

T.C.
KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

**KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ MİZAH KURAMLARINA
GÖRE İNCELENMESİ**

İlknur ÇOLAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KIRŐEHİR-2022

©2022- İlkur ÇOLAK

T.C.
KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

**KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ MİZAH KURAMLARINA
GÖRE İNCELENMESİ**

**ANALYSIS OF THEATRICAL VILLAGE PLAYS IN TERMS
OF HUMOR THEORIES**

Hazırlayan

İlknur ÇOLAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Doç. Dr. Ezgi METİN BASAT

KIRŐEHİR-2022

KABUL VE ONAY

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi, İlknur ÇOLAK tarafından hazırlanan “*Köy Seyirlik Oyunlarının Mizah Kuramlarına Göre İncelenmesi*” adlı tez çalışması 09.09.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından oybirliği/oyçokluğu ile **YÜKSEK LİSANS** olarak kabul edilmiştir.

DANIŞMAN

Doç. Dr. Ezgi METİN- BASAT

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Doç. Dr. Ezgi METİN- BASAT (İmza)

Doç. Dr. Maksut YİĞİTBAŞ (İmza)

Dr. Öğr. Üyesi Tuna YILDIZ (İmza)

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

09/09/2022

(İmza)

Prof. Dr. Hüseyin ŞİMŞEK

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

ÖZET
KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ MİZAH KURAMLARINA GÖRE
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan: İlknur ÇOLAK

Danışman: Ezgi METİN- BASAT

2022

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı

Anabilim Dalı

Jüri

Doç. Dr. Ezgi METİN-BASAT

Do. Dr. Maksut YİĞİTBAŞ

Dr. Öğr. Üyesi Tuna YILDIZ

İnsanlar doğumlarından ölümlerine kadar geçen süreçte hoşça vakit geçirmek, boş zamanlarını değerlendirmek ve eğlenmek için oyun oynamışlardır. Bireylerin tek başlarına oynadıkları oyunlar olduğu gibi farklı bireylerin bir araya gelerek toplu halde oynadıkları oyunlar da vardır. Tarihsel süreç içerisinde insanların birlikte oynadıkları oyunlar toplu halde icra edilen sanat dallarına dönüşmüştür. Toplu halde oynanarak icra edilen sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Toplumların tiyatro oyunları kendi kültürlerinin değerlerini, inançlarını, gündelik yaşam biçimlerini, hayatı algılayış biçimlerini, eğlence ve mizah anlayışlarını içerisinde barındırır. Türk insanının kültürünü yansıtan önemli oyunlardan birisi de geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunlarıdır.

Köy seyirlik oyunları gündelik yaşam içinde yer alan pek çok kişi, olay ve durum hakkında bilgi verir. Köy seyirlik oyunları da Anadolu köylüsünün gündelik yaşam biçimlerine, hayatı algılayış biçimlerine, köylünün geçim kaynakları vb. gibi unsurlara yer verdiği gibi köylünün eğlence ve mizah anlayışına dair önemli bilgiler verir.

Bu çalışmada Türk kültüründen önemli izler taşıyan eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları “birlikte eğlenme”, “eğlence kültürü” ve “mizah” kavramları göz önünde bulundurularak geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen uyumsuzluk kuramı, rahatlama kuramı ve üstünlük kuramı ile birlikte düşünülerek köy oda oyunları örneğinde incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Köy seyirlik oyunları, Eğlenme Amacıyla Oynanan Köy Oda Oyunları, Mizah, Geleneksel Mizah Kuramları.

ABSTRACT
ANALYSIS OF THE THEATRICAL VILLAGE PLAYS IN TERMS OF
HUMOR THEORIES

M. S.C THESIS

Preparer: İlknur ÇOLAK

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Ezgi METİN- BASAT

2022

Kırşehir Ahi Evran University, Graduate School Of Social Sciens Turkish
Language and Literature Department

Jury

Assoc. Prof. Dr. Ezgi METİN- BASAT

Assoc. Prof. Dr. Maksut YİĞİTBAŞ

Asst. Prof. Dr. Tuna YILDIZ

People played games to have a good time, to spend their free time and to have fun in the process from their birth to their death. There are games that individuals play alone, as well as games that different individuals play together. In the historical process, the games that people played together have turned into branches of art that are performed collectively. One of the branches of art performed collectively is theater. The theater plays of society contain the values, beliefs, daily lifestyles, ways of perceiving life, entertainment and humor of their own cultures. One of the important plays that reflect the culture of the Turkish people is the theatrical village plays, which is a branch of the traditional Turkish theatre.

Theatrical village plays give information about many people, events and situations in daily life. Village theatrical plays are also related to the daily lifestyles of the Anatolian villagers, their way of perceiving life, the livelihoods of the villagers, etc. as well as also give important information about the fun and humor of the villagers.

In this study, village chamber plays played for fun, which has important traces of Turkish culture, are considered together with the theory of dissonance, relaxation theory and superiority, which are accepted as traditional humor theories, considering the concepts of "having fun together", "entertainment culture" and "humor", examined in the example of village chamber plays.

Keywords: Theatrical village plays, Village Chamber Plays Played For Entertainment, Humor, Traditional Humor Theories.

ÖN SÖZ

Birçok medeniyete ev sahipliği yapan Orta Asya ve Anadolu coğrafyası incelendiğinde bu coğrafyaların çok zengin bir kültür hazinesi oluşturduğu görülür. Bu coğrafyalarda oluşan kültür hazinelerinden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

“Köy Seyirlik Oyunlarının Mizah Kuramlarına Göre İncelenmesi” adlı bu çalışmada ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunları ve eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları olarak kendi içerisinde ikiye ayrılan köy seyirlik oyunlarından eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen uyumsuzluk kuramı, rahatlama kuramı ve üstünlük kuramı ile birlikte incelenmiştir.

Çalışmada üzerinde mizahi inceleme yapılan oyun örnekleri 2020 yılında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid- 19 pandemisi nedeni ile derleme çalışması yapılmamış olup daha önce değerli araştırmacılar tarafından derlenen metinlerden oluşmaktadır.

Bu çalışma sürecinde akademik bilgi ve tecrübesiyle hem lisans hem de yüksek lisans hayatımda bana yol gösteren Prof. Dr. Oktay Yivli’ye, tezimin bilimsel temelini oluşturan, tezimin her aşamasına bilgisi ve tecrübesiyle yön veren, eleştiren tez danışmanım Doç. Dr. Ezgi Metin Basat’a, bana gösterdiği anlayış ve sabır için Prof. Dr. Salahaddin Bekki’ye, her koşulda yanımda olan aileme, tezimin yazım aşamasında benden maddi manevi desteğini esirgemeyen kuzenim Nilüfer Çağ’a, çalışmamı dikkatle inceleyip tatlı dili ile eleştiride bulunan arkadaşım Elmas Arslan’a, çocuk şarkılarıyla, neşeleriyle ve oyunları ile çalışmama anlam katan yeğenlerime teşekkür ediyorum.

Kırşehir, 2022

İlknur ÇOLAK

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
KISALTMALAR	vii
GİRİŞ.....	1
I. BÖLÜM	19
KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE: OYUN VE MİZAH İLİŞKİSİ	19
1. Bir Kavram Olarak Mizah	19
2. Eğlence, Oyun ve Gülme.....	21
3. Geleneksel Mizah Kuramları ve Oyun İlişkisi.....	35
3.1. Üstünlük Kuramı.....	35
3.2. Uyumsuzluk Kuramı	38
3.3. Rahatlama Kuramı.....	42
II. BÖLÜM.....	48
KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA TAKLİT VE MİZAH.....	48
2.1. Taklit ve Oyun İlişkisi	48
2.1.1. Hayvan Taklidi ve Mizah	57
2.1.2. Nesne Taklidi ve Mizah.....	65
2.2. Köy Seyirlik Oyunlarında Birlikte Gülme ve Mizah Söylemi.....	72
2.3. Köy Seyirlik Oyunlarında Sözün Gösterilmesi ve Mizah Söylemi	80
SONUÇ	88
KAYNAKÇA.....	97
ÖZGEÇMİŞ	100

KISALTMALAR

bk: Bakınız

C: Cilt

Çev: Çeviren

Doç: Doçent

Dr: Doktor

e.t: Erişim tarihi

Prof: Profesör

S: Sayı

s: sayfa

vb: Ve benzeri

vd: Ve diğerleri

vs: Vesaire

GİRİŞ

Geleneksel Türk tiyatrosu kendi içinde dinamikleri olan tarihsel süreci içinde birçok değişim ve dönüşüme uğramış olan bir tiyatro türüdür. Genel olarak tiyatro başlığı altında toplanmasına rağmen kendi içinde farklı türleri barındırır ve hatta zaman zaman türlerarası özellikler sergiler. Bu çalışmanın konusunu oluşturan köy seyirlik oyunları ise Karagöz, Ortaoyunu, Meddah gibi İstanbul merkezli oyunlardan farklıdır. Genellikle kırsal bölgelerde görülen doğa takvimini takip eden oyunlar ve eğlence kültürünü yansıtan oda oyunları olarak ikiye ayrılırlar. Bu çalışmada, sözü edilen oyunlardan eğlenme amaçlı oynanan oda oyunları “birlikte eğlenme”, “eğlence kültürü” ve “mizah” kavramı geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen uyumsuzluk kuramı, rahatlama kuramı ve üstünlük kuramı ile birlikte düşünülecektir. Ancak bu incelemeye geçmeden önce Geleneksel Türk tiyatrosunun özelliklerine değinmek yerinde olacaktır.

Geleneksel Türk tiyatrosu, Metin And'a göre “yer”, “soy”, “imparatorluk”, “Batılılaşma”, “İslamiyet” olmak üzere beş temel kavramdan beslenmektedir. Bunun yanı sıra köy- kent ikiliği farklı tiyatro türlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ulaşımın zor ve sıkıntılı oluşu tiyatronun bağlamını ve içeriğini etkilemiştir (And, 1970: 8-10). Kentlerde gelişen tiyatro türünü Karagöz, Ortaoyunu gibi oyunlar oluşturmuştur. Ulaşımın zor ve sıkıntılı olduğu yerleşim yerleri olan köylerdeki tiyatro türünü de köy seyirlik oyunları oluşturmuştur. Köy ve kent arasındaki farklılıklar köylünün kendine has tiyatro türü olan köy seyirlik oyunlarının meydana gelmesinde etkili olmuştur.

Köy seyirlik oyunları kendi içinde ikiye ayrılırlar. Bunlardan ilki oyunların halk takvimini takip ettiği ve bir ritüeli yerine getirmek için oynadığı oyunlar, diğeri ise köyün birlikte eğlenmek ve sosyalleşmek amacıyla oyun için köy odalarında, köy kahvelerinde, sohbet odalarında ve köylülerin evlerinde oynadıkları oyunlardır. Bu çalışmanın konusunu ise eğlenme, boş zamanlarını değerlendirme, hoşça vakit geçirme amacıyla bir araya gelen köylülerin köy odaları, köy kahveleri, sohbet odaları ya da köylünün evi gibi kapalı mekânlarda oynadıkları oyunlar oluşturacaktır.

Metin And, *100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi* adlı çalışmasında, Geleneksel Türk tiyatrosunun Batı tiyatrosundan ayrılan yönlerini; sahnesiz tiyatro olması ve yazılı bir metne dayanmaması, şarkı, dans, söz oyunlarının başlıca nitelikleri olması, güldürücü öğelerin asal olması, gerçekçi olmaması, devamlı olmaktan çok takvime ve çeşitli vesilelere dayanması,

kişilerin karakter niteliğinde olmayıp hepsinin önceden belirlenmiş, kalıplaşmış tiplere dayalı olması şeklinde açıklamıştır (And, 1970: 16).

Anadolu ve Orta Asya kültüründen birçok iz taşıyan köy seyirlik oyunları, harman ve hasat zamanı, hayvanların üreme zamanları, yeni yılın karşılanması, düğün, nişan, kına geceleri, sünnet eğlenceleri ve bayram gibi özel günlerde köy meydanları, tarlalar, evlerin bahçeleri gibi açık mekânlar veya köy odaları, köy kahveleri, sohbet odaları, köylülerin evleri gibi kapalı mekânlarda oynanır ve içerisinde dini ve din dışı unsurları barındırır.

Köy seyirlik oyunlarına mekân olarak bakıldığında ise Geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunları, yazılı bir metni olmaması, içerisinde güldürücü öğeler bulunması, gerçekçi olmaması gibi özellikleri ile diğer geleneksel tiyatro türleri ile benzerlik göstermektedir. Ancak köy seyirlik oyunları, “*her yer tiyatrodur*” (Tekerek, 2008: 21) anlayışı ile köy meydanını, tarlaları, köy kahvelerini, köydeki sohbet odalarını, köylünün evini oyun alanına dönüştürmesi ile diğer geleneksel tiyatro türlerinden ayrılmaktadır. Köy seyirlik oyunları ister ritüel kökenli ister eğlence amaçlı olsun, doğası ve işlevi gereği, oyun oynanabilecek ve seyreden sığabileceği büyüklükte herhangi bir boş alanda yansınabilen oyunlardır. Bu boş alan bir tarla olabilir, ekili olmayan bir toprak parçası olabilir, evlerin damları ya da avluları olabilir, su kenarı, düğün meydanı, büyük bir oda olabilir. Önemli olan oyun alanının çevresine seyirci alabilecek kapasitede olmasıdır. Çünkü zaten gerekli olan, seyircinin oyunla özdeşleşmesi değil, oyunu paylaşması, oyuna katkıda bulunması, dahası kimi zaman içinde yer alarak oyuna katılmasıdır (Tekerek, 2008: 139- 140).

Oyunlarda görülen bu özellik oyunların doğal ortamında oynanması ve her yerin oyun alanına dâhil olabileceğinin bir göstergesidir. Köy coğrafyasındaki tüm mekânların bir oyun alanına dönüşmesi köy seyirlik oyunlarını, Karagöz, Ortaoyunu gibi özel bir sahnede oynanan oyunlardan ayrılmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarında gülme ve mizahı sağlayan ilk olarak bağlamdır. Bir başka ifadeyle köy seyirlik oyunlarının oynandığı mekânlar genellikle köy meydanı gibi boş veya açık alanlar ve köy odaları, köy kahveleri, sohbet odaları ya da köylünün evi gibi kapalı mekânlardır.

Oyunlar, köylerde açık ve kapalı olmak üzere iki yerde oynanırlar. Her iki yerin de fazla bir özelliği yoktur. Açık ve güneşli havalarda, yağmur ve soğuğun rahatsız etmediği mutedil gecelerde köyün düz, çimenli ve taşlık olmayan meydanı ile harman yerleri, avluları, damları ve bahçeleri oyun yerlerini teşkil eder. Kapalı yerler ise, varlıklı kimselerin geniş odaları ile hayatlardan (avlu) ve köy odasından ibarettir. Müsait düğün evleri de bu

işte kullanılmaktadır. Yağmurlu, karlı ve soğuk günlerle bu günlerin gecelerinde köy halkı buralara toplanır (Elçin, 1964: 63- 64).

Oyunlarda köy meydanı, avlular, damlar, tarlalar, çeşme başları gibi tüm ortak alanlar seyir yeri ve oyun yerine dönüşebilir (Metin- Basat, 2017: 22). Oyunlarda görülen bu özellik oyunların doğal ortamında oynanması ve her yerin oyuna dahil olabileceğinin bir göstergesidir. Köy coğrafyasındaki tüm mekânların bir oyun alanına dönüşmesi köy seyirlik oyunlarını, diğer geleneksel tiyatro türlerinden ve modern tiyatrodan ayırmaktadır.

Oyunlarda mekân, köy halkının sosyalleşmesi için bir araçtır. Oyun mekânında sosyalleşen insanlar, kültürel olarak ortak bir paydada buluşurlar. İnsanların ortak bir paydada buluşması demek onların ortak bir kültürel belleğe sahip olmalarıdır denebilir. Ortak kültürel belleğe sahip insanlar bir mekânda bir araya gelerek gelecek kuşaklara aktarım sağlarlar, bu aktarım da ritüeller aracılığı ile gerçekleşir.

Oyunların oynandığı mekânlar, ritüel ve gelenek aktarımı sırasında bireysel ve toplumsal bellek oluşturmada önemli bir işleve sahiptir. Halbwachs'a göre bireysel bir belleğin oluşması için sosyal bir çevre şarttır. Toplumda yaşayan insanların hatıralarını sabitleştirecekleri ve yeniden bulabilecekleri bir başka bellek olmaz (Halbwachs'tan aktaran Assmann, 2018: 44).

Oynandığı mekânlar aracılığı ile köy seyirlik oyunları, oyunu oynayanlar ve izleyenler için sosyal bir işleve sahiptir ve köylünün sosyalleşmesinde bir araçtır. Açık veya kapalı mekânlarda bir araya gelen köylülere toplumsal ve kültürel bellek oluşturma imkânı sunar.

Kültürel bellek kavramını Jan Assmann'dan aktaracak olursak, bellek insanın sosyalizasyon sürecinde oluşur ve toplumlar üyelerinin belleğini belirler. En kişisel anılar bile sadece sosyal grupların iletişim ve etkileşimi üzerinden oluşur (Assmann, 2018: 44).

Köy seyirlik oyunları toplu halde gerçekleşen ve toplu hareket edilen oyunlardır. Oyunu oynayan oyuncular ise aynı coğrafyayı, aynı geçmişi paylaşan ve ortak bir paydada buluşan insanlardır. Ortak paydada bulunan köylü toplu halde oyun oynayarak, bir dilekte bulunur, toplu halde yemek yer, güler ve eğlenir. Köy seyirlik oyunları geçmiş ile gelecek arasında kurulan bir köprüdür. Gülin Ögüt Eker'den aktaracak olursak kültürel bellek, bir toplumun kültürel devamlılığını, yani gelecek nesillerin kültürel kimliği için gerekli bilgi akışını sağlar. Geçmişe göndermeler, ortak kimliğe ve geçmişe sahip toplum üyelerinin endişelerini giderir, onlara aynı kültür dairesinin üyesi olduklarını hatırlatır (Ögüt- Eker, 2014: 85).

Assmann, bireysel bellek kavramını, “Belli bir kişide, onun iletişim sürecine katılımı sayesinde gelişir. Bu olgu, kişinin, aileden dini ve ulusal topluluklara kadar çeşitli sosyal gruplara da dahil oluşunun bir sürecidir.” şeklinde tanımlar (Assmann, 2018: 44- 45). Köy seyirlik oyunlarının köydeki herkes tarafından aynı mekânda, aynı düşünceyle ve amaçla oynanması oyunların bireysel bellek oluşturmadaki rolünü göstermektedir.

Mekânlar kültürel bir bellektir. Çünkü kültürün oluşması için insana ihtiyaç olduğu kadar mekâna da ihtiyaç vardır. İnsanlar, sosyalleşmek ve bir şeyi aktarmak için mekâna ihtiyaç duyar ve mekân aracılığı ile de kültürel aktarımı gerçekleştirirler. Kültürel aktarım ise çeşitli ritüellerle gerçekleştirilir. Köy seyirlik oyunlarının mekânları Karagöz ve Ortaoyunu gibi özenle hazırlanmamış, modern tiyatro alanları gibi sahnesi ve seyirciye ayrılmış özel bir alanı olmayan, gösteriştan uzak oldukça sade alanlardır.

Köy seyirlik oyunlarında kullanılan dekor, kostüm ve makyaj malzemeleri tamamen köylünün elinde bulunan imkânlar ile hazırlanmaktadır. Bu özelliği ile diğer geleneksel tiyatro türlerinden ayrılan köy seyirlik oyunlarında, köylü oyun oynanacağı zaman sahnede bir nesne kullanılması gerekiyorsa oyuncular kendi bedenlerini kullanarak değirmen taşı, hamur teknesi, körük veya ağaç olabilirler.

Oyunlar, köylünün kendi olanaklarıyla oynadığı ve tiyatro estetiği açısından göstermecî ve açık biçim olduğu için oyunlarda dekor kullanılmaz. Zaten oyunların içeriğine bakıldığında da dekor gerektirecek oyunlar olmadığı görülür. Oyunun oynandığı alan bu anlamda doğal dekor olarak var sayılabilir. Soyutlama düşüncesinin estetik bir ögesi olan varsayma ve imgelem ya da tasavvur gücü köy seyirlik oyunlarında da doğal olarak kullanılan bir anlatım yöntemidir. Eğlence amaçlı oyunlarda, kimi zaman bir oyuncu anlatarak da tarif edebilir bir çevreyi. Bazen de özellikle kapalı yerlerde oynanan oyunlarda, evin doğal düzeni, kapısı, penceresi oyunun mekânı gibi kullanılır (Tekerek, 2008: 140). Oyunlar bu özellikleri ile hem Karagöz ve Ortaoyunu gibi İstanbul merkezli oyunlardan hem de Batı tarzında oynanan modern tiyatro türlerinden ayrılmaktadır.

Oyunlarda kullanılan kostümler ise köylünün günlük hayatta giydiği kıyafetlerin üzerine bir ağaç yaprağı, koyun postu gibi nesnelere yerleştirilerek hazırlanır. Erkeği canlandıracak kadın oyuncunun üzerine bir ceket, kafasına bir kasket geçirmesi veya kadını canlandıracak erkek oyuncunun günlük kıyafetinin üzerine bir etek, yelek ve başörtüsü takması ile oyuncuların kostümleri hazırlanmış olur. Kılık- kıyafet mahalli özellik taşıır. Her kıyafet, oyunlardaki tiplere ve karakterlere göre düzenlenir. Bu konuda gelenek, maddi-iktisadi durum ve dış tesirler kendini hissettirir (Elçin, 1964: 67).

Oyun makyajı ise soba isi, un gibi malzemeler kullanılarak yapılır. Örneğin erkek kılığına giren kadın oyuncu bıyık veya sakal yapmak için soba isi, kömür, kalem gibi unsurları kullanarak makyajını yapmış olur. Oyunlarda tüm yüzü unla beyaza boyama ya da kömürle siyaha boyama da yer alır. Oyunlarda kullanılan dekor, kostüm ve makyaj malzemeleri köylünün günlük hayatta kullandıkları eşyalardan oluşmaktadır. Böylece bedensel dönüşüm ve uyumsuzluk aracılığı ile toplum içinde gülme sağlanır

Köy seyirlik oyunlarını diğer geleneksel tiyatro türlerinden ayıran önemli özelliklerden birisi de oyunların ve izleyicilerin hepsinin ortak kültürel bir geçmişe sahip, ekonomik gelir düzeyleri hemen hemen aynı, benzer gündelik hayata sahip, aynı şeylere gülen, aynı şeylere ağlayan köylülerden oluşmasıdır. Köyde oyun oynanacağı zaman köydeki herkes birer oyuncu olabilme özelliğini taşır ve oyun sırasında oyunun gereklerini yerine getirirler.

Batılı anlamda modern tiyatro oyunlarında görülen yönetmenin görevini köy seyirlik oyunlarında yöneticiler üstlenmiştir. Oyun yöneticileri bozulmaya ya da unutulmaya yüz tutmuş örfi kalıpları hatırlayan ve hatırlatan kişilerdir. Bu kişiler oyunun düzeninden ve işleyişinden sorumludurlar. Yöneticiler oyunun oynanacağı yerde oyuncu seçimlerini yapar, oyunda kullanılacak dekoru, kostümü seçer, yapılan makyajları denetler ve oyunda oyuncular ve seyirciler arasında herhangi bir küslüğe sebebiyet vermeyecek oyunun kurallarını belirler. Oyun yöneticileri adeta oyunların gelenek ve görenekten sonra gelen otoritesi konumundadırlar.

Köy seyirlik oyunlarının oyuncularını tam bir gönüllü oyuncudur. Gerek geleneğin etkisiyle gerekse gönlüyle, isteyerek yapar bu işi. Oyunlar kutsal törenlerden kaynaklandığı için, özellikle bu türden oyunlarda büyük bir inanç ve coşkuyla yapar işini (Tekerek, 2008: 136). Köy seyirlik oyunlarının oyuncu kadrosunu, herhangi bir eğitimi olmayan oyun tecrübelerini gözlem ve katılım yoluyla elde eden ve daha önce köyde oynanan oyunlardan alan profesyonel olmayan oyuncular oluşturur. Oyunu oynayan oyuncular, mizahi yönü yüksek, yaptıkları ve söyledikleri ile seyirciyi güldürebilme yeteneğine sahiptirler ve köyde yaşayan diğer insanlardan hiçbir farkları yoktur. Oyun bittiğinde oyuncular günlük hayatlarına dönerek tarlada çalışır, hayvancılıkla uğraşır, herkesle aynı umudu taşır, paylaşır ve dilekte bulunur.

Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı eserinde; tiyatrodaki günlük olaylara ve sıradan kişilere yer verilmelidir der ve ardından eleştirmenlere ve kuramcılara göre tiyatro seyircisi kendini yakından ilgilendiren konulara, kendilerine benzeyen kişilere karşı daha büyük ilgi duymaktadır. Günlük olaylar, herkesin başına gelebileceğinden seyirci

için daha trajik bir anlam taşır. Orta halli seyirci sahnede kendi acılarının yansıtılmasından, kendi gibilerin karşılaşılabileceği durumların canlandırılmasından hoşnut olmaktadır. Aile ilişkileri ile bu ilişkilerin günlük olaylar içinde çatışmaya dönüşmesini ele alan konular her zaman ilginçliğini korur (Şener, 2019: 118) biçiminde ifade eder. Köy seyirlik oyunlarının oyuncularını ve izleyicilerini aynı geçmişini ve benzer deneyimleri paylaşan insanlardır. Durum böyle olunca köylüler aynı şeye gülebilirler ve aynı olayda benzer uyumsuzluklara gülebilirler, aynı olaylarda benzer uyumsuzluklar bulabilirler. Oyunlarda genellikle oyuncuların günlük yaşamlarına ait unsurlar görülür. Böylece aynı bağlamı paylaşan kişilerin acıları, sevinçleri, eğlenceleri ve hayatın aksak yönleri oyunlara yansımış olur.

Oyunların seyircileri ise oyunun oynandığı köyde yaşayan köylülerdir. Oyunun izleyicileri kadın, erkek, yaşlı genç, çocuk gibi her yaştan insanlardır. Yalnız kadınların oynadıkları oyunları erkekler, çoğunlukla erkeklerin oynadıkları oyunları da kadınlar izleyemezler. Köy seyirlik oyunlarının en önemli özelliklerinden birisi de oyunu izleyenlerin her an oyuna dahil olabileceğidir. Oyunların seyircileri aynı zamanda oyunculardır. Oyunlar oyuncu- seyirci bütünlüğü içerisinde oynanır.

Bu çalışmanın temel amacı köy odaları, köy kahveleri, sohbet odaları veya köylünün evinde oynanan oyunlardaki komik algısının nasıl oluştuğunu incelemek, birlikte eğlenme, eğlence kültürü ve mizah oluşturma süreçlerini tartışmaktır. Burada kuramsal olarak çalışma, folklorun temel işlevlerinden biri olarak kabul gören “eğlenme ve eğlendirme” işlevi özellikle grup folkloru oluşturmasında önemli bir yeri olan mizahi bir dil geliştirme fikirleri geleneksel mizah kuramları üzerinden oyunlar örneğinde incelenecektir.

Köy oda oyunlarına, köy seyirlik oyunlarının bir alt başlığı kabulüyle yaklaşıldığında “temsil”, “şenlik” “oyun” gibi kavramlar kullanıldığı “Köy Tiyatrosu” (Kazmaz’dan aktaran Metin- Basat, 2022: 13), “Köy Temsilleri” (Sevengil, 1969: 80), “Köy Orta Oyunları” (Elçin, 1964: IX), “Anadolu Köylü Oyunları, Seyirlik Köylü Oyunları” (And, 1970: 17) olarak adlandırıldıkları görülür. Köy seyirlik oyunlarının kuramsal incelemesine geçmeden önce oyunlar üzerinde yürütülen çalışmaları hatırlamak yerinde olacaktır.

Köy seyirlik oyunları üzerine yapılan ilk inceleme Ahmet Kutsi Tecer’in *Köylü Temsilleri* isimli çalışmasıdır. Tecer’in bu çalışması 1939’da Ankara Devlet Konservatuvarı’nda verdiği konferans metninden oluşmaktadır. Metin *Çığır* mecmuasının 86. ve 87. sayısında bazı değişiklikler yapılarak yayımlanmıştır. Yapılan değişikliklerin ve genişletilmelerin ardından kitap olarak basılmıştır. Metnin genişletilmiş hâli Fransızca bir özet içermektedir. Türkiye’de yapılmış olan bu ilk çalışmada Tecer, köy seyirlik

oyunlarının, ne olduđu hakkında bilgiler verir. O zamanlarda bu oyunların arařtırmacılar tarafından yeni keřfedildiđini ancak bir eserin olmadıđını vurgular.

Kitabın ieriđinde, köylü temsilleri kavramının neyi karřıladıđı ve neden böyle bir adlandırmanın yapıldıđından bahsederek bu adlandırma hakkında bilgiler verir. Tecer, alıřmasında köy seyirlik oyunlarını “Dini Temsiller” ve “Ladini Temsiller” olmak üzere iki bařlıkta inceler. Bunun yanı sıra oyun kavramına da deđinir ve de köy seyirlik oyunları örneklerine yer verir.

Ahmet Kutsi Tecer, “Köylü temsilleri isminden de anlaşılacađı gibi köylerde ve köylüler tarafından yapılan temsili mahiyette oyunlardır.” diyerek köy seyirlik oyunlarını tanımlamıřtır (Tecer, 1940: 3).

Süleyman Kazmaz’ın 1942 yılında askerliđi sırasında erlerden derlediđi metinlerden oluřan *Köy Tiyatrosu* adlı eseri modern tiyatro ve köylü oyunlarını karřılařtırır ve oyunları “köy tiyatrosu” terimiyle ifade eder. Eserde toplam 12 adet oyun metni bulunmaktadır. alıřma 1950 yılında kitap olarak basılmıřtır.

Eserde, “Köylerde, düđünlerde, davetlerde, toplantılarda, kışın köy odalarında, yazın meydanlarda oynanan bu oyunların bařlıca özelliđi elde hazırlanmıř ve önceden ezberlenmiř bir metin olmadıđı halde oynanmasıdır. Yalnız konu bilinmekte, konuřmalar tamamen oyun arasında oyuncular tarafından uydurulmaktadır.” (Gönen, 2011: 19) diyerek hem köy seyirlik oyunlarının tanımlamasını yapmıř hem de oyunların özelliklerini belirtmiřtir.

Refik Ahmet Sevensil de *Eski Türklerde Dram San’atı* isimli kitabında köy seyirlik oyunların kolektif özelliđine dikkat eker ve bu oyunları *köy temsilleri* ve *köy tiyatrosu* olarak adlandırır. Sevensil’e göre bu oyunlar, “Batı tiyatrosu ile temas etmemiř ve onun etkisi altına girmemiř yerlerde ve genellikle köylüler arasında yařayan, kendine özgü bir halk tiyatrosudur. Bu tiyatronun özü, kolektif konuları, herhangi bir yazılı metne dayanmadan, suflörsüz, dekorsuz, zaman zaman makyaj kullanılarak açık havada temsil etmektedir.”

İklimsel geiřler, düđün, bayram gibi köy için özel zaman duraklarında oynanan bu oyunlar, ilk defa Metin And’ın *Dionisos ve Anadolu Köylüsü* adlı kitabında “seyirlik oyun” terimiyle ifade edilir. And, daha sonraki alıřmalarında bu terimin yanı sıra *Anadolu köylü oyunları*, *seyirlik köylü oyunları* terimlerini de kullanır. And, alıřmalarında köylülerin, bu oyunlara ayrı bir önem verdiđini ancak oyunların amacını açıklayamadıklarını ifade eder. Ona göre, bu oyunlar, yüzyıllar boyunca oynanarak kuřaklar arasında aktarılmıřtır. Bu nedenle köylüler, oynama nedenlerini açıklayamazlar ve “bu oyun ille de oynanmalıdır” ya

da “oynanmadan olmaz” diyerek kestirip atarlar. Metin And’ın *Dionisos ve Anadolu Köylüsü* ve *Türk Tiyatrosu, Oyun ve Büğü* isimli kitapları, köy seyirlik oyunları üzerine yapılan derleme çalışmalarını ve sınıflandırmaları bir arada sunması, oyunların kaynakları üzerine geniş bir inceleme ve örnekler içerir. Metin And *100 Soruda Türk Tiyatrosu* adlı eserinde tiyatronun Türk toplumunda gelişmesini eskiden yeniye doğru kronolojik olarak anlatır. Kitap, tekniği bakımından sorular sorar ve cevaplar. And, eserin “Giriş” ve “Geleneksel Türk Tiyatrosu” başlığında Türk tiyatrosu dendiğinde ne anlamamız gerektiğini ve geleneksel Türk tiyatrosunun içinde neleri barındırdığından bahseder ve seyirlik oyunlar hakkında bilgi verir. Konu hakkında bilgiler verirken Türkiye’de çeşitli yörelerde oynanan oyunlardan örnekler verir ve bunları anlatır.

Pertev Naili Boratav *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı* adlı eserinde “Seyirlik Halk Oyunları” başlığında Meddah, Karagöz, Ortaoyunu, Kukla, Tuluat ve Köy seyirlik oyunlarına yer vermiştir. 98, 99 ve 100. sorular köy seyirlik oyunlarına ayrılmış ve onların tanımı, konuları, diğer edebiyat ürünleri ile ilişkileri ve kökeni hakkında bilgiler vermiştir.

Boratav, “Seyirlik köylü oyunları” adı altında göstermek istediğimiz oyunlar daha çok köy çevrelerinde, yılın belirli günlerindeki bazı törenlerle düğünlerde ve eğlence vesilesi yaratan kış geceleri toplantılarında oynanır. Bunlardan bazıları söyleşmelidir; bazılarında ise söze çok az yer verilmiştir, mimler ve hareketler ön plandadır ama hepsi az çok bir “tiyatro eseri”nin kurallarına uyararak, basit de olsa bir eylemi canlı aktörlerle yürütürler.” (Boratav, 2000: 241) şeklinde açıklamıştır.

Nurhan Karadağ, *Köy Seyirlik Oyunları* isimli kitabında köy seyirlik oyunlarını; “düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle ‘oyun yapma’, ‘oyun çıkarma’ adı altında yarattıkları bir tiyatro olayıdır. Köylü, dedelerinden miras kalan bu oyunları yazın meydanlarda, kışın odalarda sürdürmektedir” biçiminde tanımlar. Karadağ, çalışmasında köy seyirlik oyunlarını biçim ve içerik olarak inceler ve ek olarak oyun metinlerini sunar.

Şükrü Elçin, doçentlik tezi olarak hazırladığı *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)* isimli kitabında yer alan oyunları ve metinleri toplayabilmek için bir anket yapmış ve bu anketin, soru cevaplarına çalışmasında yer vermiştir. Eserde tiyatronun kökeni ve seyirlik oyunların gelişimi hakkında bilgiler verir. Bunların yanında oyunları tasnif ederek oyun metinleriyle birlikte incelemeler yapar. Daha sonra ise oyun tekniklerini detaylı bir biçimde inceler. Ayrıca oyunlardaki tür problemi konusunda da görüşlerini bildirir. İçerisinde oyun metinleri bulundurur.

Şükrü Elçin, Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu) olarak adlandırdığı köy seyirlik oyunlarını, köylülerin uzun kış aylarında ve özellikle düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenleyip oynadıkları dram karakterli temsillerdir (Elçin, 1964: IX) şeklinde tanımlamıştır.

Erman Artun'un *Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları* isimli çalışmasında, Artun, Tekirdağ ve Adana'da oynanan oyunlar hakkında bilgi verir, derleme metni paylaşır ve oyunları Balkan ülkelerindeki örneklerle karşılaştırır. Artun'un dikkat çekici özelliklerinden birisi de köy seyirlik oyunlarını, bir kültür mirası olarak tanımlaması ve oyunlar için önerdiği müzede koruma ve arşivleme biçimleridir.

Dilaver Düzgün'ün 1999 yılında doktora çalışması olarak hazırladığı ve daha sonra kitap haline getirilen *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları* adlı çalışma, köy seyirlik oyunları ile ilgili ayrıntılı çalışmalardan birisidir. Çalışmada oyunların kaynakları, sınıflandırılması ve şekil özelliklerinin yanı sıra oyun metinlerinin varyantlarının karşılaştırılması bir inceleme yapılmıştır.

Nurhan Tekerek'in 2008 yılında yapmış olduğu *Köy Seyirlik Oyunları* adlı çalışmasında köy seyirlik oyunları üzerine yapılan önemli akademik çalışmalardan birisidir. Kitap iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümü köy seyirlik oyunları, törenler ve yapısal özellikleri, ikinci bölümü ise köy seyirlik oyunlarının çağdaş yansımaları içermektedir. Tekerek'in çalışması kolektif bir yapıya sahip olan ve doğal ortamda oynanan köy seyirlik oyunlarının bireysel yaratımlarına ve çağdaş yaratımların tiyatro sahnelerinde gösterilen oyunları bir arada sunması ve bunları incelemesi açısından önemlidir.

Sinan Gönen tarafından hazırlanan *Konya Köy Seyirlik Oyunları* adlı çalışma bölgesel bir nitelik taşımaktadır. Konya yöresindeki oyunlar hakkında yapılan bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde, oyun kavramı, köy seyirlik oyunları, oyunların kaynakları ve tasnifi gibi konular çeşitli yazarların ve araştırmacıların görüşüyle anlatılmaya çalışılmıştır.

Birinci bölümde Konya köy seyirlik oyunlarının incelemesini yapan Gönen, bunu yaparken farklı başlıklar kullanır. Bunlardan bazıları; işlevleri açısından, oyuncu, hazırlanış ve yönetim vb. gibi hem teknik yönden hem de konu, kapsam bakımından incelenmiştir.

İkinci bölümde ise oyunlardan örnekler verilerek, varyantların karşılaştırılması yoluna gidilmiş ve inceleme tamamlanmıştır. İkinci bölümde altmış altı adet oyun metni bulunmaktadır.

Ezgi Metin Basat'ın *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi* adlı kitabında insanın kendisi, doğa ve toplulukla kurduğu bağ konu edilmiştir. Kitap, oyun

kavramı üzerinden yola çıkılarak köy seyirlik oyunlarının sözlü kültür içerisindeki yeri, köy seyirlik oyunlarının tiyatro ile bağlantısı ve bu oyunlarda insan doğa ve topluluk faktörlerini açıklamıştır.

Türk kültüründen birçok iz taşıyan köy seyirlik oyunları, tarım ve hayvancılık alanındaki teknolojik gelişmeler, köyden kente göçlerin artması, kitle iletişim araçlarının yaygınlık kazanması, köy halkının eğlence anlayışındaki değişimler gibi sebeplerden dolayı günümüzde oldukça az oynanmaktadır. Köy seyirlik oyunlarının az oynanmasına neden olan bir sebep de günlük hayat, edebiyat, sanat gibi alanlarda Batıya özenme ve Batıya dönük eser verme çabalarıdır denebilir.

Köyden kente göçlerin artması ile birlikte eğlence anlayışı da değişmiştir. Köy seyirlik oyunları için mekânda bir değişiklik oldu ve gelişmelerle birlikte köy seyirlik oyunları oynanmamaya başladı. Ancak, kültürel unsurlar insanlarda belli bir hafıza yaratmış bu hafızalar da sanatçıların eserlerine yansımıştır. Belirli dönemlerde eser veren sanatçılar kültürel unsurlardan yararlanmaya ve kültürü yaşatmaya gayret etmişlerdir. Bu gayretler modern tiyatro alanında eser veren sanatçıları da etkilemiş eserlerine kültürel bir hazine olan köy seyirlik oyunlarının izlerini yansıtmışlardır. Haşmet Zeybek'ten *Düğün ya da Davul*, Ömer Polatlı'dan *Aladağlı Miho*, Ankara Deneme Sahnesi uygulamalarından *Bozkır Dirliği* ve *Gerçek Kavga*, Nurhan Tekerek'in oyun çıkartma geleneğinden hareketle geliştirilmiş *Gerçek Kavga*, Hasan Erkek'den *Kutsal Döngü* gibi tiyatro eserlerinde köy seyirlik oyunlarının izleri görülmektedir¹.

Köy seyirlik oyunlarının büyük çoğunluğu eski tören kalıntılarıdır. Bununla birlikte ya bunlar dışında kalan ya köylünün eski oyun örnekleri üzerine sonradan uydurduğu çeşitli oyunlara rastlanır. Bunlar belki zaman aşımı ile törensel niteliklerini değiştirerek bozulmuş oyunlar da olabilir. Bunların kimi masallardan, efsanelerden alınmış oyunlardır (And, 1970: 28). Köy seyirlik oyunlarında ritüel kalıntısı taşıyan oyunlar genellikle belli bir takvimi olan ve özel günlerde oynanan oyunlardır. Eğlence amaçlı oynanan köy seyirlik oyunları ise herhangi bir tarihe ve ritüele bağlı olmayıp daha çok köylünün birlikte eğlenme fikrini içerisinde barındıran ve çoğunlukla günlük hayatın izlerini taşıyan oyunlardır. Köy seyirlik oyunları kendi içerisinde bir ikilik oluşturmaktadır. Oyunlardaki bu ikilik köy seyirlik oyunlarının konusunun farklı olmasına sebep olduğu gibi oyun mekânlarının farklı olmasına da sebep olmuştur. Köy seyirlik oyunları kendi içerisinde “Halk Takvimini Takip Eden Köy

¹ Ayrıntılı bilgi için bk. Tekerek, 2008.

Seyirlik Oyunları” ve “Eğlence Amaçlı Oynanan Oda Oyunları” olmak üzere iki başlıkta incelenebilir.

Orta Asya ve Anadolu kültüründen beslenen köy seyirlik oyunları, oynandıkları coğrafyaların ritüellerinin devam ettirildiği, bu ritüellerin çeşitli dramatik öğelerle gelecek kuşaklara aktarım sağlayan önemli bir kültür aktarım aracıdır.

Bu oyunların çoğu eski ritüel kalıntılarıdır. Bunların dramatik niteliği en azından oyuncunun, kendisinden başka bir kişiliği canlandırmasında görülür. Dramatik nitelik, kılık değiştirme, yüzünü boyama, maske ve çeşitli donatımların kullanılması, sözlü oyunlarda söyleşmeye de başvurulması ile sağlanır. Ayrıca kimi oyunlarda eylemin, olaylar dizisinin bir yansılması bulunmaktadır. Bundan başka içinde çatışma (agon) da görülür (And, 2019: 16). Bu çatışmaları ak- kara, ölüp- dirilme, gece- gündüz, yaz- kış, ilkbahar- sonbahar, genç- ihtiyar, kadın- erkek gibi unsurlar oluşturmaktadır.

Köy seyirlik oyunları, köylülerin ekme ve biçme zamanını, hayvanlarının üreme, dölleme ve doğum zamanını, tarım için gerekli olan yağmurun ne zaman yağacağı veya kuraklık olacak zamanı takip ettikleri doğa takvimi vardır. Henüz teknoloji bu kadar gelişmemişken doğa ile baş başa olan insanoğlu onunla mücadele etmek ve ona yenik düşmemek için kendisine bir takvim hazırlamış, yaşamını bu takvime göre düzenlemiş ve devam ettirmiştir. Köylü, kendisi ve toplum için önemli olan tarlaların ekim aylarını, hasat zamanını, temel geçim kaynağı olan hayvancılıktan dolayı hayvanların üreme, dölleme ve doğum zamanlarını çeşitli inanç ve ritüellerle kutlar ve onların bolluk, bereket ve uğur getireceğine inanır. Bu inançları atalarından kendilerine miras kalan çeşitli ritüellerle yaşatır, “bu oyun ille de oynanmalıdır” ya da “oynanmadan olmaz” (And, 1970: 17- 18) diyerek oynarlar ve gelecek kuşaklara aktarırlar. Bu ritüeller köyden köye değişiklik göstermektedir. Anadolu köylerinde yaşayan köylüler için oyun kültürel bir aktarım aracı olmuştur ve böylece kendileri için atalardan kalan bir miras ve gelenek olan köy seyirlik oyunları ile gelecek kuşaklara kültür aktarmışlardır.

Anadolu köylüsünün takvimindeki aylar uyarıcıdır: Döl dökümü, Çiçek ayı, Yağmur ayı, Orağ ayı, Oy biçim, Biçin ayı, Harman ayı, Şarap ayı, Koç katımı, Çileler ayı gibi. Yıl da ikiye ayrılır. Birincisi 6 Mayıs’tan 7 Kasım’a kadar 186 gün rûz- ı hızır yani yeşeren gün, 8 Kasım’dan 5 Mayıs’a kadar 179 gün, rûz- kasım yani bölen gündür. Birinciyle kış, ikinciyle yaz başlar. Bütün bu öğelerin hemen hepsinin karşılıklarını Anadolu’da bugün buluyoruz. Yağmur yağdırmak için yeşillik giyme,>>Dodu>> üzerine su dökülüp çan

çalınması, Bodi Bostan oynanması, güneş çıkarmak için çıralar yakıp evleri dolaşarak oynanan Kuç Kuçura, Hıdırellez'le ak giysi veya Hızır'ın yeşil giysili olması, bugün de hastalıktan kurtulmak için yeşillikler üzerinde yuvarlanması gibi türlü danslı, danssız törenler buluruz (And, 1970: 20).

Çeşitli sebeplerle bir araya gelen ve oyun oynayan köylü, çoğunlukla bir beklenti içerisindedir. Köylüler çoğu zaman beklentilerinin gerçekleşmesi için tanrılara kanlı, kansız kurban keserler, saçını saçarlar ve dileklerinin gerçekleşmesi için dua ederler. Bu oyunlarda köylü hem bolluk, bereket, uğur beklentisi ile hem de eğlence amacıyla bir araya gelir. Bu oyunlar genellikle tüm köylünün katılımıyla gerçekleşir. Oyun sonlarında toplu yemek yenilir.

Yılın belirli günlerinde oynanan törensel ya da büyüsel oyunlar genellikle 1. Doğanın canlanmaya başlaması, 2. Ürünlerin toplanması, 3. Hayvanların üremesi ile ilgili zamanlara rastlar. Ya da; 1. Kuraklık, 2. Hastalık tedavileri, 3. Belirli dini veya özel günlerde yapılır (Karadağ, 1978: 19).

Halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarının mekânları; köy meydanları, tarlalar, evlerin bahçeleri, çeşme başları gibi genellikle açık alanlardır.

Ahmet Kutsi Tecer, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarını “dini temsiller” başlığı altında incelemiştir. Tecer'e göre bu oyunlar dini merasimleri, uğur ve bereket getirmek için yapılan ayinî (ritüel) bir mahiyet arz eden birtakım âdetlerden meydana gelmiştir. Bu oyunlar gezi ile başlar, yiyecek toplanarak devam eder ve toplu yemek ile sona erer. Bu oyunlar ihmal olunmaz (Tecer, 1940: 12). Ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarına örnek oyunlardan birisi de Türkiye'nin çeşitli yörelerinde şenlik havasında oynanan *Koç Katımı*² dır. Oyun kısaca şöyledir: 5- 15 Kasım arasında oynanan bu oyunda koçlar çeşitli renklere boyanır. O gün halk arasında dilekler olur. Tanrı bu sene bolluk versin diye dualar edilir. İleride doğacak kuzuların dişi olması için boyanmış ve süslenmiş bir koçun üzerine kız çocuğu bindirilir, köylü koçları önüne katıp meraya gider. Hep beraber yemek yerler. Çoban yiyecekleri alır. Koçu koyuna katarlar. Koç, siyah koyuna katılırsa kış kara geçecek. Ala koyuna katılırsa iyi geçecek demektir (Karadağ, 1978: 19- 20).

² Ayrıntılı bilgi için bk. Karadağ, 1978.

Belli bir takvime göre oynanan, içerisinde töresel ve büyüsel özellikler taşıyan ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarına, *Saya Gezme, Cula Oyunu, Dede Oyunu, Deve Oyunu, Arap Oyunu, Şeytan Oyunu, Tilki Oyunu* gibi oyunlar da örnektir.

Önceleri toplum açısından işlevsel olan bu oyunlar, sonraları yavaş yavaş sanat açısından da işlevsel olmaya başlamıştır. Bugün seyirlik oyun çıkartan yörelerimizin çoğunda, oyunlar, büyüsel törensel anlamlarını yitirmiş, eğlence ve sanat ağırlığı kazanmaya başlamıştır (Karadağ, 1978: 84).

Değişen teknoloji, köyden kente göç, tarım ve hayvancılık alanında gelişen teknolojinin değişimi/ gelişimi ve eğlence anlayışının değişimi ile birlikte köy seyirlik oyunlarının oynanma amaçları ve mekânları da değişmiştir. Açık alanlarda oynanan oyunlar zamanla kapalı mekânlara taşınmıştır. Şartların ve ihtiyaçların değişmesi ile birlikte oyunların oynanma amaçlarında da değişiklik olmuştur.

Köy odaları, uzun kış gecelerinde köy halkının sosyalleşme alanlarından biridir. Bu başlık altında oynanan oyunların çoğu eğlence ve oyun oynama amacıyla oynanır. Bu oyunların temelinde birlikte eğlenme, günlük hayattaki rollerin tersine çevrilişi, hiyerarşinin alt üst edilişi ve köye yeni gelenlerin topluluğa kabulü vardır ve tüm bunlar oyunun özgürlük alanı içinde gerçekleşirler (Metin- Basat, 2022: 30). Cinselliğin ön planda olduğu oyunlar, kadın erkek ayrı oynanan oyunlar, kadınların kına gecelerinde oynadıkları oyunlar kapalı mekânlarda oynanmaktadır.

Yaz ayları halkın tarım ve hayvancılıkla yoğun bir biçimde uğraştığı aylardır. Bu mevsimde herkes işinin başındadır. Makineleşmeye rağmen insan gücü yine ilk planda yerini alır. Bütün aile fertlerinin belli bir işte uğraştığı bu dönemde, çok zaruri nedenler (imece, asker uğurlama, ticari faaliyet vs.) olmadıkça köylünün bir araya gelmesi ve eğlence tertiplemesi mümkün değildir. Bu sebeple köylü, çoğunlukla kış aylarında bir araya gelir, eğlenceler de kışın gerçekleşir (Düzgün, 1994: 14). Köy odası, köy kahveleri, sohbet odaları, köylünün evi, düğün evleri gibi yerler ise oyunların oynandığı kapalı mekânlardır.

Anadolu köylüsünün birlik ve beraberliğinin tesisi açısından önemli mekânlardan olan köy odalarında köyün erkekleri genellikle kendi yaş gruplarıyla birlikte bulunurlar; gençler, odalarda kendi aralarında oturduğu gibi, orta yaşlılar ve yaşlılar da kendi aralarında otururlar. Köye gelen misafirler de ayrıca odalarda ağırlanırlar. Köy odaları genellikle kapıları sokağa açılan tek odadan oluşan mekânlar olup genellikle köyün köklü aileleri köy odasına sahiptir (Gönen, 2011: 84).

Köylerde oyun oynanan kapalı mekânları köy kahveleri, sohbet odaları, köylünün evi, köyün ileri gelenlerinden birinin evi, yâren odaları, düğün sırasında kız evi ya da erkek evi gibi kapalı mekânlar oluşturmaktadır. Bu mekânlar oyuncularını ve seyircilerini içine alabilen, oyun zamanında sahneye dönüşen mekânlardır. Ancak bu sahne modern tiyatro türlerinde olduğu gibi seyircinin yüksekten izlediği, çeşitli dekorların ve ışıkların olduğu sahnelerden ayrılmaktadır. Köy oda oyunlarındaki sahneler geniş bir oda ve köylünün elindeki imkanlarla seyircilerin oturabileceği yerler ve basit dekorlardan oluşmaktadır. Oda oyunlarında sahneye dönüşen kapalı mekânların dekoru süsten ve gösterişten uzak günlük hayatta yaşadığımız ve gördüğümüz evlerin penceresi, kapısı, perdesi, sobası ve sediri gibi eşyalardan oluşur. Bu malzemeler ve eşyalar çoğu zaman kendi kullanım amaçlarının dışına çıkarak oyun için gerekli olan dekoru oluştururlar.

Ahmet Kutsi Tecer bu oyunları “ladini temsiller” başlığı altında incelemiştir. Tecer’e göre ladini temsillerin birinci grubu; ananevi bir tema ile ananevi tiplere sadık kalarak, yere ve zaman göre az çok mahalli bir özellik ve insani bir anlam alan eğlence mahiyetindeki temsillerdir. Bu birinci grup; ladini temsillerin diğer gruplarının prototipidir. İkinci grup ladini temsiller; halkın hayalinde yarattığı yeni tiplerden ve temalardan oluşmaktadır. Bu grupta daima sabit temalar vardır ve komik karakterler daha yoğun bir biçimde görülür. Üçüncü grup ladini temsillerde ise sabit bir tema ve sabit tipler yoktur. Bunun yerine köylülerin kendi muhitlerinden, aile ve iş hayatından, köylülerin şehirlilerle olan temaslarından alınmış mevzular yer tutar. Bu oyunlarda hayal gücü ve zekâ önemlidir. Belli bir amaçları vardır bu amaç da eğlendirmektir. Fakat eğlendirmek için zamana ve duruma göre komik veya lirik bir tema ele alınır (Tecer, 1940: 16- 20).

Köy oda oyunlarının oyuncularını ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarında olduğu gibi köylülerdir. Bu oyuncular özel bir tiyatro eğitimi almayan, günlük hayatlarında diğer köylüler gibi tarlada çalışan, köyde tüccar, berber, bakkal olan ya da köye dışardan gelen devlet görevlileri veya oyunun oynandığı zaman diliminde köye dışardan gelmiş bir misafir olabilir. Ancak bu oyunları oynayan oyuncuların kişisel yetenekleri, kıvrak ve pratik bir zekâyâ sahip olmaları, beden dili ve taklit yetenekleri önemlidir. Çünkü bu oyunların amacı seyirciyi eğlendirmek, hoşça vakit geçirmesini sağlamaktır. Oyunlar doğaçlama oynandığı için ciddi bir hüner gerektirdiği gibi, seyredenle organik bağı kurmak, onunla diyalog kurmak, seyirciyi oyuna ısındırmak, katılımını sağlamak da onun görevidir. Bir mekânda bir araya gelen köylüler oyunları hem oynar hem de seyrederek. Oyunlar çok uzun yıllardan beri oynandıkları için oyuncular ve seyirciler bu

oyunlara yabancı değildirler, daha önceden izledikleri oyunları örnek alarak ve onları taklit ederek atalarından miras kalan geleneğin üzerine çağın gereklerine uygun çeşitli unsurlar ekleyerek oynamaya ve kültür aktarmaya devam etmişlerdir. Oyunları oynarken hiçbir eğitim almazlar. Tekerek' e göre bu oyuncular ve seyirciler “*amatör tiyatro gönüllüleri*”dir (Tekerek, 2008: 135- 136).

Oda oyunlarında köyde uzun zamandır bu oyunları oynayan oyuncular vardır. Bu oyuncular genellikle taklit yeteneği gelişmiş, kıvrak zekâyâ sahip kişilerdir. Bu oyuncular arasında da oyunları oynayan, herkes tarafından sevilen ve kendisine saygı duyulan bir kişi yönetici olur. Yönetici oyun yerini, oyunu oynayacak kişileri seçer, oyunu yönetir ve oyunun düzenini sağlar. Nurhan Karadağ'a göre esas yönetici “gelenek- görenek”tir (Karadağ, 1978: 132). Elçin'e göre köylüler, oyunların herkes tarafından hazırlanıp oynanacağı fikrindedirler. “Herkes tarafından oynanma” oyunların folklorâ ait karakterlerini açıklamamıza yardım ettiği için önemlidir. Bununla beraber oyuncular arasında sivrilenlerin köylerde bu vazifeleri yaptıkları görülüyor. Oyunların yöneticilerine *delikanlıbaşı, yarenbaşı, meydancı, köse, yiğitbaşı, kâhya, oyuncu başı* gibi isimler verilmektedir (Elçin, 1964: 60- 62- 63). Oyunlarda yönetici konumunda olan kişiler köylüler tarafından genel kabul görmüş, sevilen ve kendisine saygı duyulan kişilerdir.

Oyuncular bu mekânlarda günlük hayattaki kimliklerinden soyutlanır ve oyuncu kimliklerine bürünürler. Köy oda oyunları, belli bir mekânsal sınırlamasının olması ve köylünün eğlence amacıyla bir araya gelmesi yönüyle ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden oyunlardan ayrılmaktadır.

Bu oyunlarda çeşitli yaş ve cinsiyet grupları bir araya gelirler. Oyunlar genellikle kadın erkek ayrı oynanır. Oyunlarda oyuncuların ve seyircilerin toplanma amaçları birlikte eğlenme ve hoşça vakit geçirmektir. Oyunlarda oyuncular gerçek hayattaki kimliklerinden sıyrılarak hem mizahi unsurlar yaratır hem de sosyal hayattaki aksaklıkları dile getirerek toplumsal düzeni ve huzuru sağlamak için oyunu kullanırlar.

Köy oda oyunlarının yazılı herhangi bir metni yoktur ve doğaçlama olarak oynanırlar. Oyunlar önceden belirlenmiş kalıplara göre oynanır. Oyunlar gelenek ve görenekten beslendiği için çok eski zamanlarda oluşturulmuş geleneksel bir omurgası vardır, oyunlar bu omurga üzerine şekillenir. Oyunların her ne kadar belli kalıpları olsa da farklı zamanlarda farklı kişiler tarafından oynandıkları için oyunlarda küçük değişiklikler meydana gelmiş fakat oyunların özü aynı kalmıştır.

Köy oda oyunlarının konuları genellikle günlük hayattır. Günlük hayatın içerisinde yer alan karı koca kavgaları, çift eşlilik, gelin kaynana anlaşmazlıkları, komşuluk ilişkileri, esnafılık, genç kızların ve erkeklerin evlenmeleri gibi konulardır. Özhan'dan aktaracak olursak bu oyunlarda sosyal ve ekonomik yaşamla ilgili olaylar gülünç unsurlarla anlatılır. Müstehcen söz ve davranışlar, kaba taklitler gülünç unsur oluştururlar (Özhan, 1997: 297). Bu oyunlar, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden oyunlar gibi dini temeller üzerine değil çoğunlukla din dışı konular üzerine temellendirilmiştir. Bu da oyunların daha mizahi bir dille oynanmalarına sebebiyet vermektedir. Çünkü dini konularda bir kutsiyet olduğu için bu konular şakaya pek müsait değildir. Bu konular hakkında çok şakalar yapılır ise dileklerinin gerçekleşmeyeceği düşüncesi olabilir. Oda oyunlarındaki amaç ise eğlenme ve hoşça vakit geçirmedir.

Oda oyunlarında oyun öncesinde sohbet edilir, sohbet sırasında küs olan varsa barıştırılır, yemek yenir, çay, kahve içilir ve sonrasında oyuna geçilir. Bu çalışmada köylünün kapalı bir mekânda bir araya gelerek oynadıkları, eğlendikleri, güldükleri ve atalarından miras kalan köy oda oyunları; oyun, birlikte eğlenme kavramı ve geleneksel mizah kuramları ile birlikte düşünülecek ve incelenecektir. Sözü edilen köy oda oyunlarına örnek oyunlardan birisi de *Enişte Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir: Çorum'da oynanan Enişte Oyunu, düğünlerden bir gün önce kız evinde ya da kızların toplandığı bir yerde gelinin arkadaşları tarafından oynanır. Damat ve arkadaşı dilsiz rolü yaparlar. Kızlardan biri de muhtar kılığına girer. Nişanlı genç, köy delikanlıları tarafından nişanlısını görmeye götürülür. Köyün delikanlıları, nişanlı genci soyarlar (nişanlısının önünde). İki genç de dilsiz oldukları için konuşamazlar, itiraz edemezler. Garip sesler çıkarırlar. Köyün delikanlıları kıyafetlerini alırlar. İki genç onları şikâyet etmek için muhtara giderler. Muhtar gelir. Nişanlı kıza ne istediğini sorar. O da delikanlıların nişanlısının üstünden aldıkları kıyafetlerin tek tek adlarını sayar. Muhtar, kıyafetleri onlardan alır ve nişanlı çifte verir. Nişanlıları bir araya getirir. Nişanlı kız, nişanlısı gelince onu sevmeye başlar. Tatlı sözler söyleyerek, seviyormuş gibi yapar ama bir yandan da nişanlısının sırtına ve yüzüne vurur. Vururken “Ah benim güzelim!”, “Benim nişanlım da pek güzelmiş!” gibi sözler söyler. Oyun bu şekilde devam eder³(Oğuz ve Gürçayır, 2006: 24).

Köy seyirlik oyunlarında, kırsal yaşam biçimlerinde insanın doğayla ve birbirleriyle olan ilişkilerinin izleri bulunur. Bu ilişkilerde insanların inançları, günlük hayatları,

³ Ayrıntılı bilgi için bk. Oğuz ve Gürçayır, 2006.

köylülerin geçim kaynağı olan tarım ve hayvancılık gibi unsurların yanında onların gülmelerine sebep olan mizahi unsurları da içerisinde barındırır. Böylece bu oyunlardaki gülme ve mizah, oyunu oynayanların ortak dili olarak karşımıza çıkar. Köy oda oyunlarında gülmeyi sağlayan köyün yaşamından bir kişinin ya da durumun uyumsuzluğudur. Bu nedenle Anadolu'daki isimleri aynı olsa bile her oyun kendine özgü ve özel bir dil biçimlendirir. Bu özelliği nedeniyle bu çalışmada köy seyirlik oyunlarında gülme ve mizah, halkbilim kuramlarıyla birlikte düşünülecektir. Bu özellikleriyle köy seyirlik oyunlarında gülmenin evrenselden yerli olana evrilişi ve de eğlencenin kültürel bir alan oluşturma biçimleri dikkat çekicidir. Bu nedenle çalışma gülme ve mizah kavramları üzerinde temellenmiş ve oyunlar bu yönleriyle incelenmiştir.

Köy seyirlik oyunları, teknolojinin değişmesi, köyden kente göç, kitle iletişim araçlarının köylerde kullanılmaya başlanması, köylünün eğlence anlayışının değişmesi gibi birçok nedenden dolayı günümüzde oldukça az oynanmaktadır. Bu duruma ek olarak çalışmada 2019 yılında Çin'de başlayan ve tüm dünya ile birlikte ülkemizi de etkisi altına alan Covid19 pandemisi nedeniyle yeni bir derleme çalışması yapmak mümkün olmamıştır ve derleme çalışması yerine halkbilimi alanındaki temel kaynaklardaki oyun metinlerinden yararlanılmıştır. Çalışmada incelenen örnekler, Nurhan Karadağ *Sivas Şarkışla Gümüştepe Köyünde Çıkartılan Dramatik Oyunlardan Örnekler* (1977) ve *Köy Seyirlik Oyunları* (1978), Şükrü Elçin *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)* (1991), Dilaver Düzgün *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları* (1994), M. Öcal Oğuz, Sercan Gürçayır *2005 Yılında Çorum'da Yaşayan Köy Seyirlik Oyunları* (2006), Sinan Gönen *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları* (2006), Metin And *Oyun ve Bügü* (2019), Ezgi Metin Basat *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi* (2017) ve *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı* (2022) isimli temel kaynaklardan seçilmiştir⁴.

Çalışmada; Oyun ve Mizah İlişkisi ve Köy Seyirlik Oyunlarında Taklit ve Mizah adlı bölümler eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları ile birlikte düşünülmüş ve incelenmiştir. Çalışmada geleneksel mizah kuramı olarak kabul edilen üstünlük kuramı, uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı dışında var olan ve kabul gören mizah kuramları ile ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunları incelemenin dışında tutulmuş ve sadece eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları örnekleri incelenmiştir.

⁴ Verilen kaynaklar basım tarihleri göz önünde bulundurularak sıralanmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde; mizah kavramı geleneksel mizah kuramları, oyun ve mizah ilişkisi, eğlence ve gülme kavramları Türk kültüründen derin izler taşıyan oyun örnekleri göz önünde bulundurularak W. Bascom'un folklorun dördüncü işlevi olarak kabul ettiği “eğlenme ve eğlendirme işlevi” temel alınarak oyunların bir grup folkloru oluşturması, köylünün oyunlar aracılığı ile kendisine özgür bir alan açması, oyun ve kültür ilişkisi ve köylünün mizahı kullanım şekilleri incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde; bilinen ile o an olan ve dönüşülen şeyin aynı anda algılanması olan uyumsuzluk, oyunlardaki taklitler ile; birlikte eğlenme, bir araya gelme, gündelik sorunların gündeme gelmesi ve böylece gündelik hayata mizahla yaklaşma, topluluğun birlikteliği rahatlama ile; hep birlikte gülmek, bazı kişi, kurum ve ölümle dalga geçmek, söylenmeyenlerin gösterilmesi üstünlük duygusu ile ilişkilendirilmiş ve oyun örnekleri ile birlikte incelenmiştir.

I. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE: OYUN VE MİZAH İLİŞKİSİ

1. Bir Kavram Olarak Mizah

Mizah, yüzyıllardır pek çok alanın inceleme konusu olmuştur. Özellikle felsefe, psikoloji, teoloji, sosyoloji, edebiyat alanlarında mizahın ne olduğunu açıklamaya dair çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Mizah, günümüzde de ilgi çeken ve üzerinde araştırma yapılan bir konudur. Çok uzun zamandan beri yapılan çalışmalara ve araştırmalara rağmen mizahın net bir tanımı yapılamamıştır. Mizah, toplumların sosyal, siyasal, dini ve ekonomik yapılarıyla ilişkilidir. Bu ilişkiler, değişen zaman ve şartlar mizaha yeni tanımlamalar getirmiştir. Hiç kuşkusuz ki bu tanımlamalar geçmişte yapıldığı gibi gelecekte de yapılacaktır.

Arapça müzâh “şaka yapmak, şaka’dan” kelimesinden dilimize geçen mizah kelimesi şaka, lâtife, eğlence anlamındadır (Devellioğlu, 2017: 762). Kubbealtı Lügati’nde “1. Bir gerçeği alay, nükte ve lâtifelerle süsleyip güldürücü yanlarıyla ortaya koyan sözlü ve yazılı edebiyat türü, 2. Eğlenmek, güldürmek, hoşça vakit geçirmek maksadıyla bir kimseye takılma, şaka yollu alay etme, lâtife” (URL 1) olarak açıklanmaktadır. Günümüzde mizahla beraber, gülmece kelimesi de kullanılmaya başlanmıştır. Gülmece, Türk Dil Kurumunun hazırladığı Genel Türkçe Sözlük’te “1. Eğlendirme, güldürme ve bir kimsenin davranışına incitmeden takılma amacını güden ince alay, mizah, humor, 2. Gerçeğin güldürücü yanlarını ortaya koyan edebiyat türü, mizah, ironi” (URL 2) şeklinde açıklanmaktadır.

Çiğdem Usta’nın aktardığına göre Müslüman yazarlardan el-‘Askeri, “*el-Farûk el-Lugevîye*” adlı eserinde mizahı, “Bir şeyin gerçek karakterinin zarar vermek amacı gütmeyen yanlış temsili” olarak tanımlamaktadır (Usta, 2009: 33). Izel Rozenthal *Erken İslam’da Mizah* adlı eserinde mizahı, “Fiziksel ve sosyal çevrenin insana yaptığı sınırlamalardan birinin birdenbire ortadan kalkmasını sağlayan her şey” olarak açıklar (Rozenthal, 2020: 3).

Cicero, mizah için Latince urbanitas ‘kente özgü’ kelimesinden hareketle, mizahın kültürün bir ürünü olduğunu ve uygarlıktan doğduğunu söyler (Öğüt- Eker, 2014: 47). Eagleton’a göre ise “Mizah, sempati ve yüksek moral bütün kültürel politika programlarında merkezi bir rol üstlenmiştir” diyerek onun kültürel yönünü vurgulamıştır (Eagleton, 2019:

103). Köy seyirlik oyunları Türk kültürünün önemli bir parçasıdır. Türk kültüründen önemli izler taşıyan oyunlar, oyunların oynandıkları köyler hakkında çeşitli fikirler vermektedir. Bu fikirler arasında mizah önemli bir yer tutar. Oyunlar bu yönüyle Türk köylüsünün eğlence anlayışını yansıtmaları ile Türk eğlence kültürüne dair unsurları günümüze kadar yaşatmış ve aktarmışlardır.

Gülin Ögüt Eker, mizahın kültürle ilişkisini, “Kelime oyunlarından ağız farklılıklarına, öz eleştiriden toplumsal taşlamalara, entelektüel birikime dayalı analizlerden anlamsız hareketlere kadar insanlık tarihinde farklı alan ve davranışların malzeme olarak kullanıldığı mizah, kültürler üstü özellikler içeren evrensel bir iletişim dilidir” şeklinde açıklamaktadır (Ögüt- Eker, 2014: 47). Köy seyirlik oyunları köklü bir kültürel geçmişe sahiptir. Oyunlar, içerisinde yerel ağızlara ait özellikleri, toplumsal eleştirileri ve taşlamaları, toplumun ortak hafızasında yer alan ritüeller ve çeşitli uygulamalara, günlük hayatın ciddiyetinden uzaklaşılan oyun zamanında oluşan, oyun içerisinde iletişimi sağlayan mizahi dili içerisinde barındıran önemli kültürel bir unsurdur.

Türk edebiyat tarihinin önemli mizah yazarlarından Aziz Nesin, gülme eylemi ile mizah arasındaki ilişkiye vurgu yapmıştır. Ona göre; ulaştığı kişileri hangi oranda olursa olsun güldürebilen her şey mizahtır. Mizahın toplumlara, sınıflara ve uluslara göre farklılık göstereceğini ve bu sebeple ortak bir tanım yapılmasının zor olduğunu belirtmiştir. İnsanların güldükleri şeylerin kendi kimlikleriyle ilgili ipuçları vereceğini savunmuştur (Özdolap, 2015: 2). Mizahta milli farklılıkların olup olmadığı sorusuna Rozenthal şöyle cevap verir: İnsanları güldüren şeyde temel bir fark yoktur ama belli bir zamanda ve belli bir mekânda mevcut olan toplumsal ve doğal olarak aynı zamanda fiziksel kısıtlamalar, başka zaman ve mekânlardakilerden genellikle farklıdır. Bu nedenle, ‘komik’ ifadenin özel bir türünü tercih, belli bir yerde ortaya çıkabilir ve belirli bir zaman diliminde korunabilir (Rozenthal, 2020: 4). Köy seyirlik oyunlarındaki mizahi unsurlar yerel özellik göstermektedir. Oyunlar içerisinde yer alan ve gülmeye sebep olan mizahi unsurlar oyunun oynandığı coğrafyadaki bölgelere hatta kimi zaman köyden köye farklılık göstermektedir. Bu durum en açık şekilde oyunların adlarından da anlaşılmaktadır. Örneğin Anadolu’da yağmur yağdırmak için oynanan *Çömçeli Gelin* adlı oyunun farklı köylerde *Bodi Bodi*, *Gelin Gok*, *Dodu*, *Çomça Gelin* vb. adlarla (Şimşek, 2003: 80) adlandırılması gibi farklı adlarla anılan oyunların oynanma amacı her ne kadar aynı olsa da oyunun oynandığı köylere göre içerisindeki mizahi unsurlarda farklılıklar vardır.

Ali Nar'a göre mizahi olan, ciddi olanın zıddıdır ve ciddi üslubu aşan her türlü anlatım, mizahın içinde yer alır (Usta, 2009: 34). Köy seyirlik oyunları günlük hayatın ciddiyetinden uzaktır. Günlük hayattaki hiçbir şey oyunlara yansımaz. Köy oda oyunlarının amacı eğlenme ve eğlendirmedir. Oyunların günlük hayatın ciddiyetinden uzak bir şekilde oynanması oyunun oyuncularını ve seyircileri arasında sıcak bir bağ kurar ve mizahi eylemlerin yaratıldığı bir ortam oluşturur.

Türk mizah araştırmacılarından Yücebaş, mizahı “En iyi savunma sanatıdır” şeklinde tanımlarken, Cemal Kutay “Mizah, hürriyetin çocuğudur. Özgürlük hakkında toplum erememişse, mizah onu, sövüp- sayma, hırpalama, itip- kakma yerine utanma duygusunu tokattan ağır tebessümlere sararak kazanmaya çalışır” sözleriyle mizahın sansür ve özgürlükle ilişkisini dile getirir (Öğüt- Eker, 2014: 49).

İçerisinde; psikolojik, sosyolojik, biyolojik, içgüdüsel, kültürel birçok öge bulunan mizahın sorgulanması gerektiği düşüncesi, özellikle 19. yüzyıldan itibaren bir disiplin ve kuram çerçevesinde uygulanmaya başlanmıştır. Batı dünyasında Spencer, Darwin, Stanley, Hecker, Dearborn, Sully, McDougall, Greig, Gregory, Rapp, Fry vd. araştırmacılar, mizah kavramı ve kuramları üzerine eserler vermişlerdir (Öğüt- Eker, 2014: 135).

Birçok düşünür ve araştırmacı mizah için çeşitli tanımlamalar yapmış ve mizah kavramını farklı açılardan ele almışlardır. Bütün bu tartışmaların ışığında, temelinde eleştiri olan ve tepkisini gülme biçiminde açığa çıkaran mizahın kültürel bir yaratım olduğu ve kendi bağlamının izlerini taşıdığını söylemek mümkündür. Halk edebiyatı çalışmalarında sosyoloji, psikoloji, felsefe gibi farklı alanların mizah inceleme yöntemlerinden yararlandığı ve böylece mizahın disiplinlerarası bir alan oluşturduğu görülmektedir.

Farklı yönleriyle oluşturulan kuramsal yapılar bu çalışmada köy seyirlik oyunları ile birlikte düşünülmektedir. Bu nedenle ilk olarak farklı disiplinlerde kabul gören temel mizah kuramlarını incelemek yerinde olacak ardından oyunlar sözü edilen kuramlarla birlikte değerlendirilecektir.

2. Eğlence, Oyun ve Gülme

İlk zamanlardan günümüze topluma ait kültürel bilgi ve tecrübelerin iletilmesinde önemli bir yere sahip olan tiyatro, önemli eğlence ortamlarından birini oluşturmaktadır. Geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunları da Türk kültüründeki eğlence anlayışını yansıtan ve aktaran önemli kültür araçlarından birisidir.

Tarihsel sürecinde Türklerin kültürel pratikleri arasında toplu halde eğlence organizasyonları düzenlediği görülmektedir. Ava gidiş ve dönüşlerde, nişan, kına gecesini, düğün, sünnet, askere gitme gibi geçiş dönemi ritüellerinde, dini ve milli bayramlarda, mevsim değişikliklerinde, hayvanların üreme ve doğum zamanlarında, tarım için harman ve hasat zamanlarında ya da köylünün çok uğraşının olmadığı uzun kış gecelerinde insanlar bir araya gelerek çeşitli eğlenceler düzenlemektedirler. Eğlenceyi meydana getiren önemli ortamlardan birisi de oyunlardır. Anadolu köylüsünün bir araya gelerek belli bir ritüeli yerine getirdiği, yemek yediği ve eğlendiği toplu eğlence organizasyonlarından biri ise köy seyirlik oyunlarıdır.

Köy seyirlik oyunları, köylünün sosyalleşme araçlarından birisidir. Oyun oynamak için bir araya gelen köylü önemli bir kültür ortamı yaratmaktadır. Yaratılan bu ortam, Türk kültürüne ait birçok unsuru içerisinde barındırmaktadır ve oyunlar bu yönü ile farklı disiplinler tarafından incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Farklı disiplinler tarafından incelenen köy seyirlik oyunları, bu başlık altında Anadolu köylüsünün eğlence amaçları ve araçları, eğlence anlayışları, köy oda oyunlarının oyun ve gülme ile ilişkisi, Türk eğlence kültürü tarihi ve W. Bascom'un folklorun dört işlevinden biri olarak kabul ettiği "eğlenme ve eğlendirme işlevi", köy oda oyunları örnekleri ile birlikte düşünülerek incelenecek ve tartışılacaktır.

Neşeli ve hoşça vakit geçirmeye yarayan eğlence, dünyadaki tüm insanlar için vazgeçilmez bir unsurdur. Eğlence insanlara özgürce hareket edebilecekleri, rahatlayabilecekleri, bir şeyler öğrenebilecekleri veya öğretecekleri ve dinlenebilecekleri özgür bir alan açar. Aynı zamanda eğlence tüm kültürlerin yaşam biçimleri, boş vakit geçirme aktiviteleri, müziği, dansı, tiyatrosu, mizahı gibi pek çok konu ile ilgili bilgiler vermektedir.

Kültürü meydana getiren somut veya soyut unsurların büyük bir bölümü eğlence ortamlarında ve eğlenmek amacıyla yaratılmakta, sunulmakta ve yeni nesillere aktarılmaktadır (Özdemir, 2005: 9). Köy seyirlik oyunlarının oynanma ortamları da Türk kültürünü meydana getiren önemli eğlence ortamlarından birisidir.

Türk eğlence geleneği "sese, söze, harekete, tecrübeye ve maddeye" dayalı olarak yaratılan ve icra edilen pek çok unsuru içermektedir (Özdemir, 2005: 14). Köy seyirlik oyunları da içerisinde sese, söze, harekete, tecrübeye ve maddeye dayalı birçok unsura yer vermektedir.

Halkın dinlenme, neşeli ve hoşça vakit geçirme ihtiyacını karşılamak amacıyla düzenlenen ve çoğunlukla serbest zaman aktivitesi olarak düzenlenen etkinliklere eğlence

adı verilir. Bu eğlenceler insanın tek başına kendi için düzenlediği aktiviteler olabileceği gibi çoğunlukla halkın kolektif bir biçimde gerçekleştirdiği aktiviteler olarak karşımıza çıkar. Bu eğlenceler dans, müzik, dramatik ve dramatik olmayan oyun biçimleri, toplu yemek, mâni, türkü, bilmece, sohbet, giyim, inanç gibi unsurları içerisinde barındırır (Özdemir, 2005: 16). Eğlencelerin boş ve serbest zaman aktivitesi olması oyun ile benzerlik gösteren bir özelliktir. Oyun bir görev değildir. “Boş zaman” içinde gerçekleştirilmektedir. Ancak oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödem kavramları ona dahil olmaktadır (Huizinga, 2020: 26). Köy oda oyunları, köylünün çok işinin olmadığı, günlük hayatlarından arta kalan boş ve uzun kış gecelerinde oynanır ve katılım zorunlu değildir. Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarının ise belirli oynanma zamanları vardır ve katılım kültürel ve dini nedenlerden dolayı zorunludur.

Kültürün önemli işlevlerinden birisi de “eğlenme ve eğlendirme işlevi” dir. Bascom’a göre eğlence, halkın gülme unsurlarını, hayal ve fantezi görüşlerini, folklorun estetik yönünü ve çalışma dinamikleri hakkında önemli bilgiler verir (Bascom, 2019: 78).

İnsanı yönlendiren iki temel güdü bulunmaktadır. Bunlardan ilki birincil güdüler, fizyolojik öğeleri içermektedir. İkincil güdüler ise bireyin daha çok kültürel gereksinimini doyuran, sosyal güdülerden oluşmaktadır (Artun, 2014: 405). Oyun ve eğlenceler ise köylünün eğlenme ihtiyacını karşılayan ikincil güdüler kapsamında ele alınmaktadır.

Halk eğlencelerinin kültürü korunmasında ve aktarılmasında, toplumsal düzenin devam ettirilmesinde, bireylerin eğitilmesinde ve dolayısıyla yetişkinliğe hazırlanması ile sosyal öz denetimin sağlanmasında önemli katkıları bulunmaktadır. Bu eğlencelere katılan bireyler, estetik ihtiyaçlarını karşıladıkları gibi bir grubun üyesi olma mutluluğunu da yaşamaktadır. Eğlence ortamları, Türk kimliğinin değişik cephelerinin gösterildiği icra ortamlarıdır. Bu ortamlar, katılımcının kültürel kimliğinin bilincine eriştiği ve bireysel kişiliğini geliştirme fırsatı bulduğu, diğer kültür ortamlarına (dinî, töresel ortamlar) göre, daha esnek yapıları “oluşum ve gösterim ortamları”dır. (Özdemir, 2005: 16). Geniş anlamda halkbiliminin temel amacı, “bir halk yaşamının bütününe kapsayan ve o halkı oluşturan insanların ortak davranış kalıplarını, yaşama biçimini, çevresini ve dünyayı algılayışını, geleneksel ve töresel yaşamını düzenleyen beğeniyi, yaratıyı, töreyi zamanımıza uzanan gelenekler zincirini saptayarak halkı ve insanı anlamaya ve onlar hakkında önemli bilgiler elde etmek”tir (Çobanoğlu, 2019: 26). Köy seyirlik oyunlarında Anadolu köylüsünün dini ve din dışı geleneklerine, gündelik hayatlarına dair izlere, komşuluk ilişkilerine, eğlence mizah anlayışları hakkında önemli bilgiler elde edilmektedir.

Folklora özgü insan, kendini tümüyle gerçekleştirebilmek için zaman ve mekân talep eder; yalnızca ve tümüyle bu boyutlar içinde var olur, onlar içinde kendini rahat hisseder (Bahtin, 2020:29). Türk kültürünün önemli bir parçası olan Anadolu köylüsü de oyun oynayabileceği, eğlenebileceği, gerçek hayatın sınırlarının dışına çıkabileceği bir zaman ve mekân içinde oyuncu kimliğine bürünürler. Yeni yılın karşılanması, mevsim geçişleri, harman ve hasat zamanı, hayvanların üreme ve doğum zamanları gibi belirli zamanlarda tüm köyü oyun alanına dönüştürerek oynanan ritüel kökenli oyunların dışında köylünün pek bir uğraşının olmadığı uzun kış gecelerinde kapalı mekânlarda da oyunlar aracılığı ile eğlence ortamları oluşturulmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarının oynanma zamanları, eğlenme amacıyla oynanan oyunların dışında belli bir takvime ve tarihe dayalıdır. Takvime ve tarihe bağlı oyunlar içerisinde bir kutsiyet taşıdığı için günleri şaşmaz, tüm köylüler bu takvime sadıktırlar. Düzenlenme zamanlarındaki toplumsal uzlaşma sonucu oluşan belirlilik ve ardılık (periyodiklik) kuralı, Türk eğlence kültürünü meydana getiren temel dinamiklerin başında gelmektedir (Özdemir, 2005: 87). Ancak; eğlenme amacıyla oynanan oyunlar köylünün günlük işlerinden arta kalan zamanlarda oynanır ve oyunların oynanma amaçları eğlenme ve eğlendirme olduğu için oyunlara herhangi bir kutsiyet atfedilmez.

Köy seyirlik oyunlarındaki eğlence ortamları tüm köylünün katılımıyla meydana gelen eğlence ortamlarıdır. Oyunlara katılanların hepsi oyunun bir parçası olmaya her zaman hazır durumdadırlar. Oyunlar köylüler için gösteri değil, kendilerine tutulan bir aynadır ve oyunda herkes kendinden bir şey bulur. Oyun ortamında bulunan herkes bir rol üstlenir bu sayede oyuncu-seyirci bütünlüğü içerisinde herkes oyunun bir parçası olur. Bahtin'den aktaracak olursak; karnaval insanlar tarafından seyredilen bir gösteri değildi; insanlar onun içinde yaşarlar, herkes ona katılır (Bahtin, 2019: 33).

Köy seyirlik oyunlarının oynanma mekânları ise; ritüel kökenli oyunlarda tarlalar, köy meydanı, boş avlular, çeşme başları gibi açık mekânlardır. Eğlence mekânları, aynı zamanda Türk kültürünün yaratıldığı, icra edildiği ve değiştirildiği; çoğunlukla geleneksel, sözel bilginin aktarıldığı ve yerel yaşantının canlı tutulduğu, özetle geleneğin egemen olduğu belli başlı “kamusal alanlar”dır. Bu kamusal alanlarda yaratılan fikirler, eğilimler, değerler, kurumlar ve normlar, ilgili toplumun kimliğini oluşturmaktadır (Özdemir, 2005: 93- 94). Eğlence amacıyla oynanan oda oyunlarının kamusal mekânları ise köy kahveleri, sohbet odaları ya da köylünün evi gibi kapalı mekânlardır. Bu mekânlarda sosyokültürel dönüşüm ve değişimler gerçekleştirilmektedir (Özdemir, 2005: 94-95). Oyunların mekânları, oyun zamanında gerçek işlevini yitirerek farklı bir mekâna dönüşür. Bu köy

seyirlik oyunlarındaki evlerin, kahvelerin, sohbet odalarının oyun zamanında bir tiyatro sahnesine dönüşmesi olarak örneklenebilir. Huizinga'ya göre oyun mekanları, bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2020: 29).

Eğlence ortamları da tıpkı oyun gibi özgürdür. Bu özgürlük alanında hiyerarşinin alt üst edilmesi söz konudur ve herkes kendi özgürlüğünün yasalarına tabidir (Bahtin, 2019: 33). Köy seyirlik oyunlarında da hiyerarşinin alt üst edildiği ve köylünün istediği gibi davrandığı özgür ortamlar vardır. Hiyerarşinin alt üst edildiği oyunlara örnek oyunlardan birisi de *Berber Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Oyunculardan birisi oyun alanına gelerek bir berber dükkânı açtığını söyler ve tıraş olmak isteyenleri dükkanına davet eder. Berber, beyaz bir önlük giyerek malzemelerini hazırlar ve gerçekte de köyün muhtarı olan oyuncuyu tıraş olmaya davet eder. Tıraş olacak kişinin boynuna önlük yerine eşeklerin yuları bağlanır. Tarak yerine eski, paslı bir kaşağı, sabun olarak un ve tencere altı karası, ustura olarak ekmeğe çevireceği kullanılır⁵ (Metin-Basat, 2022: 31).

Oyun örneğinde olduğu gibi gerçek yaşamdaki köyün muhtarının gerçek yaşamdaki statüsü değiştirilerek oyun ortamında gündelik hayatın gerçekliğinden farklı olarak grotesk ve karnavalesk bir kişiliğe bürünmüştür. Aynı zamanda önlük yerine eşek yuları, tarak yerine kaşağı, sabun yerine un ve tencere altı karası, ustura yerine ekmeğe çevireceği kullanılması da oyundaki gülmeyi ve eğlence araçlarını meydana getiren unsurlardır.

Bahtin'e göre grotesk gerçekliğin temel ilkesi yukarıdakini itibarsızlaştırmak ve aşağı indirmektir. Yukarıdaki soyut ve ruhani olan her şeyi aşağı indirmek ve onları bu dünyanın maddi bedensel alanlarına aktarmaktır (Bahtin, 2019: 47). Eğlence ortamlarında gerçek hayatın ciddiyeti ve kuralları bir kenara bırakılır ve gerçek hayatın katı kuralları alt üst edilir, onlarla dalga geçilir. Gerçek hayatın kurallarının bir kenara bırakılması uyumsuzluğu ve rahatlamaı meydana getirir.

Nebi Özdemir'e göre Türk halk eğlencesi geleneği, "seçilmiş ve yorumlanabilen bir yapı, geçmişin bir yorumu ve bugünün çeşitli görünüşlerini birleştiren sosyal ve sembolik yaratımlar birleşkesidir"; zaman içinde devam eden ve biriken ortak birtakım tecrübelere sahip olan Türklerin kendilerine has geleneğidir"; "paylaşılan bir gelenektir"; "sosyal-karşılıklı etkileşimin yaşandığı gösterim ortamıdır"; "folklorik bir ifade ediş biçimidir";

⁵ Ayrıntılı bilgi için bk. Metin- Basat, 2022.

“söz konuşma, taklit ve geleneksel örnek, gösterim sırasında öğrenme” gibi yöntemlerin kullanıldığı informal eğitim ortamıdır; “sanatsal/ artistik iletişimdir”(Özdemir, 2005: 20). İçerisinde sosyal ve sembolik yaratımları, köylünün ortak kültürel geçmişine ait tecrübelerine dayanan, gelecek kuşaklarla paylaşılan, tüm köylünün bir araya geldiği, içerisinde birçok tiyatral unsuru barındıran Türk kültürüne ait önemli eğlence ortamlarından birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Eğlence ortamları toplumların bütünleşme, aidiyet, memnuniyet hissini belirleyen ortamlardır. Eğlence ve eğlenme amacını bünyesinde barındıran köy seyirlik oyunlarındaki mizah unsurları bizi güldürecek ve eğlendirecek şekildedir. Eğlence de tıpkı mizah gibi yerel özellik taşımaktadır. Bir halkın güldüğü şeyler çoğunlukla kendi kültürel geçmişinden izler taşıyan unsurlardır.

Köy seyirlik oyunlarında ve eğlence ortamlarında gülme gerçekleşirken gerçek hayattan bir soyutlanma söz konusudur. Oyun içerisinde ya da bir eğlence ortamında yapılan espriler gerçek hayata taşınmaz. Bu da oyunlara ve şakalara bir dokunulmazlık kazandırır.

Tiyatral alanın sağladığı gerçek ve kurmaca arasındaki boşluk ve oyunun dokunulmazlığı içinde ortaya çıkan mizah, köy oda oyunlarında, karnavalesk bir gülüşü de alan açar (Metin- Basat, 2022: 13). Bahtin’e göre eğlence ve karnaval ortamları, halkın, gülmeye dayanarak örgütlenmesi ikinci bir hayattır. Şenlikli bir hayat (Bahtin, 2019: 34). Bu şenlik ortamlarında sosyal statüler bir kenara bırakılır, ciddiyetten uzaklaşarak başka hayatlar deneyimlenir.

İsmet Zeki Eyuboğlu’na göre gülmenin yurdu, ocağı, Anadolu’dur. Bütün kişileri güldüren, eğlendiren, gülme- eğlenme olanaklarını yaratan büyük tanrılar Anadolu’da doğmuş, Anadolu’da egemenlik sürmüştür (Eyuboğlu, 1977: 13). Birçok medeniyetin uğrak noktası olan Anadolu toprakları birden fazla dini, dili, ırkı içerisinde barındırır. Anadolu coğrafyası bu yönü ile dini, tarihi, sosyolojik, felsefik, filolojik birçok açıdan zengin bir kaynak niteliği taşımaktadır. Birçok disiplin tarafından yüzyıllardır incelenen Anadolu coğrafyası, üzerinde yaşayan milletlerin eğlenme ve gülmesi hakkında da bilgiler vermektedir. Eğlenme ve gülme hakkında önemli bilgi edinebileceğimiz türlerden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Anadolu’da eski şenlikler ve törenler önemli bir yer tutmaktadır. Bu törenlerin kökenleri Hititlere hatta daha eski Anadolu halklarına dayanmaktadır. Bu törenler ve şenlikler ufak tefek değişikliklerle, fakat özünü bozmadan günümüze kadar gelmiştir. Bu törenler ve şenlikler içerisinde bazı kalıpları ve mitleri barındırır (And, 2019: 17).

Daha çok tarım ile ilişkilendirilen Dionisos törenleri coşkun dansları, müziği, içkiyi, şarabı ve eğlenceyi içerisinde barındırmaktadır. Dionisos törenlerinin ve köy seyirlik oyunları birçok yönüyle benzerlik göstermektedir. Anadolu coğrafyasında görülen bu şenliklerin benzerlerine farklı coğrafyalarda da rastlamak mümkündür.

Dünyada gülmenin kökenleri çok eski tarihlere dayanmaktadır. Gülme ile ilgili pek çok fikir beyan edilmiş ve bu fikirler doğrultusunda pek çok kuram ortaya çıkmıştır. Ancak gülme, çok tanrılı dinlerden tek tanrılı dinlerin ortaya çıkış dönemlerinde gerilemeye başlamış ve gülme, tek tanrılı dinlerin etkisi ile uzun süre yasaklanmış ve aşağı görülmüştür. Tüm bu yasaklamalara ve aşağı görmelere rağmen halk, kendilerine resmiyetin dışında ikinci bir dünya ve hayat kuruyorlardı (Bahtin, 2019: 31 bu ikinci dünya ve hayat ise şenlikler, karnavallar ve oyunlardı. Köy seyirlik oyunları da köylünün günlük hayatın ciddiyetinden ve gerçekliğinden uzak olarak kurdukları özgür bir hayattır. Köylü bu şekilde oyunla birlikte özgürleşen, bir taraftan hayatın ciddiyetini askıya alırken bir taraftan kendi ciddiyetini kuran bir yapı meydana getirir (Metin- Basat, 2017: 41).

Oyun ve eğlencelerin ortak noktalarından birisi de gönüllülük esasıdır. Huizinga'ya göre oyun, gönüllü bir eylemdir (Huizinga, 2020: 26). Eğlence amacıyla oynanan köy oda oyunlarındaki oyuncu ve seyirciler de gönüllü bir katılımcıdırlar. Ancak; ritüel kökenli köy seyirlik oyunları bir kutsiyet atfettikleri için ve oyunların sonucunda meydana gelen olaylar tüm köylüyü ilgilendirdiği için oyuna katılım zorunludur. Oyuna katılmayanlar çoğunlukla kınanırlar.

Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer (Huizinga, 2020: 29). Bu düzen içerisinde gündelik hayatın düzeni yoktur. Oyunlardaki düzen tıpkı eğlencedeki gibi zamansal ve mekânsal sınırlamaya tabidir. Toplumsal düzeni ters çeviren yapısıyla eğlencelerde gerçek yaşamın kuralları kısmen geçerli değildir; ama eğlencenin kuralları geçerlidir. Bütün eğlenceler, gerçek yaşamın kurallarını ortadan kaldırarak kendi kurallarını koyma eğilimindedir (Özdemir, 2005: 120). Bu düzen ve kural eğlencelerin sekteye uğramadan ve kırgınlık olmadan ilerleyişine neden olmaktadır. Bu kuralların yazılı bir metni yoktur.

Köy seyirlik oyunlarının da yazılı olmayan, kökenleri geleneğe dayanan kuralları vardır. Bu kurallar oyunların bir düzen içerisinde küslük, dargınlık, kargaşa olmadan işlenmesini sağlamaktadır. Köy tiyatrosu kapsamındaki gösterileri gibi ritüelistik kökenli tören ve eğlenceler, “geleneğe yer alan, yazılı ve resmi olmayan bir çatıya” göre icra edilmektedir (Özdemir, 2005: 147).

Oyun ve eğlence ortamlarında bazı yasakların ve sınırlamaların ortadan kalkması gülmeyi ve rahatlamayı beraberinde getirmektedir. Bu rahatlama bireylere özgür bir alan açmaktadır. Birey, gerçekliğin kurallarının yaratıldığı baskıdan kurtulmak, dünyadaki varlığını hissetmek için eğlence alanında yer alır. Bu alan, bir “sığınma ve yenilenme” alanıdır (Özdemir, 2005: 122). Oyun, ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibi çalışmanın geriliminden kurtulmaktan başka bir şey sağlayamazlar (Huizinga, 2020: 217). Köy seyirlik oyunları da bireysel ve toplumsal rahatlamanın gülme ile dışa vurulduğu önemli alanlardandır.

Oyun ve eğlencenin bir diğer ortak noktası ise ciddiyetten uzak olmalarıdır. Huizinga'ya göre oyun, ciddi olmayandır (Huizinga, 2020: 23). Eğlence ortamları ise oyun gibi ciddi olunmayan, hiyerarşinin alt üst edildiği, gündelik hayatın kurallarının geçerli olmadığı ortamlardır. Tarihteki tüm eğlenceler ve oyunlar incelendiğinde ciddi ortamların yaratılmadığı aksine gayri resmi bir havanın hâkim olduğu ortamlar yaratılmaktadır. Bu ortamlardan en yaygın olarak bilineni ise hiç şüphesiz orta çağ eğlenceleridir. Bu eğlencelerde ciddiyet ve resmiyet taşıyan kilise, feodal ve siyasal düzenlerin karşısında dünyanın, insan ve insan ilişkilerinin tamamen farklı olduğu, gayri resmi, kilisenin ve siyasetin ötesindeki yönlerini resmiyetin dışında ikinci bir dünya kuruluyordu (Bahtin, 2019:31). Köy seyirlik oyunları da resmiyetin ve ciddiyetin yer almadığı toplu eğlence şekillerinden birisidir. Resmiyetin ve ciddiyetin olmadığı bir ortamda da gülme meydana gelir.

Oyun ve eğlence ortamları, gelecek kuşaklara aktarımın gerçekleştirildiği önemli ortamlardır. Sözlü kültür geleneğinin henüz etkisini yitirmediği köy ve kasaba gibi yerleşim birimlerinde eğlence, yaşamın her anında yer alan sosyokültürel bir olgudur (Özdemir, 2005: 92). Gelenekten beslenen yerel eğlenceler gelecek kuşaklara gelenek, giyim kuşam, müzik, dans, yemek, dramatik ve dramatik olmayan oyun, mimari, yemek, gülme ve gülme unsurlarını meydana getiren mizah vb. birçok mirası aktarıcı olarak görülebilir. Oyun belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır (Huizinga, 2020: 28- 29).

Oyun, insanlık tarihinin en eski sosyal aktivitelerinden birisidir. İnsanlık tarihi dikkate alındığında antik çağlardan günümüze kadar tüm toplulukların çeşitli oyunlar oynadığı bilinmektedir. Oyun, kimi zaman dini ritüellerle kimi zaman da din dışı uygulamalarla şekillenmiş ve kuşaktan kuşağa aktarılmıştır.

İnsanlık, en eski zamanlardan günümüze dünyayı ve bu dünyadaki konumunu algılama, anlamlandırma çabası içindedir. Dünya, oyunun sergilendiği büyük bir sahne

olarak değerlendirildiğinde birey, bu sahnedeki rolünü belirlemek ister. Benzer şekilde dünyanın gerçekliği tartışıldığında da öte dünyanın varlığı sorgulanır, çeşitli imge ve sembollerle açıklanmaya çalışılır. Böylece insan asıl oyunun ne olduğunu ve rolünü sorgular. Bu duruma bağlı olarak toplumlar tarafından inanç merkeze alınarak yüzyıllardır ritüel kökenli oyunlar sergilenmektedir (Dursun, 2021: 9). İnanç merkeze alan ritüel kökenli oyunların yanı sıra eğlenme, hoşça vakit geçirme amacıyla din dışı oyunlar da sergilenmektedir.

Yüzyıllardır sosyal bir organizasyon biçimi olarak çeşitli yönleriyle incelenen oyun, kimi zaman bir eğitim- öğretim aracı olarak kimi zaman da eğlence aracı olarak görülmüştür. Ancak oyunun ortaya çıkışı, oyunun yaşam üzerindeki etkileri ve sosyal hayata dâhil oluşu, kimler arasında, hangi ortamlarda, hangi şartlarda oyun oynandığı gibi konular merak konusu olmuştur.

Oyun ile kültür iç içedir. Fakat oyun mu kültürden önce, kültür mü oyundan öncedir sorusu çeşitli araştırmacılar tarafından günümüze dek sorulmuş ve bu soruya yanıt aranmıştır. Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir ve insan toplumunun ilk faaliyetleri oyunla iç içedir (Huizinga, 2020: 17).

Türkçe Sözlükte vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, yetenekleri geliştirmek amacıyla gerçekleştirilen, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes ve hile, düzen, entrika olarak tanımlanan (TDK, 2022) oyunu, Lenore Terr ise “eğlenceye yönelik bir etkinlik” olarak tanımlamaktadır (Terr, 2000: 23).

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır. Bir kurama göre oyun genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkta, eylemle onarma vb. gibi etkiler bulunmaktadır (And, 2019: 27).

Oyunlardan beklenen, güzel şeyler yaratma, ahenkli hareketler başarma gibi “estetik” duyguları okşama ya da şaka, alay, gülme, güldürme yolu ile eğlenme, eğlendirmedir (Boratav, 2016: 267). Köy seyirlik oyunları da içerisinde dramatik özellikler barındırması, şaka, alaya alma, gülme ve eğlendirmeyi içerisinde bakımından oyunlardan beklenileni vermektedir.

İnsanlık tarihi karşılaşılan zorluklar, aşıl原因 engeller, yaşanan sevinç ve başarının toplamıdır. Birey- birey ilişkilerinin, birey- toplum ilişkileriyle kuvvetlendirilmesine imkân tanıyan pek çok rit ve gelenek zaman içinde bir oyun olarak algılanırken geçmişin bilgi ve deneyim ufku günümüze taşınmış olur (Dursun, 2021: 12).

Huizinga'ya göre oyunun şu önemli kriterleri vardır:

Birincisi; oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir (Huizinga, 2020: 26). Oyunların gönüllülükle ilişkisi köy seyirlik oyunları ile birlikte düşünüldüğünde oyunların, oyuncular ve seyircileri gönüllülerdir. Oyuncular oyun sırasında kendisine söylenenlere ve yapılanlara, seyirciler ise oyunun düzenini bozmamak şartıyla oyunu izlemeye ve gerektiğinde her an oyuna dâhil olmaya gönüllüdürler.

İkincisi; oyunun özgürlüğü ile ilgilidir. Oyun hiçbir zorunluluk dayatmaz. İstenilen zamanda ertelenebilir veya iptal edilebilir. Ancak; oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk için içine dâhil olmaktadır. Boş zaman içinde gerçekleşir (Huizinga, 2020: 26). Oyun, gerçek yaşam ve günlük yaşamdan değişiktir. Oyun, gerçek yaşamdan geçici süre olarak çıkararak kendi düzeninin, dünyasının içine girer (And, 2019: 28). Bu da oyunlara rahatlama kuramı ile incelenebilir bir özellik kazandırmaktadır. Oyunun özgürlük ile ilgisi köy seyirlik oyunları ile birlikte düşünüldüğünde, oyunlar köylünün günlük hayattan arta kalan boş vakitlerinde oynanır. Ancak; toplu bir dilekte bulunmak için oynanan *Çömçeli Gelin*, *Koç Katımı*, *Saya Gezme* gibi ritüel kökenli oyunlarda tüm köylü oyuna dâhil olur.

Üçüncüsü; Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Oyunlar zaman ve mekân açısından sınırlıdır (Huizinga, 2020: 26- 28). Köy seyirlik oyunları, oyun için ayrılmış olan özel bir alanda alanı ve zamanda oynanır. Oyun belli bir alanda başlar ve belli bir süre sonra biter. Eğlence amacıyla oynanan oyunların çoğunun mekânı köy odaları, köy kahveleri, sohbet odaları ve köylünün evi gibi kapalı mekânlardır. Oyunların oynanma zamanı ise çoğunlukla tarım ve hayvancılık işlerinin durduğu uzun kış geceleridir.

Terr'e göre, eğlenceye yönelik bir etkinlik olan oyunun, genellikle belirli bir zaman dilimi, belirli sınırları ve belirli biçimi vardır (Terr, 2000: 31). Ritüel kökenli köy seyirlik oyunları, harman ve hasat zamanı, yeni yılın gelişi, baharın gelişi, hayvanların çiftleşme zamanı, sonbaharın gelişi gibi zamanlarda oynanır. Bu tür oyunlarda halk takvimi takip edilir, istenilen zamana göre oyun oynanmaz. Eğlence amacıyla oynanan oyunlar ise; uzun kış gecelerinde veya köylülerin eğlenmek istedikleri zamanlarda oynanan oyunlardır.

Bütün sıkıntı ve üzüntülerimizden sıyrılmak istediğimiz zaman oyun oynarız. Oyun oynadıktan sonra kendimizi yenilenmiş ve rahatlamış hissederiz. Çünkü oyun oynamak için ayırdığımız zamanda günlük hayatın ciddiyetini ve sıkıntılarını askıya alırız ve kendimizi oyun aracılığı ile rahatlatmaya çalışırız. Bu rahatlama gerçekleşirken oyuncular çoğu zaman mizahı kullanırlar. Oyun birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği anlam, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir (Huizinga, 2020: 27-28). Oyun oynamak yetişkinler için bir ihtiyaçtır. Bize keyif verir, bütünlük duygusu ve bir yere ait olma duygusu kazandırır. Bir şey öğrenmemiz için bize fırsat tanır. Üzerimizdeki gerginliği azaltır. Oyun sosyal ilişkilerimiz için de önemlidir. Bize esneklik kazandırır. Robert Fagen'in dediği gibi, "Yeniliklere ve belirsizliklere ayak uydurmaya çalıştığımız bir dünyada, oyun bizi geliştirmekte olan bir gezegene hazırlar" (Fagen'den aktaran Terr, 2000: 46).

İnsanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır (Huizinga, 2020: 22). Bu yeniden yaratım süreci de oyun alanında ve zamanında gerçekleşmektedir. İnsanlar gerçeklikle hayalin bir aradalığında kendilerini yeni bir oyun içinde bulurlar. Düş kurmanın bireyde yarattığı serbestlik duygusu bireyin gerçek yaşamın zorluklarına tahammül seviyesini arttırırken bir yandan da nesnellik hayalin sınırlarını çizer (Dursun, 2021: 19). Hayal kurmak, dilek tutmak, kafanızdaki birtakım fikirlerle oynamak... Kısacası eğlenmek amacını taşıyan her türlü etkinlik oyundur (Terr, 2000: 32).

Köy seyirlik oyunları köylüye sınırsız bir hayal dünyası imkânı sunar. Oyuncular ve seyirciler oyun zamanında istedikleri gibi kendi hayal dünyalarında yarattıklarını yansıtabilir. Bu yaratımlara oyun zamanında hiçbir müdahalede bulunulmaz. Oyuncular ve seyirciler oyun sırasında istediklerini hayal etmekte ve bunu sergilemekte serbesttirler. Düşler, gerçekte hayalin buluştuğu bir alanı karşılar. Birey bir anda kendini oyunun içinde bulur, saniyeler içinde gerçek dünyaya döner. Düşte gördükleri âdeta yaşam oyununun tekrarı ve değerlendirilmesidir. Gerçek yaşamda karşılaşılabilecek gerilimin düşe taşınmasıdır (Dursun, 2021: 19- 20).

Oyun, kültürel bir biçim olarak belirlenir. Bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır ve her an tekrarlanabilir. Hemen bütün gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadır (Huizinga, 2020: 28- 29). Belirli tekrarlarla günümüze kadar gelmiş olan köy seyirlik oyunlarının içerisinde bazı değişikliklerin olduğunu görürüz fakat oyunların çatısı değişmez.

Huizinga'ya göre oyunun kendine özgü bir düzeni vardır ve bu düzen bazı kurallar ile sağlanır (Huizinga, 2020: 29- 30). Köy seyirlik oyunları bir düzen içinde oynanır ve oyunların bir yöneticisi vardır. Oyun içindeki işleyişten ve düzenden yönetici sorumludur. Yönetici, oyuncuları seçer, nerede müzik çalınacağını belirler, zekâ ve el becerisi gerektiren oyunlarda oyunun hakemliğini yapar kısacası oyunun düzenini sağlamak ile sorumludur.

Oyun için kullanılacak nitelermeler arasında gerilim de vardır. Bu unsur bizi meşgul eden oyun olgusunun içinde önemli ve kendine özgü bir yer tutmaktadır. Gerilim, belirsizliğe, şansa işaret eder. Bir gevşeme isteği vardır. Belli bir çaba pahasına bir şey “başarılmak” zorundadır (Huizinga, 2020: 30). Köy oda oyunlarında zekâyâ ve el çabukluğuna dayalı oyunlar da mevcuttur. Bu tür oyunlarda gerilim esastır. Bu tür oyunlara örnek oyunlardan birisi de *Yüzük Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Bir tepsi üzerine on bir tane fincan kapatılır. Fincanlardan birinin altına bir yüzük konur. Oyunu oynayanlar öncelikle iki takım kurarlar ve tepsinin üzerine fincan koyarlar yüzük de bunlardan birinin altındadır. Eli çabuk olan birisi fincanların yerini hızlıca değiştirir. Yüzüğü ilk bulan takım oyuna başlar. On bir fincanın altından yüzüğü bulan tarafın sayısı elli olunca oyun kazanılmış olur ve kaybeden takıma çeşitli cezalar verilir. Oyun sonunda topluca eğlenilir ve sohbet edilir⁶ (And, 2019: 247).

Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde hiçbir değeri yoktur (Huizinga, 2020: 32). Köy seyirlik oyunlarında oyun sırasında herkes eşittir. Oyunu oynayanlar arasında köyün muhtarı, imamı, öğretmeni ya da köyde saygı duyulan biri de yer alır. Oyun sırasında bu kişilere her türlü söz söylenir, şiddet uygulanır, yaşça küçükler büyüklere küfreder, vurur fakat günlük hayatta bunları yapamazlar. Ancak oyunun gerekleri yerine getirilirken küslük olmaz ve bu şakaların günlük hayattan soyutlanarak yapıldığı herkes tarafından bilinir.

Oyunun zıddı ciddiyettir ve aynı zamanda daha özel bir anlamda, çalışmadır; öte yandan, alaycılık ve şaka da ciddiyetin karşıtıdır (Huizinga, 2020: 72). Köy seyirlik oyunları gündelik hayatın ciddiyetinden uzak oynanmaktadır. Bu da oyunlara özgür bir alan açarak oyuncuları mizahı kullanmaya yöneltmektedir.

Kültür ile oyun bağlantısı, tüm belirtilenlerden anlaşılacağı üzere, özellikle toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya bir grubun veya karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır. (Huizinga, 2020: 75).

⁶ Ayrıntılı bilgi için bk. And, 2019.

Köy seyirlik oyunları köy halkının toplu hareket ettiği bir yapıdadır. Tüm köy halkı oyun zamanında ve mekânında bir araya gelir ve eğlenirler.

Sonuç olarak; içerisinde gülmeyi de barındıran oyun ve eğlenceler Türk kültürünün önemli sosyokültürel ortamlarını oluşturmaktadır. Türk kültürünü meydana getiren sosyokültürel ortamlardan birisi de köy seyirlik oyunlarının oynanma ortamlarıdır. Köy seyirlik oyunları ile Anadolu köylüsü kendisine belli bir mekânda ve zamanda oyun oynanan eğlence ortamları yaratır.

Köy seyirlik oyunları bu başlık altında eğlence, oyun ve gülme kavramları, folklorun dört işlevinden biri olarak kabul edilen “eğlenme ve eğlendirme işlevi” ile birlikte düşünülmüş ve bu kavramların Türk kültüründeki yeri köy oda oyunları örneğinde incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda eğlence, oyun ve gülme kavramlarının kültürel anlamda kesişen noktaları tespit edilmiştir. Oyun, eğlence ve gülme çoğu zaman iç içe geçmiş ve ortak özellikleri bulunan kültürel unsurlardır.

Oyun ve eğlencenin meydana gelebilmesi için “*boş zaman*”a ihtiyaç vardır. Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları köylünün pek uğraşının olmadığı, boş geçen uzun kış gecelerinde oynanmaktadır.

Mekân unsuru birçok kültürel olguda olduğu gibi oyun ve eğlencelerde de önemli bir unsurdur. Oyun ve eğlence mekânları çoğunlukla gerçeklikten soyutlanarak insanların kendilerine yaratmış oldukları ikinci bir dünya olarak karşımıza çıkar. Köy oda oyunlarının mekânlarını da köy kahveleri, sohbet odaları, köylünün evi gibi kapalı mekânlardır. Oyun sırasında mekânlar günlük kullanımının dışına çıkarak adeta bir tiyatro sahnesine dönüşürler.

Günümüzde bireylerin dijital ortamlarda bireysel olarak oyun oynadığı ve eğlendiği görülmektedir. Ancak birinci sözlü kültürün geçerli olduğu geleneksel toplumlardaki oyun ve eğlenceler genellikle *topluluk katılımı* gerektirir. Katılımın toplu halde gerçekleştiği sosyokültürel organizasyonlardan birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Oyun ve eğlencenin meydana gelebilmesi için katılımcıların *özgürlüğe* ihtiyacı vardır. Oyun ve eğlence ortamları, kısıtlamaların kalktığı ve katılımcıların istedikleri gibi davranabildikleri ortamlardır.

Oyun ve eğlencenin kesişen noktalarından biri de ikisinin de *gönüllülük* esasına dayanmasıdır. Oyun ve eğlence ortamında bulunan bireyler herhangi bir zorlama olmadan katılım sağlarlar. Köy oda oyunlarının katılımcıları da tamamen gönüllü köylülerden oluşmaktadır. Oyuna katılmak istemeyenler zorlanmaz, dışlanmaz ve kınanmazlar.

Oyun ve eğlencelerin kendi içlerinde yazılı olmayan *kuralları* vardır ve bu kurallara uyulmak zorunluluğu vardır. Günlük hayatın kuralları bu ortamlarda geçerli değildir. Bu kurallar sayesinde her şey bir düzen içerisinde ilerler. Köy seyirlik oyunlarının da yazılı olmayan, kökenleri geleneğe dayanan kuralları vardır. Bu kurallar çerçevesinde oyunlar oynanır, düzen sağlanır.

Oyun ve eğlence ortamları bazı yasakları ve sınırlamaları ortadan kaldırarak bireylere, *ciddi olmayan* özgür bir alan yaratmaktadır. Gerçekliğin birey üzerinde yaratmış olduğu baskı ortadan kalkarak *rahatlama* meydana gelir. Bu rahatlama çoğunlukla rahatlamının psikofizyolojik olarak dışavurumu olarak kabul edilen *gülmeyi* de beraberinde getirir. Toplumsal ve bireysel rahatlamının meydana geldiği önemli ortamlardan birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Oyun ve eğlence ortamları, gelecek kuşaklara gelenek, giyim kuşam, müzik, dans, dramatik ve dramatik olmayan oyun, mimari, yemek, gülme ve gülme unsurlarını meydana getiren mizah vb. birçok soyut ve somut olmayan *kültürel mirası aktaran* sosyokültürel birer olgudur.

Tüm toplumların yaşam biçimleri, eğlence anlayışları ve boş vakit geçirme organizasyonları olan oyun ve mizahın birbiriyle kesişen noktaları vardır. Bu kesişen noktalardan birincisi; her ikisinin de gerçekten farklı bir algı oluşturmasıdır. Oyun sırasında maske takan, kılık değiştiren ve kendisinden farklı bir varlığa dönüşen insan uyumsuzdur ve bu uyumsuzluk mizahi eylem yaratmadaki en önemli unsurlardan birisidir.

İkincisi; oyun ve mizahın kültürel ilişkisidir. Her ikisi de ait oldukları kültürden beslenirler. İnsanlık tarihi boyunca insanlar her türlü işlerinde kültürü kullanmışlardır. Bu kullanımlar toplumların oyunlarına ve mizahlarına yansımıştır. Dünyadaki tüm toplumların oyunları ve mizahı incelendiğinde mutlaka toplumun ait olduğu kültürün izlerine rastlanır diyebiliriz. Köy seyirlik oyunları da Türk kültüründen önemli izler taşımaktadır.

Üçüncüsü; oyunun da mizahın da bir grup folkloru oluşturması. Bireysel olarak oynanan oyunların ve bireysel gülmenin varlığından söz edebiliriz fakat oyun ve mizah için çoğunlukla ikinci bir kişiye ya da bir gruba ihtiyaç vardır. Kısacası oyun da mizah da toplu gerçekleşen organizasyonlardır. İnsanları bir araya getirirler.

Dördüncüsü; oyun ve mizah toplumun ortak kabullerine dayanır. Oyunun oynanması için bir araya gelen topluluğun oyun kurallarına uyma zorunluluğu, oyun içerisindeki tüm söylemleri, şakaları, şiddeti oyun başlamadan kabul etmesi ve bu unsurları reddetmemesi bu unsurların toplum tarafından kabul edildiğinin bir göstergesidir. Örneğin; köy seyirlik

oyunlarında oyuna köyden olmayan biri dâhil edilirse oyuna katılan kişinin köylü tarafından kabul edildiğinin bir göstergesidir.

Beşincisi; Oyun da mizah da insanlara gerçek yaşamdan uzak, dokunulmazlığı olan özel bir alan açmaktadır. Oyun sırasında yapılan şakalar, mizahi göndermeler oyunun bir gereği olarak görülür ve gerçek hayata yansıtılmaz.

Altıncısı; oyun ve mizah ciddiyetten uzaktır. Oyun da mizah gibi gayriciddi bir ortamda meydana gelmektedir. Oyun alanı ve oyun zamanında insanlar günlük hayatın ciddi uğraşlarından uzaklaşarak ve mizahi bir dil kullanarak eğlenirler.

Yedincisi; oyun da mizah da psikolojik olarak rahatlatır. Pek çok oyun içerisinde mizahi olan gülmeyi barındırır. Günlük hayatın uğraşlarından bir an için uzaklaşan insanlar oyunların içerisindeki mizahi unsurlarla eğlenir ve gülerler. Gülme psikofizyolojik olarak rahatlama meydana getirir.

3. Geleneksel Mizah Kuramları ve Oyun İlişkisi

Yüzyıllardır gülme ve mizah üzerinde farklı disiplinlerde çalışma yapan araştırmacılar, “İnsan neye, neden güler?” sorusunu sorup farklı cevaplar vermişlerdir. Verilen bu cevaplar sonucunda insanların gülmesine sebep olan mizah ile ilgili çeşitli kuramlar meydana gelmiştir. Aristo, Platon, Sokrates ve Cicero gibi düşünürlerin yaşadığı dönemden başlayarak günümüze kadar mizaha farklı kuramlar ile yaklaşmıştır⁷. Bu çalışmada geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen üstünlük kuramı, uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı, çeşitli zamanlarda Anadolu köylüsü tarafından köylerde eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları örnekleri ile birlikte düşünülecek ve incelenecektir.

3.1.Üstünlük Kuramı

Üstünlük kuramı, bilinen en eski mizah kuramıdır. Platon, Hobbes, Ludovici, Albert Rapp gibi önemli düşünürler üstünlük kuramının temsilcisidirler. Platon, gülmeyi, “zayıf ve zararsız olmak şartıyla, bir kişinin diğerleri üzerinde üstünlük kurma isteğinin ifadesi” şeklinde tanımlamıştır (Öğüt- Eker, 2014: 141). Hobbes için insan ırkı birbiriyle sürekli savaşım içinde olan bireylerin bir koleksiyonudur. Hobbes, üstünlüğü, *Leviathan* adlı yapıtında “İnsanlığın genel eğiliminin, yalnızca ölümle sona eren, bitmez tükenmez bir güç arzusu.” olarak tanımlar (Morreall, 1997: 10). Bitmez tükenmez bir güç arzusu içinde olan

⁷ Ayrıntılı bilgi için bk. Öğüt- Eker, 2014.

insan, var olduđu günden beri kendi cinsiyle, doğayla, hayvanlarla yaşamını devam ettirebilmek, iktidar olabilmek, soyunu devam ettirebilmek gibi sebeplerden dolayı sürekli mücadele içindedir. Bu mücadelelerin sonunda zafer kazanmak insanođlu için oldukça önemlidir. Hayatın her alanında varlığını gösteren üstünlük duygusu gülmenin meydana gelmesinde de etkilidir.

Platon'a göre gülmenin uygun nesnesi, insani şeytanlık ve budalalıktır. Platon için bir kişiyi gülünç kılan şey, onun kendisini bilmemesidir. Gülünç kişi, kendisini gerçekte olduğundan daha varlıklı, daha hoş, daha erdemli ya da daha akıllı sanan kişidir. İşte biz böyle insanlara gülmekten zevk alırız (Morreall, 1997: 8).

Üstünlük kuramı, mizahı üreten veya kullananın hedefindeki kişi veya grup üzerinde oluşturduđu olumsuz bir tavır meydana getirdiđini bir başka ifadeyle, karşımızdakinin durumuna güldüğümüzü ve bu nedenle de gülmenin saldırgan tarafı olmakla tanımlanmış ve hatta suçlanmıştır. Bu türden mizah, belli bir kişi veya gruba yönelik olup, onları değiştirmeye, kızdırmaya yöneliktir ve bu tür mizah tipik olarak politiktir, karşı olunan veya sevilmeyen etnik gruplar hakkında veya karşı cins hakkındaki mizahi yaratmalar bu gruptaki gülmeyi yaratan mizah olarak değerlendirilir (Aça vd., 2018: 206). Geleneksel olarak duygusal bir yüz ifadesi gibi algılanan gülme eylemi; temel olarak öncelikle mutluluk ve hazzın, fakat aynı zamanda saldırganlık ve sıkıntı gibi başka duygusal mesajların da iletildiđi sözsüz bir iletişim şeklidir (Smadja, 2013: 10). Köy seyirlik oyunlarında oyun sırasında günlük hayattaki aksak yönlerin karşı tarafa iletilmesi ve karşı tarafı şaka yoluyla uyarılması ve aynı hatanın bir daha tekrarlanmamasını sağlamak bu duruma en güzel örneklerden biridir. Oyunlar, bu özelliđi ile günlük hayatın aksayan yönlerini düzeltmede mizahı bir araç olarak kullanmaktadır.

Bergson'a göre gülme, töreleri düzenleyen ve kişiye verilen bir cezadır (Bergson, 2015: 21- 23). Eksik/ yetersiz olma ve küçük düşme, sosyal bir varlık olan insana, toplum içinde uygulanabilecek en ağır cezalandırma şeklidir. Eksik veya küçük düşme kaygısı taşıyan insan, toplum tarafından başarısız, yeteneksiz, niteliksiz olarak adlandırılma ya da tanınma endişesi içindedir. Herhangi bir olayda, etken kişinin, sahip olması gereken nitelikleri koruyamayarak bu olumsuz özellikleri bünyesinde barındırmayıp toplum tarafından küçük düşürülmemenin verdiđi üstünlük duygusunu ortaya çıkarır. Gerçekleşen başarısızlık ya da yeteneksizliğe ortak olmamanın verdiđi zafer hissi gülmeyle eyleme geçirilerek adeta, nitelikli ve başarılı olmanın hazzı yaşanır (Öğüt- Eker, 2014: 142).

Köy seyirlik oyunlarında taklit önemli bir unsurdur. Oyunlarda genellikle kusurlu kişilerin, mesleđini icra edemeyen berber, kasap, tüccar gibi meslek gruplarının

beceriksizlikleri, evde kalmış kızların veya erkeklerin, hayvanların ve cansız nesnelere taklitleri yapılır. Köy seyirlik oyunlarında ve çeşitli halk tiyatrolarında görülen bu taklitler çoğu kez alay edici, aşağılayıcı, taşlayıcı bir yoldan yapılırdı (And, 2019: 13). Bu alaycı taklitler yapılırken kişinin egosu devreye girer.

Kimi köy seyirlik oyunlarında oyuncuların taklit yeteneğinin yanında el çabukluğu, hazırcevaplığı, zekâsı vb. unsurlar da oldukça önemlidir. Bu oyunlar genellikle erkekler arasında oynanır ve içerisinde şiddet unsurları barındırır. Bu tip oyunlarda daha önce oyunu bilen ve bilmeyen karşı karşıya getirilir. Örneğin *Findili Fistan Oyunu*. Dört büyükten biri, emrederek bir yâreni çağırır, gönüllü olarak da bir başka yâren, bazen de bir misafir, oyun alanı olan hanayın ortasına davet edilir. Oyunu başlatacak olan yâren, karşısına bir başka yâreni ya da bir misafiri oturtur ve kendisine oyunla ilgili açıklamalarda bulunur. Disiplin sopasını eline alarak bir ucuna *findilli*, diğer ucuna da *fistan* adını verir. Karşısındaki oyuncuya, sopanın her bir ucu yere dokunduğunda 21'e kadar şaşırmadan saymasını ister. Ancak oyunu başlatan yârenin elinin mahareti hızlılığı sayesinde karşıda oturan oyuncu yâren, sayının kaç olduğunu yanılmadan takip edemez ve nihayet şaşırır. Bunun üzerine her ikisi de yere yan yatırılarak üstleri bir çarşaf ile örtülür. Sopa, bazen oyunu başlatanın bazen de ayaktaki yârenlerin ya da bir misafirin elindeyken yatanlara aniden vurulup yere atılır. Yere yatanlardan her biri kendilerine vurana bilirlerse, dayak yemekten kurtulur ve bu defa vuran şahıs aynı şekilde yere yatar. Şayet yere yatanlar, kendilerine vurana bulamazlarsa, oyun devam edip gider⁸ (Gönen, 2011: 165).

Oyun örneği incelendiğinde, oyun, oyuncuların birbirlerine karşı galip gelme isteği ile doludur. Oyunda, sopayı sallayan oyuncunun el çabukluğu, karşı tarafın ise bu el çabukluğunu takip edebilmesi oldukça önemlidir. Oyunda sopayı takip eden ve 21'e kadar sayan oyuncu bir süre sonra karşı tarafın hızına yetişemeyince ebe konumuna gelir. Ebe, kaybettiği için cezalandırılır ve bir şiddete maruz kalır. Ebeye uygulanan şiddetin son bulması için ona vuranın kim olduğunu bilmesi gerekmektedir. Oyuncuların birbirleri ile çarpışan egoları galip gelme isteği ile doludur. Galip gelen egonun yanında mağlup olan egonun şiddete uğraması kaçınılmazdır. Oyundaki üstünlük savaşı, egoların tatmin olmasıyla dolayısıyla da üstünlükten kaynaklanan bir gülme ile sonuçlanır.

Şiddet pek çok toplumda kutsal olanın ve törenlerin ayrılmaz bir parçasıdır. Günlük yaşamdaki şiddetten, yani zararlı, yıkıcı şiddetten kaçmak için bunun oyunlaştırıldığı,

⁸ Ayrıntılı bilgi için bk. Gönen, 2011.

böylece sağaltıcı, yararlı şiddete geçildiği de görülmektedir (Ünlü, 2007: 28). Oyunlardaki şiddet, çoğunlukla mizah yaratma yöntemlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mutluluk ve tatmin meselesi söz konusu olduğunda otomatik olarak mutlu olması gerekenin ego olduğunu ve “mutluyum”un aslında “ben”im (yani ego’m) anlamına geldiğini varsayarız (Zupancic, 2011: 66). Kişinin egosunun tatmin olması kişide bir üstünlük duygusu yaşamasına sebep olur. Oyunlarda kişinin mutlu olması ile birlikte üstünlük duygusu meydana gelir. Üstünlük duygusunun meydana geldiği anda küçük bir ego, çok güçlü bir alay kahkahası patlatır (Sanders, 2019: 27).

Gülen kişi, aşağılanıp değersizleştiği için gülünç hale gelmiş olan nesne karşısında hissettiği ani üstünlük hissine bağlı olarak bir haz duyacaktır. O halde tüm fiziksel, zihinsel, ahlaki, sosyal “çirkinlikler”; ötekinin güncel, gülen kişininse geçmişteki tüm yetersizlikleri gülünçtür, komiktir (Smadja, 2013: 39).

Birçok düşünür üstünlük kuramı ile ilgili çeşitli fikirler sunmuşlardır. İncelenen kaynaklar ışığında hepsinin ortak kanılarını, kişilerin kendilerini karşısındakine oranla daha iyi, daha güzel, daha başarılı, daha zeki ve daha güçlü oldukları düşüncesinden yola çıkarak karşısındakine karşı bir zafer kazanma düşüncesinin hâkim olmasıdır. Bir başka ifadeyle üstünlük, karşılıklı olarak savaşan iki egodan birinin galip gelmesiyle son bulan bir rekabetin duygusal sonucudur. Üstünlüğün psikofizyolojik olarak dışavurumu ise genellikle gülmedir. Kişi elde ettiği zafer ile birlikte egosunu tatmin etmenin verdiği o muhteşem haz ile güler.

Sonuç olarak; üstünlük kuramını köy seyirlik oyunları ile birlikte düşünecek olursak, özellikle el çabukluğuna, hazırcevaplığa, zekaya dayanan ve şiddet unsuru içeren oyunlarda üstünlüğün varlığı dikkat çekmektedir. Bu oyunlar her ne kadar eğlenme amacı taşısa da oyuncuların gerçekte hayatlarında gizledikleri egoları, oyuncu kimlikleri ve şakalarla açığa çıkmaktadır. Oyun sırasında egosu açığa çıkan oyuncular ve izleyiciler, zafer kazanmanın verdiği mutluluk ve bu mutluluktan aldıkları haz ile güler ve güldürürler.

3.2. Uyumsuzluk Kuramı

Mantıksal kavrama ve algılama temeline ters düşen her şey uyumsuz ve komiktir. Bu kuramın temelini, Aristo’nun, insanların beklenti içindeyken beklenmedik başka bir sonuçla karşılaşmanın gülme eylemini ortaya çıkardığı düşüncesi oluşturmaktadır. Bu kuram, Kant ve Schopenhauer tarafından geliştirilmiş, James Battie ile sistemleştirilmiştir (Öğüt- Eker, 2014: 137- 138).

İnsanlarda beklentinin tam tersi bir durum yaratılması, alışılmış olanın dışına çıkılması, normalden farklı bir görüntü yaratılması, farklı kişi, hayvan ya da nesnenin taklit edilmesi, olaya uygun olmayan şekilde hareket edilmesi ya da sözler söylenmesi vb. uyumsuzluk olarak nitelendirilir.

Uyumsuzluğu, Bergson'dan aktarılacak olursak, herkesin gözyaşları döktüğü bir vaaz sırasında adamın birine neden ağlamadığını sormuşlar, o da 'Ben buranın yabancıyım' yanıtını vermiş (Bergson, 2015: 14). Bergson'un anlattığı fıkra da herkesin ağladığı bir ortamda ağlamayan birinin varlığı uyumsuzluktur.

Uyumsuzluk kuramı, metnin veya başka bir hareketin (durumun, olayın, resmin, vb.) bazı karşıtlık özellikleri üzerine kurulmuştur. Bu kuramlara göre; dinleyici veya okuyucu konumundaki bir kişi olan alıcı, bir fıkra metninden veya başka yerlerden gelen bilgiyi işlemeye başlar ve onu en algılanabilir bir metin hâline dönüştürmeye çalışır (Aça vd., 2018: 205).

Uyumsuzluğun anlaşılabilmesi için verilen metnin okuyucusu, dinleyicisi ya da izleyicisinin verilen metinde kendi kültürüne ait olan bir ize ihtiyacı vardır. Aksi halde kendisinden bir şey bulamayan kişi verilen veya gösterilen metinden bir şey anlamayacaktır.

Schopenhauer, bir kavramla, doğası gereği genel olan ve tek, bireysel şeyleri sanki o kavramın tıpatıp benzeşen anlık durumlarıymış gibi, rastgele bir araya yığan o şeylerin kendisi arasında bir uyumsuzluk bulunması gerektiğini belirtir. "Her durumda gülmenin nedeni, bir kavramla, o kavram ilişkisi içinde düşünülen gerçek nesnelere arasındaki uyumsuzluğun aniden algılanmasıdır ve gülmenin kendisi bu uyumsuzluktan başka bir şey değildir." (Morreall, 1997: 27- 28). Uyumsuzluk, paradoks ve benzemezlik; araştırmacılar tarafından karakterize etmek için kullanılmıştır. Vurgulanan bir başka husus da her nasılsa bir araya getirilmiş iki uyumsuz bileşenin sentezidir (Öğüt- Eker, 2014: 139).

Köy seyirlik oyunları, birden fazla uyumsuzluğu içinde barındırabilir. Oyunlarda görülen bedensel dönüşümler, kadın veya erkeğin karşı cinsini ya da bir hayvanı, bir nesneyi canlandırması, benzetme vb. gibi harekete dayalı uyumsuzlukları oluştururken; ortama uygun veya içinde bulunulan duruma uygun olmayan sözler söylenmesi, konuşma bozukluğu olan birinin konuşmasının taklit edilmesi, dil sürçmesi vb. gibi söze dayalı mizahi öğeler bir arada bulunur ve gülmeyi meydana getirir. Bu duruma örnek köy seyirlik oyunlarından biri de *Çıkrık Oyunu'dur*. Oyun kısaca şöyledir: Oyun Çorum'da kına gecelerinde genç kızlar arasında oynanır. Genç kızlardan birisi evlenme çağına gelmiş ve çıkrık eğiren kız rolünü üstlenir. Bir diğeri genç kızın annesi rolünü oynar. Doğaçlama olarak oyuna katılacak diğer kızlar, genç kıza gelen dünürler rolünü oynarlar. Yine

doğaçlama olarak oyuna katılacak iki kişi, genç kızın çeyizini taşıyacak iki öküzü canlandırır. Kızlardan biri de çıkırık görevini üstlenir. Çıkırık yere oturtulur ve iki ayak bileği birleşik konumda ve bacaklar da tam uzatılmış durumdayken ayak bileklerinin ve boynun etrafından dolaşan bir iple çıkırık pozisyonuna sokulur. Kızın kollarından birisi çıkırık kolunu temsil eder. Oyun sırasında genç kız, çıkırığın kolunu tutarak çevirmeye başlar bir yandan da manisini söyler, ilk dünürleri gelir. Kapı sesini duyan genç kız, görücü geldiğini anlar ve melodik bir şekilde:

*Çıngır çıngır çık
İçine bir kürek bok*

Dedikten sonra çıkırığı yana doğru (bazen de çıkırığı canlandıran kızı şaka amaçlı zor durumda bırakmak için sırtüstü) devirir. Genç kız misafirlerini içeri alır, kaynanan adayına hürmet etmek ve en güzel köşeye oturtmak amacıyla “Oraya oturma orası tavuk boku, buraya oturma burası culuk (hindi) boku, şuraya oturma şurası kaz boku” diyerek kaynana adayını oraya buraya çekiştirdikten sonra misafirlerini oturtur. Görücüler kıza talip olduklarını doğaçlama bir konuşmayla dile getirir. Kız bu görücüleri beğenmediğinde – ki oyunun uzunluğu buna bağlıdır- kaynana adayının “uygunsuz bir bölgesine” elini sürerek kendisine gelen görücüleri reddeder. Genç kız kendisine uygun görücü adayını bulana kadar manileri söylemeye ve kaynana adaylarının uygunsuz bir bölgesine dokunmaya devam eder. En son gelen görücüye beğenen kızın annesi yazmasını bağlar, diğer genç kızların söylediği türküler eşliğinde düğün merasimi başlar. Seyirciler arasından seçilen iki öküzü kızın çeyizleri yüklenir ve oyun biter⁹ (Oğuz ve Gürçayır, 2006: 15-16-17).

Geleneksel köy seyirlik oyunlarından biri olan *Çıkırık Oyunu* ile uyumsuzluk kuramı birlikte düşünüldüğünde, oyuncuların çıkırığı ve öküzü canlandırması, bu canlandırmaları yaparken insan görünümünün ve davranışlarının dışına çıkarak hem çıkırık gibi hem de öküz gibi davranmaları, görücü adayını beğenmeyen genç kızın kaynana adayının uygunsuz bölgesine elini sürmesi ani ve beklenmedik bir harekettir. Çünkü günlük hayatta hiç kimse ne çıkırık gibi davranır ne de öküz gibi davranır. İnsanların uygunsuz yerlerine dokunulması da günlük hayatta ayıp ve uyumsuzdur. Ancak; insanlar oyun zamanında bu uyumsuzluklara gülerler.

Oyun örneğinde uyumsuzluk kuramına verilebilecek bir diğer örnek de gelin adayının “Oraya oturma orası tavuk boku, buraya oturama burası culuk boku, şuraya oturma şurası kaz boku” diyerek çekiştirmesidir. Türklerin kültürel geçmişi göz önünde

⁹ Ayrıntılı bilgi için bk. Oğuz ve Gürçayır, 2006.

bulundurulduğunda kendinden yaşça büyük birine veya misafire toplumca ayıp sayılan şeyler söylemek, onu çekiştirerek sağa sola savurmak uygun değildir. Ancak; oyun sırasında bu sözlerin uyumsuzluğu meydana getirirken diğer taraftan da kuramsal olarak gülmeyi meydana getiren bir uyumsuzluk olarak değerlendirilebilmektedir.

R. A. Martin'e göre; mizahı, uyumsuz, tuhaf, şaşırtıcı ve beklenilenden farklı olan şeyler meydana getirir (Özdolap, 2015: 11). Paulas, uyumsuzluk kuramı için gerekli olan durumları, "İki ya da daha çok tutarsız, uygunsuz, bağdaşmaz, aykırı kısım ve koşulun karmaşık bir nesne ya da toplum oluşturuyormuş gibi düşünülmesi ya da zihnin kendine özgü bir şekilde, bir tür karşılıklı ilişki içinde görmesidir" şeklinde açıklar (Paulas'tan aktaran Usta, 2009: 89). Tüm mizah çeşitlemelerinin altında yatan örüntü iki bağlanımlıdır – yani, bir durumu ya da olayı, alışıl gelmiş biçimiyle iki uyumsuz çağrışım bağlamında algılamaktır (Koestler, 1997: 105).

Uyumsuzluk kuramı için diğer bir önemli husus da "sürpriz" unsurudur. Eğer bir espride *beklenmedik* bir unsur yoksa gülme gerçekleşmez (Tozar, 2001: 71).

Kuramın James Beattie tarafından ilk olarak ortaya konduğu XVIII. yüzyıla kadar olan dönemde, aykırılık görüşlerinin daha çok Doğu'da seslendirildiği görülmüştür. Bu konuda öncelik IX. yüzyılda yaşayan Ali bin Rabban et- Taberi'ye aittir. Taberi, tıp ansiklopedisi "*Firdevs el- Hikme*"de, gülmenin doğal kanın kaynaması sonucu oluştuğunu, bunun ise insanın alıştığı yönden saparak şaşırmasına ve heyecanlanmasına yol açan bir şey gördüğü, duyduğu zaman ortaya çıktığını söyler ve insanın bu durumda, olayla ilgili olarak düşünme yeteneğini kullanmazsa gülmeye yakalanacağını da ifade eder. Gülme üzerinde düşünen İshâk bin 'İmran, İbn el- Matrân, Ebu Hayyân el Tevhidî gibi doğulu âlimlerin çoğu Taberi'den etkilenmiş; "Kişi şaşırdığından ve taaccub ettiğinden dolayı güler" ortak paydasında birleşmişlerdir (Usta, 2009: 90).

Komik ya da gülünç; bir kavram ya da kavramın önerdiği gerçek nesnelere arasında, sezgisel ve soyut simgeler arasında aniden gözlemlenen uyumsuzluktan, tezatlıktan, anlaşmazlıktan ve uyuşmazlıktan doğar (Smadja, 2013: 32). Köy seyirlik oyunlarında insanlar uyumsuzluğa gülerler. Oyun sırasında insan bedeninin başka bir varlığa ya da nesneye dönüşmesi, kadın veya erkeğin karşı cinsi canlandırması, çeşitli meslek gruplarının canlandırıldığı oyunlarda mesleklere ait olmayan malzemelerin kullanılması, içinde bulunulan duruma veya olay anına uygun olmayan sözler söylenmesi, dil sürçmeleri, yanlış anlaşılmalarda uyumsuzluğa neden olur.

El şakalarına dayanan gösterilerin komik bulunmasının nedeni, büyük ölçüde hareketlerdeki uyumsuzluğa dayanır. İnsanlar el şakası yaparken bilerek sakarlık yaparlar.

El şakasına dayalı tipik bir gösteri de bir hedefe varmaya çalışan kişi, koşulları öyle bir ayarlar ki, bu işi, çeşitli şanssızlıklarla karşı karşıya kalıp ya hiç başaramaz ya da binbir zorlukla başarır. Oturmaya çalışan birinin sandalyesini altından çekmek bu durumun çok bilinen bir örneğidir (Morreall, 1997: 97).

Köy seyirlik oyunlarının sahnesiz olması, dekor kostüm ve makyajın az kullanılması, bir erkeğin ya da kadının karşı cinsi canlandırması, bedensel dönüşümler oyunlardaki uyumsuzluğa neden olan başlıca etmenlerdir. Doğal ortamda oynanan köy seyirlik oyunlarında evin kapısı, penceresi, çeşmesi vb. gibi unsurlar oyuna dâhil edilir. Bu durumda dekoratif anlamda bir uyumsuzluk meydana gelmektedir. Oyunda kullanılan dekor, kostüm ve makyaj da tamamen köylünün elindeki imkânlar ile hazırlanır. Örneğin; bir hayvan bedenine dönüşen insan bedeni üzerine post atılır, Hoca'yı yansıyan bir oyuncu başına bir sarık takar, eline de ipe dizilmiş patateslerle yapılmış bir tesbih alır. Erkekler Gelin'i yansılarken entari, şalvar gibi kostümler giyer, başına da örtü bağlar. Amaç kadını ya da gelini yalnızca yansıladığını göstermektir. Bu yüzden bıyıklarını kesmez, ayakkabılarını çıkarmazlar (Tekerek, 2008: 140). Oyunların içerisindeki bu unsurlar dikkate alındığında oyuncular normal olandan farklı bir kimliğe bürünmektedir. Alışılmışın dışına çıkan oyuncular, uyumsuzluğu komik bir unsur olarak kullanır ve seyirciyi güldürürler.

Sonuç olarak; insanlar, beklentilerine ve mantıksal kavrama alanlarına ters düşen, alışılmışın dışında ani ve sürpriz bir şekilde gerçekleşene gülerler. Oyunların doğal ortamında oynanması nedeniyle oyuna dâhil edilen kapılar, pencereler, çeşmeler, koltuklar, sobalar; dekor, kostüm ve makyajın az olması ile gerçekleşen bedensel dönüşümler; oyun içerisindeki anlaşmazlıklar, tezatlar, olaya uygun olmayan cevaplar, dil sürçmeleri vb. unsurlar oyunlardaki uyumsuzluğu meydana getirmektedir. Oyunlardaki uyumsuzluklar dikkate alındığında oyunlar, temelinde beklenmeyen bir durum gerçekleşen, sürpriz unsuruna dayanan, uygunsuz, birbiri ile bağdaşmayan unsurların nasıl bir komik algısı yarattığı, bu komik algısının gülmeye neden olup olmadığı gibi sorulara cevap vermeye çalışan uyumsuzluk kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

3.3. Rahatlama Kuramı

Filozof ve psikoanalist Sigmund Freud tarafından geliştirilen, daha sonra Bain, Spencer, Mc. Dougall, Gregory Jung gibi ünlü düşünürlerin üzerinde çalıştığı rahatlama kuramı, 1600'lü yıllarda Descartes'ın bir kötülüğe karşı kayıtsız olduğumuzda veya ondan bize zarar gelmeyeceğini anladığımızda meydana gelen sevinç (Öğüt- Eker, 2014: 143)

tanımlamasıyla aynı temele dayanmaktadır. Rahatlama kuramı, *Tezli Gülmece Kuramı* (Özünlü, 1999: 21) ve *Psiko- Analitik Kuram* olarak da adlandırılmaktadır. Rahatlama kuramının temeli, organizmadaki sıkıştırılmış/ bastırılmış enerjinin boşaltılması (Öğüt- Eker, 2014: 143) fikrine dayanır. Bu kuram, esas olarak mizahın alıcı üzerinde veya farklı bir ifadeyle mizahın alıcısı olan kişide meydana getirdiği psikolojik etkinin ne olduğu üzerinde odaklanır (Aça vd., 2018: 206).

Üstünlük kuramı gülmeyle ilgili duygular üzerinde, uyumsuzluk kuramı da gülmeyle yol açan nesnelere ya da düşünceler üzerinde yoğunlaşırken, rahatlama kuramı, bu iki kuram için de çok tartışılan bir soruyu yöneltir kendine; o da: Gülme neden, girdiği fiziksel biçimi alır ve bunun biyolojik işlevi nedir? (Morreall, 1997: 32). Gülme ile ilgili birçok psikolojik, fizyolojik ve biyolojik tanımlamalar yapılmıştır. Hekim Ali bin Rabban et- Taberî tıp ansiklopedisi *Firdevsü'l- Hikme*'de gülmeyle ilgili ele almıştır. Taberî'ye göre "Gülme, doğal kanın kaynamasının sonucudur. Bu olay ise insani bir varlık, kendisini alıştığı yönden saptıran ve böylece şaşırtan ve heyecanlandıran bir şey gördüğü veya duyduğu zaman ortaya çıkar. Eğer bu durumda o bu olayla ilgili olarak düşünme yeteneğini kullanmazsa, gülmeyle kapılır (Rozenhal, 2020: 202). Spencer, gülme ile rahatlama arasındaki ilişkiyi açıklamak için fizyolojiyi kullanır. Spencer' e göre enerjinin boşaltılması, yoğunlaşan duyguların uygunsuzluğuyla ortaya çıkıyor. Bu duyguların sonunda ortaya çıkan gereksiz enerji öncelikle kaslar yoluyla boşaltılır (Morreall, 1997: 37- 38).

Gülme, hem fizyolojik (kasların gevşemesi, kan basıncındaki bazı değişiklikler vb.) hem de psikolojik olarak bir rahatlama değildir.

Freud'a göre mizah; bir tür değişme mekanizması olarak kabul edilmelidir. Buna göre mizah, bir kişinin sosyal olarak tabu kabul edilen saldırgan arzularının kabul edilebilir bir biçime sokulması ve bu suretle tabu kabul edilen arzuları bastırmak için daha fazla ruhsal enerjiyi boşa harcamaktan kaçınma yolu olarak tanımlanmaktadır (Aça vd., 2018: 206).

Gündelik hayat, içerisinde birçok ciddiyeti barındırır. Gündelik hayatın ciddiyeti insanlarda sinerjisel enerjinin birikmesine sebep olabilir. Köylüler bu sinerjisel enerjiyi atmak, eğlenmek, gülmek ve gündelik hayatın ciddiyetinden uzaklaşmak için oyun oynarlar. Oyun sırasında ciddiyetle biriken sinerjisel enerji gülme ile açığa çıkarak hem oyuncuda hem de izleyicide bir rahatlama meydana getirir.

Gülmeye yol açan birçok yasak, cinsellik ve şiddete karşı koyulmuş olan geleneksel toplumsal yasakları akla getirir. Bütün kültürler cinsellikle ilgili bazı eylemleri yasaklar. Çoğunda evlilik dışı cinsel ilişki yasaklanmıştır hatta hemen hepsinde cinsellikle ilgili konuşmalara bile sınırlamalar getirilmiştir. Rahatlama kuramına göre, böyle sınırlamalar,

insanların cinsel arzularını baskı altında tutmalarına neden olur ve bu yüzden ne zaman ki biri, örneğin bir komedyen, tabuları yıkar ve cinsellik üzerine konuşursa, yasaklanmış olan cinsellikle ilgili düşünceleri kışkırtır ve baskı altında tutulan cinsel enerjinin bir kısmının gülmeye salıvermesine yol açar. Şiddete karşı koyulan toplumsal yasaklamalara, baskı altında tutulan cinsel enerjinin neden olduğu düşünülmektedir (Morreall, 1997: 34).

Eski Dionisos şenliklerinde fallus, erkeklik aygıtı geçit alaylarından geçirilir, onunla ilgili türküler okunurdu (And, 2019: 36). Anadolu köylüsü mevsimsel bayramlarında, çeşitli kuttörenlerinde Dionisos şenliklerine benzer oyunlar çıkarmışlardır. Bu bayramların temelinde tarımsal verim, hayvanların üremesi, yağmurun yağması ile bereketin bol olması beklentileri vardır. Beklentilerini ve umutlarını oyunlar aracılığıyla dile getiren köylü, oyun sonunda beklenti ve umudunun gerçekleşeceğini umarak rahatlar. Ancak tarım ve hayvancılık gibi birçok alanda teknolojinin gelişmesi ile birlikte giderek daha az oynanır hale gelmiştir. Ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarının eskisi kadar sık oynanmamaya başladığı dönemlerde gelenek değişmemiş eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarında da cinsellik unsuru bir mizah yaratma eylemi olarak kullanılmaya devam etmiştir. Bu oyunlar, tabu olan cinsel yasakları oyunlaştırma eğilimi (And, 2019: 206) ile oynanmaktadır. Anadolu'da oynan cinsel içerikli oyunlardan birisi de çeşitli varyantları bulunan *Natır Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir: Elindeki bastonuyla eğik bir biçimde yürümeye çalışan kötürüm adam ve onun yürütmesine yardımcı olan oğul, odanın kapısında görülürler.

BABA: (Bağırarak) Oğlum Natır!...

OĞUL: Buyur baba!

BABA: Sağ ayağımı ileri götür.

Oğlan, babasının isteğini yerine getirir.

BABA: (Tekrar bağırarak) Oğlum Natır!

OĞUL: Buyur baba!

BABA: Sol ayağımı ileri götür.

Oğlan, babasının istediğini yapar. Böylece birkaç adım yürüyerek odanın ortasına

giderler.

BABA: Oğlum Natır!

OĞUL: Buyur baba!

BABA: Oğlum, bene ananı getir.

Oğlan, seyirciler arasından kadın kılığına girmiş birini odanın ortasına getirir.

BABA: Oğlum Natır!...

OĞUL: Buyur baba!

BABA: Beni ananın üstüne yatır.

Oğlan, babasını kadının üstüne yatırır.

BABA: (Aniden geriye çekilir, ayağa kalkar, bağırarak) Bu senin anan değil oğlum, bu gohir. Birkaç kez tekrar eden bu durum yaşlı ve kötürüm olan yaşlı adamın karısını bulması ile oyun son bulur¹⁰ (Düzgün, 1994: 145- 146).

Anadolu kültüründe erotik ve cinsel öğelerin konuşulması toplumsal bir yasak olarak kabul edilmiştir. Bu yasaklamada İslamiyet'in de etkisi bulunmaktadır. Ancak; bu yasaklama, oyun sırasında ortadan kalkarak seyirciyi güldürüp eğlendiren ve rahatlamayı da beraberinde getiren mizahi bir öge olarak kullanılmaktadır.

Orta çağ döneminde bayram, tüm yasaklamaları ve hiyerarşik engelleriyle sistemin tamamının geçici bir süre askıya alınması, meşrulaşmış ve kutsanmış akışlarından çıkıp ütöpik bir özgürlük alanına giriyordu. Tam da bu özgürlüğün kısılalığı, geçiciliği imgelerin çeşitli atmosferinden doğan fantastik mahiyetini ve ütöpik radikalizmini artırıyor (Bahtin, 2019: 113). Tüm şenlikler ve oyunlar günlük hayatın ciddiyetinden uzak, özgür bir ortamda oynanır. Bu özgürlük ve gayriresmîlik oyunlarda mizaha ve şakalara dönüşerek insanlara özgür bir alan açmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarında, gülme, eğlenme, şakalaşma gibi gündelik yaşamın ciddiyetinden uzak ancak insan ruhu için ihtiyaç olan bu alanlara yer açılır ve böylece topluluk, başka insan ya da nesne gibi davranarak kendisine rahatlama izni verir (Metin-Basat, 2017: 41).

Gülme, bir bakıma gerçeğin reddedilişi anlamında işe yarar. Çünkü geçici bir süre için bile olsa, bu korkunç durumdan kişiyi uzaklaştırır (Morreall, 1997: 84).

Köy seyirlik oyunları, kısıtlamaların olmadığı, ciddiyetin, hiyerarşinin ve kuralların olmadığı özgür bir ortamda oynanır. Bu ortamda oyuncular, karşısındakinin toplumsal statüsünü göz ardı ederek ve oyundaki şakaların günlük hayattaki ilişkilere yansıtılmayacağını bilmenin rahatlığı ile oyunu oynarlar. Günlük yaşamın hiyerarşik ve kurallarla belirlenmiş, sabitlenmiş yapısı mizah yoluyla parçalanırken kişinin ya da toplumun kendinde gördüğü ama bastırıldığı ya da ortaya çıkmasını istemediği kötü güçlerin başkasına gülme yoluyla dışarı atıldığını görebiliriz. “Komik unsur, bastırılanı söküp atmasa da onun ağırlığını azaltır, böylece bir katarsis etkisi yaratır” (Fenoglio ve Georgeon'dan aktaran Ünlü, 2007: 29).

Sonuç olarak; köy seyirlik oyunlarının, eğlence amaçlı sergilenmesi, köylülerin bu oyunlara katılımıyla, toplumsal sıkıntılardan, ortak kaygılardan sıyrıldığı, toplumsal

¹⁰ Ayrıntılı bilgi için bk. Düzgün, 1994.

statülerin ortadan kalktığı oyun zamanında bir süreliğine rahat bir nefes aldıklarını söylemek mümkündür. Rahatlama kuramına baktığımızda, köylüleri güldürüp rahatlatan, herhangi toplumsal kuralların sergilenmesi yoluyla kırılması ve köylüyü rahatlatmaktadır.

Sonuç olarak; köy seyirlik oyunları, eğlence amacıyla, toplumsal sıkıntılardan ve ortak kaygılardan sıyrılarak, toplumsal statünün ortadan kalktığı, oyuncuların gerçek kimliklerinden soyutlanarak oyuncu kimliğine büründüğü bir ortamda ve zamanda oynanır. Bu ortam ve zaman köylülere rahat nefes alabilecekleri, özgür bir alan açar. Köylüler bu alanda gülerek ve eğlenerek gündelik hayatın ciddiyetinden ve olumsuzluklarından uzaklaşarak rahatlarlar. Çeşitli eğlence ve gülme unsurlarını içerisinde barındıran köy seyirlik oyunları, toplumsal kuralları yıkan bir şenliğin insanlar üzerindeki etkisini, bu şenliklerdeki gülmeye neden olan mizahi yaratımlara, bu mizahi yaratımların neden ve nasıl gülmeye sebep olduğuna cevap arayan, gülmeyi sinerjisel enerjinin bir dışavurumu olarak gören ve gülmeyi psikolojik yönüyle inceleyen rahatlama kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Bu bölümde, farklı araştırmacılar tarafından Anadolu'nun farklı yörelerinden derlenmiş eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunları örnekleri araştırmanın kuramsal ve kavramsal çerçevesini oluşturan geleneksel mizah kuramları olan üstünlük kuramı, uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı birlikte incelenmiştir.

Eğlence amacıyla kapalı mekânlarda oynanan köy seyirlik oyunları, içerisinde insanların gülmesine sebep olan birçok komik unsur barındırmaktadır. Bu komik unsurları sıralayacak olursak; üstünlük duygusunun meydana getirdiği komiklikler, hayvan benzetmeceleri, bedensel dönüşümler, bedensel kusurlar ile alay etmek, bir erkeğin ya da kadının karşı cinsi canlandırması, canlı ve cansız nesnelere taklidi, argo kullanımı, dil sürmesi, yanlış anlaşılmalara, cinsellik içeren unsurlar vb. gibi hem harekete hem de söze dayalı unsurlardır.

Hayatın her alanında olduğu gibi eğlence amaçlı oynanan köy seyirlik oyunlarında da üstünlük duygusu yer almaktadır. Oyunlarda kusurlu kişilerin taklidi, mesleğini icra edemeyen çeşitli meslek gruplarının beceriksizlikleri, evde kalmış kızların veya erkeklerin, hayvanların ve cansız nesnelere taklitleri çoğunlukla alaycı ve aşağılayıcı bir şekilde yapılır. Bu tip taklitlerin yanı sıra el çabukluğuna, hazırcevaplığa ve zekâyâ dayalı oyunlar da bulunmaktadır. Bu oyunlarda üstün gelenin kaybedene alaycı bir gülmeyle karşılık vermesi oyunların üstünlük kuramı ile birlikte incelenebilir bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

Köy seyirlik oyunlarında insanlar, uyumsuzluğa gülerler. Oyunlarda görülen bedensel dönüşümler, canlı ve cansız nesnelere taklidi, olaya uygun olmayan davranışlar sergilenmesi ve sözler söylenmesi vb. gibi unsurlar oyunlardaki uyumsuzluğu meydana getirmektedir. Oyunlardaki uyumsuzluktan kaynaklanan komik unsurlar incelendiğinde, beklentilerin ve mantıksal kavrama alanına ters düşen, alışılmışın dışında ani ve sürpriz şekilde meydana gelen uyumsuzluğun gülmeye neden olduğu görülmektedir. Oyunlar bu özellikleri ile uyumsuzluk kuramı ile birlikte incelenebilir özellik göstermektedir.

Köy seyirlik oyunları, psikofizyolojik olarak rahatlamayı meydana getiren gülme unsurlarını içerisinde barındırır. Oyunlar, insanlara bir şenlik havasında, gündelik hayatın ciddiyetinden uzak, olumsuz düşünceleri bir kenara bırakarak, gerçek kimliklerinden soyutlanıp oyuncu kimliklerine büründükleri, özgürce davranabilecekleri bir alan açar. Oyunlar bu özellikleriyle rahatlama kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Sonuç olarak; geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen üstünlük kuramı, uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı üzerinde birçok düşünür farklı tanımlamalar yapmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda bütün düşünürlerin ortak noktası gerek üstünlükten gerekse uyumsuzluktan ya da farklı sebeplerden ötürü bir gülme meydana gelir. Bu gülmeler ise rahatlama ile sonuçlanır.

II. BÖLÜM

KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA TAKLİT VE MİZAH

Köy seyirlik oyunları, “hareket komiği” ve “söz komiği” ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir. Çalışmanın bu bölümünde hareket komiğini meydana getiren hayvanların, nesnelere ve insanların taklidi, bilinen ile o an olan ve dönüşülen şeyin aynı anda algılanması olarak bilinen uyumsuzluk kuramı ile birlikte incelenecektir.

Birlikte eğlenme, bir araya gelme, gündelik sorunların gündeme gelmesi ve böylece sorunlara ve gündelik hayata mizahla yaklaşma fikri hareket komiği ve söz komiği ile birlikte düşünülerek psikofizyolojik rahatlamayı meydana getiren gülme unsurları incelenecektir.

Köy seyirlik oyunları, her ne kadar göstermeye bağlı bir tür olsa da göstermeye bağlı özelliğinin yanında söze dayalı unsurları da içerisinde barındırmaktadır. Oyunlardaki hep birlikte gülme fikri, bazı kişilerle, kurumlarla ve hatta ölümle dalga geçme fikri komik bir dille karşı tarafa iletilir. Bu dalga geçmeler kişilerin kendi egolarını tatmin etmelerine neden olur ve oyunların bu yönü üstünlük kuramı ile birlikte incelenecektir.

2.1. Taklit ve Oyun İlişkisi

İlkel insanın yaşam biçimi daha çok din, büyü, av gibi ilkel niteliklere dayansa da aslında bütün yaşamları sanatla iç içedir. Avcı toplayıcı yaşam biçimine sahip insanlar, hayvan avladıktan sonra avladıkları hayvanların etrafında çeşitli hareketler yapar, dans eder ve avladıkları hayvanın çıkardığına benzer sesler çıkarırlardı. Tüm bunları yaparken avladıkları hayvanları taklit etmiş olurlardı. Bu taklitlerden hayvan benzetmece oyunları, ölüp- dirilme konulu oyunlar vb. taklitlerini temel alan oyunlar meydana gelmiştir. Bu av törenlerinin bir benzeri de çeşitli doğa olaylarına ve güçlerine karşı duyulan korku ve saygıdan meydana gelen ayinler ve törenlerdi. Yapılan bu ayin ve törenlerin bir getirisi olarak yağmur duaları, bolluk törenleri, kız kaçırma vb. oyunları ortaya çıkmıştır. Doğa ve hayvanların taklidinin ardından ise insanların günlük hayatlarında kullandıkları nesnelere taklit edilmeye başlamıştır. İnanç temelli taklitler yerini zamanla sanat ve estetik anlayışına bırakmıştır. Sanat için yapılan ve estetik bir değer taşıyan taklitler ise oyun ortamında gerçekleşmiştir.

İlkel törenlerdeki taklit araçları büyü, maske ve danstır. Sözü edilen avlanan hayvanların ruhunu kovma çabası, ilkel insanın ilk dinsel-büyüsel kaygısıydı. Tiyatronun

kaynağında büyü, gösteriyi ortaya çıkaran bir araç oldu. Avlanacak hayvanın postuna girmek, daha önce öldürülmüş aynı türden hayvanın kafasını kendi başına geçirmesi ise maskeyi yarattı. Avı kutlama eyleminden doğan hareketler ise, giderek bir tartım kazanıp, dansı doğurdu. Bu ilkel av törenlerinde büyü, maske ve dansla gelişen oyun, doğaya karşı büyük bir savaş vermek zorunda olan ilkel insanın direncini arttırırken, aynı zamanda topluluk üyelerinin aralarındaki bağı güçlendirip, dayanışmayı sağlıyor (Coşkun, 2008: 13). Oyun fikri dinsel- büyüsel törenlerin ciddiyetini bir kenara bırakmayı sağlamıştır. Dinsel- büyüsel törenlerin ciddiyetinden uzaklaşılan ortamlar da birlikte eğlenme fikrinin temel alındığı kamusal alanları oluşturmaktadır. Bu kamusal alanlar Anadolu köylüsü için çoğunlukla köy kahveleri, sohbet odaları, köylünün evi gibi kapalı mekanlardır.

İnsanoğlu doğar doğmaz, yeme- içme, korunma ve barınma içgüdüğü yüzünden tabiat olayları ile karşılaştı. Zamanın akışı içinde toprağı, suyu, havayı; soğuğu, sıcaklığı; hayvanı, bitkiyi; güneşi, ayı ve yıldızları tanıdı. Bu tanıma, onun ruhî ve zihnî faaliyetini dışa çevirdi; tabiatın, canlılardan ve eşyadan aldığı intibalarla kendisi arasında uzvî veya ruhî bir yaklaşma ve bir uzlaşma köprüsü kurdu; kendinden önce olanlarla veya olmayanlarla bu köprüden geçerek hayat yolunda ilk adımını attı; bu yolun ilk adımı hiç şüphesiz “taklit” tir. İlk insan, duygu ve düşüncelerini ifade için tabiat ve hayvan sesleri ile jest ve mimiklerinden faydalanarak “taklid”i meydana getirdi. Taklit, zaman içinde “temsil”i doğurdu. Sözden önce başlayan bu “taklit-temsil” sonraları hayatı hareket halinde göstermeye çalışan “dram” sanatının nüvesini teşkil etti (Elçin, 1964: 22).

Başlarda yapılan din ve büyü kökenli taklitler; inanç sisteminin değişmesi, insanoğlunun doğaya hükmetmeye başlaması, teknolojinin gelişmesi, kentleşme gibi nedenlerle kutsal ve soyut kimliğinden sıyrılarak daha gerçekçi ve somut bir kimliğe bürünmüştür. Daha gerçekçi ve somut taklitlerin yapıldığı dramatik oyunlardan birisi de eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarıdır.

Metin And'a göre geleneksel Türk tiyatrosunun en önemli özelliklerinden birisi taklittir. Taklit, başlıca çatışma ve kişileştirme yöntemidir. Bunun iki anlamı vardır. İlk anlamıyla bir oyunun, bir *action*'un taklididir. Ortaoyununda Pişekâr oyuna başlarken “Falanca oyunun taklidini aldım” der. Burada söz konusu taklit, belli bir oyunun, önceden belirli bir olaylar dizisinin taklididir. İkinci anlamda taklit insanların, hayvanların, kimi kez cansız nesnelerin kabataslak hareketlerinin, davranışlarının, seslerin taklididir. Çeşitli ağızların, dillerin, deyişlerin, kusurlu kişilerin, belirli uğraşların taklitleri yapılırdı. Dramatik özellikteki oyunlarda karşıtlıklardan yararlanılıyordu. Bu, sözlü dramatik olaylarda çok belirgindir (And, 1970: 33- 34). Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların hayvan, nesne ve

insan taklitleri köylülerin kültürel hafızalarında yer edinmiş, atalarından miras kalan hayallerinin yeniden canlandırmasıdır. *Mimus* gibi çeşitli halk tiyatrolarında görülen bu taklit çoğu kez alay edici, aşağılayıcı, taşlayıcı bir yoldan yapılırdı (And, 2019: 12- 13).

Eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarının en önemli yanı, köylünün oyun yapma ya da seyretme isteğini ortaya koyması, eğlenme ihtiyacı duymasıdır. Köylünün yaşama koşulları geliştikçe, doğaya karşı büyü yapma isteği azaldıkça, seyirlik oyunların oynanma amaçları değişmiştir. Amaç, artık doğa ile barışık olmak değildir. Köylü doğayı büyü ile etkileyemeyeceğinin bilincindedir, ama seyirlik oyun çıkarma alışkanlığını bu kez de eğlenerek kendi yaşamını daha iyi sürdürebilmek için oyun çıkarırlar. Bu durum yaygın bir biçimde köylünün kendi tiyatrolarını, kendi yaşamlarını daha kolaylaştırmak için yapabileceği tohumunu ortaya koyuyor. Bu da tiyatronun işlevi, sanatın işlevi konusunda güncel bir yorum getiriyor. Tiyatro, toplum yaşantısını eleştirmek, değiştirmek, kolaylaştırmak, güzelleştirmek için gerek duyulan bir sanat dalı olmuştur (Karadağ, 1978: 99). Taklit, çocukluk döneminden başlayıp insan hayatının sonuna kadar devam eden bir süreçtir. Bu taklitsel süreçte de çeşitli sanat dalları meydana gelmiştir. Bu sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Tiyatronun temelinde de taklit vardır. Köy seyirlik oyunları da Anadolu köylüsünün kendine has bir tiyatro türüdür. Aristo'ya göre sanat bir taklittir (mimesis), taklit ise insani bir ihtiyaçtır. İnsan, özel ölçüde sahip olduğu ve ilk bilgilerini o yolla edindiği bu taklit yeteneğiyle öteki canlılardan ayrılır; ayrıca da taklitlerden hoşlanma herkesin doğasında vardır. Yaşamdan deneyim buna kanıt olabilir (Aristoteles, 2008: 8).

Taklitler çeşitli sanat dallarında kendilerine yer edinmişlerdir. Sanatta kullanılan taklitler, bireyin, toplumun ya da kültürlerin bir yansımasıdır. Her taklit bireyden, toplumdan ve kültürden bir iz taşır. Kültürün ve taklidin en önemli öğelerinden birisi de insandır. İnsan olmadan ne hayvanlar ne de nesnelere taklit edilebilir. Köy seyirlik oyunları incelendiğinde insan taklitlerine yer verildiği görülmektedir. Bu insan taklitleri bir kadının veya erkeğin karşı cinsi canlandırması, oyun gereği engelli bir beden canlandırılması, insanın karakter özelliklerini komik bir biçimde yansıtan taklitlerin yapılması şeklinde karşımıza çıkar. Oyunlarda yapılan insan taklitleri gerçek hayatın birer yansımasıdır. Bu anlamda köy seyirlik oyunları gerçek yaşamın bir taklidi, yansıması ya da temsilidir. Her sanat dalının taklit yöntemleri farklıdır. Kimi göstererek taklit eder, kimi sesle kimi ise yazarak taklit eder. Ancak Aristoteles'e göre gerek epik, gerekse trajik poetik, ayrıca gerek komedi bunların hepsi, bir bütün olarak baktığımızda taklit (mimesis) niteliğindedir. Ancak aralarında üç açıdan fark vardır: Taklidi ya her biri değişik araçlar kullanarak yapar, ya her biri bir başka nesnenin taklidine girer ya da her biri aynı değil farklı tarzlarda taklit

uygular (Aristoteles, 2008: 5). Köy seyirlik oyunlarının taklit araçları da farklılık göstermektedir. Oyunlarda sopa, ağaç parçası, minder vb. değişik aksesuarlarla, insan bedeni ile ya da ses ile taklit yapılır. Yapılan bu taklitler oyunlar her oynandığında oynayan oyuncuya göre değişiklik ve farklılık gösterebilir.

Geleneksel Türk tiyatrosunun önemli öğelerinden biri de taklittir. Geleneksel Türk tiyatrosunun türleri olan Karagöz ve Ortaoyunu güldürü yöntemleri bakımından aynı yollara başvururlar. Kişiler ortalama bir insana göre gülünçleştirilip, aşağılaştırılır, ayrıca kişilerin, olaylar, kişiler arasında gözlerin bağlılığı, yanılmaları, karşıtlıklar, aykırılıklar, saçmalıklarla ede edilen beklenmezlik, şaşırtıcılıktan çıkan güldürücülüğe başvurulur. Oyun kurallarını hiçe saymak gerçeğini bile bile bozmak da seyirci üzerinde güldürücü bir etki yapar. Taklit edilenle taklit arasındaki karşıtlık, tersinleme de bu yolda güldürücülüktür (And, 1970: 56). Karagöz ve Ortaoyunu ile köy seyirlik oyunları mizah yaratma unsurları açısından benzerlik göstermektedir. Oyunlarda ani bir bedensel dönüşüm, bedenlerin gerçekten farklı algılanması, günlük hayatta yapmadıkları hareketler etmesi, kadının veya erkeğin karşı cinsi canlandırması uyumsuzluktur. Bu uyumsuzluk ise gülmeyi meydana getirir. Uyumsuzluğun gülmeye neden olduğu oyunlardan birisi de *Kız Kaçırma Oyunu* 'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Oyunculardan biri kadın kılığına girer, oyun yerinin ortasında çömelir. İki delikanlı, çalgılar eşliğinde, ellerinde bıçak ile kızın etrafında oynamaya başlarlar. İki delikanlı da kıza sahip olmak istemektedir. Bıçaklarla ritmik olarak birbirine saldırırlar. Sonra, delikanlılardan biri kızın karşısına geçip ona şirin görünmek için özel figürler yapar. Yanına çömelir, kendisine varıp varmayacağını kaş göz işareti ile sorar. Kız, delikanlıyı beğenmediğini yüzünü yana çevirerek mimikleriyle belli eder. Öteki delikanlı gelir bu kez kızın karşısına. Bu da kızın yanına çömelip özel figürler yapar ve kızın kendisini beğenip beğenmediğini sorar. Kız ona da yüz vermez. Delikanlılar bir süre daha kızın çevresinde dans ederler. Ara ara birbirlerine bıçaklarla saldırırlar. Kızın karşısında aynı kurları yaparlar. Üçüncü turda kız, delikanlılardan birini beğenir. Oyun toplu şekilde dans ile son bulur¹¹ (Karadağ, 1978: 114).

Oyunda bir erkeğin kadını taklit yoluyla canlandırması bir uyumsuzluktur. Bu uyumsuzluk ise gülmeyi meydana getirir. Oyunda gülmeyi meydana getiren sadece bir erkeğin kadını canlandırması değil, oyuncuların dans ederken yaptıkları figürler, kıza beni

¹¹ Ayrıntılı bilgi için bk. Karadağ, 1978.

alacak mısın anlamına gelen mimikler, iki delikanlının bıçakla birbirine saldırması ve birbirlerine şiddet uygulamaları da gülmeyi meydana getiren diğer unsurlardır. Oyunun temel güldürü ögesi taklittir. Oyunda yapılan bu taklit, gündelik hayatın sınırlarının aşılması ve erkek bedeninin kadın bedenini deneyimlemesi anlamına gelmektedir. Başka bedenleri deneyimleyen insan bedeni sanatını icra etmiş olur ve bedenine estetik bir form kazandırmış olur.

Oyun fikri insanlara gündelik hayattan uzaklaşma ve gündelik hayatın sıkıntılarını bir kenara bırakma fırsatı verir. Oyun zamanında oyuncular gerçek yaşamlarındaki kimliklerinden, statülerinden uzaklaşarak oyuncu insan olurlar ve oyunun gereğini yerine getirirler. Her oyun gerçek hayattan bir iz taşır. Gündelik hayatın kurallarının geçerli olmadığı köy seyirlik oyunlarında yapılan taklitler oyunculara özgür bir alan açar ve insanın kendisi ile arasına koyduğu mesafeyi, sınırlarını genişletebilme fikrini görmek açısından da önemlidir (Metin- Basat, 2017: 73).

Ritüellerin toplumsal işlevi, sanatın gerekliliği noktasında belirleyici olmuş ve yaşamı taklit ihtiyacının sanatsal ifadeye yönelmesinde bir köprü görevini üstlenmiştir (Coşkun, 2008: 14). Tarihi süreç içerisinde köy seyirlik oyunlarının oynanma amaçları inanç temelli olan ritüellerden çıkıp sadece eğlenmeye doğru evrilmiştir. Ancak her ne kadar artık inanç temelli oynanmasalar da içerisinde arkaik zamanların ve toplumun kültürel hafızasında yer edinen imgelere yer verilmiştir. Oyunlarda makyaj için kullanılan suratların un ile beyaza, soba isi, kömür gibi maddelerle karaya boyanması ak- kara çatışmasını, gelinin kaçırılması ya da oyuncunun bayılması ardından tekrar canlanması ölüp dirilmeyi, maske kullanarak ya da çeşitli aksesuarlarla ata ruhlarına göndermelerde bulunan insan bedeni hafızalarındaki inanç temelli imgeleri zamanla sanatsal eğlence aracı haline getirmiştir.

İnsan kendini ifade etmeye başladığı ilk çağlardan itibaren sembollerle düşünme ve bunların kolektif belleğe işleme eğilimi göstermiştir. Doğanın ve hayvanların insanın yaşamı üzerinde büyük etkisinin olması, insanın kendini doğadaki diğer varlıklardan ayırmadığı bir dönem yaşamasını sağlamıştır. Animistik inançların hâkim olduğu bu dönem, sembollerin en yoğun yaşandığı zaman dilimi olmuş, insanın giderek doğaya hâkim olmasının sonucu akılcı eğilimler güçlenerek doğanın insan üzerindeki etkisi azalmıştır. Ancak insanın zihinsel uğraşlarında özellikle de sanatta bu ilk çağlardan beri devam eden ve sonraları yenileri eklenen pek çok sembol karşılığını bulmaya; duygu, düşünce, korku, kaygı ve istekleri anlatmaya devam etmiştir. Yabanıl toplumlar için sanat, atalarıyla, tanrılarıyla semboller aracılığıyla iletişim kurmanın aracıdır (Ünlü, 2006: 215). Geleneksel sanat dallarından biri olan köy seyirlik oyunlarında atalarla ve tanrılarla iletişim kurmanın

en etkili ve yaygın biçimi de taklittir. Ritüel kökenli oyunlarda atalarla ve tanrılarla oyun aracılığı ile iletişim kurulur ve bir dilekte bulunulur.

Köy seyirlik oyunları, bireylerin sosyalleşmesi ve kültürlenmesi için önemli geleneksel sanat organizasyonlarıdır. Bu organizasyonların geleneksel Türk tiyatrosu ve dünya tiyatrosu ile birçok benzer noktaları bulunmaktadır. Bu ortak noktalardan birisi de taklittir.

Tiyatronun temelinde başka bir kişiyi veya varlığı taklit etme vardır. Dramatik özellikleri içerisinde barındıran köy seyirlik oyunlarındaki taklitleri; hayvan, nesne, insan taklidi, kılık değiştirme, çeşitli hayvanların ve insanların ses taklitleri olarak incelemek mümkündür.

İnsanoğlunun ilk taklitleri av ve hayvancılık ile ilgilidir. En çok avcılık ile geçinen toplumlarda görülen hayvan kültürü, hayvan ile insan arasındaki dinsel ve büyüsel ilişkinin çerçevesinde toplanmıştır. Bu toplumlarda hayvanlar büyük önem kazanmış, bu önem giderek kutsal bir niteliğe bürünmüştür (Artun, 2014: 128). Hayvanlar tüm toplumların hayatında oldukça önemli bir yer tutmuştur. Hayvanları taklit ederek veya ondan herhangi bir şekilde etkilenecek ortaya koyduğu tiyatral hareketler zamanla kutsal niteliğinden uzaklaşmış ve hayvan taklitleri, eğlenmeyi meydana getiren gülme unsuru haline gelmiştir.

İnsanoğlu kendisini ve doğayı keşfettikten sonra günlük hayatlarında işlerine yarayan, hayatlarını daha pratik hale getiren objeleri ve nesnelere taklit etmeye başlamıştır. Nesnelere taklidi toplumların sanat eserlerinden biri olan tiyatrodaki da kendisine yer bulmuştur. Bu taklitler oyuncuların söz ile tasvir edilebileceği gibi çoğunlukla beden ile gerçekleşir. Köy seyirlik oyunlarının dekorsuz oluşu da insan bedenini kullanımı zorunlu hale getirir. Köylünün günlük hayatta kullandığı değirmen, körük, hamur teknesi, sopa, süpürge, sandalye, masa vb. gibi unsurlar oyunlardaki nesnelere bazılarında verilebilecek örneklerdir. Oyun sırasında taklit edilen nesnelere insan özelliği verilir. İnsan özelliği verilen şeyler uyumsuzdur. Bu da komik bir durum yaratarak gülmeyi meydana getirir.

Mizahın yaygın araçlarından biri kişileştirme-dir. Çocuklar büyükleri taklit eder, güldürü oyuncusu herkesin tanıdığı birisinin kılığına girer, erkekler kadın, kadınlar erkek gibi giyinir – bütün bu durumlarda taklitçi, oyununda hem kendisi hem de başka birisi olarak algılanır. Bu durum sürerken, seyircinin kafasında bu iki kalıp birbirine bağlanmıştır; zihnin bu iki kalıbın birinden ötekine sonra gene geri gidip gelirken, duygular bu akrobatik dönüşleri izleyemez, bu duygular da kahkaha oluklarına dökülürler (Koestler, 1997: 45). Köy seyirlik oyunlarında nesnelere ve hayvanları taklitler ile kişileştirme vardır. Bu kişileştirmeler gülmeyi meydana getirir.

İnsanođlu var olduđundan beri s¼rekli bir Őeyleri taklit etmiŐlerdir. İnsan, önceleri dođa ile geçinebilme onunla uyum sađlayabilme amacıyla bir Őeyleri taklit etmiŐtir. Daha sonraları uđraŐı deđiŐen insan, yeni bir imge yaratma yoluna gitmiŐ ve sanat yapmaya baŐlamıŐlardır. Taklitler çeŐitli sanat dallarında kendilerine yer edinmiŐlerdir. Sanatta kullanılan taklitler, bireyin, toplumun ya da k¼lt¼rlerin bir yansımasıdır. Her taklit bireyden, toplumdan ve k¼lt¼rden bir iz taŐır. K¼y seyirlik oyunlarında da taklit unsuruna hem mizah yaratmada hem de k¼lt¼r izleri taŐıması ile olduđuca fazla yer verilir.

Oyunlarda hayvan ve nesne taklidinin dıŐında insan taklitlerine de olduđuca sık yer verilir. Oyunlar oyunculara baŐka bir varlıđa d¼n¼Őmenin yanında baŐka bir kiŐiye d¼n¼Őme imkânı da sunar. K¼y seyirlik oyunları incelendiđinde bir kadının veya erkeđin karŐı cinsi canlandırdıđı ve onu taklit ettiđi g¼r¼l¼r. Bu taklitler oyunculara gerçekten uzaklaŐarak farklı bedenleri deneyimleme imkânı sunar.

K¼y seyirlik oyunları, insanın g¼nl¼k hayattaki rollerinden sıyrılarak baŐka bir yaŐam alanına geçmesine imkân sađlar. Oyunda kılık deđiŐtiren ya da maske takan kiŐi artık baŐkasıdır. K¼y seyirlik oyunlarında g¼r¼len insanların hayvan veya bir nesne taklitleri, erkeklerin kadın, kadınların erkek kıyafetleriyle bedensel d¼n¼Ő¼mleri k¼y¼n g¼ndelik hayatında yer alması m¼mk¼n olmayan davranıŐ biçimleridir. Ancak oyun, bađlamı ve kiŐileri d¼n¼Őt¼rerek insanlara “baŐka bir varlık” olabilme alanı açař ve Őakalara dokunulmazlık kazandırır (Metin- Basat, 2017: 39- 40). Bedensel d¼n¼Ő¼mlerde g¼r¼len uyumsuzluk ise g¼lmeyi meydana getiren önemli unsurlardan birisidir.

Oyuncu g¼ndelik hayatta kendisi iken dahi toplumsal kurallara g¼re taklide y¼nelirken aslında sahne ¼zerinde g¼ndelik hayata dair hareket kalıplarının taklidini yaparak gerçekte alandan iki kat uzaklaŐmaktadır (Elcik- Yorgancıođlu, 2021: 130). K¼y seyirlik oyunlarında g¼r¼len taklitler ise gerçekte hayatın oyunlaŐtırılması ile meydana gelir.

Nesne ve insan taklidine yer veren oyunlara ¼rnek oyunlardan birisi de *Kız Satma/ Kaçırma Oyunu*’dur. Oyun kısaca Őoyledir:

Oyunun y¼neticisi oyunu selam vererek açař ve oyunun ¼yk¼s¼n¼ anlatır: K¼yde yoksul bir adam karısı ¼l¼nce kızlarıyla yaŐamaya baŐlar. Ancak kıtlık olunca durumu iyice k¼t¼leŐir ve o da kızlarını aylıklı zengin birileriyle evlendirmek ister. Bu oyun onun ve kızlarının baŐına gelenleri anlatır.

Oyuncu, elindeki s¼p¼rgeyi saz olarak kullanıyor ve kadın kılıđına giren iki erkek oyuncu gelinleri canlandırıyor. Erkek oyuncular etek giyiyor, kendilerine balon, elma gibi nesne ve meyvelerden g¼đ¼s yapıyor ve baŐlarına baŐt¼s¼ bađlayıp y¼zlerini kapatıyorlar. Kadınların babası, oyun baŐında muhtardan izin alıyor ve oyun oynayacaklarını s¼yl¼yor.

Sonrasında türkü söylemeye başlıyor. Kadınlar da karşılıklı oynuyorlar. Karşılıklı oynarken seyirciler alkış tutuyorlar. Sonra birden kadınlar seyirciler arasında gözlerine kestirdiklerinin kucağına oturuyorlar.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde yönetici konumundaki oyuncu alacaklı olarak geri gelir ve kadınlara babalarının kendisine olan borcunu ödemezse onları kaçıracağını söyler. Bu geliş birkaç kez tekrarlanır. Daha sonra kadınlar alacaklı tarafından kaçırılır ve seyircilerin yardımıyla kadınlar bulunur. Oyun sırasında gelini canlandıran oyuncular seyircilerin içerisinde yer alan imamın kucağına oturur ve oyun böyle devam eder¹² (Metin-Basat, 2022: 78).

Oyunlarda başka bir varlığa dönüşen ve kendini ırkını taklit eden insan bedeni ile bedensel taklitler meydana gelir. Oyunlarda bedensel taklitlerin yanı sıra bir hayvanın sesi, bir nesnenin çalışırken çıkardığı ses ya da karşı cinsi oluşturan ince kadın sesi veya kalın erkek sesi taklit edilir. Bu sesler temsilidir ve gerçeğe bağdaşmaz. Bu bağdaşmazlık bir uyumsuzluktur ve gülmeye neden olur.

Morreall'e göre, bir şeyin uyumsuz bulunmasının en yaygın biçimlerinden biri de taklitten doğan mizahtır (Morreall, 1997: 98). Köy seyirlik oyunlarında bedensel ve sözsel ifadeyi destekleyici taklitlerden yararlanılmıştır. Bedensel dönüşümlerde, kılık değiştirmelerde taklide uygun kıyafet ve makyaj kullanılmış, ses taklitlerinde ise taklidi yapılan hayvan, insan, nesne gibi unsurların gerçekte çıkardıkları sese uygun sesler çıkarılır.

Çiçero, sözlü olmayan karışık komiği iki türe ayırır: “Bir fıkrada, ya bazı karakterlerin kişiliklerini oldukları gibi sunarız ya da hızlı bir taklitte kusurlarından bazılarını kamuya maskara ederiz” (Smadja, 2013: 21). Köy seyirlik oyunlarında günlük hayatın aksayan yönleri oyun sırasında şaka yoluyla karşı tarafa iletilir ve aynı hatanın bir daha tekrarlanmaması sağlanır.

Bir şeyin uyumsuz bulunmasının en yaygın biçimlerinden biri de taklitten doğan mizahtır (Morreall, 1997: 98). Oyunlardaki taklit edilenle gerçek arasındaki uyumsuzluk gülmeye neden olur.

Yetişkinlerin dünyasında taklit, insanları öfkeliendiren bir alaycılıkla kimseye dokunmayan bir şakacılık arasındaki hassas çizgide sendeleyerek yürüyor. Ustaca yapılan bir taklit kimseyi alandırmaz. Bunu iyi yapmak için teatral yeteneklerin yanı sıra içinizde iyi niyet olmalıdır. Öfke ve saldırganlığa yer vermemelidir (Terr, 2000: 63). Köy seyirlik

¹² Ayrıntılı bilgi için bk. Metin- Basat, 2022.

oyunlarında yapılan taklitler ve alay saldırgan değildir. Oyun içerisinde yapılan şakalar ve şaka yoluyla alaya alma tamamen oyun gereğidir ve taraflar arasında bir küslüğe neden olmaz. Taklitlerde oyuncuların ya da köyden herhangi birinin günlük hayatındaki kusurları taklit edilmez. Oyun, takınılan tavrın bir benzeşim, basit bir taklit olduğu bilincine eşlik eder (İlgaz'dan aktaran Coşkun, 2008: 10).

Sonuç olarak; insanlar sanat yoluyla bir şey öğrenebilir ve bundan haz alabilirler. Bu anlamda sanatın kökenleri sorguladığında karşımıza çıkan ilk şey insanın anlama isteği ve taklit ederek bir şeyleri öğrenme isteğidir. İnsanoğlu doğayı, hayvanları ve çeşitli nesnelere taklit etmişlerdir. Hiç şüphesiz bu taklitlere sanat eserlerinde de yer vermişlerdir. İnsanın doğumdan başlayıp ölümüne kadar devam eden taklitsel süreç sanat eserlerinde estetik bir form kazanmaktadır. Taklit unsurunun esas olduğu sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunlarında da taklit, oyunların olmazsa olmazları arasındadır. Oyunlardaki taklitler çoğunlukla uyumsuzdur ve gülmeyi meydana getirir.

Köy seyirlik oyunları incelendiğinde oyunlarda doğanın, hayvanların, nesnelere ve insanların taklitlerinin yapıldığı görülmektedir. Oyunların temel ögesi ise insandır. İnsan olmadan oyun çıkarılamaz. İnsanoğlu doğar doğmaz, yeme- içme, korunma, barınma gibi temel ihtiyaçlardan dolayı doğaya ve doğa olaylarına karşı galip gelme isteği ile doludur. Bu galip gelme isteği zamanın akışı içerisinde kutsal sayılan hayvanları, ağaçları, nesnelere vb. gibi unsurları taklit etmeyi beraberinde getirdi. Bu taklitler ilkel bir biçimde yapıyordu ve içerisinde dinsel- büyüsel bir amaç barındırıyordu. Çeşitli nedenlerden dolayı doğaya ve doğa olaylarına karşı galip gelen insanın artık onları taklit etmesine gerek kalmadığından dolayı bu taklitler eski dinsel- büyüsel işlevini yitirmiştir. Ancak, zamanla dinsel- büyüsel işlevini yitiren taklitler unutulmamış sanatsal olarak niteleyebileceğimiz bir şekilde devam etmiştir. Bu taklitler farklı disiplinler ile birlikte incelenebilir özellik göstermektedir.

Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarındaki taklitler daha çok din, büyü, av, tarım gibi ilkel niteliklere dayanırken eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarındaki taklitler ise sanatsal yönü ağır basan, tiyatral yönden incelenebilen niteliklere dayanmaktadır.

Temel güldürü unsuru taklit olan köy seyirlik oyunlarında hem söze hem de harekete dayalı taklitler yer alır. Oyun zamanında oyuncular bir insanı, nesneyi ya da hayvanı taklit eder, onlar gibi görünür, davranır ve onlar gibi sesler çıkartırlar. Köy seyirlik oyunlarındaki taklitler sıradan algıları yıkarak gündelik kalıpların dışına çıkar ve sanatsal bir unsur olarak

karşımıza çıkarlar. Bu taklitler oyun içerisinde mizahi bir unsur olarak uyumsuzluk kuramı ile incelenebilir bir özellik gösterirken gülmeyi de meydana getiren önemli unsurlardır.

2.1.1. Hayvan Taklidi ve Mizah

Türklerin kültür tarihi incelendiğinde hayvanlar, Türk kavimleri için yadsınamaz bir öneme sahiptir. Etinden, sütünden, derisinden, gücünden yararlanılan hayvanlara verilen bu önem günümüze kadar azalmadan çoğalarak devam etmiştir. İnsanların hayatında yer alan çeşitli hayvanlar folklor ürünlerimizin hemen hepsinde yer almıştır. Türk folklorunun sözlü türlerinde çeşitli yönleriyle anlatılan hayvanların, göstermeye bağlı türlerde çeşitli taklitleri yapılmıştır. En çok avcılıkla geçinen toplumlarda görülen hayvan kültürü, hayvan ile insan arasındaki dinsel ve büyüsel ilişkinin çerçevesinde toplanmıştır. Bu toplumlarda hayvanlar büyük önem kazanmış, bu önem giderek kutsal bir niteliğe bürünmüştür (Artun, 2014: 128). Hayvan ile insan arasındaki dinsel ve büyüsel ilişkinin taklidini yansıtan önemli folklor ürünlerinden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır. Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarında ve eğlence amacıyla oynanan köy oda oyunlarında hayvan taklitlerine yer verilmektedir.

Köy seyirlik oyunları, Anadolu köylüsünün günlük hayatının birer yansımasıdır. Karadağ'a göre oyunlar kaynağını; köylünün kültürel ya da ekonomik ortamından alan, onlarla bütünleşen olaylardan alır. Çünkü seyirlik oyun baştan sona kadar köylünün kendi malıdır. Köylünün yaşantısının bir parçasıdır. Onu, köyden kopuk düşünemeyiz (Karadağ, 1978: 15). Hayvanlar da köylünün kültürel ve ekonomik hayatının birer parçasıdır. Anadolu köylüsü, yaşamının her alanında hayvanlardan faydalanmaktadır. Köylünün günlük hayatının neredeyse tamamında yer alan hayvanlar, köylünün tiyatrosunda da kendisine yer bulmuştur. Köy seyirlik oyunlarında kurban edilecek hayvanın etkisi altına girmek, koruyucu, iyi edici etkisi olan çan, çingirak takıp çalmak, hayvan benzetmecelerine, hayvan benzetmece oyunlarına rastlanılmaktadır (And, 1970: 26).

Bugün Anadolu'da oynanmış, bilinen ya da hâlâ oynanan oyunların bazılarının temelinde hayvan kültürünün izleri görülür. Zira insanın sosyal hayatta en fazla ilgilendiği varlıkların başında yabanî ya da evcil hayvanlar gelmiştir. Geçmişte hayvanlara verilen kutsiyetin izlerini seyirlik oyunlarımızda görmek doğal olacaktır (Gönen, 2011: 47). Köy seyirlik oyunlarında sıklıkla görülen hayvanlar şunlardır: Deve, tilki, ayı, koyun, keçi, at, leylek, fare, tavşan, köpek, kedi, kirpi, domuz vb. Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden oyunlarda bu hayvanlar, atalardan miras kaldığı gibi dini- mistik bir şekilde yer alırken

eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarında eğlence için canlandırılır ve bir kutsiyet taşımazlar.

Av öncesinde, av sırasında ve av dönüşünde hayvanlar için düzenlenen törenler, günümüz hayvan benzetmecesine dayalı oyunların ilk şekillerini temsil etmektedir (Duymaz ve Şahin, 2010: 173). Bu oyunların dramatik yönü dikkat çekmektedir. Oyunlarda çeşitli danslar edilir, hayvanların yaptıkları hareketler benzer hareketler yapılır ve onların çıkardıkları seslere benzer sesler çıkarılarak adeta onların bu dünyadan öteki dünyaya göç edişleri, kutsal sayılan ata ruhlarına duyulan saygı arz edilirdi. Eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarında, hayvanların hareketlerinin taklit edilmesi, onların çıkardıkları seslere benzer sesler çıkarılması insanın alışılmışın dışında hareket sergilemesi olarak nitelendirilir ve uyumsuzdur. Bu uyumsuzluk oyunlarda gülmeyi meydana getiren önemli unsurlardan birisidir.

Kutsal sayılan hayvanların yer aldığı ritüel kökenli oyunlar, zaman içinde birçok değişikliğe uğrayarak din dışı bir hale gelmiş, yeni şekiller almış ve köylülerin yılın belli zamanlarında çoğunlukla uzun kış gecelerinde eğlenmek için oynadıkları oyunlar haline gelmiştir. Bugün Anadolu'da hayvanları konu edinen pek çok köy seyirlik oyunu vardır. Elçin, köylülerin hayvanları: faydaları, zararları, türlü karakterleri ve geleneğin getirdiği inançların kalıntıları içinde çok yakından tanıdıklarını ve bu tanıma, zekâsı uyanık, muhakeme ve dikkat yeteneği gelişmiş birtakım oyuncuların günün birinde, görülmüş ve duyulmuş bir durumu, bilinçli ve istekli bir şekilde tekrarlaması ile hayvan taklitlerinin ortaya çıktığını söylemiştir (Elçin, 1964: 55).

Şamanist inanışta şaman, hayvan kılığına girerek birtakım hareketlerle kötülükleri yok edebileceğine inanılan kişidir. Şaman, oyununda hayvan taklidi ve benzetmelere fazlasıyla yer verir. Bu inançlara göre hayvan ile insan arasında büyük bir ayrım yoktur. Şamanın en büyük özelliklerinden birisi de hayvan kılığına girmesidir (Üçöz- Çebi, 2006: 15). Şaman ile Anadolu köylüsünün hayvan taklitleri birlikte düşünüldüğünde bu taklitler, geçmiş ile oyunun oynandığı zaman arasındaki bir bağıdır. Bu benzetmeler bir bakıma köylünün Orta Asya ile Anadolu coğrafyası arasındaki kurduğu kültürel bir bağıdır. Altay inançlarına ve mitos'una göre hayvanlara büyük önem verilmektedir. Bu inançlara göre hayvan ile insan arasında büyük ayrım yoktur. Hayvan, insanı yeryüzünde de öteki dünyada da gideceği yere götürür. İnsan kolaylıkla hayvana dönüşebilir. Şaman, yapacağı yolculukta hayvandan dolayı yardım görebileceğine inanır ve onunla özdeşleşebilir. Kılık değiştirir, onun gibi davranır: Kuş olunca onun gibi kanat çırpır, at olunca onun gibi dört nala gider,

kışner, eşya taşır. Köpek gibi havlar, yalanır, sıçrar vb. Böylece Şamanın hayvan benzetmecesi ya gerçekçi ya da göstermeci ya da üsluplaştırılmış olarak karşımıza çıkar. Nitekim Anadolu oyunlarında hayvan benzetmeceleri, danslarda üsluplaştırılmış, Dramatik oyunlarda ise daha gerçekçi olmaktadır (And, 2019: 92- 93). Bu bakımdan kılık değiştirerek hayvan kılığına giren bir şamanla hayvan benzetmecelerine dayalı bir oyunu oynayan Anadolu köylüsü arasından bir benzerlik vardır.

Ritüellerin kökenlerine baktığımızda avcılık dönemlerinde av adetleri dikkat çekmektedir. Önceleri avın verimli geçmesi için sihir ve büyü yapan ilk insan avını ev ev gezdirerek av veriminin bol olmasını diliyordu. Daha sonra kazma tarımına geçilmesiyle birlikte yapıldığını da görüyoruz. Bugün tarihin ilk zamanlarından bu yana bu tür törenlerin yapıldığını, günümüzde de işlev değiştirse de bu tören kalıntılarının sürdüğünü biliyoruz (Artun, 1993: 192). İnsanın gerçek görünüm yanında başka bir varlığa dönüşmesi ya da hayvana dönüşerek hayvan taklitleri sergilemesi birçok oyunda karşımıza çıkar. Hayvan benzetmecelerine yer veren oyunlara örnek verecek olursak; *Saya Gezme, Koyunun Tüyü Bitti, Deve Oyunu, Tilki Oyunu, Ayı Oyunu, Leylek Oyunu, Fare Oyunu, Tavşan ve Avcı Oyunu, Köpek Oyunu, Kirpi Oyunu, Kedi Oyunu*¹³ vb. gibi oyunlardır.

Artun'a göre hayvan kılığına girme arkaik av kültürüdür ve bununla verimlilik canlandırılır, verimlilik dilenir (Artun, 1993: 196). Ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarının oynanma zamanları genellikle hayvanların çiftleşme ve yavrulama zamanları, tarım için ekme ve biçme ayları, yeni yılın gelmesi, ilkbahar ile doğanın canlanmaya başladığı belirli günlerde oynanırdı. Bu oyunlar çoğunlukla eski Dionisos şenlikleri ile benzerlik göstermektedir (And, 2019: 224). Ancak semavî dinlerin etkisi, yaşam koşullarının değişmesi, köyden kente göçün artması, tarım, hayvancılık ve farklı alanlardaki teknolojik değişimler ile birlikte ritüel kökenli oyunlar zamanla yerini eğlence amacıyla oynanan oyunlara bırakmıştır. Hayvan postu ve kılık değiştirme eski av adetlerinden kalmadır. Canlandırmalarda girilen kılıklar tarım ve hayvancılık gereksinimlerine uygun bir biçimde şekil değiştirerek günümüze gelmiştir. Önceleri av hayvanlarının benzetmeceleri yapılırken tarım dönemine geçince deve, at, köpek, eşek vb. benzetmecelerine geçildiğini görüyoruz (Artun, 1993: 195).

¹³ Ayrıntılı bilgi için bk. And, 2019.

Yerleşik yaşama geçildikten sonra insanlar tarım ile uğraşmaya başlamış ve bu işle uğraşırken hayvanların fiziksel güçlerinden yararlanmışlardır. Hayvanların fiziksel güçlerinin yanında etinden, sütünden, derisinden faydalanmışlar, hayatlarını devam ettirmiş ve geçimlerini sağlamışlardır. Yerleşik hayattan önce ve sonra insanlar için bu denli önemli olan hayvanlar, insanların sanatlarına da yansımıştır. Köy seyirlik oyunlarda özellikle ritüel kökenli olan oyunlarda hayvan benzetmecelerine oldukça fazla yer verilmiştir.

Hayvan benzetmecelerine dayalı oyunlarda beden kullanımı oldukça önemli bir unsurdur. Anadolu köylüleri atalarından miras kalan, kültürel belleklerinde iz bırakmış olan unsurları bedenleri ile canlandırır ve onun kutsallığına inanırdı. Oyunlarda bedenin dönüştüğü hayvanlar, bolluk ve bereketin sağlanması ya da düğünlerin kutlu olması için oldukça önemlidir. Bunun nedeni bedenin dönüştüğü hayvanın, topluluğun kültüründe arkaik zamanlardan beri inandığı koruyuculuğu ve kutsallığıdır (Metin- Basat, 2017: 82).

İnançların, geleneklerin, göreneklerin, ritüellerin ve söylemlerin en önemli temsilcilerinden biri de bedendir. Köy seyirlik oyunları, sözün dışında bedenin de sık kullanıldığı ve “hareket komiği”nin var olduğu geleneksel Türk tiyatrosunun bir koludur. Oyunlarda oyuncu bedeni, her oyunda farklı bir biçim alır ve kültür aktarır. Young’a göre beden yalnızca kültürel olarak biçimlenmez; beden daha çok kültür içinde biçim alır, var olur ve gerçekleşir (Young, 2006: 437). Köy seyirlik oyunlarında da oyuncu bedeni köylünün kültürel belleğinde yer edinmiş olaylar, simgeler ve imgeler ile biçim alır, var olur ve gerçekleşir.

Oyunlarda insan bedeni kültürel geçmişin hatırlatıcısıdır. Köy seyirlik oyunlarında bedenin, topluluk için hatırlama ya da hatırlatma işlevi kazandığı görülür ve böylece evrensel alanını terk eden beden, yerel alana geçer. Bu geçişte insan, kişisel alanının dışına çekilerek topluluğa dahil olur ve kendi varlığından çıkarak tek bir bedene dönüşür. Bunun nedeni geleneksel yaşam biçimlerinde bilgi aktarımının sözlü oluşu ve bedenin bir bellek gibi kullanılmasıdır (Metin- Basat, 2017: 55). Fischer’a göre “yaşantıyı yakalayıp tutmak, onu belleğe, belleği anlatıma, gereçleri biçime dönüştürmek gerekir” (Fischer’dan aktaran Elcik- Yorgancıoğlu, 2021: 2). Oyunlarda oyuncu bedeninin hayvana dönüşmesi, köylülerin atalarından miras kalan, kendileri için kutsal saydıkları imgelerin hatırlatıcısıdır.

Köylüler için hayvan önemli bir geçim kaynağıdır. Hayvan, köylü insanının geçim kaynağı olmasının dışında onun geçmişle kurduğu bir bağıdır. İnsan bedeninin hayvana dönüştüğü oyunlarda, hayvan rolünü canlandıran kişi rolünü gerçek kimliğiyle oynamaz ve

çoğu oyunda kostüm, makyaj, maske gibi unsurlarla oyuncu kimliğini saklar. Oyunda kostüm, makyaj, maske vb. gibi unsurlarla oyuncuların gerçekten farklı görünmesi ve algılanması uyumsuzdur ve gülmeye neden olur. Melluci'ye göre beden, Günlük yaşamımızda bedeni dikkate almak, süregelen değişim farkındalığını geliştirir; ihmal edilen ya da bilinmeyen düzeylerini gün yüzüne çıkarır. Beden dinlenmesi, çözümlenmesi, cevaplanması gereken bir mesajdır. Beden konuşur; hem de yalnızca topluluk içerisinde değil, sinyalleri vasıtasıyla her birimizle tek tek ve kişisel olarak da (Melucci, 2013: 92). Bedenin sözü edilen özellikleri köy seyirlik oyunları ile birlikte düşünüldüğünde, hayvanın insan bedenine dönüşmesi ile topluluğa kutsal ve kültürel geçmişi hatırlatma, yaşatma ve aktarma görevi insan bedeni aracılığı ile gerçekleşir.

Sadece eğlence için oynanan oyunlar, çıkışlarındaki işlevselliğinin azalması, giderek oyunlara komik öğelerin girmesi ve oynanma zamanlarının da değişerek düğünlerde, bayramlarda, özel günlerde, sadece eğlence için oynanmaları toplumların sosyal, ekonomik ve kültürel değişimlerinin doğal sonucudur (Karadağ, 1978: 83). Oyunlarda yer alan hayvanlar da zamanla kutsal niteliğinden sıyrılıp oyunlarda sadece gülmeyi meydana getiren unsurlar haline gelmiştir. Eğlence amacıyla oynanan oyunlarda dönüşülen hayvanın kutsal olduğu inancı yoktur, hayvanların çiftleşme ve doğum zamanları gibi belirli takvimi yoktur. Bu oyunların oynanma amacı yalnızca eğlenme ve eğlendirmedir. Hayvan benzetmelerine yer veren oyunlara örnek oyunlardan birisi de Çorum'da oynanan *Kovandan Arı Çalma Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Arı sahibi kovanın 2- 3 metre uzağında uyuklama taklidi yapar. Köpek de sahibinin yanında susta durmuştur. Hırsız, sağına soluna bakarak arı kovanına yaklaşır. Köpek, bir yabancıнын geldiğini duyup havlamaya başlar. Hırsız kaçır. Hırsız, daha sonra yeniden gelir. Köpeğin önüne ekmek atar ve kovandan balı çalıp yemeye başlar. Hırsız balı yerken arılar ona saldırır, kovanın sahibi uyanır ve hırsız kovani alıp kaçır¹⁴ (Elçin, 1964: 48-49).

Oyunda köpeği köylülerden birisi canlandırır. Köpek Türk mitolojisinde; âyinler sırasında güçlü şamanlar kurt, kartal gibi hayvanların biçimine girerken, zayıf şamanlar köpek şekline giriyordu ve köpek genellikle yeraltına inerken kullanılıyordu. Ayrıca köpek, Türk Kozmolojisinde ölüme işaret eden timsallerdendi. İslamiyet'ten sonra köpeğin ava verilen önem ve avın soylular arasında itibar gören bir spor olması nedeniyle önemi daha

¹⁴ Ayrıntılı bilgi için bk. Elçin, 1964.

da arttı. Av köpeği dostluk ve sadakatin timsalidir, o ayrıca sabrın ve tevekkülün de bir amblemi olmuştur (Çoruhlu, 2015: 196). Oyunda köpeği canlandıran insan bedeni adeta bir köpek gibi dört ayağının üstünde durur, boynunda bir tasma vardır, köpek gibi hırlar ve havlar. İnsan bedeninin köpeğe dönüşümü, insanın başka bir bedeni deneyimlemesidir. Ancak bu deneyimleme kutsal olanı deneyimleme değildir. Oyunda insanın köpeği canlandırmasının nedeni bir komik yaratmak ve gülmeyi meydana getirmektir. Gülmeyi meydana getiren insan bedeninin görünüşü, çıkardığı sesler nedeniyle uyumsuzdur. Bu uyumsuzluk gerçek insan bedeninden farklı algılanır ve gülmeyi meydana getirir. Oyunda köylünün günlük hayatında köpeği mallarının ve kendilerinin koruyuculuğunu üstlenmesi mizahi bir dille konu edilmiştir. Oyunda köpeğin canlandırılmasında ayrı bir kostüme gerek yoktur. Oyuncu dört ayağının üzerinde durur ve boynunda bir tasma takılıdır. Oyuncular, oyun zamanında hem kendileridir hem de başkası ya da başka bir şeydir.

İnsan bedeninin hayvana dönüştüğü oyunlardan birisi de *Keleş Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Doğum yapmak üzere olan inek, içeriye getirilir. İnek: Üstü bezle örtülü bir insan. İneğin adı "*Keleş*"tir. İneğin sahibi hasta ve doğum yapmak üzere olan bir hayvanı itme hareketleri yaparak güçlkle içeriye sokar. Köylülerden birinin yardımıyla inek doğurtulur. Bu arada inek ölür. Hayvan sahibi gider muhtar bulur. Hayvan sahibi ile muhtar arasında ineğin kesilip etinin satılıp satılmaması konusunda tartışma çıkar. Sonunda et köylülere satılır. Ertesi gün hayvan sahibi et paralarını ister. Eti alanlar "param yok" deyip paraları vermezler. Hayvan sahibi kemerini çıkarıp parasını vermeyenlere:

"Eti yedin darası

Hani bunun parası" diyerek vurur ve oyun biter¹⁵ (Düzgün, 1994: 133).

Oyun örneğinde köylülerin günlük hayatlarında etinden, sütünden ve gücünden yararlandıkları hayvan olan ineğin insan bedenindeki görüntüsü ve onun farklı bir bedende var olma süreci mizahi ve tiyatral bir dille anlatılmıştır. Oyundaki bedensel dönüşüm kutsal olanın aksine köylünün günlük hayatlarının hemen her noktasında kullanılan inek tasvir edilmiştir. Bu tasvirde günlük hayatın dışına çıkılarak inek oyun alanında canlandırılmıştır. Çünkü gündelik hayatta ineğin evlere girmesi mümkün olmazken oyun sırasında inek, insan bedeninin onun kılığına girmesi ile evin içine girmiştir. Bu da günlük hayatta mümkün

¹⁵ Ayrıntılı bilgi için bk. Düzgün 1994.

olmayacak şeylerin oyun sırasında mümkün kılınması uyumsuzluktan kaynaklanmaktadır. İnsan bedeninin insan görüntüsünden çıkıp hayvan görüntüsüne ulaşması kutsallığın dışında uyumsuzlaşarak gülmeyi meydana getirmiştir.

Oyun sırasında gerçek ile taklit edilen arasındaki sınır kalkar. Bu sınırın kalması ile de gülme meydana gelir. Kojin Karatani'ye göre gülme özsel bir çelişki'yi içinde barındırır. Dolayısıyla, sınırsız bir muazzamlığın işaretiyken sınırsız bir sefaletin de işareti olur. İnsanların kafalarıyla bildikleri “*mutlak varlık*” ile olan ilişkileri açısından bakıldığında sınırsız bir sefaleti, hayvanlarla olan ilişkileri açısından bakıldığında ise insanın lehine sınırsız bir muazzamlığı ifade eder. İşte bu iki sınırsızlığın aralıksız çatışmasından gülme doğar. Gülünçlük denen şey, gülmenin itici gücü, gülen kişinin içinde mevcuttur, gülmenin nesnesinde değildir (Karatani, 2021: 85).

Birlikte gülme ve eğlenme toplumun birlikteliği için önemli bir unsurdur. Oyunlarda yapılan şakalar, ister bir hayvana, nesneye ya da insana dönüşümlerle yapılan taklitler oyun bittikten sonra geçerliliğini yitirir. Yapılan şakalar ve taklitler günlük hayata yansıtılmaz. Oyunlarda yapılan şakalar ve taklitler Türk kültürünün geçmişe bir hatırlatma geleceğe ise aktarma görevi görür. Kültürün hatırlatıcı ve aktarıcısı konumunda olan önemli unsurlardan birisi de bedendir. Köy seyirlik oyunlarında insan bedeninin, zorlanışı zaman zaman şakalara maruz kalışı, kutsal kabul ettiği ya da birlikte yaşadığı hayvanların bedenini veya nesnelere deneyimleyişi, oyunlardaki bedensel enerjinin kullanımı açısından da önemlidir. Bütün bunların bir coşkunluk sağladığı, topluluğu aynı enerji alanında birleştirdiği görülür. Böylece seyirci de oyunu yalnızca seyretmez (Metin- Basat, 2017: 79). Suzuki'ye göre kültürlü bir toplum, insanların algısal ve ifadesel yetilerinin içlerindeki doğuştan gelen hayvansal enerji aracılığıyla gelişmiş bir toplumdur. Bu hayvansal enerji, insan ilişkilerinde ve meydana getirdikleri cemaatlerde sağlıklı bir iletişimin oluşması için gerekli olan güvenlik ve güven hislerini besler. Burada hayvansal enerji ile kastedilen insanlardan ve hayvanlardan elde edilen organik fiziksel enerjidir. Bu ölçüt tiyatroya uygulandığında çağdaş sahne prodüksiyonlarının çoğunun modernleşmiş olduğunu ve önemli ölçüde hayvansal olmayan enerjiye dayandığıdır. Işıklandırma, ses sistemi, sahne asansörleri ve döner platformların ihtiyacı olan gücü elektrik sağlarken, beton temelin dökülmesinden aksesuar ve dekorun yaratılmasına kadar tiyatro binasının bizzat kendisi hayvansal olmayan enerji tarafından çalıştırılan çeşitli sanayi faaliyetlerinin ürünüdür. Paradoksal olarak, hayvansal olmayan enerjiye doğru olan bu değişim, sanat biçiminde oldukça büyük bir hasara neden oldu. Nasıl ki mikroskop, vs.nin icadı ve kullanımıyla beraber gözlerin doğal

görme becerisi azaldıysa, modernleşme de doğal organlarımıza düşen iş yükünün giderek artan geniş bir bölümünü hayvansal olmayan enerjiye emanet ederek onları asli benliklerimizden kopardı. Araba, yürüme ediminin yerini alıyor. Bilgisayar, dolaysız olarak görme ve duymanın yerine geçiyor. Gerçekte uygarlığın ilerlemesi uğruna yapılan tüm icatlar, hayvansal enerjinin kullanımını asgari düzeye indirmek için gösterilen çabaların maddi sonuçlarıdır. Sonuç olarak, insan bedeni ve onun çeşitli işlevlerinin gizilgücü, insanların arasındaki hayvansal enerjiye dayanan iletişimi zayıflatır. Bu eğilim, oyuncuların ifadesel becerileri üzerinde de etkisini göstermektedir. İnsan bedeninin bütünlüğünün yeniden kazanılması için diğer modern öncesi geleneklerin evrensel meziyetlerini kullanarak, performansın içinde insan bedeninin bütünlüğünü yeniden kazanması gerekir. Bu kalıcı meziyetlerden yararlanıp onları geliştirerek, son zamanlarda parçalarına ayrılmış fiziksel kabiliyetlerimizi yeniden birleştiriyor ve beden algısal ve ifadesel kapasitesini yeniden canlandırmak gerekir. Ancak bunu yapmaya kendimizi adarsak uygarlığın içinde kültürün gelişmesini sağlama alabiliriz.¹⁶ Köy seyirlik oyunları ve Suzuki'nin beden tiyatrosunda hayvansal enerji ile birlikte kullanılması gerektiği şeklindeki yorumu birlikte düşünülürse bedensel dönüşümler ile hayvansal enerji fikri büyük oranda örtüşür. Çünkü köy seyirlik oyunlarında makyaj, kostüm, dekor gibi unsurların azlığı insan bedeninin kullanımını zorunlu kılar. Oyunlarda makyaj için soba isisi, un gibi doğal ürünlerin kullanılması, hayvana dönüşümlerde dönüşülen hayvanın postuna benzer postlar kullanılması, onlar gibi sesler çıkarılması, dekor için ağaca, kalaya vb. günlük hayatta kullanılan nesnelere dönüşümler hayvansal enerjinin kullanım biçimlerini göstermektedir.

Biçimler hayvan insanda yeni bir insan yaratırlar: Çok yüzlü ve tek bir insan (Focillon, 2015: 94- 95). Köy seyirlik oyunlarında kullanılan hayvan postu, çan, çingirak, maske gibi aksesuarlar da insan bedenini başkalaştırarak yeni bir görünüm kazanır. Başkalaşan insan bedeni alışılmışın dışına çıkar ve uyumsuzluğu meydana getirir. Bu uyumsuzluk ise gülmeyi meydana getirir.

Sonuç olarak; köy seyirlik oyunlarında insan, bedeninin sınırlarını zorlayarak kendisini bir hayvana, nesneye ya da insana dönüştürür. Oyunlarda insan bedeni farklı biçimlerde karşımıza çıkar. Gündelik hayatın dışına çıkan insan bedeni, oyun zamanında başka bedenleri deneyimleme fırsatını elde eder. Oyunlarda insan bedeni, ayı, tilki, kurt, geyik, kartal, koyun, keçi vb. Orta Asya'dan izler taşıyan dini- mitolojik izler taşıyan

¹⁶ Ayrıntılı bilgi için bk. Suzuki,2011

hayvanlara dönüştüğü gibi, gündelik hayatlarında herhangi bir kutsiyet taşımayan ancak; günlük hayatları için işlevsel olan hayvanlara da dönüşmektedir. Oyunlarda insan bedeninin hayvana dönüşmesi kültürel bir hatırlatıcı ve aktarıcıdır. Bu dönüşümler insan bedeni, geçmişle gelecek arasında bir köprü konumundadır. Oyunlarda insan bedeninin ani dönüşümleri, gerçekten farklı bir algı yaratılması, bilinen ile o an olan ve dönüşülen şeyin aynı anda algılanması olarak kabul edilen uyumsuzluk kuramı ile benzer özellikler göstermektedir.

2.1.2. Nesne Taklidi ve Mizah

Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların bedensel değişim ve dönüşümleri dikkat çekmektedir. Oyunlardaki dekor ve kostüm kullanımı Batılı anlamda modern tiyatro türlerine göre oldukça azdır. Oyunların dekorsuz ve kostümsüz olması oyuncuların beden kullanımını zorunlu hale getirmektedir. Oyuncu bedeni, oyun gereği; körük, çıkrık, değirmen taşı, sopa, masa, sandalye, kâğıt vb. nesnelere dönüşebilir. Bu dönüşüm sayesinde insan bedeninin sınırlarını zorlar ve canlı bir bedeni deneyimlemenin yanı sıra cansız nesnelere dönüşerek onları da deneyimler. Oyuncu bedeninin cansız bir nesneye dönüşmesi bir uyumsuzluktur ve bu uyumsuzluk onun komik görünmesine sebep olarak gülmeyi de beraberinde getirir.

Yüzyıllardır süregelen oynama eylemi hangi itici güçle yapılırsa yapılsın, hangi yöntem ya da anlayışla gerçekleşirse gerçekleşsin sahnede anlamı oluşturacak ifadesel bütünlüğü sağlayan değişmez ve öncelikli tek ifade aracı “oyuncunun bedeni”dir (Elcik-Yorgancıoğlu, 2021: 1). Oyunlardaki dekor kullanımının azlığı oyuncu bedeninin ifadesel gücü ile netlik kazanmaktadır. Çünkü oyunda fiziksel olarak var olmayan nesnelere oyuncuların bedenlerini kullanarak yaptıkları taklitler ile oyunda yer alan nesnelere seyircilerin gözünde canlanmasını sağlamaktadırlar.

Oyunlarda insan bedeni ile taklitleri yapılan nesnelere aynı zamanda kültürel birer özellik taşımaktadır. Bu kültürel özellikler toplumun uzun deneyimleri sonucu güçlenir ve toplum tarafından sahiplenilir. Toplum tarafından sahiplenilen bu imgeler zamanla kültürün bir parçası haline gelir, zenginleşir ve aktarılır. Focillon’a göre bir ulus uzun bir deneyim demektir. Kendi kendini düşünmeye ve kendini kurmaya ara vermez. Ulusu bir sanat eseri sayabiliriz. Kültür bir refleks değil, giderek sahiplenme ve yenilenmedir. Kültür de ressam gibi imgeyi zenginleştiren çizgiler ve fırça darbeleriyle çalışır (Focillon, 2015: 108).

Anadolu köylüsü günlük hayatta işlevsel olarak kullandığı nesnelere oyunlarda sanatın bir parçası haline getirir ve ona sanatsal bir estetiklik katar.

Young bedeni “kültürel bir yapı, bir yazıt” olarak görür (Gürçayır, 2007: 4). Young’a göre her kültür bir beden olmanın niteliğine ilişkin anlayışları düzgüleyen pratik ve söylemleri kendisi oluşturur (Young, 2006: 437). Köy seyirlik oyunlarında taş, kâğıt, sopa, değirmen taşı, körük gibi değişik nesnelere biçiminde bedenlerini sanatsal bir forma dönüştüren bireyler her seferinde bedenlerini değişik bir biçimde deneyimlerler. Oyunlarda insan bedeni nesnelere dönüşür. Oyunlarda bu deneyimleme ile atalardan miras kalan Asya ve Anadolu kültürü yaşatılır ve aktarılır. Oyunlarda beden kültürel bir metin olarak okunabilir.

Oyunlarda insan bedeninin nesneye dönüşümü uyumsuzluğu meydana getirir. Uyumsuzluğun anlaşılabilmesi için verilen metnin okuyucusu, dinleyicisi ya da izleyicisinin verilen metinde kendi kültürüne ait olan bir ize ihtiyacı vardır. Aksi halde kendisinden bir şey bulamayan kişi verilen veya gösterilen metinden bir şey anlamayacaktır. Köy seyirlik oyunlarındaki komik unsurlar da yerel özellik göstermektedir. Oyunlarda taklitleri yapılan nesnelere de Anadolu insanının günlük hayatında kültürel ve işlevsel niteliği olan nesnelere dönüşür. Bu durumda kültürü içeren beden, kültürü bedenselleştirmektedir (Young, 2006: 440). Bu duruma örnek oyunlardan birisi de *Tarla Sınırı Oyunu*’dur. Oyun kısaca şöyledir:

Oyunda sınır taşlarını elleri dizlerinin altından bağlanmış iki oyuncu canlandırır. Bunlar iki kardeşin tarlalarını ayıran sınır taşlarıdır. İki kardeş tarla sınırlarını beğenmezler ve kavga ederler. Önce büyük kardeş gelir sınırı beğenmez. İte kaka taşları kardeşinin tarlasına sürükler. Daha sonra küçük kardeş gelir sınırı beğenmez. O da ite kaka taşları abisinin tarlasına sürükler. Daha sonra tarla yüzünden kavga ederler. Küçük kardeş abisini yaralar. Küçük kardeş karakola götürülür. Karakol komutanından affetmesini ister. Komutan af kararı verir. Oyun biter¹⁷ (Elçin, 1964: 37- 38).

Oyun örneğinde insan bedeninin iki kardeşin tarlalarının sınırını ayıran taşın dönüşmesi günlük hayatta karşımıza çıkan bir durum değildir. Oyunda bir oyuncunun ellerinin ve kollarının bağlanarak insan bedeninin taşın dönüştürülmesi oyun yerinde ve zamanında uyumsuzluk olarak değerlendirilir. Morreal’e göre uyumsuzluğun bizi en çok

¹⁷ Ayrıntılı bilgi için bk. Elçin, 1964.

güldüreni, bir nesneyi ya da o kişiyi beklenmeyecek kadar bayağılaştırmasıdır (Morreall, 1997: 94).

Metin And'a göre kişilerin kusurları ve temel kişilik özellikleri doğrultusunda verdikleri tepkiler, seyircinin bildiği bir durumu oyun kişilerinin bilmemesi, kılık değiştirme, saklanma, saçma ve beklenmedik durumlar, oyun kurallarının bozulması, bir tavrın ya da hareketin yinelenmesi, kişi, hayvan ya da nesnelere taklidi, iki kişi arasındaki fiziksel karşıtlığın vurgulanması geleneksel tiyatromuzda mizah yaratma yöntemlerindedir (And'dan aktaran Ünlü, 2006: 200).

Bergson'a göre komiğin ortaya çıkması yani gülme nedenlerinden biri de canlı bir şeyin üstüne kaplanmış mekanik yani kişinin bir an için nesneye dönüşmesi veya kişinin bir nesne izlenimi vermesidir (Bergson, 2015: 45). Köy seyirlik oyunlarının dekorsuz ve kostümsüz olması ya da bu unsurların oldukça az kullanılması insan bedeninin kullanımını zorunlu kılar. Oyuncu bedeni, oyun gereği; körük, çıkrık, değirmen taşı, sopa, masa, sandalye, kâğıt vb. nesnelere dönüşebilir. Bu dönüşüm sayesinde insan bedeninin sınırlarını zorlar ve canlı bir bedeni deneyimlemenin yanı sıra cansız nesnelere dönüşerek onları da deneyimler. Oyuncu bedeninin cansız bir nesneye dönüşmesi bir uyumsuzluktur ve bu uyumsuzluk onun komik görünmesine sebep olarak gülmeyi de beraberinde getirir. İnsan bedeninin bir nesneye dönüştüğü köy seyirlik oyunlarına *Değirmen Oyunu*'nu örnek olarak verebiliriz. Oyun kısaca şöyledir:

İki kardeş miras bölerken anlaşamazlar. Komşular araya girerek anlaşmalarını sağlarlar. Herkes tarlasını eker, biçer. Her iki kardeş de un yapmak için değirmenciye birer çuval buğday götürürler. Ancak, kardeşlerden biri değirmene bir çuval saman götürür. Kardeşine yalan söyleyerek değirmencinin hiçbir şey anlamadığı, samana karşılık un verdiğini söyler. Maksudı kardeşini değirmenciye dövdürmektir. Daha sonra diğer kardeş de değirmenciye bir çuval saman götürür. Un alırken değirmenci onu yakalar ve döver. Cezalandırmak için değirmen taşının üzerine atar. Değirmen taşının üzerinde bir çuval vardır. Bu çuvalın içinde de kardeşlerden birini canlandıran oyuncu. Oyunda değirmen taşını simgelemek için birbirinin omzundan tutarak dönen birkaç kişi vardır. Bu oyuncular arada sırada çuvalın içindeki oyuncuya tekme atarlar¹⁸ (Düzgün, 1994: 97).

¹⁸ Ayrıntılı bilgi için bk. Düzgün, 1994.

Oyunda canlı olan insan bedeninin mekanik bir şeyi yani cansız bir nesneyi canlandırması komiktir ve gülmeye sebep olur. Oyuncu bedenindeki değişim ve dönüşümler seyircinin mizah algısını şekillendirir ve onların nelere güldüklerine dair ipuçları verir. Oyundaki bedensel dönüşümler ve bu dönüşümlerde bedene yapılan şakalar, kişilerin bedenlerini bireysellikten çıkıp topluluğun kabul ettiği bir forma dönüşmesi ile başka bir varlığı deneyimlediğinin bir göstergesidir. Melucci'ye göre beden her birimiz için kişisel bölgedir, bizi diğerlerinden ayırt eden özel farkındalık alanıdır. Bedene dönüş kimlik arayışımızı kamçılar; bedenimiz giriş anahtarına sadece bizim sahip olduğumuz ve bireyler olarak var olma deneyimimizi onaylamak için dönebileceğimiz gizli bir yerdir (Melucci, 2013: 91).

Köy seyirlik oyunlarında yer alan bedensel şakaların dozu oldukça aşırıdır. Bu oyunlarda bir taraftan beden olabildiğince zorlanırken bir taraftan da doğanın parçalarından bir geri dönüşüm sağlanır (Metin- Basat, 2017: 81). Bedene ilişkin söylem ve uygulama bu nedenle doğaya ait olduğumuzu kabul etme ihtiyacımızı, arzunun enerjisini ifade edebileceğimiz ve diğerleriyle iletişim kurabileceğimiz bir kanal arayışımızı ve bireyler olarak varoluşumuza destek verme ihtiyacımızı açığa vurur (Melucci, 2013: 91). Eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunları her ne kadar dini- mistik bir amaç gütmese de oyunlarda eski ata ruhlarına ve doğaya karşı duyulan saygının izlerine rastlamak mümkündür. Oyuncular bu sayede bedeninin kültürel belleğinden yararlanarak hem geçmişini hatırlar hem de kültürü gelecek kuşaklara aktarırlar.

Focillon'a göre biçimsel ortam kendi tarihsel mitlerini yarattı, bu mitler sadece manevi ihtiyaçlar ve eldeki bilgiler tarafından değil, biçimin zorunlulukları tarafından da biçimlendirilmişti (Focillon, 2015: 35). Köy seyirlik oyunlarında da dini- mistik duygular zamanla yerini estetik duygulara bıraktı. Bazı teknolojik gelişmeler ile birlikte doğaya hükmetmeye başlayan, hayvancılıkta ilerleyen köylü de oyunlarında ihtiyaçları ve inançları doğrultusunda oynanan ritüel kökenli oyunlar yerine estetik duygularla oynadıkları, bedenlerin biçimsel ifadelerinin eğlenme ve eğlence aracı olduğu oyunlar oynamaya başlamışlardır. Köy seyirlik oyunlarında kendilerini bedenleri ile ifade eden oyuncular oyun sırasında alışılmış olanın dışına çıkarak farklı deneyimler elde ederler.

Eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarında oyuncular bedenleriyle farklı figürler sergiler. Bu figürlerde alışılmışın dışına çıkan insan bedeni, yalnızca figür ya da tecrit edilmiş bir beden değil, aynı zamanda, kendinden kaçıp kurtulan biçimsizleşmiş

bedendir. Beden figürdür, daha doğrusu figürün maddesidir (Deleuze, 2020: 26- 27). Köy seyirlik oyunlarının en önemli figürlerinden birisi de biçimsizleşmiş ve şekil değiştirmiş bir bedendir. Oyuncu bedeninde meydana gelen değişim ile sanatını icra eder, geleneksel olana estetik bir duygu kadar. Sanatçının fikri biçimdir. Sanatçı yaşama tümüyle dalmış, yaşamdan gidermektedir susamışlığını. Profesyonel değildir, insandır. Ama sanatçının ayrıcalığı biçimler yoluyla imgelemek, anımsamak, düşünmek, hissetmektir (Focillon, 2015: 89- 90). Köy seyirlik oyunlarında dekorun, kostümün ve makyajın az olmasına karşı beden kullanımı oldukça fazladır.

Orta Asya ve Anadolu kültüründen birçok derin iz taşıyan köy seyirlik oyunları birçok yönü ile modern tiyatro türlerinden ayrılmaktadır. Oyunları modern tiyatro türlerinden ayıran en önemli yönü ise gelenekten beslenmesi ve gerçek yaşamla iç içe olmasıdır. Modern tiyatro tarihi incelendiğinde bu tiyatronun klasik akım, romantizm, gerçekçi akım, fütürizm, sürrealizm, kısıyıcı tiyatro, ekspresyonizm, politik tiyatro, epik-diyalektik tiyatro, absürd tiyatro ve çağdaş tiyatro kuramları¹⁹ ile birlikte düşünüldüğü görülmektedir. Bu tiyatro kuramları incelendiğinde Antonin Artaud tarafından geliştirilen “kısıyıcı tiyatro” fikrinde yer alan “organsız beden” kavramı ile köy seyirlik oyunları birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Köy seyirlik oyunlarında insan bedenini başka bir varlığa dönüşümü kutsal olan ve kutsal olmayan dönüşüm şeklinde ifade edilebilir. Kutsal olana dönüşüm içerisinde dini-mistik duyguları barındırırken kutsal olmayana dönüşümde insan bedeni alışılmışın dışına çıkar ve farklı bir şeye dönüşür. Bu dönüşümde bedeni, kabul edilen parçalarıyla algılamak ya da ona yeni isimler vermek zordur (Metin- Basat, 2017: 73). Bedenin bu farklı görünüşünü ve kullanımını Artaud’un “organsız beden” kavramıyla birlikte düşünmek mümkündür.

Artoud’un keşfedip adlandırıldığı organsız beden kavramına göre; “Beden bedendir yalnız başına ve organa ihtiyacı yoktur. Beden asla bir organizma değildir. Organsız beden organlardan çok, organizma adını verdiğimiz, organların organizasyonuna karşı çıkar. Bu yoğun, yoğunlaştırılmış bir bedendir. Bedenin organı yoktur, düzeyi ya da eşikleri vardır” (Deleuze, 2020: 45). Artaud’un organsız beden kavramının temelinde ideal beden algısının yıkıldığı görülür. Köy seyirlik oyunlarında alışılmış olan insan bedeninin dışına çıkılarak

¹⁹ Ayrıntılı bilgi için bk. Şener, 2019.

zorlanan, düzeylerini ve eşiklerini aşan bir beden vardır. Bu bedenlere oyun zamanının dışında rastlamak mümkün değildir. Bu oyunlarda ata ruhlarına ve doğaya olan saygıyı göstermek için kullanılan unsurlara dönüşümün yanında kâğıt, masa, sandalye, sopa, değirmen taşı, kalay gibi gündelik hayatta sıklıkla kullanılan nesnelere dönüşüm de vardır.

Artaud, alışılmış tiyatro biçimlerine, Avrupa tiyatrosu geleneğine kaşı çıkararak tiyatronun yeniden ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve bu törenlerdeki niteliklerine ve bu törenlerdeki etki gücüne kavuşturulmasını istemiştir. Artaud'ya göre tiyatro gerçek işlevini ancak böyle getirebilecek, çok eskiden olduğu gibi toplumu iyi etme gücüne kavuşacaktır (Şener, 2019: 245). İlkel büyü törenlerinin izlerini gördüğümüz ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarının yanında eğlence amacıyla oynanan köy seyirlik oyunları da ilkel büyü törenlerinden, Orta Asya ve Anadolu kültüründen birçok izi içerisinde barındırmaktadır. Köy seyirlik oyunları ile gerçek yaşam iç içedir.

Kutsallığına saygı duyulmayacak bir ayin yöntemini andıran bir gösteride, bizi en fazla şaşırtan şey, bu yüce yukarıdan benimsenilmiş görünen yaşam izlenimidir. Kutsal bir ayin görkemliliği vardır bu gösterinin; kostümlerin gösterişi, her oyuncuya ikiz bir gövde ve ikiz organlar kazandırır- ve kostümünün içinde sanatçı, boynu omuzlarına gömülmüş durumda, kendisinden çok resim ya da yontusuna ait gibidir (Artaud, 1993: 51). Oyunlarda görülen bedensel dönüşümlerde de oyuncu bedeni kendisinin dışına çıkarak ikinci bir bedene dönüşür ve şekline girdiği o bedeni deneyimler. Oyun sırasında başka bir bedeni deneyimleyen insan bedeni uyumsuzluk yaratarak mizahı da meydana getiren temel yapıyı oluşturur.

Oyunculardaki insan bedeninin başka bir varlığa dönüşümü çoğunlukla ekstra bir aksesuar kullanma gereksinimini ortadan kaldırır. Oyuncunun bedeninin sandalye yerine çömelmiş insan, upuzun yatmış biri, değirmen yerine daire olarak dönen beş altı kişi, çuval yerine elleri ayakları bağlanmış bir çocuk, körük, bal kovani yerine ellerine sopa bağlanmış birine dönüşmesi oyundaki canlı aksesuarları oluşturur. Bu aksesuarlar oyun gereği ya da köylünün olanaklarına göre biçimlenmiştir. Canlı aksesuarlar daha çok komik öğeler için kullanılır. Genellikle canlı aksesuar, oyunda çeşitli eziyet edici durumlara sokulur. Elleri bağlı körüğün ağzına çamur sürmek, bal kovani olan kişiyi yumruklamak, çuval ya da yük olan bağlı çocuğa iğne batırmak gibi (Karadağ, 1978: 141).

Artoud'ya göre Doğu tiyatrosu gösterilerinin ruh üzerindeki fiziksel etkinliğinin, doğrudan ve imgeli eylem gücünün nedenlerinden biri, bu tiyatronun binlerce yıllık

geleneklere dayanması, duyulara göre ve olası her düzeyde, jestlerin, tonlamaların, uyumun kullanım gizlerini bozmadan korumuş olmasıdır (Artoud, 1993: 41- 42). Yüzyıllardır oynanan köy seyirlik oyunları içerisinde Anadolu köylüsünün gelenek ve görenekleri, inançları, sosyal ve ekonomik yaşantılarına dair izler taşımaktadır. Bu oyunlarda göze ve kulağa hitap eden şakalar, jestler ve tonlamalar kullanılır. Temel amaçları güldürü olan mimus oyuncularının bunun için komik durumları hem söz hem de beden ile göstermişler ve bu gösterileri yaparken de tüm hünerlerini ortaya koymuşlardır (Elcik- Yogancıoğlu, 2021: 40). Mimus geleneğinden beslenen sanat türlerinden biri olan köy seyirlik oyunlarındaki oyuncuların hünerlerini sergileyebilecekleri odak noktası ise beden olmuştur.

Oyuncu bedeninin bir nesneye dönüştüğü örnek oyunlardan birisi de Amasya'nın Uygur kasabasında oynanan *Tüccar Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Oyunda köylüler, şehre gidecek olan tüccara sipariş verirler. Bu siparişlerin listelenmesi için bir Kâtip bir de Kâğıt gereklidir. Köylülerden birisi Kâğıt rolünü üstlenir. Kâtip'in kalemi ise iğnedir. Kâtip, tüccar rolündeki oyuncuların söylediklerini yazarken her defasında Kâğıt olan kişiye iğnesini batırır. Köylüler, Tüccar'a çeşitli siparişler verir. Tüccar ise köylülerden sipariş için aldığı paraların üzerine konmak ister. Tüccarın yalan söylediği anlaşılır ve köylüler bir oyun yaparak onu döverler²⁰ (Metin- Basat, 2017: 78).

Kâtip ve Kâğıt rolünü oynayan oyuncular oyunun temel güldürü unsurlarıdır. Oyunda alışılmış olan insan bedeni alışılmamışın dışına çıkar ve bir kâğıt olur. Bu kâğıda dönüşüm ise uyumsuzdur. Bu uyumsuzluk şakayı oluşturan temel unsurdur. Oyuncunun kâğıt olması ekstra bir aksesuar ve kostüm gerektirmemektedir. Oyun zamanında ve oyun yerinde seyirci oyuncuyu bir kâğıt olarak kabul eder ve oyuncuyu kâğıt olarak görürler. Gerçek hayatta kâğıda nasıl yazı yazılıyorsa aynı şekilde yazarlar, sayfalarını çevirirler ve bükürler.

Artoud'ya göre tiyatrunun dili konuşma dili değil, görüntü dilidir. Dilin, yani seslerin, çığlıkların ve ses öykünmeleri dilin bilincine varmış tiyatro, kişiliklerle, nesnelere gerçek hiyeroglifler oluşturarak ve bunların simgeselliğinden, tüm organlara göre ve tüm düzlemlerde birbiriyle uyumlarından yararlanarak onu örgütlemeyi kendisine görev bilmelidir (Artoud, 1993: 80). Oyunlardaki bedensel dönüşümler simgeseldir. Seyirci

²⁰ Ayrıntılı bilgi için bk. Metin- Basat, 2017.

dönüşen bedeninin insan olduğunun farkındadır ancak oyun zamanında onun görüntüsünü normal kabul eder.

Sonuç olarak; köy seyirlik oyunlarının dekorsuz, kostümsüz ve aksesuarsız olması oyunlarda oyuncu bedeninin kullanımını gerektirir. Oyunlarda oyuncular, bedensel dönüşümlerle farklı bir varlık olabilme imkânı elde ederken gülmeyi meydana getiren uyumsuzluğu da meydana getirirler.

Oyunlarda canlı aksesuar olarak kabul edilen insan bedeni, toplumun uzun uğraşları ve tecrübeleri sonucu elde ettikleri deneyimleri olan kültürün yaşatıcısı ve aktarıcısı konumundadır. Bu yönüyle insan bedeni, kültürel hafızayı güçlendiren, yaşatan ve aktaran bir metin olarak okunabilir.

Köy seyirlik oyunlarında oyuncu bedeni; taş, kâğıt, sopa, masa, sandalye, değirmen taşı, körük gibi nesnelere dönüşerek sahip oldukları bedeninin eşliğini aşar ve başka varlıkları deneyimleme imkânı elde eder.

Bedensel dönüşümlerle farklı nesnelere deneyimleyen ve eşiklerini aşan insan bedeninin bu özelliği ile Antonin Artaud'nun "organsız beden" kavramı ile benzetilmektedir. Organsız beden kavramına göre beden, organı olmayan ya da organı olan bir beden değil, düzeyi ya da eşikleri olan bir bedendir. Bu kavram oyuncu bedeninin değişime uğradığı köy seyirlik oyunları ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir. Ayrıca Artaud, tiyatroyu ilkel büyü törenlerindeki etki gücüne kavuşturma isteğinden doğan "kıyıcı tiyatro" kavramı ile de dikkat çekmektedir. Artaud'un kıyıcı tiyatro düşüncesi, kökenlerini Orta Asya ve Anadolu kültüründen alan, içerisinde ilkel büyü törenlerinden alan köy seyirlik oyunları ile birlikte incelenebilir bir özellik katmaktadır. Eğlence amacıyla oynanan köy oda oyunlarında amaç her ne kadar eğlenmekse de Anadolu insanı atalarından miras kalan törenlerin etkisinden çıkamamış ve onların izlerini sanatlarına yansıtmaya devam etmiştir.

2.2. Köy Seyirlik Oyunlarında Birlikte Gülmeye ve Mizah Söylemi

Farklı bireyler bir araya gelerek toplumu oluştururlar. Toplumu oluşturan bireyler ise birbirleri ile etkileşime geçerek çeşitli unsurları meydana getirirler. Bu unsurlar ise ait olduğu kültürün önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Kültürü meydana getiren önemli unsurlardan birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunları toplumdan ayrı düşünülemez. Çünkü oyunlar içerisinde toplumun inançlarına, yasalarına, günlük

yaşantılarına, eğlence ve mizah anlayışına ait izler taşır. Bu izler ise kökenlerini Orta Asya ve Anadolu kültüründen alır. Tarihsel süreç içerisinde Orta Asya ve Anadolu kültürü incelendiğinde bu coğrafyalarda yaşayan insanların toplu halde çeşitli törenler düzenledikleri görülmektedir. Ava gidiş ve dönüşlerde yapılan törenler, tahta çıkış törenleri, nişan, düğün, sünnet gibi geçiş dönemi törenleri, cenaze merasimleri toplu halde gerçekleştirilen törenlere örnek olarak verilebilir. Düzenlenen bu törenlerin hepsinin ortak noktası yas törenleri hariç toplu halde gerçekleştirilmeleri ve eğlence temelli olmasıdır. Toplu halde düzenlenen törenlerde aynı geçmişi paylaşan, aynı amaç doğrultusunda bir araya gelen insanlar kültürün özgün parçalarını oluşturmaktadır.

Bireylerin bir araya gelmesi ile oluşan topluluğun meydana getirdiği önemli sanat organizasyonlarından birisi de tiyatrodur. Tiyatro; seyircisiyle oluşan bir sanat dalı olduğundan, metni, yorumcuyu, oyuncuyu, seyirciden ayrı, kopuk düşünemeyiz. Tiyatro olayı seyircisiyle içli dışlı, onunla soluklaşan ve ancak o olduğu sürece yaşayabilen, oluşabilen sanat dalıdır. Bu olay, tiyatronun doğuşunda da böyleydi bugün de böyledir (Karadağ, 1978: 15). Yüzyıllardır süregelen tiyatro sanatı toplumun birlikte eğlendiği, güldüğü, bir kültürü hatırlatan, yaşatan ve aktaran, insanların bir araya gelerek günlük hayatlarından uzaklaştığı bir ortam oluşturmaktadır. Bu ortamlarda insanlar günlük hayatın ciddiyetini ve sıkıntılarını oyun zamanında bir kenara bırakarak eğlenirler, gülerler ve stres atarlar. Toplumların tiyatroları insanlara oyun oynama, birlikte hareket etme, gülme ve eğlenme imkânı sunar. Çeşitli toplumların kendilerine has tiyatroları vardır. Geleneksel Türk tiyatrosunun kendine has türlerinden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır.

Köy seyirlik oyunlarında bir araya gelen Anadolu köylüsü günlük hayatın ciddiyetinden ve resmiyetinden bir an kurtularak kendilerine özel bir alan açarlar. Oyunlarda toplu halde dilekte bulunulur, dua edilir, yemek yenir, dans edilir, gülünür ve eğlenilir. Oyunlar, birlikte eğlenme, bir araya gelme fikrini içerisinde barındırır. Köy seyirlik oyunları Türk kültürünü meydana getiren önemli eğlence ortamlarındandır. Anadolu köylüsü oyunlar ile gündelik hayata kısa bir mola verir. Sıkıntı ve kaygılardan uzak, anlık keyif alma ve rahatlamalar, günlük yaşamın sorunlarına verilen aradır. Eğlenceye eşlik eden gülme de anlık zamanlarda yaşanan keyfin bir göstergesidir. Gündelik hayatın sorunlarından uzaklaşan insan, mizahi öğelerle kurgulanan dünyayı seyrederken gülme eylemiyle oluşan keyfi ve rahatlamayı hisseder (Öğüt- Eker, 2014: 30). Çalışmanın bu başlığında birlikte eğlenme, bir araya gelme, gündelik sorunların gündeme gelmesi ve böylece gündelik sorunların gündeme gelmesi ve gündelik hayata mizahla yaklaşma fikri,

oyunlardaki gülmeyi meydana getiren unsurlar psikofizyolojik olarak rahatlama olarak tanımlanan “rahatlama kuramı” ile birlikte incelenecektir.

Köy seyirlik oyunlarına katılanlar oyun fikri ile eğlenceli vakit geçirme, gülme eğlenme gibi sebeplerle bir araya gelirler. Huizinga’ya göre oyun, bir insan topluluğunun varlığını gerektirir (Huizinga, 2020: 17). Gerçek yaşam ve oyun fikrinin iç içe olduğu köy seyirlik oyunları Karadağ’a göre kolektif yapıdadır (Karadağ, 1978: 11). Köylüler ritüel kökenli oyunlarda bir araya gelerek toplu bir dilekte bulunur, bazı dini-mistik ritüelleri yerine getirir, toplu bir şekilde yemek yer ve eğlenirler. Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında ise köylüler hoşça vakit geçirmek, eğlenmek, bir şeyler paylaşmak için bir araya gelirler. Eğlenmek için bir araya gelen köylüler Anadolu kültürünün mizah anlayışını ve gülme araçlarını gelecek kuşaklara aktarırlar. Birlikte eğlenme ve gülme fikrini içerisinde barındıran köy seyirlik oyunlarına örnek oyunlardan birisi de *Gülme Oyunu*’dur. Oyun kısaca şöyledir:

Ortaya bir kişi çıkar etrafta seyirciler. Ortaya çıkan kişi, seyircilerle birlikte olmayacak şeyleri anlatıp tüm seyircilerin gülmesini sağlar. Adam gördün mü kartal kediyi götürüyordu haberin var mı? diye sorar. Seyirci de yok la camızı kaldırmıştı havaya camızı der. Daha sonra kartalın kaldırdığı hayvanın camız değil deve ve devenin parçaları olduğu söylenir ve oyun böyle abartmalarla devam eder²¹ (Karadağ, 1977: 132).

Oyun örneği köylünün boş vakitlerinde hoşça vakit geçirmek için oynadığı bir oyundur. Oyunda amaç, kutsal olan ritüeli yerine getirmek veya herhangi bir dilekte bulunmak değil, köylünün boş zaman aktivitesi olarak oyun oynama isteğini yerine getirmektir. Oyunda yer alan abartmalar gülmeyi meydana getirir. Oyunu oynayanlar ve izleyenler bir oyun etrafında birleşir ve bir şeyler paylaşırlar. Oyunun mizahi unsuru olan kartalın camızı havaya kaldırması daha sonra kartalın havaya kaldırdığı şeyin camız değil deve ve devenin parçalarının olduğu söylenen abartılı söylemler gülmeye neden olur. Oyunda topluca gülme ve eğlenme fikri köylülere gündelik hayatın ciddiyetinden uzak, resmi olmayan bir ortam sunmaktadır. Bu ciddiyetten uzak ortam ise gülme ile köylülerin psikofizyolojik olarak rahatlama ile sonuçlanır.

Bütün sıkıntı ve üzüntülerimizden bir anda sıyrıldığımız zaman biliyoruz ki oyun oynuyoruz. Biliyoruz çünkü sonradan kendimizi temizlenmiş ve yenilenmiş hissediyoruz hem de bedenlerimize, ağrıyan adalelerimize ve uykulu halimize rağmen. Demek ki sağlıklı

²¹ Ayrıntılı bilgi için bk. Karadağ, 1977.

bir dinlenme molası vermişiz. Oyun oynamak için verdiğimiz bu mola sırasında, kişisel başarı hırslarımız veya hayatta kalma savaşımız tamamen dışarıda kalmıştır. Oyun sıkıntılardan uzaktır (Terr, 2000: 32). Köy seyirlik oyunları köylülere, günlük hayatın işlerinden, stresinden ve sıkıntılarından uzaklaşma imkânı sunar. Bu imkân sayesinde köylüler rahatlar ve sıkıntılarından uzaklaşırlar. Oyunlar bu özellikleri ile geleneksel mizah kuramlarından olan rahatlama kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Oyun oynamak, eğlenmek ve gülmek gibi amaçları bulunan köylüler ortak bir paydada buluşan bir toplumsal grup oluştururlar. Bu küçük toplumsal grubun, kültürü hatırlatma, yaşatma ve aktarma işlevi vardır. Tekerek'e göre ister birey ister toplum bağlamında var olmanın ön koşulu özgüvenli ve mutlak bellek sahibi bireylere sahip olan bir toplumu oluşturmaktan geçer. Ancak, böyle düşünen bireylerden oluşan bir toplum, her alanda olduğu gibi, tiyatro alanında da özgün ürünler oluşturabilir (Tekerek, 2008: 10). Köy seyirlik oyunlarında bireysellikten çok toplumsallık ön plandadır. Çünkü bu oyunlarda bir araya gelen köylüler kültürü hatırlatıp, yaşatıp, aktardıkları gibi günlük hayatın sıkıntlarına, geçim zorluklarına, karı- koca kavgalarına, komşu kavgalarına, miras kavgalarına, görücü usulü evlilik gibi toplumsal konulara da yer verirler. Oyunlarda topluluğun kuralları baskındır (Metin-Basat, 2017: 29). Bu yönü ile köy seyirlik oyunları töreleri düzenleyen bir yapıya sahiptir denebilir. Töreleri düzenleyen oyunların kuralları yazılı değil sözlüdür. Günlük hayatın kuralları oyun içerisinde geçerli değildir. Bunu bilen oyuncular oyunu daha rahat oynarlar. Çünkü oyun içerisinde yapılan şakalar günlük hayata yansıtılmaz. Oyun içerisinde gündelik hayatın aksayan yönleri karşı tarafa direkt olarak iletilmez. Oyun zamanında ve oyun kuralları çerçevesinde mizahi bir dil ile karşı taraf uyarılır. Ciddi olmayan tavrı ve oyun dili ile köy seyirlik oyunları hem günlük hayatı düzenler hem de Anadolu köylüsünün mizah kültürünü yansıtır.

Mizah, toplumsal bir olgudur. Birlikte gülmek insanları birbirine kenetler. Gülmeyi başkalarıyla paylaşmak, dostça ve toplumsal bir davranıştır. Mizah sosyal etkileşimi de kolaylaştırır (Morreall, 1997: 160- 61-162). Köy seyirlik oyunlarının oynandığı ortamlarda köylülerin beraber yemek yedikleri, kahve içtikleri, sohbet ettikleri görülmektedir. Oyunlara bu açıdan bakıldığında köy kahveleri, sohbet odaları, yâren odaları ya da köylünün evi gibi kapalı ortamlar özel alan olmaktan çıkarak kamusal alan haline dönüşür ve bağlamsal açıdan köylünün sosyalleşmek için kullandıkları araç haline gelir. Bu ortamlarda insanlar özel ve gündelik hayatları, kültürel olarak anlattıkları ve gösterdikleri davranışlarla birbirleri ile ortak bir kültürel bağ kurmuş olurlar.

Bergson'a göre glmeyi anlamak iin onu doęal ortamına, yani topluma yerleřtirmek gerekir (Bergson, 2015: 15). Hi kuřkusuz ki glmenin meydana geldięi nemli sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Oyuncu ve seyirci btnlę ierisinde oynanan tiyatro insanların sosyalleřmesi iin nemli bir aratır. Tiyatro sanatı, seyirci ile anlık iletiřimi olan bir sanat dalıdır. Oyun sırasında oyuncular ile seyirciler anlık temaslar kurulabilir, yazılı metni olmayan oyunlarda seyircinin isteęine gre oyun řekillendirilebilir, kısaltılabilir ya da uzatılabilir. Bu durum sinema veya dięer yazınsal sanat dalları iin geerli deęildir. Ky seyirlik oyunları oyuncu ve seyirci btnlę ierisinde oynanır. Oyuna katılanların hemen hepsi oyuncu olma potansiyeline sahiptir. Gerektięinde oyuna dhil olabilirler. Oyunu izlemek ve oynamak iin bir araya gelen kyller oyun ortamında sosyalleřirler, glerler ve rahatlarlar. Mizah gnlk yařamın telařından uzak olduęu iin, deneyimlerimize yenilik ve aıklık getirmesinin yanı sıra bizi endiředen de uzak tutar (Morreall, 1997: 179). Telařtan ve endiředen oyun ile uzaklařan insan kendisine ciddi olmayan bir alan yaratır. Bu alanda gler, eęlenir, stres atar ve rahatlar.

Kttrensel tiyatro (ritel tiyatro), yabancılařmıřlıęı, oyun yoluyla mistik bir yařantı yaratarak ařmayı amalar. Tıpkı ilkelerin trenlerinde hem doęanın gizli glerini aęırmak hem de onları kabile yararına iřletmek iin taklitli oyundan yararlanılmıř olduęu gibi bu tiyatroda da ařkın bir tecrbe yaratılarak bireysel ve kolektif bilinaltının deřilmesine, bastırılmıř glerin serbest bırakılmasına ve bylece bir arınma ve yeniden doęma iřleminin gerekleřmesine alıřılır (řener, 2019: 309- 310). Ritel kkenli ky seyirlik oyunlarında kyl, doęanın onlara iyi davranması, mevsimlerin bereketli olması iin, tarım alanlarının bereketli ve verimli olması iin dilekte bulunmak iin toplanırlar. Ancak eęlenme amacıyla oynanan ky oda oyunlarındaki ama hořa vakit geirmek ve eęlenmektir. Ky oda oyunlarının amacı her ne kadar bir dilekte bulunmak, doęaya ve tanrılara karřı dua etmek olmasa da ierisinde arkaik zamanlardan kalan kltrel izleri barındırmaktadır.

Ky seyirlik oyunlarını oynayan oyuncuları kılık deęiřtirmeleri, canlı cansız varlıkları taklit etmeleri onların gerek kimliklerinden sıyrılarak bařka bedenleri deneyimleme imknını elde ederler. Oyunlarda kullanılan maske, yapılan makyaj, kostm gibi unsurlar grnt olarak kiřinin yabancılařtırılmasında kullanılır. Oyun sırasında kılık deęiřtiren ya da taklit yapan oyuncunun gerek hayattaki stats geerlilięini yitirerek seyirciler tarafından oyun ierisinde canlandırdıęı rol olarak algılanır. Bu da oyun ierisinde hem oyuncunun hem de izleyicinin rahat davranmasına ve gndelik hayattaki statsnn

getirmiş olduđu ciddiyyetten uzaklaşma anlamına gelir. Gündelik hayatın ciddiyyetinden uzaklaşan insan oyun içerisinde statüyü bir kenara bırakarak başkası olmanın verdiđi haz ve rahatlık ile oyununu oynar.

Köy seyirlik oyunlarında gülmeyi meydana getiren unsurlar kültüre yabancı olan biri için hiçbir şey ifade etmezken kültürü tanıyan insanlar için mizahı meydana getirir. Bergson'a göre gülmeye, toplumsal bir anlam taşımaktadır (Bergson, 2015: 15). Toplum içerisinde gülmeye sebep olan unsurlar toplumun yabancı olmadığı, kültürel geçmişlerinden tanıdıkları ve bildikleri unsurlardır. Oyunu oynayan ve izleyenler aynı kültürel kökenlerden geldikleri için oyunlara yabancı değildirlir. Çünkü onlar oyunu daha önce oynamamış bile olsalar atalarından miras kalan kültürel kodlar ile oyunlara yabancılık çekmezler. Oyunu oynayan ve izleyenler oyunlara yabancı olmadıkları için oyunu kendilerine göre şekillendirirler. Köy seyirlik oyunları seyirci-oyuncu bütünlüğü içerisinde oynandıđı için oyunlar bu unsurlar ile şekillendirilir. Yeri geldiğinde seyirci oyuncuya müdahale edebilir ya da oyuncu seyircinin tepkisine göre oyununun akışını değiştirebilir. Toplumsal eylemde bir organizmanın diđerinin yaptıđı jeste tepkisi, o jestin anlamıdır (Mead, 2021: 114). Köy seyirlik oyunlarında oyuncu ve seyircinin karşılıklı alışverişı, onların yaptıđı hareketlerin hepsinin karşılığı ve anlamı vardır. Kişisel ve kültürel geçmişlerinde olan kodlar oyun sırasında yapılan hareketleri oyun katılımcıları için bir anlam ifade etmektedir.

İnsanlar gerçeklikle hayalin bir aradalığında kendilerini yeni bir oyun içinde bulurlar. Düş kurmanın bireyde yarattığı serbestlik duygusu bireyin gerçek yaşamın zorluklarına tahammül seviyesini artırırken bir yandan da nesnellik hayalin sınırlarını çizer (Dursun, 2021: 19). Köy seyirlik oyunlarında insanlar gündelik hayatta yapamayacakları hareketleri, söyleyemeyecekleri sözleri oyun içerisinde yapar ve söylerler. Gerçek hayattaki statüsünden, sıkıntılarından uzaklaşan köylüler adeta kendi düşlerinde yarattıkları unsurları oyunlarına yansıtırlar.

Köy seyirlik oyunlarının, bireye toplulukla birlikte düşünme, hareket etme, kültürel bilgi ve uygulamaları hatırlatma işlevini üstlendikleri görülür (Metin-Basat, 2017: 35). Ritüel kökenli köy seyirlik oyunlarının hemen hepsinde görülen ev ev gezilerek yiyecek toplama, oyun sonunda evlerden toplanılan yiyeceklerin yemek yapılması ve hep birlikte yenmesi, oyun içerisinde hep birlikte dans edilmesi, eğlence amacıyla oynanan köy oda oyunlarında ise oyun oynanacağına daha önceden köydeki herkese haber verilmesi, oyun öncesinde veya sonrasında sohbet edilmesi, kahve içilmesi, yemek yenmesi gibi unsurların

yer alması Huizinga'ya göre oyunun topluluk için manevi ve toplumsal bağları kuvvetlendirmesi açısından oldukça önemlidir (Huizinga, 2020: 28). Oyun birlikte var olma, büyüme, gelişme ve açılmadır (Şener, 2019: 310). Toplumsal bağların kuvvetlendiği, oyuncu- seyirci bütünlüğü içinde oynanan oyunlara örnek oyunlardan birisi de *Patates Bulma Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Oyun köye yeni bir misafir geldiğinde oynanır. Erkekler köy odasında toplandıktan sonra, bir kişi aldığı patatesi göstererek “Bu patatesi saklayın, ben koklaya koklaya bulacağım. Bulamazsam buradaki herkese yiyecek ve içecek benden” der ve gözleri bağlanır. Köye gelen misafire fark ettirmeden patatesi saklıyormuş gibi yapıyormuş gibi yapıp patates yerine şapkasının içine yumurta koyulur. Ve gözleri bağlı kişi odadaki herkesi teker teker koklamaya başlar. Koklama sırası misafire geldiğinde, “İşte patates buradaymış.” deyip misafirin şapkasına saklanan yumurtayı vurup kırar. Yumurta misafirin kafasından aşağıya doğru akmaya başlayınca hep bir ağızdan “Köyümüze hoş geldin şakası” diye bağırırlar. Ondan sonra misafire ikramda bulunurlar²² (Gönen, 2011: 200).

Oyun örneğinde oyun için köy odasında toplanan herkes oyuna dâhil olur. Ayrıca köye gelen misafiri oyuna kabul etmeleri, ona şaka yapmaları köye gelen birinin toplum tarafından kabul edildiğinin bir göstergesidir. Oyuna odadaki herkesin dâhil olması, toplu bir şekilde misafire şaka yapılması misafirin topluma kabul edildiğinin bir göstergesidir ve oyun sonunda toplu yemek yenmesi bir dayanışma örneğidir. Ayrıca oyunun içerisinde ciddi olmayan bir tavır vardır. Normal hayatta misafirin kafasında yumurta kırılmazken oyun içerisinde normal karşılanır ve bu duruma gülünür. Ciddi olmayan bu ortamın rahatlığı ve toplumsal kabul oyun için bir araya gelen insanlarda bir rahatlama.

Köy seyirlik oyunları köylülere sosyalleşmek için bir alan açar. Bu alanda köylüler geçmiş ile gelecek arasında köprü görevi gören, devamlılığı sağlayan kültürü aktarırlar. Oyunları oynamak için bir araya gelen insanların hepsinin ayrı birey olmasının yanında toplumu oluşturan en önemli yapı taşı olan kültürün aktarıcısı ve yaşatıcısı konumundadır. Oyunların oynanma amacı zamanla değişse de onlar atalarından mirası yaşatmak için köyde oyun oynarlar. Köylüler hafızalarında yer edinmiş ve kültürel kodlarına işlenmiş olan imgeleri oyunlar aracılığıyla birbirleri ile paylaşırlar. Assmann'a göre en kişisel anılar bile sadece sosyal grupların iletişimi ve etkileşimi üzerinden olur (Assmann, 2018: 44). Birbirleri ile bir kültürlerini yaşatmak için bir araya gelen köylüler toplumsal bir etkinlik

²² Ayrıntılı bilgi için bk. Gönen, 2011.

olan köy seyirlik oyunlarını meydana getirirler. Köy seyirlik oyunları kuşaklar arasında geçmişî anımsatan geleceğe ışık tutan bir köprü görevindedir.

Köy seyirlik oyunlarının oyuncularını herhangi bir eğitim almamış ve profesyonel olmayan oyuncularından oluşur. Onlar oyun oynamayı katılım ve anımsama yolu ile öğrenirler. Atalarından miras kalan oyunlara izleyici olarak katılsalar dahi her an oyuncu olma potansiyeline sahiptirler. Oyuncuların bu özellikleri anımsama ve kültürel geçmişlerindeki tecrübelerine dayanmaktadır. Connerton'a göre anımsamanın gerektirdiği, anımsayan kişinin, onunla geçmişte karşılaşmış, onun deneyimini geçmişte yaşamış ya da onu geçmişte öğrenmiş olmasıdır (Connerton, 2019: 43). Bireyler köy seyirlik oyunlarında birey olmanın dışına çıkarak grup olmanın farkına varırlar. Oyunlar aracılığı ile toplum ile birlikte hareket eder, toplumun kurallarına uyar.

Sonuç olarak; bireylerin tek başına geliştirdikleri ve yaptıkları sanat dalları ve boş zaman aktiviteleri olduğu gibi bireylerin bir araya gelerek toplu bir şekilde yaptıkları sanatlar da vardır. Toplu bir şekilde gerçekleştirilen sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Tiyatro sanatı seyirci-oyuncu bütünlüğü içerisinde oynanan, topluluk ile iletişimin ve etkileşimin olduğu bir sanat dalıdır. Bir tiyatro oyunu sahnede oynanırken bazı durumlarda seyirciler oyuna müdahale edebilir ve oyunun akışını değiştirebilir, bazı geleneksel tiyatro ve Batılı anlamda modern tiyatro türlerinde yeri geldiğinde seyircilerin oyuna dâhil olduğu görülmektedir. Seyircilerin oyuna dâhil olduğu oyunlar daha çok geleneksel tiyatro türlerinde görülmektedir. Geleneksel tiyatro türlerinden birisi de Anadolu köylerinde oynanan köy seyirlik oyunlarıdır.

Köy seyirlik oyunlarında köylüler oyun oynamak için bir araya gelirler. Kendi içinde ikiye ayrılan köy seyirlik oyunlarında ritüel kökenli olan oyunlarda insanlar bir dileği yerine getirmek, doğadan ve tanrılardan beklentilerini onlara sunmak vb. için bir araya gelirken eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenmek, hoşça vakit geçirmek için bir araya gelirler. Oyunlarda bir araya gelen köylü oyununu oynar, birlikte eğlenir, toplu halde yemek yer ve dans eder.

Köy seyirlik oyunları içerisinde atalarından miras kalan unsurları barındırdığı gibi toplumun eğlence ve mizah anlayışını da yansıtır. Oyunlarda gülmeye neden olan unsurlar Anadolu köylüsünün mizah kültürünü yansıtır. Köy seyirlik oyunları geleneksel mizah kuramları ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir. Oyunlardaki ani bedensel dönüşümler, gerçek ile oyun sırasındaki farklı algılamalar uyumsuzluğu meydana getirirken

oyunlarda gülme ile birey ve toplum arasındaki bağı kuvvetlenmesi, gündelik hayattaki statülerinin ve uğraşlarının ciddiyetinden uzaklaşmaları, oyun içerisinde başkasına karşı üstün gelme isteği ve üstün gelme ise insanlar üzerinde psikofizyolojik olarak rahatlamayı meydana getirir.

Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında köylü, atalarından miras kalan ritüelleri, gelenek ve görenekleri yaşatıp aktardığı gibi mizah yaratma eylemlerini ve gülme unsurlarını da aktarır. Oyun içerisinde gülmeye neden olan unsurlar köylünün mizah kültürüne dair izler taşır.

2.3. Köy Seyirlik Oyunlarında Sözü Gösterilmesi ve Mizah Söylemi

Sözlü kültür ürünü olan köy seyirlik oyunlarında mizah yaratma eylemi hareket ve söz ile sağlanır. Oyunlar, her ne kadar göstermeye bağlı bir tür olsa da göstermeye bağlı özelliğinin yanında söze dayalı unsurları da içerisinde barındırmaktadır.

Gündelik yaşam içerisinde yer alan birçok kişi, olay ve durum köy seyirlik içerisinde yer alır. Günlük yaşama ait parçalardan birisi de mizahtır. Oyunlarda, oyuncu bedenini hayvana ya da cansız bir nesneye dönüşümü, danslar, bedensel şakalar vb. gibi unsurlarla yapılan mizah hareketi ile oluşan gülmeyi meydana getirir. Oyunlarda yer alan sözlü şakalar, kelime tekrarları, maniler, oyuncu- seyirci atışmaları, yanlış anlaşılmalara, tersine çevirmelere, olay anına uygun olmayan sözler söylenmesi, argo kullanımı vb. ise söz ile oluşan gülmeyi meydana getirir. Söz üzerinden mizah yaratımı Karagöz, Ortaoyunu, Meddah, Kukla gibi geleneksel tiyatro türlerinde olduğu gibi köy seyirlik oyunlarında da oldukça sık kullanılır.

Mizah, sözlü ve yazılı türlerin her ikisinde de görülür. Sözlü olarak icra edilen ve çeşitli bilim dallarındaki araştırmacılar tarafından derlenip yazıya geçirilen ürünleri bugün inceleme imkânı elde etmekteyiz. Köy seyirlik oyunları da başlarda sözlü olarak icra edilip daha sonraları araştırmacılar tarafından derlenmiş ve yazıya geçirilmiştir. Günümüzde oldukça az oynanan köy seyirlik oyunlarını derlenen ve yazıya geçirilen metinler üzerinden incelemek mümkün hale gelmiştir.

İnsanlar sayısız yoldan iletişim kurar ve bunu yaparken tüm duyularını seferber ederler (Ong, 2014: 19). İnsanların söz ile gerçekleştirdiği iletişimin dışında el kol hareketleri, mimik hareketleri gibi bedensel hareketler de yer almaktadır. Söz ile

gerçekleşen iletişim söz komiğini oluştururken el kol hareketleri, mimikler ve bedensel hareketlerle yapılan iletişim de hareket komiğini oluşturmaktadır.

Bergson'a göre gülünç etkilerin pek çoğu dil vasıtasıyla elde edilir. Dilin yarattığı güldürü çoğunlukla bir dilden diğerine çevrilemez. Çünkü tüm varlığını cümlenin yapısına veya sözcük tercihine borçludur. İnsanlardaki veya olaylardaki özel dalgınlıklara dil vasıtasıyla işaret ediyor değildir. O, dildeki dalgınlığı vurgular. Burada artık gülünç hale gelen dilin kendisidir (Bergson, 2011: 73). Anadolu coğrafyasının farklı köylerinde oynanan köy seyirlik oyunları içerisinde köylülerin kendilerine has deyimlerini, atasözlerini, manileri ve kelimeleri içerir. Bu yüzden köy seyirlik oyunlarını ait olduğu kültüre yabancı biri izlerse o oyundan hiçbir şey anlamayacaktır. Çünkü oyundaki kelimelerin kültüre yabancı olan kişinin anlam ve kavram dünyasında, kültürel kökeninde hiçbir şeyi karşılamaz. Bu durumda evrensel olan gülme kavramının yanında mizah kavramının yerelliği dikkat çekmektedir ve komedi unsuru olarak kullanılan ve gülmeyi meydana getirmek için kullanılan deyimler, atasözleri, maniler ve kelimeler bir dilden başka bir dile çevrilemez.

Hedef kitlenin, kendisine yöneltilen şakayı, kaynağında kodlandırıldığı biçimiyle anlamlandırabilecek, yorumlayabilecek ve uygun tepkiler verebilecek dilbilimsel, sosyokültürel ve edebi yeterliliğe sahip olması gerekir. Mizahı üreten ve muhatap arasında, kodlanan mesajı çözümleyebilecek dilbilimsel yeterlilik; mizahın mesajında yer alabilecek kişi, yer, olay vb. olguların kaynağı, işlevi ve bağlamı konusunda bilgi denkliği; benzer şekilde, mizah ve şakada mecazda kodlanmış ibareyi/ deyişi yorumlayabilecek bilişsel ve entelektüel düzey, mizahın hedefine ulaşmasındaki olmazsa olmaz koşullardır (Öğüt- Eker, 2014: 91). Köy seyirlik oyunlarını oynayanlar ve izleyenler aynı kültür kökenine sahip, aynı hayatı ve duyguları paylaşan insanlardır. Oyunu oynayanlar ve izleyenler arasında herhangi bir kültür farkı olmadığı için oyun onlar için anlamlıdır ve gülmeyi meydana getirir.

Köy seyirlik oyunlarında gülmeyi oluşturan atasözleri, deyimler, maniler, tekerlemeler Orta Asya ve Anadolu kültüründen birçok iz taşımaktadır. Sözlü kültür insanı olan Anadolu köylüsü, oyun içerisinde kullandıkları sözlü söylemlerle geçmişine bir ayna tutmakta, oyunu izleyen genç nesillere aktarım yapmaktadır.

W. Ong'a göre sözlü kültür metinden yoksundur (Ong, 2014, 49). Köy seyirlik oyunlarını oynayan oyuncular da kendi oynadıkları oyunları yazı ile kayıt altına almamışlardır. Yazı icat edildikten sonra ve çeşitli teknolojilerin icat edilmesi ile birlikte

arařtırmacılar sözlü kültür ürünlerini kayıt altına almıřlardır. Kayıt altına alınan sözlü kültür ürünlerinden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır. Çoğunluęu okur yazar olmayan köylüler oyunlarını bir metne baęlı kalmadan oynamıřlardır. Daha sonraları Anadolu köylerini gezen farklı arařtırmacılar oyunları derleyip oyunların yazılı metinlerini oluřturmuřlardır. Arařtırmacılar oyunları kaydedene kadar geöen süreçte köylüler oyunlarını sözlü olarak yařatmıřlar ve aktarmıřlardır.

Köy seyirlik oyunları oynandıęı kültürün dilinden ayrı düşünülemez. Çünkü oyunlarda kullanılan dil oyunların oynandıęı coęrafyanın yařam kořulları, eęitim düzeyleri, sosyal statüleri, köylülerin anlam ve kavram dünyalarına ait birçok Őey hakkında bilgi vermektedir. Oyunlardaki mizahi söylemler ise Anadolu köylüsünün mizah dili hakkında bilgi vermektedir. Oyunlarda kullanılan dil, oyuncuların hem gündelik dilini hem de sanat dilini yansıtır. Köylüler oyunlarda gündelik hayatlarında kullandıkları dilin dıřına ıkmazlar, oyunlar için yeni terimler ya da süslü kelimeler kullanmazlar. Bu da oyunlarla geröek yařamın i ie geötięinin bir göstergesidir.

Gündelik dil kuřaktan kuřaęa süzölerek gelen büyük bir deneyim ve sezgi mirasını, onlardan kaynaklanan ayrımları iinde barındırmaktadır (Austin, 2020: 18). Gündelik dilin ve yerel söylemlerin yer aldıęı oyunlara örnek oyunlardan birisi de *Yemeni Kıyılama Oyunu*'dur. Oyun kısaca Őöyledir:

Oyun bir usta ve iki ırac arasında oynanır. Ü oyuncunun da pantolon paaları dizlerine kadar sıvalıdır. ıracların elinde birer tane sopa vardır. Usta elinde aksesuar olmadığı halde ayakkabı dikme ve iplik mumlama gibi hareketleri mimle yapar aęzı ile de gerekli efektleri yapar. Müřteri gelir, "Usta, yemenimi kıyılar mısınız?" diye sorar. Usta, "Arkadař ben bunu kıyılarıım ama kıyıladıęım zaman ayakkabı kıyısından sökülür." Cevabını verir ve kavga etmeye bařlarlar. Oyun karřılıklı söz atıřmaları ve birbirine vurma ile devam eder²³ (Karadaę, 1977: 149).

Oyun ierisinde dikiř dikmek anlamına gelen "kıyılamak" kelimesi ok sık kullanılmaktadır. Oyunun konusunu oluřturan ayakkabı dikme ile müřteri ve usta arasındaki sözlü atıřmalar ve birbirine vurmalar oyundaki gülme unsurunu oluřturur. Oyundaki oyuncuların birbirine karřı söylemleri ve vurmaları birbirlerine karřı üstünlük kurmaya alıřtıklarının da bir göstergesidir. Oyundaki müřterilerin ayakkabıyı diktirmek istemeleri,

²³ Ayrıntılı bilgi için bk. Karadaę, 1977.

ustanın ise dikmemek için uğraşması ile oyuncu müşteri arasındaki atışma ile üstünlük savaşı başlar. Söz ve hareketle yapılan bu üstünlük savaşı seyircilerin gülmesine sebep olur.

Eflatun, gülmeyi, “Zayıf ve zararsız olmak şartıyla, bir kişinin diğerleri üzerinde üstünlük kurma isteğinin bir ifadesi” şeklide tanımlayarak gülme ve üstünlük duygusu arasındaki ilişkiye dikkat çeker (Öğüt- Eker, 2014: 141). Şaka da mizahi bir dille kişinin üstünlük duygusu ile karşısındaki zayıf görmesi ile meydana gelir. Eagleton’a göre kendimizden başkalarının zafiyetlerine veya kendi önceki yenilgilerimize zıt bir üstünlüğe güleriz (Eagleton, 2019: 45).

Mizahi dil, komiği kendisi yaratır. Çeşitli dil oyunları ile olağan dilin dışına çıkar; var olan dil bilgisini altüst eder ve gündelik dilden farklı bir yol izleyerek komik hale gelir. Kişi üstünlük kuramında olduğu gibi böyle kuralları altüst eden dili kullanan kişiyi kusurlu görüp onu karşısında kendini üstün hisseder (Usta, 2009: 95). Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların kullandığı mizahi dil, gündelik hayattaki dil kurallarının olmadığı bir dildir. Oyun içerisinde kelimelerin yer değiştirdiği, tekrarlandığı ve dil bilgisi kurallarının yıkıldığı söylemler yer almaktadır.

Her kültür bağlayıcı bir yapı oluşturur. Bu yapı hem sosyal boyutta hem de zaman boyutunda birleştirici ve bağlayıcıdır. Ortak deneyim, beklenti ve eylem mekânlarından bir sembolik anlam dünyası yaratarak, birleştirici ve bağlayıcı gücüyle güven ve dayanak imkânı sağlayarak insanları birbirine bağlar. Kültürün bu yanı eski metinlerde “adalet” kavramı altında işlenir (Ong, 2014: 23). Köy seyirlik oyunlarında, oyuna katılan oyuncular isim vermeden komşusunun yaptığı bir hatayı düzeltmeye çalışır, ona dargınlığını dile getirir ya da daha önceki oyunlarda kendisine yapılan bir şakanın öcünü alır. Bütün bunlar yapılırken uyarmalar mizahi bir dille karşı tarafa iletilir ve aynı hatanın tekrarlanmaması sağlanır. Oyun içerisindeki mizahi dil insanlar arasındaki paylaşımın, sohbetin ve karşılıklı ilişkilerin zarar görmeden devam etmesinde bir araç olarak kullanılır.

Oyundaki şakalaşma oyunlardaki dokunulmazlığı içinde hoşlanılmayan tavırların dile getirilişi ve böylece birlikte yaşam kurallarının hatırlatılmasını sağlar. Bu da oyunların işlevselliği açısından dikkat çekmektedir. Oyuncular, kırgınlıklarını ya da iletmek istedikleri mesajı oyun içerisinde sert ve kırıcı olmayan bir dille karşıdakine iletir. Oyundaki şakalarda sert ve kırıcı bir dil kullanılsa dahi insanlar kırılmaz çünkü sert ve kırıcı bir dille ve üstünlük duygusu oyun gereğidir, oyun gereği yapılan hiçbir şey ciddiye alınmaz.

Günlük hayattaki öç alma kırıciyken oyunla ikaz yumuşak ve eğlencelidir. Çünkü iletilmek istenen mesaj, oyun gereği mizahi bir dille iletilir ve oyunun gerçek hayatın ciddiyetinden sıyrılmışlığı ile daha yumuşak hale gelir.

Üstünlük Kuramına göre, herhangi bir gülmece ögesini ya da fikrayı okuyan, duyan, seyreden bir kimse, olay kahramanının yaptığı yanlışlığı kendisinin yapmayacağından emin olarak, kendisini gülmece kahramanından daha üstün hisseder, bir rahatlama duyar, bu durumu hoşuna gider ve güler (Özünü, 1999: 21). Tiffany Watt Smith'e göre hasımlarımızın başarısızlıklarına kendi başarılarımızdan daha çok güleriz (Watt Smith, 2020: 19). Köy seyirlik oyunlarında dil sürçmelerine, yanlış kelime kullanımlarına, konuşma bozuklukları olan birinin taklitlerine yer verilir. Oyunlarda bu unsurlara yer verilmesi gülmeyi meydana getirir.

Köy seyirlik oyunlarında söz ile sağlanan mizahta olmayan bir şeyi olmuş gibi anlatmak, normal olan şeyleri normal olandan büyükmüş gibi ya da küçükmüş gibi anlatmak gibi abartılı sözlere yer verilir. Bu abartmalar söz ile sağlanan mizahta gülmeyi meydana getiren önemli unsurlardandır. İçerisinde abartmaya yer veren oyunlardan birisi de *Hakimlik Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Köy odasında bir mahkeme kurulur. İdareci oyuncuların kulaklarına eğilip aslan, serçe, arı, sinek vs. isim söyler. Oyunculardan biri davacı olarak hâkimin huzuruna çıkar. Hâkim, davacıya adını sorar. Davacı, adının aslan olduğunu söyler. Hâkim şikayetini sorar. Davacı, birinin onu sıkıştırıp para istediğini, vermediği taktirde onu öldüreceğini söyler. Hâkim diğer oyuncuya adını sorar. Oyuncu, adının serçe olduğunu söyler. Hâkim kararını verir. Karar şöyledir: Bir serçe bir aslanı öldüremeyeceğinden aslan serçeye iftira etmiştir. Cezası karakaplıya göre 5 turadır der. Sonra serçe aslana borcunu öder. Oyun bu şekilde çelişkiler içinde devam eder²⁴ (Karadağ, 1977: 229).

Oyunda oyunu oynayanlar insan olmasına rağmen oyunculara birer hayvan ismi verilmiştir. Oyunda davacının aslan olması, davalının ise serçe olması oyun mantığı içerisinde normal kabul edilebilir. Ancak, serçenin aslanı öldürmekle tehdit etmesi, hâkimin ise bunun mümkün olmayacağını söyleyerek gerçek hayata bir gönderme yapmaktadır. Oyundaki oyunculara verilen hayvan isimleri ile onların yaptıkları davranışlar birer zıtlık

²⁴ Ayrıntılı bilgi için bk. Karadağ, 1977.

oluştururken aynı zamanda olayların abartılmasıdır da. Bergson'a göre göre küçük şeylerden büyük şeylermiş gibi söz etmek genellikle *abartmaktır*. Abartma uzarsa ya da özellikle sistemli olarak yapılırsa komiktir. İşte o zaman gerçekten bir aktarım yöntemi gibi görünür. O kadar çok güldürür ki kimi yazarlar komiği nasıl alçalma ile tanımlamışlarsa, kimileri de abartma ile tanımlamışlardır (Bergson, 2015: 86). Oyun örneğinde davacının aslan olması, davalının ise serçe olması gerçek hayat düşünüldüğünde aslanın serçeden güç ve kuvvet olarak üstün olması, onu avlayarak yemesi bir üstünlüktür.

Mizahçılar, dilin anlatım imkânları aracılığıyla dili çeşitli oyunların içine çekerek onu komik hale getirirler (Usta, 2009: 97). Köy seyirlik oyunlarını oynayan oyuncular, çeşitli dil oyunları ile seyirciyi güldürmeye yönelik sözler söylerler. Oyunlarda kelime tekrarları, yanlış anlaşılmalara, tersine çevirmeler, argo kullanımı, mecazlar, yerel dil kullanımı sözlü mizah yaratma unsurlarıdır.

Bergson'a göre söze dayalı mizah, yineleme, tersine çevirme, dizilerin birbirinin içine girmesi ile meydana gelir (Bergson, 2011: 64). Bir oyun kurgusu içinde mizahı yaratan etkenlerden biri, mizahın eğlendirmeyi hedeflediği kitlede olumlu duyguları, sempatisi ağır basan kahramanların belirli sözcük ya da sözcük öbeklerini çeşitli vesilelerle, sürekli biçimde tekrarlamalarıdır (Öğüt- Eker, 2014: 91). Yinelemelerle gülmenin meydana geldiği oyunlara örnek oyunlardan birisi de *Finkılı Fiş Oyunu*'dur. Oyun kısaca şöyledir:

Üçer kişiden oluşan iki grup belirlenir. Oyun başlamadan önce kaybeden grup horoz ya da hindi getirecek diye pazarlık yapılır. Bu pazarlıktan sonra odanın ortasına daire şeklinde oturulur. Oyuna başlamak için, “finkılı fiş” tabirinin gruplar arasında hızlı ve doğru söylenmesi şarttır. Finkılı fiş tabirini yanlış söyleyen grup, kimseyi görmeyecek şekilde yere yatırılır. Oyunu bitirmek için bir skor belirlenir. Ebe olan grup değnekle yerde yatanlara vurur. Kime vurulduysa, vuranın kim olduğu sorulur. Eğer bilirse 5 puan verilir ve diğer grup yere yatar. Gruplardan biri belirlenen skora ulaştığı zaman oyun biter ve kaybeden taraf oyun başlamadan önce söylenen horoz ya da hindiyi alır. Oyun sonunda alınan ürünler hep birlikte yenir²⁵ (Gönen, 2011: 14).

Oyun örneğinde aynı seslerin tekrarı olan “finkılı fiş” tabirinin oyuna katılanlar tarafından tekrar edilmesi, tekrar sırasındaki dil sürçmeleri gülmeyi meydana getiren sözlü mizah yaratma eylemidir. Oyunda yanlış söyleyenlerin yere yatırılması, galip gelenlerin ise

²⁵ Ayrıntılı bilgi için bk. Gönen, 2011.

onlara vurması, “finkılı fiş” tabirini doğru söylemeye çalışmak da iki grup arasındaki üstünlük duygusundan kaynaklanır.

Köy seyirlik oyunlarında gülmeyi meydana getiren sözlü unsurlardan birisi de argo kullanımınıdır. Komik türlerin hemen hepsinde argo kullanımına yer verilmiştir. Kukla, Karagöz ve Hacivat, Ortaoyunu, Meddah gibi, metne dayanmayan ve tasarlanmış yazılı kurgusu bulunmayan, oyuncularının yetenekleri, becerileri ve birikimleriyle irticalen oynanan geleneksel Türk temaşa sanatları ve köy seyirlik oyunlarında argo kullanımına yer verilmiştir (Öğüt- Eker, 2014: 95). Argo kullanımının olduğu oyunlara örnek olarak *Hırsız Oyunu* verilebilir. Oyun kısaca şöyledir:

Tüccar, “Bu köyün muhtarı kim?” diye sorarak oyunu başlatır. Seyirci, “Ne edeceksin?” diye sorar. Tüccar, “Lazım, yüzüne eski pestil saracağım!... İstiyorum işte, elbet bir derdim var ki soruyorum.” diyerek muhtarın kim olduğunu öğrenir ve muhtar ile konuşmaya başlayarak dört kişi tarafından soyulduğunu söyler ve kendisine inandırmaya çalışır. Hırsızların kim olduğunu bildiğini söyleyip seyirci arasından dört kişiyi belirler ve bu kişilerin hırsız olduğunu söyler. Oyun sonunda bu dört kişiye gavat, kerhanacı gibi hakaret içeren sözler söyler, onları döverek öldürür ve oyun biter²⁶ (Düzgün, 1994: 120-121).

Oyunda seyircinin tüccara muhtarı ne edeceksin diye sorması üzerine tüccarın “Yüzüne eski pestil saracağım!” cevabı seyircinin hiç beklemediği bir cevaptır ve bu cevap tüccarın seyirci üzerinde üstünlük kurma çabasıdır. Oyun boyunca gavat, kerhanacı gibi hakaretler etmesi ve oyunculara fiziki kuvvet uygulaması oyun içerisindeki mizahi unsurları oluşturmaktadır. Oyun, içerisinde sözlü hakaret ve fiziki kuvvet içermesine rağmen oyun bittikten sonra oyunu oynayanlar arasında problem olmaması her şeyin oyunda kalması ve günlük hayata yansıtılmamasından kaynaklanır. Oyunların dokunulmazlığının olması şaka için müsait bir ortam oluşturarak eğlenceyi ve gülmeyi meydana getirir.

Sonuç olarak; Sözlü kültür döneminde yaşamış Anadolu köylüsü, yazı icat edildikten sonra da sözlü geleneklerinden vazgeçmemiş oyunlarında hareketin yanında söze de yer vermişlerdir. Sözlü kültür ürünü olan köy seyirlik oyunları, içerisinde ait olduğu coğrafyanın dili, dini, geçim kaynakları, mizahı ve gülme unsurları hakkında da bilgi vermektedir. Oyunlardaki mizah dili köylünün dil yaratma ve mizahi dili kullanma, şaka yolu ile gündelik hayatın düzenlenmesi, birlikte gülme, bazı kişilerle dalga geçme, karşılıklı

²⁶ Ayrıntılı bilgi için bk. Düzgün, 1994.

şakalaşma olarak kullanılır. Oyunlarda kullanılan mizahi dil gündelik hayatın ciddiyetinden uzak bir dildir.

Günlük hayatın ciddiyetinin oyunlara yansımaması oyunda şaka için uygun bir ortam oluşturmaktadır. Oyuncuların gerçek kimliklerinden sıyrılmaları ve karşı tarafa iletmek istedikleri mesajı şaka yoluyla iletirler. Oyunlarda şaka, sadece mesaj iletmek için yapılmaz. Bir kişinin karşı taraftan üstün olma duygusu şakaları meydana getiren bir durumdur. Oyunlarda üstünlük duygusu ve rekabet mizahi araç olan dil ve söz ile açığa çıkmaktadır. Birlikte yaşayan insanların günlük hayatlarındaki sorunlar oyunlarda şaka yoluyla dile getirilmiş ve çözülmeye çalışılmış, bu sorunların bir daha yaşanmaması üzerine temellendirilmiştir. Oyunlardaki şaka yollu ikaz yumuşak ve eğlenceli bir hale getirilerek gündeme getirilmiştir.



SONUÇ

Orta Asya ve Anadolu geleneklerinden beslenen köy seyirlik oyunları kış girişinde, bahar aylarının karşılama dönemlerinde, harman ve hasat zamanı, hayvanların üreme ve doğum zamanları, nişan, kına gecesi, düğün, sünnet düğünü gibi geçiş dönemi törenlerinde, köylülerin çok fazla uğraşının olmadığı uzun kış gecelerinde hoşça vakit geçirmek için oynanmaktadır.

Bu çalışmada ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunları ve eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları olarak kendi arasında ikiye ayrılan köy seyirlik oyunlarından eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunları geleneksel mizah kuramlarından “uyumsuzluk kuramı”, “rahatlama kuramı” ve “üstünlük kuramı” ile birlikte düşünülmüştür.

Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları, Anadolu köylüsünün gelenek ve göreneklerini, örf ve adetlerini, gündelik yaşam biçimlerini yansıttığı gibi köylünün mizah kültürünü de yansıtmaktadır. Oyunlar içerisinde köylünün mizah yaratma eylemlerini ve gülme unsurlarını da barındırmaktadır. Bu çalışmada köy seyirlik oyunları gülme, mizah, birlikte eğlenme fikirleri geleneksel mizah kuramları ile birlikte düşünülüp oyun örnekleri ile incelenmiştir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu başlığı altında incelenen köy seyirlik oyunları, oyunların yazılı bir metnin olmaması, oyunu oynayanların profesyonel oyuncular olmaması ve oyunların sergilendiği özel bir sahnenin olmaması ile Karagöz, Ortaoyunu gibi İstanbul merkezli geleneksel Türk tiyatrosu türlerinden ve Batılı anlamda modern tiyatro türlerinden ayrılmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarını diğer geleneksel Türk tiyatrosu türlerinden ve Batılı anlamda modern tiyatro türlerinden ayıran en önemli özelliklerden birisi de oyunların oynanacağı belirli bir sahnenin olmamasıdır. Oyunların sahnesiz oynanması köydeki her yerin oyuna dâhil olup her yerin bir tiyatro sahnesine dönüşmesi demektir. Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarının sahnelerini tarlalar, çeşme başları, köy meydanları, damlar, avlular gibi açık alanlar oluşturur. Eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarının mekânlarını ise köy odaları, sohbet odaları, kahvehane, yâren odaları ya da köylünün evi gibi kapalı mekânlar oluşturmaktadır. Köylünün evi, herhangi bir evin salonu, köylülerin sohbet ettiği odalar oyun zamanında gerçekteki kullanım amacından uzaklaşarak köylünün oyunun konusuna göre oluşturduğu tarla, berber dükkânı, ahır, düğün

alanı gibi hayali mekânlara dönüşen kapalı mekânlar köylü için tiyatro sahnesidir artık. Oyunlarda tiyatro sahnesine dönüşen kapalı mekânlar, köylülerin sosyalleşmesi için bir araçtır. Anadolu köylüsü bu mekânlarda bir araya gelerek kültürel anlamda ortak bir paydada buluşur, dertlerini, kederlerini, mutluluklarını paylaşırlar.

Anadolu köylüsünün sosyalleşme alanlarından biri olan köy odaları ve evleri onların kültürel hafızalarını güçlendirici, geçmişine göndermeler yapan, geleceğe kültür aktaran önemli eğlence ortamlarından birisidir. Oyun oynamak için kapalı mekânlarda bir araya gelen köylü orada gündelik yaşamdaki stresinden uzaklaşarak kendisine bir eğlence ortamı hazırlamaktadır. Bu eğlence ortamlarında köylüler toplu şekilde oyun oynar, dans eder, yemek yer ve eğlenir.

Çalışmanın giriş bölümünde, geleneksel Türk tiyatrosunun İstanbul dışında yer alan ve ulaşımın zor ve sıkıntılı olduğu yerlerde oynanan köy seyirlik oyunlarının geleneksel Türk tiyatrosunda köy- kent ikiliğine sebep olması, köy seyirlik oyunları ile ilgili yapılan çalışmalara, köy seyirlik oyunlarının oynandığı mekânlara ve bu mekânların bağlamsal olarak Türk eğlence kültürüne katkısına, köy seyirlik oyunlarında kullanılan dekor, kostüm ve makyaja, oyunların profesyonel olmayan oyuncularına, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunları ve eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları incelenmiştir. Bu bölümde, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunları ve eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları karşılaştırıldığında; eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarının oynanma amacının belli bir dileği yerine getirmek, tanrılara kurban kesmek, ata ruhlarına ve doğaya olan saygıyı dile getirmek değil, eğlenmek, birlikte gülmek, boş zamanları oyun ile değerlendirmek olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmanın birinci bölümünü “*Kavramsal ve Kuramsal Çerçeve: Oyun ve Mizah İlişkisi*” ana başlığı oluşturmaktadır. Bu başlık altında Aristoteles’ten Platon’a kadar birçok düşünürün üzerinde durduğu, felsefe, psikoloji, teoloji, sosyoloji, edebiyat gibi farklı disiplinlere araştırma konusu olan mizah kavramı köy seyirlik oyunları örneğinde incelenebilir bir özellik göstermektedir. İçerisinde gülme ve güldürmeye yönelik unsurlar bulunduran, oyuncuların ve seyircilerin birbirlerine fiziksel ve sözel şakalar yaptığı ve köylülerin hoşça vakit geçirmek için bir araya geldiği köy oda oyunlarının oynanma amacı gülme, eğlenme ve oyun fikridir.

Çalışmanın bu bölümünde mizah, kültürel bir bakış açısı ile değerlendirilmiştir. Mizah tarihi ve çeşitli mizah çalışmaları incelendiğinde mizahın felsefik ve psikolojik

anlamlarının dışında kültürel bir boyutunun olduğu da tespit edilmiştir. Türk kültürünün birçok farklı yönünü yansıtan köy seyirlik oyunları Türklerin mizah kültürünü de içerisinde barındırmaktadır. Köy seyirlik oyunları incelendiğinde oyunların köylülerin gülme temelli bir organizasyona toplu bir şekilde katılmaları, bu katılımları belirli aralıklarla tekrarlamaları ve gelecek kuşaklara aktarmaları mizahın birleştirici gücünü ve kültürel yönünü destekler niteliktedir.

Türk eğlence kültürünü meydana getiren önemli mekânlardan birisi de köy odaları, köy kahvehaneleri, sohbet odaları, köylülerin evi gibi kapalı mekânlardır. Bu mekânlarda bir araya gelen insanlar günlük hayatın sıkıntılarında bir an olsun uzaklaşarak kendilerine yeni bir alan açarlar ve eğlenirler. Köy seyirlik oyunlarında eğlence ortamını yaratan unsur “-miş gibi yapma” duygusunun hâkim olduğu oyun fikridir. Anadolu köylüsü günlük uğraşlarının az olduğu uzun kış gecelerinde oyun fikri ile bir araya gelir. Hoş vakit geçirme araçlarından biri olan oyun fikri köy seyirlik oyunlarında gülmeyi meydana getiren mizah ile içe içe geçmiş bir şekilde eğlence ortamlarını meydana getirmektedir. Köylüler bu eğlence ortamlarında birlikte güler, eğlenir, hoş vakit geçirir ve rahatlarlar.

Eğlenme ve gülme için bir araya gelen köylüler sosyal bir grup oluştururlar. Küçük yerleşim birimi olan köylerde oluşan bu sosyal gruplar bir araya gelerek ait oldukları kültürü hatırlatırlar, yaşatırlar ve aktarırlar. Köy seyirlik oyunları da bireylerin bir araya gelerek oynadıkları oyunlardır. Köy seyirlik oyunlarında toplu şekilde bir araya gelme, toplu şekilde dans etme, toplu bir şekilde yemek yeme ve eğlenme fikri köylülerin ortak bir paydada bulunduğu, toplu halde hareket ettiklerinin göstergesidir. Temel amaçları eğlenmek ve eğlendirmek olan bu küçük sosyal gruplar bir grup folkloru oluşturmaktadır. Köylülerin kendilerine has tiyatro türü olan köy seyirlik oyunlarında, W. Bascom’un folklorun dört işlevinden biri olarak belirttiği grupların ortak görüşlerini yansıtan, onların hayal dünyalarına yer veren ve onların grupça yaptıkları kültürel aktiviteleri yansıtan folklor ürünlerinin “eğlenme ve eğlendirme işlevi” açıkça görülmektedir.

Birçok düşünürün üzerinde düşündüğü ve araştırma yaptığı mizah ile ilgili çalışmalar arttıkça çeşitli mizah kuramları oluşmuştur. Tarihsel süreç içerisinde mizah ile ilgili tıp alanından kültürel alana kadar birçok işlevi üzerinde durulmuştur. Bu çalışmada gülmeye neden olan mizahın o an olan ve gerçekte olanın arasındaki farkın gülmeye neden olduğu fikrine dayanan uyumsuzluk kuramı, gülmenin insanda ve toplumda meydana getirdiği psikofizyolojik olarak rahatlama olarak tanımlanan rahatlama kuramı ve kişinin

başkasından üstün olduğuna ve bu üstünlüğün de gülmeye neden olması fikrine dayanan üstünlük kuramı köy oda oyunları örneklerinde incelenmiş ve geleneksel mizah kuramlarının köy oda oyunları örneklerinde varlığı tespit edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünü “Köy Seyirlik Oyunlarında Taklit ve Mizah” ana başlığı oluşturmaktadır. Köy seyirlik oyunlarında mizahı yaratan önemli unsurlardan birisi de taklittir. Oyunlarda, çeşitli hayvanların, cansız nesnelere veya insanların taklidi yapılır. Bu taklitler hem hareketle hem de söz ile gerçekleşir. Oyunlardaki bedensel dönüşümler, danslar ve fiziksel şakalarla meydana gelen gülme hareketi ile sağlanırken sözlü atışmalar, bazı hayvanların, nesnelere ve insanların ses taklitlerinden meydana gelen gülme ile de söz komiği meydana gelmektedir.

Çalışmanın bu bölümünde insanın doğasında doğuştan var olan ve yetişkinlik döneminde anlam kazanan taklit kavramı eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları örneğinde oyun ve gülme fikri ile birlikte düşünülmüştür. Doğayı, hayvanları, çeşitli nesnelere doğduğu andan itibaren taklit eden insan zaman ilerledikçe temel korunma güdüsünden ve ihtiyaçlarından dolayı yaptığı taklitleri zamanla terk ederek tiyatral anlamda taklitler yapmaya başlamıştır.

Taklidin olmazsa olmaz olduğu sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Tiyatro eserlerinde yer alan taklitler bireyden, toplumdaki ve kültürden izler taşımaktadır. Köy seyirlik oyunlarında yer alan taklitler Türk insanından, toplumdan ve kültüründen izler taşımaktadır. Oyunlarda yer alan taklitler Türk kültürünün bir parçasıdır. Oyunun oynandığı coğrafyaya yabancı olan birisi oyunda yer alan taklitleri ve şakaları anlamakta güçlük çeker. Yapılan taklitlerin kültüre yabancı biri tarafından anlaşılması mizahın yerelliği konusuna dikkat çeker. Köy seyirlik oyunlarında evrensel olan gülme kavramı yerel mizah yaratma eylemlerinden doğmaktadır. Tiyatro sanatında yer alan taklitler çoğunlukla seyirciyi güldürmeye yöneliktir. Geleneksel Türk tiyatrosunun bir kolu olan köy seyirlik oyunlarında da seyircinin gülmesine yönelik taklitler yer almaktadır. Oyunlarda yer alan taklitler, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden oyunlarda doğayı taklit etmek, çeşitli taklitlerle ata ruhlarına ve tanrılara korkuyu ya da saygıyı gösterme amaçlı iken eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında ise tamamen mizahi amaçlı ve seyirciyi güldürmeye yöneliktir.

İnsanların yaptığı taklitler incelendiğinde bu taklitlerin çoğunlukla doğayı, kutsal sayılan hayvanları ve tanrıları yerine koydukları şeylerin taklididir. Bu taklitler içerisinde

dinsel- büyüsel bir özellik taşıdığı görülmektedir. Ancak, değişen gelişmeler ile insanoğlu doğaya hükmetmeye başlamış ve onu taklit etme gereği zamanla azalmıştır. İlerleyen zamanla ve çeşitli değişmelerle dinsel- büyüsel özelliklerini kaybeden taklitler daha çok gülmeye ve güldürmeye yönelik bir hal almıştır. Köy seyirlik oyunlarında görülen taklitler de daha önceleri dinsel- büyüsel bir özellik taşıırken zaman ilerledikçe gülmeye ve güldürmeye yönelik bir hal almıştır.

Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunları incelendiğinde oyun içerisinde yer alan taklitleri; insanların taklidi, hayvanların taklidi, nesnelere taklidi olarak incelenebilir. Oyunlarda yer alan insan taklitleri, engelli bir beden canlandırılması, bir kadının veya erkeğin karşı cinsi canlandırılması olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlarda yapılan insan taklitleri oyunculara gerçek hayatın ciddiyetinden uzak, sosyal statülerin eşit olduğu bir imkân sunar. Gerçek hayatın ciddiyetinden uzak, statü farkının olmadığı bir yapıda oynanan oyunlar hem oyuncuların hem de seyircilerin rahat davranmasını sağlar. Oyunlarda bir erkeğin ya da kadının karşı cinsi canlandırılması, engelli bir insan bedeninin canlandırılması, konuşma bozuklukları olan birinin taklit edilmesi ise uyumsuzluğu meydana getirir. Oyunlardaki bu uyumsuzluk ise gülmeyi meydana getiren önemli bir unsurdur.

Köy seyirlik oyunlarında insan taklitlerinin yanı sıra hayvan taklitlerine de oldukça yer verilmektedir. Avcı- toplayıcı ve konar- göçer yaşam tarzına sahip olan Türk toplulukları için hayvanlar önemli bir yere sahipti. Tarih boyunca hayatlarının her aşamasında yer alan hayvanlar topluluklarının sanatlarında da kendilerine yer bulmuştur. Köy seyirlik oyunları incelendiğinde hayvan benzetmeceleri, ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarında çoğunlukla kutsal bir anlam ifade eden, ata ruhlarına ve hayvanlara duyulan saygı olarak yer alır. Zamanla değişen şartlar ile köy seyirlik oyunlarının oynanma amaçları da değişmiştir. Artık köylünün atalarından miras kalan kültür öğeleri zamanla şekil değiştirerek günümüze kadar gelmiştir. Zamanla değişen türlerden birisi de köy seyirlik oyunlarıdır. Tarım ve hayvancılık alanında yaşanan teknolojik gelişmeler ile köylünün doğadan bir şey isteme, tanrılara ve doğaya karşı duydukları korkular azalmış oyunlarını artık sadece eğlenme amacıyla oynamaya devam etmişlerdir.

Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında hayvan yapılan hayvan taklitleri dekor, kostüm ve aksesuar azlığından dolayı insan bedeninin kullanımını gerektirir. Oyunlar kapalı mekânlarda oynandığı için oyunlara canlı hayvanlar dâhil edilemediği için oyuncular oyun sırasında kendi bedenlerini hayvana dönüştürürler. Oyun sırasında bir hayvana

dönüşen insan bedeni kendi gerçek kimliğinden ve görüntüsünden uzaklaşarak taklidini yaptığı hayvanın bedenine dönüşmektedir. Hayvan bedenine dönüşen insan bedeni hem ses olarak hem de görüntü olarak artık bir insan değil, taklidi yapılan hayvan bedenidir. Bedensel olarak değişen insan bedeni ise gerçekten farklı algılanarak komik hale gelir. Komik hale gelen insan bedeni üzerinden oluşan gülmeyi ise uyumsuzluk meydana getirir. Köy seyirlik oyunlarında yer alan insan bedeninin hayvana dönüşümü uyumsuzluktur ve geleneksel mizah kuramlarından olan uyumsuzluk kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Oyunlarda taklidi yapılan kurt, kartal, deve, koyun, keçi vb. gibi hayvanlar Anadolu köylüsünün geçmişinden gelerek gündelik hayatlarında işlevsel olarak yer alan hayvanlardır. Bu hayvanlara hem saygı duyulmuş hem de onlara bir kutsiyet atfedilmiştir. Zaman içerisinde değişen şartlarla oyunlarda yer alan hayvanlara yüklenen anlamlar da değişmiştir. Eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında yer alan hayvan taklitleri köylünün hem atalarından miras kalan anlamını kültürel olarak incelenebilirken hem de gülmeyi meydana getirmesinden dolayı mizah kültürü açısından incelenebilir bir özellik göstermektedir.

Köy seyirlik oyunlarındaki bedensel dönüşümlerden biri de insan bedeninin cansız bir nesneye dönüşümüdür. İnsanlar uzun uğraşları ve gündelik yaşamlarından elde ettikleri tecrübeleri ile hayatlarında yer alan nesnelere de taklit etmişlerdir. Batılı anlamda modern tiyatro türlerine göre oldukça az dekor kullanılan köy seyirlik oyunlarında oyuncular insan ve hayvan taklitlerinin yanında cansız nesnelere de taklit etmişlerdir.

Oyunlarda dekor, kostüm ve aksesuarın az olması insan bedeninin sınırlarını aşmasına, başka bedenleri ve nesnelere deneyimlemesine imkân sunar. Oyunlarda insan bedeni bir sandalye, masa, köruk, taş veya başka nesnelere dönüşebilir. Oyuncular bu dönüşümlerde ellerinden ya da ayaklarından bağlanır, elleri ve ayakları birleştirilir, şiddet derecesinde fiziksel şakalara maruz kalabilir. Tüm bu şiddet içeren durumlar oyunun dokunulmazlığı ve oyun kuralları çerçevesinde gerçekleşir.

Köy seyirlik oyunlarında biçim değiştiren ve gerçek görüntüsünün dışına çıkan insan bedeni tiyatral bir bakış açısı ile değerlendirildiğinde estetik bir anlam kazanır. Gerçek görüntüsünden uzaklaşan ve cansız bir nesneye dönüşen insan bedeni artık oyunun bir parçasıdır ve onun görevi kendi sınırlarını aşarak ve zorlayarak oyunun gereklerini yerine getirmektir. Oyuncuların bedenlerinin sınırlarını aşarak başka bir varlığa dönüşmeleri

Antonin Artoud'nun "organsız beden" kavramı ile de örtüşmektedir. İnsan bedeni düzeyi ve eşikleri olan bir beden olarak tanımlayan "organsız beden" kavramı ile köy seyirlik oyunları birlikte düşünüldüğünde oyuncuların kendi beden sınırlarını zorlayarak cansız nesnelere dönüşümü, insan olma eşiğinden çıkarak başka bir varlık olabilme imkânını elde eden oyuncular, oyun gereği uyumsuzlaşarak gülmeyi oluştururlar.

Köy seyirlik oyunları toplu şekilde eğlenmeyi ve gülmeyi içerisinde barındırır. Birlikte eğlenmek ve gülmek için bir araya gelen köylü günlük hayatlarına kısa bir mola verir. Verilen bu molada güler, eğlenir ve stres atar. Oyunlarda oluşan gülme, aynı kültür geçmişine sahip bireylerin kültürel hafızasında yer edinmiş unsurlardan meydana gelmektedir.

Türklerin tarihsel süreci incelendiğinde ava gidiş ve dönüşlerde, devlet yöneticilerinin tahta çıkışlarında, devletlerin ve toplulukların savaş kazanmalarında, mevsim geçişlerinde, sünnet, nişan, kına gecesi, düğün gibi geçiş dönemi ritüellerinde insanların bir araya gelerek eğlence düzenledikleri görülmektedir. Bu eğlencelerde toplu bir şekilde eğlendiği, dans edildiği, yemek yenildiği görülmektedir. Toplu bir şekilde gerçekleşen organizasyonların yas törenleri haricinde temelinde eğlence ve gülme vardır.

Bireylerin bir araya gelerek oluşturdukları bir sanat dalı olan tiyatro, insanların sosyalleşmesi için bir araçtır. Geleneksel Türk tiyatrosu türlerinden olan köy seyirlik oyunlarında da köylüler sosyalleşmek, gülmek, eğlenmek ve stres atmak için bir araya gelirler. Ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarında bir dilekte bulunmak, ata ruhlarına ve doğaya saygıyı dile getirmek için bir araya gelen köylüler eğlenme amacıyla oynanan köy oda oyunlarında eğlenmek, hoşça vakit geçirmek, boş zamanlarını değerlendirmek için bir araya gelirler. Ancak; ritüel kökenli ve halk takvimini takip eden köy seyirlik oyunlarında amaç her ne kadar eğlenmek ve gülmek olmasa da oyunlar içerisinde gülme unsurları barındırır.

Köy seyirlik oyunlarına bağlamsal açıdan bakıldığında köydeki bütün mekânları oyun alanına çevirmesi ve köydeki herkesin oyuna dâhil olarak oyuncu- seyirci bütünlüğünün sağlanması oyunların kolektif özelliğini yansıtmaktadır. Bergson, Morreall gibi pek çok düşünür mizahı toplumla beraber düşünmek gerektiğini savunur. Toplu halde ve eğlenme için bir araya gelinen organizasyonlar, toplumu oluşturan bireylerin nelere güldüklerine, nelerden zevk aldıklarına dair bilgiler verir. Eğlenme amacıyla oynanan köy

oda oyunlarında da bir araya gelen köylülerin nelere güldüklerine ve nelerden zevk aldıklarına, boş zamanlarında oyun oynadıklarına dair bilgiler verir.

Oyun oynamak, hoşça vakit geçirmek, stres atmak ve eğlenmek için bir araya gelen köylüler, oyun aracılığıyla gündelik hayatı da düzenler. Gündelik hayatta yapılan hataları oyun içerisinde mizahi bir dil ile karşı tarafa ileten köylüler böylelikle gündelik hayatın aksak yönlerini dile getirirler ve töreleri düzenler. Oyun içerisinde gündelik hayatın kurallarının geçerli değil, oyunun kuralları geçerlidir. Gündelik hayatın kurallarının geçerli olmaması da oyunlara dokunulmazlık kazandırmaktadır. Oyun kuralları ve şakaların dokunulmazlığı sayesinde oyuncular istediklerini yapabilecekleri, özgürce davranıp şaka yapabilecekleri bir ortam elde ederler. Oyunlardaki şakaların dokunulmazlığı, gündelik hayatın değil oyun kurallarının geçerli olması, mizahi dilin hâkim olması ile oyuncular gündelik hayatlarını bir kenara bırakarak toplu bir şekilde eğlenirler. Bu rahat ve özgür ortamda hem seyirciler hem de oyuncular psikofizyolojik olarak rahatlar ve gülmeyi oluştururlar. Çalışmanın bu bölümünde, oyunlardaki topluca oluşan bu gülmenin geleneksel mizah kuramlarından olan rahatlama kuramı ile incelenebilir bir özellik gösterdiği tespit edilmiştir.

Köy seyirlik oyunlarında oluşan gülme hem hareket komiğini hem de söz komiğini meydana getirmektedir. Oyunlarda bedensel dönüşümler ve fiziksel şakalar hareket komiğini oluştururken seyirci- oyuncu atışmaları, hayvanların veya insanların ses taklitleri, mâni atışmaları, çeşitli türküler, tekerlemeler, bilmeceler, kelime tekrarları, konuşma bozuklukları olan kişilerin taklitleri, argo kullanımları söz komiğini meydana getirmektedir.

Günümüzde köy seyirlik oyunları çeşitli nedenlerden dolayı oldukça az oynanmaktadır. Sözlü kültür döneminde oynanan ve daha sonra Ahmet Kutsi Tecer, Süleyman Kazmaz, Refik Ahmet Sevensil, Şükrü Elçin, Nurhan Karadağ, Metin And, Erman Artun, Dilaver Düzgün, Sinan Gönen, Ezgi Metin Basat vd. gibi Türk araştırmacılar tarafından kayıt altına alınan köy seyirlik oyunlarını günümüzde inceleme fırsatı bulmaktayız.

Köy seyirlik oyunları Anadolu coğrafyasının farklı bölgelerinde oynanmaktadır. Oynanan her oyun oynandığı bölgeye ait dil özelliklerini, söylemleri, atasözleri, deyimleri gibi unsurları içerisinde barındırır. Bu nedenle oyunun oynandığı coğrafyanın kültürüne yabancı olan birisi oyunları anlamakta güçlük çeker. Oyunlar bu yönü ile evrensel olan gülmenin yanında mizahın yerel olması konusuna dikkat çekmektedir.

Köy seyirlik oyunlarında oyunda kullanılan dil köylünün gündelik hayatında kullandığı dilden farklı değildir. Oyuncuların çoğunlukla okur- yazar olmamaları, herhangi bir tiyatro eğitimi almamış olmalarından dolayı oyun için ayrıca sanatsal bir dil oluşturulmamış gündelik dil kullanılmaya devam edilmiş ve böylece oyunların mizahi dili oluşmuştur. Oyunlarda yer alan şakalar karşı tarafa iletilirken yeri geldiğinde sert ve kırıcı olabilir ya da argo kullanımını gerektirebilir. Bu durumlarda oyuncularda açığa çıkan üstünlük duygusu oyun gereğidir ve oyun bittiğinde bu üstünlük de biter. Oyunlarda üstünlük duygusunun açığa çıkması komik bir durum yaratır ve geleneksel mizah kuramlarından olan üstünlük kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik gösterdiği tespit edilmiştir.

Köy seyirlik oyunlarında kullanılan mizahi dil ile Anadolu köylüsünün gündelik ve oyun içerisindeki iletişimini, dil ile imge yaratmalarını, köylülerin atasözlerini, deyimlerini, onların anlam ve kavram dünyalarını öğrenebiliriz.

Sonuç olarak; sözlü kültür döneminde oynanmış daha sonraları çeşitli araştırmacılar tarafından kayıt altına alınmış köy seyirlik oyunlarını günümüzde farklı bakış açıları ile incelemek mümkündür. Bu çalışmada köy seyirlik oyunlarının kolektif yapısı ve W. Bascom'un folklorun dört işlevinden biri olan "eğlenme ve eğlendirme işlevi" göz önünde bulundurularak "birlikte eğlenme", "eğlence kültürü" ve "mizah" kavramı geleneksel mizah kuramları olarak kabul edilen uyumsuzluk kuramı, rahatlama kuramı ve üstünlük kuramı ile birlikte incelenebilir bir özellik gösterdiği tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Aça, M., Ekici, M., Yılmaz, A.M. (2018), Anonim Halk Edebiyatı, M. Öcal OĞUZ (Ed.) içinde *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, (s. 133- 238), Ankara: Grafiker Yayınları.
- And, M. (1970), *100 Soruda Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- And, M. (2019), *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (2019), *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (2019), *Oyun ve Bügü*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles, (2008), *Poetika*, Yılmaz Onay (Çev.), İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.
- Artaud, A. (1993), *Tiyatro ve İkizi*, Bahadır Gülmez (Çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Artun, E. (1993), Ritüel kökenli Köy Seyirlik Oyunlarında Canlandırma, Hayvan Benzetmeceleri ve Sembolleri, II. *Uluslararası Karacaoğlan- Çukurova Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri*, Adana: Ç.Ü. Basımevi, 191- 197.
- Artun, E. (2014), *Türk Halkbilimi*, Adana: Karahan Kitabevi.
- Assmann, J. (2018), *Kültürel Bellek*, Ayşe Tekin (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Austin, J. L. (2020), *Söylemek ve Yapmak*, R. Levent Aysever (Çev.), İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bahtin, M. (2019), *Rebelais ve Dünyası*, Çiçek Öztekin (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bahtin, M. (2020), *Karnavalın Romansı*, Cem Soydemir (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bascom, W.R. (2019), Folklorun Dört İşlevi, Ferya Çalış (Çev.), M. Öcal Oğuz (Ed.) içinde *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*, (s. 71- 86), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Bergson, H. (2015), *Gülme- Komiğin Anlamı Üstüne Deneme*, Yaşar Avunç (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Boratav, P. N. (2016), *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Ankara: Bilgesu.
- Connerton, P. (2019), *Toplumlar Nasıl Anımsar?*, Alâeddin Şenel (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coşkun, E. (2008), Fiziksel Tiyatro Çalışmalarının Kapsamı ve Dv8 Grubunun Fiziksel Tiyatro Yaklaşımı, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Adana.
- Çobanoğlu, Ö. (2019), *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2015), *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2020), *Francis Bacon Duyumsamın Mantığı*, Can Batukan, Ece Erbay Nahum (Çev.), İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Devellioğlu, F. (2017), *Osmanlıca Türkçe Ansiklopedik Lûgat*, Ankara: Aydın Kitabevi.
- Dursun, A. (2021), *Oyun, Kültür, Benlik*, İstanbul: Kesit Yayınları.

Duymaz, A., Şahin, H.İ (2010), Balıkesir ve Çevresinde Hayvan Benzetmecelerine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları, *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, 13 (23), 171-185.

Düzgün, D. (1994), Erzurum Köy Seyirlik Oyunları, (Yayımlanmış Doktora Tezi), *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Erzurum.

Eagleton, T. (2019), *Mizah*, Melih Pekdemir (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Elcik- Yorgancıoğlu, P. (2021), *Oyuncu ve Bedeni*, Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.

Elçin, Ş. (1964), *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Eyuboğlu, İ. Z. (1977), *Gülen Anadolu*, İstanbul: Pencere Yayınları.

Focillon, H. (2015), *Biçimlerin Yaşamı*, Alp Tümertekin (Çev.), İstanbul: Janus Yayıncılık.

Gönen, S. (2011), *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*, Konya: Kömen Yayınları.

Gürçayır, S. (2007), *Çağdaş Kentte Beden Folkloru*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Ankara.

<https://sozluk.gov.tr/> (e.t. 10.01.2022).

Huizinga, J. (2020), *Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Karadağ, N. (1977), *Sivas Şarkışla Gümüştepe Köyünde Çıkarılan Dramatik Oyunlardan Örnekler*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Karadağ, N. (1978), *Köy Seyirlik Oyunları*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Karatani, K. (2021), *Derinliğin Keşfi Modern Japon Edebiyatının Kökenleri*, Devrim Çetin Güven, İnan Öner (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Koestler, A. (1997), *Mizah Yaratma Eylemi*, Sevinç Kabakçioğlu, Özcan Kabakçioğlu (Çev.), İstanbul: İris Yayıncılık.

Mead, G.H. (2021), *Zihin, Benlik ve Toplum*, Yeşim Erdem (Çev.), Ankara: Heretik Yayınları.

Melucci, A. (2013), *Oyuncu Benlik*, Başak Kıcıır (Çev.), İstanbul: Sel Yayıncılık.

Metin- Basat, E. (2017), *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Metin- Basat, E. (2022), *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

Morreall, J. (1997), *Gülmeyi Ciddiye Almak*, Kubilay Aysevener, Şenay Soyer (Çev.), İstanbul: İris Yayıncılık.

Oğuz, M.Ö., Gürçayır, S. (2006), *2005 Yılında Çorum'da Yaşayan Köy Seyirlik Oyunları*, Çorum: Hitit Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Topluluğu Yayınları.

Ong, W. (2014), *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojileşmesi*, Sema Postacıoğlu Banon (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Öğüt- Eker, G. (2014), *İnsan, Kültür, Mizah- Eğlence Endüstrisinde Tüketim Nesnesi Olarak Mizah*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Özdemir, N. (2005), *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdoğru, M. (2015), Mizah Tarzları ve Psikolojik Belirtileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), *İstanbul Bilim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Özhan, M. (1997), “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, *V. Milletlerarası Halk Kültürü Kongresi: Kültür Bakanlığı Yayınları Halk Kültürünü Araştırma ve Geliştirme Müdürlüğü Yayınları Seminer Kongre Bildiriler Dizisi*, Ankara, s. 292- 313.

Özünlü, Ü. (1999), *Gülmecenin Dilleri*, Ankara, Doruk Yayıncılık.

Rozenthal, F. (2020), *Erken İslâm’da Mizah*, Prof. Dr. Ahmet Arslan (Çev.), İstanbul: Divan Kitap.

Sanders, B. (2019), *Kahkahanın Zaferi: Yıkıcı Tarih Olarak Gülme*, Kemal Atakay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sevengil, R. A. (1969), *Eski Türklerde Dram San’atı*, Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Smadja, E. (2013), *Gülmek*, Sırma Naz Arun (Çev.), İstanbul: Bağlam Yayınları.

Suzuki, T. (2011), Kültür Bedendir, Şebnem Sözer (Çev.), <https://www.mimesis-dergi.org/2011/07/kultur-bedendir/>, e.t. 13.04.2022.

Şener, S. (2019), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi.

Tecer, A.K. (1940), *Köylü Temsilleri*, Ankara: Çığır Mecmuası.

Tekerek, N. (2008), *Köy Seyirlik Oyunları*, İstanbul: Mitos- Boyut.

Terr, L. (2000), *Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*, Murat Köseoğlu (Çev.), Literatür Yayınları, İstanbul.

Tozar, Z. (2001), Neye Gülüyoruz?, *Bilim ve Teknik Dergisi*, 408, 70- 73.

URL 1, Kubbealtı Lugati <http://lugatim.com/s/M%C4%B0ZAH>, (e.t. 14.04.2021).

URL 2, TDK Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, (e.t. 14.04.2021).

Usta, Ç. (2009), *Mizah Dilinin Gizemi*, Ankara: Akçağ.

Üçöz- Çebi, M. (2006), Günümüze Kadar Gelmiş Köy Seyirlik Oyunları, (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), *İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Ünlü, A. (2007), Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 24, 27- 41.

Watt Smith, T. (2020), *Schadenfreude: Başkalarının Talihsizliğinden Duyulan Keyif*, Nüvit Bingöl (Çev.), İstanbul: Kolektif Kitap.

Young, K. (2006), Beden Folkloru, Serpil Aygün Cengiz (Çev.), Gülin Öğüt Eker (Ed.), içinde *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, (s. 437- 442), Ankara Geleneksel Yayınları.

Zupancic, A. (2011), *Komedi: Sonsuzun Fiziği*, Tuncay Birkan (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: İlknur Çolak

Eğitim Durumu

Lisans: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü.

Yüksek Lisans: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

Yayınlar

Çolak, İ. (2021), Seyahatnameler ve Sosyal Medya Seyahatnameleri “*Rotasız Seyyah*” Örneği, III. Uluslararası Toplum ve Kültür Araştırmaları Derneği Sempozyumu Tam Metin Bildiriler Kitabı, Mustafa Dinç (Ed.), s. 115- 126, Çanakkale: TOKÜAD Yayınları.

Çolak, İ. (2022), Köy Oda Oyunlarındaki Şakaların Bergson’un Gülme Kuramlarına Göre İncelenmesi, Prof. Dr. Ensar Aslan’a Armağan, Salahaddin BEKKİ, Yeliz SAYGILI-SAVAŞ (Ed.), s. 515- 527, Erzurum, Fenomen Yayınları.

Sözlü Bildiriler

I.Uluslararası Kapadokya Sosyal Bilimler Öğrenci Kongresi, (2019), Hasan Ali Toptaş’ın Kuşlar Yasına Gider Romanında “Ar” Kavramı.

III. Uluslararası Kapadokya Sosyal Bilimler Öğrenci Kongresi, (2021), Köy Seyirlik Oyunlarının Uyumsuzluk Kuramına Göre İncelenmesi “*Tarla Sınırı Oyunu*” Örneği.