

Ali Cengiz Hikayesi İzdüşümünde Kahramanın Görünmez Gücü:

METAMORFOZ

*Meriç HARMANCI**

ÖZET

Edebi geleneklerde yer alan tip ve motiflerin bir kısmı dünya halkları arasında umumiyet arz ederken bir bölümü de toplumlara özgü kültürel kodlardan kaynağını alır. Kahramanı karşılaştığı zorluklardan kurtarma, başarıya ulaştırma, sorunlara çözüm getirme gibi çeşitli fonksiyonlar üstlenen değişim ya da metamorfoz motifi pek çok ulusun edebi nevilerinde olduğu gibi Türk Edebiyat geleneğinde de yer bulur. Destandan menkıbelere kadar geniş bir perspektifte karşımıza çıkan değişim motifi, zaman içinde değişim oyunu adı verebileceğimiz bir strateji formuna bürünerek edebiyat sahnesine çıkar. Kahramanlığı ispat etmek, gücü eline geçirdiğini göstermek için kullanılan bu form zamanla Ali Cengiz Oyunu adıyla da anılmaya başlar. Günümüzde de "kurnazca ve hilece düzen" anlamıyla özdeşleşen "Ali Cengiz Oyunu" deyimi, "âl-i Cengiz" yani "Cengiz Hilesi", "Moğol Oyunu" karşılığı bir ifadenin, zaman içerisinde özelleşmesiyle oluşmuş ve şiirlerde, masallarda, destanlarda, hikayelerde karşımıza çıkan hileli değişimlerin her biri için "Ali Cengiz Oyunu" ifadesi kullanılmaya başlamıştır.

Bu çalışmada İtihat Kütüphanesi tarafından "Milli Masallarımız" serisi içinde Arap alfabesi ile basılmış bulunan "Ali Cengiz Hikâyesi"nin Latin alfabesine çevirisi yapılmış, hikaye izdüşümünde metamorfoz motifi ve değişim oyununun kullanımı ortaya konmaya çalışılmıştır. Hikayede sıradan bir delikanlının Ali Cengiz isimli ustadan, aynı isimli değişim oyununu öğrenmek için çıktığı kahramanlık yolculuğu, kahramanlık mitosuna uygun olarak geçirdiği aşamalar ve değişim oyununu aslında kimsenin öğrenmesini istemeyen ustasını onun yöntemlerini kullanarak alt etmesi ele alınır. Şekil değiştirmenin karşılıklı değişim hamleleriyle rakibini alt etmeye yönelik bir yarış haline geldiği Ali Cengiz Oyunu'nda galip gelen kahramanlaşma serüvenini de başarıyla tamamlamış olur.

Anahtar Kelimeler

Ali Cengiz, metamorfoz, hile

Giriş

Bünyesinde bulundurduğu kahramanlar ekseninde temellenen edebi eserler kadim zamanlardan bugüne değişik formlarda yolculuğunu sürdürmektedir. "Öykünün sürekliliğini ve tutarlılığını sağlayan temel unsur

* Dr., Kocaeli Üniversitesi Türk Dili Bölümü. mericharmanci@yahoo.com

ve lokomotif¹ rolünü icra edecek bir kahraman üzerine temellendirilen edebi eserlerin kayda değer bir kısmında kahraman adayının aşması gereken zorluklar, yenmesi gereken düşmanlar sahnedeki yerlerini almışlardır. Anlatı yaratıcısı, döneme ve kültürel kodlara uygun olarak kahramanının karşısına ona hareket alanı da sağlayacak çeşitli zorluklar, aşamalar ve rakipler çıkarır. Kahraman, kendini göstermesi için adeta bir fırsat zemini olan bu zorlu imtihan alanlarından başarıyla çıkmak için düşmanlarından veya sevdiklerinden gizlenmek, onlara görünmemek veya tanınmamak isteyebilir. Bu durumda kullanılan en yaygın yöntemlerden biri değişim motifidir.

Don değiştirme, dönüşüm, biçim değiştirme, kılık değiştirme adlarıyla da anılan metamorfoz formu, “insanların, hayvanların, bitkilerin, cansız varlıkların öz niteliklerini yitirip birinden ötekine geçmesi; cansız varlığın canlanması, canlı varlığın cansız madde haline gelmesi”² olarak tanımlanabilir. Bu dönüşüm durumu "kahramanın iradesine bağlı bir meziyet olabildiği gibi kahramanın iradesi dışında kalan, bir kısmı sihirli objeler vasıtasıyla da" gerçekleşebilir.³

İlk inanç sistemlerinden itibaren dönüşüm modellerinin izdüşümlerinin sıklıkla görülmesi metamorfoz formunun kahramanlık mitosu bağlamında kadim işlevselliğini ifade etmektedir. Ahmet Yaşar Ocak, “bu motifin insan şuurunun altında ve yaratıcı gücünden çıkan arzuların ifadesinden ibaret olduğunu ve henüz benliğini bütünüyle hazmedememiş, ferdileşme yolunda bir şahsiyetin hüviyet sembolü” olarak yorumlanması gerektiğini belirtir.⁴ Örneğin sözlü kültür dönemi eserlerinden Maaday Kara Destanı'nda, destan kahramanı Kögüdey Mergen, türlü büyülerle birçok şekle girmiş, düşmanı Kara Kula'nın evinde konuşulanları dinlemek için önce kül renkli bir sıçana, sonra da Kara Kula'yı iyileştirmek için evine gelen Şaman Tordoor'a saldırmak için kara bir ayıya dönüşmüştür.⁵

¹ Ayşe Zeynel Kıran, *Yazımsal Okuma Süreçleri*, Seçkin Yayınları, Ankara 2003, s. 141.

² Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar. Töre ve Törenler. Oyunlar)*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1973, s. 76.

³ Namık Aslan, "Şekil Değiştirme Motifinin Anlatılarımızdaki Bazı Yansımaları Üzerine", *Milli Folklor*, Sayı 64, Ankara 2004, s. 37-43.

⁴ Ahmet Yaşar Ocak, *Bektaşî Menâkıbnâmelerinde İslam Öncesi İnanç Motifleri*, Enderun Kitabevi, İstanbul 1983, s. 154.

⁵ Selahattin Bekki, *Maaday-Kara Destanı*, Manas Yayınları, Elazığ 2007, s. 485.

Eliade'e göre yeni kimlikler edinmenin iki temel işlevi vardır: İlki, insanlar ile hayvanlar arasındaki kopmanın henüz yaşanmadığı mitik zamanı yeniden kurmuş olmak; ikincisi, hayvanların dilini öğrenmek, geleceğin sırrını bilmek, onları taklit etmek, öbür dünya ve gök alemiyle iletişim kurmak içindir. Örneğin, kuşa dönüşmek demek, daha yaşarken göğe çıkabilmeyi, öte dünyaya gidebilmeyi karşılar. Şaman, bu değişim ve dönüşüm yöntemi aracılığı ile üç kozmik alem (yer altı, yer üstü, gökyüzü) arasında vücutlarıyla esrimeli yolculuklar yapabilmektedir.⁶ Şamanlar da hayvanların güçlerini, yeteneklerini kullanıp dillerini anlamaya çalışarak canlıların ruhlarına hakim olmaya ve yeni kimliklere girmeye çalışarak metamorfoz yoluyla etkinliğini ve kudretini sürdürmek istemiştir.

Şamanizmde "şamanların yardımcı ruhları hayvanlardır ve ayıya, kurda, geyiğe, tavşana ya da her çeşit kuşa dönüştüklerine inanılır."⁷ Şamanlar, hastalıkları tedavi esnasında da bu dönüşüm motifini kullanırlar. "Hastanın sıkıntısına neden olan kötülüğün cinsine, hastanın ruhunu kaçıran kötü ruhun kimliğine göre, tedavinin başarıya ulaşabilmesi için şamanın, bir değişim geçirmesi, jaguar, yılan, kuş vb. haline dönüşmesi gerekebilir."⁸ Abdülkadir İnan'ın "bütün insanlığa mal olmuş bir düşünce"⁹ olarak ortaya koyduğu değişim motifini Stith Thompson, Motif Index'te D 100- D 199¹⁰ arasında kodlamıştır. Türk Edebiyat geleneğinin sözlü ve yazılı ürünlerinde karşılaşılan dönüşüm motifi ya da metamorfoz formu zaman zaman kahramanlık mitosuna veya aşama arketipleri işlevinde; zorlukların üstesinden gelme, güç veya keramet gösterme ya da cezalandırma yöntemleri şeklinde işlev görür.

Edebi eserlerde dönüşümün bir hayvana ya da başka bir varlığın şekline girme şeklinde tezahürü sıklıkla rastlanan bir motiftir. *Küllü Fatma* masalında kardeşleri tarafından iki tarafına iğne batırılarak kuşa dönüştü-

⁶ Mircea Eliade, *Şamanizm*, (Çev. İsmet Birkan), İmge Kitabevi, Ankara 1999, s. 121-126.

⁷ Mircea Eliade, a.g.e., s. 116.

⁸ Yves Bonnefoy, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü I-II*, (Çev. Levent Yılmaz), Dost Kitabevi, Ankara 1981, s. 845.

⁹ Abdülkadir İnan, *Makaleler ve İncelemeler*, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 1987, s. 461

¹⁰ Stith Thompson, *Motif-Index of the Folk Literature (Halk Edebiyatı Motif Kataloğu)*, Cilt II: D-E. Indiana University, Bloomington ve Indianapolis 1955-1958, s. 13-26.

rülen kız, padişahın oğlunun kanadından bir tüy koparmasıyla eski haline kavuşur.¹¹ *Şah İsmail* hikayesinde kuyuya atılan Şah İsmail'in iyileşmesini ve kuyudan kurtulmasını güvercin donuna girmiş üç pir sağlar.¹² *Muhayyemat*'ın İkinci Hayal'inde Ebu Ali Sina'nın bindiği dev, ifrite dönüşürken çölün ortasında karşısına çıkan adam da yirmi arşın boyunda bir deveye dönüşür.¹³ Şor destanlarından biri olan *Ak Kan* destanında Aba Kulak isimli kahraman anayurduna dönmek için yolculuğa çıkmadan önce karısı Ay Sabak'ı evirip çevirip bir altın yüzüğe dönüştürür ve cebine koyar. Memleketine vardığında da yüzüğü yere atar ve Ay Sabak eski haline dönüşür.¹⁴ Destanda hayvan metamorfozu yerine, gizlenmek için bir eşyaya dönüşüm formu seçilmiştir.

İslam dininin kabul edilmesinden sonra da eski Türk inançlarının ve kültürünün izleri toplumun yaratmalarında kendini göstermeye devam eder. Şahin, güvercin, turna, geyik şekline dönüşen kutlu kahramanlar bu motif aracılığı ile davalarının kutsallığını da göstermiş olurlar. Anlatıya göre, Hacı Bektâş-ı Veli, Horasan'a hücum edip Müslümanların mallarını yağmalayan ve Ahmed Yesevî'nin nefes oğlu Kutbeddin Haydar'ı esir alan kafir Bedahşah halkıyla savaşmaya şahin suretinde gider. Bedahşah'da uça uça Kutbeddin'in bir mağarada olduğunu görür, mağaranın üstünde süzülerek aşağı iner, mağaranın deliğinden içeri girerek yanına gider ve silkinip insan şekline dönüşür.¹⁵ Horasan erenleri bir toplantı yapmak ve Ahmed Yesevî'yi davet etmek isterler. Bunun için yedi er, turna şekline girip Türkistan'a doğru uçar. Bu durum kendisine malum olan şeyh ve müritleri de turna kılığında havalanarak onları karşılarlar.¹⁶ Abdal Musa Sultan, Alaiyye Beyinin oğlu Gaybi'yi ava çıkarır; kendisi de bir geyik donuna girer onu peşinden koşturur. Bir süre sonra Gaybi'nin attığı okla yaralanarak dergaha döner. Gaybi, dervişlerden yaraladığı geyiği sorunca dervişler

¹¹ Ali Berat Alptekin, *Taşeli Masalları*, Akçağ Yayınları, Ankara 2002, s. 249-250.

¹² Saim Sakaoğlu, Ali Berat Alptekin vd., *Meddah Behçet Mahir'in Bütün Hikayeleri I*, AKM Yayınları, Ankara 1997, s. 214.

¹³ Gonca Alpaslan Gökalp, *XIX. Yüzyıl Yazılı Anlatılarında Sözlü Kültür Etkileri*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 2002, s. 304.

¹⁴ Metin Ergun, *Şor Kahramanlık Destanları*, Akçağ Yayınları, Ankara 2006, s. 193-194.

¹⁵ Abdülbaki Gölpınarlı, *Vilâyetname Menâkıb-ı Hünkâr Hacı Bektâş-ı Veli*, İnkılap Kitabevi, İstanbul 1990, s. 10-11.

¹⁶ Abdülbaki Gölpınarlı, a.g.e., s. 14-15.

onu elinde oku tutan Sultan'ın huzuruna çıkarırlar. Gaybi, geyiğin Sultan olduğunu anlayarak ona intisap eder.¹⁷ Anlatılardaki bu değişim ve dönüşüm modelleri, gerek kahramanlık mitosu bağlamında gerekse kutsiyet bakımından metamorfozun mitik işlevine de uygun bir durum arz eder.

Bir Oyun Olarak Değişim

Genellikle geçici bir özellik gösteren değişkenlik, bir durumdan başka bir duruma geçmek veya herhangi bir sınırı atlamak için mitik zamanlardan beri toplumların değişik formlarda başvurduğu bir motif olmuştur. Farklı bir şeye dönüşmek ve kılık değiştirmek biçiminde yaygınlık kazanmış olan bu form, eski inanışlarda, demonik ruhların birçoğunun görünüş itibarıyla biçimsiz varlıklara dönüşmesi şeklinde görülür. Bu asimetrik değişim süreci, şeytani alana geçiş anlamına geldiği için biçimsizlik ve şeytanilik biçimsel anlamda da kendini göstermektedir.¹⁸ Dönüşümün ve değişkenliğin bu kadim işlevi, zaman içerisinde anlatı türlerinde somut bir biçimsizlik yanında şeytani davranışlar, hileli oyunlar biçiminde kendini göstermiştir.

Mit, destan, masal, efsane, menkıbe, halk hikayesi ve halk şiirinin çeşitli türlerinde yaygın görülen değişim motifi zaman içinde *değişim oyunu* adı verebileceğimiz bir strateji formuna dönüşmüş ve pek çok kültürde de kullanılmıştır. Kore mitolojisinde su tanrısı, gökler imparatoru olan Hamosu'nun gerçekten gök tanrısının oğlu olup olmadığını anlamak için onu bir değişim deneyine tabi tutar. Su tanrısı bir sazan balığına dönüşür, kral Hamosu su samuru olup onu yakalar. Su tanrısı geyik şekline girer, Hamosu kurt olup onu kovalar. Su tanrısı sülün olur, Hamosu doğana dönüşerek ona saldırınca onun gök tanrının oğlu olduğunu kabul eder.¹⁹

Yunan mitolojisinde de Zeus'tan kaçan öç tanrısı Ne-mesis, biçimden biçime girerek dünyayı dolaşır, kaz şekline girdiği bir gün Zeus da bir kuğu kuşuna dönüşüp ona yaklaşmayı başarır.²⁰ Tıva Destanlarından biri

¹⁷ Abdurrahman Güzel, *Abdal Mûsâ Velâyetnâmesi*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara 1999, s. 106.

¹⁸ Celal Beydili, *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*, Yurt Yayınları, Ankara 2005, s. 151-152.

¹⁹ Yves Bonnefoy, a.g.e., s. 568.

²⁰ Azra Erhat, *Mitoloji Sözlüğü*, Remzi Kitabevi İstanbul 2007, s. 138.

olan *Alday-Buuçu*'da Han Buuday, babasının o daha doğmadan önce başlığını verdiği kızı bulmak için çıktığı yolculukta pek çok zorlukla karşılaşır. Bunlardan birisi de karanlıklar dünyasında bulunan karanlık mağarada yaşayan Erlik-Lovun'u aşmaktır. Han Buuday'ın yoldaşlarından bakıcı ve falcı kardeşler, Erlik Lovun'ın otağının arkasında bulunan gölden geçebilmesi için kılıktan kılığa girmesini öğütlerler. Han Buuday, önce bir ördeğe dönüşüp yüzmeye başlar. Ancak Erlik Lovun onu tanıyınca sırasıyla sunaya, kaza, kuğuya dönüşür. Ancak her seferinde tanınınca sonunda su köpüğüne dönüşerek geçmeyi başarır.²¹

Vilâyetnâme'de Hacı Bektâş-ı Veli'nin güvercin şeklinde Anadolu'ya gelmekte olduğunu keşf eden Rum Erenleri, onu buraya sokmamak için Hacı Doğrul'u alıcı bir doğan kuşu şeklinde gönderirler. Bunu gören Hacı Bektâş-ı Veli tekrar insan kılığına dönerek Hacı Doğrul'u yakalayıp perişan eder ve velayet gücünü Rum Erenlerine gösterir.²² Bu örnekte oyun, gücü elinde bulundurmanın bir göstergesi olarak sahnedeki yerini almıştır.

Değişim oyunu, değişim/dönüşüm motifiyle aynı form üzerinde şekillenir. Kahraman, yolculuğu sürecinde, canlı ya da cansız başka bir varlığa dönüşerek aşama kaydeder. Bu oyunda değişim süreklilik arz eden bir durum değildir, gereklilik bitince insan asıl şekline döner. En eski zamanlardan beri işleyen bu değişim formu, Türk edebi geleneğinde bir oyun biçiminde yaygınlık kazanır ve zamanla *Ali Cengiz Oyunu* ismiyle anılmaya başlar. Bu değişim oyununun *Ali Cengiz* şeklinde anılmasının nedeni, bazı anlatılarda sadece oyunun adının bazılarında ise hem oyunun hem de bu zorlu oyun ustasının adının *Ali Cengiz* olmasıdır.

Ali Cengiz Oyunu, günümüzde "kurnazca ve hilece düzen"²³ anlamına gelen bir deyim olarak kullanılmaktadır. İskender Pala, bu deyimın menşinin eski bir halk hikayesine dayandığını belirterek, "âl-i Cengiz" "Cengiz soyu" çağrışımından yola çıkarak bu deyimın Anadolu'daki Moğol

²¹ Metin Ergun, Mehmet Aça, *Tıva Kahramanlık Destanları*, Akçağ Yayınları Ankara, 2004, s. 235-236.

²² Abdülbaki Gölpınarlı, a.g.e., s. 18-19.

²³ Ömer Asım Aksoy, *Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 1984, s. 462.

istilasıyla da bir âlakası bulunduğunu” belirtir.²⁴ Esas itibarıyla ibare, “âl-i Cengiz” yani “Cengiz Hilesi”, “Moğol Oyunu” karşılığı bir ifadenin zaman içerisinde özelleşmesinden ibarettir. Bugün için “hile ve oyun” anlam daralmasına uğrasalar da tarihi süreçte aynı anlamda kullanılmışlardır. Nitekim “âl” kelimesi de zaten “hile ve oyun” karşılığı Farsça bir kelimedir.

Cengizlilerin Oyunculluğu

1206-1294 yılları arasında Orta Asya’da kurulmuş olan Moğol İmparatorluğu, kendisine itaat eden toplulukların kısa süreli sadakati üzerine tarihte yer edinmiştir. Yeni yurt mücadelesi herhangi bir doktrine dayanmadığı için de toprak kazanımları fetih yerine istila kavramı ile anlatılagelmıştır. Cengiz Han’dan İlhanlılar ve Timurlulara kadar devam eden bu yağma ve çapul odaklı istilalar, dünya siyaset ve kültür tarihinde oldukça renkli izler bırakmıştır. Ele aldığımız konu gereği, bu toplumun üzerinde durulması gereken belirgin özelliklerinden biri de tüm dünyanın üzerinde birleştiği "hile" ve "tuzak" odaklı siyaset gelenekleridir.

Şark kurnazlığı, Doğulu barbarlık, acımasız Tatarlar ve hatta kan dökcü Türkler gibi kültür tarihinde çokça rastlanan klişelerin oluşmasında istisnasız Moğol siyaset tarzı belirleyici olmuştur. Kazanç ve üstünlük için her yol ve yöntemi meşru sayan bu yeni coğrafya fatihleri, kontrolsüz ve heterojen kitlelerin barbarlığı ile neredeyse hiçbir evrensel ve konjonktürel değeri dikkate almamışlardır. Bu siyaset tarzının uzun soluklu etkisi edebiyat, sanat gibi kültürel ürünlerde kendini göstermiştir. Moğollar dönemini anlatan tarih eserlerine baktığımız zaman karşımıza çıkan bu hilekar savaşçıların toplumsal bellek üzerindeki kalıcı etkisi uzun süre devam etmiştir.

Sa’d b. Muhammed Huzeife el-Gamdî’nin “dönek biri” diye tavsif ettiği Hulagu’nun oğlu Yeşmut ile Sontay Noyan komutasında sevk edilen Moğol kuvvetleri Meyyafarikin’e yaklaştıklarında, Moğol komutanları düşmanlarını fethedilmesi güç kalelerinden çıkartmak için her zaman

²⁴ İskender Pala, *İki Dirhem Bir Çekirdek*, LM Yayınları, İstanbul 2002, s. 26-27.

"kaypak yola ve hileye başvurduğunu" belirtir.²⁵ İlhanlı ordusu da savaşlarda hileye başvurmuş ve düşman askerlerinin bulunduğu sahayı su altında bırakma yöntemini kullanmıştır. Fakat, en dikkat çekici uygulama, makale konusu da olan kılık değiştirme formunun Cengizlilerde yaygın uygulama örnekliliği bakımından özel bir anlam ifade etmesidir. Tarihçi Reşidüddin, Sandağu Noyan'ın Musul Kalesi'ne yardıma gelen Memlûk askerlerini püskürtmek üzere yola çıkması ve onları bozguna uğratmasından sonra yapılmış bir hileyi aktarmaktadır.²⁶ Sandağu Noyan, bir tümen ve her birinin üç atı olan askerle Memlûk ordusunu karşılamaya çıkmış; Memlûkleri yendikten sonra onların kıyafetlerini giymiş, saçlarını da yanlardan aşağı doğru sarkıtarak tıpkı Memlûk askeri gibi Musul'a ilerlemiştir. Askerleri gören halktan birçoğu, sevinç gösterisi yapmak için kaleyi terk etmiş; bunun üzerine Moğollar bu kalabalığı iki yandan sararak yok etmişlerdir. Böylece altı aydan beri direnen kale müdafilerinin maneviyatı kırılmış ve kalenin teslimi kolaylaşmıştır.²⁷

Tarihçilerin üzerinde birleştiği; "Moğolların sözüne güven olmaz." veciz tespiti Mevlana Celaleddin tarafından da paylaşılan bir olgudur: "Burada da hilekâr Moğollar, 'Mısırlılar'dan birini arıyoruz. Mısırlıları bu tarafa toplayın da aradığımızı ele geçirelim' derler. Kim gelirse, 'Hayır, bu değil. Sen geç oracıkta otur' derler de, bu suretle herkes derlenip toparlandı mı bu hileyle hepsinin boynunu vururlar. Onlar, ezan sesi duyunca Tanrı davetçisine uymazlardı ya, onun şomluğu yüzünden, hilekâr Moğollar'ın daveti, onları ölüme kadar çekti, sürdü."²⁸

Mevlana'nın "hilekar" olarak bildiği ve tanımladığı Moğollar, Anadolu halkına da bu bağlamda yabancı kalmamışlardır. Yine kıyafet ya da don değiştirme yöntemi ile hile yapan Moğollar, bu coğrafyada, kılık değiştir-

²⁵ Huzeyfe El Gamdi, Sa'd b. Muhammed, "Meyyafarikin'de Kahramanlık ve Fedakârlık" Çev. M. Mehdi İlhan, *Tarih Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 29 Sayı 47, 2010, s. 227-242.

²⁶ Reşidüddin Fazlu'l-lâh Hemedânî, *Câmi' el-Tevârih-i Reşidü'd-Dîn Fazlu'l-lâh Hemedânî*, (tas. Muhammed Rüşen-Mustafa Müsevî), Tahran 1373, III, s. 1042.

²⁷ Mustafa Uyar, "İlhanlı (İran Moğolları) Ordularının Savaş Öncesinde Yaptığı Stratejik Hazırlıklar ve Savaş Sırasında Yaptıkları Hileler", *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı: XXIX, Ankara 2009, s. 437-447.

²⁸ Mevlânâ Celâleddin Rumî, *Mesnevî*, C. 3, Çev. Veled İzbudak, MEB Yayınları, İstanbul 1990, s.69.

me yöntemli bir hile motifi için somut örnekler üretmişlerdir. Rivayete göre Moğol hükümdarı Cengiz Han, Harezmsahlılar ile Selçukluların arasına ihtilaf meydana getirmek amacıyla askerlerine Harezm askerlerinin "kıyafetlerini giydirek" Selçuklu şehirlerini yağmalatır. Selçuklular bu durumdan Harezmsahlıların sorumlu olduğunu düşündüğü için onlara düşmanlık beslemeye başlar. Harezmsah Sultanı Celalettin Harezm, Alaettin Keykubat'a, bu saldırıların kendileri ile ilgisi bulunmadığını yazan mektuplar gönderse de Sultan Keykubat, yazılanlara inanmayarak saldırıların sorumlusu olarak Harezmsahlıları suçlar. Moğolların giriştikleri bu hile işe yarar, Anadolu Selçukluları ile Harezmsahlıların arasına husumet girmiş olur.²⁹ Moğolların başarı uğruna her yolu mübah gören yaklaşımları burada kılık değiştirme şeklinde tezahür etmiştir.

Şu halde, artık tarihte bir hilekar Cengiz bulunmasa da onun namını yaşatan bir hile oyunu bizlere kalmış görünüyor. Daha çok kılık değiştirme yöntemi ile yanıltmaya ve başarmaya dönük bir icrayı karşılayan bu oyun formu, adlandırmaları ve uygulamaları farklı olsa da özünde Moğolların yaygın olarak kullandığı ama tüm mitik zamanlardan beri var olan oyunun ve hilenin büyüüne dayanmaktadır. Türkülerde, masallarda, destanlarda, hikayelerde karşımıza çıkan bu hileli değişimlerin her biri için "Ali Cengiz Oyunu" ibaresini kullanabiliriz. Özel bir Ali Cengiz Hikayesi ya da özel isimli bir Ali Cengiz araştırmasının yersizliğini de kabul lenmeliyiz. Bu hilekar kahraman zaman zaman Keloğlan kisvesinde zaman zaman da başka anlatılarda sıradan hallerde karşımıza çıkmaya devam edecektir.

Pir Sultan'ın "Manzum Ali Cengiz Oyunu" adını da verebileceğimiz meşhur şiiri bu değişim formunun en güzel örneklerinden biridir. Şiirde tıpkı Ali Cengiz Hikayesi'nde olduğu gibi sıralı bir şekilde değişim oyunu ya da hileli değişim stratejisi ele alınır. Pir Sultan Abdal, Ali Cengiz Oyunu'ndaki gibi kahraman mitosuna da uygun olarak bir "usta" rolünde değişim oyununu yani Ali Cengiz Oyunu'nu başlatır. Oyun, hamlelerin sonunda yutulan ya da yenilenin kaybettiği ve hayatta kalanın tekrar insan olarak evvelki haline döndüğü bir formda kurgulanmıştır. Ali Cengiz Hikayesinde de, sonunda padişahın da takdirini kazanan zeki ve uyanık genç, oyun hamleleri sonucunda tavuk olup darıları toplayan derviş, san-

²⁹ www.turktarihimi.com, erişim tarihi 10.12.2014.

sar olup boğarak hayatta kalmayı başarır. Buna şaşıp kalan padişahın karşısına asıl kimliği ile çıkar ve "Ali Cengiz Oyunu buna derler. O derviş benim ustam idi. Beni helak etmek istiyordu. Yine ondan usta çıkıp onu telef eyledim." diyerek bu oyunu tanımlamış olur.

Allah Allah desem gelsem
Hakkın divanına dursam
Ben bir yanıl alma olsam
Dalında bitsem ne dersin

Sen bir yavru şahin olsan
Kapıp kaldırmaya gelsen
Ben bir sulu sepken olsam
Kanadın kırsam ne dersin

Sen bir yanıl alma olsan
Dalımda bitmeye gelsen
Ben bir gümüş çövmen olsam
Çeksem indirsem ne dersin

Sen bir sulu sepken olsan
Kanadım kırmaya gelsen
Ben bir deli poyraz olsam
Tepsem dağıtsam ne dersin

Sen bir gümüş çövmen olsan
Çekip indirmeye gelsen
Ben bir avuç çavdar olsam
Yere saçılısam ne dersin

Sen bir deli poyraz olsan
Tepip dağıtmaya gelsen
Ben bir ulu hasta olsam
Yoluna yatsam ne dersin

Sen bir avuç çavdar olsan
Yere saçılmaya gelsen
Ben bir güzel keklik olsam
Bir bir toptasam ne dersin

Sen bir ulu hasta olsan
Yoluma yatmaya gelsen
Ben bir can alıcı olsam
Canını alsam ne dersin

PIR SULTAN ABDAL

Sen bir güzel keklik olsan
Bir bir toplamaya gelsen
Ben bir yavru şahin olsam
Kapsam kaldırısam ne dersin

Sen bir can alıcı olsan
Canımı almaya gelsen
Ben bir cennetlik kul olsam
Cennete girsem ne dersin

Sen bir cennetlik kul olsan
Cennete girmeye gelsen
Pir Sultan üstadın bulsan
Bilecek girsek ne dersin

ALİ CENGİZ OYUNU	
Pir Sultan Abdal	Ali Cengiz Hikayesi
⇒ Kahraman : Dalda biten yanıl elma olur.	Koç olur ve oyunu başlatır.
⇐ Hilekar : Gümüş çövmen olup çeker indirir.	Hileyle satın almak ister.
⇒ Kahraman : Bir avuç çavdar olup yere saçılır.	Güvercin olup kaçır.
⇐ Hilekar : Keklik olup bir bir toplar.	Şahin olup kovalar.
⇒ Kahraman : Yavru şahin olup kapıp kaldırır.	Elma olup şaha sığırır.
⇐ Hilekar : Bir sulu sepken olup kanadını kırar.	İnsan olup aldatmak ister.
⇒ Kahraman : Deli poyraz olup teper dağıtır.	Darı olup yere dağılır.
⇐ Hilekar : Ulu bir hasta olup yoluna yatar.	Tavuk olup toplamaya başlar.
⇒ Kahraman : Bir can alıcı (azrail) olur canını alır.	Sansar olup boğar.
⇐ Hilekar : Cennetlik bir kul olup cennete girer.	Ölür ve oyunu kaybeder.
⇒ Kahraman : Pir Sultan üstadını bulup birlikte girerler.	Oyunu kazanır, insana dönüşür.

Ali Cengiz Oyunu

Ali Cengiz oyunu bağlamında karşımıza çıkan değişim, kahramanın isteğiyle gerçekleşir ve ihtiyaca göre ardışık değişimler biçiminde kurgulanır. Rakipler, birbirlerinin büründüğü formu alt etmeye yönelik sürekli değişken ve bir öncekinin doğal/tabii özelliğini zaafa dönüştürecek yeni bir biçime girme yarışındadırlar. Kıvraklık, zeka, zaafı önceden farketme ve elbette maharetin de önemli olduğu, hayvan veya nesne biçimine dönüşmek suretiyle oynanan bu değişim yarışında, sonuç önemlidir. Aradaki hayatta kalma ya da krizi savuşturma hamleleri de elbette değerlidir; fakat kazananı oyun sonunda hayatta kalan belirlemektedir.

Değişim oyununun görüldüğü anlatıların temel kurgusu kahramanın istenen hedefe varmak için verdiği mücadeleye ve bu zorlu oyunu geçerek, “ustasından daha hünerli” olduğunu ispat etmeye çalışmasına yani kahramanlığının ilanına dayanır. Bu tür anlatılarda kahramanlık yolculuğuna çıkma görevi çoğunlukla bir delikanlıya verilir. Bazı masallarda da bu görevi yoksunluklara savaş açan Keloğlan üstlenir.

Hikayede, anlatı yaratıcısı fakir bir kadının akıllı, yakışıklı, hüner ve marifet sahibi oğlunu anlatı sahnesine çıkarır. Aynur Koçak, kahramanın seçiminde toplum yaşamıyla birlikte içinde bulunulan etkileşimlerin ve

geçmişten gelen kültürel birikimlerin de etkili olduğunu belirtir.³⁰ Bu bağlamda anlatının daha başında kahramanın tanıtımı yapılırken ekonomik olarak alt kesimde bulunmasına rağmen, "*Bu gencin gerek akıl ve zekâda gerek hüner ve marifette ve hüsn ü cemâlde mezkûr şehirde bir misli yok idi.*" cümlesi ile onun temelde zeka ve hünere dayalı Ali Cengiz Oyunu'nu başarıyla öğreneceğinin emareleri verilmiş olur.

Hikayeye göre, bu gencin zekada ve marifetteki ünü Haydarabad emirinin kulağına gidince emir, ana-oğulu huzura davet eder. Gencin kabiliyetini ve zekasının derecesini ölçmek isteyen emir, ona bazı sorular sorar. Böylece delikanlı anlatıdaki ilk sınavını emir karşısında vermiş olur. Emirnin hizmetinde istihdam edilen bu genç, çalışkanlığı ile hem emirin hem de çevresindekilerin takdirini kazanmayı başarır.

Emirin yanında çalışan kahramanın, anlatıların doğası gereği, aşama kaydetmesi gerekir ve emir, bir gün o tetikleyici soruyu sorar: "*İçinizde Ali Cengiz Oyunu denilen şeyi bilen kimse var mı?*" Aslında ne genç ne de orada bulunanlar bu oyunu bilmemektedir. Ancak kendine güvenen ve artık "sıradanlık" gömleğini üstünden atma vakti gelen delikanlı, padişahın karşısına koyduğu dev olan Ali Cengiz Oyunu'nu öğrenme hedefini kolaylıkla kabullenir ve buna istekli olur. Delikanlının bu zorlu göreve talip olma cesaretini göstermesi, sıradanlığa "hayır" diyen kahramanın yolculuğunu başlatması olarak düşünmek gerekir.

Değişim oyununu öğrenme isteğinin tetikleyicisi, bazı anlatılarda fakir ve sıradan kahramanın padişahın kızıyla evlenme isteği olarak karşımıza çıkar ki bu da yine sıradanlığa karşı çıkıştır. Campell bu duruma bir anne ve iki küçük oğlundan oluşan bir Kızılderili hikayesini örnek gösterir. Anne çocuklarına "Evlerin etrafında oynayabilirsiniz ama kuzeye gitmeyin." der, çocuklar kuzeye giderler³¹ böylelikle macera başlar. Delikanlı da tıpkı hikayedeki çocuklar gibi padişahın şartını hiç düşünmeden kabul ederek macerayı başlatır. Aslında bu oyunu öğrenmeye aday delikanlılar fakirlik, yalnızlık gibi eksiklerin yanında zeka, hüner ve maharet sahibi

³⁰ Aynur Koçak, "Bir Kahraman Modeli Olarak Karaçuk Çoban", *Dede Korkut ve Geçmişten Geleceğe Türk Destanları Uluslararası Sempozyumu Bildirileri Kitabı*, (Ed. Yılmaz Yeşil), Türksoy, Ankara 2011, s. 165-171.

³¹ Joseph Campell, *Mitolojinin Gücü*, (Çev. Zeynep Yaman), MediaCat Kitapları, İstanbul 2010, s. 202.

olma gibi önemli üstünlüklere sahip olduklarının ayırdına varmışlardır ve bunu kamuoyuna ispat etmek, içlerindeki devî harekete geçirmek için fırsat kollamaktadırlar. Campbell, anlatılarda kahramanın aşması gereken eşiklerin somutlandığı ejderha için, zaman zaman *psikolojik ejderha* ibaresini kullanır. Ona göre bu büyük dev, “kişinin kendi egosuna bağlılığıdır ve ruhi olarak kendi içimizde ve bize aman vermeyen egomuzdur.”³² Hikayede delikanlıyı harekete geçiren kendi egosu yanında emirin yani gücü elinde bulunduranın egosudur. Makale konusu olan anlatımızın Ali Cengiz’e dönüşen aşamasında da temel eşğin emirin aşılması güç egosu olduğu düşünülebilir. Bu bağlamda anlatının iç içe geçmiş ikili kahramanlık mitosuna dayandığını söyleyebiliriz. Emir, yanında çalışan delikanlıdan Ali Cengiz Oyunu’nu öğrenmesini istemekle iki içsel itirafta bulunmuş olur. Birincisi karşısındakilerin kendisine denk olmadığını gösteren kibir ve gururu, diğeri de mutlak gücü temsil eden bir padişah olarak kendisinin dahi güç yetiremediği bir esrar olan Ali Cengiz Oyunu’na duyduğu haset duygusudur.

Emir kendisinde bulunan daha ilksel kahramanlık ideallerini harekete geçirdiği gençler üzerinden, kendi -sözüm ona- ileri aşamasını gerçekleştirecektir. Delikanlının yenilgisi ve Ali Cengiz’in çözülmesi ile egosu üzerinden kendi ejderhası ile yüzleşir. Tıpkı yedi başlı canavarın yengisi kadar imkansız duran bir aşamanın gerçekleşmesi ile padişah da mitolojik anlamda tam olarak kahramanlaşmış olur. Çünkü son tahlilde yenilmesi gereken bu içkin ejderhadır. Anlatıda genç adamın Ali Cengiz devini aşması da evrensel kahramanlık mitosu bağlamında anlamlıdır. Campbell’in deyişiyle toplumda kurabiye kalıbından çıkmış gibi kendisine yüklenmiş hayatları yaşayan insanlardan³³ farklı olarak çoğu zaman ölüme de teğet geçerek korku ve başarı arasında gizlenmiş olan yaşam oyununa cesaret edenler, kahramanlık yolculuğunu başlatmış olanlardır.

Çalıştığımız anlatıda, Ali Cengiz’i aramak için yola çıkan delikanlı, siyahi dervişlerin her şeye vakıf olduğunu düşünerek yolda karşılaştığı bir dervişe Ali Cengiz’i sorar ve emirin Ali Cengiz Oyunu’nu öğrenmek istediğini anlatır. Derviş, onu Ali Cengiz’e götürebileceğini söyleyince birlikte dağdaki bir mağaraya giderler. Mağaranın duvarlarında kudümler, tefler,

³² Joseph Campbell, a.g.e., s. 194.

³³ Joseph Campbell, a.g.e., s. 196.

çevganlar, teberler, tespihler, şişeler yanında insan kemikleri vardır. Bazı metinlerde bu görüntüye çok sayıda altın ve mücevher de eşlik eder. Ali Cengiz ustası, anlatının ejderhası olarak gizli mağarasında yığın yığın altınlar ve bazen de tutsak bir genç kız tutan “antika” insanlara karşılık gelir. Ne için ve ne kadar biriktireceğini bilmeden saklayıp duran bu insanlar³⁴ anlatılarda ayrı misyonları yerine getirirler. Küdümelerin, teflerin, çevganların, teberlerin, tespihlerin, şişelerin bulunduğu mağara, şamanların yaşadığı mekanı da akla getirmektedir.

Gördükleri karşısında hayrete düşen genç, niçin orada bulunduklarının sorgulamasını yapınca derviş, Ali Cengiz’in kendisi olduğunu ve emire vaat ettiği oyunu kendisine öğretmek için bir kaç gün burada eğitim görmesi gerektiğini söyler. Bir kahramanlık kariyeri yapmak isteyen genç adam, sadakat, ölçülülük ve cesaret gibi şövalyelik erdemleri ile “hayatını, bu dünyanın değerlerinden kurtulmaya değil o değerlere sadık olmaya adamayı kabul ed(er).”³⁵ ve eğitime hazırlanır.

Ustasını bekleyen genç, bir taraftan da mekanı tanımak için gezinirken kapılardan birini açtığında içeride güzeller güzeli bir kız görür. Bu kız da tıpkı pek çok genç gibi Ali Cengiz Oyunu’nu öğrenmek için dervişin yanına gelmiş ve bir daha oradan çıkamamıştır. Ancak kız, diğer gençlerden daha akıllı davranarak oyunu “öğrenmemiş” gibi yaparak canını kurtarmayı başarmıştır. Oyunu öğrendiklerini ustasına ispat edenler ise ustanın gazabına uğramıştır. Genç kız, delikanlıya ustanın anlattığı hiç bir şeyi öğrenmemiş gibi yapmasını öğütleyerek kurtuluşun anahtarını verir

Bu anlatılarda, kahramanların öğrenmek istedikleri değişim oyununun ustası, bu mahareti kendinden başkasının edinmesini istemeyen ve oyunu öğrenenleri de insafsızca öldüren bir karakterdir. Bu nedenle kahramanların karşısındaki rakip zorludur. Ancak tipik bir ejderha olan Ali Cengiz’i yenmekle de ölüm ve başarı arasındaki yaşam oyununu yani kahramanlık macerasını başarı ile geçmiş olurlar. Bunun karşılığı da, sıradanlaşan ve kendisine biçilen rollere itirazı olmayanların anlayamayacağı mutluluğu ve kendi hayatını yaşamakla ödüllendirilmek olacaktır.

³⁴ Joseph Campbell, a.g.e., s. 195.

³⁵ Joseph Campbell, a.g.e., s. 199.

Delikanlı ile derviş eğitime başlarlar. Ancak genç, dervişin anlattıklarının hiçbirini anlamamış gibi davranır ve söylediklerinin tam tersini söyler. *Mesela derviş “elif” derse genç “direk” der, “be” derse “tekne” der.* Bu duruma çok sinirlenen derviş genci hırpalar. Ertesi gün Ali Cengiz oyunlarının yazılı olduğu kitabı okutmaya başlar. Delikanlı bu kitapta yazılı olan bütün bilgileri de ezberlemesine rağmen yine hiçbir şey öğrenmemiş gibi yapar. Bu durum bir süre devam edince derviş, *"Senin bir şey öğreneceğin yok. Hayvan gibi bir şey imişsin."* diyerek onu bir dağın başına bırakır.

Ali Cengiz ustası ya da Ali Cengiz, belli hüner ve marifetlere sahip bir usta olmasına rağmen ejderhalarını yenmiş bir mitolojik kahraman olmadığı için kalfasına ruhsat verme erdemini gösteremez. Anlatının genç kahramanı açısından böyle bir mücadele, ayrıca kahramanın macerasına işlevsel derinlik kazandırır. Delikanlı da aslında ustasının icazeti olmadan ustalaşmıştır ve bunu ispat etmek için oyunu icraya başlar. Delikanlı bir at şekline girer, annesi de onu satmak için emirin sarayına götürür. Ancak bu sırada dizginleri kimseye vermemesi yönünde annesine tembihte bulunur. İlk oyunu başarıyla gerçekleştirirler. Annesi eve döndükten kısa süre sonra oğlan da evine döner. Ertesi gün genç, bir koç olur. Annesi onu satmak için saraya götürürken oyunun ustası derviş, koçu görür ve *"Vay hınzır oğlan, nihayet benim hüner ve marifetimi elimden aldın öyle mi?"* diyerek çok sinirlenir.

Derviş, kadından koçu kendisine satmasını ister. Kadın koçun dizginini teslim edeceği sırada koç güzel bir güvercin olur. Derviş, bir şahine dönüşerek güvercini yakalamak ister. Bu şekilde emirin bahçesine kadar uçarlar. Güvercin bir elmaya dönüşerek emirin kucığına düşer. Derviş, tekrar insan kılığına girerek emire elmanın kendisinin olduğunu söyler. Şah elmayı uzatacağı sırada elma, darıya dönüşüp yere saçılır. Derviş hemen tavuk şekline girerek darıları yemeye başlar. Bu sırada darılardan biri sansara dönüşerek tavuğun üstüne atlayıp onu boğar. Emir olanları şaşkınlıkla seyrederken sansar genç adama dönüşür. Delikanlı başından geçenleri emire anlatır ve öğrenmesini istediği *Ali Cengiz Oyunu*'nun gördüğü bu değişim olduğunu ifade eder. Genç, ustasının kendisini öldürmek istediği için onu öldürmek zorunda kaldığını anlatır.

Değişim oyununu ihtiva eden anlatılarda ya da incelediğimiz metin özelinde, kahraman zorlu rakibi alt etmeyi başarır. Ali Cengiz Oyunu'nun

kahraman tarafından öğrenilmesi ya da oyunun ustası olan Ali Cengiz'in yenilgisini Campell "aslan olma vakti" ibaresiyle açıklar. Bunu anlatmak için de çalışmak ya da bir teknik öğrenmek amacıyla ustaya gidildiğinde öğrenilmesi gereken her şeyin özümsemesinden sonra yuvadan uçuş ritüeline işaret eder. Esas olan, ustanın icazeti ile gerçekleşmesi beklenen bu kahramanlaşma mitosunda, usta egosunu yenmekte yetkin değilse çırağın, ustaya karşı ileri geri konuşması ya da öğretmene karşı kötü davranmasıyla başlayan bir ustalaşma söz konusudur.³⁶

S o n u ç

Pir Sultan Abdal'ın "Manzum Ali Cengiz Oyunu" niteliğindeki şiirinde, masallarda ve bağımsız Ali Cengiz Hikayesi'nde karşılıklı hamleler biçiminde değişim oyunu ya da hileli değişim stratejisi kurgulanmaktadır. Kahraman mitosuna uygun ve aşama arketipinin işlevselliğinde sıradan potansiyel sahiplerinin, üstatları alt ederek kahramanlaştığı bir değişim hikayesi ele alınır. Oyun; ustalık, cesaret, yaratıcılık ve zeka eşliğinde sihirli bir "hayatta kalma" mücadelesidir. Kılık değiştirme ve başka canlılara ve nesnelere dönüşüm yoluyla karşılaşılan güçlüğün "negatifi üretilerek" imkansız kuşatma sağlanır. Bu olanaksızlıktan kurtulmak için de yeni bir olanaksız negatif üretilir. Silsile halinde gerçekleşen bu değişim ve dönüşüm hamleleri, sonunda yeteneklinin diğerinin varlığına son verdiği bir mantıksal nihayete erişir. Rakibini ya da hilekarı ortadan kaldıran kahraman, gerçek kimliğine dönüşerek kahramanlığının aşikar olmasını sağlar. Hakkı teslim edilen kahraman, aşamasını gerçekleştirmiş ve meşhur bir ustayı yani kendisi için bir devi ortadan kaldırmış olur.

Ali Cengiz Hikayesinde ya da diğer anlatılarda karşımıza çıkan bu değişim oyunu gizli bir meydan savaşı halinde gelişir ve sonlanır. Gözler önünde gerçekleşen bu doğal kapışmalar bir süre sonra sihirli değişim ve dönüşümlere bürünür ve sonunda da hayatta kalan insan kılığında kendini teşhir eder. Bir meydan muharebesi böylece açıklık kazanır. Yenginin ve başarının yetki ve takdir makamındakiler tarafından da tanınması gerçekleştirilerek kahraman ilan edilmiş olur.

³⁶ Joseph Campbell, a.g.e., s. 200-201.

Ali Cengiz Hikâyesi*

Râviyân-ı ahabâr ve nâkilân-ı âsâr şöyle rivâyet ve bu vech ile hikâyet ederler ki zamân-ı evâ'ilde Hindistan'ın Haydarâbâd şehrinde bir fakir kadın olup bunun gayet güzel ve her türlü hüner ve marifete sahip, son derece âkil ve zekî bir evladı vardı. Bu gencin gerek akıl ve zekâda gerek hüner ve marifette ve hüsn ü cemâlde mezkûr şehirde bir misli yok idi. Haydarâbâd emîri bu çocuğun medh ü senâsını işitip onu maiyetine almak arzusuna düştüğünden validesine haber gönderdi ve genci beraberce getirmesini de emretti.

Mezbure, emîrin bu emir ve talebi üzerine oğlunu beraber alıp şaha çıktı. Emîr, genci nazar-ı tetkikten geçirdiği gibi ona söz söyleyerek ve bazı sualler sorarak iktidar ve derece-i zekâsını da anlamış olduğundan hizmetinde istihdam etmek üzere alıkoyma ve validesine de gitmek üzere bir maaş tahsis eyledi.

Genç, hizmet-i emîrde leyl ü nehar hazır olarak herkesin enzar-ı teveccüh ve hürmetini kazanmış ve nezd-i şâhîde makrûbîninden olmuştu.

Bir gün şah, etrafında bendegânı ayak üzerinde durmakta buldukları sırada sordu: "İçinizde Ali Cengiz Oyunu denilen şeyi bilen kimse var mı?" Şâhın bu suali üzerine kimse cevap vermeyip birbirinin yüzlerine baktılar. O sırada genç, ileri çıkıp dedi ki; "Eğer müsaade verilirse ve emri fermân buyurulursa gidip bu oyunu tahsil eder ve gelirim. Emir, memnun olarak; "Haydi git, tahsil et ve çabuk gel." diyerek ruhsat vermekle genç derhal huzurdan çıkarak Ali Cengiz'in nerede ikamet eylediğini ve nasıl bir adam olduğunu tahkike başladı.

Bu sırada çarşıda bir dervişe rast geldi. Genç, seyyah dervişlerin her şeye vakıf olduklarını düşünerek bunun yanına sokulup elini öptü ve Ali Cengiz'i ona sordu. Derviş sual etti: "Oğlum, Ali Cengiz'i ne yapacaksın?"

**Ali Cengiz Hikâyesi*, İstanbul : İtimad Kütüphanesi, [t.y.] 8 sayfa ; 16 cm ("Milli Masallarımızdan" isimli bir masal serisi yapan İtimat Kütüphanesi tarafından yayımlanan serinin diğer masalları; Âşık Garîp, Seyfûlmülûk Hikâyesi, Râz-ı Nihân ile Mâh- 1 Fûrûze Sultân, Gül ile Sitemkâr, Tayyârzâde Bin Bir Direk Batakhânesi, Hurşit ile Mâh Mihri, Helvacı Güzeli, Kahveci Güzeli, Muradına Nail Olan Dilber, Muradına Nail Olmayan Dilber, Tasa Kuşunun Hikâyesi, Bilur Köşk ile Elmas Sefine Hikâyesi, Hırsız ile Yankesici, Kaka Güzelinin Hikâyesi, Ağlayan Nar ile Gülen Ayva, Zümrüd ü Anka Kuşu Hikâyesi, Cefa ile Sefa Hikâyesi, Ali Cengiz, İğneci Baba, ve Kara Yılan isimleri ile basılmıştır. Arap harfleri ile basılan masallarda tarih bulunmamaktadır.)

“Oyununu öğreneceğim.” “Bundan maksadın nedir?” “Emir bu oyunu görmek istiyor da.” “Öyleyse gel, ben seni Ali Cengiz’in yanına götüreyim.” diyerek gencin elinden tutup yürümeye başladılar. Biraz gidip şehirden çıktılar, bir dağa vasıl olup orada bulunan bir mağaraya girdiler. Genç, Ali Cengiz’i görmek sevdasıyla bila-itiraz derviş i takip ediyordu. Mağarada derviş genci bir odaya götürdü ki burası kendisinin ikametgahı idi. Odanın dört duvarında kudümler, tefler, çevganlar, teberler, tespihler asılı olduğu gibi bir tarafında da birçok şişeler, eniklerle beraber ölü kafaları ve insan kemikleri vardı.

Genç bunları görünce düçar-ı hayret olup derviş e, oraya ne için geldiklerini sordu. Derviş : “Oğlum sen Ali Cengiz’i arıyordun. İşte aradığın adam benim. Emire vaat ettiğin oyunu sana öğreteceğim. Ancak, bunu tahsil etmek için burada birkaç gün kalacaksın.” Genç bu teklife razı olduğundan ve mağaraya gelinceye kadar da akşam olduğundan geceyi orada geçirdiler. Ertesi gün genç uykudan uyandığı zaman derviş meydana yoktu. Onu taharri etmek üzere odadan çıkıp mağaranın içini dolaşmakta iken bir kapıya tesadüf eyledi.

Mezkur, kapıyı açıp içeri girdiğinde gayet güzel bir genç kızın oturmuş gergef işlemekte olduğunu gördü. Bu sırada mezbure dahi genci gördüğünden kim olduğunu sormakla; “Ben, benî âdemim ve şahın mukarreblerinden biriyim. Ali Cengiz Oyunu’nu öğrenmek üzere beni buraya bir derviş getirdi. Ya sen kimsin, insan mısın, peri misin? Burada ne geziyorsun?” “Ne cinim, ne periyim, senin gibi benî âdemim. Çocuk iken bir gün sokakta bu derviş beni tutup buraya getirdi. Geldiğinden ertesi günü beni karşısına alıp okutmaya başladı. Ben, onun bana öğretmek istediği şeyi bir türlü öğrenemedim. Ne söyledi ise ben onun aksini söyledim. Nihayet fena halde hiddet ederek beni bu odaya kapadı.”

Kız bu sözü söyledikten sonra genci odanın bir tarafına götürerek bir kapak açıp derin bir kuyu gösterdi. Bu kuyu ağzına kadar insan laşesiyle dolu idi. Kuyunun kapağını kapadıktan sonra dedi ki; “Bu insanları gördün mü? İşte bunların cümlesini o derviş buraya getirmiş, okutmuş, okudukları şeyi bellediklerinden cümlesini bu kuyuya atıp öldürmüştür. Ölümünden kurtulmak için yalnız bir çare vardır ki o da derviş in okuttuğu cümleleri bellememek, öğrenmemektir. İşte size nasihatim budur. Yarın derviş seni okutmaya başlar. O, ne söylerse sen tersini söyle. Bir şey öğrenmemiş gibi davran.”

Genç, kızın bu sözlerine teşekkür ederek doğruca dervişin odasına geldi. Biraz sonra derviş gelip gence; “Gel oğlum, seni okutayım. Oyunu öğren de şaha malumat ver.” demekle genç, dervişin önüne diz çöküp oturdu. Derviş raftan bir kitap alıp açtı ve okutmaya başladı ise de genç bir türlü belleyemiyordu. Mesela derviş “elif” derse genç “direk” diyor, “be” derse “tekne” diyordu. Nihayet derviş fena halde hiddet ederek genci bir iyi dövdü ve bıraktı.

Ertesi gün sabahleyin erken, raftan diğer bir kitap alarak gence verdi ve dedi ki; “İşte bu kitap Ali Cengiz gösteriyor. Tekmil oyunlar bunda yazılıdır. Bunu sana okutacağım, eğer dikkat eder, tahsil eyler isen fe-bihâ yoksa seni bir işe yaramaz diye kovacağım.” Bunun üzerine derviş genci okutmaya başladı. Genç, kitabı mükemmelen okuyup belliyor ise de dervişe daima ters ters şeyler söylüyordu. Bu hal ile birkaç gün geçti. Nihayet derviş dedi ki; “Senin bir şey öğreneceğin yok. Hayvan gibi bir şey imişsin.” Bunun üzerine onu elinden tutup mağaradan çıkardı ve dağ başına götürüp bıraktı.

Genç oradan yürüyerek doğruca hanesine gelerek validesini buldu, elini öptükten ve hayır duasını aldıktan sonra dedi ki; “Valide, yarın ben bir at olacağım. Beni alıp emirin sarayına götür ve ona sat. Fakat sakın dizginimi teslim etme.” Ertesi gün validesi ahıra gitti, gayet güzel bir küheylan at duruyor. Bunu alıp şahın nezdine götürdü ve bin altına sattı.

Kadın hanesine geldikten biraz sonra oğlu gelerek validesine dedi ki “Yarın ben koç olacağım. Yine beni emirin sarayına götür ve sat.” Ertesi gün kadın gayet büyük ve misli görülmemiş bir koçu tutarak saraya giderken mezkur derviş bunlara tesadüf etti. Koçu görünce tanıyarak, pür hiddet kendi kendine; “Vay hıncır oğlan, nihayet benim hüner ve marifetimi elimden aldın öyle mi?” diyerek kadının yanına gitti. “Valide bu koçu bana sat, ne istersen vereyim.” dedi. Kadın pazarlığı ederek hayvanı teslim edeceği sırada koç güzel bir güvercin olup süratle uçtu. Bunu gören derviş derhal bir şahin olarak güvercini takibe başladı. Bıçare kadın orada şaşırıp kalmıştı. Güvercin önden ve şahin arkadan uçarak emirin sarayına kadar geldiler.

Şah, sarayın bahçesinde oturmuş, seyran ediyordu. Güvercin bir elma şekline girerek emirin kucağına düştü. Derviş de o anda insan kılığına girerek huzura gelip “Şahım, o elma benimdir, bana ver.” dedi. Emir ise bundan düşar-ı hayret olarak “Neden senin oluyormuş. Bana gökten düştü, benimdir.” cevabını verdiyse de dervişin rica ve ibramı üzerine elmayı

vermek üzere davrandı. O sırada şahın elindeki elma, darı olarak yere saçıldı. Bunu gören derviş, derhal bir tavuk şekline girip, darıları birer birer toplayıp yutmaya başladı. Bu esnada darının biri bir sansar oldu ve diğer darıları toplamakla meşgul olan tavuğun üzerine atılarak onu tutup boğdu.

Bu ahvali emir hayretle temaşa ediyordu. Sansar tavuğu boğduktan sonra silkinip evvelki gibi genç adam oldu ve huzurda yer öpüp ayakta durdu. Emir'in hayreti gittikçe artmakta idi. Adeta gördüğü şeye inanamıyordu. Dedi ki "Vay sen misin, bu hal nedir?" "Evet şahım, işte öğrenmeyi emrettiğiniz Ali Cengiz Oyunu buna derler. O derviş benim ustam idi. Beni helak etmek istiyordu. Yine ondan usta çıkıp onu telef eyledim." diyerek geçirdiği ahvali birer birer hikaye eyledi. Şahın fevkalade zevkine giden bu halden memnun olarak gence bin altın ile mükemmel bir konak ihsan etti ve hizmetinde ibka ile onun akıl ve dirayetinden, zeka ve irfanından istifade etmekte devam eyledi.

Hitam

"IN THE PROJECTION OF ALI CENGİZ STORY HERO'S INVISIBLE POWER: METAMORPHOSIS"

Abstract

Some of the types and motifs located in the literary tradition is universal, some are specific to the community. Change or metamorphosis motif, get rid of the difficulties faced by the hero, solutions to problems, fulfilling various functions like a success, appears as a form found in many nations and Turkey also found in the literature nevica literary tradition. Change motif used in a broad perspective from epic poetry to the people is assumed to a strategy form be able to say in time strategy game. This form used to prove bravery, to show the seizure of power, was called by the time the Ali Cengiz Game. Today, Ali Cengiz Game expression, "subtly and trickery scheme" identified with meaning, "âl-i Cengiz" so "Cengiz tricks", "Mongolian game" in response to an expression formed by specialized and for each of the tricky change that In poetry, tales, in the epics, that appear in the story Ali Cengiz Game expression was used.

In this study, "Ali Cengiz Story" printed by İtimat Library with the Arabic alphabet in series of the "Our National Tales" were transferred to the Latin alphabet, the projection in this story, The use of the motif of metamorphosis and of the exchange game has tried to present. The story describes that an ordinary boy went on to learn the heroic journey to exchange game, same name from a master called "Ali Cengiz", the steps according to the heroic myths and the young man defeated the master, did not want anyone to learn the exchange game, of using his method. In this game, metamorphosis becomes a race to beat his opponent with exchange moves, the winner also will be successfully completed the heroic adventure.

Keywords

Ali Cengiz, metamorphosis, cheat, hero