

УДК 398.3

Мамедова Малейка

Азербайжан ғылым академиясы Фольклор институтының аспиранты,
Баку қ., Азербайжан
e-mail: mmeleyke@gmail.com

Анадолы түріктерінің халық қойылымдары мен ойын-сауықтары

Анадолы түріктерінің халық ойындары мен сауықтары күлкіге, еліктеуге, әнге, биге, ауызша ойындарға және тапқыр сөздерге құрылған әрі халық танымының таптырмас және құнды бейнесі болып табылады. Қызықты жағынан маңызды мән үстеуімен де ерекшеленеді.

Көне тарихи Анадолы түрік халық ойындары мен сауықтары «Сеирлик кей оюнлары» («Ауылдық ойын-сауықтар»), «Қуыршақ», «Меддахлыг» («Мадақтау»), «Карагөз» («Қарагөз») және «Ортаюну» («Орта ойыны») деген аттарымен кеңінен танылған. Мақалада осы ойындар мен халық сауықтарының түрлері суреттеліп, олардың ұқсастықтары мен айырмашылықтары, жалпы ерекшеліктері, шығу негізі мен мағыналары туралы қысқаша мәлімет беріледі.

Түйін сөздер: «Ауылдық ойын-сауықтар», «Қуыршақ», «Мадақтау», «Қарагөз», «Орта ойыны».

Мамедова Малейка

Зрелищные игры и народные представления азиатских турок

Азиатские турецкие народные игры и представления, основанные на юморе, подражании, песне, танце, на словесных играх и находчивости слова, являются незаменимыми и ценными образцами народного мышления. Они наряду с их забавной стороной имеют также важное обучающее значение.

Древние исторические азиатские турецкие народные игры и представления были широко распространены под названием «Сеирлик кей оюнлары» («Деревенские зрелищные игры»), «Кукла», «Меддахлыг» («Восхваление»), «Карагөз» («Черный глаз») и «Ортаюну» («Представление в кругу зрителей»). В статье, описывая вид игры данных представлений и народных игр, даются сведения об их сходствах и различиях, общих особенностях, происхождении и значениях.

Ключевые слова: «Деревенские зрелищные игры», «Кукла», «Восхваление», «Черный глаз», «Представление в кругу зрителей».

Mamedova Meleyke

The folk plays and spectacles of Anatolia turkish

Anatolia Turkish folk play and spectacles assume importance with its the entertaining and training towards which are irreplaceable and valuable examples of the people thinking and courage of humour, imitation, song, dance, word and word play.

The Anatolia Turkish folk play and spectacles which have ancient history have spread under the name of "Sevirlik köy oyunları", "Kukla", "Meddahlık", "Karagöz" and "Ortaoyunu" widely. By describing of playing rules of this play and spectacles, it is given brief information about their similarity and different peculiarities, the general features, the origin and what meaning attained in the article.

Key words: Village plays, Doll, Laudation, Black-eyed, Middle play.

Корни турецких народных игр и спектаклей идут с древнейших времен. Хотя нет точной информации об играх и спектаклях турков в первых столетиях, такие ритуалы, как сыгыр (siğır), шолен (şölñ), йуг (yuğ) и показанные здесь игры и спектакли тюркских племен, живущих в Средней Азии примерно четыре тысячи лет тому назад, могут считаться первыми примерами традиционных турецких игр и представлений. С течением времени рели-

гиозные обряды превращаются в традиционные ритуалы. Например, один из таких обрядов ритуал «демир дойма» («ковать железо») в дастане «Эргенекон». При исследовании дастана «Деде Коркут» обнаруживается связь озана и гопуза с ритуально-исполнительским искусством. Одновременно ритуалы Шаманизма тоже могут быть оценены в данном контексте [1, 451; 11; 12; 13]

Еще с древнейших времен турецкие народ-

ные представления, начинающиеся показанием некоторых ритуалов и мероприятий-имитаций, выражают деятельность древних тюрков в Центральной Азии и Кавказе. Развитие искусства народного представления, связанное с развитием духовной культуры тюрков, еще более усилилось в средних веках. С этого периода последующие турецкие спектакли считаются театром развивающегося под влиянием Запада и традиционного театра.

В XI веке после принятия Ислама, в деревенских зрелищных играх можно увидеть следы таких своеобразий как верования, обычаи и традиции, происходящих из этих ритуалов. Тюрки, несмотря на то, что под влиянием исламской культуры первые периоды были далеки от искусства представлений и игр, позже развивали искусство возрождения, основанное на традиции соответствующей их культуре, верованиям и образу жизни. Основными образцами этих игр, получившие название турецкий народный театр или традиционный турецкий театр (спектакли) считаются «Меддахлыг» («Восхваление»), «Карагёз» («Черный глаз»), «Ортаюну» («Представление в кругу зрителей»), «Сеирлик кёй оюнлары» («Деревенские зрелищные игры»), «Кукла».

Сеирлик кёй оюнлары («Деревенские зрелищные игры»): Слово «зрелищные» зародилось от слова «зрелище, зрение». У слова «зрелище» есть различные значения, здесь оно используется в смысле «театральное или театрализованное, цирковое представление», «развлекаясь смотреть». Когда говорят «Деревенские зрелищные представления» имеется в виду, вообще, развлекательные деревенские игры, которые показываются перед зрителем и опираются на умение крестьянина (игрока). Деревенские зрелищные представления являются спектаклем-игрой, показывающиеся с помощью крестьян на свадьбах, на праздниках или в определенных днях года под названием «играть в комедию», «выкидывать штуку». Эти игры могут называться «Деревенским театром», «Деревенское представление в кругу зрителей», «Деревенскими баснями». Деревенские зрелищные игры невозможно представить себе отдельно от деревни, деревенской среды. Потому что структура, музыка, танцы, одежда участников игры с остальными ее элементами, вместе с расположением (деревня) и временем, где разыгрывается она, составляет одно целое.

Зрелищные игры, в основном, можно разделить на две группы: 1. Функциональные игры, основывающиеся на определенное ка-

лендарное время, которые характеризуется как ритуальные; 2. Развлекательные игры, которые разыгрываются на свадьбах и в других церемониях [2,1]. Как видно по названию, основная цель развлекательных игр - рассмешить. В таких играх смеялись над недостатками в обществе. Использование словесной игры имеет цель - пошутить и одновременно сделать моральный вывод. А в ритуальных играх мотивы радость, изобилие сочетаются друг с другом. Такие игры строятся на таких контрастах жизни, как старый-новый, хороший-плохой, изобилие-недостаток, весна-зима, белый-черный, сильный-слабый. А одна часть ритуальных игр связана с обрядами радостной встречи природы, которая пробуждается после зимы. Среди деревенских зрелищных игр, свойственных региону Адана, можно указать на такие игры, как «Пембе нене» («Розовая бабушка»), «Хна геджеси» («Ночь хны»), «Алайдан-Малайдан», «Гаршилама» («Встреча»), «Гартал» («Орел»), «Серче» («Воробей»), «Яш» («Возраст»), «Баджадан чыхма» («Выйти из дымохода»), «Юмурта» («Яйцо»), «Севме-истеме» («Любить-хотеть»), «Назлама» («Лелеять»), «Кубуро», «Севме» («Любить»), «Хуссо с Хассо и Син-син», «Гыз гачырма» («Увод девушку»), «Тюлкю» («Лиса») и другие (2, 2). К играм, свойственным региону Текирдаг, можно отнести такие, как «Ахирет анна» («Загробная мама»), «Ойна Патиш» («Играй Патиш»), «Османын Наджиеси» («Наджия Османа»), «Илк ерим» («Мой первый муж»), «Ахмедим» («Мой Ахмед»), «Рашид Рушид», «Мерджимек сатма» («Продавать чечевицу»), «Топуз» («Булава»), «Нийет чекме» («Загадывание»), «Юзюк сахламджа» («Скрыть кольцо»), «Кирпи» («Еж»), «Аглын фикрин вармы?» («Есть ли у тебя ум и мысли?»), «Джумбур», «Седенка», «Джемаль», «Делимолу» («Сумашедший молла»), «Колада геджеси» («Ночь Колады»), «Боджук геджеси» («Ночь Боджука»), «Орфене» («Обычай»), «Тоюг геджеси» («Ночь курицы») и др. [3, 23-43].

Согласно исследованиям Метина Анда, и особенно по данным, собранными жителями Анатолии [10, 18], можно сказать, что зрелищные игры ставились для встречи нового года. Для того, чтобы новый год прошел удачным, веселым и в достатке ставили самую известную из зрелищных игр – игру «Али Фаттик». Эта игра состоит из двух частей: «Деве оюну» («Игра в верблюда») и «Айы оюну» («Игра в медведя»). Эта игра ставится в меся-

цах февраль-май, то есть во время оживления природы. В первой части танцуют хоровод, верблюд, погонщик верблюдов, невеста, которая сидит на верблюде, другая невеста, писарь, делающая ритмические движения руками, гуляет и бросает намеки зрителям. Во второй части игры заставляют танцевать верблюда, в третьей части - медведя [7, 7].

Деревенские зрелищные игры по времени разделяются на две группы: 1. Ритуальные и магические игры, исполняющиеся в определенные дни года; эти игры обычно разыгрываются во время пробуждения природы, сбора урожая, во время рождения животных; 2. Игры, которые исполняются в особое время; эти игры разыгрываются во время засухи, болезни, в определенные религиозные и специальные дни [7, 5].

Кукла: Кукла является одним из малоизвестных традиционных турецких народных игр. Хотя прошлые игры Куклы идут с древнейших времен, известно, что в XVI веке эта игра была использована турками. Есть вероятность, что она древнее даже игры Карагёз. Метин Анд [10, 42], ссылаясь на факты, сообщает, что игра Кукла была заимствована из Средней Азии. Но точно неизвестно как возникло само слово «кукла» и откуда, из японского, китайского языков или может быть из русского языка оно перешло в турецкий язык. По документам, найденным Ильханом Башгез, слово «кукла» было использовано в XV веке, но в других источниках вместо слова «кукла» были использованы такие фразеологизмы, как мечтатель, шеббаз (любитель черных волос), суретбаз (любитель красивых лиц), лубетбаз, пешеходные палатки.

Для того, чтобы сыграть Куклу нужны были палатка и пишбенд (в персидском языке означает «фартук»). В спектакле Кукла с помощью палатки показывается день, а с фартуком - ночь. Фартуком называется сундук, перед которым днем движениями рук, а ночами веревкой показывают воображаемую куклу [9]. Если посмотреть с точки зрения мистики, то куклы являются зеркалом наших движений. Вселенная похожа на игрушку, а люди - на куклу. Действия этих игрушек и кукол в руках у Великого мастера (Бога). Как есть тот, управляющий этими куклами и заставляющий их, разговаривая, показывать спектакли, также есть Создатель управляющий всеми нами. И если он не захочет, мы не сможем не разговаривать и не двигаться.

В Стамбуле во времена Османской импе-

рии такие разные кукольные спектакли, как «Ручная кукла», «Веревоочная кукла», «Колесная кукла», «Скамеечная кукла» дошли до XIX века, но, начиная с XVIII века, в результате воздействия Западной куклы эти игры стали постепенно забываться [11; 12; 13].

В играх «Куклы» основное место занимали темы, взятые или из «Карагёз», или из «Ортаюну», или из народных легенд, из любовных рассказов и др.

Меддахлыг («Восхваление»): Этот спектакль подготавливается и показывается одним человеком. Название спектакля «Восхваление» или «Игра в восхваление» берет свое имя от актера - восхвалителя. «Меддах» означает «воспевать, восхвалять». С древних времен во дворцах и так называемых имениях «конак» («гость») были люди-воспеватели, называемые «недим», «недима», «муариф» («шутами»), их основной задачей было восхвалять старейшин и дружить с ними. Арабы называли восхвалителей «гассас», «гисса-хан» («рассказчик»), которые должны были рассказывать рассказы.

В воспевательстве, где сходятся подражание и рассказывание, Воспеватель, используя жест и мимику, движение рук, лицо и тело, подражая шум и диалекты, превращает событие или рассказ в представление. В спектаклях-восхвалениях, широко распространенных в исламских странах, кроме веселых тем, демонстрируются еще представления на траурные, религиозные и героические темы.

С древних времен в городах восхвалителям («меддах») очень симпатизировали. Особенно «Меддах», которые служили во дворце шутами, жили в достатке и им доверяли. Мы можем назвать имена некоторых известных восхвалителей, которые жили во дворцах: во дворце Фатих Султан Мехмеда - Мустафа, Омар, в первые годы Республики - Шукрю Эфенди, Исмет Эфенди, Меддах Сурури и др. [1, 457]. Как во дворце, так и среди народа меддах пользовались большой симпатией. Они, особенно, в кофейнях столетиями развлекали стамбульцев. Даже сегодня в Восточной Анатолии есть меддах, которые в кофейнях в Рамаданские ночи рассказывают рассказы.

Карагёз («Черный глаз»): Один из традиционных спектаклей «Карагёз», которую иногда называют «Игрой теней», занимает важное место в общественной жизни турков. Этот спектакль также был известен под такими названиями, как Хаял «мечтатель», Люби-хаял, Зилли-хаял, шахбаз, суретбаз «любитель красивых лиц». Карагёз - это представление

показывается, отражая на занавесе цветные тени раскрашенных героев, вырезанных из кожи верблюда длиной 20-25 см. Отражение на занавесе, сделанной из тонкой белой бязи, с ростом человека, образуется с помощью свечи, находящейся за сценой в форме маленького окна. По теории мистицизма (своего рода является мистикой; суть одна, и она тоже принадлежит Богу. Без нее ничего не может быть, вещи существуют ради одного мига и у них нет подлинника) весь мир состоит из одной такой тени. Если посмотреть с точки зрения мистики, то становится ясно с какой целью народ играет в такую игру. Дети, смотрящие такие игры теней, радуясь, развлекаются, невежи и малограмотные тоже с целью развлечения смотрят эти игры. Ученые, мыслители извлекают урок из этих игр и осознают, что, в действительности, во вселенной все состоит из мира теней. В игре Карагёз именно занавес является занавесью тайны Всевышнего, правящего над созданиями и вселенной. Мы понимаем это в начале игры с воспеванием Бога и в конце игры суждениями о том, что Бог создал этот занавес мечты для поучения людей.

Карагёз тоже как Восхвалитель исполняется только одним актером. В отличие от Восхваления в Карагёзе актер, стоя за белым занавесом, показывает представление, отражая тени изображений. Классическая игра Карагёз, в основном, состоит из четырех разделов: введения, диалога, главы, в которой указываются места событий, заключения. Обычно темы игр Карагёз взяты из реальной жизни. Основные герои игры - Карагёз и Хадживат. Карагёз безработный, очень бедный, несмотря на то, что он шутник и умный, но бездеятельный, негодный человек.

А Хадживат немного учился в медресе, но иностранные слова говорит ошибочно и во время разговора с Карагёзом становится основным источником для насмешек, в создавшейся между ними необъяснимой игры. Кроме них, в игре участвуют такие типы, как Тиряки, Мирасйеди Челеби, Занна, Бабарухи, Сумашедший Бекир, Зейбек, араб, еврей и др. Множество и различие типов и героев Карагёза исходит от Османской империи, потому что в те времена этнический состав Османской империи состоял из разных народов.

Мнения об истории создания и происхождения игры Карагёз как игры теней были причиной многих споров. Исследователи пришли к выводу, что эти спектакли были широко распространены на Дальнем Востоке, особенно, в

Китае, Индии, Индонезии и Джавы. Овлиа Челеби, не ссылаясь ни на один достоверный факт, считает, что игра теней принадлежит к периоду Сельджуков. Метин Анд считает эту мысль безосновательной [10, 44] и утверждает вариант того, что эта игра распространилась в Исламских странах из Джавы. По некоторым данным игра была создана в I-II веках н.э. в Китае. И в Европе эти спектакли известны как «Тени Китая». Известно, что в XII-XIII веках она распространилась в мусульманских Средне-восточных странах. А тюркам это представление было привезено в XV веке одним мастером по имени Шейх Куштари. Даже занавес в игре Карагёз называется его именем «Площадь Куштари» [6, 160]. Уже с XVII века игра теней приобретает свою форму и берет свое название от основного героя Карагёза. И этим названием оно становится известным как турецкое народное представление - «Карагёз».

Ортаюону («Представление в кругу зрителей»): Игра Ортаюону, являющаяся одной из традиционных турецких народных представлений, очень похожа на Карагёз, но она отличается участием здесь живых игроков. Игру Ортаюону можно принять за Карагёз, но только показанную на площади. «Ортаюону, заимствованный от Карагеза, разновидность спектакля, то есть, воображаемые типы (описания) Карагеза со временем стали оживляться и исполняться актерами» [1, 477] В этом представлении, как и в Карагёзе, нет письменного текста игры, а похожие темы, типы инсценируются. Из-за того, что место игры находится в середине, на пустом месте, где зрители окружают его, эта игра и называется Ортаюону, то есть игра-представление, показанная в середине. В Ортаюону Кавуклу похож на Карагёз, а Пишекар - на Хадживата. В этой игре, как и в Карагёзе, имеются женские образы Занне и типы представителей народов, живущих в составе Османской империи. Ортаюон так же, как и Карагёз, состоит из четырех частей.

В древние времена Ортаюон еще называлась «Игра руками» («Гол оюну»), «Игра на площади» («Майдан оюну»), «Игра в имитацию» («Теглид»). Известно, что эта игра появилась в XVIII-XIX веках. Если первоначально эта игра была музыкальной и танцевальной, то позже она стала исполняться без музыки и танца.

Общие особенности турецких народных игр и представлений:

1. Основывается на юмор, подражание и на находчивость слова;

2. В традиционных народных играх и представлениях наряду с поучением на передний план выходят также элементы развлечения и смеха;

3. Народные игры и представления, основанные на музыке, танце и словесной игре, не имеют письменного текста, большинство из них существуют в устной форме;

4. Вообще, эти представления разыгрываются без письменного текста. Особенно, в таких играх, как Меддах, Кукла, Деревенских зрелищных играх заранее известна только тема; актеры естественно экспромтом исполняют игру.

5. В начале и в конце игр и представлений используются похожие друг на друга фразы и выражения, а основной текст – свободный;

6. Положительные и отрицательные типы (ученый-невежа, хороший-плохой, красивый-некрасивый) сопоставляются друг с другом;

7. В этих играх сцена очень проста, декорации, можно сказать, отсутствуют, у каждого

игрока есть определенный костюм, макияж, украшения на втором плане;

8. Люди и события представляются своими типическими сторонами;

9. Декорации, средства, используемые типами, в играх и представлениях вообще не меняются;

10. Эти игры связаны с традицией - играть экспромтом, естественно;

11. Игроки не очень профессиональные люди;

12. Традиция мастер-ученик передается следующим поколениям.

Традиционные турецкие народные игры и представления, тысячелетиями ставшие частью жизни и быта турецкого народа, наряду с функцией развлечения, плодотворного время-провождения, также давали урок жизни, извлекали урок из прожитых событий и, в основном, указывали на то, что этот мир преходящий, недолговечный и состоит из отражений и теней.

Литература

- 1 Ahmet Kabaklı. Türk Edebiyatı: I.C. İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları, 2004. (на турецком языке)
- 2 Erman Artun. Adana Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler // Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi / Makaleler. (на турецком языке)
- 3 Erman Artun. Tekirdağ Folklorundan Örnekler. Tekirdağ: Taner Matbaası, 1983. (на турецком языке)
- 4 Ethem Cebecioğlu. Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü, s.148. (на турецком языке)
- 5 İskender Pala. Ansiklopedik Divan Şiiri Sözlüğü. İstanbul: Kapı Yayınları, 2005. (на турецком языке)
- 6 Sami Akalın. Edebiyat Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Varlık Yayınları, 1980. (на турецком языке)
- 7 Nurhan Karadağ. Köy Seyirlik Oyunları // Türkiye İş Bankası Yayınları. (на турецком языке)
- 8 Nihad Sami Banarlı. Resimli Türk Edebiyatı Tarihi: I.C. İstanbul: MEB Yayınları, 2001. (на турецком языке)
- 9 Metin And. "Karagözle ilgili bir soru" // Forum dergisi, No:332, Ankara, 1968 (на турецком языке)
- 10 Metin And. 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1970 (на турецком языке)
- 11 www.edebiyatform.com
- 12 www.dilededebiyat.net
- 13 www.zenginbilgiler.com
- 14 www.nenedir.com

References

- 1 Ahmet Kabaklı. Türk Edebiyatı: I.C. İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları, 2004. (на турецком языке)
- 2 Erman Artun. Adana Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler // Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi / Makaleler. (на турецком языке)
- 3 Erman Artun. Tekirdağ Folklorundan Örnekler. Tekirdağ: Taner Matbaası, 1983. (на турецком языке)
- 4 Ethem Cebecioğlu. Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü, s.148. (на турецком языке)
- 5 İskender Pala. Ansiklopedik Divan Şiiri Sözlüğü. İstanbul: Kapı Yayınları, 2005. (на турецком языке)
- 6 Sami Akalın. Edebiyat Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Varlık Yayınları, 1980. (на турецком языке)
- 7 Nurhan Karadağ. Köy Seyirlik Oyunları // Türkiye İş Bankası Yayınları. (на турецком языке)
- 8 Nihad Sami Banarlı. Resimli Türk Edebiyatı Tarihi: I.C. İstanbul: MEB Yayınları, 2001. (на турецком языке)
- 9 Metin And. "Karagözle ilgili bir soru" // Forum dergisi, No:332, Ankara, 1968 (на турецком языке)
- 10 Metin And. 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1970 (на турецком языке)
- 11 www.edebiyatform.com
- 12 www.dilededebiyat.net
- 13 www.zenginbilgiler.com
- 14 www.nenedir.com