



DOI: 10.22559/folklor.???

folklor/edebiyat, cilt:24, sayı:95, 2018/3

Bir Yunan Oyunu Makria Yaidoura (Uzun Eşek) Akdeniz Tipi Maskülenliğin Ergenler Tarafından İfadesi*

The Greek Game of Makria Yaidoura (Long Donkey)

Alan Dundes

(Çeviren: Seval Kasımoğlu **)¹

Athenaeum'un 29 Aralık 1883'teki sayısında, J. Theodore Bent "Modern Yunanların Oynadıkları Bazı Oyunlar" hakkında kısa bir not yazmıştır. Ertesi sene Folk-Lore Journal bu notu tekrar yayımladı. Onun gözlemlediği bu oyunlardan biri Jamos adasında oynanan "Kaç Tane?" isimli oyundur. Şöyle tanımlamıştır:

4, 6 veya daha fazla erkek çocuğu kendi aralarında iki lider seçerek gruplara bölünür. Liderlerden biri eline bir taş alır. Öbür lider de bu taşın diğerinin hangi elinde olduğunu tahmin eder. Eğer yanlış bir tahminde bulunursa, o ve grubu rakipleri tarafından sırtlarına binilmek üzere arkalarını dönerler. Galip tarafın lideri mağlup liderin arkasına atlar atlamaz eliyle, yük çeken hayvan gibi mağlup liderin gözlerini kapatır, omuzlarına yük yükler. Boynunu eğdirmek için de kafasına küçük bir tokat atar. Bun-

* Bu makale Alan Dundes'in *Bloody Mary in the Mirror Essays in Psychoanalytic Folkloristics* isimli kitabının 122-136 sayfaları arasında bulunmaktadır. Dundes, Alan. 2002. *Bloody Mary in the Mirror Essays in Psychoanalytic Folkloristics*. University Press of Mississippi, 122-136.

** Dr. Öğr. Gör., Çankırı Karatekin Üniversitesi, sevalkasimoglu@gmail.com, sevalkasimoglu@karatekin.edu.tr (Bu makalenin İngilizceden Türkçeye çevirisine yardımlarından dolayı Onur Dulkadiroğlu'na teşekkür ederim).

dan sonra elini havaya kaldırarak ebenin tahmin etmesi için “kaç tane” diye bağırır. Bundan sonra da doğru tahminde bulunana kadar başına tokat yer. Binicilerde bu arada yük yüklemeye başlar (Bent 1884: 58).

1949’da Chios’da kaydedilen bir versiyonda, diğerlerinin sırtına binen erkeklerin lideri ezberinden Arai, bourai/ kasabın bahçesinde/ bir limon ağacı dikili / limon ağacı, portakal ağacı / kaç parça odun vardır dağlarda? (veya alternatif olarak “kaç elma vardır elma ağacında?”) tekerlemesini okur. Bu tekerlemeyi okurken elini havaya kaldırarak parmaklarıyla odun sayısını işaret eder. Eğer binilen kişi, doğru tahminde bulunursa diğer grup sırtını döner. Yoksa onlar tahmin edene kadar bu şekilde devam edilir (Argenti ve Rose 1945: 2: 1927).

2000 yılında benim halkbilimleri dersinden lisans öğrencim olan Kristina van Niekerk, Makria Yaidoura’ı (Uzun Eşek) 29 yaşındaki bir erkekten derlemiştir. Bu kişi de oyunu on yaşındayken 1981 yılında, Atina’nın bir kenar mahallesi olan Holargos’ta komşu çocuklarından öğrenmiş. Öğrencimin detaylı raporunun temel içeriği şu şekilde:

Bu oyun kendi içinde iki eşit gruba ayrılmış en az 8 oyuncu ile oynanır ve oyunun bir parçası olarak bir duvara gereksinim vardır. Büyük bir alana ihtiyaç duyulmamasına rağmen, oyun dışarıda oynanır. Oyunun amacı B takımı üyelerinin vücut ağırlıklarını kullanarak karşı tarafın, A takımının, vücutlarıyla oluşturduğu yapıyı çökertmesidir.

Oyun şu şekilde oynanır: İlk takım olan A takımının bir üyesi yüzü duvara dönük şekilde bir duvarın önünde durur. Bacaklarını düz tutarak beli yere yatay duruma gelene dek öne doğru eğilir. Bu oyuncu daha sonra genellikle her iki kolunu başının iki yanından ileri doğru tam uzatarak avuç içlerini duvara bastırır. A takımının geri kalanı aynı eğik vaziyette birinci oyuncunun arkasında önlü-arkalı sıra olur. Hemen önündeki oyuncunun belini tutarak, başını onun kalçasının sağ ya da soluna koyar. A takımı bu şekilde sırtları duvara karşı uzun, dik bir platform oluşturur.

Daha sonra A takımının tam arkasında ve birkaç metre gerisinde B takımı sıralanır. B takımının üyelerinden her biri, tek tek koşar ve atlar. Atlarken A takımının en sondaki üyesinin kalçalarından destek alarak zıplar ve bacakları iki yana açık olarak düz bir platform oluşturan rakip takım oyuncularının sırtına biner. B takımının ilk oyuncusu olduğunda ileri atlar ki diğer oyunculara yer kalsın. B takımının oyuncularının hepsine yer bırakmak ve bu sayede tüm takım üyelerinin ağırlık toplamını kullanmak sureti ile bir avantaj elde etmek, A takımının yapısını çökertmek ve o raunttan galip ayrılabilmek için kullanılan iyi bir stratejidir. B takımı oyuncuları atladıktan sonra ileri-geri kayamazlar. B takımı oyuncusu atlarken altındaki rakip oyuncuyu tutabilir fakat eğer B takımının herhangi bir oyuncusu ayakları veya elleriyle yere dokunursa, veya “uzun eşek”ten düşerse, o zaman bu oyuncu o el için “dışarda” bırakılır. Benzer bir şekilde, A takımının herhangi bir oyuncusu da rakibi sırtına atlarken yıkılmamak için ellerini yere değemez, aksi takdirde A takımı o raundu kaybeder.

Oyun oynanırken çok sayıda farklı strateji kullanılır. B takımının uyguladığı taktiklerden birisi, A takım oyuncusunun kalçasından ziyade en zayıf yerlerinden birisine, yani

omuzları veya kolları üzerine atlamak üzerine kuruludur. A oyuncusunun kalçaları daha çok destek sağlayacaktır çünkü. B takımının oyuncusunun ağırlığı, A takımının oyuncusunun bacakları üzerine binerek daha çok ortalanır. Başka bir teknik, B takımı üyelerinin birçoğunun A takımının oluşturduğu yapı içerisindeki en hassas kısım üzerine, mesela en ufak-tefek veya zayıf oyuncunun üzerine, binmesidir. Bu taktik “uzuneşek”i çökertmek ve dolayısıyla A takımını yenmek için daha büyük bir şans sunar. Bu son taktiğe karşı bir taktik olarak A takımı en zayıf üyelerini duvara en yakın konuma yerleştirebilir ve bu sayede hem en zayıf oyuncunun duvardan destek almasını sağlar hem de B takımı oyuncularının “uzun eşek”e ilk atlamada daha zayıf oyuncunun sırtına ulaşmaları ihtimalini azaltır.

Oyun hakkında bilgiyi sağlayan kişi, atlayan ve eğilen takımların yer değiştirmesi için ya B takımı tarafından A takımının “uzun eşeğinin” çökertilmiş olması ve böylelikle B takımının puanı alması ya da B takımının tüm üyelerinin atlamış olması ama A takımını çökertmemesi ve dolayısı ile A takımının puanı alması gerektiğini belirtmiştir. Oyun, belirlenen süre boyunca oynanmaya devam eder ve sonunda en çok puanı toplayan takım galip ilan edilir.

Aynı oyun, çoğunlukla aynı isim (“Uzun Eşek”) altında (Brewster 1945, 1953: 118), Türkiye’de de görülmektedir. Oyunun bu isimdeki kayıtlarına 1694 gibi çok eski tarihli belgelerde rastlamak mümkündür (Opie ve Opie 1969: 261). Aşağıda, Uzun Eşek isimli oyunun öğrencim Bora Öztoprak’ın Adana’da öğrendiği versiyonunun 1970 yılında kaydettiği anlatısı mevcuttur. Oyun sadece yaşları 8 ile 18 yaş arasında değişen erkek çocuklar arasında, her bir takımda 3 ila 7 oyuncunun yer aldığı iki takım arasında oynanır. İki takım oyuncuları, hem hakemlik hem de yastık görevini yerine getirecek bir Yastık seçerler. İlk olarak “alta gidecek” olan grubu seçmek için para atışı yapılabilir. Para atışını kaybeden takım Yastığın önüne sıralanmaya başlar. Onlar, eşeği oluşturacaklardır.

Yastık sırtını bir duvar veya ağaca yaslar ve kaybeden takım onun önünde sıralanır. İlk çocuk başını yastığın bacakları arasına kasık altına yerleştirir ve yastığın dizlerinden tutar. İkinci çocuk, ilkinin arkasına geçer, onun kasıkları ile bacaklarının arasına başını koyar ve ilk çocuğun dizlerine tutunur. Takımın geri kalan kısmı da hepsi sıralanana kadar bu şekilde yerini alır.

Diğer takım, önde en iyi atlayanıyla “eşeğin” arkasında belli bir uzaklıkta sıralanır. Bu çocuk koşar ve “kurbağa sıçraması” ile veya *Western* filmlerinde atına arkadan atlayan kovboylar gibi, eşeğin en sonundaki çocuğun üzerinden atlayarak olabildiğince çok sayıda çocuğu üzerinden geçmeye çalışır (bu şekilde takımın diğer üyelerine olabildiğince fazla yer bırakılmaya çalışılır). Yunan versiyonunda olduğu gibi, en zayıf ve en küçük çocuklar atlayan takımın ağırlığını taşıyamayacakları korkusuyla eşeğin önünde sıralanır. Onlar yeterince güçlü olamazlarsa, eşek çökecek ve aynı takım yeniden eğilmek zorunda kalacaktır. Bazen grubun küçük çocuklarından birisi ağırlığı kaldırayabileceğini ve takımı yarı yolda bırakmayacağını göstermek adına eşeğin arkasında yer almak ister. Böyle yaparak grup içinde saygınlık kazanacaktır.

Sırayla, diğer çocukların her biri koşar ve hepsi “eşeğin” üstüne oturana dek atlama-

ya devam ederler. Hakem, her atlama sırasında dikkatlice bakarak atlayanın ayaklarının yere değip değmediğini görmeye çalışır. Eğer tek bir kişinin ayağı hafifçe bile olsa yere değerse ve Yastık bunu görürse, atlayan takımın tamamı kaybetmiş olur ve eğilmek zorunda kalırlar.

Herkes eşeğin üstüne bindiği zaman, üstteki takım şu uyaklı şiiri söyler: (Brewster 1965: 363)

Bizim köyün imamı
Alttan verir samanı
Üstten çıkar dumanı
Attı attı kaç attı?

Bu tekerleme bittiğinde, binen takımın kaptanı parmaklarıyla birden beşe kadar bir işaret yapar. Kafiyeli tekerlemenin son dizesinde “sayı ne?” diye bir soru sorulur. Şimdi alttaki kaptan sayının ne olduğunu tahmin etmek zorundadır. Tahmin doğru değilse, üstteki takımın üyelerinin hepsi “hayır” diye çığlık atıp sevinçle bağırlar. Çünkü onlar, bir sonraki elde yine üstte kalabilirler. Eğer tahmin doğruysa, atlayan takım “eşek” olarak eğilmek zorundadırlar.

Oyunun stratejilerinden birisinde, atlayan grubun oluşturduğu takım tek bir çocuğun üzerine yığılır. Bunu yapmak için, ilk atlayan çocuk atlayışını tamamladıktan sonra düz bir şekilde uzanır. Daha sonraki çocuk, yükseğe sıçrar ve takım arkadaşının üzerine biner ve ayrıca sonraki atlayıcı için bir platform sağlamak adına oda uzanır. Burada amaç eşeği çöktürmektir. Bu durum “eşek çöktü” diye adlandırılır. Eşeği çökmeye zorlamalarının sebebi, “eşeği” oynayan takıma parmak sayısını doğru tahmin etme fırsatını vermek istememelelidir. Bu türde bir yığılma taktiğindeki tehlikelerden birisi, atlayan her çocuğun yeterince yükseğe zıplayarak uzanmış durumda bulunan arkadaşının vücudunu ortalayarak doğru yere inmesi ve bu sayede ağırlık noktasına daha fazla baskı yapmak zorunda olmasıdır. Yığılma taktiğinde yığın yüksekliği ne kadar artarsa dengeyi korumak da o kadar zorlaşır. Atlayan takımın üyelerinden her hangi birisinin ayağı yere değerse o tur kaybedilir. İzmir’de oyunun benzer bir Türk versiyonunda kural şöyledir: bir takımın bir turda kazanabileceği en yüksek puan birdir. Oyun, takımlardan birisinin önceden rastgele seçilmiş olan bir sayıya, örneğin 5 veya 10 puana, ulaşmasına dek devam eder.

Bu oyunun yazıya geçirilmiş onlarca versiyonu vardır ve oyunun detayları dikkate değer bir şekilde birbirleriyle tutarlıdır. Meslektaşım Stanley Brandes, Andalusia’daki alan çalışması boyunca topladığı bir versiyonu yazdı. Bu İspanyol versiyon *jugar a churro* olarak biliniyor (*churro* oyunu, burada *churro* uzun ince bir hamur işidir). Bu versiyonda yastık, *madre* (anne) olarak adlandırılır. Eşek ise *mula*’dır, veya dişi bir katır (burada dikkati çeken bir husus, Yunan dilinde “eşek” anlamına gelen kelime genellikle nötr anlamda kullanılırken, yukarıda bahsedilen oyunda ise dişi eşek anlamında olan *Yaidoura* kullanılır).

Brandes’in aktarımı şöyle:

“*Mula*’yı oluşturmak için *Madre* bir sokak lambasının ya da duvarın önünde dikilir. Karşı grubun bir üyesi *madre*’nin karnına başını gömerek, öne doğru eğilir. Takımın diğer üyelerinin her biri de önündeki kişinin beline kollarıyla sarılarak ve öne doğru eğilerek birbirlerine bu şekilde eklenirler. Oğlanların sırtları bir platform oluşturur ve tüm bu yapı ise *mula* olarak bilinir.

Madre takımının üyeleri şimdi, buldukları bekleme noktasından koşup atlayarak “dişinin” üzerine binmeye başlarlar. Bu noktada kazananı belirlemek için her çeşit kural devreye girer. *Madre* takımının tüm üyeleri (*mula*’nın aksine, bu takım için özel bir sayı tayin edilmemiştir) *mula*’nın üstüne atlamaya çalışmalıdır. Bu nedenle *Mula*’ya ilk binenler diğerleri için yer bırakmak adına mümkün olduğunca ileri atlamaya çalışırlar, ancak bu çok zor bir görevdir, çünkü oyuncu *mula*’ya atladığı noktada sabit kalmalıdır. Kurallara göre, takımın oyuncuları birbirlerinin üzerine de çıkabilir ve bu sayede oyunculardan oluşan katmanlar meydana gelir ve bunun ağırlığı da tabii ki *mula* üzerine biner. Atlayan her bir oyuncu koşarken aynı zamanda *!Churro!* diye bağırır. Bu kelimeyi atlamadan hemen önce de söyleyebilir. Ancak kelimeyi hiç söylememek ve unutmak takımın oyunu kaybetmesi demektir. Atlayan kişinin atlarken veya binerken ayağının yere değmesi yine takımın kaybetmesi anlamına gelir. Aynı zamanda, *mulanın* yıkılması, bir diğer deyişle alttaki takımın oyuncuları artık birbirlerini tutamaz ve yere düşerlerse, *mula* kaybeder. Bu sebeple, en son koşan kişi genellikle en ağır ve en güçlü kişidir. Bu sebeple bu oyuncunun *mula* üzerine sert bir iniş yapması ve ağırlığın en çok olduğu bu notada onun çökmesini sağlaması gerekmektedir.

Ancak, eğer *mula* çökmezse *madre* takımından bir temsilci kendi kendini seçerek daha önce belirlenen bir işaret uyarınca belli sayıda parmağını havaya kaldırır. *Mulayı* oluşturan oyunculardan herhangi birisi, tabii bu arada başı hala yere doğru eğik durumda, tuttuğu sayıyı tahmin etmeye çalışır. Her iki takımı da görebilen *madre*, tarafsız bir şekilde bu olayı gözlemler ve oyuncunun doğru tahminde bulunup bulunmadığını belirler. Eğer sayı doğru bir şekilde tahmin edilirse, her iki takım rollerini değiştirir ve atlayan takım şimdi *mula* olur. Şayet sayı doğru tahmin edilmezse bir önceki roller devam eder. *Mula* olmak fiziksel olarak zor ve istenilmeyen bir iştir. Oyunun amacı atlanılan değil atlayan olmaktır. *Madre* bırakmak istemediği sürece veya bir başkası onun yerine geçmediği sürece oyun boyunca oynamaya devam eder” (1993: 126-27).

Oyunun farklı versiyonlarında, binilen hayvan çeşitlilik gösterir. Amerika Birleşik Devletleri’nde bu geleneksel oyunun bir versiyonu “Johnny on the pony (midilliye binen Johnny)” olarak adlandırılır (Brewster 1945, 1953: 116-18). Bu İngiliz versiyonu *Lady* oyununun, Gomme tarafından ilk olarak 1898 yılında yayımlanan standart oyun derlemelerinin 2. cildinde bulunan bir versiyonu “*Saddle the Nag*” (Eşeğe Semer Vur) isimli oyundur. Opies isimli yazarlar oyunun birçok geleneksel adından. Bu isimler arasında şunlar vardır “Ata Sıçrama”, “Deve Sırtı”, “Binmeyen Kalmasın”, “Herkes Atlara”, “Uzun Ata Sıçrama”, “Uzun Kısağa Sıçrama”, “Uzun Kuyruklu Dırdırcı”, “Zayıf Atlar”, “Güçlü Atlar, Zayıf Eşekler”, “Demir Eşekler” ve “Eşeğe Atlama” (Opie and Opie

1969: 257-60). “*Cuddy*” kelimesinin eşekler için geleneksel eski bir lakap olduğunu aklımızda tutarsak oyuna “Bump a Cuddy (Cuddy’e Atla)”, “Cuddie’s Weight (Cuddy’nin Ağırlığı)”, “*Cuddie give Way*” (Cuddie Yol Ver), “*Jump the Cuddie*” (Cuddy’e Bin), “*Munt-a-cuddy*” ve “*Funking Cuddie*” (Korkan Cuddy) gibi isimlerin de neden verildiğini daha iyi anlayabiliriz (258). Hindistan’da, bu oyun “*Tell me how many eggs?*” (Bana kaç yumurtan olduğunu söyle?) olarak bilinir (Brewster 1943a), ama oyunun bir versiyonunda galip gelen kaybedeni “at benim; midilli senin” diye kızdırır. Bu ifade, fakir insanların midilliye binerken, bireysel statüsü daha yüksek olanların atlara bindikleri gerçeğine gönderme yapar. Hindistan’daki diğer bir versiyonda, binilmiş olanlar tarafından oluşturulan çizgiye, “Ghodi” veya kısarak olarak adlandırılır (Brewster 1955: 93-94).

Brandes’in doğru bir şekilde gözlemlediği gibi (1993: 127m), tarif ettiği bu oyun kesinlikle “*How Many Horns Has the Buck?*” (Beygirin Kaç Boynuzu Var?) isimli oyunun bir versiyonudur. Bu oyun oldukça eski tarihlere dayanmakta olup ve çok sayıda akademik çalışmanın konusunu oluşturmuştur (Collin 1918, Ullman 1943). Bunlardan özellikle dikkate değer olan, Paul Brewster’in farklı versiyonları kapsamlı bir biçimde derlediği ve ilk olarak 1942 yılında *Bealoideos: Journal of the Folklore of Ireland Society* (Kökler: İrlanda Toplumun Kültürü Günlükleri) yayımlanan ve Hollanda dilindeki tercümesinin de *Volkskunde*’de yayımlandığı çalışmadır. Orijinal *Bealoideos* olarak 1965’te tekrar basıldı.

Oyunla ilgili en erken dokümanlardan biri MS 66 yılında ölen Petronius Arbiter’in ünlü *Satyricon*’da yapılıdır. Kayda değer “*Cena Trimalchionis*” isimli çalışmanın bir yerinde bir çocuk ile köpek arasındaki dalaşmanın nasıl yemek masasındaki şamdanın düşmesi ve bunun sonucu olarak da kristal bardakların kırılmasından söz edilir. Ev sahibi, Trimalchio pek de umursamaz görünür. Çocuğu öper ve sırtına binmesini emreder. Ustasının arkasına bacakları açık bir şekilde binen çocuk, Trimalchio’nun omuzlarına vurur ve “Buca buca, quat sunt hic?” diye bağırır. Bu kelimeler pek çok araştırmacı tarafından, oyunun İngilizce versiyonundaki “*buck buck, how many (fingers, horns) do I hold up?*” (Hayvan, hayvan, kaç tane -parmak, boynuz- kaldırdım?) veya Almancada “*Bock bock, wieviel Hörnerhab ich?*” sözleri ile aynı anlama geldiği düşünülmektedir (Opie ve opie 1969: 299). Petronius tarafından bahsedilen metin ile İngilizce versiyonları arasındaki benzerliğe dikkat çeken isim antropoloji disiplininin kurucu babalarından E. B. Tylor’dan başkası değildi. Tylor, ilk kez 1871’de yayımlanan *Primitive Culture* isimli çalışmasının birinci cildinde, “Dar yollarda tahmin oyunu oynayan küçük okul çocukları görebiliriz. Bunlardan bir kısmı diğerlerinin üstlerine biner ve parmaklarıyla sayı gösterirler. Diğerleri ise tutulan bu sayıları tahmin etmeye çalışırlar. Nero zamanında Petronius Arbiter tarafından yazılan bir eserin bir paragrafını okuduğumuzda bu tür ıvır-zıvırın tarih boyunca nasıl süregeldiklerini görmek oldukça ilginç” (1958: 74) diye belirtir. Tylor’un gereksiz bir biçimde oyunu tarihten kalan bir ‘ıvır-zıvır’ olarak aşağılayıcı biçimde isimlendirmesini sorgulayanlar olabilir, çünkü biz bu oyunun Akdeniz ve hatta Hindu-Avrupa kültürlerinde ideal maskülenliğin önemli bir metaforik göstergesi olduğunu göstermeye çalışıyoruz.

Oyunun tarihi olma özelliği ve yüzyıllardır devam ediyor olduğu gerçeği kesinlikle tartışma konusu değildir. Oyunun görsel kayıtları bile mevcuttur. Peter Bruegel'in Viyena'da Kunsthistorisches Müzesi'nde bulunan ünlü *1560'ya Çocuk Oyunları*'nda sağ alt köşede gördüğümüz versiyonda, tahta bir tezgah veya masanın kenarına oturmuş dışarıya doğru bakan bir "yastık" oğlanın kucağına başını yerleştiren ilk "eşek" oğlanıyla beraber bir diğer "eşek" oğlana iki başka oğlanın bindiği görülmekte. İki biniciden ikincisi sol elinin parmaklarını kaldırmakta. (İngiltere'deki oyunun bir fotoğrafı için Opie'nin *Children's Games in Street and Playground* isimli çalışmasında sayfa 256'ya bakınız).

Brewster tarafından oyunun 80'den fazla versiyonunun derlendiği çalışmadan anlaşıldığı kadarıyla oyunu iki temel alt çeşide ayırabiliriz (Brewster 1943b: 135). Daha basit olan birinci alt-çeşit sadece iki çocuk içerir. Bunlardan biri atlayan diğeri de atlanılandır. Bir "yastığın" olup olmaması isteğe bağlıdır. Bu alt çeşidin bazı versiyonlarında yastık olarak görev yapan üçüncü bir çocuk bulunurken bazılarında bulunmaz. Diğer alt çeşit ise yukarıda Yunan, Türkçe ve İspanyol versiyonlarında bahsedilen takımları içerir. Yine bu alt çeşitte de bir hakem veya yastık yer alabilir.

Oyunun bu her iki alt çeşit veya türü 1634'ten 1636'ya kadar ilk baskısı yayımlanan Basile'nin ünlü Napoliten halk hikayeleri koleksiyonunda yer almaktadır. Basile, *Pentamerone* isimli çalışmada ikinci günün hikayelerinin başlangıcında, Naples'te oynandığı anlaşılan otuz bir geleneksel oyundan oluşan genişletilmiş bir listeye yer verir. Bunlardan birisi *Anca Nicole* olarak adlandırılır ve şu şekilde tanımlanır: "Oyunda bir çocuk eğilir ve başını bir diğerinin dizine koyar, bu çocuğun gözleri başını dizlerine koyduğu çocuk tarafından kapatılır. Daha sonra 3. bir oğlan onun arkasına bacakları açık bir şekilde atlar ve "*Anca Nicola si 'bella e si 'bona, E si 'maretata: Quanta corna tiene ncapa?*" tekerlemesini söyler. Bu arada da eline başka bir eli ekleyerek, istediği sayıda parmağını kaldırır. Onun altındaki çocuk parmak sayısını görmeksizin tahmin yürütmek zorundadır (Penzer 1932:I: 13103). Eğer oğlan bu "*corne*" (boynuz) sayısını yanlış tahmin ederse, oyun o doğru bir şekilde tahmin edene kadar devam eder. Basile ayrıca, Penzer'in a cavallo luongo (uzun at) ile karşılaştırdığı *Travo Luongo* veya "Uzun Kirişten" de bahseder (I: 133n21) Bu ikinci oyun, "*How Many Horns Has the Buck?*" (Hayvanın Kaç Boynuzu Var?) oyununun takımlı versiyonlarına denk gelmektedir.

Oyun hakkında bu zamana kadar cevaplanmamış olan bir soru, oyun esnasında en sık kullanılan kelime olan "*horns*" (boynuzlar) kelimesinin, eğer varsa, önemi, veya varlığı sorusudur. Bilindiği üzere "*horns*" kelimesi biniciler tarafından tutulan parmak adedi ve binilen kişi ya da kişiler tarafından tahmin edilmesi gereken sayıya işaret eder. Ancak bu kelimenin oyundaki muhtemel sembolik önemi folklor araştırmalarında bugüne dek görmezden gelindi.

Akdeniz kültüründe yetişkin yaşamında, boynuz kelimesinin kesinlikle bir çağrışımı vardır ve bu çağrışım daha ziyade negatif anlamdadır. Halk arasında çok sayıda mecazi ifade ve gelenek vardır ki, şüpheye yer bırakmayacak bir biçimde bir adamın başka bir adama boynuz vermesi, boynuz verilen adamın boynuzlandığına işaret eder.

Örneğin Portekiz’de, “evli bir adamın kapısına veya evine boynuz koymak hakaretlerin en kötüsü olarak görülür” (Hornell 1925: 309). Aynı kaynağa göre “bir kapıya başında boynuzları olan bir adamın çirkince resmedilmesi çok sayıda edepsiz şakaya konu olmaktadır (309). Ne yazık ki Hornell bu “edepsiz şakaları” kayda geçirip bizlere iletmedi ancak Amerikalı cesur bir kadın antropolog başarılı bir şekilde hazırladığı modern Yunan folklorü derlemesinde “boynuzlanma” ile ilgili bazı şakalara yer verdi (Orsa 1979: 93-95), ve bunların birçoğunu da Motif H425-2 isimli bölümde doğru bir biçimde açıkladı. Yazar ayrıca boynuzlu koca kavramının “Yunan Kültüründe genel bir tema” olduğunu da ekledi. (65.66) Aldatılan koca için İtalyancada *comuto* kullanılırken bu kelimenin Fransızca karşılığı olarak *comute* kullanılır. Modern Yunancada keratas teriminin tam karşılığı “Aldatılan” olsa da mecazi anlamı boynuzludur (Koukoules 1983: 157). Ve buna bağlı olarak, “ona boynuz ekledi” demek “onu boynuzladı” demektir (177).

Anekdot biçimindeki bulguların önemli bir bölümü “boynuzun” modern Yunanca-daki sembolik önemini kanıtlamaktadır. 28 Ocak 1867 tarihinde İyon adalarından biri olan Korfu’da bir olay yaşandı. O gün başkasının tarlasında kiralık olarak ekin eken köylülerin kira ödeme günüydü. Kirayı ödememek halinde kira ödenene kadar hapis yatmak anlamına geliyordu. Tarla sahipleri kirayı almaya kahyalarını göndermişti, kahyaların etrafında da polisler vardı. Köylüler, köy meydanına kurulan masalarda oturan kahyalara doğru yaklaşıırken birçoğunun ellerinde, içi zeytin dolu sepetler vardı, diğerleri ise kirayı ödeyemeyecekti. Aniden tanınmayan bir adam omzunda bir sepet ile çıkageldi. Kirayı ödemek istercesine masalara yaklaştı. Sepetin içerisindeki ortaya çıktığında toplanan kalabalık gürlüncesine kahkaha attı. Sepetinde zeytin, üzüm veya kuş üzümünden ziyade koç boynuzları vardı. Bu olayı aktaran Gallant şöyle söyler: “Küçük düşürülen kahyalar ve korumaları kaçarcasına orayı terk ederken o gün başka kira toplanmadı” (Gallant 1994: 703). Gallant bu küçük düşmenin sebebini şöyle açıklıyor. “Boynuzların verilmesi toprak sahiplerinin, veya bu örnekte temsilcilerinin, boynuzlandıklarını simgelemekte. Rollerin değişmesi ile birlikte kira/kadın artık kiracı/aşığın elindeydi ve onda kalacaktı. Böylelikle koca/toprak sahibinin iktidarsızlığı ilan edilmiş ve onların layığı, halkın alaycı kahkahalarına maruz kalmak olmuştur (704).

Hâlâ boynuz-boynuzlanmak eşitliğinin kanıtlanması gerektiğini düşünen varsa, bu kanıt yatay ve dikey “boynuz işaretinin” yaygın olarak ifade ettiği anlam ile sağlanabilir. Kırk farklı noktadan 1200 katılımcı ile gerçekleştirilen bir çalışmada, katılımcıların 515’inin dikey boynuz işaretini boynuzlanmak anlamında yorumladığı, sadece yirmi dokuzunun sıradan bir hakaret olarak yorumladığı ve on kişinin ise kötülükler karşıs koruyucu bir işaret olarak algıladığı görülmüştür (Morris et-al 1979: 120). Yatay boynuz için ise 368 kişi boynuzlanmak 86 kişi ise korunma anlamını çıkarmıştır (136). Her iki işaretin koruyucu yönü bile erkeklige ait olarak yorumlanabilir. Tipik olarak, bu hareket kem gözün kötü etkisinden korunmak için kullanılır (Dundes 1980: 93-133). Kem gözün vücut akışkanlarını kurutmak gibi etkileri vardır ve boynuzlar muhtemelen bu iktidarsızlık tehdidine karşı bir önlem olarak kullanılmaktadır. İtalya’da, kem gözlerin hedefi olmaktan korkan bir erkek koruyucu bir teknik olarak testislerini elleylebilir (rükürmek,

cinsel iktidarın, yani sıvı üretme gücünün, sergilendiği başka bir yöntemdir).

Okuyucu şimdi “*How Many Horns Has the Buck?*” (Hayvanın Kaç Boynuzu Var?) oyunu ile boynuzlanma işareti olan boynuzların arasında ne gibi bir bağlantı olduğu konusunda bir kafa karışıklığı yaşayabilir. Her şeyden önce, bu oyunu oynayan çocuklar evli değiller ve bu nedenle birbirlerini boynuzlayacak bir durumları da yok. Bu noktada dikkat çekilmesi gereken durum boynuzların boynuzlanmaya gönderme yapmaktan ziyade cinsel sembol olarak görülmeleleridir. “boynuz=boynuzlanmak” eşitliğinin nereden çıktığını açıklamaya çalışan on dört farklı teori üzerinde yapılan bir inceleme (Morris et al. 1979: 120-27) ortaya koymuştur ki, boynuzlar ister bir boğaya ister başka bir güçlü hayvana ait olarak görülsün, verilmek istenen mesaj boynuz gösterilen kişide bunların olmadığıdır. Bir başka deyişle o kişi boynuzları olmayan, işe yarar bir erkeklik aleti olmayan bir erkektir. Boynuzla sahip olan kişi boynuzu gösterendir ve kendisinin veya bir başka erkeğin boynuz gösterilen kişinin karısına sahip olduğuna işaret etmektedir. Bizim bahsini yaptığımız oyun bağlamında ise boynuzla sahip olan binen veya binenler, boynuzla sahip olmayan ise binilen veya binilenlerdir. Binenler maskülen iken binilenler feminenidir. Boynuzla olmayan adam veya erkek çocuk kadın veya kız çocuğa benzetilir.

Bu farkı Yunanistan bağlamında tam olarak anlayabilmek için aktif ve pasif homoseksüellere karşı takınılan tutum arasındaki farkı anlamak gerekir. Homoerotik bir ortamda aktif homoseksüel erkek rolünü üstlenmiş olarak görülürken pasif homoseksüelin feminen olduğu, kadın gibi davrandığı düşünülür. Bu önemli ayırım yeni bir olgu değildir hatta klasik Yunan kültüründe doğruluğu onaylanmıştır (Slater 1968: 61). Örneğin Atina komedisinde, yavaş yürüyen ve uzun tunik giyen erkekler “efemine veya pasif homoseksüel” olarak alaya alınırlardı (Bremmer 1992: 19, Dover 1980: 16, 68, 76, 135). Aktif bir homoseksüel olmanın utanılacak bir yanı olmadığı ancak pasif homoseksüel olmanın kesinlikle bir utanç kaynağı veya onursuzluk olduğu fikri sadece modern Yunanistan’da değil, tüm Akdeniz ülkelerinde ve ötesinde görülmektedir. Örneğin Arapçada, Al-fa’ıl (yapan) olmak Al-Mafül (yapılan) olmak kadar arzu edilen bir şey değildir (Vanggaard 1972: 122). Bu durum temel olarak modern Yunan dilindeki bir deyimde geçen, bir erkeğin daima *pidhiete* (atlanan) değil *pidhai* (atlayan) olması konusunda ısrarcı olması gerektiği söylemi ile aynıdır. Bir başka deyişle, “Erkek her zaman girmelidir, girilmeye hiçbir zaman izin vermemelidir” (Faubion 1993: 220). (Yunan dilinde “atlamak” fiilinin seçilmiş olması bizim oyunumuz ile doğrudan ilintili gibi). Benzer biçimde, “eski İskandinavya’da bir erkeğin başka bir erkeğin adeta “oyuncağı” olması ve onun tarafından bir kadın gibi cinsel anlamda kullanılması bir utanç kaynağıdır” (Vanggaard 1972: 77). Brandes tarafından vurgulandığı gibi, erkeklerin boynuzlanmaktan korkmalarının bir sebebi “boynuzlanmanın sembolik olarak bir kadına dönüşmek anlamına gelmesidir” (1980: 90). Delaney bu konuyu Türkiye bağlamında açıklıyor: “pasif homoseksüel en alçak olandır, sadece homoseksüel olduğu için değil, aynı zamanda kendisinin bir kadının yerine konulmasına izin verdiği için” (1987: 47n7). Modern Yunancada sokak dilinde efemine bir pasif homoseksüel için kullanılan *poustis* kelimesi çok ağır bir hakaret olsa da (Herzfeld 1985: 77,158, Faubion 1993: 223), homoseksüel aşıklar arasında sevgi-

yi ifade etmek için kullanılan bir kelime olabilmektedir (Koukoules 1983: 170). Eski Yunanistan'da erkeklığe adım atma ritüeli olarak sübyancılık uygulamasının var olup olmadığından bağımsız olarak, “aktif” ve “pasif” homoseksüellere karşı uzun süredir var olan eleştirel tutum farklılığının deneysel olarak doğrulanabilir olmasına dikkat çekmek gerekmektedir (Bremmer 1980, Sergent 1987).

Eski Yunan'da ve başka yerlerde “riding (sürmek, binmek) eylemi cinsel birleşmenin bir tasviri olarak görülür (Dover 1980: 59, Adams 1982: 229), ve bu benzetme modern Yunan kültüründe halen geçerlidir. *Kavaldo* kelimesinin sözlük anlamı “Sürüyorum” veya “Biniyorum” olsa da, argoda cinsel birleşmeye bir gönderme olarak kabul edilir (Koukoules 1983: 154). Bu açıklamanın bizim oyunumuza yönelik anlamı ise, üstteki oğlanlar erkekliklerini sergilerken altta olanların daha pasif, dişil bir role zorlanmalarıdır. Üstteki oğlanlar tarafından havaya kaldırılan parmaklar (boynuzlar) erkeklığe işarettir. Alttaki oğlanların “boynuzları” göremiyor olmaları, kurbanın (gerçek hayatta boynuzlanan kişinin) görmemesini sağlamak için kafasının arkasından genellikle dikey boynuzun bir el işareti olarak yapıldığı ve boynuzlanmayı simgeleyen gelenek ile garip bir benzerlik göstermektedir (Driessen 1992: 247). Kurban böylesi bir durumda çevresindekilerin neden aniden ona gülmeye başladıklarını anlamaya çalışmaktadır.

Oyunu inceleyenlerin ne olduğunu çözemedikleri bir başka husus daha vardır: “bucca” kelimesi. *Satyricon*'da bulunan I. yüzyıla ait yazılarda, tekerleme “Bucca, bucca, quot sunt hie?” olarak geçmektedir. Peki “Bucca, Bucca” tam olarak ne anlama gelmektedir? Collin, 1918 tarihli yazısında, bu kelimenin anlamının bilinmediğini, ancak kendi görüşüne göre Latince *Dummkopf* veya *aptal kafa* anlamına gelen *Bucco* olabileceğini belirtmiştir (1918: 378-79). Ullman ise bu kelimenin Latince “yanak” anlamına geldiğini, ancak Trimalchio'ya binen çocuğun onun yanağına değil de omuzlarına vurduğunu ve bu nedenle de *bucca* kelimesinin aslında “anlamsız bir kelime” izlenimi verdiğini itiraf etmektedir (1943: 96). Ullman'ın şöyle bir iddiası var: birçok Avrupa dilinde erkek keçi için bir kelime var ve bu kelimelerin çoğunun “bucca” kelimesinin telaffuzu ile benzerlikler gösterdiği biliniyor, örneğin İtalyancada *becco*, Fransızcada *bouc*, Almandada *Bock* gibi, bu nedenle de Latincedeki *bucca* kelimesinin “keçi” anlamına gelmesi gerekir. Ullman bu hipoteze dayalı açıklaması ile birlikte Petronius'da geçen “erkek keçi” anlamındaki *bucca* kelimesinin Latince sözlüklerin yeni baskılarında yer almasını umut ediyor (1943: 102).

Oyunda geçen Latince “yanak” kelimesinin herhangi bir anlamı olabilir mi? Eğer buradaki “yanak” kelimesi İngiliz argosunda on yedinci yüzyıla dek giden hali ile olduğu gibi kalça (yanağı) anlamına geliyorsa bu çok mantıklı olur. O zaman tekerlemenin yeni hali şöyle olur: “Yanak, yanak, kaç yanak var?”. Böylelikle buradaki çok gizli olmayan göndermede anal girişe yönelik olur. Trimalchio'nun homoseksüel eğilime yönelik aleni yaklaşımının da iyi bir yorumu olur. Vazo süslemelerinde yer alan kanıtlara dayanarak biliyoruz ki, eski Yunanda heteroseksüel birleşme bile çoğunlukla anal, yani arkadan gerçekleşmekteydi (Dover 1980: 189). Ayrıca şunu da biliyoruz ki, modern Akdeniz kültürlerinde anal giriş tehdidi erkekler arasındaki sözlü atışma veya şakalaşmalarda standart olarak

kullanılmaktadır (Brandes 1980: 95). Örneğin, yetişkin Türk erkekleri arasındaki sözlü atışmalar üzerine yapılan bir çalışmada şu genel prensibin varlığı ortaya konmuştur: “En büyük hedeflerden birisi rakibini dişil bir pasif role büründürmektir. Bunu yapmak için rakip, veya rakibin anne veya kız kardeşi iffetsiz bir cinsel “alıcı” olarak tanımlanabilir. Eğer erkek rakip bu şekilde tanımlanacaksa, ona edilgen bir anüs olduğu, ve söz dalaşına girdiği kişinin saldırgan erkeklik organının darbelerini kabul etmesi gerektiği söylenir (Dundes, Leach, ve Özkök 1970: 326). Bu tür atışmalar genellikle sözlü olur ama bazen duvar yazısı şeklinde de görülebilir: “Bunu yazan Tosun, okuyana kosun” (341). Modern Yunan duvar yazılarında benzerlik görüyoruz: “Yazanın malafatı / okuyanın götüne girsin” (Koukoules 1983:III). En masum soru bile rakibe, “geçirmek” için bir fırsat sunabilir (Dundes, Leach, ve Özkök 1970: 330, Koukoules 1983: 25). Bu gelenek en az iki bin sene öncesine gitmektedir. Pompei duvar yazıları arasında “bunu okuyan *pedicatio* (sübyancı)dır” anlamına gelen “*pedicatur qui leget*” gibi ifadeler yer almaktadır (Adams 1982: 124-25).

“Hayvanın Kaç Boynuzu Var?” isimli oyunu Türk ve Yunan sözlü atışmalarına benzetirsek yanılmış olur muyuz? Bu oyuna İngiltere’de verilen çok sayıda ismi aklınıza getirin. Bunlardan birisi “Husky-Bum, Parmak mı Başparmak mı?”. Diğer isimler arasında: “Rum-stick-a-bum, here I come,” “Bung the Barrel,” “Bum Bum Barrel,” “Bumsy Barrels,” ve “Bung the Bucket” vardır (Opie ve Opie 1969: 257-60). İngilizce argoda “Bum” kelimesi kış anlamına gelmektedir ve “bung-hole” ise kış deliğidir. Bu kelimeler kesinlikle arkadan yakınlaşmaya bir gönderme yapmaktadır. Ayrıca unutmayınız ki, Yunanca yazılarda geçen eşek dişidir, tıpkı Endülüs versiyonunda bahsi geçen katırın dişi olduğu gibi. Eğer tüm bu bilgileri bir araya toplarsak, “Hayvanın Kaç Boynuzu Var?” isimli oyunun dişileştirilmiş bir rakibe karşı maço bir meydan okuma olduğunu ve “dişinin” anüsünün kaç tane erkeklik organının tehdidi altında olduğunu tahmin etmeye davet edildiğini söyleyebiliriz. Ullman tarafından üzerinde çalışılmış bir biçimde ileri sürülen ve Bucca kelimesinin “yanak” değil de “keçi” anlamına geldiği iddiasını doğru olarak kabul etsek bile, bu durum “İtalya, İspanya ve Portekiz’de kandırılan kocanın keçi (*becco, cabrón, cobrad*) ile özdeşleştirildiği gerçeğini değiştirmez”. İtalyancadaki *becco* kelimesi *coralito* ile eş anlamlıdır, yani sadakatsiz bir kadının kocası. İspanyolcada da *cornudo* ve *cabrón* kelimeleri, karısının zina etmesine razı olan adam anlamında kullanılmaktadır” (Blok 1981: 428). Castilla’da kırsal alanda yaşayan bir toplumun incelendiği çalışmasında Kenny şu gözlemleri yapmıştır (1962: 83): “Bir erkeğe ‘buck’ veya ‘erkek keçi’ (*cabrón*) demek hakaretlerin en kötüsüdür. . . . Aldatılan kocadan bahsederken ona ‘boynuz’ takıldığı söylenir. ‘yapbozun bu son parçasını da eklediğimizde, ‘Hayvanın Kaç Boynuzu Var?’ tekerlemesindeki gizli cinsel çağrışımın “‘keçi’ kaç kez boynuzlandı” olduğunu söyleyebiliriz?”

Bu anlattıklarımızın üzerine, “Hayvanın Kaç Boynuzu Var?” isimli oyunu sadece bir ‘ıvır-zıvır’ olarak tanımlayan Tylor’ın bu konuda ne kadar da hatalı olduğunu artık net bir biçimde gördüğünü umuyoruz. Çünkü bize göre bu oyun, oynandığı ülkelerin kültüründe yer alan maskülenliğin ergenler tarafından çok güçlü bir biçimde ifade edilmesidir. Erkekler arasındaki atışmalar, onlardan beklenen davranış normlarını genç

erkeklere sosyalleşme yolu ile öğretecek biçimde tasarlanmıştır. Yani, bir çocuk erkeksi olmak istiyorsa, diğer erkeklerin pasif kurbanı olmaktan kaçınmalıdır. Erkek arkadaşlarını dişileştirmek pahasına bile olsa, kendi üstün maskülen özelliklerini sergilemek zorundadır. Endülüs'teki oyunu zekice analiz eden Brandes'in belirttiği gibi: "Binilen katır... aşağıdaki ezik kadın figürünü, domine edilen dişiyi, ve arkadan saldıracak olan dişileştirilmiş erkeği sembolize eder" (1993: 128). Brandes tarafından yapılan analizi oyunun Yunan ve diğer versiyonlarına uyguluyoruz. Buna ilave olarak, kadın kimliğinin erkek tarafından algılanmasını göz önünde tutarak oyunun sonuçlarına da bakabiliriz. Bu tür algılamalarda kadın, erkekler tarafından binilecek cinsel objeler olarak tanımlanır. Oyunun kız çocukları tarafından çok sık oynanmamasının sebebi bu olabilir. Oyunun açık amacı erkek çocuklarına "aktif" ile "pasif" arasında, "binen" ve "binilen" arasında, "erkek" ile "kadın" arasındaki farkı göstermektir.

Kaynaklar

- Adams, J.N. 1982. *The Latin sexual vocabulary*. London: Duckworth.
- Argenti, Philip P., and H. J. Rose. 1949. *The Folk-Lore of Chios*. 2 vols. Cambridge University Press.
- Bent, J. Theodore. 1884. Some games played by modern Greeks. *Folk-Lore Journal* 2: 57-59
- Blok, Anton. 1981. Rams and Billy-Goats: A key to the mediterranean code of honour. *Man* 16: 427-40.
- Brandes, Stanley. 1980. *Metaphors of masculinity: Sex and Status in Andalusian Folklore*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- , 1993. Spatial symbolism in southern Spain. *Psychoanalytic Study of Society* 18: 119-35.
- Bremmer, Jan. 1980. An Enigmatic Indo-European Rite: Paederasty. *Arethusa* 13: 279- 98.
- , 1992. Walking, Standing, and sitting in ancient Greek culture. In Jan Bremmer and Herman
- Roodenburg, eds., *A Cultural History of Gesture*, 15-35. Ithaca: Cornell University Press.
- Brewster, Paul. 1943a. The "Kitte Ande Bol" Game of India. *Southern Folklore Quarterly* 7: 149-52.
- , 1943b. A Roman game and its survival on four continents. *Classical Philology* 38: 134-37.
- , 1944-45. Hoeveel Hoornen heeft de Bok? Prolegomena tot een vergelijkende Studie over een kinderspel. *Volkskunde* 46: 361-93.
- , 1945. Johnny on the Pony: A New York State Game. *New York Folklore Quarterly* 1: 239- 40.
- , 1953. American Nonsinging Games. Norman: University of Oklahoma Press.
- , 1955. A Collection of games from India, with some notes on similar games in other parts of the world. *Zeitschrift für Ethnologie* 80: 88-102.
- , 1965. Some Notes on the Guessing Game, How Many Horns Has the Buck? In Alan Dundes, ed., *The Study of Folklore*, 338-68. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Collin, Carl S. R. 1918. Bucca, bucca, quot sunt hic? Beiträge zur Geschichte eines Kinderspielles. In *Studier tillegnade Esaias Tegner*, 369-79. Lund: C. W. K. Gleerups Förlag.
- Delaney, Carol. 1987. Seeds of Honor, Fields of Shame. In David D. Gilmore, ed., *Honor and*

- Shame and the Unity of the Mediterranean*. 35-48. Washington, D.C.: American Anthropological Association.
- Dover, K. J. 1980. *Greek homosexuality*. New York: Vintage Books.
- Driessen, Henk. 1992. Gestured masculinity: Body and sociability in rural andalusia. In Jan Bremmer and Herman Roodenburg, eds., *A Cultural History of Gesture*, 237-52. Ithaca: Cornell University Press.
- Dundes, Alan. 1980. *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press.
- Dundes, Alan, Jerry W. Leach, and Bora Özkök. 1970. The strategy of Turkish boys' verbal dueling rhymes. *Journal of American Folklore*. 83-325- 49.
- Faubion, James D. 1993. *Modern Greek Lessons*. Princeton: Princeton University Press.
- Gallant, Thomas W. 1994. Turning the horns: Cultural metaphors, material conditions, and the peasant language of resistance in Ionian Island (Greece) during the nineteenth century. *Comparative Studies in Society and History* 36: 702-19.
- Gomme, Alice Bertha. 1964. The traditional games of England, Scotland, and Ireland. 2 vols. New York: Dover.
- Herzfeld, Michael. 1985. The poetics of manhood: Contest and identity in a creton mountain village. Princeton: Princeton University Press.
- Hornell, James. 1925. Horns in madeiran superstition. *Jornal of the Royal Antopological Institute of Great Britain and Ireland* 25: 303-10.
- Kenny, Michael. 1962. A Spanish tapestry: Town and country in castile. Bloomington: Indiana University Press.
- Koukoulos, Mary. 1983. Loose-tongue Greeks: A miscellany of neo-hellenic erotic folklore. Paris: Digamma.
- Morris, Desmond, et al. 1979. *Gestures: Their origins and distribution*. New York: Stein and Day.
- Opie, Iona, and Peter Opie. 1969. *Children's games in street and playground*. Oxford: Clarendon Press.
- Orso, Ethelyn G. 1979. *Modern Greek humor*. Bloomington: Indiana University Press.
- Penzer, N. M., ed. 1932. *The pentamerone of giambattista Basile*. 2 vols. London: John Lane.
- Sergent, Bernard. 1987. *Homosexuality in Greek myth*. London: Athlone.
- Slater, Philip. 1968. *The glory of heras: Greek mythology and the Greek family*. Boston: Beacon Press.
- Tylor, Edward Burnett. 1958. *The origins of culture, Part I of primitive culture*. New York: Harper Torchbooks.
- Ullman, B. L. 1943. Bucca, Bucca. *Classical philology* 38: 94- 102.
- Vanggaard, Thorkil. 1972. *Phallos: A Symbol and its history in the male world*. New York: International Universities Press.

¹ Çevirenin Notu

Türkiye'de folklor uzmanları arasında psikanalitik bir çözümlemeyi ilk kez deneyen kişi Ayhan Doğanç'tır. Doğanç, 1961-1963 yılları arasında Indiana Üniversitesi'nde halkbilim yüksek lisans programı öğrencisiyken hocası olan Erminie Voeglin, kendisinden Creek Kızılderililerinin hayvan masalları üzerine Freudyen bakış açısıyla bir ödev hazırlamasını ister ve bu yazı yıllar sonra *Folklor/Halkbilim Dergisi*'nde "Krik Hayvan Masalları" (Doğanç, 1969a: 5-8) ve "Krik Hayvan Masalları 2"

(Doğanç, 1969b: 11-14) başlıklarıyla yayımlanır. Folklor alanında psikanalitik yaklaşımın sistemli bir biçimde kullanımı ise 1970'lerde Prof. Dr. Seyfi Karabaş'la başlar. Serpil Aygün Cengiz, Aysun Ezgi Bülül ile Sevinç Gülçiçek'in "Türkiye'de Psikanalitik Folklorun Öncüsü" (2014: 315-344) başlıklı çalışmalarında ayrıntılı bir biçimde anlatıldığı gibi Seyfi Karabaş, Türkiye'de folkloru psikanalitik yaklaşımla ele alıp halkbilim alanında psikanaliz kuramının yerleşmesini sağlayarak psikanalitik folklorun öncülüğünü yapan kişidir. Günümüzde sosyal bilimlerin farklı alanlarında psikanalitik çözümler çok yaygın bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Halkbilim alanında da Tülay Aslıhak Uğurelli'nin "Alkarısı/Albasması İnancı Üzerine" (2017: 80-97) başlıklı makalesi veya Seval Kasımoğlu'nun *Binbir Gece Masalları'nda Kahraman İzleği Şehriyar'ın Farkındalık Yolculuğu* isimli kitap çalışması gibi yayımlar günden güne artmaktadır. Ayrıca 2016-2017 akademik yılından beri Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Halkbilim Bölümü'nde lisans düzeyinde "Psikanalitik Folklor" adıyla bir ders de verilmektedir.

Bu makalenin tarafımdan çevrilmesine ilişkin izin belgesi aşağıdadır:

Dear Seval Kasımoğlu,

We have reviewed your permission request to translate into Turkish and publish a chapter of Alan Dundes's *Bloody Mary in the Mirror* in *Folklor/Edebiyat*. Given that this translation and publication are scholarly, we grant you the one-time, Turkish-language use of this excerpted material for free. Please include a full credit line with the translation.

Thank you for your request, and please let us know should you have any questions.

Best,

Lisa McMurtray

Editorial Assistant

University Press of Mississippi

lmcumrtray@mississippi.edu

Kaynaklar

- Aslıhak Uğurelli, Tülay Aslıhak (2017) Alkarısı/albasması inancı üzerine. *Suret Psikokültürel Analiz Dergisi*, Sayı 9, 80-97.
- Aygün Cengiz, Serpil - Aysun Ezgi Bülül - Sevinç Gülçiçek (2014) "Türkiye'de Psikanalitik Folklorun Öncüsü", *Folklor/Edebiyat Dergisi*, Cilt:20, Sayı:80, 2014/4, 315-344.
- Aygün Cengiz, Serpil (2017) "Sunuş (Odağında Psikanalitik Folklor Olan Hikâyelerimiz...". *Binbir gece masalları'nda kahraman izleği Şehriyar'ın farkındalık yolculuğu* içinde, Seval Kasımoğlu. Ankara: Ürün
- Doğanç, Ayhan, (1969a), "Krik Hayvan Masalları", *Folklor/Halkbilim Dergisi*, Ağustos, Yıl 1, Sayı 4, 5-8.
- Doğanç, Ayhan, (1969b), "Krik Hayvan Masalları", *Folklor/Halkbilim Dergisi*, Eylül, Yıl 1, Sayı 5, 11-14.
- Kasımoğlu, Seval (2017) *Binbir gece masalları'nda kahraman izleği Şehriyar'ın farkındalık yolculuğu*. Ankara: Ürün