

CUMHURİYET SONRASI TÜRK TİYATROSUNDA HALK ANLATI GELENEĞİNDEN YARARLANMA

Ebru KAVAS*

ÖZET

Çalışmada, modern tiyatro eserlerinin halk anlatılarındaki temayı ve biçimi nasıl dönüştürdüğüün irdelemesi amaçlanmaktadır. Halk anlatılarının günümüze nasıl modernize edilerek sunulduğunun, geleneksel içeriğin ne ölçüde değiştirildiğinin görülmesi açısından oyunlar ele alınırken, sözlü gelenekten yazıya geçmiş metinler ile “metinlerarası” bağlamda ilişkilendirme yoluna gidilmiştir. Halk anlatı ürünlerinden yola çıkılarak ortaya konan uyarlamaların çözümlenmesinde temel alınan veriler, birbirinden farklı bakış açılarıyla işlenen tiyatro oyunlarıdır. Uyarlamalarda; metinsel yapılanışın, dilsel biçimleşimin ve retorik yapının nasıl olduğu, gelenekteki biçimden estetik ve yaratıcılık yönleri açısından ayrılma noktaları, anlam kaymalarının / sapmaların olup olmadığı, tiyatro tekniğinin gelenekteki anlatıların yapısına etkisi vb. amaçlara yönelik irdelenen konulardır. Cumhuriyet sonrası Türk tiyatrosunda halk anlatı geleneğinden yararlanma sorunsalına ışık tutan bu çalışma; kültürel değerlerin günümüze nasıl modernize edilerek uyarlandığının, yazarın asıl metinden uzaklaştığı noktaların, anlatının çağın gereklerine ve onu işleyen yazarın dilsel gücüne bağlı olarak nasıl geliştiğinin görülmesi açısından, benzer çalışmalar için bir örnek oluşturacaktır.

Anahtar Kelimeler: Metinlerarasılık, Halk Anlatıları, Tiyatro Oyunları, Uyarlama

* Arş. Gör., Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, ebru-kavas@hotmail.com

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

**PROFITING BY TRADITION OF PUBLIC NARRATION IN
TURKISH THEATERS IN THE PERIOD OF THE
REPUBLIC**

ABSTRACT

In study, it was aimed to examine how a modern play transforms the theme and the form in the public narrations. While the public narrations were being examined, they were associated with a text passed into a written form from the aural tradition in terms of “intertextual” context in order to reveal how the story was presented by modernizing it and how the content of it was changed. The main data for analyzing the adaptations based on the public narrations were different plays developed from different point of views. Textual and linguistic formations, rhetoric of the texts, the differences of the texts from the form in tradition in terms of aesthetic and creative respects, the existence of the meaning loses and deviations, the effect of the theatre techniques on the form of the story etc. were the topics examined in the scope of this study. This study which was carried out to reveal the problem which is the profiting by tradition of public narration in Turkish theaters in the period of The Republic how cultural values were adopted to present era by modernizing them, the points where the writer diverged from the original text and how the narration developed according to the necessities of the era and according to the linguistic power of the writer is believed to be an example for the similar studies.

Key Words: Intertextuality, Public Narrations, Theater Plays, Adaptation

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Giriş

Halk anlatı geleneğinin önemli ürünleri tarih boyunca şiir, roman, öykü, sinema, gölge oyunu, operet, opera gibi pek çok türe malzeme olmuştur. Zaman içerisinde yeni biçimler alarak, yeni yeni işlevler kazanan bu ürünler, günümüzde tiyatro oyunları içerisinde de varlığını koruyarak gerek uyarılma, alıntılama, gerekse öykünme, gönderme, anıştırma gibi farklı yönelimlerle sürekliliğini gözler önüne sermektedir.

Halk anlatı geleneğinin özellikle Cumhuriyet sonrası Türk tiyatrosunda bu denli çok ve farklı bakış açılarıyla ele alınıp kurgulanması bizi, bunların hangi bağlamlarda dönüştürülüp nasıl bir yeni oluşuma kaynaklık ettiğinin sorgulanmasına yöneltilmektedir. Girişilen çözümleme, oyunların yapılanmasını inceleyerek Cumhuriyet sonrası Türk tiyatrosunda halk anlatı geleneğinin çağdaş yazarın kaleminden nasıl çıktığı ve günümüze ne şekilde modernize edildiğinin betimlenmesine yöneliktir. Geleneği olan bir anlatının çağdaşlaşmaya da elverişli olacağı tezini öngörürsek, yazarların halk anlatılarını toplumsal-tarihsel bağlamda ele alıp 20. ve 21. yüzyıl dünyasının koşullarına göre nasıl bir yapılanmayla ortaya koyduklarının değerlendirilmesi çözümlemenin odak noktasını oluşturmaktadır.

Türk Halk Anlatı Geleneği

Halk anlatı geleneğinin geçmişten süzülerek günümüze geldiği ve bu süreçte geleneğin geçmişten zamanımıza değişik aşamalar kat ettiği görülür. Böylelikle halk anlatıları çok eski dönemlerde şekillenmiş ve toplumun ortak değer yargularının bir bileşkesi olarak ortaya çıkmıştır. Bu bileşke diğer kültürel unsurlar gibi zaman içerisinde yeni biçimlerle gelişmelere ve değişmelere uğrayarak bugün de sürekliliğini korumaktadır. Bu bakımdan, gelenek içerisinde gelişen ve sergilenen bu anlatılar, dilin, tarihin, kültürün ve ortaya çıktığı coğrafyanın yönlendirdiği şartların da etkisindedir. Anlatı dili, devrin koşullarına göre yeni yeni üslûplar, yönelimler kazandığı gibi, yazarın dilsel gücüne bağlı olarak da gelişir. Anlatım sürekli olduğu için, anonimleşen bu anlatılar da kendilerini herhangi bir sosyal ortama uyarlayabilirler.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Halk anlatılarının bir formülden yola çıkıp geliştiği, çeşitlendiği, varyantlarına ayrıldığı tezi (Degh 1989, 49-50) kabul edilirse; anlatıcı / yazar, bunları alıp kişisel üslubuyla yeni baştan bir ürün olarak da ortaya koyabilir. Halk anlatılarının yeniden üretimi / yaratımı, eldeki metnin anlatıcı ya da yazar tarafından yeni bir şekilde sokulması, “canlı performans”ın metne kazandırdığı işlevler, üzerinde durulması gereken konulardır.

Halk Anlatılarının Tiyatroya Malzeme Teşkil Etmesi

Ele alınan tiyatro metinlerinde izi sürülen halk anlatı geleneğinin çağın kültürel bağlamıyla ilişkileri çerçevesinde, özgün oluşumun yazar tarafından nasıl alımlandığı ve başka bir kültürel bağlama nasıl uygulandığı çalışmanın temel sorunsalı olarak görülmektedir. Geleneği yeniden yorumlayan yazarlar için, tiyatro metni içerisine yedirilen halk anlatıları verimli bir malzeme oluşturmaktadır. Yeni bir oluşum içerisinde kurgulanan halk anlatılarının tür bakımından “tiyatro metni” haline dönüştürülmesinde geçirdiği evreler de üzerinde durulması gereken konulardır.

Halk hikâyesi, masal, efsane, mitoloji vb. anlatılar, içerdikleri konu, kişiler ve olaylarla tiyatroya yönelen yazarların eğilim duydukları bir alan olmuştur. Bu eğilim, kimi zaman iyi anlatılmış bir düşünceyi geliştirerek / dönüştürerek yazarın kendi fikrî iletisi çerçevesinde bunu yansıtmak ya da tanınmış halk anlatılarının yaygınlığından yararlanarak geniş kitlelere daha kolay yoldan ulaşmak çabasından kaynaklanmaktadır.

Bir anlamda halk anlatı geleneğinin sürdürücülüğünü üstlenen tiyatro yazarları, ele aldıkları miti, efsaneyi, masalı, hikâyeyi ya da halk anlatı motifini kavrayarak özümser ve kişisel dünyalarında yeniden tasarımıyarak bugüne getirirler. Oyun yazarları, oyunlarına kimi yöntemlerle halk anlatılarını sokarken; yola çıktıkları anlatı ile oyun arasındaki ilişki sonunda, yeni, özgün bir anlam üretmektedirler. Dolayısıyla köken metinden alınan unsurların ve sapmaların da saptanması gerekliliği kendini göstermektedir. Halk anlatıları ile etkileşime geçilip yeniden yazılan oyunlar arasında bağ kurularak, gelenek modern bir gözle değerlendirilir ve devrin koşullarına göre yeni, özgün bir anlamla ortaya konur.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Geleneğin oyunlardaki görünümü, anlatıdaki ana iletinin boyut değiştirerek yeniden algılanmaya ve tanımlanmaya başlamasıdır. Geleneğinde yer alan asıl bağlamdan yola çıkılarak konunun yeni bir bağlama yerleştirilmesi işlemi, halk anlatılarının hangi ideolojik yönelimler için oyunlara malzeme olduğunun görülmesini de sağlar. Yeni biçim ve yeni içerikle de toplumsal değişimi, günümüzü dile getirmenin yolu bu sayede gözler önüne serilir.

“Uyarlama” ve “Metinlerarasılık” Kavramı

Çalışma konusu kapsamında değerlendirilecek kavramlardan biri olan “uyarlama” üzerinde de durmak gerekmektedir. Özakman’ın belirttiğine göre iki tür uyarlama vardır:

- a. Özgün esere bağlı kalarak uyarlama,
- b. Serbest uyarlama.

İlkin özgün eser, tema ve konusunun ana çizgileri korunarak, yeni kişiler ve olaylar eklenmeden uyarlanır. (Necati Cumalı - R. N.Güntekin, Çalıküşü). Serbest uyarlama, özgün eserin içerdiği malzemeden yararlanarak, eseri örselememeye de özen göstererek, az-çok bir eser yazmak demektir. Konuda bazı değişiklikler yapılabilir, yeni kişiler ve sahneler eklenir vb. (T.Özakman-R. N. Güntekin, Sarıpınar-1914 [Değirmen])” (Özakman 1998, 288-289).

Özakman’ın roman uyarlaması üzerine verdiği bilgiler, tiyatro metni hâline dönüştürülen öyküler için de geçerli sayılabilir:

“Romanı uyarlamak isteyen yazar, romanın temasını da kabullenmiş demektir. Oyununu ya da senaryosunu yazarken bu hazır temayı benimser. Ya da yeni bir tema belirler, romanı ham malzeme olarak kullanıp eserini, kendi temasına göre yeniden ve özgürce işleyip sonuçlandırır” (Özakman 1998, 63).

And ise uyarlama konusuna şöyle bir açıklama getirir:

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

“Uyarlama yalnızca yabancı bir oyunu kendi toplumunun çevresine, koşullarına, insanlarına uydurmak olarak anlaşılmalıdır. Bir edebiyat türünü örneğin bir romanı oyunlaştırmak da bir uyarlamadır” (And, 1971, s. 272).

“Uyarlama bizde daha çok yabancı bir oyunun, bir başka çevreye aktarılması olarak anlaşılır. İbnürrefik Ahnet Nuri Sekizinci'nin yaptığı gibi. Bir de başka bir edebiyat türünden sahne eserine çevrilme de uyarlamadır. Çoğunlukla roman ve hikâyeden olduğu gibi” (And, 1983, s. 496).

Bir eseri oluşturulduğu toplumdaki, devirden, ortamdaki, bağlamdan başka bir topluma, devre, ortama, bağlama uygulamak olarak da tanımlanabilecek olan bu kavram, bir eserin kendi türünden başka bir sanat türüne uyacak şekilde yeniden yazılması olarak da tanımlanabilir. Çalışma kapsamına giren uyarlamalarda -halk anlatısından tiyatroya- türsel bir değişim gerçekleşirken, izlenen yöntem de o türe özgü teknikler gereği bazı yapı değişikliklerine yol açar.

Halk anlatılarından uyarlanan oyunlar, gelenekteki biçimiyle kurulan ilişkiye göre ve onunla gerçekleşen bütünleşmeler ve ayrışmaların tespiti yoluyla algılanabilir. Ele alınan oyunlar, anlatılardan son derece farklı, ayrışık unsurların bir araya geldiği bir yeniden oluşum içerisinde görülmektedir. Yeni biçimsel ve içeriksel değişim, yeni bir kuruluşla toplumsal değişimi ve tiyatro yazarlarının konuya olan bakış açısını gözler önüne sermek için ortaya çıkmıştır. Böylelikle yeni biçim ve içerik, yeni bir anlam ve işlevle yeni bir bağlama sokularak yeniden güncelleştirilmiş, toplumsal ve tarihsel bir bağlama dayandırılmıştır.

Oyunların metnini kuran ve ondaki birimlerin farklı ya da benzer özellikleri ancak gelenekteki biçimiyle koşut ele alınarak anlaşılabilir. Ayrıca, ayırt edilen ayrışık birimlerin işlevsel bakımdan uğradıkları dönüşümler de üzerinde durulması gereken konulardır. İlk bağlamlarından alınarak farklı bir yapıya sokulan birimler yeni bir anlamla donatılmışlardır. Köken metni göz önüne alarak oluşturulan artzamanlı bakış açısı, bir bağlamdan ötekine geçiş sırasında yeni anlamları bulmaya olanak sağlayacaktır. Başka bir türe ait unsurların yeni bir biçimle, yeni bir bağlama dönüştü-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

rülmesiyle yeni metinler üretilmiştir. Bu metinsel üretim, artzamanlı ve “metinlerarası” bir bakış açısı benimsenerek kavranabilir. Doğan Günay uyarlamalar ile metinlerarası ilişkiden şu şekilde bahseder:

“Her anlatı özgün bir çalışma olmayabilir. Birçok kurmaca bilinçli olarak bilinen bir söylence, masaldan yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bilinen bir söylence, peri masalı ya da halk masalı yeniden biçimlendirilmiş ve modern nitelikler kazandırılarak uyarlanmışlardır. Burada yazar daha önceki anlatıyı olduğu gibi yineleme yerine kendi yaklaşımı ile anlatıyı yeniden oluşturur. Bazen de aynı sözlensel izlek değişik yazarlarca yeniden oluşturulur. Bu konudaki ilginç çalışmanın birisi olarak Fransız tiyatrocusu Jean Giraudoux’un Amphitryon 38 adlı tiyatro çalışmasını gösterebiliriz. Yunan mitolojisinden alınan bu izlek Giraudoux tarafından otuz sekizinci kez ele alındığı için sonuna “38” sayısını koymuştur. Bu değişik anlatımlar ile özgün anlatım, hatta değişiklikler arasında da bir metinlerarasılıktan söz edilebilir” (Günay, 2001, 150)

Metinlerarası ilişkiler (Aktulum, 1999), ulusal, dilsel ve yazınsal bir geleneğin sürekliliğinin, canlılığının görünümü olurlar. Metinlerarası göndergelerle eski yazınsal geleneğin izlekleri yinelenerek, okurda / seyircide ulusal ve evrensel duyguları uyandırarak etki yaratmak söz konusudur. Yazarın özgürce konuşmadığı durumlarda, metinlerarası göndergelerle karşı düşünceler kapalı olarak dile getirilir. Böylelikle okura / seyirciye dolaylı olarak seslenilir, okur / seyirci anlama ulaşmaya çağrılır. Metinlerarası saptanan pek çok koşutluk ve ayırım, oyunları anlamsal olarak daha iyi belirler. Çağdaş yazarın yeniden yazdığı halk anlatılarının anlamı, onun içinde yaşadığı toplumsal koşullar göz önünde tutularak anlaşılabilir. Böylelikle metinlerarası yoluyla yapıtlar yeniden okunup yazılarak gerçek koşullar yeni bir gözle yansıtılmış olur.

Halk anlatıları modern tiyatro oyunlarına malzeme teşkil ederken hem türsel bir değişim gösterir, hem de kimi detaylar kazanarak yeni bir oluşuma girerler. Cumhuriyet sonrası Türk tiyat-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

rosu bu konuda oldukça verimli malzeme oluşturmaktadır. Halk anlatı geleneğindeki “Leyla ile Mecnun”, “Kerem ile Aslı”, “Ferhat ile Şirin”, “Yusuf ile Züleyha” gibi ikili aşk hikâyelerinin yanı sıra, Dede Korkut hikâyeleri, “Köroğlu” gibi Oğuz toplumunun, halk kahramanlarının maceralarını anlatan destanlar, halk masallarından ya da çeşitli halk inanışlarından / efsanelerinden yararlanılan oyunlardan çalışmanın olanakları çerçevesinde her anlatı türünü temsil edecek yetkin örnekler seçilmiş ve ele alınan 30 oyunla çalışmanın veri tabanı oluşturulmuştur. Bunlar “Dede Korkut hikâyeleri”nden, “halk hikâyeleri”nden, “halk destanları”ndan, “halk efsaneleri”nden ve “halk masalları”ndan uyarlanan oyunlar olarak ayrı başlıklar altında sıralanmış ve oyunlar köken metinle birlikte ele alınırken “Bulgular” başlığı altında şu noktalarda incelenmiştir:

- Tiyatro tekniğinin anlatının yapısına etkisi ve oyunun bölümlenmesi
- Anlatım yönteminin oyundaki görünümü
- Oyunun öyküsü ve iletisi
- Olaylar örgüsü
- Oyun kişileri
- Uzam
- Zaman
- Oyunun dili

“Bulgular” başlığı altında halk anlatılarından modern tiyatro biçimine dönüştürülen oyunların genel karakteristik nitelikleri belirtilirken, oyun yazarının ad ve soyadının kısaltmasına gidilmiştir.

1. Dede Korkut Hikâyelerinden Uyarlanan Oyunlar

a. Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesinden Uyarlananlar:

Boğaç Han / Füzuzan Toprak (FT)

Oyun 1973’te yayımlanmıştır. Gelenekteki hikâyede baba ve oğul olmak üzere iki kahramanın etrafında gelişen olaylar di-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

zisi, Fûruzan Toprak'ın kaleme aldığı oyunda da aynı sosyal mesajı iletme çabasıyla gözler önüne serilir. Güçlü aile bağının varlığı ve aile içindeki kadın erkek eşitliğinin esas alındığı, nüfus artışının teşvik edildiği, evlat sevgisi, topluma karşı sorumlu olma ve dürüstlük gibi değerler sistemi gelenekteki şekliyle hemen hemen aynı işlenir.

Boğaç Han Destanı / Rahmi Özen (RÖ)

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 1997'de yayımlanan oyun, gelenekteki Dirse Han Oğlu Boğaç Han hikâyesinin aslına sadık kurgulanmıştır. Oyunun geneline hâkim olan, "Oğuz birliğinin sağlanması / korunması" düşüncesidir. Oyun, "çocuksuzluk", "adak adama", "erliğe ilk adım", "ad verme", "düşmanların oyununa gelip aldanma", "oğlu öldürme teşebbüsü", "Hızır'ın yardımıyla iyileşme", "kötülerin cezalandırılması" ve "mutlu son" gibi eylem kalıplarıyla ilerler. Oyunda, olağanüstülüğün sahneye aktarımı (hızlı zaman geçişleri vb.) çeşitli ses düzenlemeleri ve ışık oyunları ile verilir. Oyun kişilerinin düşüncelerinin sahne gerisinden dile getirilmesi de sahneleme tekniği açısından oyuna getirilen yeniliklerden biridir.

Boğaç Han / Hasan Erkek (HE)

Oyunun olay dizisi Dede Korkut hikâyelerinden Dirse Han Oğlu Boğaç Han'ın hikâyesini anlatır. Epik çocuk oyunu olarak düzenlenen oyun, 2005 yılında yazılmış, 2008'de yayımlanmıştır. Oyun, Dede Korkut hikâyelerinin diline yakın bir dille kurgulanmıştır. Gelenekteki biçiminde yer alan kimi olağanüstü oluşumların yerini, oyunda akılcı bir anlayış alır. Aklın, çabanın ve emeğin öne çıktığı bir oyundur Boğaç Han. Oyunda kadın kimliğinin de gelenektekine nazaran daha ön plana çıkarıldığı görülür. Hikâyenin aslında yer almayan Otsu Han, Tütsü Hatun, Tilkiç Han gibi kişiler de oyunu renklendiren öğelerdendir. Boğaç Han'ın sadık ve vefakâr köpeği Rüzgar'ın varlığı da çocuklar için hayvan sevgisini vurgulayan ve oyuna giren yeniliklerden biri olarak görülür. Boğaç Han'ın başına gelenler gelenekteki hikâyeye koştur ilerlese de, onun saldırgan, can alıcı, aman vermeyen anlayışının yerini,

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

oyunda akılcı ve barışçıl yanıyla öne çıkan, olumlu bir modeli canlandıran Boğaç Han alır.

b. Kazılık Koca Oğlu Yigenek Hikâyesinden Uyarlananlar:

Aşk ve Barış / Suat Taşer (ST1)

1961’de yayımlanan oyunda, Dede Korkut hikâyelerinden “Kazılık Koca Oğlu Yigenek Boyu” işlenmektedir. Hikâyede üzerinde durulan “aile sevgisi, babaya bağlılık, tedbirli hareket etmek, güzel söz söylemek...” gibi erdemli davranışların başarıdaki rolü, oyunda da dile getirilen iletilerdendir. Ancak olayların akışında ve kişilerin değerlendirilişinde kimi farklı yapılanmalar göze çarpmaktadır. Dede Korkut yerine “iri yapılı, ak sakallı, dinç bir ihtiyar”ın anlatıcı rolünde “Koro” adı altında oyunda yer alması; Kazılık Koca’nın gelenekteki şarabın tesiriyle kendinden geçip Bayındır Han’dan akın isteği yerine, Arız Koca’nın söz alıp Canguz’un talanına karşı gelmek için mücadele isteği üzerine akın kararı alması; babasının zindanda tutsak olduğunu, Yigenek’in atıştığı arkadaşı yerine çok sevdiği Kınalı Kız’dan öğrenmesi; Yigenek’in bilek gücüyle değil, dile gelip güzel söz söylemesiyle babasını kurtarması bunlardan birkaçıdır.

c. Duha Koca Oğlu Deli Dumrul Hikâyesinden Uyarlananlar:

Deli Dumrul / Suat Taşer (ST2)

1962’de yayımlanan Deli Dumrul manzum bir “destan oyun”dur. Gelenekteki hikâyeye ile koşut ilerleyen olaylar örgüsünde, yazarın oyun metnine kattığı kimi yenilikler de dikkati çekmektedir. Azrail’in ak sakallı yaşlı bir yolcu görünümündeki gösterimi, Deli Dumrul’un hizmetinde olan ve peşinden ayrılmayan dört uşağının varlığı, bir oğlunun olmasının yanı sıra bir kız çocuğuna da sahip oluşu bunlardan birkaçıdır. Gelenekteki biçimiyle aynı bilinçlenme sürecinden geçen Deli Dumrul’un oyunun sonundaki son sözleri oyunun iletisini de vurgulamaktadır: Sevgi üzerine kurulu bir dünyada iyilik, doğruluk ve güzellik için yaşamın önemi her şeyin üzerindedir.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Deli Dumrul / Güngör Dilmen (GD)

Yazar, oyunda insanın ölümlülüğünü, ölüm karşısındaki tavrını sevgi ve dayanışma kavramları çerçevesinde işleyip yaşamın üretken kılınması gereğini vurgular. İnsani unsurların hayata geçirilmesinin değerini vurgulayan bir oyundur Deli Dumrul. Oyunda Canguzoğlu talanına ve soygununa karşı çıkan, eşi Elif'le haksız ölümlere karşı Azrail'e meydan okuyan Dumrul'un direnişi mizahi bir dille anlatılmaktadır.

d. Salur Kazan'ın Evinin Yağmalandığı Hikâyeden Uyarlananlar:

Burla / İffet Halim Oruz (İHO)

Dede Korkut hikâyeleri arasında yer alan Salur Kazan'ın evinin yağmalanmasını konu edinen manzum oyun 1933'te yayımlanmıştır. Gelenekteki biçiminden kimi noktalarda ayrılan oyunda temel anlatı birimleri aynen korunmuştur. Ava giden Salur Kazan'ın yokluğunu fırsat bilen düşmanlar hanın otağını basarak karısı Burla ve oğlu Oruz'u tutsak alırlar. Kara kaygılı rüya görüp avı yarıda bırakan Salur Kazan çadırına geri döner, olanları görür ve ailesini kurtarır. "Deli Dünder", "Sarı Kılams", "Kara Budağ" gibi kimi beylerin oyuna katılması, gelenekteki "Kara Göne", "dayı" gibi kişilerin oyunda yer almaması dikkati çeker.

e. Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Hikâyeden Uyarlananlar:

Tepegöz / Turgay Nar (TN)

1994'te yayımlanan ve çağdaş bir anlayışla yeniden yazılan oyunun, gelenekteki hikâyeden kimi noktalarda ayrıldığı görülür. Bir göç sırasında çocuklarını kaybeden Aruz Koca ve Gökçeçiçek yıllarca yas tutarlar. Arslanlarla birlikte yaşadığı anlaşılın Basat bir gün yeniden obaya getirilir, dilini öğrenir, anne babasını bilir ve "Basat" adını alır. Basat'ın yaşadığı haberi hikâyede at çobanı tarafından bildirilirken, oyunda Kervancı tarafından dile getirilir.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Gelenekte peri kızıyla birleşen Sarı Çoban'ın yerini oyunda Oğuz Beyi Aruz Koca alır. Gökçeçiçek bu hüznü bekleyişte tüm sevgisini bir boş beşiğe, Aruz Koca ise bir kılıca verir ve karı-koca bu süreçte birbirlerinden uzaklaşır, aynı yatağı bile paylaşmaz hale gelirler. Sonunda Aruz Koca yanılıya düşer ve bir düş perisini iffal eder. Bu hatanın sonucu ve ihanetin bedeli olarak tüm toplumun kara yazgısı olacak Tepegöz dünyaya gelir. Oyunun sonunda ise Cinci Kadın'ın Tepegöz'ün tek zayıf noktasının tek gözü olduğunu söylemesi üzerine, Tepegöz'ün ölümü gelenekteki gibi Basat elinden değil, annesi Gökçeçiçek elinden gerçekleşir. Oyuna getirilen bir diğer yenilik ise Tepegöz karşısında elde edilen başarı üzerine, halkın coşkulu halayı sırasında "Tepegöz yavrusu"nun da kalabalık içine karışmasıdır. Gelenekteki biçiminden kimi sapmalarla ilerleyen oyundaki ileti aynen korunmuştur. Gayrı meşru bir ilişkiden dünyaya gelen Tepegöz, tüm toplum hayatına felaket getirmiştir. Nefse mağlubiyetin cezasını ferdin yanında tüm toplum çekmektedir.

f. Farklı Dede Korkut Hikâyelerinden Uyarlananlar:

Korkut Ata / Turan Oflazoğlu (TO)

1998'de Türk Dil Kurumu Yayınlarından çıkan oyun, on iki Dede Korkut hikâyesinden dördünü (Boğaç Han, Bamsı Beyrek, Kan Turalı, Deli Dumrul) bir araya getiren bir tiyatro metnidir. Bu hikâyeler içinden seçilerek oyunlaştırılan metinde, gelenekteki epik şiir dili korunmuş ve ayrı rollerin aynı oyuncularla yorumlanabileceği bir anlatım düzlemi sağlanmıştır. Oyunda ölümle yüzleşen Korkut Ata'nın Azrail'e diliyle, sözüyle, kopuzuyla meydan okuyuşu, ancak sonunda teslim oluşu anlatılmaktadır. Azrail'e hikâyelerini anlattıkça bir müddet daha yaşama hakkı kazanan Korkut, anlattığı hikâye kahramanlarının sayesinde hakikati kavrar. Ölümsüzlüğün çalışmak, çabalamak, sevgi ve gönül insanı olmakla elde edileceğini anlar ve Azrail'e kendi teslim olur. Oyunun sonunda Korkut'un ardından kopuzu kendiliğinden ve gittikçe yükselen bir ezgiyle çalmaya devam etmektedir.

Bu çerçevede ele alınan 9 oyun dışında, bilinen ancak kimi olanaksızlıklar nedeniyle inceleme kapsamına alınamamış şu oyunlar da vardır: Cemalettin E. Kavaklıgil'in "Deli Dumrul",

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Mevlüt Uluğtekin Yılmaz'ın "Deli Dumrul", Yüksel Pekkoçak'ın "Deli Dumrul", Abay Mirza Dağlı'nın "Dede Korkut", Şükrü Dölen'in "Tarih Bizim" oyunları vb.

2. Halk Hikâyelerinden Uyarlanan Oyunlar

a. "Ferhat ile Şirin" Hikâyesinden Uyarlananlar:

Ferhad, Şirin, Mehmene Banu ve Demirdağ Pınarının Suyu / Nâzım Hikmet (NH1)

Nâzım Hikmet tarafından 1948 yılının mayısından ekimine kadar olan sürede Bursa Hapishanesinde yazılan oyunun (Ran, 1993, s. 335-341) ilk Türkçe basımı 1965'te yayımlanmıştır. "Ferhad, Şirin, Mehmene Banu ve Demirdağ Pınarının Suyu" başlığını taşıyan ve Nâzım Hikmet'in "bir çeşit masal" olarak nitelendirdiği oyun, "Bir Aşk Masalı" başlığıyla da tanınmıştır. Geleneksel halk anlatılarından "Ferhad ile Şirin"i çağdaş bir oyun kimliğine kavuşturan yazar, oyunda "aşk"ı farklı düzlemlerde ele alır. Nâzım Hikmet, Kemal Tahir ve Piraye'ye yazdığı mektuplarda da oyunun konusu ve yazılma süreci hakkında bilgi verir (Ran, 1993). Yazar, "Ferhat ile Şirin"i oyunlaştırırken öyküdeki kişilerin temel görünüşleri ile dağ delme motifini bir kitaptan aldığını dile getirir; ancak hangi metinden yola çıktığını belirtmez. Öyküyü kendine göre yeniden ele aldığını ve büyük ölçüde değiştirdiğini söyler. Oyundaki Ferhat ile Şirin anlatısı, tekil bir sevginin toplumsal sevgiye dönüşümünün hikâyesini içerir. Oyun, uyarlamadan özgün yapıta doğru gelişen bir çizgide ele alınmıştır. Bundan sonraki uyarlamalarda Ferhat ile Şirin'in olağanüstülüklerle kurulu masalsı yapısı giderek daha gerçekçi bakış açısıyla işlenmeye devam edecektir.

Ferhad ile Şirin / Ümit Denizer (ÜD)

1993'te yayımlanan oyun Nâzım Hikmet'in oyunuyla benzer temada ele alınır. Oyunda, tek kişiye duyulan sevda anlayışının toplumsal kaygıyla eyleme dönüşmesi anlatılmaktadır. İletilmek istenen düşüncenin Nâzım'ın oyunundan hareket edilerek ele alındığı açıktır. Ferhat ile Şirin anlatısı benzer bir ideolojik yakla-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

şımla ele alınmasına karşın, oyun farklı bir düzenleme ile kurgulanmıştır.

Ferhat'ın Yeni Acıları / Yüksel Pazarkaya (YP)

Ferhat ile Şirin öyküsünün güncel uyarlamalarından biri olan "Ferhat'ın Yeni Acıları", sevginin gerçek insanî ve evrensel boyutlarını, günümüzün önemli sorunlarından biri olan yabancı düşmanlığı ortamı içinde sorgulamaktadır. Yazar ele aldığı oyunda, çok güncel bir konuyu, ırkçılık ve yabancı sorununu, "Ferhat ile Şirin" ekseninde evrensel boyuta taşımaya çalışır. Bu halk hikâyesini yeni bir tarihsel bağlamda yineler; ancak anlamı kendi oyununda aynı biçimde sürdürüp, aynı iletiyi yineleyip sadece türsel bir değişim göstermek yerine, ondan çağına uygun yeni bir anlam çıkarır. Metnini yeni bir değerle donatır; trajik bir örneği anlamsal bir dönüşüme uğratar. Oyun, 1993'te Kültür Bakanlığı Yayınları tarafından yayımlanmıştır.

Ferhat ile Şirin / Hasan Kayıhan (HK)

1992'de yazılan ve daha önce hiçbir yerde yayımlanmayan oyun metnine 06 Mart 2006 tarihli <http://www.hasan-kayihan.com/ferhatilesirinx.htm> İnternet adresinden ulaşılmıştır. Günümüz dünyasından izler taşıyan oyun, kimi temel eylem motifleri ile Ferhat, Şirin, Hüsrev gibi hikâyenin asal kişilerinin işlenmesi dışında, tamamen farklı bir düzenleme ile oyunlaştırılır. Yaşam koşullarına, çağın gereklerine göre yeni bir biçim kazandırılan oyunda, yeni bir söylem yapısı geliştirilerek hem hikâyenin içeriği, hem de uyarlandığı toplum yapısı tiye alınır.

Böyle Bir Aşk Masalı / Zeynep Kaçar (ZK)

"Tiyatro Boyalı Kuş" topluluğu tarafından kadın bakış açısıyla sahneye uyarlanan oyun, geleneksel hikâyenin içindeki kadının konumunu sorgulamaktadır. Şirin odaklı bir kurgulamayla düzenlenen oyunda bilinen geleneksel hikâye, Şirin'in gözünden "feminist" bir yaklaşımla ele alınır. Oyun, "beklemek" temi üzerine kurulurken, dilden dile anlatılan Ferhat ile Şirin hikâyesindeki

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Şirin'in uğradığı haksızlık ve onun isyanı temelinde şekillenir. Oyun, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştir-menliği ve Dramaturji Bölümü Dergisinde "Tiyatro Boyalı Kuş' ve Oyunları" adı altında ilk hâliyle yayımlanmasına rağmen, çalış-mada yararlanılan oyun metni son düzenleme üzerinden incele-meye alınmıştır. Bu yayımlanmamış oyun metnine Tiyatro Boyalı Kuş'la elektronik ortamda yazışma sonucunda ulaşılmıştır.

Bir Su Masalı, Ferhat ile Şirin / Ertan Akman (EA)

Gelenekteki hikâyenin içinde var olan iyilik, kötülük, sevgi, emek, göze alma, mücadele gibi olgulardan yola çıkılan oyunda, gitgide insansızlaşan bir toplumun bencilliği yüzünden başına gelen felaket, Ferhat ile Şirin'in aşkı çerçevesinde işlenir. Çocuk oyunu olarak kurgulanan oyunda işlenen konu, doğru inanç ve değer yargılarının hedef kitleye ulaşmasında araç olarak kullanılmıştır. Hiçbir yerde yayımlanmayan oyun metnine elden ulaşılmış ve çalışmada 2005'te yapılan son düzenlemeleri içeren metin esas alınmıştır.

b. "Kerem ile Aslı" Hikâyesinden Uyarlananlar:

Kerem ile Aslı / Selâhattin Batu (SB)

1944'te yazılan oyunda, Kerem ile Aslı'nın aşkı gelenekte-kindenden farklı olarak, dünyevi aşktan sıyrılıp ilahi aşka ulaşmakta-dır. Yazar, gelenekteki din farklılığından ötürü ayrılık fikrini, ba-baları -hükümdar ve vezir- arasındaki politik durum ve yanlış an-laşılmaya bağlı ilişkiye dayandırmaktadır. Kerem'in ah edip ate-şiyle yanıp kül olma motifi oyunda, Aslı'ya erişebilme tutkusuyla 7 yıl gibi bir arayış sürecinden sonra "ilahi aşta yanıp kül olma"ya dönüşür. "Büyülü gömlek" motifi de oyunda kullanılma-yan öğelerden biridir. Ahmet Adnan Saygun'un 1952 tarihli 3 perde 8 sahneden oluşan "Kerem" operasının Selâhattin Batu'ya ait librettosu da 1953 yılında Milli Eğitim Bakanlığınca yayımlan-mış, ilk gösterimi ise 22 Mart 1953'te Ankara Devlet Tiyatrosu'nda yapılmıştır.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

c. “Leyla ile Mecnun” Hikâyesinden Uyarlananlar:

Leyla ile Mecnun Tragedyası / Selahattin Şar (SŞ)

Aslı Arap efsanesine dayanan klasik bir aşk hikâyesi olan Leyla ile Mecnun, Nizami başta olmak üzere birçok şair tarafından işlenmiş, Fuzuli ile mesnevi tarzında ve Türk yazınında önemli bir yer edinmiştir. Selahaddin Şar’ın 1977’de yayımlanan oyunu, Fuzuli’nin yüce anısına adanırken, yazarın belirttiği üzere Fuzuli dahil diğer Leyla ve Mecnun ozanlarının hiçbirinden ne bir şiir, ne bir sözcük, ne de tema konusunda oyuna hiçbir aktarma yapılmamıştır. Bu da yazarın oyununu kendi düşün gücünü kullanarak, başlı başına özgün bir eser olarak ortaya koyduğunun bir göstergesidir. Gerçekten de gelenekteki biçiminden tamamıyla sıyrılan, bireysel aşktan yola çıkıp toplumsal kaygıya dönüşen bir bilinçte ilerleyen oyunda, tasavvuf felsefesi üzerine de düşünce üretilmektedir. Nâzım’ın Ferhat’ı gibi Selahaddin Şar’ın Mecnun’u da oyunda, toplumsal sorumluluk duygusuyla hareket eden, barışı sağlamak ve yönetimi halkın iradesine vermek için çaba harcayan bir Türkmen Bey’i olarak çizilir. Leyla da soy ayrımından kaynaklanan tüm engellere karşı göğüs geren, ölümü bile göze alan bir kız olarak karşımıza çıkar. Yazar, Leyla ile Mecnun hikâyesinin ilk kez tragedya olarak yazıldığını söylerken, oyununda çağın tiyatro kurallarına dikkat edildiğini belirtir.

c. Yusuf ile Züleyha Hikâyesinden Uyarlananlar:

Yusuf ile Menofis / Nâzım Hikmet (NH2)

Oyun, 1950’de yazılmıştır. Nâzım Hikmet, Kemal Tahir’e, Memet Fuat’a, Piraye’ye yazdığı mektuplarda, oyunun kaynağı ve yazılış süreci hakkında bilgi verir. Tarihe sadık kaldığını belirten yazar, tiradların birçoğunu da aynen Tevrat’tan aldığını bildirir. Efsanede Zeliha’nın gölgede kaldığını, oyunda onu daha da ön plana çıkardığını; Yusuf’un karşısına onun zıddı bir tip Menofis adında Mısırlı bir duvarcıyı koyduğunu sözlerine ekler. Tevrat’ta ayrıca yepyeni bir Yusuf keşfeder Nâzım Hikmet. Karmaşık bir karakter olarak ele alınan Yusuf, oyunda çok yönlü çizilir. Yazar, Yusuf ve Menofis’in birbirine zıt iki karakterinde, toplumu ilgilendiren, sosyal bilinci öngören kimi değerleri sorgular. Bu bağlamda

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

oyunda, zengin-fakir ayrımı, paranın dengesiz dağılımı, haksızlığa, sömürüye karşı çıkma, özgür ve eşitlikçi bir düzen, hakkını savunma bilinci uyandırma gibi toplumsal sorumluluklara ilişkin sorunlar irdelenir.

Bu çerçevede ele alınan 9 oyun dışında, bilinen ancak kimi olanaksızlıklar nedeniyle inceleme kapsamına alınamamış şu oyunlar da vardır: Cevdet Kudret'in "Ferhad ile Şirin", Muhittin Sevilen'in "Ferhad ile Şirin", İsmail Galip Arcan'ın "Leyla ile Mecnun" oyunları vb.

3. Halk Destanlarından Uyarlananlar:

Akın / Faruk Nafiz Çamlıbel (FNÇ)

Yazarın 1932'de yazılan ve aynı yıl sahneye konan oyunu Akın'da, çok eski çağlarda Orta Asya'daki Türk milletinin kuraklık nedeniyle dünyanın dört bir yanına göçe mecbur kalışı; aşk, ihanet, bağlılık, fedakârlık gibi kavramların etrafında işlenir. Büyük İçdeniz'in kurumasıyla kuraklıktan bunalan halk Baksı'ya başvurur. Baksı fala bakar ve hakanın kurban edilmesini tavsiye eder. Belki Gök Tanrı büyük Türk milletinin hakanını kurban etmesine acıyacak ve yağmur yağdıracaktır. Önceki iki hakan bu uğurda seve seve canlarını vermişlerdir. Yerine seçilen İstemi Han da on ikinci yılını tamamlamıştır. Gün beyi, Batı beyi ve Doğu beyinin oğulları Demir, Bayan ve Bumin, İstemi Han'ın güzel kızı Suna'yı sevmektedirler. Beylerin Baksı'ya danışıp da getirdikleri cevap değişmiştir: Tanrı hakan yerine kızı Suna'nın canını istemektedir. Üç büyük beyin Baksı'yı kışkırtarak Suna'yı ve babasını bertaraf edip başa geçme düşünceleri Demir tarafından ortaya çıkarılır. Oyunun sonunda üç beyin ihanetlerinin cezasını halk verirken, Suna'yı kazanacak yiğitlere verilen görevi başarıyla tamamlayan Demir de Suna'sına kavuşacaktır.

Koçyiğit Köroğlu / Ahmet Kutsi Tecer (AKT)

Köroğlu destanından uyarlanan ve 1969 yılında yayımlanan oyunda, Oğuzların müslüman olmasından önceki bir zamanda adaletin ve eşitliğin savunucusu, mert ve yiğit Köroğlu'nun

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

zorba Bolu Bey'ine karşı verdiği mücadele anlatılır. Ezilen halkın bir derebeyi karşısındaki acizliği, halk adamı Köroğlu'nun seferberliği ile son bulur. Tematik açıdan oyuna bakıldığında feodal düzenin eleştirisi bir halk kahramanının çevresinde işlenmektedir.

Bu çerçevede ele alınan 2 oyun dışında, bilinen ancak kimi olanaksızlıklar nedeniyle inceleme kapsamına alınamamış şu oyunlar da vardır: Selahattin Batu'nun "Oğuzata", "Köroğlu", Emin Cenkmén'in "Köroğlu", Vehbi Cem Aşkun'un "Oğuz Destanı", Orhan Asena'nın "Simavnalı Şeyh Bedrettin Destanı", Gün-gör Dilmen'in "Bağdat Hatun" oyunları vb.

4. Halk Efsanelerinden Uyarlananlar:

Mahmud ile Yezida / Murathan Mungan (MM1)

Mahmud ile Yezida, yazarın hem yayımlanan ilk kitabı, hem de yazdığı ilk oyundur. Oyun, daha sonra yazılan "Taziye" ve "Geyikler Lanetler" ile birlikte "Mezopotamya Üçlemesi"ni oluşturur. Törelere insan hayatını nasıl etkilediğini aşk temi üzerinden vurgulayan oyunda; ağılık sisteminin işleyişi, toplumsal baskı, evlilik kurumu, aile yapısı gibi birtakım oluşumların eleştirisi yapılırken; sadakat, dürüstlük gibi erdemli davranışların da varlığı ön plana çıkarılır.

Taziye / Murathan Mungan (MM2)

1982'de yayımlanan oyun için yazarı şunları söylemektedir:

"Asya oyunlarının uçsuz örneklerinden yola çıkarak yazılmıştır Taziye. Bir ölünün başında yakılmış bir uzun ağıt, siyah bir şiir, kanlı bir baladır. Tüm yaşamı bir ölünün başında anlatma oyudur. Oyun, bittiği yerden yeniden başlar, kendine katlanır, zaten bütün oyun kendi içinde de kendine katlanma oyunudur." (Mungan 1994, 11)

Törelere içinde sıkışıp kalmış bir kadın Kevsa Ana'nın otoriter, soylu, kararlı ve gelenekçi kişiliğinin tekelinde oyuna toplumsal bir eleştiri anlayışıyla yaklaşılır. Kan davasının karşısına sevgi temini yerleştiren yazar, oyunda bu iki karşıtlığın gücünden

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

yararlanır. Toplumun ölüm geleneği karşısındaki tavrı sorgulanırken, geleneksel inanışlar ve dinsel motiflerle oyun zenginleştirilir.

Geyikler Lanetler / Murathan Mungan (MM3)

Mezopotamya Üçlemesi adlı serinin üçüncü oyunu olan Geyikler Lanetler, 1992’de yayımlanmıştır. Oyunda dört kuşağın hikâyesi anlatılmaktadır. Geyik avı ile başlayan lanetler dizisi dört kuşağı da etkiler. Törelere ve geleneklerine bağlı konar-göçer bir aşiretin, geyiklerin yaşadığı bir bölgeye gelip kan akıtmasıyla lanet insanlığın üzerine çöker. Hazer Bey ve Kureyşa’nın oğlu Mustafa’nın bir geyiğe sevdalanmasıyla lanet devam eder. Oyunda “olağanüstü değişim / dönüşüm”, “aynı kadınla evlenme”, “erliğe ilk adım”, “ad koyma”, “aşiret mahkemesi”, “yurt edinilen yere kurban kesme” gibi geleneksel inanışlar dikkat çekmektedir. Büyünün, sihrin, cinlerin, hayaletin ve kesik baş efsanesinin kullanımı da oyunda olağanüstülüğü pekiştiren unsurlardır.

Kelkit’in Doğuşu / Tevfik Tanyolaç (TT)

1945’te yazılan Kelkit’in Doğuşu, opera için hazırlanmış manzum bir oyundur. Olağanüstülüklerle kurulan oyunda, halkının su ihtiyacını gidermek için canını feda eden Kelkit’in etrafında şekillenen efsanevi bir anlatı söz konusudur. Âşık olduğu Durusu’ya kavuşmadan canını veren Kelkit, toplumsal sorumluluk bilinciyle hareket etmekte, böylelikle Tanrı katına yükselmektedir. Durusu’nun ilahi dönüşümüyle şeffaflaşan bedeni, mavi ışık yayararak varlığını beyan eden, ak sakallı, yeşil kaftanlı, asalı Murat-Dede’nin mistik kişiliği oyundaki gerçeküstü görünümü tamamlayan unsurlardır.

Boş Beşik / Necati Cumalı (NC)

Necati Cumalı’nın 1949’da yayımlanan oyununda halk inançlarından ve efsanelerden yararlandığı görülür. Oyun, yirmi dizelik bir halk türküsünün hikâyesinden yola çıkılarak yazılmıştır. Yazarın, 1932’de Demircioğlu Yusuf Ziya tarafından derlenen

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

öksüz ve yetim bir kızın macerasını anlatan hikâyenin en can alıcı bölümünü oyunlaştırdığı görülür (Taş 2001, 33). Bebeğin çalılara takılarak kuzgunlara yem olması fikrini yazar trajik bir dille ifade eder. Boş Beşik, kadının çocuk sahibi oluncaya kadar ailede ve toplumda söz sahibi olamadığı, horlandığı, doğum yapabildiği takdirde itibar gördüğü inancını işleyen bir oyundur. Oyunda soyun devamının sağlanmasına verilen önem, bu uğurda bir ailenin, bir kadının yıkımı ve gelenekler yüzünden kaç kişinin birden felakete sürüklendiği trajik bir anlatımla gözler önüne serilir.

Bu çerçevede ele alınan 5 oyun dışında, bilinen ancak kimi olanaksızlıklar nedeniyle inceleme kapsamına alınamamış şu oyunlar da vardır: Kemal Bilbaşar'ın "Çıldır Gölü Efsanesi", Yaşar Kemal'in "Binboğalar Efsanesi" oyunları vb.

5. Halk Masallarından Uyarlananlar:

Sabır Taşı / Necip Fazıl Kısakürek (NFK)

1940 yılında yazılan oyunun "ana hatları eski bir Türk masalından" alınmıştır. Oyunda, bir genç kız, uyurken bir kuş tarafından sarayın penceresine bırakılır. Kuş ona, şehzadenin başında kırk gün, kırk gece bekleyeceği ve sonra da muradına ereceğini söyler. Genç kız ölü şehzadenin yanında kırk gün kırk gece bekler. Son gece, gelip geçen bir pazarcıdan bir cariye satın alır. İki kız birbirlerine hikâyelerini anlatırlar. Cariye, yalancı ve haindir. Genç kız kırk gündür hiç bir yanını göremediği sarayı gezme hevesiyle şehzadenin yanından ayrılır ve cariyeyi onun yanında bırakır. O gittikten kısa bir süre sonra uyanan şehzade, kendisini kırk gün kırk gece bekleyen cariye olduğunu sanır. Şehzade, muhteşem bir düğün yaparak cariye ile evlenir. Cariye genç kıza sürekli eziyet etmektedir. Onu Zebellahi denilen bir insan azmanı ile evlendirmeye çalışır. Bir gün sultan gemi ile hacca gider. Genç kızdan ne hediye istediğini sorar. Kız "sabır taşı" der. Sultan, mercimek tanesi büyüklüğündeki sabır taşını getirir. Kız, başından geçenleri sabır taşına anlatmaya başlar. Sabır taşı kız anlattıkça şişer, büyür ve sonunda çatlar. Şehzade bütün olanları kapının anahtar deliğinden görür. Gerçek sevdiğine kavuştuğu gibi, genç kızın dileği

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

üzerine cariyeyi cezalandırmaz. Oyunda, mistik kişiliğiyle erdemli ve bilici Derviş'in, sarayda ölünün başını bekleyen cinlerin varlığı ve "kırk gün kırk gece başını bekleme", "bedduanın tutması" gibi kimi eylem motifleri de masal atmosferine uygun kurgulanmıştır.

Kör Padişah / Nâzım Hikmet (NH3)

1962'de Vera Tulyakova ile birlikte Rusça yazılan oyunda, fantastik olaylar dizisi ile gerçeklik iç içe girmiştir. Oyunda baskıcı yönetim, öldürme, sömürme, zorbalık, iki yüzlülük, çıkarıcılık gibi kötücül eylemlerin eleştirisi yapılırken bu, masal-gerçek birlikteliği içerisinde verilir. Oyun masalın klasik eylem kalıpları ile ilerler: Bir sorunun çözümü için görevlendirilen üç oğul, oğullardan en küçüğünün kahraman olması, zor işi başarmada kahramanın engel(ler)e takılması, bir dizi sınavdan geçmesi, karşısına çıkan engelleyici güçler (üç cadı), kahramana yardımcı olan güçler (Ayşe), yardımcının desteğiyle tüm engellerin aşılması ve mutlu son. Oyunda masal kişilerinin yanı sıra gerçek dünyadan çıkıp gelen "Ayşe" figürü ile, masalın büyüdü atmosferinden sıyrılıp yadırgatma işlevi gören göstermecî biçim kullanılmıştır. Dış dünyadan gelen Ayşe'nin söyleminde savaş karşıtı tavır sergilenmekte, oyunun genelinde varlıkları hissedilen üç cadının temsil ettiği "yalan", "bencillik" ve "cimrilik" davranış biçimlerinin de insanlığı ne tür felaketlere sürüklediği anımsatılmaktadır.

Üç Turunçlar / Behçet Necatigil (BN)

1970'te yayımlanan ve temelde bir aile dramının konu edildiği "Üç Turunçlar" adlı oyunda, birbirinin içine giren üç farklı olay örgüsü dikkati çekmektedir. Rejisör ve Prodüktör'ün "Üç Kız Kardeş" adlı radyo oyununu dinlemeleriyle başlayan oyunda, "Üç Kız Kardeş" oyununun yanı sıra, Masal Anlatan Kadın'ın "Üç Turunçlar" masalından kimi bölümler de araya girmekte ve oyunda birbiriyle koşut ilerleyen iç anlatı yöntemi uygulanmaktadır. Rejisör ve Prodüktör'ün de katılımıyla oyun içindeki oyunda; sarhoş bir baba ile kızlarını bir an önce baş göz edip başından savma düşüncesinde olan sorumsuz bir annenin üç kızının, bir delikanlı ta-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

rafından kandırılıp terk edilmeleriyle sonuçlanan trajik yaşantıları anlatılmaktadır.

Keloğlan / Gülten Akın (GA)

Haksızlığa uğrayan, dostluk edinmeye çalışırken üçkâğıtçıların elinden yakasını kurtaramayan, kurban durumuna düşen Keloğlan'ın başından geçenlerin anlatıldığı oyun, şiirsel bir dille kaleme alınmıştır. "Hasandayı Kuşu", "Öküz", "Tilki" gibi hayvanların söze gelmesiyle masal atmosferinin pekiştirildiği oyunda, "Polis", "Savcı", "Belediye Memuru" gibi günümüz dünyasından etkiler de görülmektedir.

Keloğlan'la Zülfüarı / Y. Kenan Işık

1986'da yayımlanan oyun, Keloğlan masallarına gönderme yaparak ilerlerken, günümüz dünyasından izler de taşır. Teknoloji çağının gelişmesiyle bilgisayarların insan hayatındaki yerini, teknolojinin kötüye kullanılmaması gerektiğini, barış içinde yaşanması bir dünya isteğini dile getiren oyunda, olaylara uzak açıdan bakmayı sağlayacak çeşitli sahneleme teknikleri kullanılmıştır.

Bu çerçevede ele alınan 5 oyun dışında, bilinen ancak kimi olanaksızlıklar nedeniyle inceleme kapsamına alınamamış şu oyunlar da vardır: Sevgi Sanlı'nın "Menevşe Yaprığından İncinen Kız", Mustafa Rahmi Balaban'ın "Keloğlan", Sami Ayanoglu'nun "Keloğlan", Mümtaz Zeki Taşkın'ın "Keloğlan", Eflatun Cem Güney-Birkan Özdemir'in "Keloğlan", Işıl Türkben'in "Keloğlan'ın Tembelligi", Fikret Terzi'nin "Keloğlan", Zeki Alan'ın "Keloğlan", Cemalettin E. Kavaklıgil'in "Keloğlan Hekimbaşı", Ulviye Bursa'nın "Keloğlan Keleşoğlan", Osman Güngör Feyzoğlu'nun "Keloğlan Kırk Kötü Kişiye Karşı", Mahmut Tunaboğlu'nun "Keloğlan Yanlışlıklar Güldürüsü", Cihat Türkoğlu'nun "Keloğlan'ın Bahtı", Lale Oraloğlu'nun "Keloğlan'ın Eşegi", Nihat Asyalı'nın "Keloğlan ve Devlet Kuşu" oyunları.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Bulgular

Sözlü kültür bakımından zengin bir birikime sahip olan Türk yazını, yazınsal türler açısından da güçlü bir ilham kaynağıdır. Yüzyıllardır süre gelen halk anlatı kültürünün ve güçlü bir geleneğe dayanan Türk yazınının önemli anlatılarının tiyatro metni hâline dönüştürülmesiyle, gelenekle yeniliğin bir aradalığı değişik perspektiflerle gözler önüne serilir.

Halk anlatı geleneğinin tiyatrodaki görünümü ile Türk sözlü kültürünün özellikleri sahneye taşındığı gibi, olağanüstülüklerle kurulu halk anlatılarının tiyatro metnine dönüşümü aşamasında da önemli ipuçları elde edilmiştir. Bu türden uyarlamalar üzerinde yapılacak yeni çalışmalarla da metinlerarası dünyasının yepyeni renkleri, dönüşümleri ortaya çıkacaktır.

Gelenekteki anlatıdan oyuna geçilirken oyunlaştırma; kişiler, olaylar örgüsü, anlatım dili, uzam ve zaman yönünden tiyatrodaki kullanılabilecek olan yanlarıyla gerçekleşirken, farklı bir yazın biçimini yeni bir yapıya uydurmanın güçlükleri yanında, olayların sahnede eylemle canlandırılması da öyküden alıntılanan yapılarda sınırlılığa gitmeyi gerektirmektedir. Öykünün düş gücünün olanaklarıyla algılanmasına zemin hazırlayan olağanüstü durumlar ise oyunlaştırmada güçlükler yaratabilmektedir.

Tiyatroda bütün iletim araç ve yollarından, sahne ve aktörün olanakları ile kısıtlı olarak yararlanılır. Sahne ortamı kendi boyutuyla, fizik olanaklarıyla sınırlıdır. Sahneye taşınamayan olaylar, ancak ses ve ışık efektleri, hareket ve sözlerin yardımıyla, sahne dışında geçiyormuş gibi yansıtılabilir. Tiyatro tekniğinin halk anlatısını nasıl sahneye taşıdığı ve tiyatronun kesitlere ayrılarak sunulmasının verdiği olanaklar, sahne / bölüm / perdenin anlatı izlencesi açısından verdiği ipuçlarıyla oyunun gelişiminin bu kesitlemeye bağlı olarak anlatıyı nasıl dönüştürdüğü gözler önüne serer.

Sahneye koyma aşamasında **uygulanan tiyatro teknikleri** nin halk anlatısının yapısına etkisi, ele alınan oyunlarda şöyle bir görünüm sergiler: Oyunlar masal havası içinde kurgulanıp gerçeklere dayandırıldığı gibi (NH1, MM1, MM2), tamamen halk anlatı geleneğinden sıyrılıp günümüz dünyasının materyalist anlayışı-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

şına uygun olarak (BN, GA, GD, HE, HK, MM1, MM2, NH3, TN) da ortaya konmaktadır. Olağanüstü durumlar, değişimler, zaman, uzam sınırsızlığı gibi konular olanaklar ölçüsünde sahneye taşınır. Gelenekteki kahramanın dövüş hünerini göstermesi, 9 ay sonra doğacak çocuk, erginlenme töreninin gerçekleştiği 15 yaş öncesi, atla yolculuk, doğar doğmaz yürüyüp kırk günde büyüme vb. eylem birimleri ya hiç sahnede geçmez ya da sahne dışında gerçekleşip sadece söze dökülür. Olay akışındaki kimi ayrıntı durumlar ya da olaylar da sahne üzerinde gösterilmekten çok, oyun kişilerinin söyleminde dile getirilir. Kırk yiğidin sahnede dört kişiyle canlandırılması ya da Azrail'in ak sakallı, yaşlı bir yolcu olarak gösterimi gibi düzenlemeler de sahne sınırlılığı kapsamında değerlendirilebilir (AKT, FT, İHO, MM2, MM3, NC, NH1, HE, HK, SB, ST1, ST2, TN, TO, TT, ZK).

Sahnenin fiziksel olanakları dolayısıyla aktarılmakta güçlük çekilen olaylar, ses, görüntü ve ışık efektlerinin, sembolik hareketlerin ya da sözlerin yardımıyla yansıtılır. Böylelikle olayların kısa sürede algılanması sağlanmış olur. Atmosfer pekiştirmede, gerilimi ve duygusallığı arttırmada ya da karşıtlık yaratarak yadırgamaya uğratmada ışık, ses ve müzik düzenlemeleri işlevsel görünür. Ulu Murat-Dede'nin varlığının simgesi olarak mavi ışığın kullanımı (TT), takırtılar, bomba sesleri, tef sesleri, rep müziği (HK), gürz sesi (NH1, ÜD, ZK), davul sesi (AKT, HE, KI, MM3, RÖ, ÜD), kanun sesi, sazcuların sesi (YP), halk ezgileri (ZK), nal sesleri (FT, MM1, NC, RÖ), motor gürültüleri, traktör, buldozer, biçer-döğme homurtuları, çoban kavalları, ayin, ölümün dairelenmesi, düğün sahnesi (MM1), ayak sesleri, zincir şakırtıları, açılan kilitler, kapıların tok sesi, cinlerin dansı, geyiklerin uluması (MM3), su sesleri, yaprak sesi, kuş, böcek sesleri (AKT), bülbül sesleri (RÖ, TT), inlemeler, ulumalar, kişnemeler, böğürmeler, çocuk çığlıkları (NFK), kopuzun sesi (HE, TO), at kişnemesi (FT, RÖ, ST), boru sesi (NH2, SŞ), ezan sesi (KI, SŞ), çekiç sesi, yağmur sesi (TN), ayak sesleri (NH3), köpek havlamaları (NC, TT), dingil gıcırtağı, koyun melemeleri, deve çanları, karga sesleri, gök gürültüleri (TT), boşlukta sevişen iki beden dans, ezgi, kırmızı ve mavi ışıklar yaratılarak verilmesi (TN) bu işlevi yerine getiren örneklerdir.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Yazarlar kimi kez araya girerek rejisörü sahnenin nasıl uygulanması gerektiğine dair yönlendirerek, oyunun seyri ve kullanılacak tiyatro teknikleri hakkında da bilgi verirler (HE, KI, MM2, MM3, NH1, TN, ÜD).

Oyunda seyircinin eleştirel düşünebilmesi ve oyuna katkıda bulunabilmesi için araç konumunda kullanılan “anlatıcı” da aynı oyunun içinde farklı bir düzlemin varlığı olarak kendini gösterir (AKT, BN, EA, FNÇ, FT, HE, İHO, MM2, MM3, ST1, ST2, ÜD, ZK). Anlatıcının yer aldığı ve olay örgüsünün devam ettiği sahneler iki farklı uzam ve zamanda görüldüğü gibi, anlatıcı ile oyun kişilerinin sözleri içe içe girerek de olay örgüsünde kırılma yaşanır (MM2, MM3, ÜD). Kimi zaman oyun kişileri de anlatıcı rolüne girerek olay akışının devamlılığını sağlayan ya da sekteye uğratan bir yapı sergilerler ve olguyu bildirme işlevine bürünürler (FNÇ, HE, MM3, NC, RÖ, SŞ, TN, TO, ZK). Anlatıcılar oyunu zaman zaman kesintiye uğratarak seyirciye seslendikleri gibi, kişileri öznel bir tavırla tanıtır ve yargırlarlar. Anlatıcıların halk anlatı geleneğindeki hızlı zaman akışını sağlayan, olgun, ermiş, bilici, yaşlı, pir, derviş kimliğine de çoğunlukla uyduğu görülmektedir: Ozan Sorgut (FT), Ozan Balkaş (SŞ), Dede Korkut (RÖ, TN), Ozan ve Kopuzcular (İHO), Büyük Ozan, Küçük Ozan (HE) bu işlevi yerine getiren örneklerdir.

Oyunlarda kullanılan monolog tekniği kişilerin iç yaşantılarını yansıtması bakımından işlevseldir (AKT, HK, MM2, MM3, NC, NH1, NH2, SŞ, TT, YP, ZK). Kişiler karşılardaki hakkında söyleyemediklerini de böylelikle dile getirirler.

İç anlatı tekniği ise oyunlardaki olay örgüsüne koşut ilerleyen, sonraki sahnelerde yaşanacak olaylar hakkında kestirimde bulunulmasını sağlayan, yansıtma özelliğiyle ileriye görebilme işlevi taşıyan bir yapı olarak oyunlarda yerini alır (BN, MM3, YP, ZK).

Oyunların bölümlenmesine bakıldığında ise olay akışının sekteye uğratılmadan, çoğu sahneler arasında neden-sonuç ilişkisinin kurulduğu dengeli bir yapı olduğu görülmektedir. Kimi oyunlar “perde” (KI, NH1, NH3, TO) ve “bölüm” (MM2, GD, ST2, ÜD, YP) adı altında bölümlendirilip kendi içinde “sahne”lere, “meclis”lere ya da “tablo”lara (AKT, FNÇ, FT, İHO, NFK, NC,

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

NH2, RÖ, SB, SŞ, ST1, TN, TT) ayrılırken; diğerleri “sahne” (EA, HK, MM1) ya da “episod” (ZK) şeklinde tek başlık altında toplanmışlardır. Kimi oyunlara bakıldığında ise, bölüm başlıklarının işlenen konuya göre adlandırıldığı görülür (HE). Sahne, perde ve bölümler anlatı izlencesi açısından önemli ipuçlarıdır. Oyunların gelişimi bu kesitlemeye bağlı olarak daha kolay izlenmektedir. Ana bölüm başlıklarının en başında “prolog” (AKT, FNÇ, FT, NH1), “ön oyun” (HE, MM2, ÜD), “öndeyiş” (MM3, SŞ) ya da en sonunda “son oyun” (HE) adı altında, olayın serimini yapan oyun kişilerinin yer aldığı, bölümler arası geçişi sağlayan, olay örgüsünden ayrı ancak onu destekleyecek şekilde işlev gören bölümler de yer alır. Ayrıca “ara oyun”, “oyun arabaları” başlığı altında yer alan bölümler de sahneleme tekniği açısından önemli yenilikler olarak değerlendirilebilir (MM2, MM3).

Halk anlatıları tiyatroya uyarlanırken, anlatım araçlarında da birtakım değişikliklere gidilmesine olanak tanır. Uyarlamada kullanılan teknik işlemler, gerçek yaşamı benzetme yoluyla yansıtan “**klasik-dramatik yapı**” ya da gerçek yaşamın, yabancılaştırılarak, yadırgamaya uğratarak, uzak açıdan gösterilmesine dayanan, yer, zaman çokluğu, olay çeşitliliğiyle tarihsel süreci gösteren “**epik yapı**” anlatım yöntemine göre değişir. Oyunlar sahnelenirken bahsedilen anlatım yöntemlerinden genelde biri tercih edilirken, kimi oyunlarda her iki yöntemin de sahneleme tekniğine başvurulduğu dikkat çeker. Oyun kişilerinin derinlemesine işlendiği, çabaları, olaylar üzerindeki etkileri seyirci ya da okuyucu üzerinde duygu birliği yaratacak şekilde sergileyen, oyun kişisiyle özdeşim kurarak yanılısına sağlayan klasik-dramatik yapı, uyarlanan oyunlarda daha az kullanılan anlatım yöntemi olarak görülür (EA, MM1, MM2, NC, NH1, SŞ, TT, YP). Epik yapı ise olaylara uzak açıdan ve eleştirel bir bakışla bakmayı sağlayacak olanakları ve gerçeğin yeni bir gözle değerlendirilmesini sağladığı için, yazarların bir düşünceyi ortaya koyma, savunma yolundaki amaçları gereğince oyunlaştırmada daha çok kullanılmıştır (BN, EA, FNÇ, FT, GA, GD, HE, HK, İHO, KI, MM3, NFK, NH1, NH2, NH3, RÖ, SB, ST1, ST2, TN, TO, ÜD, ZK). Epik yapının estetik temellerinden biri olan “yabancılaştırma” oyunlarda sıkça kullanılmış, illüzyonu kırmak için “yadırgatma”lara başvurulmuştur. Böylelikle seyirci

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

ya da okuyucunun oyun kişilerle özdeşleşmesi engellenerek, yorumlayıcı bir düşünce sürecine girmelerine de olanak sağlanmıştır.

Oyunlarda **işlenen öyküye** ve oyunların **iletisine** bakıldığında da şöyle bir tabloyla karşılaşılır: Özellikle ikili aşk hikâyelerinden uyarlanan oyunlarda erkek kahramanın yaşamla mücadele ederek aşkın gücünü kanıtlanması dikkat çekicidir. Bu, gelenekten tiyatroya uyarlamalarda değişmeyen bir yaklaşımdır. Değişen, zorluğun aşımında kullanılan araçların biçimi, coğrafyaların gerçekliği, yardımcı rolündeki kişilerin özellikleridir. Halk anlatılarının tiyatro metni hâline dönüştürülmesinden sonraki önemli farklardan biri idealizmin biraz gerçekçi bir perdenin ardından kendini göstermesidir. Gelenekteki anlatının ideolojik bir hedef için araç olarak kullanıldığı bu oyunlarda önemli bir değişim çizgisi görülür. Masalsı aşktan yaşanılır aşka, daha karmaşık, içsel, derin bir aşka yönelik söz konusudur. Ayrıca oyunlarda kendi düşüncelerini açıkça ortaya koyan öznel tavırlı anlatıcılar da kullanılmıştır.

Yazarların amacı, halk anlatılarındaki idealize edilen aşkı toplumsal ve düşünsel bir iletinin aktarılmasında araç olarak kullanmaktır. Oyunların çoğunda yüzey yapıda bir aşk hikâyesi anlatılırken, derin yapıda eleştirel bir tavırla savunulan ülkü gözler önüne serilir. Bireysel aşk için yola çıkmışken toplumsal kaygının göz ardı edilemeyeceğinin anımsatıldığı (NH1, SŞ, TT, ÜD), dünyevi aşktan sıyrılıp ilahi aşka yönelen (SB), ihanetin, bencilliğin, yalancılığın karşısında; beraberliğin, fedakârlığın, topluluk bilincinin vurgulandığı (FNÇ, FT, HE, ST1, ST2, GD, İHO, NH2, RÖ, TN, TO), ırkçılık ve yabancı düşmanlığının eleştirildiği (YP), kan davasının, ağalık sisteminin, toplumsal baskının ve evlilik kurumunun hicvedildiği (MM1, MM2), çarpık insan ilişkilerinin, yozlaşmanın, insansızlaşmanın, hırsın, ahlak çöküntüsünün yerildiği ve insani değerlerin vurgulandığı (HK, NH3), feminist bakış açısıyla beklemeye yazgılı kadının haksızlığa uğradığı (ZK), kendi çıkarlarını herkesinkinden üstün tutan insanların soysuzlaşmasının, devlet düzeninin hicvedildiği; tokgözlülüğün, sevgi ve dayanışmanın öneminin ortaya konduğu (AKT, EA, NH2) oyunlar, halk anlatıları çerçevesinde yaşanan çağa uygun yepyeni anlamlarla donatılırlar. Gelenekteki anlatılarda görülen doğaüstü maceraların, cadılarla, pehlivanlarla mücadelenin yerini, oyunlarda daha gerçekçi

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

ve hayati sorunlar alır. Halk anlatısının masal ikliminden ve geniş coğrafyasından sıyrılan başkişi, oyunlarda azmi, iradesi, inancı ve mücadelesi sayesinde emeline ulaşır ya da ulaşma yolunda önemli adımlar kat eder, oyun umutla sonlanır. Başkişinin, sevdiği için verdiği mücadele gelenekteki gibi manen sınanmasını, deneyim kazanmasını, olgunlaşmasını içeren bir süreçtir.

Uyarlanan oyunlar halk anlatılarının değişmeyen yapısından büyük ölçüde beslenmiştir. Sözlü belleğin “kılık değiştirme” (NH3, ST2), “zindana atma” (NH2, ST), “olağanüstü değişim / dönüşüm” (RÖ, TT), “ilk görüşte âşık olma” (HE, NH2, TT), “engele takılma” (FNÇ, NH3, ST1, ST2, TO), “kız kaçırma” (SŞ), “zor işi başarma” (FNÇ), “aşıkların işaretle anlaşması” (TO), “çocuksuzluk” (FT, HE, NC, RÖ, TO), “adak adama” (NC, ST2), “olağanüstü şekilde çocuk sahibi olma” (SB, TN), “erliğe ilk adım” (FT, HE, RÖ, TO), “ad koyma” (FT, HE, RÖ, TN, TO), “ava çıkma” (FT, HE, İHO, RÖ, TO), “rüyada geleceği görme” (İHO, NH2, SŞ), “rüyada pir elinden dolu içme” (AKT), “fala bakma” (FNÇ), “tebdil gezme” (NFK), gökte ayın on dördü (NFK) vb. kalıplı yapıları en az gelenekteki anlatılar kadar etkin ve süreklidir. Yazarların çoğu, anlatılardaki ana izleklerin arasına iç anlatılar katarak kişisel üsluplarını ortaya koyar ve ana anlatıya eklenen kısalı uzunlu alt anlatılarla verilmek istenen iletiyi duygusal-düşünsel olarak desteklerler. Böylelikle halk anlatılarının ana yapısındaki anonimlik kırılarak tiyatroya dönüştürülmesinde kişisel yaratım süreci devreye girmiş olur.

Oyunlaştırmada **olaylar örgüsüne** bakıldığında; yapısal düzen, gelenekteki anlatıların tiyatro metni hâline dönüşümünde bazı değişikliklere uğrar. Art arda dizilişli kurgu, iç içe dizilişli kurgu (iç anlatı) ve eş zamanlı kurgu, uyarlanan oyunlarda kullanılan bir diziliş düzeni olarak dikkat çeker. Art arda dizilişli olaylar örgüsünde episodik ve çizgisel bir yapı görülür (EA, FNÇ, FT, HK, İHO, NC, NFK, NH1, NH2, NH3, RÖ, SŞ, ST1, ST2, TN, ÜD, YP, ZK). Kronolojik ilerleyişin hâkim olduğu bu yapıda -örneğin âşık olmaktan sevgililerin kavuşmasına kadar- süregelen bir akış söz konusudur. Kahramanın çevresinde gelişen sürekli yükselişte olan bir mücadele ve fiziksel eylem esas alınır. Oyunlar gelenekteki şekliyle durağanlıktan eyleme doğru yükselir; arka arkaya

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

eklenen fiziksel ve duygusal olay örgüsüyle gerilim tırmanır ve mutlu ya da mutsuz sonla oyun sonlanır.

İç anlatı yöntemine başvuru olan oyunlarda ise (BN, HE, MM2, TO, TT, ÜD, ZK, YP), her iç anlatı dış anlatıyı duygusal ya da düşünsel olarak destekler. Oyunlarda kullanılan bu anlatı tekniğiyle olaylar örgüsünü renklendirmek, olayı genişletmek, ana anlatının temel aldığı fikri alt anlatılarla da kanıtlamak amaçlanır.

Eş zamanlı olaylar örgüsünün kullanıldığı oyunlarda da anlatının iki odaklı olması sağlanmıştır (BN, EA, ÜD). Bu oyunlarda kimi sahneler eş zamanlı olarak ilerler ve sonunda ortak bir sonuca bağlanırken; kimisinde aynı sahne içinde eş zamanlı olarak iki farklı durum ortaya konur.

Uyarlanan oyunlarda iyimser ve idealist mutlu son (EA, FNÇ, FT, GD, HE, İHO, NFK, NH3, RÖ, ST1, ST2, TO) anlayışıyla birlikte, dönemin modernist eğilimlerinin bir sonucu olarak görülebilen açık uçlu sonlar (BN, NH1, NH2, TN, TT, ÜD, ZK) da yaşanmaktadır. Ayrıca trajik sonlu hikâyelerin aslına uygun olarak mutsuz sonla (HK, MM1, MM2, MM3, NC, SŞ, YP) tamamlanan oyunlarla da karşılaşılır.

Gelenekteki anlatılara bakıldığında, olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisinden çok tesadüfiliğin hâkim olduğu görülür. Uyarlanan oyunlarda ise yeni dünya görüşünün, farklı beklentilerin etkisiyle daha realist bir bakış açısı oluşturulmaya çalışılmış, olay diziminde neden-sonuç ilişkisinin daha yoğun kullanıldığı görülmüştür.

Oyun kişilerinin gelenekteki biçiminden ayrılan taraflarına bakıldığında ise şöyle bir tabloyla karşılaşılır: Gelenekteki anlatılarda görülen asal kişiler kalıplaşmış tiplerdir. Bunlar; tepkileri, ilişkileri, davranışları değişmeyen, okurun beklentisini tatmin eden tek boyutlu kişilerdir. Uyarlanan oyunlarda ise oyunun asal kişileri daha içe dönük, çok boyutlu işlenmiş, karmaşık yapıda ele alınmıştır. Ayrıca iç hesaplaşmalarıyla yansıtılan anlatıların bilindik tiplerine karmaşık kimlikler de yüklenmiştir. Anlatılardaki fiziksel eylemin yanı sıra oyunlarda duygusal eylem de kendini gösterir. Gelenekteki kişiler olumlu ve olumsuz nitelik taşıyanlar şeklinde ikiye ayrılıp kategorize edilirken, uyarlanan oyunlarda

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

tipten karaktere dönüşen; iyi ve kötü her iki karakter özelliğini gösterebilen -Ferhat ile Şirin hikâyesindeki Mehmene gibi- kişilerle karşılaşılır. Uyarlamalarda kişiler kalıplarından sıyrılarak bireyselleşmeye başlamaktadır. Gelenekteki ideal kişiler gibi ideal dünya düzeni de bir değişim yaşamakta ve dünya gerçekliğiyle yüz yüze gelmektedir. Bireye dönüşen anlatı kişileri, halk anlatı kalıplarının modern dünyaya uyarlanmasında kırılmaya başlandığının da bir göstergesidir. Oyun kişilerinin karakteristik nitelikleri özellikle oyunun ideolojik işlevine kaynaklık etmektedir. Asal kişilerin nasıl bir çevrede yetiştikleri, mücadele güçleri, idealist bakış açıları gibi ön plana çıkan özellikleri, oyunun vermek istediği düşünceyi izleyen başat öğelerdir.

Oyunlarda sahne olanaklarının sınırlılığı çerçevesinde masal dünyasından çıkıp gelen ve olağanüstü varlık gösteren kişilere de rastlanır: İnsan başlı yılan, ejderha, cinler, kesikbaş, ateş kanatlı melekler, hayalet (MM2, MM3), Azrail (GD, TO), Kaman (AKT), Cinler, bir görünüp bir kaybolan Derviş (NFK), bir dudağı yerde bir dudağı gökte Zebellahi (NFK), Hasandayı Kuşu, Savcı, Öküz, Tilki, Korkut Ata (TO), Periler (SB), Boğa (FT), Ağaç, Kuş, Dağ (FT), Hızır (FT), Düş Perisi, Cinler (Zaman Cinleri, Elem Cinleri) (TN), Cadılar (NH3), Rüzgar, Su Perileri, Murat-Dede (TT) vb.

Anlatıların uyarlandığı oyunlarda geçen **uzamlar** ise yine sahne olanakları içerisinde ele alınmıştır. Yazarların metin içerisinde getirdikleri açıklama ya da oyunda kullanılan anlatıcı yardımıyla belirtilen uzamlar, oyunların gelenekteki biçiminden ayrılan ya da benzer yanlarını ortaya koydukları gibi, yaşanan coğrafyanın nitelikleri hakkında da bilgi verirler. Uyarlamalarda görüldüğü üzere gelenekteki geniş uzam duygusu yerini, sahne sınırları içinde daha gerçekçi ve daha işlevsel bir uzam mantığına bırakmaktadır. Hatta sahnenin kısıtlı olanaklarının üzerine çıkan metinler, yadırgatmaya uğratacak temsili objelerin de kullanımını gerektirmektedir.

Uyarlamalarda sıklıkla kullanılan epik yapı tiyatro tekniğinin bir yansıması olarak sahnelerin farklı uzamlarda geçtiği görülür. Dar ve geniş, iç ve dış uzam olaylar örgüsündeki yapılanmayla paralel olarak sahnelere dağıtılmıştır. Klasik-dramatik yapının etkisiyle uzamların içinde bulunulan durumun atmosferini ve oyun kişilerinin psikolojilerini yansıtmaları da dikkat çekicidir.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Uzamın sahip olduğu nitelikler, o uzama sahip kişi ya da o sahne üzerinde yaşanan olaylarla ilgili olarak da bir ön bilgi verir.

İç uzamın içinde geçen sahnelerde kişiler tedirginlik ve bilinmezlik yaşarken, onların ruh durumlarında da bir içe kapanma hissedilir. Kıskançlıklar, öfkeler, pişmanlıklar, iki yüzlülükler, korkular böyle bir uzamda öne çıkan duygulardır. Geleneğe görülen çoğu iç uzam işlevsel olarak uyarlamalarda da kullanılmıştır. Saray (EA, HK, NH1, NH2, NH3, SB, SŞ, ÜD, ZK), mermer saray (NFK), köşk (MM1, NH1, SB, ÜD), kasr (MM2, MM3), zindan (NH2, ST1, ÜD), kale (NH3, ST1), kule (AKT), zindan kulesi (NFK), hisar (TO), mağara (HK, NH1, TT), hem geleneğe hem de uyarlamalarda öne çıkan uzamlardır. Bunların dışında taht odası / salonu (EA, NH1, NH2, NH3, SŞ, ST1), kervansaray (SŞ), ev (GD, HK), konak (AKT, SB), kulübe (HE, NH3), köy kulübesi (GA), oda (BN, EA, MM3, NFK, NH2, ZK), toplantı odası (SŞ), âşık kahvesi (SB), dehliz (MM3), mahzen (MM3, NFK), çadır (FNÇ, FT, GD, HE, İHO, KI, MM2, MM3, NC, NH3, ST2, TN, TT), otağ (HE, İHO, RÖ, ST1, TN), ak otağ, kızıl otağ, kara otağ (HE, RÖ, TO) gibi iç uzamların yanı sıra; galeri (YP), lokanta (YP), polis merkezi (YP), hastane (YP), televizyon stüdyosu (YP), kulüp salonu (YP), metro (YP), resim atelyesi (HK), radyoevi (BN) gibi olay akışıyla koşut modern yaşamın uzantıları olarak geleneğe farklı iç uzamlar da kullanılmaktadır.

Dış uzamın geçtiği sahnelerde ise toplum kesimine yayılma söz konusudur. Doğanın getirdiği özgürlük ve sonsuzluk duygusuyla birlikte; hoşgörü, güven ve yaşama sevinci de bu uzam içerisinde kendini gösterir. Ancak kimi oyunlarda bunun tam tersi bir durum da söz konusu olabilmektedir. Böyle uzamlar tehlikeye açık, tekinsiz yer olarak dikkat çeker. Oyunlarda geçen dış uzamlar; yayla (NC, NH1), ova (MM2, RÖ), çöl (NH3), ağaçlık (AKT, NH1, TT), ağacın altı (FT, KI, ST1), orman (AKT, FT, HE, MM3), bahçe (MM3, ÜD, EA, SB), has bahçe (NFK), havuz başı (MM3), çardak altı (MM1), evin önü (MM1, ÜD), kerpiç evlerin damı (MM1), duvar dibi (MM1, MM2), zindanın avlusu (NH2), dağ, dağın önü, dağ başı, dağın yamacı (HK, MM1, MM3, NFK, ÜD), pınar (HE), ırmak kıyısı (MM1), kuru çay üzerindeki köprü (GD, ST2), ırmak üzerindeki köprü (SB), çeşme başı (SB), saray ko-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

rusu (SŞ), sarayın damı (NH2), pazar yeri (GD, SŞ), kasaba çarşısı (GA), köy meydanı (MM1), oba meydanı (NC, TN), tarla (GA), dilek ağacının önü (MM1), yıkık sur dibi (MM3), mezarlık (SB, SŞ), geminin güvertesi (NFK), kentin sokakları, caddeleri (YP), kır (HE, HK), bozkır (TN, TT), çayırılık (ST1, TT), yol (NC, NH3) ve açıklık bir yerdir (EA). Bunların dışında, uzamın net olarak belirtilmediği ve “kuşların cıvıladığı bir açıklık” (GD), “herhangi bir yer” (ZK), “ıssız bir mekan” (HE) gibi betimlemeler de yapılır.

Aşılması gereken engelin güçlüğünü vurgulayan uzamların tanımlamalarına bakıldığında da Demirdağ (NH1, ZK), Taşdağ (EA) gibi adlandırmalar anlamlı görünmektedir. Ayrıca Elmadağ (ÜD), Çamlıbel, Turna Pınarı, Karadağ, Aladağ, Otluk Pınar (AKT), Gürcistan, Karadervent, Trabzon (TO), Kazılık Dağı (FT), Güney Anadolu’da Kerkük, Çardaklı ve Bakube, Kerkük’ün güneyinde bir nehir Diyala (SŞ), Mısır (NH2), Suşehri (TT), Çiçek Dağı, Gelin Alan Çayı (NC), Altındağ (İHO), Kuzeydoğu Anadolu (HE), Kazılık Dağları (RÖ) da adı geçen uzamlardandır.

Zaman kavramına bakıldığında, gelenekteki anlatılar belirsiz bir “eski zaman”da geçerken; olaylar örgüsündeki zaman dilimleri “bir gün...”, “epey zaman sonra...”, “birkaç gün...”, “bir gün şafak vakti...”, “günlerden bir gün...”, “bir zamanlar...”, “bir yaz günü...”, “vakitlerden bir vakit...” gibi kullanılan belirsiz zamanlardır. Uzamda olduğu gibi zamanda da sonsuzluk duygusu hâkimdir.

Oyunlarda geçen, kahramanın yiğitliğinin göstergesi olarak kırk gün gibi kısa bir sürede yerine getirilen görev, sevgilinin kırk örüğünü kırk günde çözerek ölümü bekleyişi vb. kullanımlar da sıkıştırılmış olağandışı zaman kullanımını anlatılara sokmaktadır. Uyarlanan oyunlarda yine sahne olanakları çerçevesinde gelenekten farklı olarak gerçeklik gözetilmiş ve -istisnai kimi oyunlarda zaman net değilse de- daha belirli zaman dilimleri kullanılmıştır.

Uyarlamalarda yaşanan tarihi dönem “anlatı zamanı” olarak ele alındığı gibi, oyunların başından sonuna kadar sahnelere dağılmış ve sahneler arası geçişleri sağlayan zaman dilimleri de “anlatılan zaman” olarak öngörülmüştür. Buna göre yaşanan tarihi dönemin yazarca belirtildiği kimi anlatı zamanları şöyledir: “on

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

ikinci yüzyılın ilk yarısı" (SŞ), "milattan 1600 yıl önce" (NH2), "bin yıl önce bugün" (GD), "bugünkü Amasya" (ÜD), "yirminci yüzyılın sonlarına doğru" (YP), 1924 yılı, eski çağ (TT).

Oyunlarda gerçeklik gözetilerek sahnelere yerleştirilmiş belirli anlatılan zamanların kimisi ise şu şekilde görülmektedir: "sabahın erken vakti" (MM1), "sabahın er saati" (SB), "gece" (AKT, FNÇ, HE, HK, MM1, MM3, NC, NFK, NH1, NH2, SB, SŞ, TN, TT, ÜD), "akşam" (AKT, NFK, NH1), "günbatımı" (ST1, MM1), "erken şafak vakti" (AKT, NFK, NH1, TN), "alaca şafak" (TN), "sabahla öğle arası" (NFK), "ikinci üzeri" (TT), "öğle sonu" (ST1), "öğle ile ikinci arası" (TT), "bir sene sonra" (MM3, NH), "dört ay sonra" (NH1), "günün ilk saatleri" (ÜD), "ertesi gün" (ÜD), "üç gün sonra" (SŞ, ÜD), "on gün sonra" (ÜD), "on beş gün sonra" (SŞ), "otuz gün sonra" (NH3), "temmuz başları" (NC), "mart başları" (NC), "bahar" (ST2), "bir ay sonra" (ÜD), "40 gün sonra" (NC), "iki yıl önce" (NH2), "iki yıl sonra" (SŞ, ZK), "yedi yıl" (MM3), "beş yıl sonra" (NH2), "on beş yıl sonra" (MM2), "on altı yıl sonra" (TO), "yedi yüz yıl önce" (HE, NH2), "yaz" (AKT). Kimi oyunlarda masal kalıplarının bir uzantısı olarak belirsiz zaman dilimlerinin kullanıldığı da olur: "evvel zaman içinde" (FNÇ), "eskiden" (MM3, ÜD), "bir zamanlar" (FT), "uzak zamanlar" (EA), "gün bu ya..." (EA), "günden güne..." (EA), "günlerden bir gün" (FT, TN) gibi.

Dramatik yapının hâkim olduğu oyunlarda zamanda hızlanma ve yoğunlaşma; epik yapı özelliklerinin kullanıldığı çoğu oyunda ise çok, uzun ve aralıklı zaman dilimleri görülmektedir. Çoğu oyunda olaylar kronolojik bir dizgeyle ilerlerken, kimi durumlarda zaman kırılmaları yaşanmaktadır. Ayrıca oyunlarda zaman faktörü olayların çerçevesini aşarak eski olayları ya da geçmişte yaşananları da kapsamakta ve daha geniş bir zaman dilimini oyuna sokmaktadır. Oyunlarda yer alan anlatıcının bulunduğu sahneler ile olay örgüsünün devam ettiği sahneler kimi kez birbirine girmekte, oyun kişileri de günümüz dünyasının içinde yer alarak zaman içinde boyut değiştirmektedirler. Bu durum kişilerin masal zamanıyla modern dünya arasında sıkışıp kaldıkları izlenimini uyandırmaktadır. Oyunların çoğunda kullanılan zaman dilimleri, yaşanan olayların görünümüyle özdeştir. Kimi zamanlar -

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

örneğin “gece”- gerilim ögesi olarak kullanıldığı gibi, kimileri umudu çağrıştıran, geleceğe atıfta bulunan sembolik bir anlam taşırlar.

Uyarlanan oyunlardaki söylem **diline** bakıldığında, âşık anlatılarındaki biçim özelliği olarak nazım ve nesrin bir aradalığının ve masal söyleyiş kalıplarının gelenekteki kadar yoğun olmasa da kullanıldığı görülür. Manzum tiyatro söyleminin varlığı ile karşılıklı konuşmalarda şiirsel söyleyişlerin kullanıldığı düz anlatımlar da dikkat çekicidir (EA, FNÇ, GA, GD, HE, İHO, MM2, NH1, NH2, RÖ, ST2, TO, TT). Uyarlamalarda sevgililerin karşılıklı konuşmaları, birbirlerine söyledikleri sevda sözleri de şiirsel söyleyişler için zemin hazırlar ve gelenekteki kalıplara uygun düşer (GD, NH1, SB, SŞ, ÜD, YP).

Kimi masal motiflerinden, halk deyişlerine özgü üslûptan ve geleneksel anlatım biçimlerinden yararlandığını gösteren örnekler (FT, GD, HE, HK, İHO, MM1, NFK, NH1, RÖ, SB, ST1, ST2, TN, TO, ZK), uyarlamaların bir anlamda geleneğin taşıyıcısı olduklarının da göstergeleridir. Masal unsurlarıyla padişah fermanlarına özgü söz diziminin bir arada görülmesi de anlatı geleneğindeki kalıpsal ifadelerin bir uzantısı olarak değerlendirilebilir (NH1, EA).

Halk anlatı unsurlarından biri olan formel sayıların kullanımını oyunlarda yaygın olarak karşımıza çıkar: Üçler, yediler, kırklar (KI), 3 gün 3 gece (MM1), 3 oğul (İHO, MM2, NH3), 3 kara kurşun (MM2), 3 canavar (TO), 3 çadır (FT), 3 çadır (HE), 3 altın ok (FNÇ), 3 temsilci (RÖ), 7 başlı ejderha (KI), 7 intikam cini, kasrın 7 kat dibindeki mahzen, 7 kervan (MM3), 7 kat gök (AKT), 7 cüzzamlı (NFK), 7 dağ çiçeği (FT), 7 iklim (ST1, ST2), 7 yıl (MM3, NC, NH2), 7 inek, 7 başak, 7 kıtlık yılı (NH2), 7 Ovalar (NH3), göğün 7 katı (FNÇ), 7 günlük loğusa (NC), 7 yayla, 7 kış (NC), 7 kat el (İHO), 7 dere kokusu (RÖ), 9 erkek kardeş, 9 buğra (ST2), 9 ef-suncu, 9 ay (MM2), 9 erkek kardeş (MM2), 9 düğüm (AKT), 11 yıldız (NH2), 40 gün 40 gece (FT, MM1, NFK, NH2, TN), 40 akça (GD, TO), 40 örük (MM1, MM2), 40 gün 40 gece düğün (AKT), 40 katır, 40 davar (NC), 40 katır (FT), 40 yiğit (FT, HE, RÖ), 40 kız (FT, RÖ), 40 günah, 40 kâhin, 40 kurban (NH2), 40 kadın (İHO), 40 yıl (NC, NH3), 40 namert (HE), 101 odalı ev (NFK) vb.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

Ayrıca rivayet geçmiş zamanla oluşturulan masal söylem dilinin kullanıldığı oyunlar da vardır (BN, KI, ZK). Oyunların çoğunda karşılıklı konuşmalar düz anlatımla gerçekleşirken, gündelik konuşma dilinin dışına pek çıkmadığı oyunlara da rastlanır (HK, SŞ, ÜD, YP, ZK.). Bu oyunlar gerçekçi ve somut bir dille ortaya konmuşlardır.

Oyunlarda yabancı sözcük ve söz dizim yapılarına da rastlanmaktadır (BN, NH1, YP, ZK). Ayrıca divan yazınındaki söyleyiş kalıplarından, benzetme, eğretileme, kişileştirme, tezat sanatlarından da yoğun şekilde yararlanıldığı görülür (EA, FT, HE, HK, İHO, MM2, NFK, NH1, RÖ, SB, ST2, TO, ÜD, ZK).

Kişiler öfkelerini, hırslarını, sıkıntılı ruh hâllerini yansıtırken, küfür, argo ve kaba sözle duygularını ifade etmektedirler (AKT, BN, FT, GD, HE, HK, KI, MM1, NFK, NH1, NH2, NH3, RÖ, SŞ, ST2, TN, TO, TT, ÜD, YP, ZK). Bunlar iç konuşmalarını monolog hâlinde dile getirerek içinde buldukları ruhsal durumu dışa yansıtır (EA, MM2, NC, NH1, NH2, SB, ST1, SŞ, TO, TT, YP).

Oyunlarda atasözü, deyim ve kimi söz kalıplarına da sıklıkla başvurulur (AKT, BN, EA, FNÇ, FT, GA, HK, İHO, KI, MM1, MM2, MM3, NC, NFK, NH1, NH2, NH3, RÖ, ST1, SŞ, TO, TT, ÜD, ZK). Oyunlarda yöresel ağızların kullanıldığı örneklere de rastlanır (AKT, HK, MM1, MM2, NC, TT, ÜD). Ayrıca ses, sözcük, cümle tekrarları da sık kullanılmış, bu sayede oyunlara devinim kazandırılmıştır (EA, HE, NH1, NH2, NH3, RÖ, SB, TT, ZK). Kimi oyunlarda bunun oyunun geneline yayılmış bir yapı özelliği olduğu görülür (EA, NH2, NH3, ZK). Kısa ve devrik cümle kullanımları sık görülen dil özelliklerinden biridir (EA, MM2, ÜD, YP, ZK). Ayrıca kimi yazarlar oyundaki duyguyu verebilmek için, eksilteli cümlelerle kesintiye uğratılan konuşmalar, sözcüklerin hecelere bölünerek konuşulduğu durumlar, abartılı söyleyişler yaratarak kimi söyleyiş teknikleri geliştirmişlerdir (NH1, SŞ). Oyun kişilerinin aklından geçen düşüncelerinin seslendirildiği sahneler, kimi zaman durağan sahneleri de zenginleştirmektedirler (NH1, NH2, RÖ).

Uyarlamalarda günümüzde sık kullanılmayan ya da bilinmeyen -örneğin Eski Türkçe- sözcük ve deyimlere de rastlan-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

mıştır (AKT, FT, NFK, NH2, RÖ, SB, SŞ, ST1, TO, YP). Ayrıca yazarının yaratımıyla oyuna giren ifadeler de görülür (GA, HK).

Rubailer, tekerlemeler, maniler, ağıtlar, türküler, ninniler, şarkılar da hem şiirsel söyleyişleri besleyen, hem de işitsel olarak oyunun ritmini arttıran öğeler olarak oyunlarda yerini alır (AKT, FNÇ, FT, GA, HE, KI, MM1, MM2, MM3, NC, NFK, NH3, SB, SŞ, ST2, TO). Dualar, beddualar ve yeminler de halk anlatı geleneğinin bir uzantısı olarak oyunlara yerleşir (FT, GD, HE, MM1, MM2, MM3, NC, NFK, NH2, NH3, RÖ, SŞ, ST1, ST2, TO)

Oyunlar içerisinde bir düşünceyi ya da davranışı desteklemek ya da açıklamak için kimi metinlerarası söylemlere başvurulduğu görülür: Örneğin, Hz. İbrahim (MM2), Yahudi soykırımı, Hitler (YP), Kırk Haramiler (AKT), Yunus Emre (NFK), Çehov'un "Üç Kız Kardeş" oyunu (BN), Binbir Gece Masalları (TO), Nuh Peygamber (TO), Hızır Aleyhisselam (FT, RÖ, TO), Hz. Süleyman'ın hayvanlarla konuşması (SB), Köroğlu hikâyesi (SB), Ferhat ile Şirin (NC, SŞ), Hz. İsa, ölümsüz denilen Adonis, Kral Aietes'in kızı Medeia, Hz. Hasan'ı zehirleyen kadın Cade, Agamemnon'un eşi ve katili Klytaimnestra, Troia savaşına neden olan kadın Helena, Troia atı (SŞ), Tevrat'ta Yusuf kıssası (NH2), Mısır tanrıçası İsis ve tanrı Apis, Osiris, Amon-Ra, Horüs (NH2), Kerem ile Aslı (TT), Karacaoğlan'ın türküsü (NC), Arzu ile Kamber (NC), Zümrüt ü Anka, Şahmeran, Hamlet, Pamuk Prenses, Yedi Cüceler, Pinokyo (KI) bu bağlamda yapılan göndermelerdir.

Sonuç

Sekiz başlık altında incelenen oyun metinlerine bakıldığında, genel anlamda gelenekteki anlatıların yapısında birtakım farklılıkların ortaya çıktığı görülmüştür. Anlatılar, uyarlanan coğrafyaya göre mahallî renkler almış, verilmek istenen düşünce çerçevesine girmiştir. Halk anlatı geleneğinden yararlanan oyunlar arasında, motif ve epizotları bakımından benzerliklerin yanında farklılıklar daha çoktur. Yazarların sosyal ve kültürel çevresi, beklentileri, kişisel bakış açıları, tarihî ve coğrafi şartlar gibi etkenler, oyunlaştırmalarda varyantlar arasındaki değişikliklerin öne çıkan nedenleridir. Oyunların genelinde anlatının malzeme olarak alınıp yeni tekniklerle ve çağın sosyal şartlarına uygun şekilde oyunlaştı-

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

rıldığı dikkati çeker. Halk anlatılarının modern tiyatro tekniğiyle işlenmiş şekli olan oyunlar da gerek devrin yapısına uydurulmak için, gerekse tiyatro tekniği dolayısıyla oldukça fazla değişikliğe uğratılmıştır. Halk anlatı geleneğini aktaran / yayan anlatıcıların yerini bu kez bireysel yaratıcılar “yazar”lar almaktadır. Geleneksel halk anlatıları, teknolojinin ve değişimin etkisiyle 20. ve 21. yüzyıl tiyatro yazarlarının elinde değişimin / dönüşümün olanaklarını yaşamaktadır.

KAYNAKÇA

- AKIN, Gülten (1969). “Keloğlan”. **Türk Dili Dergisi Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı**. Sayı: 214, Temmuz.
- AKTULUM, Kubilay (1999). **Metinlerarası İlişkiler**. Ankara: Öteki Yay.
- AND, Metin (1971). **Meşrutiyet Döneminde Türk Tiyatrosu**. Ankara: Türkiye İş Bankası Yay.
- _____ (1983). **Türk Tiyatrosunun Evreleri**. Ankara: Turhan Kitabevi.
- BATU, Selahattin (1944). **Kerem ile Aslı**. İstanbul: Nebioğlu Yay.
- BİNYAZAR, Adnan (2003). **Halk Anlatıları**. İstanbul: Can Yay.
- CUMALI, Necati (1949). **Boş Beşik**. İzmir: Halkevi Dil ve Edebiyat Kolu Yay.
- ÇAMLIBEL, Faruk Nafiz (1932). **Akın**. İstanbul: Devlet Matbaası.
- DEGH, Linda (1989). **Folktales and Society: Story-Telling in a Hungarian Peasant Community**. Bloomington: Indiana University Press.
- DENİZER, Ümit (1993). **Ferhad ile Şirin**. İstanbul: Gerçek Sanat Yay.
- DİLMEN, Güngör (1982). **Deli Dumrul**. İstanbul: Adam Yay.
- ERKEK, Hasan (2008). **Boğaç Han**. İstanbul: Mitos Boyut Yay.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

- GÖKALP ALPASLAN, G. Gonca (2006). "Modern Edebiyatta Sözlü Kültür Etkisi", **Türk Edebiyatı Tarihi 3**. Kültür ve Turizm Bak. Yay. İstanbul.
- _____. "Metinlerarası İlişkiler Bağlamında Cumhuriyet Dönemi Türk Şiirine Genel Bir Bakış", **I. Türkiyat Araştırmaları Sempozyumu Bildirileri**. Ankara: 25-26 Mayıs 2006.
- GÜNAY, Doğan (2001). **Metin Bilgisi**. İstanbul: Multilingual Yay.
- İŞİK, Y. Kenan (1986). **Keloğlan'la Zülfüarı**. Ankara: TBMM Kültür, Sanat ve Yayın Kurulu Yay.
- KAVAS, Ebru (2007). "**Ferhat ile Şirin**" Öyküsünden Uyarlanan **Oyunlar**. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- KISAKÜREK, Necip Fazıl (y.y.). **Sabır Taşı**. Semih Lütfi Kitabevi.
- MUNGAN, Murathan (2006). **Mahmud ile Yezida**. İstanbul: Metis Yay.
- _____. (1995). **Taziye**. İstanbul: Metis Yay.
- _____. (2000). **Geyikler Lanetler**. İstanbul: Metis Yay.
- _____. , "Taziye Tüm Yaşamı Bir Ölünün Başında Anlatma Oyudur", **Milliyet Sanat**, S. 90 (1994), s. 11.
- NAR, Turgay (1994). **Tepegöz**. İstanbul: Gerçek Sanat Yay.
- NECATİGİL, Behçet (1970). **Üç Turunçlar**. İstanbul: Varlık Yay.
- OFLAZOĞLU, Turan (1998). **Korkut Ata**. Ankara: TDK Yay.
- ORUZ, İffet Halim (1933). **Burla**. İstanbul: Devlet Matbaası.
- ÖZAKMAN, Turgut (1998). **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**. Ankara: Bilgi Yay.
- ÖZEN, Rahmi (1997). **Boğaç Han Destanı**. İstanbul: Milli Eğitim Bak. Yay.
- PAZARKAYA, Yüksel (1993). **Ferhat'ın Yeni Açıları**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yay.

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*

RAN, Nâzım Hikmet (1965). **Ferhad, Şirin, Mehmene Banu ve Demirdağ Pınarının Suyu**. Haz. Memet Fuat. İstanbul: De Yay.

_____ (1993). **Kemal Tahir'e Mapusaneden Mektuplar / Mektuplar 3**. Der. Memet Fuat. İstanbul: Adam Yay.

_____ (1993). **Nâzım ile Piraye / Mektuplar 1**. Der. Memet Fuat. İstanbul: Adam Yay.

_____ (2002). **Yusuf ile Menofis**. İstanbul: YKY.

_____ (2002). **Kör Padişah**. İstanbul: YKY.

ŞAR, Selahaddin (1977). **Leyla ile Mecnun Tragedyası**. İstanbul: Bayramâşık Yay.

ŞENER, Sevda (2006). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**. Ankara: Dost Kitabevi.

_____ (2002). **Nazım Hikmet'in Oyun Yazarlığı**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yay.

TANYOLAÇ, Tevfik (1945). **Kelkit'in Doğuşu**. İstanbul: Vakıf Matbaası.

TAŞ, Songül (2001). **Necati Cumalı ve Oyunları**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yay.

TAŞER, Suat (1961). **Aşk ve Barış**. İstanbul: Varlık Yay.

_____ (1962). **Deli Dumrul**. Ankara: Dost Yay.

TECER, Ahmet Kutsi (1988). **Koçyiğit Köroğlu**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yay.

TOPRAK, Fûruzan (1973). **Boğaç Han**. İstanbul: Yeditepe Yay.

YÜKSEL, Ayşegül (1997). **Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar**. İstanbul: Mitos Boyut Yay.

<http://www.hasan-kayihan.com/ferhatilesirinx.htm> (16 Mart 2006).

Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature
and History of Turkish or Turkic
Volume 4 / 1-II Winter 2009*