

**Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde
"El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı" Üzerine Bir İnceleme**

Turgay Akarslan¹

Öz Bu çalışmada Tokat yöresinde derlenen "El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı" Vladimir Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı çerçevesinde ele alınıp incelenmiş ve masalın yapısı üzerinde durulmuştur. Bu konuyu seçmedeki amacımız Propp'un bu yönteminin Tokat masallarına uygunluğunu bir kez daha gözler önüne sermek ve söz konusu masalın bilimsel açılarından tahlilini sunmaktır. Propp metodunun bir Tokat masalına uygulanacağı bu çalışmanın kapsamında masal türünün genel hatları, özellikleri, ilk masal çalışmaları ve tasnifleri hakkında bilgi verilmiştir. Rus halkbilimci Vladimir Propp , Morfolojiya Skazki (Masalın Biçimbilimi) adlı eserinde masalın işlevleri üzerinde durmuştur. Propp'a göre işlev, kişinin olay ya da eylem örgüsünün akışı içindeki anlamına göre belirlenen bir olgudur. O, işlevleri masalın sürekli var olan öğeleri olarak adlandırır ve her masalda değişen kişi ve karakterlere rağmen işlevlerin sürekli var olduğunu söyler. Bundan hareketle kişinin eylemlerini, kişinin değişen özelliklerinden soyutlayarak ele alır ve toplamda otuz bir işlev tespit eder. Bu çalışmada Propp metodunun esaslarına, çalışma yöntemlerine ve daha önce bu yöntemle yapılmış çalışmalara da değinilmiş ve Propp'un ortaya koyduğu işlevsel yöntemle Tokat yöresine ait bu masal analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Masal, Vladimir Propp, Biçimbilim, İşlev, Kuram

**Research on El Bilmez Alelacaip Game Tale
According to Vladimir Propp's Morphosyntactic Approach**

Abstract In this study, it has been examined. "The Tale of El Bilmez Alelacaip Game" which was completed in Tokat. Region and it has been emphasised the structure of the tale that was discussed within the frame of Vladimir Propp's morphological approach. Our purpose in this topic is to reveal the suitability of Propp's approach to the Tokat's tales and to present the analysis of the mentioned tale from scientific aspects. In the extent of this study that Propp's method will be applied to a Tokat tale, it has been informed about the general structures of, its features, preliminary tale studies and classifications. Russian folklorist Vladimir Propp has emphasised the functions of tale in his work "Morfolojiya Skazki" (The morphology of tale). For Propp, function is a phenomenon which is determined according to the meaning of

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Bozok Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı, Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı, e-mail: turgayakarslan@gmail.com

character in plot. He entitles the functions as the countinuous existing constituents and says that fuctions exist despite of the people and characters change in each tale. From this point of view, he takes character's actions by isolating it from character's changing qualities and attains 31 (thirty one) functions totally. In this study, it has been mentioned the basis of Propp's method, study medhods and the studies made previously. And this tale from Tokat Region has been analysed with this functional method that was produced by Propp.

Keywords: Tale, Vladimir Propp, Morphological, Function, Theory

GİRİŞ

Masal nedir? Eğlendirerek öğreten önemli bir sözlü anlatı türü mü, evrensel değerleri içerisinde barındıran hayallerle süslü uçsuz bucaksız bir derya mı, çocukken bizi derelere, dağlara, ülkelere, kıtalara taşıyan, bizleri bazen kudretli bir kral bazen cesur bir asker bazen de maceradan maceraya sürüklenen bir delikanlı rolüne bürünen eşsiz bir anlatım mı? Masalın içeriğinde bunların hepsi mevcuttur. Bünyesinde genellikle mitik öğeler ile olağanüstü unsurlar barındıran ve çocuklar için eğitici ve eğlendirici, yetişkinler içinse roman/hikaye ihtiyacını giderici (Çıblak, 2005: s. 127) bir halk edebiyatı yaratması olan masallar, inandırıcı özelliğinden uzak bir anlatı türüdür. Daha önce *kıssa, dâstân, hikaye* kelimeleri de masal için kullanılmış olsa da kelimenin "mesel" şekli 19.yüzyılın başlarından itibaren görülür. Türk edebiyatında kuşkusuz önemli bir yeri olan masal tarihten bu yana sözlü gelenekte doğup daha sonra yazıya geçirilen türlerdendir. Türk Masalları üzerine birçok araştırma yapan Pertev Naili Boratav masalı şöyle tarif etmektedir: "*Nesirle söylenmiş, dinlik ve büyüklük inanışlardan ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayal ürünü, gerçekte ilgisiz ve anlattıklarına inandırmak iddası olmayan kısa bir anlatı.*"² Saim Sakaoğlu ise masalı şöyle tanımlar: "*Kahramanların bazıları hayvanlar ve tabiat üstü varlıklar olan, olayları masal ülkesinde cereyan eden, hayal mahsulü olduğu halde dinleyenleri inandırabilen bir sözlü anlatım türüdür.*"³ Masalın ortaya çıkma sebeplerinden birisi de "*Üstün fikrin idealin hiç değilse hayal aleminde gerçekleşmesini sağlamak; güçsüzlüğünüz sebebiyle doğru olduğunu bildiğimiz halde gerçekleştiremediğimiz bazı ideal fikirlerin tahakkukuna yardım etmek*" şeklinde özetlenebilir.(Sakaoğlu 1999:159-160).

² Pertev Naili Boratav ,100 soruda Türk Halk Edebiyatı,İstanbul,2013,s.85.

³ Saim Sakaoğlu, Gümüşhane ve Bayburt Masalları,Ankara,2002,s.4.

Türkiye'de ve dünyada folklorun gelişimine büyük katkılar sağlayan masalın ilk tasnif çalışmaları da Avrupa'da yapılmıştır. İlk olması nedeniyle ismini zikredebileceğimiz Alman Von Hahn'ın masal tasnifi, kapsamlı ve kalıcı olmasından ziyade kendinden sonraki araştırmalara yol gösterici özelliği itibariyle dikkate değerdir. Masal sınıflandırma konusunda ilk önemli tasnifi ise Anti Aarne yapmış ve masalları; hayvan masalları, asıl halk masalları ve fıkralar olarak üç gruba ayırmıştır (Sakaoğlu, 1999: s. 10-13). Aarne'nin tasnifini geliştirerek yeniden tanzim eden öğrencisi Stith Thompson ise masalları; hayvan masalları, asıl halk masalları, şakalar ve anekdotlar, formülle başlayan masallar ve sınıflamaya girmeyen masallar olarak beş bölümde incelemiştir. Türkiye'de ise Boratav-Eberhard'ın yaptığı tasnif ilk ve en kapsamlı tasnif olarak kabul edilmekle beraber Naki Tezel, Mehmet Tuğrul gibi araştırmacılar da tasnif denemelerinde bulunmuşlardır (Özçelik, 1993: s. 2-8). *Halk edebiyatı anlatı türlerinin tamamında olduğu gibi masal türünde de yapısalcı kuramlar uygulanabilme özelliğine sahiptir ve uygulanmıştır. Yapısal çözümleme yöntem ve kuramlarının tamamının amacı zamanla oluşacak bir folklor grameri sayesinde eorensel bazda mukayeseli çalışmaları daha kolay gerçekleştirilir kılarak insanlığın kültürel ve zihni gelişimini anlayıp açıklayabilmektir.* (Çobanoğlu,2012:206) Yapısalcılık biri Ferdinand da Sausure'nin dilbilim diğeri Rus Biçimciliği olmak üzere iki kaynaktan beslenir. Edebiyatta yapısalcılık 1960'lı yıllarda Fransa'da Roland Barthes, Gérard Genette, Claude Bremond, A. J. Greimas ve Tzvetan Todorov gibi edebiyat bilimciler tarafından başlatılmıştır" (Kolcu 2008: 293).

Tüm metin merkezli çalışmalarda kullanıldığı gibi halkbiliminde de özellikle 1960'larda kullanılmaya başlanan yapısalcı metodun ilk temsilcilerinden bazıları Andre Jones, Lord Raglan gibi araştırmacılar olsa da bu kuramın ,özellikle halkbilimi alanında, en önemli temsilcisi olarak Rus araştırmacı Vladimir Propp gösterilmektedir. Nitekim "Masalın Biçimbilimi" adlı eseriyle tüm dünyada ünlenen Propp'un ardından Alan Dundes da yapısal kuramı esas alan çalışmalarıyla adını bu metodun temsilcileri arasına yazdırmıştır (Dorson, 2001: s. 55-56). Halk edebiyatı yaratmalarının ortak metin özelliklerini belirleyen ve bu özellikleri aynı türden diğer metinlerde de arayan yapısalcıların amacı, tabiri caizse, bir halk edebiyatı metin grameri oluşturmak ve bu grameri tüm halk edebiyatı yaratmalarına uygulayarak adeta matematiksel bir formül elde etmektir. Bu düşünce üzerine çalışmalar yapan yapısalcı araştırmacılar, belli bir

bölgeden elde ettikleri halk edebiyatı anlatılarının iskeletini çıkarmışlar ve bunu evrensel seviyede uygulamaya çalışmışlardır (Ekici, 2012: s. 78).

Olağanüstü Masallar Üzerine

Halkbilimi yapısalcı kuramcılarında Vladimir Propp 1928 yılında Rus peri masallarını (olağanüstü masallar) yapısı bakımından inceleyerek sınıflandırmış ve bu çalışmanın öncüsü olmuştur. Propp Rus halk masallarını incelerken onların, konu farklılığına rağmen değişmeyen ortak yapıya sahip olduklarını ortaya çıkarır. Daha önce böyle bir fikir geliştirilmemiş olsa da halk masallarının yapısını oluşturan kuralların ortaya konabileceğine inanır. Bundan hareketle işlevler üzerinden giderek ve de sistemleştirerek olağanüstü masallara uygular. Bunu yaparken de kitabı Türkiye Türkçesine aktaran Mehmet Rifat'ın dilbiliminden yararlanarak örneklendirdiği şekilde *eşsüremlî* bir yöntem seçip olağanüstü masalların yapısını araştırır. Eşsüremlî bir yöntem seçen Propp, bunun yanında tarihsel incelemeye de karşı değildir. Ancak tarihsel betimlemelerin en iyi şekilde yapılabilmesi için biçimsel kuralların bulunmasını şart koşar. Onu betimlemeden önce kökeninden bahsedilemez ve masalın kökeni sorununu da aydınlatmadan önce, masalın ne olduğunu açıklamak gerekir. Ayrıca biçimsel araştırmalar da tarihsel incelemelerle desteklenmelidir (Propp,1985:10-11-25-26-15-94).

V.Prop masalları yapı özelliklerine göre analiz ederek masalarda "*sabit*" ve "*değişken*" unsurlar olduğunu ortaya koymuştur. Şahısların icra ettikleri hareketler veya aksiyonlar sabit unsurlardır ve Prop bunlara "*Fonksiyon*" adını verir. Masalarda çevre ve şahıslar ise değişken unsurlardır. (Çobanoğlu 2012:216) Propp, masalların sabit ve değişken değerlerini saptamak için aşağıdaki durumları birbiriyle karşılaştırır: (Propp 2001:38)

1. Kral, kahramanın birine bir kartal verir.Kartal kahramanı başka bir karallığa götürür.
2. Büyükbaba,Suçenkoya'ya bir at verir.At Suçenko'yu başka bir krallığa götürür.
3. Büyücü, İvan'a bir kayık verir. Kayık, İvan'ı başka bir krallığa götürür.
4. Kraliçe, İvarı'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar, İvan'ı başka bir krallığa götürür. "

V. Propp, bu unsurların masallardaki yerinin çok kesin ve belirgin olduğunu tespit etmiş, ayrıca halk masallarının tümünde benzer şekilde sıralanan işlevlerini yapısı hakkında şu saptamalarda bulunmuştur(Propp 2001:40-43):

1. Kişilerin işlevleri, kimin tarafından ve nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin masalın değişmez, sürekli öğeleridir.

2. Masallardaki işlevlerin sayısı sınırlıdır.

3. İşlevlerin sıralanışı hep aynıdır.

4. Bütün olağanüstü masallar, yapılarına göre tek bir tipe aittir.

Propp, masalarda tespit ettiği 31 işlevi sırasına göre. verirken her işlevin içeriğinin kısa bir özetini yapar, ardından işlevi kısaca tanımlar ve şematik karşılaştırmalar yapmayı sağlaması için işleve uygun bir simge verir. Masallar genellikle bir başlangıç durumu ile başlar. Burada ailenin fertleri sayılır ya da geleceğin kahramanı, sadece ismiyle veya durumunun işaret edilmesiyle tanıtılır. Başlangıç durumu, bir işlev olmasa da önemli bir biçimbilimsel öge olarak kabul edilir. Bu ögeye "başlangıç durumu" adı verilir ve " α " işareti ile gösterilir.

Başlangıç durumunun ardından işlevler, aşağıdaki şekilde sıralanır(Propp 2001:45-89):

1. Aileden biri evden uzaklaşır (tanımı: uzaklaşma, simgesi β).

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (tanımı: yasaklama, simgesi γ).

3. Yasak çiğnenir (tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ).

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (tanımı: soruşturma, simgesi ε).

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (tanımı: bilgi toplama, simgesi ξ).

6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (tanımı: aldatma. Simgesi η).

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (tanımı: suça katılma, simgesi θ).

8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (tanımı: kötülük, simgesi A).

8 a. Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (tanımı: eksiklik, simgesi a).

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (tanımı: aracılık geçiş anı, simgesi B).

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (tanımı: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C).
11. Kahraman evinden ayrılır (tanımı: gidiş, simgesi ↑).
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır (tanımı: bağışçının ilk işlevi, simgesi D).
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E).
14. Büyülü nesne kahramana verilir (tanımı: büyülü nesnenin alınması, simgesi F).
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (tanımı: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G).
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (tanımı: çatışma, simgesi H).
17. Kahraman özel bir işaret edinir (tanımı: özel işaret, simgesi I).
18. Saldırgan yenik düşer (tanımı: zafer, simgesi J).
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (tanımı: giderme, simgesi K).
20. Kahraman geri döner (tanımı: geri dönüş, simgesi ↓).
21. Kahraman izlenir (tanımı: izleme, simgesi Pr).
22. Kahramanın yardımına koşulur (tanımı: yardım, simgesi Rs).
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (tanımı: kimliğini gizleyerek gelme, simgesi O).
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (tanımı: asılsız savlar, simgesi L).
25. Kahramana güç bir iş önerilir (tanımı: güç iş, simgesi M).
26. Güç iş yerine getirilir (tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N).
27. Kahraman tanınır (tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q).
28. Düzmece kahramanın saldırıya uğraması ya da görünümün gerçek kimliği ortaya çıkar (tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex).
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (tanımı: biçim değiştirme, simgesi T).
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (tanımı: cezalandırma, simgesi U).

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (tanımı: evlenme, simgesi **W⁰o**).

Masalların yapısını, sayıları 31 ile sınırlı söz konusu işlevler oluşturmaktadır. Bütün işlevler arka arkaya sıralandığında, her işlevin kendisinden önceki işlevden mantıki ve estetik gereklilikle ortaya çıktığı görülmektedir. İşlevler, masalın temel öğelerini, olayı oluşturan öğeleri simgeler. Masalarda, olay örgüsünün akışını belirlememekle birlikte, büyük önem taşıyan bağlantı öğeleri ve güdülenmeler de vardır. Bağlantı öğeleri iki işlevin hemen birbirini izlemediği durumlarda, bir işlevi diğerine bağlayan bilgilerdir. Güdülenme ile kastedilen ise, kişilere çeşitli eylemleri yaptıran dürtü ve amaçlardır. Güdülenmeler, masala kimi zaman canlı ve özel bir nicelik kazandırmakla birlikte kararsız öğeler olup işlevlerden ya da bağlantılardan daha az kesin ve daha az belirgin özelliğe sahiptir (Propp 2001: 95;100).

Belirlenen 31 işlevin tamamına her masalda rastlanmaz, ancak mevcut işlevlerin sırası kesinlikle değişmez. Bu bakımdan Propp, masalı bir kötülükle ya da eksiklikle başlayıp ara işlevlerden geçerek evlilik ya da çözüm olarak " kullanılan başka işlevlere ulaşan bir gelişme olarak tanımlamaktadır. Bu gelişme, "olaylar dizisi" ya da "kesit" olarak adlandırılır. Bitiş işlevi, ödüllendirme, aranan nesnenin elde edilmesi veya kötülüğün giderilmesi vb. olabilir(Propp 2001: 121-122).

Masaldaki genel anları süreci içerisinde yer alan işlevler, Propp'a göre yedi kişinin eylem alanı içinde dağılım gösterir: Saldırganın eylem alanı (kötü-lük, çatışma, izleme); bağışçının eylem alanı (büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyüğü nesnenin kahramana verilmesi); yardımcının eylem alanı(zor işin başarılmasında kahramana yardım edilmesi); aranan kişinin ve babasının eylem alanı (güç işlerin başarılma isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, saldırganın cezalandırılması, evlenme); gönderenin eylem alanı (kahramanın görevlendirilmesi); kahramanın eylem alanı (arayış amacıyla gidiş,bağışçının isteklerine tepki, evlenme); düzmece kahramanın eylem alanı (arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, asılsız iddialar) (Propp 2001:105- 106).

V.Propp, peri masalları üzerine yaptığı bu inceleme sonucunda masallardaki ortak unsurlardan hareket ederek masalların yapısını ortaya koymuştur. Peri masalları yukarıda sıralanmış olan işlevlerin belirli bir düzen dahilinde sıralanmasıyla oluşmuştur. Her masalda bu işlevlerin bir kısmı bulunmamakta bir kısmı ise çeşitli olay dizilerinde tekrar edilmektedir. Propp 'un bu çalışmasına göre peri masalları

dışındaki diğer masallar, hatta farklı coğrafya ve kültürlere ait masallar da yapıları bakımından birbirinin aynıdır. Bir başka deyişle bütün masallar, ortak bir yapı üzerine kurulmuştur. Dolayısıyla Propp metoduyla masalların çözümlenmesi sağlanarak bu türün yapısı tespit edilebilir. Böylelikle masalların doğru bir şekilde tasnifi ve incelemesi yapılabilir. Aşağıda Tokat'tan derlediğimiz "El Bilmez Marifet Alelacaip Oyunu" adlı masalın çözümlenmesi verilmiştir. Propp metoduna göre masalların sınıflandırılması, daha evvel de bahsedildiği üzere, iki çift işlevin varlığı' ya da yokluğu göz önünde bulundurularak yapılmaktadır.

Propp Metodunun Tokat Halk Masalına Uygulanması - El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı

Masalın Adı : El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı

Anlatan : Orhan Gülmez, ilkokul mezunu, 65 yaşında (24,05,2014 tarihinde Tokat'ta derlenmiştir.)

Masalının Özeti

1. Bir oğlan bir gün bahçeye çıkar, bahçede yuvasından düşen bir leylek görür, anne ilaç yapar leylek iyi olur.
2. Bir gün çocuğun önüne bir leylek ağzındaki çekirdeği bırakır. çekirdeği bahçeye dikerler.Bu çekirdekten bahçenin her tarafında bir çok kabak büyür.keserler bakarlar ki kabağın içi bal dolu,kabağını ayrı balını ayrı satarlar, zengin olurlar.
3. Çocuk padişahın kızını ister. Padişahın kızı evlenme şartı olarak El bilmez marifet alelacaip oyununu yaparsa oğlana varacağını söyler.
4. Oğlan babası oyunu öğrenmek için yola çıkar.
5. Babası dinlenirken bir oh der, bir dudağı yerde bir dudağı gökte bir Arap çıkar, oyunun ustasının kendisi olduğunu söyleyerek,oğluna El bilmez alel acaip oyununu öğreteceğini söyler.
6. Çocuk gözlerini açınca bir sarayda olduğunu görür ve Arap çocuğu sarayda bırakıp gider.
7. Çocuk sarayın odalarının birinde bir kız çocuğu görür, kız çocuğu oğlanı uyarır Arap'ın kötü biri olduğunu insanları kandırıp buraya getirdiğini daha sonra da onları öldürdüğünü söyler.
8. Arap gelir beraber sarayda dolaşmaya başlarlar, sarayda kimilerinin tavuk, kimilerinin ip olduğunu görürler.

9. Arap bu durumlardan sonra çocuğa tekrar oyunu öğrenip öğrenmediğini sorar, hayır cevabını alınca çocuğun babasını çağırarak çocuğuna el bilmez marifet alelaceip oyununu öğretmediğini söyleyerek çocuğu babasına teslim eder.

10. Çocuk ve babası geri dönerler.Çocuk çok şatafatlı,süslü,kurnaları altından bir hamam olur.

11. Padişah hamamın ününü duyar ve hamamı çok pahalı bir bedel ödeyerek satın alır ancak çocuğun babası hamamın anahtarının padişaha teslim etmez.

12. Padişah ertesi sabah hamamın olduğu yere gider bakar ki hamamın yerinde yeller esiyor.

13. Tekrar yola çıkan çocuk ve babası yola devam ederken çocuk bir koç olur.

14. Arap babaya koçu nereye götürdüğünü sorar.Saraya götürüyorum cevabını alınca fazla bir para teklif ederek koçu alır

15. Koç Arap'ın elinden kurtulur ve bir güvercin olur.Arap ise bir şahin olup peşine düşer. O esnada sarayda sulatanda pencerenin kenarında oturmuş gergef işlemektedir. Güvercin(çocuk) gergefin üzerine düşer ve bir deste gül olur.

16. Bu sefer de Arap bir sazende olup sarayın karşısında saz çalar. Padişah da bu saza bayılır çok beğenir ve sazendeyi (Arap) saraya davet eder. Sazende sultanın elindeki gülü verirselere geleceğini söyler.Padişah da kızından elindeki gülü ister fakat kız vermek istemez.

17. Padişahın ısrarları üzerine sultan elindeki gülü kaldırır yere atar, gül bu sefer bir avuç arpa olur, Arap ise hemen tavuk olup arpaları yemeye başlar ancak bir arpa tanesi köşede kalmıştır, o da yılan olup tavuğu boğar ve etraftakiler bakınca odanın ortasında bir Arap leşini görürler.

18. Yılan olan oğlan silkinir ve eski haline gelerek el bilmez marifet alelaceyip oyununu oynadığını söyler.

19. Padişahın kızını ister. Padişah da kızını verir,

20. Kırk gün kırk gece düğün edip yiyip içerler. Muratlarına ererler.

Masalın Tahli

Olaylar Dizisi - 1

1. Bir karı koca ve bunların bir oğlu vardır. (tanımı: *başlangıç durumu*, simgesi α).

2. Kahramanın ailesi kendilerinin yardım ettiği yaralı bir leyleğin ağzında bir çekirdek getirmesiyle zengin olur. (tanımı: *bağlantı ögesi*, simgesi β).

3. Kahraman padişahın kızıyla evlenmek ister ve bunun için babasıyla uzun bir yola çıkar. (tanımı: *uzaklaşma*, simgesi \S).

4. Kahraman padişahın kızıyla evlenmek ister ve birçok zorlukla başa çıkar. (tanımı: *güdülenme*, simgesi **Gdl**).

5. Padişahın kızı ancak El bilmez marifet alelacaip oyunu yaparsa kahramanla evleneceğini söyler. (tanımı: *güç iş*, simgesi **M**).

6. Kahraman babasıyla birlikte bir dudağı yerde ,bir dudağı gökte Arap'la karşılaşır ve Arap Arap kahramanın babasından bilgiler almaya çalışır. (tanımı: *soruşturma*, simgesi ϵ).

7. Arap El bilmez marifet alelacaip oyununu en iyi kendisinin bildiğini, bu oyunun ustası olduğunu söyleyerek kahramanı yanına çekmeye çalışır. (tanımı: *bilgi toplama*, simgesi ξ).

8. Arap,kahramanın bir hafta yanında kalmasını ,bir haftada El bilmez marifet alelacaip oyununun tüm kurallarını kendisine öğreteceğini kahramanın babasına söyler. (tanımı: *aldatma*. Simgesi η).

9. Babası Arap'ın teklifini kabul eder ve kahramanı Arap'ın yanında bırakır. (tanımı: *suça katılma*, simgesi θ).

10. Kahraman Arap'ın yanında kalır. (tanımı: *karşıt eylemin başlangıcı*, simgesi **C**).

Olaylar Dizisi -2

1. Kahraman Arap'ın yanındayken bir anda kendisini bir sarayın önünde bulur. (tanımı: *gidiş*,simgesi \uparrow).

2. Sarayda karşılaştığı bir kız kahramanın Arap'a karşı nasıl davranması gerektiği ile ilgili bilgiler verir. (tanımı: *bağışçının ilk işlevi*, simgesi **D**).

3. Kahraman saraydaki kızın sözlerini ve telkinlerini dinler ve harfiyen uygular. (tanımı: *kahramanın tepkisi*, simgesi **E**).

4. Arap,kahramanın El bilmez marifet alelacaip oyununu öğrenemediğini söyler ve babasını çağırarak

kahramanı babasına teslim eder. (tanımı: *bağlantı ögesi*, simgesi β).

5. Kahraman babasıyla beraber tekrar yola çıkarlar. (tanımı: *geri dönüş*, simgesi \downarrow).

Olaylar Dizisi -3

1.Babasıyla beraber El bilmez marifet alelacaip oyunu öğrenmek için tekrar yola çıkan kahraman yolda önce bir hamama daha sonra bir koça dönüşür. (tanımı: *biçim değiştirme*, simgesi **T**).

2.Kahraman (koç,güvercin, bir deste gül, arpa, yılan vs.) ve Arap(Şahin,sazende,tavuk vs.) değişik biçim ve suretlerde karşılaşır ve mücadele ederler ve rap öldürülür. (tanımı:*cezalandırma*, simgesi **U**).

3.Değişik suret ve kılıklarda kendini gösteren kahraman (koç,güvercin,bir deste gül,arpa,yılan vs.) Arap'ı yenerek kendini gösterir. (tanımı: *tanı(n)ma*, simgesi **Q**).

4.Kahraman El bilmez marifet alelacaip oyununu,padişahın kızının öğrenmesini istediği oyunu öğrendiğini ve karşılarında bu oyunu oynadığını söyler ve kızı padişahın ister. (tanımı: *güç işi yerine getirme*, simgesi **N**).

5.Padişah kızı verir.Kır gün kırk gece düğün yaparlar ve kahraman muradına erer. *evlenme*, simgesi **W⁰o**).

Bu masalın işlevlerini bir araya getirirsek aşağıdaki şemayı elde ederiz:

1. **α § M ε ξ η θ C**

2. **↑ D E ↓**

3. **T U Q N W⁰o**

İncelediğimiz masal üç olaylar dizisinden oluşmaktadır. Masal kahramanımızın başından geçen olaylar kesiti birbiri ardına gelmektedir. Masalın içerisindeki birbirinden farklı olaylar aslında bir iç masal konumundadır. Masalın başlangıcı aslında masalın tamamındaki olaylardan bağımsız gibi görünse de aslında padişahın kızını isteme cesareti ailenin zengin olmasıyla sağlanmıştır. Bir leylek sayesinde zengin olan aile oğullarına padişahın kızını ister. Kahramanımızın başından geçen asıl olaylar aslında padişahın kızının evlenmek için ortaya attığı belli koşulların yerine getirilme çabalarıyla art arda sıralanır. Masalın her üç olaylar kesitinde aslında karşımıza çıkan saldırgan kişi bir dudağı gökte bir dudağı yerde olan Arap'tır. Kahramanın Arap'la karşılaşması ve güç işlerle sınanması aslında padişahın kızının öğrenilmesini istediği El Bilmez Marifet Alelacaip Oyunu dolayısıyladır. Masalda Bağışçının eylem alanı; kahramana Arap'ın insanları öldürme taktiğini anlatmak ve kahramanın hayatta kalmasını sağlamaktır. Bunu da kahramanın sarayda karşılaştığı bir kız gerçekleştirmiştir. Bu anlamda ise bağışçı saraydaki o kızdır. Masalda Propp'un tespit ettiği 31 işlevin tamamı yoktur. Masalda özellikle biçim değiştirme işlevine çok sık yer verilmiştir kahramanın Prensesle evlenmesi ve prensesin El Bilmez Marifet Alelacaip

Oyununu öğrenmesi halinde evliliği kabul etmesi olayı masalın kahramanını acayip biçim değiştirmelere de sevk etmiştir. Masalın aslı kurgusu adında da kendini bulan biçim değiştirme prensibine dayandırılmıştır diyebiliriz.

Sonuç

Propp'un Biçim bilimsel açıdan ele alınan bu metodu masal araştırmalarında ve incelemelerinde önemli bir metottur. El Bilmez Marifet Alelacayip Oyunu adlı masalda bu metod uygulanarak birçok işlevin görüldüğü tespit edilmiştir. Masalı derlediğimiz Orhan Gülmez bu masalı annesinden dinlemiştir. Propp yöntemine göre ele aldığımızda bu masalın tüm fonksiyonları taşımadığını da söyleyebiliriz. Tokat yöresine ait olan bir masalda Propp'un bu metodun tüm Türk masallarına olmasa da bir çok masala uygulanabileceğini bir kez daha kanıtlamıştır ve bu sayede de Türk masallarının sabit ve değişken unsurlarının çıkarılabilmesi masal türü ve Türk masallarının tespiti ve incelenmesi açısından önemli katkı sağlayacaktır. Bu sayede Türk masalları ile yabancı masallar arasındaki benzer ve farklı yönler de çıkarılmış olacak ve bu çalışmalar alan araştırmacıları ve Türk folklor bilimcilerine fayda sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Aarne, A.; Thompson, S. (1961), Verzeichnis der Märchentypen (Halk Masalı Tip Kataloğu), Suomalainen tiedeakatemia.
- Ahmet Vefik Paşa (1877), Lehçe-i Osmanî, C2. s.1103
- Alptekin, A. B. (2002), Halk Hikâyelerinin Motif Yapısı, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Alptekin, A. B. (2005), Evliya Çelebi Seyahatnamesinden Seçmeler, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Boratav, P. N. (2013a), 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, Ankara.
- Boratav, P. N. (2013b), 100 Soruda Türk Halk Folkloru, Ankara.
- Boratav, P. N. (2009), Zaman Zaman İçinde, Ankara.
- Çıblak, N. (2005), "V. Propp'un Masal Çözümleme Metodu", Türk Dili, S. 638, s. 127-140.
- Çobanoğlu, Ö. (2012), Halk Bilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş, Ankara.
- Dorson, Richard M., (2011), Günümüz Folklor Kuramları (2. Baskı), (Çev: Selcan Günçayır, Yeliz Özay), Geleneksel Yayınları, Ankara.

- Duymaz, A. (1992), Kerem ile Aslı Hikâyesi Üzerinde Mukayeseli Bir Araştırma, Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü(HAGEM) Yayınları, Elazığ.
- Dündar, H. (2002), "Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi", Milli Folklor, C. 7, S. 55, s: 115-118.
- Elçin, Ş. (1988), Halk Edebiyatı Araştırmaları II, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Ergin, M. (1997), Dede Korkut Kitabı, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.
- Günay, U. (1973), Elazığ Masalları (İnceleme-Metin), Ankara.
- Kolcu A. İ. (2008), Edebiyat Kuramları Tanım-Tenkit-Tahlil, Salkımsöğüt Yayınları, Ankara.
- Ocak, A. Y. (1983), Bektaşî Menakıbnamelerinde İslam Öncesi İnanç Motifleri, İstanbul.
- Propp, Vladimir, (2001), Masalın Biçimbilimi-Olağanüstü Masalların Yapısı (2. Baskı), (Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat), Om Yayınevi, İstanbul.
- Seydioğlu, B. (1975), Erzurum Halk Masalları Üzerine Araştırmalar, Erzurum.
- Sakaoğlu, S. (1999), Masal Araştırmaları, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Sakaoğlu, S. (2002), Gümüşhane ve Bayburt Masalları, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Üçer, M. (1987), "Tokat ve Efsaneleri, İnanışları", Türk Tarihinde ve Kültüründe Tokat. Sempozyumu 2-6 Temmuz 1986, Ankara.
- Yıldırım, D. (1998), Türk Bitiği, Akçağ Yayınları, Ankara.

EK-1

Masal Metni

El Bilmez Alelacaip Oyunu Masalı

Bir varmış bir yokmuş, Allah'ın kulu çokmuş, iyisi pek yok, kötüsü pek çokmuş. Zamanın birinde bir adamın bir oğlu varmış. Bu oğlan bir gün bahçeye çıkmış, bahçede yuvasından düşen bir leylek görmüş. Leyleği annesine getirmiş:

- Anne bu leyleğin bacağı kırılmış şuna bir ilaç yap." demiş. Anne ilaç yapmış leylek iyi olmuş, ertesi yıl tüm leyleklerle beraber uçmuş gitmiş.

Aradan uzun zaman geçtikten sonra yine bir gün bahçede bekleyen çocuğun önüne bir leylek ağzındaki çekirdeği bırakır. Çocuk bu çekirdeği annesine götürür, annesiyle birlikte çekirdeği bahçeye dikerler. Bu çekirdekten bahçenin her tarafında birçok kabak büyür. Yemek yapmak için birini koparırlar, keserler bakarlar ki kabağın içi bal dolu, kabağını ayrı balını ayrı satarlar, zengin olurlar.

Çocuk bir gün annesine:

- Bana padişahın kızını iste, der.

Annesi padişahın oğluna kızı vermeyeceğini düşünmekle birlikte oğlunu da kırmak istemez ve padişaha gider. Padişahın önce kızın annesinden kızı ister valide sultan da önce kızına sorması gerektiğini söyler. Padişahın kızı evlenme şartı olarak oğlana şöyle bir şart sunar:

-El bilmez marifet alelacayip oyununu yaparsa bu oyunu bilirse oğluna varacağım, der.

Annesi oğluna bu durumu anlatır. Oğlan da babası ile bu oyunu öğrenmek için yola çıkar. Babası ihtiyardır, bir taşın üstünde oturur. Dinlenirken bir oh der, derken oradan bir dudağı yerde bir dudağı gökte bir Arap çıkar:

-Selamünaleyküm baba hizmetiniz nedir? Der. İhtiyar:

-Ben seni çağırmadım, der Arap:

-Benim adım ohtur, der ihtiyara nereye gittiklerini sorar. Onlar da:

-El bilmez marifet alelacayip oyunu öğrenmeye gidiyoruz, derler. Arap da onun ustasının kendisi olduğunu söyleyerek ihtiyara:

-Oğlunu buraya bırak, bir hafta sonra gel yine beni çağır, oğlunu öğrenmiş olarak sana teslim ederim, der. Çocuğa da:

-Yum gözünü, aç gözünü, der. Çocuk gözlerini açınca bir sarayda olduğunu görür ve Arap çocuğu sarayda bırakıp gider. Çocuk sarayın odalarının birinde bir kız çocuğu görür, kız çocuğu oğlana:

-Buraya niye geldin, bu adam senin gibi nicelerini yemiştir, der ve bir oda kapısı açarak:

-Bak senin gibilerin kafası, bu Arap şimdi gelir sana oyunları öğretir, sonra sorar:

-Öğrendin mi? Öğrensen de öğrenmedim dersin, yoksa öldürür, seni gezdirir, öğrendin mi diye sorar, öğrenmedim dersin seni öldürmez sadece bir tokat vurur, der.

Daha sonra Arap gelir beraber sarayda dolaşmaya başlarlar, sarayda kimilerinin tavuk, kimilerinin ip olduğunu görürler, Arap bu durumlardan sonra çocuğa tekrar oyunu öğrenip öğrenmediğini sorar, hayır cevabını alınca çocuğun babasını çağırarak çocuğuna el bilmez marifet alelacaip oyununu öğretmediğini söyleyerek çocuğu babasına teslim eder.

Çocuk ve babası geri dönerler. Yolda çocuk babasına:

-Baba ben bir hamam olurum, sakın anahtarını kimseye verme, der.

Çocuk çok şatafatlı, süslü, kurnaları altından bir hamam olur. Padişah hamamın ününü duyar ve hamamı çok pahalı bir bedel ödeyerek satın alır ancak çocuğun babası hamamın anahtarının olmadığını söyleyerek anahtarı padişaha teslim etmez. Padişah ertesi sabah hamamın olduğu yere gider bakar ki hamamın yerinde yeller esiyor.

Babasıyla yola devam ederken çocuk yine babasına:

-Baba ben bir koç olurum, sakın yularımı kimseye verme, der.

Bu esnada Arap bunları takip etmektedir ve baba ile oğul arasındaki bu konuşmayı duyar. Arap babaya koçu nereye götürdüğünü sorar. Saraya götürüyorum cevabını alınca fazla para teklif ederek koçu alır. Fakat Babanın boş bir anını kollayarak yularını da ele geçirir. Tam yakaladım derken koç Arap'ın elinden kurtulur ve bir güvercin olur. Arap ise bir şahin olup peşine düşer. O esnada sarayda sulatanda pencerenin kenarında oturmuş gergef işlemektedir. Güvercin(çocuk) gergefin üzerine düşer ve bir deste gül olur. Bu sefer de Arap bir sazende olup sarayın karşısında saz çalar. Padişah da bu saza bayılır çok beğenir ve sazendeyi (Arap) saraya davet eder. Sazende sultanın elindeki gülü verirseler geleceğini söyler. Padişah da kızından elindeki gülü ister fakat kız vermek istemez. Padişahın ısrarları üzerine sultan elindeki gülü kaldırır yere atar, Gül bu sefer bir avuç arpa olur, Arap ise hemen tavuk olup arpaları yemeye başlar ancak bir arpa tanesi köşede kalmıştır, o da yılan olup tavuğu boğar ve etraftakiler bakınca odanın ortasında bir Arap leşini görürler. Yılan olan oğlan silkinir ve eski haline gelerek:

-işte istediğiniz el bilmez marifet alelacayip oyununu karşınızda oynadım, kızınızı verin, der.

Padişah da kızını verir, kırk gün kırk gece düğün edip yiyip içerler. Muratlarına ererler.

Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi
Yazım Kuralları ve Yayın İlkeleri

1. Başka bir yerde yayımlanmamış veya yayım için gönderilmemiş Türkçe ve İngilizce makaleler kabul edilir.
2. Makalenin ilk sayfasında makale başlığı ve yazarlara ait bilgiler verilmelidir. Yazarların adları akademik unvanları ile birlikte yazılmalı ve e-posta adresleri, çalıştığı kurum bilgileri (Üniversite, Fakülte, Bölüm vb.) ismin altında yer almalıdır.
3. İkinci sayfada makalenin Türkçe ve İngilizce başlığı, 200 kelimeyi geçmeyen Özet/ Abstract ve en fazla 5 anahtar kelime/keywords bulunmalıdır.
4. Dipnotlar geçtikleri sayfada, tablo ve grafikler atıfta bulunulan sayfada veya devamında yer almalıdır. Tablo ve şekillere başlık ve numara verilmeli, başlıklar tabloların üzerinde, şekillerin ve grafiklerin altında yer almalıdır. Paragraf başı 1,25 cm içeriden olmalıdır.
5. Atıflar metin içerisinde (Lucas, 1988) örneğindeki gibi yer almalıdır. Kitaba atıfta sayfa numarası (North, 1992: 93) örneğindeki gibi verilmelidir.
6. Ekler, kaynakça bölümünden sonra yer almalıdır.
7. Makaleler ekleriyle birlikte 20 sayfayı geçmeyecek şekilde 3 nüsha halinde ve bir adet CD kopya edilerek gönderilmelidir.
8. Makaleler A4 boyutundaki kağıda 1,2 satır aralığında 11 punto Times New Roman yazı tipi ile üstten 6 cm, soldan 4,5 cm, sağdan 4 cm ve alttan 6 cm marjlar kullanılarak yazılmalıdır.
9. Makalelerin yazımında burada belirtilmeyen diğer konularda bilimsel makale yazım kurallarına uyulmalıdır.
10. Makalelerin içeriğinden yazarlar sorumludur.
11. Dergi yayın ilkelerine, yazım kurallarına ve bilimsel araştırma metotlarına uygun olarak gönderilmeyen makaleler dikkate alınmaz.

Kaynak Gösterimi

Alfabetik olarak tek satır aralığında, ilk satır sola dayalı, diğer satırlar 1,25 cm içeriden yazılmalıdır.

Kitap

North, D.C. (1992), *Institutions, Institutional Change and Economic Performance*, Reprinted, New York: Cambridge University Press.

Makale

Lucas, R.E. (1988), "On the Mechanics of Economic Development", *Journal of Monetary Economics*, 22: 3-42.

