



GÜLME DÜZLEMİNDE KOMEDİ DÜKKÂNI İLE ORTAOYUNU ARASINDAKİ BAĞ VE DİLSEL KOMİK (SÖZ KOMİĞİ) AÇISINDAN BİR KARŞILAŞTIRMA¹

The Relationship between Komedi Dükkâni ‘Comedy Shop’ and
Ortaoyunu in the Level of Laughter and a Comparison in the
Sense of Linguistic Humor (Verbal Humor)

Aygül Uçar, Cezmi Koca²

Mersin Üniversitesi

Özet: Gülmece günlük konuşmaların temel görünümünden birini temsil eder. Dolayısıyla gülmenin nedenleri ve neyin gülmeceyi oluşturduğu gibi konular Platon ve Aristoteles’ten beri merak edilmiş ve gülmece sürekli gelişen bir çalışma alanı olmuştur. İnsanların gülme yoluyla aldıkları haz gülünçlüğün teatral bir form olarak ortaya çıkmasının nedenlerinden biridir. Komedi Türk tiyatro tarihinde de, gerek Cumhuriyet öncesi gerekse Cumhuriyet döneminde çok sevilen bir tür olarak yerini almıştır. Ortaoyunu, komedi unsurlarını ve yerel özellikleri de içeren bir tür olarak geleneksel Türk tiyatrosunun başlıca türlerinden biridir ancak günümüzde artık yok olmuştur. Buna karşın Ortaoyunu’nun kimi özellikleri, daha sonra biçimlenen komedi çalışmalarında kendini göstermektedir. Bunun en belirgin örneklerinden birini “Komedi Dükkâni” adlı televizyon programı oluşturmaktadır. Ortaoyunu ile Komedi Dükkâni arasında kişiler, doğaçlama yapıları, dekor-kostüm anlayışları, harekete dayalı gülmece unsurları, durum

¹ Bu makale Mersin Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje no: BAP-FEF-İDE (AU) 2010-5 A.

² aygulucar@gmail.com , czmkoca@gmail.com

komiği yaratmaları ve dilsel gülmece özellikleri açılarından ilişkiler ve benzerlikler bulunmaktadır. Bu çalışmada, gülme olgusuna yönelik başlıca kuramlara değinilecek ve Ortaoyunu ve Komedi Dükkâni'nin karakteristiğine genel hatlarıyla bakılarak benzerlikleri ele alınacaktır. Ayrıca, Ortaoyunu ile Komedi Dükkâni'nde dile dayalı gülmece unsurları (söz komiği), sözcük oyunları, belirsizlikler ve kabalık stratejileri çerçevesinde karşılaştırılacaktır. Genel olarak, Ortaoyunu ile Komedi Dükkâni arasında görülen tüm bu ilişkiler ve benzerliklere dayanarak, Komedi Dükkâni'nin Ortaoyunu'nun çağdaş bir formu olup olmadığı sorusuna yanıt aranacaktır.

Anahtar Sözcükler: *Gülme, ortaoyunu, söz komiği (dilsel komik), sözcük oyunları, kabalık stratejileri*

Abstract: Humor represents a central aspect of everyday conversations. Therefore, the issues like the reasons of laughter and what constitutes humor have been questioned since Plato and Aristotle and humor has become a field that has been developing continuously ever since. The pleasure people take in laughing is one of the reasons that humor has come out as a theatrical form. Comedy has gained the place as a popular genre in both pre-Republic and post-Republic periods. Including the humorous elements and local properties, the Ortaoyunu (literally 'performance in the middle') is one of the major types of traditional Turkish theatre but at the present time it has disappeared. Nonetheless, some properties of the Ortaoyunu manifest itself in comedy works formed afterwards. One of the prominent examples for this is the television program called Komedi Dükkâni 'Comedy Shop'. There are relations and similarities between the Ortaoyunu and Komedi Dükkâni in terms of their characters, improvisatory structures, decor-costume conceptions, comic elements in movements, creating situation comedy and linguistic properties of humor (verbal humor). In this study, the main theories of humor are reviewed briefly and the similarities between the Ortaoyunu and Komedi Dükkâni are dealt with by sketching the characteristics. In addition, the Ortaoyunu and Komedi Dükkâni are compared in the frame of linguistic humor (verbal humor), puns, ambiguities and impoliteness strategies. In general, based on these relations and similarities between the Ortaoyunu and Komedi Dükkâni, the paper looks for an answer to the question whether Komedi Dükkâni is a modern form of the Ortaoyunu.

Key words: *Laughter, Ortaoyunu, verbal humor, puns, impoliteness strategies*

1. GİRİŞ

İnsanların günlük hayattaki davranışlarına baktığımızda pek çok farklı duruma gülmece ve gülmeyle tepki gösterdiklerini fark ederiz. Bu yüzden, gülmecenin günlük konuşmalarımızın temel görünümünden

birini temsil ettiğini ve bütün insanların doğal olarak gülünç konuşma ve davranışa katıldığını söyleyebiliriz. İnsanların neye güldüğü ve neyin gülmeceyi oluşturduğu Platon'dan belki de daha öncesinden beri tartışılan bir konudur. Platon ve Aristoteles gibi önemli filozoflar sürekli gelişen bir alan olan gülmece çalışmalarının temelini atmışlardır.

Aristoteles aynı zamanda komedyaya üzerine de ilk kuramsal çerçeveyi kuran kişi olarak karşımıza çıkar. Avrupa'da Ortaçağ'ı hariç tutarsak günümüze değin bir dram sanatı türü olan komedyaya üzerine teorik çalışmalar kesintisiz biçimde günümüze dek sürdürülmüştür ve halen de komedyanın dünü, bugünü bağlamında araştırmalar yapılmaktadır.

Komedyaya gerek Osmanlı İmparatorluğu'nda gerekse de Türkiye Cumhuriyeti'nde çok sevilen tiyatro türleri arasındadır. Geleneksel tiyatromuzun başlıca türlerinden biri olan Ortaoyunu, imparatorluk sürecindeki etkisini cumhuriyetin ilk yıllarında (azalarak da olsa) sürdürmeyi başarmış, ancak çeşitli nedenlerle "yok olmuştur".

Dünyada son altmış, ülkemizde yaklaşık son otuz yılın realitesi durumundaki televizyonun da gülmeceyle yoğun ilişkisi ortadadır. Buna koşut olarak ülkemizde de (kanal sayısının da artmasıyla) gülmece odaklı programlarda yoğunluk dikkati çeker. Komedi Dükkâni adlı dizi program bu saptamaya iyi bir örnektir. Komedi Dükkâni geniş bir izleyici kitlesine hitabeden uzun soluklu bir komedi programı olmayı başarmıştır.

Öte yandan Komedi Dükkâni ile Ortaoyunu arasındaki ilişki/benzerlik üzerinde durmayı gerektirecek niteliktedir. Doğaçlama yapılarından dekor-kostüm anlayışlarına, harekete dayalı gülmece unsurlarındaki benzerliklerden, durum komiği yaratmadaki ortaklıklarına dek yoğun bir ilişki içinde oldukları söylenebilir. Bu ilişkiye yönelik özel bir başlığı "dil" (söz komiği) açısından açmak olanaklıdır. İki gösteride de dile dayalı gülünçlükler hem yoğunluk hem de benzerlik içermektedir.

1.1.ÇALIŞMANIN AMACI

Gülme, insan türünün en temel ve ayırıcı özelliklerinden biridir. Bu çalışmada öncelikle gülme olgusuna yönelik başlıca kuramlara

değiniilmesi hedeflenmiştir. İnsanların “gülme”den aldığı haz gülünçlüğüne teatral bir form olarak ortaya çıkmasının nedenlerinden biri olarak karşımıza çıkar. Komedi yerel özellikleriyle birçok uygarlığın halk tiyatrolarında ortak bir dili de içerir biçimde şekillenmiştir. Geleneksel Türk tiyatrosunun önde gelen türlerinden biri olan “Ortaoyunu” da, bu niteliklere haiz olarak uzunca bir süre (İmparatorluğun belli bir döneminde ve Cumhuriyetin ilk yıllarında) etkili olmuş, sonrasında değişen toplumsal yapı nedeniyle ortadan kalkmıştır. Buna karşın Ortaoyununun kimi özellikleri, daha sonra biçimlenen komedi çalışmalarında kendini göstermektedir. Buna en belirgin örneklerden birini “Komedi Dükkânı” adlı televizyon programı oluşturmaktadır. Çalışmada Ortaoyunu’nun ve Komedi Dükkânı’nın karakteristiğine genel hatlarıyla bakılacak ve benzerlikleri ele alınacaktır. Son olarak da Ortaoyunu ile Komedi Dükkânı’nın “dilsel” düzlemde (söz komiği açısından) bir karşılaştırması gerçekleştirilecektir.

1.2. YÖNTEM

Yöntemin ilk aşaması veri tabanını oluşturmaktır. Bu çalışmanın veri tabanını geleneksel Türk tiyatrosunun bir türü olan Ortaoyunu’nun “Bahçe” adlı örneği (Kudret, 1994) ile gülmece malzemesi içeren özel amaçlı özgün bir derlem oluşturmaktadır. Ortaoyunu örneğinin yalnızca yazılı formu bulunmakta, herhangi bir görsel ve sözlü materyal kaydı bulunmamaktadır. Özel amaçlı özgün derlem “Komedi Dükkânı” adlı televizyon programının beş sezonu kapsayan 65 bölümünün video kayıtlarının, bu derlem için özel olarak hazırlanan çeviriyazı kuralları ile düzenlenerek yazıya aktarılması ile oluşturulmuştur. Video kayıtları, derlemin veri tabanının yazılı değil görsel ve sözlü performanslara dayalı olması bakımından önemlidir. Video kayıtları çeviriyazı kuralları ile yazıya aktarıldıktan sonra yazım ve biçim denetimi yapılmıştır. Sonuç olarak, özel amaçlı, yaklaşık olarak 713,000 sözcüklük bir derlem oluşturulmuştur.

Derlemdeki komik öğeler AntConc3.2.3w (Anthony, 2011) derlem işleme aracı kullanılarak bulunmuştur. Gülme (G) ve gülme ile alkış (GA) aranmış ve bağımlı dizinler elde edilmiştir. Bağımlı dizinler Filemaker yazılımı kullanılarak incelenmiştir. Gülme ve gülme ile alkıştan önceki her bir bağımlı dizin sözcük oyunları, belirsizlikler, kabalık stratejileri, mimik, davranış gibi seyircilerin güldükleri öğelere göre işaretlenmiştir. Ortaoyunu’na ait herhangi bir sözlü ve

görsel materyal bulunmadığından seyircilerin güldükleri yerleri belirlemek mümkün olmamıştır. Ortaoyunu'ndaki komik öğeler Komedi Dükkânı'ndaki gülmece öğelerine paralel olarak, "Bahçe" adlı oyunda aranmıştır. Ortaoyunu örneklerinin yalnızca yazılı metne dayanmasından dolayı mimik ve davranış gibi özellikler karşılaştırma dışı bırakılmıştır.

2. GÜLME VE KOMEDİ

İnsanların günlük hayatta doğal olarak gülünç konuşma ve davranışa katıldığı ve gülmecenin günlük konuşmaların temel görünümlerinden birini oluşturduğundan yukarıda söz edilmişti. Bu, aslında, Oring'in (2003:x) gülmece ve gülmeyi insanlığımızın bir koşulunu gösteren *kültürel evrenseller* (cultural universals) olarak sınıflandırdığı ve Meyer'in de (2000:310) sosyal bir olgu olarak gördüğü bakış açısını da doğrulamaktadır. Gruner (1978:1) gülme olmadan günlük hayatın sıkıcı ve durgun olacağını ve espri anlayışının genellikle bir insanın en hayranlık uyandıran özelliği olarak görüldüğünün altını çizer. Veale (2004) gülmeceyi sözcüklerle ortak yapılan sosyal bir eylem ya da kurgu olarak tanımlar. Bu eylem ya da kurguda espriyi yapan, dinleyen ve esprinin hedefi ile ilgili sosyo-kültürel işlevlerin hepsi aynı anda birbirinin içine geçmiş durumdadır (Freud, 1965). Yani, gülmece günlük etkileşim ve sosyalleşmenin gerekli bir öğesidir. Bu durum, gülmecenin neden yüzyıllardır araştırmacıların ilgisini çektiğini de açıklamaktadır.

Çeşitli araştırmacılar (Fry, 1963; Gruner, 1978; McGhee, 1979; Raskin, 1985; Attardo & Raskin, 1991; Attardo & Chabanne, 1992; Attardo, 1994, 2001; Chiaro, 1992; Norrick, 1989, 1993a, 1993b, 2001, 2003, 2004) gülmecenin belli ulamlarını ele almışlar veya gülmece kuramları geliştirmişler ya da önceki araştırmacılar tarafından ortaya atılan kuramları değiştirmişlerdir. Bu çalışmaların temelini de Bergson (1911) ve Freud'un (1960, 1961) çalışmaları oluşturmaktadır. Bergson (1911) komedinin sosyal boyutunu vurgular ve gülmenin başka birisiyle paylaşılması gereken bulaşıcı bir şey olduğunu söyler. Bergson gülmeyi komiğin nedeni olarak ele alır ve komiğin kurallarını ve sürecini tanımlamaya çalışır. Bunu yaparken psikolojik bir açıklama getirmez; gülmeyi sosyal bir jest (davranış) olarak görür ve gülünebilir (gülünç) olanın temelinde yatanı sorgular. Ona göre, esprilerin temel unsurları *yineleme* (repetition), *tersine çevirme* (inversion) ve *dizilerin birbirinin içine girmesi* (reciprocal

interference of series of events) iken, komik karakterin temel özellikleri *katılık* (rigidity), *otomatikleşmiş hareketler* (automatism), *dalgınlık* (absent-mindedness) ve *kendine dalma*'dır (individualism). Bergson gülmede bedeni ilk olarak ele alması bakımından önemlidir: "İnsan bedeninin tutumları, jestleri ve hareketleri, bu beden bize basit bir makineyi düşündürdüğü ölçüde gülünçtürler" (Bergson, 1911:29). Bergson, ayrıca, bizim çirkin birine gülmediğimiz ancak çirkin bir insanı temsil edene güldüğümüz gerçeğini vurgulayarak, biçimsizlik ve çirkinlik kavramlarına da gönderimde bulunur (1911:22-29).

Freud (1960) komığın daha çok psikolojik özelliklerini ele alır ve komik bir eylem ya da durumun, *gözlemcinin üstünlüğü* (superiority of the observer) olarak adlandırdığı gözlemcinin yargısıyla ilgili olduğunu vurgular. Freud'un gülmeyle ilgili olarak geliştirdiği "rahatlama kuramı" espri yapmak, zekâ, komik ve gülmeceyi birbirinden ayırır. Freud'a göre, insanda bunların her biri için belli bir görevi olan enerji vardır ve gülme ile psikolojik enerji kasların hareketi ile atılır. Espride tutulan enerji düşmanca ya da cinsel düşünceleri ve duyguları bastırmak için kullanılır. Genellikle saklı tutulan bu duygu ve düşünceler şakayla ifade edildiğinde baskı altına alınan enerji de gülme yoluyla açığa çıkarılır. Komikte ise saklanan düşüncenin enerjisidir ve yine bu fazla enerji gülme yoluyla atılır. Gülmedeki enerji ise duygusal enerjidir; yani, insan kendisini korku gibi olumsuz duygular için hazır tutar ve kaygılanmaması gerektiğini anladığı anda enerjisini gülere bırakır. Bergson gibi, Freud da komik ile nesne arasındaki ilişkiye gönderimde bulunur: "Komik, salt nesnelere, durumlar ve bunların birbirini izlemesinde mevcuttur" (1960:185). Özetle, Freud genel olarak esprinin yapısı ve sözel esprinin özellikleri üzerinde dururken, Bergson daha çok gülmeceğin görsel boyutuyla bağlantılı olan bir kuram betimler.

Son yıllarda gülmece üzerine yapılan çalışmalar kendi alan yazını, tartışmaları ve ortaya çıkan yeni kuramlarıyla disiplinler arası bir boyut kazanmıştır. Daha önce felsefecilerin ve edebiyat eleştirmenlerinin temel konusu olan gülmece şimdilerde deneysel, bilişsel ve çözümlenmeli çalışma yöntemleriyle zengin bir disiplinler arası alandır.

Komedyâ, Aristoteles'in (2010) *Poetika* adlı yapıtındaki –görece– kısa değinileriyle dram sanatının (teatral gösterinin) ana türlerinden biri olarak karşımıza çıkar. *Poetika*'nın bir bakıma Roma'ya uyarlaması olarak nitelenen Horatius'un "Ars Poetika"sı da komedyâyı da içerir biçimde kaleme alınmış tiyatroya dair ilk kuramsal metinlerden biridir ve o zamandan beri komedyâ üzerine çok sayıda ve önemli çalışma yapılagelmiştir. İnsanın öncelikle doğal, sonrasında kültürel bir olgu olarak gülme eylemiyle "insansı" ilişkisi, tek tanrılı dinlerde hoş karşılanmamıştır. Eco (2010) *Gülün Adı*'nda bu meseleye Hristiyan kültür açısından yaklaşır. İslam toplumlarında gülmenin hafiflikle ilişkilendirilmesine ve uzak durulması gerektiğine dair çok sayıda deyiş ve öneri herkesin malumudur. Bu nedenlerle dram sanatına yönelik düşmanca, sert yaklaşım komedyaya daha fazla yansımıştır.

Buna karşın "gülme" insanların sevdiği ve kolayca vazgeçmeye niyetli olmadıkları eylemlerinden biridir. Söz konusu yaklaşım sahne gösterileri için de geçerlidir. İngiliz tiyatrosunun büyük yazarı Shakespeare, döneminde komedyalarıyla sevilen bir yazardır (Urgan, 1984:18-24). İtalyan tiyatrosunun en önemli geleneklerinden birini *Commedia dell'arte* oluştururken, İspanyol "Altın Çağı"nın en önemli yazarı 1000'in üzerinde komedyâ yazdığı tahmin edilen Lope de Vega'dır (Brockett, 1995:160, 206, 207). Fransız Klasik tiyatrosunun en önemli yazarlarından bir olan Moliere'in de bir komedi yazarı oluşu dikkat çekicidir. Rus gerçekçisi Çehov oyunlarının komedi olduğunu metinlerinin başında özellikle belirtir. 20. Yüzyılın önemli oyun yazarlarının mutlak surette komedi oyunları kaleme aldığı (Beckett gibi) bilinmektedir. Bütün bunlar gülmenin ve komedinin yaygınlığına, itibarına vurgu niteliği taşımaktadır.

Benzeri durum geleneksel tiyatromuz için de geçerlidir. Geleneksel Türk tiyatrosu denince akla gelen Gölge Oyunu, Ortaoyunu, Meddah'ı da bu çerçevede değerlendirmek olanaklıdır.

2.1. ORTAOYUNU

Meddah ve Karagöz'le (kukla) birlikte Geleneksel Türk tiyatrosunun gösteri türlerinden birini de Ortaoyunu oluşturur. Karagöz oyunlarının etkisine karşın Ortaoyununun bağımsız ve özgün bir kimliğe sahip olduğu tartışılmaz. İkisinde de iki temel karakter söz konusudur: Karagöz ile Hacivat, Kavuklu ile Pişekâr. Geleneksel Türk tiyatrosunun kendine özgü bir yapısı olduğunu vurgulayan And, bu

oyunların kurgusal yapısındaki bölümleri şöyle belirler: Öndeyiş, söyleşme, fasıl, bitiş (1983:386).

Adından da anlaşılacağı gibi ortada oynanan bir oyun türüdür Ortaoyunu. Cami avlusu benzeri açık alanlar oyun mekânı olabildiği gibi kapalı alanlarda da oynanmaktaydı. Yazılı bir metne bağlı değildi ve doğaçlama diyaloglara dayalıydı... Orta oyunu dans ile başlar, dans ile biter. Temel oyun bu iki dans arasında yer alır. Etrafı kalabalıklarla çevrili bir alanda kurulan orta oyunu, oynanan alan ve seyirciler ile onların reaksiyonları arasındaki sürekli etkileşim ile şekillenen bir tiyatro türüdür. Sahne yuvarlak olduğu için oyuncular sıklıkla yer değiştirerek tüm seyircilerin onları görmesini sağlar. Oyun iki temel karakteri Kavuklu ve Pişekâr'ın arasındaki çekişme etrafında döner. Kavuklu ortalama insanı temsil ederken, Pişekâr yarı-eğitilmiş sayılabilir.

Orta oyunundaki temel karakterler her zaman belli bir şekilde giyinirler. Kıyafetleri ait oldukları sosyal sınıfın temel özelliklerini ve geldikleri bölgeyi göstermenin yanı sıra karakterin tarzını, alışkanlıklarını mesleklerini de belli eder. Bir paravandan ibaret dekoru ile adeta dekorsuz bir oyun olarak da düşünülebilir. "Yenidünya" adı verilen bu paravanın oyunun geçtiği mekânı temsil ettiği varsayılır oyuncular ve izleyiciler açısından. Karagöz'e göre folklordan daha uzaktır ve kentsel gelenekleri ele alır (Sokullu, 1978: 173). Bu nedenle de "hiciv" niteliği taşımasına karşın bu hicivdeki eleştirel sertlik açısından Karagöz'ün bir miktar gerisindedir. Daha çok günlük kentsel sorunları irdeleyen bir türdür.

2.2. KOMEDİ DÜKKÂNI

Yeni bir komedi türü olarak Komedi Dükkânı TV8'de 2007 yılında haftalık bölümler halinde yayınlanmaya başlamıştır. Prime time televizyon programı olarak çok başarılı olmuş ve 4 yıl boyunca 100'ün üzerinde televizyon programı ile üç farklı televizyon kanalında yayınlamıştır. Komedi Dükkânı yalnızca bir televizyon programı değil aynı zamanda Türkiye'de ve Avrupa'da farklı şehirlerde oynanan bir komedi gösterisidir. Pek çok benzerlikleri olmasına rağmen, bu gösteri bir stand-up komedi değildir. Stand-up komedi, komedyenin bir sahnede ayakta durduğu ve dinleyiciye doğrudan konuştuğu özel bir komedi türüne verilen addır. Genel olarak, stand-up komedyenleri seyircilerin önünde mikrofonlarıyla dikilir ve dinleyiciyi güldürmek amacıyla bir dizi komik hikâyeye, esprili cümle ya da kısa şakalar ve

anekdotlar anlatmaya başlar. Bu türün Türkiye'deki en bilinen temsilcisi Cem Yılmaz'dır. Ancak, Komedi Dükkânı'nda iki ana karakter bulunmaktadır. Bunlardan biri, her bölümde kovboy, astronot, Pamuk Prenses, Rapunzel, Shrek, Pinokyo gibi farklı bir karakter canlandıran ünlü komedyen ve aktör Tolga Çevik'tir. Diğer karakter, Tolga Çevik'in canlandığı karakterleri yöneten ve bir dış ses olarak görünmeyen yönetmendir. Yönetmeni Fırat Doğu Parlak canlandırmaktadır ancak kendisi ünlü biri değildir hatta kendini toplumdan saklamaktadır. Aslında, programın başlarında, yine ünlü bir oyuncu olan Salih Kalyon'un canlandığı bir karakter daha bulunmaktaydı ancak birkaç bölüm sonra Salih Kalyon programdan ayrıldı.

Komedi Dükkânı'nda, her ne kadar her bölümün belli bir konusu olsa da, karakterler her zaman aynı durumdadır ve bütüncül olarak bir hikâyeleri bulunmaktadır. Bir iş bulmaya çalışmaktadırlar ve rastlantı eseri bir program hazırlamak için kabul edilirler. Ancak durum umduklarından biraz farklıdır. Prova yapmak için gelirler ancak kendilerini seyircinin karşısında bulurlar. Aniden dış ses –yönetmen – gelir ve onlardan belli bir konu hakkında konuşmalarını ve rol yapmalarını ister. Aslında, bu oyuncular her bölümde bir film çekmektedirler. Çok iyi hazırlanmamışlardır ve ayrıca işlerini kaybetme korkusu duymaktadırlar. Seyirci için hikâye ya da senaryoyu bilindik olsa da, doğaçlama diyalogları ile seyircileri güldürmektedirler. Bu temel hikâye her bölümde gülmeceye neden olmaktadır.

Komedi Dükkânı'ndaki sahne çok basittir, hiç dekor bulunmamaktadır. Ara sıra sahneye hikâye ya da senaryoyla ilgili ufak tefek eşyalar gelmektedir. Sahnede bir müzisyen ve bir piyano bulunmaktadır. Müzisyen, Özer Atik, arka planda modern melodiler çalmaktadır. Bazı bölümlerde, müzisyen bazı karakterleri canlandırmaktadır. Ancak yalnızca yönetmen ne derse onu yapmakta ve konuşmamaktadır. Yönetmen onu seslendirmektedir. Bazı ünlü kişiler de misafir oyuncu olarak bazı bölümlerde yer almaktadırlar. Ayrıca, bazı seyirciler, makyöz ve yapımcı ekibinden bazı kişiler kimi zaman sahneye gelmekte ve oyuna katılmaktadırlar. Temel karakterler takım elbise giymektedirler ve papyon takmaktadırlar. Bu onlara çağdaş bir görünüm vermektedir ancak hikâyenin ya da senaryonun

bazı bölümlerinde kostümlerini değiştirmekte ve konuyla ilgili farklı kıyafetler giymektedirler.

3. KOMEDİ DÜKKÂNI İLE ORTA OYUNU ARASINDAKİ BAĞ(LAR)

Ortaoyunu ile Komedi Dükkânı arasında birçok açıdan ilişki/benzerlik kurmak mümkündür. Hem biçimsel yapılarında hem de anlatıları ile anlatım biçimlerinde koşutluk söz konusudur. Ortaoyunu ile ilişkilendirme düzleminde Komedi Dükkânı'nın öncülü sayılabilecek bir program olmasına karşın, (Okan Bayülgen ile Engin Günaydın'ın birlikte gerçekleştirdikleri skeçler) bu çalışmada, uzun soluklu olması nedeniyle söz konusu benzerlikler Komedi Dükkânı üzerinden ele alınmıştır.

3.1. KİŞİLER, DOĞAÇLAMA VE AÇIK BİÇİM

Ortaoyunu iki temel kişi üzerine kuruludur: Kavuklu ile Pişekâr. Sahnede görünür biçimde müzisyenler de yer alır (And, 1983:118). Oyun temelde Kavuklu ile Pişekâr'ın atışması üzerine kuruludur. Bu kişilerin Karagöz'de olduğu gibi sosyal statüleri farklıdır. Dolayısıyla konuşmaları ve devinimleri bu duruma göre biçimlenir. Oyunun girişi ve bitişinin bir kalıbı olmakla birlikte çok büyük bir bölümü doğaçlamaya dayanır. Konu bellidir, ancak konu içindeki gelişim ve değişimler tümüyle oyuncuların doğaçlama yetenekleriyle şekillenir. Bütün halk tiyatroları gibi Ortaoyunu da göstermeci bir yapıya sahiptir yani açık biçim egemendir (And, 1983:123).

Komedi Dükkânı da genelde iki tip üzerinden gerçekleştirilmektedir. (Bazı bölümlerde Salih Kalyon da yer almıştır, ancak ağırlıklı olarak sahne üzerinde oyuncu (Tolga Çevik) ve sahne dışından –sesiyle– yönetmenin atışmalarından kurgulanmıştır. Ortaoyunundaki Kavuklu ile Pişekâr gibi –aralarındaki hiyerarşik ilişkiye bağlı olarak– Tolga Çevik'in canlandırdığı tip ile yönetmen söz komiğine dayalı biçimde konuşurlar. Komedi Dükkânı da tıpkı Ortaoyunu gibi göstermeci anlayışla sahnelenmekte ve oynanmaktadır. İzleyicinin bir yanılısamaya dayalı olarak özdeşleşme kurmasına engel olacak nitelikteki yapı açık biçime işaret eder. Programın önemli bir bölümü (hatta tamamı) doğaçlama ile ilerler ve son bulur. Ayrıca Komedi Dükkânı'nda Ortaoyunundaki çalgıcıları anıştıracak biçimde bir de müzisyen/piyanist bulunmaktadır.

3.2. DEKOR VE KOSTÜM

Ortaoyunu temelde iki dekor parçasından oluşmaktadır: Yenidünya ve Dükkân. Çok sık olmasa da oyuncuların kostüm değiştirdikleri bilinir. En önemli aksesuar “peşkir”dir ve oyun boyunca oyuncunun omzunda ve/veya elindedir.

Komedi Dükkânı boş bir sahnede ve çoğu zaman dekorsuz olarak oynanmaktadır. Sahnenin/mekânın neresi olduğu Ortaoyununda olduğu gibi oyuncular tarafından seyirciye iletilir. Komedi Dükkânı adlı programın oyuncusu/oyuncuları da genelde Kavuklu ile Pişekâr gibi sabit bir kostümle (takım elbise, papyon) sahnede yer almakta, kimi zaman gösteride canlandıracakları tipe uygun kostümler de giymektedirler.

Ortaoyununda önemli bir simgeye dönüşmüş olan peşkire karşılık Komedi Dükkânı’ndaki sahne ortasında duran mikrofonu ilişkilendirmek olanaklıdır. Çoğu kez yönetmenin direktifiyle Tolga Çevik mikrofonu farklı nesnelere yerine koyarak kullanmaktadır.

4. KOMEDİ DÜKKÂNI İLE ORTAOYUNUNUN DİLSEL KOMİKLİK (SÖZ KOMİĞİ) AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

4.1. SÖZCÜK OYUNLARI VE BELİRSİZLİK

Sözcük oyunları (puns) komik ve zeki bir biçimde bir sözcüğün farklı anlamlarını kullanarak espri yapmanın en yaygın yöntemlerinden biridir. Freud’a (1960:39) göre bir sözcüğün düz anlamlı ya da eğretilmeli anlamlarından ortaya çıkan çifte anlam, espri teknikleri için en verimli kaynaklardan biridir. Gruner (1997:131) sözcük oyunlarını üç temel grupta toplar: *eşyazımlı* (homograph), *eşsesli* (homophone) ve *çift-sesli sözcük oyunu* (double-sound pun). Belirsiz (ambiguous) anlatımlar da gülmecenin yaygın görünümünden biridir. Suls (1972:4) dilsel belirsizliğin, gülmecenin uyumsuzluk ve potansiyel çözümünü sağladığı yaygın bir yol olduğunu söyler. Nilsen ve Nilsen (1978:210) söz oyunları için belirsizliğin önemini vurgular ve söz oyunlarının ancak insan zihninin belirsizliği çözebildiği anda olası olduğunu belirtir. Komedyenler, yaptıkları espriyi izleyicilerinin tekrar düşünmelerini sağlamak ve sunumlarının yavaşlatmak amacıyla genel olarak performansları sırasında belirsizliği kullanma eğilimindedirler. Bir yandan bu yöntem izleyenler daha güçlü tepki

gelmesine katkıda bulunurken, öte yandan komedyene bir sonraki esprisini hazırlaması için zaman kazandırır.

Ortaoyunu'nda ve Komedi Dükkânı'nda sözcük oyunları ve belirsizlik örneklerine sıklıkla rastlamak mümkündür. Ortaoyunu'ndaki sözcük oyunlarına ilk örnek (1)'de verilmiştir. Bu örnekte, Pişekâr Kavuklu'ya “fevkalade bir sür'at dahilinde”³ hareket ettiğini söylemektedir. Kavuklu bu anlatımı, ses benzerliğinden dolayı, “fena bir surat darlığında” olarak anlamaktadır.

- (1) PİŞEKÂR: ... Bu seyahat kaç saat sürdü?
 KAVUKLU: Ee, aşağıyukarı, iki üç saati buldu tahminen.
 PİŞEKÂR: ... Demek ki çok fevkalade bir *sür'at dâhilinde* hareket ediyormuşsunuz. Doğrudur.
 KAVUKLU: Çok fena *bir surat darlığında* gidiyorduk. Bu dar surattan kurtuluncaya kadar akla karayı seçtik.

(2)'deki örnekte, iki tane sözcük oyunu bulunmaktadır. İlk sözcük oyunu Pişekâr'ın “sobayı fayrap mı”⁴ sorusuna karşılık Kavuklu'nun “Evet sobayı fergab”⁵ diyerek cevap verdiği durumda ortaya çıkmaktadır. Buradaki sözcük oyunu *fayrap* sözcüğü ile *fergab* sözcüğünün ses benzerliğinden kaynaklanmaktadır. İkinci sözcük oyunu, Pişekâr'ın Kavuklu'ya “fayrap” sözcüğünü açıklarken kullandığı “lisan-ı ecnebiye”yi⁶ Kavuklu'nun “Hristiyan leblebi” olarak anladığı durumda bulunmaktadır.

- (2) PİŞEKÂR: Demek ki telgrafı alınca, hesap etmişler, “Şimdi buzlar arasından gelecek, herhalde üşümüştür.” diyerek *sobayı fayrap* mı?
 KAVUKLU: Evet *sobayı fergab*.
 PİŞEKÂR: Canım, ne “fergab”ı? Mahalle mektebinde Amme cüzü okur gibi, a birader!
 KAVUKLU: Onu sana sormalı, ulan, onu sana.

³ Fevkalade bir sür'at dahilinde: olağanüstü bir hızla.

⁴ Fayrap: Ocağın ateşini harlandırmak.

Fayrap sözcüğü İngilizce'deki “fire up” kullanımından gelmektedir.

⁵ Fergab: Yönelit. “Kur'an'da geçmektedir.

⁶ Lisan-ı ecnebiye: Yabancı dil.

PİŞEKÂR: “Fergab” değil. Şimdi hatırıma geldi, “fayrap”; yani, kazanın veyahut sâir bir şeyin hızla, yani fazla hararete ihtiyacı olur diye o şeyin altındaki ateşi fazlalandırmak için “fayrap” denir ki, *lisan-ı ecnebiyeden* alınmıştır.

KAVUKLU: O *Hristiyan leblebi* ne oluyor?

PİŞEKÂR: Canım, “leblebi” diyen yok, “ecnebi” dedim. “Yabancı” demek oluyor.

(3), (4) ve (5)’te Ortaoyunu’ndaki sözcüksel belirsizlik örnekleri görülmektedir. (3)’teki belirsizlik Kavuklu’nun Cüce’ye “düş önüme” demesi üzerine Cüce’nin gerçekten düşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu örnekte *düş-* eyleminin iki farklı anlamı söz konusudur ve Cüce bu eylemin öntip anlamını temel almaktadır.

(3) KAVUKLU: Ulan, seni tepelerim de, başıma iş çıkarırsın. Haydi *düş önüme!*

CÜCE: Olur. (*Hemen koşarak önüne geçer ve yere düşer.*)
Buyurun, *düştim.*

(4)’teki örnekte, *tevkif et-*⁷ katkısız eylem yapısının çokanlamlılığından kaynaklanan bir belirsizlik bulunmaktadır. Pişekâr’ın “durdurmak” anlamında kullandığı *tevkif et-* katkısız eylem yapısını Kavuklu “tutuklamak” anlamı ile almaktadır.

(4) KAVUKLU: ... İşte, İğneada ahali de benim yolda olduğumu öğrenmişler, bir alay büyük balık ağları kurarak beklemişler.

PİŞEKÂR: Demek, bu suretle *tevkif edebildiler.*

KAVUKLU: Hemen karakola, oradan da umumi hapishaneye. Tamam!

PİŞEKÂR: Ne hapishanesi?

KAVUKLU: Bilmem. Sen söyledin. “*Tevkif ettiler*” dedin ya. Oradan da tabii, Hapishane-i Umumi’ye. Tamam!

⁷ Tevkif etmek: 1. Durdurmak ; 2. Tutuklamak

Ortaoyunu'ndaki belirsizliklere bir diğer örnek de (5)'teki *eğerleyim*⁸ sözcüğünün eşadlı olarak kullanılmasıdır. Pişekâr *eğerleyim* sözcüğünü “eğer ki” anlamında kullanmaktayken, Kavuklu bu sözcüğü bağlantısız bir anlam olan “sırtına eğer vurayım” anlamında algılamaktadır.

- (5) KAVUKLU: Yakamı bırakmıyorsun ki.
 PİŞEKÂR: Vay! Demek ben mâni oluyorum, öyle mi? Pekâlâ! Ben de bundan sonra *eğerleyim* ağzımı açarsam...
 KAVUKLU: E, şimdi bu bitti mi? Oldu mu yutturma?

 PİŞEKÂR: Efendim, ne yutturdum şimdi?
 KAVUKLU: Daha ne yutturacaksın? “*Eğerleyim* seni” diyorsun. Ulan, ben hayvan mıyım?

Komedi Dükkâm'ndaki sözcük oyunları ve belirsizliklere (6), (7) ve (8)'deki örnekler verilebilir. (6)'daki örnekte, şarkıcı Deniz Arcak (DA) konuk oyuncu olarak programa katılmaktadır ve yeni müzik çalışmalarında değişik bir tarz olduğunu belirtmek için İngilizce *sound* sözcüğünü kullanmaktadır. Buradaki sözcük oyunu Tolga Çevik'in (TÇ) *sandığımız gibi* anlatımını *sound* sözcüğüne sesbilimsel olarak benzeterek “*soundumuz gibi*” dediği anda ortaya çıkmaktadır.

- (6) TÇ: Siz şu an söylediğiniz tarzı nasıl seçtiniz, nasıl benimsediniz, bunda ne etken oldu?
 DA: Şu anda daha değişik bi şey yapıyoruz.
 TÇ: Yeni çalışmanızda?
 DA: Yeni çalışmamızda. Değişik bi *soundumuz* oldu bu işle beraber.
 TÇ: Yani *soundumuz* gibi bi şey değil yani bu.

(7)'de Tolga Çevik ve Salih Kalyon (SK) konuk oyuncu Deniz Arcak'ın çok ünlü olduğundan söz etmektedirler. Deniz Arcak burada “a gibi, o gibi, ü gibi mi?” diye karşılık vermektedir. Burada *ünlü* sözcüğünün belirsiz anlamından ortaya çıkan bir gülmece söz

⁸ Eğerleyim: 1. Eğer ki; 2. Sırtına eyer vurayım.

konusudur. Tolga Çevik ve Salih Kalyon *ünlü* sözcüğünü “tanınmış, şöhretli” anlamında kullanırken, Deniz Arca “dildeki ses sınıflarından biri”ne gönderimde bulunmaktadır.

- (7) TÇ: Salih abi buyurun çok ünlü bi konuğumuz.
SK: Çok ünlüsünüz siz.
DA: Gerçekten mi?
TÇ: Evet.
DA: A gibi, o gibi, ü gibi mi?

(8)’deki örnekte ise Salih Kalyon Kırmızı Başlıklı Kızı, Tolga Çevik ise kurdu canlandırmaktadır. Yönetmen (Y), Tolga Çevik’ten kendisini kurt olarak tanıtmasını istemektedir. Burada Tolga Çevik’in “ben kurdum” ile “kafamda kurdum” anlatımlarındaki eşseslilik gülmece ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk anlatımda hayvan olarak kurt 1. tekil kişi çekimi ile ikinci anlatımdaki *kur-* eyleminin geçmiş zamanda 1. tekil kişi çekimi eşseslilik yaratmaktadır.

- (8) Y: Beyefendi korkun tanıyın. Sen babaannem di:lsin.
SK: Ayyy. Sen kimsin ki beni yiyorsun.
Y: Ben kurdum. Tanıt kendini
TÇ: Ben *kurdum*. Bunu tamamen kafamda *kurdum*.

4.2. KABALIK STRATEJİLERİ

Kabalık da (impoliteness) gülmece gibi sosyal davranışın önemli bir formudur. Çünkü bu form kabul edilen ve uygun olan davranışa karşı gelir (Watts, 2003). Bu çalışmanın amaçları doğrultusunda, Culpeper’ın (2005) önerdiği kabalık tanımı benimsenmiştir. Culpeper’a (2005:38) göre kabalık konuşucunun bilinçli bir şekilde yüz saldırısında bulunarak iletişim kurduğu ya da dinleyicinin davranışı bilinçli bir şekilde yapılan yüz saldırısı olarak algıladığı ve/veya kurguladığı ya da her ikisinin birleşimi olan durumlarda ortaya çıkar. Kaba bir eylem konuşucunun niyetine ve dinleyicinin konuşunun niyetini anlamasına bağlı olarak tanımlanabilir.

Culpeper (1996: 356-357) Brown ve Levinson'un (1987) incelik stratejilerine karşıt olarak kabalık stratejileri için bir çerçeve önermiştir:

Yalın/sade kabalık (Bald on record impoliteness): Yüz tehdit edici eylem yüzün bağıntısız ya da küçültülmüş olmadığı durumlarda doğrudan, açık, bulanık olmayan ve kısa ama öz bir şekilde gerçekleştirilir.

Olumlu kabalık (Positive impoliteness): Alıcının olumlu yüz isteğine hasar vermek için tasarlanan stratejilerinin kullanımınıdır. Örn. diğerini görmezden gelmek, diğerini bir aktiviteden dışlamak, ilgisiz olmak, kayıtsız olmak, sevimsiz olmak, yakışsız ve uygunsuz kimlik belirticisi kullanmak, anlaşılmaz ve gizli dil kullanmak, anlaşmazlık aramak, küfürlü dil kullanmak, başka adlar ile hitap etmek.

Olumsuz kabalık (Negative impoliteness): Alıcının olumsuz yüz isteğine hasar vermek için tasarlanan stratejilerin kullanımınıdır. Örn. korkutmak, küçümsemek, hor görmek ya da aşağılamak, aşağılayıcı olmak, diğerini ciddiye almamak, küçültmek, diğerinin alanına girmek (düz olarak ya da değişmeceli olarak), diğerini açıkça olumsuz bir görünüm ile ilişkilendirmek (kişiselleştirmek, "Ben" ve "Sen" adlarını kullanmak), diğerinin minnetini açığa çıkarmak.

Alaycı ya da sahte incelik (sarcasm or mock politeness): Yüz tehdit edici eylem, açıkça samimiyetsiz olan ve böylece yüzeysel kalan incelik stratejilerinin kullanımı ile gerçekleştirilir.

Beklenen inceliği göstermemek (Withhold politeness): İncelik gösterilmesi beklendiği durumlarda beklenen davranışı göstermemek, beklenen sözleri söylememek. Örneğin, bir hediye için birine teşekkür etmemek kasıtlı kabalık olarak düşünülebilir.

Culpeper (2005:43-44) alayın "üst-stratejik" doğasının yerine Dolaylı kabalık (Off-record impoliteness) maddesini eklemiştir. Alaycı ya da sahte incelik de bu başlık altına girebilir.

Dolaylı kabalık (Off-record impoliteness): Yüz tehdit edici eylem bir sezdirim ile gerçekleştirilir ancak bir niyet açıkça diğerlerinden daha ağır basar.

4.2.1. YALIN / SADE KABALIK

Ortaoyunu'nda görülen yalın/sade kabalık örneklerinden ilki Pişekâr'ın Kavuklu'ya "Çekil!" diyerek emir verdiği (9)'da görülmektedir. (10)'da ise Pişekâr'ın "Davran!" ve "Hamam için

derhal fırla” emirleri yine yalın/sade kabalık örnekleridir. Kavuklu’nun “Sahibinden evvel ahıra girmek zaten adetindir” tümcesi ise Pişekâr’ın yüzünü tehdit etmeye yönelik doğrudan bir kabalık eylemidir.

(9) KAVUKLU: Galiba yağlı kuyruğu yakaladın, kendine sıyıracaksın. Öyle yağma yok. Parmağım içinde!

PİŞEKÂR: Haydi, canım! Birader sen de zihnimizi işgal etme. “Çekil !” diyorum sana! Böyle iki kişi arasında görüşülen bir şeye hariçten biri nasıl müdahale eder?

(10) PİŞEKÂR: Haa! “*Davran*” dedim, o mu? “*Davran*” dediğim, “*Hamam için derhal fırla*” demek istedim.

KAVUKLU: Peki, patladın mı? Öyle yaptığımı elbette söyleyeceğim, fakat gevezelikten meydan yok ki. *Sahibinden evvel ahıra girmek zaten adetindir.*

Komedi Dükkânı’ndaki yalın/sadelik örnekleri (11) ve (12)’de görülmektedir. (11)’de Yönetmen ve Tolga Çevik Pinokyo’yu çekmektedirler. Yönetmen Gepetto’nun ne yapacağını açıklamaktadır. Yalın/sade kabalık, Yönetmenin Tolga Çevik’e “kütük ol gel beyefendinin önüne” dediği anda görülmektedir. Burada bir emir vardır ve Yönetmen Pinokyo’yu oynayan Tolga Çevik’in yüzünü kızdırmak amacıyla bu emri kullanmaktadır. Burada *kütük* sözcüğünün aynı zamanda kaba ve görgüsüz insanlar için kullanılan bir sözcük olması önemlidir.

(11) Y: ... o kütüğü yontarak bir kukla yapacaksınız. Arkadaşım *kütük ol gel beyefendinin önüne.*

(12)’de bir western filmi çekmektedirler ve Yönetmen “İyi, Kötü, Çirkin” filmine gönderimde bulunarak Tolga Çevik’e “3, 2, 1 kayıt de başla. İyi olarak konuş. Kötü olarak konuş. Çirkin olarak konuş” demektedir. Burada bu dört emir ile yalın/sade kabalık görülmektedir.

(12) Y: ... 3, 2, 1 kayıt de başla. *İyi olarak konuş. Kötü olarak konuş. Çirkin olarak konuş.*

(13)'te Tolga Çevik özel dedektiftir ve seyircilerden biri (S1) sahneye gelir ve yardım ister. Kocasının kendisini aldattığını düşünmektedir. Tolga Çevik ona kaba bir şekilde yanıt verir.

- (13) TÇ: Handan Hanım neyiniz var?
S1: Çok üzgünüm. Eşim beni aldattı.
Y: Bilmiyorsunuz Handan Hanım. Aldatıyor galiba.
S1: Yani galiba. Öyle şüpheleniyorum.
TÇ: *Ya bana emin olmadan gelmeyin ya.*

4.2.2. OLUMLU KABALIK

Ortaoyunu'nda görülen olumlu kabalık stratejilerinden iki örnek beddua ve başka adlar ile hitaptır. (14)'te Pişekâr'ın sözlerine Kavuklu "çenen tutulsun" sözleriyle beddua ederek karşılık vermektedir.

- (14) PİŞEKÂR: Demek, öyle upuzun, cenaze gibi, yerde kaskatı kaldın mı?
KAVUKLU: *Çenen tutulsun, İsmail!*

(15)'te ise Kavuklu yine Pişekâr'ın sözlerine karşılık verirken olumlu kabalık stratejisi uygulamaktadır. Burada Kavuklu'nun Pişekâr'a "köpoğlu" diyerek başka bir ad ile hitap etmesi olumlu kabalık stratejisi olarak görülebilir.

- (15) PİŞEKÂR: Canım, yine saçmalamaya başladın. Neler söylüyorsun?
KAVUKLU: Ulan, İsmail, çok *köpoğlusun* vesselam.

Komedi Dükkânı'ndaki ilk olumlu kabalık örneği (16)'da Yönetmenin "Seninle uğraşamam" diyerek Tolga Çevik'i hor gördüğü durumdur. Hor görme olumlu kabalık stratejilerinden biridir. Bir başka olumlu kabalık stratejisi ise dikkate almamadır. (17)'de ünlü biri programa katılmıştır ve Tolga Çevik sanatçının kendini ifade etme ihtiyacını dikkatini almayarak olumlu kabalık stratejisi uygulamaktadır.

(16) Y: Arkadaşım.

TÇ: Ha?

Y: *Seninle uğraşamam.*

(17) TÇ: ... *senin ne hissettiğin umrumda di:l. Yani bi daha gelmesen de olur zaten.*

Y: Arkadaşım. Öyle mi davranılır sanatçıya?

Karşısındakine başka adlar ile hitap etme de olumlu kabalık stratejilerinden bir tanesidir. (18) ve (19)'da Yönetmen'in Tolga Çevik'e sırasıyla "geri zekâlı", "salak" ve "öküz" diye hitap etmesi olumlu kabalık olarak değerlendirilmektedir.

(18) Y: Beyefendi, *Paspartu geri zekâlının teki Londra'da.* Siz ona anlatacaksınız.

SK: ... cemiyet üyesi bir İngiliz bilmiyor Paspartu biliyor her şeyi.

Y: *Salak işte.*

(19) TÇ: Ha benim haberim yok.

Y: Omzuna dokundu Osman.

TÇ: Ha.

Y: Tık tık. Telefonun çalıyo *öküz.*

4.2.3. OLUMSUZ KABALIK

Ortaoyunu'nda görülen olumsuz kabalık stratejilerine (20)'deki tehdit ve (21)'deki küçümsemek örnek olarak verilebilir. (20)'deki örnekte Kavuklu "Alim-allah gözünü patlatırım" diyerek Pişekâr'ı tehdit etmekte, (21)'de ise Pişekâr "Yine saçmalamaya başladın" diyerek Kavuklu'yu küçümsemektedir.

(20) KAVUKLU: Ulan, İsmail, ne söylediğini anlıyamadım ama, mutlaka bir entrikan var. *Alim-allah gözünü patlatırım.* Parmağım içinde!

PİŞEKÂR: Efendim, senin eski tabiatındır

- (21) PİŞEKÂR: Canım, *yine saçmalamaya başladın*. Neler söylüyorsun?
KAVUKLU: Ulan, İsmail, çok köpoğlusun vesselam.

Komedi Dükkâni'ndeki olumsuz kabalık örneklerine (22)'deki küçümseme, (23)'teki dalga geçme ve (24)'teki tehdit verilebilir. (22)'deki örnekte Kırmızı Başlıklı Kız masalını çekmektedirler. Küçük kızı oynayan Salih Kalyon'un kurdu oynayan Tolga Çevik'i "Sen kimsin ki beni yiyorsun" diyerek küçümsemesi olumsuz kabalık örneğidir. (23)'te Rönesans döneminden söz etmektedirler ve Tolga Çevik'in bu dönemle ilgili olarak "Haa Salih Abi'nin gençliği" demesiyle olumsuz kabalık ortaya çıkmaktadır. Burada Tolga Çevik, Salih Kalyon'un yaşlı olduğunu ima ederek onunla dalga geçmektedir. (24)'te ise Yönetmen Tolga Çevik'e ne yapacağını söylemekte ve Tolga Çevik diğer kişiyi "Ağzını burnunu kırarım senin" diyerek tehdit etmektedir.

- (22) SK : ... Sen babaannem di:lsin.
SK: *Ayyy! Sen kimsin ki beni yiyorsun?*
Y: Ben kurdum. Tanıt kendini.
- (23) SK : ... Eski tarih.
Y: Evet Rönesans dönemi.
SK: Yıl kaç?
Y: Işık yok.
TÇ: *Haa Salih Abi'nin gençliği.*
- (24) Y: San Fransisko sokaklarının 73. bölümünü alacaksın.
TÇ: Evet alacam. *Kafama koydum, ağzını burnunu kırarım senin.*

4.2.4. DOLAYLI KABALIK

Kabalık stratejilerinden biri olan dolaylı kabalığa dair Ortaoyunundan verilebilecek en iyi örneklerden birini, Dümbüllü'nün yaratıcılığına/hazırcevaplığına vurgu yapan ve tiyatro çevrelerinde dilden dile anlatılagelen şu ünlü anı oluşturur: Ortaoyununun son büyük ustası İsmail Dümbüllü'ye gösteri sırasında seyircilerden biri tarafından bir

salatalık atılır. Buna seyircilerin bir kısmı tepki gösterir. “Ustaya böyle şey yapılır mı?!” diye bağırarak bir izleyiciyi yatıştırmak için Dömbüllü’nün kurduğu cümle hayli etkilidir: “Beyefendiye kızmaya gerek yok! Belki lazım olur da kullanırım diye kartvizitini göndermiş!”

Dolaylı kabalık için, Komedi Dükkâmı’ndan alınan (25)’teki diyalog alaycı ya da sahte incelik için örnek olarak verilebilir. (25)’te Tolga Çevik oynayacağı karakterin adını sorar ve Yönetmen “Muhittin Borç” diye yanıt verir. Yönetmen James Bond gibi olduğunu söyleyince Tolga Çevik “ne kadar yaratıcı” diyerek alaycı bir üslup ile dolaylı kabalık yapar. Tüm diyalogu ele alınca, Borç soyadının gerçekten yaratıcı olmadığı açıktır. Ancak, burada Tolga Çevik’in yüz ifadesi ve aşırı derecede neşeli ses tonu alayı ortaya koymaktadır.

- (25) TÇ: Kim?
Y: Muhittin Borç.
TÇ: Borç mu?
Y: Evet. Bond gibi.
TÇ: *Ne kadar yaratıcı.*

(26) ve (27)’deki örneklerde de açıkça samimiyetsiz ve yüzeysel olan bir kibarlık söz konusudur. Bu kullanımlar ile aslında dolaylı bir kabalık görülmektedir. (26)’da “çok süper bi cümle oldu ya” ve (27)’de “çok doğru bir deyiş” yanıtları alaycı bir tonlamayla söylenmektedir ve bu özellikleri ile dolaylı kabalığı örneklemektedirler.

- (26) M: Seni benden başka kimse görmesin diye bu kuleye kapattım seni ben.
TÇ: *Ço:k süper bi cümle oldu ya. Ben yokken mi çalıştın bu cümleyi anne?*
- (27) Y: Yerin kulağı varsa kulenin de gözcüsü vardır. Yorumda bulun.
TÇ: *Çok doğru bir deyiş.*

4.2.5. ÇOKLU KABALIK STRATEJİLERİ

Kabalık stratejileri diyaloglardaki konuşucular tarafından tek tek kullanılacakları gibi ya da çoklu olarak da kullanılabilirler. Yani bir konuşucu tek bir tümcede birden çok kabalık stratejisini aynı anda kullanabilir. Örneğin, (28)'de hem emir ile yalın/sade kabalık hem de tehdit ile olumsuz kabalık bir arada görülmektedir.

(28) KAVUKLU: Ulan, *seni tepelerim de*, başıma iş çıkarırsın.
Haydi düş önüme!

CÜCE: Olur. (Hemen koşarak önüne geçer ve yere düşer.)
Buyurun, düştüm.

(29)'da ise Kavuklu'nun Cüceyi görmezden gelerek dışlaması ve onun hakkında Pişekâr ile konuşması; Cüce'nin bu tavra karşılık Kavuklu'ya "enayi pilakisi" demesi olumlu kabalık stratejisidir. Çoklu kabalık stratejileri, Kavuklu'nun Cüce'ye verdiği karşılıkta bulunmaktadır. Kavuklu'nun "köpoğlu rezil" demesi başka adlar ile hitap etmesidir ve olumlu kabalıktır. "Def ol oradan" demesi yalın/sade kabalık, "Ayağımın altına alırsam pastırmanı çıkarırım" demesi tehdit olduğu için olumsuz kabalık ve "hergele seni" demesi yine başka adlar ile hitap etme olduğu için olumlu kabalıktır.

(29) KAVUKLU: İsmail, *ufaklığın varsa şuna beş on kuruş ver de def olsun*. Bir netameliye benziyor.

CÜCE: (*Uzaklaşarak.*) Yuuu! *Enayi pilâkisi*. Netameli senin babandır, Kazdağlı!

KAVUKLU: Ulan, *vay köpoğlu rezil!* (*Üzerine doğru yürüyerek.*) *Def ol oradan! Ayağımın altına alırsam pastırmanı çıkarırım, hergele seni!* Daha duruyor. Def ol!

Komedi Dükkanı'nda ise , (30) ve (31)'de yönetmen hem yalın / sade kabalık ("tekrar gel. Ata vurma", "Adileşme!") hem de olumlu kabalık ("İnsafsız!", "Adileşme!") stratejilerini kullanmıştır. (32)'de yalın / sade kabalık ve olumsuz kabalık bir arada kullanılmıştır ("Sus!"). (33)'te ise olumsuz ve olumlu kabalık stratejileri görülmektedir.

(30) Y: *Tekrar gel. Ata vurma. Ata iyi davran.* Kolorado'dan beri seni taşıyor. *İnsafsız!*

- (31) Y: Arkadaşım!
TÇ: Ha? Efendim?
Y: *Adileşme!*
- (32) TÇ: Ya biz sizi kötü bi gelecekten kurtarmaya ça- böyle kötü bi film olmaz ya
Y: *Su:s!*
- (33) TÇ: Ya şimdi Türkler ilk defa uzaya gidiyor. Hani ya dedik ki en azından prezenta:bıl olsun yani.
TÇ: Ani bi davet olur bi şey olur.
Y: *ARKADAŞIM, ruganla kraterlerde ne işiniz var? MANYAK MISINIZ YA?*

5. SONUÇ

Ortaoyunu ile Komedi Dükkâni arasında kişiler, doğaçlama yapıları, dekor-kostüm anlayışları, harekete dayalı gülmece unsurları, durum komiği yaratmaları ve dilsel gülmece özellikleri açılarından ilişkiler ve benzerlikler bulunmaktadır. Hem Ortaoyunu hem de Komedi Dükkâni'nda statüleri farklı iki temel kişi bulunmaktadır ve oyun bu iki kişinin doğaçlama diyalogları üzerine kuruludur. Ortaoyunu'nda sahnede görünür biçimde çalgıcılar bulunmaktadır. Komedi Dükkâni'nda da Ortaoyunu'ndaki çalgıcıları anıştıracak biçimde bir müzisyen/piyanist bulunmaktadır. Komedi Dükkâni da Ortaoyunu gibi göstermeci anlayışla sahnelenmekte ve oynanmaktadır. İzleyicinin bir yanılısamaya dayalı olarak özdeşleşme kurmasına engel olacak nitelikteki yapı açık biçime işaret eder. Ortaoyunu ile Komedi Dükkâni dekor ve kostüm açısından da benzerlikler gösterirler. Ortaoyunu'nda Yenidünya ve Dükkân olmak üzere iki dekor parçacığı bulunmaktadır. Komedi Dükkâni ise boş bir sahnede çoğunlukla dekor bulunmaksızın oynanmaktadır. Ortaoyunu'nun en önemli aksesuarı peşkire karşılık Komedi Dükkâni'nda bir mikrofon bulunmaktadır. Hem Ortaoyunu'nda hem de Komedi Dükkâni'nda oyuncular sabit kostümlerle sahnede yer almakta, kimi zaman gösteride canlandıracakları tipe uygun kostümler de giymektedirler.

Ortaoyunu'nda ve Komedi Dükkâni'nda dile dayalı gülmece unsurları hem yoğunluk hem de benzerlikler içermektedir. Karakterlerin

birbirleriyle atışmalarında sözcük oyunları ve belirsizlik örnekleri ile dilsel kabalık stratejilerine sıklıkla rastlamak mümkündür. Sözcük oyunları genellikle sesbilimsel benzerliklerden yararlanılarak yapılmaktadır. Belirsizlik örnekleri ise sözcüklerin farklı anlamlarının kullanıldığı durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bu farklı anlamlar sözcüklerin çokanlamlılığı ve eşadlılığı/eşsesliliğinden kaynaklanmaktadır. Sosyal davranışın önemli bir formu olan kabalık Ortaoyunu ve Komedi Dükkânı'nda gülmece ögesi olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Culpeper'ın (1996) önerdiği kabalık stratejileri çerçevesinde, Ortaoyunu ve Komedi Dükkânı'nda görülen ilk strateji emir ve yüz tehdit etmeye yönelik doğrudan kabalık eylemleri ile yapılan yalın/sade kabalıktır. Olumlu kabalık stratejileri beddua, başka adlar ile hitap, hor görme ve dikkate almama şeklinde görülmektedir. Tehdit etme, küçümseme ve dalga geçme her iki türde de Olumsuz kabalık stratejileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolaylı kabalık ise alaycı ya da sahte incelik ile gerçekleştirilmektedir. Bütün bu stratejiler tek tek görülebildiği gibi birkaç tanesi bir arada da görülebilir. Sonuç olarak, Ortaoyunu ile Komedi Dükkânı arasında görülen tüm bu ilişkiler ve benzerliklere dayanarak, Komedi Dükkânı'nın Ortaoyunu'nun çağdaş bir formu olduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- And, M. (1983). *Türk tiyatrosunun evreleri*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Antony, L. (2011). *Antconc (version 3.2.3w)*. Tokyo, Japan: Waseda University.
- Aristoteles. (2010). *Poetika*. çev. S. Rifat. İstanbul: Can Yayıncılık.
- Attardo, S. & Chabanne, J. C. (1992). Jokes as a text type. *Humor* 5 (1/2), 165-176.
- Attardo, S. & Raskin, V. (1991). Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. *Humor* 4 (3/4), 293-347.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2001). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Bergson, H. (1911). *Laughter: An essay on the meaning of the comic*. New York: The Macmillan Comp.
- Brockett, O. (1995). *Tiyatro Tarihi*: çev. S. Sokullu ve diğ. Ankara: Dost Yayınları.
- Brown, P. ve Levinson, S. (1987). *Politeness: Some universals in language use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eco, U. (2010). *Gülüin adı*. çev. Ş. Karadeniz. İstanbul: Can Yayıncılık.
- Chiaro, D. (1992). *The language of jokes: Analyzing verbal play*. London: Routledge.
- Culpeper, J. (1996). Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics* 25, 349-367.

- Culpeper, J. (2005). Impoliteness and entertainment in the television quiz show: The weakest link. *Journal of Politeness Research* 1, 35-72.
- Freud, S. (1960). *Jokes and their relation to the unconscious*, çev. James Strachey. New York: Norton.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle*, çev. James Strachey. New York: Norton.
- Fry, W. F. (1963). *Sweet madness: A study of humor*. Palo Alto, CA: Pacific Books.
- Gruner, C. R. (1978). *Understanding laughter*. Chicago: Nelson-Hall.
- Gruner, C. R. (1997). *The game of humor: A comprehensive theory of why we laugh*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Kudret, C. (1994). *Ortayunu I-II*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- McGhee, P. (1977). A model of the origins and early development of incongruity-based humour. A. J. Chapman & H. C. Foot (Haz.), *It's a funny thing, humour*, (27-36). Oxford: Pergamon Press.
- Meyer, J. C. (2000). Humor as a double-edged sword: Four functions of humor in communication. *Communication Theory* 10 (3), 310-331.
- Nilsen, D. L. F. & Nilsen, A. P. (1978). *Language play: An introduction to linguistics*. Rowley, MA: Newbury House.
- Norrick, N. R. (1989). Intertextuality in humor. *Humor* 2 (2), 117-139.
- Norrick, N. R. (1993a). *Conversational joking*. Bloomington: Indiana University Press.
- Norrick, N. R. (1993b). Repetition in canned jokes and spontaneous conversational joking. *Humor* 6 (4), 385-402.
- Norrick, N.R. (2001). On the conversational performance of narrative jokes: Toward an account of timing. *Humor* 14 (3), 255-274.
- Norrick, N. R. (2003). Issues in conversational joking. *Journal of Pragmatics* 35, 1333-1359.
- Norrick, N. R. (2004). Non-verbal humor and joke performance. *Humor* 17 (4), 401-409.
- Oring, E. (2003). *Engaging humor*. Illinois: Board of Trustees.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: Reidel.
- Sokullu, S. (1978). *Türk tiyatrosunda komedyanın evrimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information-processing analysis. J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Haz.) içinde, *The psychology of humor*, (81-100). New York: Academic Press.
- Urgan, M. (1984). *Shakespeare ve Hamlet*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Veale, T. (2004). Incongruity in humor: Root cause or epiphenomenon. *International Humor: Journal of Humor Research* 17 (4), 419-428.
- Watts, R. J. (2003). *Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press.