

**T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI  
DOKTORA TEZİ**

**ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ GÖSTERİ  
DANSLARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİNDE YÖNTEM  
ÖNERİSİ VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ**

**Hazırlayan  
Ferruh ÖZDİNÇER**

**Danışman  
Yrd.Doç. Dr. Selda ERGÜN**

**İZMİR-2011**

## YEMİN METNİ

*Doktora Tezi* olarak sunduđum “Anadolu Ky Seyirlik Oyunlarının Gsteri Danslarına Dnřtrlmesinde Yntem nerisi ve Bir Uygulama rneđi” adlı alıřmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dřecek bir yardıma bařvurmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin bibliyografyada gsterilenlerden oluřtuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

28/07/2011

Ferruh ZDİNER

## TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 5.../8.../2011 tarih ve 17...sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 30...maddesine göre Sahne Sanatları Anabilim Dalı Doktora öğrencisi Ferruh ÖZDİNÇER'in "Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği" konulu tezi incelenmiş ve aday 12.../8.../2011 tarihinde, saat 11.00' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 1.30... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ...olduğuna oy...ile karar verildi.

**BAŞKAN**

Yrd. Doç. Dr. SELDA ERGÜN

**ÜYE**

Prof. Dr. MURAT TUNALI

**ÜYE**

Prof. Dr. GÜLBİZ AKTEPEL

**ÜYE**

Doç. Dr. SELDA KULAK YERDEKİ

**ÜYE**

Prof. Dr. FAHRETTİN YILMAZ

## YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No:                      Konu Kodu:                      Üniv. Kodu:

Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

**Tez/Proje Yazarının**

**Soyadı:** ÖZDİNÇER                      **Adı:** Ferruh

**Tezin/Projenin Türkçe Adı:** Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği

**Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı:** Developing a Method For Transforming Anatolian Theatrical Village Plays In To Theatrical Stage Dances and a Simple Play

**Tezin/Projenin Yapıldığı**

**Üniversitesi:** D.E.Ü.

**Enstitü:** G.S.E.

**Yıl:** 2011

**Diğer Kuruluşlar:**

**Tezin/Projenin Türü:**

**Yüksek Lisans:**

Dili: Türkçe

**Doktora:**

Sayfa Sayısı: 157

**Tıpta Uzmanlık:**

Referans Sayısı: 64

**Sanatta Yeterlilik:**

*Tez/Proje Danışmanlarının*

**Ünvanı:** Yrd. Doç. Dr.

**Adı:** Selda

**Soyadı:** ERGÜN

**Türkçe Anahtar Kelimeler:**

1- Köy Seyirlik Oyunları

2- Türk Halk Oyunları

3- Epik Tiyatro

4- Gösterge Bilim

5- Koreografi

Tarih:

İmza:

**İngilizce Anahtar Kelimeler:**

1- Village Theatre

2- Turkish Folk Dance

3- Epic Theatre

4- Semiotics

5- Choreography

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evettir

Hayır

## ÖZET

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının kökenleri, yüzyıllar öncesi bolluk törenlerine ve doğanın canlandırılması gibi doğa kültlerine dayanır. Bu kaynakların yanında Asya ve Anadolu kültürü, eski uygarlıklar ve İslamiyet seyirlik oyunlarını önemli ölçüde şekillendirmiştir. Bu kaynaklardaki törensel ve büyüsel kalıntılar günümüze kadar sürüp gelmiştir. Bazı oyunlarda ise bu tören ve büyü kalıntılarına rastlanmamaktadır. Bu tür oyunlar, köy yaşamından masallardan, efsanelerden ve günlük olaylardan doğmuştur.

Günümüzde bazı seyirlik oyunların içinde barındırdığı ritüel uygulamalar ve inançların ancak izleri günümüze kadar ulaşabilmiş ve bugün, Türk köylüsünün kentleşme, ulaşım ve iletişim olanaklarının gelişmesiyle bu izler ne yazık ki varlıklarını olduğu gibi koruyamamıştır. İnançların ve oyunlardaki işlevlerin değişmesiyle seyirlikler büyük ölçüde değişikliğe uğramış ve bu uygulamalar eğlence işlevine dönüşmüşlerdir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları, genellikle anonim olup, dans ve müziğe dayalı geleneksel oyunlardır. Göstermecî tiyatro ve açık biçim özellikleri taşıyıp, doğaçlama ve taklide dayanır. Oyunda oyuncu, seyirci ayrı olabildiği gibi aynıdır da. Seyirci çoğunlukla oyunun içindedir. Ak-kara karşıtlığı, ölüp, dirilme ve kız kaçırma temaları ve anlatım motifleri çok kullanılır. Seyirlik oyunlar, bolluk, bereket, üreme, evlilik, cinsellik, esnafılık, hayvancılık ve göç gibi sosyal konuları kendi kültürel yaşamından alan geleneksel tiyatro örnekleridir.

Bu çalışmada, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının öz ve biçim açısından yapısal değerlendirilmesi, tiyatral ve dramatik özelliklerine göre sınıflandırılması ve bu kapsamda, Bertolt Brecht'in "epik tiyatro" ve Richard Wagner'in "ortak sanat yapıtı" kuramı ile "gösterge bilim" tekniğinden yararlanılarak seyirlik oyunların gösteri danslarına dönüştürülmesi üzerine bir yöntem önerisi sunulmaktadır.

## ABSTRACT

The roots of Anatolian theatrical villages plays, based on the natural cultures such as abundance ceremonies and the animation of nature which date back to centuries ago. In addition to these sources, Asia and Anatolian cultures have shaped ancient civilizations and Islamic theatrical representations significantly. Ceremonial and magical remnants of these sources have survived until today. However, in some representations, there are not any remnants of ceremonies and magic. Generally, these kinds of presentations have arisen from stories, legends, daily events and village life.

Only the traces of ritual applications and beliefs in theatrical presentations have reached our day and today since the urbanization, transportation and communication opportunities of Turkish villagers have developed, these features could not protect their presence. As the beliefs have reduced and their functions in the plays changed, presentations have changed significantly and have turned into presentations which have entertaining features.

Anatolian theatrical presentations in villages are amateurish and anonym folk dances and traditional plays basing on dance and music. They bear exhibitivite theatre and open form features and base on improvisation and imitations. Players and the audience are the same. The audience is in the play. As the contrast of white and black, motives of death and resurrection and abductions of girls are used frequently. Theatrical presentations are the examples of traditional theatre which get the subjects such as abundance, fertility, reproduction, marriage, sexuality, craftsmanship, stock breeding and migration from its own social and cultural life.

In this study, a general evaluation of Anatolian theatrical presentations in villages is executed in terms of its essence and form and they are classified according to their theatrical and dramatic features. After that, a method suggestion is offered on the transformation of theatrical presentations into performance dances by benefitting from the “epic theatre” theory of Bertolt Brecht, “common work of art” theory of Richard Wagner and “semiotics” technique.

## ÖNSÖZ

Yüzyıllardır insanođlu eğlenme, öğrenme vb. gereksinimleri kendi içinden çıkardığı oyunlarla gidermeye çalışmıştır. Ritüellerin oluşumundan bu yana süregelen oyun geleneđi içindeki seyirlikler, bütün toplumlarda olduğu gibi Anadolu kültürü içinde de önemli bir yer tutmaktadır. Çok uzun bir zaman içinde gelenekselleşmiş olan Anadolu seyirlik oyunları, kuşaktan kuşađa aktarım sonucu bazı deđişimlere, kayıplara uğrasa da içinde barındığı kültürün özelliklerini yansıtmıştır. Gerek kullanılan dil, gerek eleştiri anlayışı, gerekse eğlendirirken eğitmesi ile seyirlik oyunlar, halk kültürünün bir aynası olmuştur.

Ülkemizde her geçen gün deđişikliğe uğramaya ve kaybolmaya yüz tutan seyirlik oyunların, daha çok tanıtılması, yaşatılması ve sahneye taşınması gerekliliđi adına bir çalışma düşünölmüştür. Bu çalışma açısından planlanan tezimizde, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının dans formatında sahneye aktarılması ve bir dans gösterisi ile sunulması hedeflenmiştir. Çađdaş sahne teknikleriyle, modern ve geleneksel dans adımlarının sentezini içeren bir çalışmanın yöntemi üzerinde durulmuş, önerilerde bulunarak örnek bir çalışmanın taslađı oluşturulmuştur.

Bu tezin ortaya atılmasında ilk görüş bildiren ve beni yönlendiren deđerli hocam sayın Prof.Dr. Murat Tuncay'a, bu konudaki deđerli çalışmalarını ve görüşlerini benimle paylaşan sayın Prof.Dr. Gürbüz Aktaş'a, görev süresi benim tezimden önce sona eren ve emekli olan, ancak buna rağmen beni hiç yalnız bırakmayan ve elindeki kaynaklarla beni her zaman destekleyen ilk danışmanım sayın Yrd.Doç.Dr. Nevin Eritenel'e, kaynaklarından ve deneyimlerinden yararlandığım danışmanım sayın Yrd.Doç.Dr. Selda Ergün'e, tezimin üçüncü bölümündeki yaratıcı desteklerinden dolayı sayın Dr. Yasemin Sevim'e, sayın Dr. Özlem Aliyazıcıođluna, sayın Arş.Gör. Serdar Kastelli'ye, tezim boyunca fikirlerinden ve paylaşımlarından yararlandığım deđerli meslektaşlarım sayın Dr. Ömer Barbaros Ünlü ve Öğr.Gör. Sema Erkan'a, tezimi redakte eden sayın Dr. Füsün Aşkar'a, sahne çizimleri için sayın Özgöl Ateş Pelindađ'a ve sabırla tezimin bitmesini bekleyen sevgili kızım Deniz Özdiñer'e teşekkür ederim.

Ferruh ÖZDİNÇER

## İÇİNDEKİLER

### ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ GÖSTERİ DANSLARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİNDE YÖNTEM ÖNERİSİ VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Yemin Metni .....	ii
Tutanak .....	iii
Tez Formu .....	iv
Özet .....	v
Abstract .....	vi
Önsöz .....	vii
İçindekiler .....	viii
Fotoğraf Listesi .....	x
Giriş .....	1

## 1. BÖLÜM

ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINA GENEL BAKIŞ .....	10
1.1. Seyirlik Oyunların Kaynakları.....	17
1.2. Seyirlik Oyunların Öz Bakımından Değerlendirilmesi.....	24
1.3. Seyirlik Oyunların Biçim Bakımından Değerlendirilmesi.....	30
1.4. Seyirlik Oyunların Konu Bakımından Değerlendirilmesi.....	33
1.5. Seyirlik Oyunların Gelenekteki Yeri.....	35
1.6. Seyirlik Oyunların Yer, Zaman ve Dil Özellikleri.....	36
1.7. Seyirlik Oyunların Dramatik ve Tiyatral Yapısı.....	38
1.7.1. Oyun Metni.....	39
1.7.2. Seyirlik Oyunlardaki Kişiler (Karakterler, Tipler).....	40
1.7.3. Seyirlik Oyunlardaki Görsel ve İşitsel Öğeler .....	44
1.7.4. Oyun Yeri.....	47
1.7.5. Seyirci Unsuru.....	48
1.7.6. Oyundaki Dans ile Müziğin Tiyatral ve Dramatik Yapıya Yansıması ve Katkısı.....	49
1.8. Seyirlik Oyunların Tasnifi.....	52
1.8.1. Dramatik Unsurlar İçeren Köy Seyirlik Oyunları.....	53
1.8.2. Dramatik Unsurlar İçermeyen Köy Seyirlik Oyunları.....	54
1.8.3. Ritüel Özellikli Köy Seyirlik Oyunları.....	55
1.8.4. Günümüz Kültüründe Yeni Yaratılmış Köy Seyirlik Oyunları.....	55



## 2. BÖLÜM

### KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ GÖSTERİ DANSLARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

2.1. Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Sahneye Aktarımı, Dansa Dönüştürülmesi ve Yeniden Yorumlanması .....	58
2.2. Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Bir Yöntem Önerisi.....	60
2.2.1. Amaç ve Hedef Kitle.....	71
2.2.2. Oyun Analizi Yapmak.....	72
2.2.3. Öz ve Biçim Üzerine Yorum Yapmak .....	74
2.2.4. Oyunun Konusu Üzerinde Yorum Yapmak .....	76
2.2.5. Karakter ve Tipler Üzerinde Yorum Yapmak .....	78
2.2.6. Dans ve Müzik Üzerinde Yorum Yapmak .....	79
2.2.7. Sahne Planlarının Belirlenmesi.....	86
2.2.8. Sahneleme Üzerine Yorum Yapmak .....	86
2.2.9. Gösteride Zaman Kavramı.....	88
2.2.10. Tasarım Planlarını Belirlemek .....	89
2.2.10.1. Kostüm .....	91
2.2.10.2. Dekor ve Aksesuarlar.....	92
2.2.10.3. Makyaj.....	95
2.2.10.4. Sahne Etmenleri.....	96

## 3. BÖLÜM

### Bir Uygulama Örneği “Saya”

3.1. Oyun Analizi .....	99
3.2. Sahneleme .....	102
3.2.1. Uygulama .....	104
3.2.2. Müzik .....	104
3.2.3. Tasarım .....	121
3.2.4. Kostüm Tasarımları .....	122
3.2.5. Sahne Planları .....	129
3.2.6. Işık Planı .....	135

SONUÇ.....	136
------------	-----

EKLER.....	141
------------	-----

KAYNAKÇA.....	153
---------------	-----

### ÖZGEÇMİŞ

## FOTOĞRAF LİSTESİ

Fotoğraf 1: Dede (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 2: Ak Kişi (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 3: Arap (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 4: Arap (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 5: Arap ve Kahya (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 6: Gelin (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 7: Toplu Eğlence (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 8: Güreş (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 9: Dede ve Gelinler (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 10: Kız Kaçırma (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 11: Beri Töreni (Diyarbakır-Karaçalı Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 12: Toplu Yemek (Karaman-Taşkale)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 13: Yağmur Duası (Karaman-Taşkale)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 14: Toplu Eğlence (Artvin-Şavşat-Pepebaşı Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 15: Kadın İzleyiciler (Artvin-Şavşat-Pepebaşı Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 16: Değnek Oyunu (Tokat)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 17: Deve Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 18: Bebek Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 19: Tren Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 20: Makyaj (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 21: Makyaj (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)	Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var
Fotoğraf 22: Canlı Aksesuarlar (Isparta-Beydilli-Sütçüler)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 23: Üreme (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 24: Oyun Yeri (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi
Fotoğraf 25: Gelin (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü)	Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi

## GİRİŞ

Anadolu Köy Seyirlik oyunları, eski çağlardan günümüze dek süren halk tiyatrosu geleneğinin en önemli somut miraslarından. Anadolu köy seyirlik oyunları, ilkel toplumlardan günümüze değişim göstererek ulaşan ve önceleri insanoğlunun yaşamının daha verimli olabilmesi için doğaya, doğaüstü güçlere ve tanrılara karşı gerçekleştirdiği törenlerdi. Bu törenler, farklı inanışların, efsanelerin ve değişik kültürlerin etkisiyle köy yaşamına girmiş ve günümüze kadar gelerek seyirlik oyun olarak şekillenmiştir. Tarih boyunca yaşam şartlarından, göçlerden, çeşitli kültürlerden etkilenerek günümüze uzanmışlar ve zaman boyutunda beslenerek bu güne gelmişlerdir. Bu beslenme, oyunların barındığı toplumun kültür yapısına, zaman ve geleneğine bağlı olarak devam etmiştir.

İnsan yaradılışıyla yaşıt olan oyun geleneği, bütün toplumlarda görülebilen halkın eğlenme, öğrenme, zaman geçirme ve kendi iç dinamiklerini dışa vurma gereksinimlerini gidermeye çalıştıkları bir olgudur. Anadolu köy seyirlik oyunları, yüzyıllarla tanımlanabilecek bir zaman dilimi içinde kuşaktan kuşağa aktarılarak ve bazı değişimlere uğrayarak günümüze halka özgü olan yanlarını koruyarak ulaşmışlardır. Bu özelliklerini ancak bir kuşaktan diğerine aktarıldıkça sürdürecekt ve yaşayacaklardır.

Seyirlikler, sanat kaygısından uzak, geleneksel açıdan işlevsel, basit, eğlenceli ve bir o kadar da düşündürücü yöresel birer basit tiyatro örnekleridir. Köyde, köylüler tarafından yine köylüler için oynanmaktadır. Eski çağlardan kalma ritüeller seyirlik oyunların en önemli kaynaklarını oluşturmuştur. İlkel toplumlardan günümüze değişim göstererek ulaşan Köy Seyirlik oyunları, önceleri yaşamın daha verimli olabilmesini sağlamak adına doğaüstü güçler ve tanrılar için gerçekleştirilen törenlerdi. Ancak günümüzde bu özelliklerinden uzak, daha çok eğlence için oynanır olmuşlardır. İlk önceleri insanoğlu, yaşamını sürdürebilmesi için doğaya karşı direnç göstermesi ve hayatta kalma mücadelesi için büyüye başvurmuştur. Bunu yaparken de temsili canlandırma ile taklit yapmıştır. Bu bağlamda taklit, seyirlik oyunlarda en önemli olgudur. Seyirlik oyunlar, oyuncu bakımından amatör, doğası gereği yöresel

ve geleneksel, ortaklık taşıması bakımında da anonimdir. Seyirlikler, göstermecî ve açık biçim özellikleri taşıyan, çoğu zaman doğaçlama yapılan ama kendine has kanavası olan, özellikle doğayı ve köy yaşamını taklit eden kültürel birer mirastırlar. Kendine özgü dili, içlerindeki eleştiri anlayışı, esprili ve grotesk yanı, eğlendirirken düşündürmesi ve öğretmesi, barındığı kültürün yaşam tarzını yansıtmaması açısından bugünün dans ve tiyatro sanatlarının yararlanabileceği önemli bir kaynaktır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının kökenleri, yüzyıllar öncesi bolluk törenlerine ve doğanın canlandırılması gibi doğa kültlerine dayanır. Bu kaynakların yanında Asya ve Anadolu kültürü, eski uygarlıklar ve İslamiyet seyirlik oyunları önemli ölçüde şekillendirmiş, törensel ve büyüsel kalıntılar günümüze kadar sürüp gelmiştir. Bazı oyunlarda ise bu tören ve büyü kalıntılarına rastlanmamaktadır. Genelde bu tip oyunlar, masallardan, efsanelerden, günlük olaylardan ve köy yaşamından doğmuştur. Sevda Şener bu süreci aşağıdaki sözleriyle dile getirmektedir.

*“Tiyatronun kökeninde, ilkel insanın doğayla ve tanımlayamadığı güçlerle ilişki kurabilmek için yaptığı törenlerin bulunduğu kabul edilir. 19. yüzyıldan günümüze tiyatro tarihine ve özellikle tiyatronun kaynağına ilişkin araştırmalar farklı kuramların ortaya çıkmasına neden olmakla birlikte, kökeni bakımından tiyatronun, dinsel-büyüsel amaçlı törenlerdeki taklitten çıktığına inanılmaktadır.”<sup>1</sup>*

Günümüzde seyirlik oyunların içinde barındırdığı ritüellerin ve inançların bir kısmı günümüze kadar ulaşabilmiş ise de bugün, Türk köylüsünün kentleşme, ulaşım ve iletişim olanaklarının gelişmesiyle bu özellikler varlıklarını olduğu gibi koruyamamıştır. İnançların azalması ve oyunlardaki işlevlerin değişmesiyle seyirlikler büyük değişikliğe uğramış ve eğlence niteliği taşıyan gösterimlere dönüşmüşlerdir. Bu durum çoğunluğu oluştursa da bu gün Anadolu’daki her yer için bunu söylemek zordur. Yine de inançların korunduğu yörelere rastlamak mümkündür. Eğlence niteliği taşıyan oyunlara baktığımızda yine de köklerdeki işlevi dikkate almak gerekmektedir: *“Çoğu kez bu işlev kalkmış, belki yerini başka bir işlev almış olabilir. Ancak gene de çağdaş bir toplumda bir dengesizlik, bir bozulmuş, köklerdeki*

---

<sup>1</sup> Sevda Şener, **Oyundan Düşünceye**, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1993, 10-12 ss.

*bu işleve dönülmek gereksinmesi duyulabilir ya da bu işlevler bu uygulamayı sürdüren çevrelerde bilinçaltında yaşayabilir.”<sup>2</sup>*

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında işlevler değişse de, öz ve biçim farklılaşsa da seyirliklerin oynanma zamanları ve takvimleri çok da değişmemiştir. Anadolu’da çeşitli takvimler kullanılmaktadır. Eski yılın gidip yeni yılın gelmesi, gelecek yılın sağlıklı olması, yılın bolluk ve bereket içinde geçmesi amacıyla çeşitli uygulamalar yapılmakta, özel günler, bayramlar, mevsim geçişleri ve hasat sonları gibi zamanlara dikkat edilmekte ve seyirlik oyunlar genelde bu dönemlere göre oynanmaktadır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının konuları çeşitlilik göstererek köylünün yaşam şartlarından, doğa olaylarına ve inançlarına kadar her şey seyirliklerde karşımıza konu olarak çıkabilir. Bu gün özellikle Anadolu köylüsü kendi yaşamından sahnelere bu oyunlarda büyük yer verir ve genellikle bu oyunlar toplumsal eleştiri ve taşlamaya dayanır. Bu oyunların içinde kuttören kalıntısı olabildiği gibi, kuttörenlere öykünerek yeniden ve günün koşullarına, yeni olgulara yönelmiş oyunlar da vardır.

Yapı bakımından; seyirlik oyunlar göstermecî ve açık biçimde oynanır. Dramatik özellikli olabildiği gibi dramatik özellik taşımayan oyunlar da mevcuttur. Bazı oyunlar ritüel kalıntılar içerir ve dolayısıyla büyüsel ve ayinsel bir yapı göze çarpar. Bazı oyunlar ise, köylünün günlük yaşamından etkilenecek şekilde yarattığı tamamen taşlamaya, espriye ve eğlenceye yönelik oyunlardır. Çoğu oyunda dans ve müzik önemli bir olgudur. Yöresel sazlar ve türküler oyunlara eşlik ederken, geleneksel danslar bazen oyunun içinde, bazen de bölümler arası kullanılır. Doğaçlama çok kullanılan bir özelliktir. Oyun her seferinde farklı diyaloglarla ve esprilerle gerçekleştirilebilir. Ancak oyunun kanavası değişmez. Dil, sade ve yalındır. Seyirliklerde yazılı bir metin yoktur. Genellikle diyalektik bir yapıda olup, kulaktan kulağa ve görerek aktarılır.

---

<sup>2</sup> Metin AND, **Oyun ve Bugü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003, 307 s.

Oyunculuk açısından; oyuncuları profesyonel eğitim görmüş oyuncuların değil, istekli, yetenekli kişilerden oluşmaktadır. Oyuncular, seyirciler gibi aynı bolluğu ve kıtlığı, aynı ortak mekânları ve toplumsal şartları paylaşan kişilerdir. Seyirci de, oyuncu da zorunlu kalıplar içine sıkışmadan eğlenmeyi amaçlar. Kişisel yetenek ön plandadır. Büyüsel kökenli oyunlarda törelerle belirlenmiş kalıpların dışına çıkılmasına genelde izin verilmezken, eğlendirmeyi amaçlayan oyunlarda esnek bir yapı mevcuttur. Erkekler aralarında oynanan oyunlarda kadın rollerini, kadınlarsa erkek rollerini üstlenirler.

Oyuncular kendinden önceki kuşaklardan gördükleri ve öğrendikleri biçimde, geleneksel ölçülere bağlı kalarak oynarlar. Seyirlik oyunların çoğunda genelde oyunu yöneten, boşlukları dolduran, rolleri dağıtan ve oyun sürekliliğini sağlayan bir yönetici vardır. Seyirlik oyunlarda en çok görünen ana karakterler ise; *Arap, ak kişi ve gelindir*. Bunların sayıları oyuna ve yöreye göre değişiklik gösterebilir.

Sahne etmenleri açısından; seyirlik oyunlarda belirli bir dekor anlayışı yoktur. Çoğu zaman dekora gerek duyulmadığı gibi; oyun oynandığı mekân özellikleri doğal dekoru oluşturduğu görülür. Dekorun aksine kostüm, önem kazanmıştır. Gerçekçi parçalardan oluşan kostümler göstermeci amaçla kullanılır. Bir erkeğin kadın kılığına girmesi için bir şalvar ya da entari giymesi yeterlidir. Sakal ve bıyık kesmesine gerek duyulmaz. Böylece bir tür yabancılaşma sağlanmış olur.

Aksesuar olarak üç tür aksesuar kullanılır: *Yalancı, gerçek ve canlı*. Gerçek aksesuarlar kendi anlamlarında kullanılan somut parçalardır. Bunun yerine herhangi bir eşyanın kendisi dışında bir anlam yüklenerek kullanılmasıyla yalancı aksesuar oluşturulmuş olur. Oyuncuların bir eşyayı taklit ederek onun yerine geçmesiyle de canlı aksesuar kullanılmış olur. Oyun esnasında kullanılan efektler ise oyuncu tarafından yaratılan efektlerdir. Makyaj olarak da, un, baca isi, tencere karası ve ayakkabı boyası gibi oyuncunun çevresinden bulabileceği malzemeler kullanılır.

Oyun yeri açısından; köy meydanı, sokaklar, geniş odalar ve okul bahçeleri kullanılır. İster iç ister dış mekânlarda oynansın, seyircinin daire biçiminde çevrelediği oyun yerinde oyunlar sergilenir. Dört yandan seyir olanağı sağlanan arena sahne kullanılır.

Seyirci açısından; seyirlik oyunlarda oldukça esnek bir seyir anlayışı vardır. Seyirciler istediği zaman oyunu izlemeye gelebildiği gibi, istediği zaman da gidebilirler. Seyirlik oyunlarda seyirci edilgen değil, aksine etken durumdadır. Seyirciler, oyunun herhangi bir zamanında oyuna dâhil olarak, bir anda oyuncu konumuna girebilirler. Seyirlik oyunların konuları önceden bilindiği halde bu durum oyuncu ile seyirci arasında bir kopukluk meydana getirmez. Seyirciler zaman zaman oyuncularla diyaloga, hatta çatışmaya girebilirler. Gerektiğinde de seyirciler dekor ya da aksesuar olarak kullanılabilirler.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının araştırılması, derlenmesi ve tasniflenmesi üzerine ülkemizde birçok araştırmacı ve bilim adamı çalışmış, görüş bildirmiş ve bu konuda kalıcı yazılı eserler bırakmışlardır. Günümüzde de hala devam eden bu çalışmaların başlangıcı 1940 yılındaki Ahmet Kutsi Tecer'in "Köylü Temsilleri" adlı ilk yazısıyla olmuştur.<sup>3</sup> Daha sonra bu çalışmaları; Süleyman Kazmaz, Mahmut Tuğrul, Fevzi Günenli ve Hüseyin Yapıcı'nın araştırmaları ve çeşitli yayınları takip etmiştir. Bu çalışmaların büyük bir kısmı halkevlerinde ve halk odalarında hayata geçirilmiştir. Ceyhun Atıf KANSU ise, seyirlik oyunlardan nasıl yararlanılabileceği konusunda görüş bildirerek; konservatuarlarda "Halk Tiyatrosu" bölümleri açılmasını önermiştir.<sup>4</sup>

Abidin Dino, Adana Halkevi Dergisinde yazdığı bir yazıda;

*"Köy seyirlik oyunlarının ortada oynanma tekniği, oyuncu seyirci bütünleşmesi, doğmaca oyunculuk üslubu, gerçekçi tiyatrunun gereklerini yerine getirirken düşeceğimiz yapmacıklığa olanak tanımayan hareketli ve nükteli bir oyunculuk, yeni*

<sup>3</sup> Bkz. Şükrü Elçin, **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları:117, 3. Baskı, Ankara 1991, 1x s.

<sup>4</sup> Bkz. Mevlüt ÖZHAN, "**Cumhuriyetin İlk Yıllarında Geleneksel Türk Tiyatrosu**" I. **Uluslararası Atatürk ve Türk Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri**, <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/belge/1-16003/cumhuriyetin-ilk-yillarinda-geleneksel-turk-tiyatrosu--html>

*Türk aktörünün ancak halk kaynaklarından güç alınarak yetiştirildiği zaman orijinal bir kimliğe kavuşabilirliği, tavır ve deyiş özelliklerini tümüyle halktan alma konularında köy oyunları sağlam bir eğitim temelini başlangıcı olabilir.”<sup>5</sup>*

Abidin Dino bu sözleri ile köy seyirlik oyunlarının analizini yapmakta ve bu gelenekten nasıl yararlanılabileceğini anlatmaktadır. İsmail Hakkı Baltacıoğlu da, Türk tiyatrosunun gelişiminde geleneksel kaynaklarımızın önemsenmesini ve bize özgü yeni bir sentez oluşturmanın gerekliliğini savunmuştur.<sup>6</sup> Yakın zamanımızda ise araştırmacı ve bilim adamları Metin And’ın ve Nurhan Karadağ’ın yaptığı araştırmalar, derlemeler ve yayınlar seyirlik oyunların incelenmesi ve tanıtılması açısından son derece önemlidir. Bu kaynaklar içerisinde görsel olarak en önemlisi ise, Nurhan Karadağ’ın yönettiği *Köyümüzde Şenlik Var* adlı belgeseldir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarını temel alan ve bunlardan esinlenerek çağdaş uygulama örnekleri sunan bazı yazarlar ve yönetmenler de olmuştur. Bunların bazıları: Haşmet Zeybek (*Düğün ya da Davul*), Bilgesu Erenus (*Misafir*), Nurhan Karadağ (*Yazı Bağında Şenlik*), (*Bozkır Dirliği*) ve (*Memiş Dayı*) dır. Anadolu köy seyirlik oyunlarını en çok sahneye taşıyan kurum ise, Ankara Üniversitesi Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü ve “Ankara Deneme Sahnesi” dir. Ankara Üniversitesi Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümün de bu alanda yapılan kuramsal tez çalışmalarının yanı sıra gerçekleştirilen sahnelemelerle de bu alan derinlemesine araştırılmakta ve günümüze taşınmaya çalışılmaktadır. “Ankara Deneme Sahnesi” ise *Ticaret Oyunu*, *Al Gülüm*, *Tütün*, *Sel*, *Çekirge*, *Genç Osman*, *Gerçek Kavga*, *Semahlar* ve *Köyde Oyun* gibi oyunlarla bu geleneği sürdürme çabasıdadır.<sup>7</sup>

Halen üzerinde inceleme yapılan ve derleme çalışmaları devam eden seyirliklerle ilgili en önemli arşiv; Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğüne aittir. Bunu Türkiye Radyo ve Televizyonu, Ankara Üniversitesi Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi ve Ege

---

<sup>5</sup> Bkz. ÖZHAN, y.a.g.e.

<sup>6</sup> Bkz. ÖZHAN, y.a.g.e.

<sup>7</sup> Bkz. <http://www.ads.org.tr/?p=1390>



Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Türk Halk Oyunları Bölümü takip etmektedir.

Bu çalışmada farklı yörelerden Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının farklı varyasyonlarını inceleme altına alınmıştır. İncelemeler sırasında bölgesel bir ayırım yapılmadan, konu sınırları Anadolu coğrafyası olarak belirlenmiştir. Karşılaştırmalı ve tarihsel yönetime başvurulmuş, bir kısmında da katılımlı gözlem tekniğinden yararlanılmıştır. Yaklaşık olarak farklı yapılarda ve farklı yörelerden 118 seyirlik oyunu incelenip, karşılaştırma yapılmıştır.

Üç bölümden oluşan tezimizin **Birinci Bölümü**, Anadolu köy seyirlik oyunlarının geleneksel yapısı üzerine kurulan bir çalışma olduğundan; seyirlik oyunların kaynakları, gelenekteki yeri, öz ve biçimi, tasniflenmesi, dramatik ve tiyatral yapısının incelenmesini içermektedir.

**İkinci Bölüm** ise, tezin asal konusu olan Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının gösteri danslarına dönüştürülmesi üzerine bir yöntem önerisidir. Bu bölümde, seyirlik oyunların geleneksel özelliklerinden ve yapısından da yararlanarak yeni bir yorum çerçevesinde beden dilini kullanarak bir reji çalışması öngörülmektedir. Bu çalışma, geleneksel dans adımlarından ve yeni koreografilerden yararlanmak üzerine planlanmıştır. Bunun için de üç teknik düşünülmektedir: Zengin Türk Halk dansları adımlarından olduğu gibi yararlanmak; bu adımlardan kısmen yararlanmak, koreolojik yapılarında değişiklikler yapmak ve bu adımlara farklı anlamlar yüklemek; son olarak da, yeni koreografiler yapmak.

Çağdaş sahne sanatlarının kural ve tekniklerinin uygulanması ve günümüz seyirci estetiği ile bütünleşmesi düşünülen bu yeni yorum, üç asal nokta üzerine inşa edilmektedir:

- 1- Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının geleneksel yapısıyla özdeşleşen epik tiyatronun model olarak alınması ve Bertolt Brecht'in kuramlarından *naivete*, *mesel çalışması*, *epizotik anlatım*, *gestus*, *yabancılaştırma*, *tarihselleştirme*, *anlatıcı yapı* ve *göstermeci oyunculuğun* kullanılması.

- 2- Richard Wagner'in *Birleşik Sanat Yapıtı* anlayışı düşünülerek, gösteri içindeki diyalogları, dans ve müzikleri, dekor, kostüm ve aksesuarları birer sanat eseri olarak görmek, bunları paralel bir anlayışla kullanarak bütünlük sağlamak ve özellikle müzikte geleneksel motiflerin yanında kodlamalara gitmek.
- 3- Gösterge bilimsel yaklaşımdan yararlanmak. Yani, eseri oluşturan öğeleri seçerken ve birleştirirken, bilimsel titizlikle çalışan sanatsal bir yaklaşımda bulunmak. Sahnedeki her öğenin (dansçı, ışık, dekor, müzik, kostüm, vb...) iletiyi seyirciye aktaran birer gösterge olduğunu düşünmek. Kendi içinde anlamlı ve birbirleriyle uyumlu göstergeler kullanarak bir ileti oluşturmak.

**Üçüncü Bölümde** ise, ikinci bölümde öne sürülen yönetime dayalı olarak örnek bir uygulama oluşturulmuştur.

Çalışmada yanıt aranacak temel sorunlar şöyle sıralanabilir:

- Seyirlik oyunlar gösteri dansına nasıl dönüşür?
- Brecht'in kuramları bu dönüşümde nasıl uygulanır?
- Sahnedeki göstergeler nasıl seçilir ve göstergelerin birbirleriyle ilişkileri nasıl kurulur?
- Sahnede bütünlük nasıl sağlanır?
- İleti seyirciye nasıl ulaştırılır?

Bu tezin amaçlarından ilki, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının ilkel bir tiyatro örneği olmayıp, ilksel bir tiyatro olarak düşünülmesi gerektiği ve günümüz tiyatrosuna kaynaklık ettiği gerçeğinin bir kez daha vurgulanmasıdır. Diğer amaç da, bu değerli öz kaynaklarımızın uygun sahneleme teknikleri ve çağdaş sanat anlayışıyla ele alınabileceği ve akabinde günümüz seyircisinin profiline uygun olarak sahnelenebileceği düşüncesidir. Bugüne kadar seyirlik oyunların sahneye ve televizyona taşınması ile ilgili birçok çalışma yapılmıştır. Ancak sayıca az olan bu çalışmalar çoğaltılmalı ve çeşitlendirilmelidir.

Tez paralelinde öne sürülen yöntemle göre ele alınan çalışma, daha önceki rejilere göre farklılık göstermektedir. Bunun başlıca sebebi, seyirlik oyunların ağırlıklı olarak beden dili ile anlatılması yani dans formatına dönüştürülmesi düşüncesidir. Anadolu Köy Seyirlik oyunlarını yeniden yorumlamak ve bu oyunları kendi ilksel yapısından çıkarmak için dans sahneleme tekniklerinden yararlanılmasıdır. Ayrıca bu dans gösterisi anlaşılır ve eğlendirici olmalıdır. Dolayısıyla bu durum dansın yanında gösterge kodlamalarındaki tutarlılığa ve estetiğe de bağlı olmalıdır.

Gösterimizde seyirlik oyunlardaki görünenin ardındaki gerçek özü ortaya çıkarmak, seyirlik oyun hakkında seyirciyi bilgilendirmek ve diğer taraftan da bir ileti oluşturmak düşünülmektedir. Köy seyirlik oyunlarında özü ortaya çıkarma ve bunu bir ileti haline dönüştürmede yeni bir koreografi tek başına yeterli olmayacaktır. Dolayısıyla müzik, metin, kostüm ve dekor gibi diğer unsurlar da bu anlamlı bütünü tamamlayan gösterge araçları olarak önem kazanmaktadır.

Bu çalışma, seyirlik oyunların bilimsel yöntemlerle ve sahne sanatlarının kural ve teknikleriyle sahnelenebileceği düşüncesiyle yapılmaktadır. Bu alandaki kültürel değerlerin kaybolmaması ve hak ettiği önemi kazanması, yeni yorumlara kaynaklık etmesi ve dolayısıyla daha fazla kitleye tanıtılması geçmişi geleceğe bağlama açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışma; *gelenek, bilim ve sanat* üçgeni içinde hayat bulmayı hedefleyerek ortaya atılan bir yöntem denemesidir. Farklı yaklaşımlarla üretilen uygulamalarla işlenmeye ve geliştirilmeye imkân sağlamaktadır. Bu çalışmadaki yöntem önerisinin hem geleneksel halk tiyatrosuna, hem de sahne sanatlarına katkı sağlayacağı hedeflenmektedir.

# 1. BÖLÜM

## ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINA GENEL BAKIŞ

Anadolu Köy Seyirlik oyunları, halk tiyatrosu geleneğinin günümüzdeki önemli miraslarından. Orta Asya ve Anadolu kültürünün büyük bir etkisinin görüldüğü bu oyunlar, tarih boyunca göçlerden, çeşitli kültürlerden ve birikimlerden etkilenmiştir. Bunlardan beslenerek bugünkü şeklini alarak, bulunduğu toplumun kültür yapısına ve geleneğine göre biçimlenmiştir. *Oyun çıkarma, oyun yapma, köy orta oyunları ve köy tiyatrosu* olarak da adlandırılan köy seyirlik oyunları, Anadolu köylüsünün yüzyıllardır uyguladığı ve ritüellerden beslenen törensel, büyüsel ve görevsel oyunlardır.

*Seyirlik* kısaca, seyirci önünde gösterilen, genellikle beceriye dayanan, zevkli ve eğlendirici nitelikte bir olgudur. *Oyun* ise, doğumdan ölüme kadar devam eden, bedensel, ruhsal ve sosyal boyutu olan çok geniş bir kavramdır.<sup>8</sup> Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikiliğinin karşısına 2. Dünya Savaşından sonra Hollandalı tarihçi Johan Huizinga da Homo Ludens (oyuncu insan) kavramı gündeme getirmiş ve önemli bir ikililiğin dengesi bozularak, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. Huizinga, oyunun iş, ritüel, din ve önemli tarih olaylarından sonra geldiği görüşünü değiştirmiştir. Huizinga'ya göre oyun, kültürden öncedir. Oyun, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkidir. Bununla kültürde oyun ögesi denince uygar yaşamda çeşitli eylemlerle oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynadıklarına bunu yalnızca bir tepki veya içgüdü değil, kökeninde oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylenmek istenmektedir. Huizinga, yaygın inanç olan iş ve oyun ayrı kavramlar iken, bunun tersini kanıtlamıştır.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Metin And, **Oyun ve Bugü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003, 28 s.

<sup>9</sup> Bkz. Johan Huizinga, **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları 123, Tarih Dizisi 6, İstanbul, 1995.

Kimileri oyunu fazla gelen enerjisini boşaltmak için, kimileri de benzetmece içgüdüsünü doymak için oynar. Oyun, gençlere ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak ve yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre, oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme güdüsü, üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. güçler vardır. Huizinga'ya göre tüm bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır. Oyunun oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Huizinga, dil, mitos ve ritüelin kökeninde oyun vardır demektedir. Huizinga'ya göre uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde mitos ve ritüeller yatar ve bunlar oyundan çıkmıştır.<sup>10</sup>

Köy seyirlik oyunlarının kökeninde de mitos ve ritüeller vardır. Köy seyirlik oyunları günümüzde hem inanç hem de eğlence unsurlarını içinde barındıran, yıllar öncesinden kalma kuttören izlerini ve ritüel kalıntılarını hissettiren, içinde taklit, canlandırma, karşıtlık ve çatışmanın uygulandığı ilksel tiyatro örnekleridir.

*“Seyirlik oyunlar, kırsal bölgelerde, köylerde görülen, daha çok tarih öncesine uzanan (tarım ve çobanlık), erişirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro geleneğidir. Soy kadar üzerinde yaşanan toprağa da sıkı sıkıya bağlı olan bu gelenek, köylünün inançlarında tutuculuğu nedeniyle günümüze değin yaşamıştır. Bugün Anadolu köylüsü de bunları tüm çeşitliliği ve canlılığı ile yaşatabilmiştir...”<sup>11</sup>*

Geleneksel Türk Tiyatrosuna önemli bir kaynak olan Anadolu Köy Seyirlik oyunları, bugün ülkemizin pek çok köyünde halen devam eden bir gelenektir. Tarihi uzun yıllar öncesine dayanan bu oyunlar, günümüz tiyatrosu için çok önemli birer kaynaktır. Anadolu insanı tarım kültürüne geçtiği çok eski dönemlerden itibaren günümüze kadar mevsim geçişlerine, ekim-dikim ve hasat zamanlarına özel bir önem vermiş, bu zamanları tören ve şenliklerle kutsamıştır. Anadolu insanının o dönemlerde yaşadığı kıtlık ve bolluk dönemleri *Ak-Kara(ıy-kötü)* ya da *Ölüp-Dirilme(eski-yeni)* ile özdeşleşmiştir. Dönemler arasındaki bu ak-kara çatışması da köy seyirlik oyunların temel yapısını belirlemiştir.

---

<sup>10</sup> Bkz. Huizinga, a.g.e.

<sup>11</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 43 s.

*“Köylü Tiyatrosu Geleneği; köye bağlı, daha çok tarih öncesi bolluk törenlerinden ve canlılık (animisme) inançlarından çıkmıştır; soy kadar, üzerinde yaşanan topraklara da sıkı sıkıya bağlıdır. Bugün Anadolu’da hemen her köyde bu geleneğe danslarda, hayvan benzetmecili oyunlarda, kukla ve doğmaca güldürmeceler de rastlanır. Bunların içinde Türklerin Orta - Asya’dan getirdikleri inançların kalıntıları bulunduğu gibi Anadolu’da Türk’lerden önce yaşamış veya Türk’lerin ilk başlarda çağdaşı olan ulusların katkısı da bulunmaktadır. Zamanla bu uygulama ve inançların gerçek amaçları unutulmuş, takvimdeki belirli yerleri çoğu kez değişmiş olmakla bitlikte günümüzde de Türk köylüsü bunları büyük bir kıskançlıkla ve titizlikle sürdürme gelmiştir.”<sup>12</sup>*

Değişik inanış ve mitlerin kaynaklık ettiği seyirlik oyunlar, eski Anadolu uygarlıklarının, Anadolu toprakları üzerinde yaşayan halkımızın Orta Asya’dan getirdiği kültürel öğeler ve İslamiyet’i kabulünden sonraki İslami öğelerle birleşen bir kültürel sentezin izlerini taşır.

*“Köy seyirlik oyunları; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle “oyun yapma” “oyun çıkarma” adı altında yarattıkları bir tiyatro olayıdır. Köylü, dedelerinden miras kalan bu oyunları yazın meydanlarda, kışın odalarda 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 başlanmıştır.”<sup>13</sup>*

İlkel toplumlardan günümüze değişim göstererek ulaşan köy seyirlik oyunlarının büyük bir kısmı, önceleri yaşantının daha verimli olabilmesi için doğaüstü güçlere, tanrılara ya da tanrıya şükran belirten törenler olduğu düşünülmektedir. Ancak günümüzde bu özelliklerinden uzak, daha çok eğlence için oynanır olmuşlardır. İlk önceleri insanoğlu, yaşamını sürdürebilmesi için doğaya karşı direnç göstermesi ve hayatta kalma mücadelesi için büyüye ve taklide başvurmuştur.

---

<sup>12</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Kukla-Karagöz-Ortaoyunu**, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1969, 9 s.

<sup>13</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 9 s.

Köy seyirlik oyunları tiyatronun iki ana ögesi olan oyuncu ve seyirci ile birlikte oluşan ve sanat kaygısından çok toplum ya da inanç açısından işlevsel olan bir gösteri örneğidir. Daha çok özel günlerde, bayramlarda ve uzun kış mevsiminde eğlenmek ve vakit geçirmek için oynansa da, seyirlik oyunların yapısında Anadolu'nun eski uygarlıklarından günümüze kadar gelmiş birçok törenin ve inancın izleri görülmektedir.

Köy seyirlik oyunları üzerinde ilk araştırma ve incelemeyi yapan Ahmet Kutsi Tecer olmuştur. Tecer, 1940 yılında yayınladığı “Köylü Temsilleri” adlı yazısında bu oyunları folklor ürünleri olarak belirtmiş ve diğer oyunlardan ayırt etmek için ‘Temsil’ ifadesini kullanmıştır. Seyirlik oyunları “Dini” ve “Dini olmayan” olarak da iki grupta incelemiştir.<sup>14</sup>

Temsilin yani gösterinin, taklit ile başladığını ve bugünün dram sanatının temelini oluşturduğunu biliyoruz. Bu bağlamda, ilk insanın doğayı çözümleme, kendini ifade etme ve korkularını giderme amacıyla kendi dünyası ile bilinmeyen arasındaki en önemli araç taklit olmuştur. İlk insan zaman içinde tabiat olaylarıyla karşılaşmış ve bu olaylara tepki vermiştir. Korunma ve barınma içgüdüleri ile çevresini tanımış, tanıyamadıklarına karşı uzak durmaya çalışmış, doğanın gücünü ve değişkenliğini görmüştür. Ölüme ve yenilenmeye tanık olmuş, güneşi ve yıldızları tanımıştır. Kendini ifade etmek için doğayı taklit etmiş ve bu taklit de zamanla gösteriye dönüşmüştür.

Bünyesinde bu unsurları büyük ölçüde barındıran köy seyirlik oyunlarının nedenleri ve kaynakları çeşitlidir. Eski çağlardan kalma tapınma ve kuttörenler bunların en önemli kaynaklarını oluşturmuştur. “*Kuttören, genellikle toplumun kaygı verici bir durumunda, kendiliğinden ortaya çıkan bir karşılık, bir tepkidir. Toplum bireylerinin yaşamında bir çağdan ötekine, bir uğraştan bir başkasına geçişler dizisidir.*”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Bkz. Şükrü Elçin, **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları:117, 3. Baskı, Ankara 1991, 1x s.

<sup>15</sup> And, **a.g.e.**, 1985, 53 s.

İnsanoğlunun doğumundan ölümüne kadar çeşitli nedenlerle oynanan seyirlik oyunlarda, sevinç ve acı başlıca karşıtlık olmuştur. Bu oyunları besleyen diğer kaynaklar ise günlük yaşam tarzı ve törenler olmuştur. Köylünün kendi yaşamını yansıtan doğum, ölüm, ergenlik, evlenme, sünnet, askerlik, ekip-biçme gibi belli başlı öğeler bu oyunları şekillendirmiş, zamanla bugüne getirmiştir.

*“Köy oyunlarının günümüz için de geçerli olan bazı özellikleri, bu kaynağın değerini artırmaktadır. Bu özelliklerin başında köy halkının oyuna katılması, organik bir oyun-seyirci bütünlüğünün sağlanmış olması gelmektedir. Bundan başka, köy oyunlarında pagan büyü törenlerinin izi açıkça görülmekle beraber, sırasında güncel toplum olaylarına da yer verilmektedir. Günlük yaşamla ilintisini koparmamış olmaları, bu oyunları günümüz için de işlevsel yapmaktadır.”<sup>16</sup>*

Kuttörenler ve efsaneler (mythos) de seyirlik oyunların en önemli kaynaklarını oluşturmuştur. Çoğu zaman didaktik, korku verici ve yüceltici özellikleri olan efsanelerle, toplum içinde bir düzen getiren kuttörenler, birçok köy seyirlik oyunun özünü oluşturan en önemli unsurlar olmuştur.

*“Kuttören işlevleri üzerine çeşitli görüşler aşağı yukarı birleşmekle birlikte, mithos ve kuttören ilişkileri üzerine tam bir görüş birliği yoktur. **Kuttören** kısaca bir örnek üzerine kalıplaşmış davranışlar ve töreler bütünüdür. **Mythos** ise, kuttörenin duygu ve eyleminin söze dönüşümüdür. Benzerlik kurmak gerekirse dua-ibadet; zikir ve sema ikilisi buna bir örnektir. İkisinin birleşmesiyle ortaya çıkan dram ise her ikisini de içerir. Sözlü halk gelenekleri, özellikle masallar, söylence, destanlar hep mythos genel çerçevesinde düşünülebilir.”<sup>17</sup>*

Bu törenlerde iki ana karşıtlık söz konusudur ki, iyi ve kötü, yeni ve eski ya da doğum ve ölüm en çok göze çarpan karşıtlıklar olmuşlardır. Her zaman bu karşıtlıklar arasında bir çatışma ve bir savaş söz konusu olmuştur. Bu törenlerdeki karşıtlığı ve çatışmayı ifade etmek için de *ak* ve *kara* kullanılan başlıca ifadeler olmuştur. Çoğu zaman köstüm ve makyajla, hatta bazen de masklarla ifade edilen ak-kara karşıtlığında kazanan hep ak (iyi) olmuştur. Çatışma, arınma ve üremeye yeni bir dönemin başlaması üzerine kurulmuştur. Önce kötünün iyiyle mücadelesi, bu mücadeleden galip gelmesi ve ardından iyinin canlanıp kötüyü kovması ya da yok

<sup>16</sup> Sevda Şener, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları**, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih - Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü Özel Sayısı 6, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara, 1977, 23 s.

<sup>17</sup> And, a.g.e, 1985, 52 s.



etmesi kanavası görülür. Bu mutlu sonu görmeden önce acı çekme ve üzülmeye vardır. Burada yaşamın sona ermesi ve sonuçları, ardından da yeni bir dönemin başlaması ifade edilir.

*“Ölüm-yeniden dirilme törenleri iki ana kesime ayrılabilir: kenosis, yani boşalma ve plerosis, yani doldurma. Boşalma, yaşamın ve dirliğin son bulmasıydı: her dönem sonunda oruç, perhiz, ölüm, canlılığın yok olması; doldurma ise, yeni bir dönemin başlamasıydı: yağmur yağdırma büyü, toplu çiftleşme ve canlanıp çoğalma idi. Bunların dört ayrı özelliği vardı: birincisi, çile çekme, canlılığa geçici bir dönem ara verme idi (oruç, perhiz, dövünme, ağlama, ağıt yakma gibi); ikincisi, arınma idi (canlılığı tehlikeye düşürecek kötülüklerden arınmada en çok yapılan şey ateş üzerinden atlamaktı); üçüncüsü, güçlendirme idi (bu dövüşme, yarışma ya da çiftleşme biçimlerinde olurdu); dördüncü özellik de, kutlama idi (ürün iyi olunca çeşitli biçimlerde kutlama törenleri yapılırdı).”<sup>18</sup>*

Bu öğelerin hemen hemen hepsi köy seyirlik oyunların içinde bulabılır. Yağmur yağdırmak, güneş çıkarmak, su dökmek, ateş yakmak (Çankırı *Sin sin* oyunu) ve güreşmek (Çorum, Manisa-Soma *Güreş oyunu*) gibi unsurlar çoğu seyirliklerde sıkça işlenmektedir. Seyirlik oyunların içindeki bu olgular aslında ritüel kalıntılardır ve birçoğu dramatik nitelik taşır. Oyunlardaki bu dramatik niteliği çokça kullanılan canlandırma, taklit, kılık değiştirme, çatışma ve karşıtlık gibi özellikler olay dizisinde görülebilir. Oyun içindeki eylemin güçlenmesi açısından da dans, müzik ve söz işlevsel açıdan son derece önemlidir.

Köy seyirlik oyunları işlevleri açısından bakarsak halk tiyatrosundan ayrıldığını görürüz. Seyirlik oyunların kökeninde kuttörenler ve efsaneler olduğu için özünde barındırdığı yararlılık ve eğlenme halk tiyatrosuna göre farklılık gösterir. Sayın Metin And bunu şöyle bir tablo ile ifade etmektedir:

---

<sup>18</sup> Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993, 20-21 ss.

## “YARARLILIK

### **(Kuttören)**

*Sonuç almaya yönelir.*

*Orada bulunmayan bir başkaya yöneliktir.*

*Gerçek zamani kaldırır, yerine simgesel zamani koyar.*

*Öte'yi oraya getirir.*

*Oyuncular kendilerinden geçerler, esrikliğe erişirler.*

*Seyirci katılır.*

*Seyirci inanır.*

*Eleştiri yasaktır.*

*Topluca yaratma.*

## EĞLENME

### **(Tiyatro)**

*Eğlence içindir.*

*Yalnız orada bulunanlar içindir.*

*Şimdiki zamandadır.*

*Seyirci Öte'dir.*

*Oyuncu ne yaptığının bilincindedir.*

*Seyirci izler.*

*Seyirci değerlendirir.*

*Eleştiri isteklendirilir.*

*Bireysel yaratma.”<sup>19</sup>*

Kuttörenlerin asal işlevleri üzerine derin araştırmalar yapan Fransız toplumbilimci Emile Durkheim dört asal işlev üzerinde durmuştur. Günümüzde de değişikliğe uğramamış olan bu asal işlevler şöyle özetlenebilir:

*“1. Kuttören, bireyi, toplumda yaşamak için, toplumun gerektirdiği düzen bağının sıkılığına, acı çekmeye hazırlar, bu yolda onu eğitir.*

*2. Kuttören, bireyleri bir araya getirir, bireyler arasındaki toplumsal bağları güçlendirir, ortaklığı pekiştirir.*

*3. Kuttörenin toplumda, canlandırıcı bir işlevi vardır. Toplumun ilişkilerini kalıtlarının bilincine vardır; geleneklerin sürmesine, inançların tazelenmesine, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar.*

*4. Mutluluk verici işlev: Toplumun bir üyesi olmanın mutluluk duygusunu verir. Özellikle toplumun bunalımlı dönemlerinde, kişilerin coşku ve duygularını bir arada dile getirmelerine olanak tanıyarak bozulan dengeyi düzeltir.”<sup>20</sup>*

Durkheim'a göre kuttörenler birtakım gereksinimleri karşılar. Bu kuttörenler gerçekleri ve geçmişi canlandırmaktadır. Kuttörenler toplu gösterilerdir ve bir arada yapılmaktadırlar. Kuttörenler, kişiye kutsal olgular yükler ve olaylar karşısında nasıl davranacağını gösterirler. Kuttörenler, bireyleri yakınlaştırır, bağlarını güçlendirirler.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 47-48 ss.

<sup>20</sup> And, **y.a.g.e**, 1985, 51-52 ss.

<sup>21</sup> Bkz. And, **y.a.g.e**, 1985, 53 s.

Köy seyirlik oyunlarının zamanla değişmesi, özünden uzaklaşması, bir kısmının takviminin değişmesi ve ilk anlamından uzaklaşarak yeni anlamlar kazanması büyük zaman aşımalarının ve kültürel değişimin sonuçlarıdır. Ancak yine de seyirlik oyunlar “seyirlik” kimliklerini yitirmemişler ve gelenek içindeki yerini korumuşlardır. Artık köylerdeki şenliklerde oynansalar da, eğlence için yapılsalar da eski törenlerin kalıntıları az da olsa kendini hissettirmektedir.

### 1.1. Seyirlik Oyunların Kaynakları

İnsanoğlu ilk çağlardan başlayarak çevresine karşı merak duymuş ve doğada olup bitenlere duyarsız kalmamıştır. Kimi zaman bunlardan korkmuş, kimi zaman da doğayı kontrol etmeye çalışmıştır. İnsanoğlu doğada yalnız olmadığını, kendisini ve çevresini kontrol eden doğaüstü güçlerin olduğunu düşünmüştür. Tanrılarla iyi geçinmek ve kötülüklerden korunmak için büyüye başvurmuş ve bunlar için törenler düzenlemiştir. Seyirlik oyunlara, “*ürünün bereketi, hayvanların dölünün bol olması, doğanın canlanması gibi nedenlerle değişik tanrılar adına düzenlenen törenler kaynaklık eder.*”<sup>22</sup> Düzenlediği bu büyü törenleri ile doğaya ve tanrılara müdahale edeceğini düşünmüştür. Düzenlediği bu törenlerle bazen yağmur yağdırabileceğini, kuraklığı engelleyebileceğini, bolluk ve bereketi sağlayabileceğini ve hatta güneşe hâkim olabileceğini varsaymıştır. Dolayısıyla bu büyüsel törenler insanoğlu için ilk işlevsel törenler olmuştur.

Kaynakları ritüellere uzanan seyirlik oyunların doğa ile sıkı bir ilişkisi vardır. İnsanoğlu doğayı tam olarak çözemediği için ve doğayla iyi geçinmek adına bu törenleri düzenlemiştir. Doğanın kendisi kadar insanoğlunun yaşadığı coğrafya ve geldiği soy da kaynak açısından önemlidir. Çok tanrılı dinlerin ve totemizmin etkileri kadar, tek tanrılı dinlerin söylemleri ve yaptırımları da seyirlik oyunları biçimlendirmiştir.

---

<sup>22</sup> Aslıhan Ünlü, **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Aşina Kitaplar, Ankara, 2006, 65 s.

Seyirlik oyunların kaynakları şu başlıklar altında incelenebilir; *Doğa* (hayvanlar, tarım, doğa olayları, üreme, bolluk, kıtlık), *Şamanizm*, *Orta Asya*, *Anadolu kültürü ve İslamiyet*.

*“İlkel insan giderek doğal değişimlerin kendi büyü gücünün ötesinde kalan bazı nedenlere dayandığını anlar. Bu nedeni doğal olayların ardında yatan üstün güçler olarak açıklar. Kışın yazı, kuraklığın bolluğu izlemesi, toprağın kurumasından sonra baharın gelip bitki örtüsünün canlanması, bu kutsal varlıkların ölüp dirilmeleri ile açıklanır. Bu inanç aşamasında yapılan kutsal törenlerde tanrının ölüp dirilmesi olayı canlandırılır. Baharın başlangıcında, gün dönümlerinde yapılan, ölme ve dirilme olayını taklitli olarak canlandıran bu törenlerin amacı üstün güçleri etkilemek, değişimi hızlandırmaktır. Osiris, Attis, Thammuz, Adonis, Dionisos, Demeter mitlerinde ölme ve dirilme olayının çeşitli biçimlerde yer aldığı görülür. Bu mitlerin hareketli olarak taklit edilmesi dramatik yapıyı meydana getirir. Bu aşamada kutsal törenler içerik bakımından büyüsel, biçim bakımından dramatiktir.”<sup>23</sup>*

İnsanoğlu için tanrılar her zaman önemli olmuştur. Yaşamın devamı ve bolluk, bereket için tanrılara ihtiyaç duyan insanoğlu, tanrılarını kişileştirmiş ya da bunun için sembollerden yararlanmıştı. İnsanoğlu, toplum yaşamını kolaylaştırma, doğa güçlerini kontrol etme ve düzenleme için tanrılara törenler düzenlemişlerdir. Günümüz seyirlik oyunlarının temelini işte bu törenler oluşturmaktadır. Dolayısıyla Asya’da olsun, Mısır’da olsun ya da Avrupa’da olsun bu tanrı ve tanrılaştırma eylemi Anadolu’daki seyirliklerle aynı temel taşları barındırmaktadır. Zamanla bu inanç ve eylemler etkileşim yoluyla ya bir milletten diğerine, ya da bir topluluktan başka bir topluluğa geçmiş veya her toplum kendi bağımsız inanç değerlerini yaratmıştır.

*“Dramatik Köylü Oyunları kökenleri bakımından çoğunlukla takvime bağlıdır. Yılı iki yarıya bölen günler, ya mevsimlerin başlangıcı ya da güneşin döngüsü bakımından belirli noktalar kuttörenlerle vurgulanırdı. Burada yılı ikiye bölen en önemli tarih de yılbaşı ve yılsonu ayırımıdır. Bu ayırım başlangıçta belirttiğimiz Kenosis (boşalma) ve Plerosis (doldurma) karşıtlıklarına uygundur. Günümüzde bir tek yılbaşı olmasına karşın, özellikle toprağa ve hayvancılığa bağlı köylü için, birçok takvimler ve dolayısıyla birçok yılbaşılar ve yılsonları bulunmaktadır. İslam etkisiyle uygulanan ay takvimi de buna katılınca iş daha karmaşık bir durum*

---

<sup>23</sup> Sevda Şener, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları**, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih - Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü Özel Sayısı 6, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara, 1977, 26-27 ss.

*almaktadır. Ay takvimi, güneş takvimi gibi durağan olmayıp her yıl yer değiştirdiğinden güneş takvimine göre birtakım anlam ve işlev karışıklıkları getirmektedir. Ay takvimine bağlı günlerde kutlanılan, eskiden kalmış oyunların gerçekte hangi durağan noktaya rastladığını bulmak çoğunlukla olanaksızdır.*"<sup>24</sup>

İnsanoğlunun ortak kültürel değerleri olduğunu kabul ederek, bir kutsal varlığa tapınma, ondan yardım bekleme fikri insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanoğlunun tabiat olayları karşısında verdiği tepki, mevsimlerle ilgili değişikliklerin izlenmesi ve böylece yeni yılın ortaya çıkması da bütün insan topluluklarının genel ve ortak özelliği haline gelmiştir.

*"Mevsim değişikliklerini ve bitkilerin yıllık büyüme ve solmasını tanrıların yaşantılarının çeşitli aşamaları olarak gören eski inanışın bir başka örneği de Dionisos mitidir. Dionisos şarap ve esriklik tanrısıdır. Trakya kökenlidir. Aynı zamanda ağaç, meyve ve tarım tanrısı sayılır. Öküzü boyunduruğa koşandır. Tarlayı sürendir. Mısır tanrısı Osiris'e bezer. Bütün ürün tanrıları gibi, Dionizos'un da acı bir ölümle öldüğüne ve sonra yeniden dirildiğine inanılır. Dionizos'un ölüşü ve dirilişi kutsal törenlerle temsil edilir. Bu törenlerin çeşitli yörelerde birbirinden farklı biçimlerde yapıldığı görülür. Dionizos genel olarak boğa biçiminde, bazan da keçi olarak düşünülmüştür. Keçinin öldürülmesi tanrının öldürülmesi anlamındadır. Sonradan keçi, tanrıya bir adak olarak kabul edilmiştir.*"<sup>25</sup>

Köy seyirlik oyunlarının içinde barındırdığı eski tarımsal bolluk törenleri insanın tabiatla olan ilişkisinin bir göstergesidir. İlkel dönemlerde insanoğlu çevresinde izlediği bitkisel hayatın uyanması veya uykuya dalması, hayvanların çiftleşmeleri ve yavrulamaları gibi olaylara dikkat etmiş ve her yıl canlanan, ürün veren, sonra bir çeşit uykuya dalan tabiat karşısında yeni yıl gerçeğine ulaşmıştır. (Sivas-Zara Saya Gezmesi)

Bir yıldan diğerine geçerken eskinin kovulması, yeni yılın bolluk getirmesi için çeşitli törenlerin düzenlenmesi böyle bir anlayışın ürünüdür. Doğa olaylarının bu değişkenliği ilkel insanı doğrudan doğruya etkilemiştir. İnsanoğlu her yıl toprak üzerinde meydana gelen büyük değişiklikler üzerinde kendini düşünmeye zorlamış

<sup>24</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 114 s.

<sup>25</sup> Şener, **a.g.e.**, 28 s.

ve bu deęişiklikleri büyü yoluyla etkileyebileceğine inanmıştır. Yağmuru yağdırmak, güneşi doğdurmak, ürünleri çoğaltmak, hayvanları üretmek, baharı getirmek için büyü törenleri yapmıştır. (Karaman *Saya Gezmesi*, Muğla *Tohum Ekme* oyunu) Bütün işi toprak ve hayvancılık olan Anadolu köylüsü, genellikle bu törenler ve bunların dramatik oyunlara dönüşmüş biçimlerinde doğa ile hesaplaşmaktadır.

İnsan yaşamının doğa ile sıkı ilişkisi, doğaya bağlı takvimlerde olduğu gibi oyunlarında da kendini göstermiştir. Mevsimlerin düzenli geçişleri, bunlara bağlı olarak bitkilerin düzenli olarak yeşermesi ve sararması, hayvanların düzenli üremeleri, insan yaşamını ve dolayısıyla seyirlik oyunları da belirli düzenlere sokmuştur. İlk topluluklarından beri bu mevsim deęişiklikleri törenlerle kutlanmaktadır. Doğayı tam çözemeyen ilkel topluluklar, onun her türlü iyilięi ve kötülüęü yapabileceğini gördükten sonra, onunla hoş geçinmek için O'nu tanrılaştırmışlar, tapınmaya başlamışlar ve giderek bu tapınmalar belirli zamanlar ve kurallar dâhilinde bugünkü seyirlik oyunları doğurmuştur.

İlkel insanın doğa ile barışık olma savaşı üzerine, **Şamanizm** ayinleri incelendiğinde, Şamanist törenler ve seyirlik oyunların aynı tabana oturduğu görülmektedir. “Orta Asya’daki çeşitli Türk boylarının inanç biçimi olan Şamanizm, Orta Asya Türklerinin İslam’la tanışmalarından sonra, İslami şekiller altında saklanarak varlığını sürdürmüştür.”<sup>26</sup> Bu gün Anadolu’da izlerini görebildiğimiz Şamanizm’in var olmasının altında Şamanist inançlarla, toprak ve hayvancılığa dayanan göçebe kültür yatmaktadır. Şaman törenleri, seyirlik oyunlarda olduğu gibi, oyuncu ve seyircinin içten ve tam katılımı ile mevsim geçişlerinde ve üreme zamanlarında yapılmaktaydı. “İlkelerde de, Şamanizm’de de Anadolu’nun Türkler gelmeden önceki uygarlıklarında da sadece kültür ve biçim ayrılıkları dışında, aynı çatıda, aynı gereksinmede törenler yapılıyordu. Mitler yaşatılıyordu.”<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Erhan Tuna, **Şamanlık ve Oyunculuk**, Okyanus Yayıncılık, İstanbul, 2000, 60s.

<sup>27</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 13 s.

Seyirlik oyunların temel taşlarını oluşturan doğayı tanrılaştırma ve bu tanrılara törenler düzenleme geleneği eski çağlardan beri Trakya'da, Anadolu'da, Mısır'da ve Mezopotamya'da görülmekteydi. Attis, Adonis, Tammuz, Osiri, Demeter, Persephone ve Dionisos gibi bolluğu ve bereketi simgeleyen tanrılar için yılın belirli günlerinde törenler düzenlenirdi.<sup>28</sup> Günümüzde de bu törenlerin ve seyirlik oyunların ortak tarafları görülmektedir.

*“Mezopotamya tanrısı Tammuz; üreme yeşerme, bolluk simgesi olarak sonbaharda, mevsim kışa girerken toprak altına giriyor, kayboluyor. İlkbaharda doğanın canlandığı sıralarda İştâr'la birleşip toprak üstüne çıkıyor. Diğer tanrıların mitleri de aynı çatıda: Batı Asya, Frigya tanrısı olan Attis, Tammuz gibi bir bitki tanrısıdır. Sonbaharda ölümü yasla, ilkbaharda dirilmesi sevinçle kutlanır. Bir bol'luk tanrısıdır. Demeter, Persephone ve Dionisos da aynı kurguda; bunlar da Anadolu ve Trakya'nın hasat, tarım ve bolluk tanrılarıdır. Toprak altında kaldıkları zaman üreme duruyor, yeryüzüne çıktıkları zaman ise üreme, yeşerme başlıyor. Diğer tanrılara göre Dionisos'un ayrıcalığı, Antik Yunan Tiyatrosuna beşiklik etmesidir.”<sup>29</sup>*

Günümüzdeki seyirlik oyunlar bakıldığında yukarıda geçen Şamanizm törenlerine büyük benzerlik gösterdiği anlaşılmaktadır. Birçok seyirlik oyunun içinde geçen doğanın canlanması, baharın gelip, kışın kovulması, bolluk ve bereket için mücadele, yağmur yağdırma ve üreme sembolleri geçmişten günümüze kadar gelmiş uzantılardır. Anadolu'daki bazı köy seyirlik oyunlarda gördüğümüz bebek ve kuklanın da kökeninde Şamanizm yatmaktadır. (Erzurum *Bebek* oyunu) *“Şamanizm'de mevcut olan Tös-Ongon inanışı yine ata tapınımı ile ilgili olarak ölenlerin anısına yapılan basit bebeklerden ibarettir. Bunun yanı sıra şamanların kukla oynattığına ilişkin görüşler de vardır.”<sup>30</sup>*

Seyirlik oyunların doğmasına neden bir diğer özellik de **Orta Asya** kültürüdür. Seyirliklerin birçoğu Anadolu kültürü Orta Asya kültürünün bir uzantısıdır. Anadolu insanı Orta Asya'da yaşamış Şamanist Türklerin devamıdır.

<sup>28</sup> Bkz. Metin And, **Oyun ve Bögü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003. 104 s.

<sup>29</sup> Karadağ, **a.g.e.**, 14 s.

<sup>30</sup> Tuna, **a.g.e.**, 98 s.

Yaşam biçimleri, inançları, törenleri ve gelenekleri büyük benzerlik göstermektedir. Anadolu insanı yaşam biçimini Orta Asya'dan getirdiği temeller üzerine kurmuştur. Anadolu'nun ve daha önceki uygarlıkların seyirlik oyunlara kaynak oluşturduğu, oyunların kurgusundan anlaşılmaktadır. Belirli gün ve zamanlarda oynanan oyunlardaki eski-yeni, bolluk-kıtlık, ak-kara ve iyi-kötü karşıtlıkları daha önceki uygarlıklardan gelen törenlerin izleridir.<sup>31</sup>

Köy seyirlik oyunlarına kaynaklık eden bir diğer etken de **İslamiyet**'tir. Köy seyirlik oyunlarına baktığımızda, ibadetin ve tapınmanın ilkel dönemden günümüze dek sürdüğünü, bu ibadetin çok tanrılı dönemlerden tek tanrılı dinlere kadar büyük benzerlik taşıdığı görülmektedir. Bir ibadetin gerçekleşmesi için belli koşulların oluşması gerektiğini savunan Sedat Veyis Örnek, 'İlkelerde İbadetin Koşulları'nı sıralarken seyirlik oyunların kaynağının ibadete dayandığına işaret etmiştir:

*"a- İbadeti ya da ayini yönetecek bir din adamının (Klan yaşlısı, Şaman, Medizinmann) bulunması şarttır.*

*b- İbadeti ya da ayini yönetecek bir din adamının ve katılanların belli bir ön hazırlığı yerine getirmeleri gerekir. (Yıkanmak, oruç tutmak, bedeni ve yüzü boyamak, törensel giysiler giymek vb.)*

*c- İbadet ve ayin sırasında belli şeyleri yapmak ya da yapmamak gerekir. (Susmak, gülmemek, yüksek sesle konuşmamak vb.)*

*d- Belli yerlerde ibadet etmek, ayin ve tören düzenlemek gerekir. (Tapınaklar, kurban yerleri, mezarlıklar, köy alanı, erkekler evi vb.)*

*e- Belli zamanlarda ibadet etmek gerekir. (Bayram ve törenlerde, kuraklık, savaş zamanlarında vb.)*

*f- İbadet; kurbanı, adağı, hediye gerektirir.*

*g- İbadet'te kurbanın yanı sıra dans, müzik ve ritüel içerikli oyunların da bulunması gerekir.*

*h- Özel kült araçlarının bulunması ve kullanılması gerekir. (İdoller, maskeler, çurungalar, müzik aletleri vb.)*

*i- İbadetin bölümlerinden olan ritlerin belli kurallara bağlanarak, dondurulması ve kapalı bir sistem içerisinde işlenmesi gerekmektedir."<sup>32</sup>*

<sup>31</sup> Bkz. Karadağ, **a.g.e.**, 13 s.

<sup>32</sup> Karadağ, **a.g.e.**, 17 s.



Anadolu kültürüne büyük ölçüde yön veren İslamiyet’le birlikte özellikle kadın erkek ilişkilerindeki değişiklik göze çarpmaktadır. Daha önceleri üreme ve çiftleşme adına yapılan ‘Phallos’ gibi törenler İslam’ın etkisiyle değişmiş, gizlenmiş, hatta ortadan kalkmıştır.<sup>33</sup> Seyirlik oyunlardaki cinsiyet kavramı İslamiyet’le birlikte kadın erkek ayırımına dönüşmüş ve ilişkilerde kapalılık gündeme gelmiştir. (Isparta-Sütçüler-Beydilli Köyü *Arap* oyunu, Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü *Gavur İmam* oyunu)

Köy seyirlik oyunları kökenleri bakımından takvime bağlıdır. Güneş ya da ay takviminin döngüsüne göre belirli bir zamanda oynanan seyirlik oyunlar, mevsim geçişlerine, yılbaşı ve yılsonuna göre şekillenmekteydi. Özellikle toprağa ve hayvancılığa bağlı yaşayan köylü için bu takvimler çok önemliydi. İslam’ın etkisiyle uygulanan ay takvimi güneş takvimi gibi sabit olmayıp, her yıl yer değiştiren döngüler birtakım anlam ve işlev karışıklıklarına sebep olmaktadır. “*Bu takvim ve yılbaşı-yılsonu karşıtlığı için en karışık olay Muharrem ayıdır. Ay takviminde yılın ilk ayı olması, ayrıca yeni yılı karşılama bakımından sevinçle, coşkuyla kutlanmasına karşın, Muharrem, aynı zamanda, özellikle Şiilerde, yas vesilesidir.*”<sup>34</sup>

İslamiyet’le birlikte Anadolu’da önem kazanan Ramazan ayı, özellikle kırsal kesimde insanların daha çok beraber oldukları ve beraber zaman geçirdikleri bir zaman dilimi olmuştur. Bu kutsal ay içinde daha çok birlikte olan halk, köy odalarında, köy kahvelerinde ve evlerde bir araya gelerek daha çok eğlenceye yönelik seyirlik oyunlar oynamaktadırlar.<sup>35</sup>

İslam’ın takvim üzerindeki etkilerinin yanında mezheplerin ve tarikatların da kendi inançları doğrultusunda yarattıkları oyunlar ve törenler göze çarpmaktadır. Çoğu zaman bunlara mekân teşkil eden yerlerin de tekkeler ve zaviyeler olduğu söylenebilir.

---

<sup>33</sup> Bkz. **y.a.g.e**, 41 s.

<sup>34</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 116-117 ss.

<sup>35</sup> Bkz. Nebi Özdemir, “Türkiye’deki Halk Eğlenceleri ve Kış Eğlenceleri”, **V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri**, Kültür Bakanlığı Yayınları: 1872, Ankara, 1997, 281 s.

*“Muharreme bađlı tren ve inanlarda her zaman olduđu gibi ikili bir iliŐki buluruz. Bunlar yapılan Őey, eylem (dromenon) ile sylence (mithos) dir. Birincisi kuttren, simgesel eylem, ikincisi ise simgesel sz, epos ve mithos'dur. Dramın, tragedyanın ıkıŐı bu ikisinin birbirine geiŐmesinden, kaynaŐmasından dođmuŐtur. İŐte İslam'da tek dram tr olan Taziye de Muharreme bađlı kuttrenlerle, gene Muharreme bađlı sylence, szli ve yazılı geleneklerden dođmuŐtur.”<sup>36</sup>*

## 1.2. Seyirlik Oyunların z Bakımından Deđerlendirilmesi

Ky seyirlik oyunlarının z ilkel insanın yaŐam kavgasından baŐlamıŐ ve Orta Asya, Anadolu ve İslam kltrlerinin etkisiyle ŐekillenmiŐtir. İkel insan dođanın deđerliŐkenliđi karŐısında bir topluluk oluŐturma ve birlikte bir yaŐam srmek iin by ve tren gibi deđerliŐk yollara baŐvurmuŐtur. Dzenlenen bu trenler daha ok yaz-kıŐ, yeni yıl eski yıl, bolluk-kıtlık gibi deđerliŐim zamanlarında olmuŐ ve bunun sonucu olarak da gnmze kadar gelmiŐtir. Her dnemde dođadaki deđerliŐlikler insanođlunu ŐaŐırtmıŐ ve kendi yaŐamının aslında bu deđerliŐime bađlı olduđunu dŐnmŐtur. İnsanođlu, kt sonuları nleyebileceđini ve dođayı kontrol edebileceđini dŐnmŐ ve bunlar iin de trenler dzenlemiŐtir. Yađmuru yađdırabileceđini, gneŐi kurtaracađını, bolluk ve bereketi sađlayacađını dŐnmŐtur. Ancak mevsimlerin birbirini takip ettiđini, bitkilerin byyp yok olduđunu, canlıların dođup ldđn grmŐ ve bunun kendi by glerini aŐtıđını fark etmiŐtir. Btn bunları da tıpkı insanlar gibi yaŐayan tanrı ve tanrıalara bađlamıŐtır.

Mevsimlerin yer deđerliŐtirmesi ile ilgili trenlerin dzeninde iki asal blm bulunmaktadır. *Kenosis* (boŐalma) ile *Plerosis* (doldurma). Kenosis, yaŐamın sona eriŐini, acıyı, yaŐamın durmasının dođurduđu kuŐku ve zntleri yansıtır. Plerosis ise, yeniden dođmayı, ktlkten arınmayı, bolluđu, gneŐin parlamıŐını, yađmurun yađmasını anlatır, toplu Őlenle kutlanır.<sup>37</sup> Bu temele bađlı olarak mevsim ritellerinin kanavası Őyledir:

*“1- lm: YaŐamın durması, yılsonu, yeni yılın gelmesinden kuŐku. Bu dnem oru, ađlama, yas, yakınma dnemidir. 2- Duraklama: BekleyiŐ dnemidir. 3- Arınma:*

<sup>36</sup> And, **y.a.g.e.**, 119 s.

<sup>37</sup> Bkz. And, **a.g.e.**, 1985, 114 s.

*Toplumu kötülüklerden temizlemek için, ateş ile su ile eşya kırarak fiziksel ve moral bozuklukların giderilmesi. Kurban da kesilir. 4- Canlandırma: Yaşamın sürmesini sağlamak için taklitli savaş yapılır. Bolluk ile katlık çatışmalar. 5- Kutlama: Yeni yılın başlaması, korkuların ilk olması, rahatlama bir şölenle kutlanır. Bu tören takvimin belli bir gününde başlar. Genellikle ya gün ile gecenin eşit olduğu, ya gecenin en uzun olduğu, ya da gündüzün en uzun olduğu gün yeni yılın başlangıcı sayılır.”<sup>38</sup>*

Köy seyirlik oyunları köylünün kendi malıdır ve köy yaşantısının bir parçasıdır. Köy seyirlik oyunlarının özünü incelerken de bu oyunları; kaynağını köylünün kültürel ve ekonomik ortamından alan onlarla bütünleşen birer olay olarak görmek gerekir. Bu yüzden oyunları köyden kopuk düşünülemez. Seyirlik oyunu işlevsel kılan köyün kendisidir. Seyirlik oyunların özü, köylünün düşünce yapısı ve olanaklarıyla biçimlenmiştir.

*“Oyunların özündeki esneklik dondurulmuş biçim kalıbını da etkileyecek, onu yeni gereksinimler doğrultusunda geliştirecek güçtedir. Köy oyunları genellikle güldürü niteliğinde olmakla, şarkı ve dansla karışık olarak, eğlence amacı ile oynanmakla beraber, oyun çıkarmanın, kökündeki dinsel işlevini anımsatan bir ciddiliği, bir saygınlığı vardır.”<sup>39</sup>*

Seyirlik oyunların özünde doğa görülmektedir. Doğanın döngüsü içindeki karşıtlıklar insanoğlunu etkilemiş ve o da bunlarla bütünleşmiştir. İnsanoğlu binlerce yıl iç içe yaşadığı doğayı taklit etmiştir. Doğanın canlanması ve ölmesi, kuraklıklar ve bolluklar, hayvanların üremesi ve ölmesi, ürünlerin toplanması, hastalıklar ve tedaviler, göçler gibi tabiat olayları ve toplumsal olgular önce bir ritüele, sonra da seyirlik oyunun kurgusuna neden olmuştur. İnsanoğlu doğayı çözümlenmeye çalışmış, çözemediklerini insanüstü varlıklara ve tanrılara bağlamıştır.

Köy seyirlik oyunlarında dramatik yapı olsun ya da olmasın özünde belli başlı motifler kullanılmaktadır. Bunlar; Ölüp-dirilme, kız kaçırma, yiyecek toplama, toplu yemek ve eğlenme, kutsama ve güldürüdür. Zaman içinde ritüel özelliğini kaybetmeye başlayan seyirliklerde yenilenme ve güncel olaylardan etkilenme ile bir dinamizm göze çarpmaktadır. O yüzden güldürü ve eğlence asıl amacı

---

<sup>38</sup> Şener, a.g.e, 36 s.

<sup>39</sup> Şener, a.g.e, 23 s.

göstermektedir. “İnanç kaynaklı olup, günümüzde de aynı amaçla oynanan oyunların ve yapılan uygulamaların çoğunluğunda yiyecek toplama ve toplu yeme uygulaması yapılmakta, toplu yemenin ardından da eğlence düzenlenmektedir.”<sup>40</sup>

Seyirlik oyunların özüne bakıldığında Orta Asya ve Anadolu kültürü ile İslam’ın etkisini görülmektedir. Sadece Anadolu’daki seyirlikler değil, Uzak Doğu ve Avrupa’daki seyirliklerin de birbirleriyle olan benzerlikleri dikkat çekicidir. Benzer törenlerin belli bir takvime göre yapıldığı ve bu törenlerde de ölüp dirilme motifinin kullanıldığı görülmektedir.

Köy seyirlik oyunlarının özündeki ölüp dirilme karşıtlığı farklı öğelerle gösterilse de, özünde sevinç ve üzülmeye vardır. Bu gün Anadolu’da görülen bu oyunlar yüzyıllar önce tanrılar adına yapılan büyülerin ve törenlerin uzantılarıdır. Bu törenleri kaynak alıp, öz açısından ortak yanlarına bakıldığında ‘ölüp-dirilme’ ve ‘kız kaçırma’ olguları görülür. Ölüm; üzüntü, dirilme; sevinç demektir. Ölüm; karadır, sessizlik ve durgunluktur. Dirilme; aktır, heyecan ve kutlamadır. Kız kaçırma ise; üremedir, çiftleşmedir, bereket ve bolluktur. Günümüzde çoğu oyun törensel niteliklerini kaybetse de özünde bu üç olgu varlığını sürdürmektedir.

Köy seyirlik oyunlarında ölüp-dirilme aslında bir savaş, bir karşıtlıktır iki güç arasında. Hasımlardan birinin ölmesi, ardından gelen ağtlar, tutulan yaslar ve ölenin tekrar dirilmesi yaşamın başlangıcı için seyirciler tarafından gösterilen bir çabadır. (Sivas-Zara, Karaman *Saya Gezmesi*) Dirilme bazen kendi kendine bazen de büyüyle olmaktadır. Bu iki kavramın altında yatan aslında doğanın ölmesi ve canlanmasıdır. Bugün Anadolu’nun birçok yerinde görülen bu karşıtlık ölüp, dirilen tanrıların uzantılarıdır.

*“Ölüp dirilen Tanrılar gerek bitkisel, gerek hayvansal yaşamın doğup ölmesiyle ilintilidir. Bunların belli başlıları Dionisos, Adonis, Attis, Osiris’tir. Hıristiyanlıkta ölüp dirilen İsa da bu simgenin kalıntısıdır. Bunun gibi Babilonya dinsel edebiyatında Temmuz veya Adonis her yıl ölüyor, onun kocası veya sevgilisi ana Tanrıça İştara mutlu toprak yüzünden, iç karartıcı toprak altına giren Tanrı’ya*

---

<sup>40</sup> Mevlüt Özhan, “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, **5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Sektöründe Bildirileri**, Kültür Bakanlığı Yayınları/1872, Ankara, 1997, 294 s.

*aramaya koyuluyor. Onun yokluğunda sevgi tutkusu duruyor, insanlar, hayvanlar üremeyi unutuyorlar. Onların geri gelmesiyle bütün doğa uyanıyordu. İşte Anadolu'da rastladığımız ölüp dirilme konulu seyirlik oyunlarda bunu görmekteyiz.”<sup>41</sup>*

Dirilme sevinç ve heyecanla karşılanır. Kutlamalar ve eğlenceler bunu takip eder. Dirilme yaşamın tekrar başlangıcı, hayatın akışıdır. Çoğu seyirlik oyunda görülen ölüp-dirilme Şaman törenlerinde olduğu gibi aslında bayılma ve ayılma şeklinde gerçekleşir. (Muğla-Fethiye Arap oyunu)

*“Emegetini, yani koruyucu ruhunu ve başka tanrıları çağırır. Bunların çabucak gelmeleri için yalvarır. Bu ruhlar birden bire bastırırlar, Şaman korkusundan bayılır, düşer. Şaman, yüzüyle secde eder gibi düşerse, iyi alamet sayılır; arkasıyla düşerse fenadır. Şaman yere düşer düşmez herkes ilahiler okumağa başlar, Şamanı ayılmağa çalışırlar. Ruhlar arasında kendi emegetini gördüğü gibi Şaman ayılır, neşelenir ve dans etmeğe başlar. Dirilme sonucu sevinçle kutlanıyor ve oyuncular topluca dans ediyorlar. Ölüp dirilme, kız kaçırma ile eş anlamlı olarak doğanın tekrar canlanması, ürünlerin bol olması için, oyunun en önemli bir motifi niteliğindedir. Mitolojide ise hemen hemen bütün bereket tanrılarının ölüp dirilme, yer altına gidip gelme ya da benzeri şekillerde öyküleri vardır.”<sup>42</sup>*

Seyirlik oyunlarda iyiden yana olan *ak kişi* karşısına, kötüden yana olan *kara kişi* çıkar. Bu noktada, oyuna egemen olan çatışma, *ak-kara* karşıtlığı olarak belirir. Seyirlik oyunlardaki karşıtlığı ve çatışmayı ifade etmek için de *ak* ve *kara* kullanılan başlıca ifadeler olmuştur. Ak ve kara, karşıt güçlerin çatışmasını içerdiği için, karşıtlığın en etkili biçimde gösterilmesini sağlar. Genellikle kostüm, boya ve masklarla ifade edilen ak-kara, oyun ve seyirci için ateşleyici bir güç oluştururlar. Ak ve karayı canlandıran kişiler, kendi amaçları uğruna yeni bir durum içine girerler ve her ikisi de içinde buldukları yeni durumda yeni kimlikler kazanırlar. Kara olan kötülüğü, eskiyi ve ölümü ifade ederken, ak olan iyiliği, yeniyi ve canlılığı tasvir eder. Bu karşıtlığın çatışması diyalektik bir çatışmadır. Ak ve kara çatışması sonucu oluşan diyalektik karşıtlık özelliği, oyuncuların kendi içinde, kişiliklerinde ve eylemlerinde de belirir. Çatışma, arınma ve üreyle yeni bir dönemin başlaması

<sup>41</sup> Metin And, **Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003, 187 s.

<sup>42</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 40-41 ss.

üzerine kurulmuştur. Önce kötünün iyiyle mücadelesi, bu mücadeleden galip gelmesi ve ardından iyinin canlanıp kötüyü kovması ya da yok etmesi kanavası görülür. Bu mutlu sonu görmeden önce acı çekme ve üzülmeye vardır. Burada yaşamın sona ermesi ve sonuçları, ardından da yeni bir dönemin başlaması ifade edilir.

Köy seyirlik oyunlarının özünde görülen bir diğer olgu *Kız Kaçırma*'dır. Bu da eski bolluk törenlerinin bir kalıntısıdır. Üremenin ve ürünlerin çoğalmasının sembolüdür. (Artvin *Berobani*, Çanakkale *Arap*, Balıkesir *Sevda*, Çankırı *Gelin* oyunu) Birçok seyirlik oyunda görülen kız kaçırma bugün farklı bir sosyal boyut taşımaya rağmen kökeni mitolojideki toprak tanrısı Demeter'in kaçırılan kızı Kore'ye kadar uzanmaktadır.

*“Demeter'in kızı Persephone/Kore kaçırlır. Yaslı Demeter karalar giyinmiş, elinde meşaleyle kızını arar. Kız kaçırıldıktan sonra tarlalarda sap bitmez, saban işe yaramaz olur, insanlar açlıktan kırılır. Hades, Kore'ye nar yedirir, böylece onu yeraltına bağlar. Toprak ürünleri gibi yılın üçte birini yani kışı yer altında geçirir, yarısında yeryüzünde annesiyle buluşur. Kızın, annesine kavuşmasında yağmur yağmaya, ekin bitmeye başlar.”<sup>43</sup>*

Seyirlik oyunlardaki kız kaçırma, ritüel kökeninin yanında hatta günümüzde bu kökenden hayli uzaklaşarak sosyal bir olgu olan ve köylerimizde sıklıkla karşılaşılan kız kaçırma geleneğinin de bir yansımasıdır. Kız kaçırmanın bir diğer tarafı da erotizm ve bu konudaki bastırılmış tabuların eğlenceye dönüştürülmüş halidir. Oyunlarda kullanılan üreme organları ve erotik öğeler her ne kadar eski Phallos törenlerine dayansa da bugünkü durumu dinsel yasakları oyunlaştırma, eğlenme ve eğlendirmedir.

Toplumun sosyal ve ekonomik yönden değişmesi sonucu doğaya büyü yapma gereği duymayan insanoğlu, seyirlik oyun alışkanlığını eğlenceye ve taşlamaya dönüştürmüştür. Seyirlik oyunlardaki değişikliğe bir başka etki de İslamiyet'le gelmiştir. Özellikle İslamiyet'in Anadolu kültürü üzerindeki etkisi bu değişikliğe önemli ölçüde yön vermiştir. Toplumsal yapıdaki değişiklikler, farklılaşan koşullar ve kültürel değişimler sonucu daha önceleri büyük bir önemle yapılan törenlerin

---

<sup>43</sup> And, a.g.e, 2003, 191-192 ss.

değişmesine sebep olmuştur. Mitolojik dönemin üzüntüleri, günümüzün eğlencelerine dönüşmüştür. (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü *Gavur İmam* oyunu)

Günümüz seyirliklerindeki kız kaçırma olgusu bolluk adına değil de, köy yaşantısı içindeki sosyal bir problem ya da çiftleşme özlemi üzerine de kurgulanmaktadır. Köylü, kız kaçırma'yı kendi yaşamındaki normal bir davranış olarak yorumlar ve bununla da eğlenir.

Ölüm-Dirilme ve Kız Kaçırma seyirlik oyunlarda ayrı ayrı görülebildiği gibi genelde beraber de işlenmektedir. Böylece hem iyi kötü karşıtlığı, hem de bolluk ve üreme gösterilir. Bazen iki güç arasındaki çatışma ortadaki kız için yapılır kazanan kızı alır. Bazen de iyinin (ak) yanından kötü (kara) tarafından kaçırılan kız yüzünden iyi bayılır ve tekrar kızın getirilmesiyle ayılır. (Bilecik *Arap*, Çankırı *Dede, Gelin*, Denizli *Arap*, Karaman *Arap, Dede*, Isparta *Arap, Gelin* oyunu)

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının özündeki ritüel özellikler zamanla etkisini kaybetmeye başlamış ve eğlenmek, vakit geçirmek, güldürmek, alay etmek ve tenkit etmek amacı ile oynanmaya başlamıştır. Seyirlik oyunların özünde eğlencenin yanında didaktik taraf da vardır. Toplumsal eleştiri ve taşlamaya yaygındır. Köylünün günlük yaşamından yansımalar çoğunluktadır seyirlik oyunlarda. Aile yapısı, karı-koca ilişkisi, kuma olgusu, gelin-kaynana çatışması, askere ve hacca gitme, göç ve çeşitli mesleklerin taklitleri yapılır. Tarımı, ekip-biçmeyi, yağmur yağdırmayı ve baharı karşılamayı işleyen oyunların yanında, çeşitli hayvanları ve çobanlığı işleyen oyunlarda mevcuttur. Bu oyunların içinde ritüel uzantılı olanlar olduğu gibi bu ritüellere öykünerek tekrar yaratılan ve farklı toplumsal olaylara yaklaşan oyunlar da vardır. (Bayburt *Kına, Sağdıç*, Erzurum *Çoban*, Fethiye *Kasap*, Tokat *Arı*, Isparta-Sütçüler *Berber*, Malatya *Duvarcı* oyunu)

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının bir kısmı şakalar, hicivler ve soytarlıklarla seyirciyi güldürmeye dayanmaktadır. Bazıları da seyircileri korkutmak ve tedirgin etmek üzerine kurgulanmıştır. Bu tür oyunlarda seyirci de en az oyuncular kadar seyirlik oyunda yer alır ve oyuna katkı sağlar. (Çankırı *Güvercin Taklası*, Elazığ

*Sarhoş, Giresun Kazık, Edirne Kim Vurdu* oyunu)

Bazı oyunlarda kukla ve bez bebekler ağırlıklı kullanılır. Günümüzde bu uygulama güldürü ve eğlenceye dayansa da bez bebekler bazı yerlerde yağmur yağdırmak için de kullanılır. “*Kukla, Orta Asya kültürünün bir kalıntısıdır. Öyle ki Türkler çok iyi bilinen ve gelişkin gölge oyununu ve Karagöz’ü XVI. yüzyılda tanımuşlarken, kuklayı çok eskiden beri biliyorlardı. Orta Asya’da Bakşılar hastaları sağaltırken kukla kullanırlardı. Altaylı tözlerinin çoğu da bebeklerdi.*”<sup>44</sup>

Yaşam şartları değiştikçe insanoğlunun büyü yapma ve doğaya karşı koyma durumu da değişmiştir. Artık insanoğlu, çevresini ve yaşam şartlarını büyü ile etkileyemeyeceğinin farkındadır. Ama seyirlik oyun çıkarma alışkanlığı değişmemiştir. Seyirlik oyunlar artık eğlence işlevini kazansa da yapılan iş yine insanoğlunun kendi yaşamını daha güzel sürdürebilmesi yaptığı bir uygulamadır.

### **1.3. Seyirlik Oyunların Biçim Bakımından Değerlendirilmesi**

Köy seyirlik oyunları yapı bakımından göstermecidir ve toplu oynanır. Anadolu köylüsü tarafından yine köylüler için oynanır. Oyuncu da, seyirci de aynıdır, yani köylüdür. Seyirci oyunun içindedir ve seyirlik oyunların konuları da kanavaları da bellidir. Köy seyirlik oyunlar, adı üzerinde seyirlik oyunlardır. Oyuncu-seyirci ayrılığı hem vardır hem yoktur. Oyuncuları oyuna seyirciler hep beraber hazırlar. Sırası gelen oyuncu seyirci içinden çıkarak oyuna katılır, oyundaki görevi bittikten sonra yeniden seyircilerin arasına karışır. Yani oyun içinde oyundur. Oyuncular olayları benzetme kaygısı duymadan göstermeyi yeğler.

Köy seyirlik oyunlarında doğaçlamaya büyük önem verilir. Oyunu yöneten kişi ya da kişiler kendi yaratıcılığını da ekleyerek aklındaki oyunun kanavası üzerinden oyunu yeniden kurgularlar. Oyundaki temel olgular değişmez. Ölüp-dirilme, ak-kara karşıtlığı ve kız kaçırma gibi öğeler küçük farklılıklarla tekrar işlenir. Seyirlik oyunlarda bir yanılısma yaratılmaz. Seyirciye gösterilmek istenen şey açık

---

<sup>44</sup> And, a.g.e. 2003, 234 s.



ve net bir biçimde gösterilir. Köy seyirlik oyunları özdeşleşmeci tiyatro gibi kapalı değil, epik tiyatro gibi açık biçimdedir. Her şey seyircinin gözü önünde olur, biter. Oyuncular, seyirci üstünde yanılısama yaratmadan yansılama yaparlar. Hem gerçek kişiler, hem de taklit edenlerdir.

Seyirlik oyunların ana çatısı değişmeden doğmaca olarak oynanır. Olaylar sadece gösterilir. Oyuncuların üstlendikleri rollerde ve diğer öğelerde seyirciyi illüzyona sokma gereksinimi yoktur. Basit bir giysi ya da bir maskla bir hayvana ya da bir eşyaya dönüşebilirler. Bir eşarp veya etekle bıyıklı bir kadına dönüşebilirler. Ve bunların hepsi seyircinin gözü önünde yapılır.

*“Köy dramatik oyunları, genellikle konu bakımından çok yalındır, dolantısı pek yoktur. Bu daha çok kuttören kaynaklı olmalarıyla açıklanabilir. Kimi oyunlar tek izlekli olmakla birlikte, biraz daha karmaşık olabilir. Tek izlekli oyunların yanı sıra, çift ya da daha çok izlekli olan oyunlar da vardır. Daha önce incelediğimiz “ölüp-dirilme” ile “kız kaçırma” izlekleri aynı oyunda birleşir.”<sup>45</sup>*

Köy seyirlik oyunlarında oyunu yöneten bir kişi bulunur. Bu kişi genelde bu konuda tecrübeli ve yetenekli bir liderdir. Yörelere göre *kâhya*, *reis*, *çavuş*, *efe*, *oyuncu başı*, *dede* veya *meydancı* gibi isimler alır bu kişiler. Oyuncular kılık değiştirme, makyaj yapma ve dekorları hazırlamak gibi ön hazırlıkları önceden yaparlar. Oyunun geleneksel kurgusu önceden bilindiği için, seyirciler de, oyuncularda nerede ne yapılacağını bilir. Bilinen kurgu üzerine yapılan bir doğaçlama olsa da hem seyirciler, hem de oyuncular nerede gülüp, nerede korkacaklarını ya da dans edeceklerini bilmektedirler. Oyun yeri genellikle köy meydanları ve okul bahçeleridir. Mevsim geçişleri, bayramlar ve asker uğurlamaları gibi oyunların oynandığı belli zamanlar vardır. Bunların dışında köy seyirlik oyunları doğal olarak pek oynanmaz. Dans ve müzik oyunların vazgeçilmez iki öğesidir. Oyunların bazılarında dramatik bir yapı vardır. Bazı oyunlar ise tamamen kişileştirme ve taklit eylemiyle devam edip, dramatik bir yapı söz konusu değildir. Bu tip oyunlarda doğaçlama daha da önemlidir.

*“Seyirlik oyunların hemen hepsinde görülen bir başka özellik ise, ne kadar törensel olursa olsunlar, kendilerini yenilemeleri, günlük espri ve olaylarla bezenmeleridir.”*

<sup>45</sup> Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 168 s.

*Bunların içinde en az değişikliğe uğrayan yağmur duaları ve hastalık tedavileri için yapılan büyülerdir. Zaten işin içine seyirci girdiğinden ve oyunların seyirciyle en çok alış verişi olduğundan, oyunun kendisi yeni şeyler katmasa bile seyirci kendi etkisiyle oyuna ister istemez yön verecektir. Seyirlik oyunların günümüz tiyatrosu açısından en değerli en soluklu yanlarından biri de budur.”<sup>46</sup>*

Dramatik olsun ya da olmasın aslında bu günün yaşam biçimine ve şartlarına göre biçimlenen köy seyirlik oyunlarında köylü, ritüel imgeleri çoğu zaman ve düşünmeden eğlence unsuruna dönüştürmüştür. Ölülerle dalga geçilmesi, hocaların soytarılık yapması, ağıtların komik söylenmesi gibi eylemler aslında köylünün kendi yaşantısının eğlence görüntüleridir. (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü *Arap* oyunu)

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının biçimsel özelliklerini sıralarsak:

- 1- Göstermecî yani açık biçimdedir.
- 2- Toplu oynanır.
- 3- Seyirci ve oyuncu iç içedir.
- 4- Doğaçlama yaygındır.
- 5- Çoğunlukla bir yönetici vardır.
- 6- Ölüp-dirilme, ak-kara ve kız kaçırma motifleri en çok kullanılanlardır.
- 7- Dans ve müzik genelinde vardır.

*“Ritüellerden türeyen dram zamanla günümüzün tiyatro sanatını oluştururken, ritüel uzantısı olan köy oyunları da halk arasında geleneksel bir tür olarak oynana gelmektedir. Bu kalıntılar ilkellerdeki büyüsel anlamlarını çocuklukla yitirmişlerdir. Eğlence olsun diye, bazen de kar sağlamak için oynanırlar.”<sup>47</sup>*

Köy seyirlik oyunlarının sadece eğlendirme işlevi yoktur. Oyun içindeki seyirci-oyuncu yakınlığı aynı zamanda toplumsal bağları pekiştiren, insanları yakınlaştıran ve sosyal düzeni sağlamlaştıran bir olgudur. Bu da tiyatroyu sinemadan ayıran en önemli özelliktir.

---

<sup>46</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 38 s.

<sup>47</sup> Sevda Şener, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları**, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü Özel Sayısı 6, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara, 1977, 45 s.

#### 1.4. Seyirlik Oyunların Konu Bakımından Değerlendirilmesi

Köy seyirlik oyunlarda genellikle köylünün sosyal yaşamı, toplumdaki konumları, sorunları, geleneğindeki masalları ve efsaneleri ile eğlenebileceği her şey konu olarak işlenebilir. (Çorum *Eloçko* oyunu) “*Bu oyunlarda Anadolu halklarının ritüelleri, şamanistik kültürün izlerini de içerecek şekilde oyuna dönüşmüştür. Tüm ritüellerin içerikleri onların doğanın taklidine, insanın doğa ile uzlaşmasına dayanmaktadır.*”<sup>48</sup> Başlangıçta doğanın kaynaklık ettiği seyirlikler, insan yaşamının bu döngüye karşılık vermesine dayanan törenlere dönüşmüştür. Zaman içinde hastalık ve felaketlere de yararçı bir anlayışla yaklaşan insanoğlu, çevresindeki her olayı bir tören ya da oyuna dönüştürmüştür. Bu gelişim, hem kendi özel yaşamının hem de bulunduğu çevrenin şartlarına göre değişmiş ve insanoğlunun tanık olabileceği her şeyi oyunlarında işlemesine neden olmuştur.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında geçmişin ayin ve törenlerinin izlerini görebildiğimiz gibi, toplum yaşamını etkileyen günlük sıkıntılar ve uğraşları da görebiliriz. Bu oyunlar, çoğunlukla bir nedene bağlıdır ve işlevseldir. “*Bu işlevler, dinsel, büyüsel, geleneksel, sosyal ve sportif gibi işlevler olup, her toplumun kültürel yapısına ve değerlerine göre farklılıklar gösterebilirler.*”<sup>49</sup> Zaman içinde değişikliğe uğrayan ve günümüzde artık eğlence ve taşlamaya yönelen seyirlik oyunlarda, bazen bir terör olayını ya da minibüs ücretlerine yapılan bir zammı da görebiliriz. (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü *Tren ve Terörist* oyunu) Hangi konu işlenirse işlensin bu oyunların ana yapılarında genellikle bir karşıtlık söz konusudur. Bunlar genellikle yaşam-ölüm, eski-yeni, bollu-kıtlık, iyi-kötü, yaz-kış, vb. gibi karşıtlıklardır. Bunların yanında arınma, yarışma ve yaşamı güçlendirme adına birçok olayı seyirliklerde görebiliriz.

---

<sup>48</sup> Aslıhan Ünlü, **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Medicographics Ajans ve Matbaacılık, Ankara, 2006, 63 s.

<sup>49</sup> Gürbüz Aktaş, **Tiyatral Özellikleri Açısından Geleneksel Türk Halk Oyunları**, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, (Basılmamış Doktora Tezi), İzmir, 2001, 5 s.

Köy seyirlik oyunlarda öne çıkan karakterlerin ve tiplerin yanında en çok görünen motiflerde hayvaylarla ilgili olanlardır. Anadolu halkı için hayvanlar, doğa ve toprak çok önemlidir. Bu yüzden “köy seyirlik oyunları toprağa bağlı kırsal yaşamın en asal unsurları olan hayvan motifleri ile doludur, bu oyunlara kaynaklık eden mitolojik yapı da insanın doğa ile kurduğu ilişkinin bir sonucu olarak belli hayvan motiflerini kutsallaştırmıştır.”<sup>50</sup> Dolayısıyla oyunlarda hem vahşi yaşama dayalı, hem de evcil hayvanlara ait birçok hayvan taklidi görebiliriz. (Artvin Kurt, Tavuk, Bolu Öküz Nallama, Bursa Deve, Çanakkale Deve, Çankırı Eşeğe Bindirme, Leylek, Elazığ Sivrisinek, Tokat Arı, Karaman Katır, Nevşehir Deve oyunu)

En çok işlenen konular genellikle kendi yaşamı ve çevresiyle olanlardır. Bunlar sıralanırsa:

- 1- Bolluk, bereket ve üreme.
- 2- Evlilik yaşamı ve kumalık.
- 3- Gelin-kaynana ilişkisi.
- 4- Kız kaçırma.
- 5- Yeni evlenecek kızlar ve evde kalmışlık.
- 6- Cinsellik.
- 7- Hayvancılık, çobanlık ve tarım.
- 8- Esnaflık ve diğer meslekler.
- 9- Askere gitme.
- 10- Göç.
- 11- Hac.
- 12- Kuklalar.
- 13- Fiziksel özürlü ve hastalıklar.
- 14- Doğa olayları. (Kuraklık, sel, deprem v.b.)
- 15- Savaş.
- 16- Hikâye, masal ve tarihi olaylar.
- 17- Bunların dışında, günlük olaylar ve sadece gülüp eğlenmek amacıyla

oynanan oyunlar da bulunmaktadır.

---

<sup>50</sup>Yavuz Pekman, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos&Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:46, İstanbul, 2002, 57 s.

## 1.5. Seyirlik Oyunların Gelenekteki Yeri

Anadolu Köy Seyirlik oyunları, çağlar boyu süren halk tiyatrosu geleneğinin günümüze gelen mirasıdır. Bu gelenek tarih boyunca farklı kültürlerden, uygarlıklardan, göçlerden ve birikimlerden etkilenecek günümüze kadar gelmiştir. Gelenek, toplumsal yapı içinde önemli bir sosyal normdur ve *“Türkçe gelmek kelimesinden üretilmiştir. Geniş anlamıyla gelenek, bir kuşaktan ötekine geçirilebilen bilgi, tasarım, inanç ve yaşantı biçimi olarak maddi olmayan kültürdür.”*<sup>51</sup> Gelenekler yoluyla kültürel miraslar, alışkanlıklar, bilgi ve beceriler, kuşaktan kuşağa aktarılarak günümüze kadar gelir.

Eski çağların ve Anadolu'nun kuttören uygulamalarının ve inançlarının izlerinin görülebildiği Anadolu köy seyirlik oyunları, köy yaşamı içindeki geleneğini günümüzde de sürdürmektedir. *“Anadolu’da yaşayan eski uygarlıkların Türk kültürünün oluşmasında büyük etkisi olmuştur. Köylerin yüzyıllar boyunca kentlerden bağımsız, kopuk oluşları sonucunda eski uygarlıklardan geçme birçok törenler, danslar korunabilmiştir.”*<sup>52</sup> Bu güne bakıldığında kültürel, toplumsal ve ekonomik olanakların değişmesine, ulaşım ve iletişimin gelişmesine rağmen Türk köylüsü, yüzlerce yıllık bu seyirlik oyun geleneğini koruyabilmiştir. Özellikle köylerdeki gençler, atalarından gördükleri şekilde ve aslına bağlı kalarak seyirlik oyun geleneğini uygulamaya çalışmaktadırlar. Değişen çevre ve yaşam şartları şehir merkezlerine uzak olan yerleşim yerlerini daha az etkilemiştir. Şehirlere uzak olan köylerdeki seyirlik oyun geleneği daha iyi korunabilmişken, merkezlere yakın olan yerlerde hem oyunlar azalmış, oyunlar hem de öz ve biçim açısından değişmiştir. Seyirlik oyunlar, özündeki inançların azalması ve işlevlerin değişmesi ile her ne kadar eğlence niteliğine bürünse de köy geleneği içindeki birlik ve dirliği hala sağlamaktadır.

---

<sup>51</sup> Sedat Veyis Örne, **Türk Halk Bilimi**, İş Bankası Kültür Yayınları Folklor Dizisi:4, Ankara, 1977, 126 s.

<sup>52</sup> Metin And, **Türk Köylü Dansları**, İzlem Yayınları:26, İstanbul, 1964, 7 s.

Seyirlik oyun geleneği içinde bazı kurallar esnek olabildiği gibi bazı durumlarda ne seyirci, ne de oyuncu geleneksel yapıdan ödün veremez. Özellikle *“büyüsel kökenli oyunlarda töreler belirlenmiş kalıpların dışına çıkılmasına hiçbir şekilde izin vermeyen seyirci, eğlendirmeyi amaçlayan oyunlarda uygulanan esnek oyun düzeninden hoşnuttur.”*<sup>53</sup> Geleneksel kurallar dâhilinde oyuncuların cinsiyeti de belirlenmiştir ki, seyirliklerde kadın ve erkek oyuncular bir arada görev alamaz. Bazı durumlarda seyirciler de bölgenin geleneksel yapısına göre değişiklik gösterir. Daha tutucu ve muhafazakâr bölgelerde kadın ve çocukların bazı müstehcen oyunları izlemesine izin verilmezken, bazı köylerde herhangi bir sınırlama uygulanmaz.

Köy seyirlik oyunları, hala özel günlerin, bayramların ve toplantıların önemli unsurudurlar. Çoğu zaman köylü, seyirlik oyunların içindeki işlevi tam olarak bilmese de ya da hatırlamasa da, bu gelenek ritüel kalıntılarla ve eskimiş kanavalarıyla yıllar öncesinden hazırlanmış takvime göre ayakta kalma çabası içindedir. Günümüzde Anadolu köy seyirlik oyunları sayı bakımından ve oynandığı bölge bakımından hızla azalmaktadır. Artık çoğu oyun asıl anlamını ve gerçek zamanını kaybetmiş, salt eğlence için oynanır olmuştur. Bu eğlence içine günlük yaşamdan daha fazla olaylar alınmaya başlanmıştır. Çünkü halkın kendi yaşam biçiminin işlenmesi, alay ve hicivlerin artması bu tür oyunlara karşı ilgiyi de arttırmıştır.

### **1.6. Seyirlik Oyunların Yer, Zaman ve Dil Özellikleri**

Köy seyirlik oyunları açık yer ve kapalı yer olmak üzere iki yerde oynanır. Kapalı yerler genellikle ev, köy evi veya köy kahvesidir. Açık olan yerler ise köy meydanları ve okul bahçeleridir. Yazın açık alanlar kullanılırken, kışın kapalı alanlar tercih edilir. Açık alanda oynanan oyunlar bazen tek bir mekân yerine bütün köyü dolaşarak da oynanabilmektedir. Özellikle hediye ve adak toplama eylemi içeren bu tip oyunlar, kapı kapı dolaşarak oynanır.

---

<sup>53</sup> Murat Tuncay, **Sahneye Bakmak 2 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:104, İstanbul, 2011, 46 s.

Kendi olanaklarıyla biçimlenen bu oyunların sergilenmesi için seyircileri içine alacak geniş bir alan yeterlidir. Bu yer genelde herkesçe bilinen bir alandır. Bu yerin koltuk, sıra, gişe ve bilet gibi sorunları yoktur.

Günümüzde her ne kadar bir eğlence unsuru olarak kullanılsa da köy seyirlik oyunları yine de bir takvime ve bir zaman aralığına göre sürdürülmektedir. Bu oyunlar, kış yarısı, koç katımı, yavrulama, toprağın ve bitkilerin uyanması veya uykuya dalması, hayvanların çiftleşmeleri gibi olgulara yönelmiştir ve bunlar simgeleştirilmişlerdir.

Genellikle köylünün ekip-biçmeyle ilgili faaliyetlerinin azaldığı ve toprakla uğraşısının kalmadığı güz aylarından başlayarak bahara kadar süren bir dönemi içine alan bir takvim uygulanır. Uzun kış geceleri sohbet, eğlenme ve oyun çıkarma için idealdir. Ayrıca düğünler de seyirlik oyunlar için uygun bir zamandır. Bunun yanında milli bayramlarda da seyirlik oyunlara yer verilir. Oyunlar, düğününde sergileniyorsa gündüz veya akşam uygun bir zamanda ortaya konulur. Düğün dışında bir eğlence düzenleniyorsa bu, çoğu zaman akşam ve yatsıdan sonra olur.

Oyunların dili son derece yalın, canlı ve günlük dildir. Oyunların diyalogları günlük konuşma dilinin rahatlığı içindedir. Genellikle bu günlük konuşma dili doğaçlama olarak gelişir ve metinlere yansır. *“Oyunların çoğunluğu sözlü olduğu için eylemin yürütmesinde sözün de önemli bir işlevi vardır.”*<sup>54</sup> Oyuncular sanat kaygısı düşünmeden içlerinden geldiği gibi konuşurlar. Bu da oyuna sıcak ve samimi bir hava katar. Yöresel ve genel deyimler kullanılır, atasözlerinden yararlanılır. Bazı diyaloglarda türkülerden yararlanılır. Durgunluğun aksine dinamik bir yapı söz konusudur. Dil zaman zaman eleştirel ve keskin bir hal alırken, açık saçık ifadelerden de kaçınılmaz.

Köy seyirlik oyunlarda güldürme, alay, mizah, tenkit, hiciv çoğunlukla göze çarpan bir durumdur. Genellikle yöresel ağzın kullanıldığı bir dil kullanılır. Çoğu zaman güldürürken ders veren didaktik bir yapısı vardır.

---

<sup>54</sup> Metin And, **Türk Tiyatrosunun Evreleri**, Turhan Kitapevi, Ankara, 1983, 35 s.

## 1.7. Seyirlik Oyunların Dramatik ve Tiyatral Yapısı

İnsanoğlu doğar doğmaz; yeme, içme, barınma ve korunma içgüdüleri ile doğa ile karşılaştı. Zaman içinde doğayı tanıdı. Bu tanıma, insanoğlunu evrendeki varlıklarla, maddi ve manevi bir bağ kurmasına neden oldu. Bu bağın ilk aşaması da *taklit* oldu. Yaşamını sürdürebilmek için avlanan ve avlandığı hayvanın taklidini yapan insanoğlu böylelikle o hayvanın ruhunu kovduğuna inandı. Bu taklit, dansı doğurdu. İnsanoğlunun çeşitli doğa olaylarına karşı gösterdiği tepkinin ya da doğa olaylarının yansıtılmasının oluşturduğu taklitler böylece ilk dram sanatının çekirdeğini oluşturdu.<sup>55</sup> Gizemle başlayıp sonra törensel boyuta gelen dram, zaman içinde *oyun* oldu. “*Bir oyunun dramatik olması, o oyunun belli bir olayı veya konuyu bir bütünlük içerisinde işlemesi, oynayan oyuncunun da makyajıyla, giyim kuşamıyla, davranışıyla başka birini canlandırmasıdır.*”<sup>56</sup>

Dramatik kavramı üzerine bir inceleme yapan Murat Tuncay, *Dramatiği* şöyle açıklamaktadır:

“*Dramatik kavramının etimolojik kökeni tıpkı onun çağlar boyu ikiz kardeşi olarak görülen Tiyatral kavramı gibi Antik Yunan Kültürü içinde yer alıyor. Dramatik sözcüğünün Eski Yunan’da hareket, eylem, olay anlamlarına gelen Dromenon’dan türetildiği biliniyor. Dromenon kavramının en geniş anlamıyla: Bir şey yapma, ya da yapılan eylemi içerdiği anlaşılmaktadır. Antik Yunan Kültüründe oynamak anlamında da kullanıldığı bilinen Dromeno’la kastedilen eylemin: Belli bir kimsenin, onu izleyenlere, anlamı olan bir şey yapması boyutuna ulaştığı anlaşılmaktadır. Şu halde Dromenon’u: insanla ilgili, izlenebilecek (canlandırılabilir) şekilde biçimlendirilmiş ve izleyenler için anlamı olan bir eylem olarak değerlendirmek gerekir. Böylece dramatik, kaynağındaki Dromenon sözcüğünde bütünlenen: insanla ilgili olma, canlandırabilme, oynanabilir olma ve izleyenler için bir anlam içermesi gibi nitelikleri içinde barındıran bir kavram olmaktadır.*”<sup>57</sup>

<sup>55</sup> Bkz. Şükrü Elçin, **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları:117, 3. Baskı, Ankara 1991. 31 s.

<sup>56</sup> Mevlüt Özhan, “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, **5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Sektöründe Bildirileri**, Kültür Bakanlığı Yayınları/1872, Ankara, 1997, 292 s.

<sup>57</sup> Murat Tuncay, **Sahneye Bakmak 1 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi 100, İstanbul, 2010, 10 s.



İnsanlığın taklitle başlayan dram sanatı; ilkel düşünüşten mitosa, oradan da kuttörenlere uzanmıştır. Birçok amaca hizmet eden bu kuttörenlerin kaynaklık ettiği köy seyirlik oyunların tümü dramatik nitelikte değildir:

*“Bu oyunların çoğu eski ritüel kalıntılarıdır. Bunların dramatik niteliği en azından oyuncunun kendisinden başka bir kişiliği canlandırmasında görülür. Dramatik nitelik kılık değiştirme, yüzünü boyama, maske ve çeşitli donatımları kullanması, sözlü oyunlarda söyleşmeye de başvurulması ile sağlanır. Ayrıca kimi oyunlarda eylemin, olaylar dizisinin bir yansımaları bulunmaktadır. Bundan başka içinde çatışma (agon) da görülür. Oyunların çoğunluğu sözlü olduğu için eylemin yürütmesinde sözün de önemli bir işlevi vardır.”<sup>58</sup>*

Köy seyirlik oyunlarının tiyatral yapısı ise canlandırılan oyunun ses, söz ve hareket kavramlarıyla gösteri boyutuna taşınmasıdır. Dramatik özün belli bir yerde oyuncu, kostüm, dekor ve aksesuarlarla ortaya çıkarılmasıdır. Murat Tuncay aynı incelemesinde tiyatral kavramını şöyle açıklamaktadır:

*“Eski Yunanca’da: Bakmak, görmek anlamına gelen Thea sözcüğünden üretilen Theatron’un: Seyir edilen yer anlamında Antik Yunan Tiyatro yapılarının seyir yerleri için kullanılmış olması Tiyatro sözcüğünün kaynağını da bizlere göstermektedir. Tiyatroda izleme olayının tekil değil çoğul bir özellik taşıdığı; seyircinin oyunu salt izlemekle kalmadığı, izlerken verdiği tepkilerle oyun olgusunu oynayanlarla birlikte var ettiği gereğini de burada vurgularsak Dromenon ile Thea eylemleri arasındaki zorunlu ilişki kendisini açıkça göstermiş olacaktır.”<sup>59</sup>*

Anadolu Köy Seyirlik oyunları incelendiğinde yukarıda ilişki görülebilse de, her tiyatral olanın dramatik olamayacağı gerçeği de göz ardı edilmemelidir.

### 1.7.1. Oyun Metni

Köy seyirlik oyunlarında yazılmış belirli bir metin yoktur ama oyunun belirli bir çatısı vardır. Bu çatı oyun boyunca aynı kalsa da oyuncu ve seyirci ilişkisine göre az da olsa değişip, biçimlenmektedir. Sözlü geleneğe dayanan bu oyunlar doğmaca olarak oynanır ve metinlerin yapısı, köylünün seyirlik oyun çıkarma gereksinmesine

<sup>58</sup> Metin And, **Oyun ve Bugü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003, 187 s.

<sup>59</sup> Tuncay, **y.a.g.e.**, 10-11 ss.

uygun olarak metinlere yansır ve öz ve biçim ile uyum gösterir. Özellikle yöresel deyimler, sözler, maniler ve türküler anlatımı güçlendirir.

Oyunların biçim ve üslubuna bakıldığında, giriş, gelişme, sonuç bakımından incelendiğinde, büyük bir çoğunluğunda tek cümleyle giriş yapıldığı görülmektedir. Oyunlar genellikle iki kişinin diyalogu üzerine kuruludur. Oyunlar doğmaca da olsa belirli günlerde oynanan törensel ya da büyüsel oyunların metin yapıları büyük benzerlik gösterir. Bu kalıplar katı ve kesindir. Oyun doğmaca da oynansa, oyuncu ve seyirci ile her seferinde yeniden de yaratılsa bu çatı değişmez. Bu durum eğlence için oynanan oyunlarda farklı olup, değişkendir. Oyunun çatısı tamamen değişebilir ya da yeni oyunlar yazılabilir. Çoğu zaman bir ya da iki cümleyle köy halkının da oyuna katıldığı görülür:

*“Müzikli, danslı sözsüz ve türkülü oyunların çatıları ise diğer oyunlara göre ayrıcalık gösterir. Bu tür oyunlarda metin artık iyice belirlenmiştir. Bir anlamda yazılmıştır. Oyun figürleri, türkü sözleri, ezgiler o topluluğun ürünü olarak iyice yerleşmiş ve benimsenmiştir. Köy seyirlik oyunlarında metin yapıları genel olarak iki ana bölüme ayrılır:*

*1) Geleneksel olarak çıkartılan oyunların metin yapıları.*

*2) Sonradan çıkartılan oyunların metin yapıları.*

*Birinci bölümdeki oyunlarda metinler yazılmışçasına belirli çatılara sahip. İkinci bölümdelikiler ise, salt eğlence, taşlama içeriğine uygun olarak beliren, temelini geleneksel oyun yapıtlarından alan, gene göstermeci doğmaca olarak oynanan ve değişkenlik gösteren metin yapılarıdır.”<sup>60</sup>*

### **1.7.2. Seyirlik Oyunlardaki Kişiler (Karakterler, Tipler)**

Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların rol dağılımları konusunda bir eşitlik söz konusu değildir. Karakterler, tipler ve köylünün de katılımıyla oyuncu kadrosu oldukça geniştir. Seyirlik oyunlarda ya erkekler ya da sadece kadınlar görev alır. Hem kadın hem de erkeklerin beraber oynadıkları oyunlar yok denecek kadar azdır. (Sivas-Zara ve Karaman *Saya Gezmesi*) Erkekler kadın kılığına girerken kadınlar da erkek kılığında oynarlar. (Kadın Oyunları: Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü *Sarhoş* ve

---

<sup>60</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 122-123 ss.

*Kara Yılan* oyunu) Ama seyirci açısından böyle bir ayırım söz konusu değildir.

Köy seyirlik oyunlarındaki oyuncular eğitim görmüş oyuncuların değil, istekli, yetenekli kişilerden oluşmaktadır. Oyuncular köy halkındandır ve seyircilerle aynı ortamı paylaşan kişilerdir.

Seyirlik oyunlarda kişisel yetenek ön plandadır. Eğlenceyi amaçlayan köy seyirlik oyunlarımızda oyuncu, zorunlu kalıplar içine sıkışmadan seyircinin eğlenmesini sağlar. Büyüsel kökenli oyunlarda törelerle belirlenmiş kalıpların dışına çıkılmazken, eğlendirmeyi amaçlayan oyunlarda esnek oyun düzeni uygulanır.

Seyirlik oyunlarda oyuncular bu işi meslek haline getirmiş insanlar değildirler. Oyuncular, diğer köylüler gibi, günlük hayatlarını sürdüren kişilerdir. Gerektiği zaman oyuna çağırılırlar ve oyunun kanavasını önceden bildikleri için açıklamaya gerek kalmaksızın rolünü oynarlar. Bazen de ikinci derecedeki roller için seyircilerden herhangi birini de oyuna alırlar.

Bazı seyirlik oyunlarda özel yetenek isteyen oyunculara ihtiyaç vardır. Bu tip oyunlar özel bir beceriyi gerektirir ve bu konuda en iyi olan oyuncular herkes tarafından bilinir. Seyirlik oyunlarda daha çok gençler yer alır. Yaşlılar genelde görev almaktan kaçınırlar. Ama oyunu bilen bir başkası yoksa rol almayı kabul edebilirler. Oyuncular, karşılıklı diyaloglarda kalıplaşmış cümleler kullansa da bunun dışına çıkabilir ve gerekli gördüğü değişikliği yapabilirler. Oyunun genel çatısını değiştirmeden oyuna esprileri katabilirler. Genelde oyunu bilmeyen ya da becerisi olmayan kişilerin görev alması engellenir. Bu istekli ama yeteneksiz kişiler daha çok bir eşya ya da dekor gibi kullanılır.

Bazı seyirliklerde bir kişi birden fazla kişinin karakterine bürünebilir. Ya da hayali kişileri gerçekte varmış gibi canlandırabilir. Bazen bir eşya ya da bir dekor da kişileştirilebilir. Bir sandalye veya bir minder gerçek kişinin çatıştığı diğer bir kişi olabilir.

“Oyunu yönetecek bir din adamı veya yetenekli bir kişi vardır, bunlar; hoca, dede, yiğitbaşı, oyuncu başı, elebaşı, meydancı, köse, delil, oyun ağası, öncü, reis, kâhya vb. gibi çeşitli isimler alırlar.”<sup>61</sup> Oyunlardaki en önemli kişi oyun yöneticisidir. Normal yaşantısı diğer köylülerden farklı olmayan yönetici, oyunun çatısını kurar ve oyun disiplini sağlar. Yönetici görevini üstlenen kişi doğaçlama yaparak oyunu yeniden yaratsa da oyunun temel yapısından ayrılmaz. Ak-kara çatışması, kız kaçırma ve ölüp-dirilme gibi ana öğeler olduğu gibi kalır.

*“Gelenek ve göreneğin tam geçerli olduğu yerlerde, oyun yöneticisi sadece eskiye bağlı kalmayı gözetir yönetim işinde. Eskinin en iyi uygulanmasını ister. İlk büyücünün ya da ilk din adamının görevini sürdürür. Bunun için, bu yorum altında oyun kişilerini seçer. Onlara yapacaklarını gösterir. Makyaj ve kostümlerine dikkat eder. Hatta oyunun eski biçimde yürütmesini denetler.”<sup>62</sup>*

Genelde yönetici, seyirlik oyunda önemli bir rolü üstlenir. Oyun sırasında da yöneticiliğini sürdürür. Gerekli yerde diğer oyunculara belli bir pozisyona getirir, hatta oyunculardan biri oyunun akışını hatırlayamadığı veya bazı sözleri unuttuğu zaman yönetici bir çeşit suflör görevi yaparak, alçak sesle oyuncuya hareketini veya sözlerini hatırlatır. Yönetici, sergilenecek oyuna ve oyuncuların yeteneklerine göre oyuncuları belirler, rolleri dağıtır. Oyunların ön hazırlığı seyircilerin bulunmadığı bir yerde yönetici tarafından yapılır. Yönetici, oyuncuların kostümlerinin hazırlanmasına katkıda bulunur, uyulması gereken kurallarını hatırlatır ve prova yaptırır.

Genellikle herkes tarafından sevilen ve sempatik bir kişiliğe sahip olan yönetici, neşeli ve rahat hareketleriyle dikkat çeker. Bu işten maddi bir kazancı yoktur ve bunu meslek haline getirmemiştir. Diğer köylüler gibi aynı ortamı paylaşır, tarım ve hayvancılıkla uğraşır.

Oyuna katılanlar yöneticiye kesin olarak uyarlar. Oyuncular, dedelerinden ve babalarından gördükleri biçimde, mümkün oldukça geleneksele bağlı kalarak oynarlar. Törenselle ya da büyüselle oyunlarda kutsal bir geleneği yerine getirme amacı vardır:

---

<sup>61</sup> Karadağ, y.a.g.e, 1978, 18 s.

<sup>62</sup> Karadağ, y.a.g.e, 1978, 133 s.

*“Sadece eğlence için çıkartılan oyunlarda, oyunculuk çok farklıdır. Bu tür oyunlarda oyuncu mantığı ile oynar. Çağdaş tiyatro oyuncusuna çok yakındır, hatta çağdaş oyuncunun ta kendisidir. Oyuncu bu tür oyunlarda inancı ile değil bilinci ile oynar. Amacı, seyircisini eğlendirmektir, kendisinin hoşça vakit geçirmesidir. Uyacağı zorunlu oyun kalıpları yoktur töreden gelen. Seyircinin kaldırabileceği her türlü şakayı, espriyi, taşlamayı yapar, bir anlamda hürdür. Burada oyuncunun kişisel yeteneği, büyüsel oyunlardaki oyunculuğa göre daha ön plandadır. Zaten seyirci de oyuncuyu bu anlamda ayrıca değerlendirir. Büyüsel oyunlarda oyuncudan beklenen belirli kalıplara uymak, en azından kalıpları bozmamaktır. Oysa sadece eğlence için oynanan oyunlarda, oyunun çatısı önceden seyirci tarafından bilinse bile oyun anında yeniden yaratılması vardır oyuncunun kendi imzasını atarak.”<sup>63</sup>*

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında en önemli karakterlerden biri de *Arap*'tır. Arap, seyirlik oyunun hem eğlencesi, hem de kötü kişisidir. Yoğun bir geleneksel makyajla araplaştırılan oyuncu, genellikle siyah koyun postu ile ikonik hale gelmiştir. Koyun postunun dışında kalan bütün yerler tencere karası, baca isi ya da ayakkabı boyasıyla kapatılmıştır. Arap için bazı bölgelerde uzun konik biçiminde başlık ve bazen de deri ya da kumaştan mask da kullanılmaktadır. Arap oyun içindeki çatışmanın ana ögesidir. Genellikle kötüyü ve ölümü simgeler. Oyundaki diğer karakterlere ve tiplere karşı savaş ve zıtlık yaratır. Arap bazen de bir soytarı kılığındadır. Oyunun eğlencesi, itilip kakılanı, kovalananıdır. Arap bazen de yöneticinin komutlarını ve emirlerini yerine getiren bir yardımcı durumundadır. Çoğunlukla oyunun bir diğer ana karakteri olan *gelinin* peşindedir arap. Oyun boyunca gelini kaçırmak ve onunla çiftleşmek için çeşitli hilelerde bulunur. Seyirci arap karakterini hem sever, sevimli bulur, hem de girdiği çatışmadan yenik düşmesini bekler. Arap oyun içinde yalnız bir karakterdir. Her şey ve herkes onun karşısındadır. Diğer taraftan arap, oyunun ritmini ve akıcılığını sağlayan önemli bir varlıktır. Seyirci ile oyun arasında bir iletişimdir. Genellikle oyun içinde bir tane arap olurken, bazı oyunlarda bu sayı iki de olabilir.

---

<sup>63</sup> Karadağ, **y.a.g.e.**, 1978, 134 s.

Arap karşısında genelde yüzü una bulanmış, beyaz post giymiş veya aksakallı bir karşıt bulur ki bu karakter oyundaki *Ak Kişidir*. Bu ak kişi genelde bir dededir. Bazen de bir kervancı ya da çoban rolündedir. Oyunun bir diğer önemli karakteridir. İyiliği, güzelliği, saflığı ve yenilenmeyi ifade eder. Bu ak kişi oyun boyunca arap ile çatışma içerisindedir. Ak kişi bu çatışmalarda konu ne olursa olsun başta arap karaktere karşı verdiği savaşı kaybeder. Bu yenilginin ifadesi bayılma ya da ölüm taklididir. Daha sonra dirilir ya da ayılır ve araba karşı üstünlük sağlar. Ak kişinin arkasında sürekli seyirci desteği vardır ve arap karakter gibi yalnız değildir. Ak kişi oyunda da genelde yalnız değildir. Çoğu zaman yanında bir veya birden fazla gelin karakteri de bulunur.

*Gelin*, seyirlik oyunlardaki üçüncü önemli karakterdir. Üremeyi, çoğalmayı ve aile bağını ifade eder. Erkek oyuncunun bir başörtüsü veya bir entari giyerek canlandırdığı gelin karakteri, oyun boyunca arap ile ak kişi arasındaki çatışmanın ana sebebidir. Bazen bu iki karakter arasındaki rekabeti hızlandıracak cilveleri yapan biri, bazen de sessiz ve duru tavırlarıyla kaderini bekleyen biridir gelin. Ancak her halükarda arap tarafından kaçırlır. Bu durum seyircinin hem eğlence, hem de üzüntüyü bir arada yaşamasına neden olur. Gelinin kaçırlması oyunda bu bir düğüme neden olur. Oyundaki diğer oyuncular ve seyirciler bunun çözümü için kaçırlan gelinin peşinden giderler, bulurlar ve geri getirirler. Bu kaçırılma eylemi oyun içinde birden çok tekrarlanır. Her seferinde arap gelini kaçıtır, seyirciler ya da oyundaki diğer oyuncular gelini bulup geri getirirler. Bunun yanında gelinin, bayılan ak kişinin tekrar ayılması için ağıtlar yakıp, çevresinden yiyecek ya da para toplamak gibi görevleri de vardır.

### **1.7.3. Seyirlik Oyunlardaki Görsel ve İşitsel Öğeler**

Göstermecî özelliğe sahip köy seyirlik oyunlarında kullanılan görsel ve işitsel öğeler, seyirciyi illüzyona sokmadan sadece yansılama aracı olarak kullanılırlar. Köy seyirlik oyunlarında soyutlama en önemli özelliktir. Dolayısıyla köylü, köy koşullarında bulabildiği her basit araç ve gereci kullanabilir. Köyde bulunan her nesne oyun içerisinde oyuncunun kullanımıyla bir başka anlam kazanır. Oyun ile

bütünleşmiş veya ana temayı destekleyici her şey aksesuar ya da dekor olarak kullanılabilir. Yararlanılan her parça seyircinin gözü önünde kullanılır. Seyirlik oyunlarda kullanılan görsel öğeleri genel olarak üç grupta toplayabiliriz:

- Gerçek araçlar: Silah, bıçak, merdiven vb.
- Dönüştürülen araçlar: Taş, sopa ve kumaş gibi nesnelere gerçek araçlara benzetme.
- Canlı araçlar: İnsan bedeni kullanılarak oluşturulan araçlar.<sup>64</sup> (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü *Mahkeme*, *Berber* ve *Arı* oyunu)

Bu araçlardan başka bazı seyirlik oyunlarda gerçekte olmayan nesnelere kullanmak da söz konusudur. Kullanılan araç görülmez, ama varmış gibi davranılır. Gerçekte bir araç olmadığı gibi onu simgeleyen de bir araç yoktur. Sadece oyuncular arasında değil, bazen seyirciler arasında da bu hayali araç gezdirilir ve seyirci-oyuncu arasında hayali bir bağ kurulur.

Köy seyirlik oyunlarında dekor bir gereksinim olarak kendini hissettirmez. Dışarıda oynanan oyunlarda bütün her yer bir dekordur. İçerideki oyunlarda ise kapı, pencere gibi unsurlar kendiliğinden dekoru oluşturur. Genellikle dekor varmış gibi davranılır. Seyirlik oyunlarda belirli bir dekor anlayışı ve ihtiyacı yoktur. Oyunların çoğunda dekora gerek görülmez. Oyunun oynandığı yer, doğal olarak oyunun dekorunu teşkil eder:

*“Seyirlik oyun, seyircisini illüzyona sokmaz, dekor gereksinmesi yoktur. Benzetmeciler türde bir oyun değildir. Bu nedenlerle seyirlik oyunların oyun yeri, oyun biçiminin doğal sonucu olarak Anti illüzyonist, göstermeciler bir tiyatrunun yeri elverişli oyun yeridir. Zaten aksi bir durum, yani çerçeve sahne, benzetmeciler oyun yeri, köylüler olanaklarının dışındadır.”<sup>65</sup>*

<sup>64</sup> Bkz. Karadağ, y.a.g.e, 1978, 142 s.

<sup>65</sup> Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 137 s.

Seyirlik oyunlarda dekorun aksine kostüm önem kazanmıştır. Gerçekçi parçalardan oluşan kostümler göstermeci amaçla kullanılmıştır. Örneğin, kadın kılığına girmek için sakallı ve bıyıklı bir erkeğin entari giymesiyle oyunda bir yabancılaştırma sağlanır.

Bir erkeğin oyun içinde kadın kılığına girmesi için sakalını ya da bıyığını kesmesi gerekmez. Bir başörtüsü, entari ya da bir şalvar giyerek bu rolü gerçekleştirebilir. Şalvarın altındaki erkek ayakkabısı hiç de tezat yaratmaz. Yine bir kadının erkek olabilmesi için bir kasket yeterlidir. Oyunda gerçek kostümler kullanılabildiği gibi, herhangi bir kumaş parçası da iş görebilir.

Seyirlik oyunların kostümleri tamamen göstermeci olarak kullanılır. Seyirlik oyunlarda önemli olan canlandırılan tipin en çarpıcı giyim özelliklerini yansıtmaya çalışmaktır. Çatışma ve karşıtlık giysilerde de vardır. İyi olan beyaz, kötü olan siyah giyinir. Bazen tek bir giysi ile meslekler yansıtılır. Bir kavuk ile imam, beyaz bir önlük ile doktor, kepenek ile bir çoban ya da bir tül ile gelin canlandırılır. Bir hayvanı canlandıracaksa bir post ya da bir kuyruk yeterlidir. Ceketini ters giyerek bir eşkiyayı canlandırırken, üstünü tamamen çıkartarak bir güreşçiyi ifade edebilir. Bir bekçi ya da jandarma için ise kalın bir kemer kullanmaları yeterlidir.

Oyunlarda kullanılacak kostümler de yakın çevreden ve evlerden temin edilir. Oyuncunun, canlandığı kişiye tamamen benzemesi gerekmez. Önemli olan, canlandıracağı tipin mümkün olduğu kadar seyirciye hissettirilmesidir. Kadın kılığına giren erkeğin kadın elbisesi giymesi yeterlidir. Kadın makyajı yapmasına ya da bıyıklarını kesmesine gerek yoktur.

Köy seyirlik oyunlarında makyaj, ilkel ve basit usullerle yapılır. Köylü bunun için sadece kendinin ve köyün olanaklarından yararlanır. Yakın çevresinden temin edebileceği doğal maddelerden yararlanır. Genelde makyaj malzemesi olarak bacadan, tencere karası, ayakkabı boyası, kömür ve un kullanılır. Yüzlerin ve ellerin boyanması yeterlidir. Pamuktan ya da yapaktan sakal, samandan kambur yapılır.



Köy seyirlik oyunlarında bir diğer önemli görsel malzeme maskedir. Maske binlerce yıl öncesinden günümüze gelen önemli bir araçtır. Köy seyirlik oyunlarında kullanılan maskeler genelde hamurdan, hayvan derisinden, kalın kumaşlardan ve bazen de kâğıttan yapılabilir. Zaman zaman bu maskelere hayvan boynuzlarının da eklendiği görülür. Maske kullanımıyla oyuncu, başka bir varlığa dönüşür. Bu bazen bir hayvan ya da doğaüstü bir yaratık olabilir.

Seyirlik oyunlarda diğer bir olgu işitsel öğeler yani ses efektleridir. Bu efektler, oyun anında oyuncular tarafından canlı olarak yapılır. Göstermecî oyunun özelliklerinden biri olan bu canlı efektler, yapılan eylemi tamamlayan öğelerdir. Silah sesi, balta sesi, tren sesi ya da bir hayvanın sesi yine oyuncu tarafından seslendirilir.

#### 1.7.4. Oyun Yeri

Köy seyirlik oyunlarının sergilendiği yerler genellikle köy meydanları, boş alanlar ya da geniş sokaklardır. Köylünün kullanabileceği her yerde oyuncu ve seyirci bu alanı paylaşmaktadır. Köy seyirlik oyunlarının oyun yeri, yazın meydanlar, kışın ise büyük odalardır. Önemli olan oyun yerinin yeterliliği, oyuncularını ve seyircileri içine alabilmesidir. Bu anlamda her yer seyirlik oyunların oyun yeri olabilir. Bazen geniş sokaklar, kapı önleri, harman yerleri, tarlalar, su kenarları, okul bahçeleri ve büyük kapalı odalar oyun için kullanılabilir. Bazen de bir okulun dersliği de kullanılır. Bu durumda seyirciler sınıf sıralarında otururken oyuncular yazı tahtasının önündeki boşlukta oyunlarını icra ederler.

Oyun yerinin en önemli özelliği, bütün çevresine seyirci alabilmesidir. Seyirciler, oyunu çepeçevre seyredebilmelidirler. Oyun yeri, kent tiyatrolarından alıştığımız çerçeve sahne şeklinde değildir. Seyirlik oyun, seyircisini illüzyona sokmaz. Benzetmecî türde olmayıp, göstermecidir.<sup>66</sup> Seyirlik oyun için seçilen yer neresi olursa olsun çoğunlukla seyirci ve oyuncu birbirlerinden kesin bir sınır ile ayrılmazlar. “Arena sahne” dediğimiz her tarafı açık bir oyun alanı kullanılmaktadır.

<sup>66</sup> Bkz. Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara 1978, 122 s.

Dolayısıyla sahne önü, sahne arkası gibi unsurlar ne seyirci için, ne de oyuncu için önemli değildir.

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.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında dikkat çeken bir diğer konu da, oyun alanlarında ateş yakılmasıdır. Ateşin eski kut törenlerden kalma bir arınma yöntemi olduğu, kötü ruhları kovduğu ve iyileştirme özelliğine sahip olduğudur.<sup>67</sup> Ateşin günümüzde bu törensel işlevi kısmen de olsa düşünülse de, oyun alanının aydınlatılması ve alanın merkezini belirlemesi görevi de vardır.

### 1.7.5. Seyirci Unsuru

Seyirlik oyunlarda son derece esnek bir seyir anlayışı vardır. Seyirci oyunun oynanacağı yeri ve zamanını önceden bilir. Seyirci oyunu da bilir ve gerekirse oyuna katılır. Seyirci dilediği zaman oyunu izlemeye gelebildiği gibi, istediği zaman gidebilir de. Seyirlik oyunlarda seyirci edilgen değil, etken bir durumdadır. Konular önceden bilinir ve bu durum oyuncu ile seyirci arasında bir bağ meydana getirir. Seyirciler zaman zaman oyuncularla diyaloga girebildiği gibi, dekor ya da aksesuar da olabilirler:

*“Köy seyirlik oyunlarının seyircisi, oyunla en çok ölçüde soluklaşan, oyuncu-seyirci bağını en iyi kuran tiyatro seyircisidir. Seyirci genellikle oyunları önceden bildiği halde, oyunlara tümüyle katılır. Hatta aralarda oyuncularla söyleşiye girerler. Bu, bir anlamda köy seyirlik oyunlarının vazgeçilmez unsurlarından biridir. Oyun çıkaranlar, seyirci arasından istedikleri kişileri dekor, aksesuar olarak kullanabilirler, hatta seyirciye, oyun sırasında en ağır şakalar yapılır.”<sup>68</sup>*

<sup>67</sup> Bkz. Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 65 s.

<sup>68</sup> Karadağ, **y.a.g.e.**, 1978, s.136.

Seyirlik oyunlarda oyuncu-seyirci ayrılığı hem vardır hem yoktur. Oyuncular oyuna seyircilerle beraber hazırlanırlar. Oyuncuya gerekli araç-gereçler bazen seyirciler tarafından temin edilir. Sırası gelen oyuncu seyirci içinden çıkarak oyuna katılabilir, oyundaki görevi bittikten sonra yeniden seyirci olabilir.

Seyirlik oyunlarda bazen seyirci açısından cinsiyet ayrımı yapılır. Kadınlar, kendi oyunlarına çocuklar dışında erkek seyirci almazlar, ya da bazı yerlerde erkeklerin oyunlarını kadınlar izleyemez. Bütün köylünün katılımı olduğunda da kadın ve erkek seyirci kitleleri ayrı saflarda yer alır. Özellikle din açısından daha katı olan bölgelerde bu ayırım çok net gözükmemektedir. Kadınlar erkeklere katılmadan daha uzak mesafeden ya da çatılardan oyunu izlerler. Oyunların yapısına göre de seyirci farkı olabilir. Eğlenceli, şakaya yönelik ve içinde cinsel öğeler taşıyan oyunların seyircileri genelde gençler olurken, büyüsel ya da törensel yapıdaki oyunların seyircileri daha yaşlıdır.

Köy seyirlik oyunlarında seyirci, oyuncuyla iç içedir. Sadece oyunu seyretmekle kalmaz, oyunda görev de alabilir. Böylece farklı kişilerin oyuna girip, çıkmasıyla geniş bir kadro kullanılmış olur. Doğaçlamaya dayalı oyunlarda seyirci istemese de oyuna sokulur. Yeni oyuncu için sürprizler hazırlanır ve bazen bu oyuncu ne yapacağını ve ne için çağrıldığını bilmez. Seyirlik oyunlarda oyuncu olmak kadar, seyirci olmak da birtakım güçlükleri beraberinde getirir. Seyirci, oyunun herhangi bir yerinde oyuna sokulur. Kendisine, bilmediği ve beklemediği şakalar yapılır.

#### **1.7.6. Oyundaki Dans ile Müziğin Tiyatral ve Dramatik Yapıya Yansıması ve Katkısı**

*“Bilindiği gibi tiyatro sanatının kaynağını, birbirlerinin içine geçmiş bulunan çeşitli dans ve ezgiler eşliğinde okunan kutsal öykülerin oluşturduğu, kuttörenler oluşturmaktadır.”*<sup>69</sup> Bu kuttörenlerin kaynaklık ettiği seyirlik oyunların bugünkü yapısı ve geleneği içinde de dans ve müzik çok önemli ve işlevseldir. Bu iki önemli

<sup>69</sup> Yavuz Pekman, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos&Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:46, İstanbul, 2002, 59 s.

unsur, kuttörenlerin ve ritüellerin en güçlü ifade biçimlerindedir. Yıllar öncesinden günümüze uzanan dans ve müzik, “yaşamın gizli güçlerini ve enerjilerini uyandırmak ve harekete geçirmek için dinamik birer araç olmuşlardır.”<sup>70</sup>

Köy seyirlik oyunlarını, oynanışı sırasında müzik olup olmamasına göre; *Müzikli oyunlar* ve *Müziksiz oyunlar* olarak iki gruba ayırabilir. Müzikli oynanan oyunlarda müzik, oyununun ayrılmaz bir parçası olarak işlev görür. Genellikle oyunlar başlamadan önce duyulan müzik ise, köy halkının oyun alanına gelmesi için bir çağrıdır. Ama asıl önemlisi oyun esnasındaki müziktir. Dans ise seyirlik oyunun yapısı her ne olursa olsun ister törensel, ister eğlence önemli bir olgudur. Fakat bazı oyunlarda nadiren de olsa dans yoktur ama danslı seyirlikler çoğunluktadır. Seyirlik oyunlardaki dans, bazen oyunu yönlendiren bir araç olurken, bazen de oyun içindeki bölümleri dolduran bir araç olarak karşımıza çıkar. Dansın üstlendiği ana işlev; sevinç ve kutlamayı ifade etmektir ki bu genellikle toplu danslarla gösterilir. Seyirlik oyunun konusuna göre bir akış takip eden bu danslar zaman zaman oyunun ana kurgusundan uzaklaşır ve toplu eğlenceye dönüşür.

Köy seyirlik oyunlarında müzik ve dans vazgeçilmez öğelerdendir. Belirli günlerde oynanan törensel ya da büyüsel seyirliklerde müzik ve dans oyunun kendisi kadar etkili ve önemlidir. Seyirliklerde genellikle oyuncular dans ederken sona doğru oyuncular seyircilerle birlikte toplu dans ederler. Bu toplu dans oyun sonundaki dirilişi yani yeni bir başlangıcı ve bolluğu simgeler. Oyun içinde ve sonda oyuncu ve seyircinin birlikte dans etmesi hem öz hem biçim açısından önemli bir etki yaratır.

Danstaki hareketler müziğe ve türkünün sözlerine uygun olarak şekillenmiştir. Dansın özünde bazen köyün sosyal durumu, toplumsal ilişkiler, evlilik ve günlük ilişkiler işlenirken, bazen de efsaneler, üreme, bolluk ve bereket özü oluşturur. Biçim olarak ise, taklidi danslar ve halk dansları mevcuttur.

---

<sup>70</sup> Ted Andrews, **Büyüsel Dans Teknikleri**, New Age Yayınları, İstanbul, 2002, 11 s.

Köy seyirlik oyunlarının dramatik kurgusu, dans ve müzikle iç içe geçmiştir. Oyunlar; genellikle dans ve müzik eşliğinde sergilenir. Bazı oyunlarda seyircilerin de katılımıyla bu uygulama toplu dansa dönüşür. Danslar, seyirlik oyunlardaki yapıya göre değişiklik gösterirler. Bazen dans ve müzik seyirlik oyunun anlatımını güçlendirirken, bazen bölümler arası bir geçiş aracıdır. Bazen de dans ve müzik oyundaki karakterleri ifade eden güçlü kodlardır. Dans ve müziğin seyirlik oyunların içindeki işlevlerine baktığımızda:

- Bazı danslar dramatik yapının içinde vardır ve aksiyonun içinde yer alır. Buradaki durum bir dans gösterisinin aksine akış içindeki bir gerekliliktir ve dans oyunun bir parçasıdır.

- Diğer bir uygulama ise, tamamen dans formatındaki seyirliklerdir. Seyirlik oyun tamamen dans ile aktarılır. Olay örgüsü dans ile bütünleşir. Dansın koreolojik yapısı yani dans adımları ve dans formu seyirlik oyunun ana iskeletini oluşturur.

- Üçüncü bir uygulama ise, tamamen taklide dayalı danslardır. Bazı seyirlik oyunlarda karakterler ve durumlar dans ile yansımaya dayanır. Yani oyuncular ve bazen de seyirciler taklidi danslar yaparlar. Bu bazen bir meslek, bazen de bir hayvan taklidi olabilir. Zaman zaman da bir nesnenin taklit edilmesi dansla olur.

- Dördüncü uygulama ise oyunun içeriğiyle bir ilgisi olmayan, bölümler arası ve oyun sonunda sergilenen toplu danslardır ki bunlar genellikle yörenin geleneksel danslarıdır. Bu tür danslar konuya bağlı olmayıp, tamamen kutlamaya ve eğlenceye dayanan danslardır.

Dansın olduğu her oyunda kesinlikle müzik de vardır. Genellikle davul-zurna ve klarnet gibi açık havaya uygun sazlar kullanılır. Köylü müzik için yöredeki müzisyenlerden yararlanır. Eğer bu imkân yoksa çevresindeki eşyaları ve araçları kullanarak kendi ritim aletlerini oluşturur. Köylü bunun bazen bir tenekeden, büyük güğümden ya da tepsiden yararlanır.

Seyirliklerde kullanılan türküler de oyunla uyumludur ve aksiyonu tamamlar. Oyun içindeki hareketler türkülerin sözlerine ve müziğe göre şekillenir. Türküdeki olay veya hikâye dans ve müzikle dramatize edilir.

### **1.8. Seyirlik Oyunların Tasnifi**

Köy seyirlik oyunlarını analiz etmek, tasniflemek ve yeniden değerlendirmek için özünü ortaya çıkarmak gerekmektedir. Köy seyirlik oyunlarının özünü incelerken de oyunları; kaynağını köyün, köylünün kültürel ve ekonomik ortamından alan, onlarla bütünleşen birer olay olarak yorumlamak gerekir. Yine aynı öz içinde bakıldığında, inanç ve etkileşimlerin köy seyirlik oyunlarını nasıl biçimlendirdiğini ve günümüze kadarki sürecini değerlendirilmelidir. Günümüzde köy seyirlik oyunlarının bir kısmı bugün asıl amaçlarını kaybederek eğlence için oynanır hale gelmişlerse de, içlerindeki mitolojik izleri ve barındırdıkları dramatik unsurları görmek gerekmektedir. Tezimizin de ana amacını oluşturan bu teatral ve dramatik yapının tekrar değerlendirilerek günümüz sahne ve seyircisine ulaşmasını sağlamak için öncelikle seyirlik oyunların tasnifinin yapılması gerekmektedir. Bugüne kadar birçok bilim adamı ve araştırmacı bu yönde birçok çalışma yapmış ve değişik sınıflandırma biçimleri kullanmıştır. Bunlardan bazıları, işlevi ya da konusuna göre olurken, kimileri dini ya da dini olmayan olarak ayrılmıştır. Diğer bir taraftan ise, oynandığı günlere, oyuncu sayısına, kullanılan araçlara ve taklitlere göre sınıflandırılmış, bazen de müzikli veya müziksiz olarak ayrılmıştır. Bazen de meslek, cinsiyet ve oyun biçimi öne çıkmıştır. Köy seyirlik oyunlarındaki yer, zaman ve biçim zenginliği, konu çeşitliliği ve etkileşimler net bir sınıflamanın yapılmasını genelde zorlaştırmıştır. Çünkü birbiri içine giren konular ve oyunların işlevleri birden fazla kümede olabilmektedir. Tekrar aynı sınıflama yöntemine girmek yerine, bu çalışma doğrultusunda köy seyirlik oyunlarını 4 ana başlık altında toplamak yerinde olacaktır.

Bunlar:

- 1- *Dramatik unsurlar içeren köy seyirlik oyunlar,*
- 2- *Dramatik unsurlar içermeyen köy seyirlik oyunlar,*
- 3- *Ritüel özellikli köy seyirlik oyunları,*

4- *Günümüz kültüründe yeni yaratılmış köy seyirlik oyunları.*

### 1.8.1. Dramatik Unsurlar İçeren Köy Seyirlik Oyunları

Daha önce de değinilen *Dramatik* kavramı bir kez daha özetlenecek olursa:

- 1- İzleyenler için anlamı olan bir eylemin olması,
- 2- İnsanla ilgili olması,
- 3- Başka bir kişiliğin canlandırılması,
- 4- Bir çatışma (agon) ve karşıtlık olması,
- 5- Yoğun ve devingen olması,
- 6- Bir dönüşümün olması,
- 7- Bir taklidin olması...<sup>71</sup>

Bu çalışmada bu özelliklerin tamamını içeren seyirlik oyunları bu gruba koymak uygun olacaktır. Bu tip oyunlar kişileştirme ve eylemin taklidine dayanır. Oyunların belli bir önörgüsü yani konunun bir ana çizgisi vardır. Bu ana çizgi doğrultusunda uygulanan kurallar vardır ve bunlar sabittir. Oyuncu ve seyirciler doğaçlamaya ve taşlamaya kaçsalar dahi eylem ve ana çatı değişmez. Oyunun merkezinde insan vardır. İnsanın yanında canlandırılan bir başka varlık ya da taklit edilen bir varlık bulunur. Olay örgüsü karşıtlıklar ve çatışma üzerinedir. Bu çatışma genelde iyi-kötü üzerine kurulur. Önce düğüm, ardından çözüm sergilenir. Bunun için de kostüm ve masklardan yararlanır. Ak-kara karşıtlığı en çok görülen çatışmadır. İyi olanı ak, kötü olanı kara simgeler. İyinin ölmesi ya da kaybolmasıyla düğümlenen olay örgüsü, canlanma ya da bulunmayla çözümlenir. İyinin ölmesi ya da kaybolmasıyla duran hayat, canlanma ile tekrar başlar. Bu canlanma yeni bir başlangıç, yeni bir umut ve aynı zamanda yeni bir boyuttur. Genelde bu boyutun içindeki köken kaybolmuş ve silinmiş olsa da yerini toplumsal kaygılar ve çözümleri almıştır. Seyirci sonucunu bildiği halde oyuna tepkisini gösterir. Oyunun içindedir çoğu zaman. Çatışmayı ve karşıtlığı oyuncularla birlikte yaşar. Üzülür ve kaygı duyar. Sonunda da iyinin kazanmasıyla mutlu olur ve bunu kutlar.

<sup>71</sup> Bkz. Murat Tuncay, **Sahneye Bakmak 1 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi 100, İstanbul, 2010, s. 59.

### 1.8.2. Dramatik Unsurlar İçermeyen Köy Seyirlik Oyunları

Daha çok güncel konuların işlendiği ve eski oyunların eğlence niteliğinde değiştirilmiş çeşitlemeleri üzerine kurulmuş olan seyirlik oyunlardır. Belirli söyleşmeler ve şakalar ağırlıktadır. Bu tür oyunlarda kuttörenlerin ve mitlerin kalıntıları görülse de dramatik yapıda değildir. *“Bolluk sağlamak ve başka amaçlara yönelik kuttörenlerin tümü dramatik nitelikte değildir. Dramatik nitelikte oyunlar olması için en azından kişilerin kendilerinden başka birini ya da bir varlığı canlandırmaları gerekir.”*<sup>72</sup>

Bu gruba giren oyunlar genelde eğlence amaçlıdır. Eğlence amaçlı oyunlarda önemli olan seyirciyi güldürmek ve eğlendirmektir. Bu oyunlarda genelde toplumun eksik yönleri ele alınır, toplumsal bozukluklar alaya alınır. Şaka ve taklitlerden yola çıkılarak espriler yaratılır. Ahlaki bir sonuca varma aranır ve genelde didaktik bir yapıdadır. Oyunların belli bir metin yapısı olmasına rağmen, doğmaca oynanır. Seyirci oyunun metin yapısını bilir. Seyircinin tepkisi oyunu yönlendirir. Bu oyunlarda da kostüm değiştirilir, makyaj ve aksesuar kullanılır, yansılama yapılır. Ama genelde bir çatışma ve karşıtlık görülmez.

*“İnanç kaynaklı olup günümüzde eğlenmek amacıyla oynanan oyunlar yılın belirli günlerinde değil düğün, bayram gibi özel günlerde oynanmaktadır. Doğanın canlanması, baharın karşılanması, bolluk bereket gelmesi, canlıların sağlıklı üremesi amacıyla yapılan törenlerin birer kalıntısı olan bu oyunlar, çeşitli nedenlerden dolayı amaçlarını kaybedip eğlence amacıyla oynanan oyunlar haline dönüşmüştür.”*<sup>73</sup>

Günümüzde bu oyunların birçoğu eğlence amaçlı oynanmasına rağmen, temelindeki dinsel işlevi hatırlatan izler taşır. Ancak bugün oynanan bu oyunlarda ilkelerin büyüsel işlevini bulunmamaktadır. Kökeni büyüye dayalı oyunların çehresi artık değişmiştir. Köylü şenlik olarak adlandırdığı bu oyunları yeni bir boyutta sürdürmektedir. Oyunlar günümüzde eğlence amaçlı oynandığından giderek

<sup>72</sup> Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985, 56 s.

<sup>73</sup> Mevlüt Özhan, **5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri**, “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, Kültür Bakanlığı Yayınları/1872, Ankara, 1997, 296 s.



yenilikler görülmektedir. Eskiye bağlı bolluk, bereket ve çoğalmayı simgeleyen motifler oyuncu ve seyirci tarafından bilinmeden uygulanır. Bu oyunlardaki biçim ve olay örgüsü günlük olaylarla şekillenir ve gerçekleştirilmek istenen durum simgesel olarak canlandırılır.

### **1.8.3. Ritüel Özellikli Köy Seyirlik Oyunları**

Ritüel özellik taşıyan oyunların kökeni inançtan kaynaklanmaktadır. Dinsel bir niteliğe sahiptir. Takvim olarak oynadıkları belirli günler vardır. Bu oyunların bir kısmı kıştan sonra canlanan doğanın sevinçle karşılanması törenlerine bağlıdır. Ritüel özellikli oyunlarda şenlik, büyü, bolluk ve bereket motifleri iç içedir. Eylem olarak, genelde doğaya karşı korunma ve doğayla barışık olma isteği vardır. Bu özellikteki oyunlar, eski-yeni, iyi-kötü, bolluk-kıtlık, yaz-kış, ak-kara, güçlü-zayıf gibi çatışmalar üzerine kurulmuştur. Dolayısıyla bir karşıtlık ve canlandırma söz konusudur. Bu oyunlarda başka kişiliğe girme, kutsal kişilerin yerini alma, yıl döngüsünde kışın kovulup baharın gelmesi gibi gidiş ve geri dönüş gibi durumlar göze çarpar. O yüzden bir kısmı dramatik özellik de taşır. Dramatik nitelikli ritüellerin özünde tapınma vardır. Bu tür oyunların içinde genelde hayatta kalmaya yönelik büyü, tarım, hayvancılık ve avcılıkla ilgili izler bulunur. Günümüzde bu oyunlardaki büyüün işlevi geri plana itilmiş ve İslami inançlar ön plana çıkmıştır. Köylü bu törenlere inanarak katılır.<sup>74</sup>

### **1.8.4. Günümüz Kültüründe Yeni Yaratılmış Köy Seyirlik Oyunları**

Köy seyirlik oyunlarının bir kısmı konularını doğrudan günlük hayattan almışlardır. Köylü yaşamının içinden bir kesit olarak bunu oyunlaştırmıştır. Bu oyunlar genelde mesleklerin taklidine dayanan, aile yaşamını yansılayan ve günlük yaşamı dile getiren oyunlardır. Köylü eğlenmenin yanında günlük sorunlarını ve ihtiyaçlarını göstermek için de bu tür oyunları bir araç olarak kullanır. Ancak yine de eskiye dayanan adet ve inanışların tam olarak soyutlanmadığı, zaman zaman kutsal

<sup>74</sup> Bkz. Nurhan Karadağ, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara, 1978, 125-128 ss.

törenlerin ve ritüellerin de izlerine rastlanan, gülme ve güldürmeye dayalı oyunlardır. İncelenen oyunların büyük bir kısmı bu türdendir.

Genelde eğlence ürünü olarak yaratılıp oynanan bu oyunlarda, sosyal ve ekonomik yaşamla ilgili olaylar komik bir üslupla anlatılır. Çoğu zaman müstehcen söz ve davranışlar, kaba taklitler ve şakalar eğlence unsuru olarak kullanılır. Belli bir takvimi olmayan bu oyunlar, düğün, bayram ve özel günlerde, kış toplantılarında ve askere uğurlama zamanlarında sergilenir. Oyunların özü diğerlerinden farklı olsa da, biçim olarak yine göstermecî yapıdadır.

*“Yeni düzenlenen oyunların en önemli yanı, köylümüzün tiyatro yapma ya da seyretme isteğini ortaya koyması, tiyatro gereksinmesini içinde duymasındır. Köylünün yaşama koşulları geliştikçe, doğaya karşı büyü yapma gereksinmesi azaldıkça, seyirlik oyunların amaç değiştirerek sürdürüldüğünü görüyoruz. Amaç, artık doğa ile barışık olma değildir. Köylü doğayı büyü ile etkilemeyeceği bilincindedir, ama aynı alışkanlığı, seyirlik oyun çıkarma alışkanlığını, bu kez de bir etap ötede eğlence kökenli de olsa, kendi yaşamını gene daha iyi sürdürebilmek için oyun çıkartıyor. Bu durum, köylünün yaygın bir biçimde kendi tiyatrolarını, kendi yaşamlarını daha kolaylaştırmak için yapabileceği tohumunu ortaya koyuyor. Bu da tiyatronun işlevi, sanatın işlevi konusunda güncel bir yorum getiriyor.”<sup>75</sup>*

Köy seyirlik oyunları içinde bu türe giren oyunlar büyük çoğunluğu teşkil ederler. Ritüel özelliklerini kaybetmiş, değişmiş ya da yeniden yaratılmış bu oyunlardaki amaç eğlenmek, vakit geçirmek ve köylünün kendi yaratıcılığını gösterme isteği olmuştur. Genelde didaktik bir yapıda olup, bunu alay, mizah, tenkit ve hicivle gösterir. Oyunlardaki işlevselliğin değişmesi ya da giderek azalması oyunlara komik öğelerin daha fazla girmesine sebep olmuştur. Toplumun sosyal, ekonomik ve kültürel yapısının değişmesi bu oyunların paralelindeki değişikliği getirmiştir. Bu aslında doğal bir sonuçtur.

*“Önceleri toplum açısından işlevsel olan bu oyunlar, sonraları yavaş yavaş sanat açısından da işlevsel olmağa başlamıştır. Bugün, seyirlik oyun çıkartan yörelerimizin çoğunda, oyunlar, büyüsel törensel anlamlarını yitirmiş, eğlence ve sanat ağırlığı kazanmağa başlamıştır. Köylü, doğaya egemen oldukça, büyü yapma gereği duymaz olmuştur. Hele Cumhuriyet Türkiye’sinde bu gelişme hızı,*

---

<sup>75</sup> Karadağ, y.a.g.e, 99 s.

*Cumhuriyet öncesine göre en yüksek çizgiye ulaşmıştır. Köylünün, büyü yapma gereğinin azalmasına karşın, oyunlarda azalma görülmemiş, aksine bu gereksinme artmış ve köylüler her fırsatta oyun çıkarır olmuştur.”<sup>76</sup>*

---

<sup>76</sup> Karadağ, **y.a.g.e.**, 83-84 ss.

## 2. BÖLÜM

### ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARININ GÖSTERİ DANSLARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

#### 2.1. Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Sahneye Aktarımı, Dansa Dönüştürülmesi ve Yeniden Yorumlanması

Anadolu Köy Seyirlik Oyunları, araştırmacılar ve bilim adamlarınca günümüz için ilkel birer tiyatro örneği olarak tanımlansa da, kendi iç ve dış dinamikleri açısından halkın üretip şekil verdiği ve yine halkın ürettiği birer halk sanatıdır. Kendine has sanatsal niteliklere sahip olan bu geleneksel ve kültürel mirasın öz ve biçimi üzerinde yapılacak yeni yorumlarla, sanatsal özelliklerinin değiştirilmesi düşüncesinden önce ‘sanat’ kavramı üzerinde durulmalıdır.

M.Ö. 427-347 yılları arasında yaşamış olan ve düşünce tarihinin tanıdığı ilk ve en büyük sistemin kurucusu olan ünlü Yunan filozofu, sanatçısı ve edebiyatçısı olan Platon (Eflatun) ile M.Ö. 384-322 yılları arası yaşamış İyonlu filozof ve bilim adamı Aristoteles sanatı doğanın bir taklidi olarak ele almışlardır. Sanat, doğal ve toplumsal yaşam gerçeklerini resim, heykel ve sahne gösterileri halinde yansıtmaya çalışmıştır. Diğer yandan romantik akımın öncülerinden Fransız yazar ve filozof Denis Diderot (1713-1784), doğaya uyan her sanat yapıtının övgüye değer olduğunu belirtir.<sup>77</sup>

Sanat, çağlar boyunca çeşitli ihtiyaçları karşılamak zorunda kalmış, toplumun değişmesine katkıda bulunmuş ve yararlılık olgusu içinde daima işlevselliğini korumuştur. İnsanoğlunun geçirdiği bütün aşamalarda, zaman içinde sanata yüklenen anlam ve işlev de değişmiştir. Sanat, bazen bir büyüleme aracı, bazen bir süs, bazen bir dil ya da bir iletişim aracı olmuş, bazen de yalnızca bireysel bir gereksinim olarak

---

<sup>77</sup> Bkz. İhsan Turgut, **Sanat Felsefesi**, Karınca Matbaası, İzmir, 1990, 16 s.

var olmuştur. Sanatın, insan ve insanı ilgilendiren her olayla bir ilişkisi vardır. Ancak sanatın uygarlık ve kültür açısından farkı ve ağırlığı başkadır.

Sanat, insanlığın ilkel dönemlerinde ortaya çıkmış ve insanlık tarihi boyunca yaşamıştır. İnsanoğlunun kabile hayatından, toplum düzenine kadar geçirdiği süreçte korkuları, inançları, eğlenceleri ve savaşları sanatı besleyen birer olgu olmuştur. Ulus ve uygarlık seviyesinde ise değişen dünya görüşü ile insanın sanata ve sanatı besleyen her şeye bakış açısı da değişmiştir. Sanatı, bu tarihsel ve toplumsal gelişmenin beraberinde ele almak, estetik anlayışla beraber öz ve biçimini de araştırmak, toplumsal nedenlerini bulmak gerekir. Çünkü sanat, ancak toplumun kültürel yapısı içinde var olabilir.

İnsanoğlu, duygu, düşünce ve mesajlarını çevresine iletirken önceleri sanat kaygısı yaşamadan yapsa da, zamanla değişen dünya görüşü ve bilinciyle bu davranışları fiziksel ve ruhsal eğilimlere dönüşmüş ve sanatta ‘estetik’ kavramı dile gelmeye başlamıştır. *“Estetik, belli bir amaç gütmeyen verilen şeyin güzelliğini, kendi manevi varlığımızda, canlı bir ahenk haline getirmektir.”*<sup>78</sup>Bu durum daha ilk çağlardan itibaren sanatın toplumda yaşayan bireylerinin yaşamlarını etkilediğini ve toplumun, sanatın olası içeriğini ve işlevini belirlediğini göstermektedir. Bu yüzden sanatın tarihsel süreçteki çeşitli etkileşimlerle paralel gittiği ve aslında toplumsal yapıyı ifade ettiği söylenebilir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının çoğunun, mitlerin ve ritüellerin izlerini taşıyan ilksel bir olgu olduğunu ve sanat kaygısı olmadan günümüze kadar gelmiş kültürel bir ifade olduğunu daha önce de belirtmiştik. Seyirlik oyunlar, bu ifade içinde uygarlıkların ve değişik kültürlerin yansımalarını barındırmaktadırlar. Seyirlik oyunlar, kendi içinde sanat kaygısı ile yapılmasa da geleneksel halk sanatıdır ve uzak açı bir bakışla bu sanatsal niteliklerinin değiştirilebileceği öz ve biçime sahiptirler. Dolayısıyla seyirlik oyunların içinde barındırdığı zengin öğeler açısından, gösteri sanatlarına kaynak oluşturması düşüncesi bu çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır.

---

<sup>78</sup> Turgut, y.a.g.e., 50 s.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının sanatsal niteliklerinin evrilmesi ve bunların çeşitlendirilmesinin bir yolu seyirliklerin sahneye aktarılmasıdır. Bunun için de özünü yitirmeden yeniden yorumlanması ve farklı kitleler tarafından izlenebilir biçime sokulması gerekmektedir. Seyirlik oyunları sahneye aktarırken çağdaş sahne sanatlarının gereklerini yerine getirmek ve sahneleme tekniklerini kullanmak söz konusu olacaktır. Bu süreçte doğal olarak sahne teknikleriyle beraber diğer sahne etmenleri ve kuralları uygulanacaktır. Köylünün kendi doğal yaşamından alıp kullandığı kostüm, ışık, dekor ve aksesuarlar sahneleme aşamasında değişikliğe uğrayacak ve günümüz seyircisinin beklenti ve algısına yönelik yorumlanacaktır.

## **2.2. Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Bir Yöntem Önerisi**

Anadolu köy seyirlik oyunlarının gösteri danslarına dönüştürülerek sahnelenmesini öngören bu çalışmada öne sürülen yöntem, üç temele dayanmaktadır.

Bunlardan birincisi: Bertolt Brecht' in kuramlarından yararlanarak, seyirlik oyunların kendi özelliği olan “göstermecici-açık biçim” yapısının korunarak, bir illüzyona gidilmeden sahnelenmesi,

İkincisi: “gösterge bilimsel” yaklaşımdan yararlanılması,

Son olarak da Richard Wagner'in “birleşik sanat eseri” anlayışının uygulanmasıdır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları tiyatronun iki ana ögesi olan oyuncu ve seyirci ile birlikte oluşan ve geleneğinde sanat kaygısından çok toplumsal açıdan işlevsel olan bir gösteri örneğidir. “*Geleneksel halk tiyatrosu türlerinin tümü, herhangi bir kuramsal çabaya gerek duymaksızın, kendiliğinden göstermecidir ve bu tiyatro türlerinde izleyici illüzyon içine sokulmaz.*”<sup>79</sup> Köy seyirlik oyunları yapı bakımından göstermecidir ve toplu oynanır. Anadolu köylüsü tarafından yine köylüler için oynanır. Oyuncu da, seyirci de aynıdır, yani köylüdür. Seyirci oyunun içindedir ve seyirlik oyunların konuları da kanavaları da bellidir. Köy seyirlik

---

<sup>79</sup> Pekman, y.a.g.e, 23 s.

oyunları, adı üzerinde seyirlik oyunlardır. Oyuncu-seyirci ayrılığı hem vardır hem yoktur. Oyuncuları oyuna seyirciler hep beraber hazırlar. Sırası gelen oyuncu seyirci içinden çıkarak oyuna katılır, oyundaki görevi bittikten sonra yeniden seyircilerin arasına karışır. Yani oyun içinde oyundur. Oyuncular olayları benzetme kaygısı duymadan göstermeyi yeğler. Seyirlik oyunlarda bir yanılısama yaratılmaz. Seyirciye gösterilmek istenen şey açık ve net bir biçimde gösterilir. Köy seyirlik oyunları özdeşleşmeci tiyatro gibi kapalı değil, epik tiyatro gibi açık biçimdedir. Her şey seyircinin gözü önünde olur, biter. Oyuncular, seyirci üstünde yanılısama yaratmadan yansılama yaparlar. Onlar, hem gerçek kişiler, hem de taklit edenlerdir. Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerinedir. Her sahne kendisi için vardır ve bir diğer sahneden bağımsız olabilir. Seyirlikler içindeki olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişmenin aksine, atlamalı gider.

Dolayısıyla Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının sahnelenmesi ve gösteri danslarına dönüştürülmesi durumunda bu yapısal özelliği korunarak **epik tiyatro** modeli örnek alınabilir. “*Epik tiyatrodaki seyirci karşısına çıkarılan yapıtın konusu, insanlar arasındaki toplumsal ilişkilerden oluşan bir örgüdür*”<sup>80</sup>. Brecht’in epik tiyatro kuramının açıklık kazanması ancak 1930’dan sonra gerçekleşebilmiştir. Brecht’in estetik kuramı, “Epik Tiyatro” ya da “Diyalektik Tiyatro deyimleriyle anılmaktadır. Aslında *Brecht’in estetik kuramının ruhunu diyalektik ve tarihi materyalist felsefe, bedenini ise epik tiyatro oluşturmaktadır.*”<sup>81</sup> Brecht’in estetik kuramı birbiriyle aynı kategoride olmayan fakat bir bütünlük oluşturan sekiz temel kavramdan oluşmaktadır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının gösteri danslarına dönüştürülmesinde yararlanması düşünülen bu kavramlar şunlardır:

- 1- Naivete: Gerçeğin ardındaki gerçek, görünenin ardındaki gerçek, olaylar gerisindeki olaylar.
- 2- Mesel Çalışması: Bir eserin sahnelenmesinin ilk aşamasıdır. Ekip çalışmasıdır.

---

<sup>80</sup> Mutlu Parkan, **Brecht Estetiği ve Sinema**, İdeart İdea Reklam Tanıtım Hizmetleri Sinema 1, İzmir, 1991, 31 s.

<sup>81</sup> Parkan, **y.a.g.e.**, 27 s.

3- Epizotik Anlatım: Epizotik anlatımda seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır, olaylar eğriler çizer ve sıçramalıdır.

4- Gestus: Bütün üretim sürecinde sürdürülmesi gereken naiv tutumun oyunculuk düzeyindeki ifadesidir. Sözü ifade edecek davranış yerine sözün arkasındaki görünmeyen anlamı gösteren davranış. Oyuncunun kendi bakış açısını sahneye getirişidir.

5- Yabancılaştırma: Bir olayı ya da karakteri yabancılaştırmak demek, onu öncelikle kendiliğinden, anlaşılabilirliğinden, tanınırlılığında ve görünür şeklinde uzaklaştırmak, şaşkınlık ve merak uyandıracak bir şekle sokmak demektir. Yabancılaştırma efektleri gestusun yanı sıra; ses, ışık, müzik ve dekor, kostüm makyajda da olabilir.

6- Tarihselleştirme: Yabancılaştırmanın bir uzantısıdır. Tarihsel olsun olmasın bütün olayı tarihsel bir şekilde ele almak demektir. Seyirciye güncel olanın dışından bir bakış açısı getirmektir.

7- Anlatımcı Yapı: Sanatın seyirci için bir ayna olmaktan çıkıp, dinamo görevi üstlenmesidir. Seyirciye eleştirel bir bakış açısı sağlamak.

8- Göstermecî oyunculuk: Özdeşleşmenin tamamen reddedilmeyip, denetim altına alınarak uygulanacak diyalektik oyunculuk anlayışıdır. Yaşamak yerine göstermek.<sup>82</sup>

*“Epik tiyatro, bir sanat işidir ve artistik yetenekten, hayal gücünden, mizahtan ve duygu ortaklığından ayrı düşünülemez.”*<sup>83</sup> Bununla beraber bu uygulamanın sağlanabilmesi ve eserin kavranabilmesi için toplumsal yaşamın, çevrenin ve kültürel yapının incelenmesi gerekir. Anadolu Köy Seyirlik oyunları da köylünün kendi malıdır ve köy yaşantısının bir parçasıdır. Kaynağını köylünün kültürel ve ekonomik ortamından alan onlarla bütünleşen bir yapıdadır. Bu yüzden oyunlar köyden kopuk düşünülemez. Seyirlik oyunu işlevsel kılan köyün kendisidir. Seyirlik oyunların özü, köylünün düşünce yapısı ve olanaklarıyla biçimlenmiştir. Bu yüzden seyirlik oyunlar sahnelenirken, Brecht’in de dediği gibi *“gerçeğin ardındaki*

<sup>82</sup> Bkz. Parkan, **y.a.g.e**, 29-46 ss.

<sup>83</sup> Bertolt Brecht, **Epik Tiyatro**, Çev. Kamuran Şipal, 2. Basım, Say Kitap Pazarlama, İst., 1981, 19 s.



*gerçek, daha doğrusu görünenin ardındaki gerçek”<sup>84</sup> verilmelidir seyirciye. Bu Nicolai Hartman’ın dediği gibi aslında iki tabaka demektir. “Gerçek ve gerçek olamayan bu tabakalar birbirinden ayrı değildir. Bu iki tabaka ön ve arka yapı olarak aynı yerde ve uyum içindedirler.”<sup>85</sup> Bir sanat eserinin ön yapısı ustalıklarla ilgilidir. Ama arka yapısı yani derinliği ustalıklarla beraber bilgi ve yeteneğe bağlıdır. Eserdeki bu iki yapı birbirlerinden ayrı değildir. Sanatsal açıdan biri olmadan, diğeri olmaz. Eserin sahnedeki akışında “*olayların birbirini nasıl sürüp götürdüğü, bir sonucun hangi nedenden kaynaklandığı, hangi nedenin hangi sonuca yol açtığı önemlidir.*”<sup>86</sup>*

Bu çalışma kapsamında yeni yorumla, seyirlik oyunların yapısında bulunan bu gerçek maddi yapıyla, arkadaki tinsel yapıyı beraber sunmak hedeflenmektedir. Aynı model düşünce içerisindeki bir diğer yaklaşım da biçimsel anlamdadır. Bu da Anadolu köy seyirlik oyunlarının *seyirlik* özelliğinin yeni yorum içinde kullanılmasıdır. Seyirciye gösterilmek istenen şey açık ve net bir biçimde gösterilmelidir. Seyirci oyunun içinde olmalıdır. Özdeşleşmeye yer vermeden, açık biçim uygulanmalıdır. Anadolu köy seyirlik oyunlarının genel özelliklerinden biri olan seyirci-oyuncu içiçeliği, seyircinin oyuncu, oyuncunun seyirci olması geleneği düşünülerek sahnede bütünleşme düşünülmelidir. Seyirlik oyunların “arena sahne” düzeni gibi düşünülerek seyirci ile sahne arasında bir duvar oluşturmayıp, aksine seyirci katılımının da sağlanacağı bir yaklaşımın kullanılmasıdır. Augusto Boal’ın da öne sürdüğü kurama göre, “*oyuncunun değil, isteyen herkesin oynayabileceği düşüncesinden hareketle, seyirciyi, oyuncuya/katılımcıya dönüştürmeye yönelik doğaçlama temrinleri kullanmaktır.*”<sup>87</sup> Boal, “Görünmez Tiyatro” adını verdiği bu teknikte, izleyiciyi dramatik aksiyonda katılımcı yapmayı hedeflemektedir. Bu bir çağdaş doğaçlama tekniğidir ve seyircinin oyuncudan tek farkı ne yapacağını daha önceden bilmemesidir. Bu uygulama çeşitli tekrarlarla hazırlanır ve seyirci oyuncular tarafından aktif hale getirilir. Boal’ın tekniğinde seyirci oyuna bilmeden katılır ve

<sup>84</sup> Mutlu Parkan, **y.a.g.e.**, 1991, 30 s.

<sup>85</sup> İhsan Turgut, **Sanat Felsefesi**, Karınca Matbaası, İzmir, 1990 111s.

<sup>86</sup> Bertolt Brecht, **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, Çev. Kamuran Şipal, Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 1982, 11 s.

<sup>87</sup> Selda Ergün, **Çağdaş doğaçlama**, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2003, 285 s.

oyuncuyla beraber öğrenir.<sup>88</sup> Boal'ın bu uygulaması, köy seyirlik oyunlardaki seyirci-oyuncu birlikteliğinin neredeyse aynısıdır. Gelenekteki fark; seyirci çoğunlukla oyunda nasıl bir görev veya rol üstleneceğini bilir. Bu durumda sahneleme aşamasında iki teknik kullanılabilir: Birincisi; görünmez tiyatrodaki olduğu gibi seyirciyi oyuna dâhil etmek, ikincisi; bazı oyuncularını/dansçıları seyirci gibi kullanmak.

Köy seyirlik oyunlarının sahip olduğu özellikler arasında olayları ve kişileri abartmak ve karikatürleştirmek de vardır. Oyuncular farkında olmadan bir yabancılaştırma eylemi ile izleyenlerin oyuna başka bir gözle bakmasını sağlarlar. Bu seyirlik oyun geleneğinde, seyirci ile sahne arasındaki mesafeyi sağlayan önemli unsurlardan biri olan Grotesktir. *“Grotesk, doğanın bilinçli olarak abartılması ve yeniden var edilmesi olduğu kadar, doğayla ya da günlük yaşamımızın töreleriyle birleşmeyen nesnelere kendine özgü biçimde uyumlu bir duruma getirilmesidir.”*<sup>89</sup>

Yeni sahne uygulaması, beden diline yani dansa bağlı olacaktır. Bunun için de üç teknik düşünülmektedir: Birincisi: zengin Türk halk dansları adımlarından olduğu gibi yararlanmak, ikincisi: bu adımlardan kısmen yararlanmak, koreolojik yapılarında değişiklikler yapmak ve bu adımlara farklı anlamlar yüklemek, son olarak da: yeni koreografiler yapmak.

Sahne, gösteri sanatının temel anlatım güçlerinden birisidir. Aynı sahne, yönetmenin ve oyuncunun evrenini ortaya çıkaran ve sınırsız anlatım gücü sağlayabilen bir yerdir. Sadece bir yapının içinde değil, açık alanda da var olan bir anlatım aracıdır.

*“Sahne sanatı; ilk bakışta yalnızca düşünce ve kültür tarihinin bir bölümü olarak kabul edilebilir. Kendine özgü kuralları içinde ayrı bir bölüm olarak süregelen öz görevinden bırakıldığında da düşünce ve kültür tarihi, durmadan değişen biçimlere uyararak, çağların profil değişimi, düşünce ve yaşam biçimleri, üslup ve konuşmaları, dinsel, siyasal ve toplumsal yazgılarıyla sıkı sıkıya bağlıdır.”*<sup>90</sup>

<sup>88</sup> Bkz. Ergün, **y.a.g.e.**, 309-311 ss.

<sup>89</sup> Yavuz Pekman, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitoş&Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:46, İstanbul, 2002, 33 s.

<sup>90</sup> Özdemir Nutku, **Sahne Bilgisi**, Cilt:1, İzlem Yayınları, Bilgi Dizisi:1, İstanbul, 1982, 29 s.

Tezde bu anlatım aracını kendine özgü kuralları ile en iyi şekilde kullanarak ve günümüz seyirci profilini düşünerek Anadolu kültürünün en eski geleneklerinden seyirlik oyunlarının yeniden yorumlanması hedeflenmektedir. Gösteri içindeki diyalogları, dans ve müzikleri, dekor, kostüm ve aksesuarları birer sanat eseri olarak görerek, Wagner'in de savunduğu *birleşik sanat eseri* yapısında ele almak hedeflenmektedir. Alman opera bestecisi, tiyatro direktörü, müzik teorisyeni ve yazarı Richard Wagner (1813-1883); müzik, şiir, plastik sanatlar ve sahne sanatlarının bir sentezini sunduğunu ileri sürerek, tüm sanatların birleştiği bu yeni türe *Gesamtkunstwerk* adını vermiştir. Wagner'in dram sanatı için önerisi, müzik, yazın, oyunculuk, mimarlık ve resim sanatlarının bir ortaklık içinde çalışarak seyirci üzerinde bir etki sağlaması olmuştur. Wagner bununla bir karışımı kastetmez; aksine bağdaşık bir bütünü ifade ederek bu sanatların ortak bir amaca hizmet etmesi gerektiğini savunur.<sup>91</sup>

Wagner'in müzik için öne sürdüğü kuramda; belli motiflerin yinelenmesi ile tümelliği korumalı ve belli motifler, karakterlerle, eşya, düşünce ya da olaylarla özdeşleşmelidir. Bu motifler Wagner'e göre tanıtıcı ve hatırlatıcı motiflerdir. Yönlendirici olan bu motifler sayesinde seyirci, karakteri özdeş bilecek ve bunu her duyduğunda çağrışım yapacaktır. Dram sanatına müzik ile önemli bir işlev yükleyen Wagner, "müzik dramın ruhudur" diyordu: "*Wagner için önde gelen, soyutun, ilkelin ve ruhsal derinliklerin sergilenmesiydi. Bunun izleksel olarak en uygun karşılığını mitolojide, simgeler ve düşler dünyasında buldu.*"<sup>92</sup> Wagner'e göre müzik, dramatik anlatıma hizmet etmeliydi. Müzikteki motifler ve temalar eserin tümüne yayılmalı ve bütünlüğü sağlamalıdır. Wagner eserlerinde dramatik malzeme olarak mitolojik ve destansı konulara eğilerek kalıcı simgesel değerler yaratma çabasında olmuştur. Operalarında çoğunlukla ölüm ve ölümden sonraki değişim kavramlarını işlerken, eserlerine eklediği yaşlı ve bilge karakter ile de kuşaklar arası yenileşme sürecini işlemiştir.<sup>93</sup> Wagner'in müzikli dramaya getirdiği bu görüşlerin ve uygulama yöntemlerinin, bu çalışmada müzik ve koreografi uyarlamalarına yön vereceğini

<sup>91</sup> Bkz, Martin Esslin, (Çev: Özdemir Nutku), **Dram Sanatının Alanı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996, 73 s.

<sup>92</sup> Aysin Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Tiyatro Yapıtları Dizisi:15, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1994, 21 s.

<sup>93</sup> Bkz. Candan, **y.a.g.e.**, 21 s.

düşünülmektedir. Onun kuramını oluşturan düşüncenin temelleri geleneksel seyirlik oyunların yapısıyla da örtüşmektedir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarını yeniden yorumlamak ve bu oyunları kendi ilksel yapısından çıkarmak için dans sahneleme tekniklerinden yararlanılacaktır. Sahneleme için geçerli kuralların yanında her bir olgu ayrı bir gösterge olarak ele alınacaktır. Unutulmamalıdır ki, dramatik bir gösteri arka arkaya sıralanmış göstergelerin birbirini tamamladığı hareketli birer film karesi gibidir. “*Gösterge, bir başka şeyin yerini tutabilecek, kendi dışında bir şey gösteren, belirten ve anlamı olan her çeşit biçim, nesne ve olgudur.*”<sup>94</sup> Dolayısıyla bu aşamada ağırlıklı bir şekilde göstergebilimden yararlanılacaktır.

Göstergebilimin temelini oluşturan “gösterge”nin ne olduğuna baktığımızda: “*Bir başka şeyin yerini tutan, daha doğrusu, kendi dışında bir şey gösteren her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. gösterge diye adlandırılmaktadır.*”<sup>95</sup> Gösterge, bir işaretir bir şeyi ifade eder. Göstergebilimin genel bir tanımını da şu şekilde yapılabilir:

*“İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller, davranışlar, görüntüler, trafik belirtkeleri, bir kentin uzlamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, sağır-dilsiz alfabesi, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, bir mimarlık düzenlemesi, kısacası bildirişim amacı taşıyan taşımaların her **anlamli bütün** çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde **gösterge** olarak adlandırılır. Yine çok genel olarak belirtecek olursak, anlamli bütünleri bir başka deyişle gösterge dizgelerini betimlemek, göstergelerin bir birleriyle kurdukları bağıntıları saptamak, anlamların eklenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak, dolayısıyla, insanla insan, insanla-doğa arasındaki etkileşimi açıklamak, bu amaçla da bilimkuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan tümü kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe’de göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girmektedir.”<sup>96</sup>*

<sup>94</sup> Mehmet Rifat, **Göstergebilimin ABC si**, Simavi Yayınları ABC Dizisi:8, İstanbul, 1992, 5 s.

<sup>95</sup> Rifat, **y.a.g.e**, 1990, 85 s.

<sup>96</sup> Rifat, **y.a.g.e**, 1990, 83 s.

Göstergebilimsel yöntem, “nasıl yapılıyor” sorusunu araştırmaktadır. Göstergebilimi, gösteride bulunan göstergeleri ve bunların birbirleriyle olan ilişkilerinden kaynaklanan yapıyı inceleyerek, bir eserin nasıl sahnelenebileceğine yanıt aramaktadır. “Göstergebilim; konusu, tözü ne olursa olsun her türlü göstergeler dizgesidir: Görüntüler, el-kol-baş hareketleri, ezgili sesler, nesnelere ve törenlerde, protokollerde ya da gösterilerde görülen bu tözlerin karmaşaları, “dilleri” oluşturmasalar da en azından anlamlama dizgeleri oluştururlar.”<sup>97</sup>

Göstergebilimsel yaklaşım bir çok alanda kullanılan yöntemdir. Tiyatroda da kullanılan göstergebilimi, göstergelerin nasıl seçilmesi gerektiğini ve birbirleriyle ne tür etkileşimler içerisinde olmaları gerektiğini araştırır.

*“Dramatik gösteriye, geniş ölçüde göstergeleri ve gösterge dizgelerini kullanarak ve gösterinin kesin anlamını ortaya çıkartmak için bu öğeleri her birinin rolünü açıklamada arayarak yaklaşmak, hem tiyatro uygulayıcıları, hem de gördüklerinin ve yaşadıklarının eleştirel olarak bilincinde olmak isteyen seyirciler için çok işlevsel ve yardımcı olacak bir araç kazanmak demektir.”<sup>98</sup>*

Sahne kullanılarak herşey (oyuncu, metin, ışık, dekor, kostüm, müzik) birer göstergedir. Bu göstergeler varlıkları ve birbirleriyle ilişkileriyle anlam kazanırlar. Sadece sahne üzerindeki varlıklar değil, seyirci de bir göstergedir aslında ve seyircinin toplumsal ve bireysel özelliklerinin gözönünde bulundurulması, eserin başarıya ulaşması için çok önemlidir.

Sahnedeki göstergebilim, eseri oluşturan öğeleri seçerken ve birleştirirken, bilimsel titizlikle çalışan sanatsal bir yaklaşımdır. Sahne çalışmasının kolektif bir sanat olduğu düşüncesiyle dans, müzik ve tasarımın uyumu ve doğru etkileşimi sağlanmalıdır. Sahnedeki her öğe (dansçı, ışık, dekor, müzik, kostüm, vb...) iletiyi seyirciye aktaran birer göstergedir. Bu göstergeler kendi içinde anlamlıdırlar ve birbirleriyle olan uyumlarıyla sahne üzerindeki yapıyı, dolayısıyla iletiyi oluştururlar.

---

<sup>97</sup> Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İst., 1993, 23 s.

<sup>98</sup> Martin Esslin, **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Özdemir Nutku, Yapı K. Yayınları, İst., 1996, 10 s.

Sahne üzerinde resim, müzik, heykel, dans gibi bütün unsurların kullanılması çoklu sanatı meydana getirir. Bunun için Richard Wagner'in önerisi; dans, müzik, oyunculuk, metin, resim ve heykel sanatlarının seyirci üzerinde ortak etki yapabilmesidir. *“Wagner'in belirttiği sözkonusu sanatların birleşimi ya da karışımı değildir. Wagner, bağdaşık bir bütün olan drama katılan sanatların ortak bir amaca hizmet etmesini önermektedir.”*<sup>99</sup>

Dramatik bir gösteriyi oluşturan ve bir anlam yaratmaya yönelik bütün göstergeler titizlikle seçilmeli ve bu göstergelerin ilişkileri ile etkileşimleri üzerinde dikkatli bir şekilde durulmalıdır. Ancak bu şekilde yaratılan bir sistem sonucu ileti seyirciye sağlıklı bir şekilde iletilir. Bu ileti için de üç unsura ihtiyacı vardır. **Sanatçı, seyirci ve bir düşünce...** *“Gösterinin her ögesi, aksiyonun bir sahnesini, bir olayını, bir anını genel yorumun bir parçası olarak açıklayan bir gösterge olarak düşünülmelidir.”*<sup>100</sup>

Unutulmamalıdır ki, bir eserin ortaya çıkması uzun ve yoğun bir süreci gerektirir. Kaldı ki temel anlatım dili dans olan bir gösteride adım adım ilerlemek ve aşamaları sırayla geçmek gerekir. Bu aşamadaki süreç; yönetmenin bilgi birikimi, tecrübesi, konuya hâkimiyeti, çalışma tarzı ve seçtiği yönetime bağlı olarak değişir.

Dans sahnelemenin temelinde yaratıcılık, koreoloji ve sahne bilgisi yatar. Var olan bir şeyi yeniden yorumlamak için de çözümlene yani analiz ve bu öğelerin birbirini tamamlaması gerekmektedir. Diğer bir taraftan, yaratıcılık kadar koreografi bilgisi, sahne teknikleri, sahne yapısı, dans, müzik ve reji bilgisi zorunludur. *“Çağımızda bir yapıtın sahnelenmesinde ilk aşamayı oluşturan, tüm yapıta özgü, soyut ve belirleyici bir düşünce, ya da reji kavramı dediğimiz ilk adım, tarihsel olarak “ortak sanat yapıtı” düşüncesinde ilk kez anlatım buldu.”*<sup>101</sup>

---

<sup>99</sup> Candan, a.g.e, 23 s.

<sup>100</sup> Esslin, a.g.e, 15 s.

<sup>101</sup> Candan, a.g.e, 23 s.

Sağlıklı bir sahnelemenin ilk adımı taslak olmalıdır. Taslak; toplanan bilgilerin ve alınan notların düzenlenmesi, geliştirilmeye açık hale getirilmesi, bir gidiş yolu belirlenmesi ve esere ön zemin hazırlanmasıdır. Kısacası düşünülen eserin haritasıdır. İkinci önemli adım anlam bütünlüğü sağlamaktır. İnsan yaşamında her şey anlam üretme ve anlamlandırma üzerinedir. Anlam, iletişimin temelidir. Sahne sanatlarında ise bu daha da önemli ve yoğundur. Çünkü bu alanda amaç, özellikle anlamı iletmektir. “ *Anlatı yaratılırken yaşanan anlam üretme sürecinin karşısında, doğal olarak, anlatıları kavrariken yaşanan anlam yakalama süreci vardır.*”<sup>102</sup> Sahne uygulamalarındaki eserler, birer anlam bütünü ve birer iletidir. Bütün iletiler bir kaynaktan çıkar, bir kanal takip eder ve bir hedefe ulaşır. Burada **kaynak:** sanat eseri, **iletişim kanalı:** sanatçı, **hedef:** seyircidir.

Sahne, bir anlam üretecek ve bir dizge oluşturulabilecek en uygun yerdir. Yönetmen, sahneyi kullanarak seyirciye iletmek istediği düşünce doğrultusunda eserini biçimlendirir. Bunun için sahne üzerindeki her unsur bir göstergedir ve hepsinin bir anlama hizmet etmek üzere var olduğu düşünülmelidir. Bu açıdan dansa, mizansene, dekora, kostüme, ışığa, müziğe ve eserin diğer unsurlarına ilişkin göstergeler, seyirciye iletmek istenen düşünce doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılmalıdırlar.

*“Göstergebilimcilere göre, bir sanat yapıtına bakmak insanlar arası iletişimin eylemidir ve bu iletişimin var olduğu gerçek işlem incelendiği takdirde, bir sanat yapıtı üzerinde daha derinlemesine ve belki de daha nesnel bir yöntem elde edilebilir. Bu da, sanatı yaratanla algılayan arasındaki iletişimde ne gibi oluşumlar ortaya çıktığını ayrıntılı bir biçimde inceleyerek sağlayabilir.”*<sup>103</sup>

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının yeniden yorumlanmasında göstergebilim hem bir inceleme, hem de oluşturma yöntemi olarak düşünülmektedir. Anamlı bir bütün yaratarak bunun seyirciye ulaşmasını sağlayacak sahneleme çalışmasında, göstergelerden ve aralarındaki ilişkiden oluşan bir ağ düşünülmektedir. Çünkü düşünülen dans gösterisi bir göstergeler bütünüdür. Bu göstergelerin ilişkisi eserin hem dramaturgisinde hem de prodüksiyonunda mevcuttur. Çünkü sistematik

<sup>102</sup> Mehmet Rifat, **Göstergebilimin ABC si**, Simavi Yayınları ABC Dizisi:8, İstanbul, 1992, 11 s.

<sup>103</sup> Martin Esslin, **a.g.e.**, 16 s.

düşünme, sınıflandırma ve çözüme ulaşma bilimin doğasında vardır. Göstergebilimde de parçalara ayırmak, sınıflandırmak ve anlamı kavramak adına, parçaların kendi aralarındaki ve bütünle olan ilişkilerini tespit etmek söz konusudur. *“Çünkü göstergebilim, anlamın bulunduğu her yerde yaşayan, her düşünce dizgesinin oluşumunda var olan bir tasarıdır; sürekli gelişen yaşama-düşünme-yeniden üretme etkinliğidir, yeniden anlamlandırarak var olma/var etme etkinliğidir.”*<sup>104</sup>

Bir dans gösterisinin anlaşılır ve eğlendirici olması, gösterge kodlamalarındaki tutarlılığa ve estetiğe bağlıdır. Kaldı ki, yüzlerce yıllık bir geleneğin tekrar yorumlanmasını ve görünenin ardındaki gerçek özü çıkarmayı hedefleyen bu çalışmada, göstergeler ayrı bir önem taşımaktadır. Diğer önemli bir konu da, yüzlerce yıllık köy tiyatrosunun dansla anlatılmaya çalışılmasıdır. Köy seyirlik oyunlarında özü ortaya çıkarma ve bunu bir ileti haline dönüştürmede dans koreolojisi tek başına yeterli olmayacaktır. Dolayısıyla müzik, metin, kostüm ve dekor gibi diğer unsurlar bu anlamlı bütünü tamamlayan gösterge araçları olarak önem kazanacaktır.

Dans gösterisi hazırlamak bir ekip işidir. Sahneleme aşamasında ekibin bütün üyelerinin uyumlu çalışması gerekmektedir. Bu nedenle, başta yönetmen, koreograf, tasarımcı, müzisyen ve dramaturg arasında uyumlu bir alış-veriş olması gerekmektedir. Seyirciye iletilmek istenen düşünce ışığında ekibin bütünlüklü ve kendi içinde tutarlı bir yapı oluşturması gerekmektedir. Sahnedeki tüm unsurların ve göstergelerin uyumu, ekibin uyumlu çalışmasına bağlıdır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının geleneksel yapısı içinde de göstergeler kullanılmaktadır. Bu göstergeler oyun içinde gündelik hayatta olduğundan farklı anlamlar taşır. Dolayısıyla, yeni yorum için de aynı doğal yapıdan yararlanılabilir ve yeni bir anlam yaratılabilir. Unutulmamalıdır ki anlamı belirleyen dramatik aksiyonun yorumudur. Bu da, seyirlik oyunun özünü oluşturacak koreografideki dans adımları, müzik ve diğer göstergelerin uyumu ile olacaktır. Burada uyumdan kasıt,

---

<sup>104</sup> Mehmet Rifat, **Homo Semioticus**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993, 15 s.



her birinin oyunun yorumu ışığında çalışmaları ve kendi alanlarında, bu yoruma hizmet edecek gösterge bütünlüğü kurmalarıdır. Ancak bu şekilde, birbirlerini ve genel anlamı etkileme gücüne sahip unsurların kullanılmasıyla bir tutarlılık sağlanabilir ve ileti oluşturulabilir.

### **2.2.1. Amaç ve Hedef Kitle**

Bu aşamada yönetmenin ilk sorusu: Gösteriyi kimler izleyecek, hangi kesime hitap edilecek? Olmalıdır. Devamında ise düşünülmesi gereken konu: Bu gösteri ile ne vermek istiyoruz? Seyirciyi güldürmek mi, yoksa düşündürmek mi istiyoruz? Yoksa bir katharsis mi yaratmak istiyoruz? Ya da kaybolmak üzere olan bir geleneği sahneleyerek belgesel türünde bir yaklaşım mı olmalı? Bu yaklaşımlar, amaca göre belirlenir. Gösteri, insanları salt güldürmek için mi, yoksa bilgilendirmek ve düşündürmek için mi olacak? Yoksa hepsi için mi? Gerçekçi mi olacak, gerçeküstücü mü? Açık biçim mi kapalı biçim mi? Yönetmen amaç ve tarzını ilk baştan belirlemelidir.

Yönetmenin düşünmesi gereken diğer bir konu da hedef kitledir. Gösteri hangi yaş grubuna göre hazırlanmalıdır. Çocuklara mı yoksa yetişkinlere göre mi bir gösteri olacak? Yaşın yanında hedef kitlenin; ekonomik, psikolojik, sosyal, fiziksel ve kültürel açılarından da değerlendirilmesi gerekmektedir. Özü köy seyirlik oyunlarına dayanan bir dans gösterisi nerede sahnelenecektir? Kaynak yeri olan köyde mi yoksa şehirde mi? Kendi malı olan seyirlik oyunları farklı bir yorumla karşısında görecek olan köylü ile estetik değerleri köyden farklı olan şehir izleyicisi aynı görülmemelidir.

Eğer hedef kitle, seyirlik oyunlar hakkında hiçbir deneyimi olmayan günümüz şehir seyircisi olacaksa; gösteri salt dans gösterisinden öte bilgilendirici nitelik de taşımalıdır. Bu bilgi belgesel niteliğinde olmayıp, yine günümüz seyircisinin estetik görüşüne, hızlı ve sabırsız yaşam tarzına paralel bir akıcılıkta olmalıdır. Ağır ve uzun epizotlar yerine ritmik, canlı ve birbirinden farklı epizotlar

tercih edilmelidir. Anlatım dili anlaşılır olmalı, şive ve lehçeler dikkatli uygulanmalıdır.

Eğer amaç seyirlik oyunları yeniden yorumlayıp, kendi kaynağına götürmek olacaksa; köylünün yaşam tarzına ve alışkanlıklarına göre bir eser düşünülmelidir. Köylünün kendi yaşam mücadelesinden, uğraşlarından ve beklentilerinden yansımalar yapılmalıdır. O bölgenin geleneksel yapısı ve kültürel motifleri öne çıkarılmalıdır. Kullanılacak müzikte ve dans adımlarında yöreselliğe değinilmelidir. Anlaşılmayacak kadar soyut bir yapı düşünülmemelidir.

Gösterinin amacına ulaşması ve istenen düşüncenin iletilmesi için başta alınacak kararların önemi büyüktür. Yönetmen, gösterinin başından sonuna kadar tutarlı olmalı, eser boyunca yaklaşımı değişmemelidir. Bu karar, hem gösteri bütünlüğü açısından, hem de eserin anlaşılır olması açısından son derece önemlidir.

### 2.2.2. Oyun Analizi Yapmak

Genel anlamda “*analiz; bir konuyu (maddi veya düşünsel) temel parçalarına ayırarak, daha sonra parçaları ve aralarındaki ilişkileri tanımlayarak sonuca gitme yoludur.*”<sup>105</sup> “*Analiz, soyut ve belirsiz fikirleri daha somut ve anlamlı içerikler haline sokmaktır.*”<sup>106</sup>

Seyirlik oyunda analiz ise, oyunun yöresel özelliklerinin değerlendirilmesiyle başlar ve türünün belirlenmesi, oyunun özü, biçimi ve konusunun incelenmesiyle devam eder. Daha da detaya indiğimizde ise, oyundaki iç ve dış dinamiklerin belirlenmesi ve bu dinamikleri oluşturan öğelerin ilişkilerine bakılması gerekmektedir. Oyundaki bölümler ve bunların sıralaması, birbiriyle ilişkileri, bağlantıları biçimsel olarak ele alınırken, tema, çatışma ve karakterler iç dinamikler olarak dikkate alınmalıdır. Oyundaki dans, müzik, kostüm, aksesuar ve seyirci de dış dinamik olarak incelenmelidir.

<sup>105</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Analiz>, Erişim Tarihi: 24.02.2011.

<sup>106</sup> İhsan Turgut, **Sanat Felsefesi**, Karınca Matbaası, İzmir, 1990, 13 s.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarını gösteri danslarına dönüştürürken özünü yitirmeden ve hatta görünenin ardındaki gerçeği yansıtarak yorumlanması gerekmektedir. Bugün görünen, seyirlik oyunların genellikle güldürü niteliğinde olması ve eğlence için oynanması olsa da, köy seyirlik oyunlarının özü ilkel insanın yaşam kavgasından başlamış ve Orta Asya, Anadolu ve İslam kültürlerinin etkisiyle şekillenmiştir. Anadolu köy seyirlik oyunları köylünün kendi malıdır ve köy yaşantısının bir parçasıdır. Köy seyirlik oyunlarının özünü incelerken de bu oyunları; kaynağını köylünün kültürel ve ekonomik ortamından alan onlarla bütünleşen birer olay olarak görmek gerekir. Bu yüzden oyunlar köyden kopuk düşünülmemelidir. Seyirlik oyunu işlevsel kılan köyün kendisidir. Seyirlik oyunların özü, köylünün düşünce yapısı, geçmişi ve olanaklarıyla biçimlenmiştir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları içindeki karakterlerin incelenmesi, karşıtlıkların ortaya çıkarılması ve özündeki motiflerin belirlenmesi bu aşamadaki öncelikli tespitler olacaktır. Ölüp-dirilme, kız kaçırma, yiyecek toplama, toplu yemek ve eğlenme, kutsama gibi muhtemel motifler yeni yorumumuzun temelini oluşturacaktır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının ya açık alanlarda ya da kapalı mekânlarda oynandığı daha önce belirtilmişti. Sahneleme aşamasında bu mekân özellikleri çok da önemli olmasa da sahne tasarımı açısından dikkate alınması gereken bir özelliktir. Bunun yanında incelenmesi gereken diğer bir konu da oyunun dil yapısıdır. Eğer yeni yorumda diyaloglara ve ya manilere yer verilecekse ifadelerde yöresellik belirtilmelidir. Bu özellik oyunun kaynağı ve alındığı bölge açısından önemlidir.

Analiz edilmesi gereken diğer bir konu da seyirlik oyunların dramatik ve tiyatral yapılarıdır. Son derece zengin bir dağarcığa sahip Anadolu kültürü içinde birçok oyunu barındırır. Ancak daha önce de belirtildiği gibi bu oyunlar öz ve biçim anlamında birbirinden farklıdır ve farklı sınıflara ayrılmaktadır. Bu sınıfsal farklar bazı oyunlarda çok net olarak belli olsa da, bazı oyunlar her türün özelliğini taşıyabilir. O yüzden sahnelenecek olan oyunun dramatik bir özelliği var mı, yok mu ya da bir ayin yapısında mı olduğu önemlidir. Köy seyirlik oyunlarının tiyatral yapısı

ise canlandırılan oyunun ses, söz ve hareket kavramlarıyla gösteri boyutuna taşınmasıdır. Dramatik özün belli bir yerde oyuncu, kostüm, dekor ve aksesuarlarla ortaya çıkarılmasıdır. Bu yüzden, yeni yoruma oyundaki görsel ve işitsel öğelerle, oyundaki karakterlerin incelenmesi ile başlanmalıdır. Özellikle karakterlerin ve oyundaki tiplerin analizi canlandırılacak kişi hakkında hem genel bir bilgiyi, hem de dansçıya yol gösterici bir nitelik açısından önemlidir. Bu da, seyirlik oyunlarda genelde görülen *arap, gelin, ak kişi* ve *yönetici* karakterlerine detaylı bir bakış açısı gerektirmektedir.

Seyirlik oyunların gösteri danslarına dönüştürülmesi için hem geleneksel dans adımlarından yararlanılacağı, hem de yeni dans adımları yaratabilineceği daha önce belirtilmişti. Seyirlik oyunlardaki dans, bazen oyunu yönlendiren bir araç olurken, bazen de oyun içindeki bölümleri dolduran bir araç olarak ortaya çıkar. Danslardaki hareketler müziğe ve türkünün sözlerine uygun olarak şekillenmiştir. Dansın özünde bazen köyün sosyal durumu, toplumsal ilişkiler, evlilik ve günlük ilişkiler işlenirken, bazen de efsaneler, üreme, bolluk ve bereket motifleri görülür. Bunlar iki şekilde ortaya konur: Taklitli danslar ve halk dansları. Bu yüzden oyun içindeki dansların koreolojik bir analize ihtiyacı vardır. Dansların adım yapıları, adım cümleleri ve bölümleri incelenip, belirlenmelidir. Aynı şekilde müzik analizi yapılarak makam, usul, motif, cümle ve ritim yapıları incelenmelidir. Bu analiz sonucunda belirlenecek motiflerin yinelenmesi ve kimi karakterlerle, düşünce ya da olaylarla özdeşleşmesi yeni yorumda önemli olacaktır. Çünkü yeni yorum, dansa ve dramatik yapıya etki eden müziğe dayalı olacaktır.

### **2.2.3. Öz ve Biçim Üzerine Yorum Yapmak**

Anadolu Köy Seyirlik oyunların özünde temel olarak doğa vardır. Doğanın döngüsü içindeki karşıtlıklar insanoğlunu etkilemiş ve o da bunlarla bütünleşmiş ve binlerce yıl iç içe yaşadığı doğayı taklit etmiştir. Doğanın canlanması ve ölmesi, kuraklıklar ve bolluklar, hayvanların üremesi ve ölmesi, ürünlerin toplanması, hastalıklar ve tedaviler, göçler gibi tabiat olayları ve toplumsal olgular önce bir ritüele, sonra da seyirlik oyunun kurgusuna dönüşmüştür. Seyirlik oyunların özünde

doğanın yanında etken yapı olarak Orta Asya ve Anadolu kültürü ile İslam'ın etkisini de görülmektedir.

Anadolu'nun hemen hemen her yerinde farklı varyasyonlarla ortaya çıkan köy seyirlik oyunlarında dramatik yapı olsun ya da olmasın özünde birtakım motifler kullanılmaktadır. Bunlar; *Ölüp-dirilme, kız kaçırma, yiyecek toplama, toplu yemek ve eğlenme, kutsama ve güldürüdür*. Zaman içinde ritüel özelliğini kaybetmeye başlayan seyirliklerde değişme ve güncel olaylardan etkilenme ile bir dinamizm göze çarpmaktadır. O yüzden günümüzde güldürü ve eğlence asıl amaç halini almıştır. Daha önceki bölümde bahsedildiği gibi çoğu oyunda görülen bu motifler, temelde bir karşıtlığa ve çatışmaya dayalıdır. Bu da, AK-KARA ve İYİ-KÖTÜ karşıtlığıdır. Bu iki karşıtlık her zaman çatışma içindedir ve aralarında her zaman bir mücadele vardır. Bu mücadele her zaman iyinin kazanmasıyla sona ermiştir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları biçim olarak göstermecî üsluptadır ve toplu oynanır. Oyuncu da, seyirci de aynıdır, seyirci oyunun içindedir. Oyuncu-seyirci ayrılığı hem vardır hem yoktur. Yani oyun içinde oyundur. Oyuncular olayları benzetme kaygısı duymadan göstermeyi yeğler. Seyirlik oyunlarda bir yanılısama yaratılmaz. Seyirciye gösterilmek istenen şey açık ve net bir biçimde gösterilir. Köy seyirlik oyunları açık biçimdedir. Her şey seyircinin gözü önünde olur, biter. Oyuncular, seyirci üstünde yanılısama yaratmadan yansılama yaparlar. Hem gerçek kişiler, hem de taklit edenlerdir. Oyunlarda doğaçlama sıkça görülür. Ancak bu doğmaca yapı ana çatı ve oyunun özündeki motifler ve bunların karşıtlığı üzerine kurulmuştur.

Daha önceki bölümde derinlemesine açıklanan bu öz ve biçim özelliklerinin korunması, yeniden sahnelenen Anadolu köy seyirlik oyunlarında asıl amacı oluşturmalıdır. Seyirlik oyunların kaynağında yer alan motifler, mitolojik öğeler, kültürel ve toplumsal değerleri işlemek ve hem görüneni, hem de görünenin ardındaki gerçeği göstermek gerekmektedir. Seyirliklerin yeniden yorumlanmasında biçim özelliklerinin de korunması ve bu günün dram sanatına pek de yabancı olmayan açık biçimin uygulanması gerektiği düşünülmektedir. Zaman zaman

doğaçlamanın da kullanılabilceđi ve seyircinin oyuncu olabileceđi bir yaklařım önerilmektedir.

Anadolu Ky Seyirlik oyunları geleneđinde taklitle beraber diyaloglar, maniler, trkler ve danslar beraber kullanılır. Tezimizin asal konusu olan danslı anlatım ise, seyirliklerin geleneđindeki bu btnleřik yapıyı omuzlayarak ve eseri beden diliyle anlatmayı hedeflemektedir. Dans aslında, seyirlik oyunların kaynađından gelen, dođaya ve tanrılara dzenlenen ayinlerdeki drtlerin harekete gemiř ve sslenmiř halleridir. Dans, yaratıcı, zgr ve deđiřkendir. Bu da ona, her sanat dalından yararlanabilen bir ifade gc sađlamaktadır. Bu ifade gcn kullanan dansçıdır ve onun bedeni bir iletiřim aracıdır. Dansçı bedenini eserin ruhuyla btnleřtirebildiđi zaman eserin z ortaya çıkmaktadır.

Oyundaki zn ortaya ıkarılması, temanın dođru belirlenmesine bađlıdır. Tema, eserin merkezinde yer alır ve temel duygu ve dřnceyi ifade eder. Eserdeki tema, oyunun zndeki duyguları iletmek iin kullanacađımız bir mesaj olmalıdır. Tema dođru belirlenir ve dođru ifade edilirse eser dođru anlařılacaktır. Burada nemli olan temanın z ile bađdařtırılmasıdır. Her ikisi de soyut kavramlardır ve somut verilerle desteklendikleri zaman aıđa ıkacaklardır. Bu veriler; bařta dansçının bedeni, mzik ve sahnedeki diđer etmenlerdir.

#### **2.2.4. Oyunun Konusu zerinde Yorum Yapmak**

Anadolu Ky Seyirlik oyunlarının geleneđinde genellikle kylnn sosyal yařamı, toplumdaki konumları, sorunları, geleneđindeki masalları ve efsaneleri ile eđlenebileceđi her Őey konu olarak kullanılır. Daha nce belirtildiđi gibi bu konular iinde en ok iřlenenler; bolluk, bereket reme, kız kaırma, eřitli meslekler ve hayvancılıktır. Bu konuların bazen birođu aynı oyunda iřlenebildiđi gibi, tek tek de oyun olarak karřımıza ıkabilir.

Seyirlik oyunların sahnelenmesi için konusu üzerinde yorum yaparken geleneğinde var olan bu konulardan bir veya birkaçını alabileceği gibi, farklı bir konu da belirlenebilir. Bu konu, toplumsal, tarihsel ve kişisel içerikli olabildiği gibi, geçmişten veya günümüzden bir zamanı da işleyebilir. Konu seçerken önemli olan, inandırıcı ve açık olması, geliştirmeye açık olması ve en önemlisi dans ile anlatabilecek bir konu olmalıdır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları geleneğinde konudan konuya geçişler oldukça sık görülen bir durumdur. Bu karmaşık bir durum mahallinde genelde karmaşa yaratsa da, köylü oyunun serimini takip etmez ve eğlenmesine bakar. Oysa günümüz sahne seyircisi ve sahne teknikleri bakımından bu söylenemez. Dolayısıyla eser boyunca konuya ve beraberinde temaya bağlı kalınmalıdır.

Seyirlik oyunların konuları üzerine yeni bir yorum yapmak, ya da yeni bir konu belirlemek bir senaryo oluşturmakla başlar. Bunun için bir öyküye ihtiyaç vardır. Bu öykü, başı, ortası ve sonu olan ve bir birine bağlanmış olaylar dizilişidir. Olayların dizilişi sahnelerin oluşmasıyla devam eder. Sahneler, olay örgüsü üzerine geliştirilmelidir.

Her dramatik eser, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur. Eserde açık biçimi düşünerek, giriş bölümünde karakterlerin kendini tanıtmaları, zaman, yer ve konunun belirginleşmesi sağlanır. Gelişme bölümünde, olayların gelişimi, karşıtlıklar, olaylara kaynaklık eden etmenler ve bunların geliştirilmesi sağlanır. Bu gelişmeler birbirinden ayrı tutulmamalı, olay örgüsü kopuk ilerlememelidir. Gelişen olaylar hikâyeyi bir sonuca götürmeli ve hikâye adım adım ilerlemelidir. Burada birçok olay hep birlikte gösterilebilir ama olayların hepsi konuyla ilgili olmalıdır. Bu da konuyu zenginleştirir ve seyirciyi çeşitli yerlere götürür. Olaylar eğriler çizer ve sıçramalıdır. Her sahne kendi içinde değerlendirilmelidir. Bu gelişme seyircinin ilgisini oyunun yürüyüşü üzerine çeker. Bu bir *epizotik anlatımdır*. Epik tiyatrunun kuramlarından olan bu uygulamaya göre; *“Her biri kendi içinde dramatik bir gelişim dizgesinde bütünleşmiş kısa epizodların birbirlerine neden-sonuç bağı olmaksızın*

*yan yana getirilmesiyle oluşturulan epik tiyatro yapısı, aktarılan sürecin aşamalarını belirten anlatımlarla birbirine bağlanabilir*<sup>107</sup>.

Bu anlayışla birbirinden farklı öyküler ve olaylar yaratılabilir. Gelişen olaylar eserin doruk noktasında sonlanır. *Doruk noktası* seyircinin beklentilerinin en üst seviyeye geldiği yerdir. Bu noktada, ana düşünce yani tema ortaya çıkar.

Sonuç bölümü, olayların çözümlendiği ve çatışmanın sonuçlandığı yerdir. Final, bu bölümün sonudur ve doruk noktasından hemen sonra gelir. Finalde, gelişimi tamamlanan eserde, karakterlerin ve hikâyenin sonucu belirir.

### **2.2.5. Karakter ve Tipler Üzerinde Yorum Yapmak**

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında iki önemli karakter olan *arap, gelin* ve *ak kişi* karakterlerinin yanında bir de *yönetici(hoca, dede, kâhya, efe, çavuş vb.)* bulunur. Geri kalanlar köydeki sosyal yaşamı ve meslekleri ifade eden tiplerdir. Anadolu'nun neresinde olursa olsun, hangi seyirlikte olursa olsun genelinde bu böyledir. Oyunların konuları farklılık gösterse de, bu üç karakterin varlığı sabittir diyebiliriz.

Dolayısıyla, yeni yapılan yorumda, dansçının ikonik bir gösterge olarak kullanılacağı düşünülerek, bu üç asal karakter kesinlikle kullanılmalıdır. Özellikle yönetici karakteri, betimlemenin yanında, anlatıcı görevi de üstlenebilir. Bu uygulama, eserin sadece betimlemelere dayalı bir ayna olarak kalmayıp, ussal bilgi olarak seyirciye yansımaları sağlayacaktır. Dolayısıyla seyirci betimlemeye dayalı olmayan yapıyla özdeşleşmediği için aktif bir konuma gelerek, eleştirel bir tutum gösterecektir. Anlatıcı, seyircinin oyuna hazırlanması ve oyuna ilgi duyması açısından önemlidir. Bunun yanında anlatıcı yabancılaştırmaya katkıda bulunarak göstermecî yapı içinde seyircinin yanılsamadan kurtulmasını sağlayacak, seyircinin olay ve durumlara uzak açıdan bakmasını sağlayacaktır. Bu da seyircinin eserin özünü daha iyi değerlendirmesine olanak sağlayacaktır.

<sup>107</sup> Murat Tuncay, **Sahneye Bakmak 1 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi 100, İstanbul, 2010, 49 s.



Anlatıcı olayları ve mekanları birbirine bağlarken aynı zamanda sahnede görünmeyen olayları da anlatacak ve bununla hem eleştiriyi besleyecek, hem de seyirciyle arasında bir sırdaşlık durumu yaratacaktır<sup>108</sup>.

Dramatik bir eserin ilerlemesi çatışmaya ve karşıtlıklara dayalıdır. Bu açıdan kullanılacak *arap* karakterin karşısına konulacak *ak kişi* ile bir karşıtlık ve zıt bir düşünceyle de çatışma yaratılabilir.<sup>109</sup> Seyirlik oyunların geleneksel yapısı da böyledir. Seyirlikler, ak-kara ve iyi-kötü çatışması üzerine kurulmuştur. Ancak seyirliklerdeki gelenek içindeki oyunun sonu her zaman bellidir. Arap yani kara kişi oyunun sonunda kaybeder ve iyilik simgesi ak kişi galip gelir.

Sahneleme aşamasındaki bir önemli konu da dansçı sayısını belirlemektir. Eserdeki bölümleri, sahneleri, kulis trafiğini ve giyinme-soyunma zamanını düşünerek bir planlama yapılmalıdır. Kalabalık bir dansçı kadrosu sahnede etkili görüldüğü kadar beraberinde başka sorunlar da getirmektedir. Bunların başında sahnenin fiziksel yapısı yani büyüklüğü önemlidir. Diğer yandan sahne arkasının yeterliliği ve her yere rahatça gidebilecek bir mobil kadro düşünülmesi önemlidir.

### 2.2.6. Dans ve Müzik Üzerinde Yorum Yapmak

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının birçoğunda dans ve müzik görülebilmektedir. Bu iki önemli olgu, mitolojilerin ve törensel tapınmaların bugünkü izdüşümleridir. Seyirliklerde dans ve müzik, çoğu zaman oyunun kendisi kadar etkili ve önemlidir. Çünkü bu tip oyunların dramatik kurgusu, dans ve müzikle iç içe geçmiştir. Dans, müzik eşliğinde sergilenir. Bazı oyunlarda seyircilerin de katılımıyla bu, toplu dansa dönüşür. Danslar, seyirlik oyunlardaki yapıya göre değişiklik gösterirler:

- Bazı danslar dramatik yapının içinde vardır ve aksiyonun içinde yer alır. Buradaki durum bir dans gösterisinin aksine, oyunun akışı içindeki bir gerekliliktir ve dans oyunun bir parçası durumundadır.

<sup>108</sup> Bkz. Hasan Erkek, **Oyun İçinde Anlatı**, Kültür Bakanlığı Yayınları/2625, Ankara, 2001, 321 s.

<sup>109</sup> Bkz. Turgut ÖZAKMAN, **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**, Bilgi Yayınevi, Ankara, 2001.

- Diğer bir uygulama ise, tamamen dans formatındaki seyirliklerdir. Seyirlik oyun tamamen dans ile aktarılır. Olay örgüsü dans ile bütünleşir. Dansın koreolojik yapısı yani dans adımları ve dans formu seyirlik oyunun ana iskeletini oluşturur.
- Üçüncü bir uygulama ise, tamamen taklide dayalı danslardır. Bazı seyirlik oyunlarda karakterler ve durumlar dans ile yansılamaya dayanır. Yani oyuncular ve bazen de seyirciler taklidi danslar yaparlar. Bu bazen bir meslek, bazen de bir hayvan taklidi olabilir. Zaman zaman da bir nesnenin taklit edilmesi dansla olur.
- Dördüncü uygulama ise oyunun içeriğiyle bir ilgisi olmayan, bölümler arası ve oyun sonunda sergilenen toplu danslardır ki bunlar genellikle yörenin geleneksel danslarıdır. Bu tür danslar konuya bağlı olmayıp, tamamen kutlamaya ve eğlenceye dayanan danslardır.

Toplu yaşam biçiminin bir ifadesi olarak doğan törensel dansın, zamanla kendi içinde bütünlüğünü ve kurallarını yarattığını, sanat olduğunu görüyoruz. Bu açıdan dans insanoğlunun belki de en eski sanat biçimidir denilebilir. Çoğu zaman bir ifade ve iletişim aracı olan dans, farklı düşünce ve tarzlarda kendini yenilemiş, çeşitlendirmiştir. Dansın özü, ruh ve beden birlikteliğine dayanır. *“Dansın kökeninde ahenkli bir büyüsellik vardır. Bireyin kişisel inançlarının sembolik bir ifadesinden daha fazlasıdır.”*<sup>110</sup> İlk çağlarda ayınlara soyutlama gücü veren ruh ve beden birlikteliği, bugün sanat için bedenle dünyaya bakışı ve duyguları seyirciye aktaran bir köprüdür.

Dansın sanatsal bir eylem olması demek; duygu, düşünce ve bir öyküyü beden, akıl ve imgeler kullanarak ses, ışık, kostüm ve dekor gibi sahne etmenleriyle kurduğu dinamik ilişki demektir. Dansın gücü beden hareketlerinde yatar. Bu gücü kullanmak, öykünme, denge, ritim ve uyum gerektirir. Bu gücün kaynağı ise, tarih, kültür ve toplumsal yapıdır. *“Sanatsal yaratıcılığı ve üretimi besleyen tarihsel,*

---

<sup>110</sup> Ted Andrews, **Büyüsel Dans Teknikleri**, New Age Yayınları, İstanbul, 2002, 16 s.

*kültürel bir birikim vardır. Bu birikimden bir sanat görüşü ya da en geniş anlamıyla hayata karşı bir duruş oluşturur sanatçılar.*”<sup>111</sup>

Dans sanatçısı, sahnede ikonik bir göstergedir ve sahnedeki diğer gösterge ve etmenlerle uyumlu bir ilişki kurduğu zaman işlevseldir. Bu uyumlu ilişki sonucunda ancak anlamlı bir yapı ortaya çıkar. Dansçı ve diğer göstergeleri gerektiği gibi planlayan ve uygulayan yönetmendir. Yani göstergelerin, ortak anlama yönelmesindeki koordinasyonu sağlayan yönetmendir. Ancak, insan bedenini ifade diline dönüştüren de koreograftır.

*“Dansın yaratıcısı koreograftır. Fakat her durumda, bir dans yapıtı ses, tasarım veya bir dizi veya düzen içinde sıralanmış hareket öğelerinden öte bir şeydir. Hareketler, bu tasarım sürecinin temel ama ancak diğer öğelerle birlikte bir anlama ulaşan araçlardır.”*<sup>112</sup>

Bu bir yaratı sürecini kapsar ve eldeki malzemeyle yeni imajlar yaratma ya da bu malzemeye farklı anlamlar yükleme sanatıdır. Hareket tasarımının hayata geçirilmesidir. Bunun adı da koreografidir. Koreografi, dans diline biçim verme sanatıdır. Koreograf, bu disiplin altında ve koreoloji biliminin ışığı doğrultusunda insan bedenini malzeme olarak kullanarak anlamlı hareketler üretir ve bunları sıralar.

Görülüyor ki, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının dans sanatından yararlanarak sahnelenmesi sürecinde koreografa büyük iş düşmektedir. Bu aşamada, eldeki malzemedan yararlanmayı düşünen koreograf, ilk etapta bu malzemeyi analiz etmeli ve koreolojik yapısını ortaya çıkarmalıdır. Ardından, eser içinde yararlanmayı düşündüğü geleneksel dans adımlarının analizleri yapılmalı ve adım, adım kümeleri ve adım cümleleri tespit edilmelidir, ardından sınıflandırmalar yapılmalıdır.

---

<sup>111</sup> Muzaffer Evcı (Editör), **Dans, Daima...**, Favori Yayınları, Ankara, 2002, 13 s.

<sup>112</sup> Duygu Aykal, “Dans Sanatı, Koreografi ve Dans Eğitimi İlişkileri”, Muzaffer Evcı (Editör), **Dans, Daima...**, Favori Yayınları, Ankara, 2002, 56 s.

Geleneğin, kendi doğal ortamındaki doğallığı ve saflığı hiçbir sahne üstünde yaratılamaz. Ancak sahne, geleneğin paylaşılmasına elverişli bir ortam sağlar ve imgesel yaratıma olanak tanır. Bu da, seyirciyle etkileşim sırasında yeni anlamların üretilmesine zemin sunar. Dansın ve hareketlerin kültürel bir bilgi içerdiğine yönelik bir önermeye dayalı bir performans düşünülüyorsa, görsel bir gösterinin paralelliğinde kültürel öğrenmeye dayalı, duygusal ve kavramsal boyutları olan bir çalışma hedeflenmelidir.

Gelenekseli çağdaş bir anlayışla yorumlayabilmek için, bilgi birikimine ve yoğun bir araştırma sürecine ihtiyaç vardır. Geleneği benimsemek ve özünü kavramak önemlidir. Bu çalışmada geleneksel biçimi sahnelemek yerine geleneksel biçimden yararlanmak hedeflenmektedir. Hedeflenen bu çağdaş yorum, gelenekselden beslenecek ve yeri geldiğinde farklı sanatsal disiplinlerden yararlanacaktır. Kültürel kimliği betimleyecek yerel süslemeler taşıyan, içinde geleneksel tınılar barındıran ve bölgesel çağrışımlara zemin hazırlayan bir yaklaşım denenecektir.

Bu çalışmada, hareket-aksiyon ilişkisinden yola çıkılarak hikâye oluşturulacak, saf ve somut hareketler kullanılacaktır. Burada hikâyenin kelimesi kelimesine anlatılmasına gerek yoktur. Önemli olan, danslarda ve hareketlerde kullanılacak kodların izleyicide karşılık bulabilecek nitelikte uyarıcılar olmasıdır. Bunlar, imgesel kodlardır ve ancak karşılık bulduğunda seyirciyle iletişim sağlanmış olur. Seyirci, sahnenin ona sunduğu maddi şeylere ve estetik olguya kendisini kaptırır. *“Gösterimle karşı karşıya gelen izleyici, gereçleri ve biçimleri algıladığı sırada ve gösterenin tarafında durduğu, yani onun anında gösterilenlere çevrilmesine direndiği sürece, bu somut gerçekliğin deneyimini yaşar.”*<sup>113</sup>

Bu çalışmanın bir ekip işi olduğu ve her uzmanın birbiriyle uyumlu bir şekilde çalışması gerektiğini daha önce belirtilmişti. Bu ekip içinde her çalışan ve üretenin önemi ve gerekliliği birbirinden farklı değildir. Ancak anlatım dilinin dans olduğu bir gösteride ağırlıklı çalışma koreografa düşmektedir. Koreograf, yaratıya

---

<sup>113</sup> Patrice Pavis, **Gösterimlerin Çözümlemesi**, Dost Kitapevi, Ankara, 2000, 39 s.

başladığında eldeki ham malzemenin gelişimine ivme kazandırmak, doğru yönlendirmeler yapmak ve kurgusal önermeler getirmek durumundadır. Koreograf, seyircinin duygu ve düşüncelerini uyarmak ve bir farkındalık yaratmak için dansı kendine özgü yöntemlerle somutlaştırmak durumundadır. Koreograf, seyirlik oyunların kültürel yapısını ve özünü bedenleştirmek için dinamik ve görsel bir ortam yaratmalıdır. Koreograf, “*değişimlere ve ekleyip, çıkarmalara açık olmalı, neyi işe dâhil edip, neyi dışarıda tutacağını bilmelidir.*”<sup>114</sup>

Dansın doğal ihtiyaçlarından biri de müziktir. Müzik, ilham vermesinin yanında dansı dramatize eden bir olgudur. Bu çalışmada dans ve müzik aynı ritimde buluşmalı ve aynı duyguyu taşımalıdır. Müzik, dansa eşlik etmesinin yanında atmosfer ve karakterlerin asal düşüncelerine yönelik önemli ipuçları vermesi bakımından da temel göstergelerdendir. Diğer göstergelerdeki uyum zorunluluğu müzik için de geçerlidir. Müzik sahnedeki bütün öğelerle uyum içinde olmalı ve dramatik yapıyı desteklemelidir. Müzik, estetik tatminden çok, gösterinin bütünsel amacına hizmet etmelidir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunları geleneğinde müzik yaygın bir araçtır. Zengin Anadolu kültürü içinde seçip, yararlanılacak birbirinden güzel bir çok Türk müziği motifi mevcuttur. Dolayısıyla hem geleneksel müzikten, hem de yeni yaratılardan rahatlıkla yararlanılabilir. Müzikte de yeni bir düzenleme önerilecek bu çalışmada, geleneksel tınılar yerellik hakkında bilgi verirken, yeni yaratılar aksiyon ve atmosfer hakkında tanımlama yapacaklardır. Müziğe bedenin cevap vermesiyle ortaya çıkan hareket dansı, dans da aksiyonu oluşturacaktır.

Daha önce de belirtildiği gibi Wagner’in müzikte önerdiği, “belli motiflerin yinelenmesi ile tümelliğinin koruması” fikri ile belli motifler, kimi karakterlerle, eşya, düşünce ya da olaylarla özdeşleşmelidir. Bu motifler tanıtıcı ve hatırlatıcı motifler olmalıdır. Yönlendirici olan bu motifler sayesinde seyirci, karakter ile özdeşleşecek ve bunu her duyduğunda çağrışım yapacaktır. Bazen bu motifler seyirciye soluk aldırın ve durum saptaması yaptıran bir konfor aracı olarak işlevsel

---

<sup>114</sup> Handan Ergiydiren Özer, “Çağdaşlık Ölçütleri ve Dans”, Muzaffer Evcı (Editör), **Dans, Daima...**, Favori Yayınları, Ankara, 2002, 270 s.

olurlar. Bazen tek bir motif ya da ses efekti bir durumu ya da bir anı belirtmek için kullanılabilir. “Müzik, bir fon oluşturarak bilinçli seyirci tarafından doğrudan algılanır ve bu yüzden de aksiyonun atmosferi ve anlamı daha güçlü bir biçimde sağlanmış olur.”<sup>115</sup> Atmosfer yaratmada kullanılacak müzik, gerektiğinde akustik bir dekor gibi kullanılarak eylemin yeri ve zamanı hakkında bilgi verebilir. Bunların yanında sahne ve dekor değişimleri için yine müzik önemli bir katkı sağlayacaktır. Dolayısıyla müzik sahnede bazen bütünleyici, bazen de parçalayıcı bir etki gösterebilir.<sup>116</sup>

“Bir koreografiye başlandığında akla ilk gelen öge hareket bilgisi ve birikimi olur. Ondan sonra, koreografinin gelişme aşamalarındaki diğer bütün dinamikler olan dans türü bilgisi, müzik ve ritim bilgisi, sahne kullanım bilgisi ve teknik donanım sırasıyla önem kazanır.”<sup>117</sup> Koreograf, çalışmasına hareket değerlerini saptamak ve hareket dengelerini kurmakla başlamalıdır. Hareket değeri; danslardaki adım cümlelerinin kuruluş özelliğine göre saptanır. Adım cümleleri ile adım kurgusu içindeki zıt hareket değerlerinin iyi ve doğru sıralanması, güçlü hareketlerin vurgulanmasını sağlar. Güçlü hareketlerin vurgulanması, bir önceki zayıf hareketlerin bulunmasına bağlıdır. Dansta ardı ardına gelen güçlü ve zayıf hareketler birleşik hareketleri ve aynı zamanda çeşitliliği yaratır. Güçlü hareketler vurguyu öne çıkartırken, zayıf hareketler soluk almaya yarar. Koreografide hareket değerleri kadar hız da önemlidir. Hareketlerdeki hız ve güç değerleri dansın yapısına güç ve çeşitlilik verir. Burada önemli olan dengeyi iyi kurabilmektir.

Hareket dengesi; dans içinde değişik değerlerden oluşan, zıt fakat birbirini tamamlayan adım ve adım cümlelerinin dengeli kurgusudur. Dansın anlamını ortaya çıkaran bu zıt fakat tutarlı denge. Bu denge, dansların koreolojik yapısında sağlandığı gibi, dansların sıralanmasında ve belirlenmesinde de sağlanmalıdır. Koreograf koreolojik yapılarına göre dansları belirlerken, vurgu ve destek danslar olarak sınıflandırmasını yapmalıdır. Vurgu danslar, gösterinin anlamını ifade eden ve

---

<sup>115</sup> Martin Esslin, (Çev: Özdemir Nutku), **Dram Sanatının Alanı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996, 73 s.

<sup>116</sup> Bkz. Pavis, **a.g.e.**, 171 s.

<sup>117</sup> Gürbüz Aktaş, **Dansa İlk Adım**, Ün-Eğit, İzmir, 2006, 156 s.

asal düşünceyi öne çıkaran danslardır. Destek danslar ise, vurgu dansları pekiştiren, bu danslara hazırlık sağlayan, vurgu dansları birbirine bağlayan ve dansçıya zaman zaman soluk aldırın ve sahnede hareket kolaylığı sağlayan danslardır.<sup>118</sup>

Her sahne sanatında olduğu gibi dans gösterisinde de bütünlük ve süreklilik önemlidir. Bu yüzden koreografi bir kompozisyon gibi giriş, gelişme ve sonuç bölümleri ile tamamlanmalı ve ileti seyirciye ulaşmalıdır. O yüzden bütün dans adımları ve hareketlerin bu yapıya göre belirlenmeleri gerekmektedir. Bu yapı akışkan olmalı ve tekdüze bir seyir izlememelidir. Bu nedenle, *“koreografide vücudun yapabileceği her türlü lokomotor ve non-lokomotor hareketler ve değişik dans hareketlerine yer verilmelidir. Simetrik ve asimetric hareketler denenmeli ve bunlar değişik şekillerde tasarlanmalıdır.”*<sup>119</sup>

- 1- Solo ve grup danslar belirlenmeli.
- 2- Vurgu ve destek danslar gösterinin olay örgüsüne göre sıralanmalı.
- 3- Dansların uzunluğu ve kısalığına dikkat edilerek, gereksiz tekrarlardan kaçınılmalı.
- 4- Hem dansların birbiriyle uyumu, hem de müzikle uyumu sağlanmalı.
- 5- Doruk noktası belirlenmeli ve bu noktaya uygun danslar tespit edilmeli.
- 6- Dansların sıralanışı doruk noktaya doğru ivmelenmeli ve seyirciyi bu noktaya hazırlayacak şekilde olmalı.
- 7- Dansların hızı ve tartımı gösterinin tartımına uyumlu olmalı.
- 8- Final dansı belirlenmeli.

---

<sup>118</sup> Bkz. Suna Eden Şenel, **Hareket Notasyonu-3**, Levent Müzikvi Yayınları:5, İzmir, 1990, 26-28 ss.

<sup>119</sup> Aktaş, **a.g.e.**, 157 s.

### 2.2.7. Sahne Planlarının Belirlenmesi

Sahne sanatlarında sahne yapıları ve kullanımı çeşitlilikler göstermektedir. Çerçeve sahne, meydan sahne, sabit ya da hareketli veya iç içe sahne bunlardan sadece bir kaçıdır. Şekli ne olursa olsun sahne, yaşam alanıyla bir anlam üretir. Sahne, gerçek boyutundaki mekanları yansılayabileceği gibi kendinden daha büyük ya da daha küçük boyuttaki mekanları da yansıtabilir. Üç boyutludur ve seyirci ile iç içedir.

Dolayısıyla sahne planlarının belirlenmesinde sahne yapısının önemi büyüktür. Sahne planı; oyunların formları ve dansların adım analizlerinden elde edilen verilerle dansların sıralanması, patenlerin ve doruk noktasının belirlenmesi ve hem fiziksel hem de estetik dengenin kurulmasıdır. Dansçıların ve karakterlerin giriş, çıkış trafiği, sahne üzerindeki konumları ve bu pozisyonların sahenin *algısal değerlerine*<sup>120</sup> göre yerleştirilmesidir.

Daha önceden koreolojik analizleri yapılmış geleneksel dansların veya yeni adımların biçim ve hareket değeri açısından gösterinin amacına ve bütünlüğüne uyup uymadığına bakılır. Dans adımları karakteristik özelliklere ve ritmik yapılarına göre gruplandırılır. Gösterideki doruk nokta ve buna uygun dans belirlenir. Geriye kalan danslar kendi içinde sıralanır. Bu çalışmaya paralel olarak müzikler belirlenmeli ve sıralaması yapılmalıdır. Aynı çalışmalar gösterideki görsel öğeler içinde düşünülerek, giysi, aksesuar ve dekorlar sahne planlarına dahil edilmelidir.

### 2.2.8. Sahneleme Üzerine Yorum Yapmak

Bir dans gösterisinin sahnedeki niteliği, koreografi kadar dansçıların sahne üzerindeki yerleşimleri ve biçimsel hareketlerine de bağlıdır. Çünkü bu hareket biçimlerinin sahnede koreografiyle birlikte bir ifade aracı olarak kullanılması, seyirci üzerinde yaratacağı psikolojik etkileri açısından çok önemlidir. Bu hareket

---

<sup>120</sup> Bkz. Özdemir Nutku, **Sahne Bilgisi**, Cilt:2, İzlem Yayınevi, İstanbul, 1984, 332 s.



biçimlerinin, dansçıların yönlerinin ve sahnede buldukları bölgelerin sahne atmosferi ve seyirci-dansçı etkileşimi açısından belirlenmesi ve tasarlanması gerekmektedir. Örneğin bu hareketlerinin soldan sağa olması, kullanılan biçimlerin çizgi veya daire olması, blok hareketlerin geriden öne ya da çizgilerin yumuşak kısırlı veya keskin açılarda olması seyirciye farklı duygular yaşatmaktadır. Aynı şekilde dansçıların ve karakterlerin sahnenin hangi alanında buldukları anlatımı güçlendiren önemli bir seçimdir.

Sahnelemede en önemli olgulardan biri de *sahne dengesi*dir. “*Sahnenin sahip olduğu özellikler nedeniyle, sahnede yapılacak bir sunumun etkili olabilmesi için koreografin, yönetmenin ve oyuncunun sahne dengesi denilen, sahne alan kullanımı ve sahnenin diğer özelliklerini iyi tanınması gerekir.*”<sup>121</sup>

Sahne dengesi, dansçıların ve dans biçimlerinin estetik görünüşünün seyirci görüşüyle bütünleşmesidir. Ancak bu bütünlük içinde dans adımları ve formları işlerlik kazanacak ve sahne patenleri gösterinin düşüncesine destek verecektir.

“**Sahne dengesi**, sahnenin konumuna ve ölçülerine orantılı olarak oyunları estetik görünümde sergileme tekniği ile seyircinin görüş açısının bilinçli bir dengesidir. Estetik ve fiziksel denge olarak ikiye ayrılır. **Estetik denge**, Sahnenin kullanımında hareketsel yapının görsel yorumunun dengeli bir biçimde kurulmasıdır. Dansçıların estetik görünümünün sanatsal ifadesidir. **Fiziksel denge**, sahnenin konumuna göre, oyunun biçimsel olarak dengelenmesindeki kuramsal tekniklerdir. Fiziksel denge, simetrik ve asimetric denge olarak ikiye ayrılır. **Simetrik denge**, sahnenin her iki tarafında ve aynı noktalarda eşit dansçı ve biçim kullanmak anlamındadır. **Asimetrik denge** ise, sahnenin her iki yarısında ve farklı yerlerde dansçı kullanarak oluşturulan bir dengedir. Bu dengeyi sağlamak için sahnenin matematiksel ağırlık sisteminden yararlanır.”<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup> Gürbüz Aktaş, **a.g.e.**, 168 s.

<sup>122</sup> Suna Eden Şenel, **a.g.e.**, Levent Müzikevi Yayınları:5, İzmir, 1990, 31 s.

### 2.2.9. Gösteride Zaman Kavramı

Gösteride önemli bir kavram da zamandır. Bir dans gösterisinde süresi için belirli bir sınırlama söylenemez. Ancak önemli olan gösterinin başından sona doğru hedeflenen sürekliliğidir. Burada tempo ve tartım önemlidir. Tempo hızı, tartım da sürekliliği ifade eder. Özellikle dans sanatında her hareket ve her adım bu iki kavrama bağlıdır.

Dans ve müziği tamamlayan üçüncü öge ritimdir. Ritim, hem eserin sürekliliği ve akışı açısından hem de dans ve diğer hareketlerin uyumu açısından son derece önemli bir olgudur. Çünkü sahneleme için çok önemli olan ritim, bütün göstergelerin bileşkesini oluşturur. Bu bileşkeyi zamana yerleştiren ve sahnelemenin genel dizgesini yaratan da ritimdir.

Sahne zaman, sadece süre anlamında değildir. Sahne tek yönlü ilerleyen gerçek zaman kullanılabilineceği gibi, geri dönüşler ve zaman sıçramaları da yapılabilir. Özellikle köy seyirlik oyunlarının geleneksel yapısında bulunan zamansal geçişler ve atlamalar buna iyi birer örnektir.

Gösteri süresinde önemli olan bir diğer konu da, seyircinin belleğinde kalanlardır. Dolayısıyla gösterinin başından sonuna dek ilerlediği çizginin tartımı bu aşamada önem kazanır. Seyircinin dikkatini ayakta tutması, konsantrasyonu ve oyun anlamının algılanması açısından bu süreklilik son derece önemlidir. Çünkü, *“Gösterinin herhangi bir anında göstergelerin algılandığı işlem, liflerin ve yapıların gösteri süresi içinde, birbirine örülmeleri ya da bu liflerin dokuları, her seyircinin belleğinde bıraktıkları ize bağlıdır.”*<sup>123</sup>

Sahnedeki hız ve tartım seyirci için önemli olduğu kadar, dansçı için de önemlidir. Doğru ayarlanmış hız ve tartım ile dansçının hareketlerini inandırıcı yaptığı gibi, dansçının duygusal yanını da harekete geçirir ve bu da beklenen estetiği doğurur. Sahnedeki hızın yarattığı duygusal etkileri Özdemir Nutku şöyle

<sup>123</sup> Martin Esslin, **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Özdemir Nutku, Yapı K. Yayınları, İst., 1996, s.93.

açıklamaktadır. “Hız yavaşsa, ağırbaşlılık, gizlilik, yücelik, fantezi, alçakgönüllülük ve tembellik, orta ise, akılcılığı, denetimi, soğukkanlılığı, ciddiyeti, ölçülüğü ve düzenliliği, hızlı ise, canlılığı, sevinci, kızgınlığı, coşkuyu ve gerilimi hissettirmektedir.”<sup>124</sup>

Sahne uygulamasının her aşamasında ve ayrıntısında zamanın kullanımı önemlidir. Sahnedeki dansçının hem kendi zamanlamasını ayarlaması, hem de diğer dansçılarla olan eşzamanı yakalayabilmesi gerekmektedir. Sahnedeki zamanlama sadece dansçıların sahne giriş-çıkışı ve aksiyona olan uyumu değildir. Müzik, dekor, ışık ve diğer göstergelerin de iyi bir zamanlamayla çalışması anlam bütünlüğü için önemlidir.

Yönetmenin bu aşamada yapması gereken koreograflar ve müzik direktörüyle biraraya gelerek, eserin hem bütünü hem de bölümlerinin hız ve tartımı belirlemek olacaktır.

#### **2.2.10. Tasarım Planlarının Belirlenmesi**

*“Tasarım, sahnedeki oyuncuların toplu kullanımındaki yapıyı ve biçimi ortaya çıkaran bir çalışmadır. Renk, çizgi ve biçim yoluyla konunun duygusal niteliklerini ve değerlerini gösterir.”*<sup>125</sup>

Sahne tasarımı, kostüm, dekor, aksesuar, makyaj ve ışık gibi göstergelerin eserin anlamına göre ve seyirci üzerinde yaratacağı sosyolojik ve psikolojik etkisine göre hazırlanmasıdır. Sahne tasarımları, diğer göstergelerle ve birbirleriyle uyum içinde çalıştıkları zaman işlevsel olabilirler. Bu da, tasarım sanatçısıyla yönetmen arasındaki uyuma bağlıdır. Sahne tasarımı bütünlüklü bir iştir ve eserin yapısıyla doğru orantılıdır. Tasarım, seyirci üzerinde yaratacağı etki iletinin seyirciye ulaşmasına katkı sağlar.

---

<sup>124</sup> Nutku, **Sahne Bilgisi**, s.350.

<sup>125</sup> Nutku, **y.a.g.e.**, 310 s.

Günümüz sahnesinde görselliğin önemi gitgide artmıştır. Bununla beraber tasarım ve bunun kullanımı da önemli hale gelmiştir. Günümüzde bir yönetmen kadar reji, bir dramaturg kadar dramaturgi bilgisine sahip olmak zorunda olan tasarımcı, gelişkin çizgi ve renk anlayışına da sahip olmalıdır. Ayrıca sahnedeki dans ve hareketlerin yapısı ve dolayısıyla sahnedeki kişilerin performansı açısından uygun ortamı hazırlayan da tasarımcıdır. Özellikle dansın bir anlatım dili olarak kullanılacağı bir sahnede iç tasarım ve giriş, çıkış planları çok önemlidir. Dans alanının uygunluğu ve kullanılacak dekor ve diğer etmenlerin işlevselliği, gösterinin tartımsal yapısını belirlediği gibi kurguyu da etkilemektedir.

Tasarımda dekor kadar kostüm de önemli bir olgudur. Kostüm, gösterinin temasına, zamanına ve iletmek istediği mesaja uygun bir yapıda tasarlanmalıdır. Dansçının hareketleri ile giysiler arasında bir uyum ve anlam bağı olmalıdır. Giysi her zaman gerçekçi anlamında değil, simgesel yaklaşımlar olarak da düşünülmelidir. Ayrıca kostüm, dansçılara rahat hareket imkânı sağlayacak ve dansçı tarafından kısa sürede değiştirilebilecek özellikler taşınmalıdır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında çoğunlukla gündelik yaşamdan alınan eşyalara yüklenen farklı anlamlarla kullanılan kostüm ve aksesuarlar vardır. Bazı oyunlarda ise özellikle oyun için tasarlanan aksesuarlar mevcuttur. Yine de bunların olduğu gibi günümüz sahnesine taşınması mümkün değildir. O yüzden seyirciye belli bir düşünceyi aktaracak ve bölgesel kodlar taşıyacak yeni tasarımlar yapılmalıdır. Öyle ki, bu tasarımlar bizi gerektiğinde oyunun kaynağına götürebilecek, gerektiğinde de ele aldığımız oyunun köyünü gösterebilecek imgeler taşınmalıdır.

Tasarım planları yapılırken dikkat edilmesi gereken bir diğer unsurda, sahnedeki etmenlerin birbirleriyle ve aksiyonla dengeli ve uyum içinde olmalarıdır. Kostüm dekor ya da makyaj gibi bu unsurlar gösterinin temel gerçeklerinden daha ilgi çekici ve yoğun olarak kullanılmamalı, abartılmamalıdır. Sahne ile seyirci arasındaki estetik denge gösteri boyunca korunmalıdır. Sahnedeki görsel öğeler gösterinin dinamik yapısına paralellik göstermelidir.

### 2.2.10.1. Kostüm

Kostüm, sahnede veya kamera önünde giyilen özel giysidir. Eserin anlamı, dönemi ve zamanı açısından çok önemli bir unsurdur. Görselliğin yanında kullanımı ve taşınması açısından da dikkat edilmesi gerekir. Özellikle dans sanatında hareket rahatlığı ve hafifliği çok önemlidir.

Karakterlerin özellikleri kostümlerindeki ayrıntılarda mevcuttur. Giysinin kesimi, biçimi, rengi ve üzerindeki aksesuarlar çok sayıda bilgi içerir ve karakterin açıklanması açısından önemli rol oynarlar. Karakterin mesleği, statüsü ve ruh halini kostümdeki ayrıntılardan öğrenilebilir.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının geleneğinde özel bir kostüm anlayışı yoktur. Gündelik hayatta kullanılan her giysi, oyunda kostüm olarak kullanılabilir. Ancak belli karakterler ve karşıtlıklar belli renk ve biçimlerle ifade edilirler. Arap karakterinin siyahı veya dede karakterinin beyazı çok önemlidir. Bazen aksiliği ve kötülüğü yansıtmak için kostümün ters giyilmesi yeterlidir. Ya da bir kepenek bize çobanı anlatmak için kâfidir.

Seyirlik oyunları dansla anlatabilmek için renk ve biçim açısından bu kodların kostümde verilmesi gerekmektedir. Oyunun özündeki karşıtlıklar net bir şekilde ortaya konmalıdır. Özellikle siyah-beyaz karşıtlığı kesinlikle vurgulanmalıdır. Karakterlerin kostümü kadar mesleki kostümler de önemlidir. Ya da günlük köy yaşamını gösteren tiplerin kostümünde de aynı özen aranmalıdır. Eğer eserde zaman atlamaları yapılacaksa ve oyunun kaynağına ilişkin bir sahne kullanılacaksa, bunu net bir şekilde gösteren kostümler tasarlanmalıdır. Bunların yanında kostümün rahatlığı ve giyinme-soyunma trafiği göz önünde tutularak, dansa uygun bir yapı tasarlanmalıdır. Bu açıdan tasarımda kullanılacak malzeme, renk ve biçim de doğru seçilmesi gerekmektedir.

Kostüm tasarımcısı kendi kişisel bilgisini, deneyimlerini ve estetik anlayışını mevcut seyirlik oyunun geleneksel ve kültürel yapısıyla harmanlayarak yeni bir yorum ve yeni bir bakış açısı getirmelidir. Tasarımcının yaratısıyla seyircinin bakış açısı aynı düzlemde kesişirse, hem seyirlik oyunun özü, hem de yönetmenin mesajı anlam kazanmış olur.

Tasarlanan dans gösterinde birden fazla mekân ve zaman kullanılacaksa, kostümün de aynı gösteri içinde farklı koşullarda ve farklı amaçlarda kullanılabilmesi düşünülerek tasarlanması gerekmektedir. Kostüm sahnede ikonik bir gösterge olarak da kullanıldığı için ulusal ve yöresel özellikler kostüm üstünde vurgulanmalıdır.

Kökeninde doğayı ve çevresini taklit etme, özünde ritüelleri ve mitleri vurgulama özellikleri bulunan seyirlik oyunlarda bedensel hareketlerin simgesel yaklaşımı söz konusudur. Bu durumda sahnedeki dansın ve dansçının bu kökeni somutlaştırmasına en önemli destek kostümden gelecektir. Dansçı ve kostüm arasındaki bu paralellik, dansın ifade gücüyle, seyircinin inanma hissini güçlendirecektir. Çünkü kostüm, dans gösterisinde ikinci bir anlatım dili olarak amaca yönelik işlevselliği kuran, tarihselliği ortaya çıkaran, sahneleme ve yorumlama arsındaki bütünlüğe hizmet eden bir öğedir.

Sahne kostümü gösterge açısından zengindir. Kostüm sahnede, hem karakteri açığıklayan, hem de olayların dönemi, yeri ve toplumsal şartları hakkında bilgi veren estetik ve duygusal bir araçtır. Dolayısıyla kostüm, sadece görüntü olarak değil, anlatımın bir ifadesi olarak tasarlanmalıdır.

#### **2.2.10.2. Dekor ve Aksesuarlar**

Dekor, eserin konusunu, geçtiği yeri, zamanı, çevreyi ve atmosferi biçim, renk ve simgelerle sahnede yansıtan sanatsal yapıdır. Sahne eserinin dans, müzik ve metinle bütünlük içinde olması açısından önemli bir göstergedir. “ *Dekorun en belirgin işlevi, bilgi verici olup ikoniktir; aksiyonun geçtiği çevreyi, dönemi,*

*karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlar.”<sup>126</sup> Sahne dekoru tiyatro ile gelişen ve artık günümüzde her türlü imkândan yararlanan ayrı bir sanat dalı durumuna gelmiştir. Dekor anlayışı eseri sahneye koyanla, tasarımcının işbirliğine ve uyumuna dayalı bir şekilde önem kazanmaktadır. Sahnedeki oyuncu ve ya dansçı kadar önemli olan dekor, yerinde ve zamanında kullanıldığı takdirde anlam kazanır ve verilmek istenen iletiyi tamamlar.*

Dekor öncelikle, sahnedeki oyuncunun veya dansının hareket edebileceği alanı yaratması açısından önemlidir. Sahne giriş, çıkışı ve hareket genişliği açısından dekor planlarının dikkatli bir şekilde yapılması gerekmektedir. Sahnede yer alan her aracın bir görevi olmalıdır. Gereksiz hiçbir şey sahnede yer almamalıdır. Dekorun temel görevi ise bilgi verici, atmosfer yaratıcı olmasıdır. Bu nedenle de sahnedeki dekor, ikonik bir göstergedir. Oyunun geçtiği mekan, dönemi ve karakterlerin toplumsal özelliklerini yansılar. *“Dekorun ereği gerçeği olduğu gibi getirmek değil, gerçeğin bir görüntüsünü yansıtmaktır.”<sup>127</sup>*

Aksesuarlar da görsel tasarım malzemeleridir ve dekor kadar önemlidirler. *“Aksesuar, sahne üzerinde, giysi, ışıklama, dekor konusunda kullanılan küçük eşyalara denir.”<sup>128</sup> Atmosfer oluşturmada ve oyun kişilerinin durumları konusunda önemli ipuçları taşırlar. Ayrıca aksesuarlar simgesel gösterge olarak göndermelerde bulunabilirler. “Aksesuarlar; yani çeşitli eşyalar, aletler, takılar ve dramatik mekan üzerinde karakterlerin kullandıkları tüm taşınabilir nesnelere tasarımın asal parçalarıdır.”<sup>129</sup> Aksesuarlar gösteri esnasında farklı işlevlerde kullanılabilirler. Seyirlik oyunların geleneğinde de sıkça yapılan bu uygulama ile bazen aynı aksesuar gerçek anlamında kullanılırken, bazen de bir mesleği ya da cinsiyeti işaret edebilir.*

---

<sup>126</sup> Martin Esslin, (Çev: Özdemir Nutku), **Dram Sanatının Alanı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996, 60 s.

<sup>127</sup> Özdemir Nutku, **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları/904, İzmir, 1991, 206 s.

<sup>128</sup> Nutku, **y.a.g.e**, 1991, 289 s.

<sup>129</sup> Martin Esslin, **a.g.e**, 62 s.

Bir eserin görsel tasarımı yapılırken, esere bütünlüklü bir yaklaşım sağlaması önemlidir. Aynı zamanda eserin türü de belirleyici bir etkidir. Sahne tasarımcısı eserin tüm diğer bileşenleri ile birlikte bir çalışma yürüterek eserin sahnelenmesine katkı sunar. Hem rejî çalışmasının hem de dansçıların ve yeri geldiğinde seyircinin ve sahne yapısının, tasarımda önemli rolleri vardır.

Brecht'e göre oyuncularla birlikte çalışmayan tasarımcı-dekoratörün, tarihsel tablolar yapan bir ressamdan farkı kalmaz. *“Oyunun görsel tasarımını yaparken, sahnelerin mizansenlerini de düşünmek gerekir. Bir dekoratör için mekânı belirleyen oyun kişilerinin birbirine karşı alacağı konumlar ve gerçekleştirecekleri devinimlerdir.”*<sup>130</sup>

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının geleneğinde dekor bir gereksinim olarak kendini hissettirmez. Seyirlik oyunlarda belirli bir dekor anlayışı ve ihtiyacı yoktur. Oyunların çoğunda dekora gerek görülmez. Oyunun oynandığı yer, doğal olarak oyunun dekorunu teşkil eder. Göstermecî özelliğe sahip köy seyirlik oyunlarında kullanılan görsel öğeler, seyirciyi illüzyona sokmadan sadece yansılama aracı olarak kullanılırlar. Köy yaşamındaki bazı araçlar gerçek anlamında kullanılırken, bazıları benzetmecî olarak kullanılırlar. Yeri geldiğinde oyuncu dekorun ayrılmaz bir parçasıdır.

Seyirlik oyunlarda dekor kullanımında en dikkat çekici olan ise, canlı araç denilen insan bedenlerinin dekor ve aksesuar olarak kullanılmasıdır. Bu özellik, yeni yorumda sıklıkla kullanılacak bir yöntem olacaktır. Dans tiyatrosunun da bir özelliği olan bu yöntem, insan bedeninin önemli bir anlatım dili olduğuna dair bir örnektir. Dolayısıyla tasarım planları hem gerçek dekorları, hem de canlı dekor ve aksesuarları kapsayacak şekilde olmalıdır. Ayrıca seyirlik oyunların “arena sahne” özelliği kullanılacaksa, seyircinin görüş açısı hesaba katılarak çerçeve sahne anlayışından farklı bir tutum içinde olunmalı, görüş engellenmemelidir.

---

<sup>130</sup> Bertolt Brecht, **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, Çev. Kamuran Şipal, Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 1982, 91 s.



Dekor, seyirci üzerinde yaratacağı etki açısından, eserin kaynağı ve özünü yansıtması ve eserdeki düşüncenin anlaşılması açısından çok önemlidir. Bu etki kaynakları; “toplumsal karakteristik özellikler, tarihsel karakteristik özellikler, geleneksel efektler, estetik ve artistik efektler.”<sup>131</sup> Hem eserin geneli, hem de sahneler ayrı ayrı düşünülerek bu etki kaynaklarına göre tasarım yapılmalıdır.

### 2.2.10.3. Makyaj

Makyaj, seyircinin hayal gücünü destekleyecek, beklentilerine ters düşmeyecek ve gösterinin amacını pekiştirecek görsel öğelerin en önemlilerindedir. Canlandırılacak karakterin kişiliği için kullanılan makyaj uygulamaları, eserin sahnelenmesi sırasında görsel bütünlüğün tamamlayıcısıdır.

Makyaj sahnede simgesel anlamlar taşımaktadır. Eserin seyirciye iletmek istediği mesajla ilgili ipuçları vermesinin yanı sıra, seyircinin zaman zaman bilgi edinmesini sağlayacak kadar da önemli mesajları aktarma özelliği taşır. En basitinden yolları bozuk olan bir beldenin, yönetimine serzenişinin anlatımı sırasında yüzlerin kırmızıya boyanması, kızgınlığın ifadesi olarak geleneksel tiyatrodan karımıza çıkan bir uygulamadır. Makyajın dramatik yapıya etkileri tartışılmaz bir konudur. Seyircisi bulunan bir anlatımda zihinlerde oluşturulan imajlar, bilgiler ve sübjektif gerçekler yatmaktadır, makyaj da bu ifadeye destek sağlar.<sup>132</sup> Bu durumda makyaj için, oyuncuya ve sahnede gösterilene yardımcı olacak işlevsel göstergelerdir dinlenebilir. Patrice Pavis ve Christine Shantz, makyajın, aktarılanın algılanmasındaki önemini “*aktörün yüzündeki, külliyetli, büyük çapta bilgi aktaran tamamlayıcı bir süreç*”<sup>133</sup> şeklinde vurgulamıştır.

<sup>131</sup> Bertolt Brecht, **y.a.g.e.** 1982, 121 s.

<sup>132</sup> Bkz. Füsün Aşkar, **Türkiye'nin Uluslararası Tanıtımında Artistik İmaj: “Anadolu Ateşi” Örnek Olayı**, (Basılmamış Doktora Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, İzmir, 2010.

<sup>133</sup> Patrice Pavis, Christine Shantz, **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis**, University of Toronto Press Incorporated, Toronto Canada, 1998, 201 s.

Makyaj, sahnedeki göstergelerin önemli bir ögesidir. Jest ve mimikler gibi makyajın simgesel anlamı çok önemlidir. Sahnedeki makyaj, kostüm ve dekor gibi ikonik göstergelerden biridir. Karakterin yaşını, mesleğini, sınıfını ve aynı zamanda iç dünyasını yansıtır.

Köy seyirlik oyunlarında makyaj, ilkel ve basit usullerle yapılır. Sarı nişasta, sürme, yağ, çamur, çiçek, hayvan derileri, un, safranla karıştırılmış kırmızı kil, rastık, üstübeç (ölüleri temsilen yüzü beyazlaştırmak için), tencere isi, kömür karası, soğan kabuğu, yumurta akı, kiremit tozu, kına, çivit vb, köy seyirlik oyunlarında kullanılan doğal malzemelerdendir. Oyuncu bunu yaparken kendini seyirciden soyutlama gereksinimi duymaz.

Açık biçem özelliklerini düşünüldüğünde yeni yorumlamada da bu özellikten yararlanarak, seyirci-oyuncu ayrımını ortadan kaldırmak düşünülebilir. Dansçılar makyajlarını sahnede yapabilirler ve oyuna seyircinin gözü önünde hazırlanabilirler.

#### **2.2.10.4. Sahne Etmenleri**

Sahne etmenleri çeşitlidir. Görsel ve işitsel olarak iki gruba ayrılan bu etmenler, *efekt*, *projeksiyon* ve *ışık* gibi eserin sergilenmesine büyük katkı sağlayan sistemlerdir. Günümüzde başlı başına bir uygulama alanı içinde olan ve uzmanlık gerektiren bu etmenler, günümüz teknolojisiyle dramatik anlatıma büyük katkı sağlamaktadırlar. Sahne etmenlerinin eserde ne zaman ve nasıl kullanılacağı hazırlık aşamasında belirlenmesi açısından önemlidir. Her ne kadar eserin tamamlanmasına kadar değişiklik yapılsa da, en azından temel araçlar, sesler ve görüntüler baştan temin edilmelidir. Özellikle ışık planları hem esere hem de sahnenin konumuna göre belirlenmelidir. Sahne etmenlerinin istenen dramatik etkiyi yaratması için sahnenin diğer göstergeleri kadar önemsenmesi gerekmektedir. Özellikle zamanlama açısından büyük önem taşıyan bu etkenler, uygulama aşamasına kadar hazırlanmalıdırlar.

Sahnedeki **efektler**, hem ses hem de görüntü olarak kullanılan ve doğal kaynakları ifade eden mekanik, optik, elektronik ve kimyasal araçlardır. Gerçek dışı ses ve görünüşleri sağlayarak aksiyona katkı sağlarlar. Bu araçlar, kar yağdırmak, ateş yakmak, duman yaratmak, şimşekler ve kullanmak istediğimiz her türlü ses gibi efektleri gerçekleştirebilirler. Bu efektler, ikonik olabildiği gibi simgesel olarak da kullanılabilirler.

Bir diğer etmen de **projeksiyondur**. Sahnede birçok amaca hizmet edebilen bu araç, daha çok göstermecî tür olan epik tiyatroya hizmet eder. Sahnede daha çok bilgi ve açıklama için kullanılan projeksiyon, bazen kendinden sonraki sahne hakkında bir kılavuz, bazen de kendinden önceki sahne için tamamlayıcı bir olgu olarak kullanılabilir. Benzetmecî olarak da kullanılabilen bu araç, bu tür için daha çok simgesel destek olarak katkı sağlar. Yeri geldiğinde bir mekân ya da dekorun bir uzantısı, yeri geldiğinde ise geçmişin hatıraları ya da gelecekteki olayları seyirciye yansıtılabileceğimiz çok amaçlı bir araçtır. Projeksiyon bir görüntü yansıtma aracıdır. Bu aracı tamamlayan bir perde ya da beyaz renkli bir duvar gereklidir. Perdenin kullanımını açısından da bu araç son derece işlevseldir. Geçirgen ya da tek taraflı kullanılabilinecek projeksiyon perdesini sahnede istenilen şekilde kullanılabilir. Projeksiyon kullanımında en önemli nokta merceğ açısı ve yansıtma gücüdür. Sahne ışıklarıyla beraber kullanılıp kullanılmaması, projeksiyonun perdeye uzaklığı ve açısı, önünün engellenmemesi ve gösterim zamanlaması dikkat edilmesi gereken önemli durumlardır.

Sahne etmenleri içinde çok önemli bir dramatik etki aracı da **ışık**tır. Sahnede estetik, mantıksal ve duygusal yapının belirginleşmesini sağlayan bir uygulamadır. Sahne ışığı, sanatçı ve seyircinin konsantrasyonu sağlamak ve estetik verileri ortaya çıkarmak için önemle tasarlanmalı ve uygulanmalıdır.

Günümüz sahne sanatlarında ayrı bir uzmanlık dalı haline gelen ışık tasarımı, sahnede önemli göstergelerden birisidir. Yeri geldiğinde karakterin ruh halini, yeri geldiğinde de bulunduğu atmosferi ifade eden hem ikonik hem de simgesel bir göstergedir. *“Dramatik gösteride ışığın en önemli işlevi deiktiktir. Yani, aksiyonun*

*odak noktasına işaret parmağıyla gösterircesine doğrudan dikkat çeken ışıklamadır.*"<sup>134</sup> Bu şekilde istenen her şey ön plana çıkarılabilir, özelleştirilebilir.

Sahne ışığı estetik olarak; eserin gerçekleşeceği sahnenin yapısına, eserin temasına, dekor, kostüm ve makyaja, teknik olarak da; elektrik güç kapasitesine, ışık kaynağı sayısına ve çeşidine, dimmer ve ışık kumanda sistemine bağlı olarak değişim göstermektedir. Tasarımda bu kavramların durumuna göre hareket etmek gerekmektedir. "*Sahne ışıklaması; zaman içinde değişken, boyutlandırıcı, atmosfer yaratıcı bir aydınlatma biçimidir... Sevgi, kin, umut, neşe, karamsarlık, fırtına, ölüm, vb. öğelerin yaratılmasını sağlar.*"<sup>135</sup>

Işık tasarımında, karakterlerin yeri ve hareket noktaları, dansçıların hareket alanları, dekorun yeri ve rengi ile kostüm renkleri çok önemlidir. Bunların yanında dikkat edilmesi gereken diğer unsurlar; aydınlatma, gerçeklik unsuru, duygu ve derinliktir. Bu unsurların yaratılması ışık sisteminde kullanılan ışık kaynaklarının cinsleri, açıları, şiddetleri ve renk skalaları ile doğru orantılıdır. Özellikle renk kullanımının fiziksel ve estetik tarafının yanında, seyirci üzerinde yaratacağı psikolojik etkileri de önemlidir.

Unutulmamalıdır ki ışık, sahnenin sihridir. Sahnede yararlanılan diğer sanatlar ve kullanılan göstergeler kadar önemlidir. Çok başarılı bir rejî kötü ışık tasarımıyla kötü görünebilirken tam tersi durum, başarılı bir ışık tasarımıyla yaratılabilir. Ortaya konan eser istenilen gibi gösterilemiyorsa, istenilen düşünce de iletilenmemiştir demektir. Dolayısıyla bir eserin başından itibaren dikkatlice oluşturulacak olan ışık planlarının, sahnede en verimli şekilde kullanılması gerekmektedir.

---

<sup>134</sup> Martin Esslin, (Çev: Özdemir Nutku), **Dram Sanatının Alanı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996, 63 s.

<sup>135</sup> Abdullah Uyan, **İşıklama Tasarımı**, Altınkent Ofset, İzmir, 1992, 2-3 ss.

## 3. BÖLÜM

### BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

#### “SAYA”

**Yönetmen:** Ferruh ÖZDİNÇER

**Metin Yazarı:** Yasemin SEVİM

**Koreografi:** Barbaros ÜNLÜ-Sema ERKAN

**Tasarım:** Özlem ALİYAZICIOĞLU

**Müzik:** Serdar KASTELLİ

**Işık:** Ferruh ÖZDİNÇER

**Makyaj:** Füsun AŞKAR

#### 3.1. Oyun Analizi

Örnek uygulama için oyun, incelenen oyunlardan Sivas, Zara, Gümüş Çevre köyünden “Saya Gezmesi” olarak ele alınmıştır. Seyirlik oyunun gerçek adı da budur. Ancak yeni uygulamada sadece “Saya” ifadesi kullanılacaktır. Bu çalışmada “Saya Gezmesi” nin ele alınmasının iki temel nedeni bulunmaktadır:

- 1- Saya gezmesinin dramatik bir yapıya sahip olması.
- 2- Köken, konu ve karakterler açısından zengin olması.

Örnek oyun olarak ele alınan “Saya Gezmesi” öz ve biçim olarak incelenmeli, yeni yoruma kaynaklık edecek bulgular değerlendirilmelidir.

**Oyunun konusu;** ilçede uzun yıllardır gelenek halini almış bir seyirlik oyundur. Çobanların bayramı olarak da anılan bu kutlama, koyunların üremesi ve sağlıklı olmasına yönelik bir ritüeldir. İçinde dans, müzik, karakterler ve aksesuarlar barındıran saya gezmesi, çobanların kapı kapı dolaşarak evlerden topladıkları bahşişler ve sonunda da sergiledikleri oyunlarla gerçekleşir. Ak-kara çatışmasının ve ölüp-dirilmenin yansıtıldığı bir törendir.

**Kaynağı ve gelenekteki** yerine baktığımızda; mitolojik kökenli olup, doğum, üreme ve bolluğu ifade etmektedir. Saya gezme geleneğinin temelinde o yılki kuzulayacak koyunların kolay kuzulamaları ve sütlerinin bol olması temennisi yatar. Yörede buna *koç katımı* da denir.

**Oyun yeri olarak;** sokaklar, köy meydanı ve evler kullanılır. **Zaman** olarak; Saya Gezmesi genelde Şubat ayının üçüncü haftasında yapılır ve *koç katımının* yani döllemenin yüzüncü gününe diğer deyişle de kuzulamanın elli gün öncesine denk getirilir. Köyde hane hane dolaşarak başlanan saya gezmesi, çobanların kapı önlerine gelindiğinde söyledikleri bereket duası niteliğindeki manilerle ve bahşiş istemeye yönelik yapılan kısa diyaloglarla devam eder. **Dil;** sade ve yalındır. Yöresel şive ağırlıktadır.

Saya Gezmesinin yazılı bir **metni** yoktur. Kulaktan kulağa gelenek içinde süregelen bir öyküsü vardır. Açık uçlu ve doğaçlamaya yöneliktir. Diyaloglar değişebilir. Katkı ve çıkarmalar yapılabilir. Oyun esnasında bir mani söylenir:

<i>Ey selâmün âleyküm</i>	<i>Hey ne kaldı ne kaldı</i>
<i>Selâm verdim aldın mı</i>	<i>Sağmaya elli gün kaldı</i>
<i>Dalyan koçu saldın mı</i>	<i>Elli gün sonra</i>
<i>Dalyan koçun annesi</i>	<i>Foşur foşur sağarlar</i>
<i>Bir küçücük kuzusu</i>	<i>Gümbür gümbür yayarlar</i>
<i>Hey sire hey sire</i>	<i>Bir yesin neylesin</i>
<i>İndi gitti çay sıra</i>	<i>İki yesin neylesin</i>
<i>Ütmeğinin ağı var</i>	<i>Bedenleri küt küt eylesin</i>
<i>Böbreğinin yağı var</i>	
<i>Sağan gelinlerin</i>	
<i>Şingirdaklı kolu var.<sup>136</sup></i>	

<sup>136</sup> <http://zarailcesi-ismailhakkiacar.com/kitaplar/HerYonuyleZara.pdf>

Oyunun **tiyatral ve dramatik** yapısına baktığımızda; çobanların kapı kapı dolaşıp bahşiş toplamalarından sonra köy meydanına gelen grup, kalabalığın ortasında seyirliği gerçekleştirir. Burada yuvarlak ve açık bir sahne söz konusudur. Seyirci daire şeklinde yerini almıştır. Sunum olarak açık biçem kullanılır ve seyirci etken konumdadır. Gerektiği yerde oyunun içindedir, oyuna müdahale eder. Aynı şekilde oyuncular da seyirciyle fiziksel bağ kurar ve bir anda seyirci oyunun bir parçası haline gelir. Oyunda yazılı olmasa da bir metin ve bunun uygulandığı sahneler vardır. Dekor, makyaj, giysi ve gerekli diğer araçlar daha önceden hazırlanmıştır. Oyundaki çatışma ve karşıtlığı iki karakter gösterir. Bunlar *Arap* ve beyaz giyinmiş olan *Değirmencidir*. Oyun boyunca yarış halindedirler ve birbirlerine üstünlük kurma çabasıdadırlar. Bunu önce güreş tutarak, daha sonra da dans ederek gösterirler. Değirmencinin ölmesi, gelinin ağlaması ve hatta seyircilerin bile buna üzülmeleri diğer dramatik unsurlardır. Bu karşıtlığın ana sebebi, arabın gelinle evlenmek istemesidir. Arap sonunda gelini kaçıtır, gelinin yakınları gelini bulup getirirler ve arabı köyden kovarlar. Bu şekilde kötülük simgesi yok edilmiş, kış ayı bitirilmiş ve baharın gelişi sağlanmıştır. Az önce üzülen ve yas tutan seyirci şimdi şenlik yapmaktadır.

Oyundaki en önemli **görsel ve işitsel öğeler**; büyük çanlar ve devedir. Deve, kervancılığı, dolayısıyla yaşamı ve hareketliliği ifade eder. Bunun için bir merdivenden ve bir bez örtüden yararlanan köylüler, merdivenin içine girerek deveyi oluştururlar. Devenin başı için de bazen bir kazma, bazen de bir hayvanın kafatasını kullanırlar. Çanlar, çobanların bellerinde ve sırtında yer alır. Büyük bir gürültü ile dikkat çekmek ve çobanların geldiklerini haber etmek için kullanılırlar.

Oyundaki ana **karakterler** *arap* ve beyaz giyinmiş aksakallı *değirmencidir*. Asıl çatışma ve karşıtlık bu iki karakter arasında geçer. Diğer önemli karakter ise *gelindir*. Gelin aslında erkektir ve ana karakterler arasında düğümü oluşturur. Gelinin babası arabulucu ve yönetici, çobanlar ve koyun taklidi yapan diğer oyuncular da destek tipleridir.

Oyundaki geleneksel **danslar** ve **müzik** çok önemlidir. Dans ve müzik, saya gezmesinin başından sonuna kadar bu törene katkıda bulunur. Kullanılan çalgılar, davul ve zurnadır. Saya gezmesi davul-zurna ile başlar. Arkasına çobanları, deveyi, koyunları ve köy gençlerini alan davul-zurna, kapı kapı bütün köyü gezer. Zaman zaman davul-zurna susar ve bunun yerini türküler alır. Müzik, sayanın geldiğini veya yaklaştığını haber verir. Çobanlar bahşişlerini alınca, danslar ve türküler başlar. Bu durum bütün evler gezilip de köy meydanına gelinceye kadar devam eder. Köy meydanında davul-zurnanın işlevi değişir. Az önce eğlence için çalarlarken, şimdi ise ak-kara çatışmasının bir parçası olurlar. Birbirlerine üstünlük kurmak için güreş tutan arap ve değirmenci *Köroğlu* ezgisi ile meydana çıkarlar. Köroğlu ezgisi 5 zamanlı bir ezgidir. Bir savaş ezgisi olan ve ritim yapısı açısından *Türk Aksağı* olarak bilinen Köroğlu, mücadele ve çatışmayı ifade eder. Oyunun diğer bölümünde davul-zurna tekrar sahneye çıkar ve şimdiki görevi de halay çekecek arap ve değirmenciye eşlik etmektir. Halay çekmek bir yarışır arap ve değirmenci için... En iyi halayı çeken geline sahip olacaktır. Davul-zurna yörenin en zor danslarından biri olan *Köy Ağırlaması*'nı çalar. Dansın devamında da toplu dansa geçilir. Yarış bitmiş, arap kovulmuştur. Davul-zurna artık şenlik ve kutlama için çalmaktadır.

### 3.2. Sahneleme

Saya oyununun dans formatına dönüştürülerek sahnelenmesinde, oyunun özünde temel olarak bulunan doğa ve doğanın taklidi yine korunacaktır. Doğanın canlanması ve ölmesi, kuraklıklar ve bolluklar, hayvanların üremesi ve ölmesi, ürünlerin toplanması, hastalıklar ve tedaviler, göçler gibi tabiat olayları ve toplumsal olaylar kısa epizotlar halinde sahnelenecektir. Doğanın döngüsü içindeki ak-kara, iyi-kötü ve ölüp-dirilme gibi karşıtlıklar belirgin bir biçimde işlenecektir.

Saya oyunu biçim olarak göstermeci bir yaklaşımla sahnelenecektir. Seyirciye gösterilmek istenen şey açık ve net bir biçimde gösterilecektir. Bütün olaylar seyircinin gözü önünde gerçekleşecek, bir yanılsama yaratılmamaya çalışılacaktır. Dansçılar hem seyirci, hem de oyuncu olarak görev alacaklardır. Sahne zaman zaman ikiye ayrılarak bir tarafta görünen gerçek, diğer tarafta da



görünenin ardındaki gerçek seyirciye verilmeye çalışılacaktır. Sahnenin algısal alanlarından yararlanılarak bir sahne planı uygulanacaktır. Ayrıca seyirlik oyunların en büyük özelliği olan açık biçim bu örnekte de kullanılarak zaman zaman çerçeve sahne ortadan kaldırılacak ve seyirci katılımı sağlanacaktır. Bunun için önceden seyircilerin arasına oturtulmuş dansçılardan yararlanılması düşünülmektedir.

**Karakterler:** Arap, Köylü kızı, Gelin (erkek) ve Değirmenci (ak kişi ve anlatıcı)

**Tipler:** 2 çoban, 2 geyik, 1 deve

**Dansçı sayısını:** 24 (12 erkek+12 kız)

**Olay dizisi:** Arap, çobanlarla birlikte ev ev dolaşırken gördüğü bir köy kızına aşık olacaktır. Arap köy oyununda erkek gelini kaçırmak, sahnelemede gerçek bir köy kızını kaçıracaktır. Arab'ın kızı kaçırmayla ortaya çıkan toplumsal sorunlar (töre cinayetleri) ve kültürel baskı Arab'ın çatıştığı kendinden çok daha güçlü karşıtlıklar olarak ortaya çıkacaktır.

Aynı anda sahnede hem seyirlik oyun geleneksel olarak sahnelenir, hem de diğer tarafta Arap kendi iç dünyasıyla ve içinde yaşadığı toplumla mücadele eder. Aynı mücadeleyi kız da yaşar. Çünkü Arab'ı sevmektedir.

Bütün seyirlik oyunlarda kötü ve çirkin olan Arap aslında kimdir? Her zaman horlanmış, alay konusu olmuş, kovalanmış, yok edilmeye çalışılmış, bazen bir soytarı bazen de bir canavar gibi gösterilmiş Arap, aslında bizden biri midir? İyi kalpli ve sevgi dolu biri olamaz mı? Arap aşık olup, kız kaçıramaz mı? Görünenin aksine, sevgi dolu, naif bir insan olabilir mi? Köyün en güzel kızı ona aşık olabilir mi? Arap, geleneğe karşı çıkabilir mi?

Gelenek içindeki arabın kötü ve eskiyi simgeleyen bir durumu vardır. Bu durum sahnede korunacak ve arap karakterinin bir görevi olarak gösterilecek. Diğer taraftan, bu kimliği bir kenarda bırakılarak arap karakterinin de bir insan olduğu ve duygularıyla da hareket edebileceği gösterilecek. Bu şekilde bir tarafta öz korunmuş olacak, diğer tarafta ise farklı bir yoruma gidilmiş olacaktır.

### **3.2.1. Uygulama**

Uygulamamızda, yorumumuzu oluşturan temel öğelerden biri yalınlıktır. Oyun tamamıyla insan üzerine kurulu olduğu için, istenen atmosfer dans ve müzikle oluşturulacaktır. Görsellik açısından en büyük etkiyi dans yaratacaktır. Dansçılar, müzikle ya da zaman zaman sadece ritimle kendi devinimlerini oluşturacaklar ve bu devinimle mistik bir atmosfer yaratacaklardır. Seyirlik oyunun kendi içinde barındırdığı dansların yanında, farklı türlerdeki Türk halk danslarından da yararlanılacaktır. Zaman zaman bu dansların orijinal adımlarından yararlanılacak, bazen de bu dansların koreolojik yapılarında değişikliğe gidilerek, hareketler duyguya göre yeniden şekillendirilecektir. Geleneksel adımların yanında özgün yaratılara yer verilerek yeni dans adımları yaratılacaktır. Bazı sahnelerde dansın ilk anlamına doğru yaklaşılacak ve ortaya çıkışı üzerine yorumlama yapılacaktır. Gerekli sahnelerde danslarda karşıtlık oluşturacak koreografiler yapılarak, oyunda bir çatışma yaratılacaktır. Dil olarak yalın ve bazen yöreselliğe uygun bir şive kullanılacak ancak diyaloglar çok fazla uzatılmayacaktır. Gösteride bir anlatıcı kullanılacak ama daha çok beden dilinden yararlanılacaktır. Oyunun geleneğinde bulunan tekerlemeler olduğu gibi verilecek, bazen de günümüz yaşantısına uygun taşlamalar bu tekerlemelerle beraber kullanılacaktır.

### **3.2.2. Müzik**

Dansın doğal ihtiyaçlarından biri olan müzik, estetik tınısının yanında dansı dramatize eden bir olgudur. Bu çalışmada dans ve müzik aynı ritimde buluşmalı ve aynı duyguyu taşıyacak yapıda olmalıdır. Müzik, dansa eşlik etmesinin yanında atmosfer ve karakterlerin asal düşüncelerine yönelik önemli ipuçları vermesi bakımından da işlevsel olacaktır. Müzik, diğer sahne etmenleri ile uyum içinde olacak şekilde yaratılacak ve düzenlenecek ve dramatik yapıyı destekleyecektir. Dansçıların asal düşüncelerini iletmede ve oyundaki temel aksiyonu vurgulamada müziğin önemi büyüktür. Dolayısıyla müzik özgün olup, içinde geleneksel motifler barındıracaktır. Ayrıca karakterleri belli eden müziksel kodlamalara gidilecektir.

Zaman zaman geleneksel melodileri çok sesli düzenlemeler takip edecektir. Belli sahnelerde akapella tekniğinden yararlanılacaktır.

Violin I

Violin II

Viola

Cello

This musical score is for four string instruments: Violin I, Violin II, Viola, and Cello. It is written in 3/8 time. The Violin I and Violin II parts feature a continuous eighth-note pattern. The Viola and Cello parts play a sustained harmonic accompaniment, with the Cello part including a melodic line in the final measure.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

This musical score is for four string instruments: Violin I, Violin II, Viola, and Cello. It is written in 3/8 time. The Violin I and Violin II parts feature a continuous eighth-note pattern. The Viola and Cello parts play a sustained harmonic accompaniment, with the Cello part including a melodic line in the final measure. A fermata is placed over the first measure of the Viola and Cello parts.

9

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 9 through 12. The first two staves, Vln. I and Vln. II, are in treble clef and play a rhythmic pattern of eighth notes. The third staff, Vla., is in bass clef and plays a sustained harmonic accompaniment with a slur over the first two measures. The fourth staff, Vc., is in bass clef and plays a similar sustained harmonic accompaniment with a slur over the first two measures.

11

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 11 through 14. The first two staves, Vln. I and Vln. II, are in treble clef and play a complex rhythmic pattern of eighth notes. The third staff, Vla., is in bass clef and plays a sustained harmonic accompaniment with a slur over the first two measures. The fourth staff, Vc., is in bass clef and plays a similar sustained harmonic accompaniment with a slur over the first two measures.

17

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 17 through 20. It features four staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.). The Violin I part has a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. The Violin II part plays a simple rhythmic pattern of quarter notes with rests. The Viola and Violoncello parts play a steady pattern of quarter notes, with the Viola in the bass clef and the Violoncello in the bass clef.

21

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 21 through 24. It features the same four staves as the previous system. The Violin I part continues its complex rhythmic pattern. The Violin II part continues its simple rhythmic pattern. The Viola and Violoncello parts continue their steady pattern of quarter notes. In measure 24, there is a change in the rhythmic pattern for all parts, with the Violin I and Violoncello parts playing a more complex, syncopated rhythm.

25

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 25 through 28. It features four staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Cello (Vc.). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4. In measure 25, Vln. I plays a rhythmic eighth-note pattern, while Vln. II, Vla., and Vc. play sustained notes. By measure 28, all instruments have more active parts, with Vln. I and Vln. II playing eighth-note patterns and Vc. playing a more complex eighth-note accompaniment.

29

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 29 through 32. It features the same four staves as the previous system. The key signature changes to two flats (Bb and Eb) starting in measure 29. Vln. I has a more active role with eighth-note patterns. Vln. II and Vla. play sustained notes and some eighth-note accompaniment. Vc. provides a steady eighth-note accompaniment throughout the system.

33

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 33 to 36. It features four staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. In measure 33, Vln. I has a melodic line with a trill on the second measure, while Vln. II, Vla., and Vc. provide harmonic support with rhythmic patterns. The system concludes with a fermata over the final measure (36).

37

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 37 to 40. It features the same four staves as the previous system. In measure 37, Vln. I has a melodic line with a trill on the second measure, while Vln. II, Vla., and Vc. provide harmonic support with rhythmic patterns. The system concludes with a fermata over the final measure (40).



41

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 41 through 44. The first violin (Vln. I) and second violin (Vln. II) parts feature eighth-note patterns. The first violin part has a more complex rhythmic structure, while the second violin part is simpler. The viola (Vla.) and cello (Vc.) parts consist of quarter notes, with slurs indicating phrasing across measures.

45

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 45 through 48. Measures 45 and 46 are marked with a 'S' symbol, likely indicating a section change or a specific performance instruction. The violin parts continue with eighth-note patterns, and the viola and cello parts continue with quarter notes and slurs.

49

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

53

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

57

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

*Fine*

61

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

65

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

69

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

73

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

This system contains measures 73 through 76. The Violin I and Violin II parts play a rhythmic pattern of eighth notes, alternating between a higher and lower register. The Viola and Violoncello parts play a simple harmonic accompaniment of quarter notes, with slurs over pairs of notes in each measure.

77

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

This system contains measures 77 through 80. The Violin I and Violin II parts continue their rhythmic pattern of eighth notes. The Viola and Violoncello parts continue their simple harmonic accompaniment of quarter notes with slurs.

81

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 81 through 84. The Violin I and Violin II parts play a rhythmic pattern of sixteenth notes, alternating between eighth-note pairs and quarter notes. The Viola part plays a dotted quarter note in each measure. The Violoncello part plays a half note in each measure, with a slur over the two notes.

85

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Detailed description: This system contains measures 85 through 88. The Violin I and Violin II parts play a rhythmic pattern of quarter notes, alternating between eighth-note pairs and quarter notes. The Viola part plays a rhythmic pattern of quarter notes, alternating between eighth-note pairs and quarter notes. The Violoncello part plays a half note in each measure, with a slur over the two notes.

89

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

93

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

97

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

101

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.



103

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 103 to 106. It features four staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).  
- **Measure 103:** Vln. I plays a quarter note G4 with a sharp sign, followed by quarter notes A4, B4, and C5. Vln. II and Vla. play a quarter rest followed by a quarter note G3. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 104:** Vln. I plays a quarter note D5 with a flat sign, followed by quarter notes C5, B4, and A4. Vln. II and Vla. play a quarter note G3 with a flat sign, followed by quarter notes F3, E3, and D3. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 105:** Vln. I plays quarter notes G4, A4, B4, and C5. Vln. II and Vla. play quarter notes G3, F3, E3, and D3. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 106:** Vln. I plays quarter notes B4, A4, and G4. Vln. II and Vla. play quarter notes C4, B3, and A3. Vc. plays a half note G2.

109

Vln. I  
Vln. II  
Vla.  
Vc.

This musical system covers measures 109 to 112. It features four staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), and Violoncello (Vc.).  
- **Measure 109:** Vln. I, Vln. II, and Vla. play eighth notes G4, A4, B4, and C5. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 110:** Vln. I, Vln. II, and Vla. play eighth notes G4, A4, B4, and C5. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 111:** Vln. I, Vln. II, and Vla. play eighth notes G4, A4, B4, and C5. Vc. plays a half note G2.  
- **Measure 112:** Vln. I, Vln. II, and Vla. play eighth notes G4, A4, B4, and C5. Vc. plays a half note G2.

113

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

§

### 3.2.3. Tasarım

Oyunda **dekor** kullanılmayacak. Mekan özellikleri **projeksiyon** sayesinde sağlanacaktır. Diğer gereçler; alev makinaları ve şaman davulları olarak düşünülmektedir. Oyun boyunca **ışığın** derecelerinin değişmesi ve farklı ışık oyunları yaratılması sağlanacaktır. Işık hem aydınlatma, hem de dramatik etkiyi yaratma amacıyla kullanılacaktır.

Gösteride üç farklı mekan kullanılacaktır:

- 1- Köy meydanı.
- 2- Sokak ve evlerin önü.
- 3- Ayin yeri.

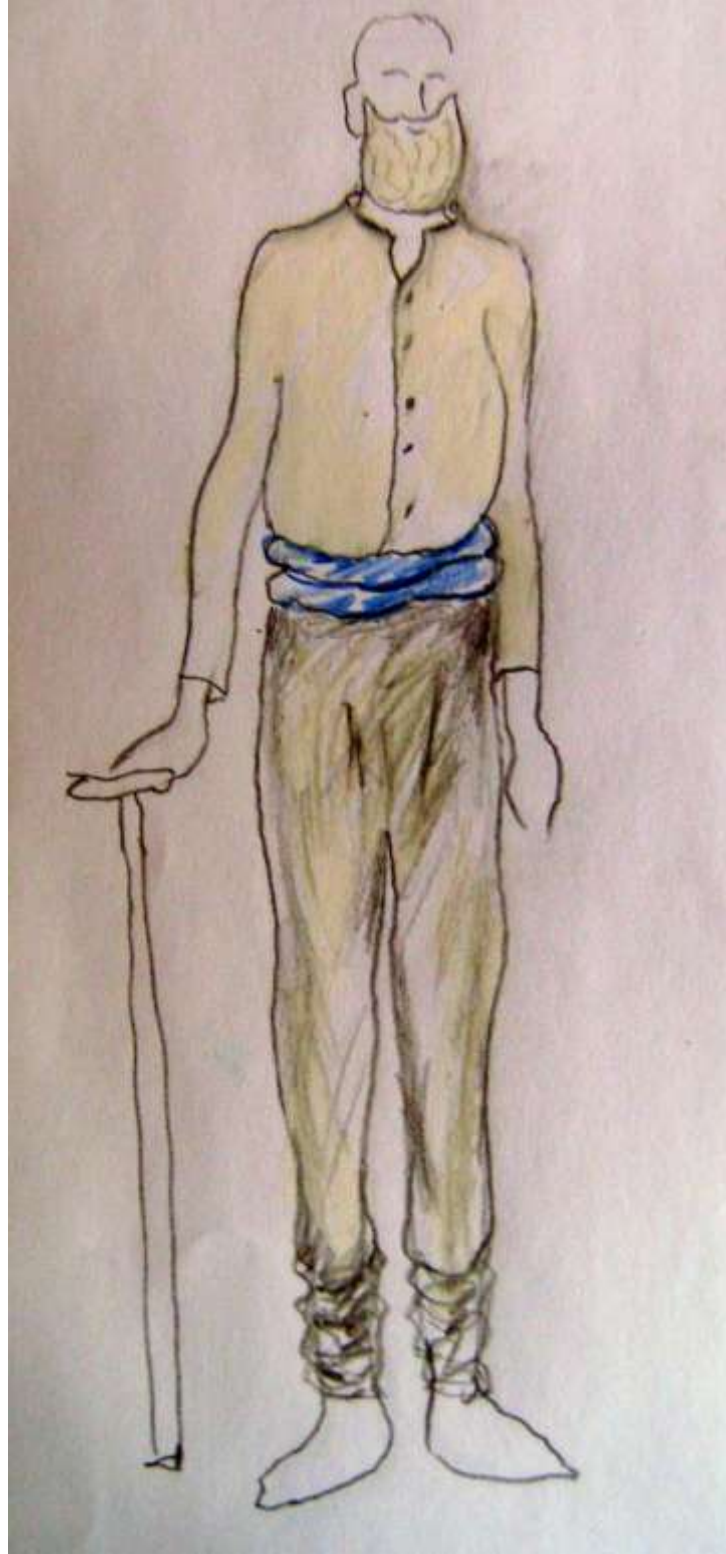
**Kostüm**, dansçılar için özgün olarak tasarlanırken geleneksel çizgi ve renklerden yararlanılacaktır. Kostümlerde yöresel kodlamalara gidilecektir. Çobanlar için kepenek şeklinde bir kostüm tasarlanacak ve bellerinde büyük çanlar kullanılacaktır. Şaman kostümü yine geleneğe bağlı kalınarak tasarlanırken, bütün kostümler için hareket rahatlığı düşünülecektir. Anlatıcı için beyaz ağırlıklı bir giysi düşünülecek ve aynı zamanda bu kişi oyundaki ak kişiyi canlandıran dedeyi de ifade edecektir. Arap karakteri için tek bir vücutta iki ayrı kostüm tasarımı yapılacaktır. Giysinin bir tarafı koyu, diğer tarafı açık renk olacaktır. Arap karakterinin içi çatışması kostüme yansıyacaktır. Zaman zaman tek tarafı görebileceğimiz, bazen de iki karşıtlığı da görebileceğimiz bir tasarım düşünülecektir. Bir tarafta gelenek gereği davranışları, diğer tarafta insani duyguları... Geyik karakterleri için 2 adet geyik boynuzlu mask yeterli olacaktır. Deve canlandırması için iki kişinin içine girebileceği bir deve maketi tasarlanacaktır.

**Aksesuar** olarak, şaman davulu, büyük çanlar, uzun değnekler ve asma davul kullanılacaktır.

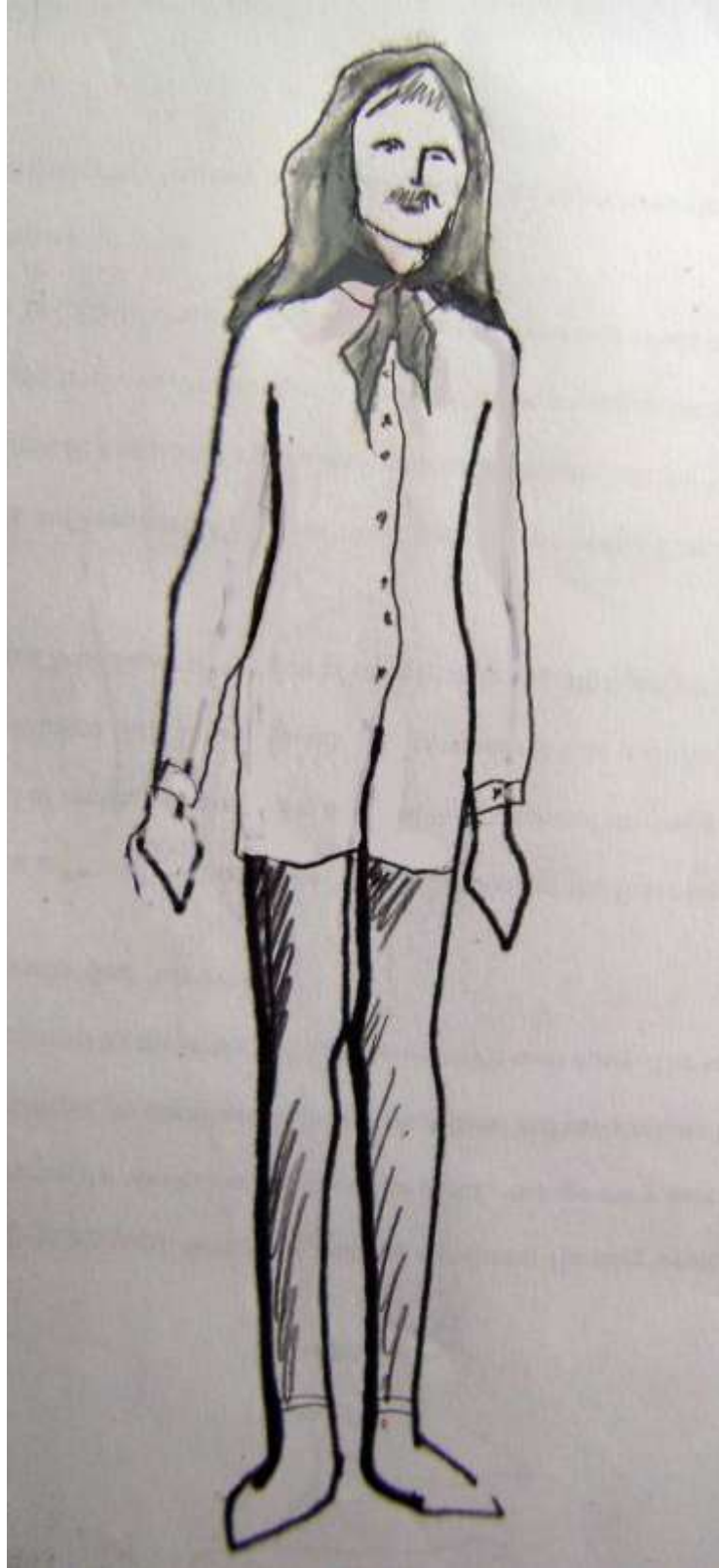
#### 3.2.4. Kostüm Tasarımları:



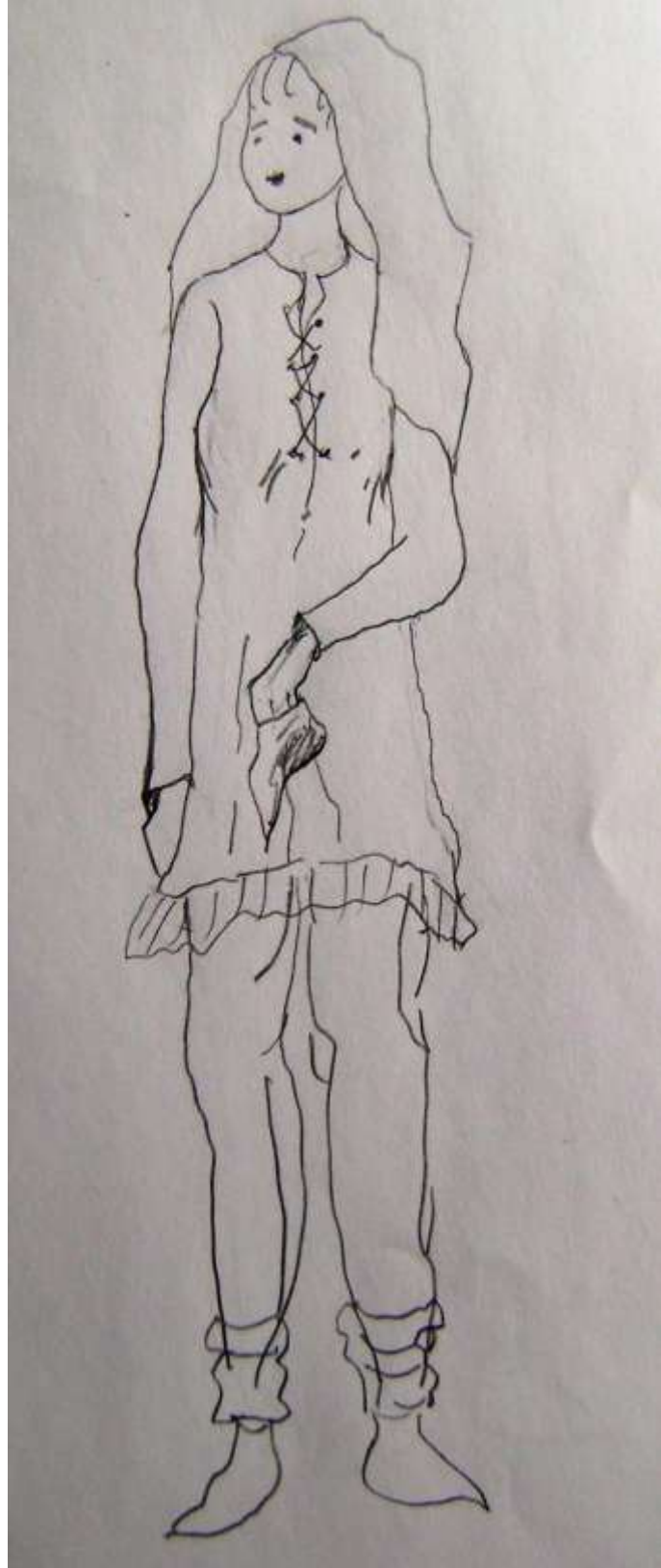
Arap



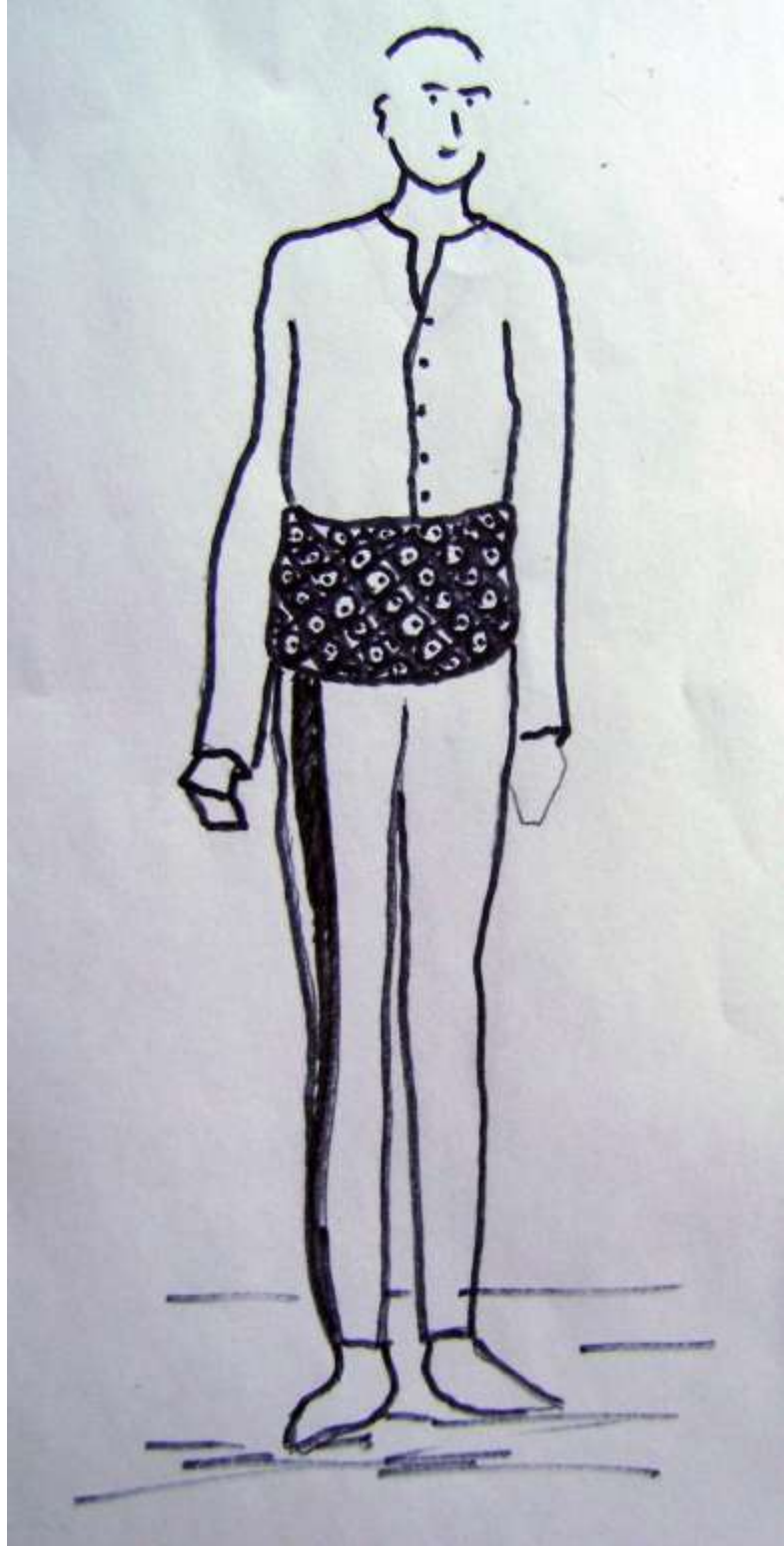
**Değirmenci ve Anlatıcı**



**Gelin**

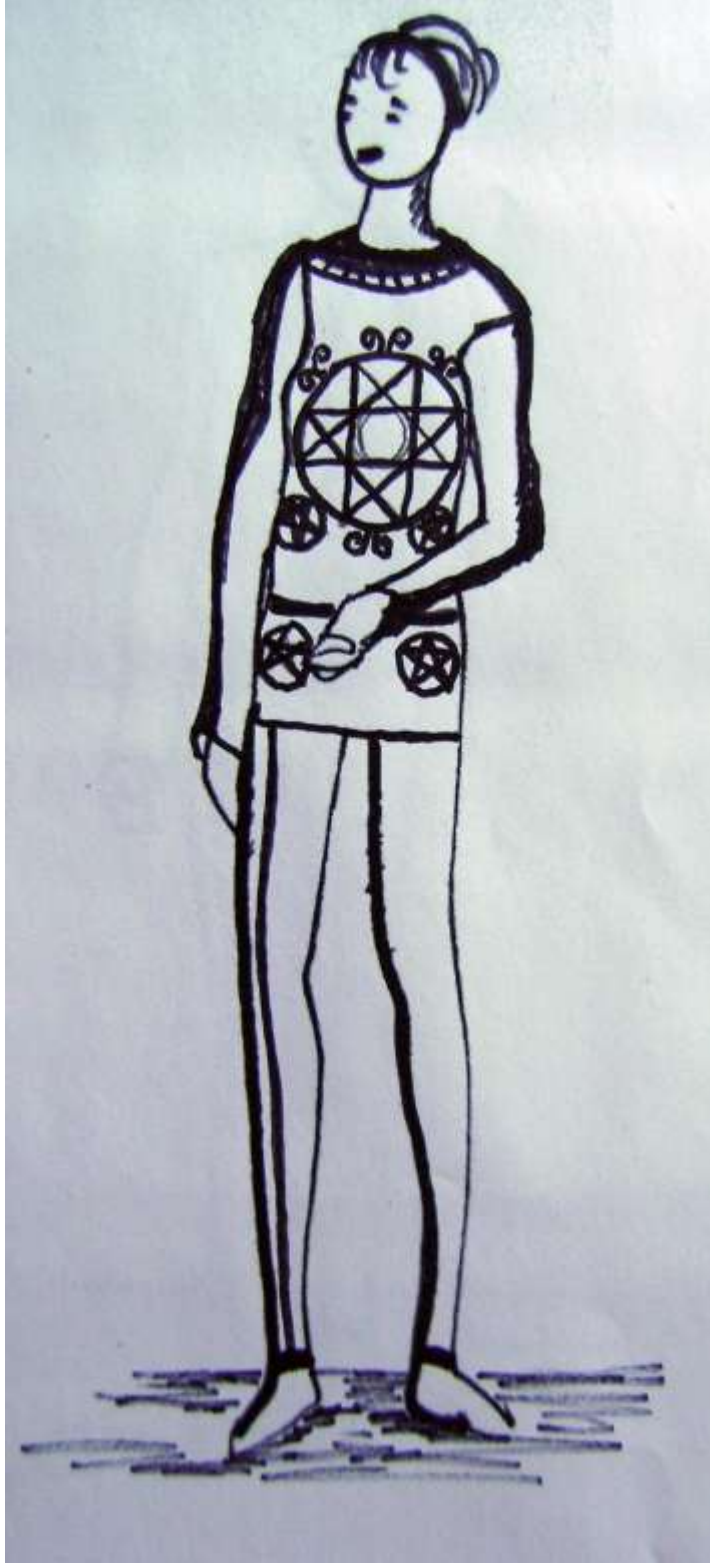


**Köylü Kızı**



**Erkek Dansçı**

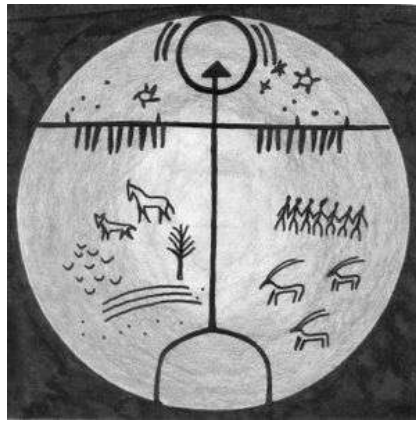




**Bayan Dansçı**



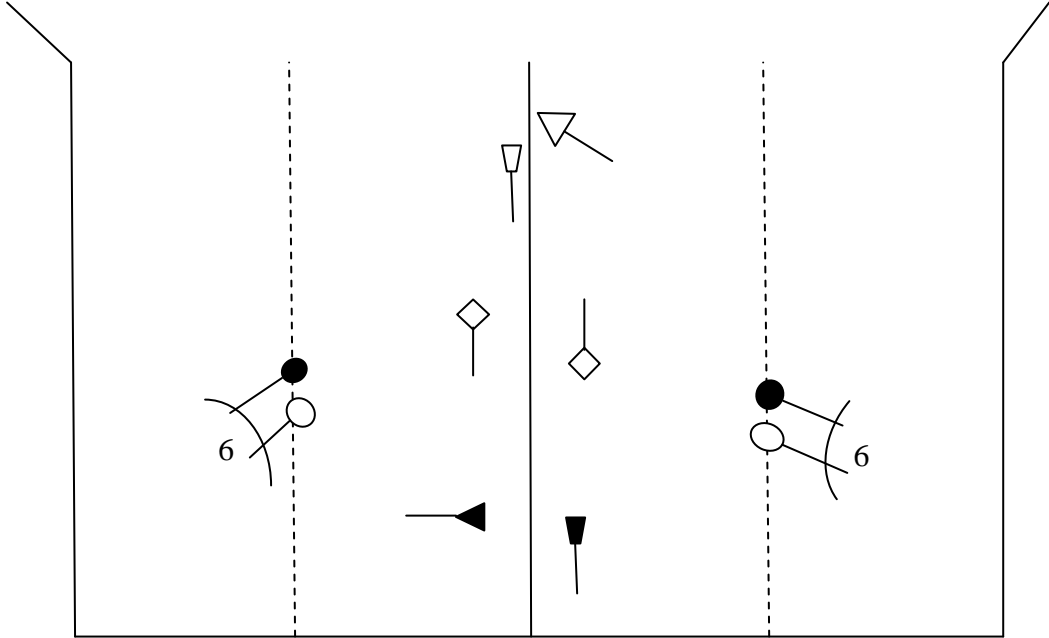
**Şaman**



**Şaman Davulu**

### 3.2.5. Sahne Planları

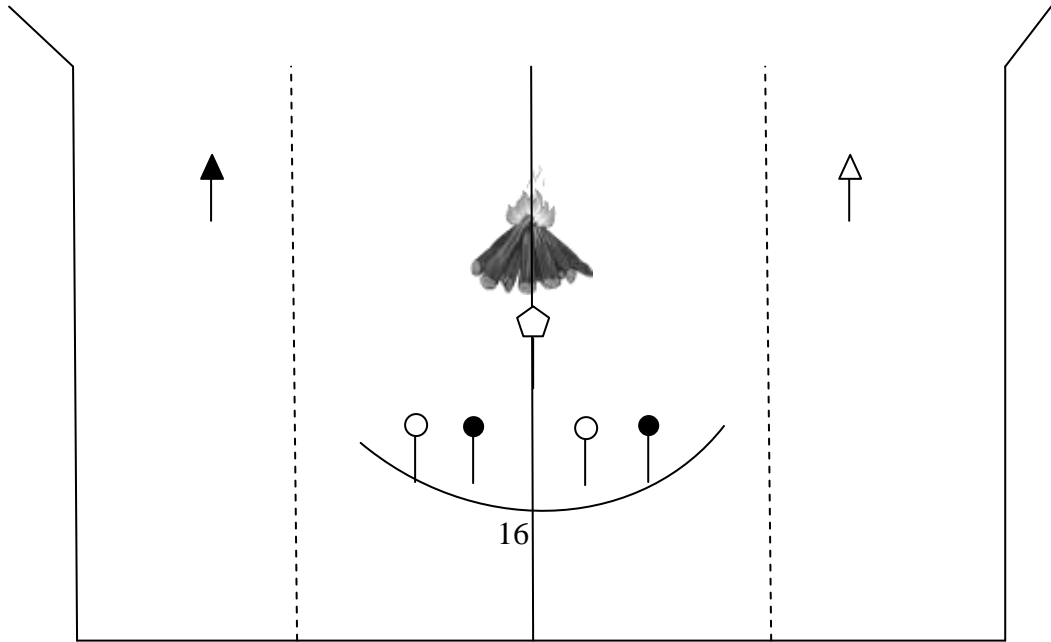
- X 12 Bayan dansçı
- X 12 Bayan dansçı
- △ Ak kişi (dede)
- ▲ Arap
- ▽ Erkek gelin
- ▼ Köylü kızı
- ◇ X2 Çoban



1. Mekân: Köyde bir sokak ve evin önü



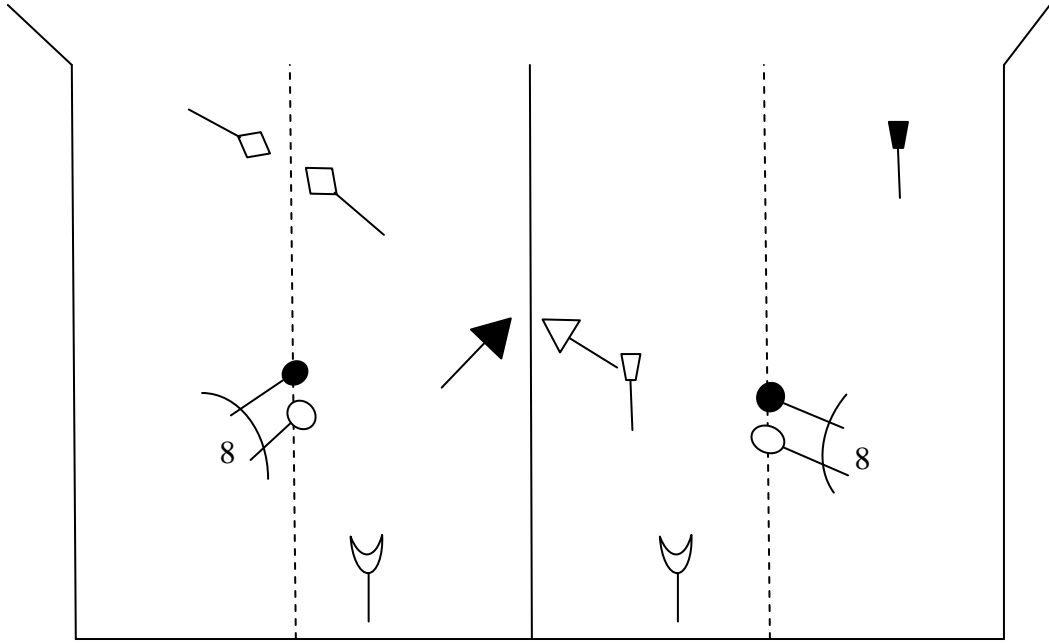
- X 12 Bayan dansçı
- X 12 Bayan dansçı
- ▲ Arap
- ◡ Şaman
- △ Ak kişi (dede)



2. Mekân: Ayin yeri



- X 12 Bayan dansçı
- X 12 Bayan dansçı
- △ Ak kişi (dede)
- ▲ Arap
- ▽ Erkek gelin
- ▼ Köylü kızı
- ◇ X2 Çoban
- ☾ X2 Geyik adam

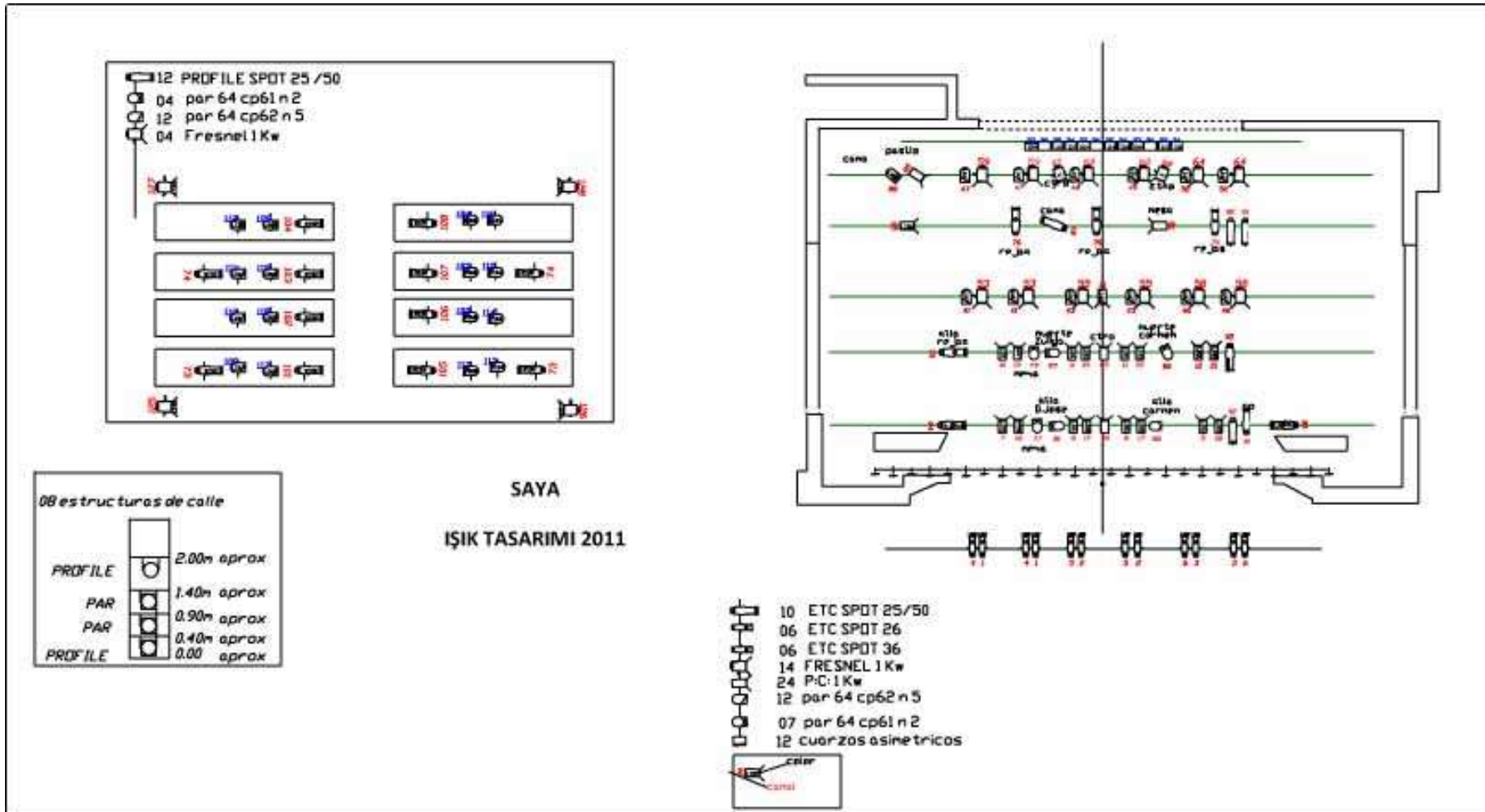


### 3. Mekân: Köy Meydanı





### 3.2.6. Işık Planı



## SONUÇ

Anadolu Köy Seyirlik Oyunları genel olarak, başlangıcı yüzyıllar öncesine dek uzanan bolluk törenlerinin ve yaşamın her devresinin izlerinin görülebildiği geleneksel, kültürel ve toplumsal işlevleri olan birer halk sanatıdır. Seyirlik oyunlar, kırsal kesim insanının tutucu ve koruyucu yapısı ile adet ve törelerin etkin ve güçlü olmasından dolayı günümüze dek gelebilmiştir. Bu dans ve tiyatro geleneğinde seyredilme, beğendirme amacı olmadığı gibi, oyuncular da profesyonel değildir. Aynı zamanda hem oyuncu, hem seyirci olabilmektedirler. Şimdiye dek sürebilmiş olsa da zamanla, çağdaş koşullarla geleneksel yaşantının bağları gevşemekte, kültürümüzün bu temel taşı farkında olunmadan, yavaşça yerini eğlencelere bırakarak unutulmakta, devam edenler ise kendi köşesinde yani kabuğunda kalmaktadır.

Anadolu Köy seyirlik oyunları genelde ritüel kökenli olup, köylünün toplu katılımı ile gerçekleşen, bir kısmı dramatik özellikler taşıyan, bir kısmı da geleneklerin ve toplumsal olayların bir aynası olup, şaka ve hicivlerin ağırlıkta olduğu oyunlardır. Yine köylünün oyun çıkartma, oyun yapma geleneğinden gelişmiş, sanatsal bir nitelikten öte görevsel etkinliklerdir. Yapısal olarak açık biçim göstermeci tiyatronun anlatım tarzını kullanması, seyirci-oyuncu organik bağını kurması, eğlence atmosferi içinde sergilenmesi, her yerde oynanabilmesi ve en yalın araç-gereçlerin kullanılması gibi özellikleriyle özgünleşerek Türk tiyatro sanatına kaynaklık edebilecek geleneksel miraslarımızdan biridir.

Seyirlik oyunlar, öz ve biçim özellikleriyle tiyatro sanatına kaynaklık edebileceği kadar içinde barındırdığı geleneksel dans, müzik ve diğer geleneksel motiflerle de sahne sanatlarına kaynak olabilecek ve özellikle dans formatına dönüştürülerek, sanatsal bir nitelik kazandırılabilir yapıdadır.

Bu çalışmada, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının bu yapısal özelliklerine göre bir yöntem önerisi sunulmuş ve bunun için de neden-sonuç ilişkisi yaratılmıştır. Seyirlik oyunların gösteri danslarına dönüştürülebilmesi ve bunun sonucunda da bir

sanat eseri oluşturulabilmesi için gereken bulgular ve uygulanması gereken yöntem ve teknikler ele alınmıştır.

Dans, duygu ve düşüncenin yansıtılması için fiziksel bir araç ve semboldür. Bu yüzden dans, duyguların gösteriminde bazen sözlü dil kadar etkili olabilir. Gelenekte dans; bir tarihi, yaşanmışlığı ve kültürü somutlaştıran kolektif veya bireysel bir anlatım aracıdır. Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında da gördüğümüz dans ve tiyatro, kökeninde gündelikten farklı bir duygusal boyutta yer almaktadır. Bu boyut, sadece oyunculara değil, izleyenlere de duygudaşlık yaratan bir iletişim durumundadır. Gelenekte yaşanan bu duygudaşlığın günümüz modern sahne ve seyircisi arasında da yaşanabilmesi, Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının özünün korunarak, çağdaş yorumlarla sahnelenmesi ve geleneksel dans adımlarının bu yoruma hizmet etmesi amacıyla Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının tiyatral bir dans gösterisine dönüştürülmesi ve seyirlik oyunların günümüzde de yaşamasına ve farklı bir izleyici kitlesi ile yeni bir paylaşım kurmasına katkı sağlayacaktır.

Büyüsel ve dinsel ayinler tiyatro sanatının ilk yapıtları olarak dünyanın her köşesinde yapılmışlardır. Ortak özelliği, insanoğlunun biyolojik gereksinimden ve kendinden var olan anlatım yeteneğinden gelen temel benzeyiştir. Bu yüzden bireysel ve ruhsal anlatımı önde gelen oyunlaştırılmış danslar için dansın ilk devirlerine aittir diyebiliriz. Bunun aksine birbirine yakın köy ve yörelerdeki adetler ve davranışlardaki ayrılıklar da toplumsal etkenlere bağlıdır. Biri, insanın ruh-beden ilişkilerini belirlerken diğeri de doğaçlama yetisinin sonucudur.

Anadolu Köy seyirlik Oyunlarında en genel ve yaygın anlam, bunların bir şenlik ve gösteri havası içinde bir ritüeli devam ettirmeyi ve kutsamayı içerdiğidir. Belirli mevsim ve günlerde oynanan oyunların mutluluk getirme, kötüyü kovma, tarım ürünlerinin bollanması gibi büyüsel işlevleri olduğu biliniyor. Mevsimlerle ilgili olarak, toprağın, göğün değişikliğe bunun yaşamına getirdiği iyi veya kötü sonuçlar insanları hep düşündürmüştür, bunları bazı büyüsel davranışlarla denetim altına alacağına inanmıştır. Bu davranışların özünde, doğayı veya denetlemek istediği nesnelere *taklit etme* içgüdüğü yatmaktadır. Bunda amaç; öykünülen şeyin yerine

geçip idare etmek ve onu büyü ile kontrol altına almak olduğu anlaşılıyor. Gerek insanın toplumsal, gerek bireysel gereksinimlerinden olsun bu törenlerin oyun-sanat niteliğini kazanması, insanoğlunun yaratılışındaki bazı dürtülere bağlanmaktadır. Sanatın *yaşamın yerini tutması*; bu yolla insanın çevresi ile uyum kurabilmesi, bilinmeyen güçlere egemen olmak istemesi ile başlamaktadır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarını incelemek ve seyirlik oyunlara sanatsal bir nitelik kazandırarak günümüz sahne ve seyircisine taşımak amacıyla başlanan bu çalışmada, seyirliklerin tarihsel gelişimine, oynanış amaçlarına, kaynaklarına, konularına ve işlevlerine kadar uzanılmış, seyirliklerin hem soyut hem de somut kavramlarına kadar gidilmiştir. Bu incelemeyle bazı seyirliklerde dinsel bir inanın izlerini, bazılarında kültürel yansımaları, bir kısmında da bir geleneğin devamını ve bazen de toplumsal bir konunun ya da sosyal bir eğlencenin varlığı tesbit edilmiştir.

Seyirlik oyunların gösteri danslarına dönüştürülmesi ile hem seyirlik oyun geleneğinin yaşatılması, hem bu geleneğin günümüz seyircisine tanıtılması, hem de dans sanatının yeni bulgularla farklı bir yorum kazanması düşünülmüştür. Dans sanatına bu farklı yaklaşımla, geleneksel dans adımlarının otantik yapısıyla kurgulanabileceği gibi aynı adımlara farklı anlamlar da yüklenebileceği değerlendirilmiştir. Bunun yanında geleneksel adımlarla yeni koreograflerin ve modern dans adımlarının sahnede bir bütünlük yaratmak ve bir ileti oluşturmak için birlikte kullanılabilmesi savunulmuştur.

Dramatik bir gösteri arka arkaya sıralanmış göstergelerin birbirini tamamladığı hareketli bir film karesi gibidir. Bu düşünceyle sahnede göstergebilimden yararlanmak gereği öne çıkmıştır. Bunun için de, bilimsel titizlik gerektiren sanatsal bir yaklaşımla, eseri oluşturan öğeleri seçmek ve birleştirmek gerekmektedir. Bu da, sahne çalışmasının kolektif bir sanat olduğu düşüncesini ve dans, müzik ve tasarımın uyumlu ve doğru etkileşiminin gerekliliğini göstermiştir. Sahnedeki her öğenin (dansçı, ışık, dekor, müzik, kostüm, vb...) iletiyi seyirciye aktaran birer gösterge olduğu ileri sürülmüştür. Bu

göstergelerin kendi içinde anlamlı olmaları ve birbirleriyle olan uyumlarıyla sahne üzerindeki yapıyı, dolayısıyla iletiyi oluşturdukları savunulmuştur.

Dans, müzik ve diğer sahne etmenlerinin birlikte uyum içinde olması kadar, yönetmen, koreograf, metin yazarı, tasarımcı ve ışıkçının da birlikte ve uyumlu çalışması gereği vurgulanmıştır. Seyirliklerin geleneksel yapısından öykünerek, sahnedeki dansçılar ve karakterler kadar edilgen bir seyirci yerine etken bir seyirci anlayışı öne sürülmüştür.

Bu tezin ilerlemesinde metaryel olarak Anadolu Köy Seyirlik oyunları kullanılmış ve gelenekselden çağdaşa doğru bir yol izlenmiştir. Bu kapsamda hem kişisel arşivden, hem internet ortamından, hem de kurumsal arşivlerden yararlanılmıştır. Ayrıca, yazılı kaynaklardan alınan bilgiler paralelinde seyirlik oyunları geleneksel yapısı içinde incelenmiş ve bir tasnife gidilmiştir.

Uygulama aşamasının taslağını oluşturan üçüncü bölümde, Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının biçim özelliklerinden yararlanılarak öne sürülen yöntem ile birlikte bir rejî çalışması denenmiş ve Sivas'ın Zara ilçesine bağlı Gümüşçevre Köyü'nden "Saya Gezmesi" seyirlik oyunu ele alınmış ve bu oyun "Saya" adıyla tekrar yorumlanmıştır.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarının çoğunun özündeki "ak-kara" ya da "eski-yeni" çatışması "Saya" oyununda da özü oluşturan temel çatışma ve temel karşıtlık olarak ele alınmıştır. Saya; ana oyun ve oyun içinde oyun yaklaşımıyla planlanmıştır. Ana Oyunda eski düzeni, yani karayı simgeleyen Arap karakteri, oyun içindeki oyunda veya yansılana oyunda görevsel nitelikten çıkarak, duygularıyla hareket eden bir kişiliğe bürünmektedir. Yeni olan, yani ak olan ise Değirmencidir. Geleneksel oyundaki çatışma bu iki karakter arasında yani Arap ve Değirmenci arasında yaşanmaktadır. Bu aynı zamanda ana oyunundaki çatışmadır. Oyun içindeki oyunda ise Arap karakterinin karşısına daha büyük bir karşıtlık çıkartılarak Değirmenci yerine töre ve toplumsal kurallar karşıt güç olarak getirilmektedir. Bu çatışma yeni yorumda danslara, müziklere, giysilere dek tüm öğelere yansır.

Ana oyunla yansılanan iç oyun birbirinden öncelikle mekân, dans ve müziksel anlatımla ayrılmaktadır. Yeni yorum, tamamen dans ve müzik üzerine kurulmuştur. Dans ve müzik anlatımsal ve yorumsal olarak oyunun bütününe hizmet eden birer öge olarak işlevseldir. “Oyun içinde oyun” ögesi oyunun bütün kurgusunun üzerine kurulduğu temel öğedir ve burada insan bedeni ifadesel olarak kullanılarak, seyirlik oyunun birçok motifi yeniden biçimlendirilmiştir.

Sonuç olarak bu çalışmada; kültür mirası Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının devamını ve kalıcılığını sağlayacak bir yaklaşımla, yüzyılların birikiminden gelen geleneksel ürünlerden esinlenerek yeni yaratılar oluşturmak amaçlanmıştır. Ortaya sunulan yöntem ve tekniklerle, sahne-dansçı-müzik-seyirci etkileşiminden törensi özellikler gösteren bir türe varılmıştır. Sahnelenmek için yaratılmamış oyunların alınıp özgürce sahneye aktarılması denenerek, bir yandan ulusal kimlik bilinci oluşturmak ve diğer yandan da uluslar arası beğeniye açık yapıtlar sunmak hedeflenmiştir.

En önemlisi, unutulup kaybolmaya başlayan öz kültür değerlerimizin korunmasıdır. Hızla değişen toplumsal yapının ve uygarlık sürecinin belirlediği hızlı yaşama temposu ve tarzı yeni alışkanlıklar getirirken geleneksel yaşama biçimi ve buna bağlı olarak geleneksel ürünler unutulmaktadır. Geleneksel ürünlerimizi bu aşamada onları değişen dünyanın yapısına uydurarak kurtarmak ve taze bir soluk getirebilmek için bilimin yapıcılığı ve sanatın yaratıcılığı gereklidir. İkinci bir nokta da, halk geleneğinin ulusal rengini, yapısını bozmadan, tüm insanlar tarafından aynı sevgi ve coşku ile paylaşabilecek evrensel sanat boyutlarına ulaştırmaktır. Bu da, eldeki malzemenin önce tarihsel ve toplumsal gelişimi ile öz ve biçim ilişkilerinin saptanması, sonra da sanatçılar elinde daha üstün bir anlatım gücüne ve görsel güzelliğe eriştirilerek tekrar halka ve insanlığa sunulması ile olacaktır.

## EKLER

### Fotoğraflar



Fotoğraf 1: Dede (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 2: Ak Kişi (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 3: Arap (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 4: Arap (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi





Fotoğraf 5: Arap ve Kahya (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 6: Gelin (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 7: Toplu Eğlence (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 8: Güreş (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 9: Dede ve Gelinler (Sivas-Zara-Gümüřevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Őenlik Var



Fotoğraf 10: Kız Kaçırma (Sivas-Zara-Gümüřevre Köyü) Kaynak: Köyümüzde Őenlik Var



Fotoğraf 11: Beri Töreni Koç Katımı (Diyarbakır-Karaçalı Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 12: Toplu Yemek (Karaman-Taşkale) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 13: Yağmur Duası (Karaman-Taşkale) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 14: Toplu Eğlence (Artvin-Şavşat-Pepebaşı Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 15: Kadın İzleyiciler (Artvin-Şavşat-Tepebaşı Köyü) Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var



Fotoğraf 16: Değnek Oyunu (Tokat)

Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 17: Deve Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 18: Bebek Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 19: Tren Oyunu (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 20: Makyaj (Aydın-Karpuzlu-Tekeler Köyü)

Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 21: Makyaj (Sivas-Zara-Gümüşçevre Köyü)

Kaynak: Köyümüzde Şenlik Var





Fotoğraf 22: Canlı Aksesuarlar (Isparta-Beydilli-Sütçüler) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 23: Üreme (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 24: Oyun Yeri (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi



Fotoğraf 25: Gelin (Isparta-Beydilli-Sütçüler Köyü) Kaynak: Abdurrahim Karademir Arşivi

## KAYNAKÇA

- AKTAS, Gürbüz; **Dans'a İlk Adım**, Ege Üniversitesi Basım Evi, İzmir, 2006.(196S)
- AKTAŞ, Gürbüz; **Tiyatral Özellikleri Açısından Geleneksel Türk Halk Oyunları**, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, (Basılmamış Doktora Tezi), İzmir, 2001. 133 S)
- AND, Metin; **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İnkılâp Kitap Evi, İstanbul, 1985. (576 S)
- AND, Metin; **Geleneksel Türk Tiyatrosu Kukla-Karagöz-Ortaoyunu**, Bilgi Yayınevi, Ankara 1969. (350 S)
- AND, Metin; **Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları-1891, Sanat-106, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul, 2003. (571 S)
- AND, Metin; **Türk Köylü Dansları**, İzlem Yayınları:26, İstanbul, 1964. (120 S)
- AND, Metin; **Türk Tiyatrosunun Evreleri**, Turhan Kitapevi, Ankara, 1983. (552 S)
- ANDREWS, Ted; **Büyüsel Dans Teknikleri**, New Age Yayınları, İstanbul, 2002. (235 S)
- ARTUN, Erman; **3. Milletler Arası Türk Halk Edebiyatı ve Folkloru Kongresi Bildirileri**, "Köy Seyirlik Oyunlarındaki Düğünlerde Gelin Güvey Motifinde Eski Kültür İzleri", Kültür Bakanlığı Yayınları/1865, Ankara, 1996. (331 S)
- ARTUN, Erman; **4. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri**, "Tekirdağ Ritüelleri ve Balkanlardaki Varyantları", Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları/166, Ankara, 1992. (391 S)
- AŞKAR, Füsün; **Türkiye'nin Uluslar arası Tanıtımında Artistik İmaj: "Anadolu Ateşi" Örnek Olayı**, (Basılmamış Doktora Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilimdalı, İzmir, 2010. (216 S)
- BARTHES, Roland; (Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat), **Göstergebilimsel Serüven**, İstanbul, 1993.
- BRECHT, Bertolt; (çev. Kamuran Şipal), **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 1982. (201 S)

- BRECHT, Bertolt; (çev. Kamuran Şipal), **Epik Tiyatro**, Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 2. Basım, 1981. (262 S)
- CANDAN, Aysin; **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Yapı Kredi Yayınları Tiyatro Yapıtları Dizisi 15, İstanbul, 1994. (308 S)
- DÜZGÜN, Dilaver; **Erzurum Köy Seyirlik Oyunları**, Kültür Bakanlığı Yayınları/2294, Ankara, 1999. (240 S)
- ELÇİN, Şükrü; **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları:117, 3. Baskı, Ankara 1991. (111 S)
- ERGÜN, Selda; **Çağdaş Doğaçlama**, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2003. (386 S)
- ERKEK, Hasan; **Oyun İçinde Anlatı**, Kültür Bakanlığı Yayınları/2625, Ankara, 2001. (358 S)
- ERTURAL, Nihal; **Hertelden** Ege Üniversitesi Türk Halk Müziği Topluluğu Araştırma Birimi Dergisi, “Değişen İcra Ortamlarıyla Köy Seyirlik Oyunları ve Köy seyirlik Oyunları İçinde Yer Alan Halk Oyunları İcralarının İşlevleri”, Sayı:2, İzmir, 2009. (46 S)
- ESSLIN, Martin; (Çev: Özdemir Nutku), **Dram Sanatının Alanı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996. (156 S)
- EVCİ, Muzaffer; **Dans, Daima**, Favori Yayınları, Ankara, 2002. (367 S)
- HUIZINGA, Johan; **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme** (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, Tarih Dizisi 6, Birinci Basım, İstanbul, 1995. (253 S)
- KARADAĞ, Nurhan; **Halk Bilimi Dergisi 5**, “ Seyirlik Oyunların Oynanışı”, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Türk Halk Bilimi Topluluğu Yayın Organı, Ankara, 1998. (64 S)
- KARADAĞ, Nurhan; **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları:191, Tisa Matbaası, Ankara 1978. (180 S)
- KILIÇ, Muhsin; **Geleneksel Köy Seyirlik Oyunları, Halk Dansları, ve Ezgileri ile Sivas**, Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir, 2002. (218 S)
- KOÇKAR, M. Tekin; **Eskişehir Halk Bilim Ürünleri**, Etam A.Ş. Matbaa Tesisleri, Eskişehir, 1999. (103 S)
- NUTKU, Özdemir; **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Remzi Kitapevi, İstanbul, 1993. (464 S)

- NUTKU, Özdemir; **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitapevi, İstanbul, 1993. (444 S)
- NUTKU, Özdemir; **Dram Sanatı**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları/17, İzmir, 1983. (120 S)
- NUTKU, Özdemir; **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları/904, İzmir, 1991. (395 S)
- NUTKU, Özdemir; **Sahne Bilgisi Cilt: 1-2**, İzlem Yayınları, Bilgi Dizisi: 1, İstanbul, 1982. (504 S)
- ÖRNEK, Sedat Veyis; **Türk Halk Bilimi**, İş Bankası Kültür Yayınları Folklor Dizisi:4, Ankara, 1977. (262 S)
- ÖZDEMİR, Nebi; **5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri**, “Türkiye’deki Halk Eğlenceleri ve Kış Eğlenceleri”, Kültür Bakanlığı Yayınları/1872, Ankara, 1997. (504 S)
- ÖZER, Handan Ergiydiren; “Çağdaşlık Ölçütleri ve Dans”, Muzaffer Evcı (Editör), **Dans, Daima...**, Favori Yayınları, Ankara, 2002. (367 S)
- ÖZHAN, Mevlüt; **4. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri**, “Kadınlar Arasında Oynanan Dramatik Seyirlik Oyunlarda İşlenen Konular”, Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları/166, Ankara, 1992. (391 S)
- ÖZHAN, Mevlüt; **5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri**, “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, Kültür Bakanlığı Yayınları/1872, Ankara, 1997. (504 S)
- ÖZHAN, Mevlüt; **The Traditional Turkish Theatre**, “Dramatic Village Performances”, Ministry Of Culture Publications: 2349, Ankara, 1999.(125S)
- ÖZHAN, Mevlüt; **I. Uluslararası Atatürk ve Türk Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri** “Cumhuriyetin İlk Yıllarında Geleneksel Türk Tiyatrosu” <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/belge/1-16003/cumhuriyetin-ilk-yillarinda-geleneksel-turk-tiyatrosu--.html>
- PARKAN, Mutlu; **Brecht Estetiği ve Sinema**, İdeart İdea Reklam Tanıtım Hizmetleri sinema 1, İzmir, 1991. (68 S)
- PAVIS, Patrice; **Gösterimlerin Çözümlemesi, Tiyatro-DansMim-Sinema**, Dost Kitapevi, Ankara, 2000. (396 S)

- PAVIS, Patrice; Christine Shantz, **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis**, University of Toronto Press Incorporated, Toronto Canada, 1998.
- PEKMAN, Yavuz; **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos&Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:46, İstanbul, 2002. (240 S)
- RİFAT, Mehmet; **Homo Semioticus**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993. (62)
- RİFAT, Mehmet; **Göstergebilimin ABC si**, Simavi Yayınları ABC Dizisi:8, İstanbul, 1992. (118)
- RİFAT, Mehmet; **Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları**, Düzlem Yayınları/Kaynak Kitaplar:1 1990
- SEKMEN, Mustafa; **2. Halkbilim Sempozyumu Bildirileri**, “Erginleme Töreni Olarak Düğün Töreninin Gösteri Öğeleri ve Gösteri Giysileri”, Osmangazi Üniversitesi Yayınları: 125, Eskişehir, 2006. (114 S)
- ŞENEL, Suna Eden, **Hareket Notasyonu 3 Halk Oyunları Yazımı**, Levent Müzikevi Yayınları:5, İzmir, 1990. (70 S)
- ŞENER, Sevda; **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitapevi, Ankara, 1998. (325 S)
- ŞENER, Sevda; **Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları**, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü, Özel Sayısı 6, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 1977.
- ŞENER, Sevda; **Oyundan Düşünceye**, “Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar”, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1993.
- TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları /2693, Ankara, 2001. (358S)
- TERZİOĞLU, Ahmet; **Folklor Halkbilim Dergisi 51**, “Erzincan Yöresi Köy Seyirlik Oyunlarından *Oğlum Hasta* Oyunu”, Teknik Ofset, İstanbul, 2003. (79 S)
- TUNA, Erhan; **Şamanlık ve Oyunculuk**, Okyanus Yayıncılık, İstanbul, 2000.(277S)
- TUNCAY, Murat; **Sahneye Bakmak 1 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi 100, İstanbul, 2010. (208 S)
- TUNCAY, Murat; **Sahneye Bakmak 2 Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış**, Mitos-Boyut Yayınları Tiyatro/Kültür Dizisi:104, İstanbul, 2011. (208 S)

TURGUT, İhsan; **Sanat Felsefesi**, Karınca Matbaacılık, İzmir, 1990. ( 227 S)

TÜRKMEN, Nihal; **Orta Oyunu**, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları: 2145, İstanbul, 1991. (137 S)

UYAN, Abdullah; **Işıklama Tasarımı**, Altinkent Ofset, İzmir, 1992. (93 S)

UZUNKAYA, Eyüp; **Motif Halk Oyunları Eğitim ve Öğretim Vakfı Dergisi 52**, “Köy Seyirlik Oyunlarında Müzik ve Dans Unsuru”, İstanbul, 2008. (46 S)

ÜNLÜ, Aslıhan; **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Medicographics Ajans ve Matbaacılık, Ankara, 2006. (277 S)

YEŞİLYURT, Ekber; **Motif Halk Oyunları Eğitim ve Öğretim Vakfı Dergisi**, “Halk Tiyatrosunda Köse (Kosa)”, Sayı: 54, İstanbul, 2009. (48 S)

<http://tr.wikipedia.org>

<http://www.ads.org.tr/?p=1390>

## ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Ferruh ÖZDİNÇER

Doğum yeri ve yılı: Edirne, 1971

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim Durumu:

Yüksek Lisans: 1998, E.Ü. Sosyal Bilimler Ens. T.H.O. Anabilimdalı

Lisans: 1994, E.Ü. D.T.M.Konservatuarı T.H.O. Anabilimdalı

Lise: 1987, Edirne Öğretmen Lisesi

İş tecrübesi: 1995, Ege Üniversitesi D.T.M. Konservatuarı (Devam ediyor)

Mesleki Birlik/Dernek/Kuruluş Üyelikleri: CID, ICTM

Alınan Burs ve Ödüller: 1990 Polonya ve 2000 Fransa Dünya Birinciliği