

ПОПУЛЯРНЫЕ АНАТОЛИЙСКИЕ ТУРЕЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Малейка Мамедова

УДК 394.3+793.31](560=292)

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

Древние исторические анатолийские турецкие народные игры и представления были широко распространены под названиями «Кёй сеирлик ойунлары» («Деревенские зрелищные игры»), «Кукла», «Меддахлыг» («Восхваление»), «Карагёз» («Черноглазый») и «Ортаойуну» («Представление в кругу зрителей»). В статье при описании видов данных представлений и народных игр приводятся краткие сведения об их сходствах и различиях, общих особенностях, происхождении и значении.

Ключевые слова: «Кёй сеирлик ойунлары», «Кукла», «Меддахлыг», «Карагёз», «Ортаойуну» .

Anatolia Turkish folk plays and spectacles, based on thinking and courage of humor, imitation, song, dance, word and word play are indispensable and valuable examples of national outlook. They along with their funny side have also an important instructional value.

The Anatolia Turkish folk play and spectacles which have ancient history have spread under the name of *Köy seyirlik oyunlari* (Village plays), *Kukla* (Doll), *Meddahlık* (Laudation), *Karagöz* (Black-eyed) and *Ortaoyunu* (Middle play) widely. In the article, 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.

Keywords: *Köy seyirlik oyunlari*, *Kukla*, *Meddahlık*, *Karagöz*, *Ortaoyunu*.

Корни турецких народных игр и спектаклей уходят в древнейшие времена. Хотя нет точной информации об играх и спектаклях тюрков в первых столетиях нашей эры, такие ритуалы, как *siğir / сыгыр*, *şölən / шолен*, *уиğ / йиğ* и упомянутые 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 религиозные обычаи превращаются в традиционные ритуалы. Например, один из таких обычаев — ритуал *demir dövme / демир довме* (ковка железа) в дастане «Ergenekon» / «Эргенекон». При исследовании дастана «Книга моего деда Коркута» обнаруживается связь *озана (ozan)* и *гопуза (goruz)* с ритуально-исполнительским искусством. Одновременно ритуалы шаманизма тоже могут быть актуальными в данном контексте [8, s. 451; 11–13].

С древнейших времен турецкие народные представления, связанные с некоторыми ритуалами и церемониями-имитациями, отражают деятельность древних тюрков в Центральной

Азии и на Кавказе. Развитие искусства народного представления, связанное с расцветом духовной культуры тюрков, еще более усилилось в средних веках. С этого времени турецкие спектакли становятся театром, развивающимся под влиянием Запада и традиционного театра.

Начиная с XI в., после принятия ислама, в деревенских зрелищных играх прослеживаются следы верований, обычаев и традиций новой религии. Находясь под влиянием исламской культуры, тюрки на первых порах несколько отошли от искусства представлений и игр, но позже сумели развить искусство, основанное на традиции, соответствующей тюркской культуре, верованиям и образу жизни. Основными образцами этих игр, получившими название «турецкий народный театр» или «традиционный турецкий театр» (спектакли), считаются «Meddahlık» / «Меддахлыг» («Восхваление»), «Karagöz» / «Карагёз» («Черноглазый»), «Ortaoyunu» / «Ортаойуну» («Представление в кругу зрителей»), «Köy seyirlik oyunlari» / «Кёй сеирлик ойунлары» («Деревенские зрелищные игры»), «Кукла».

«Кей сеирлик ойунлары» («Деревенские зрелищные игры»). Слово «зрелищные» зародилось от слова «зрелище, зрение». У слова «зрелище» есть различные толкования, здесь оно используется в смысле «театральное или театрализованное, цирковое представление», а также «развлечение от увиденного». Когда говорят «Деревенские зрелищные представления», имеются в виду вообще развлекательные деревенские игры, адресованные зрителям и опирающиеся на умения селянина-исполнителя. Деревенские зрелищные представления — это спектакли, которые показывают селяне на свадьбах, праздниках или в определенные дни года, называемые в просторечьи «играть комедию», «выкидывать штуку». Эти игры могут называться также «Деревенским театром», «Деревенским представлением в кругу зрителей», «Деревенскими баснями». Народные зрелищные игры невозможно представить себе отдельно от села, сельской среды. Потому что структура, музыка, танцы, одежда участников игры с остальными ее элементами, вместе с месторасположением (деревня) и временем, где разыгрывается она, составляют единое целое.

Зрелищные игры в основном можно разделить на две группы: 1) функциональные игры, которые ориентируются на определенное календарное время и характеризуются как ритуальные; 2) развлекательные игры, присутствующие на свадьбах и в других церемониях [5, с. 1]. Как видно из названия, основная цель развлекательных игр — рассмешить зрителей. В таких играх высмеивали различные недостатки людей и общества в целом. Цель использования словесной игры — 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* и т. д. Другая часть ритуальных игр связана с обрядами радостной встречи с природой, которая пробуждается после зимы. Среди деревен-

ских зрелищных игр, свойственных региону Адана, можно назвать такие, как «Рембе пене» / «Пембе нене» («Розовая бабушка»), «Kına gecesі» / «Кына геджеси» («Ночь хны»), «Alaydan-Malaydan» / «Алайдан-Малайдан», «Karşılama» / «Каршылама» («Встреча»), «Kartal» / «Картал» («Орёл»), «Serçe» / «Серче» («Воробей»), «Yaş» / «Йаш» («Возраст»), «Yumurta» / «Йумурта» («Яйцо»), «Sevme-isteme» / «Севме-истеме» («Любить-хотеть»), «Nazlama» / «Назлама» («Лелеяние»), «Sevme» / «Севме» («Любить»), «Kız kaçırma» / «Кыз качырма» («Увод девушки»), «Tülkü» / «Тюкю» («Лиса») и др. [5, с. 2]. К играм, свойственным региону Текирдаг, можно отнести такие, как «Ahret anne» / «Ахрет анне» («Загробная мать»), «Oyna Patiş» / «Ойна Патиш» («Играй Патиш»), «Ahmedim» / «Ахмедим» («Мой Ахмед»), «Mercimek satma» / «Мерджимек сатма» («Продавать чечевицу»), «Toruz» / «Топуз» («Булава»), «Kıprı» / «Кирпи» («Еж»), «Bocuk gecesі» / «Боджук геджеси» («Ночь Боджука»), «Tavuk gecesі» / «Тавук геджеси» («Ночь курицы») и др. [4, с. 23–43].

Согласно исследованиям Метина Анда, а также данным, собранным от жителей Анатолии [3, с. 18], зрелищные игры проводились в период встречи Нового года (Новруза). Для того, чтобы Новый год был удачным, веселым и богатым, ставили самую известную зрелищную игру «Ali Fattik» / «Али Фаттик». Она состоит из двух частей: «Deve oyunu» / «Деве ойуну» («Игра в верблюда») и «Aul oyunu» / «Айы ойуну» («Игра в медведя»). В нее играют в период с февраля по май, то есть во время оживления природы. В первой части танцуют хоровод: верблюд, погонщик верблюдов, невеста, которая сидит на верблюде, другая невеста, писарь, который ритмическими движениями рук делает намеки зрителям. Во второй части игры заставляют танцевать верблюда, в третьей — медведя [9, с. 7].

Деревенские зрелищные игры по времени разделяются на две группы: 1) ритуальные и магические игры, исполняющиеся в опре-

деленные дни года; эти игры обычно разыгрываются во время пробуждения природы, сбора урожая, рождения животных; 2) игры окказиональные; эти игры разыгрываются во время засухи, болезни, в определенные религиозные и специальные дни [9, s. 5].

«Кукла». «Кукла» является одной из малоизвестных традиционных турецких народных игр. Она существует с древнейших времен, сведения о ней зафиксированы уже в XVI в. Есть вероятность, что эта игра древнее, чем игра «Карагёз». М. Анд [3, s. 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 или, может быть, из русского языка) оно перешло в турецкий язык. По документам, найденным Ильханом Башгезом, слово «кукла» было использовано в XV в., но в других источниках вместо слова «кукла» встречаются такие фразеологизмы, как *hayal / хайал* (мечта), *şebbaz / шеббаз* (любитель черных волос), *suretbaz / суретбаз* (любитель красивых лиц), *lubiyatbaz / лубетбаз* (любитель игр, забав).

Для того, чтобы сыграть «Куклу», нужны были палатка и *пишбенд* (в персидском языке — *фартук*). В спектакле с помощью палатки показывается день, а *фартука* — ночь. *Фартуком* называется сундук, перед которым днем движениями рук, а ночью с помощью веревки показывают воображаемую куклу [2]. С точки зрения мистики куклы являются зеркалом наших движений. Вселенная похожа на игрушку, а люди — на кукол. Действия этих игрушек и кукол — в руках у Великого мастера (Бога). Как есть тот, кто управляет этими куклами и заставляет их, разговаривая, показывать спектакли, также есть и Творец, управляющий всеми нами. И если он не захочет, мы не сможем ни разговаривать, ни двигаться.

В Стамбуле во времена Османской империи различные кукольные спектакли, к примеру, «Ручная кукла», «Веревочная кукла», «Колесная кукла», «Скамеечная кукла» дошли до XIX в., но, начиная с XVIII в., в результате

воздействия «Западной куклы» эти игры стали постепенно забываться [11–13].

В игре «Кукла» основное место занимали темы, взятые из игр «Карагёз», «Ортаойуну» или из народных легенд, любовных рассказов и др.

«Меддахлыг» («Восхваление»). Этот спектакль подготавливается и показывается одним человеком, которого называют *meddah / меддах* (восхвалитель). С древних времен во дворцах были люди-воспеватели, называемые *pedim / недим* (рассказчик), *pedime / недиме* (рассказчица). Их основной задачей было восхвалять старейшин и дружить с ними.

В практике *восхваления* (воспевания), где сходятся подражание и рассказ, актер-исполнитель, используя жест и мимику, движение рук, лицо и тело, воспроизводя различные шумы и диалекты, превращает событие или повествование в представление. В спектаклях-восхвалениях, широко распространенных в исламских странах, кроме юмористических, демонстрируются еще представления на траурные, религиозные и героические темы.

С древних времен в городах восхвалители были очень популярны. Они служили во дворце рассказчиками, жили в достатке и к их мнению прислушивались. 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. [8, s. 457]. Как во дворцах, так и среди народа, *меддах* пользовались большой симпатией. Они столетиями развлекали стамбульцев в кофейнях и других общественных местах. Даже сегодня в Восточной Анатолии есть *меддах*, которые в кофейнях в Рамаданские ночи развлекают публику.

«Карагёз» («Черноглазый»). Это один из традиционных спектаклей, который иногда называют «Игрой теней». Он занимает важное место в общественной жизни турков. Этот спектакль также был известен под такими названиями, как «Хаял» («Мечта»), «Суретбаз» («Любитель красивых лиц») и прочие. «Кара-

гёз» — это представление, во время которого на занавесе появляются тени раскрашенных героев, вырезанных из кожи верблюда длиной 20—25 см. Отражение на занавесе, изготовленном из тонкой белой бязи, в рост человека, образуется с помощью свечи, находящейся за сценой в форме маленького окна. Согласно теории мистицизма все сущее принадлежит Богу. Без него ничего не может быть. Вещи существуют ради одного мига и у них нет реальности. Весь мир вещей — только тень. Если рассматривать человеческую жизнь с точки зрения мистики, то становится ясно, с какой целью народ играет в эту игру. Дети, смотрящие такие игры теней, радуются и 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 покровом тайны Всевышнего. Мы осознаем это в начале игры, когда славят Бога, и в конце игры, когда провозглашают, что Бог создал этот занавес мечты для поучения людей.

«Карагёз», как и «Меддахлыг», исполняется только одним актером. Однако, в отличие от игры «Меддахлыг», в «Карагёзе» актер, стоя за белым занавесом, показывает представление, используя эффект отражения тени. Классическая игра «Карагёз» в основном состоит из четырех частей: введение, диалог, сцена, в которой указывается место событий, заключение. 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 неудачник. А Хадживат немного учился в медресе, но иностранные слова произносит с ошибками и во время разговора с Карагёзом становится основной мишенью для насмешек. Кроме них, в игре участвуют такие действующие лица, как Тиряки, Мирасйеди Челеби, Занна, Бабарухи, Сумасшедший Бекир, Зейбек, араб, еврей и др. Большинство героев «Карагёза» относится к временам Османской

империи, этнический состав населения которой был очень пестрым.

История создания и происхождения игры «Карагёз» как игры теней была темой многих споров. Исследователи пришли к выводу, что эти спектакли имели широкое распространение на Дальнем Востоке, особенно в Китае, Индии, Индонезии. Овлия Челеби высказал мысль, что игра теней принадлежит к периоду Сельджуков. М. Анд считает это утверждение безосновательным [3, s. 44] и высказывает предположение, что данная игра распространилась в исламских странах из Джавы, или Явы (остров на Малайском архипелаге). Согласно некоторым данным, игра была создана в I—II вв. н. э. в Китае. В Европе эти спектакли имеют название «Тени Китая». Известно, что в XII—XIII вв. игра распространилась в мусульманских средне-восточных странах. Тюркам же это представление было привезено в XV в. мастером по имени Шейх Куштари. Даже занавес в игре «Карагёз» называется его именем — «Площадь Куштари» [1, s. 160]. Уже с XVII в. игра теней приобретает свою форму и получает название от имени основного героя Карагёза. Под этим названием она становится известной как турецкое народное представление «Карагёз».

«Ортаойуну» («Представление в кругу зрителей»). Эта игра, являющаяся одним из традиционных турецких народных представлений, очень похожа на «Карагёз», но отличается участием здесь живых игроков. Игру «Ортаойуну» можно принять за «Карагёз», но только как показанную на площади. «Ортаойуну» заимствован от «Карагёза», разновидность этого спектакля, то есть воображаемых героев «Карагёза» со временем начали исполнять актеры» [8, s. 477]. В этом представлении, как и в «Карагёзе», нет написанного текста игры, а инсценируются похожие темы. Из-за того, что действие игры происходит «в середине», то есть в окружении зрителей, она и называется «Ортаойуну», что значит «игра-представление, показанная в середине». В «Ортаойуну» персонаж Кавуклу похож на Карагёза, а Пишекар — на Хадживата. В этой игре, как и в

«Карагёзе», имеются женские образы — Занне и представители разных народов, живущих в Османской империи. «Ортаойуну» так же, как и «Карагёзе», состоит из четырех частей.

В древние времена представление «Ортаойуну» еще называлось «Гол ойуну» («Игра руками»), «Майдан ойуну» («Игра на площади»), «Теглид ойуну» («Игра в имитацию»). А название «Ортаойуну» встречается в источниках с 1834 года [3, с. 63]. Известно, что эта игра возникла в XVIII—XIX вв. Если первоначально она была музыкальной и танцевальной, то позже её начали исполнять без музыки и танца.

Общие особенности турецких народных игр и представлений:

1. Основываются на юморе, подражании и находчивости исполнителей.

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 написанного текста, большинство из них существует в устной форме.

4. Вообще эти представления разыгрываются без написанного текста. Особенно в таких играх, как «Меддахлыг», «Кукла», «Кёй сеирлик ойунлары» заранее известна только тема; актеры 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 герои (*ученый — невежда, хороший — плохой, красивый — некрасивый*) сопоставляются друг с другом.

7. В этих играх сцена очень проста, декорации практически отсутствуют, у каждого игрока есть определенный костюм, макияж; украшения имеют втростепенную роль.

8. Люди и события представляются своими типическими сторонами.

9. Декорации и подобные средства в играх и представлениях вообще не меняются.

10. Эти игры основаны на традиции — играть спонтанно, естественно.

11. Игроки не являются профессиональными актерами.

12. Культурное наследие игр передается следующим поколениям по принципу от учителя к ученику.

Традиционные турецкие народные игры и представления, ставшие частью жизни и быта турецкого народа, наряду с функцией развлечения, полезного времяпровождения, также давали жизненные уроки, и прежде всего указывали на то, что этот мир преходящий, недолговечный и далекий от совершенства.

1. *Akalm S.* Edebiyat Terimleri Sözlüğü. — İstanbul : Varlık Yayınları, 1980.

2. *And M.* Karagözle ilgili bir soru // Forum dergisi. — Ankara, 1968. — N 332.

3. *And M.* 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi. — İstanbul : Gerçek Yayınevi, 1970.

4. *Artun E.* Tekirdağ Folklorundan Örnekler. — Tekirdağ : Taner Matbaası, 1983.

5. *Artun E.* Adana Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler [Электронный ресурс] / Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi. Makaleler. — Режим доступа : <http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/3.php>.

6. *Banarlı N. S.* Resimli Türk Edebiyatı Tarihi : II c. — İstanbul : MEB Yayınları, 2001. — I c.

7. *Cebecioğlu E.* Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü. — İstanbul : Ağaç Kitabevi Yayınları, 2009. — 744 s.

8. *Kabaklı A.* Türk Edebiyatı : 5 c. — İstanbul : Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları, 2004. — I c.

9. *Karadağ N.* Köy seyirlik oyunları. — Ankara : Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978.

10. *Pala İ.* Ansiklopedik Divan Şiiri Sözlüğü. — İstanbul : Kapı Yayınları, 2005.

11. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.edebiyatform.com.

12. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.dilededebiyat.net.

13. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.zenginbilgiler.com.

14. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.nenedir.com.