

Son dövrdə bir neçə hekayəsinə oxuculara təqdim edən Kamran İmranoğlu (Əliyev) ilə ilk hekayələrindən öz fərdi üslubu ilə seçilir. Onun 17-19 dekabr 2016-cı il tarixli "Kaspi" qəzetində çapdan çıxmış "Bənövşə" oyunu adlı hekayəsi də sadə və xalq dilinə yaxın bir tərzdə yazılmışdır.

"Bənövşə" oyunu adlı hekayədə kənddə bir gün əvvəl kinoda olmuş hadisənin məktəbdə müəllimlərin arasında müzakirəsindən danışılır. Hekayənin ilk obrazı kimi müəllif bizə Zərnişan müəlliməni təqdim edir. Fizika müəlliməsi ilə söhbət edən Zərnişan müəllimə "yeni evlənmiş Nəcəfəlinin gədəsi və kor Əsmərin nəvəsinin" kinoda mövcud etiketlərdən kənar davranışını eşidir. Eyni zamanda bu məsələ dedi-qodudan ibarət olmayıb, kişi müəllimlərini də narahat edir. Kənd cavanlarının tərbi-

ilə bağlayırlar. "Ot kökü üstə bitər" atalar sözüne əsasən elə adlarının əvəzinə işlənmiş ayamaları da (lə-qəbləri də) ata və nənələrinin adları ilə göstərilir: Nəcəfəlinin gədəsi və kor Əsmərin nəvəsi.

Maraqlı məqamlardan biri də budur ki, müəllimlər baş vermiş bu hadisədə sanki özlərini günahkar sayırlar. Birincisi, məsələnin bu qədər müzakirəsinin aparılması, həmin şəxslərin valideynləri ilə söhbətin düşünülməsi, onlara xəbərdarlıq edilməsi və ən sonda isə Şafət müəllimin dediyi sözlər kimi " - Turalım, Nəcəfəliyə dedin ki, uşağına tərbiyə ver, sonra küçəyə ötür. Bəs o nə cavab verəcək? Onun cavabını sən bilməsən də, mən yaxşı bilirəm. Deyəcək ki, məktəbdə verdiyiniz tərbiyədi də, qabağınıza çıxır" sözləri cəmiyyətin təlim-tərbiyə ocağının işçiləri kimi bu kəndin müəllimlərini çox

Beləliklə, hər obrazın dilində biz bu iki gəncə bağlı yeni bir məlumat öyrənirik.

Hekayənin bədii mətnində kənd mühiti, məktəb həyatı aydın və canlı əks olunub. Müəllif bir abzasda kənd məktəbinin mənzərəsini verir və sanki o, özü canlı şahid kimi çıxış edir: "Məktəbin həyəti çox geniş idi. Həyətdə çıxıldığı zaman sol tərəfdə müxtəlif meyvə ağacları vardı. Ağacların altı başdan-başa çəmənlik idi. Söhbət edə-ədə gəzmək, çəmənliyin üstündə oturub şahmat oynamaq adama ləzzət verirdi. Bunu elə-belə demirəm, orada o qədər şahmat oynayan görmüşəm ki, heç vaxt yadımdan çıxmaz. Düzü, mən özüm də o ağacların altında xeyli şahmat oynamışam. Hətta elə olub ki, qaranlıq düşüb, göz-gözü görməyib, amma şahmat oynayanlar evlərinə getmək istəməyiblər.



Səməd orada yeni əhval-ruhiyyə yaradır. Səmədin beş-altı gün bundan əvvəl Ülkərə etdiyi sevgi təklifi ilə oyunda onu əsir aparması istəyi bədii konfliktin əsası olur. "Ülkər isə ağlaya-ağlaya bunları deyirdi:

- Mən əsir olmaq istəmirəm! Mən heç yere getməyəcəyəm!". Yazıçı qeyd edilən məqamı - realılıqla oyunu bir-biri ilə mükəmməl şəkildə əlaqələndirmişdir. Onu da qeyd edək ki, hekayənin əvvəlində biz sovet dövrünün bədii təsvirini görürük. Bunu bizə müəllif Zərnişan müəllimənin əri Cəmilin kolxozda mühasib işlədiyini söyləməklə aydın ifadə edir. Lakin "Bənövşə" oyununda rəqib komandaya əsir düşmək istəməyən Ülkər isə müasir dövrün məktəblisidir. Ülkər artıq əsirliyin, müharibənin nə olduğunu bilir. Buna görə də oyun olsa belə o, əsir düşmək istəmir.

Hekayədə bir gün əvvəl kinoda baş verənlər Zərnişan müəllimənin eşitdiyi andan sonadək fikrindən çıxır. Hətta dərsdə, yeni oyunda Rəhman müəllimin bacısı qızı Xəyalənin başçı seçilməsi ona yəni-dən bu hadisəni xatırladır.

Müəllif oyunun sonunda günün məsələsi olmuş Nəcəfəlinin gədəsi və kor Əsmərin nəvəsinin davranışını şagirdlərin vasitəsilə oyun-əyəcəyə çevirərək incə bir ironiya ilə oxucuda gülüş yarada bilir.

Hekayə istər bütün oxucu kütləsi üçün, istərsə də məktəbyaşlı uşaqlar üçün faydalı və olduqca maraqlı olacaqdır. Şagirdlərinin həyatlarında baş verən bir çox məqamları özündə əks etdirən bu hekayə, eyni zamanda unudulmaqda olan "Bənövşə" oyununun həm oynanılması qaydasının, həm də təbliğinin gözəl bir formasıdır. Kamran İmranoğlunun (Əliyevin) hekayəsinin mətni o qədər canlıdır ki, sanki müəllif özü oxucunun qarşısındadır və oxucu ilə söhbət edir. Bu üslub oxucunu müəllifin təsvir etdiyi mühitə aparır və onu da bir növ hadisələrin şahidinə çevirir. Oxucu nə zamansa özünün ya eynən bu cür, ya da buna bənzər bir məktəb həyatı keçirdiyini xatırlayır, onun ən şirin məqamlarını yenidən yaşayır. Bu da müəllifin təsvir etdiyi hadisələrin kifayət qədər real, təbii olmasından irəli gəlir.

**AYTAC ABBASOVA**  
AMEA-nın Folklor  
İnstitutunun elmi əməkdaşı

# CANLI HƏYAT HEKAYƏSİ

*Kamran Əliyevin "Bənövşə oyunu" hekayəsi haqqında*



yəsində yaranan problemləri müzakirə edən müəllimlər öz müəllimlik peşələrinin tələblərinə uyğun olaraq həmin şəxslərin valideynləri ilə də danışmağı fikirləşirlər. Əslində isə hər iki şəxs məktəbi bitirmiş, yeni evlənmiş müstəqil adamlardır. Buna baxmayaraq, kəndin ziyalı təbəqəsinin məsələyə olan münasibəti çox ciddidir. Məişətlə bağlı belə bir mövzunun məktəbə gətirilməsi və onun həllinin müəllimlərlə birgə aparılması milli mentalitə verilən dəyərdən irəli gəlir.

Kamran İmranoğlu (Əliyev) hekayədə qoyduğu problemlərdən asılı olmayaraq, oxucunu düşündürməyə vadar edir. Müəllifin həmin dövrdə daha çox ciddi formada qarşılanan cəmiyyət qaydalarına əsasən evli də olsalar əsl adlarının bilmədiyimiz bu iki gəncin kinodakı davranışı düzgün sayılır. Bunun bir səbəbini isə müəllimlər onların ailə tərbiyəsi və nəsli, kökü

narahat edir.

Hekayədə digər bir məsələ Zərnişan müəllimənin Rəhman müəllimlə söhbətindən aydınlaşır. Eşitdiyi andan dilxor olan Zərnişan müəllimə kinoda baş verən hadisəni Rəhman müəllimədən soruşur. Rəhman müəllim isə ona belə cavab verir: "...Kino nədi, adam nədi, heç kəsi saymırdı. Bilirsən niyə? Onlardan qabaq sırada qardaşın oğlu oturmuşdu, ona yandıq-qındıx verirdi. Çünki kor Əsmərin nəvəsini qardaşın oğluna istədiniz, sonra da almadınız, yadımdan çıxıb?!"

Zərnişan müəllimə Rəhman müəllimlə üz-üzə gəlməyinə peşman oldu. Amma cavab verməyə də bilmədi: - Ay Rəhman, yenə köhnə palan içi tökməynən məşğulsan. Elə sən uşaqlıqdan beləsən. İndi mən də durum deyim ki, Nəcəfəlinin gədəsinə sənənin bacını vermədiklərinə görə Nəcəfəlinin gədəsi də o hoqqaları çıxardırdı?"

Axırda məktəbin keşikçisi gəlib onları oturduqları yerdən zorla durğuzub evlərinə yola salıb".

Hekayədə "Bənövşə" oyununun oynanılma qaydalarını müəllif uşaqların vasitəsilə canlı və sadə dillə oxucuya çatdırır. Milli uşaq oyunlarımızdan olan "Bənövşə" oyunu məktəbyaşlı uşaqların ən sevimli oyunlarından biridir. Hekayədə göstərilir ki, oyun belə başlayır: " - Dəstənin uşaqları möhkəm-möhkəm əl-ələ tutub zəncir yarıdılar. Bir dəstə deyir: "Bənövşə!" O biri dəstə cavab verir: "Bəndə düşə!" Yenə əvvəlki dəstə deyir: "Bizdən sizə kim düşə?" Bu dəfə o biri dəstə qarşıdakı uşaqlardan birinin adını çəkir. Məsələn belə: "Adı göyçək, özü göyçək Afət!" Afət də sürətlə gəlib qarşıdakı dəstənin zəncirini qırmağa çalışır, əgər qıra bilsə, həmin dəstədəki uşaqlardan birini əsir götürüb öz dəstəsinə aparır, qıra bilməsə, özü həmin dəstədə əsir qalır. Axırda sayıb baxacağıq ki, hansı dəstədə uşaq çoxdursa, demək, o dəstə qalib gəlir".

Oyunun əvvəlində müəllimin oxutduğu dörd misralı şeir bəndi ilə müəllif Səməd və Ülkər adlı şagirdlərin arasında olan münasibəti bədii şəkildə bir-birilə bağlamışdır. Şeir bəndində deyilir:

*"Bizim zənciri qırsan,  
Bir nəfər apararsan.  
Əgər qıra bilməsən,  
Onda əsir olarsan".*

Təkrar-təkrar oxunan bu bəndə uyğun olaraq da oyunda rəqib dəstəni yarıb Ülkəri aparmaq istəyən