

**THOMAS FAIRMAN ORDİSH KOLEKSİYONUNDAKİ İNGİLİZ
SEYİRLİK OYUNLARINDA TÜRK İMAJI***

Yücel ÖZDEMİR**

Öz

Folklorik fenomenler, toplulukların kendine ait kültürel ekolojik sistemlerinde ifade biçimine dönüşür. Böylece kolektif zihinsel içerikler olgu-nesne düzlemine iner ve sembolleşir. Halk seyirliklerinde (Folk drama) bu tür içeriklerin ifadesi gözlenebilmektedir. İnsanın doğa ile etkileşim deneyiminin tarihsel kolektif ifadesi zaman akışıyla buluşur ve anlama dönüşür. Köy seyirlik oyunları özelinde tüm zihinsel içerikler doğa ile olan deneyimi kapsar. Bu seyirlik oyunların içerikleri doğanın taklitsel temsili ile ifade edilir. İnsanın doğa ile etkileşiminin içkin estetik boyutu ile insanın insanla olan etkileşiminin sosyolojik boyutu folklor ekolojisinde organik bir bağ ile performans bağlamında seyirlik oyunlarının içeriğini oluşturmaktadır. Bu organik bağ ritüel bellek aracılığıyla yaşayan toplumun belleği ile bütünleşerek seyirlik oyunların içeriğine bütüncül bakış açısı kazandırır. Bu açıdan İngiliz köy seyirlik oyunlarına bütüncül bakıldığında doğa ile olan ritüelistik etkileşimi hem ulusal ayırt edici biçimleri hem de tarihsel süreçte ulusların birbirleri ile olan etkileşimini görmek kaçınılmazdır. Öyle ki İngiliz seyirlik oyunlarında Türk ve İngiliz tarihsel etkileşiminin izleri bu çalışmada bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada İngiliz folklor araştırmacı Thomas Fairman Ordish'in seyirlik oyunlar üzerine olan koleksiyonu dikkate değer veriler sunmaktadır. Thomas Fairman Ordish (1855-1924) İngiliz folklor derlemecisidir. 1886 yılında İngiliz Folklor Derneğinin üyesi olarak seçilmiştir. Halkbilimi çalışma kadrolarından ilgi alanını, halk seyirliği (Folk Drama) oluşturmaktadır. Ordish'in yaptığı derlemeler İngiliz mamırları (Mummers) odağında olmuştur. İngiliz kültür sahasında yaşayan seyirlik oyunları mamır terimi ile halk yaşamında tanımlanmaktadır. Öte yandan İngiliz mamırları "Barbarlık", "Hıristiyanlık", "Müslümanlık" ve "Şövalyelik" gibi birçok sosyal olguya, siyasal olaya, kültürler arası etkileşimlere bağlı olarak içeriklerini oluşturmuş ve biçimlenmiştir, denilebilir. Oyun metinlerinden anlaşıldığı üzere Avrupa'daki ülkelerin birbirleriyle olan tarihsel ilişkileri yerel kültürel bellekte yaşamaktadır. Özellikle Ortaçağ dinsel düşünce temelleri üzerine kurulan siyasal ilişkilerin, yerel kültürlerin belleğinde dinsel dışlayıcılık ve kapsayıcılık bağlamında yarattığı unsurların varlığı söz konusudur. Bununla beraber mamır oyunlarında Türk Şövalyesi (Turkish Knight) tipi vardır. Türk Şövalyesi tipi üzerinden yaratılan "öteki"yi veya Avrupa'daki Türk imgesini görmek de mümkündür. Bu makalenin giriş kısmında İngiliz folklor araştırmalarında Thomas Fairman Ordish'in yeri ortaya konulmuştur. Ordish'in seyirlik oyunları koleksiyonunda derlenen oyunlar arasında bulunan ölüp-dirilme motifli Kahraman-Savaş oyunundaki Türk Şövalyesi tipi üzerine bulgular tespit edilmiştir. Bu bulgulardan hareketle Batı'da yaratılan Türk imajının seyirlik oyunlara yansıması halkbilimsel açıdan ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Thomas Fairman Ordish, İngiliz Mamırları, Halk Seyirliği, Türk Şövalyesi, Öteki İmajı, Geleneksel Ekolojik Bilgi.

* Bu çalışma Yücel ÖZDEMİR tarafından Hacettepe Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halkbilimi Bölümünde devam eden "Karşılaştırmalı Folklor Yöntemi Bağlamında: İngiliz ve Türk Seyirlik Oyunlarının İncelenmesi" adlı tezden üretilmiştir.

** Arş. Gör., Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Halkbilimi Bölümü, Nevşehir, Türkiye, ozdemirhb@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5452-2707

TURKISH IMAGE IN ENGLISH FOLK DRAMA COLLECTIONS OF THOMAS FAIRMAN ORDISH

Abstract

Folkloric phenomena find expression in communities' own cultural ecological systems. Thus, collective patterns contents descend to the phenomenon-object plane and become symbolized. The expression of such content can be observed in folk drama. The historical collective expression of the human experience of interaction with nature meets the flow of time and transforms into meaning. All the mental contents that are the basis of the village folk drama include the experience with nature. Therefore, the contents of these folk drama are expressed by the mimetic representation of nature. The immanent aesthetic dimension of human interaction with nature and the sociological dimension of human interaction with humans form the content of folk drama in the context of performance with an organic bond in folklore ecology. This organic bond integrates with the memory of the living society through ritual memory and gives a holistic perspective to the content of folk dramas. It is inevitable to see both national distinctive forms and the interaction of nations with each other in the historical process when the English folk drama plays are looked at holistically. The traces of Turkish and British historical interaction in English folk drama appear as a finding in the article. At this point, British folklore researcher Thomas Fairman Ordish's (1855-1924) collection on folk drama plays presents remarkable data. He was elected as a member of the English Folklore Society in 1886. The collection made by Ordish have been in the focus of the English Mummers. Folk drama that live in the field of English culture are defined in folk life with the term mummers. In addition, it can be said that British architects have created and shaped their contents depending on many social phenomena, political events and intercultural interactions such as "Barbarism", "Christianity", "Muslimism" and "Chivalry". As it is understood from the play texts, the historical relations of the countries in Europe with each other live in the local cultural memory. Especially in the Middle Ages, there is a negative Turkish-Muslim image shaped on the basis of religious thought. There is a Turkish Knight (Turkish Knight) character in mummers. It is also possible to see the "Other" created through the Turkish Knight character or the Turkish image in Europe. In the introduction part of this article, the place of Thomas Fairman Ordish in English folklore studies is presented. The Turkish Knight character in the Hero-Combat game with the resurrection motif, which is among the plays collected in the Ordish collection, have been determined. Based on these findings, the reflection of the Turkish image created in the Western folk drama was discussed from the folklore point of view.

Keywords: Thomas Fairman Ordish, English Mummers, Folk Drama, Turkish Knight, Other Image, Traditional Ecological Knowledge.

Giriş

Köy Seyirlik oyunları kırsal kültür anlam dünyasının dışavurumlarına sahiptir. Bu anlam dünyası doğaya içkin insan kültürünün göstergelerini taşımaktadır. Bu göstergeler, doğada oluşan, doğa ile etkileşerek doğada yaşayan insan zihninin ürettiklerine sahiptir. Kültürel ekolojik sahadaki seyirlik oyunlarının içeriğinde doğanın taklitsel temsillerinin olması insanın temel birliğine sahip arketiplerin ürettiği tinsel olanaklardır. Seyirlik oyunlardaki ölüp-dirilme/yeniden doğuş arketipi aynı zamanda onun içeriğini/biçimini oluşturmaktadır. Bu ölüp dirilme çizgisel tarihin sunduğu bir bitişten çok döngüsel tarihin, doğaya içkin olan folklorun doğada yeniden üretilmesidir. Bu açıdan seyirlik oyunları kapalı yerel toplulukların evrensel açık göstergelerine sahiptir. Bu süreç içkinlik felsefesi ile açıklanmaktadır. Doğaya içkin olan insan ve onun kültürünün doğa ile olan ortak ontolojisinin bir sonucudur. Bu aynı zamanda köy seyirlik oyunlarının içeriğinin sahip olduğu içkin estetik boyutla ilgilidir. Kültürel ekolojik sistemlerde köy seyirlik oyunlarının içeriğini oluşturan ikinci boyut ise sosyolojidir. Köy seyirlik oyun belleği yaşadığı kültürel ekolojinin tarihselliğindeki toplum-insan etkileşimlerini oyun içeriğine dönüştürür. İngiliz kültür ekolojisinde yaşayan köy seyirlik oyunlarında hem içkin estetik boyutu hem de sosyolojik boyutunu açık şekilde gözlenebilmektedir. Özellikle İngiliz seyirlik oyunlarından biri olan Kahraman-Savaş oyunundaki Türk Şövalyesi tipi ve ona yüklenen imaj ve semboller düşüncemizi desteklemektedir. Türk Şövalyesi için estetik boyutu ile ölüp-dirilme arketipi ve sembolleri ile oyunun dramatik bütünlüğünde yer edinmiştir. Sosyolojik boyutunda ise Ortaçağ İngiliz ve Türk kültürel, siyasi etkileşimleri ile olumsuz “Türk” imajı kazanmıştır.

İngiliz seyirlik oyunları “Mamırlar” (Mummers) olarak literatürde tanımlanmaktadır. Mamırlar, Büyük Britanya Adası’nda yaşayan en popüler geleneklerden biridir. İngiliz folklor araştırmalarında mamırlar üzerine dikkate değer derlemeler ve bilimsel çalışmalar mevcuttur. Charlotte Yonge’ın (1858) Hıristiyan Mamırları (The Christmas Mummers) Londra’da basılmıştır. Eserde Türk Şövalyesi ve Aziz George arasındaki diyalogların metinlerine yer vermiştir. Arthur Beath’in (1906) The St. George, Or Mummers' Plays; A Study In The Protology Of The Drama, isimli çalışmasında İngiliz mamırlarının ülkenin her yerine yayıldığını ve çeşitli varyantlarının olduğuna değinmektedir. Bunun yanında mamırların ortak özelliklerini analiz etmiştir. Peter Millington (1989) mamırlar arasında en belirgin olanın Kahraman/Savaş oyunu olduğunu belirtir. Kahraman-Savaş oyunu giriş niteliğindeki bir prologla başlar ve ardından meydan okumalar ve kahraman ile düşman arasında bir kılıç savaşı gelir. Bunun sonucunda, içlerinden biri (her zaman kötü adam değil) "öldürülür" ve tedavi için bir şarlatan doktor getirildiğini aktarır. Ruth A. Firor (1931), “Folkways in Thomas Hardy” adlı çalışmasında mamır kelimesinin muhtemelen Danimarka dilinde "Momme" kelimesinden geldiğini ve maske takan kişi anlamında olduğunu vurgular. Veneta Newall (1981) The Turkish Knight in English Traditional Drama çalışmasında İngiliz mamırları içinde bulunan Kahraman/Savaş oyununa odaklanır. Oyundaki Türk Şövalyesi tipinin kültürel doku analizi yapılmıştır. Bu araştırmaların yanında İngiliz halk seyirlikleri araştırmalarında en dikkat çeken kişi, Thomas Fairman Ordish ve onun oluşturduğu “Mamır Koleksiyonu”dur. Bu makalede İngiliz folklor araştırmalarında Thomas Fairman Ordish’in yeri ortaya konulmaktadır. Ordish’in seyirlik oyunları koleksiyonu hakkında bilgi verilmektedir. Ordish Koleksiyonu’nda bulunan oyunlar arasında ölüp-dirilme motifli Kahraman-Savaş oyunundaki Türk Şövalyesi tipi üzerine bulgular tespit edilmektedir. Bu bulgulardan hareketle Batı’da yaratılan Türk imajının seyirlik oyunlara yansısı halkbilimsel açıdan ele alınmaktadır.

Thomas Fairman Ordish ve Koleksiyonu

1855'te Brompton, Middlesex'te doğan Thomas Fairman Ordish, Londra antikaları, halk yaşamı, Shakespeare, Erken Londra Tiyatrosu üzerine çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalardan sonra ilgi alanını halkbilimine yönelterek İngiliz halk seyirliği (Folk Drama) üzerine derlemeler yapmış ve özellikle mamır geleneğine odaklanmıştır. 1878 yılında kurulan Folklor Topluluğu’na (Folklor Society) 1886 yılında üye olmuştur. 1923 yılına kadar aktif olarak Folklor Topluluğunun eşitli komitelerinde emek vermiştir (URL-1). Ordish’in profesyonel bir akademisyen olmadığı genel kabuller arasındadır. Ancak boş zamanlarını ilgilendiği çeşitli konularda araştırma yaparak ve yazarak değerlendirdiği belirtilmektedir (URL-2). Smitt’e (1997) göre, İngiliz seyirlik oyunları konusundaki derlemeler 1800’lü yıllarda başlamaktadır. Fakat başlarda yapılan bu derleme faaliyetleri dağınıktır. Smitt (1997) İngiliz köy seyirlik oyunlarının ilk büyük

araştırmacısının Thomas Fairman Ordish olduğunu belirtmektedir. Smith'in (1997) Ordish üzerine yaptığı biyografik çalışmadan anlaşıldığı üzere onu seyirlik oyunlara yönelten ilk çalışması 1889 yılında yayınlanan "Reversby'da Morris Dansı"dır (Morris Dance at Reversby). Ordish, bu çalışmadan sonra Folklor Topluluğunun aylık toplantılarında "Halk Seyirliği" (Folk Drama), "İngiliz Seyirlik Oyunları" (English Folk Drama) gibi eser taslakları sunmuş fakat hiç yayınlanmamıştır. Ayrıca Folklor Topluluğuna, yaptığı derlemeleri; kostümleri, fotoğrafları, kitapçıkları vermiştir. Daha sonra bu koleksiyon Folklor Topluluğu tarafından Cambridge Arkeoloji ve Etnografya Müzesine verilmiştir (Smith, 1997).

Ordish'in başlangıçta klasik tiyatro çalışmalarının, köy seyirlik oyun araştırmalarına evrilmesinde şüphesiz İngiliz Folklor Topluluğunun payı büyüktür. Bu topluluk çatısı altında 1878 yılından The Folk-Lore adıyla yayınlanan dergi, halkbilimi alanındaki en eski İngilizce dergilerden biri olma özelliği taşımaktadır. Ordish'in Folklor Topluluğunda yaptığı çalışmalar, seyirlik oyunlar üzerine yoğun ilgisini artırmış ve köylerde mevsimsel kutlamalar ile ilgili derlemeler yapmaya yöneltmiştir. Bu süreçte Folklor Topluluğunun yayın sürecinde İngiliz seyirlik oyunları üzerine notlar yayınlamıştır. Folk-Drama adlı (1891) makalesinde İngiliz seyirlik oyunlarının artık edebi bir unsur olarak görüldüğünü belirtir. "Folk-Lore" (1902) dergisinde yayınlanan raporda, Britanya bulunan adalarda yapılacak derlemelerde; derleme yerinin, tarihinin, performansın, kıyafetlerin belirtilmesi gerektiğini ve bu konuda titiz olunmasını vurgulamıştır. Gelecekte araştırmaların bu derlemelerden yararlanması için fotoğraf çekim tekniklerinin öneminden bahsetmektedir. Ayrıca fotoğraf makinesi olmayanların kara kalem ve çizim teknikleriyle oyundaki kişilerin resmedilmesini önermektedir. Ordish (1893) yayınladığı makalede, 1880 yılında Bay Udal'ın Dorsetshire'da oynanan mamırlar üzerine olan çalışmasına dikkat çekerek "Seyirlik oyunlar üzerine sistematik bir derleme yapılmış olsaydı, şu anda geri dönüşü olmayan bir şekilde kaybolan pek çok şeyin kayıtlara geçmiş olacağına inanıyorum" diye ifade etmektedir.

Smitt'in (1997) belirttiğine göre Ordish'in ilk kez 1892 yılında Folklor Topluluğu üyelerine üstü kapalı da olsa mamır oyunlarını belgelemeye teşvik etmiştir. Fakat onun topluluk çatısı altında seyirlik oyunlar üzerine yaptığı derleme ve bilimsel çalışmalar sonucunda bir kitap yayınlanmadığı görülmektedir. Bununla beraber Ordish'e ait İngiliz seyirlik oyunları üzerine bir kitap taslağının halen kayıtlarda mevcut olduğu görülmektedir. Smitt (1997), Ordish'in o zamanki hevesine ve Folklor Topluluğu Konseyinin açık desteğine rağmen kitabın hiçbir zaman ortaya çıkmamasına topluluk içinde Ordish'e karşı bazı hoşnutsuzlukların neden olduğunu aktarmaktadır. Diğer taraftan Eddie Cass'in (2010) belirttiği gibi Ordish'i Folklor Topluluğunda bir halkbilimci olarak görsek de kendi döneminde Shakespeare ve Londra'nın ilk tiyatro tarihçisi olarak daha çok saygı gördüğünü belirtir. Ordish'in ölümünden sonra Folklor Topluluğunun 47. Yıllık Konsey Raporu'nda (1925) şu ifadelerle yer verilmiştir: "Bay Ordish İngiliz halk tiyatrosu üzerine düşündüğü kitabın ölümünden önce tamamlanmaması üzüntü vericidir; ancak topladığı değerli malzemenin özenle korunacağı umulmaktadır."

Ordish, İngiliz folkloru için dikkate değer bir derleme koleksiyonuna sahiptir. Bu koleksiyon seyirlik oyunları üzerinedir. Smitt'in aktardığına göre Ordish'e ait orijinal koleksiyon ölümünden önce 1911 yılında University College London'da kurulan Folklore Derneği kütüphanesine taşınmıştır. Bilinmeyen nedenlerden dolayı koleksiyon yirmi üç yıl boyunca gözden kaybolmuş ve daha sonra seyirlik oyunları üzerine çalışmalar yapan Alex Helm (1955) Ordish Koleksiyonuna dikkat çekecek bir rapor sunmuştur. Helm (1955) raporda, XX. yüzyılın ikinci yarısında kaybolmaya yüz tutan seyirlik oyunların basılı kayıtların olduğunu, koleksiyonda şimdiye kadar hiçbir yerde yayınlanmamış özel yazışma kayıtlarının ve seyirlik oyunlarına dair maddi kültür unsurlarının bulunduğu, belirtmektedir. Konuyla ilgili bir diğer yazı Margaret Dean-Smitt'e aittir. Dean-Smitt (1955) makalesinde İngiliz seyirlik oyunları üzerine yapılacak araştırmalarda Bay Ordish'in derlemeleri ve ona ait koleksiyonun hiçbir zaman göz ardı edilemeyeceği vurgulamaktadır. Ordish'in seyirlik oyunları üzerine yaptığı derlemeler İngiliz halkbilimi çalışmalarına bıraktığı bir miras olarak kabul edilmektedir. Ordish'in koleksiyonu İngiliz gelenek draması üzerine çalışacak halkbilimcilere rehber niteliğindedir. Ordish'e ait koleksiyon konularına göre sınıflandırılmış ve açık erişime sunulmuş bir şekilde Vaughan Williams Anıt Kütüphanesi'nin (URL-3) dijital arşivinde bulunmaktadır. Bu kütüphane İngiltere'nin halk müziği, halk dansları, sanatı, seyirlik oyunları üzerine yapılan derleme çalışmalarının toplandığı ulusal bir kütüphanedir.

Thomas Fairman Ordish Koleksiyonu, dijital ortamda açık erişimdedir (URL-4). Koleksiyon notlarına bakıldığı zaman Ordish'in kendi yaptığı derlemelerin yanında başkaları tarafından yapılmış derlemelerin notları da derlediği görülmektedir. *TFO/2 Notlar ve Sıralanmış Oyun Metinleri* adlı klasörde on farklı dosya bulunmaktadır. “TFO/2/1 A Klasör”ünde yirmi dokuz kayıt vardır. Bu kayıtlarda Sussex ve Boxgrove bölgelerinde derlenmiş Kahraman-Savaş oyunları ve varyantları mevcuttur. Bu klasörlerde bulunan Kahraman/Savaş oyunları tespit edilmiştir. Oyunların yapısı, içeriği ve oyunlardaki tipler genel çerçevede ele alınmıştır. Kahraman/Savaş (Hero-Combat) oyunundaki Türk Şövalyesi adlı tipin imaj ve sembolleri çözümlenmiştir.

Bulgular: Mamırlar, Kahraman/Savaş Oyunlarının Metin İçerikleri ve Biçimleri

Seyirlik oyunları, oluştuğu kültürel ekolojide belirli bir tarihselliğe sahip sözlü kültür kaynaklı unsurlardır. Halkbilimi çalışmalarında halk tiyatrosu başlığı altında incelenmektedir. Sözlü kültür ortamında, kolektif yaratımlara sahip bu seyirlik oyunlar ile halk kültürünün doğaya içkin izlerini taşıyan birçok imaj ve sembol, yaşayan hale gelmektedir. Bu oyunlar genellikle köy seyirlik oyunları başlığı altında ele alınmaktadır. Türk halk tiyatrosu çalışmalarında, “Köylü Temsilleri” (Tecer, 1940), “Köy Tiyatrosu” (Kazmaz, 1942), “Köy Temsilleri” (Sevengil, 1959), “Köy Orta Oyunları” (Elçin, 1964), “Köylü Tiyatrosu Geleneği” (And, 1970) “Köy Seyirlik Oyunları” (Karadağ, 1978) olarak adlandırılmıştır. İngiliz kültür sahasında yaşayan köy seyirlik oyunları mamır (Mummers) terimi ile halk arasında yaşamaktadır. İngiliz halkbilimi çalışmalarında “Mamırlar” seyirlik oyunları yerine kullanılan bir terimdir. Mamır oyunlarının altında üç farklı oyun türü vardır. Kahraman/Savaş (Hero-Combat), Kur Yapma (Wooing) ve Kılıç Dansı (Sword Dance) oyunlarıdır.

Steve'e (2014) göre Kahraman-Savaş oyunu Britanya'da binden fazla yerde bulunan açık ara en yaygın oyundur. İngiliz halkbilimciler derledikleri bu oyunları “Kahraman-Savaş” oyunu ve “Aziz George” oyunu olarak tanımlamış ve sınıflandırmıştır. Steve (2014), Kahraman-Savaş oyunun diğer oyunlar ile beraber oynandığını belirtir. Diğer türlerin icra sırasında bu savaş oyunu oynanır ve ölüp dirilme motifi görülür. Kahraman-Savaş oyunu öncü diyebileceğimiz bir tip meydana gelerek açılış konuşması yapar. Sıradaki oyun kişisini meydana çağırır. Bu genellikle kahraman ve şövalyedir. Gelen şövalye kahramanlıklarını öven bir giriş yaparak meydan okur. Daha sonra başka bir şövalye gelir. Birbirleriyle dövüşür ve içlerinden biri ölür. Bu olaydan sonra yere düşen kişiyi tedavi edecek doktor çağırılır. Doktor kendini övdükten sonra tedavi eder ve ölü dirilir. Oyunun sonunda beraber şarkı söylerler ve oyuncular para toplar. Oyun biter. Bir diğer mamır oyunu Kur Yapma'dır (Baskervill, 1924). Oyunda genç bir adam bir leydiye kur yapar ve reddedilir. Adam bir acemi çavuş tarafından orduya katılmaya ikna edilir. Leydi daha sonra palyaço ya da soytarı tipinden birini kabul eder. Daha yaşlı bir kadın gelir, soytarıyı gayri meşru çocuğun babası olarak suçlar. İki oyun kişisi savaşır. Biri ölür ve doktor tarafından diriltir. Oyundaki kadın tipleri erkekler tarafından oynanır. Mamır oyunlarından üçüncü oyun ise Kılıç Dansı oyunudur (Corrsin, 1993). Elllerinde kılıç olan ortalama 6-10 arasındaki kişi sırasıyla meydana gelir. Aralarında bir öncü bir girizgâh ile seyirciye bilgi verir. Müzik eşliğinde belirli bir ritim ile kişiler daire olur ve kılıçlarını birbirlerine tokuşturarak dans ederler. Dans sırasında kişiler birbirlerinin kılıçlarının ucundan tutarak bir zincir halkası gibi bağlanırlar dans etmeye devam ederler. Bu oyunda da ölüp-dirilme mevcuttur. Fakat ölme eylemi kavga ile değil oyun sırasında bir kişinin boynuna kılıç değmesiyle gerçekleşir. Kılıçlar tahta ya da çelikten olabilir.

Ordish El Yazma Koleksiyonu'nda Sussex bölgesinde derlenen mamır oyun kümesinde bulunan Kahraman-Savaş oyunu ele alınmıştır. TFO/2/1/3,4,5 klasöründe (URL-5) bulunan oyunlar 1913 yılında Sussex/Iping'de derlenmiştir. İçerik ve metni aynı olan üç farklı el yazmasından oluşmaktadır. Oyunda sırasıyla Aziz George, Küçük Johnny Jack, İhtiyar Noel Baba, Soylu Yüzbaşı, Türk Şövalyesi, Cesur Asker ve Doktor tipleri vardır. *Türk Şövalyesi* ve Doktor renkli basma ve kretondan diğerleri beyaz patiskadan her tarafı fantastik şekiller ile kesilmiş kumaş, ipek kadifelerden pantolonlar, parlak renklerden oluşan, çiçekler ile süslenmiş şapkalar giymiştir. Cesur Asker ise üzerinde madalyaların, rozetlerin olduğu askeri üniforma giymiştir. TFO/2/1/7,8 klasörlerinde bulunan oyunlar 1913'de Sussex/East Preston'da derlenmiştir. Noel Baba, Kral George, Soylu Kaptan, Barış Prensi, *Türk Şövalyesi*, Cesur Asker, Doktor, Kemancı, tipleri vardır. TFO/2/1/10,11,12 klasöründeki oyunlar Sussex/Boxgrove'de derlenmiştir. Noel Baba, Kral George, Cesur Asker, Soylu Yüzbaşı, *Türk Şövalyesi*, Doktor, Barış Prensi, Küçük Neşeli Jack, Kemancı vardır.

Ordish Koleksiyonun notlarına bakıldığında Sussex'te mamır oyunlarına "Tipteers" denildiği, anlaşılmaktadır. Tipteers, *tippet* kelimesinden türetilen bir ağız özelliğine sahip olduğu düşünülmektedir. Tippet, eskiden bir kadının boynuna ve omuzlarına giydiği, uçları öne sarkan uzun bir kürk parçası olarak tanımlanır (Oxford Learner's Dictionaries). Kürk yaka veya boyun atkısı gibidir. Oyuncularının kıyafetlerinin benzer özellikler taşımasından dolayı Sussex bölgesinde seyirlik oyunlarına *tipteers* denmiştir. 1937 tarihli basın açıklamasında Bay Sharp (TFO/2/1/19) Sussex'te oynanan oyunların Britanya'nın birçok yerinde farklı isimler ile yaşadığı belirtmektedir. "Bu seyirlik oyunları oynayanlar, köylerde halen yaşayan kişilerdir. Bu kişiler köylerde Aziz George ve Türk Şövalyesi oyununu oynamaktadırlar. Köylüler, atalarından kalan şarkıları öğrenmek ve onların bıraktığı mirası yaşatmak için oynarlar. Pagan ayinleri, erken Hristiyan efsaneleri, Haçlı Seferleri bu seyirlik oyunlarda iç içe girdiğini" açıklamaktadır.¹ Basat'ın (2017: 14) vurguladığı gibi "Köy seyirlik oyunları, doğa ve insan arasında kurulan ilişkinin, üretim biçimlerinin ve topluluğun yaşam alanlarının izlerinin sürülebileceği bir bellektir".

Kahraman-Savaş oyunu kalıplaşmış bir dramatik kompozisyondan oluşur. Oyunun giriş, savaş, tedavi ve bitiş bölümleri vardır. Bu bölümler mekân, oyuncu, kostüm, aksesuar, müzik gibi birçok kalıplaşmış göstergelere sahiptir. Her tip, belirli bir sıra içinde oyun meydanına gelir. Gelen kişiler kafiyeli şiirle kendini tanıtır. Bu kafiyeli şiirler, oyun kişilerinin, oyun içi işlev ve özellikleri hakkında bilgi verir. Sussex bölgesinde tipteers denilen bu seyirlik oyunlarda göze çarpan ana tiplerden biri İngiliz halk kahramanı Aziz George'tur. Onun karşısında rakibi Türk Şövalyesi ile savaşır. Savaş sırasında Türk Şövalyesi ölür ve bir Doktor tarafından yeniden hayata döndürülür. "Oyunun bu yapısında eylemin merkez kısmını oluşturan övünme, meydan okuma, savaş ve ardından gelen tedavi olarak da görülebilir" (Newall, 1981). Buraya kadar verilen bilgiler ışığında Ordish Koleksiyonunda bulunan Kahraman-Savaş oyunlarının metin içerikleri¹ ile oyunun yapısının örneklendirilmesi konu akışı gereklidir. Oyunun giriş kısmında Noel Baba gelir.

İşte karşınızda İhtiyar Noel Baba hoş geldim mi, bilmem.
Dileğimdir ki unutulmasın asla Noel Baba
Kısa bir süre kalacak olsam da,
Gitmeden göstereceğim size küçük bir eğlence
Baylar ve bayanlar, oda oda dua ediyorum
Çünkü Soylu Kaptan'ı ve çetesini buraya getiren adamım

Steve Roud (2014), Noel Baba tipinin İngiliz seyirlik oyunlarına Viktorya Dönemi (1837-1901) sonrasında girdiğini belirtmektedir. İngiliz seyirlik oyunlarının performans zamanı döngüsel halk takvimine göre yapılmaktadır. Bu da genellikle kış dönümüne denk gelmektedir. Noel Baba tipinin daha sonra İngiliz seyirlik oyunların içine girmesi şüphesiz halkbilimsel sürecin dinamik yapısı ile açıklanabilir. Noel Baba, son mısradan oyuna gelecek Soylu Kaptan'dan haber verir. Soylu Kaptan şöyle der;

İşte karşınızda Soylu Kaptan, geliyorum Fransa'dan,
Kral George'u kılıcım ve şen Türk'ümle dans ettireceğim.

Soylu Kaptan'dan sonra oyuna Kral George gelir ve şöyle der;

İşte karşınızda Kral George
Kırmızı, kızıl, mavi, altın
Keyifli, açık bir akşam
Noel neşenizi yaşamak isterim
Sadece ben değil, mahkememde
Eğlenceyi paylaşacak,
Bu nedenle ne eğilir ne bükülürüm, karşında

¹ Ordish Koleksiyonundan elde edilen metinler araştırmacı tarafından İngilizceden Türkçeye çevrilmiştir.

Aziz George, İngiliz seyirlik oyunlarının ana kahramanlarında biridir. Bazen onun yerini Kral George alır; fakat oyunun işlevinde bir değişim olmaz. Kral George ile Soylu Kaptan birkaç tur savaşır. Daha sonra Barış Prensi aşağıdaki ifadeleri kullanarak gelir ve onları ayırır.

İşte karşınızda Barış Prensi,
Bu kan ve savaş sona ermeli.

Barış Prens'in bu ifadeleri dövüşü bitirir ve tüm ekip beraber şarkı söylerler. Bu sırada Türk Şövalyesi gelir.

İşte ben, Türk Şövalyesi,
Türk topraklarından geldim, savaş için.
O cesur adam Kral George ile savaşağım
Ki kanı sıcaksa yakında soğutacağım.

İngiliz seyirlik oyunlarında Türk Şövalyesi, Kahraman-Savaş oyununda değişmez tiplerden biridir. Oyunlarda genellikle Aziz George ile dövüşür; fakat bu metinde onun bu meydan okuyuşuna cevap veren, Cesur Asker tipidir. Cesur Asker sahneye gelir şöyle der;

Ben Cesur Asker, adım Bon Slasher
Kılıcım parmaklarımın boğumunda,
Kazanacağım senin ile olan savaşı,
Başlığım demirden, kalbim taştan,
Seni yere sermenin, geldi zamanı

Bu metinde Kral George'a meydan okuyan Türk Şövalyesi ile savaşmak isteyen Bon Slasher'dır. Türk Şövalyesi şöyle der;

Tüylü başlığın yüksek olmasına rağmen
Keseceğim seni hemen.

Türk Şövalyesi ve Cesur Asker savaşır. Türk Şövalyesi ölür. Daha sonra Noel Baba gelir ve şöyle der;

Ah Shambo Sahambo acele et,
Çektiğim acılar ve ihtiyacım büyük,
Daha önce hiç olmadığım kadar, ihtiyacım vardı,
Zavallı oğlumun bacakları, kolları kırılmış,
Ayak başparmağında gut varmış,
Tanrım! Bu adam için ne kadar uzun bir tabut gerekecek,
Ama, kesinlikle bir doktor bulunur,
Bu genç adamı yerden kaldırmak için.

Noel Baba seyirlik oyunlarında bir öncü görevindedir ve oyunu yönlendirmektedir. Doktor gelir ve şöyle der;

Oh evet! Kesinlikle bir doktor var,
Bu genç adamı yerden kaldırmak için,
Hastaları iyileştirilebilir ve yaraları sarabilirim.

Buraya kadar verilen oyun metni İngiltere’de 1913 yılında Sussex/Doğu Preston’da derlenmiş Kahraman-Savaş oyunudur. Aynı yıl Sussex/İping’de derlenen Kahraman-Savaş oyununda Preston’dan farklı olarak (TFO/2/1/3) oyuncular şarkı söyleyerek meydana gelir. Şarkı bitiminde oyun başlar, Noel Baba’dan önce Küçük Johnny Jack gelir ve şöyle der.

İşte geliyorum, ben Küçük Johnny Jack
Sırtımda ailem, küçük olsa da,
Bulamıyorum peynir, ekmek onlara,
Noel geliyor ama yılda bir kez,
Ve geldiğinde, neşeyle gelir,
Biftek, puding, kıymalı çörek,
Var mı benden çok seven bunları,
Noel yemekleri dans ettirir, şarkı söyler,
Bayanlar ve baylar gönlünüzden koparı verin,
İhtiyar Noel Baba memnuniyetle kabul edecektir.

Bu tipin sırtında üç tane bebek kuklası olduğu belirtilir. Bu tür dramatik oyunlar gezerek icra edilir. Küçük Johnny Jack söylediği şiirde oyunculara Noel yemeklerinde ikram edildiği anlaşılmaktadır. Farklı kültürel ekolojilerde yaşayan bu tür seyirlik oyunlar temelde kırsal merkezlidir. Bir köydeki tüm evler hemen hemen ziyaret edilir. Kapılarda şiir okunarak, para ve Noel yemekleri toplanır. Oyun grupları gün boyu temel ihtiyaçlarını bu şekilde karşılar. Roud’un (2014) çalışmasından anlaşıldığı üzere İngiliz seyirlik oyunlarında, oyuncuların günde otuz mil yürüdüğü ve kaba ve kalın kıyafetler altında zorlandıklarını belirtir. Oyuncular arasında yirmi beş yıldır bu geleneği sürdürün bir kaynak kişinin, yirmi beş yıl içinde bir kez bile ailesi ile Noel kutlamadığını ve Noel yemeğini yemediğini aktarır ve oyun sürecinde kapılarda verilen keklerden bıktığını ekler. Ayrıca bu gezici oyunlarda toplanan paraların iyi olduğunu da belirtir.

Sussex/İping ile Preston’da derlenen oyunların sözel metni hemen hemen aynıdır. Türk Şövalyesi ile Kral George arasında düello atışması olur. Cesur Asker, Kral George yerine savaşaacağını söyler. Dövüş sırasındaki aralarındaki diyalog aşağıdaki gibidir;

Kral George
Asla eğilmedim altında
Arkadaşım olarak görmedim, asla

Türk Şövalyesi
Neden, neden efendim, sana hiç zarar vermedim.

Kral George
Seni saygısız bıçaklanmalısın!

Türk Şövalyesi
Bıçağa karşı bıçak işte benim korkum,
Yeri sen belirle orda buluşalım.

Kral George
Benim yerim, işte burası
Bedenini sereceğim yer,

Türk Şövalyesi (Tek dizinin üzerine çöker ve şöyle der)
Dua ediyorum, dizlerimin üstünde
Her şey Türk kölesi olmak için

Kral George
Kalk, kalk Türk Şövalyesi
Savaşmak için Türk topraklarına git
Türk yurduna git ve söyle
Eski İngiltere'nin sahipleri yaşıyor.

Türk Şövalyesi
Meydan okuyorum, suyun karşısında,
Yaşarsam eğer buluşuruz seninle orda,
Çek kılıcımı ve savaş!
Aç kesenin ağzını ve öde!
Bir kefaret için
Ben gitmeden önce

Kral George
Ne geri çekileceğim ne de ödeyeceğim
Ama sen ve ben meydan savaşında cesurca dövüşmeliyiz.

Oyunun bu kısmında tekrar Cesur Asker gelir ve Kral George yerine Türk Şövalyesi'ne meydan okur. Cesur Asker şöyle der;

İşte ben Cesur Asker, “Bold and Slashes” benim adım
Kılıç, parmak kemiğimi korumak için elimde, savaş için varım
Başım demirden, bedenim çelikten,
Diz kapağıma kadar pirinçten, savaşacağım seninle bu meydanda,
Geri çekil, vazgeç soylu Türk, yoksa kılıcımınla ölürsün
Donuna kadar keserim seni, düğmelerini uçururum
İngiltere, Fransa, İspanya'yı gezdim
Öldürdüm, Fransız köpeklerini
Kralımızın hakkı olan her şey için
Türk Şövalyesi savaşacağım seninle şimdi

Türk Şövalyesi ile Cesur Asker savaşır. Türk Şövalyesi ölür. Oyunlarda Soylu Kaptan, Fransız'ı temsil etmektedir. Türk Şövalyesinin ölümü sonrası Soylu Kaptan şöyle der;

Elbette, Türk'üm katledildi
İki kol arasında yatıyor bedeni,
Bir doktor gelip, görmeli,
Adamım, kanlar içinde yatıyor,
Hey! Yok mu asil bir doktor?
Ölü adamı tekrar ayağa kaldırmak için.
Doktor
Hisy, pipsy, peay, palsy veya gut hastalığımı, ederim, tedavi
İçten, dıştan büberim,
Kırılırsa bir adamın boynu, düzeltirim onu

Aksi halde kazanacağım başka para yok,
Noel Baba
Ücretiniz nedir, Doktor?

Doktor
On pound

Noel Baba
Böyle bir parayı ödeyemeyiz.

Doktor
Jack, atımı eğerle ben gidiyorum.

Noel Baba
Dur Doktor, binebileceğin bir eşeğim var
En düşük ücretiniz nedir?

Doktor
9.19.11.3/4 sterlin ve bu fiyatın bir kuruş altında
Çünkü sen fakir bir adamsın.

Noel Baba
En iyi yeteneklerini gösterebilirsin

Doktor
Görüyorsunuz bayanlar ve baylar cebimde işte küçük bir şişe “Altın Slozenger Damlası” derler. (Gösterir). İşte bir kutu “Alman Hapları” derler (Türk Şövalyesi yanındadır ve diz çöker, uydurmaca bir şeyler der) Şakağına bir damla döker, ağzına bir hap verir. Şimdi tüm vücuduna bir ışık tutuyorum ve o zaten bir bacağı hareket ettirecek (Türk Şövalyesi yavaşça bacağı hareket ettirir). Görüyorsunuz bayanlar ve baylar ben ev ev dolaşır insanlara bir sürü yalan söyleyen bu şarlatan doktorlar gibi değilim! Ama ölüleri gözlerinin önünde diriltebilirim.

Türk Şövalyesi (Uyanır)
Günaydın size beyler,
Uyudum ve uyandım,
Artık fazla kalamam
Hepinizden var bir dileğim
Doktor’un ücretini ödemeniz

Daha sonra oyunda Kılıç Dansı (Sword Dance) icra edilir. Oyuncular şarkı söylerler ve oyun biter. Ordish Koleksiyonundaki mamır oyunlarından elde edilen bulgular genel hatlarıyla bu şekildedir. Bu bulgulardaki Türk Şövalyesi tipinin sahip olduğu imaj ve sembolleri yorumlamak çalışmanın akışı için gereklidir.

Kahraman-Savaş Oyunlarındaki Türk İmajı ve Semboller

İngiliz seyirlik oyunlarından biri olan Kahraman-Savaşın içeriğine bakıldığında İngiliz kültür tarihinin birçok izlerini görmek mümkündür. Bu oyunlar, yerel kültürün duygu düşüncelerini dahası davranışları hakkında birçok ipucu sunmaktadır. Seyirlik oyunların sahip olduğu imaj ve semboller İngiltere’nin kolektif kültür örüntülerini açığa çıkaracak göstergelerdir, denilebilir. Aynı zamanda seyirlik oyunlarındaki bu göstergeler insanlığın temel birliğine sahip bilinçdışı temsillerdir. Bu temsiller bir toplumun ortak dil

ekolojisinin oluşma sürecinde etkileştiği diğer farklı dil ekolojilerinin sentezine sahip olarak kalıcı kültürel belleğin bir parçası olmuştur. Öyle ki İngiliz toplumunun dil ekolojisinin sahip olduğu kalıcı kültürel bellek örüntüleri yerel toplulukların yaşayan kültürlerinde dinamize biçimde folklorik katmanın parçası olmaktadır. Bununla beraber İngiliz mamırları, kültürler arası tarihsel etkileşiminin izlerini belleğinde biriktirerek şimdiki zamana aktarmaktadır. Oyun metinlerinden anlaşıldığı üzere Avrupa'daki ülkelerin birbirleriyle olan tarihsel ilişkileri yerel kültürel bellekte yaşamaktadır. Özellikle Ortaçağ dinsel düşünce temeller üzerine kurulan siyasal ilişkilerin, yerel kültürlerin belleğinde dinsel dışlayıcılık ve kapsayıcılık bağlamında yarattığı unsurların varlığı söz konusudur. Oyunlardaki Türk Şövalyesi tipi üzerinden yaratılan ötekiyi veya Avrupa'daki Türk imgesini görmek de mümkündür.

Kahraman-Savaş oyununun anlam bütünlüğünde Türk Şövalyesi tipinin iki türlü temsil dizgesine sahip olduğu düşünülmektedir. Birincisi arketipsel imge, ikincisi ise tarihsel kişiliktir. Arketipsel imge ile bahsedilmek istenilen insan zihninin kolektif bilinçdışı işletim sisteminin insanlık temelinde yarattığı imgesel birlikteliktir. Nöroloji ve bilişsel psikolojinin odaklandığı bu alan insan bilincinin evrimi çözümlerken “Bilinç gökten düşmedi” (Ditfurth, 2007) önermesini somutlaştırmaktadır. Stenberg'in (2019) “Beynin mantıksız davranışları altındaki gizli mantığını” gözleyebildiği alanlar, kültürel ekolojik sistemlerde toplumların kolektif dışavurumlarıdır, denilebilir. Bu noktada folklorik biçimler, beynin estetik içeriklerine sahiptir. Öyle ki seyirlik oyunlarda folklorik bir biçim olarak ölüp-dirilme dramını beynin bilinçdışı işletim sistemindeki memetik bir süreç olarak görmek mümkündür. Yani genlerin sahip olduğu “ölümsüzlüğün” (Dennett, 2017, 241) memler aracılığıyla simgesel düşüncede biriktiği, söylenebilir. Bu noktada kültürel ekolojik sistemlerde arketipsel dizgenin sahip olduğu biyolojik, nöro-psikolojik temeller ile insanlığın temel birliğine arasındaki ilişkiyi görmek, kaçınılmazdır. Anlatı ve gösteri geleneğinde ölüp-dirilme motifine bu açıdan bakılmaktadır. Çünkü arketipsel olan ile tarihsel olan iç içedir.

Türk Şövalyesi tipi mamır oyunlarında ölüp-dirilme eylemi ile karşımıza çıkmaktadır. İngiliz mamır araştırmacıları, ölüp-dirilme motifini daha çok XIX. yüzyıl kültür tezleri açıklamıştır. İngiliz mamır araştırmacıları “Klasik Antropoloji Okulu” izinden gitmiştir. Klasik antropolojinin evrimsel dizge açıklamasına göre insan zihninin ilksel dönemlerde sahip olduğu simgesel-büyüsel düşüncenin bir eylemi olan doğaya içkin ritüelist taklitlerinin günümüzdeki izleri, mamır oyunlarında görülmektedir. Kültürel evrimci görüşün öncüsü olan Frazer (2014) ve Cambridge Ritüelistleri bu bakış açısıyla elde ettikleri veriler ile günümüz tiyatrosunun kökenine dair tezler sunmuşlardır. Örneğin Ümit (2020: 47) Cambridge Okulu, karşılaştırmalı antropolojinin ilkel dinleri inceleme yöntemlerinden yola çıkarak dramının, ölen ve dirilen bir tanrıya tapınmada yer alan bereket ritüellerinden doğduğu görüşünü öne sürdüğünü vurgulamaktadır.

Ölüm ve diriliş ritüelinin “özü, ölüm ve dirilişin simülasyonundan meydana geldikleri ölçüde, insan ve totemi arasında yaşamın veya ruhların takas edilmesi” olarak açıklanmıştır (Frazer, 2014: 491). Seyirlik oyunların oynandığı ekinoksal zaman dilimine ve kırsal mekansal temele sahip olmasını kültür-doğa diyalektiğinin en somut göstergeleri olarak anlamak, mümkündür. Mamır oyunlarının paganik kalıtlara sahip olma özelliği genellikle oyunların oynanma zamanı ile açıklanır. Kirby (1971) bu görüşe karşı bir tez sunarak mamır oyunlarının mevsimsel bir düzene, bereketle ilişkisine ve insan kurbanına dayalı bir ölüme veya yoruma sahip olmadığını söylemektedir. Ona göre seyirlik oyunlarda şamanik bir bilinç içeriklerinin parodileri mevcuttur. Özellikle oyunların bir “çatışma” temelli olmadığı “tedavi” temelli olduğunu vurgulamaktadır. Oyunun dramatik kurgusundaki anakronik ve analogik tüm unsurlar trans hali ile ilişkili olduğunu belirtmektedir. Özellikle oyundaki doktor tipi üzerinde yaptığı kültürel doku analizi ile konuya açıklık getirmektedir.

Mamır oyunları doğanın döngüsel zamanına uyumlu bir performans sürecine sahiptir. Mamır oyunları Ölüler Günü (All Soul Day) her yılın kasım ayının ilk haftasında, Noel (25 Aralık) ve Paskalya (2 Nisan) haftalarında oynanmaktadır. İlksel performansların doğası ile ilgilenen Kirby (1973) konuya dair iki seçeneğinin olduğunu belirtir; Halk seyirlikleri ya şamanik ritüeller ya da ilksel toplulukların kış mevsimi ile ilgili ortak uygulamalarıdır. Belirtilen zamanlar, Hıristiyanlık dinin ritüel uygulama zamanları uyuşması aşkın ve içkin kültürünün melez süreci ile açıklanabilir. Bu aynı zamanda kültürel ekolojik sistemde folklorik katmanın dayandığı kolektif temellerin bin yıllardır yaşanan kültürel değişimlere rağmen kalıcı temellerini de açıklamaktadır.

Türk Şövalyesinin oyun içinde ölüp-dirilmesi doğaya içkin düşüncenin ölümsüzlüğüne sahiptir. Diğer taraftan klasik antropoloji verilerden beslenerek ve de birbirlerini destekleyerek gelişen Carl Gustav Jung (1875-1961) ve Analitik Psikoloji Okulu bu türden ölümsüzlük imgelerini arketipsel temellerde yorumlamışlardır. Jung (2005: 47) kültürel içeriklere yansıyan beş farklı ölüm biçiminden bahseder. Bu ölüm biçimlerinde “Yeniden doğuş” (renovatio) ve “Dönüşüm sürecine katılım” biçimleri vardır. Yeniden doğuş ile birey yaşarken yeniden dönüşür, iyileşir, yenilenir. Yenilenme bireyin düzelmesidir. Bireyin özü değişmemekte, iyileşmekte, güçlenmekte, düzelmektedir. Bedensel hastalıklar yeniden doğuş ritüelleri ile iyileşmektedir. Bu süreç ilksel şifacılar olan şaman ritüellerine yansımıştır. Diğer bir ölüm biçimi olan dönüşüm sürecine katılım dolaylı yeniden doğuştur. Burada dönüşüm dışsal olan dönüşüm sürecine dolaylı katılımıyla ya da tanık olmasıyla gerçekleşir. Birey sihirsel, büyüsel dinsel bir ayine katılarak yeniden doğuşunu gerçekleştirir. Konuyla ilgili Koçak (2014) çalışmasında Türk kültür ekolojisinde “Ölü Oyunu”nun arketipsel zemine sahip olduğunu ortaya koyar. İngiliz seyirlik oyunlarında dışavurulan bu ölüm biçimleri ölümsüzlük arketipinin izleklerine sahiptir. İngiliz seyirlik oyunlarında bu arketipsel izlek Türk Şövalyesi üzerinden sembolleşmiştir. Oyunun dramatik yapısında Türk Şövalyesi öldürülür ve Doktor (Şaman) tipi tarafından diriltir.

Seyirlik oyunlardaki arketipsel dizge, insan zihninin temel birliğini ortaya koyduğu gibi farklı kültürel ekolojik sistemlerde ölüp-dirilme ritüelin yaşamasındaki folklorik çeşitlilik de açık hale gelmektedir. Jung açısından (2016: 41), bu motifler ilksel imgelere sahiptir, kolektiftir ve her millette veya her çağda ortaktır, en önemli mitolojik motifler her zaman ve her ulusta büyük ihtimalle ortaktır. “Keşfedilecek ve kaynaştırılacak arketipler tam da insan kültürünün tarihsel kayıtları boyunca ayinin, mitoloji ve ritüelin temel imgelerini esinlendirmiş olanlardır” (Campbell, 2010: 30). Anlaşıldığı üzere folklorik dışavurumların psikik yapısı bağlamında İngiliz seyirlik oyunlarındaki Türk Şövalyesi tipi, insanlığın evrensel düşünce temellerinin içeriğine sahip bir biçemdir, denilebilir. İngiliz mamırlarındaki Türk Şövalyesi tipi üzerinden biçimlenen ölüp-dirilmenin bedensel taklidi söz konusudur. Bu bedensel taklitte, beden ve tin bir sembole dönüşür. Ölüp-dirilmenin sembolü, Fromm’un (1992: 30) belirttiği gibi bedenin oluşturduğu bir dildir, psişe ile bedenin evrensel sembolüdür.

Türk Şövalyesinin Kahraman-Savaş oyunu içinde sahip olduğu ikinci temsil dizgesi tarihsel kişiliktir. Türk Şövalyesi tipinin tarihsel kişiliği, Avrupa’da “Ortaçağ” (Eco, 2014) sürecinde “Barbarlık”, “Hıristiyanlık”, “Müslümanlık” ve “Şövalyelik” gibi birçok sosyal olguya, siyasal olaya, kültürel etkileşimlere bağımlı olarak biçimlendiği söylenebilir. Genel Türk tarihinin sınırları, dinamikleri, göçleri düşünüldüğünde özellikle Kuzey Türklerinin Avrupa siyasal ve kültür tarihindeki rolü dikkat çekicidir. Bununla beraber Türklerin Asya ve Avrupa arasındaki ilişkilerindeki bağlayıcı konumu, dinsel düşünce temelinde kurulan siyasal ilişkiler, Osmanlı’nın yükseliş döneminde Avrupa üzerindeki hâkimiyeti gibi faktörler tarihsel süreçteki Türk imgesinin oluşumunda tek boyutlu değil bütüncül bir bakış açısını zorunlu kılmaktadır. Örneğin Kahraman-Savaş oyununda Kral George ile Türk Şövalyesi arasındaki geçen diyaloga bakıldığında İngiltere özelinde Avrupa’nın Türklere ve Doğu uygarlıklarına olan ortak tutumu gözlenebilmektedir. Kahraman-Savaş oyununun Preston varyantında Kral George “Asla eğilmedim önünde, arkadaşım olarak görmedim asla” ve Iping varyantında Cesur Asker’in “Kazanacağım senin ile olan savaş, geldi seni yere sermenin zamanı” ifadeleri “Osmanlı’nın Avrupa’ya ilerleyişinin oluşturduğu Türk korkusu” (Eravcı, 2010: 13) imajı ile ilgilidir.

Kahraman/Savaş oyununda İngiliz kahramanı Aziz George karşısında kafir ve Müslüman düşman olan Türk Şövalyesi vardır. Türk Şövalyesi ifadesi tam anlamıyla kimliklendirme/ötekileştirme örneğidir. Aksi halde Türk Savaşçısı/Akıncısı vb. şeklinde tanımlanması gerekirdi² Özdemir’in (2019: 144) belirttiğine göre “Son yıllarda düşman sözcüğüne ek olarak kullanılan bir başka kavram ötekidir”. Özdemir (2019: 145) düşman ya da öteki “biz”den olmayan anlamını taşıdığını vurgulamaktadır.

“Türk Korkusu” imgesinin oluşumunda Ortaçağ ve Rönesans dönemlerinde Türklerin siyasi ve askeri üstünlüğü şüphesiz etkili olmuştur. Fakat İngiliz mamırlarında elde ettiğimiz metinsel bulgularda Hıristiyan İngiliz üstünlüğü söz konusudur. Şenlen’in (2007) belirttiği gibi “Bu tarihi gerçeklere karşın Hıristiyan halkın özlemine yanıt verecek şekilde Hıristiyanların askeri alanda daha üstünmüş gibi gösterilmesi, Hıristiyanlar yüceltilirken Müslümanların cezalandırılması” İngiliz tiyatrosunun Osmanlı Türklere karşı

genel tutumudur. Bu genel tutum İngiliz köy seyirlik oyunlarına da yansiyarak seyircinin alımlama sürecinde etkili olmuştur, denilebilir. Bu açıdan İngiliz seyirlik oyunlarındaki Türklere karşı algı yönetimi dikkat çeken bir konudur. Şenlen (2007) bu durumu “tarihi gerçeklerle bağdaşmayan kurgulamalar sonucunda halkın oyunlara daha fazla ilgi göstermesini sağlamıştır” diye açıklamaktadır.

Tarihsel bir kişilik olarak mamır geleneğinde yaşayan Türk Şövalyesi tipinin olumsuz bir imaj kazanmasında Ortaçağ feodal yapısı ve kilisesinin tutumu ne ölçüde etkili olmuştur? İngiliz feodalitesi aynı zamanda İngiliz soylusu ile onun toprağını işleyen köylü sınıfı arasında etkileşim alanlarını pekiştirmiştir. Bu süreç İngiliz folkloruna da yansiyarak mamırların içeriklerini etkilemiştir. Folklorun dinamik olduğu sözlü kültür ortamı ve onun öznesi olan köylü sınıfı feodal sistemde en alt kümeyi oluşturmaktadır. Dolayısıyla en yüksek vassalın temsil gücü köylülerin yaşamında birçok açıdan etkili olabilmektedir. Ayrıca feodal ekonomik sistemin dışı kapalı oluşu yerel kültür temsillerinin kültürel kimlik oluşumunda da etkili olduğu düşünülmektedir. Feodal kültür ortamından kırsal merkezli ekonomi hâkimdir. Bu da köylü sınıfının doğaya ve doğa takvimine uyumlu bir süreç ortaya çıkmasını güçlendirmiştir. Dolayısıyla doğaya uyumlu ritüellerin, eğlence kültürünün öncelenmesi ve yaşama iz düşmesi söz konusudur. Bloch’un (2015: 137) şu sözleri düşüncemizi desteklemektedir; “Feodal dönemin insanı doğaya bizden çok daha yakındır; fakat doğa bugünle karşılaştırıldığında çok daha sert ve düzensizdir”. Diğer taraftan feodalite yerel kralları ortaya çıkarmıştır. Mamır oyunlarında bu krallar karakter olarak oyunların içeriğini oluşturmuştur.

Feodalitenin oluşumunda etkili olan Cermen kavimleri ve Arap istilalarının rolü düşünüldüğünde bu sürecin yansımaları da mamırların konuları arasına girmiştir. Kuzey Avrupa’nın ilkel inanç yapılarını koruyan paganik topluluklar feodal sistemde yerliler ile etkileşim haline girmiştir. “Yasal olarak Hıristiyan olan İskandinavya’da birçok putperest veya çok yüzeysel olarak Hıristiyanlaşmış unsur, ülke yaşamında etkin rol oynamaktaydı. Hıristiyanlık kanalıyla antik edebiyata açılmış, kendi de hem Germen hem de Latin kökenli olan Anglosakson uygarlığı ile İskandinav halklarının kendilerine özgü gelenekleri kaynaştırılmıştı” (Bloch, 2015: 66). Ortaçağ Avrupasında feodal sistemde hâkim olan kilise ile paganik temellere sahip olan mamırlar arasında bir çatışma söz konusu olsa da yukarıda belirtildiği gibi tarihsel süreçte melez bir yapılar kurularak günümüze kadar gelmiştir. Paganik temelleri olan mamır gelenekleri ile Hıristiyan kutsal günlerinin buluşmasında Ortaçağ feodal sistemin yarattığı kültür ortamının çevre ve şartlarının etkili olduğu söylenebilir. Çünkü “Feodal sanat³, dinsel duyarlılığın en yüksek biçimlerine olduğu kadar kutsal ile kutsal dışı arasındaki karşılıklı etkileşimde de bir dil görevini üstlenmiştir (Bloch, 2015: 118). Kutsal ile profan yapıların iç içe girdiği mamır oyunlarında Müslüman Türk Şövalyesi ile Hıristiyan Aziz George’un savaşının biçimlenmesinde Ortaçağ kilisesinin dramatik performansları etkili olduğu söylenebilir.

Kilisenin dramatik performanslarında (Mystery, Miracle) İslam dinine karşı bir içerik ürettikleri bilinmektedir. Ortaçağ kilisesi için “İslam, Hıristiyanlığı her taraftan tehdit eden sayısız düşmandan yalnızca birisiydi ve İslam tektanrıcılığını ilkel Viking, Slav ve Macar putperestliğinden ya da İslam sapkınılığını Manici sapkınlıktan ayırt etme hususunda hiçbir istek duymuyorlardı” (Southern, 2001: 23). İslam dinine karşı bu türden tutumları Kahraman-Savaş oyununun metninde açıkça görülmektedir. Richard Johnson’un 1596 yılında yayınlanan İslam ve Hıristiyanlık arasındaki mücadeleyi konu alan “Hıristiyanlığın Yedi Şampiyonu” adlı eser İngiliz mamırlarına kaynaklık ettiği de (Nevall, 1981) bilinmektedir. Anlaşıldığı üzere Ortaçağ dinsel düşüncesi ile halk seyirlikleri etkileşerek olumsuz Türk-Müslüman imajında etkili olmuştur. Ortaçağ dinsel bayramlarının (Festival, karnaval) aynı zamanda mamırların oynandığı zamanlar olduğu düşünüldüğünde Ortaçağ eğlence kültüründeki birçok grotesk biçim Türk Şövalyesi tipinde kendini göstermektedir. Özellikle Doktor tipi ile yerde ölü şeklindeki Türk Şövalyesinin dirilme sürecinde grotesk unsurlar metinlerden anlaşılmaktadır.

Türk Şövalyesinin sahip olduğu tarihsel kişiliğin oluşumunda, ulusların ayırt edici tutumları söz konusudur. Şüphesiz bu tutumların şekillenmesinde Yeni Dünya keşfi ile birlikte kültürel göreliliğin yani ötekinin keşfi de etkili olmuştur. Ulus ideası, modern Batı dünyasının akılcılaşması ve bürokratikleşmesi süreçlerinden ve daha genel olarak toplumsallaşma sürecinden doğmuş tarihsel bir oluşumdur: Ulusal Devlet ise çıkar çatışmalarını ve etnik tutkuları denetim altında tutar. Bu anlamda ulus “Batı modernliğinin özgüllüklerinden biridir” (Schnapper, 2005: 92). Bu açıdan toplumların yerel kültür ekolojisindeki özgüllükleri, tutkuları ve tutumları ulus olma bilincine katkı sunduğu söylenebilir. Konuyla ilgili oyunda

Kral George'un Türk Şövalyesine olan aşağıdaki ifadeleri dikkat çekicidir.

Kalk, kalk Türk Şövalyesi
Savaşmak için Türk topraklarına git!
Türk yurduna git ve söyle,
Eski İngiltere'nin sahipleri yaşıyor.

Oyundaki bu söylem İngiliz ve Türk kimliği arasındaki ulusal çizgiyi keskinleştirmektedir. Eravcı'nın (2010, 42) belirttiğine göre Türklerin İngilizler ile olan ilk münasabeti 1097 yılında İngiliz Haçlı Kuvvetleri aracılığıyla olmuştur. Diğer taraftan Orta Asya'da VIII. yüzyılda başlayan Türk-Arap ilişkileri ile gelişen İslami etki Türklerin sosyal ve kültürel yaşamını şekillendirmeye başlamıştır. Özellikle Mısır bölgesinde kurulan Türk devletleri (Tolunoğulları, İhşitler, Memlükler) Türk hâkimiyeti Arap yarımadasına taşımış, uluslararası ilişki alanını genişletmiştir. Bununla beraber Arap devletleri ordularını, Türk askeri kuvvetleri ile desteklemesi tarihsel gerçekliktir. İslam'ın yayılışı, yapılan fetihler ile birlikte Türk-Arap birliğinin de büyük payı vardır. Osmanlı'nın gelişme ve yükselme dönemlerinde Avrupa'ya yayılması ile birlikte Türkler doğrudan ya da dolaylı olarak farklı milletlere sınır komşusu olabilmiş, kültürel etkileşim alanlarını genişletebilmiştir. İşte bu noktada Avrupa'nın Türk imgesi Türk-Arap ikizleşmesine sebep olmuş Müslüman olan farklı halklar Türk olarak imlenmiştir. Öyle ki İngiliz seyirlik oyunlarında farklı milletlerin Türk imgesi ifade edilmesi ileri sürülen görüşü desteklemektedir.

Buraya kadar öne sürülen çıkarsamayı destekleyen bir diğer husus ise günümüzde yaşayan mamır oyunlarındaki Türk Şövalyesi tipinin kostüm ve aksesuarlarındaki mevcut imaj ve sembollerdir. Somutlaştırmak gerekirse görselde (Resim-1) Aziz George ve Türk Şövalyesi karşı karşıya dövüşmektedir. Kral George ve Türk Şövalyesinin kıyafetlerine bakıldığında Haçlı seferleri, Hristiyan-Müslüman çatışması, din savaşları gibi birçok Ortaçağ Avrupa imajlarını taşıdığı anlaşılmaktadır. Türk Şövalyesinin yüzü siyaha boyanmış kalkanındaki ay yıldız ve fondaki yeşil renk İslam imajı taşımaktadır. Mamır oyunlarının biçimlerine yansıyan bu ifadeler "Türk" ve "İslam" fobisinin nasıl ikizleştiğini de açıklamaktadır.⁴



Resim-1 Kral George ve Türk Şövalyesi (URL-6)

Kentel'e (2011) göre "İnşa edilmiş bir korku olarak ortaya çıkan 'İslamofobi' yeni zamanların ürünü olsa da öncelikle, İslam korkusunun aslında çok yeni ve özel bir durum olmadığını belirtmek gerekiyor. Kuşkusuz Batı'da, Arapların İspanya'yı fethinden beri ya da Osmanlı'nın Avrupa içlerine ilerleyişinden bu yana İslam'a ve Müslümanlara dair bir korkunun" mevcudiyetinden bahseder.

Kahraman-Savaş oyununda İngiliz etnosentrizmini görmek mümkündür. Aziz George veya Kral George İngiliz kimliğinin tarihsel bileşeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Aşkın bir semboldür. Metindeki “İşte karşınızda Kral George Kırmızı, kızıl, mavi, altın” ifadeler, İngiltere Kralı ve onu temsil eden bayrağa gönderme yapmaktadır. Kral George’un Türk Şövalyesine karşı “Asla eğilmedim altında, arkadaşım olarak görmedim, asla” sözlerinde İngiliz cesaretine vurgu yapar. “Türk yurduna git ve söyle Eski İngiltere’nin sahipleri yaşıyor” diyerek İngiltere’nin tarihsel varlığına işaret etmektedir. Türk Şövalyesi Kral George’a meydan okuması şöyledir; İşte ben, Türk Şövalyesi, Türk topraklarından geldim, savaş için. O cesur adam Kral George ile savaşa gireceğim ki kanı sıcaksa yakında soğutacağım”. Bu meydan okumada Kral George’un cesaretine vurgu yapıyor. Bununla beraber Türk Şövalyesi “Dua ediyorum, dizlerimin üstünde, her şey Türk kölesi olmak için” ifadesi İngiliz üstünlüğünü kabul edici söz konusudur. Sussex’te derlenen bu oyunların içeriğinde İngiliz etnik kökenine ve ayırt edici üstünlüğüne referans verdiği düşünülmektedir. Konuyla ilgili Özdemir’in (2017: 91) şu ifadeleri dikkat çekicidir; “Öteki/ler imgesi (Genellikle olumsuz öteki/ler) sayesinde milletler ve birlikler kendilerini tanımlayarak kimliklerini oluştururlar. Özellikle Avrupalı toplumların kullandıkları olumsuz anlamlarda yüklü öteki ‘Doğulu, Müslüman Türk’ imgesidir”. Anlaşıldığı üzere yerel kültür ekolojisinde folklorik katmanda icra edilen bu oyun performansları ulusal birliği pekiştiren içeriklerdir.

Ordish Koleksiyonu dışında derlenen Kahraman-Savaş oyunlarındaki Türk Şövalyesinin temsil ettiği diğer ifadeler şu şekildedir; “Türkiye Şampiyonu, Türk Şampiyon, Ulu Türk, Fas’ın Kara Kralı, Kara Fas Kralı, Sarazen Şövalyesi, Hindi Çulluğu (Türk Şövalyesinin yaygın bir yozlaşmış ifadesi), Fas Köpeği, Cennet Prensi veya Cennet Kara Prensi (Cennet’in ortak bir yolsuzluğu), Filistin Prensi (Muhtemelen benzer bir form, aynı zamanda görünür) ve Türkiye Köpeği” (Neval, 1981). Fas’ın Kara Kralı, Cennetin Kara Prensi ifadelerindeki kara rengi dikkat çekicidir. Mamır oyunlarında Türk Şövalyesinin yüzü genellikle karadır. Konuyla ilgili Richard Knolles’un (1607) *The Historie of The Turkes* eserinde Osmanlılar “Karanlığın Prensleri”, “Dünyanın Terörü” olarak vurgulanmaktadır (Akt: Şenel, 2007). Bu aşağılayıcı ifadeler Türk Şövalyesinin tarihsel kişilik dizgesinde, İngiliz kültür ekolojisindeki kazandığı imajın açık bir örneğidir. Bu olumsuz Türk imajını, Eravcı (2010, 44) XI ve XII. yüzyıllarda Haçlı seferlerine karşı yine Anadolu’yu Avrupalılara karşı Araplardan çok Türklerin korumalarıyla ilgili olduğunu belirtmektedir.

Hillenbrand (2015: 33) Haçlıları sonunda yenilgiye uğratan neredeyse bütün büyük mücahitlerin (Zengi, Nureddin, Baybars) Türk olduğu konusunda günümüzde Arap Müslümanlarının kafasında hiç kuşkunun olmadığını belirtir. Nitekim “Aziz George, şeytana karşı mücadelesinde Hıristiyan askeri simgeleyen bir kült figürüne dönüştürüldü. Geleneksel seyirlik oyunlardan, savaşta rakiplerinin üstesinden gelen kahramanı temsil etti. Türk Şövalyesiyle olan savaşı İslam karşıtı duygu unsurları içeriyor ve Haçlı Seferlerini hatırlatıyor. Başka bir düzeyde, Ortaçağ şövalye savaşlarının bir halk yorumu olarak görülebilir” (Newall, 1981). Buradan hareketle Türk Şövalyesi tipinin sahip olduğu tarihsel dizge İngiliz halk kültüründe geleneksel bir sembol olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel semboller belirli bir kültürel ekolojik sistem içindeki toplumsal sözleşme olarak görülebilir. İngiliz kültürel ekolojisinde yaşayan bir gelenek olarak mamırlarda Türk Şövalyesi tipi “korku”, “düşman”, “öteki”, “tekinsiz” “kötü” gibi kavramları imleyen geleneksel bir semboldür, denilebilir. Ayrıca bu oyunların XXI. yüzyılda halen devam ettiği düşünüldüğünde folklorik fenomenlerin ideolojik boyutuna da dikkat çekilebilir.

Kahraman-Savaş oyununda yukarıdan belirtilen Türk-İslam imajının yanında Türk-Fransız yakınlığındaki imaj da dikkat çekicidir. Seyirlik oyunların göstermeciyatı özellikleri taşıması, sözlü kültür temelli olması Türk Şövalyesi tipinin tarihsel kişilik temsilinde anakronik bir yapı ile yüklenen imajı güçlendirdiği söylenebilir. Örneğin oyunda, Fransız olan Soylu Kaptan’ın Türk ile olan müttefik ilişkisi göze çarpmaktadır. Soylu Kaptan oyunda şöyle demektedir; “İşte karşınızda Soylu Kaptan, geliyorum Fransa’dan, Kral George’u kılıcım ve şen Türk’ümle dans ettireceğim”. Seyirlik oyunlar, yaşadığı toplumun siyasi kültürel tarihinden birçok unsuru belleğinde saklar ve onu taklit eder. Kültürlerarası etkileşimler ve siyasi olaylar seyirlik oyunların konusu olabilir. Soylu Kaptan’ın Fransız olması İngiliz Kralı George meydan okuması ve bu sırada yanında Türk oluşu tarihsel süreçte yaşanan uluslararası ilişkiler ile ilgilidir. Bu iki mısra, tarihte Osmanlı-Fransız diplomatik ilişkileri ve Fransa-İngiliz savaşları hakkında ipucu da verdiği, düşünülmektedir. “İrksal özelliklerin, milliyetlerin ve tarihsel dönemlerin bu ilginç karışımı, halk

tiyatrosunda ortak bir düşman olan Türk Şövalyesi figürünün İngiltere'nin geleneksel ulusal düşmanlarıyla nasıl özdeşleştiğini göstermektedir. Türk Şövalyesi genellikle Fransız subay ile yer değiştirebilir. Bu Napolyon Savaşları ile ilgilidir” (Nevall, 1981). Kahraman-Savaş oyunundaki bu tür çizgisel düzleme sahip tarihsel olgu ve olayların tarihsel bağlamın dışına çıkmasını, sözlü kültür düzleminde folklorik imgelemin döngüsel zaman ve kolektif aklın anonimleştirme özellikleri açıklanabilir.

İngiliz kültür ekolojisi tarihselliğinde öteki imajı kazanmış “Türk” tipi, kültürün derin tarihselliğinde mevcut olan kurban mekanizmasının bir parçası olabilir mi? İlksel ritüellerin kalıntılarına sahip köy seyirlik oyunlarında öldürülen ve daha sonra diriltilen bu simgesel düzlemin Girard’ın (2005) “günah keçisi” tezi ile yorumlanabilir. Bu tezde genel hatlarıyla olumsuz tüm içeriklerin toplumsal sözleşme ile bir tipe (Kurban) yüklenmesi yani günah keçisinin seçilmesi ile “öteki”nin uğradığı kolektif kıyımdan bahsedilmektedir. Aziz veya Kral George ile Türk Şövalyesi arasındaki savaş bu açıdan dikkat çekicidir. İngiliz özelinde Hristiyan toplumların sahip olduğu tarihsel birçok olumsuzluk (Barbarlık, İslam, veba...vb) ötekiye (Türk) yüklenmesi ile düşmanlaştırıcı ve kutuplaştırıcı imaj kazanmaktadır. “Karanlığın Prensleri”, “Dünyanın Terörü” gibi genelleyici olumsuz ifadeler ile Türk tipi günah keçisi ile bedenleştirilmiştir, denilebilir.

Tartışma ve Sonuç

Bu makalede İngiliz halkbilimi çalışma kadrolarından halk seyirliği üzerine odaklanılmıştır. İngiliz kültür ekolojisinde köy merkezli halk seyirlik oyunları “mamır” terimi ile açıklanmaktadır. İngiliz halk seyirlik araştırmalarında halkbilimci Thomas Fairman Ordish yeri hakkında bilgi verilmiştir. Mamırlar üzerine olan Ordish Koleksiyonu’na dikkat çekilmiştir. Bu koleksiyonda İngiltere’nin bazı bölgelerinde derlenmiş Kahraman-Savaş oyunlarının metin içeriklerinin bulguları ortaya koyulmuştur. Mamır oyunlarının metinlerinde bulunan Türk Şövalyesi tipi tespit edilmiştir. Derlenen oyunlarındaki Türk Şövalyesinin sahip olduğu imaj ve semboller mercek altına alınmıştır. Türk Şövalyesinin arketipsel ve tarihsel olarak iki dizgede sembolleştiği görülmüştür. İngiliz kültürel ekolojisindeki sahip olduğu arketipsel dizgedeki bedensel taklide yansıyan evrensel sembolü ölüp-dirilme arketipi ile açıklanmıştır. Daha sonra Türk Şövalyesinin sahip olduğu tarihsel dizge İngiliz kültür ekolojisindeki geleneksel semboller ile ortaya koyulmuştur. Türk ve Avrupa özelinde düşünüldüğünde kültürlerarası tarihsel ilişkilerin folklorik katmanda oluşturduğu “toplumsal sözleşmeler”in köy seyirlik oyunlarının imaj ve sembollere yansıdığı açıkça görülmüştür. İngiliz mamırlarında Türk Şövalyesi tipi imaj ve semboller açısından temsil gücü yüksek bir fenomen olarak karşımıza çıkmaktadır.

İngiliz seyirlik oyunlarında mevcut olan Türk tipinin sahip olduğu imaj ve semboller, Ortaçağ kültür tarihselliğindeki anlam bağlamına sahiptir. Seyirlik oyunlarının dramatik özellikleri kültürel etkileşimlerin tarihselliğinde ortaya çıkan değişim ve sonuçların izlerini görmemiz bununla ilgilidir. Dram sanatı, folklorik imgelem düzleminde birçok ideolojinin iç içe girmesini sağlayarak yaşamaktadır. Doğaya içkin kültür örüntülerine sahip büyüsel simgesel düşünceler, doğaya aşkın tek tanrılı teolojik sistemler, yaşayan siyasi ideolojiler dram sanatı ile folklorik düzleme iz düşebilmektedir. Nitekim İngiliz seyirlik oyunlarındaki ölüp-dirilme motifi (içkin), Hristiyanlık örüntüleri(aşkın) ve monarkların siyasal ilişkilerinin iç içe girmesi bununla ilgilidir. Kültürel bellekte iç içe giren bu örüntüler aynı zamanda melez kültür göstergelerine sahiptir. Bu açıdan seyirlik oyunlarının kültür bilimsel olarak ele alınması geçmiş zamandaki siyasal düzen ve kültürel etkileşimlerin izlerinin yorumlanmasını sağlamaktadır. Bu oyunlardaki biçimler örtük gerçeklikleri ile yaşayan kültürel mirasın bir parçası olarak geçmiş ve geleceğin an içinde anlaşılmasına imkân vermektedir. Böylece XXI. yüzyıl insan (kültür, tin) bilimleri araştırmalarında uluslararası kültürel diplomasi noktasında halkbilimi disiplinin ortaya koyacağı karşılaştırmalı folklor bulgularının önemine dikkat çekilmelidir.

Sonnotlar

¹ Bununla beraber aynı notta canlandırdıkları gelenek ile yaşadıkları bölgeyi “Yaşayan Müze”ye çeviyoruz, vurgusu mevcuttur. Bu aynı zamanda XX. yüzyılın başında İngiliz köylüsünün kültürel mirasa olan farkındalığını da göstermektedir.

² Çalışmanın akışında yapılan bu tespit araştırmacının tez danışmanı Prof. Dr. Nebi Özdemir tarafından makale inceleme sürecinde önerilmiştir.

³ 19. Yüzyıl folklor disiplininin doğuşu sürecinde halk tanımında taşralı ve okuma yazma bilmeyen kesim olarak konumlanmasının altında feodal sistemin etkisinin büyük olduğu düşünülmektedir. Bu sınıfsal tanım, metalürjinin olmadığı Ortaçağ ve feodal yönetimin oluşturduğu sosyal kültürel yaşamı merkeze almaktadır. Aynı zamanda modern öncesi halk yaşamını ifade etmektedir. Feodal kültür ortamının geleneksel Avrupa folklorunun içeriklerinin ve biçimlerinin kurumsallaşmasında ana etkenlerden biri olarak düşünülmektedir.

⁴ İsveç'te aşırı sağcı politikacı Rasmus Paludan'ın Türkiye'nin Stockholm Büyükelçiliği önünde Kur'an-ı Kerim yakması (26.01.2023) ikizleşmiş "Türk" ve "İslam" imajının XXI. yüzyılda devam ettiğini göstermektedir.

Kaynaklar

- AND, M. (1970). *Yüz Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi*. İstanbul: Gerçek Yayınları.
- BASAT E. M. (2017). *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- BASKERVİLL, C. R. (1924). "Mummer Woong Plays in England". *Modern Philology*, V. 21, N. 3, 225-272.
- BEATH, A. (1906). *The St. George, Or Mummings' Plays; A Study in The Protology Of The Drama*. University of Wisconsin.
- CAMPBELL, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev.: Sabri Gürses), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- CASS, E. (2010). "Thomas Fairman Ordish and the British Folk Play". *Folk-Lore*, V. 121, N. 1, 1-11.
- CORRSIN, S. T. (1993). "The Historiography of European Linked Sword Dancing". *Dance Research Journal*, V. 25, N. 1, 1-12
- DEAN-SMITT, M. (1955). "To Editor of Folk-Lore: The Ordish Papers". *Folk-Lore*, V. 66, N. 3, 432-434.
- DENNETT, D. (2017). *Bilinç Açıklıyor*. (Çev.: Sibel Kibar, Çev.), İstanbul: Alfa Basım.
- DITCHFIELD, P.H. (1896). *Old English Customs Extant At The Present Time*. Kessinger PUBLISHING.
- DITFURTH, H. (2007). *Bilinç Gökten Düşmedi*. (Çev.: Veysel Atayman), İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.
- ECO, U. (2014). *Ortaçağ: Barbarlar, Hıristiyanlar, Müslümanlar*. (Çev.: Leyla Tonguç Basmacı), C.1 İstanbul: Alfa Yayınları.
- ECO, U. (2014). *Ortaçağ: Katedraller, Şövalyeler, Şehirler*. (Çev.: Leyla Tonguç Basmacı). C.2 İstanbul: Alfa Yayınları.
- EFE, F. (2006). *Dram Sanatı*. İstanbul: Dharma Yayınları.
- ELÇİN, Ş. (1964). *Anadolu Köy Orta Oyunları*. Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- FIROR, R. A. (1931). *Folkways in Thomas Hardy*. Universty of Pennsylvania Press.
- FROMM, E. (1992). *Rüyalar, Masallar, Mitoslar*. (Çev.: Aydın Arıtan, Kaan Ökten), İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- ERAVCI, H. M. (2010). *Avrupa'da Türk İmaji*. Konya: Çizgi Kitapevi Yayınları.
- FRAZER, G. (2014). *İnsan, Tanrı ve Ölümsüzlük*. (Çev.: Onur Aydın, İrem Demirel), İstanbul: Altın Bilek Yayınları.
- GIRARD, R. (2005). *Günah Keçisi*. (Çev.: Işık Ergüden), İstanbul: Kanat Kitap.
- HELM, A. (1955). "Report on the Ordish Papers". *Folk-Lore*, V. 66, N. 3, 360-362.
- HILLENBRAND, C. (2015). *Müslümanların Gözünden Haçlı Seferleri*. (Çev.: Nurettin Elhüseyni), İstanbul: Alfa Yayınları.
- KARADAĞ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- KAZMAZ, S. (1950). *Köy Tiyatrosu*. Ankara: C.H.P Bürosu Temsil Yayınları.
- KENTEL, F. (2011). “İslamifobi Vesilesiyle Türkiye'nin Fobilerine Bakmak” *İslamifobi Kolektif Bir Korkunun Anatomisi Sempozyum Bildirileri*. (Ed.: Osman Alacahan, Betül Duman), 261-279, Sivas Kemal İbn-i Hüمام Vakfı Yayınları.
- KOÇAK, A. (2014). “Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarında İnsanlık Serüveni: Ölü Oyunu Örneği”. *Folklor/Edebiyat*, C. 20, S. 79. 189-199.
- JUNG, C. G., (2005). *Dört Arketip*. (Çev.: Zehra Aksu Yılmaz), İstanbul: Metis Yayınları.
- JUNG, C. G., (2016). *Analitik Psikoloji Sözlüğü*. (Çev.: Nur Nirven), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- MILLINGTON, P. (1989). “Mystery History: The Origins of British Mummings' Plays”, *American Morris Newsletter*, V. 13, N. 3, 9-16.
- NEWALL, V. (1981). “The Turkish Knight in English Traditional Drama”, *Folk-Lore*, V. 92, N. 2, 196-202.
- ORDISH, T.F. (1891). “Folk-Drama”. *Folk-Lore*, V. 2, N. 3, 314-355.
- ORDISH, T.F. (1893). “English Folk-Drama-II”. *Folk-Lore*, V. 4, N. 2, 149-175.
- ORDISH, T.F. (1902). “The Mumming-Play and Other Vestiges of Folk-Drama in the British Isles” *Folk-Lore*, V. 13, N. 3, 296-297.
- ÖZDEMİR, N. (2017). *Kültür Bilimi ve Yönetimi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- ÖZDEMİR, M. (2019). *Aşk ve Kahramanlık Konulu Türk Halk Hikâyelerinde Düşman Tipi*. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi.
- ROUD, S. (2014). *Beginners Guideto English Folk Drama*. England: English Folk Dance and Song Society.
- SCHNAPPER, D. (2005). *Sosyolojik Düşüncenin Özünde Öteki ile İlişki*. (Çev.: Ayşegül, Sönmezay), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- SMITH, P. (1997). “Thomas Fairman Ordish: A lasting Legacy”. *Lore and Language*, Vol. 15, Nos.1-2, pp. 84-166.
- SEVENGİL, R. A. (1959). *Eski Türklerde Dram Sanatı*. İstanbul: Maarif Basımevi.
- SOUTHERN, R. W. (2001). *Orta Çağ Avrupasında İslam Algısı*. (Çev.: Ahmet Aydoğan), İstanbul: Yöneliş Yayınevi.
- STENBERG, E. J. (2019). *Nörolojik*. (Çev.: Şiirsel Taş), İstanbul: Metis Yayıncılık.
- ŞENLEN, S. (2007). “Rönesans Dönemi İngiliz Tiyatrosunda Osmanlı Türkleri”. *Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Dergisi*, C.47, S. 1, 131-139.
- TECER, A. K. (1940). *Köylü Temsilleri*. Ankara: Çığır Mecmuası.
- URL-1: <https://folkplay.info/collections/thomas-fairman-ordish> Erişim Tarihi: 23.11.2022.
- URL-2: <https://www.vwml.org/archives-catalogue/tfo> Erişim Tarihi: 23.11.2022
- URL-3: <https://www.vwml.org/> Erişim Tarihi: 11.08.2022.
- URL-4: <https://www.vwml.org/archives-catalogue/tfo> Erişim Tarihi: 11.08.2022.
- URL-5: <https://www.vwml.org/record/TFO/2/1> Erişim Tarihi: 12.08.2022
- URL-6: <https://www.youtube.com/watch?v=3zmmXOVKg10&t=56s> Erişim Tarihi: 22.01.2022
- ÜMİT, N. M. (2020), *Türk Tiyatrosu Tarihyazımı ve Avrupalı Şarkiyatçılar*. İstanbul: Libra Kitapçılık.
- YONGE, Charlotte. (1858). *The Christmas Mummings*. London.