

T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR  
İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan  
Uğur DURMAZ

Balıkesir, 2012

T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR  
İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan**  
**Uğur DURMAZ**


**Danışman**  
**Yrd. Doç. Dr. Halil İbrahim ŞAHİN**

**Balıkesir 2012**


T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

Enstitümüzün Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda 201012511004 numaralı Uğur Durmaz'ın hazırladığı "Balıkesir Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir İnceleme" konulu YÜKSEK LİSANS tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 28.12.2012 tarihinde yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda tezin onayına OY BİRLİĞİ/OY ÇOKLUĞU ile karar verilmiştir.

  
Başkan  
Prof. Dr. Ali Duymaz

Üye  
  
Prof. Dr. Ali Torun

  
Üye(Danışman)  
Yrd. Doç. Dr. Halil İbrahim Şahin

Üye

Üye

Üye

Üye

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylarım.

11.../.../2013  
Doç. Dr. Zübeyde GÜNEŞ YABCI  
Enstitü Müdürü



## ÖN SÖZ

İnsanoğlunun başlangıçtan beri yaptığı ortak işlere bakıldığında karşımıza çıkan unsurlardan bir tanesi hiç şüphe yok ki gördüklerini taklit etmek ve hayatı ona göre şekillendirmektir. Yeni doğmuş bir bebeğin konuşmaya başlaması, hayvanların birbirlerinin yaptıklarını tekrarlaması ve insanın doğayı taklit etmesi, hepsi birer canlandırma ve devamlılık sağlamak amacıyla yapılan etkinliklerdir. Taklit öğesinin, ilk insandan günümüze kadar gelmesi sürecinde ortaya taklitte birlikte var olan müzik, resim, heykel ve tiyatro gibi sanatlar ortaya çıkmıştır.

Tiyatronun, günümüzdeki halini alana kadar geçirdiği evrelerden bir tanesi olan köy seyirlik oyunları belki de halkın kendi eğlencesini üretmesi ve inançlarının devamlılığını sağlaması bakımından en önemli etkinliklerden bir tanesidir. Köy ortamında ortaya çıkmış olan ve zamanla yaygınlaşıp gelenekselleşen bu oyunlar tüm Türkiye’de görülmekle birlikte Balıkesir ilinde de hala varlığını korumaktadır. Balıkesir köy seyirlik oyunları halk edebiyatı için önem arz eden ve içerisinde barındırdığı çeşitli unsurlarla insanlığın beşiği olan Anadolu’nun bütün geçmişini ortaya koyan bir yapıdadır. Bugün gerek teknoloji, gerek şehirleşme ve göç nedeniyle oyunlar verimli şekilde icra edilememektedir. Halen belli bölgelerde köy seyirlik oyunları varlığını korumakla birlikte, oyunlar hakkında bilgi sahibi olan kişilerin varlığı daha fazladır. Ayrıca özellikle halk edebiyatı ve halk bilimi için en uygun araştırma sahası olan köylerde yapılan bu faaliyetlerin incelenmesi, kültürel değerlerin zenginliğini göstermek ve onları koruyabilmek açısından önemlidir.

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının incelendiği bu çalışmada yer alan oyun metinleri, inceleme ve tarihi gelişim konunun asıl yönünü ortaya koymaktadır. Bunları yapabilmek için yazılı eserler toplanmış, incelenmiş, malzemeyi elde edebilmek için sahaya inilmiş ve derlemeler yapılmıştır. Bununla birlikte oyunların bizlere neler anlatmak istediğini anlamak amacıyla, oyun içerikleri irdelenmiş ve çeşitli karşılaştırmalarla benzerlikler yanında farklılıklar da ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Bu çalışma, *Giriş* ve *Sonuç* bölümleri hariç üç ana bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde Türkçe ve İngilizce *Özet*, *Ön Söz*, *İçindekiler* ve *Kısaltmalar* yer almaktadır. *Giriş* bölümü, *Araştırma Konusunun ve Alanın Tespiti*, *Derleme* ve

*İncelemede Kullanılan Yöntem ve Teknikler, Türkiye’de Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Yapılan Çalışmalar, Köy Seyirlik Oyunlarının Tanımı Üzerine Görüşler, Köy Seyirlik Oyunları veya Geleneksel Halk Tiyatrosuyla İlgili Terimler* olmak üzere beş başlık halindedir. Bu bölümde derleme sahasıyla ilgili bilgiler ve kullanılan yöntemler hakkında bilgi verildikten sonra Türkiye’de köy seyirlik oyunları ile ilgili yapılmış olan çalışmalar ve genelde tiyatronun, özelde ise köy seyirlik oyunlarının içerisindeki unsurlar tartışılmıştır.

Birinci bölüm, *Balıkesir Köy Seyirlik Oyunlarının Kaynakları, Tasnifi, İcra ve İcra Ortamı Özellikleri*, başlığını taşımaktadır. Bu bölümde köy seyirlik oyunlara kaynaklık etmiş olan değerler incelenerek, oyunların teknik özellikleri diye adlandırılan unsurlar hakkında bilgiler verilmiştir. Bu özellikler arasında oyunlarda insan faktörüne, mekâna, makyaja, aksesuar ve dekora değinilerek, oyunların teknik yapısı ortaya konulmaya çalışılmış, aynı bölümde Balıkesir ilindeki seyirlik oyunlardaki durum hakkında bilgiler verilmiştir.

İkinci bölüm, *Balıkesir Köy Seyirlik Oyunları, Varyantları ve Varyantların Mukayesesi*, adını taşımaktadır ve Balıkesir ilinde oynanan köy seyirlik oyunlarının metinlerini içerir. Oyunlar iki ana başlık altında tasniflenerek verilmiştir. Metinlerin varyantlaşmış olanları için ortak bir metin seçilmiş ve ilk olarak o verilmiştir. Daha sonra ise yerleşim yerlerine göre karşılaştırmalar yapıp, mukayese edilmiştir. Oyun metinlerinin mukayesesinin sonunda ise inceleme kısmında bahsedilecek olan ve oyunların içerisinde yer alan motiflerin isimleri söylenmiştir. Bu şekilde oyun metni okunduktan sonra inceleme kısmında yer alan motif yapısının özellikleriyle birlikte oyunun daha net şekilde anlaşılması amaçlanmıştır.

*Balıkesir Köy Seyirlik Oyunlarının Motif ve Yapısının İncelenmesi* adını taşıyan üçüncü bölümde ise oyunların içerisinde tespit edilen ve daha önce başka araştırmacılar tarafından belli başlıklar altında söylenmiş olan özelliklerin, Balıkesir yöresindeki köy seyirlik oyunları içindeki yeri ve önemi hakkında bilgiler verilmiştir. Bunun için öncelikle motiflerin isimleri verilmiş, tarihi gelişimleri anlatılmış, motifin kaynağına inilmeye çalışılarak bugünkü oyunlarda yansımalarına bakılmıştır. Bu şekilde de oyunların tarihi gelişimi izlenmek istenerek, oyunların neden oynandığı ve günümüzde ne şekilde oynandığı konularında bir mukayese yapılması amaçlanılmıştır.

*Sonuç* bölümünde, oyunlarla ilgili yapılan bu çalışma ile ilgili kısaca bilgi verildikten sonra Balıkesir köy seyirlik oyunlarının durumu değerlendirilerek göze çarpan belli özellikler sıralanmış ve günümüzdeki icra faaliyetleri hakkında bilgiler verilmiştir. *Sonuç* bölümünden sonra *Ekler* kısmında derleme sırasında çekilmiş olan fotoğraflardan bir bölüm verilmiştir. Daha sonra derleme sırasında bilgi alınan *Kaynak Kişiler Listesi* verilmiştir. Son olarak araştırma ve incelemede kullanılan kaynakların listesi yazar soyadına göre alfabetik olarak *Kaynakça* bölümünde verilmiştir.

Bu konuyu seçmemde beni teşvik eden ve çalışmalarımda yol gösteren danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Halil İbrahim Şahin'e, literatür taraması yaparken kütüphanesini açarak bana destek olan sevgili hocam Prof. Dr. Ali Duymaz'a, verdiği bilgilerle ve yönlendirmeleriyle çalışmama destek olan kıymetli hocam Prof. Dr. Mehmet Aça'ya, derleme çalışmaları yaparken hem kılavuz kişi hem de kaynak kişi olarak destek veren Aydın Karagöz'e, çalışmanın alan araştırması ve düzenlenmesi sırasında yanımda olan, arkadaşım Gözde Kıtay'a ve maddi manevi hiçbir desteğini benden esirgemeyen her zaman arkamda olduklarını hissettiğim aileme ve dostlarıma teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Uğur Durmaz

Balıkesir 2012

## ÖZET

### BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

**DURMAZ, Uğur**

**Yüksek Lisans, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Halil İbrahim Şahin**

**2012, 171 Sayfa**

Bu çalışma köy seyirlik oyunları üzerine yapılmış bir çalışmadır. Çalışmanın asıl konusu Balıkesir ilinde oynanmış ya da oynanmakta olan köy seyirlik oyunlarının derlenip bir metin haline getirilmesi ve incelenmesi üzerine kuruludur. Bu yapıyı oluştururken Türkiye genelinde oynanan köy seyirlik oyunlarının incelenmesi yapılmış ve ortak noktalardan hareketle benzerlikler kurularak, Balıkesir ilindeki oyunlar bir bütün haline getirilmiştir. Oyunların genel yapısı, tasnifi, içeriğindeki motifler ve dayandığı geçmiş incelenerek genel manada köy seyirlik oyunları hakkında, özelde ise Balıkesir köy seyirlik oyunları hakkında bilgi verilmesi amaçlanmıştır. Çalışma bir saha araştırması olmasından dolayı ana metni oluşturan kısımda derleme metotları kullanılarak edinilen bilgiler sunulmuş, daha sonra bu metinler karşılaştırılarak, ortak motif yapısı çıkarılmış ve incelenmiştir. Bunun yanında çeşitli kaynaklardan edinilen bilgilerle oyunların geçmişinin irdelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmadaki asıl amaç köy seyirlik oyunları nedir ve neden oynanır gibi soruların cevabını Balıkesir köy seyirlik oyunları yardımıyla arayıp bulmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Köy Seyirlik Oyunları, Köy Tiyatrosu, Balıkesir, Halk Edebiyatı.

## **ABSTRACT**

### **A STUDY ON A BALIKESİR THEATRICAL VILLAGE PLAYS**

**DURMAZ, Uğur**

**Master Thesis, Turkish Language and Literature Department**

**Adviser: Yrd. Doç. Dr. Halil İbrahim Şahin**

**2012, 171 pages**

This work is a study on the theatrical village plays. Study of the principal subject in the province of Balıkesir has been tampered with or being played into a compiled text view to see the village games, and is based on the examination. When you create this structure has been vetted and Turkey played across the theatrical village plays by establishing common points of similarities to the transaction, Balıkesir province has been turned into a whole games. The overall structure of the games is based on the classification of motifs and the actual contents of the history can be determined by examining the general context is about the games, the theatrical village plays in Balıkesir intended to be information about the theatrical village plays. Due to the fact that the main text of a field research study at the Assembly that the information obtained using the methods presented, then it was removed and examined the common motif structure by comparing the texts. In addition, the information obtained from a variety of sources and are aimed at scrutinizing the history of the games.

Study on the principal purpose is, and why the theatrical village plays are played with a view to search for the answer to questions such as Balıkesir village to find the plays.

**Key Words:** Theatrical Village Plays, Village Theatre, Balıkesir, Folk Literature



## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	iii
ÖZET.....	vi
ABSTRACT .....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR.....	xiii
GİRİŞ.....	1
1. ARAŞTIRMA KONUSUNUN VE ALANININ TESPİTİ.....	1
2. DERLEME VE İNCELEMEDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER .....	3
2.1. Derlemede Kullanılan Metotlar .....	3
2.2. Kaynak Şahıs Bilgileri.....	4
2.3. Malzemenin Derlenme Şekli .....	4
2.4. Malzemenin Yazıya Geçirilmesi .....	5
2.5. İncelemede Kullanılan Metotlar .....	6
3. TÜRKİYE’DE KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ÜZERİNE YAPILAN ÇALIŞMALAR .....	7
3.1. Kitaplar .....	7
3.2. Makaleler ve Bildiriler.....	14
3.3. Tezler .....	23
3.4. Diğer Araştırmalar .....	25
4. KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ TANIMI ÜZERİNE GÖRÜŞLER .....	26

<b>5. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI VEYA GELENEKSEL HALK TİYATROSUYLA İLGİLİ TEMEL TERİMLER.....</b>	<b>31</b>
5.1. Taklit Ögesi .....	31
5.2. Dram Sanatı .....	34
5.3. Oyun Kavramı .....	37
<b>BİRİNCİ BÖLÜM.....</b>	<b>42</b>
<b>BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ KAYNAKLARI, TASNİFİ, İCRA VE İCRA ORTAMI ÖZELLİKLERİ .....</b>	<b>42</b>
<b>1. Oyunların Kaynakları.....</b>	<b>42</b>
<b>2. Oyunların Tasnifi .....</b>	<b>45</b>
<b>3. Oyunların İcrası ve İcra Ortamının Özellikleri .....</b>	<b>48</b>
3.1. Oyunlarda İnsan Faktörü .....	48
3.2.Oyunlarda Yer-Mekân .....	53
3.3.Oyun Zamanı .....	60
3.4.Oyunlarda Görsellik .....	60
<b>İKİNCİ BÖLÜM .....</b>	<b>64</b>
<b>BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARI, VARYANTLARI VE VARYANTLARIN MUKAYESESİ.....</b>	<b>64</b>
<b>1. Dini –Ritüel Nitelikli Oyunların Metinleri.....</b>	<b>65</b>
1.1. Pamuk Ekme/ Çift Sürme Oyunu .....	65
1.2. Ayı Oyunu .....	67
1.3. Deve Oyunu .....	69
1.4. Tilki Oyunu.....	73
1.5. Gogucu Oyunu.....	74
1.6. Domuz Oyunu.....	75
1.7. Tosbağa Oyunu.....	76
1.8. Tülükabak .....	76

<b>2. Ladini-Eğlence Maksatlı Oyunlar .....</b>	<b>77</b>
2.1. Arı Oyunu .....	77
2.2. Değirmenci Oyunu .....	78
2.3. Dilsiz Oyunu .....	79
2.4. Kukla Oyunu.....	81
2.5. Siğdiş Oyunu .....	83
2.6. Sihirbaz Oyunu .....	83
2.7. Sınır Taşı Oyunu.....	84
2.8. Su Dökme Oyunu .....	85
2.9. Urgan Oyunu .....	86
2.10. Yandım Oyunu .....	86
2.11. Yattı Kalktı Oyunu .....	87
2.12. Yıldız Gösterme Oyunu .....	88
2.13. Yüzük Oyunu.....	89
2.14. Düdük Oyunu .....	90
2.15 Fidan Satma Oyunu .....	91
2.16. Diş Doldurma Oyunu.....	91
2.17. Kil Alın Kibrit Alın Oyunu .....	92
2.18. Sepet Apartmanı Oyunu .....	92
2.19. Su Çıkarma Oyunu .....	93
2.20. Cadı Oyunu.....	93
2.21. Tosun Alma Oyunu .....	93
2.22. Demirci Oyunu .....	94
2.23. Hoppa Oyunu.....	95
2.24. Dönüşler Soldan Oyunu.....	95
2.25. Emzik Öpme Oyunu .....	96
2.26. Yorgan Altı Oyunu .....	96
2.27. Sopa Oyunu .....	96
2.28. Halı Dokuma Oyunu.....	97
2.29. Fasıl Oyunu.....	97
2.30. Doktor Oyunu .....	98
2.31. Berber Oyunu .....	98
2.32. Osman Ağa Oyunu .....	99

2.33. Badi Satma Oyunu .....	99
2.34. Hibibim Oyunu .....	100
2.35. Koca Arama Oyunu .....	100
2.36. Kabadayı Oyunu .....	101
2.37. Mahkeme Oyunu .....	101
2.38. Fırın Oyunu.....	102
2.39. Mehteran Oyunu .....	103
2.40. Yumurta Saklama Oyunu .....	103
2.41. Ağaç Budama Oyunu.....	103
2.42. Eşim Eşim Oyunu .....	104
2.43. Kız İsteme Oyunu .....	104
2.44. Tavuk Satma Oyunu .....	105
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM .....</b>	<b>107</b>
<b>BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ MOTİF YAPISI.....</b>	<b>107</b>
<b>1. Ölüp Dirilme Motifi .....</b>	<b>107</b>
<b>2. Kız Kaçırma Motifi .....</b>	<b>113</b>
<b>3. Kılık Değişirme Motifi .....</b>	<b>116</b>
3.1. Hayvan Kılığına Girme/ Hayvan Benzetmesi .....	117
3.2. Kadın Kılığına Girme Motifi .....	124
<b>4. Esnaf Benzetmeleri Motifi .....</b>	<b>128</b>
<b>5. Tarım Kültürüyle İlgili Motifler .....</b>	<b>131</b>
<b>6. Dilsiz-Samıt-Lal Motifi .....</b>	<b>133</b>
<b>7. Erotik Motifler.....</b>	<b>134</b>
<b>SONUÇ .....</b>	<b>138</b>
<b>KAYNAK KİŞİLER LİSTESİ.....</b>	<b>142</b>

<b>EKLER.....</b>	<b>148</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>164</b>

## KISALTMALAR

- Bkz.** : Bakınız  
**C.** : Cilt  
**K.K.** : Kaynak Kiři  
**S.** : Sayı  
**s.** : Sayfa  
**T.D.K.**: Türk Dil Kurumu  
**v.b.** : Ve Benzerleri  
**v.s.** : Vesaire

# GİRİŞ

## 1. ARAŞTIRMA KONUSUNUN VE ALANININ TESPİTİ

Türkiye’de halk edebiyatı ve halk bilimi alanında incelemeler Osmanlı Devleti’nin son dönemlerinden başlayarak günümüze kadar gelmiştir. Bu araştırmaların en hızlı ve verimli olduğu zamanlar elbette ki halk hakkında çok fazla şeyin bilinmediği bakir zamanlarda başlayan, derlemelerle ve merakla yapılan incelemeler sonucunda olmuştur. Bu konuda Özkul Çobanoğlu şu bilgileri aktarır: “Türkiye’de Türkçülük hareketini yaymak, Türk kültürünü ortaya çıkarmak amacıyla kurulan ilk dernek Türk Derneği adını taşır. Derneğin amacı ve çalışmalarını geniş kitlelere yaymak için “Türk Derneği Mecmuası” çıkarılır. Dernek “Türk Derneği Mecmuası” vasıtasıyla okuyucularından buldukları çevrede halk dilinden söz derlenmesi, Türklerin söylediği eski türkülerin, darb-ı mesellerin, hikâyelerin toplanmasını ve yazılmasını, ahlak-ı kavmiyye ve adat, şecere, rivayet ve tababetle ilgili malumatların kaydedilmesini ister” (Çobanoğlu 2010: 45).

İşte yapılan bu çalışmalarda kullanılan derleme yöntemiyle bilgi toplama işi, halk edebiyatı alanında, halk ile ilgili bilgileri öğrenmede en etkili yoldur. Bizim araştırmamızda da halk kültürünü ve halkın değerlerini incelemek bu şekilde de hem alanımıza hem de insanlara faydalı olabilmek amacıyla bir seçim yapılmıştır. Konuyu seçmeden önce yapılan incelemelerde Balıkesir yöresinde “Köy Seyirlik Oyunları” hakkındaki çalışmalarda ve araştırmalarda eksiklik tespit edilmiş bu konuyla ilgili eksikliği gidermek amaçlanmıştır. Konunun seçilmesindeki en büyük etken elbette ki bu konunun çok fazla ilgi görmemesi ve sadece toplumun belli kesimlerinde bilinmesi nedeniyle bu değerlerin yok olmaya başlamasıdır. İşte amacımız köy seyirlik oyunlarının yok olmasını engellemek için derli toplu bir çalışma yapmak ve bu sayede de hem alana hem de alanla ilgisi olmayan kesimlere bu konu hakkında bilgi verebilmektir.

Bizim alanımız Balıkesir ili, ilçeleri, köyleridir. Bu araştırma yapılırken, en küçük yerleşim yeri olma özelliği taşıması ve kapalı bir yapıya sahip olmasından dolayı köylere daha fazla önem verilmiştir. Ancak bu oyunların sadece köylerde

deęil, Őehir merkezi ve ilelerde de oynandıęı tespit edilmiŐ ve bu yerler de alıŐma alanımız iine girmiŐtir.

Bu alıŐmanın ierisinde gemiŐte halkın eęlence ve inan kltrnde nemli bir yer tutan oyunlar ve bu oyunların tarihi geliŐimiyle birlikte ortaya ıkan deęiŐim incelenmiŐtir. Bu vesileyle oyunların asıl amalarının ne olduęu, Őimdiki durumunun ne olduęu, insanlara ne gibi katkılar saęladıęı, belli kurallarının ve ritel nitelięinde durumlarının var olup olmadıęı vb. sorulara deęinilmiŐ ve cevap bulunmaya alıŐılmıŐtir.



## **2. DERLEME VE İNCELEMEDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER**

Bu çalışma bir alan araştırmasıdır. Bu nedenle de bir alan araştırmasında kullanılan yöntem ve tekniklerin çoğu bu araştırmada da kullanılmıştır. Kullanılan yöntem ve teknikleri derleme anında kullanılan ve inceleme esnasında kullanılan yöntem ve teknikler olarak ayrılmıştır. Bu bakımdan da yapılan incelemenin hem sözlü hem de yazılı halinin nasıl toplandığı ve ne tür incelemelerden geçtiği hakkında bilgi verilmiştir.

### **2.1. Derlemede Kullanılan Metotlar**

Derleme halk edebiyatı alanında, verimli ve düzgün bilgiye ulaşmak için en iyi yöntemlerden birisidir. Alanın asıl konusunu içeren halk ile birebir yapılan görüşmeler hem en net bilgiyi almamızı hem de bu bilgilerin orijinal halini görmemizi sağlar. Bu yönüyle de çalışmamızda derleme yöntem ve teknikleri kullanılmıştır.

Derleme yapmanın en önemli kuralı alana inmek ve orada görülenleri, duyulanları kaydetmektir. İşte bu çalışmada alan araştırması metodu kullanılmıştır. Alan araştırmasının içerisinde gözlem, görüşme, kılavuz kişilerden yararlanma teknikleri kullanılmıştır.

Bu teknikleri kullanmadan önce konuyla ilgili genel bir inceleme yapılmış, neler konu dâhilinde tutulmalı, neler daha detaylı araştırılmalı, konuyla ilgili terimler, türler, oyunlar nelerdir, nasıl bu bilgilere en kolay ulaşırız gibi sorulara cevaplar aranmıştır. Bu soruların cevapları için bazı kaynaklar taranmış ve hocalarımızla yapılan görüşmeler sonucunda da sınırlarımız çizilmiştir. Ayrıca kılavuz kişilerin kimler olduğunu öğrenmemizde de hocalarımızın ve belirli kaynaklardaki kaynak kişi listelerinin yardımı olmuştur.

Araştırmalarda bu bilgileri topladıktan sonra görüşme ve mülakat yoluna gidilmiş bu iki yöntem bir arada kullanılarak daha verimli sonuçlar elde edilmiştir. Bu görüşmeler sadece köylerde değil şehir merkezlerinde de yapılmıştır. Bu bakımdan da konunun ne kadar geniş bir alana sahip olduğu görülmüştür. Toplantılara, sohbetlere, düğün ve bayram eğlencelerine katılmış buralarda video kayıt ve ses kayıt cihazı gibi elektronik aletlerden yararlanılarak malzemeler toplanmıştır.

Derlemeyi yaparken en büyük yardımcımız elbette ki bu işin erbabı olan kişileri tanıyan ve onlarla bağlantı kurmamızı sağlayan kılavuz kişiler olmuştur. Genellikle gidilen yerlerde kılavuz kişilerin kendilerinden ya da isimlerinden yararlanılarak kaynak şahıslarla görüşülmüş ve bilgiye daha kolay ulaşmak amaçlanmıştır.

## **2.2. Kaynak Şahıs Bilgileri**

Derleme yaparken kullanılan mülakat tekniğinde derlemeciye bilgi veren kişilere kaynak kişiler denir. Bu bakımdan da bilginin ilk halini en iyi şekilde bilen ve anlatabilecek durumda olan kişilerin bulunması derleme yapmada önemli bir yer tutar.

Araştırmamızda otuza yakın kaynak şahısla görüşülmüş ve bilgilerine başvurulmuştur. Bu kişilerin, araştırdığımız konuyla ilgili bilgi sahibi olmalarına, oyunlarda bizzat bulunmuş yahut oyunları çok dikkatli şekilde izlemiş olmasına özen gösterilmiş ve ona göre seçimler yapılmıştır. Alanımızda kadın oyunları başlığı altında çok fazla oyun bulunamamıştır. Bulunan iki oyunun da anlatıcıları erkeklerdir. Bu yüzden de derlemedeki kaynak şahısların hepsi erkeklerden oluşmuştur. Zaten genel olarak oyunlarla ilgili araştırmalarda, oyuncuların erkek oldukları ve onların oyunlar hakkında bilgi sahibi oldukları görülmüştür. Neden kadın oyunlarının oyunlar içerisinde yer almadığı, ilerleyen bölümlerde aktarılmaya çalışmıştır.

Kaynak şahıslarla ilgili olarak; kaynak şahsın adı soyadı, doğum tarihi, öğrenim durumu ile ilgili bilgiler alınmış ve listelenmiştir. Kaynak şahıslarla yapılan görüşmelerde ses kayıt tekniği kullanılmış ve onların bu durumdan rahatsız olmadığı görülmüştür. Bu yönüyle de çalışmamızda kişilerle ilgili çok fazla sorun yaşanmamıştır.

## **2.3. Malzemenin Derlenme Şekli**

Araştırmasını yapılan konu hakkında sahaya inmeden önce belirli hazırlıklar yapılmıştır. Bunun için de öncelikle, konuyu tam manasıyla anlamak ve bu şekilde sahaya inildiğinde ne gibi bilgilerin alınması, nelerin araştırılması gerektiği hakkında bilgi edinilmiştir.

İlk önce literatür taraması yaparak işe başlanmıştır. Bu taramada ilk olarak bu alanda yazılan kitaplara yer verilmiş, Türkiye genelinde köy seyirlik oyunları adı

altında yazılmış olan kitaplar temin edilip, incelenmiştir. Bunun yanında, bu konu üzerine yazılmış olan yüksek lisans ve doktora tezleri de toplanmıştır. Tezleri araştırırken öncelik köy seyirlik oyunları adı altında yazılmış olan tezlere verilmiş, bu tezlerden sonra da içerisinde köy seyirlik oyunları hakkında bilgi olabileceğini düşündüğümüz diğer tez çalışmaları incelenmiştir. Tezlerden sonra makale, bildiri, sunum gibi daha kısa ve belirli yerlerde yayınlanmış olan yazılar toplanarak, tasnif edilmiş ve incelenmiştir.

Literatür taramasından sonra sahayı tanınmış ve araştırılacak konunun içine giren bilgilerin bulanacağı yerleşim birimleri tespit edilmiştir. Bu araştırmada bize yardımcı olması için Balıkesir Milli Eğitim Müdürlüğü ile birlikte bir anket çalışması da yapılmıştır. Bu ankette konumuzla ilgili sorular hazırlanıp ilçelerin halk eğitim merkezlerine gönderilerek cevaplanması istenmiştir. Daha sonra alan ve konu hakkında bilgisi olan kılavuz kişilerle görüşülmüştür. Onların yardımıyla oyunların bulunabileceği yerleşim yerleri hakkında bilgi toplanmıştır.

Bütün bunlardan sonra araştırma için sahaya çıkılmış ve yerleşim yerlerine belli sürelerle gidilmiştir. Bu geziler sırasında yapılan ön hazırlığın ve alınan bilgilerin faydasını görülmüştür. Zamanın ve maddi imkanların kısıtlı olması nedeniyle Balıkesir’de bulunan bütün köylerin gezilmesi gibi bir imkân olmamıştır. Bu yüzden de yapılan ön hazırlıklarda kesin olarak konuyla alakalı malzemenin olduğu yerler tespit edilmiş ve her yörenin oyun özelliklerini gösterebilmek amacıyla, bu bölgelerde bulunan en az bir yerleşim yerine gidilmeye çalışılmıştır.

#### **2.4. Malzemenin Yazıya Geçirilmesi**

Derlenen malzemeler gözden geçirildikten sonra yazıya aktarılarak tasnifi edilmiştir. Yazıya geçirmede herhangi bir transkripsiyon işareti kullanılmamıştır. Dil çalışmalarında kullanılmayacağı için ağız özellikleri korunmamıştır. Metinler ve derlenen diğer bilgiler yazı dili ile ifade edilmiştir. Bu şekilde derlenen malzemenin herkes tarafından düzgün bir şekilde anlaşılması ve karşılaştırmaları yaparken kolaylık sağlaması hedeflenmiştir.

Halk ağzına ait özel terimler olduğu gibi metinlerde verilmiş, anlamları da dipnot olarak aktarılmıştır. Anlatıcının verdiği bilgiler düzenli bir yapıya sokulmuş, devrik cümleler ve tekrarlar düzenlenerek yazıya geçirilmiş, böylelikle oyun metinleri oluşturulmuştur.

Oyun metinlerini verirken aynı isimli oyunlar tek başlık altında toplanarak derlendikleri yerler bir arada verilmiştir. Aynı isimli oyunların her biri için ayrıca başlık açılmamış, oynanma şekilleri ve özelliklerinden genel olarak bahsedilmiş, hepsinde ortak bulunan yönler bir arada verilerek farklı taraflar yine aynı başlık altında karşılaştırılarak incelenmiştir. Kaynak şahıslara ait bilgiler çalışmanın sonunda liste olarak verilmiştir.

## **2.5. İncelemede Kullanılan Metotlar**

Derlenen metinlerin incelemesinde öncelikle yazıya geçirme ve bununla birlikte de bir tasnif yapma gereği duyulmuştur. Daha sonra bu tasnifin içerisindeki oyunlar ve özellikleri sırayla gerekli kaynaklar vasıtasıyla incelenmiştir. Bunu yaparken oyunların teknik yapıları ve içerisinde bulundurduğu motifler de dikkate alınmıştır. Bu motifler ve teknik yapılar genel özellikleriyle verilmiş daha sonra Balıkesir ilindeki oyunlarda bulunanlar incelenmiştir. Bu şekilde bir karşılaştırma imkânı oluşmuş ve konunun daha iyi irdelenmesi sağlanmıştır. Ayrıca inceleme kısmında oyunların kaynakları, gelişim süreci, geçmişten günümüze durumu detaylı bir biçimde irdelenmiştir. Farklı yerlerde oynanan ancak aynı adı taşıyan oyunların içeriklerindeki değişiklikler ya da benzerlikler belirtilerek bunların nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır. Bu sayede yöresel farklılıkların oyunlara yansması da gözlenmiştir. Son olarak da genel manada oyunların oynanış şekli ya da metni verilerek, oyunların görsel yönünün anlaşılması sağlanmaya çalışılmıştır.

### **3. TÜRKİYE’DE KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ÜZERİNE YAPILAN ÇALIŞMALAR**

Köy seyirlik oyunları ile ilgili çalışmaların Türkiye’deki tarihçesine baktığımızda karşımıza yakın bir tarih çıkar. Toplu olarak yazılan ve yapılan ilk çalışmalar genellikle Cumhuriyetin ilanından sonra geçen on beş, yirmi yıl içerisinde. Bu bakımdan konunun yeni yeni popüler olduğunu ve araştırmacıların gözüne çarptığını söylenebilir. Başlı başına köy seyirlik oyunları adı altındaki çalışmaların çoğunluğu ise seksenli yıllardan sonra karşımıza çıkar. Elbette ki bundan önce de birkaç eser köy seyirlik oyunları, köy orta oyunları ya da köylü temsilleri vs. isimlerle yapılmıştır. Bu bakımdan konuyla ilgili çalışmaların incelenmesinde ve tarihi sürecin gözler önüne serilmesinde fayda vardır.

#### **3.1. Kitaplar**

**Ahmet Kutsi Tecer, Köylü Temsilleri, Ankara 1940: Çığır Mecmuası Neşriyat.**

Köy seyirlik oyunları hakkında Türkiye’de yapılan ilk çalışma Ahmet Kutsi Tecer’in “Köylü Temsilleri” isimli çalışmasıdır. Bu eser araştırılan konu açısından ilk olması dolayısıyla çok büyük önem taşır. Türkiye’de yapılmış olan bu ilk çalışmada Tecer, köy seyirlik oyunlarının, ne olduğu hakkında bilgiler verir. O zamanlarda bu oyunların araştırmacılar tarafından yeni keşfedildiğini ancak bir eserin olmadığından söz eder.

Kitabın içeriğinde ise; köylü temsilleri nedir ve neden böyle bir isim seçilmiştir bundan bahsederek içerikleri hakkında bilgiler sunar. Burada köylü temsillerinin etkilendiği kaynaklardan da söz eder. Ayrıca “oyun” kelimesi üzerinde durur. Köylü temsilleri ile raks arasında bir karşılaştırma yaparak, köylü temsillerini tasnif eder. Bu eserin içerisinde ayrıca bazı oyun metinleri de bulunmaktadır.

**Süleyman Kazmaz, Köy Tiyatrosu, Ankara 1950: Ulus Basımevi.**

Köy seyirlik oyunları üzerine diğer bir çalışma ise Ahmet Kutsi Tecer’in öğrencisi Süleyman Kazmaz’ın “Köy Tiyatrosu” adını taşıyan eserdir. Ahmet Kutsi Tecer’in yazdığı bir önsözü de içeren bu eserde Kazmaz, Ahmet Kutsi Tecer’in eserini inceler ve buradan yola çıkarak bazı bilgiler sunar. Köy seyirlik oyunlarının içeriği hakkında bilgiler de veren Kazmaz, ayrıca bu oyunlara tiyatro adının verilip verilemeyeceğini tartışır. Bu eserde toplamda 12 adet oyun metni bulunmaktadır.

**Metin And, Dionisos ve Anadolu Köylüsü, İstanbul 1962: Elif Yayınları.**

Seyirlik oyunların tarihi ve kültürel bakımdan incelenmesinde belki de ilk ve en önemli eser ise Metin And'a aittir. Bu eserde oyunların kökeni ve gelişim süreci incelenir. Oyunların kökenini eski toplumlarda özellikle de Yunan toplumundaki bolluk-bereket için yapılan şenliklere ve ritüellere dayandırarak, köy seyirlik oyunlarına bambaşka bir yönden bakar. Ayrıca farklı ülkelerdeki oyunların benzer yönlerini ve aslında kalıntıların ne kadar ortak olduğundan söz eden And, daha sonra Anadolu'daki oyunların konuları üzerinden bir inceleme yapar. Bu incelemeleri yaparken de oyun metinleri ile ilgili bilgiler de verir.

**Metin And, 100 Soruda Türk Tiyatro Tarihi, İstanbul 1970: Gerçek Yayınevi.**

Bu eser o zamanda seri olarak yayınlanan ve "100 soruda..." diye başlayarak devam eden kitaplardan bir tanesidir. Kitabın içeriğinde And, tiyatronun Türk toplumundaki gelişmesini eskiden yeniye doğru kronolojik olarak anlatır. Kitap, tekniği bakımında sorular sorar ve cevaplar. Bizim için önemli olan kısım ise ilk iki bölümdür. Bu bölümler "Giriş" ve "Geleneksel Türk Tiyatrosu" başlığını taşır. Buralarda And özellikle Türk tiyatrosu denildiğinde ne anlamamız gerektiğinden ve geleneksel Türk tiyatrosunun neleri içinde barındırdığından bahsederek, seyirlik oyunlar hakkında bilgiler verir. Konu hakkında bilgiler verirken Türkiye'de çeşitli yörelerde oynanan oyunlardan da örnekler verir ve bunları anlatır.

**Pertev Naili Boratav, 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, İstanbul 1973: Gerçek Yayınevi.**

Pertev Naili Boratav'ın bu eseri genel bir araştırma örneğidir. Bu kitapta halk edebiyatı ile ilgili genel bilgiler, yine kendi kendine soru sorup cevaplama yöntemiyle verilir. Araştırma konusunu ilgilendiren kısım ise dokuzuncu bölümü oluşturan "Seyirlik Halk Oyunları" başlığıdır. Bu bölümde Türk tiyatrosunun geleneksel diyebileceğimiz kısmına giren ürünleri ve bu ürünlerin içeriklerini inceler. 98, 99 ve 100. sorular da seyirlik köylü oyunlarına ayrılmış ve onların tanımı, konuları, diğer edebiyat ürünleriyle ilişkileri ve kökeni hakkında bilgiler verilmiştir. Kısa ve net cevaplarla bu konuyu merak edenleri aydınlatma yoluna gidilmiştir.

**Nurhan Karadağ, Köy Seyirlik Oyunları, Ankara 1978: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.**

Uzun yıllar süren araştırmaları sonrasında yazdığı bu kitapta Nurhan Karadağ, köy seyirlik oyunlarını iki bölüm altında inceler. Bunlardan ilki “Seyirlik Oyunların Özü” başlığını taşır ve bu bölümde oyunların nereden geldiği, nelerden etkilendiği gibi gelişim süreciyle ilgili bilgiler verildikten sonra oyunların tasnifi yapılır ve belli başlıklar altında oyunlar toplanarak incelenir.

İkinci bölümde ise oyunların teknik özelliklerini, metinlerin yapısı ve oyunların oynanış şekli başlıklarında toplayarak hem teknik bakımdan bir analiz yapar hem de oyunun öğelerini bize gösterir. Bunların yanında eser, en son bölümünde 12 adet oyun metni barındırır.

**Memet Fuat, Tiyatro Tarihi, İstanbul 1984: Varlık Yayınları.**

Memet Fuat eserinde başlangıçtan bugüne dünya ve Türk tiyatro tarihini detaylı biçimde inceleyerek son döneme kadar gelir. Bu eserde, araştırma konusu için önemli olan kısım on yedinci bölümde yer alan “Türk Tiyatrosu” başlığı altında ilerleyen ve tiyatromuzun gelişim sürecini anlatan bölümdür. On yedinci bölümde ilkel Türk tiyatrosundan başlayarak, Orta Asya’ya oradan da Anadolu’ya doğru bir süreç izlenerek anlatım yapılır. İçerisinde birkaç oyun metni de bulunmaktadır.

**Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri, İstanbul 1985: İnkilap Kitabevi.**

Metin And bu eserinde geleneksel Türk tiyatrosunu iki ana başlık altında inceler. Bu başlıklar; “Köylü Tiyatrosu Geleneği” ve “Halk Tiyatrosu” geleneğidir. Köylü tiyatrosu başlığı altında oyunların kaynaklarını ve tasnifini yaparak incelemelerde bulunur. Ayrıca bu incelemeleri yaparken karşılaştırmalardan yararlanır, bu yüzden de eserde oyun metinlerine rastlanır. Özellikle kaynakları kısmında “ak-kara ögesi” ve “erotik öge” başlığı altında iki ana kısım vererek oyunların aslında nerelerden etkilendiğini bize anlatır. Halk tiyatrosu adını verdiği ikinci kısımda ise, kukla, gölge oyunu, orta oyunu gibi daha çok şehirlerde icra edilen oyunların özelliklerini inceler.

**Niyazi Akı, Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi, İstanbul 1989: Dergah Yayınları.**

Bu kitapta Türk tiyatrosunun gelişim evrelerinden başlayarak modern tiyatroya kadar gelişini anlatılmaktadır. Özellikle giriş bölümünde anlatılan ve Türk tiyatrosunu etkileyen etmenler araştırma konusu hakkında da bilgiler içermektedir. Kitabın diğer bölümlerinde ise türler ve özellikleri hakkında bilgi verilerek, tiyatro üzerine görüşler sıralanır.

**Şükrü Elçin, Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu), Ankara 1991: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü.**

Şükrü Elçin'in bu kitabında yer alan oyunları toplayabilmek ve daha detaylı bir araştırma yapabilmek amacıyla bir anket düzenlenmiş ve bu anketin soru, cevaplarını kitabına almıştır. Bu bakımdan alan araştırması tekniklerinin kullanımında farklı bir yola gitmiştir. Kitabın diğer bölümlerinde ise 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.

**Metin And, Türk Tiyatro Tarihi, İstanbul 1992: İletişim Yayınları.**

And, bu kitabında Türk tiyatrosu üzerinde durur ve onun gelişimini anlatarak konuya başlar. Daha sonra tiyatroyu belli başlıklar altında toplayarak inceler. Bu başlıklardan ilki olan "Geleneksel Türk Tiyatrosu" araştırma konusu için önemli bilgiler içerir. Geleneksel diye ayırdığı bu kolun içine köy tiyatrosunu ve halk tiyatrosunu alır. Bu konuları incelerken de oyun metinleriyle örneklemeler yapar.

**Erman Artun, Cemal Ritüeli ve Balkanlardaki Varyantları, Ankara 1993: Kültür Bakanlığı.**

Erman Artun bu eserinde bir bölgeye ait olan özel bir konuyu ele alır. Özellikle Balkanlarda ve Trakya bölgesinde ki "Cemal Oyunu" hakkında detaylı bir inceleme yapar. Kitabın içinde Cemal adının kaynağını, bu oyunun ritüel niteliğini, oynanma zamanı, oynanma şekli gibi teknik bilgileri verdikten sonra bu oyunun balkanlardaki varyantları hakkında bilgiler vererek karşılaştırmalar yapar. Bu yönüyle de köy seyirlik oyunlarının etkileşimi hakkında önemli bilgiler verir.



Bunların yanında içerisinde farklı yörelerde oynanan Cemal oyunlarının metinleri de mevcuttur.

**Dilaver Düzgün, Erzurum Köy Seyirlik Oyunları, Ankara 1999: Kültür Bakanlığı Yayınları.**

Dilaver Düzgün doktora çalışması olarak hazırladığı bu eserini daha sonra kitaplaştırmıştır. Bu eserin içerisinde oyunların kaynaklarını inceleyerek, tasnif hakkındaki görüşlerini dile getirmiştir. Oyunları şekil ve muhteva bakımından inceledikten sonra oyun metinlerini ve varyantlarını vermiştir. İçerisinde bulunan çok sayıdaki oyun metni önemli bir kaynak teşkil eder.

**Özdemir Nutku, Dram Sanatı, İstanbul 2001: Kabcacı Yayınevi.**

Özdemir Nutku'nun bu eseri direkt olarak köy seyirlik oyunları ile ilgili bir başlık taşımasa da köy seyirlik oyunlarının kaynağını ve ilk halini görmek isteyenler için iyi bir kaynak teşkil etmektedir. Bu eserde tiyatro nedir, dram nedir, dram türleri, akımlar ve dram sanatının tekniği hakkında detaylı bilgiler bulunabilir. Ancak giriş ve ilk bölümü, özellikle tarihi yönüyle önemli bilgiler içerir.

**Abdullah Şengül, Türk Drama Geleneği ve Tarihi Oyunlarımız, Ankara 2001: Afyon Kocatepe Üniversitesi Yayınları.**

Abdullah Şengül'ün bu eseri de tıpkı Özdemir Nutku'nun Dram Sanatı adlı eseri gibi, tiyatro ve dram üzerinde durur. Bu iki kavramın özelliklerini ve öncelerini aktararak bir inceleme yapar. Bu bakımdan yine, seyirlik oyunların ve tiyatronun kaynağını araştıran kişiler için önemli bir kaynak sayılabilir. Ayrıca eserin içerisinde bir bölüm Türk drama geleneğine ayrılmıştır. Burada az da olsa köy seyirlik oyunları hakkında bilgiler mevcuttur. Ancak bu bölümde daha çok Türk Tiyatrosunun gelişim evreleri anlatılmıştır.

**Aslıhan Ünlü, Türk Tiyatrosunun Antropolojisi, Ankara 2006: Aşına Kitaplar.**

Adından da anlaşılacağı üzere bu çalışma tiyatromuzun geçmişini detaylı biçimde incelemektedir. Üç bölümden oluşan kitabın ilerleyişi tarihi sırayla birliktedir. Burada şamanlıktan, meddahlığa, tiyatrodan kadından, mizahi özelliklere birçok konu ele alınmış ve örneklerle incelenmiştir. Bu bakımdan önemli bir eserdir. İlk bölümün ikinci başlığını taşıyan köy seyirlik oyunları da geçmiş ve bugün

bağlamında incelenmiştir. Oyunların teknik özellikleri de anlatılmış ve önemli başlıklar altında bilgiler verilmeye çalışılmıştır.

**Çiğdem Kılıç, Geleneksel Türk Tiyatrosunda Zenneler, İstanbul 2007: Kitap Yayınevi.**

Çiğdem Kılıç'ın bu eseri Türk tiyatrosunda kadın rollerine çıkan erkekleri, yani zenneleri anlamamız bakımından önemli bir kaynaktır. Türk oyunlarında genel olarak neden kadınlara yer verilmediğini geçmişten gelen etkileriyle inceleyen, Kılıç farklı türlerden ve şekillerden oluşan Türk sanatında kadının yerini alan erkekleri tek tek bize gösterir. Bu bölümlerden bir tanesi “Köy Seyirlik Oyunlarında Kadın Roller” başlığını taşır ve araştırma konusu hakkında bize yararlı bilgiler verir. Ancak, sadece köy seyirlik oyunları hakkında değil, karagöz, dans, ortaoyununda bulunan zenneleri de incelemiştir. Zennelerin özelliklerinden bahseder ve incelediği başlık altında görsel malzeme olarak fotoğraflar kullanır. Bunun yanında oyun metinlerini de içerisinde barındırmaktadır.

**Metin And, Ritüelden Drama Kerbela-Muharrem-Ta'ziye, İstanbul 2007b: Yapı Kredi Yayınları.**

Metin And bu kitapta Alevilerin tarihi inceleyerek, onların gelenek ve göreneklerinde yer alan bazı törenlerdeki oyunlar hakkında bilgi verir. Kitabın ilk bölümünde Kerbela olayını anlatarak bu törenlerin niçin yapıldığını gösterir. Daha sonra Muharrem ve Aşure başlığında Aleviliğin törelerini ve törenlerini anlatır. Türkiye’de bu törenlerin yerini anlattıktan sonra Taziye geleneğiyle birlikte oyun metinlerini verir. Bu oyunları tiyatral bir yapı olarak gösterir. Kitap Taziye'nin sanatsal değerini ve sanattaki yerini de tartışır.

**Metin And, Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı, İstanbul 2007a: Yapı Kredi Yayınları.**

Bu eser oyun kavramını ve oyun kavramının getirdiklerini anlatan değerli bir eserdir. Kitabın giriş bölümünde oyun kavramı incelenir ve bu kavramın büyüyle olan bağı kurulur. Oyunları belli kurallar çerçevesinde kümeler ve onların yapısını inceler. İlk bölümde Anadolu köylü oyunlarını oluşturan kaynakları inceledikten sonra Anadolu’da oyun geleneği hakkında bilgi verir. Oyunların teknik incelemesi yapılır. İkinci bölümde Anadolu danslarını tartışır ve açıklar. Daha sonra köy seyirlik oyunları hakkında bilgi verilen üçüncü bölüme geçilir. Bu bölümde oyunların

içerisinde bulunan motiflere ve oyunları konularına göre ayırarak ortaya detaylı bir tasnif çıkarır. Bu bölüm araştırma konusu açısından önemli bir yere sahiptir. Dördüncü bölümde ise dramatik ve dramatik olmayan çocuk, genç ve yetişkinlerin oyunlarını inceler. Bunları da belli bir düzene göre tasnif edip açıklar. Bütün kitap boyunca belirli yerlerde oyun metinleri verilmiş ve karşılaştırma yöntemiyle incelenmiştir.

**Erman Artun, Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları, İstanbul 2008: Kitabevi.**

Erman Artun bu eserinde çeşitli sempozyumlarda yayımlanmış olduğu bildirileri toplayarak kitaplaştırmıştır. Kitap iki bölümden oluşur. Birinci bölümde seyirlik oyunlar üzerine yazılmış olan yedi makale vardır. Çeşitli konularda yazılmış olan bu yazılar oyunlar hakkında bilgiler verir ayrıca oyun metinleri de yazıların içinde yer alır.

İkinci bölüm ise anonim halk edebiyatına ayrılmıştır. Bu bölümde de yine Türkiye'nin belli bölümlerinde yer alan gelenek, görenek ve belli türlerle ilgili bilgiler verilir.

**Nurhan Tekerek, Köy Seyirlik Oyunları, İstanbul 2008: Mitos-Boyut Yayınları.**

Son birkaç yıl içinde çıkmış olan, köy seyirlik oyunları üzerine önemli ve detaylı bir araştırma kitabıdır. Kitap iki bölümden oluşur. Birinci bölümde Köy seyirlik oyunları, törenler ve yapısal özellikler olmak üzere üç başlık bulunur. Öncelikle oyunların önemi hakkında bilgiler verilmiş ve arkasından oyunların kaynakları açıklanmaya çalışılmıştır. Daha sonra bu oyunları tasnif ederek oyunlarda törenlerin etkisini göstermiştir. Oyunlardaki yapısal özellikleri de bu bölüm içerisinde incelemiştir. İkinci ana başlık ise köy seyirlik oyunlarının çağdaş yansımaları adını taşımaktadır. Bu bölümde ise günümüzde halen devam etmekte olan oyunlar hakkında bilgi vererek incelemeler yapılmıştır ve içerisinde oyun metinleri de bulunmaktadır. Özellikle dikkat çeken nokta şudur ki kitapta sadece açık alanda oynanan oyunlar değil yaren sohbetlerine ve köy odası geleneğine de önem verilmiştir.

**Sinan Gönen, Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları, Konya 2011a:  
Kömen.**

Sinan Gönen tarafından hazırlanan bu kitap yine bölgesel bir çalışma olarak dikkat çekiyor. 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 görüşleriyle anlatılmaya çalışılır.

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

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

**Metin Ekici, Somut Olmayan Kültürel Miras: Barana, İzmir 2011:  
Egetan Basımevi.**

Metin Ekici ve ekibi tarafından Balıkesir Dursunbey’de bulunan “Barana” geleneğinin incelendiği bu eserde, sohbet kültürünün bir parçası olan Barana hakkında bilinmesi gereken her şey anlatılmıştır. Giriş dâhil dokuz bölümden oluşan kitapta; Barana’nın geleneksel yönü, güncel durumu, toplantılarda müzik, halk oyunları, yeme içme kültürü, köy seyirlik oyunları ve yöresel kıyafetler tanıtılır.

Köy seyirlik oyunları adını taşıyan bölümde beş adet oyun metni bulunmaktadır. Bu oyunların metinleri verildikten sonra oyunların teknik özellikleri hakkında da bilgiler verilmektedir.

### **3.2. Makaleler ve Bildiriler**

Köy seyirlik oyunları hakkında çeşitli dergilerde ve sempozyumlarda sunulmuş olan bu bölümde konuyla alakalı olan, önemli sayılan dergilerden alınan makaleler ve özellikle Balıkesir’de yayımlanan yazılara dikkat çekilmeye çalışılacaktır.

İncelenecek dergilerin belli başlıları: Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, Halk Bilgisi Haberleri, Milli Folklor, Tiyatro Araştırmaları dergileridir. Elbette başka dergilerde çıkmış olan yayınların da künyeleri belirtilerek tanıtılmaya çalışılacaktır.

İlk olarak Türk Folklor Araştırmaları dergisindeki yazıları tanıtmakla işe başlanacaktır. Bu dergide çeşitli yıllarda çıkmış birçok yazı mevcuttur. Araştırma konusu için önemli olabileceğini düşünülen yazılar burada incelenmiştir.

İlk ele alınan yazı, 1961 yılının Haziran ayında yayınlanan ve Metin And'ın yazdığı “3. Selim Çağının Seyirlik Oyunları” başlığını taşır. Bu yazıda Osmanlı döneminde, şehirlerde seyirlik oyun kapsamına girebilecek eğlenceler incelenir (And: 1961).

Diğer bir makale ise, 1961 yılının Ekim ayında yayınlanan, Şükrü Elçin'in “Tüccar Oyunu” başlıklı yazısıdır. Bu yazı içerisinde iki oyun metnine ve oyunların oynanışına yer veren Elçin ilk önce tüccar oyununu anlatır daha sonra ise “Karakancilo” oyununu inceler (Elçin: 1961).

1965 yılının Haziran ayında çıkan sayıda “Köylerde Kukla ve Kuklacılık” başlığını taşıyan, Metin And imzalı bir yazı bulunmaktadır. Bu yazıda köylerde oynatılan kukla hakkında bilgiler verildikten sonra oyunların nasıl yapıldığına dair açıklamalar yapar. Ayrıca tarihi gelişim ile ilgili de bir incelemede bulunur (And:1965).

Ağustos 1965 yılında çıkan bir yazıda yurtdışındaki bir oyun hakkında bilgi verilmiştir. “Bosna ve Hersek'te Hacılar Oyunu” adlı makalenin yazarı İsmail Eren'dir. Bu yazıda Bosna ve Hersek'te oynanan ve oradaki Müslümanların hacca gitme olayını anlatan bir oyundan bahsedilmiştir (Eren: 1965).

1966 yılının Şubat, Aralık 1967 yılının kasım ve 1968 yılının Ağustos ve Ekim 1969 yılının nisan aylarında çıkan ve Metin And imzasını taşıyan “Anadolu'da Seyirlik Köylü Oyunları” ismindeki yazı dizisinde And farklı yörelerdeki, farklı oyunlar hakkında bilgiler verir. Oyunların nasıl oynandığını anlattığı bu tanıtım yazılarının içerisinde önemli öğeler ve metinler bulunmaktadır (And: 1966, 1967, 1968a, 1968b, 1969).

1967 yılının Nisan ayında çıkan sayıda “Erzincan'da Saya Gezme Geleneği” başlıklı yazıda Bahattin Şeker, saya gezme geleneğini ve bu dönemde yapılan oyunları anlattıktan sonra saya gezmenin temellerini, geçmişini inceler (Şeker: 1967).

1968 yılının Şubat ayında çıkan sayıda da Mehmet Hilmi Gür'e ait olan ve “Eğir'de Yüzük Oyunu” başlığını taşıyan bir yazı bulunmaktadır. Bu yazıda Yüzük

oyununun nasıl oynandığını anlatılmıştır. Ayrıca oyun metni ve oyunda söylenen manilere de yer verilmiştir (Gür: 1968).

Diğer bir “Yüzük Oyunu” başlığını taşıyan yazı ise 1968 yılının Nisan ayında çıkmıştır ve Hasan Özbaş imzasını taşımıştır. Bu yazıda da yüzük oyunu hakkında bilgiler vardır. Oyunun kuralları ve oyun içinde yer alan söyleşmeler de yazı içinde bulunmaktadır (Özbaş: 1968).

1968 yılının Ağustos ayında çıkan sayıda da bir yüzük oyunu yazısı bulunmaktadır. “Şarkışla’da Yüzük Oyunu” adını taşıyan bu makalede yine yüzük oyununun farklı bir türü hakkında bilgiler verilmektedir (Hamamcı: 1968).

Aralık 1971 yılında çıkan sayıda “Deveci, Leblebici, Arap Oyunları ve Sünnet Düğünleri” adlı yazıda Hakkı Soyyanmaz, Edirne yöresinde düğün geleneğinden ve düğünlerdeki seyirlik oyunlardan bahsederek örnekler vermiştir (Soyyanmaz: 1971).

1972 yılının Şubat ayındaki sayıda yer alan Ergün Sarı’nın yazdığı “Seyirlik Köylü Oyunlarının Yeri ve Önemi” başlıklı makalede, seyirlik oyunların edebiyatımızdaki ve kültürümüzdeki yeri tartışılır. Seyirlik oyunların tarihi gelişimi ve arka planı incelenir (Sarı: 1972).

1973 yılının Ocak ayında ise “Erkekler Arası Düğün Oyunları” başlıklı yazıda Emil Sevinç, Yozgat’ta düğünlerde oynanan oyunlardan örnekler sunar (Sevinç: 1973)

1973 yılının Nisan ayında çıkan sayıda “Çumra’nın Fethiye Köyünde Kaynanam Cadı Oyunu” başlıklı yazıda bir oda oyunu anlatılır. Makalede oyun metniyle birlikte, oyunun oynanışı da verilir (Oğuzer: 1973).

“Yapraklı’da Oyun Çıkarma” adlı makale 1974 yılının Ağustos ayında yayınlanmış ve Mustafa Mutlu tarafından yazılmıştır. Bu yazıda Çankırı’nın bir kasabasından derlenen oyunlara yer verilmiştir (Mutlu: 1974).

Mustafa Mutlu’nun diğer bir yazısı Temmuz 1975 yılında çıkan “Köy Seyirlik Oyunlarında Yüzyazma (Makyaj)” adındadır ve oyunlarda köylünün kullandığı makyaj malzemelerini ve tekniklerini anlatır. Oyunlarda oyuncular ya da oyuna dâhil olan diğer kişilerin ne tür malzemeler kullanarak yeni bir görünüme sahip olduğundan söz eder (Mutlu: 1975).

1978 yılı Haziran ve Temmuz aylarındaki sayılarda “Mahmutgazi Köyünden Derlenmiş Oyunlar 1–2” olmak üzere iki yazı yayınlanır. Bu yazılarda toplamda 22 oyun metni vardır (Tuğrul: 1978a, 1978b).

Metin And Türk Folklor Araştırmaları Yıllığının 1974 yılında çıkan sayısında kaleme aldığı “Dramatik Köylü Gösterilerinin Ritüel Niteliği” isimli yazısında; ritüel tanımı yapılır ve işlevleri hakkında bilgiler verilir. Ritüel ve Mythos karşılaştırılır bunlardan sonra bolluk törenlerinden bahsederek diğer ülke şenliklerindeki “gemi” motifi hakkında bilgiler verilir. Bu yazının içerisinde ayrıca oyun metinleri de mevcuttur (And: 1974).

Metin And’ın Türk Folklor Araştırmaları yıllığının 1975 yılındaki sayısında “Komşu Kültürlerde Dramatik Köylü Oyunları ve Türk Etkisi” adında bir yazısı bulunmaktadır. Bu yazıda And komşularımızda olan Türk etkisini soy, coğrafya, din, devlet bakımından inceler. Oyunları genel olarak dört kümeye ayırdıktan sonra çeşitli komşu ülkelerdeki oyunları anlatır ve inceleyerek Türk etkisini ortaya koyar. İçerisinde oyun metinleri de mevcuttur (And: 1975).

Türk Folklor Araştırmaları’nın 1985 yılında çıkan sayısında Hayrettin İvgin tarafından yazılan “Milli Folklor Araştırmaları Dairesi’nin Geleneksel Tiyatro ve Köy Seyirlik Oyunları Konusundaki Çalışmaları” adlı yazıda 1985 yılına kadar Milli Folklor dairesinin Tiyatro üzerine yaptığı çalışmalar derli toplu şekilde verilmiştir (İvgün: 1985).

Türk Folklor Araştırmaları dergisinin daha birçok sayısında farklı yazılar bulunmaktadır. Ancak dikkat çekici yazılardan bir bölümünü burada verilmiştir Diğer önemli bir kaynak ise Halk Bilgisi Haberleri dergisidir. Bu dergide de çeşitli yıllarda farklı şehirlerdeki eğlenceler ve oyunlar hakkında yazılar yazılmıştır.

1 Mayıs 1930 tarihli sayıda Enver Sadık tarafından yazılan “Gazi Ayıntap’ta Gece Eğlenceleri” isimli makalede Gaziantep yöresinde o zamanlarda oynanan oda oyunlarından bahseder ve bu oyunlara; soba başı, ocak başı oyunları gibi isimler verildiğini söyler (Enver: 1930).

15 Şubat 1935 tarihli sayıda Hikmet Turhan Dağlı tarafından kaleme alınan “Sohbetler ve Gezekler” adlı yazıda sohbet geleneğinden bahseder ve bu oyun geleneğine “Barana” dendiğini söyler. Barana’nın özelliklerini ve içyapısını verdikten sonra hangi oyunların oynandığını aktarır (Dağlıoğlu: 1935).

Nisan 1938 tarihli dergide Balıkesir ile ilgili bir yazıyı kaleme alan Halit Bayrı'nın yazısının adı "Dursunbey'de Kış Sohbetleri"dir. Dursunbey'de halen devam etmekte olan sohbet geleneği hakkında bilgi veren Bayrı ayrıca sohbette oynanan oyunların isimlerini ve içeriklerini de anlatır (Bayrı: 1938).

1936 yılında yayınlanan kaynak dergisinin 40. sayısında yer alan "Balıkesir'in Tarihi Hikâyesi Tülükabak" isimli yazı Balıkesir'de gelenekselleşen bir oyun olan Tülükabak hakkında bilgiler vermekte ve onun tarihi ile ilgili görüşleri sunmaktadır (Dağlıoğlu: 1936).

Tiyatro Araştırmaları Dergisi Türkiye çapında tiyatro bağlamında önemli bir kaynak teşkil etmiştir. Tiyatro Araştırmaları Dergisinin 1975 yılında çıkan 6. sayısında Sevda Şener'in yazdığı "Tiyatro'nun Kaynağına İlişkin Kuramlar" adlı yazısı önemlidir. Bu yazıda Şener dünya tiyatrosunun gelişiminden bahseder ve bu tiyatronun kaynak olarak nerelerden beslendiğinden bahseder. Ayrıca yazısında farklı kültürlerdeki benzer unsurları da karşılaştırarak tiyatronun her millette benzer kaynaklardan ortaya çıktığını söyler (Şener: 1975).

Tiyatro Araştırmaları Dergisi'nin 1975 yılında çıkan 6. sayısında Ahmet Kutsi Tecer'in "Köylü Temsilleri" adlı eserinin incelenmesinin yapıldığı bir yazı bulunmaktadır. Bu yazıda köylü temsilleri ile çocuk oyunları ve halk oyunları karşılaştırılır. Köylü temsillerinin tanımı ve tasnifi yapılır ayrıca oyunların içeriğini etkileyen arka plan anlatılır. Yazının içerisinde oyun metinleri mevcuttur (Tecer: 1975).

Tiyatro Araştırmaları Dergisi'nin 1995 yılında çıkan sayısında iki ayrı makale bulunmaktadır. Bunlar "Dramatik Köylü Oyunları Kız Oyunları" ve "Dramatik Köylü Oyunları Erkek Oyunları" adını taşırlar. Yazar ismi olmayan bu makalelerde çeşitli oyun metinleri verilmiştir. Bu oyunların nerelerde, nasıl, ne zaman oynandığı hakkında bilgiler verilmiştir (Yazar Yok: 1995).

Tiyatro Araştırmaları Dergisi'nin 1995 yılında yayımlanan 12. sayısında yine başka bir yazı bulunmaktadır. Nurhan Karadağ'ın yazdığı bu yazının başlığı; "Türk Tiyatrosu'nun Kut Törenselleşen Kaynakları ve Köylü Tiyatrosu"dur. Bu yazıda oyunlar için kullanılan terimler verilerek, neden oyun yapılarının cevabı aranır. Ayrıca oyunların tasnifi yapılarak kaynağına yönelik bir inceleme yapılır. İçerisinde oyun metinleri mevcuttur (Karadağ: 1995).



Nurhan Tekerek'in Tiyatro Arařtırmaları Dergisi'nin 2006 yılında yayımlanan 22. sayısında "Oyun Kavramından Drama'ya Drama'dan Dramatik Eđitime" adlı yazısı yer alır. Bu yazısında oyun kavramı hakkında bilgi verilir, oyunla birlikte, ritüel, dram ve tiyatro sanatının ortak noktaları tartıřılır. Daha sonra ise dramanın insana kattığı deđerlerden bahseder ve eđitimde dramanın nasıl kullanılabileceđi hakkında fikirlerini söyler (Tekerek: 2006).

Nurhan Tekerek tarafından yazılan "Köy Seyirlik Oyunları, Seyirlik Uygulamalarıyla 51 Yıllık Bir Topluluk: Ankara Deneme Sahnesi ve Uygulamalarından İki Örnek: Bozkır Diređi ve Gerçek Kavga" isimli makale Tiyatro Arařtırmaları Dergisi'nin 2007 de çıkan 24'üncü sayısında yayımlanır. Bu yazısında köy seyirlik oyunlarının tarihi gelişiminden ve arka planından bahseden Tekerek, daha sonra oyunların günümüze yansıyan modern tiyatro sahnelerinden birinden bahsederek, bazı oyunlarını inceler (Tekerek: 2007).

Aslıhan Ünlü'nün yazdığı "Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah" başlıklı 2007 yılında 24. sayıda yayımlanan yazıda, şiddet öđesinin geleneksel Türk tiyatrosunda nasıl işlendiđini ve en çok hangi türlerde ne şekilde kullanıldıđından bahseder. Ayrıca bu şiddet öđesinin topluma olan faydası hakkında da fikirlerini sunar (Ünlü: 2007).

Tiyatro Arařtırmaları Dergisi'nde yayımlanan bir diđer makale derginin 2008 yılındaki 25. sayısındadır. "Halk Tiyatrosunda Göstergelerin Dönüşümü" adlı makale, Tülin Sağlam tarafından yazılmış ve gösterge terimi üzerinde durarak, dram sanatının içindeki göstergelerden söz etmiştir. Bunun yanında yazıda halk tiyatrosunu oluşturan farklı türlerin göstergeleri ve bunların verdiđi anlamlar ayrı başlıklar altında incelenmiştir. Ayrıca araştırma konusu olan köy seyirlik oyunlarına da bir bölüm ayrılmıştır (Sađlam: 2008).

Ömer Tuđrul Kara'nın yazdığı "Dramanın İlk Uygulayıcıları Türk Şamanları" adlı makale Turkish Studies adlı dergide 2010 yılında yayımlanmıştır. Bu yazıda dünya tiyatro tarihi ile Türk tiyatrosunun tarihini karşılaştırır. Yapılan dini törenlerin tanrıyı taklit etmek olduđundan bahseder ve bu işi yapanların Şamanlar olduđu söyler. Şamanların yaptıđı ritüellerin, seyirlik oyunların kaynađı olduđundan söz ederek şamanın ayinde yaptıklarını inceler (Kara: 2010).

Milli Folklor dergisinde de seyirlik oyunlar alanında belirli makaleler çıkmıştır. 2003 yılı kışında çıkan 60. sayılı dergide Ahmet Pirverdiođlu tarafından

yazılan “Türk Halk Tiyatrolarının Gelişme Evreleri” adlı makalede; oyunlar büyü ve ilkel inançlara bağlanarak oyunların ilk amaçları hakkında bilgiler verilir. Türk tiyatrosunun gelişim evreleri anlatıldıktan sonra bu oyunların temel yapısından ve tarihinden bahsedilir (Pirverdioğlu: 2003).

Milli Folklor Dergisinin 2009 yılında yayınlanan 82. sayısında Fikret Türkmen’in Pınar Fedakâr ile beraber yazdığı “Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komiğine Bağlı Mizahi Unsurlar” başlığını taşıyan yazıda; söz komiği ve hareket komiği terimleri açıklandıktan sonra Türk tiyatrosundaki çeşitli türlerde bu unsurların durumu hakkında bilgiler verilir. İçerisinde örnek oyun metinlerini de bulunduran bu yazıda ayrıca oyunların içindeki unsurlar incelenir (Türkmen: 2009).

Milli Folklor dergisinin 2010 yılında çıkan 87. Sayısında Ali Yakıcı’nın kaleme aldığı “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Somut Mekânı: Konya Barana Odaları” başlıklı yazısı da bu tarz oyunların oynandığı sohbet geleneği hakkında bilgiler verir. Bu oyunların isimlendirilmesinden ve köylüler arasındaki öneminden bahseder. Bununla birlikte Türk eğlence kültüründe bu odaların durumu hakkında bilgiler verir (Yakıcı: 2010).

Sinan Gönen’in “Türk Kültüründe Kız Kaçırarak Evliliğin Köy Seyirlik Oyunlarındaki İzleri” isimli, Türkiyat Araştırmaları Dergisi’nin Bahar 2011 döneminde yayımlanan 29. sayıdaki yazısı; kız kaçırma motifinin tarihinden ve Türk kültüründeki yerinden bahsederek, bu olayın sebeplerini inceler. Sonra da bu motifin köy seyirlik oyunlarındaki yansımalarından bahseder (Gönen: 2011b).

Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi’nin 2010 yılında çıkan 23. sayısında, Ali Duymaz ve Halil İbrahim Şahin’in birlikte yazdığı “Balıkesir ve Çevresinde Hayvan Benzetmesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları” başlığını taşıyan yazıda; köy seyirlik oyunlarının tanımı yapıldıktan sonra hayvan benzetmesinin tiyatrodaki yeri ve Balıkesir yöresindeki hayvan benzetmesine dayalı oyunlar hakkında bilgiler verilir, oyunlar incelenir. Bununla beraber içerisinde oyun metinleri de bulunur (Duymaz, Şahin: 2010).

Ülkemizde yapılmış olan çeşitli sempozyum, kongre ve seminerlerde sunulmuş olan bildirilerin bazıları da köy seyirlik oyunları hakkında bilgiler vermektedir. Bu bildirilerde çeşitli yörelerdeki seyirlik oyunlar hakkında bilgiler verildiği gibi, seyirlik oyunların yapısı ve özellikleri ile ilgili araştırma ve incelemeler de yapılmıştır.

Erman Artun'un 3. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi'nde 1987 yılında sunduğu bildiri "Tekirdağ Köy Seyirlik Oyunları" başlığını taşımaktadır. Bu bildiri de seyirlik oyunların tarihi sürecinden bahsedildikten sonra oyunların özellikleri ve motifleri hakkında bir inceleme yoluna gidilmiştir. Ayrıca içerisinde Tekirdağ yöresinde oynanan çeşitli oyunların isimleri, özellikleri, oynanma şekilleri ve genel yapısı hakkında bilgiler verilmektedir. Bu yönüyle de Tekirdağ'da oynanan oyunların bazıları hakkında bilgi sahibi olunması sağlanır (Artun: 1987).

1992 yılında yayımlanan ve 4. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi'nde sunulan bir bildiride de köy seyirlik oyunlarına yer verilir. Bu bildiri Mevlüt Özhan'a aittir ve "Kadınlar Arasında Oynanan Dramatik Seyirlik Oyunlarda İşlenen Konular" başlığını taşır. Bu bildiride Özhan; kadınların toplum içerisindeki yerini inceledikten sonra bu gelişimi üç evreye ayırır. Daha sonra kadınlar arasında oynanan oyunları yedi ana başlık altında toplar. Bu inceleme sırasında oyun metinlerini de kısaca vererek, oyunların yapısı hakkında örnekler görülmesini sağlar (Özhan: 1992).

Erman Artun imzasını taşıyan bir diğer bildiri de 1996 yılında yapılan 3. Milletlerarası Türk Halk Edebiyatı ve Folkloru Kongresi'nde yer alır. Bu bildirinin başlığı "Köy Seyirlik Oyunlarındaki Düğünlerde Gelin Güvey Motifinde Eski Kültür İzleri"dir. Bildiride; köy seyirlik oyunları iki başlığa ayrılarak incelenir. Oyunlardaki inanç unsurlarının etkileri ve bunların yansımaları anlatıldıktan sonra gelin güvey motifinin ne anlama geldiği ve oyunlarda neyi temsil ettiği hakkında bilgiler verilir. Bu bilgileri oyun metinleri içerisinde yer alan örneklerle sunar. Ayrıca bu oyunlara göre gelin güvey motifinin özelliklerini ve oyunlardaki yerini yedi başlık altında toplar (Artun: 1996).

1997 yılında 5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi'nde sunulan ve "Türkiye'deki Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi" başlığını taşıyan Mevlüt Özhan'ın bildirisi önemli bilgiler içermektedir. İlk olarak seyirlik oyunların tanımını yapan Özhan, daha sonra oyunları yapısal özelliklerine göre gruplara ayırır. Bu ayırım sırasında oyunların bu yapısal özelliklerini derinlemesine inceler. Bildirinin en son bölümünde ise bütün Türkiye'deki oynanan oyunları belirli özelliklerine göre gösteren haritalar mevcuttur fakat diğer çalışmaların hiçbirinde bu tarz istatistikî malzeme bulunmamaktadır. Bu yönüyle de ayrı bir önem arz eder (Özhan: 1997).

Nebi Özdemir'in yazdığı "Bilim ve Teknolojideki Gelişmelerin Köy Seyirlik Oyunlarına Etkisi" başlıklı bildiri; Geleneksel Tiyatro'nun Sorunları ve Çözüm Yolları Sempozyumu'nda 1998 yılında sunulmuştur. Bu bildiride; geleneksel tiyatronun tanımı yapılır ve buradaki gelenek üzerinde tartışılır. Daha sonra köy seyirlik oyunların 20. Y.Y.'da meydana gelen değişimler karşısındaki durumu hakkında bilgiler verilir. Bildirinin sonunda da bu teknolojik gelişmelerin köy seyirlik oyunlara katkı sağlayabileceğinden bahsederek bazı önerilerde bulunur (Özdemir: 1998).

Yöresel bir çalışma olan "Sivas Yöresi Köy Seyirlik Oyunlarında Halk Bilimsel Öğeler ve Cinsellik" başlığını taşıyan yazı Zekiye Çağınlar tarafından Halk Kültüründe Sivas'ın Yeri Kongresi'nde 2002 yılında sunulmuştur. Bu yazıda öncelikle köy seyirlik oyunları hakkında kısaca bilgi verilir daha sonra Sivas yöresindeki oyunların adları belirtilir ve oyunlar tasnif edilir. Bu tasnifin içerisinde oyunların özellikleri de anlatılmış ve oyunların oynanış şekilleri hakkında bilgiler verilmiştir. Bu sayede oyun metinleri bildirinin içerisinde yer almıştır (Çağınlar: 2002).

Erman Artun'un bir diğer bildirisi de Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi Sempozyumu'nda sunulan; "Köy Seyirlik Oyunları Kültürel Mirasın Müzelenmesi" başlığını taşır ve 2004 yılında sunulur. Bu bildiride kısaca köy seyirlik oyunları hakkında bilgiler verildikten sonra on maddede seyirlik oyunların korunması amacıyla yapılması gerekenleri sıralar (Artun: 2004).

2005 yılında, Halk Kültürlerini Koruma-Yaşatma ve Geleceğe Aktarma Uluslararası Sempozyumu'nda sunulan; "Köy Seyirlik Oyunların Korunması Üzerine Tasarım Denemesi" adlı bildiri Nilgün Çıblak tarafından yazılmıştır. Bu yazıda seyirlik oyunların tanımı yapıldıktan sonra kısaca tarihi arka planı anlatılır ve buradan da oyunların teknik özellikleri hakkında bilgiler verilir. Daha sonra günümüzdeki gelişmeler doğrultusunda seyirlik oyunların durumu tartışılır ve bu oyunları korumak amacıyla yapılması gerekenleri sekiz maddede toplar (Çıblak: 2005).

2010 yılında düzenlenen 4. Halk Kültürü Araştırmaları Sempozyumu'nda sunulan ve Demet Şafak Aydın tarafından yazılan bildiri "Balıkesir'de Bir Köy Seyirlik Oyunu: Tülükabak" adını taşır. Bu yazıda Balıkesir yöresine özgü olan Tülü

Kabak adlı oyun hakkında tarihi bilgiler verildikten sonra oyunun teknik özellikleri incelenir (Aydın: 2010).

### 3.3. Tezler

Türkiye'deki üniversitelerin Türk Dili ve Edebiyatı bölümlerinde bitirme tezi olarak hazırlanan derleme çalışmaları içerisinde köy seyirlik oyunları ile ilgili bölümler mevcuttur. Ancak burada yüksek lisans ve doktora tezleri incelenmiştir. Yapılan bu çalışmaları köy seyirlik oyunları adı altında yapılmış olan tezler ve içerisinde seyirlik oyunlarla ilgili önemli bilgiler içeren tezler olarak ayırabilir.

İlk olarak Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda hazırlanan "Erzurum Köy Seyirlik Oyunları" adını taşıyan ve Dilaver Düzgün tarafından 1994 yılında hazırlanıp sunulmuş olan doktora tezi ele alınmıştır.

Bu doktora tezi özellikle Erzurum bölgesini incelemiştir. Tez bir giriş kısmı olmak üzere 3 ana bölüm ve sonuçtan oluşmaktadır. Giriş kısmında konuyla ilgili kısa bilgiler verilmiş araştırma yöntem ve tekniklerinden bahsedilerek Erzurum'daki eğlence geleneği anlatılmıştır.

İlk bölümde Erzurum köy seyirlik oyunlarının kaynakları, tasnifi, şekil bakımından incelenmesi, muhteva bakımından incelenmesi yapılır. İkinci bölümde ise oyun metinleri verilmiştir. Bu yönüyle de oyunların anlatımı yapılmıştır. Bu tez çalışması daha sonra kitap haline de getirilmiştir (Düzgün: 1994).

İkinci olarak yine Erzurum'daki seyirlik oyunlarla ilgili olarak hazırlanmış olan bir tez karşımıza çıkar. 1996 yılında Orhan Kaplan tarafından hazırlanan bu yüksek lisans tezi "Erzurum Köy Seyirlik Oyunlarında Müzik Ögesi" başlığını taşır. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalında hazırlanmıştır.

Bu tezin içeriğinde Erzurum yöresinde oynanan seyirlik oyunlardan müzikli olanlar seçilmiş ve incelenmeye çalışılmıştır. Müzik ögesinin oyunlar üzerinde ki etkisi ve müzikle birlikte devam eden gelenekler hakkında bilgiler verilmiştir. Amaç oyunları korumak ve oyunlardaki müziklerin unutulmasını engellemektir (Kaplan: 1996).

Diğer bir yüksek lisans tezi "Günümüze Kadar Gelmiş Olan Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler" adını taşımaktadır ve Mehtap Üçöz Çebi tarafından 2006 senesinde İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde hazırlanmıştır.

Tezin ilk bölümü, giriş kısmıdır. Burada köy seyirlik oyunlarının tanımı ve tarihi hakkında bilgiler verilmiştir. Daha sonraki bölüm köy seyirlik oyunlarının halk kültüründeki yeri başlığını taşımakta ve oyunların tasnifini, oluşumunu, özelliklerini ve elemanlarını açıklamaktadır. Son bölüm olan köy seyirlik oyunlarının konularına göre dağılımında ise oyunlar ritüel kaynaklı ve profan kaynaklı olmak üzere iki grup altında toplanmış ve oyun metinleri verilerek incelenmiştir (Çebi: 2006).

Köy seyirlik oyunlar adını taşıyan bir diğer tez çalışması da Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı öğrencisi olan Cem İçyar tarafından hazırlanan “Köy Seyirlik Oyunları Orta Oyunu ve Commedia Dell’ Arte Oyunlarının İlişkilerinin İncelenmesi” başlığını taşıyan 2011 yılında hazırlanan yüksek lisans tezidir.

Bu tezin ikinci kısmı köy seyirlik oyunları bakımından önemlidir. Burada köy seyirlik oyunlarının oyun türleri ve konuları üzerinde durularak belli tasnifler yapılır. Diğer bölümde ise köy seyirlik oyunlarının metin yapısı incelenir. Birinci bölüm daha çok tarihi aşamaları ve konuların içeriklerinden bahsederken ikinci bölümde teknik incelemeler yapılmaktadır (İçyar: 2011).

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı öğrencilerinden Ferruh Özdiñer’in 2011 yılında hazırladığı doktora tezi de önemli bilgiler verir. Bu tez “Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği” başlığını taşır.

Tezin ilk bölümü özellikle köy seyirlik oyunları hakkında değerli bilgiler içerir. Bu bölüm “Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarına Genel Bakış” başlığını taşımaktadır ve içerisinde oyunların kaynakları, konuları, biçim özellikleri, teknik özellikler, tasnif gibi bilgiler barındırmaktadır. İkinci bölümde ise bu oyunların gösteri danslarına dönüştürülmesinde izlenecek yöntem ve teknikler hakkında bilgiler verilir (Özdiñer: 2011).

İsim olarak köy seyirlik oyunları adını taşımayan ancak içerisinde köy seyirlik oyunları hakkında bilgiler içeren tezler de mevcuttur. Bunlardan özellikle Balıkesir yöresiyle ilgili olması dolayısıyla en çok dikkat çeken tez çalışması Mehmet Akman tarafından 2006 yılında Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde hazırlanmıştır “Balıkesir Yöresinde Ahilikten Kalma Tören ve Uygulamalar” başlığını taşır.

Bu çalışmanın ikinci bölümünü oluşturan “Köy ve Beldelerde Ahilik Düşüncesinin Yansıması” adlı kısımda köy odaları geleneği ve köy gençlerinin bu odalardaki yeri anlatılır. Ayrıca bu bölümde köy seyirlik oyunlarının icra ortamlarından birisi olan “Barana” gecelerinden de bahsedilir. Bu geleneğin tarihi geçmişi incelendiği gibi bu geleneğin bugünkü durumu ve özellikleri hakkında bilgiler verildikten sonra burada oynanan oyunlardan da bahsedilir (Akman: 2006).

### **3.4. Diğer Araştırmalar**

Türkler Ansiklopedisi’nin 4. cildinde Abdullah Şengül tarafından yazılan “Türk Drama Geleneği” adlı çalışma araştırma konusu açısından önemlidir. Bu yazıda ilk çağdan itibaren dram geleneği anlatılır. Tiyatronun ilk çıkışı hakkında bilgiler verildikten sonra oynanan oyunların konularını etkileyen unsurlar ele alınır. Daha sonra Osmanlı Toplumunu içerisinde dramın yeri hakkında bilgiler verilir.

Yine Türkler Ansiklopedisi’nin 15. cildinde Dilaver Düzgün tarafından kaleme alınan “Geleneksel Türk Tiyatrosu” başlıklı yazı da köy seyirlik oyunları açısından önem arz eder. Bu yazıda geleneksel Türk tiyatrosu köylü ve halk tiyatrosu olarak ikiye ayrılarak incelenir. Bu tiyatro bölümlerini etkileyen unsurlar hakkında bilgiler verildikten sonra tek tek türler üzerinde konuşulur. Bu türlerden bir tanesi de köy seyirlik oyunlarıdır. Köy seyirlik oyunlarının kaynakları ve oynanma şekilleri hakkında bilgiler verilir.

Yukarıda adı geçen eserlerde de görüleceği gibi Balıkesir yöresine ait oyunlar hakkında yazılmış yazı veya eser sayısı bir elin parmaklarını geçmemektedir. Bu yönüyle Balıkesir ili köy seyirlik oyunlarının araştırılması bakımından bakir sayılabilecek yapıdadır. İşte bu yüzden de Balıkesir yöresinin seyirlik oyunlarının incelenmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada da bu konu dikkate alınmış ve incelemeler bu alan hakkında bilgiler vererek, konunun kalıcı hale gelmesini sağlamak amaçlanmıştır.

#### 4. KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ TANIMI ÜZERİNE GÖRÜŞLER

Köy seyirlik oyunları üzerine yapılan çalışmaların başlangıcı Cumhuriyetin ilanından kısa bir süre sonra “Halkçılık” ilkesine bağlı olarak gerçekleştirilen saha araştırmalarıyla birlikte başlamıştır. Bu bakımdan yapılan derlemelerin incelenmesi veya şahsi çalışmaların yapılmasında araştırmacılar kendilerince bu oyunları tanımlama işine girmişlerdir. Bu tanımlamaları yaparlarken oyunlarda gördükleri özellikleri ve onların içsel yapılarını kullanmışlardır. Bu bölümde bazı araştırmacıların görüşlerine yer vererek, onların tanımlarından faydalanıp bir tanım yapmaya çalışılmıştır.

Tez başlığı olarak “Köy Seyirlik Oyunları” terimini seçilmiştir. Ancak incelenilen kaynaklarda görülmüştür ki, bu etkinliklere farklı araştırmacılar farklı isimler vermişlerdir. Bunlardan bazıları; köylü temsilleri, köy tiyatrosu, halk tiyatrosu, seyirlik oyun, halk temaşası, köy orta oyunları vb.dir. Bu tanımlamalar kendi içlerinde doğruluk payı içerse de bazı araştırmacılar bunların yanlış ya da eksik olabileceği kanaatine varmışlar ve kendi tanımlarını yaparlarken bu tanımlara eleştiriler getirmişlerdir. Günümüze doğru yaklaştıkça araştırmacılar terim konusunda mutabık olmaya ve genel olarak “Köy Seyirlik Oyunları” adını kullanmaya başlamışlardır.

Köy seyirlik oyunları adına yapılan ilk çalışma Ahmet Kutsi Tecer’in Köylü Temsilleri adlı eseridir. Tecer burada terim olarak “Köylü Temsilleri”ni kullanır ve şöyle açıklar; Köylü temsilleri; isminden de anlaşılacağı gibi, köylerde ve köylüler tarafından yapılan temsili mahiyette oyunlardır (Tecer 1940: 4). Temsil kelimesini seçmesini ise şöyle açıklar: Şüphe yok temsil denince temaşa, tiyatro denildiği zaman zihne varit olan manalardan başlıcası, yani sahnede icra olunan oyun fikri öne alınır. Temaşa tabirini, biz, az elverişli buluyoruz. Zaten kelimenin pek de şansı yok galiba, çünkü bir zamanlar “Türk Temaşası” terkinde olduğu gibi “tiyatro” manasına kullanılması adet olmuş olmasına rağmen pek de tutunmuş bir söz değildir. Sonra temaşa kelimesi doğrudan doğruya tiyatro kelimesinin karşılığı olarak kullanılmıştır. Hâlbuki bizim mevzuumuzu teşkil eden köylü temsilleri, arz ettiğim gibi, tiyatro adını alabilmekten uzaktır. Bunun içindir ki biz tiyatro fikrinin değil de, sade tiyatro fikrinin efradından olmak üzere “bir maksadı mutazammın olarak tertip ve şahıslar tarafından temsil suret ile icra olunan oyun” fikrini ifadeye tamamilen kâfi gelebilen temsil kelimesini tercihan kullandık. Demek köylü temsilleri denilince



bundaki maksadımız “ köylüler tarafından tertip edilmiş ve temsil suretile icra edilmiş oyunlar”dır. Takdim ve icra tarzından başka metnin pek mahdut oluşu ve oyundaki maksadın darlığı, hulasa iptidailiği itibarile bunlara tiyatro demek yakışık almaz (Tecer 1940: 6). Görüldüğü gibi Tecer, temsil kelimesini seçmesinin nedenini burada açıkça vermiştir. Bu tarifi yaparken de aslında köy seyirlik oyunlarına bakışı hakkında bilgiler vermiştir. Ona göre bu oyunlar köylüler arasında oynanan ve tiyatro kurallarına tam bağlı olmasa da bazı yönleriyle modern tiyatroya benzeyen dramatik türlerdir. Tecer bu tanımında oyunların kaynakları ya da gelişim süreçleri hakkında bilgi vermek yerine sadece oynanış yerleri ve şartları hakkında bilgiler aktarır. Bu yönüyle de en sade ve en görünür haliyle yapılmış bir tanımdır demek yanlış olmaz.

Ahmet Kutsi Tecer’in öğrencisi olan Süleyman Kazmaz ise bu oyunlara “köy tiyatrosu” adını verir ve oyunları şu şekilde açıklar: Köylerde düğünlerde, davetlerde, toplantılarda, kışın köy odalarında, yazın meydanlarda oynanan bu oyunların başlıca özelliği elde hazırlanmış veya önceden ezberlenmiş bir metin olmadığı halde oynanmasıdır (Kazmaz 1950: 11). Süleyman Kazmaz, neden bu oyunlara köy tiyatrosu dediğini ise ileriki sayfalarda tiyatronun başlıca unsurları olan piyes, aktör ve sahneyi göz önünde bulundurarak bir karşılaştırma yaparak köylerde oynanan oyunlarla benzerliklerini ortaya koyar. Ancak özellikle belirttiği nokta şudur ki, burada bahsedilen tiyatro terimi gelişmiş, ileri bir tiyatronun varlığı değil gerek anlayış gerek ihtiyaç bakımından iptidai bir tiyatro hayatının bulunduğudır (Kazmaz 1950: 14). Ahmet Kutsi Tecer’in tam olarak tiyatro diyemediği bu oyunlara Süleyman Kazmaz belli benzerlikleri göz önünde bulundurarak ve asıl olanın modern manada gelişmiş bir tiyatro olmasa da ona yakın bir temsil olduğunu kastederek bu ismi vermeyi uygun bulmuştur.

Köy seyirlik oyunları üzerine yapılan çalışmaların en değerli ve önemli olanları hiç şüphe yok ki Metin And imzasını taşır. Metin And bu alanda yaptığı incelemeler sayesinde, yeni araştırmacılara ışık tutmuştur. Onun bu konu üzerine yazdığı birçok eseri vardır. Bu eserlerinin her birinde bu oyunları tanımlamış ve incelemiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosu adlı eserinde bu konuya farklı bir açıdan yaklaşır ve köy seyirlik oyunlarını şöyle tanımlar: köylü tiyatrosu geleneğiyle halk tiyatrosu geleneği bu kitabın belli başlı iki kesimini oluşturmaktadır. Bu ayrıma köylü halk değil midir? Gibisinden bir soru ile karşı çıkılabilir. Sözcükleri belirli

kavramlardan ayırırsak kuşkusuz bu soru yerindedir, ancak burada Batıdaki “folk” ve “popular” ayrımını göstermek için bu yola başvurulmuştur yoksa amacımız genel anlamda halktan saymamak ya da halkın köylü olamayacağını söylemek değildir. Bu ayırım ayrıca iletişim ve ulaşım bakımından kırsal kesimin kentlerden kopuk kalmış kendi bağımsız kültürünü kendisi oluşturmuş olduğu için de zorunludur. Kırsal bölgelerde, köylerde görülen, daha çok tarih öncesine uzanan bolluk (tarım ve çobanlık), eriştirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro geleneğidir (And 1985: 42). Görüldüğü gibi And burada özellikle neden köylü tiyatrosu ismini seçtiğini ve aslında köylü tiyatrosu ve halk tiyatrosu derken neyin ayrımını yaptığını çok net bir şekilde anlatmıştır. Bununla birlikte de bu oyunları tarif ederken onların nereden geldiğini, nelerin birleşiminden oluştuğunu ve neden yapıldığını irdeleyen bir anlatım kullanmıştır bu yönüyle de önemli tespitlerde bulunmuştur, çünkü oyunların sadece eğlence amacıyla değil daha farklı nedenlerle yapıldığını ve bunun geçmişinin ne kadar özel olduğunu göstermiştir.

Yine Metin And bir başka eseri olan “Oyun ve Bügü” adlı çalışmasında ise oyunların tanımlamasında özellikle “dramatik” kavramı üzerinde durarak şu açıklamaları yapar: Dramatik oyunların en ayırıcı özelliği bunların seyirlik oyunlar oluşudur. Ancak dramatik olmayan Anadolu seyirlik oyunları da vardır. Burada dramatik nitelendirmesi için en az, kendisinden başka bir kişiliği, bir olguyu, bir yarattığı canlandırmayı arayacağız. Ayrıca buna giyim kuşam, maske, makyaj ile kendine yeni bir kişilik verme; bunların çoğu söyleşmeli oyunlar olduğundan, bu söyleşmenin belli bir eylem ve konuyu geliştirmesi gibi nitelikleri kendisinde bulunduran oyunlardır. Anadolu köylüsü, bu tür oyunlara “oyun çıkarma” diyor (And 2007a: 117). And bu tanımla birlikte aslında oyunların tasnifini de yapmaya başlamış ve kıstas olarak da dramatikliği göstermiştir.

Köy seyirlik oyunlarına “Seyirlik Köylü Oyunları” adını veren Pertev Naili Boratav bu terimin tanımını ve özelliklerini şöyle açıklar; “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 eserinin kurallarına uyarak, basit de olsa bir eylemi canlı aktörlerle yürütürler (Boratav 1973: 238). Burada dikkat çeken durum yine oyunun dramatik yönünün

ađır bastıđının ve özel zamanlarda yapılmasının önemidir. Bu oyunların özelliklerini de sözlü ve az sözlü olarak ayıran Boratav bunların hepsinin bir nevi tiyatro olduğunu aktarmıştır.

Şükrü Elçin de bu oyunlara “Köy Orta Oyunları” ve “Köy tiyatrosu” isimlerini verir. Oyunların tanımını ise: köylülerin uzun kış aylarında ve hususiyle düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenleyip oynadıkları dram karakterli temsillerdir şeklinde yapar (Elçin 1991: XI). Elçin burada yukarıda ve bir önceki bölümde de incelenmeye çalışılan “dram” ve “temsil” terimlerini kullanarak bir tanıma ulaşır. Aslında bu iki terimi kullanarak oyunların tarihi geçmişini ve belki de ritüel yapısını da alt metin olarak sunmaktadır, ancak tanıma bakıldığında sadece eğlence veya vakit geçirme amacı güdümediđi görülmektedir bu yüzden de tanımı daha dikkatli okumak ve anlamaya çalışmak gerekir.

Köy seyirlik oyunları hakkında yapılan önemli çalışmalardan biri de Nurhan Karadađ’ın Köy Seyirlik Oyunları adlı kitabıdır. Karadađ bu kitabın giriş kısmında köy seyirlik oyunları hakkında şu tanımı yapar; Köy seyirlik oyunları; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle “oyun yapma” “oyun çıkarma” adı altında yarattıkları bir tiyatro olayı. Köylü dedelerinden miras kalan bu oyunları yazın meydanlarda, kışın odalarda sürdürüyor. Önceleri köylü, kendi yaşantısının daha verimli olması için zorunlu ve bilinçli olarak katılırdı bu olaya. Yüzyılların geçmesi ve doğanın pratik deneylerle çözümlenmesi sonucu bu zorunluluk kendiliğinden yavaş yavaş yitmiş, olay bilinçsizce bir eğlence aracı olarak tanımlanmaya başlamıştır (Karadađ 1978: 9). Bu tanımıyla Nurhan Karadađ aslında köy seyirlik oyunlarının gelişim sürecini gözler önüne seriyor ve bugün ki şekli hakkında da bilgiler veriyor.

Köy seyirlik oyunlarının dramatik özelliđini ön plana çıkararak, bu oyunlara “Dramatik Köy Seyirlik Oyunları” adını veren Mevlüt Özhan bu oyunları; özellikle kırsal kesimlerde inanç veya eğlence amacıyla, oynayanların kıyafet deđiştirerek, makyaj yaparak kendisinden başka bir varlığı taklit ederek ya da canlandırarak seyirci önünde oynadıkları oyun, olarak tanımlar (Özhan 1997: 292).

Türkler Ansiklopedisi’nde Dilaver Düzgün’ün kaleme aldığı Geleneksel Türk Tiyatrosu adlı yazıda köy seyirlik oyunları; daha çok köy çevrelerinde, yılın belirli günlerindeki bazı törenlerle düğünlerde ve genellikle kış aylarında düzenlenen sıra

geceleri sergilenir olarak belirtilmekte ve bu oyunların özellikleri incelenmektedir (Düzgün 2002: 810).

Dram sanatını anlattığı eserinde Abdullah Şengül köy tiyatrosu diyerek bu oyunların, genellikle köylerde oynanan bu oyunlar, “nevi şahsına münhasır” bir mahiyet arz etmektedir. Köy tiyatrosunun esası, köy hayatını ve bu hayata ait problemleri piyessiz, suflörsüz, dekorsuz, bazen makyajlı, bazen makyajsız olarak açık havada ve köy odalarında verilen temsiller oluşturmaktadır diyerek ilginç ve detaylı bir tanım yapar (Şengül 2001: 81).

Günümüzde yapılmış olan son çalışmalardan bir tanesi olan Konya Köy Seyirlik Oyunları adlı çalışmada Sinan Gönen köy seyirlik oyunlarını; genellikle köy muhitinde, amatör oyuncuların daha önce gördükleri şekilde, uzun kış gecelerinde, düğünlerde, ev oturmalarında ya da belirli özel günlerde köy odalarında sokaklarda ya da meydanlarda erkekler, evlerde daha çok kadınlar tarafından genellikle eğlenceye yönelik, bununu yanında ritüel kaynaklı olarak oynanması gerekli görülen ya da toplumsal baskıdan kurtulma adına oynanan oyunlardır, diye tanımlar (Gönen 2011a: 22).

Köy seyirlik oyunları ile ilgili görüşlerin hepsinin ortak noktalarından yola çıkarak bir tanım yapmaya çalışılırsa köy seyirlik oyunlarını şöyle tanımlanabilir: Temelleri dinsel inanç ve ritüellere dayanan, zaman geçtikçe bu özelliklerini yitirerek eğlence maksadıyla icra edilmeye başlanan, genellikle kırsal kesimde yaşayan halk tarafından icra edilen ve kışın yahut düğün, bayram gibi özel günlerde ya da haftalık toplantılarda oynanan, çeşitli konuları içeren ve insanları eğlendirmenin yanında eğitmeyi de amaçlayan görsel etkinliklerdir.

## 5. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI VEYA GELENEKSEL HALK TİYATROSUYLA İLGİLİ TEMEL TERİMLER

Köy seyirlik oyunlarını oluşturan terimlerin inceleneceği bu bölümde konunun daha iyi anlaşılabilmesi için oyunların temeline inilmeye ve onların tarihi geçmişi hakkında bilgi verilmeye çalışılmıştır. Bu yönden de konuyu daha detaylı inceleyebilmek amacıyla oyunlardaki öğeleri; taklit, dram ve oyun olmak üzere üç başlık altında incelenmiştir.

### 5.1. Taklit Öğesi

İnsanlık tarihinin en önemli icatlarından bir tanesi hiç şüphe yok ki yazıdır. Dünya tarihini karanlık ve aydınlık dönem diye ikiye ayırmayı sağlayan yazı birçok yönden etkileşim yaratmıştır. Yazının icadı ile birlikte ilkel insanın neler yaptığını, nasıl yaşadığının öğrenilmesi daha da kolaylaşmıştır. Yazı insanoğlunun iletişimini kuvvetlendirdiği gibi hayatını da kolaylaştırmıştır.

Yazı icat edilmeden önce ise insanlar yine iletişim içerisindeydiler, yine merak edip yaşamakta ve bir şeyler anlatmaya çabalamaktaydılar. İşte buradaki asıl nokta olan iletişimi taklit yoluyla sağlamaktaydılar. İlkel insan kendini tanıdıktan sonra yaşadığı ortamın farkına varmaya başlamış ve olan olayları anlamlandırmak için çabalar içine girmiştir. Taklit olgusu bu durumda çok önemli bir yer almış ve ilkel insanın dünyayı anlamlandırmasına yardımcı olmuştur. Doğa olaylarından habersiz olan insan başına gelen şeylerin nedenini hep bir şeye bağlamış ve onları kontrol edebilmek için uğraşlar vermiştir. İşte bu uğraşların temelinde de yine sanat yatmaktadır. Tabiatla baş başa kalan insanoğlu birtakım tabii olaylardan kendilerini korumak için üstün güçlere sığınmıştır. Sanatın kaynağında da bu üstün güçleri aramak gerekir (Şengül 2002: 267). Üstün güçler elbette ki Tanrı olabilir ancak bunun yanında doğaüstü varlıklar ya da ilkel insanın kendinden güçlü gördüğü doğada yaşayan canlılar da bu kategorinin içine girebilir.

Çalışmaya konu olan, köy seyirlik oyunlarının da temelini yine bu taklide bağlamak mümkündür. Köy seyirlik oyunlarını incelemeyen önce onun temeline inmek ve aslında ilk olanın ne olduğunu incelemek gerekir ki bugünlere kadar gelen bu dramatik oyunların gelişimi görülebilsin.

Taklit insanlarda doğuştan vardır; insanlar, öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrılırlar ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde

ederler (Aristoteles 2006: 16). Taklit olgusunu ilk önce insan hayatında ihtiyaçlarını gidermek amacıyla kullanmıştır. Çevresinde gördüğü hayvanları, sesleri, görüntüleri ve olayları hep bir harekete dayanarak yapmaya çalışmıştır. Doğuştan var olan bu yeteneğini insan doğaya hükmetmeye başladıktan sonra daha da ilerletmeye ve onu artık daha düzenli hale getirmeye başlamıştır. Taklit sadece yaşamsal ihtiyaçları karşılamak amacıyla değil daha da sanatsal bir hal almaya başlamıştır. Doğanın durmadan insana yaşamını etki altında tutmasına karşı insana da doğal olanı değiştirerek üstünlük sağlama yoluna gitmiştir. Bu üstünlüğün anlatımı ise ilkel insanın topluca düzenlediği yalın ve yabanıl oyunlarla var olmuştur (Nutku 2001: 15). İşte ilkel insanın bu duruma gelmesiyle birlikte bizim şu anda tiyatro diye adlandırdığımız sanatsal faaliyetin temelleri atılmıştır. Köy seyirlik oyunlarında da bu taklit ögesinin varlığı çokça görülmüştür. İşte bu yüzden de oyunların içinde geçmişten hatta tarih öncesinden kalan etkiyi fark etmek olasıdır.

Taklit olgusunun oluşumunda elbette ki yaşamını sürdürmek için yapılması gereken ya da bir olaya karşı tutulması gereken tavırda vardır. Bunu da en iyi avcılık kültürünü yaşamış toplumlarda görmek mümkündür. Avcılıkla yaşayan toplumlarda, hayvan çok büyük bir öneme sahiptir. Onların yaşamsal faaliyetlerinin en üstünde bulunan hayvanlar bu toplumlar tarafından kutsal sayılmış ve onlara saygıyla yaklaşmıştır. Bu yüzden de onlar hakkında oluşturulan efsaneler ya da onlara saygı ve tapınma amacıyla yapılan davranışlar da bu taklit ögesiyle bağdaşmış sonuç olarak da oyunlarda yer almıştır. Memet Fuad'a göre gece ateş çevresinde otururken kalkıp avlanacak hayvanları taklit eden ilk insanın bu davranışıyla birlikte tiyatrodan başlamıştır (Fuad 1970: 6). Tiyatronun başlangıcında hayvan taklitlerinin bu kadar önemli olmasının nedeni şüphesiz ki ekonomik unsurlardır, fakat bunun yanında insanın kendine benzeyen, kendi gibi canlı olan doğayla ve özellikle hayvanlarla olan bağlantısını anlaması da önemli olmuştur. İlk insan etrafında yaşayan hayvan ve nebatlarla kendi arasında bir cevher iştiraki, yani bir yakınlık ve akrabalık görüyordu. En iptidai cemiyet olan ve mefruz bir karabet üzerine kurulan klan dininde bu hayvan ve nebat nevilerine totem denildiğini biliyoruz. Totemler mukaddesti. Bunlarda hem sevilen hem de korkulan bir kuvvet vardı. Bu en iptidai insan cemiyetinde bütün hayat dini merasimlerle tahdit edilmiştir. Mahsulâtı çoğaltmak, yağmur yağdırmak maksadıyla yapılan ayinlerde kabile halkı şarkılı ve danslı oyunlar tertip ederler,

yüzlerine maske geçirirler ve totem olan hayvanların seslerini, hareketlerini taklide çalışırlardı (Tuncel 1938: 3).

Bu hareketler zamanla belli bir düzene oturmuş ve ritüel denilen düzenli oluşumu meydana getirmiştir. Ritüeller dini ayinlerin temelini oluşturan tapınmalardır. Bu, elbette ki ilkel insanlardan günümüze kadar değişerek gelmiştir ancak yapılan her şey artık belli bir anlam kazanmaya başlamıştır. Bilindiği üzere tüm halklar bir ekonomik kültürden diğerine aynı zaman içinde geçmemişlerdir. Ama eninde sonunda avcılık balıkçılık kültüründen hayvancılık ve tarıma geçmiş bunun yanı sıra kendi inanç sistemlerinde de bir gelişme ve tekâmül geçirmişler. Farklı ekonomik kültürlerle bağlı olan inançlar amaca ulaşabilmek için düzenlenen törenlerin şekli açısından da farklılıklar göstermektedirler. Bu törenlerde toplum genellikle iki noktayı amaçlıyordu: birincisi, toplumun esas gıdasını oluşturan hayvanı kutsallaştırarak, hareketlerini sesini taklit ederek onun çoğalmasına, üremesine yardım etmek; ikincisi tanrıçalar, kültür kahramanları ve ecdatlar hakkındaki mitleri ve efsaneleri sahnelemek yoluyla bu kutsal kişilerden belli hayvan ve bitkilerin çoğalmasına yardım etmelerini sağlamak (Pirverdioğlu 2003: 58).

Görüldüğü gibi bir ateş etrafında başlayan taklit zamanla gelişerek düzene girmiş ve insanoğlunun doğayla mücadelesi sırasında ritüel haline gelen bazı davranışlara dönüşmüştür. Bu ritüellerin içinde elbette ki büyü de mevcuttu. Her yıl toprak üzerinde meydana gelen büyük değişiklikler ilkel insanları bu değişiklikleri büyü yolu ile etkileyebileceğine inanmıştır. Yağmuru yağdırmak, güneşi doğdurmak, yemişleri oldurmak, hayvanları üretmek, baharı getirmek için büyü törenleri yapmışlardır (Şener 1975: 26). Büyünün varlığı o dönem için kuşkusuz çok büyük bir öneme sahipti bu yüzden de insanların arasında belli bir değeri vardı. Bu ritüel halindeki ayinleri yapma işi genellikle bir kişinin yardımıyla ya da önderliğiyle olmaktadır. İşte bu kişiler toplumda çok saygı gören ve toplumun ihtiyaçlarını karşılamaya yardımcı olmaya çalışan kişilerdi. Hiç kuşkusuz bu kişilerin yaptığı hareketler, danslar, müzikler, çıkardıkları sesler bugüne bir şekilde miras kalmıştır. İlerleyen bölümlerde ayrıca ele alınmış olan Şamanizm'in etkisini, şimdi de yeri gelmişken biraz olsun bu işi icra ettiğinden ve Türk oyun geleneğine etkisi çok büyük olduğundan bu bölümde de, Şaman'ın etkileri hakkında bilgiler verilmiştir. Şamanlar toplumda hastalıkları iyi eden, ruhlarla bağlantı kuran, masallar anlatan, gelecekte haber veren büyü ve sihri çokça kullanan saygın bilgili kişilerdir.

Şamanlar bu görevlerini yerine getirirken olaya düz açıdan yaklaşmazlar, yaptıkları işe bilerek ya da bilmeyerek sanatsal bir yön katarlar. Şamanların gerçekleştirdiği bu uygulamalar gerçekte bir ritüeldir. Ritüeller temel olarak dansa dayanana vücut hareketleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Farklı nedenlerle yapılan ritüeller, taklit unsuru içermektedir. Taklidin yanı sıra birçok ritüelde tanrıların ve kahramanların canlandırması yer alır. Ritüellerin dili harekettir. Dini veya sosyal bir içeriği olabilir, mantıksal veya mantık dışı diye yorumlanabilir; ama ritüel bir grup eylemidir, bir grup gösterimidir ve “ dans etme, şarkı söyleme, maske takma, kostüm giyme, diğer insanları, hayvanları ve doğaüstü güçleri canlandırma, öykü oynama “ gibi unsurlar kullanılır (Kara 2010: 1184).

Görüldüğü üzere Şaman’ın yaptıkları arasında bugünkü modern tiyatro ve köy seyirlik oyunları ile örtüşen birçok yön vardır. Şaman burada büyüsel güçlerini ve kişisel yeteneklerini kullanarak insanlara hem eğlence hem de fayda sağlar. Bu yönüyle de Şamanizm’in bugünkü oyunlara etkisi azımsanmayacak şekilde ortadadır. Şamanizm ile ilgili daha derin bilgileri ve benzerlikleri hem ayrı bir bölüm olarak hem de oyunları incelerken verilmiştir.

## **5.2. Dram Sanatı**

İnsanoğlu yaşamını sürdürmeye devam ederken hayatında bazı şeyler değişmeye ve bu değişimle farkındalığa erişmiştir. İşte bu değişimin içerisine yukarıda bahsedilen, ihtiyaçla doğan ve sonra belli bir düzene girerek kimi zaman dini kimi zaman ise mistik bir hal alan ritüeller de karışmıştır. Bütün bu özelliklerini koruyamasalar da yine de her birinden biraz alarak gelişmiş ve artık toplu düzenli şenlikler haline almaya başlamışlardır. Bu değişimin tamamında ortaya çıkan durum da dram sanatını doğurmuştur. Aslında ilk zamandan beri yapılan her şeyi dram sanatının içine alınabilir, fakat insanlar artık yaptıkları işleri sadece doğaya hükmetmek ya da ondan korunmak maksadıyla değil eğlenmek, şenlikler düzenlemek, vakit geçirmek için de yapmaya başlamıştır ki burada da en önemli kavram dram olgusudur.

Dram sanatı ve dram kavramı hakkında pek çok yazarın ve düşünürün fikirleri vardır. Bu düşünceler araştırmalarda yol gösterici nitelikte olmuştur. Martin Esslin eserinde dram sanatını şöyle tanımlar: sık değişen ve sürekli olarak gelişme içinde olan organik olarak büyüyen ve yıpranan bu türden insansal etkinliklerine katı



tanımlamalar getirmek tehlikelidir. Bunun için “Dram Sanatı” gibi kavramların tanımlamalarını hiçbir zaman bir kuralmış gibi ele alınmamalı, ama söz konusu alan , değişken sınırları içinde özetlenmelidir (Esslin 1996: 21) burada gördüğümüz gibi insana ait olan terimleri kesin şekilde tanımlamaktan kaçınır ancak onu belli bir çerçeve içinde ele alır ve ilerleyen satırlarda drama ile dramatik olanı tartışır. Bunun sonucunda da “Drama”yı gösteri sanatları arasında en kendine özgü olan, hayali evreni yaratmak için, gerçekliği, gerçek insanlar ve genellikle de gerçek nesnelere kullanarak gösteren bir tür olarak tanımlar (Esslin 1996: 25). Görüldüğü gibi burada önemli olan şeyi göstermek, olarak vurgular Esslin. Bununla birlikte hayal ve gerçek bağını da kurar. Hayali olan şeyi gerçekmiş gibi göstermeye çalışma çabasına drama demektedir. Araştırma konusu olan, köy seyirlik oyunlarında da bunu görmek mümkündür. İşte tiyatronun, oyunun, dram’ın gelişimindeki bağlantı bu şekildedir.

Özdemir Nutku ise, Dram Sanatı adlı eserinde; bu terimi, “Drama” eski Yunancada “bir şey yapma “ ya da “ Yapılan bir şey” anlamında kullanıldığını ayrıca sözcüğün, başka bir anlamının da “Oynamak” olduğunu söyler (Nutku 2001: 27). Dram Sanatı’nı ise insanla ilgili olan şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim işi olarak verir ve belli başlı temel öğelerini sıralar bu öğeler yansılama, canlandırma ve aksiyondur (Nutku 2001: 28). Bu tanım içerisinde de dikkat çeken nokta insanla ilgili değildir ki bu ilgili durum sadece belli bir şey için değil, bütün insani durumlar için ele alınmıştır. Köy seyirlik oyunlarında da bahsedilen özellik görülmektedir. Halk o anda, o zamanda insanla, kendisiyle alakalı ne varsa bunu bir oyun haline çevirebilmiştir.

Dram kavramı için tiyatro yapıtına özgü olan anlamında geniş bir yelpazeyi kapsayacak biçimde yorumlamayı teklif eden Sevda Şener, dram sanatının üç ana özelliğinden bahseder: Dramatik<sup>1</sup> olanı içermesi, içeriği en etkili biçimde yansıtacak özel bir yapısı olması, seyirci önünde oynanmak üzere hazırlanıp seyirci önünde oynanarak tamamlanması (Şener 1997: 14). Sevda Şener’in burada verdiği maddeler

---

<sup>1</sup> Dramatik ve Dram kavramlarının anlamlarını Abdullah Şengül, Tiyatro Terimleri sözlüğünden aldığı şu tanımlarla karşılaştırır. Dram: 1. Lirik ve epik yanında üçüncü bir edebiyat türü. Genel olarak tiyatro yapıtlarının konuşma düzeni için kullanılır. 2. Sahnede oynanmak üzere konuşmalı olarak yazılmış karşıt oluşların çatışmasıyla gelişen oyun. 3. Halk dilinde ciddi oyun.

Dramatik ise: 1. Dramla yani oyun türüyle ilgili olan. 2. Oyun türü ile ilgili kesin ilgisi olmadan, içinde gerilim, çatışma, zengin olaylar, karşıtlıklar bulunan herhangi bir yapıt ya da olay. 3. Zaman ve konu bakımından gerilimli ve bölümlü yoğunluğu olan bir yapıt türü (Şengül 2001: 19). Bu açıklamayı burada vermemizin nedeni “Dramatik olan” kavramının içine nelerin girdiğini gösterebilmek ve kafalarda oluşabilecek soru işaretlerini gidermektir. Bundan sonra da adı geçen kavramlar bu bağlamda incelenecektir.

belki modern tiyatro yapıtlarına daha uygun gibi görünse de ilkel insanlardan bu yana bakıldığında oyunu oynayan kişi ya da kişiler mutlaka bir amaç gütmekte ve topluluk önünde, en azından bir kişiye dahi olsa, bu eylemi gerçekleştirmektedirler. Bu yönleriyle evrensel ve çağları aşan bir sanat dalıyla karşı karşıya olduğunun farkına varılmalıdır.

Nurhan Tekerek yazısında dram sanatı ile oyun ve tiyatro arasındaki benzerlikleri göstererek ilişkiyi ve dramın özelliklerini aktarır. Ona göre; oyunda var olan gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitlenme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi öğelerle, bir şeyin temsili ve yanılısama yaratma, bu sürecin sonunda yaşanan haz duygusu gibi özellikler oyunla, ritüelleri, dram ve tiyatro sanatını aynı kavşakta buluşturur (Tekerek 2006: 59). Burada verilen öğelerden de anlaşılacağı üzere dram tam manasıyla bir oyun bir tiyatro ya da bir ritüeldir. Yani bütün bu terimlerin anlamlarını içinde bulunduran ve bunları geliştirerek ortaya daha iyi bir sunum çıkarmaya çalışan bir koldur. Bu bakımdan da dramı diğer türlerden ayırmak mümkün değildir. İnsani olan bütün duyguları ve yaşamda gerçekleşen bütün olayları toplu halde bulundurabilen bir zenginliktir dram.

Bütün bu genel dram açıklamalarından sonra bizde yani Türklerde dramın ya da dramatik olanın gelişimini ise Metin And şöyle açıklıyor: Anadolu Türklerinin kültürü, dolayısıyla dramatik sanatı beş önemli etkenin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Kısaca bu etkenler şunlardır: Yer, soy, İmparatorluk, İslam ve Batılılaşma (And 1970: 8). And burada verdiği etkenleri kısa kısa açıklıyor. Köy seyirlik oyunlarını araştıran bir araştırmacı için bu şartlardan iki tanesi öne çıkıyor. Bunlardan ilki yer ikincisi ise soy meselesidir. And yer meselesini şöyle açıklıyor: yer bakımından alındığında Türk'ler gelmeden önce Anadolu'da yaşayan eski uygarlıkların Türk kültürünün oluşmasında büyük etkisi olmuştur. Bu en çok Türk köylüsünün seyirlik oyunlarında görülür. Yakın doğu'ya özgü bolluk törenlerinin etkisi Avrupa'da olduğu gibi Anadolu'da da günümüze değin süregelmiştir (And 1970: 8). Soy meselesinde ise özellikle gelinen coğrafya yani ana vatandan ve dini inanç olan Şamanizm'den bahseder; Türklerin eski yurdu Orta Asya'nın ve şaman İnançlarının izlerine Anadolu Türklerinin kültüründe geniş ölçüde rastlanabilmektedir. Tarikat, zikir, tören ve danslarında bile bu etkinin izlerini bulmaktayız (And 1970: 9). Görüldüğü gibi bizim dramatik kültürümüzün ya da en azından köy seyirlik oyunlarındaki dramatik kültürün oluşumunda bu iki etken

önemli rol oynamıştır. Diğer etmenlerinde elbette köy seyirlik oyunlarına etkisi vardır ancak bu iki madde kadar derin değildir. Şöyle ki imparatorluk zamanında genişleyen topraklar bir çeşitlenme yaratmış ve Avrupa tiyatrosundan örnekler ya da kahramanlar bizim tiyatro geleneğimize girmeye başlamıştır. Bununla birlikte şehirlerde ayrı bir halk tiyatrosu şubesinin varlığı da o zaman için dikkate değerdir. İslam ise tiyatronun gelişimine eksi yönde etki etmiştir. Ancak tam manasıyla tiyatroyu da bitirmemiştir. Batılılaşma ise daha çok Tanzimat tiyatrosuna ve bununla birlikte de günümüzdeki modern tiyatroya etki göstermiştir. İşte bu nedenlerden dolayı Metin And'ın söylediği etmenlerden iki tanesi doğrudan üç tanesi ise dolaylı yoldan köy seyirlik oyunlarına etki etmiştir denmesi yanlış olmaz.

Dram ile ilgili söylenen bunca görüşten sonra, dram, drama, dramatik kavramları hakkında şunlar ortaya çıkmaktadır; dram ya da drama tam manasıyla insanla ilgili olan ve insanı, hayatı, doğayı vb. her şeyi kendi özel çerçevesi içinde işleyen, bunları bir düzene sokup tekrar insanlara sunan ve hem izleyene hem oynayana keyif veren bir tür olarak görülmüştür. Elbette ki tek amaç keyif değildir, keyif verirken bunun yanında kimi zaman güldüren, kimi zaman düşündüren, kimi zamanda eğiten bir yapıdır. Bu bakımdan dram ya da drama köy seyirlik oyunları ile çok fazla ortak yön bulundurmakta ve belki de seyirlik oyunların temelini oluşturmaktadır. Dram ya da drama için söylenen her şey mutlak ki antik tiyatro, günümüz çağdaş tiyatrosu ve köy seyirlik oyunları için de geçerli olacaktır. Bizce dram sanatı insana, insanı, insanla anlatma işidir.

### **5.3. Oyun Kavramı**

Köy seyirlik oyunları terimi içerisinde belki de en önemli hususlardan bir tanesi “Oyun” kavramıdır. Oyun kavramı insanoğlunun her döneminde, hayatının belli bölümlerinde karşısına çıkan ve icra ettiği bir etkinliktir. Köy seyirlik oyunlarının içerisinde ki oyun terimi de hem bu tarz bir durumdan etkilenir hem de tarihi geçmişinden dolayı seyirlik oyunların temel işlevleri hakkında bilgiler vermektedir.

Oyun kavramı dünya tarihinde önemli bir yere sahipse de oyuncu insanı ilk kez ortaya atan isim Hollandalı tarihçi Johan Huizinga olmuştur. Homo Ludens adlı incelemesi ile önemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikilisinin

karşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens'i (oyuncu insan) çıkarmıştır (And 2007a: 27).

Huizinga'ya göre oyun kültürden öncedir, nitekim kültür kavramını ne kadar daraltılırsa da, bu kavram her halükarda bir insan topluluğunun varlığını gerektirir ve hayvanlar, kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyna davet ederler (Huizinga 2010: 16). İşte oyundan gelen bu gelişim ve değişimle birlikte şu anda köylerde oynanmakta olan seyirlik oyun kültürü oluşmuştur. Aslında seyirlik köylü oyunları bu terimin, yani oyunun, ürünlerinden sadece bir tanesidir. Oyunun etkilerini insan ve hayvan yaşamında açıkça görmek mümkündür. Özellikle kendi geçmişimize ve çocukluğumuza baktığımızda oyunlarla neler öğrendiğimizi hatırlamak mümkündür. Ayrıca dikkat edilmesi gereken bir hususta hayvanların yarattığı oyun duygusunun insanda da var olduğu ve bu duygunun da insanların hayvani, yani ilkel yanını gösterdiği de bilinmelidir. Burada bahsedilen oyuna çağırıştaki "ayin" kavramı da seyirlik köylü oyunlarının ilk hali olan dini oyunların nereden geldiğini görmek konusunda da önemlidir. Ayin şeklindeki bu hareketler zamanla sadece eğlence kültürü olarak insanlık tarihinde devam etmiştir.

Oyun teriminin bu derin anlamlarının yanı sıra sözlüklerde ya da ansiklopedilerde geçen bir takım anlamları da vardır. Bunlardan bazılarını görmek günümüzde oyuna bakışın nasıl olduğunu anlamak bakımından da yararlı olacaktır.

Türkçe sözlükte oyun; hoş vakit geçirmek için karşılıklı yapılan ve hesap, dikkat, çeviklik ya da rastlantılara dayanan eğlenceli yarış, herkese hoş vakit geçirtmek için yapılan eğlendirici, şaşkınlık uyandırıcı, öğretici ya da estetik duyguları okşayıcı hüner ve düzen, hile olarak geçmektedir (TDK 1982: 623).

Halk Edebiyatı ve Terimleri sözlüğünde oyun maddesinde oyun hakkında şu bilgiler verilmektedir; Çalgı esliğinde tartımlı, düzenli, yapılan hareketlere verilen ad. Her bölgenin kendisine özgü halk danslarına verdikleri genel ad. Bu dansların

kesin başlangıcı belli değildir. Bunlar halkın ortak malıdır. Bunların kökeni çok eskilere dayanır, ilkel dinlere kadar çıkmaktadır. Zamanla bu niteliklerini kaybetmişlerdir. Fakat bu oyunların kurallarına söylenişlerine içten bir bağlılık vardır. Bu oyunların nasıl ve niçin ortaya çıktığını bilmiyoruz. Ancak bunların bir bölümünün tarihî bir olayla veya töreyle ilgili olduğu görülür. Halk oyunları bir eğlence ürünü gibi görülür. Ancak toplumsal konuları dile getirmeleri yönünden önemlidirler. Bu oyunlar kişilerin diziliş biçimlerine göre adlandırılır, **a)** Sıra oyunları **b)** Halka oyunları, **c)** Karşılama, **d)** Tek oyunları. Günlük eğlencelerde, toplantılarda hoş vakit geçirmek için dikkate, zekâ inceliğine, beceriye, hesaba dayanan eğlenceli yarışma amacı güden oyunları. Çocuk oyunları, cirit, zarf gibi oyunlarıdır. Halk seyirlik sanatlarının genel adı. Eğlendirici, öğretici niteliği olan, bir sanat değeri taşıyan Karagöz, Ortaoyunu gibi oyunlara verilen ad. Yakutlarda, saman sözü karşılığına kullanılır. Bunların gizli güçleri olduğuna inanılır (Baba 2001: 79).

Örnek olarak verilen sözlüklerde oyunun hem günümüz manası hem de tarihi manası hakkında ve muhtevası hakkında bilgiler almak mümkündür. Burada da görüldüğü gibi oyunun asıl amaçları eğlence ve eğitimidir. Ayrıca dini-mistik inançların ve eski Türk dinlerinin de etkisini görmek mümkündür. Unutulmamalıdır ki bu terimin içerisinde mutlaka bir sanat, estetik yapı da mevcuttur. Bu yönüyle de günümüz tiyatrosuna kaynaklık ettiğine inanılan ilkel tiyatronun ya da köy seyirlik oyunlarının estetik yapısının nereden geldiği de anlaşılmıştır. Pertev Naili Boratav da oyun hakkında bir açıklama yaparken yukarıda bahsedilen özelliklerin çoğunu harmanlar. Oyun Türkçemizde, geniş anlamlı bir deyimdir. Oyuna getirmek, karamanın koyunu, sonra çıkar oyunu sözlerindeki hile, düzen anlamları bir yana, deyim, tiyatro kukla karagöz, orta oyunu gibi seyirlik gösteriler için de kullanılır. Oyunun bir de dans anlamı vardır. Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerin sağlayan eylemlerdir (Boratav 1973:283). Bu oyun tanımı içerisinde genel olarak eğlence ön plana çıkmıştır. Ancak bilindiği gibi köy seyirlik oyunları sadece eğlence amacıyla icra edilen etkinlikler değildir. Fakat buradaki tanımda özellikle seyirlik oyunlardaki oyun tanımı yapılmamış bunun yerine genel olarak oyun kavramından bahsedilmiştir.

Oyun hakkındaki bir başka görüşü Sinan şöyle aktarır; oyun insanlar arasında ve bütün kültürlerde açıkça ortaya koyulan ifade etme amaçlı bir davranıştır. Sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur. Yine de oyununu pek çok özelliği kolayca ayırt edilebilir. Öncelikle oyun yaşama bağlantılı, biyolojik gereksinimleri karşılamakla doğrudan ilgili olmadığı için gönüllü yapılan bir harekettir. Her ne kadar fiziksel, sosyal, psiko-sosyal ve kişisel gelişmeye büyük ölçüde katkıları olsa da mal mülk kazanımına doğrudan etkisi olmadığı için oyunun somut bir şekilde üretici bir etkinlik olmadığı görülür (Gönen 2011a: 14).

Huizinga oyunu; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir olarak tanımlar (Huizinga 2010: 50). Metin And da, Huizinga'nın bu görüşünden yola çıkarak oyunların özelliklerini belli başlıklar altında toplar. Oyun özgür bir eylemdir, bilinçli olarak günlük yaşamın da dışında kalır, ciddi bir iş olarak benimsenmemekle birlikte, oyuncu yoğun olarak ve tümüyle kendini oyuna verir. Bu eylemde maddi bir kazanç, bir kar, bir çıkar beklenmez. Oluşumu, kendi zaman ve yer sınırlaması, saptanmış kuralları ve düzeni içindedir. Çoğunlukla dış dünyadan kendilerine kılık değiştirme ve başka yollarla ayırır ve oyuncularını, aralarında gizli bağlarla birleştirir, toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırır (And 2007a: 30). Oyunlar hakkında söylenen bu özellikler arasında önemli olan noktalardan bir tanesi topluca yapılması ve toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırmasıdır ki biz bunu köy seyirlik oyunları çerçevesinde değerlendirdiğimizde karşımıza geleneksel sohbetler, yarenler, baranalar gelir. Bu topluluğa dâhil olan kişiler, toplantılarda birçok şey yaparlar ve rahatlamak amacıyla da oyunlar oynarlar. İşte buradaki topluluk halk arasında ayrıca bir yere sahiptir. Bu yönüyle de aslında toplumda oyuna ve oyuncularına olan saygı da gözler önüne serilir. Ayrıca Huizinga'ya göre oyunun işlevinde iki önemli görünüm vardır. Ya bir şey için yarışma, karşılaşma ya da bir şeyi yansılama, benzetme (And 2007a: 30). Bu iki işlevin ikisini de seyirlik oyunlarda görmek mümkündür. İşte oyun kavramının en önemli iki unsurunun bugünkü yansımaları, en iyi şekilde seyirlik oyunlar içerisinde görülür çünkü yapılan tasniflerde de karşılaşılan durumda, bir benzetme -deve

oyunu- ve yarış ya da eğlence amacıyla oynanan -yüzük oyunu- oyunları görmek mümkündür.

Buraya kadar verilenler araştırmaya konu olan köy seyirlik oyunlarının temellerini anlamak ve bundan sonra yapılmış olan incelemelerde nelerden faydalandığını göstermek amacıyla derlenip toplanmıştır. Köy seyirlik oyunlarının metin yapısı içindeki motiflerin incelemesi ayrı bir bölüm olarak verilmiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ KAYNAKLARI, TASNİFİ, İCRA VE İCRA ORTAMI ÖZELLİKLERİ

Balıkesir köy seyirlik oyunları isimli bu bölümün içerisinde genelden özele doğru Türk kültüründe seyirlik oyunların kaynakları, tasnifi ve oyunların teknik özellikleri hakkında bilgiler verilmiştir. Bunun için öncelikle seyirlik oyunları oluşturan kaynaklar incelenecek bunun ardından da Balıkesir'deki oyunların bu kaynaklardan nasıl etkilendiği tartışılmıştır. Bundan sonraki bölümde oyunların tasnifi yine Türkiye genelinden başlayarak Balıkesir özeline inilmiştir. Bu sayede karşılaştırma olanakları sağlanmış olacak ve Balıkesir'de oynanan oyunların, tasnifte hangi kategoriye girdiğini görmek mümkün olacaktır. Son olarak da oyunların içeriğini oluşturan oyuncu, yönetici, seyirci, dekor, makyaj gibi özellikler hakkında bilgiler verilmiştir.

#### 1. Oyunların Kaynakları

Köy seyirlik oyunlarının kaynakları hakkında birçok araştırmacı görüşler ortaya koymuşlardır. Kaynak meselesinde genel olarak Türk'lerin siyasi, coğrafi ve sosyal hayatlarının etkilerinin görüldüğü açıktır. Ancak günümüzde oyunları oynayanlar bu etkiler hakkında çok fazla bilgi sahibi olmamakla birlikte bu oyunları genel olarak eğlence amacıyla icra ederler. Kültürdeki bu değişimin nedeni onun canlı olması ve zamana ayak uydurabilmesinden kaynaklanmaktadır. İşte seyirlik oyunlar da ilk icra şartlarından ve nedenlerinden uzaklaşarak, sadece eğlence amacını gütmüştür. Elbette ülkemizin bazı yörelerinde eski insanlar hala bu oyunların anlamlarını bir şekilde bilmektedirler. Balıkesir yöresinde ise bu oyunların kaynakları ya da neden oynandığı hakkında çok fazla bilgi sahibi insan yoktur.

Oyunların kaynağı meselesini özetleyen en önemli tespiti Metin And şu şekilde yapar; Türkler Anadolu'ya ilk geldiklerinde orada kendi sayılarının en az on katı daha kalabalık halka karıştı, kendi getirdiklerini onlarda bulduklarına kattı,



kaynaştı, sonra da bunu sonuna kadar korumasını bildi (And 1962:1). Bu yaptığı tespitten sonra bir başka eserinde oyunların kaynaklarını şu başlıklar altında toplar; yer, soy, imparatorluk, İslam ve batılılaşma (And 1985:9). Yer mevzusunda Türklerin Anadolu'ya geldiklerinde karşılaştıkları coğrafyada yaşamış olan halkların dinsel ya da büyüsel inançlarından etkilendiğini ve bunların bolluk, bereket kültürlerini kendi kültüründeki bolluk ve bereket kültürleriyle birleştirerek ortaya çıkan durumu söyler. Soy mevzusu içinse özellikle Türklerin en eski inançlarından birisi olan Şamanizm'in hem oyunlarda hem de danslardaki izlerinden söz eder. Ayrıca Şamanlar için kullanılan terimler arasında bulunan "Oyun" sözcüğüne de dikkat çeker. İmparatorluk mevzusunda ise daha çok farklı milletleri bir arada bulunduran Osmanlı'nın kültürel varlığının genişliğinden bahseder. Bu geniş kültürel varlık elbette ki etkisini Türk tiyatrosunda ve dolaylı yoldan da köy seyirlik oyunlarında göstermektedir. İslam'ın etkilerinden ise biraz geriletici etken olarak söz etmektedir. Bunu da genellikle İslam'da resim, heykel gibi sanatsal dallara olan bakışın etkisini göstererek İslam'ın Türk tiyatrosunu bir nebze geri ittiğini ancak bazı din adamlarının girişimleriyle bu durumda aşılmaya çalışıldığını söyler. Ayrıca bu durumun dışında şu anda oynanan oyunların bazılarında yer alan karakterler ve davranışlarda İslam'ın etkisi açıkça görülmektedir. Batılılaşma başlığı altında ise genellikle günümüz tiyatrosunun başlangıcı sayılan Tanzimat tiyatrosu hakkında bilgiler verilir. Bu yüzden bu durumun köy seyirlik oyunları ile ilgisi sınırlıdır. Yine Metin And'ın önemli çalışmalarından birisi olan Oyun ve Bügü'de ise oyunların kaynakları üç gruba ayrılmıştır. Bunlar; Orta Asya Kültürü, Anadolu Kültürü, İslam Kültürü (And 2007a: 89). Genel olarak yukarıda bahsedilen mevzuların daha derli toplu bir hale konulduğu, bu sınırlamada detaylı anlatımlar mevcuttur.

Seyirlik oyunlar üzerine önemli çalışmalardan bir tanesi de Nurhan Karadağ'ın Köy seyirlik oyunları isimli eseridir. Bu kitapta Nurhan Karadağ Metin And'a yakın şeyler söyler ve oyunların oluşmasındaki etmenleri; ilkel insanın yaşama kavgası, Orta Asya, Anadolu ve İslam kültürü olarak sıralar (Karadağ 1978: 11). İlkel insanın yaşama çabası başlığında insanların yazıyı bilmediği ve daha doğayı tam olarak keşfedemediği dönemlerde, doğa olaylarını değiştirebileceği düşüncesiyle yaptığı ritüel nitelikteki törenlerden bahseder ve bunların en çok yaz kış, yeni yıl eski yıl bolluk kıtlık gibi değişim zamanlarına denk gelmesine dikkat çeker. Orta Asya etkisi konusunda ise Şamanizm'in etkileri ve İslam'la bir araya

geldiği bu coğrafyada sürdürdüğü ritüel özelliklerinden bahseder. Bu özelliklerin seyirlik oyunlardaki etkilerinin kaçınılmazlığını görmek gerekir. Anadolu'nun tarihi durumu ve burada yaşamış olan ırkların özelliklerinin, inançlarının da seyirlik oyunlar üzerinde önemli etkilerinin özellikle de bolluk bereket kültürünün sadece isimlerinin değiştiğini ama mutlaka bir şekilde kültürün içinde yer aldığından bahseder.

Şükrü Elçin köy seyirlik oyunlarının kaynaklarının tek bir noktaya bağlanamayacağını ve bu kaynakların neler olduğunu köylülerin bilmediğini sadece bu oyunları, bütün geleneklerde olduğu gibi atalarından öğrendiklerini belki daha sonra bunların üzerine yeni şeylerin katılmış olabileceğini düşündüğünü söyler. Bunun yanında Şamanist Türk Hun İmparatorluğu zamanından gelen belli geleneklerden ve bu geleneklerde oyunlara kaynaklık edebilecek unsurlardan bahseder. Dinsel inanışların önemini vurgulayan Elçin, Gök Tanrı dininin ve Ak Kara ögesinin de önemini belirtir. Hayvan ve bitki taklidi ya da bu kültürler çevresinde gelişen oyunların kaynağını da yerleşik hayata geçmekle oluştuğunu söyler (Elçin 1991: 62).

Nurhan Tekerek seyirlik oyunların kökenini genel olarak bolluk bereket ve doğayla mücadele için yapılan hareketlerin ritüel halini almasına bağlar. Bunun yanında Şamanizm'in etkilerine de dikkat çeker ve Şaman'ın ayinlerini yapmasındaki nedenlerin özellikle iyileştirme, bolluk, bereket getirmek olduğundan ve Şaman'ın belli hayvanların kılığına girdiğinden bunun yanında da bazen ayin ya da büyü için bez bebekler kullandığını söyler. Bu şekilde de birçok oyunun Şamanizm'le bağlantısını kurar. Bunun yanında İslamiyet'in etkisiyle bazı merasimlerin ve kurulan esnaf odalarının da bu oyunlara kaynaklık ettiğini gösterir ki günümüzde çeşitli isimlerle anılan köy toplantılarının da ilk hali Ahilik geleneği ve bu geleneğin köylere yansısıyla meydana gelmiştir (Tekerek 2008: 23).

Dilaver Düzgün'ün doktora çalışmasında ise köy seyirlik oyunlarının kaynakları beş başlık toplanmıştır; kutsal törenler ritler, ongun ve totemler, fıkralar, türküler, günlük olaylar (Düzgün 1994: 19). Diğer araştırmacılar gibi Dilaver düzgün de sayılan bu beş maddenin ilk iki maddesinde bolluk törenlerinden, Şamanizm'den, hayvan kılığına girmeden bahseder ancak diğerlerinden farkı oyunlara kaynaklık eden fıkraları, türkülerini de bu grubun içerisinde tutmasıdır. Fıkralardaki gülmece unsurunun ve anlatıcının yaptığı hareketlerin halk tiyatrosuna bir geçiş sağladığından

bahseder ve bazı oyunların konularının fıkralardan alındığını söyler. Türküler başlığı altında ise karşılıklı konuşmaya ya da atışmaya dayanan bazı türkülerin özellikle köy odalarındaki bazı oyunlarda oynanabilecek nitelikte olduğundan bahseder. Bu türü de köy seyirlik oyunlarının kaynakları içerisinde sayar (Düzgün 1994: 37).

Seyirlik oyunlar üzerine araştırma yapan diğer araştırmacılar da yukarıda söylenenlere yakın görüşler sergilemektedirler. Buradan da anlaşılacağı üzere birçok araştırmacının da ortak noktada bulunduğu kaynakları sıralayacak olursak, bunların genel olarak; Eski Türk adetleri ve dinleri, Anadolu kültürünün zenginliği, İslam'ın etkileri ve günlük olaylar olarak sıralandığı görülebilir. Kültürün oluşumunda halkların belli bir sıraya göre yaşanan siyasi tarihinin de önemi vardır ki göçler, sürgünler, savaşlar ya da ticaret yoluyla gelişen ilişkiler kültüre de katkılar sağlamıştır. İşte köy seyirlik oyunları da bu zenginlik çerçevesinde meydana gelmiş olan kültürden nasiplenmiş, günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Elbette ki o dönemlerde ki oynanma amacından biraz olsun sapmış ve neden oynandığı konusunda halk arasında sadece eğlence maksatlı olduğu düşüncesi yerleşmiştir fakat bu oyunların tarihi geçmişi ve kültürel kimliği çok geniş bir alana yayılmaktadır. Bu oyunların daha iyi anlaşılması ve incelemelerinin yapılacağı, Balıkesir köy seyirlik oyunları içerisinde bulunan motifleri çözümlenmesi için bu kaynakların görülmesi yararlı olmuştur. Yapılan incelemelerde ortaya çıkan birçok motifin kaynağı ve işlevi hakkında bilgi verilirken yine Türk kültürünün kaynaklarından yararlanılacaktır.

## **2. Oyunların Tasnifi**

Köy seyirlik oyunlarının incelemesinde en önemli unsurlardan bir tanesi oyunların tasnifidir. Oyunların tasnif edilmesi ve onların hangi kategori altında olduğunun bilinmesi hem incelemede hem de köken araştırmasında büyük kolaylık sağlar. Bu açıdan da oyunların ilk incelenmeye başladığı yıldan bu yana kadar yapılan çalışmalarda hep bir tasnif yapılmıştır. Burada da çeşitli araştırmacıların oyunları tasnif edişi hakkında bilgiler verilmiş ve daha sonra Balıkesir köy seyirlik oyunlarının tasnifi yapılmaya çalışılmıştır. Bu sayede oyunların Türkiye genelindeki yeri belirtilerek incelemelerinde karşılaştırma tekniklerinin kullanılması amaçlanmıştır.

Köy seyirlik oyunları adına ilk araştırmayı yapan ve yayınlayan Ahmet Kutsi Tecer oyunları “dini temsiller” ve “ladini temsiller” olarak iki gruba ayırır (Tecer 1940: 11). Tecer dini temsiller başlığındaki oyunlara etki eden unsurlar olarak

Alevilikten bahseder. Bunun yanında paganizmden gelen ve bazı sihri-dini merasimlerle birlikte ananevi davranışlarında bu gruptaki oyunlara katkılar sağladığından bahseder. Dini temsiller içerisinde “kış yarısı” adlı temsili örnek olarak gösterir. Ladini temsilleri de eğlence maksadıyla oynanan oyunlar olarak tanımlar ve kendi içerisinde bu oyunları üç gruba ayırarak inceler. İlk grup eskiden dini ayin için yapılan merasimin din vasfını kaybederek eğlence maksadına dönüşmesinden bahseder. İkinci gruptaki oyunlar için, ilk gruptan etkilendiğini ancak halk tarafından yeni tiplerin ve temlerin oluşturulduğundan bahseder. Bu grup için “elekçi oyunu” adlı oyunu örnek gösterir. Üçüncü grup oyunları da muhayyile ve zekâ yardımıyla tertip edilmiş oyunlar olarak değerlendirir. Bu oyunlarda genellikle komik unsurların konu edildiğini söyler. Bu grup için de “kâtip oyunu” adlı oyunu örnek gösterir.

Köy seyirlik oyunlarını araştıran bir diğer araştırmacı Metin And, oyunları birçok eserinde farklı şekilde ancak birbirine yakın kümeler halinde ayırmıştır. Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri adlı eserinde oyunları; Kuttören ve söylence kaynaklı oyunlar–gerçekçi oyunlar, ölüp dirilme ve kız kaçırma, yılbaşı ve yılsonu oyunları, tarımsal oyunlar–çoban oyunları, hayvan benzetmeleri, dilsiz oyunları-kukla-şaka oyunları, tek ve çift izlekli oyunlar–dizi oyunlar olmak üzere yedi grup içerisinde incelemiştir (And 1985: 72). Görüldüğü gibi And burada oyunların hem konularından, hem kaynaklarından hem de motiflerinden yararlanarak bir gruptama yapmıştır. Bu şekilde oyunların daha detaylı şekilde incelemesini yapmıştır.

Pertev Naili Boratav 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı adlı eserinde seyirlik oyunlara yer verir ve burada oyunlar hakkında bilgiler verirken Ahmet Kutsi Tecer’in eserinden de yararlanarak oyunları; törensel ve törenlik nitelikleri belirsiz olmuş olan oyunlar olmak üzere iki grup içerisine alır (Boratav 1973: 241). İlk gruba örnek olarak saya gezme merasiminde oynanan “Arap Oyunu”nu alır. İkinci gruba da “Elekçioğlu” adlı oyunu örnek gösterir.

Köy seyirlik oyunları üzerine önemli bir eser vermiş olan Nurhan Karadağ kitabında bu oyunları dört ana başlık altında toplar. Bunlar: Belirli günlerde oynanan töresel ya da büyüsel oyunlar, sadece eğlence için oynanan oyunlar, müzikli ve danslı sözsüz oyunlar, müzikli danslı ve türkülü oyunlar (Karadağ 1978: 16). İlk grubu oluşturan oyunları kendi içerisinde dört ana başlıkta inceler. Saya gezme,

doğanın canlanması için oynanan oyunlar, hasat sonu oynanan oyunlar, yağmur duası adlı başlıklar altındaki oyunların törensel, büyüsel kalıntılar içerdiği açıkça görülmektedir. İkinci grubu oluşturan oyunları da kendi içerisinde iki gruba ayırır. “Töresel Öğeler Taşıyan Oyunlar” ve “Yeni Düzenlenen Oyunlar” başlığını taşıyan bu gruptaki oyunlarda yine törensel kalıntıların varlığı göze çarpmakla birlikte amaç dini ayinler ya da inanç unsurları değil eğlenmektir. Üçüncü gruptaki dikkat çeken nokta oyunların sözsüz olmasıdır. Buradaki oyun grubu Metin And’ın dilsiz oyunları içine aldığı oyunlarla benzerlik göstermektedir. Son grupta ise daha çok yöresel oyunların ve türkülerin ağır basması, önemli bir unsurdur.

Şükrü Elçin, Anadolu Köy Orta Oyunları adlı eserinde ritüel oyunlar ve profan oyunlar olarak gruplandığı seyirlik oyunları da kendi içerisinde ayırarak örneklerle incelemesini yapar. Ritüel oyunlar adlı grupta; yılın değişimiyle ilgili oyunlar (Köse gelin), mücerret fikirlerle ilgili oyunlar (Arap oyunları), hayvan kültürüne bağlı oyunlar (Saya Gezme), bitki kültürüne bağlı oyunlar (Cemalcik), mezhep merasimleri başlıkları göze çarpar. Profan mahiyetteki oyunlar içerisinde ise; günlük hayattan alınan oyunlar (Tarla sınırı oyunu), masallara bağlı oyunlar (Keloğlan oyunu), destanlara veya saz şairlerinin hayatlarına bağlı oyunlar (Göçebe oyunu), tarihi olaylara bağlı oyunlar (İstiklal savaşı oyunu), hayvan taklit edici oyunlar (Kartal oyunu), samit veya lal oyunları (Yaş oyunu) bulunmaktadır (Elçin 1991: 37).

Dilaver Düzgün Erzurum köy seyirlik oyunlarını incelediği eserinde kendi sahasındaki oyunları belli bir düzene göre tasnif etmiştir. Bu tasnif dört ana başlıktan oluşur. Oynanış biçimine göre, oynanma zamanına göre, oyuncuların cinsiyetine göre, oyuncu sayısına göre. Bu tasnife bakıldığında, şekil bakımından yapılmış bir tasnif olduğu görülür. Genellikle teknik özellikler ön planda tutularak yapılmış bir sıralamadır. Oynanış biçimine göre olan oyunları; müzikli danslı sözsüz oyunlar, müzikli danslı türkölü oyunlar, törensel oyunlar, sadece taklide dayalı oyunlar olmak üzere dört başlıkta inceler. Oynanma zamanına göre olan oyunları ise; belirli günlerde oynanan oyunlar ve herhangi bir günle sınırlı olmayan oyunlar olarak ayırır. Cinsiyete göre oyunları ise, kadınlar arasında, erkekler arasında, hem kadın hem erkekler tarafından oyunlar diye ayırır. Oyuncu sayısına göre yaptığı ayırım ise; tek kişilik oyunlar, iki kişi ile oynana oyunlar, üç veya daha fazla oyuncunun yer aldığı oyunlar başlıklarında ayırır (Düzgün 1994: 41).

Görüldüğü gibi araştırmacılar genel olarak oyunları iki ana başlık altında incelerler. Bunlar ritüel-dini kaynaklardan yararlanmasına ve eğlence maksadıyla oynanmasına göredir. Oyunların kaynağı ya da ilk hali incelendiğinde zaten bu oyunların mutlaka dini bir ayinden türediği görülür. Zamanın ve değişimin etkisiyle oyunlarda özelliklerini değiştirmiş ve ihtiyaca göre şekillenerek tasnifte eğlencelik rolü oynamaya başlamışlardır. Elbette oyunların içeriğine etki eden müzik, dans, efekt ya da kişi gibi unsurlar da tasniflerde etkili olmuştur. Bu bakımdan teknik özelliklerin önemi de bir kez daha anlaşılmaktadır.

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının metin tasnifini üç ana başlık altında incelenmeye çalışılmıştır. Metinler, dini-ritüel kökenli öğeler içeren oyunlar ve ladini-eğlence maksatlı oynanan oyunlar olarak iki başlık altında verilmiştir. Oyun metinleri bu düzen içerisinde verildikten sonra inceleme bölümünde oyunların içerisindeki motifler, oyunların oynanma amacı üzerinde durularak oyunların kökeni ve işlevi hakkında bilgiler verilip bugün oyunların hangi amaçlarla oynandığından bahsedilmiştir.

### **3. Oyunların İcrası ve İcra Ortamının Özellikleri**

Köy seyirlik oyunları tiyatronun ilkel halini oluşturmuş gibi görünseler bile onlarında basit ve gündelik olmakla birlikte bazı teknik özellikleri ve kendine has yapıları mevcuttur. Bu yüzden de bunların incelenmesi ve öncelikle Türkiye genelinden başlayarak özele yani Balıkesir yöresine doğru bir ilerleme kat edilerek gidilmiştir. Bu yönüyle de Türkiye’de oynanan oyunların genel özellikleriyle Balıkesir yöresinde oynanan oyunların teknik özelliklerinin karşılaştırılabilmesi fırsatı ele geçmiş olacaktır.

Oyun tekniklerini belli başlıklar altında toplayıp inceleyerek daha detaylı bilgiler verilmeye çalışılmıştır. Bu başlıklar; Oyunlarda insan unsuru, oyunlarda yer-mekân oyunlarda zaman ve oyunlarda görsellik olmak üzere dört tanedir. Bu şekilde oyunu oluşturan unsurlar ve birbirleriyle etkileşimleri incelenmeye çalışılmıştır.

#### **3.1. Oyunlarda İnsan Faktörü**

Köy seyirlik oyunları ilk oynanmaya başladığından itibaren belli bir icracı ve bu icrayı izleyen seyircilerin varlığı bilinmektedir. Günümüze doğru geldikçe bu oyunlardaki oyuncular ve seyirciler değişimler göstermesine rağmen unsur olarak

aynı kalmıştır. Bazen de bu oyunlara yönetici kavramı eklenmiştir. İşte burada bu kişiler üç başlık altında incelenmiştir.

### **3.1.1.Yönetici**

Genel olarak oyunların hazırlanmasında ve bu oyunların icrası sırasında işlerin gidişatını düzenleyen ve genellikle bu işlerle daha çok ilgilenmiş olan kişilere verilen isimdir. Köylerde adı bilinen veya bilinmeyen oyuncular umumi olarak gençlerle orta yaşlılardır. Yaşları 20–45 arasındadır. Bunlardan oyunu ve idaresi beğenilenler başa geçirilirler. Bir bakıma rejisör vazifesini yapan bu oyuncular oynanacak oyunları tasarlarlar. Ananenin getirdiği veya kendi icatları oyunlar için arkadaşlarını seçerler; onlara kabiliyetlerine göre roller dağıtırlar; kılık kıyafet tayin ederler. Düğünlerde, umumi günlerde ve hususiyetle geceleri halkın karşısına çıkmadan önce prova yaptırırlar (Elçin 1991: 70).

Yöneticilerin tarihine bakıldığında ise karşımıza dini ayinleri yöneten şamanlar ya da çeşitli bilge kişiler, çıkar. Elbette ki oyunların ilk amaçlarının ritüel nitelikli olduğu açıktır. Bu nitelik geçen zamanla birlikte yerini güldürü ve eğlence öğesine bırakmıştır. Böyle olunca da yöneticiler dini özelliklerinden çok oyunları en iyi şekilde bilen ve seyirciyle oyuncuların isteklerine cevap verebilecek kişilerden seçilmeye başlanmıştır. Ancak Nurhan Karadağ yöneticinin yapısına farklı bir açıdan bakar; Yönetici; gerçekte gelenektir, görenektir, çünkü birçok yörede oyun çıkaranlar bu oyunları kendilerinin icat etmediğini, dedelerinden, babalarından gördüklerini, kendileri de bu geleneği sürdürdüklerini söylüyorlar (Karadağ 1978: 132). Görüldüğü gibi geleneğin ve göreneğin etkisinin de yöneticilerin üzerindeki etkisi unutulmamalıdır, çünkü yeni yeni oyunlar türetilse de bu işin bir başlangıcı vardır ve bu başlangıç köylüye atalarının mirasıdır.

Yöneticinin en belirgin olduğu yer ise köy odalarında yapılan ve farklı isimler alan sohbet geleneğidir. Buralarda farklı isimlerle (Baranabaşı, Dayıbaşı, Dede, Yarenbaşı) anılsalar da görevleri genel olarak aynıdır. Oyunları yönetmek dışında bu kişiler genellikle bütün bir odayı yönetirler bu bakımdan da görevleri daha geniş bir alana sahiptir.

Balıkesir’de yapılan derleme çalışmalarında görüldüğü kadarıyla oyunları yöneten bir kişi çok fazla baskın olmasa da, hala varlığını sürdürmektedir. Ancak odalarda yapılan oyunlarda bu yöneticinin varlığı gözle görülür şekilde ortadadır. Bu yönüyle de dikkat çekilmesi gereken bir durumla karşılaşılır. Bu yöneticiler

Balıkesir’de oynanan oyuna göre isimler aldığı gibi (Deveci, Deveci başı), sohbetlerde sohbe verilen isimle anılmaktadırlar (Barana Başkanı, Daybaşı).

Balıkesir yöresinde derlenen oyunlarda yönetici kavramı mevcuttur. Bu genellikle oyunları iyi bilen, topluluğa söz geçirebilecek olan, orta yaşlı bir kişidir. Oyunların düzenlenmesinde ve oyunun yönetiminde etkili rol oynar. Ayrıca oyunlara kimlerin çağrılacağını ya da toplantılara kimlerin katılacağını belirler. Balıkesir yöresinde sohbet ve barana adı verilen oluşumlar gözlenir. Bunlar köy odalarında ya da evlerde toplanan gruplara verilen isimlerdir. Bu grupların yöneticileri ise hem oyunları hem de grubu yönetir ve sene başında seçilirler. Bir sene boyunca görevlerini icra ederler, daha sonraki senelerde isteğe göre tekrar seçilebilirler. Yöneticinin varlığı çoğu zaman hissedilir.

### **3.1.2.Oyuncu**

Oyuncu kavramını, oyunların yapısına göre iki şekilde incelenebilir. Bilindiği gibi oyunlar dini- ritüel oyunlar ve eğlencelik oyunlar olmak üzere ikiye ayrılmaktaydı. Bu bakımdan da oyuncuların üstlendiği rollerde ikiye ayrılır denilebilir. Dini-ritüel oyunlar oynandığında oyuncular ve oyunu seyredenler bir geleneği, bir duayı, bir inancı yerine getirdikleri için oyuncuların yaptıkları belli kalıplar içerisinde. Saya gezme gibi, hasat sonu gibi belli günlerde oynanan törensel ya da büyüsel oyunları tapınma, kutsal bir geleneği yerine getirme inancı içinde oynar. Ürünün bol olması, hayvanların çok üremesini ister. Oyuncu bu görevi yaparken özde seyirciden farksızdır. Seyirci ve oyuncu aynı inancı paylaşır. Yapılacak iş bir çeşit büyüdür (Karadağ 1978: 134).

Eğlence amacıyla yapılan oyunlarda asıl gaye dini bir ayin yerine seyirciyi eğlendirmek olduğu için, oyuncular daha rahat hareket ederler. Ortamın ve izleyenlerin kaldırabileceği kadar laubali olma şansları vardır. Bu bakımdan da daha özgür bir ortama sahiptirler. Eğlence için çıkartılan oyunlarda oyunculu çok farklıdır. Bu tür oyunlarda oyuncu mantığı ile oynar. Çağdaş tiyatro oyuncuna çok yakındır. Oyuncu bu tür oyunlarda inancı ile değil bilinci ile oynar. Amacı seyircisini eğlendirmektir (Çebi 2006: 21). Görüldüğü gibi oyunların karakteristik yapısı oyuncuların işlevini de değiştirmektedir.

Köy seyirlik oyunlarını icra edenler profesyonel oyuncular değildir. Onlar günlük hayatlarında köy işleriyle uğraşan, ancak oyun zamanları sahneye çıkan kişilerdir. Bu işi sadece görev amacıyla ve eğlence maksadıyla yaparlar. Zaman



geçtikçe oyuncular yaşlanır ve ustalaşır. Bu oyunların devamı içinde usta çırak ilişkisinin önemi burada ortaya çıkmaya başlar. Oyunları genellikle gençler icra eder. Tabii ki ustaları da oradadır ve gerektiğinde onlarda oyunlarda rol alırlar. Oyuncuların maddi beklentileri yoktur, bunu hem bir rahatlama hem de köy de vakit geçirme olarak görürler. Bu yönüyle de seyirlik oyunları icra edenlerin geleneğe sahip çıkmak için yaptıkları fedakârlıklar ortaya çıkar. Seyirlik oyunlarda belirli oyuncu kadroları mevcutsa da oyun içerisinde gerekli görüldüğünde seyirciler arasından da anlık oyuncular seçilir. Seyirci zaten bu bilinçle oyun izlemeye gider. Seçilen kişi oyunu oynamak zorundadır. Elbette ki seçilenlere verilen roller çok büyük ve uğraş verici değil daha çok küçük rollerdir. Bu bakımdan da seyirci ve oyuncunun bir arada oluşu bu oyunların canlılığının kanıtıdır.

Balıkesir'deki oyunların oyuncuları da Türkiye genelinde oynanan oyunlardaki oyuncularla benzerlik gösterir. Ancak Balıkesir'de oynanan oyunlar çoğu belli günlere sıkıştığı için oyuncuların bir bölümü köyden bir bölümü de şehirden gelirler. Ancak bayramlarda, düğünlerde ya da özel günlerde köye gelen, köyden kente göçen şehirli kesim de oyunlara dâhil edilirler. Bunların arasında yıllardır bu işi yapanlarda vardır, yeni yeni yetişenler de. Bu bakımdan oyuncuların hepsinin köyde yaşadığı söylenemez ancak köyle mutlak bir bağ içerisindedirler. Belli günlerde özellikle köylülerle iletişim içerisine girerler. Bu iletişim genellikle büyükleri görmek amacıyla yapılan ziyaretlerde, yani çoğunlukla bayram ya da düğünlerde olmaktadır.

### **3.1.3.Seyirci**

Köy seyirlik oyunları kaynağı itibariyle, toplu katılım ve toplu kutlama-kutsama esas alındığı oyunlardan oluşu için köylünün yaşamının vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu oyunların Açık Biçim-Gösterimci Tiyatro tarzında olması ve bu tarzın en ayırıcı özelliği olan oyuncu-oyun-seyirci organik bağı, oynusuluk-tiyatrosallık, tören ya da eğlence atmosferinin getirdiği oyuncu ve seyirci arasındaki alışveriştir (Tekerek 2008: 138). İşte bu alışveriş sırasında hem oyuncuların hem de seyircilerin yetenekleri ortaya çıkar. Genel olarak seyirlik oyun izleyici köylünün tamamıdır. Ancak belli özel toplantılarda(sohbetler, baranalar) sadece erkekler ya da sadece kadınlar olarak ayrılırlar. Köyde yapılan oyuna herkes davetlidir. Bunun için bazı yörelerde özel davet etkinlikleri yapılırsa da genel manada köyde yaşayanlar bu

etkinliğin doğal konuklarıdır. Bu bakımdan da seyirciler köylünün tamamıdır, diyebiliriz.

Oyunların içerikleri bakımından bir seyirci ayrımı da meydana gelebilir. Töresel ya da büyüsel oyunların seyircisi genellikle yediden yetmişe kadınlı erkekli tüm köy halkıdır. Sadece eğlence için çıkarılan oyunlarda seyirci genellikle kadın, erkek, çocuk olarak ayrılır (Karadağ 1978: 135). Oyunları oynayan grubun cinsiyeti de seyirciyi belirlemede rol oynar. Kadınlar arasında oynanan oyunlarda genellikle izleyici kadınlar ve çocuklardır. Erkeklerin oynadığı oyunlarda ise izleyenler erkekler ve çocuklardır. Ancak köy meydanında herkese açık yerlerde oynanan oyunlarda ve bazen de sohbet odalarındaki oyunlarda karışık bir seyirci kitlesi görmek mümkündür. Bununla birlikte özellikle cinsel içerikli oyun oynandığı zaman karşı cins ve küçük çocukların izleyenler arasında bulunması istenmez. Seyirci gerektiği yerde oyuna ve oyunculara müdahale eder, atışır, tartışır, şakalaşır. Söyleşiye katılır, öneride bulunur, oyuna katkı koyar. Gerektiğinde değirmen olur gerektiğinde gelinleri kaçıran külhanbeyi, bazen hayvan taklidine çıkar kimi zaman taş olur sınırı yansılar (Tekerek 2008: 138). Bu yönleriyle de devamlı olarak oyunun içerisinde ve her an seyircilikten oyunculuğa geçebilen bir yapıya sahiptir.

Seyircinin köy seyirlik oyunları üzerindeki en büyük etkilerinden birisi de kültür taşıyıcısı olmasıdır. Oyuncuların oyunları öğrenme sürecine bakıldığında, önce seyirci olarak oyunları birçok defa izlemişler ve daha sonra oyunlarda oyuncu olarak görev almışlardır. Seyirlik oyunlar üzerine örgün bir eğitim olmadığı için seyircilik süreci seyirlik oyunların eğitim aşamasını oluşturmaktadır (Gönen 2011a: 82). Bu şekilde gelişen oyunculuk yeteneği bir nevi usta çırak ilişkisidir. Ayrıca oyunların derlenmesinde araştırmacıların başvurabileceği ikincil kaynak görevi görmeleri de muhtemeldir.

Balıkesir’de seyirci genel olarak karışık yapıya sahiptir. Yani kadın, erkek, çocuk hepsi bir arada oyunları izlerler. Ancak bazen oyunların içeriğine göre sadece erkekler seyirci olarak kalmaktadır. Bunun en iyi örneği Pamukçu kasabasındaki “Söpet” geleneğinde görülmektedir. Saat gece yarısını geçtiğinde odadaki kadınlar ve çocuklar odadan çıkarak sadece yaşlı ve genç erkekler odada kalır ve cinsel içerikli, eğitici oyunlar başlar. Bu bakımdan da seyircilerin yapısında bir değişim gözlenmesi normaldir. Bunun dışında oyunlar genellikle köy meydanlarında oynandığı için seyirci kitlesi bütün köylüdür. Yine seyirciler oyunlara dâhil edilmeye

çalışılır ve ilgi göstermeleri istenilir. Bu bakımdan da Türkiye genelinden farklılık göstermezler.

### 3.2.Oyunlarda Yer-Mekân

Seyirlik oyunların oynandığı mekânlar oyun çeşidine ve zamana göre farklılık gösterir. Özellikle kışın sergilenen bu oyunların mekânı kapalı yerlerdir. Ancak yazın oynanan ya da düğün, bayram gibi özel etkinlikler için oynanan oyunlarda ise mekân açık alanlardır. Bu alanlar köy meydanı, sokaklar, evlerin önü, tarlalar vs. olabilir. Özellikle ritüel kökenli oyunların icrasına bütün köylü katıldığı için köy meydanları bu iş için daha uygundur. Kışın odalarda, evlerde yapılan toplantılarda da oyun yeri misafir gidilen ev ya da köy odası olmaktadır. Anadolu Köy Seyirlik oyunların tür ve konusuna göre çeşitlilik göstermektedir. Buna göre bazı oyunlarda oyun alanı sabit bir yer olabildiği gibi bazı oyunların yapısına göre oyun alanı da yer değiştirmek zorunda kalır ve oyuncularla beraber seyircilerde hareket halinde olabilirler. Bazen bir oyun köyün başından sonuna kadar sokak sokak ilerleyerek sergilenebilir (Özdinçer 2011: 47). Oyun yerinin en önemli özelliği, çevresine seyirci de alabilmesidir. Modern tiyatro sahne anlayışında, çevre tiyatrosu görevi görür. Seyirciler, oyunu çepeçevre seyrederek. Oyun çıkartılan yer, kent tiyatrolarından alıştığımız çerçeve sahne şeklinde değildir, olamazda zaten, oyunun seyirci ile alışverişinin en çok olabilmesi için de olmaması gerekir (Karadağ 1978: 137). Seyirci topluluğu için bu yer mutlaka bırakılır. Hem dışarıda hem de içeride oynanan oyunlarda oyunlar genellikle ortada süregelir ve izleyiciler de oyunu her açıdan rahat görebilmek için bir çember halinde dizilirler. Oyun yerinin bu duruma uygun olmasına dikkat edilir. 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: 140). Oyun mekânının aydınlatılması ise genellikle doğal yollardan olur. Ya ay ışığı kullanılır yahut da ateş yakılır.

Oyun mekânından bahsedilmiş olan, bu bölümde dikkat çeken noktalardan bir tanesi de köylerde, kışın odalarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar genellikle “sohbet”, “yaren” vs. isimler olarak daimi ve sürekli olarak belirli dönemlerde icra edilen ortamlar halini almıştır. Bu sayede de mekân bir geleneğin doğmasına yardımcı olmuştur. Bu geleneğin tarihi arka planından bahsetmek ve geleneğin ortaya çıkışını incelemek hem genel olarak bu toplantıları anlamak hem de

Balıkesir'deki toplantıları Türkiye çapında nereye yerleşeceğinin belirlenmesi için yararlı olacaktır.

Köylüler bu oyunları çeşitli zamanlarda, çeşitli mekânlarda icra etmektedirler. Özellikle bayramlarda ve düğünlerde oynanan oyunlar meydanlarda, açık alanlarda oynanır. Ancak uzun kış gecelerinde, köylünün tarımsal aktivitelerinin sona erdiği zamanlarda bu oyunların mekânı değişir ve köy odalarına, konaklara ya da köylülerin evlerine taşınır. Bu mevsimde günler kısalmaya ve geceler uzamaya başlar. Yağmur, kar ve soğuk birbiri ardından gelince iş hayatı durur. Köylüler bu uzun ve boş zamanda dinlenmek ve eğlenmek fırsatını kaçırmazlar. Umumi olarak “oyun çıkarmak” deyiminde toplanan bu eğlenceler türlü şekiller içinde kendilerini gösterirler (Elçin 1991: 69). Genel olarak haftada bir yapılan bu toplantılar köylünün hem eğlence ihtiyacını karşılar hem de köydeki sosyal hayatı düzene sokar. Bu toplantılar sıkı bir düzen bağı birtakım görgü görenek kurallarına uyarak sürüp gider; yenilir, içilir, sohbet edilir, oyunlar oynanır, dans edilir. Bu derneklerin çeşitli adları vardır: Sohbet, Oda, Sohbet Yeme, Sohbet Baranası, Yaren vs. (And 2007a: 121). Çeşitli isimler alan bu oyunlar ülkemizin değişik bölgelerinde halen sürmekte ve oynanmaktadır. Nebi Özdemir'e göre Türk halk eğlencelerinin önemli bir kısmını bu “kış toplantı ve eğlenceleri” oluşturmaktadır (Özdemir 2005: 51).

Köylerde devam eden bu gelenek bir anda ortaya çıkmış bir şey değildir. Köylülere sorulduğunda bu toplantıları, atalarından gördüğünü, eskiden beri devam ettiğini söylese de bu konu üzerinde çalışan araştırmacılara göre, bu toplantılar Osmanlı Devleti'nin önemli bir kurumu olan ahi teşkilatının köylerdeki uzantısıdır. Bu toplantıların genel yapısını, iç dinamiklerini, özelliklerini, yapılış nedenlerini anlamak için Ahileri incelemek yararlı olacaktır.

Ahi, Arapça'da “kardeşim” anlamı taşımakla birlikte, Anadolu'da yaygınlaşan bir kurumun üyelerine verilen bir isimdir. Aynı sözcüğün terim olarak da Türkçede eli açık, cömert, konuksever ve yiğit anlamına gelen “akı” sözcüğüyle anlam benzeyişi içinde olduğu söylenir (Tekerek 2008: 79). Görüldüğü gibi terim olarak zaten birliği ve beraberliği simgeleyen bir isim olan Ahi, Osmanlı Devleti'ndeki oluşumun özünü belirtir. Ahilik ve Ahi Teşkilatı 13 ve 14. Yüzyıllardan 19.yüzyılın ikinci yarısına dek, Selçukludan Osmanlı'ya, Balkanlardan Kırım'a kadar Türklerin sosyo-ekonomik ve politik durumlarına yön vermiş bir esnaf örgütlenmesidir. Kendine özgü töresiyle, esnaf ve zanaat ahlakını korumuş, kollamış,

iyi ve erdemli insan olma edeplerini içeren kurallara uymayı bir öğreti haline getirerek, başlarındaki ahi babalarla, aşağıdan yukarıya ve de belli bir hiyerarşik yapı içinde yüzyıllarca sürmüştür (Tekerek 2008: 79). Sayılan bu özelliklerin çoğunu köylerde yapılan bu toplantıların içerisinde de görmek mümkündür. Bu yönüyle de köy odalarının ve buralarda yapılan toplantıların, Ahilikle olan bağlantısı açıkça görülmektedir.

Türk düşünce sistemi içerisinde var olan Ahilik düşüncesi toplumun her kademesinde birtakım uygulama, tören ve inanışlarla kendini göstermektedir. Ahiliğin eski Türk kültüründen bu yana devam ettiği görülür. Ahilin 13.yy.da Anadolu'da meslekler arasında görülmesi, bu düşünce sisteminin sadece esnaflara ait olduğu düşüncesi doğmuştur. Terim olarak bu doğru olabilir. Ancak Ahi düşüncesine Baktığımızda sadece esnaflar arasında değil toplumun tüm unsurları arasında yer ettiğini görürüz (Akman 2006: 2). İşte bu teşkilat Osmanlı Devletinin hem siyasi hem de sosyal bakımdan güçlenmesini ve düzene girmesini sağlamıştır. Halkın kendi sorunlarını çözebilmesi ve toplumsal normların düzenli işlenmesini sağlayan kültürel topluluklardır. Yukarıda da söylendiği gibi sadece bir esnaf topluluğu değildir ahiler. Onlar kendi yaşadıkları şehirlerde bulunan eksikleri giderme ve halka fayda sağlama amacını güden kişilerin oluşturduğu bir kurumdur. Bu sayede hem halka düzgün hizmet vermeye hem de sıkıntılar olduğunda bunları başkalarına ihtiyaç duymadan gidermeye çalışarak kendi kendilerine yetebilen önemli bir oluşum halini alırlar.

Ahilik düzeni içinde farklı görevleri yapmak üzere farklı unvanda kişiler vardır. Bu kişilerin görevleri ve yetkileri de hiyerarşik sistemin en büyük göstergelerinden birisidir. Osmanlı Devletinde; yiğitbaşı, kethüda, nakip ve şeyh olmak üzere dört yönetici ve denetleyici bulunurdu (Günay 2003: 18). Bunların görevleri düzeni sağlamak ve başta esnaf olmak üzere halka yardımcı olmak diye kısaca tanımlanabilir.

Bu kurum sadece şehirlerde kalmamıştır. Bu kurumun uzantılarından birisi olan köy odaları bu gelişimin en önemli göstergesidir. Köy odalarında gelen misafirler ağırlanır, kışları toplanılıp sohbetler yapılırdı. Bu odalar ya köyden bir zengin tarafından yaptırılır ya da köylü kendisi ortaklaşa bir oda yaparak köye gelen konukları burada ağırlarlardı. Gelen kişi orada yer, içer, dinlenir ve sonra hiçbir ücret ödmeden yoluna devam ederdi. Bu odalardaki geleneğin elbette ki ahilikle olan bağı açıktır. Yardımlaşma kültürünün en iyi göstergelerinden birisi olan köy odalarında

zaman zaman köylü de sohbetler düzenlerdi. İşte sohbet geleneği, yarenlik, barana vs. isimler alan bu gelenek buradan ortaya çıkmıştır. Şu anda köy odası geleneği zayıf da olsa bazı bölgelerde devam etmektedir. Ancak bu odaların bizlere bıraktığı en güzel miras elbette ki köylerde şu anda belli zamanlarda düzenlenen sohbet geleneğidir. Köy odaları yıkılmış olsa da köylü bu sohbetleri devam ettirmeyi başarmıştır.

Sohbet kültürünün genel yapısına bakıldığında, bu toplantılar köyün hem sosyal yaşamına hem de kültürel yaşamına etkide bulunan önemli birleşimlerdir. Bu bakımdan da köylünün gelenek, görenek ve ananelerinin uygulandığı devam ettirildiği sayılı etkinliklerdendir. Bu toplantılar genellikle erkekler arasında yapılırlar. Kadınların bu toplantılara katıldığı nadirdir. Bu yönüyle de erkek egemen bir eğlence kültürü olduğunu söylenebilir. Sohbetler genel olarak 12–24 kişinin bir araya gelerek oluşturduğu gruplar tarafından yapılır. Bu sohbetlerin de belli bir hiyerarşik düzeni ve işleyişi vardır. Toplanacak grubun kurulması, toplantıların başlama tarihleri, toplantı günü yapılacak olanlar, toplantı sonraları ve günlük yaşamda uyulması gereken kuralların hepsi daha önceden planlanmıştır.

Araştırma sahası olan Balıkesir’de ise bu gelenek halen iki bölgede sürmektedir. Bunlardan bir tanesi Pamukçu kasabası, diğeri ise Dursunbey ilçesidir. Bu iki yerleşim yerinde farklı isimlerle anılsa da bir sohbet geleneği bulunmaktadır. Türkiye’deki diğer benzerleri gibi belli kurallar çerçevesinde kurulmuştur ve belli bir işleme düzeni mevcuttur.

İlk olarak Dursunbey’deki Barana kültürü ele alınmıştır. Barana geleneği Dursunbey’de halen devam etmekte olan önemli kültürel bir etkinliktir. Derleme çalışmalarında yardımcı olan kaynak kişilerden birisi olan Halil Erkek, Baranayı bir kültür, eğitim ve eğlence mekânı olarak tanımlar. Barana kelimesinin kökeni Farsça “Barhane” ya da “Barhana” kelimesidir. Barhane kelimesi “bar” ile “hane” kelimelerinin birleşmesiyle oluşmuştur. Farsça bar kelimesinin yaygın olarak bilinen anlamı “1. Kere, kez, defa; 2. Kat, misli, 3. Yük ağırlık olmakla birilikte “dost aşına ve ahbap” anlamı da mevcuttur. Farsça “barhane/barhana” kelimesinin yaygın olarak “ yüklük, yük toplanan yer “ anlamına geldiği, daha sınırlı şekilde ise “dostların, ahbapların yeri” anlamına sahip olduğu söylenebilir (Ekici 2011: 22). Bu anlamları dikkate alındığında barana terimi daha çok dostların, ahbapların yeri anlamını taşımaktadır çünkü yapılan toplantılar belir bir zümre tarafından idare edilmekte ve

gerçekleştirilmektedir. Şu anda tek bir barana etkinliklerine devam etmektedir. Ancak kaynak kişilere göre zamanında aynı anda üç, dört barana birden yapılmış. Baranacılar bu toplantılarda yaptıklarına sohbet ismini verirler. Barana'yı kısaca tanımlamak gerekirse, belirli kurallar ve düzen içerisinde işleyen, içerisinde müzik, eğlence, oyunlar, sosyal konularla ilgili tartışma ve şikâyetlerin konuşulduğu, yemekli toplantılardır.

Dursunbey Barana'sının genel özelliklerine bakıldığında ise; genellikle hasat mevsiminin sonunda başlayarak, hıdrellezde bittiği söylenir. Bittiği haftanın sonunda büyük bir şenlik yapılır ve hiç kimse evine gitmez üç günle bir hafta arasında değişen zamanlarda şenlik alanında kalınır (K.K.3). Bu gelenek 16 ile 24 kişi arasında değişen bir grup tarafından düzenlenir. Hasat mevsimi son bulduğunda 3, 4 arkadaş bir araya gelerek hadi barana kuralım derler, bu Barana'nın kurulum aşamasında genellikle eski Baranacılar yer alırlar, bunlar kimin Barana'ya alınacağına karar verirler ve topluma belli etmeden onlara haber verirler (K.K.3).

Barana'nın bu ilk tespit aşamasından sonra ilk toplantı yapılır, bu toplantıda; görev paylaşımı yapılmakta, Barana'da uyulması gereken kurallar görüşülmekte ve müzik aletlerini çalacak kişiler belirlenmektedir. Yapısal olarak bir kuruluş toplantısı olmakla birlikte, ilk toplantıda "kanlı pilav" ya da "kan pilavı" olarak adlandırılan bir uygulamanın yer alması, Barana'ya katılanların birbirine bağlılığını simgelemesi bakımından önemlidir (Ekici 2011: 24). Barana'nın içinde bir yönetim kuruluda vardır. Başkan, başkan yardımcısı ve çavuştan oluşan bu yönetim Barana'nın sevk ve idaresini sağlar. Ayrıca Barana'nın içerisindeki diğer kişiler de "ahbap" olarak adlandırılır. Barana'ya yeni alınan kişilere ise "küçük ahabap" adı verilir. Barana'da müzik önemli bir yer tutar ve bu müziği ahabaplar kendileri yaparlar. Enstrüman olarak def, darbuka, zilli maşa kullanılır (K.K.3).

Barana'nın bir eğitim kurumu olduğu belirtilmişti. Barana'daki eğitimin amacı topluma faydalı iyi, güzel, düzgün insanlar yetiştirmektir. Bu yüzden de bazı kurallara sahiptir. Bu kuralların ihlali cezayı gerektirir ve bu cezalarda yine sohbetin içerisinde Barana başkanının hâkimliğinde yapılan yargılama sonucunda verilir. Bu cezalar uyarı, sopa cezası, uzaklaştırma ve Barana'dan atma olarak tanımlanabilir. Barana toplumda saygınlık kazandıran bir topluluktur. Baranaya dâhil olmak toplumda belli bir statü sahibi olmak demektir. Barana'dan atılmak da elbette bu

saygınlığın ters bir şekilde aşağı inmesi demektir. Bu yönüyle de toplumsal normları etkileyen önemli bir kurumdur.

Barana haftanın belli bir gününde yapılır. Şu zamanda cumartesi günleri bu toplantılar yapılır. Bu sohbetler her bir sohbet ahabının evinde devam etmektedir. Sohbetin belirli bir düzeni ve işleyişi vardır. Barana'nın başlangıcında gelenler karşılanır, selamlanılır, hal hatır sorulur ve oturma düzeni sağlanır. Daha sonra müzik eşliğinde, türküler söylenir ve oyunlar oynanır, sonra yemek yenilir. Saat gece yarısını geçtikten sonra ise seyirlik oyunlar başlar. Bu oyunlar bazen sabaha kadar sürer, oyunlardan sonra hem ilçeyle ilgili hem de Barana'nın kendi içinde olan sorunlarla ilgili şikâyetler ya da önemli mevzular konuşulur ve eğer mahkeme yapılacaksa bu gibi işlemler yapılır cezalar uygulanır ve Baranacılar evlerine dağılırlar (K.K.3). Barana ile ilgili Metin Ekici'nin yaptığı çalışmada bu yapının detaylı incelemesi ve özellikleri mevcuttur. Daha detaylı bilgiler için bu kaynağın incelenmesi faydalı olacaktır. (Bkz: Ekici 2011)

Balıkesir yöresindeki diğer bir sohbet geleneği de Pamukçu kasabasında yapılmaktadır. Pamukçu kasabası şehir merkezine olan yakınlığına rağmen bu kültürü uzun yıllardır devam ettirmektedir. Bu yörede bu geleneğe "Söpet"(Sohbet) adı verilir. Kullanılan bu terim halk ağzında bu şekli almıştır. Başka bir isim kullanmayı tercih etmemişlerdir. Bu gelenek de çoğu yönüyle Dursunbey Baranasına benzer. Kendi içerisinde hiyerarşik bir düzene sahiptir. Amaç hem eğlenmek hem de özellikle gençlerin eğitimin sağlayarak bu geleneğin devamını amaçlamaktadır (K.K.20).

Söpet'in genel yapısına bakıldığında ise; 16- 24 kişi arasında genç ve yaşlı kişilerin bir araya gelerek oluşturduğu bir grup köyde kış aylarında toplantılar düzenlerler. Bu toplantıların zamanı genel olarak tarla işinin bittiği ekim- kasım aylarına denk gelir. Söpet mart ayının sonuna doğru biter. Her hafta bir Söpetçi'nin evinde toplanılarak gerçekleştirilir. Söpet toplantısı kendi içerisinde belli ritüeller uygulanır. Bu toplantının başlamasından, bitişine kadar devam eder. İlk yapılan toplantıya "patlangeç" ismi verilir ve bu toplantıda Söpet'in genel kuralları belirlenir, ayrıca seçim yapılarak yönetim belirlenir. Bu yönetimin başına "Dayıbaşı" denilir. Dayıbaşından başka Dayıbaşı yardımcısı, cezacı ve kâtip seçilir. Bu seçimlerden sonra Söpet'in kimlerin evinde yapılacağı belirlenir ve düzene sokulur. Burada belirtilmesi gereken bir durum vardır ki o da; bazı Söpetçiler evlerinde bu toplantıları



yapmak yerine dışarıda yapmayı tercih ederler. Bu olaya “dere kenarına gitmek” adını verirler. Bu kişilerden her hafta belli miktarda para toplanarak biriktirilir ve Söpet’in son haftası bu paralarla dışarıda topluca bir eğlence düzenlenir (K.K.20).

Söpet’in normal işleyişi ise şöyledir; Söpetçiler haftada bir gün, genellikle cumartesi günü, bir Söpetçi’nin evinde toplanılır. Öncelikle selamlama yapılır ve Söpet başlar. Eskiden Söpetin başlangıcında tavana bir ip asılır ve bu ipe çeşitli nesnelere asılmış. Bu nesnelere bazen meyve sebze bazen elbise bazen ev gereci olurmuş. Üstleri çıplak halde gelen iki kişi odaya girerler ve içlerinde bu eşyaların adının geçtiği maniler düzerek, bunları almaya çalışırlar. Ancak şu anda yapılan toplantılarda, yöreye özgü oyun havaları çalınır şarkılar söylenir. Müzik aleti olarak dümbelek, def, zilli maşa kullanılır. Bu eğlence devam edip gider. Bu eğlencenin aralarında seyirlik oyunlar sahnelenir. Bu bakımdan Dursunbey Barana’sından ayrılır. Oyunların ne zaman oynanacağı belli değildir. Bazı Söpetçiler odadan ayrılıp hazırlığa başlar ve oyun çıkarırlar. Bu süreç gece yarısına kadar sürer. Daha sonra yemek yenilir. Bu zamana kadar erkekler ve kadınlar aynı odada beraber durabilirler. Ancak oyunlara katılmazlar, sadece seyirci olarak burada bulunurlar. Yemekten sonra odadan kadınlar ve çocuklar çıkarılarak, odanın perdeleri kapatılır ve yoğun olarak cinsel içerikli oyunlar oynanır. Bu oyunlardaki amaç Söpete yeni katılmış olan gençleri ya da yeni erginleşen çocuklara cinsel eğitim vermektir, elbette bu eğlence şeklinde sunulur. Bu oyunlar bir süre daha devam eder ve Söpetçiler bu oyunların sonunda gündemde olan konuları ve köyün sorunlarını konuşurlar. Söpet’in son bulması ise yine bir tören niteliğindedir. Söpetçiler o gece sohbet yapılan evde pişen yemeklerden birer tabak alarak, haftaya sohbetin yapılacağı eve doğru yol alırlar. Bu sırada türküler ve maniler söylenerek topluca yol alınır. Evin önüne gelindiğinde yemekler ev sahibine verilir ve bir oyun havası eşliğinde son kez halk oyunu sergilenir ve herkes evine dağılır.

Görüldüğü üzere oyunların mekân değişimi ya da köylünün kış aylarında da bu oyunları sergileme isteği ve bunun yanında şehirlerde oluşan Ahilik teşkilatının uzantısı olan köy odalarının köy seyirlik oyunlarına katkısı da ortadadır. Balıkesir yöresindeki oyunların diğer mekânlarına bakıldığında ise Türkiye genelinde olduğu gibi genel olarak köy meydanları tercih edilir. Bunun yanında özellikle Balıkesir merkezde 6 Eylül kurtuluş gününün kutlanması etkinliklerinde de şehir meydanında

bu oyunlar sergilenilmektedir. Bu da oyunların sadece köylerde değil şehir merkezinde de geniş ve büyük alanların tercih edildiğini göstermektedir.

### **3.3.Oyun Zamanı**

Köy seyirlik oyunlarının oynanış zamanları, oyunların içeriklerine bağlıdır. Genel olarak bakıldığında oyunlar kış aylarında, köylünün tarla işinin olmadığı, boşta kaldığı zamanlarda ve genellikle geceleri oynanır. Ritüel nitelikli; deve oyunu, saya gezme, arap oyunu gibi oyunlar özel günlerde sergilenir. Baharın geldiği günler, Ramazan ya da Kurban bayramı gibi. Bu yüzden de bu tarz oyunların zamanı dinsel ritüellere bağlıdır. Bunun yanında düğünlerde yapılan oyunlar da düğünün zamanına göre icra edilir. Oyunlar genellikle akşamları oynanır. Sabahları gerekli işlerini ve hazırlıklarını yapan köylüler, Türkiye genelinde olduğu gibi Balıkesir’de de oyun için akşamları tercih ederler.

### **3.4.Oyunlarda Görsellik**

Köy seyirlik oyunlarında da diğer bütün sahne sanatlarında olduğu gibi görsellik ön plandadır. Bu yüzden de görselliği daha gerçekçi ve etkili kılmak için bir takım hazırlıklar yapılır. Bu hazırlıklar oyuncular üzerinde olabileceği gibi mekan ve sahne üzerinde de olmaktadır. Bu bakımdan oyunlardaki görsellik konusunu dekor, kostüm, makyaj ve aksesuarlar olmak üzere dört ana başlıkta incelemek yerinde olacaktır.

#### **3.4.1.Dekor ve Aksesuar**

Dekor ve aksesuar köy seyirlik oyunlarında sahnenin varlığıyla alakalı iki etmendir. Bunlar oyun alanını ilgilendiren kısımlar olduğu için bir arada kullanımı ve incelenmesi uygun görülmüştür.

Dekor ve aksesuar herhangi bir sahneyi ve hususiyetle tiyatro sahnesini meydana getiren eşyanın bütünü olarak tarif edilebilir. Bu tarifin ışığı altında köy orta oyunlarının dekor ve aksesuarını, yüzyıllardan beri sürüp gelen anane içinde yaşanan basit maddi iktisadi şartlara göre düşünülmelidir (Elçin 1991.76). Bu bakımdan incelendiğinde oyunların genel yapısı içerisinde oyun alanının yapısı da dekor için ayırıcı bir özelliktir. Dış mekândaki oyunlarda genellikle dekor ve aksesuar zaten köyün meydanı, meydandaki ağaçlar, yakılan ateş vs. her şeydir. Kapalı mekânlarda oynanan oyunlarda da özellikle bir dekor ve sahne yaratma isteği yoktur ancak oyuncuların ihtiyacına evin kapısı, penceresi ya da koltuk vs. dekor

olarak kullanılabilceği gibi aynı zamanda, alandaki seyirciler gerekli görüldüğünde dekor ve aksesuar olarak kullanılırlar. Oyunlarda gerçek, yalancı ve canlı olmak üzere üç çeşit aksesuar kullanılır. Gerçek olanlar; oyunda gerekli olan malzemenin kendisidir. Yalancı olanlar; eğer aslını kullanmaya gerek yoksa ya da bulunamamışsa yerine bir başka şey kullanılır ve seyirci onu gerçekmiş gibi varsayar. Canlı aksesuarlar da; oyuncularla yansılanlardır (Tekerek 2008: 141). Bütün bunların nedeni seyirlik oyunların hazırlık aşamasında dekorun çok da önemli bir konu olmamasından kaynaklanır. Köylü bu oyunları zaten amatörce icra etmektedir ve amaç eğlencedir. Sahnenin varlığı ya da bu sahnenin oyunun hikâyesine birebir uygun olması beklenmez. O anda ne lazımsa bu temin edilir ya da söz yoluyla izleyicilerin gözünde bu sahnenin canlanması sağlanır.

Balıkesir seyirlik oyunlarında da sahne ya da dekor olarak belli bir sınırlama yoktur. Dekor o anda el altında bulunabilecek malzemelerle hazırlanır ya da doğal ortam kullanılır. Aksesuarlarda da yine evlerde bulunabilecek malzemeler ve gerektiğinde oyuncular ya da seyirciler kullanılır. Oyunların detaylı incelemesinde, oyunlar içerisinde kullanılan dekor ve aksesuar hakkında geniş bilgiler verilmiştir. Bu şekilde daha ayrıntılı bir dekor ve aksesuar anlayışı gösterilmeye çalışılmıştır.

### **3.4.2.Kostüm ve Makyaj**

Köy seyirlik oyunları amatör bir tiyatro kolu olarak sayılabilir. Bu kolun icracıları da köylülerdir. Bu bakımdan kostüm olarak, günümüz tiyatrosunda olduğu gibi çeşit çeşit kostüme sahip olmamalarından dolayı ellerinin altında ne varsa onu kullanırlar. Bunun için özel hazırlıklar yapıldığı gibi oyun içerisinde rolün gereği olan kılık değişimi de yapılır. Yine de kostüm oyunun canlılığını ve inandırıcılığını göstermek için önem arz eder. Kostüm köy seyirlik oyunlarında dekorun tersine önem kazanmıştır. Gerekli kostümler gerçek parçalar ya da stilize olarak kullanılır. Oyun çıkaran erkekler kadın kılığına girecekleri zaman, başörtüsü, entari şalvar gibi kadın kostümleri giyerler amaçları tam kadın gibi olmak değildir. Seyirlik oyunların kostümleri tümüyle gösterimci olarak kullanılır. Köpek kılığına girmek için bir kuyruk takmak yeterlidir (Karadağ 1978: 139).

Kostümler kullanılırken genellikle rolü yapılan şeyin keskin özellikleri ön planda tutulur. Bir kadın taklit edilecekse bir başörtüsü, bir hayvan taklit edilecekse onun belirleyici bir uzvu, cansız bir şey canlandırılacaksa ona göre bir hal alınır. Bu yönden detaylara çok fazla özen gösterildiği söylenemez. Kostümler genellikle o

anda evde ya da yakın yerde bulunabilen malzemelerden yapılır. Ancak hayvan taklitlerinin yapıldığı oyunlarda belirli özel kostümler önceden hazırlanır. Deve oyunu bu duruma iyi bir örnektir. Deve oyunu için gerekli olan iskelet ya da maket önceden hazırlanmıştır. Ancak bunda da hayvanın birebir aynısının olmasına gerek yoktur, asıl olan hayvanın hareket ve seslerinin taklididir ki burada da oyunculuk yeteneği öne çıkar. Ayrıca bazı oyunlarda kullanılan kostümler yörelerin giyim tarzını da yansıtır (Kılıç 2007: 82). Kostüm de dekorda olduğu gibi sözlerle pekiştirilir oyun sırasında. Erkek rolündeki bir kadın oyuncuya “elbiselerin de ne güzel yakışmış” diye laf atılabilir (Karadağ 1978: 140). Bu yönüyle de seyircinin hem oyuncuyu hem de diğer izleyenleri, karakterin ne kadar canlı olduğunu göstermek konusunda etkilediği anlaşılabilir.

Makyaj köy seyirlik oyunlar içerisinde sadece gerekli olan durumlarda kullanılan bir terimdir. Kılık değiştirmenin olacağı oyunlarda kıyafete yardımcı olmak ve belirli simgeleri göstermek amacıyla kullanılır. Köy seyirlik oyunlarında makyaj, ilkel usullerle yapılır. Köylü kendi olanağı içinde makyaj sorununun halleder. Sakal ve bıyık koyun postundan yapılır. Yaşlı, ak kişiler için post kullanır. Arap, zenci ya da kara kişi rolü oynayan oyuncular, is, tencere karası, kurum, odun kömürü gibi maddeler kullanırlar. Bunun karşıtı olarak ak kişilerin yüzü un ile boyanır (Karadağ 1978: 143). Görüldüğü gibi amatör oyuncuların oluşun köy tiyatrosu oyuncuları gerekli olan bütün malzemeyi etraflarında hemen kolayca bulabilecekleri şeylerden temin eder.

Balıkesir köy seyirlik oyunlarında kostüm ve makyaj önemli bir yere sahiptir. Derlenen oyunlarda görülen ak-kara ögesi, hayvan benzetmeler, kadın kılığına girme gibi türlerde ki değişimlerde kostümlerin belirli baskın yönleri vardır. Bununla birlikte makyaj da uygun olarak yapılır. Ancak birkaç köyde görülen, kadın kılığına girmede güncel ya da modern diyebileceğimiz malzemelerden olan peruklar kullanılmaktadır. Ancak diğer yerlerde köylü yine elinin altındaki malzemeyle oyunu renklendirir. Balıkesir yöresinde genellikle erkek oyunları mevcut olduğundan kılık değiştirme mevzusu kadın kılığına girme şeklinde olmaktadır. Ancak rastlanılan iki kadın oyunundan bir tanesi olan “Gogucu” adlı oyunda bir kadın hayvan postu giyerek, yaratığa dönüşür yüzünü ve kollarını siyaha boyayarak makyajını da tamamlar. Balıkesir yöresinde karşılaşılan, tek kılık değiştiren kadın rolü olması bakımından önemlidir.

Köy seyirlik oyunlarının teknik özelliklerine kısaca değinilen bu bölümde amaç, genel olarak bu oyunların teknik yapılarını göstererek, oyunları merak edip okuyanlar için kafalarında bir profil oluşturabilmektir. İlerideki bölümlerde oyunların incelemesi yapılırken yine bu teknik özelliklerden yararlanılarak açıklamalar yapılmıştır.

## İKİNCİ BÖLÜM

### BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARI, VARYANTLARI VE VARYANTLARIN MUKAYESESİ

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının metinlerini içeren bu bölüm tasnif açısından üçe ayrılmış durumdadır. Bu bölümde oyunların içeriklerine göre bir tasnif yapılmış ve buna göre oyun metinleri verilmiştir. Oyun metinleri verilirken oyunun adı, ne zaman oynandığı, kaç kişi tarafından oynandığı, oynanma alanının neresi olduğu ve oynandığı yerleşim yerleri belirtilmiştir. Ayrıca oyunların bu genel bilgilerinden sonra oyunların hazırlık aşaması ve oynanış şekliyle ilgili bilgiler verilerek, eğer varsa varyantları incelenerek oyunun yöresel farklılıkları ya da benzerlikleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Varyantı olmayan oyunlar tek başına verilmiştir böylece yörede yaygın olarak oynanan oyunların neler olduğunu görme fırsatı elde edilmiştir. Bunun yanında içeriğinde incelemeye değer görülen unsurlar belirtilmiş ve inceleme bölümünde bahsedilecek olan maddelerle bağlantılar kurulmuştur.

Oyunların metin tasnifi üç bölüm olarak yapılmıştır. Bunlar;

- 1.Dini-ritüel kaynaklı oyunlar
- 2.Ladini-eğlence maksatlı oyunlar
- 3.Cinsel-eğitici oyunlardır.

Bu tasnif yapılırken dikkat edilen nokta, oyunların içerisinde bulunan öğelerin önemi ve diğer araştırmacıların vurguladığı yönlerdir. Bu şekilde Balıkesir ilinde oynanan oyunların Türkiye genelinde oynanan oyunlarla karşılaştırılması yapılabilmekte ve bununla birlikte de oyunların literatürdeki yerleri belirlenmektedir. Oyun metinleri yazılırken yerleşim yerleri verildiği için kaynak kişilerin isimleri ya da kaynak kişi numarası verilmemiş bunun yerine ekler bölümünde kaynak kişi bilgileri verilmiştir. Bu şekilde yerleşim yerine ait oyununun kaynağının kim olduğu öğrenilebilmektedir.

## **1. Dini –Ritüel Nitelikli Oyunların Metinleri**

Bu oyunların asıl çıkış noktası eski inanç unsurları olduğu için bu bölüme dini-ritüel başlığı verilmiştir. İnanç unsurları çerçevesinde yapılan ritüeller ve uygulamalar bu oyunlarda da kendilerine yer bulmuşlardır, böylece oyunların ilk icra şekilleri dinsel törenlerin taklidi ya da bir parçası olarak görev yapmıştır. Günümüzde ise bu oyunlar nadiren dinsel özellikleri bilinerek bolluk bereket için oynanmaktadır. Maalesef ki Balıkesir ilinde oynanan bu tarz oyunların bu dini geçmişi bilinmemekte ve oyunlar artık sadece eğlence ya da hoşça vakit geçirme amacıyla icra edilmektedir. Fakat yine de oyunlarda görülen belli motifler bu tarz oyunların dini bir geçmişe sahip olduğunu kanıtlamaktadır. İşte oyunlar bu sebepten bu başlık altına alınmış ve metinleri verilmeye çalışılmıştır.

### **1.1. Pamuk Ekme/ Çift Sürme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar, Düğünler.

**Oyuncu Sayısı:** 8–15 Kişi

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı

**Oyandığı Yerleşim Yerleri:** Turfullar, Hamidiye, Mancılık, Kayalar, Kadıköy, Doğanlar, Danışment.

### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Afyon ekme oyunu Türkiye çapında oynanan bir oyundur. Bu oyun tarım ve hayvancılık kültürüyle alakalı olması nedeniyle yerleşik hayata geçmiş olan toplumumuzda sıkça görülür. Bu bakımdan Balıkesir ilinde de bu oyun görülmektedir. Oyun genel olarak köy hayatından bir kesiti canlandırır fakat içerisinde bazı dinsel/ritüel kökenli motiflerde barındırır. Bu yönüyle de ritüel kökenli oyunlar içerisine dâhil edilmiştir. Oyun genel mahiyetiyle şöyle oynanır:

Köy meydanında toplanan halkın arasına bir saban getirilir ve bu sabanın önüne iki erkek bağlanır. Bunlar öküz rolündedirler. Bir de bunları kontrol eden çiftçi vardır. Bunlar köy meydanını sürüyormuş gibi bir o tarafa bir bu tarafa gidip gelirler. Daha sonra oyun alanına kadın kılığına girmiş 5–6 tane erkek girer. Bunların ellerinde sopalar ya da çapalar vardır. Kadın kılığına girmiş bu erkekler sabanla sürülen yeri kazmaya başlarlar. Çiftçi de arkalarından heybesine doldurduğu kül ya da toprağı tarlaya saçarak pamuk ekmei canlandırır. Daha sonra bu pamuklar büyür

gelişir. Kızlar tekrardan bu sefer çapa yapmaya başlarlar. Tam bu sırada seyircilerin arasından bir erkek gelip kızlardan bir tanesini kolundan tuttuğu gibi kaçıırır gider. Çiftçi bunu fark ettiğinde erkeğin peşine düşer ve onu yakalar. Daha sonra kızı kaçıran adam kızı sevdiğini ve bu yüzden kaçırdığını söyler. Çiftçi onların evlenmesine razı olur ve bir düğün kurularak köy meydanında çalınıp söylenerek oyun sona erdirilir.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Genel manada baktığımızda oyunun işleyişi böyledir. Fakat yerleşim yerlerine göre farklılıklarda mevcuttur. Bu farklılıklar ilk olarak isimden başlar. Bu oyuna verilen isimler; Pamuk kazma [Doğanlar], Çift Sürme [Mancılık, Kayalar, Danışment, Hamidiye], Pamukçu Kızı [Kadıköy], Susam/Afyon Ekme [Turfullar] şeklindedir.

İsim farklılıklarına rağmen oyunun işleyişi genel olarak benzerdir fakat bazen karakterlerde eklemeler ya da isim değişiklikleri olabilir. Tarlada ekme dikme işi yaparlarken bir kişi gelir ve tarla sahibi olduğunu söyler. Bu tarlayı ekme için kimden izin aldıklarını sorar, çiftçi ve tarla sahibi arasında bir tartışma çıkar ve tarla sahibi bu yapılamaya karşılık olarak kızlardan bir tanesini kaçıırır. Geride kalanlar ise bir oyun havası eşliğinde oynarlar [Hamidiye].

Bazı yerleşim yerlerinde ise kızların başında bir kâhya bulunur. Bu kızların güvenliğinden sorumludur bekçinin elinde bir sopa vardır ve bu sopayla kızları kaçırmaya gelen erkekleri vurarak uzaklaştırır [Mancılık, Kadıköy, Kayalar]. Kızları kaçıracak erkeklerin canı yanmaması için özellikle kıyafetlerinin içine yastık ya da ot koyulur [Kadıköy]. Bazen de kızların kaçıırılması durumu mahkemeye taşınır. Kâhya kızları kaçıran kişiyi bulur ve getirir. Hemen orada diğer oyuncular tarafından bir mahkeme kurulur ve yargılama başlar. İfadeler alınır, şahitler dinlenir, daha sonra bir yargılama sahnesi canlandırılır karar olarak da kızla erkeğin evlenmesine kanaat getirilir. Köy meydanında düğün yapılır çalgı çalınıp oyun oynanır [Kadıköy].

Bazen de kızları kandıran kişi bir insan değildir. Kızlar tarlada işlerini yaparken gerilerden bir ses gelir. Bu ses Şeytan'a aittir. Şeytan üzerine değişik kıyafetler giyip tanınmaz hale gelmiş bir kişidir. Şeytan kılığında girmiş bir kişi kızlardan bir tanesini kandırır ve kaçıırır [Kayalar].



Kızlar çapa yaparlarken belli bir türküyü söylerler bu türkü şu mısralardan oluşur: Afyon ekim azmadı/ Demir çapa kazmadı/ Ben Allah'a güceniyorum/ Sevdiğimi yazmadı [Turfullar].

Oyun köylerde eğlence maksadıyla yapılmaktadır. Fakat bazı motifler bu oyununun aslında dini/ritüel kökenli olduğunu göstermektedir. Bu yüzden de bu bölümde metni verilmiştir. İnceleme kısmında incelenecek olan motifler ise: Hayvan Benzetmesi, Kız kaçırma, Ekim Dikim.

## **1.2. Ayı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Düğünler, Bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı, köy odası

**Oyandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Kutludüğün, Gaybular, Tahtakuşlar, Danışment, Turfullar, Kayalar, Kadıköy, Doğanlar.

### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Ayı oyunu hayvan benzetmesi özelliği taşıyan önemli bir oyundur. Oyunun başlangıcı için öncelikle bir kişi seçilir ve ayı kılığına sokulur. Bunun için genel olarak üzerine bir post, deri ya da kıldan bir örtü alır ve gerekirse yüzüne bir maske, çuval geçirilir. Ayı olacak kişinin dışında bir de ayıcı vardır. Bu ayıcı genel olarak günlük kıyafetindedir, özel kıyafet kullanmaz ama elinde bir sopa ya da asa mevcuttur. Bunun amacı da bildiğimiz deve oynaticılarının temsilinin yapılmasıdır.

Oyun hazırlandıktan sonra ayı ve ayıcı meydana gelirler. Burada birkaç tur attıktan sonra ayıcı, ayısına bazı komutlar verir. Bu daha çok gülmeceyi arttırmak amacıyla gerçek ayı oynaticısının ayısına öğrettiği oyunlardır. Ayıcı, ayıya “eski kızlar nasıl dururlardı” diye sorar. Ayı rolündeki kişi utangaç tavırlar sergiler. “Şimdi ki kızlar nasıl” diye sorduğunda ise ayı elini uzatıp ayıcısıyla tokalaşır. Ayrıca “hamamda kadınlar nasıl bayılır” dendiğinde yere yatıp kalır. Bunların hepsi gerçek ayı oynaticılığının içinde yer alan taklitlerdir. Daha sonra ayıcı meydandakilere, “sırtında kulunç olan ya da belinde ağrı olan varsa gelsin ayımız bir çiğnesin” der. İnsanlar arasından birkaç kişi gelerek ayı onların üzerine çıkar ve onları iyileştirmeye çalışır ki bu da gerçekle bire bir aynıdır. Oyun bu şekilde sona erer ve ayıcıyla ayısı meydandan çıkıp gider.

## Varyantlar ve Mukayesesi

Ayı oyunu Türkiye çapında çokça oynanan bir oyundur. Bunun nedeni kesinlikle, bir zamanların meşhur ayı oynatıcılarıdır. Ancak içerisinde bazı yönleriyle ritüel nitelikler de göze çarpar. Farklı yerleşim yerlerinde oynanması nedeniyle ufak tefek farklılıklar mevcuttur.

Oyunun hazırlanışı kısmında ayı kılığına girecek kişi bir posta bürünebileceği gibi eski kıyafetler ya da bir çuval giyebilirler [Danışment, Kayalar, Turfullar, Pamukçu]. Bazen ayının büyüklüğünü göstermek amacıyla ayı kılığına giren kişinin kıyafetinin içine saman ya da ot doldurulduğu da olur [Danışment, Kayalar]. Ayı kılığına giren kişinin açıkta kalan yerlerini hem renk olarak benzetmek hem de insan olduğu anlaşılmasa için açıkta kalan yerlere baca isi, kül vs. ile boyanır [Kutludüğün].

Ayı hazırlanırken ayının erkekliğinin belirtilmesi için ayı kılığına giren kişinin bacaklarının arasına iki tane kavun bağlanabilir. Bunlar oyundaki cinsellik yönünü ortaya koyan bir durumdur. Bu kavunlar erkeklik organının bir parçası olan testisleri simgeler [Turfullar].

Ayıcı elinde bir sopanın yanında bazen bir tef bulundurur ve bunlarla müzik yaparak ayının oynaması sağlanır. Bazen de ayrıca bir tefçi tutulduğu zamanlar olur [Kadıköy]. Oyunun alanı, genel olarak dış mekândır, yani köy meydanlarıdır ancak köy odasında yapılan bir etkinlik olan sohbetlerde ise oyun kapalı mekânda oynanır [Pamukçu].

Ayının yaptığı hareketler genel olarak yukarıda sayılan durumlardır ancak bazı yerlerde ayı ile güreş tutulabilir veyahut seyirciler ayıya bir kişinin ismini söyler ve o adamı yakalayıp ona sarılmasını ister. Bu şekilde yakalanan kişi ayının karalığından ötürü siyaha boyanır. Bütün bunların sonunda ayı seyircilerden bahşiş toplar. Bu paralar biriktirilip oyuncular arasında paylaşılır ya da hep beraber yapılan bir etkinlikte kullanılır [Kutludüğün, Pamukçu].

Oyuna farklı isimler verildiği de olmuştur ve bu yerleşim yerinde oyun farklı şekilde oynanır. Kocaoğlan olarak adlandırılan oyunda ayı kılığına girmiş kişinin eline bir saban verilir, sabanın pulluk kısmı ters şekilde konulmuştur ve sabanın önünde öküz niyetine iki kişi vardır. Bunlar kocaoğlanla beraber tarla sürerler. Bu sırada uzaktan bir kişi “Kocaoğlan burada çok domuz var, yat yere bekle”, der. O da

beklemeye başlar, domuz kılığına giren bir kişi geldiğinde ise onu kovalamaya başlar ve bu şekilde bir kovalamaca başlar. Domuzu yakalayıp hırpaladığında da oyun sona erer [Doğanlar].

Oyun genel mahiyetiyle gerçek hayatta insanların karşısına çıkan ve bir zamanlar şehirlerde çokça yer etmiş olan ayıcılık mesleğini canlandırmak üzerine kuruludur. Ancak yukarıda bahsedildiği gibi bazı cinsel öğeler ve hayvan kılığına girme yönüyle de Dini ve Ritüel bir anlamda kazanmıştır. İnceleme kısmında bu oyun için incelenmiş motifler: Hayvan kılığına girme ve Erotik öğe.

### **1.3. Deve Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar, Düğünler

**Oyuncu Sayısı:** 2–20

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı ve köy odaları.

**Oylandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Kutludüğün, Balıkesir Merkez, Danişment, Doğanlar, Kadıköy, Kayalar, Mancılık, Hamidiye, Turfullar, Dursunbey Merkez, Mallica, Kumköy, Gaybular, Karasukabaklar, Tahtakuşlar, Sarnıç.

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Deve oyunu için öncelikle bir deve maketi hazırlanır. Bunu köylü kendi imkânlarıyla yapar. Deve maketi için tahta, bez, çul, hayvan kemikleri kullanılır. Deve maketi, içine iki kişinin sığabileceği büyük tahta merdivene benzer bir iskeletin üzerinden eğri çıtaların geçirilmesiyle oluşturulur. Bu maketin üzerine çul, kıldan örtü ya da deve rengini veren herhangi bir malzeme örtülür. Daha sonra deve kafası yapmak için ölmüş olan bir hayvanın kafatası alınır ve uzunca bir sopanın ucuna geçirilir. Çenesinin altından bir ip yardımıyla bu kafatası gövdeye monte edilir ve çenesinin altındaki ip devenin içine girecek olan öndeki kişiye uzatılır ki bu şekilde devenin ağzını oynatabilsin. Bu maket uzun ömürlüdür ve yıllarca kullanılabilir.

Oyunun oynanışı ise genel olarak şöyledir: Devenin içerisine iki kişi girer. Bunlar deveyi hareket ettirmek ve koşturmakla görevlidirler. Devenin başında bir deveci olur bu da devenin hareketlerini yönetmekle yükümlüdür. Elindeki mendille ya da sopayla devenin hareketlerini gösterir ve devenin önünden koşturur. Deve, köy odasından ya da köyün herhangi bir yerinden oyunun oynanacağı meydana getirilir ve koşturulmaya başlanır. Bu koşturmaca otuz dakika ile dört saat arasında değişir. Deve bu koşturmaca sırasında köyün sokaklarında dolaşır, eski evlerin ve kahvelerin içine girer. Daha sonra tekrar oyun oynanan köy meydanına gelir. Bu gezinti

sırasında bazen yoldan geçen arabaların önünü keser bazen de yanından geçtiği evlerin sahiplerinden bahşiş toplar. Bu paralar daha sonra oyuncular arasında pay edilir. Burada toplanmış olan halkın arasına dalar ve onları korkutur, kovalar. Bu koşturmaca oyun zamanı içerisinde devam eder. Oyunun sonuna doğru deve yorulur ve yere yatar. Deveci devesinin hastalandığını ve ölmek üzere olduğunu söyler. İnsanlardan yardım ister. Deveyi tekrar hayata döndürmek için halkın arasından bir hoca bulunur ve bu deveye okuyup üfler bu sayede deve tekrar ayaklanır bir süre daha koşturduktan sonra deve oyunu sona erer. Deve oyununun oynanma zamanı yerleşim yerine göre değişse de genel olarak Kurban bayramının ikinci ya da üçüncü günü ve bazen de düğünlerdir.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Deve oyunu Türkiye’de en yaygın olan seyirlik oyunlardan bir tanesidir. Bu durum Balıkesir’de de böyledir. Derleme yapılan 20 yerleşim yerinin 18’inde deve oyununa rastlanılmıştır. Genel olarak benzerlik göstermekle birlikte bazı yörelerde farklılıklar, oyuna eklemeler ya da oyundan eksiltmeler de olmuştur. Bunun için oyunun genel yapısı verilmiş arkasından farklı olan yörelerdeki ayrılıklar tek tek aktarılmıştır. Oyun genel mahiyette ritüel kaynaklı oyunlar içerisinde ancak şu anda bu oyun sadece eğlence amacıyla icra edilmektedir. Ritüel kaynaklı olmasından dolayı içerisinde bir takım motifler barındırmaktadır. Bu motifler oyun metninin sonunda verilmiş ve inceleme kısmında ayrıca değinilmiştir.

Genel olarak bu şekilde anlatılan oyunun içerisinde bazı farklılıklarda mevcuttur. Devenin icra ortamı bir tek Pamukçu kasabasında farklıdır çünkü buradaki oyunlar köy odasında yapılır. Bu yüzden de oyunun icra edildiği yer köy meydanı değil odanın ortasıdır. Ayrıca devenin kurulumu da burada farklılık gösterir. Deve, evde bulunan malzemelerle yapılır ve tahta, ağaç vs. kullanılmaz. Devenin içine girecek olan kişilerin üzerine bir battaniye örtülür ve kafa, kulak, kuyruk yapımı için iple bağlamak yeterlidir [Pamukçu].

Bunun dışında deve oyununun köy meydanına getirilmesi ve oyunun başlamasıyla ilgili önemli bir farka da Dursunbey’in Sarnıç köyünde rastlanmıştır. Deve oyunun yapmak için köydeki bütün organlar toplanır ve köy meydanında birbirlerine eklenirler. Daha sonra bu organların bir ucu deveye bağlanır diğer ucu ise komşu köye kadar çekilir. Komşu köye gelindiğinde deve Sarnıç’tan çekilemeye başlanır ve köye kadar gelmesi sağlanır. Oyun bundan sonra başlar. Ayrıca burada

devenin tekrar ayağa kaldırılması için bir hoca aranmaz bunun yerine köyün kadınlarına “Yıllanmış yünü olan var mı?” diye sorulur ve eğer yün bulunup gelirse yünü getiren kadına “Sende de hiç iş yokmuş bu yün yıllandırılır mı? Bu zamana kadar çoktan eğirmen gerekirdi!” diye kızılır [Sarnıç].

Deve oyununu yöneten yönetici bazı yerleşim yerlerinde yoktur [Doğanlar, Mancılık, Turfullar, Kumköy]. Genel olarak devecinin özel bir kıyafeti bulunmamaktadır ancak bazı yerlerde deveciye kepenek giydirilip başına külah takılır bu sayede daha fazla benzerlik kurulması sağlanır [Gaybular, Karasukabaklar].

Oyunda önemli unsurlardan bir tanesi de deveci ve devenin içine giren kişilerin yanında genelde “Arap” olarak adlandırılan kişilerin varlığıdır. Bunlar yüzlerini karaya boyamış ve bazen kadın kılığına girmiş bazense korkunç şekilde görünmek için çeşitli postlar giymiş olan kişilerdir. Bunların sayısı üç kişi ile yirmi kişi arasında olabilir. Ellerinde bir sopa ya da çan vardır. Bunlar devenin arkasında ya da önünde koşturarak hem devenin geldiğini haber verirler hem de oyuna farklı bir öge katarlar. Bu Araplara “Paypaycı” adı da verilir [Kumköy, Gaybular]. Arapların oyunu izlemeye gelen seyircilerin arasına dalıp onlara ellerindeki sopalarla vurdukları da görülür [Mancılık]. Araplar genel olarak köyün evlenmemiş ve askere gitmemiş gençlerinden seçilir [Doğanlar, Kadıköy, Kayalar, Dursunbey, Mallica, Gaybular, Karasukabaklar, Sarnıç].

Deve oyununda bazı yerlerde devecinin kızlarına da rastlanmıştır. Bunların sayısı iki ya da üç tanedir. Bunlar kadın kılığına girmiş erkeklerdir. Devecinin arkasından gelirler ve o ne yaparsa onu taklit ederler kimi zamanda oyun oynarlar. Kızların var olduğu oyunlarda seyirciler arasında bu kızları kaçırmak isteyen kişiler görülür ancak bu kişiler oyuncu değil izleyicilerdir, yani bunları oyun kişisi olarak saymak biraz güç olur. Bu kişiler devenin hastalanmasını fırsat bilerek kızları kaçırmaya çalışırlar [Pamukçu, Mancılık, Gaybular].

Deve oyununun en önemli öğelerinden bir tanesi de çandır. Çan genel olarak deve kervanlarında develere takılan ve varlığı geçmişten günümüze bilenen bir alettir. Oyunlarda da ya devenin üzerinde ya devecinin elinde ya da arkasından önünden koşan Arapların ellerinde çan görmek mümkündür [Kutludüğün, Merkez, Doğanlar, Kadıköy, Turfullar, Dursunbey Merkez, Mallica, Gaybular, Karasukabaklar, Tahtakuşlar, Sarnıç].

Devenin bir süre koşturmadan sonra yatıp kalması ve kaldırılması için bir hocadan yardım alınmasından yukarıda bahsedilmişti. Bir de devenin bu yatması sonucu doğurması vardır. Deveci yere yatıp kalmış olan devesinin başında ağlayıp feryat ederken, oyuncuların arasından bir kişi gelip deveyi kontrol eder, devenin hamile olduğunu ve doğurduğunu söyler. Deveci devesini doğurtmak için hemen kalkar ve halktan yardım ister. Burada devenin içerisine küçük bir çocuk sokulur, o da sanki deve yavrusuymuş gibi kahverengi bir çul ile örtülür ve bir süre uğraştan sonra devenin doğumu sonucu oyuna katılır. Deve doğum yaptıktan sonra ayağa kalkıp oyuna devam eder [Pamukçu, Kutludüğün].

Deve yatıp kaldığında, deveyi ayağa kaldırmak için getirilen hoca, devenin başında dualar eder ve maniler söyler. Bu maniler ya da dizeler farklılık göstermesine rağmen aynı amaç yani deveyi ayağa kaldırmak için söylenir. Bunlar şöyledir:

Altı keçe üstü keçe/Sabaha kadar için geçe [Karasukabaklar].

Derelerden geçmişsin/ Kurbağalardan Ürkmüşsün [Kutludüğün].

Daha çıkarsın yersin eriği /Ovaya inersin yersin böreği/ Ne sormadan da öldün / A... K...Devesi [Turfullar].

Derede yersin koruğu/ Tepede yersin eriği /Neden S... öldün/ Kahpenin eniği [Doğanlar].

Devecinin yanında kızlardan ve Araplardan başka bazen bir eşek, olduğu da görülmüştür. Bu eşek tamamen deve kervanlarının başındaki devecinin eşeğiyle benzerlik kurmak amacıyla oyuna dâhil edilmiş bir unsurdur. Deveci bu eşeği ya yanında gezdirir ya da oyunun belli bölümlerinde onun üstüne biner, onunla karşılıklı oyun oynar [Balıkesir Merkez, Mallica, Gaybular].

Deve oyununun kişileri arasında yaşa ve mevkiye bağlı olarak bir hiyerarşinin olduğu da bazı yerlerde gözlemlenmiştir. Devenin başında duracak olan kişi evli, askerliğini yapmış ve yaşını almış bir kişidir. Devenin içine girecek olan kişiler askerliğini yapmış, evlenmiş ya da nişanlı, sözlü gibi evliliğe yakın kişilerdir. Arkasında koşan Araplar ise evlenmemiş ve askere gitmemiş olan kişilerden oluşur. Bu da toplumdaki değer olgusunun neye göre belli olduğunu gösteren en iyi örnektir [Doğanlar, Kayalar, Mallica].

Deve oyununda bahşış toplama bir gelenek halini almıştır. Genel olarak yol keserek para toplanır. Ancak bazı yerlerde deve oyunu başlamadan deve evlerde gezdirilir ve pekmez ya da kavurma toplanır [Danışment, Turfullar]. Bahşış alma merasimi devenin ölmeye yatmasında da yapılır. Deveyi tekrar ayaklandırmak için gelen hoca, düğün sahibinden ya da köyün zengininden para ister ve bu sayede devenin ayağa kalkacağını söyler [Kayalar]. Devenin öldürülmesi için bazen de havaya silah atılır ve deve bu şekilde öldürülür. Silah atan kişi devenin tekrar kalkması için en çok bahşışı veren kişidir [Kumköy, Gaybular, Karasukabaklar].

Oyun oynanırken belli bir oyun havası müziği çalınabilir. Bu müzik ya davul zurnayla, ya da tef, zilli maşa, darbuka gibi aletlerle yapılır. Bu oyun sırasında hem heyecanı arttırmak hem de oyunun temposunu ayarlamak için kullanılan bir yöntemdir [Pamukçu, Balıkesir Merkez, Danışment, Doğanlar, Kadıköy, Kayalar, Hamidiye, Karasukabaklar].

Görüldüğü gibi farklılıklar olmasına rağmen oyunun genel ilerleyişi ve motifleri benzerdir. Oyun şu anda eğlence amacıyla oynanmaktadır ancak içerisinde barındırdığı öğelerle bu oyunun geçmişten gelen bolluk, bereket ve inanç unsurlarının varlığı da bu oyunu Dini mahiyette ya da Ritüel kaynaklı oyunların içerisine almaktadır. Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motifler: Hayvan benzetmesi, kadın kılığına girme, kız kaçırma, ölme dirilme.

#### **1.4. Tilki Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Düğünler ve Ramazan Bayramı

**Oyuncu Sayısı:** 2–6

**Oynanma Yeri:** Köy Meydanı

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Doğanlar, Hamidiye, Tahtakuşlar

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyunun hazırlanışı ve malzemeleri genel olarak bütün köylerde aynıdır. Oyun eğlence amacıyla oynanan ve bir olayın canlandırmasıdır ki bu olay genellikle köylerde insanların başına sıkça gelen bir durumdur.

Oyunun temel üç karakteri vardır. Bunlar tilki, köpek ve çoban. Hayvan kılığına girme motifinin görüldüğü bu oyun için köyde bulunan malzemelerden birer örtü ya da post hazırlanarak tilki kılığına girecek kişinin üzerine örtülür ve kuyruk yapmak için arkasına bir sopa bağlanır. Dikkat çekici nokta bu sopanın ucuna bir bez

bağlanması ve bu beze de gaz yağı dökülmesidir. Köpek kılığına girecek kişi için de aynı şekilde bir örtü hazırlanır ve giydirilir. Çobanı oynayacak kişi de varsa kepenek giyer. Tilkinin yuvasını oluşturmak için de bir çuldan ya da hasırdan tilkinin girip saklanabileceği şekilde bir mağara ya da oyuk yapılır. Çobanın koyunları için ise köyden iki üç kişi seçilir ve üstlerine koyun postu giydirilir.

Oyun bir tilkinin, çobanın koyunlarına saldırması üzerine başlar. Çobanın köpeği bu durumu fark eder ve tilkinin izini sürmeye başlar. En sonunda tilkinin inini bulur ardından havlar. Bu sayede tilkiyi yerinden çıkarır ve bir kovalamaca başlar. Bu kovalamaca sırasında amaç seyirciyi güldürebilmektir. Bir süre devam eden bu kovalamadan sonra tilkinin kuyruğuna bağlanan bez yakılır ve tilkinin daha hızlı koşmasına sebep olunur. En sonunda çoban elindeki kuru sıkı tüfekte tilkiye ateş edip onu öldürür. Oyun bu şekilde sona erer.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Tilki oyunu çok yaygın olmamasından ötürü oyunda pek fazla farklılık göze çarpmaz. Genel olarak motifler ve işleniş aynıdır. Ancak Doğanlar köyünde oyunda çoban yerine köyde yaşayan insanlar vardır ve tilki koyun yerine tavuk çalmak için kümeslere girer, köylüler bu sırada “Tilki var!”, diye bağrışarak insanları uyarırlar. Bu yönüyle diğer köylerden ayrılan bir özellik gösterir. Bunun nedenleri arasında belki de köyün geçim kaynağının çobanlık yerine tarım olması göz önünde bulundurulabilir. Bu yüzden de köy hayatında daha çok içli dışlı oldukları tavuklar tilkinin hedefi olarak seçilmişlerdir.

Bir diğer farklı yön de Tahtakuşlar köyünde mevcuttur. Oyun sonunda tüfekte tilkiyi öldürme olayı burada gerçekleşmez. Burada sadece gaz yağı tutuşturulur ve tilki koşarak uzaklaşır. Oyun bu şekilde sonlandırılır.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Kılık değiştirmedir.

### **1.5. Gogucu Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Düğünler

**Oyuncu Sayısı:** 1

**Oynanma Yeri:** Köy Meydanı

**Oynandığı Yerleşim Yeri:** Hamidiye



### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Bu oyun Balıkesir ilinde rastlanılan iki kadın oyunundan birisidir. Gogucu oyunu, kına gecelerinde köyden, daha önce seçilmiş olan bir kadının kılık değiştirmesi ve insanları korkutması esasına dayanır. Bu kadın üzerine deriden ve çuldan örtüler örter, başına garip bir başlık takar, açıkta kalan yerlerini de kömürle ya da isle siyaha boyar. Bu sayede korkutucu bir görünüme sahip olan kadın kına gecesinde eğlenen insanların arasına belli etmeden girer ve bir karmaşa yaşanmasına sebep olur. Bunu bilmeyen insanların çok korktuğu, bilenlerin ise çok fazla eğlendiği görülür. Oyun adının “Kovucu” kelimesinden türediğine inanılır ve Balıkesir merkezde oynanan “Tülü Kabak” oyunuyla benzerlik gösterir.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: kılık değiştirmedir.

#### **1.6. Domuz Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 4–5

**Oynanma Yeri:** Köy Meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Gaybular

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köyde insanların başına gelebilecek bir durumun canlandırmasıdır. Bu oyun için bir kişi domuz kılığına girer. Bunun için eski bir çulu ya da bir çuvalı üstüne geçirir. Bir kişi de köpek kılığına girer, o da derilerden ya da koyun postundan kendine bir kıyafet yapar. Ayrıca tarlasında iş yapan bir köylü ve tarladaki ağacı canlandıran birisi de oyunda mevcuttur. Ağaç kılığına giren oyuncu ellerinde ağaç dalları ve yaprakları tutar. Oyun bir domuzun ağaca tırmanmaya çalışmasıyla başlar. Bunu fark eden tarla sahibi silahını ve köpeğini yanına alarak domuzu kovalamaya gider. Domuz seyircilerin arasına girer ve bir koşturmaca olur. En sonunda köylü elindeki silahı ateşler. Ateş efekti yaratmak için etrafa kül saçılır, domuzun vurulmasıyla birlikte oyun da son bulur.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: kılık değiştirmedir.

### **1.7. Tosbağa Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 4–5

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Gaybular

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun için iki kişi ekmek hamurlarının yoğrulduğu teknelerini sırtlarına bağlarlar ve eğilmiş vaziyette yürümeye başlarlar. Bu sırada meydanda koyun postu giymiş insanlar da vardır onlar, tarlada otlayan koyunları canlandırırılar ama bu oyuncular bir nevi dekordur. Tosbağalardan bir tanesi dişi bir tanesi erkek olanı temsil ederler. Tosbağaların meydana gelmesiyle beraber bir çiftleşme sahnesi gerçekleştirilir, çiftleşmeyi göstermek amacıyla tosbağalar birbirinin üstüne çıkarlar ve sırtlarındaki ekmek teknelerini birbirlerine vururlar. Daha sonra tosbağalar yollarına giderler oyun biter.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motifler: kılık değiştirme ve cinsellik ögesidir.

### **1.8. Tülükabak**

**Oynanma Zamanı:** Kurtuluş günü

**Oyuncu Sayısı:** 6–8

**Oynanma Yeri:** Tören alanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Balıkesir Merkez

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun derici esnafı tarafından Balıkesir'in kurtuluşu olan 6 Eylül törenlerinde oynanır. Bu oyunda oyuncular üzerlerine deriden birer kıyafet giyerler. Başlarında deriden bir şapka ya da külah ve ayaklarında da deriden çarıklar vardır yine deriden ya da kıldan yapılmış bıyıklar takarlar. Kıyafetten açıkta kalan yerler de soba isiyile karaya boyanır. Üzerlerinde hayvan çanları bulunan bu kişiler ellerinde de birer sopa bulundurur. Bu oyuncular dışında onların başında duran bir kadı mevcuttur. Bu kişi de aynı giyimdedir fakat ağzında bir pipo ya da tütün çubuğu bulundurur ve bir atın üzerinde en önde gider. Bu ağanın atının yanında elinde bir süpürgeyle onu serinleten bir de seyis bulunur.

Tülükabaklar, kurtuluş günü kutlamalarını izlemeye gelen kişilerin arasına karışarak onları korkutmak amacındadırlar. Başlarında giden kadı hiçbir zaman atından inmez o sadece önden giderek halkı selamlar. Tülükabaklar'ın korkutucu görüntüsü ve genellikle nereden çıkacakları belli olmayan tavrıyla insanlarda seyirlik bir haz yaratırlar. Geçiş töreni sırasında protokolün önüne geldiklerinde bir halka oluştururlar, ellerindeki sopaları halkanın orta yerine atarlar ve zeybek oynamaya başlarlar. Bu şekilde de protokolü selamlamış olurlar. Oyun, törenler bitene kadar devam eder.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: kılık değiştirmedir.

## **2. Ladini-Eğlence Maksatlı Oyunlar**

Bu grup içerisine giren oyunların bir bölümünde yine bazı dinsel ritüel kalıntısı öğeler bulunmakla birlikte, tamamen eğlence için oynanan oyunlardır. Bu oyunların amacı iyi vakit geçirmek, oyuncularını sınamak, yarışmak ve dikkatli olmak üzere kurulmuş bir yapıdadır. Bu yüzden de genellikle takım halinde ya da en az iki kişilik gruplar halinde oynanır. Ayrıca, gülmece unsurunu oluşturmak amacıyla oyunları bilmeyen kişilerin oyuna katılması ise oyuna başka bir boyut kazandırır. Bu şekilde oyunları yeni öğrenen kişilerin, bire bir oyunun içinde yer alarak daha iyi bir öğrenim geçirmesi sağlanır. Bu oyunların belli kuralları mevcuttur ve bu kurallara uymamak ya da oyunların sonunda galip gelememe durumlarında belirli cezalar mevcuttur. Bu yönüyle de oyuncuların dikkatini ve kazanma hazzını tetikleyen yapıdadır. Öte yandan oyunların içerikleri günlük hayatta karşımıza çıkabilecek olayların konu edilmesiyle şekillenirler. Bu şekilde de oyuncular yaşadıkları bir olayı, yeni bir oyun olarak tasarlayabilir ve buradan bir eğlence çıkarabilirler.

### **2.1. Arı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet Toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy Odaları

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Dursunbey, Karakaya, Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köy odalarında sıkça oynanan basit ve kişilerin birbirlerini yenmesine dayanan eğlencelik bir oyundur. Oyun için üç kişi yan yana durur. Ortada duran kişi

avu ii dięer kiřilere bakacak řekilde ellerini yanaęına koyar, yzn korur. Dięer oyuncular da yzlerinin ortadaki oyuncuya bakan taraflarını birer elleriyle korurlar. Yandaki kiřiler oyun bařladıęında arı sesi gibi bir ses ıkarırlar ve ortadakinin ellerine vururlar. Ortada duran kiři de kimin vurduęunu bulup gelen tokatları savuřturmaya alıřır. Eęer vuran kiřiyi yakalarsa bu sefer o kiři ortaya geer ve oyun byle devam eder.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun genel manasıyla btn yerlerde aynı řekilde oynanır. Oyunun adı ‘‘Cız’’ olarak da bilinir [Dursunbey]. Oyunda ortadaki kiři hareket etmesin diye yandakiler tarafından ayaklarına basılır ve ortadaki kiři bařına bir řapka takar. Oyuncular bu řapkayı dřrmeye uęrařır, řapkayı dřren ortaya geer [Pamuku].

### **2.2. Deęirmenci Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları, dęnler

**Oyuncu Sayısı:** 2–6

**Oynanma Yeri:** Ky meydanı, ky odaları

**Oynandıęı Yerleřim Yerleri:** Turfullar, Pamuku

**Oyunun Hazırlanıřı ve Oynanma řekli**

Oyun kuruluř ynyle iki yerleřim yerinde de benzer řekildedir, ky ortamında karřımıza ıkabilecek gnlk bir olaydır. Deęirmenci ve ona gelen bir kadının konuřmalarıyla devam eden bir oyundur. Bu iki karakterin oęulları ve kızları da oyunda bulunurlar. Deęirmencinin kıyafetleri una bulanmıřtır ve nnde bir deęirmen tařı vardır. Bu řekilde oyuncunun grnř, deęirmenciye tam olarak benzetilmeye alıřılmıřtır. Ayrıca kadın rolnde oynayan kiřiler, kadın kılıęına girmiř erkeklerdir. Buędayını un yaptırarak iin gelen kadın, deęirmenciye un yaptırmaya geldięini syler ancak deęirmenci bu duruma karřı bazı isteklerde bulunur. Oyun maniler evresinde dner ve řu řekildedir:

Kadın: Deęirmenci dayı, deęirmenci dayı

Kiraz dudaklar senin olsun oęt benim buędayı

Deęirmenci: Olmaz kocakarı olmaz

Oluklara su dolmaz

Büyük kız büyük oğlana olmayınca

Senin buğday un olmaz

Kadın: Değirmenci dayı, değirmenci dayı

Büyük kız büyük oğlana olsun

Öğüt benim buğdayı

Oyun bu mani kalıbı çerçevesinde sürer gider. Büyük kızın istenmesinden sonra küçük kız, arkasından da kadının kendisinin istenmesi gelir. En sonunda bütün kızlar, bütün erkek çocuklarıyla ve değirmenci de kadınla evlenir değirmenci son olarak şöyle der:

Oldu kocakarı oldu

Oluklara su doldu

Sen de benim olunca

Senin buğday un oldu.

Bu sözlerden sonra ortada bir düğün kurulur ve eğlence yapılır.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyununun oynandığı iki yerleşim yerinde de maniler ve ilerleyiş benzerdir. Ancak bazen oyunda sadece değirmenci ve kadın vardır. Kızlar ve oğullar oyunda yoktur, bu yüzden de kız isteme yerine kadının istenmesi ve bu işin birazcık naza dökülerek oyunun uzatılması vardır. Ayrıca bu köyde oyunun sonunda değirmenci ve kadın evlenme kararı alınca kol kola girip sahneden çıkarken değirmenci izleyicilerin üzerine öğüttüğü buğdayı serperek gider [Turfullar].

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Kılık değiştirmedir.

### **2.3. Dilsiz Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet Toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** Sohbetteki bütün oyuncular

**Oynanma Yeri:** Köy Odası, Köy Meydanı

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Dursunbey Merkez, Doğanlar, Kadıköy.

## **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun genel manasıyla köy odalarındaki toplantıların sonunda bütün sohbetçiler katılarak yapılan bir oyundur. Oyunun amacı bir arada son kez bir oyun yapmak ve sohbet geleneğinin birlikteliğini sağlamaktır. Oyun üç yerde görülür ve benzerlikten çok farklılıkları vardır. Genel olarak bütün sohbetçiler sohbet evinden çıkarlar ve bir ebe seçilir. Bu kişi önden gider, arkasından gelenler de onun yaptıklarının aynısını yapmakla yükümlüdürler bu şekilde ya bir istikamet belirlenir ya da bütün köy gezilerek oynanılır. Ebenin yapacağı şeylerin bir sınırlaması yoktur, her istediğini yapabilir ve onun yaptıklarını yapmamak demek ceza almak manasına gelir. Oyunun adının geldiği nokta ise şudur; ebe dâhil hiç kimse bu oyun devam ederken konuşmaz, ses çıkarmaz sadece hareket komiğine dayanan bir oyundur. Ceza olarak ya yemek ısmarlatılır ya da para alınır. Oyun belirlenen yol bitene kadar ya da ebe bitti diyene kadar devam eder.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyunun kuruluşu bakımından farklılıklar mevcuttur. Oyunun genel olarak dilsiz oyunu olarak bilinir [Doğanlar, Dursunbey], ancak mafya oyunu olarak da isimlendirilir [Pamukçu]. Oyun için bir kişi seçilir ve onun arkasından gidilir [Dursunbey, Doğanlar].

Bütün oyuncular köy odasından sadece külotlarıyla dışarı çıkarlar ve seçilen ebeyi yakalamak için uğraşırlar. Amaç onu taklit değil yakalamaktır ama yine sessiz olunur. Ebeyi yakalamak için çeşitli taktikler uygulanabilir. Ebenin bir öküz arabasının yanına gitmesi sağlanır ve öküzlerin geçtiği yerden geçirilmek suretiyle sıkıştırılır daha sonra öküz arabası havaya kaldırılarak ebenin yakalandığı herkese gösterilir. Oyun bir iki saat sürer, eğer ebe yakalanırsa belli miktar para alınır ama yakalanmazsa ebe dışında herkesten para toplanır [Doğanlar].

Oyun için seçilen ebenin istikameti önceden belirlenir ve bu yol genellikle genç sohbetçilerin (Baranacıların) sevdiği kızların evlerinin önü olur. Bu yol üzerinde ebenin yaptığı her şey yapılır. Yol bitene kadar eğer bir kişi ebenin yaptıklarının dışına çıkarsa bütün sohbetçilere yemek ısmarlar [Dursunbey].

Oyun için üç dört kişi seçilir ve odada eğlenceler devam ederken bu kişiler, içeriye girerler. Bunlar kabadayı gibi giyinmişlerdir ve başlarındaki kişi ne yaparsa arkasından gelen adamları da aynısını yapar. Baştaki kabadayı genellikle sohbetteki

oyunculara el şakası yapar, sigarasından alır, üzerine yürür korkutur ancak kesinlikle konuşulmaz. Arkasından gelenlerde onun yaptıklarının aynısını yaparlar ve kabadayılar bir süre sonra odadan çekip giderler [Pamukçu].

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Dilsiz-Samıt-Lal Oyunu.

#### **2.4. Kukla Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Düğünler

**Oyuncu Sayısı:** 1–2

**Oynanma Yeri:** Köy Meydanı

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Kayalar, Kadıköy, Turfullar, Tahtakuşlar

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun literatürde köy kuklası olarak geçer. Balıkesir yöresinde de genel olarak kukla adıyla bilinir. Oyun için bir kişi battaniyenin ya da çulun altına girer ve sadece ellerini dışarıda bırakır, yüzü görünmez, bu kukla oynatıcısının kim olduğu bilinmez. Ellerinde iki adet bebek vardır. Bunların biri erkek biri kadındır ve çeşitli şekillerde süslenmişlerdir. Dört kişi oyun oynanacak yere bu battaniyeyi taşıyarak getirip meydana bırakırlar. Daha sonra meydana davul zurna çalmaya başlar ve kukla oynatıcısı kuklalara değişik danslar ettirmeye başlar. Halk bu kuklaları izleyerek eğlenirler bu oyun birkaç şarkı boyunca devam eder ve biter.

#### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyunun genel olarak çerçevesi aynı olmakla beraber isimlendirilmesinde farklılıklar mevcuttur. Bebek oyunu [Kayalar, Turfullar], şebek oyunu [Kadıköy] isimleriyle anılırlar. Oyunun kişi sayısında da bazen değişiklikler olur. Kukla oynatıcısının yanında bir de bu oyunları yöneten bir yönetici bulunur ve kuklaların neler yapacağını söyler. Oyun başlamadan önce “Azerbaycan’dan iki yetim çocuk getirdik size oyun yapacaklar.” diyerek bir açılış yapar. Daha sonra davul ve zurnaya oyun havası çaldırır ve oyun oynatırlar. Bunun sonunda ise bebeklere güreş tuttururlar. Bu sırada düğün sahibi ve akrabalar çulun üzerine para atarlar [Turfullar]. Ayrıca kuklaların yapımında bez yerine kamış da kullanılır. Ancak burada kuklaların cinsiyeti belli edilmez [Turfullar]. Kuklaların bu eğlencelerinin yanında bir de karşılıklı atışmalarla kavga edencesine tartıştıkları görülür. Bunun

özellikle Karagöz Hacivat oyunuyla benzerlik gösterdiğini belirtmek gerekir [Tahtakuşlar].

Köylerde çeşitli zamanlarda oynanan ve sevilen bir oyun olan kukla, seyirlik olarak incelendiğinde bir motiften çok ayrı bir bölüm oluşturabilecek niteliktedir. Bu yüzden de kukla ile ilgili oyunları bir motif olarak inceleme bölümünde değerlendirmek yerine, Balıkesir’de bulunan oyunların içeriklerinden sonra vermek daha yerinde olacaktır.

Tanım olarak bakıldığında; konuşmalarını ve ses taklitlerini tek bir sanatçının üzerine aldığı kileri temsil eden bebeklerle oynatılan bir oyundur (Boratav 1973: 203). Kukla denildiğinde akla genellikle gölge oyunları gelmekle beraber, bahsedilen kukla on birinci yüzyıldan beri bebek ve kukla isminde bilinen ve on üçüncü yüzyıldan beri de Türkler arasında oynatılan bir oyun olduğu çeşitli araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır (Boratav 1973: 206). Bu şekilde bir geçmişe sahip olan kukla oynatmanın daha eskiye dayanan bir geçmişi olduğu muhtemeldir. Ongon ya da töz terimleri konuyla alakalı olarak eskiden şamanların kullandıkları önemli bir yapıdır. Abdülkadir İnan bu durumla ilgili olarak; idollere ve her türlü mukaddes sayılan tasvirlerle Ongon denir. Büyük ünlü şamanlar ve bazı hayvanlar da ongon sayılır. Ongonlar insanları koruyan ruhların timsalidir, mukaddesattan sayılırlar, der (İnan 1986: 44).

Bu ongonlar hayvan kılığında tasvir edilebildiği gibi insan kılığında da tasvir edilmiştir. Şamanlar, bakşılar bu ongonları hasta sağaltımında kullanıyorlardı, Altay’lı tözlerin çoğu da bebeklerdi (And 1985: 161). Hastaların sağaltılması törenine örnek olarak da Abdülkadir İnan şu örneği gösterir: Doğu Türkistanlı bakşılar hastaları tedavi ederken birçok kuğurçak (kukla) kullanıyorlardı. Başkurt ve Tobol bakşıları sıtma hastalığını paçavradan yaptıkları korçak(kukla)lara nakledip uzaklara götürüyorlardı (İnan 1986: 45). Bu durumda da görüldüğü gibi insana benzetilen kuklanın hastalığı üstüne alması ve hasta olan kişiyi iyileştirme göreviyle bir benzetme yapıldığı ortadadır. Aynı şekilde bugün Anadolu’da yağmur yağdırmak için de çeşitli kuklalar yapıldığı ve bunların üzerinden dualar edildiği belli ritüellerin düzenlendiği bilinmektedir (And 1985: 162).

Kukla oyunları teknik olarak ikiye ayrılmıştır. Her ikisi de aynı sanatçının, aynı gösteride başvurduğu tekniklerdir: el kuklası ve ipli kukla. Türk kuklacıları tıpkı



tuluat tiyatrosu gösterilerinin başındaki kantolar, düettolar gibi rakslı numaraları ipli kuklalar ile asıl oyun bölümünü yani bir maceranın temsilini el kuklaları ile icra ederler (Boratav 1973: 204). Köylerde oynanan kukla genel olarak el kuklası biçimindedir. Bir kişinin sadece ellerinin ya da başı ve ellerinin görünecek halde yere yatmasıyla oluşturulan, sahnede ellerine taktığı iki kuklanın oynatılması şeklindedir. Balıkesir yöresinde görülen kukla oyunlarında da teknik olarak oynatma benzerdir ve bu oyun tarihi, dini-ritüel niteliği dışında eğlence amacıyla oynanmaktadır.

### **2.5. Siğdiş Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 8–10

**Oynanma Yeri:** Köy Odaları

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Alakır, Karakaya

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli:**

Sohbet toplantısından seçilen kişiler bir çember oluşturur ve sıkı sıkıya yan yana dururlar. Ellerinde ucu düğümlemiş bir havlu ya da yazma vardır. Bunların dışında ortada bir kişi vardır ve çemberde olan kişiler arkalarından elden ele bu havluyu geçirirler. Bir tanesi bununla ortada durana vurur, eğer ortadaki kişi vuran kişiyi yakalayabilirse onu ortaya çeker ama bulamazsa bulana kadar oyun sürer sırayla herkes ortaya çekilmeye çalışılır.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyunun kendi içinde çeşitliliği yoktur, iki yerleşim yerinde de oynanışı aynıdır.

### **2.6. Sihirbaz Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2–3

**Oynanma Yeri:** Köy Odaları

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Karakaya

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Sihirbaz rolüne girmiş bir kişi ortaya gelir ve elinde iki çanak vardır. Çanakların içinde su doludur ve çanaklardan birinin altı karaya boyanmıştır. Sihirbaz sohbe katılan kişilerden oyunu bilmeyen bir kişiyi seçer, “Seninle beraber bir

gösteri yapacağız benim yaptıklarımın aynısını yap”, der. Bazı hareketler yapar, çanağın içine bakar, suya elini sokar, ellerini ovuşturur vs. daha sonra ise elini çanağın altına sürer, sonra yüzüne sürer. Sihirbazın karşısındaki kişi de aynısını yapınca ona verilen çanağın altındaki kara ellerine bulaşır oradan da yüzüne sürer bu şekilde oyunu bilmeyen kişinin yüzü karalanır ve bunun sayesinde gülmece unsuru sağlanır.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun isimlendirmede farklılık ihtiva eder ve hoca oyunu olarak da bilinir. Buradaki sihirbazın yerine bir hoca odaya gelir [Karakaya]. Oyunun bir diğer versiyonu daha mevcuttur. Bu versiyonda sihirbaz ve yardımcısı ortaya gelirler ve sihirbaz bir ayakkabının içine girebileceğini söyler ve birileriyle iddialaşır. Daha sonra gösterisine başlar, ancak “Biri bana nazar ediyor o yüzden yapamıyorum”, der ve sohbetçilerden bir kişiyi gösterir yardımcısına, “Git şu adamın gözlerini kapat”, der. Yardımcısının elleri karaya boyalıdır, gidip o kişinin gözlerini kapatıyorum bahanesiyle adamın yüzünü karaya boyar, bu oyun iki şekilde de oynanmaktadır [Pamukçu].

### **2.7. Sınır Taşı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3–5

**Oynanma Yeri:** Köy odaları

**Oylandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Karakaya

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köyde normal görülebilecek bir durumun gülmece unsurlarıyla süslenerek sunulmasıdır. Oyun için bir kişi sınır taşı yapılır. Bu kişi çömeltilir ve elleri ayakları bağlanır, odanın ortasına yerleştirilir. Daha sonra bir kişi gelerek “Bu sınır taşı benim tarlama fazla girmiş” der ve sınır taşına tekme atar. Bu sırada diğer kişi gelir “Bu sınır taşı benim tarlama fazla girmiş” diyerek tekme atar. Bu iki kişi arasında bir tartışma çıkar ve aynı zamanda sınır taşını tekmelerler. Tekmelenen kişinin bir o tarafa bir bu tarafa savrulmasıyla gülmece unsuru sağlanır. Tarla sahipleri bir süre bu tartışmaya devam ederler daha sonra barışırlar ve çekip giderler, oyun sona erer.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyunda kiři sayısında farklılıklar mevcuttur. Tarla sahibi olan kiřilerin sırtına birer kiři biner ve bu kiřilerin sırtlarına birer yastık bağlanır ve tarla sahiplerinin ellerinde sopalar vardır. Sınır taşına vurulurken, tarla sahibinin biri diğeri, “Sen neyine güvendi de buraya geldin?” der diğeri de, sırtıma güvendi, diyerek arkasını döner sırtındaki kiřiyi gösterir. Tarla sahibi bunun üzerine elindeki sopayla diğeri oyuncunun sırtında duran kiřiye vurur. Bu durum bir süre böyle devam eder daha sonra tarla sahipleri barışarak giderler [Karakaya].

### **2.8. Su Dökme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet Toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 4–6

**Oynanma Yeri:** Köy odaları, köy meydanı

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Karakaya, Dursunbey, Pamukçu.

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun eğlence maksadıyla oynanan ve gülmece öğelerini içeren bir yapıdadır. Oyun başlarken hoca kılığına girmiş bir kiři ortaya gelir ve isteyenlere okuma yazma öğreteceğini, isteyene dua öğreteceğini, isteyen de sorularını cevaplayacağını söyler. Hoca kılığına giren kiřinin başının üstüne bir çanak vardır ve çanağın içi su doludur, bu kap bezle ya da eşarpla hocanın kafasına tutturulur. İki üç oyunu bilen, bir tane de oyunu bilmeyen kiři seçilir. Hoca bu kiřilere okuma yazma öğretir, sorularına cevap verir ve duasını ederek, oyunu bilmeyen kiřiye; “Sen en iyi öğrenciydin, bu kavuğu hak ettin diyerek” kavuğunu almasını ister. Bu sırada kavuğu vermek için eğilir ve çanağın içindeki su oyuncunun üzerine dökülür, oyun sonlanır.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Bu oyun, Hoca Oyunu [Pamukçu], sulama oyunu [Dursunbey] olarak da bilinmektedir. Farklı isimlerle anılsalar da ortak nokta gülmece öğesinin su dökme yoluyla sağlanmasına dayanmaktadır. Bu oyun bazen de bir kız isteme sahnesi olarak canlandırılır. Bir kız bir erkek ve aileleri oyuncu olarak bulunurlar. Kız rolündeki kiři kılık değiřtirmiş bir erkektir ve başında bir çanağın içinde yine su bulunur bu çanak başörtüsüyle gizlenmiştir. Kız istenir en sonunda kızdan kayınbabasının elini öpmesi istenir ve kız eğildiğinde başının üstündeki su baba rolündeki kiřinin üstüne dökülür [Dursunbey]. Hoca kılığındaki kiři diğeri oyunculara

okur üfler dualarını okur ve en son kişiye doğru eğilerek başındaki suyu oyuncunun üstüne döker [Karakaya]. Genel olarak iç mekânda oynanan bir oyunken senede bir kere yapılan şenliklerde köy meydanında yani dış mekânda da oynanır [Dursunbey].

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Kadın kılığına girme.

## **2.9. Urgan Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Dursunbey, Alakır.

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun kişisel becerinin ölçülmesine dayanan bir yapıdadır. Uzunca bir urgan ikiye katlanır ve bir kişinin paçasından geçirilir. Paçasından yukarı ensesine doğru çekilir ve ensesinden çıkarılır bu sırada geçtiği yerlerdeki kıyafetlerden bir tanesine düğümlenir. İp ensesinden çıkarıldıktan sonra bir kişi ipin ucunu tutar burada amaç ipin ucunu kullanmadan düğümü çözebilmektir. Bunun için oyuncuya belli bir süre verilir, eğer verilen zamanda ipi çözebilirse kazanmış sayılır ama çözemezse ipin bağlı olduğu kıyafetini sohbet başkanına teslim eder ve çıplak kalır.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun urgan oyununun yanında ip oyunu olarak da bilinir [Alakır]. Oyunun oynanışı aynıdır ancak oyun sonunda kaptırılan kıyafet açık arttırmaya çıkarılır ve oyuncu kimi zaman kendi pantolonunu para vererek geri alabilir ya da çıplak olarak kalır [Dursunbey].

## **2.10. Yandım Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet zamanları

**Oyuncu Sayısı:** 10–15

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Alakır, Kumköy, Mallica, Turfullar.

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köy odalarında genellikle kış gecelerinde oynanan bir oyundur. Bu bakımdan sohbet geleneği içerisinde değerlendirilen ve eğlence amacıyla oynanan

bir oyundur. Oyuna sohbetin içinde olan kişiler katılırlar. Bu oyun eskiden köy odalarında ya da evlerde bulunan ve “bacalık” denilen şimdiki adıyla şöminelerin önünde oynanmış. Şu anda da oyun buna benzer olarak varsa bir bacanın yanında, yoksa bir duvar kenarında oynanır. Bir kişi bacaya doğru amuda kalkar ve diğer oyuncular bu kişinin etrafında yarım halka şeklinde çevrelenirler. Amuda kalkan kişiye “Yandım!” der. Diğerleri ona “Kime yandın?” diye sorar. Amuda kalkan kişi bir kişinin adını söyler ve onun yerine adı söylenen kişi amuda kalkar. Bu oyun böyle sürüp gider, amuda kalkamayan kişi ya da orada olmayan bir kişinin adını söyleyen oyuncu ceza alır. Bu ceza ateşin başında daha da uzun zaman kalmak olabileceği gibi dayak da olabilir.

### **Varyantları ve Mukayesesi**

Oyun derleme yapılan yerleşim yerlerinin beş tanesinde karşımıza çıkmıştır. Genel olarak “Yandım oyunu” olarak bilinir ancak bir diğer adı da “Direme Oyunu”dur [Kumköy]. Oyun kuruluş açısından her yerde benzerdir. Oyuncunun etrafında duran kişiler oyuncunun ateşten uzaklaşmasını ve geri kaçmasını engellemek amacıyla yere yatarak oyuncuya tekme atmaya çalışırlar burada oyuncu amuda kalkmaz sadece arkasında bir ateş vardır ve oradan kaçmaya çalışır. Kaçarken de yerde yatan kişilerden bir tanesini tutup ateşin olduğu bölgeye çekmeye uğraşır [Mallica]. Bazen de oyuncuları ve çevresindekilerin ateşten kaçmasını engellemek için bir sopacı vardır. Bu kişi oyuncuları ve oyunu düzene sokar. [Kumköy]. Oyndaki amuda kalkmaya özel isim olarak “Yandım Durmak” adı da verilir [Pamukçu].

Oyun genel olarak eğlence amaçlıdır. Bu bir nevi dayanıklılık üstüne kurulmuş olan yarışma niteliğinde oyundur. Bu bakımdan Ladini ya da eğlence amaçlı oyunlar kategorisi altına alınır.

### **2.11. Yattı Kalktı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6–8

**Oynanma Yeri:** Köy odaları

**Oyandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Mallica, Dursunbey

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun için sohbeta katılan kişilerin arasından altı sekiz kişi seçilir. Bunlar diz üstü oturarak bir yuvarlak oluştururlar ve kendilerine birer sebze ismi seçerler. Daha sonra oyuna bir kişi kendi seçtiği sebzenin adını söyleyerek, “Pırasa yattı kalktı, soğan”, diyerek yere kapanıp kalkar ve adını söylediği diğer kişi de aynı şeyi tekrarlar. Oyun bu şekilde devam eder, eğer ki bir kişi oyunda olmayan bir sebze ismi söylerse, ona bir ceza verilir ve bu kişi oyundan çıkarılır. En son kalan kişi oyunu kazanmış sayılır, bir ödül alır.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun isim olarak, pırasa yattı kalktı soğan [Dursunbey] ve manav oyunu [Pamukçu] olarak bilinir. Oyunda sebze isimlerinin yerine kişilerin kendi isimleri de kullanılabilir [Mallıca]. Oyunun cezalandırılması mevzusunda çeşitlilik vardır. Yanlış isim söyleyen ya da adı söylendiğinde fark edemeyen kişiye diğer oyuncular tarafından sırtına vurulur [Mallıca]. Ya da bu kişi yüksek bir yere çıkarılır ve hayvan taklidi yapması istenir fakat burada yaptığı taklit genel olarak beğenilmez ve oyuncu bıkana kadar taklit devam ettirilir [Dursunbey]. Ödül olarak kazanan kişiye ve oyuna katılmayan kişilere yemek ısmarlanır masrafları da yenilen oyuncular karşılar [Dursunbey].

### **2.12. Yıldız Gösterme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2–3

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynandığı Yerleşim Yerleri:** Pamukçu, Mallıca

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köy odalarında oynanan ve gülmece esasına dayalı olarak, sohbet toplantılarına yeni katılanları kandırmak üzerine kurulu bir oyundur. Oyuna başlamadan önce sohbetten bir kişi ortaya sorar, “Daha önce yıldız görmeyen var mı?”. Eğer böyle birisi çıkarsa o, odanın ortasına alınır ve sırt üstü yere yatırılır. Daha sonra başının üstüne bir mont ya da ceket örtülür ve bu ceketin bir kolu havaya kaldırılır. Bu kaldırılan kolun bir tarafı alttaki kişinin yüzünün üstüne gelir, bu sırada odanın ışığı kapatılır ve bir testi su getirilir. Bir kişi oyuncuya bildiği duaları okumasını ister duaları bitince yıldız göreceğini söyler. Oyuncu dua okumaya başlar

bir süre sonra bir ucu yukarıda duran kolun içinden bir testi su boşaltılır ve altta yatan kişi ıslanır. Gülmece unsuru bu şekilde yaratılmış olur.

### **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun basit bir oyundur ve oynanan yerler arasında pek farklılık yoktur ancak sohbet toplantısına yeni katılan kişilerin yanında sohbeti izlemeye gelen misafirlerde bu oyun için seçilebilir [Pamukçu]. Oyunun adı “yıldız görme” olarak da bilinir [Mallica].

### **2.13. Yüzük Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar, Sohbet Günleri

**Oyuncu Sayısı:** 10–20

**Oynanma Yeri:** Köy odaları, Evler.

**Oyandığı Yerleşim Yerleri:** Doğanlar, Kadıköy, Dursunbey Merkez, Sarnıç, Karasukabaklar, Gaybular, Kumköy, Pamukçu, Alakır, Karakaya.

### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Yüzük oyunu köy odalarının içinde en çok oynanan oyunlardan bir tanesidir. Bu oyun yapı bakımından gayet basit bir yarışma oyunudur. Bu oyun ayrıca köyde herhangi bir toplantıda, evlerde de oynanmaktadır ve dikkat edilmesi gereken nokta şudur ki kadınlar arasında oynanan sayılı oyunlardan bir tanesi de bu oyundur.

Oyun bir yüzüğün saklanması ve bir kişi ya da iki gruba ayrılan takımlardan bir tarafın saklanmış olan yüzüğü bulması üzerine kuruludur. Oyun oynanacağı zaman oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Gruptaki eleman sayısına göre bir tepsinin içine ters kapatılmış fincan, mendil, şapka vs. konulur. Gruptan bir kişi elinde tuttuğu yüzüğü bu nesnelere hangisinin altına koyduğunu belli etmeden yerleştirir ve karşı takımın bu yüzüğü bulması istenir. Yüzük yerine mısır tanesi ya da bir taş da kullanılabilir. Önemli olan saklanan nesnenin bulunmasıdır. Oyunun baştan konuşulmuş bir puanlama sistemine bağlı olarak galibi, mağlubu belli olur. Yüzüğü bulan taraf yüzüğü saklama hakkına sahiptir. Eğer yüzük bulunursa bulan takım puanı alır, bulamazsa yüzüğü saklayan takım puanı alır. Oyunu kaybeden takım ya o günkü masrafları karşılar ya da herkese bir yiyecek alır. Bu genel olarak tatlı ya da yemek olur.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki kadınlar arasında oynanabilen de bir oyundur [Karakaya]. Oyun kurulumu açısından bazı yerlerde farklılıklar mevcuttur. Oyun yaklaşık on kişilik gruplar tarafından oynanır. Bu gruptan iki kişi anlaşır, aralarında yüzüğün kimde duracağını kararlaştırırlar. Yüzük bu iki kişiden birinde durur ve oyuncuların hepsi ellerini birbirlerinin üstüne koyarlar. Anlaşan kişiler kendi aralarında bir işaret geliştirirler onlar ilk birkaç oyunda hemen yüzüğün kimde olduğunu bilirler. Ancak daha sonra gelenler için yüzüğün kimde olduğunu bulmak zorlaşır [Sarnıç]. Bazen de grup olarak ayrılırlar ve gruplardan seçilen birer kişi sırayla oyunu oynarlar. Yani grup içinden seçilen kişiler yüzüğü bulmaya uğraşırlar [Karasukabaklar]. Bazen de tek bir grup oluşturulur ve yüzüğü saklayacak kişi grup dışından seçilir. Bu kişi yüzüğü gruptakilere belli etmeden fincanların altına saklar. Bu oyun böyle devam eder, elenerek gidilen oyunda en son bütün saklananları bulan kişi galip olur [Pamukçu]. Oyunun sonunda verilen cezalar genel olarak yemek ya da hesaptır fakat duruma göre dayak ya da hayvan taklidi de olabilir [Dursunbey Merkez].

Oyun genel manasıyla eğlence amacıyla oynanır ve içerisinde ritüel manada motifler bulmak zordur. Fakat oyunun amaçları içerisinde değerlendirilen bazı unsurlar mevcuttur. Oyun hem deneyim kazanmak hem de kendini ispatlamak için kullanılan bir yapıdır. Oyun kavramı açıklanırken verilen kazanma, yenme isteği konusu bu oyun için geçerlidir.

### **2.14. Düdük Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet Toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 8–10

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Alakır

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun köy odalarında, sohbetçiler arasından seçilen bir grup tarafından oynanır. Bir kişi seçilir ve sırtına çatal iğneyle bir düdük tutturulur. Bu kişi, halka şeklini almış diğer oyuncuların ortasına geçer ve diğer kişilerin birinin eline de bir düdük verilir. Oyun başladıktan sonra oyuncu düdüğü kimin çaldığını bulmaya çalışır ancak oyuncular ortadaki oyuncunun sırtına asılan düdüğü de çalabilir. Hem



topluluk içinde, hem de arkasında çalan düdüğü kimin çaldığını bulmaya dayalı olan oyunda düdüğü çalan kişi bulunursa o bu kez ortaya geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

### **2.15 Fidan Satma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 4–5

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun cinsel öğeler içeren ve ders vermeyi amaçlayan eğlence için oynanan bir oyundur. Oyun köye bir fidan satıcısının geldiğinin haber verilmesiyle başlar. Sohbetçilerden oyunu bilmeyen üç dört kişi seçilir ve bunlar sırayla fidancıdan kaç fidan istediklerini söylerler. Fidan satan kişi özellikle fidanların bedava olduğunu belirtir. Oyuncular sırayla kaçar fidan almak istediklerini fidancıya iletirler. Daha sonra fidan satmak için gelen kişi oyuncuları sırayla bank pozisyonuna alarak, kaç fidan istemişlerse o kadar sayıda cinsel birleşimi gösteren tarzda hareketler yapar. Burada amaç sohbe katılan kişilere aç gözlü olmamayı göstermek ve cinselliğın yaşanış biçiminin nasıl olduğunu gençlere örnekle öğretebilmektir.

### **2.16. Diş Doldurma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet Toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3–6

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Alakır

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun gülmece esasına dayalı olarak geliştirilmiştir. Oyunda bir doktor, doktorun yardımcısı bir hemşire vardır. Köye diş doktorunun geldiği ve isteyenin dişlerini kontrol edeceğini söylerler. Bu şekilde sohbe katılanlardan birkaç kişi seçilir ve doktorun karşısına çıkarlar. Doktor gelenleri tek tek muayene eder ve en son gelen kişinin ağızına baktıktan sonra elinde tuttuğu un ya da külü hastanın ağızına

üfler ve gülme unsurunu oluşturur. Bu kişi genellikle oyunu bilmeyen ya da sohbet yeni katılan kişiler arasından seçilir.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Esnaf Benzetmesi.

### **2.17. Kil Alın Kibrit Alın Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6–8

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yerleri:** Dursunbey, Karasukabaklar.

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Bu oyun çocukların oynadığı “yağ satarım bal satarım” oyunuyla benzerlik gösterir. Altı yedi kişi bir yuvarlak oluşturacak biçimde odanın ortasına otururlar ve bir ebe seçilir. Ebenin elinde bir mendil, havlu ya da yazma vardır ve bu yazmanın içinde de bozuk para bulunur. Bozuk para olan kısım düğümlenerek bir tokmağa dönüştürülür ki vurduğu zaman acı çektirsin. Ebe insanların arkasında gezer ve “Kil alın kibrit alın”, diye söylenir. Bir kişinin arkasına bu yazma ya da havluyu bırakır. Sonra ebe sorar “Mendil nerede?”. Eğer birisi benim arkamda der ve bilemezse cezasını çeker. Ceza olarak şarkı, türkü söyletme ya da hayvan taklidi yapılır. Eğer ki benim arkamda diyen kişi tutturursa bu sefer havluyu alıp ebeye vurmaya başlar, ebe yerinden kalkan oyuncunun yerine geçene kadar dayak yer. Oyun bu şekilde devam edip gider ve her oyuncu ebe olana kadar sürer.

### **2.18. Sepet Apartmanı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Düğünler

**Oyuncu Sayısı:** 5–7

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Hamidiye

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun için köy meydanında düğün yerinin ortasına bir sepet bırakılır. Daha sonra bir kişi gelerek “Ben sepet apartmanını arıyorum” der. Köylülerden birisi de “İşte orada görmüyor musun, gözün mü kör!” diye sertçe çıkışır. Buna alınan adam ve köylü arasında kavga çıkar silahlar çekilir. Burada kullanılan silahlar genellikle

çocukların oynadığı mantar tabancaları ya da kuru sıkı tabancalardır. Bir çatışma ve kavga ortamı olur. Oyunculardan bir tanesi bacağına bağıladığı kırmızı boya dolu poşeti bir ara patlatır ve yaralanmış havası yaratır. Bir süre sonra kavga biter sağlıkçılar gelip yaralıları toplar ve oyun sona erdirilir.

### **2.19. Su Çıkarma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 6–8

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Doğanlar

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun için altı-sekiz kişi seçilir ve ellerinde taş taşırılar. Köy meydanına sırayla gelirler ve bir kuyruk halinde yürümeye başlarlar. Bu sırada bir kişi bayılıp yere düşer, diğerleri de bu bayılan kişinin üstüne basarak geçerler. Bu geçiş sırasında oyuncunun adını söylerler, oyunun bu yönü aslında adının da nereden geldiğini göstermektedir. Tabiri caizse yerde yatan kişinin ezerek suyunu çıkarırlar.

### **2.20. Cadı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 1

**Oynanma Yeri:** Köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Doğanlar

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Bayramda diğer oyunlar sürerken bir kişinin üzerine beyaz bir çarşaf örtülür, gözleri için delik açılır, ağzını göstermek amacıyla da soğan kabuğu yapıştırılır ve onun üzerine de dişler çizilir. Bu kişi köyün dışından, genellikle mezarlık tarafından, yavaş yavaş gelip halkın arasına karışarak onları korkutmayı amaçlar. Bu korkutma sırasında kaçışan insanlar ve verdikleri tepkiler gülmecenin oluşmasını sağlar.

### **2.21. Tosun Alma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantılar, bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 10–12

**Oynanma Yeri:** Köy odası, köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Turfullar

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli:**

Oyun için on kişi oturur vaziyette bir çember oluştururlar. Bunlar tosun ya da dana rolündedirler. Bunların başında bir de çoban vardır. Bir kişi köye gelen cambaz<sup>2</sup> canlandırır. Cambaz selam vererek ortaya gelir ve çobana “Bana bu danayla bu danayı ver” diyerek oturanlardan iki kişiyi gösterir. Çoban da bu “Danayla bu dana eş olmaz, ben sana bu danayla bu danayı veriyim” der. Tabi bu sözler söylenirken işaret edilen kişilerin kafalarına tokat vurulmaktadır. Bu da gülmecenin oluşmasını sağlar. Bu böyle bir süre devam eder, en sonunda bütün hayvanlar için pazarlık yapılır ve bu şekilde satış yapılır oyun sona erer.

## **2.22. Demirci Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları, bayramlar

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odası, köy meydanı

**Oynanan Yerleşim Yerleri:** Turfullar, Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli:**

Oyun için oyunu bilmeyen bir kişi körük olarak seçilir. Bir demirci temsili olarak ortada bir ateş yakar ve demir dövmeye başlar. Demiri döverek çapa, kürek, kazma yapar. Demircinin yanında ona yardım eden bir de çırak vardır. Çırak ustasını izler ve onun işini öğrenmeye çalışır, onu taklit ederek körükle ateşi kuvvetlendirir. Bir süre sonra usta çırağına körüğün hava kaçırdığını ve onu sıvamasını söyler. Çırak bu sırada ellerini karaya boyamıştır. Körük rolündeki kişinin yüzüne ellerini sürerek sanki körüğü sıvıyormuş gibi yapar. Böylece körük rolündeki kişinin yüzü gözü kara içinde kalır tabi bundan habersiz olan körüğün hali izleyicileri eğlendirir.

## **Varyantlar ve Mukayesesi**

Oyun farklı isimle de anılmaktadır, kalaycı oyunu diye bilinen oyun genel yapı olarak benzerdir ancak belli konuşmalar ve oyunun işleyişinde ufak tefek farklılıklar vardır. Körük rolüne giren kişinin kolları iki yana açtırılır ve kollarının içinden bir sopa sokulur. Çırak rolündeki kişi birkaç defa sahneden çıkar ve ustaya hep ölüm haberi getirir. Usta da en sonunda bu haberlere dayanamaz ve “Körüğün

---

<sup>2</sup> Cambaz: hayvan alıp satan kişi.

deliğini tıka da gidelim artık” der. Çıracak da ellerini karaya boyamıştır ve körük rolündeki kişinin yüzüne sürerek yüzünü karayla kaplar [Pamukçu].

### **2.23. Hoppa Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantılar

**Oyuncu Sayısı:** 5–6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Bu oyun cinsel içerikli olduğu için gece yarısından sonra oynanır. Sohbetteki gençlerden beş altı kişi seçilir ve bir halka oluşturacak şekilde yere diz çökerek otururlar. Yaşça büyük olan, deneyimli bir sohbetçi gelerek gençlere, elini yere vurarak bazı hareketler gösterir ve bu yaptığı hareketlerin tekrar edilmesini ister. Sırayla gençler gösterilen el hareketlerini yapmaya uğraşırlar. Eğer bu hareketleri yaşlı olan sohbetçinin gösterdiği sırayla ve şekille yapamazlarsa oyunu gösteren kişi gencin arkasına geçer ve yerde yaptığı hareketleri genç sohbetçinin üstünde yapar. Özellikle genç kişiyi bank pozisyonuna getirirler ve böylece cinsel birleşim gösterimi yapılır. Bu şekilde oyun bütün oyuncuların deneme yapmasıyla devam eder ve sona erer.

### **2.24. Dönüşler Soldan Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları, asker düğünleri

**Oyuncu Sayısı:** 8–10

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Karakaya

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun genel mahiyette “Arı Oyunuyla” benzerlik gösterir. Bu oyunda bir kişi ortaya geçer ve diğer oyuncular o kişinin arkasında sıralanır. Ortada duran kişi diğerlerini görmez. Ortada duran oyuncu sol elinin iç kısmını yüzünün sağ tarafına koyar. Arkasında olanlarda bu kişinin yüzüne dayadığı ele vururlar. Ortada duran kişi de kendi solundan dönerek kimin vurduğunu bulmaya çalışır. Bulursa o kişinin

yerine geçer bulamazsa yine ortada kalır. Oyun bu şekilde belirlenen süre içinde oynanır ve sonlanır.

### **2.25. Emzik Öpme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 8–10

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Mallica

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli:**

Bu oyun köy odalarında oynanan ve kişisel beceri gerektiren yarışma mahiyetinde bir oyundur. Sohbet katılan kişiler arasından sekiz-on kişi seçilir. Odanın ortasına konulan bir su testisinin üzerine sırayla çıkararak, testinin su dökülen ağzını öpmeye uğraşırlar. Bunun için öncelikle testinin üzerine zıplanır ve eller kullanılmadan dengede durulmaya çalışılır. Daha sonra eller ayak bileklerinden tutularak, eğilip testinin ağzından öpmeye uğraşılır. Oyuncu eğer emziği öperse başarılı sayılır, ama öpemezse testinin içindeki su üzerine dökülür ve böylece oyunun cezasını da çekmiş olur.

### **2.26. Yorgan Altı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun genel olarak diğer oyunların cezası için oynanır. Ceza alan iki kişi bir yorganın ya da battaniyenin altına yatırılır ve üzerleri örtülür. Diğer oyuncular çevresinde toplanırlar ve bir sopayla yerde yatanların kalçalarına vururlar. Daha sonra “Aman şeker oğlan, canım şeker oğlan sana sana kim vurdu?” diye bir mani söylerler. Maniden sonra üstleri açılır ve kimin vurduğunu bulmaya çalışırlar. Eğer yerde yatan kişi kimin vurduğunu bulursa bu sefer o yorganın altına girer. Oyun bu şekilde belirlenen süre içinde devam eder, biter.

### **2.27. Sopa Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun cinsel içeriklidir bu yüzden sohbette gece yarısından sonra, odadan kadınların ve çocukların çıkarılmasıyla, oynanan bir oyundur. Bu oyun için sohbete yeni katılmış olan iki kişi seçilir. Bu kişiler çömelirler ve elleri bacaklarının arasından geçirilerek elleri bağlanır ve ellerine birer sopa verilir. Amaç ayağa kalkmadan karşındakini yatırmak ve sopayla karşıdaki kişinin kalçalarını dürtmektir. Bu şekilde cinsel birleşim sahnesi canlandırılmış olur. Oyun başlamadan önce ulaşılmaması gereken bir skor belirlenir ve bu skora gelindiğinde oyun sona erer.

## **2.28. Halı Dokuma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun odanın ortasına gelen bir tellalla başlar, tellal köye bir halı dokuyucusunun geldiğini halı dokutturmak isteyenlerin bir yere gelmelerini söyler. Sohbetçilerden seçilen bir kişi halı dokumak için gelen iki kişinin arasına oturur ve bacakları dizine kadar sıvanır. Halı dokumaya başlayan halıcılar, birer sıra dokuyormuş gibi yapıp sıra atlatmak için ellerindeki sopayla ortada duran kişinin bacaklarına vururlar. Eğer ortadaki kişi vurmayı yakalarsa bu sefer o eline sopa alır ve diğer kişi ortaya geçer. Oyun bu şekilde bir süre devam eder ve biter.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif:  
Esnaf Benzetmesi

## **2.29. Fasil Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy Odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Sohbetten iki kişi seçilir ve gözleri bağlanır. Birer ellerine düğümlemiş havlu alır ve diğer elleriyle de yerde duran yastığın uçlarından tutarlar. Oyun başladığında oyuncular sırasıyla şu sözleri söylerler, “Fasıl, tokmak geliyor iyi yasıl” Bu sözü söyledikten sonra elindeki havluyla diğer oyuncuya vurmaya uğraşır. Bu sırada diğer oyuncu kaçmaya çalışır ama yerde oturdukları için ayağa kalkamaz. Sadece oturduğu yerde sağa sola kaçabilir. Oyunun püf noktası sesin geldiği noktayı iyi tayin edebilmektir. Ayrıca oyunculardan bir tanesi bir süre sonra gözünü açarak diğer oyuncuyu görerek vurmaya başlar oyun diğer oyuncunun yapılan hileyi fark etmesine kadar devam eder.

### **2.30. Doktor Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun başlarken köye bir doktor geldiğini söyleyen bir tellal çıkar. Hastalığı olan herkesi bedava muayene edeceğini söyler. Sohbetçilerin arasından birkaç kişi muayene olur.

En son bir kişi gelir ve “Benim alet kırık” der.

Doktor; “Nasıl kırıldı?” diye sorar.

Adam; “Bildiğin kırıldı işte”, der.

Doktor “Mümkün değil kırılmaz o, hani göster bakalım nasıl kırılmış” der.

Adam pantolonunu indirir ve kırık bir flüt çıkarır. Doktor bu adam kızar ve dövmeye başlar bu şekilde oyun biter.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Esnaf Benzetmesi, Erotik Öge.

### **2.31. Berber Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları



**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun Türkiye’de çokça bilinen ve oynanan bir oyundur. Bir kişi berber rolündedir. Sohbetçilerden bir de tıraş olacak kişi olarak seçilir ve bir sandalyeye oturtulur. Daha sonra berber çeşitli aletlerle tıraş sahnesi canlandırır. Araba fırçasıyla köpürtmeye başlar, daha sonra keserle, baltayla ve koyun makasıyla tıraş eder. Bu şekilde bir gülmece sağlanır ve oyun biter.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif:  
Esnaf Benzetmesi

### **2.32. Osman Ağa Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun yaşlı bir adamın, genç kıza olan aşkını dile getirmesi ve kızı ayartmaya çalışması üzerinden yürür. Bir erkek kadın kılığına girer, bir kişi de yaşlı adam rolündedir. Bu adamın adı Osman’dır. Osman Ağa ortaya gelir ve şöyle bir mani söyler; “A kız sende ne güzel göz var, a kız sen de ne güzel göz var”. Kız buna karşılık olarak, “Rastık sürme ister Osman Ağa, rastık sürme ister Osman Ağa” Osman Ağa cevap olarak “Sabah olsun pazardan alayım, sabah olsun pazardan alayım” der ve oynamaya başlarlar. Bu mani söyleme durumu farklı şekilde söylenir en sonunda da kız razı gelir ve büyük bir şenlik yapılarak oyun bitirilir.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif:  
Kılık Değişirme.

### **2.33. Badi Satma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6–8

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Badi yöresel olan bir kelimedir ve hindi anlamına gelmektedir. Bir kişi badi satmaya geldiğini ve hindilerin ortada bir battaniyenin içinde olduklarını söyler. Daha sonra köylüler bunlardan almak ister. Bu battaniyenin içinde iki üç kişi vardır ve elleri karaya boyalıdır. Köylülerden birkaç kişi gelip badilere bakar en son battaniyenin altına badi bakmaya giren kişinin yüzünü karaya boyar, oyun bu şekilde biter.

### **2.34. Hibibim Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** Bütün sohbetçiler

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun cinsel içerikli ve gece yarısından sonra bütün sohbetçilerin katılımıyla oynanan bir oyundur. Bir kişi bacaklarının arasına bir ip bağlar ve bu ipin içinden bir oklava geçirilir, oklavanın ucuna da yarım soğan takılır. Bu şekilde oyunun hazırlığı bitmiş olur. Bu kişi sırayla bütün sohbetçilere şu sözü tekrarlar;”Bunun adı Hibibim, gözüne mi sürersin gönlünü mü yaparsın?”. Eğer sohbetçilerden bir kişi gözüme sürerim derse soğanı gözlerine sürer ve sırasını savar. Eğer ki gönlünü yaparım derse, arkasını döner ve eğilerek Hibibim’i taşıyan kişinin kalçalarının arasına Hibibim’i sürmesine izin verir. Bu şekilde bir nevi cinsel birleşim gerçekleştirilir. Böylece gençlere cinsel birleşimin nasıl yapılması konusunda bir bilgi verilmiş olur.

### **2.35. Koca Arama Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 5

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun beş kişiyle oynanan bir oyundur ve oyunda erkekler kadın kılığına girer. Dört oyuncu bir anne ve üç kızını canlandırır, bunlar kadın kılığındadır. Üç kız

ve anne odanın ortasına gelerek, koca aradıklarını söylerler ve seyircilerden bir tanesi seçilir. Anne ilk kıza söyler, “Kızım tut babanın elini” der, kız babanın elini tutarak arkasında birleştirir. Anne bu sefer ikinci kıza seslenir, “Kızım tut babanın kışını” der, ikinci kız adamın bacaklarından tutar ve onu sırtüstü yatırır. Anne üçüncü kızına seslenir “Kızım tut babanın gözünü” der, kız adamın gözlerini kapatır. Bu sırada anne adamın paçasından aşağıya bir sürahi su boşaltır. Adam debelenince, anne “Bu adam bir sürahi suya dayanamıyor bana mı dayanacak” der ve çekip gider oyun da böyle biter.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif:  
Kılık Değişirme

### **2.36. Kabadayı Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odaları

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun eğlence amaçlı yapılmış bir oyundur. İki kabadayı odanın ortasında otururlar ve bir başka kabadayı gelip, hiçbir şeyden korkmayacağını hatta geçen gün dedesini mezardan çıkardığını söyler. Diğer kabadayılar da yeni gelen bu kabadayıyı denemek isterler ve bir tanesi odanın dışına çıkar, üstüne bir çarşaf geçirir bu sırada odanın ışıkları kapatılır, çarşaf giyen kabadayı içeri girdiğinde, ışıklar yanar ve genç kabadayı bayılır. Diğer kabadayı onu ayıltmak için karnına bastırıldığında başı kalkar, ayaklarına bastığında ise oturur vaziyete geçer. Kabadayı bunu birkaç defa daha tekrarlar ve en sonunda, “Bu da korkak çıktı” diyerek iki kabadayı odadan çıkarlar ve oyun biter.

### **2.37. Mahkeme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun iki kişinin kavga ederek ortaya gelmesiyle başlar. Bir süre kavga ederler, en sonunda bir güvenlik görevlisi gelir ve o kişileri alıp mahkemeye çıkarır. Bunun için bir mahkeme kurulur, bir kişi hâkim bir kişi yazıcı olarak seçilir. Seyircilerin arasından da oyunu bilmeyen bir kişi seçilir ve diz üstü oturtulur bu kişi daktilo görevi görecektir. Yazıcı bu kişinin önüne geçer ve hâkimin söylediklerini yazmaya başlar. Yazma işini yapmak için yazıcı, daktilo rolündeki kişinin bacaklarına vurur alt satıra geçmek için de yüzüne tokat atar. Bu iş bir süre böyle yazılır ve en sonunda iki taraf barışır, daktilo rolündeki kişi de bu sırada dayak yemiş durumdadır.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Esnaf Benzetmesi.

### **2.38. Fırın Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun bir kişinin ortaya gelip kendisini bir fırın ustası olarak tanıtmasıyla başlar. Bu kişinin yanında bir de yardımcı vardır. Seyirciler arasından bu oyunu bilmeyen ya da sohbe yeni katılmış olan birisi seçilir ve fırın yaptıracak kişi olarak belirlenir. Usta, fırın yapmak için bir battaniye ya da yorgan kullanılır. Çıracak ve seçilen kişi bu battaniyenin altına girer. Usta fırını bitirdiğini ve çırağına fırını yakmasını söyler. Fırın yakılıyormuş gibi yapılır, çıracak içeride terlediğini söyler ve yanındaki fırın sahibine de seslenerek üstünü başını çıkarmasını ister. Oyun bu iki kişinin çırılçıplak kalana kadar devam eder en sonunda çıracak yorgan altından giyinik olarak çıkar ama seçilen kişi yorgan altından çıplak çıkar. Böylelikle gülmece unsuru sağlanmış olur.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Esnaf Benzetmesi.

### **2.39. Mehteran Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 5–6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun bildiğimiz mehter takımı ve müziğinin benzeri olarak icra edilir. Bunun için belli bir hazırlık yapılır. Oyuna katılacak olan kişilere birer enstrüman verilir, bu enstrümanlar borazan, zil, tef, davul vs. olabilir. Bunun yanında bir müzik çalardan mehteran müziği çalınır. Bu oyunun komik olan tarafı ise seçilen kişilerin giydiği kıyafetlerdir. Örneğin; bir tanesi bornoz giymiştir, bir tanesi imam kılığındadır, birisi asker kıyafeti giyerken, birisi kadın kılığındadır. Bu kişiler oyunu sergilerken garip hareketlerde yapabilmektedir, bu şekilde de bir gülmece unsuru sağlanmış olur.

### **2.40. Yumurta Saklama Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 5–6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli:**

Oyun iki kişinin kavga ederek sahneye girmesiyle başlar. Bu iki kişi birbirlerinden zekâ olarak üstün olduklarını iddia ederler. Sohbetçilerde bunu sınamak için bir test yaparlar. Sohbetçilerden üç kişi ortaya geçer ve gizliden bu üç kişiden ikisinin kafasına birer yumurta konur ve şapka takılır. Bu iki kişiden bir tanesi oyunu bilmeyen birinden seçilir ki daha komik bir durum ortaya çıkabilsin. Kavga eden kişilerden birisi gelir ve yumurtalardan birisini bulur, diğeri ise geri kalan iki kişinin kafalarına vurarak yumurtanın kırılmasını sağlar böylece gülmece unsuru sağlanmış olur.

### **2.41. Ağaç Budama Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 3

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun cinsel içeriklidir. Genç bir sohbetçi seçilir ve ortada ayakta durarak bekler. İki yaşlı sohbetçi ortaya gelirler ve kendilerinin oduncu olduğunu söylerler. Ağaç kesmek için hazırlanırlar. Evde bulunan malzemelerle ellerinde tutacakları balta ya da testere görevi gören aletler yaparlar. Ortada duran ağacı kesmeye başlarlar. Ağacı devirirler ve bir tanesi ağacın budaklarını almak için yerde yatan genç sohbetçinin üstüne çıkarak onun üzerinde ileri geri gidip gelir. Bu şekilde bir cinsel birleşim sahnesinin örneği gösterilmiş olur.

#### **2.42. Eşim Eşim Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** Bütün sohbetçiler

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

**Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun bütün sohbetçilerin katıldığı ve herkesin birer eş seçerek oynadığı, sohbetin birliğini göstermek amacıyla oynanan bir oyundur. Herkes eşini seçtikten sonra odanın ortasında büyük bir halka oluşturulur, daha sonra ortaya bir su testisi ya da sürahi getirilir. Bir kişi oyunu başlatır, “Eşim eşim” diyerek eşine seslenir, eş cevap olarak “Buyur yoldaşım” der. Daha sonra “Bu testi kim taşıyım” diyerek bir soru yöneltir, eş de cevap olarak sohbetçilerden birisinin ismini söyler. Söylenen kişinin eşi, oyuna dâhil olur ve “Hayır o taşımaz” der, o zaman kim taşır diye sorulur bu sefer ismi söylenen kişi başka isimleri söyleyerek oyunu devam ettirir. Bu oyunda eğer eşinizin adını unutursanız ya da sizin eşiniz söylendiğinde siz oyuna dâhil olamazsanız ceza alır. Ceza olarak da “Yorgan altı” oyunu oynatılır.

#### **2.43. Kız İsteme Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun kültürümüzde yer alan kız isteme olayının canlandırılmasıdır. Bu canlandırma sahnesinde absürt noktalar vardır ve bunlar gülmece unsurunu sağlarlar. Kadın kılığına girmiş bir erkek, kız çocuğu rolünü oynar. İki kişi yine kızın ve oğlanın annesi rolünü oynamak için kadın kılığına girerler. Bir de baba rollerini oynayan kişiler vardır. Oğlan ve kız ortada cilveleşirler bu sırada kızın annesi babası gelir ve oğlanı kovalarlar. Oğlan da annesini babasını alarak kızı istemeye gider. Yalnız kızın anne ve babası gayet basit halktan insanlar gibi görünürken, erkeğin anne ve babası sosyetik tarzda giyinmişlerdir, hatta annenin kıyafetleri çok alakasız, dekolte ya da tezat kıyafetlerle dolu olan, saçları farklı renkte boyanmış bir tip olarak karşımıza çıkar. Kız isteme sahnesi gerçekleşmeden önce dünürler birbirleriyle atışırlar. En sonunda kız ve oğlanı evlendirmeye karar verirler ancak kız burada ailesini uyarır oğlanın sünnetsiz olduğunu, bunun bir çaresine bakılması gerektiğini söyler. Bundan sonra bir sünnet düğünü sahnesi gösterilir, oğlana sünnet çocuğu kıyafetleri giydirilir ve sünnetçi elinde bir baltayla gelir oğlanı sünnet eder. Daha sonra bir düğün yapılır ve oyun sonlandırılır.

Bu oyununun içinde görülen ve inceleme kısmında dikkate alınan motif: Kılık Değişirme.

#### **2.44. Tavuk Satma Oyunu**

**Oynanma Zamanı:** Sohbet toplantıları

**Oyuncu Sayısı:** 6

**Oynanma Yeri:** Köy odası

**Oynanan Yerleşim Yeri:** Pamukçu

#### **Oyunun Hazırlanışı ve Oynanma Şekli**

Oyun bir kişinin köye tavuk satmaya geldiğini söylemesi ve tavuklarının çalındığından şikâyet etmesiyle başlar. Köyün muhtarı adamı sakinleştirir ve korucu rolündeki kişiden de köyün şüphelilerini toplayıp gelmesini ister. Bu sırada tavuk satıcısının elleri bağlanır ki hırsız olabilecek kişiler geldiğinde onları dövmeye kalkmasın. Sohbetçilerden üç kişi seçilir ve kaçmamaları için onların da ayakları bağlanır. Daha sonra muhtar sorguya başlar, sorgulama sırasında sırayla şüphelilere durumu anlatır ve “Tavukları sen mi çaldın? O saatlerde neredeydin?” der. Şüphelilerin ellerinde birer havlu vardır ve bu havluların ucu düğümlü ayrıca

ıslaktırlar. Şüpheliler muhtarın sorgusundan sonra, “Tavukları ben çalmadım çalsa çalsa şu kişi çalmıştır”, diyerek söylediği kişinin kafasına havluyla vurur. Bu durum birkaç tur böyle sürer, daha sonra korucu gelerek tavukların çalınmadığını ve satıcı olarak gelen kişinin sahtekâr olduğunu söyler bunun üzerine şüphelilerin hepsi tavuk satıcısına saldırır ve onu döverek uzaklaştırırlar bu şekilde de oyun biter.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BALIKESİR KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ MOTİF YAPISI

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının metinlerinin verildiği bir önceki bölümde özellikle dinsel-ritüel oyunların içerisinde yer alan bazı motiflerin incelenmesi gerekliliğinden söz edilmişti. Bu oyunların kaynaklarından bahsedilen bölümde, oyunların Orta Asya'dan, İslam'dan ve Anadolu'da yaşamış olan toplumlardan etkilendikleri söz edilmiştir. Buradan hareketle oyunların içerisinde yer alan motiflerinde de bu kaynaklar doğrultusunda şekillenmesi olasıdır. İnceleme bölümünde, belli motiflerin adı anılarak, tarihteki izi sürülerek ve ilk ortaya çıkışlarından bugüne kadar gelen değişimlerden bahsedilerek, konu açıklanmaya çalışılmıştır.

#### 1. Ölüm Dirilme Motifi

**Motifin Görüldüğü Oyunlar:** Deve oyunu.

Ölme ve dirilme motifi günümüz seyirlik oyunlarında genellikle hayvanların ya da yaşlı kimselerin ölmesi-dirilmesi şeklinde görülmektedir. Balıkesir ili köy seyirlik oyunlarında bu motifi, deve oyununda görmek mümkündür. Ancak bu oyundaki işlenişi hakkında bilgi vermeden önce, ölme-dirilme konusunun tarihi hakkında birkaç söz söylemek yerinde olacaktır çünkü bu tür durumlar, bir anda ortaya çıkmış ya da yakın geçmişe dayanan mevzular değildir. Özellikle de Anadolu'nun zenginliğinin bir göstergesi olan farklı kavimlerin yaşamlarından izler taşımaktadır. Bu bakımdan tarihi gelişim sürecini incelemek, oyunlara motif olan yapının ilk olarak nasıl ortaya çıktığını görmek, oyunların içerisine nasıl girdiğini tespit etmek önemlidir.

Bu motifin beslendiği kaynaklardan bir diğeri de Türklerin, en eski inanışlarından birisi olan Şamanizm'dir. Anadolu'da yaşamış olan toplumların etkisinden sonra Şamanizm'in etkilerinden de söz etmek yerinde olacaktır. Bu sayede oyunların dini-ritüel özelliklerini nasıl kazandığı gösterilebilecek ve bu oyunların içindeki törensel kalıntıların nereden geldiğinin izi sürülebilecektir.

Ölüp dirilme durumunda asıl öne çıkan mevzu bir yıldönümü ya da yaşam döngüsünün canlandırılmasıdır. Bu döngü insanın, hayvanların ve doğanın ortak yapısı olarak ortaya çıkmıştır. Her canlı bir gün doğar, büyür ve ölür. Ancak ölüm bu motif için bir son değil yeni bir başlangıçtır. Bu bakımdan da mevsimsel özelliklerin varlığının, bir yıl boyunca kıştan yaza, yazdan kışa olan değişimi temsil edilir.

Bu motifin tarihine ışık tutmak için çeşitli uygarlıkların, değişik inanç unsurlarındaki önemli kişilerin yaşamları üzerlerinden gidilerek irdelenmiştir. Bunun için de Metin And'ın Dionisos ve Anadolu Köylüsü isimli eserinden bir takım alıntılar yapılmıştır. Metin And, bu konuyu kitabında işlerken farklı uygarlıkların, farklı Tanrıların ortak özellikleri üzerinde durmuş ve ölme dirilme konusunun nasıl işlendiğini göstermeye çalışmıştır. Bu yönden Anadolu ve çevresinde yaşamış olan uygarlıkların inandıkları tanrılar ve onlarla ilgili hikâyelerin arasında yer alan unsurlar bizim köy seyirlik oyunlarımızı da etkilemiştir.

İlk incelenen tanrı Babilli'lerin ve Suriyelilerin Adonis'idir. Adonis tanrı demektir ve bu tanrının gerçek adının, Temmuz olduğunu söyleyen Metin And, hikâyenin gelişimini şu şekilde bildirmiştir; Temmuz ana tanrıça İştâr'ın çocuğu ya da sevgilisidir. Her yıl Temmuz ölüyor, sevinçli mutlu toprak yüzünden, iç karartıcı toprak altına gidiyor, tanrıça da onu aramaya koyuluyordu. Onun yokluğunda sevgi tutkusu duruyor insanlar, hayvanlar üremeyi unutuyorlar, bütün yaşam sönme tehlikesiyle karşı karşıya kalıyordu. İştâr gitmeden yaşam suyuyla ıslatılıyor, ikisi geri gelince bütün doğa uyanacaktır. Giden Temmuz için ağıtlar söylenir, her yıl yas tutulur ve kadınlar bu yasa katılırlardı (And 1962: 13).

Diğer bir tanrı da yine Temmuz ile benzerlik gösteren ve onun Yunan mitolojisinde yansıması olan Adonistir. Adonis Babil'de ve Suriye'de tanrı manasına gelirken burada direkt bir tanrının adı olarak alınmıştır. Adonis, Afrodit'in sevgilisidir. Yer altında oturan Persephone, Adonis'e çocukken bakmış ve onu Afrodit'e vermek istememiştir. Buradan doğan bir çekişme sonucu araya Zeus girmiş çocuğun yılın bir bölümünde yer altında, bir bölümünde yer üstünde kalmasına karar kılınmıştır (And 1962: 13). Yunanlılarda ölüp dirilme, yer altına girmek ve tekrar yer üstüne çıkmak olarak sergilenmiştir. Ayrıca Adonis'in kıskanç Ares tarafından bir yaban domuzu kılığına girerek öldürüldüğü de rivayet edilir (And 1962: 14).

Frigyalıların tanrısı Attis de bu yönden diğerleri ile benzerlik gösterir. O ana tanrıça Kybele'nin sevgilisi ya da oğludur. Doğumu olağanüstüdür. Annesinin göğsüne koyduğu bir nar tanesi ya da kar tanesinden doğduğu ve iki şekilde öldüğü rivayet edilir. Bunlardan bir tanesi Adonis gibi bir yaban domuzunun saldırısı sonucu, bir diğeri ise bir çam ağacının altında erkekliğini giderirken fazla kan akıtmasından ölmüştür (And 1962: 15). Ayrıca bu Tanrı'nın bir özelliği ileriki motifler için de önemli yönler içermektedir. Attis buğday tanrısıdır, onun acısı, ölümü ve dirilmesi tıpkı olgun buğday tanesinin biçici eliyle yaralanışı, ambara konuluşu, toprağa gömülüp yeniden canlanması gibidir (And 1962: 15). Buğday tanrısı olması onun hem bir bolluk bereket örneği olmasını hem de ileride incelenmiş olan tarımsal faaliyetlerin kaynaklarından bir tanesi olduğunun göstergesidir.

Ölüp dirilen tanrıların belki de en çok bilineni Mısırlıların Osirisi'dir. Toprak tanrı Seb ve gök tanrı Nut'dan doğup, kardeşi İsis ile evlenmiştir. Tarım bilmeyen Mısırlılara ekmeyi dikmeyi öğretmiştir. Daha sonra yeryüzünü gezmiş ve bildiklerini bütün herkese anlatmıştır. Döndüğünde kardeşi Set onu bir sandığa koyup üzerini çiviledi, Nil nehrine attı. Bunu duyan İsis onu aramaya koyulur, Suriye kıyısında onun cesedini bulur ve onu öpüp koklayarak yas tutar. İsis daha sonra Osiris için heykeller yaptırır, adaklar adar ve kanatlarıyla çamuru yelpazeleyerek Osiris'i canlandırır (And 1962: 16). İsis bir şekilde Osiris'in çocuğunu olan Horus'u doğurur. Horus gidip Set ile savaşır, Set Horus'un gözünü çıkarır ama Horus en sonunda Set'i yenerek gözünü geri alır ve babası Osiris'e sunarak onu böyle canlandırır. Horus Osiris'i diriltirken bir söylemde bulunur, Osiris sen gittin, ama geri geldin; uyudun, ama uyandırıldın; öldün ama şimdi yeniden yaşıyorsun (Eliade 2007: 123). Bu söylem bir şekilde günümüzde de seyirlik oyunlarda ölüleri canlandırmak için âlim kişilerin yaptığı dualarla ya da emirlerle benzerlik gösterir.

Dionisos da diğer tanrılar gibi acı bir ölüm, sonra mutlu bir diriliş, törenlerde yas ve sevinç unsurlarını bir arada bulunduran yapıya sahiptir. Zeus'un çocuğudur, babasını taklit ederek onun gibi bir kral olmuştur ancak yüzleri beyaza boyalı Titan'lar onu aynada kendini seyredirken öldürürler. Kendini korumak için Zeus, Vronus, aslan, at, yılan ve boğa biçimlerine girer ancak boğa olduğu zaman öldürülür. Bazen de keçi olarak temsil edilir. Titan'lar onu yakalayıp bıçaklarıyla parçalara bölerler (And 1962: 21).

Verilen örnekler üzerinde dikkat çeken nokta; coğrafi olarak yakınlık, toplumların inanışları arasında benzerlik oluşmasına ve bir zenginleşmeye yol açmasıdır. Tanrıların özelliklerine bakıldığında, genel olarak bolluk ve bereket verme ya da üreme işlerini yerine getiren yapıları olduğu görülür. Ayrıca bir takım entrikalar yüzünden öldürülmüşler ancak bazı kişilerin yardımıyla tekrar hayata döndürülmüşlerdir. Bu da mevsimsel değişimlerin simgesel olarak anlatımı şeklinde yorumlanmıştır.

Aynı zamanda dikkat çeken bir diğer nokta da doğan çocuklardan bir tanesinin, babasız olması ve bereket simgesi olan nar tanesinden dünyaya geldiğine inanılmasıdır. Hayvan kılığına girme ya da bir hayvan tarafından öldürülme de dikkat çekicidir. Bu ortak noktalar zamanla birer dini uygulamaya, oradan da birer şenliğe dönüşmüşlerdir. Bu yönüyle anlatılan mitolojik hikâyelerin, köy seyirlik oyunları üzerinde etkisi açıkça ortadadır.

Tanrıların ölüp dirilmesinden sonra bir de Türk'lerin ilk dinlerinden kabul edilen Şamanizm'de, şamanın ölüp dirilmesi konusu incelenmelidir. Şamanizm Türklerin inanç sistemlerine ve yaşam şartlarına etki eden en büyük unsurlardan birisidir. Şaman adayının şamanlığa erişmesi için geçirdiği aşamalardan birisi de şamanın ölmesi ve tekrar dünyaya gelmesidir. Şaman olmaya aday kişiler için "Hastalıklı" ifadesi kullanılır. Hastalık belirtisi birçok kez erginlenme ritüelinin hemen ardından görülür. Seçilmişin çektiği acılar her açıdan erginlenme işkencelerini andırır, erginleme ayinlerinde olduğu gibi aday cinlerin elinde can verir ve hastalık cinleri tarafından kesildiğini, parçalandığını görür. Bu parçalama işlemi çeşitli şekillerde yapılır ve en sonunda taze etle kaplanan vücut şaman olmak için hazırdır. Zaten şaman otacı özelliğini bu şekilde kazanır (Eliade 2009: 21). Eskinin yok edilmesi ve yerine yeninin gelmesinin simgelendiği bu durum bir ölüp dirilme örneğidir. Eski, yaşlı, durgun, kısır kışın geçişi ve yeni, taze, genç baharın gelişi gibi şaman adayı da bir arınma yaşar. Ayrıca bu yolda kendisine yardımcı olan ve ona bir takım bilgiler veren yaşlı şaman vardır (Eliade 2009: 22).

Şamanların ölmesi ve dirilmesi konusunda dikkat çekici noktalardan bir tanesi, ölmenin ve dirilmenin bambaşka bir kişi doğurmasıdır. Bu yeni benlik artık birçok özelliğe sahip ilk halinden daha güçlü, daha becerikli ve daha canlıdır. Ayrıca yanında bulunan ve ona yol gösteren, ölüp dirilmesine ya da ölüp dirildikten sonra şamanlığı öğrenmesine yardımcı olan yaşlı şamanda oyunlarda gördüğümüz,

hocaların, yaşlıların, bilginlerin eski şekli gibi görünmektedir. Yani günümüzde oynanan oyunlarda ölüyü diriltten ve ona yol gösteren hocaların, imamların, aksakallıların ilk görünümünün şamanlar olduğunu söylenebilir.

Şamanizm'in etkisini bu motifte olduğu gibi diğer oyunların içinde de görmek mümkündür. Özellikle ak-kara karşıtlığının işlenmesinde ve bazı oyun kişilerinde şamanlık etkisi bulunabilir, çoğunlukla eli kamçılı, yüzü ve elleri siyaha boyalı Arap figüründe ve yaptığı kötülüklerde, aldatmalarda Erlik'in kötü güçlerinin bir yansımasını görebiliriz. Post giyerek canlandırılacak hayvanını kimliğine bürünme giysilerin üzerine çanların takılması, gürültü yaparak bereketi yok eden kötü ruhların kovulması, şamanlık etkisini göstermektedir (Ünlü 2006: 66).

Genel olarak bu iki kaynaktan beslenen ölme dirilme motifli oyunların belli bir ilerleyişi mevcuttur. Metin And'ın Profesör Murrey'den aktarmasına göre bu yapının içinde geçtiği durumla beraber törenlerde şu sıra izlenir;

Agon veya yarışma, çatışma.

Pathos, ölüm, acı çekme.

Haberci, pathos göz önünde olmayınca bunu bir haberci dile getirir

Threnos veya yas tutma, ağıt.

Anagrosis, tanıma ve tanrısama. Ölenin parçalarının canlanması (And 1962: 9).

Bu yapı içerisinde bazı değişiklikler ya da eksiklikler olsa da seyirlik oyunlarda da bu sırayı görmek mümkündür. O yüzden oyunların içeriklerinde gidişatın bu yönde olması ve işlerin sırayla ilerlemesi aslında ritüel yönden bir düzenin varlığını gösterir.

Türkiye'de bu konunun işlendiği, çeşitli isimlerle anılan birçok oyun olmasına rağmen Balıkesir'de bu motifin görüldüğü tek bir oyun vardır; deve oyunu. Deve oyununda, devenin bir süre koşturulması ve daha sonrasında hastalanıp yatıp kalması olarak anlatılan durum aslında ölme dirilmenin başlangıcıdır. Devenin koşturulması, halkı korkutması, onların üzerine gitmesindeki hareketliliği önemlidir ancak bir süre sonra devenin yorulması da onun artık yaşlandığını hatta eskidiğini, bu yüzden de bir yenilenmenin gerekli olduğunu bizlere gösterir. Deve yere yatıp garip sesler çıkararak, ölme durumunu canlandırır. Bu şekilde etraftakilerin ilgisini çeker.

Devenin başında duran deveci, bu durumdan üzüdür ve yakınmaya, koşturmaya bir çare aramaya başlar. Bu şekilde de bir nevi yas tutma durumu canlandırılır. Özellikle belirtmek gerekir ki devenin arkasında koşturan ve kadın kılığına girmiş olan erkeklerin de devecinin bu çabalarına ortak olduğu ve yakılan ağıta, bağırarak ya da ellerindeki sopa, çan gibi aletleri kullanarak katkı sağladıkları söylenebilir.

Bu durum bir süre devam eder, yani yokluk dönemi ya da ölümle birlikte gelen durgunluk, kış başlar. Bu sırada devenin arkasında gezen Araplar, ellerindeki çanları çalarak devenin etrafında koştururlar, bu koşturmaca sırasında deveci etraftan yardım ister. Arapların bu koşturması, Şaman'ın gürültü yaparak kötü ruhları dağıtmasıyla ve bereketi yeniden geri getirmek istemesiyle bağdaştırılabilir. Tabi daha sonra seyircilerin arasından bulunan bir hoca ya da iyileştirici kişi devenin başına gelerek dualar okur. Bu dualar sayesinde deve tekrar hayata döner ve ölürken çıkardığı seslerin benzerini çıkararak ayağa kalkar. Bu şekilde de yenilenmiş, taze bir hayat başlamış olur. Daha sonra bu durumu kutlamak için oyuncular bir şenlik ortamı kurarlar ve deve tekrar oyunun başındaki gibi koşmaya devam eder.

Deve oyunundaki bu ölme dirilme motifinin bazı yerlerde farklılık gösterdiğinden söz edilmişti. Bu farklılık şudur; deve yatıp kaldıktan sonra deveci, devenin aslında ölmediği, hamile olduğunu ve doğurmak üzere olduğunu söyler. Burada dikkat edilmesi gereken bir nokta, doğacak yavrunun babasının var olup olmadığı, eğer varsa da hangi deve olduğunun bilinmez olmasıdır, yani doğan yavru bir nevi babasız dünyaya gelir. Ayrıca doğum olayı başlı başına bir bolluk bereket göstergesidir. Yeni bir bireyin, dünyaya gelmesi tekrardan canlanmanın ve bu şekilde de yenilenmenin yani ölüp dirilmenin asıl amacının göstergesidir. Doğum olduktan sonra da develer, deveci ve yanındakiler bir düğün, şenlik düzenlerler bu şekilde kutlama törenini de gerçekleştirmiş olurlar.

Devenin canlanması için bazen etraftan, izleyicilerin arasından bahşiş toplama ya da bir nesnenin bulunup getirilmesi durumu mevcuttur. Bunu da ölen tanrılarını tekrar hayata döndürmek için adanan bir adak ya da kurban olarak görmek mümkündür. Ölen Osiris'in canlanması için kullanılan göz, İştâr'ın Temmuz'u kurtarmak için yer altına inmeden önce kutsal suyla yıkanması da bir nevi hazırlık ve bununla birlikte kurban olarak düşünülebilir. Diğer yandan Şaman'ın görevlerinden bir tanesinin, kötü ruhları kovmak amacıyla, kanlı ya da kansız kurban vermesi, adak adaması olduğu bilinmektedir. Buradaki kötü ruhların kovulup devenin tekrar

canlandırılması için de Şamanlık görevini üstlenen, iyileştirici kişiye para verilir. Bu para kötülüğü yok edip tekrar bolluk ve bereketin gelmesini sağlayacaktır.

Anlatılan bu benzerliklerle birlikte ölüp dirilme motifinin deve oyunu içindeki yeri gösterilmek istenmiştir. Ancak şunu da söylemek gerekir ki şu anda Balıkesir’de oynanan deve oyunu, bolluk ve bereket için icra edilmediğinden bu özelliklerin ne anlama geldiği, oyuncular ve izleyiciler tarafından bilinmemektedir. Bilmeyerek de yapsalar genellikle bayramlarda ve düğünlerde oynanan bu oyun, oyun zamanı olarak bu özel günlerin seçilmesiyle, bolluk ve bereketi ister istemez temsil eder.

## **2. Kız Kaçırma Motifi**

### **Motifin Görüldüğü Oyunlar:** Deve Oyunu, Çift Sürme/Pamuk Ekme

Kız kaçırma motifi köy seyirlik oyunlarında önemli bir yere sahiptir. Özellikle günümüz yaşam şartları, köylünün hayatı göz önüne alındığında evliliği gerçekleştirmenin yollarından bir tanesi de kız kaçırarak evliliğidir. Ancak oyunlarda bu motifin yer alması, kız kaçırmanın evlenmek amacıyla yapılmasından önceye dayandırılır. Bu motifin oluşumunun bir de tarihi yanı mevcuttur. Bunu da göz önüne alarak kız kaçırma motifini, iki yönden incelemek gerekecektir. İlki mitolojik ya da tarihsel boyut, ikincisi ise günümüz köy şartlarında gerçekleştirilen reel boyut.

Balıkesir köy seyirlik oyunları içinde bu motifin iki oyunda bulunduğu belirlenmiştir. Bu oyunlar, deve oyunu ve pamuk ekme/çift sürme adıyla anılırlar. Bunların içinde yer alan kız kaçırma anı, genellikle köylü için normal olan yani reel hayatta başlarına gelen evlilik amacıyla yapılan kız kaçırmanın taklididir. Daha önce de söylendiği gibi oyunlar şu anda mitolojik yapısı için değil çoğunlukla eğlence amacıyla oynanmaktadır. Hâlbuki kız kaçırma motifi, canlıların yaşamıyla ilgili ve bolluk bereketi simgeleyen bir yapıya sahiptir. Bu motifin tarihi geçmişi ile ilgili Metin And şu mitolojik hikâyeyi örnek gösterir; kız kaçırma konusu bolluk, tarım törenleriyle ilintisini görmek için buğday tanrıçası Demeter ile kızı Kore’nin yaşadıklarına göz atmak gerekir. Kore kaçırılır ve Demeter bu durumdan dolayı karalar bağlayıp yas tutar. Demeter bu yas dönemi içinde Kral Keleos’un tek oğluna bakıcılık eder. Onu ateşe atıp ölümsüzleştirmeye kalkışır. Kral Demeter için bir tapınak inşa ettirir, çünkü Kore kaçırıldığından beri tarlalarda sap bitmez, saban işe yaramaz olmuştur insanlar açlıktan kırılmaya başlar. Zeus işe müdahale eder ve

Pluto'ya Kore'yi serbest bırakmasını yeryüzüne tekrar göndermesini söyler, Pluto Kore'ye nar yedirir ve bunu yiyince yer altına bağlanır böylece yılın üçte birini yer altında geriye kalan zamanları yer üstünde annesiyle geçirir. Kore annesi Demeter'le buluşunca yağmurlar yağmaya ve ekin bitmeye başlar (And 1962: 60). Görüldüğü gibi mitolojik olan bu hikâyede, kızın kaçırılması kıtlığın ve yokluğun gelişine neden olurken, kızın geri gelmesi tekrar bolluk ve bereketi getirir. Ayrıca kızın yılın üçte biri yer altında olması demek, hayati faaliyetlerin bu süre zarfında yavaşlaması hatta durması manasına gelir ki bu da bizlere kış mevsimini hatırlatır. Kızın geri geldiği zamanlar yağmurların yağması ve ekinlerin olmaya başlamasıyla beraber artık baharın dünyaya geldiğini anlaşılabilir. Kız kaçırma motifinin tarihi kısmı, bu hikâyede görüldüğü gibi aslında bir bolluk bereket simgesidir. Oyunların içerisinde de bu durumun yer alması, anlatılan mitolojik olayın temsil edilmesi ya da canlandırılmasıdır. Kız kaçırma seyirciler tarafından sevinçle yapılan bir olaydır. Çiftleşme, dolayısıyla bereket ve çoğalma unsurudur, tohumun toprağa atılması gibi. Kaçırılan kız; üremenin, çoğalmanın, bereketin simgesidir. Doğanın canlanması, otların yeşermesi, tohumun tarlaya atılması mevsimle koşuttur. Bu dirilme canlanma ardından sevinci coşkuyu ve toplu yemeyi getiriyor, bu yemek kutlama için yapılıyor (Tekerek 2008: 121).

Tarihi yapı incelendiğinde kadın başlı başına bir bolluk bereket, doğurganlık ve üreme sembolü sayılmıştır. Mitolojik zamandan gelen Sarıkız, Artemis, Kybele, Hıristiyan Meryem Ana, Müslüman Fatma Ana hepsi birer kadın ve bolluk verdiği inanan kişilerdir. Zaten bulunan heykellerde kadınlık ve üreme belirten bölgelerinin yani memelerinin, kalçalarının çok sayıda ve büyük resmedilmesi de onların bereketinin birer simgesidir. Bir işe başlarken Fatma Ananın elinin değmesini istemek yapılan işin bereketinin artmasını temenni etmektir. Bu yönden bakıldığında, kadının kaçırılması bir yokluk, geri gelmesi ise bir bolluktur.

Köylü için bu durum tam manasıyla, mitolojik işlevi kapsamaz. Onlar kendi yaşamında yer etmiş olan, hayatlarının içinde bulunan ve bir evlenme türü olarak gördükleri kız kaçırma motifini oyunlarında canlandırdıklarını söyler. Bu bakımdan oyunların içinde yer alan kız kaçırma motifini, günümüz şartlarına göre değerlendirilmeye değerinde olacaktır. Kız kaçırmanın ne olduğunu Boratav şöyle açıklar; bu durum ekonomik düşüncelerle, kimi de başka sebeplerle, en çok kız tarafının engellenmesiyle ortaya çıkar. Delikanlı, daha önce kızla da anlaşarak ve



arkadaşlarının, yakınlarının yardımıyla olmazsa sadece kendi olanaklarıyla kaçıır (Boratav 1973: 207). Köylerde görülen kız kaçırma âdeti bu tanıma uymaktadır. Kız kaçırmanın nedenlerini sıralayacak olursak: ailelerin kızlarını vermek istememesi, birbirinin seven gençlerin, kız ailesinin kızlarını vermemesinden çekinmesi, başlık parasından kurtulmak istenmesi, düğün masraflarından kurtulmak istenmesi, nişanlı çiftlerin düğünü bekleyememesi, kızın kendiliğinden kaçması, genç kızın kandırılarak kaçırılması, kızın başka birine verilmesi üzerine kız kaçırma/oğlanın başka biriyle evlendirilmek istenmesi üzerine kızın kaçması, öç almak için kız kaçırarak, gençlerin evlenmek zorunda kalmaları, kıza ait bir eşyanın kaçırılmasıdır (Gönen 2011a: 53)

Kız kaçırma motifinin devamında oyunların içerisinde kızın geri gelmesi/getirilmesi ve bir evlilik durumu da canlandırılır. Bu yüzden evlilik mevzusunu da bu konunun içinde değerlendirmek gerekir. Evlilik başlı başına soyun devamı ve birlikte yeni bir hayat kurmak bakımından önemli kabul edilir. Özellikle ataerkil yapı içerisinde soyun yenilenmesi ve soyadının gelecek nesillere taşınması önemli bir unsurdur. Bu bakımdan oyunlarda yer alan kız kaçırma motifinin arkasından gelen evlilik de bir nevi yenilenme ve bolluk simgesidir.

Gelin güvey ve evlilik motifi verimlilik ve üremeye bağlı motiftir. Ürün bol ve verimli olması için yapılır. Türk köylüsü bunların verimlilik için olduğunu biliyor. Gelin güvey ve düğün gösterileri tarım kültürüdür. Birçok oyunda görülen düğün sahnesi canlandırılmasında ana kişi kadın kılığındaki erkeğin canlandığı gelindir. Gelin, bolluk, bereket ve üreme simgesidir (Artun 2008: 59). Türk köylüsü evlenmenin bir bereket olduğunu bilir ancak bunu günümüz şartları altında değerlendirerek yeni nesillerin oluşmasının bereketi olarak algılar. Özellikle Balıkesir’de bu motifi içeren oyunlarda evlilik tamamen günlük hayattaki gibi işlenir. Bu yönüyle de mitolojik ya da tarihsel yönden bir durumun farkındalığından söz etmek mümkün değildir.

Kız kaçırma motifinin Balıkesir’de görüldüğü oyunlardan ilki olan deve oyununda, bu motif genellikle devenin yere yatıp hastalandığı anda devenin kızlarından birinin kaçırılması şeklinde gerçekleşir. Devenin doğurduğu haberi gelince kızlar ve deveci, doğumu gerçekleştirmek için yavruyu çekmeye çalışırlar. Bu anda seyircilerden de yardım istenir ve birkaç genç gelerek deve yavrusunu çekmek yerine, kızları çekmeye başlar. Deveci de oğlanlara “Siz deveyi mi

doğurtuyorsunuz benim kızları mı?” diyerek bağırır. Bu sırada oğlanlardan bir tanesi kızın birini alıp götürür [Pamukçu]. Bazen de kızlar deveyi ayağa kaldırmak için hoca bulmaya gittiklerinde kaçırlırlar [Gaybular]. Her iki durumda da kızların kaçırlması ve daha sonrasında geri gelmesi ve bir şenlik vardır. Evlilik durumu bu oyun için söz konusu değildir. Evlilik yerine yeni doğan yavrunun ya da devenin tekrar hayata dönmesinin kutlandığı bir şenlik havası yaratılır. Bu sırada kızı kaçıran oğlanlar da şenliğe dâhil edilir.

Motifin görüldüğü diğer oyun olan pamuk ekme/çift sürme oyununda ise kız kaçırmaya mevzu çeşitli şekillerde yapılır. Tarlada çalışan çiftçiye yardıma gelen kızlar, tarla sahibi olduğunu iddia eden bir başka kişi tarafından çiftçiye kızıldığı için tarladan kaçırlır [Hamidiye]. Bunun dışında kızların kaçırlması işini bir insan yerine şeytan ya da cin denilen bir yaratık yapar, bu iş için kılık değiştiren bir kişi seçilir [Kayalar]. Kız kaçırmaya mevzusunda, oyunlarda kızları korumakla görevli olan bir bekçi de bulunabilir. Bu kişi kızları kaçırmaya gelen erkekleri elindeki sopayla döverek kovalar ancak kızlardan birinin kaçırlmasına engel olamaz [Mancılık, Kadıköy, Kayalar]. Kızların kaçırlması durumu mahkemeye de taşınabilir. Kızları korumakla görevli kişi, kızı kaçıran adamı yakalar ve orada bir mahkeme kurulur. Kızı kaçıran erkek onu sevdiğini ve bu yüzden kaçırdığını söyler, hâkim de evlendirilmelerine karar verir ve bir düğün kurulur [Kadıköy].

Kızların kaçırlmasından sonra evlilik yapılması deve oyunu için Hamidiye hariç bütün yerleşim yerlerinde vardır. Evlilik olmasa bile kızların kaçırlmasından sonra bir şenlik kurulması ise hem deve oyununun hem de pamuk ekme/çift sürme oyununun görüldüğü bütün yerleşim yerlerinde mevcuttur, bu yönüyle de oyunun amacı bir kutlamaya dönüşmüştür. Ayrıca motifin yer aldığı oyunlardan birisinin de ekme dikme yani tarım kültürüyle alakalı olması da yukarıda bahsedilen mitolojik anlatıların bir kalıntısı olabileceği görüşünü desteklemektedir. Köylü bunu eğlence için oynasa da oyunun içeriği anlatılarla uyum göstermektedir, bu da dikkate değer bir durumdur.

### **3. Kılık Değiştirme Motifi**

**Motifin Bulunduğu Oyunlar:** Deve Oyunu, Ayı Oyunu, Domuz Oyunu, Tilki Oyunu, Çift Sürme/Pamuk Ekme, Kız İsteme, Tosbağa Oyunu, Gogucu, Tülü Kabak, Değirmenci Oyunu, Osman Aga, Koca Arama, Su Dökme Oyunu.

Kılık deęiřtirme motifi köy seyirlik oyunları için vazgeçilmez bir unsurdur. Bu unsurun gelişimi de köy seyirlik oyunlarının tarihi yönünü ve uzandıęı, beslendięi kaynakları görmek için önemli bir motiftir. Burada genel olarak kılık deęiřtirme adlandırılan motif iki başlık altında incelenmiştir. Bunlardan ilki hayvan kılıęına girme, dięeri ise kadın kılıęına girme. Bu şekilde bir ayırım yaparak hem hayvanların oyunlarda canlandırılmasının nedenleri ve sonuçları, hem de köy seyirlik oyunlarında kadının yokluęunun nedenleri ve sonuçları incelenecektir.

### **3.1. Hayvan Kılıęına Girme/ Hayvan Benzetmesi**

Hayvan taklidi ya da hayvan kılıęına girme motifinin ortaya çıkışı için arařtırmacılar genel olarak üç ana kaynaktan bahsederler. Bunlar Şamanizm, av kültü ve Dionisos törenleri. Bu kaynakların içerięine bakıldıęında genel olarak, yapılan işe saygı duymak, daha çok verim almak, Tanrı olarak görülen nesneye yakın olmak ya da Tanrı'ya ulaşmak için insanların hayvan kılıęına girdięi görülmektedir. Bunların dışında köylünün günlük hayatında, birçok işinde kullandıęı hayvanların, oyunların içinde yer alması gayet doğaldır. Özellikle tarımda, hayvanın önemi büyüktür. Bu yüzden de oyunların içerisinde hayvan kılıęına girme durumu tarımsal oyunlarda daha net göze çarpar.

Dionisos için yapılan törenler hayvan benzetmesi için önemli bir kaynaktır. Zaten Dionisos'un öldürülmekten kaçtıęı sırada farklı hayvanların ve Tanrıların kılıęına girdięinden bahsedilmiřti. Bu yönüyle bakıldıęında törenlerde de insanların bu durumu canlandırmak için hayvan kılıęına girmesi olaęandır.

Dionisos'a tapanlar onunla beraber çarpışmak yenmek yolunda kendilerinden geçerek bu olaęanüstü varlıęa yaklaşmak, onun gücünden pay almak için böyle kılıklara giriyorlardı. Kendi deęil de başkası olmak gerçek dışı bir dünyada yaşamak için bedenlerini boyuyorlar, takma yüz takıyorlar, türlü gereçler kullanıyorlar, kadın kılıęına giriyorlar, kurban olan hayvanla sıkı sıkıya deęinebilmek için onun postunu giyiyorlardı, çanlar çalıyorlardı (And 1962: 67). Bu şekilde köy seyirlik oyunlarına yansıyan hayvan taklitlerinin bir nevi o hayvanla birlikte, istenilenlere ulařılması amaçlanmıştır.

Yunan mitolojisinin bu görünümünden sonra Türklerin en eski inançlarından olan ve kendi soylarının türediklerine inandıkları bir hayvanın kılıęına girmesi durumu göze çarpar. Buna genel olarak hayvan totemizmi denilmiştir, günümüzde

Anadolu'nun köy seyirlik oyunlarında ve danslarında bu inancın izlerini görmek mümkündür. Oyuncu ve seyirciler çoğu kez bu hayvanların anlamını bilmemektedirler. Köy seyirlik oyunlarında ve halk danslarının bir kısmında eski kutsal ayinlerden, totem ve ongun dönemlerinden kalma izler vardır (Düzgün 2002: 810). Bu totemizm zamanla kendisini av hayatında göstermeye başlayarak aslında kutsal sayılan hayvanların avlanması ve bu şekilde bir tapınma işi ortaya çıkmıştır. Frezer bu durumu iki şekilde açıklamıştır, birincisi hayvanlara tapıyorlar ve bunun için onları öldürmek ve yemek yasaktır. İkincisi zaten avladıkları ve yenildikleri için hayvanlara tapıyorlar. Yani totem hayvanın öldürülmesini yasaklayan totemizmden farklı olarak avcılık-balıkçılık inancı, avda başarı sağlamaya hizmet ediyordu (Pirverdioğlu 2003: 59). Kendi soyunun geldiğine inanılan hayvana olan tapınma, avlanan hayvanın yaşam hakkına saygı olarak geri döner ve en sonunda da daha bol, verimli yeni avların geçmesi için bazı ritüellere dönüşür. Yakut Türkleri, avlanan kürk hayvanını önemli bir misafir gibi ağırlardı. İhtiyar bir kadın hayvanın yüzüne yağ sürer ağzına bir parça yağ koyar ve ona yalvararak gelecekte de ev sahiplerini ziyaret etmesini diğer kardeşlerine de bu eve misafir gelmelerini tavsiye etmesini rica edermiş. Şor ve Sagay Türkleri avladıkları ayının derisini soydukları zaman sürekli ağlıyor, teessüfleniyor ve “Akramamız öldü” diyorlarmış. Avcılar yıl boyunca avlanana hayvanların bazı parçalarını büyük av töreni için saklarlar ve bu törende parçaları kullanarak hayvanlara yalvarırlar, diğer kardeşlerini de buraya getirmesini o gelenleri daha iyi ağırlayacaklarını söylerler. Bu törenlerde hayvan dansları yapılır kürk giymiş kadınlar tef eşliğinde hayvanların hareket ve seslerini taklit eder dans ederler (Pirverdioğlu 2003: 60). Görüldüğü gibi bir zamanlar öldürülmesi yasak olan, totem sayılan hayvanlar, zamanla yiyecek haline gelmişler ancak yine de kendilerine duyulan saygıyı kaybetmemişler hatta bolluk bereket için bir geçiş, bir araç olduğuna inanılmış ve bu yüzden de öldürülen hayvanlara gayet iyi davranılmıştır. Hayvan postu ve kılık değiştirme eski av adetlerinden kalma olup canlandırmalarda girilen kılıklar tarım ve hayvancılık gereksinmelerine uygun bir biçimde şekil değiştirerek günümüze gelmiştir. Önceleri av hayvanlarının benzetmeceleri yapılırken tarım dönemine geçince deve, at, köpek, eşek vb. benzetmecelerine geçildiğini görüyoruz (Artun 2008: 54). İşte hayvanın bu taklit süreci ve onu tanrısal olarak sayma, günümüz oyunlarında da ihtiyaçlar ya da dönem şartlarındaki değişime paralel olarak kendisine bir şekilde yerini bulmuştur.

Hayvan benzetmesine kaynaklık ettiği düşünölen bir diđer yön ise Şamanizm'dir. Şamanın doğumu ile ilgili ritüellere bakıldığında hayvanların önemli yer tuttuğunu görürüz. İnanışa göre ilk şaman Tanrı tarafından yaratılmıştır ama tanrılar onun kötölüğünü görünce güçlerini ciddi ölçüde kısıtlamışlardır. Buryatlara göre Tengriler kötü ruhların taşıdığı hastalığı ve ölüme karşı mücadele etmek üzere insanlığa bir şaman armağan etmeye karar vermişlerdir. Bunun üzerine kartalı göndermişlerdir. Kartal uykuya dalmış bir kadın görüp onunla ilişkiye girmiştir. Kadın bir oğlan çocuk dünyaya getirmiş ve o "İlk Şaman" olmuştur. Yakutlar da aynı inancı paylaşır, ama kartala üstün varlık, Ayık veya Ayık Toyon adı verilir ve Ayıg'ın çocukları Dünya Ağacı'nın dallarına konmuş kuş ruhlar olarak tasvir edilir. Ağacın en tepesinde ise çift başlı bir kartal bulunur (Eliade 2009: 23). Anlatıldığı gibi doğumunda bile bir hayvandan türeme mevcut olan şamanların, bu durumdan dolayı inanışları içerisinde hayvanlar tanrısal kabul edilmiştir. Bu ilk şamanın yaratılmasından başka, şaman olarak seçilen kişinin şamanlığa geçiş töreninde de kartal ögesi göze çarpar. Şamanın doğuşu esnasında demir tüylü ve çelik pençeli bir kartal karaçam ağacına konarak bir yumurta bırakır. Doğan kartal bebek şamanı hayvan anaları alarak cinlere bırakır (Çoruhlu 2011: 69).

Şamanın doğumundan sonra ya da şamanlığa geçişinden sonra insanların ihtiyaçlarını karşılamak için hayvanlardan yararlanır. Şaman elindeki malzemelerle bir taklit, benzetme yaparak izleyenleri hayvanların o anda var olduğuna ve orada olduklarına inandırır. Şaman çeşitli işleri gerçekleştirmek üzere esrik bir yolculuğa çıkmadan önce bir tören düzenlemek durumundadır. Bu esrik yolculuk esnasında göğe çıkılır ya da yeraltına inilir ve şamana kartal, ördek, kaz, kuş, geyik, at, ayı, kurt gibi çeşitli hayvanlar yardımcı olur. Şaman bunların yardımıyla ya da onların biçimine bürünerek gökyüzüne çıkıp tanrılardan, ruhlardan ya da Gök Tanrı'dan ya da Ülgen'den gerekli şeyleri alır ve insanların yardımına koşar, isteklerine çare bulur ve hastalıkları sağaltır. Bu hayvanlardan biri şamanın koruyucu ruhudur (Çoruhlu 2011: 72).

Şaman, yaşamının başlangıcından sonuna kadar hayvan kılığına girerek belli ayinler yapmaktadır. İşte köy seyirlik oyunlarında da bu hayvan benzetmesinin etkilerini görmek mümkündür. Şamanın kılık değiştirdiği hayvanların benzerleri günümüz oyunlarında da görölmektedir. Ancak tekrar belirtmekte yarar vardır ki bu hayvanların mitolojik öğeleri halk tarafından bilinmemektedir. Halk bu hayvanların

kılığına neden girildiğini ise günlük hayatta karşlarına çıkan veya tarımsal faaliyetlerde kullandıkları hayvanlardan etkilendiklerini söyleyerek cevaplamışlardır. İşte bu durum, oyunlardaki hayvan benzetmelerinin oluşmasındaki diğer bir unsurdur. Köylü günlük hayatında ulaşım, ekme dikme, koruma amacıyla kullandıkları hayvanları ve doğada gördüğü bir takım yabancı canlıları da oyunların içine sokmuştur. Bu hayvanların kılığına girerek de bir nevi günlük hayatlarını tekrar ederek, sahnede canlandırıp oyunlara renk katmışlardır.

Balıkesir’de oynanan birçok oyunda bu motifi görmek mümkündür. Hayvan kılığına girme motifinin bulunduğu oyunlar; deve oyunu, ayı oyunu, tosbağa oyunu, domuz oyunu, tilki oyunu, çift sürme/pamuk ekme oyunu, gogucu oyunu ve tülükabak oyunudur. Son iki oyun biraz daha esnaf benzetmesi özellikleri taşısa da kıyafetlerin malzemeleri ve görünüşleri bakımından birer hayvana benzeme söz konusudur.

En çok oynanan oyun olan deve oyununda deve kılığına girme işi genellikle iki kişinin üstüne örtülen çul, battaniye ve ölü bir hayvanın kafasının sopanın ucuna geçirilmesiyle oluşturulmuş bir başın gövdeye eklenmesiyle olur. Bu yönden deve kılığına girmek için fazla masraf ya da uğraşma söz konusu değildir. Ancak bazı yerleşim yerlerinde deve maketi uzun süreli kullanım için ahşaptan yapılır ve hazır durur [Mancılık, Mallica]. Deve motifi Türk kültüründe önemli bir yere sahiptir. Bu konuda Yaşar Çoruhlu şunlardan bahseder; deve Türk mitolojisinde Alp simgesi ya da bir ongunu. Özellikle buğra denilen erkek develer kahramanlar tarafından töz olarak kabul ediliyordu. Altaylı Kamlar’da savaş ilahı Kızagan Tengere’yi kırmızı yularlı erkek deve sırtında bir ilah olarak çağırırlardı. Kuça’da yeni yılda yapılan öküz at ve deve güreşleri, gelecek hakkınada hüküm vermek amacına dayanıyordu. Dede Korkut kitabında Bayındır Han’ın boğa ve buğrayı dövüştürmesi ve Karahanlılar’da devenin bir ongun olarak sayılması, devenin Türk tarihindeki yerini ortaya koymuştur (Çoruhlu 2011: 169). Ayrıca Bahaeddin Ögel devenin Türk mitolojisindeki yerini dokuz başlık altında incelemiş ve örnekler vermiştir. Burada devenin üremede, evlilikte, koruyucu ruh olarak insanların hayatlarında yer tuttuğundan bahseder (Ögel 2010: 538).

Köylüye deve benzetmesini neden yaptıkları sorulduğunda ise genellikle Balıkesir yöresinde eskiden kervanlarda bulunan develerin varlığından ve özellikle Arap kavimlerinden birkaç ailenin yöreye gelip yerleşmesinden etkilendiğinden

bahsedilir. Günümüzde oynanan deve oyunlarındaki deve belki de gerçekten köylünün söylediği bu nedenlerden dolayı sahnededir, ancak devenin ölmesi ve dirilmesi, üzerine çanlar takılması ya da arkasında gelen kişilerin ellerinde çanların bulunması ve bunlarla gürültü yapmaları, devenin başında duran kişinin ve arkasından gelen kişilerin kıyafetlerinde Şamanizm'e ait unsurların bulunması, ak kara çatışmasının kişilerin yüzlerini karaya boyayarak oluşturması göz önüne alındığında oyunun mitolojik kalıntıları bulunduğundan da söz edilmesi yerinde olacaktır.

Deve oyununun dışında sık oynanan oyunlardan birisi olan, ayı oyununda da bir hayvan benzetmesi görmek mümkündür. Oynanan bu oyun genel olarak ayı oynatıcılarının ayıya yaptırdığı hareketlerin taklidi üzerine kuruludur. Fakat bu hayvanın taklidinin de bir geçmişi ve köy seyirlik oyunlarına katkı sağlayan kaynakların içerisinde yeri mevcuttur. Türk destanlarında ayı ancak aptal ve kötü bir hayvan olarak yer alır. Bir Altay Türk destanında dendiği gibi öksüz bir çocuk bir ayının kızını alır ve kayın babası ile öğünür fakat az sonra ayı kendi damadını yiyor. Ayrıca bu hayvan yırtıcı bir hayvan olarak görülür, devlerin yolu üzerinde ayı, arslan ve yolbars bekçilik eder. Bir Baraba Türk destanında ise bir yiğit silkinerek altın yünlü ayı ile altın yünlü kurt donunda giriyor (Ögel 2010: 533). Ayrıca bazı Orta ve iç Asya'daki bazı Türk topluluklarında hala yaşayan tözler arasında ayı da vardı. Ayı için kullanılan sözcüklerin bir kısmı ata anlamına gelir. Başkurtlar gibi bazı Türk toplulukları ata saydıkları ayıdan türediklerine inanıyorlardı. Ayı elbiseleri şamanlar arasında makbuldü, ayının muhtelif kısımlarından alınana kemikler de şaman elbiseleri üzerine dikiliyordu. Şamanın göğze yaptığı yolculuk esnasında bazen ayı da bir yardımcı ruh olarak kullanılıyordu (Çoruhlu 2011: 162). Hem Şamanizm için hem de Türk boyları için önemli bir öğe olan ayı zamanla köy seyirlik oyunları içinde de kendine yer bulmuştur. Bu oyunlarda ayı, insan davranışlarını taklit etmekte bununla birlikte kimi zaman da insanların sırtını çiğneyerek hastalıkları iyileştirmektedir. Taklidi yapılan bu görüntülerin hepsi gerçek ayı oynatıcısının, ayısına yaptırdıklarından ibarettir. Balıkesir yöresinde oynanan ayı oyunları arasında bir unsur dikkat çekmektedir. Turfullar köyünde oynanan ayı oyununda, ayı kılığına giren kişinin bacaklarının arasından sarkıtılan iki top ya da kavunlar ayının cinsel organını temsil etmektedir. Bu da ayının üremesinin özellikle vurgulanmasıdır ki onun üremesi ve bolluk bereketin simgesi olarak yorumlanabilir. Ayı kılığına girmek

için eski bir çul ya da eski kıyafetler yeterlidir. Ayrıca kişinin kim olduğunu gizlemek için kafasına bir maske veyahut çuval geçirilir. Bazen de ayının daha büyük görünmesi için bu kıyafetin içine saman, ot doldurulur.

Hayvan benzetmelerinden bir tanesi de tilki oyunudur. Tilki oyunu Balıkesir’de üç yerde oynanan bu oyunda tilki kılığına giren bir kişinin köyde çobanların başına çok gelen bir hayvanın kaçırılması olayı canlandırılır. Tilki Türk tarihinde Altaylılar ve Yakutlar arasında töz olarak kabul edilmiştir. Ayrıca hilekâr ve kurnaz bir hayvan olarak tanınır. Şaman başlığında boncuklar, ipler ya da kuş tüylerinin yanı sıra tilki postunun da yer alması onun şaman törenlerde yer alan hayvanlardan birisi olduğunu göstermektedir. Çeşitli hikâye ve efsanelerde ise tilki avcuyu yer altına çeken ve onu yer altına götüren bir hayvan olarak gösterilir (Çoruhlu 2011: 181). Hem iyi hem kötü olarak anlatılan tilki günümüzde kötü bir hayvan olarak görünmektedir. Köy hayatında hayvanlara ve bazen insanlara zarar veren, korkulan, sevilmeyen bir hayvan olarak karşımıza çıkar.

Köy seyirlik oyunlarında tilki kılığına girmek için köyde bulunan malzemeler kullanılır ve oyunlarda ortak olarak dikkat çeken nokta tilkinin kuyruğunun üzerine bir yağ dökülüp yakılması ve böylece tilkinin kaçırılmasıdır. Bu da oyunda tilkiyi kaçırmak için kullanıldığı gibi belki de ateşin temizleme görevinden yararlanarak hayvanın kötü yanını gidermeye çalışmak olarak açıklanabilir. Ancak köylü bu tarz uygulamaları yalnızca gülmece unsurunu sağlamak amacıyla kullanır. Ayrıca bu oyunun içinde sadece dekor olarak kullanılan koyun ve köpek kılığına giren oyuncular da görürüz ki bunlar doğal köy hayatının getirdiği unsurlardır.

Hayvan kılığına girilen bir diğer oyun da tosbağa oyunudur. Bu oyun Balıkesir’de bir tek Gaybular köyünde tespit edilmiştir. Oyun köylünün kendince uydurduğu ama içinde cinsellik ve hayvan kılığına girme unsurlarının bulunduğu bir oyundur. Oyunda iki kişi sırtlarına ekmek hamuru karmak amacıyla kullanılan tekneleri geçirirler ve tarlanın ortasında çiftleşen iki tosbağayı canlandırırlar. Bu yönden üreme ve bereket sembollerini yorumlamak yerindedir. Hayvan olarak baktığımızda tosbağa/kaplumbağa kutlu bir hayvan sayılır. Dört ayağı mevsimlerin ilerleyişi, kabuğunun üzerindeki desen bir yıldız kümesini sol gözü güneşi sağ gözü ay’ı, uzun ömürlü ve sabırlı olmanın bir göstergesi olarak Türk mitolojisinde ve tarihinde yer bulur, ayrıca Göktürk döneminde haneden simgeciliği olarak da kullanılmıştır (Çoruhlu 2011: 172). Anlatıldığı üzere, bu sabır ve uzun yaşam özelliği



kaplumbağanın oyunlarda kullanılmasında etkili olmuş olabileceğini göz önünde bulundurmak gerekir.

Yine Gaybular köyünde tespit edilen domuz oyunu da bu tarz bir oyundur. Domuz hem Türk yaşayış biçimlerinde hem de İslam inancının etkisinden dolayı kötü sayılmış ve sevilmemiştir. Ölüp dirilme motifine kaynaklık eden, Adonis'in hikâyesinde başından geçen olaylarda yaban domuzu kılığına girmiş Ares tarafından öldürülmesi de kayda değerdir. Bu yüzden domuzun sadece Türkler için değil diğer uluslar tarafından da pek fazla sevilmediği görülmektedir. Altayların dularında geçen Gök kaban(yani yaban domuzu) en cinlerin en yamanı ve en kötüsüsün diyerek dinen de kötü bir ruh olarak görüldüğünü belirtmek gereklidir (Ögel 2010: 541). Oyunun yapısına bakıldığında da zaten domuzun bitkilere zarar vermesine ve onun kovalanmasına dayalı olduğu görülür. Bu yönden de sevilme mevzusu zarar verme özelliğine dayandırılabilir.

Hayvanlar, direkt olarak oyunların isimlerinde yer almasa da oyunların içeriklerinde hayvan benzetmelerine rastlanmıştır. Balıkesir'de çift sürme/pamuk ekme adı altında oynanan oyunun içinde sabana koşulan bir çift öküz ya da inek vardır. Bunlar iki kişinin belli kıyafetler giymesi ya da özel kıyafet giymeden günlük kıyafetleriyle yer alması şeklinde bulunur. Özellikle makineli tarıma geçmeden önce insan ve hayvan gücüne dayanan tarım zamanında büyükbaş hayvanlar tarlayı işlemede en çok kullanılan öğelerdi. Bu öğe köy seyirlik oyunlarında da yerini almıştır. Bahsedilen oyunda tarlasını ekip biçen çiftçi bir sabana iki büyükbaş hayvan bağlamış ve onlarla ekim işini canlandırır. Hayvanların gücünü bu şekilde kullanırlar. Oyunların içeriği tam olarak bu konuya dayansa da belli bir inanış ve geçmişte mevcuttur. Türklerde ata inancı olarak bazı boylar ineği ve öküzü benimserler. Ayrıca bir don değiştirme ya da destanlarda yer alan unsur olarak karşımıza çıkar (Ögel 2010: 536). Dede Korkut hikâyelerinde de boğa güç kuvvet ve yiğitlik simgesidir, aynı zamanda bir yer simgesi olarak karşımıza çıkar ve Alpliğe geçiş törenlerinde de boğa ya da büyükbaş bir hayvanla mücadelesi göze çarpar (Çoruhlu 2011: 168). Güçlü sayılması ve belli bir inanç sistemine oturması göz önüne alındığında hayvan kılığına girme mevzusunun içinde bu şekilde yer alması normal karşılanmalıdır.

Bazı oyunların içerisinde ise hayvansal davranışlar tam olarak karşılanmaz ancak bürünülen kıyafetlerin yapısı ve görünüm oyunlarda hayvan benzetmecesi

olduğunu bize göstermiştir. Metin And'ın da hayvan benzetmeleri başlığı altına aldığı ve Balıkesir'de karşılaşılan çıkan Tülükabak oyunu bunlardan bir tanesidir. Bir diğer oyunda Hamidiye köyünde kadınlar tarafından oynanan ve Tülükabak oyununa benzer olan Gogucu oyunudur. Tülü kelimesi Anadolu ağızlarında uzun tüylü güreşçi erkek deve, buhur ve adi devenin birleşmesinden doğan erkek deve, erkek davar, bir yaşındayken doğurmuş keçi, koyun, bir bucuk iki ay önce kırkılmış koyun, dağınık, kabarık, yünü kırkılmış koyun gibi anlamlara gelir. Kabak ise aslında tabaktır, deri işlerinde uğraşan kişilerin bu oyunu sergilemesinden dolayı tabak denilmiştir ancak halk bunu kabak olarak değiştirmiştir (Duymaz, Şahin 2010: 179).

Oyuncular bu terimlerle benzer olarak üzerlerine keçi ya da koyun derisi giyerler, ayaklarına ve başlarına bu deri parçalarından yapılmış olan çarıklar ve külahlar takarlar, ayrıca kıllardan bıyıklar yapılıır. Bu yönüyle oyun hayvansal öğelerin kullanılmasıyla bir hayvan kılığına girme durumu olarak karşımıza çıkar. Asıl olarak belli bir esnaf grubunun oynadığı oyun olması bakımından esnaf benzerlikleri konusu altında da bu oyun incelenecektir. Gogucu isimli oyunda kılık kıyafet olarak Tülükabak'la benzerlik gösterir ve içerik bakımından da iki oyun insanların korkutulup kovalanması üzerine kuruludur. Görünüşün korkutuculuğu açıktır, bu kılık değiştirme mevzusunda da sadece hayvanların yaptıkları hareketlerin değil başka amaçlar içinde kullanıldığını göstermek için önemli oyunlardır.

### **3.2. Kadın Kılığına Girme Motifi**

Kadın kılığına girme köy seyirlik oyunlarında sıkça rastlanan ve önemli bir motiftir. Bu değişimin temelleri insanlığın ilk çağlarına kadar dayanmakta ve zamanla Türk tiyatrosunu etkileyen kaynaklardan payını almıştır. Bu yönden bakıldığında bir erkeğin kadını canlandırması ya da kadının neden oyunların içinde yer almadığı sorusu bu motifin açıklanmasında yararlı olacaktır.

Kadınların Türk halkları arasında yeri geçmişten bugüne önemli değişimler yaşamıştır. İlk Türk boylarında Hakan'ın yanında yer alan kadın daha sonra siyasi ve coğrafi gelişmelerle toplumdaki yeri yavaş yavaş geriye kaymış günümüzde tekrar ön plana çıkmaya başlamıştır. Araştırmacılar genel olarak kadın kılığına girmenin nedenleri arasında birkaç unsuru saymışlardır. Bunlar; avcılık ve balıkçılık, Şamanizm ve İslam'ın etkileridir.

Eski toplumların yaşamlarında bir dönem olan avcılık ve balıkçılık zamanında, insanların verimli bir av geçirebilmesi önemli unsurlardan birisiydi. Ailelerinin ya da boylarının karınlarının doyması avcılarının bereketli bir av geçirmesine bağlı olduğu için bereketi bolluğu arttırmak için bazı ritüeller ve kurallar uygulanırdı. Avcı ve balıkçı toplumlarda ava hazırlık döneminde kadınlarla ilgili yasaklar tabular konuluyor ve bu durum av bitene kadar devam ediyordu. Amerika, Afrika ve Asya kıtalarında avcı balıkçı toplumların uyguladıkları bu tür tabulara çok sayıda örnek mevcuttur, Türklerde de bu durum göze çarpar. Kadınlar ritüel ve büyüsel açıdan temiz sayılmadıklarından dolayı onların tören ve ayinlere katılmaları yasaklanıyordu (Pirverdioğlu 2003: 61). Kadının ritüel açıdan temiz sayılmaması tanımıyla anlatılmak istenen kadınların ayın belli zamanlarında geçirdikleri regl dönemiyle bağlantısı olduğu düşünülmüştür. Bu dönemlerinde vücutlarının temiz olmaması onların ibadet etmelerini engeller, elbette ki o dönemin ibadetleri ya da ritüelleri şimdiki gibi değildir. Yapılan ritüeller genellikle hayvani ihtiyaçlar olarak görülen, yeme, barınma ve üreme üzerinedir. Bu yüzden de kadınların ritüellere belli dönemlerde alınmaması gayet normal kabul edilir.

Kadın kılığına girmenin bir nedeni olarak da Şamanizm'in etkilerinden bahsedilir. Çiğdem Kılıç'ın Ziya Gökalp'ten aktardığı şu bilgiler durumu anlamaya yardımcı olacaktır. Türk şamanlar sihir kuvvetiyle harikalar gösterebilmek için kendilerini kadına benzetmeye mecbur idiler. Kadın elbiseleri giyerler, saçlarını uzatırlar, seslerini inceltirler bıyık ve sakallarını tıraş ederler hatta gebe kalırlar çocuk doğururlardı. Ayrıca Ziya Gökalp Türk toplumlarının hem demokratik hem de feminist olduklarını ve bunun nedenlerinin de Şamanizm'deki bu durum olduğunu söyler. Ancak özellikle dikkat edilmesi gereken durum şudur ki burada ki benzerlik kadının görünmesinin yasak olduğundan değil, kadın kutsal olduğu içindir (Kılıç 2007: 13). Kadınların bu şekilde daha kutsal sayılmaları onların kılığına girmeyi tetiklemiştir ki bu şekilde de kadınlar daha saygın bir kimlik kazanmışlardır. Ayrıca şamanlara verilen isimlerin de seyirlik oyunlarla ilgili benzerlikler gösterdiği göz önüne alınırsa elbette ki bu durumun oyunların içeriğini etkilemiş olabileceğinden söz edebilir. Aynı kitapta toplumsal yapının değişimi ve dinin kadınlar üzerindeki etkisi üzerinde şöyle durulmuştur, Şamanist kültürde Türk kadınları önceleri savaşçı bir yapıya sahipken İslamiyet'in etkisiyle Osmanlı'da ve Batılılaşma döneminde değişen süreçte evinin kadını kocanın eşi gibi daha pasif statülere gerilemiştir. Hem

dini hem de geleneksel yapıdaki bu kısıtlı yaşamında çarşafsız sokağa çıkmaması, bir erkekle görüşmesi bile ayıp günah sayılırken sahneye çıkması olanaklı değildi, der (Kılıç 2007: 66).

Bugünkü duruma bakıldığında kadınlar kendi aralarında erkekler ise kendi aralarında oyunlar yapmaktadır. Erkeklerin oyunlarını bazen kadınlar izlese de yine oyunların içinde yer bulamamakta bu yüzden de oyunlarda erkekler kadın kılığına girmektedir. Yukarıda sayılan nedenlerden olabileceği gibi günümüzde kadınların oyunlarda yokluğunun nedenini erkeklerle birlikte bir iş yapmasının ayıp görülmesine ya da hoş karşılanmamasına bağlanılabilir.

Kadın kılığına girme meselesi erkekler için oyunlarda gayet normaldir. Erkekler bu kılığa girmek için birebir benzerlikle uğraşmazlar onlar için kadın kılığına girmek demek bir başörtüsü takıp ayağına bir şalvar giymek demektir. Makyaj yapmazlar, bıyıklar kesilmez, ortaoyunundaki gibi kadınsı hareketlerde bulunmaz daha kaba hatlı bir çizgiye sahiptir. Esinde bazı değişiklikler yapar ama bu işveli cilveli değildir. Ayağında eteği ve eteğin altından görünen pantolonu çorabı ayakkabısıyla o erkek olduğunu izleyenlere hissettirir (Kılıç 2007: 83). Erkeğin oyunda kadın kılığına girmesindeki amaç kadınların oyunlarda yokluğu ya da uzaklaştırılmasıdır. Bu şekilde de mecburen bu rolleri erkek üstlenir, kıyafetleri ya da gerekli makyaj ise hemen el altında bulunan malzemelerden seçilir.

Balıkesir’de bu motifin yer aldığı altı oyun tespit edilmiştir. Bunlar; çift sürme/pamuk ekme oyunu, deve oyunu, değirmenci oyunu, Osman Ağa oyunu, koca arama oyunu, kız isteme oyunudur.

Çift sürme/pamuk ekme oyununda kadın kılığına girmiş beş altı erkek görülür. Bu kişiler başlarına birer başörtü takmışlar ve birer şalvar giyerek kadın olmuşlardır. Yüzlerinde herhangi bir makyaj yoktur. Ellerindeki kazmalarla toprak çapalarlar. Bu yönüyle gayet basit bir kıyafet değişikliğiyle kadın olmuşlardır. Ancak oyuncular ve izleyiciler onların erkekliklerini duruşlarından ya da yüzlerinden anlayabilmektedir. Bu yönüyle tam bir benzerlik değil sadece bir siluet olarak vardılar.

Deve oyununda kadın kılığına girme durumunu farklı şekillerde görülmektedir. Devecinin kızlarını canlandıran erkeklerde klasik şekilde kılık değiştirirler başlarına bir başörtü ve bir şalvar onlar için yeterlidir. Bu oyunlarda

devecinin peşinden gelerek onun yaptıklarını yaparlar ve en sonunda köyün gençleri tarafından kaçırlırlar [Pamukçu, Mancılık, Gaybular].

Kadın kılığına girmenin diğer deve oyunlarından farklı olarak karşılaşılan durumlardan bir tanesi de devenin arkasından gelen gençlerin değişimidir. Bu kişiler başlarına beyaz başörtüsü bağlarlar ve şalvar giyerler. Ayrıca yüzlerini de soba isisiyle karaya boyarlar. Bunun yapılması ve devenin arkasından gelmeleri de onların aslında ak kara çatışmasını simgelediklerinin en güzel örneklerindedir. Elllerinde tuttıkları çanlar ya da sopalarla gürültüler çıkararak insanları korkutma ve devenin canlanmasına yardımcı olmaya çalışırlar [Doğanlar, Kadıköy, Kayalar, Dursunbey, Mallica, Gaybular, Karasukabaklar, Sarnıç, Kumköy, Gaybular, Mancılık]. Özellikle bu şekilde yapılan değişim Şamanizm'in ve Anadolu kültürünün etkilerini, uzantılarını görmek mümkündür.

Değirmenci oyununda ununu öğütmeye gelen kadın ve kızlarını vardır. Bu kişilerde basit yöntemlerle kadın kılığına girmişlerdir. Bu oyunda özellikle kızların değirmencinin oğlanlarına cilve yapması dikkate değerdir, çünkü bu oyunun sonunda kızlar, değirmencinin oğlanlarıyla evlenirler. Bu da aslında evliliği istediklerinin göstergesidir.

Osman Ağa oyunu için de bir erkek, kadın kılığına girmiştir. Başında örtüsü ayağında şalvarıyla benzerlik sağlanmıştır. Buradaki kadın kılığına giren kişi de Osman Ağa'yla atışırken cilveli hareketlerde bulunur ve bazı isteklerini yaptırmaya çalışır. Bu şekilde yapılan hareketler yine, birlikteliği sağlamak amacıyla yapılmış hareketlerdir

Koca arama oyununda oyuncu olarak ilk sahneye gelen kişilerin hepsi kadın kılığına girmişlerdir. Bir kadın ve iki kızı oyunu başlatır, bu kişilerde basit yöntemler kullanarak kadın kılığına girmişlerdir. Oyun boyunca karşılıklı söyleşmelerle karşılaşılır, burada kızların seslerinin bir erkek sesine göre daha ince olarak çıkarıldığı görülmüştür. Diğer oyunlara göre daha fazla söyleşme olduğu için de bu özellik Osman Ağa oyunu ile bir ayrıcalık kazanır.

Kız isteme oyununda farklı iki kadın tipi vardır. Bunlardan bir tanesi günlük bir köylü kadın kılığındaiken, diğeri şehirli ve daha absürt kıyafetler giymiştir. Bu kıyafetler bildiğimiz şalvar ve başörtüsü yerine etek, gömlek gibi daha modern kıyafetler ve boyalı saçlarla yapılan kılık değiştirmedir. Boyalı saçlar için mümkünse

peruk kullanılır eğer peruk yoksa evdeki renkli bir malzemeyle bu görüntü sağlanır. Kıyafetleri özellikle zıt renklerden seçilir ki görünüm olarak farklılık ortaya koyulabilsin. Ayrıca bu karaktere bürünen erkek, diğer kadın rollerine göre daha civelek ve daha konuşkandır, hatta sesi erkek oyuncularından daha çok çıkar baskın bir karakter görünümü çizer. Oyunda yaratılmak istenen çatışma bu sefer bir şehirli köylü ayrımıdır ki bu da gülmece unsurunun oluşmasını sağlar.

#### **4. Esnaf Benzetmeleri Motifi**

**Motifin Bulunduğu Oyunlar:** Tülü Kabak, Değirmenci Oyunu, Dış Doldurma Oyunu, Tosun Alma Oyunu, Demirci Oyunu, Halı Dokuma Oyunu, Doktor Oyunu, Berber Oyunu, Mahkeme Oyunu, Fırın Oyunu, Ağaç Budama Oyunu.

Köy seyirlik oyunları içinde genellikle eğlenme maksadıyla oynanan oyunların bir bölümü de esnafların canlandırılması üzerine kuruludur. Çeşitli meslek gruplarına ait özellikler oyunların içinde sergilenir ve oyunların isimlerini de etkilerler. Amaç bu meslek gruplarıyla ilgilenen kişilerin yaptıklarının kullanılarak yeni oyunlar çıkarılmasıdır. Bu oyunlarda o uğraşın araç ve gereçlerinde abartmalara başvurulur, kaba şakalar yapılarak bu iş alaya alınır. Özellikle köylü doktor, tüccar gibi yerine göre suçlamak istedikleri meslekte bu alayı arttırırlar (And 2007a: 207). Oyunlarda ilerleyiş genellikle esnaf grubuna ait kişinin izleyicilerle ya da diğer oyuncularla münasebetlerinin abartmaları yoluyla yapılır.

Balıkesir’de bu konuyla alakalı sayılabilecek on bir oyun vardır. Birkaç oyun dışında genellikle günlük hayatta görülebilecek ya da bir zamanlar köylünün günlük hayatında rast geldiği meslek gruplarına aittir. Balıkesir’de özellikle Tülü Kabak oyunu bu yöreye özgü olan ve belli inanışlar üzerine çıktığı için önemli ve ayrıcalıklı sayılabilecek bir oyundur.

Tülü Kabak oyunu debbağlık ya da dericilik denilen meslek grubuna ait olan kişilerin oynadığı ve yarattığı oyunlardan birisidir. Bu oyunun çıkışıyla alakalı iki inanış vardır. İlk inanışa göre bu oyun Yunan işgali sırasında dericilerin bu durumdan duydukları sıkıntı nedeniyle işledikleri derileri üzerlerine giyip onları korkutma yoluna gitmeleri üzerine çıkmış bir oyundur. Diğer inanışa göre ise fakir bir deri kalfasının düğününde ortaya çıkmıştır. Bu düğünde tabaklar düşünmüşler ve kendi meslekleriyle ilgili bir oyun oynamak istemişlerdir. Hayvan derilerini giyerek

bu oyunu icra etmeye başlamışlardır. Düğünlerde bir süre bu oyun oynanmış ama bir kadının korkudan çocuğunu düşürmesi üzerine düğünlerde oynamaktan vazgeçilmiş sadece Balıkesir'in kurtuluşu olan 6 Eylül kutlamalarında icra edilmeye başlanmıştır (Duymaz, Şahin 2010: 180). Oyunun esnaf benzetmesi olarak görülmesi bu nedenlerdendir. Dericilikle uğraşan esnaf grubu kendilerini simgeleyen, işleriyle alakalı öğeleri kullanarak bu oyunu oynamaları önemlidir. Oyunun amacı gülmece unsurunu oluşturmak değil bunun yerine izleyenleri korkutmak ve kaçırmak üzerine kuruludur. Bu yüzden de abartma unsuru diğer oyunlardaki gibi mesleğe ait unsurların abartılı kullanımı üzerine değil, tamamen kılık değiştirme üzerine kuruludur.

Esnaf benzetmeleriyle ilgili diğer oyun değirmenci oyunudur. Değirmencilik tarımsal üretime geçilmesinden bugüne kadar mutlaka hayatın bir kenarında duran ve eski mesleklerden bir tanesidir. Bu yönden oyunların içinde kendine yer bulması zor olmamıştır. Köylü hayatını etkileyen unsurları oyunların içine dâhil etmekte gayet başarılıdır. Bu oyun da onlardan birisidir ve bir değirmencinin un öğütmeye gelen kadınla evlenmesi üzerine kuruludur. Oyunda değirmenciye canlandıran kişinin kıyafetleri yaptığı mesleğe uygun olarak kullanılmıştır. Örneğin değirmencinin başında bir külâh ve kıyafetlerinde, yüzünde unlar vardır. Ayrıca oyun oynanırken değirmenci her mani söyledikten sonra değirmenini döndürür ve buğday öğütüyormuş gibi yaparak bir işi de canlandırmış olur. Oyunun sonunda etrafa un ya da buğday saçarak gitmesi de yaptığı işle alakalı olarak bir sevinç, bolluk göstergesidir.

Özellikle doktorların da oyunların içinde yer aldığı görülmüştür. Oyunlardan ikisi doktorluk mesleğiyle alakalı olup oyuncular üzerlerine geçirdikleri beyaz bir kıyafetle doktor oldukları izlenimi yaratırlar. Diş doldurma isimli oyunda doktor kılığına giren kişi hastaları tedavi eder ve en son tedavi ettiği kişinin ağzına un ya da kül üfler. Bir diğer oyun olan doktor oyununda köyde yaşayan insanları bedava muayene edeceğini söyler. Bu oyunda gülmeceyi sağlayan, doktor değil muayeneye gelen hasta rolündeki kişidir. Adam, cinsel organının kırık olduğunu belirtir, oyunun sonunda da pantolonunun içinden bir flüt çıkararak insanları eğlendirir. Bu tarz benzetme öğeleri oyunların içinde gülmece unsuru olarak yer almıştır ancak iyileştirme, tedavi etme gibi özelliklerin Şamanların birer yeteneği olduğu belirtilmişti. Bu yönden bir uzantı söz konusu olabilir mi diye düşünmek gerekir.

Hayvanları alıp satmayı iş olarak benimsemiş kişilere halk arasında cambaz ya da celep denilir. Bu mesleğin oyunlara yansımış halini tosun alma isimli oyunda görmek mümkündür. Köye hayvan almaya gelen bir cambaz, mal sahibiyle pazarlık yapıp anlaşmaya çalışır. Bu sırada hayvan kılığına girmiş olan kişilerin başlarına vurularak gülmece unsuru sağlanmış olur. Bu oyunda görülen hayvan ticareti yapan kişi özellikle hayvancılıkla uğraşan köyler için gündelik hayatın içinde kendini gösteren birisidir. Bu yönüyle de oyunların içine girmiş ve etkilerini göstermiştir.

Türklerin kutsal mesleklerinden sayılan demircilik de oyunlarda kendine yer bulmuştur. Demirci oyunu isimli oyunda bir usta ve bu ustanın çırağı vardır. Seyirciler arasından seçilen bir kişi de demircinin kullandığı körük olur. Demirci işini yaparken körüğün hava kaçırdığını söyler ve çırağından onu sıvamasını ister. Çıracak ellerini daha önceden karaya boyamıştır ve körük rolünü oynayan kişinin yüzüne sürerek gülmeceyi sağlar. Bu oyunda demircinin kullandığı aletlerin benzerleri oyunun içinde yer alır. Bu aletler birebir aynı olmasa da evde ya da köyde bulunan herhangi bir alet tarafından bu aletin yeri tutulabilir.

Halı dokuma oyunu da bu tarz oyunlardan birisidir. Halı dokuma köylerde insanların geçimini sağladığı bir iştir. Özellikle Balıkesir yöresinde bu meslek önemli bir geçim kaynağıdır. Oyunlarda yer almasının nedenlerinden birisi de budur. Halı dokuma işinde şiddet ve bu şiddetten doğan gülmece mevcuttur ama halı dokuma işini yapan kişi gerçekten halı dokuyor gibi görünür bu yönüyle de bir esnaf benzerliği göze çarpar.

Berber oyunu Türkiye çapında çokça bilinen ve köy seyirlik oyunları dendiğinde ilk akla gelen oyunlardan birisidir, böyle olunca Balıkesir’de de bu oyunla karşılaşmıştır. Berberlik mesleğinin abartmalar yoluyla gösterimi üzerine kuruludur. Berberin tıraş malzemelerini seçerken özellikle abartılı olan, araba fırçası, balta, tırpan gibi normal boyutlarından farklı olan aletler kullanılarak insanlar tıraş edilir ve bu şekilde bir gülmece unsuru sağlanır.

Mahkeme oyunu ise bir adli vakanın canlandırılmasından doğan ve bu şekilde de mübaşirinden hâkimine adliyede bulunan bütün meslek sahiplerinin bir şekilde canlandırıldığı oyundur. Oyunda bir hâkim, bir yazıcı, bir jandarma ya da mübaşir vardır. Birbirinden şikâyetçi olan kişilerin ifadeleri alınırken izleyiciler arasından seçilen bir kişi de daktilo görevi görür ve bu kişinin bacaklarına, yüzüne vurma



yoluyla seyircilerin gülmesi sağlanır. Aynı zamanda bu yazıyı yazarken de normal bir mahkeme görünümü verilmiş olur.

Fırın oyununda amaç oyunu bilmeyen bir kişinin çıplak bırakılması üzere kuruludur ancak bunu yaparken bir fırın yapılması durumu canlandırılır. Fırın yapmaya gelen bir usta ve çırağı temsili bir fırın inşa ederler. Bu fırını bir battaniyeden yaparlar ve çirak içeri girerek yanına da fırın sahibini alır. Fırını yakan çirak soyunmaya başladığını ve yanındakinin de soyunması gerektiğini söyler. Bu şekilde yanında duran kişiyi tamamen soyduktan sonra oyun biter. Köylerde kendi ekmeğini kendin yapmak gayet normal bir durumdur, bu yüzden fırın ustaları da köyde belli bir yer tutmaktadır ve bu şekilde oyunların içinde de yerini almıştır.

Ağaç budama oyunu genel olarak cinsel içerikleri olan ve eğitici özelliklere sahip bir oyundur ancak burada da ağaç kesme ve ağaçla uğraşan ormancılar, marangozlar canlandırılır. Ormana gelen iki kişi ağaç keserler ve o ağacı işlenecek hale getirmeye çalışırlar. Bunu yaparken de balta için bir sopa ya da çalı süpürgesi kullanılır. Ağacı budaklarından arındırmak için oyunculardan birisi kendisi bir hızarmış gibi davranır ve ağaç olarak yerde yatan kişinin üstünde bir ileri bir geri gider gelir. Bu şekilde ormancılık mesleğinin bir canlandırılmasını da burada görmek mümkündür.

## **5. Tarım Kültürüyle İlgili Motifler**

### **Motifin Bulunduğu Oyunlar: Pamuk Ekme/Çift Sürme**

Tarımsal benzerliklerin oyunlardaki yansımalarını iki yönden incelemekte yarar vardır. Öncelikle oyunlar içerisinde bulunan bazı yönler dayandığı temellerin tarihi yönünü göstermektedir. Diğer yandan köylü günlük hayatında yaptığı bir etkinlik olan ekme biçme işlerini eğlencelerinin içine koyarak bir şekilde canlandırmayı zenginleştirmiştir.

Ölüp dirilme motifini işlerken anlatılan mitolojik hikâyeler ve tanrısal özelliklerin çoğunun içinde tarımsal öğeler göze çarpıyordu. Tanrıların görevlerine bakıldığında genel olarak buğday tanrısı olarak kabul edildiği görülmüştür. Bu tarz ekme dikme işlerini en çok etkileyen unsurların başında Mısır tanrısı Osiris'in hikâyesi gelir. Bu hikâyede bulunan bazı unsurlar oyunların içindeki yerini hala korumaktadır ve açık şekilde görülmektedir. Osiris kardeşi tarafından bir sandığa konularak Nil nehrine atılmıştır. Daha sonra İsis bu sandığı bulmuş, açıp

kocası için ağlayıp gözyaşı dökmüştür. Daha sonra onu bir gemiye bindirerek oradan uzaklaştır. Typhon sandığı yaban domuzu avlarken bularak Osiris'i on dört parçaya ayırıp etrafa saçmıştır. İsis bu parçaları bularak tekrar birleştirmiş, bulamadıklarını ise topraktan yapmıştır (And 1962: 16). And'ın aktardığı bu durumda karşılaşılan bazı unsurlar dikkat çekicidir.

And, bir başka yazısında yurtdışında oynanan bu tarz oyunlarda gemi geçirme âdetinden bahsederken bunun bir bolluk töreni olduğundan söz ederek Yunanca gemi manasına gelen sözcüğün Almancada “saban” manasında kullanıldığına dikkat çeker ve bu oyunların kaynağının Anadolu olduğunu söyler (And 1974: 6). Bu benzerlikten yola çıkarak Anadolu'da oynanan oyunlarda kullanılan sabanın sadece tarımsal bir alet olmadığı daha eski bir durumun bugüne yansması olduğu şeklinde bir yorum yapılabilmektedir. Şunu da belirtmek gerekir ki sabanla iş yapma tarımın makineleşmeden önceki dönemleri için gayet normal bir durumdur. Bu ağır ve yorucu işi özellikle erkekler üstlenmişlerdir. Bu yönüyle de toprağı sabanla yarmak ve tohumu ekmek aslında sabana bir erkeklik organı görevi yüklemektedir. Toprak Ana ise bir rahim görevi görmektedir. Bu ekim dikim işinde Toprak Ana'yı kızdırmamak için adaklar adanır törenler düzenlenirdi (And 1962: 73). Makinelerin hayatımıza girmesiyle birlikte köylü de artık sabanı bırakmış sadece evlerinin bir köşesinde duran hatıra ya da bu tarz oyunlarda kullanılan bir malzeme olarak kalmıştır.

Geçmişteki durumuna bakıldığında Tanrı'ların ölmesi ve dirilmesi bu ekim dikim işinin içinde yer almasıyla beraber bolluğun yanında buğdayın hayat döngüsünü de temsil etmektedir. Ayrıca öldürülen tanrının parçalarının toprağı serpilmesi bir bolluk bereket sembolü olarak karşımıza çıkar bugün ise toprağı, bolluk getirmek için ya da oyunlarda ekilen malzemenin tohumunu simgelemek için kül atılmaktadır.

Günümüzde de köylünün hayatının büyük bir bölümünü oluşturan tarım faaliyetleri, oyunların içinde yer bulmuştur. Köylü bu oyunları eğlence maksadıyla düğünlerde ya da bayramlarda yapmaktadır. Bazı yörelerde bu iş özel günlere denk getirilir ve baharın gelişinin kutlanması şeklinde yorumlanır. Ancak Balıkesir ilinde oynanan oyunda bahar kutlaması gibi bir amaç yoktur, amaç düğün ve bayramlarda eğlence yapmaktır.

Balıkesir’de bu motifin işlendiği tek oyun genellikle iki isimle anılan pamuk ekme/çift sürme oyunudur. Oyun genel manada bir çiftçinin sabana koştığı iki öküzüyle birlikte köy meydanına gelmesiyle başlar ve burada çiftçi tarlayı sürer heybesindeki külleri tarlaya saçarak ekim işini yapar. Daha sonra kadın kılığına girmiş erkeklerin çapa yapıp ekini toplaması durumu canlandırılır. Bu sırada kızların kaçırılması, geri getirilmesi ve evlilik gibi sahneler canlandırılır. Yukarıda sayılan mitolojik öğelerin hepsinin bu oyun içinde yer aldığını görmek mümkündür. Ancak oyunu oynamadaki amaç bolluk bereket değildir. Köylü sabanı zaten kullanmaktadır, ayrıca kül atma işi de köyde en çok bulunan ve işe yaramayan bir madde olduğu için kullanıldığı gibi oyunun atalardan öğrenilmesinden kaynaklı bir gelenek olarak sürüp gitmektedir. Zaten köylüye sorulduğunda da maksatlarının oyun yapmak, eğlenmek, insanları güldürmek olduğu belirlenmiştir.

## **6. Dilsiz-Samıt-Lal Motifi**

**Motifin Bulunduğu Oyunlar:** Mafya Oyunu, Dilsiz Oyunu.

Bu motifin bulunduğu oyunların genel özelliği, bir elebaşının seçilmesi, o ne yaparsa ve nasıl komut verirse ötekilerin de söylenenleri yapmak zorunda olmasıdır. Bunlara genel olarak dilsiz oyunu denilir, samıt, lal gibi adlandırmaları da vardır (And 2007a: 280). Bu oyunların, özellikle bütün oyunların sonunda oynandığını, geceyi bitiren oyun olduğu ve her zaman oynanmadığı senede bir ya da iki defa oynandığı bilinmektedir.

Balıkesir’de genel olarak dilsiz oyunu olarak adlandırılmakla birlikte Pamukçu’da mafya oyunu olarak bilinir. İçerik olarak benzerdirler, oyunun isminin değişmesinin nedeni de oyuncuların giydikleri kıyafetlerdir. Bu oyun için bütün sohbetçiler değil, birkaç sohbetçi seçilir ve mafya, kabadayı kılığına girerler.

Oyunlarda bir ebe seçilir ve bu ebenin peşinden önceden belirlenen güzergâhta ilerlenir. Doğanlar köyünde ise seçilen ebe takip edilmek yerine onu yakalamaya çalışılır. Her ne kadar içerikte böyle bir değişim olsa da yine sessiz oynanır, kimse ses çıkarmaz eğer ki bu kuralı bozan kişi olursa cezalandırılır.

Oyunların en sonunda oynanması da aslında toplantılara katılan kişilerin birliğini göstermek ve çoğunluğun gücünü göstermek isterler. Ayrıca oyuncuların bu durumu kimseye söylememesi de belli bir gizlilik mevzusunu ortaya çıkarır. Bu gizli durum da bir nevi sohbetlere yeni giren kişiler için bir sınavdır, çünkü bu

toplantılarda yapılanlar sadece o toplantıda kalır, sohbet grubunda olmayan kişilere oyunlardan bahsedilmez.

## 7. Erotik Motifler

**Motifin Bulunduğu Oyunlar:** Fidan Satma, Sopa Oyunu, Hoppa Oyunu, Hibibim Oyunu, Ağaç Budama Oyunu, Ayı Oyunu, Doktor Oyunu.

Bundan önce işlenen motiflerin geneline bakıldığında bolluk ve bereketi vermek için birleşme, evlenme, üreme gibi unsurlarla karşılaşılmıştır. Bu unsurların genel olarak incelenmesi ve bu şekilde oyunlarda ki erotizmi ya da cinselliği direkt olarak gösteren durumların gösterilmesi gerekmektedir.

Erotizmi incelerken iki noktadan hareket etmek gerekir, ilki oyunların içinde erotik simgelerin bulunması ve amaç olarak oyunların erotizmi anlatması. İkinci unsurda amaç bir yandan bereket sağlamak olarak düşünülürken, gençlere de cinsel birleşimi öğretme, evliliğe hazırlama görevi de görmesidir.

Oyunların içeriğinde özellikle erkeklik organını temsil eden öğelerin bulunması, erotizmi yansıtmakla birlikte bereketi de göstermektedir. Aslıhan Ünlü'nün aktardığı mitolojik bir hikâye özellikle üremenin ya da erkeklik organının önemini vurgulamaktadır. Tanrıça, Attis adlı bir delikanlıya âşıktır başka biriyle evlendirilmek üzere olan Attis'in düğünü basılır ve Attis çıldırılarak kendini hadım etmesine neden olunur, onun hayalarından akan kanla toprak sulanır, bitkiler fişkırmaya başlar ve Attis bir çam ağacına dönüşür (Ünlü 2006: 65). Bu hikâyede cinsel organın kesilmesiyle birlikte, doğada bir canlanma ve uyanış olur. Bunu simgelemek için bazı yörelerde oyunlarda özellikle bolluk vermek amacıyla bu tarz görünümler mevcuttur.

Erkeklik organının (pahallus) geçmişte Dionisos törenlerinde eski oyuncular temsillerde bir phallus kuşanıyorlardı. Phallus bolluk getiren bir etken tılsım olduğu gibi kötücülü kovan bir etkisi de vardı. Osmanlı şenliklerinde de geçit alayında tıpkı Dionisos geçit alayında olduğu gibi erkeklik aygıtı geçirildiğini biliyoruz (And 1985: 70). Bu şekilde mitolojik hikâyelerden törenlere geçen erkeklik organı oyunların içinde de kendine yer bulmuştur. Ancak toplumda cinsellik algısının ayıp sayılması ve gösterilmesinin uygun bulunmaması nedeniyle uzun zaman bu törenlerde bozulmalar olmuş, bu yüzden de köy seyirlik oyunları içinde yer alan bu tür öğeler gülmecenin oluşmasını sağlamıştır. Nurhan Karadağ cinselliğin gizli sayılması ve

törenlerde bulunamamasını İslam'a bağlar ve onun etkisiyle gizlenen cinselliğin köylerde seyirlik oyunlarda ortaya çıkmasının ilginç olduğunu söyler (Karadağ 1978: 91). Seyirlik oyunlar içinde bu ögenin ortaya çıkması durumunu, Nurhan Tekerek, toplumsal ve cinsel baskıya karşı hicvedici bir motif olarak çiftleşme, sevişme ve phallos'un güncel oyunlara dâhil edildiğini bu şekilde bir motif olarak oyunlarda yer aldığı görüşündedir (Tekerek 2008: 133).

Oyunlarda görülen erkeklik organını göstermek için oyuncuların ellerinde bulunan sopa, tokmak gibi araçlar phallus görevini görürler. Birçok oyunlarda oyuncular bunları bacaklarının arasına sokarlar, phallus olduğunu belirtecek tavırlar takınırlar (And 1985: 70). Genellikle cinsel birleşimi taklit eder şekilde hareket eden oyuncular sopaların ucuna bazen başka malzemeler de takabilirler. Ayrıca bazen yuvarlak nesnelerin bacak arasına asılmasıyla da erkeklik organının bir parçası olan testisler gösterilir.

Balıkesir'de erotik öğelerin görüldüğü altı oyun bulunmuştur. Bu oyunların çoğu, köy toplantılarına yoğun ilgi gösterilen ve devam ettirilen Pamukçu kasabasındadır. Oyunlar genel olarak çiftleşmenin gösterildiği ve bununla eğlenildiği gülündüğü oyunlardır. Bu yerleşim yerinin dışında Turfullar köyünde oynanan ayı oyununda da bu öğeye rastlanmıştır.

Fidan satma oyununda köye gelen satıcının oyuncuların isteklerine göre fidan vereceğini söylemesi üzerine oyuncuların birer sayı söylemesiyle başlar. Oyunu bilmeyen kişiler bedava fidan olduğunu duyunca söyledikleri sayılarda abartılı davranabilir. Herkes istediği sayıyı bildirdikten sonra satıcı herkesin eğilmesini ister, bundan sonra satıcı herkese isteği sayı kadar fidanı cinsel birleşimi andıran hareketler yapar. Bu oyunda bariz bir cinsel organ görülmemekle birlikte, ağaç fidanının görünümü ve bunu vermek için satıcının insanların arkasına geçip cinsel birleşimi canlandırması birleşimin ve üremenin nasıl yapılacağını göstermek konusunda önemlidir. Ayrıca oyun sayesinde gençlere aç gözlü olmanın nelerle sonuçlanabileceğini göstermek amaçlanmıştır.

Sopa oyununda ise sohbetten seçilen iki gencin elleri ve ayakları bağlanarak çömeltir ve ellerine birer sopa vererek birbirlerinin kalçalarına sokmaları bu şekilde de karşıdakini devirip üstüne çıkmaları istenir. Özellikle bu oyunda gençlerin seçilmesi ve bir gayret sonucunda ödülün cinsel birleşim olması eğitimi ve

mücadeleyi ön plana çıkarır. Gençlerin ellerine verilen sopalar birer phallustur. Zaten sopaların sokulmak istendiği yerin kalça bölgesi olması da oyunun amacını açık bir şekilde ortaya koyar.

Hoppa oyunu ise hem bir beceri, yarışma oyunu, hem de cinsellikle cezalandırılmanın görüldüğü bir oyundur. Sohbetteki yaşlılardan birinin eliyle yerde yaptığı hareketi tekrar etmek üstüne kuruludur. Eğer ki yarışan gençler bunu başaramazsa yaşlı olan kişi gençlerin arkasına geçerek cinsel birleşim hareketleriyle, yerde eliyle yaptıklarının gencin üzerinde uygular. Bu şekilde de bir birleşim sahnesi karşımıza çıkar. Özellikle ustanın ara sıra “Ben yoruldu” deyip başka birisini ceza vermek için seçmesi de gülmeceye kaynaklık eder.

Hibibim oyunu cinselliğin en net görüldüğü ve bütün sohbetçileri kapsayan bir oyun olması nedeniyle gayet enteresan, dolu dolu bir oyundur. Sohbetçilerden bir kişi seçilerek bacaklarının arasına bağladığı ipin arasından bir oklava geçirir ve oklavanın ucuna yarım soğan takar. Bütün sohbetçiler yerde oturur, Hibibim’i taşıyan kişi sırayla kişilerin önüne gelerek sorar; “Bunun adı Hibibim, gözüne mi sürersin gönlünü mü yaparsın?” verilen cevaba göre ya soğan göze sürülür ya da gönlünü hoş etmek için Hibibim kalçalara sürülür. Oyunda özellikle sopanın bacakların arasına bağlanmasıyla ve sallanarak gezdirilmesiyle cinsellik sağlanır, aynı şekilde oyuncuların seçimiyle beraber bir ilişki canlandırılmasının yapılması da erotizmi ortaya çıkarır. Her ne kadar gülmecenin bol olduğu bir oyun olsa da sohbetlere katılan gençlerin bu şekilde bir tabloyu görüp öğrenmesi onlara evlilik hayatlarında yardımcı olmayı amaçlar.

Ağaç budama oyunu bir meslek taklidi gibi görünse de aslında oyunun içeriğinde cinsellik ve erotik öğeler bulunur. Bu oyun için seçilen genç bir kişi oduncular tarafından kesilir ve budanma işi yapılır. Bu budama işi yapılırken yere yatırılan gencin üzerinde bir oduncu hızar taklidi yapar ve yerde yatan kişinin üstünde ileri geri gidip gelir, ağacın üzerinde delikler açılır. Bu yapılan harekette cinsel birleşimin bir taklididir. Cinselliği belirten herhangi bir erkeklik organı yoktur, sadece cinsel birleşim taklidi yapılır.

Pamukçu’da oynanan bir diğer oyun da doktor oyunudur. Oyunda bir doktorun köylüyü tedavi etmesi sahnesi canlandırılır. Bu sırada son muayene edilen hasta cinsel aletinin kırık olduğunu söyleyip muayene olmak ister. Doktor buna

inanmaz belli bir inatlaşma ve söyleşme geçer. Hasta olan kişi pantolonunun içinden bir blok flüt çıkarır ve gülmece sağlar. Diğer oyunlarda olduğu gibi cinsel organ taklidi vardır, fakat bu sopa ya da tahta parçası değil bir blok flüttür ki bu da oyunların güncelliğini ortaya koyar. Cinsel organın görünümü burada erotikliğin göstergesidir, bunu köylü eğlenmek için yapmaktadır.

Turfullar köyünde oynanan ayı oyununda ayı kılığına giren kişinin kıyafetine ek olarak bacaklarının arasından sarkan iki kavun ya da yuvarlak malzemeler görünür ki bu da erkek cinsel organının bir parçası olan testisleri temsil eder. Bu temsille birlikte de ayının erkek olduğunu bu şekilde de cinsellik öğesinin oyunların içine katıldığı görülür. Oyunda bu şekilde bir yapının olması ayının üremesinin ve gücünün göstergesidir, onu yöneten ayıcının sözünü dinlemesi de ayı üzerinde bir yönetme gücü olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Oyunların içindeki motiflerin incelemelerinin yapıldığı bu bölümde belli başlıklar altında oyunların tarihi, dini, mitolojik yönleri gösterilmeye çalışıldı. Oyunların içindeki motifler genel olarak incelendiğinde, oyunların tarihinden kaynaklı olarak bir bolluk ve bereket ritüelinin tekrarı üzerine kurulu olduğu ve bu çatı altında çeşitlendiği görülmüştür.

Çeşitlenmelerin içinde birçok farklılık olmasına rağmen ortak noktada toplanmıştır. Balıkesir’de oynanan oyunlarda bu tarz ritüel kalıntılar mevcuttur fakat ne oyuncular, ne seyirciler bu yapılan icraatların nedenini bilmemekte ve araştırmamaktadır. Onlar oyunları bayramların, düğünlerin, asker uğurlamaların eğlencesi olarak görmektedirler ve bu amaçlar çerçevesinde icra etmektedirler. Amaç olarak edinilen oyunların neden, nasıl, ne zaman, nerede, kimler tarafından oynandığını göstererek yapılan işlerin tarihi incelenmek istenmiştir.

## SONUÇ

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının incelendiği bu çalışmada insanlık tarihinin en eski sanatlarından birisi olan tiyatronun köylerdeki uzantısı olan seyirlik oyunların Balıkesir ilindeki örneklerinin toplanması ve değerlendirilmesi yapılarak Türkiye'deki diğer oyunların içindeki yeri incelenmeye çalışmıştır.

Köy seyirlik oyunlarının genel özelliklerini içeren Balıkesir seyirlik oyunları çerçevesinde birçok oyun çeşitli yollarla derlenmiş ve düzene sokulmuştur. Türkiye'de yapılmış olan çalışmalar ve genel olarak tiyatronun özelde ise köy seyirlik oyunlarının içerisinde bulunan belli terimler hakkında bilgiler verilmiştir.

Oyunlar genel manada üç başlık altında toplanıp metinler verilmiştir. Bu sayede hangi oyunların var olduğu ve Türkiye'de hangi kategori içerisinde değerlendirilebileceği konusunda bir ortak nokta bulunmaya çalışılmıştır. Daha sonra yapılan motif incelemesiyle birlikte de oyunların derinine inilmeye çalışılmış ve neden bu oyunların oynandığı, geçmişinin nerelere dayandığı gösterilmek istenmiştir. Bu şekilde oyunların sadece bir eğlence değil, belli bir kültür, bilgi, gelenek ve görenek birikimi olduğu gösterilmek istenmiştir.

Köy seyirlik oyunları tarihi olarak uzun bir geçmişe sahip önemli kültürel değerlerden bir tanesidir. İnsanoğlunun ilk taklidinden günümüze kadar gelişen tiyatrodaki yerini almış ve araştırılmıştır. Bu zamana kadar birçok araştırmacı bu konu üzerinde çalışmalarda bulunmuş ve ortak özellikler çerçevesinde incelemeler yapmışlardır. Özellikle oyunların kaynakları çerçevesinde yapılan incelemeler sonucunda sadece Türkiye'de değil dünyada da oynanan bu tarz oyunların özellikle belli şenliklerde ya da karnavallarda sergilendiği görülmüştür. Bu şekilde de aslında insanoğlunun ortak noktalarından birisi olan kültürün her yerde bir şekilde geçerli olduğu sonucuna varılmıştır. Seyirlik oyunların ilk şekilleri genellikle belli ritüellerin gerçekleşmesi için yapılan etkinliklerken zamanla değişerek eğlence amacı gütmeye başlasa da içindeki mitolojik ve dini öğeleri koruyabilmişlerdir. Bu özellik bütün Türkiye'de göze çarpmaktadır hatta bazı bölgelerde özellikle eski hallerine uygun olarak ve bolluk bereket amacıyla oynanmaktadırlar.



Balıkesir’de seyirlik oyunların araştırılması aşamasında bütün köylere ya da yerleşim yerlerine gitme şansı olmamıştır, ancak yapılan incelemeler sonucunda farklı yerleşim yerlerinden en az birer köy ya da ilçe merkezine gidilerek derlemeler yapılmıştır. Bu araştırmalar sonucunda da oyunlar toplanıp bir araya getirilmiştir. Oyunların ortak noktaları eğlence amaçlı olmaları ve çoğunun dini bayramlarda oynanıyor olmasıdır. Ayrıca bu oyunlar kimi zaman düğünlerde de oynanmaktadır. Her hafta ya da ayın belli günlerinde toplanan, köylülerin oluşturdukları sohbet toplantılarında müzik ve halk oyunuyla birlikte en çok icra edilen tür olarak seyirlik oyunlarla karşılaşmıştır.

Oyunların içeriklerine bakıldığında hayvan taklitleri önceliklidir. İnceleme yapılan yerlerin neredeyse hepsinde rastlanan deve oyunu buna en iyi örnektir. Ayrıca yarışmaya dayalı olan ve kişilerin ya da grupların birbirini yenmesinin amaçlandığı oyunlarda önemli sayıya sahiptir. Özellikle sohbet toplantılarında bu tarz oyunlar oynanmaktadır. Aynı şekilde köylünün günlük hayatta karşılaştığı olayların ya da hayatlarından parçaların oyunların içine girdiği de görülmüştür. Bu da oyunların canlılığını ve devamlılığını göstermektedir.

Yerleşim yerlerinin birbirleri üzerindeki etkisi oyunlarda açıkça görülmektedir. Çoğu oyunun benzeri ya da ufak farklılıkları bulunan türleri komşu köylerde tespit edilebilmiştir bu da oyunların hangi yerleşim yerinden çıktığının bulunmasını zorlaştırmaktadır. Balya ilçesine bağlı olan köylerin çoğunda oyunların sayısı ve isimleri hatta oynanış şekilleri bile aynıdır.

Bu oyunların icra edildiği yerleşim yerleri genellikle şehirle çok fazla bağlantısı bulunmayan ve kitlesel iletişim araçlarının kültürü çok fazla etkilemediği yerlerdir. Bu duruma iki istisna da mevcuttur ki bunlardan birisi Balıkesir’e yarım saatlik mesafede olan Pamukçu kasabasıdır. Burada yapılan sohbet toplantılarında oynanan oyunlar Balıkesir yöresinde sayıca en büyük oranı oluşturmaktadır. Diğeri ise Dursunbey ilçesidir. Bu ilçede Barana adı verilen sohbet toplantıları yapılmaktadır, bir ilçe merkezinde yapılan bu toplantılarda oynanan seyirlik oyunlar uzun yıllardır bozulmadan günümüze ulaşabilmişlerdir. Ancak bu yerleşim yerlerinin dışındaki köyler genellikle dağ köyü diye tabir edilen yerlerdir. Bu yerleşim yerlerine kara yoluyla ulaşım genellikle okul servisleriyle sağlanır ve köylülerin çok fazla geliş gidişi olmamaktadır, bu sebepten ötürü de şehirle iletişim çok fazla değildir. Şehirle

olan bu iletişim kopukluğu da seyirlik oyunların hala icra edilmesinde önemli bir faktördür.

Seyirlik oyunların günümüze kadar gelmesinin bir diğer nedeni de bu oyunların usta çırak ilişkisi içerisinde ilerlemesidir. Balıkesir’de özellikle sohbet toplantılarında gençlerin eğitilmesi, yeni nesillerin bu tarz toplantılara davet edilip katılmasıyla birlikte gençler hem geleneğe hem oyunlara çıraklık etmektedirler. Ayrıca oyunların içinde bazı hiyerarşik uygulamalarda da gençlerin bulunduğu göze çarpmıştır, elbette ki bu gençler zamanla ustalığa doğru yol almaktadırlar. Bu tarz bir organizasyonun içinde bulunmak insanlara köy içinde başka bir kimlik verdiği için oyunlarda yer almak önemli bir durum sayılmaktadır.

Balıkesir köy seyirlik oyunlarının oynanışında genel bir çerçeve mevcuttur, bunun dışında yapılanlar genel olarak doğaçlama üzerine kuruludur. Bu doğaçlama yeteneği zamanla kazanılan ve sergilenen bir yetenektir. O yüzden de oyunların metinlerinin içinde geçen konuşmalar net bir şekilde belli değildir. Oyunların içindeki maniler, türküler ise net bir şekilde kayıt altına alınabilmiştir çünkü bunlar değişmeyen sabit yapıdadırlar.

Balıkesir köy seyirlik oyunlarında inceleme yapılan yerleşim yerlerinde dikkat çekici noktalardan birisi de kadın oyunlarının azlığıdır. Toplamda toplanan oyunlardan sadece iki tanesi kadınların icrasına dayanır. Oyunların erkeklerin egemenliğinde olması dikkat çekici bir durumdur. Oynanan iki oyundan bir tanesi olan “Gogucu” şu anda oynanmamaktadır, diğer oyun olan “Yüzük Oyunu” ise zaman zaman oynanır. Bu durumun oluşmasında, genel çerçevede söylenen kadının tiyatrodaki yokluğu ile ilgili nedenler sayılabilir. Balıkesir’de kadınlar kendi aralarında oyun oynamasalar da izleyicilerin arasında yer alırlar. Çoğu oyun bütün köylü tarafından izlenir, kadın, erkek, çocuk hepsi bir aradadır. Sadece cinsel oyunların oynandığı zamanlarda seyirci de sadece erkektir.

Balıkesir’deki köy seyirlik oyunlarının icrası eskiye göre azalmıştır. Bunda en çok televizyonun bir eğlence aracı olarak her tarafa yayılmış olması gösterilebilir. Köylü artık eğlence yapmak yerine eğlence izlemeyi tercih etmektedir. Bu oyunların icrasının azalmasının bir diğer nedeni de köyden kente olan göçtür. Köylerde yaşayanlar genellikle yaşlılardır ve onların da bu oyunları icra edecek güçleri pek fazla kalmamıştır, bu yüzden de oyunlar unutulmaya başlanmış hatta bazı yerlerde

yok olmuşlardır. Bu tür yerleşim yerlerinde sadece oyunları hatırlayan kişiler kalmıştır artık onlar da oyunları tekrardan icra etmeyi becerememektedir. Oyunların devamlı olarak oynandığı birkaç yerleşim yeri kalmıştır, ancak daha eski zamanlardan kalan oyunları bilen kişiler diğer yerleşim yerlerinde de mevcuttur. Bu konuyla alakalı olarak, çalışmamızı yaparken bir geleneğin devamlılığının sağlanmasına katkıda bulunulduğunu da belirtmek gerekir. Pamukçu kasabesindeki sohbet toplantıları yaklaşık üç senedir yapılmamaktayken bizim isteğimiz üzerine bu toplantılar tekrar başlamış ve bu zamana kadar süregelmiştir. Oyunlar açısından önemli bir gelişme olan bu durum bizim için mutluluk veren ve çalışmanın işe yaradığını gösteren önemli bir unsurdur.

## KAYNAK KİŞİLER LİSTESİ

1)

Adı: Ramazan

Soyadı: Aslantaş

Doğum Tarihi: 1955

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Bigadiç- Turfullar.

2)

Adı: Bayram

Soyadı: Mancır

Doğum Tarihi: 1970

Tahsili: Lise Mezunu

Yerleşim Yeri: Dursunbey- Sarnıç

3)

Adı: Halil

Soyadı: Erkek

Doğum Tarihi: 1943

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Dursunbey

4)

Adı: Hüseyin

Soyadı: Güçlü

Doğum Tarihi: 1964

Tahsili: Ortaokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Balıkesir- Kutludüğün.

5)

Adı: Erdoğan

Soyadı: Kabacıođlu

Dođum Tarihi: 1940

Tahsili: İlkokul Terk

Yerleşim Yeri: Balıkesir- Merkez

6)

Adı: Mehmet

Soyadı: Daşçı

Dođum Tarihi: 1971

Tahsili: İlköđretim Mezunu

Yerleşim Yeri: Sındırgı- Alakır

7)

Adı: Ali İhssan

Soyadı: Başol

Dođum Tarihi 1952:

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Balya- Mancılık

8)

Adı: Mehmet

Soyadı: Dođan

Dođum Tarihi: 1943

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Balya- Dođanlar

9)

Adı: İbrahim

Soyadı: Kocabaş

Doğum Tarihi: 1933

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Balya- Doğanlar.

10)

Adı: Vasfi

Soyadı: Yıldırım

Doğum Tarihi: 1933

Tahsili: İlkokul

Yerleşim Yeri: Balya- Doğanlar

11)

Adı: Önder

Soyadı: Dağlı

Doğum Tarihi: 1961

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Balya- Kayalar

12)

Adı: Himmet

Soyadı: Kırac

Doğum Tarihi: 1934

Tahsili: Tahsili Yok

Yerleşim Yeri: Gönen-Kumköy

13)

Adı: Rasim

Soyadı: Eren

Doğum Tarihi: 1932

Tahsili: Tahsili Yok

Yerleşim Yeri: Gönen- Karasukabaklar

14)

Adı: Feyzullah

Soyadı: Eren

Doğum Tarihi: 1951

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Gönen- Gaybular

15)

Adı: Ali

Soyadı: Çöteli

Doğum Tarihi: 1937

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Gönen- Gaybular

16)

Adı: Mehmet

Soyadı: Karagöz

Doğum Tarihi: 1948

Tahsili: Lise Mezunu

Yerleşim Yeri: Balya- Danışment

17)

Adı: Halil

Soyadı: Eren

Doğum Tarihi: 1931

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Gönen- Kadıköy

18)

Adı: Alibey

Soyadı: Kudar

Doğum Tarihi: 1932

Tahsili: Köy Enstitüsü Mezunu

Yerleşim Yeri: Edremit- Tahtakuşlar

19)

Adı: Birol

Soyadı: Karabodur

Doğum Tarihi: 1977

Tahsili: Lise Mezunu

Yerleşim Yeri: Sındırgı- Karakaya

20)

Adı: Aydın

Soyadı: Karagöz

Doğum Tarihi: 1967

Tahsili: Üniversite Mezunu

Yerleşim Yeri: Balıkesir- Pamukçu



21)

Adı: Mehmet

Soyadı: Durmaz

Doğum Tarihi: 1957

Tahsili: Üniversite Mezunu

Yerleşim Yeri: Bigadiç- Hamidiye.

22)

Adı: Abdullah

Soyadı: Çetin

Doğum Tarihi: 1937

Tahsili: İlkokul Mezunu

Yerleşim Yeri: Bigadiç- Hamidiye

## EKLER



Resim 1. Emzik Öpme Oyunu (Mallica)



Resim 2. Yıldız Görme Oyunu (Mallica)



Resim 3. Yandım Oyunu (Mallica)



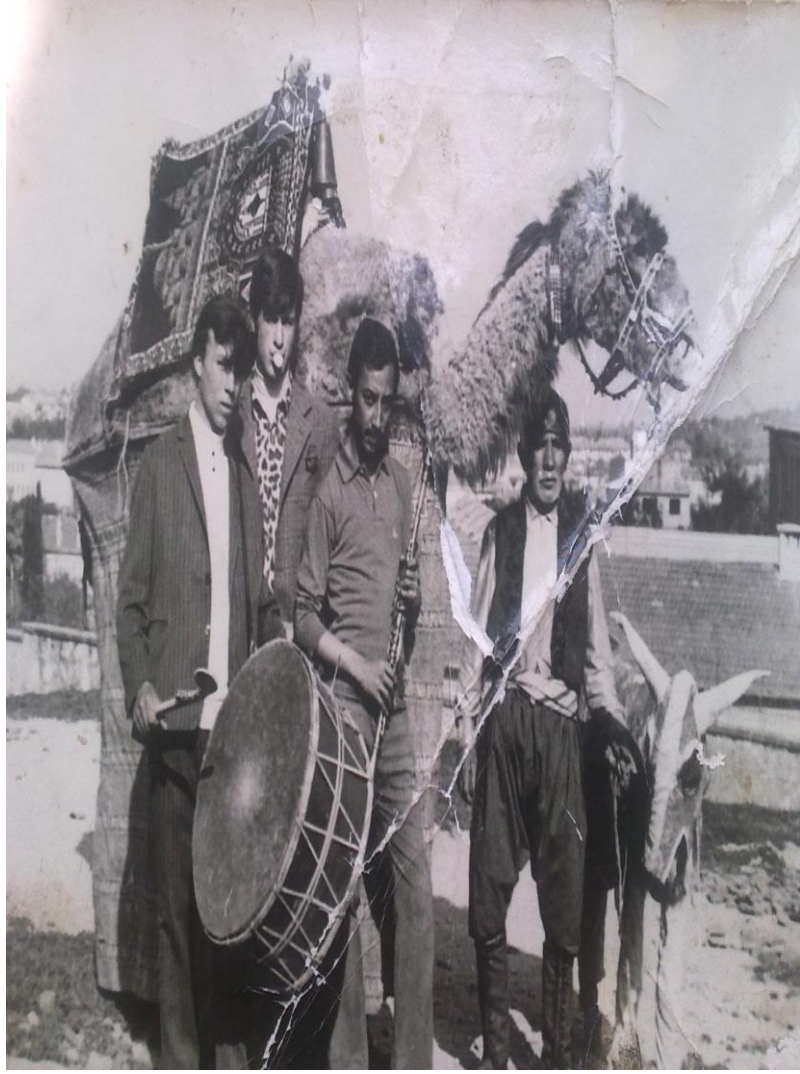
Resim 4. Yattı Kalktı Oyunu (Mallica)



Resim 5. Tülükabak Oyunu (Balıkesir)

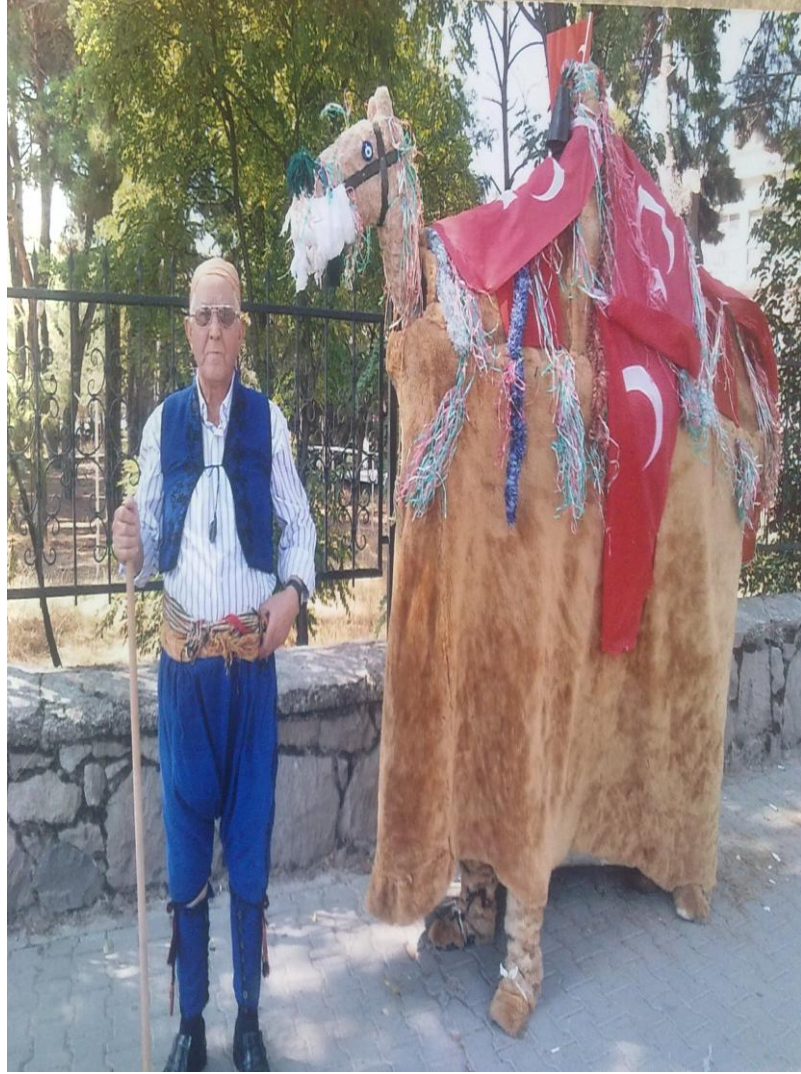


Resim 6. Tülükabak Oyunu (Balıkesir)



Resim 7. Deve Oyunu 1975 (Balıkesir)





Resim 8. Deve Oyunu (Balıkesir)



Resim 9. Deve Başı ve Arap (Mallica)



Resim 10. Deve Oyunu (Mallica)



Resim 11. Köy Odası (Turfullar)



Resim 12. Mahkeme Oyunu (Pamukçu)



Resim 13. Deve Oyunu (Pamukçu)



Resim 14. Mafya Oyunu (Pamukçu)



Resim 15. Kız İsteme Oyunu (Pamukçu)





Resim 16. Fasıl Oyunu (Pamukçu)

## KAYNAKÇA

- Akı, Niyazi. (1989), **Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi**, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Akman, Mehmet. (2006), “Balıkesir Yöresinde Ahilikten Kalma Tören ve Uygulamalar”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- And, Metin. (1961), “3. Selim Çağının Seyirlik Oyunları”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 6 S. 143, Haziran, s. 2407–2408.
- And, Metin. (1962), **Dionisos ve Anadolu Köylüsü**, İstanbul: Elif Yayınları.
- And, Metin. (1965), “Köylerde Kukla ve Kuklacılık”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 9, S. 191, Haziran, s. 3762–3764.
- And, Metin. (1966), “Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları Üzerine”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 10, S. 199, Şubat, s. 3994–3997.
- And, Metin. (1967), “Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları III”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 220, Kasım, s. 4577–4579.
- And, Metin. (1968a), “Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları IV”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 229, Ağustos, s. 5022–5024.
- And, Metin. (1968b), “Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları V”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 231, Ekim, s. 5098–5099.
- And, Metin. (1969), “Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları VI”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 237, Nisan, s. 5268–5270.
- And, Metin. (1970), **100 Soruda Türk Tiyatrosu**, İstanbul: Gerçek Yayınevi

- And, Metin. (1974), “Dramatik Köylü Gösterilerinin Ritüel Niteliği”, **Türk Folklor Araştırmaları Yıllığı Belleten**, s. 1–11.
- And, Metin. (1985), **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul: İnkılap Yayınevi
- And, Metin. (1992), **Türk Tiyatro Tarihi**, İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, Metin. (2007a), **Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, Metin. (2007b), **Ritüelden Drama Kerbela-Muharrem-Ta’ziye**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles. (2006), **Poetika**, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Artun, Erman. (1987), “Tekirdağ Köy Seyirlik Oyunları”, **3. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri**, Ankara, s. 29–39.
- Artun, Erman. (1993), **Cemal Ritüeli ve Balkanlardaki Varyantları**, Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Artun, Erman. (1996), “Köy Seyirlik Oyunlarındaki Düğünlerde Gelin Güvey Motifinde Eski Kültür İzleri”, **3. Milletlerarası Türk Halk Edebiyatı ve Folkloru Kongresi Bildirileri**, Ankara, s. 86–93.
- Artun, Erman. (2004), “Köy Seyirlik Oyunları Kültürel Mirasının Müzelenmesi”, **Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi Sempozyum Bildirileri**, Ankara, s. 147–151.
- Artun, Erman. (2008), **Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları**, İstanbul: Kitabevi.
- Şafak Aydın, Demet. (2010), “Balıkesir’de Bir Köy Seyirlik Oyunu: Tülü Kabak”, **4. Halk Kültürü Araştırmaları Sempozyumu**, Antalya.
- Baba, Mustafa Okan. (2001), **Halk Edebiyatı ve Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: Güldağ Yayın Dağıtım.

- Bayrı, Halit. (1938), “Dursunbey’de Kış Sohbetleri”, **Halk Bilgisi Haberleri**, S. 78, Nisan, s. 121–125.
- Boratav, Pertev Naili. (1973), **100 Soruda Türk Halk Edebiyatı**, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Çağmlar, Zekiye. (2002), “Sivas Yöresi Köy Seyirlik Oyunlarında Halk Bilimsel Öğeler ve Cinsellik”, **Halk Kültüründe Sivas’ın Yeri Kongresi Bildirileri**, s. 1–15.
- Üçöz Çebi, Mehtap.(2006), “Günümüze Kadar Gelmiş Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çıblak, Nilgün. (2005), “Köy Seyirlik Oyunlarının Korunması Üzerine Tasarım Denemesi”, **Halk Kültürlerini Koruma-Yaşatma ve Geleceğe Aktarma Uluslararası Sempozyumu Bildirileri**, Kocaeli, s. 175–185.
- Çobanoğlu, Özkul. (2010), **Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş**, Ankara, Akçağ.
- Çoruhlu, Yaşar. (2011), **Türk Mitolojisinin Ana Hatları**, İstanbul: Kabalıcı.
- Dağlıoğlu, Hikmet Turhan. (1935), “Sohbetler ve Gezekler”, **Halk Bilgisi Haberleri**, S. 45, Şubat, s. 214–215.
- Dağlıoğlu, Hikmet Turhan. (1936), “Balıkesir’in Tarihi Hikâyesi Tülükabak”, **Kaynak Dergisi**, S. 40, s. 128–130.
- Dramatik Köylü Oyunları Erkek Oyunları, (1995), **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 12, s. 149–156.
- Dramatik Köylü Oyunları Kız Oyunları, (1995), **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 12, s. 157–163.
- Duymaz, Ali, Halil İbrahim Şahin. (2010), “Balıkesir Çevresinde Hayvan Benzetmesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları”, **Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, C. 13, S. 23, Haziran, s. 171–185.

- Düzgün, Dilaver. (1994), “Erzurum Köy Seyirlik Oyunları”, Yayımlanmış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.
- Düzgün, Dilaver. (1999), **Erzurum Köy Seyirlik Oyunları**, Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Düzgün, Dilaver. (2002), “ Geleneksel Türk Tiyatrosu”, **Türkler**, C. 15, s. 801–819.
- Ekici, Metin. (2011), **Somut Olmayan Kültürel Miras: Barana Dursunbey-Balıkesir**, İzmir: Egetan Basımevi.
- Elçin, Şükrü. (1961), “Tüccar Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 7, S. 147, Ekim, s. 2528–2530.
- Elçin, Şükrü. (1991), **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Ankara: Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Eliade, Mircea. (2007), **Dinsel İnanlar ve Düşünceler Tarihi Taş Devrinden Eleusis Mysteria’larına**, İstanbul: Kabalcı.
- Eliade, Mircea. (2009), **Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi Muhammed’den Reform Çağına**, İstanbul: Kabalcı.
- Eren, İsmail. (1965), “Bosna ve Hersek’te Hacılar Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 9, S. 193, Ağustos, s. 3825–3827.
- Esslin, Martin. (1996), **Dram Sanatının Alanı Dram Sanatının Göstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratılır**, İstanbul: 1996.
- Fuat, Memet. (1984), **Tiyatro Tarihi**, İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Gönen, Sinan. (2011a), **Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları**, Konya: Kömen.
- Gönen, Sinan. (2011b), “Türk Kültüründe Kız Kaçırarak Evliliğin Köy Seyirlik Oyunlarındaki İzleri”, **Türkiyat Araştırmaları**, S. 29, s. 45–55.

- Günay, Abdullah. (2003), “Ahilikte Mesleki ve Sosyal Dayanışma”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gür, Mehmet Hilmi, (1968), “EğİN’de Yüzük Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 223, Şubat, s. 4662–4663.
- Hamamcı, Sami. (1968), “Şarkışla’da Yüzük Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 229, Ağustos, s. 5040–5042.
- Huizinga, Johan. (2010), **Homo Ludens**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İçyar, Cem. (2011), “Köy Seyirlik Oyunlar Ortaoyunu ve Commedia Dell’Arte Oyunlarının İlişkilerinin İncelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.
- İnan, Abdülkadir. (1986), **Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar**, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Kaplan, Orhan. (1996), “Erzurum Köy Seyirlik Oyunlarında Müzik Ögesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kara, Ömer Tuğrul. (2010), “Dramanın İlk Uygulayıcıları: Türk Şamanları”, **Turkish Studies**, S. 5, Spring, s. 1180–1191.
- Karadağ, Nurhan. (1978), **Köy Seyirlik Oyunları**, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Kazmaz, Süleyman. (1950), **Köy Tiyatrosu**, Ankara: Ulus Basımevi.
- Kılıç, Çiğdem. (2007), **Geleneksel Türk Tiyatrosunda Zenneler**, İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Mutlu, Mustafa. (1974), “Yapraklı’da Oyun Çıkarma”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 15, S. 301, Ağustos, s. 7052–7053.

- Mutlu, Mustafa. (1975), “Köy Seyirlik Oyunlarında Yüz Yakma”, **Türk Folklor Araştırmaları**, S. 312, Temmuz, s. 7363.
- Nutku, Özdemir. (2001), **Dram Sanatı Tiyatroya Giriş**, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Oğuzer, Şeyda. (1973), “Çumra’nın Fethiye Köyünde Kaynanam Cadı Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 14, S. 285, Nisan, s. 6621.
- Ögel, Bahaeddin. (2010), **Türk Mitolojisi**, C. 2, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Özbaş, Hasan. (1968), “Yüzük Oyunu”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 11, S. 225, Nisan, s. 4729–4731.
- Özdemir, Nebi. (2001), “Bilim ve Teknolojideki Gelişmelerin Köy Seyirlik Oyunlarına Etkisi”, **Milli Folklor**, S. 51, Güz, s. 119–129.
- Özdemir, Nebi. (2005), **Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü**, Ankara: Akçağ.
- Özdiñçer, Ferruh. (2011), “Anadolu Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı.
- Özhan, Mevlüt. (1992), “Kadınlar Arasında Oynanan Dramatik Seyirlik Oyunlarda İşlenen Konular”, **IV. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri**, Ankara, s. 187–197.
- Özhan, Mevlüt. (1997), “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, **V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri**, Ankara, s. 292–313.
- Pirverdioğlu, Ahmet.(2003), “Türk Halk Tiyatrolarının Gelişme Evreleri”, **Milli Folklor**, S. 60, Kış, s. 57–72.

- Sadık, Enver. (1930), “Gazi Ayıntap’ta Gece Eğlenceleri”, **Halk Bilgisi Haberleri**, S. 7, Mayıs, s. 113–117.
- Sağlam, Tülin. (2008), “Halk Tiyatrosunda Göstergelerin Dönüşümü”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 25, s. 7–20.
- Sarı, Ergün. (1972), “Ulusal Tiyatronun Oluşumunda Seyirlik Köylü Oyunlarının Yeri ve Önemi”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 14, S. 271, Şubat, s. 6211–6212.
- Sevinç, Emil. (1973), “Yozgat’ın Sarıkaya Beldesinde Erkekler Arası Düğün Oyunları”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 14, S. 282, Nisan, s. 6532.
- Soyyanmaz, Hakkı. (1971), “Deveci, Leblebici, Arap Oyunları ve Sünnet Düğünleri”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 13, S. 269, Aralık, s. 6163–6165.
- Şeker, Bahattin. (1967), “Erzincan’da Saya Gezme Geleneği”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 10, S. 213, Nisan, s. 4383–4385.
- Şener, Sevda. (1975), “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 6, s. 23–48.
- Şener, Sevda. (1997), **Hayatın Kırılma Noktası Dram Sanatı**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Şengül, Abdullah. (2001), **Türk Drama Geleneği ve Tarihi Oyunlarımız**, Ankara: Afyon Kocatepe Üniversitesi Yayınları.
- Şengül, Abdullah. (2002), “Türk Drama Geleneği”, **Türkler**, C. 4, s. 267–276.
- Tecer, Ahmet Kutsi. (1940), **Köylü Temsilleri**, Ankara: Çığır Mecmuası Neşriyat.
- Tecer, Ahmet Kutsi. (1975), “Köylü Temsilleri”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 6, s. 7–22.
- Tekerek, Nurhan. (2006), “Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitime”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 22, s. 47–72.



- Tekerek, Nurhan. (2007), “Köy Seyirlik Oyunları, Seyirlik Uygulamalarıyla 51 Yıllık Bir Amatör Topluluk: Ankara Deneme Sahnesi ve Uygulamalarından İki Örnek: Bozkır Dirliği ve Gerçek Kavga”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 24, s. 67–124.
- Tekerek, Nurhan. (2008), **Köy Seyirlik Oyunları**, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Tuğrul Mehmet. (1978b), “Mahmutgazi Köyünden Derlenmiş Oyunlar–2”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 18, S. 348, Temmuz, s. 8387–8390.
- Tuğrul, Mehmet. (1978a), “Mahmutgazi Köyünden Derlenmiş Oyunlar–1”, **Türk Folklor Araştırmaları**, C. 18, S. 347, Haziran, s. 8353–8355.
- Tuncel, Bedrettin. (1938), **Tiyatro Tarihi**, İstanbul: Devlet Basımevi.
- Türk Dil Kurumu. (1982), **Türkçe Sözlük**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türkmen, Fikret, Pınar Fedakâr. (2009), “Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komiğine Bağlı Mizahi Unsurlar”, **Milli Folklor**, S. 82, Yaz, s. 98–109.
- Ünlü, Aslıhan. (2006), **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Ankara: Aşina Kitaplar.
- Ünlü, Aslıhan. (2007), “Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, S. 24, s. 27–41.