

**T.C  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANA SANAT DALI**



**KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA KOMEDİ UNSURU OLARAK  
CİNSELLİK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan  
Gizem Taştan**

**Danışman  
Prof. Dr. Cevat Çapan**

**İstanbul\_2014**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Tezli Yüksek Lisans Programı Tezli Yüksek Lisans  
öğrencisi Gizem Faştan tarafından hazırlanan  
“Köy Serjirlik Günlerinde Komedi unsuru Olarak Cinsellik”  
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 03/06/2014

( Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Cevat Çapan

Danışman Cevat Çapan Üniv. Haliç ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayşin Candan

Haliç Üniv. Thyato ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Aras Gör Ebru Soyueren

Haliç Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: .....

..... Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi: .....

..... Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)







## ÖNSÖZ

Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalında hazırlamış olduğum *Köy Seyirlik Oyunlarında Komedi Unsuru Olarak Cinsellik* başlıklı çalışmamda öncelikle konu seçimimde ve konuyu ele alış yöntemimde büyük katkıları olan tez danışmanım sayın Prof. Dr. Cevat Çapan'a teşekkür ederim. Ayrıca jürimde yer alan sayın Prof. Dr. Ayşin Candan ve Arş. Gör. Ebru Soyuerden'e değerli okuma ve eleştirileri için teşekkürlerimi sunarım. Onların katkılarıyla tezimin zenginleştiğini özellikle belirtmek isterim. Ayrıca Yüksek Lisans eğitimim boyunca beni motive eden ve ufkumu açan sayın Prof. Aydın Teker hocama da şükranlarımı sunarım. Yine bu çalışmam boyunca bana okuma ve değerlendirmeleriyle desteklerini esirgemeyen sayın Doç. Dr. Mehmet Öztürk'e ve arkadaşım Engin Yıldız'a da teşekkürü bir borç bilirim.

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b> .....	II
<b>ABSTRACT</b> .....	III
<b>GİRİŞ</b> .....	1
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....	5
<b>1. ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARI</b> .....	5
1.1. Köy Seyirlik Oyunlarının Kökenleri.....	9
1.1.1. Ak-kara Ögesi.....	14
1.1.2. Erotik Öge.....	15
1.2. Köy Seyirlik Oyunlarının Kümelenmesi.....	16
1.3. Köy Seyirlik Oyunlarının Biçim Özellikleri.....	18
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b> .....	28
<b>2. KOMEDİ, GÜLME VE BİR KOMEDİ TÜRÜ OLARAK KÖY SEYİRLİK OYUNLARI</b> .....	28
2.1. Komedinin Kaynağı ve Phallus.....	28
2.2. Komedi ve Gülme Üzerine Düşünceler.....	30
2.3. Komedinin Tür Özellikleri.....	38
2.4. Gülünç Olanı Yaratın Unsurlar.....	39
2.5. Bir Komedi Türü Olarak Köy Seyirlik Oyunları ve Fars Arasındaki Benzerlikler.....	42
2.6. Köy Seyirlik Oyunlarında Gülmeyi Yaratın Unsurlar.....	46
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM</b> .....	53
<b>3. KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA KOMEDİ UNSURU OLAN EROTİK ÖGELER</b> .....	53
3.1. Köy Seyirlik Oyunlarında Erotik Ögelerin Tespiti.....	53
3.2. Köy Seyirlik Oyunlarında Erotik Ögelerin Komik Unsur Olarak Yansımaları.....	58
<b>SONUÇ</b> .....	65
<b>KAYNAKLAR</b> .....	69
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	72

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Gizem TAŞTAN  
Anabilim Dalı : Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Programı : Tiyatro  
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Cevat ÇAPAN  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2014

### ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA KOMEDİ UNSURU OLARAK CİNSELLİK

#### ÖZET

Anadolu'da kültürel birikimin yansımalarından birisi olan “köy seyirlik oyunları”, ritüel kaynaklı bir dramatik türdür; kuşaktan kuşağa aktarılarak günümüze kadar gelmiş, geleneksel Türk tiyatrosunun en değerli miraslarından birisidir. Başlangıçta dini amaçlara yönelik sergilenen Anadolu köylü tiyatrosu geleneği, zamanla sosyal yaşamın parçası haline gelmiş, bir eğlence aracına dönüşmüştür. Eğlencenin önemli bir parçası olan komedi ve gülme odaklı gösterimler bu sayede oyunlarda yer almaya başlamıştır. Bu çalışmada, komedi türünün kökeni ve özellikleri incelenerek, Antik Yunan düşüncesinden günümüze kadar, komedi ve gülme üzerine ortaya çıkan görüşler incelenmiştir. Bu bulgular ışığında, köy seyirlik oyunlarındaki komedi anlayışının ne şekilde karşımıza çıktığı saptanmaya çalışılmıştır. Bu çerçevede Anadolu köy seyirlik oyunlarındaki komedi anlayışının fars türüne yakın durduğu göze çarpmış ve bu iki tür arasındaki benzerlikler biçim ve içerik açısından değerlendirilmiştir. Fars ve köy seyirliklerin, kaba bir komedi anlayışını yansıttığı gerçeğinden yola çıkarak, hitap ettikleri toplumsal yapının gülünç bulduğu unsurlar değerlendirmeye alınmıştır. Bu unsurlar içerisinde, cinselliğin ve erotizmin, ne şekillerde kullanıldığı ve hangi göstergelerle yansıtıldığı ortaya çıkarılmıştır. Gülme teorileri üzerinden köy seyirlik oyunlarında komik olanı yaratan gösterimler, oyunlardan örneklerle incelenmiştir. En son komedinin doğuşundan beri var olan erotik ve cinsel içerikli öğelerin, simgelerin, köy seyirlik oyunlarında ne şekillerde karşımıza çıktığı ortaya çıkarılarak, bu öğelerin gülme kuramları üzerinden gülünç olanı nasıl ve hangi şekillerde yarattığı tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Köy Seyirlik Oyunları, Gülme, Komedi, Erotik Unsur.

## GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Gizem TAŞTAN  
Field : The Institute of Social Science  
Program : Theatre  
Supervisor : Prof. Dr. Cevat ÇAPAN  
Degree Awarded and Date : Master – May 2014

## THE SEXUALTY AS AN ELEMENT OF COMEDY IN THE THEATRICAL VILLAGE PLAYS

### ABSTRACT

The Theatrical Village Plays as one of the reflections of cultural accumulation in Anatolia is a ritually dramatic game kind, transferred from generation to generation it comes up to the present, is one of the most valuable heritage of the Traditional Turkish Theatre. Initially it played for the religious tradition of the Anatolian peasant and then become part of social life. Entertainment is an important part of comedy and laughter-oriented representations, so that to take place in the plays. In this study, by examining the origin and features of the comedy, from ancient Greek to today's, resulting views of comedy and laughing are explored. By the lights of these findings, the manner in which it presents the concept of the plays tried to be detected in the comedy. In the mean time, Anatolian theatrical village plays, close to where the farce in spectacle and the similarities between the two species wise valuated in terms of form and concept. The farce and Village plays reflect social structure which calls ridiculous was taken to evaluate the elements Sexuality and Eroticism within these elements, as reflected in what ways is used and which indicators were uncovered. By the laughing theory, the funny thing-making spectacles with the examples from sources were evaluated. Since the dawn of the latest comedy, the erotic and the sexual elements, the icons, subtracting out what ways it encountered in the theatrical village plays and these elements and ridiculous ways through laughing theories created by attempts to be identified.

**Keywords:** The Theatrical Village Plays, Laugh, Comedy, Erotic Element.

## GİRİŞ

İlk toplumlarda insanın doğa ile olan ilişkisi, tiyatronun temelini atacak olan dinsel-büyüsel törenleri doğurmuştur. Antik Yunan düşünürlerinden günümüze kadar tiyatronun kaynağı üzerine yapılan araştırmalarda tiyatronun, dinsel-büyüsel amaçlı törenlerdeki taklitten çıktığına inanılmaktadır. İlkel düşüncede taklit, önceleri doğayı olduğu gibi yansıtma eylemi olarak gerçekleşmektedir. Daha sonraları, dinsel törenler ve ayinlerle birlikte taklit, yaratıcı düşünceye doğru bir değişime girmeye başlamıştır. Çünkü taklit edilen şey, taklit edenin kendi anlayışı doğrultusunda, yorumlanarak yeniden biçimlenmiştir. Dolayısıyla taklit edilenin, yorum ve yaratıcılıkla farklılıklar göstermesi, sanatsal bir yaratımın temellerini atmıştır. İlk dram sanatının çekirdeğinin bu yaratımlarla oluştuğunu söyleyebiliyoruz.

İnsanlık tarihi başladığından beri evrilerek devam eden bu yaratım süreci, tiyatronun farklı türler doğurarak gittikçe gelişmesini sağlamıştır. Bu türler arasında, geleneksel Türk tiyatrosunda önemli bir yere sahip olan, Anadolu köy seyirlik oyunlarına bakacağız. Üzerinde ilkel törenlerin kalıntılarını çokça gördüğümüz bir tür olan Anadolu köy seyirlik oyunları, köy yaşantısının ve Anadolu kültürel geleneklerinin yansıtıldığı, içerisinde ilkel yaşantıya yönelik izler barındıran bir dramatik türdür. Köylü, yaşam kaynağının gücünü, doğa ile iç içe bir yaşam söz konusu olduğu için, topraktan, havadan, sudan almaktadır. Mevsimsel döngüler, yağmurun yağması, toprağın bol bereketli ürün vermesi gibi konular, köylerdeki gibi toprakla, tarım ve hayvancılıkla geçinen topluluklarda büyük önem taşımaktadır. Doğa, insandan her zaman daha büyük bir güç olduğu için, insanlar da ondan istediklerini, iyi niyetlerini bir ifade yoluyla sunmak istemişlerdir. Bunu da doğa için yapılan dini törenlerle, büyülerle, şenliklerle ifade etmişlerdir. İnsanoğlunun doğa ile içi içe yaşayışının sonucu olarak ortaya çıkan bu törenler, köy seyirlik oyunlarının kökenlerini oluşturmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarının kökeni üzerine yapılan araştırmalarda, bu oyunları oluşturan şeklini veren önemli bir özelliğin Orta Asya kültürü olduğu ortaya

çıkarılmıştır. Günümüz Anadolu'sunda yaşayan Müslüman Türklerinin, Orta Asya'da yaşayan Şamanist Türklerin devamı olduğu ve hâlâ Anadolu'da Orta Asya Kültürü'nün izlerinin yaşadığı, süregeldiği ortaya çıkarılmıştır. Şamanizm'in etkilerinin Anadolu seyirlik oyun geleneğinde de gözlemlendiğini görüyoruz. Nurhan Karadağ (1978: 12), Şamanist törenlerin ve seyirlik oyunlarının aynı tabana oturduğunu şöyle belirtiyor: "Şamanizm, tören ve bayramları da topluluğun yaşam kavgalarını daha iyi sürdürebilmeleri için ilkelerin törenleri gibi, oyuncu ve seyircinin içten ve tam katılma olarak seyirlik oyunların çıkış nedeni tabanında; mevsim geçişlerinde, hayvanların üreme zamanlarında yapılıyor."

Bu anlamda, Şamanın eyleminin de oyuncunun eylemiyle aynı tabanda olduğunu söyleyebiliriz. Nioredze; "Şaman'ın coşmuş, durmadan oynayan, bir oraya bir buraya sıçrayan kişi" anlamına geldiğini öne sürmektedir. Şamanın oynayarak teatral bir eylemi gerçekleştirmesi Erhan Tuna'nın (2000: 14) *Şamanlık ve Oyunculuk* adlı araştırmasında şöyle açıklanmaktadır: "Şaman, ruhlarla ilişkiye geçen ve geçtiği ilişkiyi onu izleyenlere, dansla, şiirle, taklitle, vantrologlukla ve en önemlisi girdiği vecd hali ile aktaran biridir. Şaman bu nitelikleriyle bir din adamı, bir sihirbaz, bir büyücü-hekim olmanın yanı sıra oyuncudur da aynı zamanda."

Şamanın bu aktarım sırasında, ayininin içerisinde giydiği şaman elbisesi ve gündelik zamandan farklı bir zaman yaratması haliyle teatral bir eylemi gerçekleştirdiği de belirtilmiştir. Bu teatral eylemler, köy seyirlik oyunlarında da sıkça bulunan, taklit, kılık değiştirme, ses benzetmeleri, danslar, şarkılar, müzik, gözbağcılık gibi öğeleri bulundurmaktadır. Bu anlamda yapılan daha derinlikli araştırmalarda, şaman geleneğinin Anadolu'daki köklü etkilerini ve bunun oyun geleneğine yansımalarını görmekteyiz. İşte bu oyun geleneği yüzyıllardır Anadolu köylüsünün yaşayışının içerisinde yer alan sorunları, duyguları, istekleri, arzuları ifade eden önemli bir araç haline gelmiştir. Seyircisiyle iç içe gelişen, ritüel kökenli olan bu oyunlar zaman içerisinde değişen toplum şartlarına ayak uydurmuş, yalnız dini amacından çıkarak



köylü için bir rahatlama, arınma ortamı yaratan eğlenceli vakit geçireceği bir sosyal yaşam unsuru olarak varlığını yaşatmış ve sürdürmüştür.

Bu araştırmamızda daha çok eğlence amacına dönüşmüş seyirlik oyunlar üzerinden, elbette ki dini kökenlerinin etkileri de göz önüne alınarak, köylünün nelere güldüğünü, ne ile eğlendiğini, kendini toplumsal yaşama nasıl hazırladığını ve bu kültürel mirası gelecek nesillere nasıl ve niçin aktardığını öncelikli olarak inceleyeceğiz. Yalnız eğlence amacıyla sergilenen köy seyirlik oyunlarda, ön plana çıkan komediyi yaratma arzusu, oyunlarda komedi unsurlarının çokça kullanılması durumunu yaratmıştır. Bu durumdan hareketle, özellikle komedi kavramı üzerinden, gülünen gülünç durumları yaratan unsurların, köylü geleneğinde nasıl karşımıza çıktığı konusu öncelikli olarak değerlendirmeye alınacaktır. Bu anlamda, komedyanın kökenleri ve doğuşu ile ilgili ortaya çıkan ilk görüşler, Aristoteles'in Poetikasında ve Horatius'un Ars Poetikasındaki bilgiler çerçevesinde değerlendirilecek ve komedinin ilk formlarının nasıl oluştuğu belirlenecektir. Komedyanın türünün özellikleri genel hatlarıyla belirlendikten sonra, komedideki gülmeyi yaratan unsurlar, Henri Bergson, John Morreal, Freud gibi araştırmacıların bulguları ışığında değerlendirilecek ve bunların yansımalarının köy seyirlik oyunlarında ne şekilde karşımıza çıktığı araştırılacaktır.

Komedi türünün özelliklerinin, daha çok eğlence amaçlı köy seyirlik oyunlarında nasıl karşımıza çıktığını gördükten sonra, komediye yakın bir tür olan fars türü ile köy seyirlik oyunlarının benzerlikleri biçim ve içerik açısından tespit edilmeye çalışılacaktır. Bu iki tür arasında, ortak olan gülünç yaratımını destekleyen öğeler ortaya çıkartılacaktır.

Daha sonra tespit edilen bu gülünç olanı yaratan unsurlar içerisinde, cinsellik konusunu kapsayan erotik öğelerin ve fallus unsurlarının seyirlik oyunlarda nasıl kullanıldığına bakılacaktır.

Cinsellik konusunun kökeni, Anadolu'da daha çok bereket törenlerinin yansımaları olarak karşımıza çıkıyor. Ürünün bol olması, toprağın verimli olması, yağmurun yağması, güneşin çıkması gibi isteklerin dile getirilmesi, bereket törenlerinde

erotik öğelerin kullanımıyla temsil ediliyor. Bu erotik unsurların seyirlik oyunlarda, ilkel bir dürtüye yönelik olarak, kaba saba ve kalın çizgilerle yansıtılması hem gülünç bir öğe yaratıyor hem de bereket sağlayıcı bir unsur olarak kullanılıyor. Bu ilkel dürtüye yönelik ortaya çıkarılan gülünçlükler, komedi türü olarak köy seyirlik oyunları ile benzerlikler kurduğumuz fars türü içerisinde sıkça kullanılan unsurlar olarak ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır. Bu noktada fars türü ile köy seyirlik oyunlarının hitap ettiği toplum yapısının özellikleri ele alınarak, bu kaba komedi formunun genel hatları belirlenmeye çalışılacaktır.

Daha sonra, İslamiyet'in etkisi ile kapalı ve tutucu bir yapıya sahip olan Anadolu geleneğinde, oyunlarda cinsellik konusunun nasıl komik algılanabilir olduğu konusuna yönelik çıkarımlara ulaşmak amacıyla komedi kuramlarına başvurulacaktır. Bu noktada, söz konusu seyirlik oyunlarda, çağlar boyunca komedi üzerine gelişen düşünceler ve özellikle John Morreal'in geliştirmiş olduğu, "rahatlama" ve "uyumsuzluk" teorileri ışığında, gülünç unsurların ne şekilde ve nasıl ortaya çıktığı örneklerle aydınlatılacaktır. Bu aşamada, hareket komiği, taklit, kılık değiştirme ve bunun gibi bazı komedi araçlarının gülünç olanı nasıl yarattığı bulgusu üzerinden bazı seyirlik oyunlar değerlendirilecektir. Son olarak, Anadolu'nun farklı yörelerinden örnek olarak seçeceğimiz, *Madımak oyunu*, *Arap Oyunu*, *Dede Oyunu*, *Çırpı Toplama Oyunu...* vb. gibi oyunlar, genel hatlarıyla Anadolu köy seyirlik oyunlarında bir komedi türü olarak değerlendirilecek ve bu dramatik köy komedisinde cinsellik öğesinin ve erotik öğelerin ne şekillerde karşımıza çıktığı tespit edilecektir.

## 1. ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

Köy seyirlik oyunları ile ilgili yapılan araştırmalarda, oyunların temelini tarım ve hayvancılıkla geçinen köy toplumunun yaşantısından, geleneklerinden, inançlarından alan dramatik özellikler taşıyan temsiller olduğunu görüyoruz. Bu anlamda köylü temsilleri köy yaşantısından ayrı düşünülemez. Öncelikle, "köy", "seyirlik" ve "oyun" kavramlarına daha yakından bakalım.

Köy, (Türk Dil Kurumu, 1983: 750), "yönetim durumu, toplumsal ve ekonomik özellikleri veya nüfus yoğunluğu yönünden şehirden ayırt edilen ve genellikle tarımsal alanda çalışılan, konutları ve öteki yapıları bu hayata uygun yerleşim birimi, köylük yer, köy yeridir". Dolayısıyla köyün yaşam kaynaklarının temelinde tarım üretiminin yattığını söyleyebiliriz. Tarım, toprak uğraşı aklımıza ilkel bir toplum geleneğini getirmektedir. Tarımla uğraşan insan toplulukları doğayla her daim iç içedir ve onunla iletişim halinde olmak durumundadır. Toprakla uğraşan insanın doğa ile olan bağı, onun yaşam mücadelesinin bir parçası olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla mevsim geçişleri, yağmurun bol olması, kuraklığın son bulması, ürünlerin bereketli olması gibi konular köylü için önemli görülmektedir.

"Seyirlik" (sıfat) kelimesi (Türk Dil Kurumu, 1983: 1043), "seyir için olan" anlamına gelmektedir. Seyir (isim) ise, "eğlenmek için bakma, hoşlanarak bakma, temaşa ve bakıp eğlenecek şey, eğlendirici durum" demektir. Buradan seyirlik olanın seyredenini eğlendirdiğini ve keyiflendirdiğini söyleyebiliriz. Ayrıca burada bir 'seyredenler' ve 'seyredilenler' durumu da söz konusudur.

"Oyun" (Türk Dil Kurumu, 1983: 914) kavramına baktığımızda, şu anlamları olduğunu görüyoruz:

1. (isim) Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence
2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü
4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes
6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner
10. Hile, düzen, desise, entrika

Oyunun, insanoğlunun en temel güdüsü olduğunu düşünen, Johan Huizinga, oyunun toplumsal işlevi üzerine yaptığı Homo Ludens adlı araştırmasında, oyun kavramı üzerine kapsamlı bilgiler sunmaktadır. Huizinga (2013: 37) oyunun işleviyle ilgili şöyle bir vurgu yapmaktadır:

“İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin içinde ve oyun işlevinin içinde bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun içine dahil olmaktadır. İbadet, oyuna eklenmektedir. Ama bizatihi, kendinde oyun, ilk ve temel olgudur.”

Metin And, ‘Oyun’ ve ‘büyü’ kavramlarını bir arada incelemiş, Orta Asya’da şamanın ve şaman töreninin oyun anlamından türediğinden bahsetmiştir.<sup>1</sup> Tıpkı oyunun üçüncü anlamındaki gibi şaman da daha çok ritüel kökenli bir amaç için müzik eşliğinde hareket ederek bir tür büyü yapma eyleminde bulunur. Şamanın bu eylemi bir tür kendinden geçiş, aslında oynadığı oyuna kendisini kaptırması olarak yorumlanabilir. Nioredze (Buluç, 1988: 311) bu görüşe taraftar olarak: "Şaman'ın coşmuş, durmadan oynayan, bir oraya bir buraya sıçrayan kişi" anlamına geldiğini ileri sürer. Bu coşmuşlukla oynayan şaman girdiği vecd hali ile dans, hareket ve sözlerle yaşadığı durumu onu izleyenlere aktarıyor. Bu aktarımla ortaya çıkan seyirci-oyuncu ilişkisinin, teatral bir biçim oluşturduğunu söyleyebiliriz. Nurhan Karadağ (1978: 15) köy seyirlik oyunlarındaki seyirci-oyuncu ilişkisini şöyle değerlendirir:

"Seyirlik oyunlarda, seyirci, olaydan uzak ayrı bir dünyada değildir, olayın içinde, olaya tümüyle katılan birlik varlıktır. Olaya aklından çok duyguları ile katılır. Bu anlamda olayın figüranlarıdır. Olay onlarla bütünleşir, onlarla anlam kazanır..."

Buradan seyirlik oyunlarının köy yaşantısıyla nasıl iç içe olduğunu anlamaktayız. Bu yaşantının içinde dini inanışların önemli bir yer kapladığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla kültürel birikimin yansımalarından biri olan köy seyirlik oyunlarının amaca yönelik işlevinin büyü ve ritüel kaynaklı olması kaçınılmaz oluyor.

---

<sup>1</sup> And, M. (2012). *Oyun ve Büyü*. (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. Sf. 37

Nurhan Tekerek'e (2008: 23) göre, bu amaçların yılın belirli zamanlarındaki bazı durumlara göre farklılıklar gösterdiğini görüyoruz:

"Köylü oyunları, ekinlerin ekildiği, hayvanların çiftleştiği zamanlarda ya da hasat mevsiminde, kıtlık ya da kuraklık zamanlarında veya mevsim dönümlerinde, düğünlerde bayramlarda, kısacası köy halkı için önem taşıyan belirli zamanlarda, "oyun çıkarma", "oyun yapma" geleneğinden yola çıkarak yansılacağı oyunlardır... Bu oyunlar köylüyle öylesine iç içedir ki, nedenini teorik olarak bilmese de, atadan dededen öyle gördüğü için oynar köylü."

Bu gelenek, nesilden nesile aktararak devam etmektedir. Köylüler kendilerinden önceki nesillerden nasıl gördülerse öyle oynarlar. Nurhan Karadağ (1978: 32), araştırmasında köylülere 'Bu oyunları niçin oynuyorsunuz?' sorusunu soruyor ve aldığı cevaplar şöyle:

"-Koyunlara bereket gelsin diye  
-Büyüklerimizden, Atalarımızdan, Dedelerimizden böyle gördük  
-Bu bizim geleneğimiz  
-Bu oyunu oynamazsak olmaz  
-Adet olmuş işte  
-Bahar geliyor, ot yeşil oluyor  
-Yağmur için  
-Şenlik olsun"

Verilen cevaplar, bunun bir adet olduğunu vurgulayarak, bu oyunların oynanmazsa olmayacağı ve genel olarak bereket gelmesini dilemek yönünde. Yılın belirli günlerinde oynanan bu oyunların genellikle; doğanın canlanmaya başlaması, ürünlerin toplanması, hayvanların üremesi, kuraklık, hastalık tedavileri, belirli dini veya özel günlerde yapılması söz konusu oluyor. Dolayısıyla, köylünün ortak varlığı olan bu oyunların hep bir arada, tek bir amaç için, oyuncu-seyirci bütünlüğü içerisinde oynanması onun ne kadar değerli ve yüce bir miras olduğunu kanıtlıyor. Ancak, zaman içerisinde koşullar değiştikçe, doğaya karşı büyü yapma gerekliliği azaldıkça, oyunların amacının değişiklikler gösterdiğini görüyoruz. Nurhan Karadağ (1978: 83, 84) bu durumu şöyle vurguluyor:

"Törenselleşen, büyüsel oyunların çıkışlarındaki işlevselliğin azalması, giderek oyunlara komik öğelerin girmesi ve oynanma zamanlarının da değişerek düğünlerde, bayramlarda, özel günlerde, sadece eğlence için oynanmaları toplumların sosyal, ekonomik ve kültürel değişimlerinin doğal sonucudur... Bugün, seyirlik oyun çıkaran yörelerimizin çoğunda, oyunlar, büyüsel, törenselleşen anlamlarını yitirmiş, eğlence ve sanat ağırlığı kazanmaya başlamıştır"

Bu durum, kültürel anlamda oldukça önemli bir geleneğin, kendini yaşatması gerçeğini gözler önüne seriyor. Köylü, eğlenerek kendi sorunlarını ortaya koyup, özgün dramatik eserler ortaya çıkarıyor ve bu sayede bir rahatlamaya da erişebiliyor.

Bu oyunların kalıcılığını sürdürebilmesinin çağlar boyunca onu var eden ortak bir amaca yönelik olduğu dikkat çekiyor. Bu amaç insanların yaşama gücünü yenileyen ve güçlendiren, ortak yaşama duygusunu pekiştiren yaşamsal bir amaç. Sevda Şener (1993: 5) sebebi açıkça bilinmese de bu türden eylemlerin bu yüzden kalıcı olduğuna değinir:

"Sanat, ilkel toplumlarda doğanın gizemli görünen güçlerini etkilemeye yaradı. Sanat kolektif coşku yaratarak insanı çalışmaya yöneltmiş, onu eğitmiş, işine tat katmıştır... İlkelerde sanat yaşamın süsü değil, kendidir. Yaşama ışık tutar, onu güçlendirir. Sırasında somut gerçeklerin dökümünü yapar, sırasında soyut olanı yakalamaya çalışır. İlişkileri, bu ilişkilerin saklı nedenlerini bulup ortaya çıkarır. Toplumu düzenleyen kuralları bulup ortaya çıkarır... Başlangıçta sanatçı da, sanatın alıcısı da aynı kişidir. Yaratırken coşar, kendi gizil gücünün bilincine varır, yaratı eyleminden sonra heyecanları dinginleşir, düşüncesi aydınlanır, bilgisi arılaşır, becerisi berkleşir. Birey, topluca katıldığı ortak yaratıdan o toplumun üyesi olarak pay alır."

Sanatın sürekliliğini sağlayacak olan şeyin, aslında gerekliliğinde ve fayda sağlamasında gizli olduğunu söyleyebiliriz. Bu anlamda, ilkel izlerle bezenmiş bir sanat türü olarak kabul edebileceğimiz seyirlik oyunlar da her zaman Anadolu köylüsünün yaşamında önem arz etmiştir. Kendisini organik bir miras olarak beslemiş, yenilemiş ve bu sayede günümüze kadar taşıyabilmiştir.

### 1.1. Köy Seyirlik Oyunlarının Kökenleri

Bir kültür olgusu olan dramatik köy seyirlik oyunlarını araştırırken, öncelikle bu oyunların doğuşunun en ilkel, en eski kökenlerine inmemiz gerekiyor. Fakat çalışmamızda bu kökenin işlevinin bugün de geçerli olması gerektiğini düşünemeyiz; aksine bu işlev kalkmış yerine başka bir işlev geçmiş olabilir. Zira çağdaş bir toplumdaki herhangi bir durumu derinlemesine anlamak için bu kökenlere bakmak, söz konusu toplumu algılamada ciddi dayanak noktaları sağlayacaktır. Ayşin Candan (2010: 25): “Kaynağından az ya da çok uzaklaşmış törensel davranış biçimleri günümüzde daha çok kırsal kesimde gözlenir. Anadolu’da bunları ‘seyirlik oyun’ başlığı altında anıyoruz” diyerek, seyirlik oyunlarının kökenlerindeki törenselliğe vurgu yapar. Bu anlamda, kuttören kavramı ile ilgili araştırmalarda, köy seyirlik oyunlarının kökenlerinin izlerini görüyoruz.

İngilizce "ritual, religious rite, religious ceremony" anlamına gelen 'Kuttören' (Türk Dil Kurumu, 2014), "din, tapınma, büyü ya da erginlik ve geçiş dönemleriyle ilgili olarak düzenlenen geleneksel tören." anlamına gelmektedir. Ayrıca, kuttörenler aracılığıyla birlik ve benzerliği vurgulamak, uyumsuzluk ve farkları en aza indirmek suretiyle bağların güçlendirildiği bilgisine ulaşıyoruz.

Fransız toplum bilimcisi Emile Durkheim'in (And, 1985: 51), kuttören üzerine yaptığı araştırmada dört asal işlev bulmaktayız:

- 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 vardırır; geleneklerin sürmesine, inançların tazelenmesine, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar.
- 4) Mutluluk verici işlev: Toplumun bir ögesi olmanın mutluluk duygusunu verir. Özellikle toplumun bunalımlı dönemlerinde, kişilerin coşku ve duygularını bir arada dile getirmelerine olanak tanıyarak, bozulan dengeyi düzeltir.

Bakıldığında, kuttörenin bir toplumda, bir arada tutma, canlandırma, paylaşma, mutluluk verme, rahatlatma, dengeleme gibi işlevleri olduğunu açıkça görmekteyiz.

Nurhan Karadağ'a göre, doğayla sıkı bir bağı olan, akrabalığın bir politik örgütlenme olduğu, kolektif düşünce tarzının etkin olduğu ilkel topluluklar yaşamlarını daha iyi sürdürebilmek için bu tarz törenlere başvurmuştur.<sup>2</sup> Dolayısıyla bu törenler birçok farklı amaca hizmet etmektedir. Düzenlenen bu törenlerin, aynı zamanda daha çok yaz-kış, yeni yıl-eski yıl, bolluk-kıtlık gibi değişim zamanlarında yapıldığı da gözlemlenmektedir.

Bu değişimin, insanoğlunun yaşantısında büyük bir yere ve öneme sahip olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü doğanın değişik halleri insanın ruh haliyle her zaman iç içe yaşamıştır. İnsanın, kendini doğaya uydurma çabası da işte bu törenlerin ortaya çıkış sebebini oluşturmuştur.

Karadağ ayrıca, kötü sonuçları önlemenin kendi elinde olduğunu düşünen insanoğlunun, büyü ve törenlerle mevsimin gelişini geciktirebileceğini veya öne alabileceğini sandığını ve bunun için yağmur yağdırmak, güneş çıkarmak, hayvanları çoğaltmak, toprak ürünlerini arttırmak için çeşitli törenler düzenlediğini belirtir.<sup>3</sup> Ancak insanlar yaz ile kış, ilkbahar ile güzün birbiri ardı sıra gelmesinin kendi büyü güçlerini de aşan daha derin bir nedeni, güçlü bir etkenin elinde olduğunu sonraları anlamışlardır.

İnsanoğlunun, tanrı düşüncesiyle, inanışlarını ifade etmenin bir yolunu bulduğunu görüyoruz. Metin And, çareyi doğanın gücüne hükmeden tanrılara yönelmekte bulan insanoğlunun, mevsimsel değişimlerin etkisi ışığında, genellikle bolluk ve bereketin gelmesi için yılın belirli zamanlarında törenler düzenlediğini ve bu törenlerle insanların, yaşamın ilkesi olan tanrıya, karşıtı olan ölümle savaşında yardımcı olmak istediğini belirtir.<sup>4</sup> Bunda istenen sonuca, onu taklit etmekle varılacağı ilkesinin uygulandığını görüyoruz.

---

<sup>2</sup> Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. Sf. 11

<sup>3</sup> A.g.e. sf.11

<sup>4</sup> And, M. (1962). *Dionysos ve Anadolu Köylüsü*. (1. baskı). İstanbul: Elif Yayınları. Sf. 12



İnsanlık tarihinde önemli yerleri olan bu tanrılar farklı kültürlerde farklı adlarla anılmıştır. (Karadağ, 1978: 14):

“Suriye, Frigya, Mezopotamya, Mısır, Trakya ve Anadolu'da Attis, Adonis, Tammuz, Osiris, Demeter, Persephone, Dionysos gibi tanrılar doğanın her yıl düzenli değişimlerinde, yazı, kışı, bolluğu, bereketi simgelenmektedir. İnsanların yaşaması için gerekli olan ürünler, bu ürünlerin bollaşması tanrı kişiliğinde sembolleşir ve bu sembollere, tanrılara, yılın belirli günlerinde törenler düzenlenirdi”.

Şimdi bu tanrıları yakından inceleyelim:

Azra Erhat'ın (2006: 12) açıklamasına göre: “Adonis efsanesi Sümer ve Hitit kaynaklarından gelmez. Adonis İbranice ‘efendi’ anlamına gelen ‘Tammuz’ Türkçe Temmuz adının Yunanca karşılığıdır.”

Babilonya dinsel edebiyatında, Temmuz ana tanrıça İştâr'ın kocası ve sevgilisiydi. Her yıl Temmuz ölüyor, sevinçli mutlu toprak yüzünden, iç karartıcı toprak altına gidiyor, tanrıça da onu aramaya koyuluyordu. Onun yokluğunda sevgi tutkusu duruyor, insanlar, hayvanlar üremeyi unutuyorlar, bütün yaşam sönme tehlikesiyle karşı karşıya kalıyordu. İştâr gitmeden yaşam suyuyla ıslatılır, ikisi geri gelince bütün doğa uyanacaktır. Giden Temmuz için ağıtlar söylenir, her yıl ölümüne yas tutulur, yaz ortasında onun adını taşıyan Temmuz ayında flütlerin cırlak sesiyle kadın erkek bu yasa katılırdı. Ağıtlar, ölen tanrının bir heykeline yapılır, arı suyla yıkanılırdı.<sup>5</sup>

Adonis, kışın yeraltına saklanan, baharla birlikte yeryüzüne dönen ve aşk cümbüşü içinde fişkırıp gelişen bitkisel varlığı sembolize ediyordu. Adonis'in ölüp-dirilmesi doğanın yaz-kış karşıtlığına paralel anlam taşımaktadır. Aynı olgu farklı kültürlerin gölgesi altında farklı isimlerle, çağdan çağa benzer karşılıklar bulmuştur. Örneğin, Adonis efsanesinin benzerlerini Yunanistan'da, Suriye'de Ta-uz, Frigya'da Attis, Mısır'da Osiris olarak görmekteyiz.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> A.g.e. sf. 13

<sup>6</sup> A.g.e. sf.15, 16, 17

Antik Yunanda önemli bir yere sahip olan, Tanrı Dionysos'un özellikleri ise şöyledir: Dionysos, iki önemli alan ve akımı kavramaktadır: İlkin bir doğa tanrısıdır, topraktan fışkıran bitkileri ve bu bitkiler arasında insanı en çok etkileyenleri, yaşamına yön verenleri simgeler. Kybele ve öbür doğa tanrıları gibi, doğayı en belirgin biçimde yansıtan dağlarda, ormanlarda, yabani hayvanlar ve yaratıklarla bir arada yaşar ve coşar gösterilir. Osiris, Adonis, Attis gibi doğanın mevsim değişimlerini de kişiliğinde simgeler. Dionysos her bakımdan doğaya çevriktir, ama onun çevrelediği asıl büyük kuvvet doğanın kendisi değil, insanla doğa arasında bir ilişki, insanı doğanın sırlarına erdiren büyümlü bir güçtür.<sup>7</sup>

Adonis, Attis ve Osiris gibi Dionysos da birdenbire zorlu bir ölümle ölmüş, sonra canlandırılmıştı. Tıpkı doğanın ölüp yeniden dirilmesi gibi, kutsal törenlerde de onun acısı, ölümü ve dirilişi canlandırılır.

Farklı kültürlerde Dionysos'un ölümü ve dirilişi canlandırılır. Örneğin Lidyalılar, Dionysos'un doğumunu mevsimi de beraberinde getirir inancıyla ilkbaharda kutlardı. Dionysos ayrıca boğa ve keçi olarak da canlandırılırdı. Atina'da Büyük Dionisia şenlikleri ilkbaharda oluyor, mart'ın dokuzundan on ikisine kadar sürüyordu. Çiçeklerle başları taçlanmış dansçılar ve koro eşliğinde baharın gelişi büyük bir coşkuyla bu dthyrambos töreninde kutlanıyordu. Bu tören önceleri, Trakya/Frigya çıkınlı kendinden geçirten esrik bir Dionysos töreniyken, şairler ve edebiyatçılar tarafından toparlanıp önemli bir dramatik tür haline gelmiştir.<sup>8</sup>

Bütün bu tanrı inanışlarının kalıntılarının kökenlerine inerek, karşılığını, başta da söylediğimiz gibi ritüellerden beslenen seyirlik oyunlarının temelinde bulmaktayız. Bu törenler mevsimlik düzene göre işliyordu. Burada amaç, doğayı canlandırmak, canlı kılmaktır. Ancak Metin And (1985: 55), bolluk getirmek veya başka amaçlara yönelik gerçekleştirilen törenlerin, tümünün dramatik nitelikte olmadıklarına şöyle vurgular: "Dramatik nitelikte oyunlar olması için en azından kişilerin kendilerinden başka birini

---

<sup>7</sup> Erhat, A. (2006). *Mitoloji Sözlüğü*. (14. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi. S.f. 95.

<sup>8</sup> And, M. (1962). *Dionysos ve Anadolu Köylüsü*. (1. baskı). İstanbul: Elif Yayınları. S.f. 21, 22

ya da bir varlığı canlandırmaları gerekir." Mitos, kuttörenin duygu ve eyleminin söze dönüşümüdür ve bu amacı tamamlayarak dramayı yaratmaktadır. Metin And (2012: 103), ayrıca mevsimlik törenlerin biçimlenişine de değinir;

"Mevsimlik törenler türlü biçimlerde olabiliyor: kimi eskinin kovulmasıydı. 'Eski' ise tahtından indirilmiş Kral, Ölüm, Kötülük, Bolluk görüntüsü, süslü bir direk, bir kukla ile canlandırılıyordu. Kimi törenlerde iki hasım arasında bir yarış, bir savaş, bir yenişme oluyordu: Eski ile yeni yıl, yaz ile kış, kuraklık ile yağmur, yaşam ile ölüm çatışıyordu. Sonunda önceden belli olan yan kazanıyordu; kimi kez bu bir gelinle kutsal bir evlenmeyle birleşiyordu."

Doğum, ölüm, evlenme, erginlik gibi yaşamın bir durumdan başka bir duruma geçmesi konuları, mevsim ritüellerinin ana konularını oluşturmuştur. Sevda Şener (Şener, 1977), mevsim ritüellerindeki örgüyü dört başlıkta inceler;

1-Ölüm: Yaşamın durması, yıl sonu, ağlama, yakınma, 2-Duraklama: Bekleyiş, 3-Arınma: Toplumu kötülüklerden temizleme, ateş, su, kurban vb., 4- Canlandırma: Yaşamın sürmesi için çalışma, bolluk. 5- Kutlama: Yeni yılın başlaması, şölen.

Bunların belirli dönemleri vardır ve bunları iki dönem içerisinde değerlendirirsek, canlılığın sona ermesi ve doğanın yeniden canlanması olarak ayırabiliriz. Bu iki dönem (Şener, 1977: 103, 104):

"Kenosis (veya boşalma), Plerosis (veya doldurma). Birisi yaşamın, dirliğin sonuydu; her dönem sonunda kemerleri sıkma, kaçınma, oruç, perhiz, ölüm, sıkıntı, canlılığın sona ermesiydi. İkinci ise yeni dönemin başlaması, kuraklığa karşı yalancı savaş, yağmur yağdırmak için büyü, toplu çiftleşme ile canlanmaydı. Bunlar dört ögede karşımıza çıkıyor: Birincisi kendine sıkıntı çektirme, canlılığa geçici bir dönem ara vermedir. Bu yoldan dönem sonunda yaşamın sona erişiyse, gelecek dönem için güven sağlamalıdır: Oruç, perhiz, dövünme, ağlama, uluma, ağıt... İkinci öge 'arınma'dır. Canlılığı tehlikeye düşürecek kötülüklerden, utanmazlıktan temizleyip kurtarmak. En çok başvurulan ateşti. Çoğunlukla ateş üzerinden atlanır. Üçüncü öge 'güçlendirme'dir. Bu dövüşme, yarış gibi biçimlerde ya da çiftleşme yoluyla yapılır. Bugün bunun kalıntılarını birçok ülkelerde buluyoruz. Kızları zorla öpmek, eteklerini kaldırma, kaçırma, tarlalarda çiftleşme gibi. Dördüncü öge ise ürün iyi olunca, yeni döneme başarıyla girildiğinde bunu sevinçle kutlama, şenliktir."

Anadolu seyirlik oyunlarında sıkça karşılaştığımız kız kaçırma ögesinin, gördüğümüz bu doğanın ölüp dirilmesi konusunun bir karşılığı olduğu belirgin bir şekilde karşımıza çıkıyor. Yani doğanın ölmesi ve yeniden canlanması yerine, kaçırılan kız ve kızın yeniden bulunması durumu canlandırılıyor. Kız kaçırma oyunlarında çiftleşme sözsüz oyunla utanmasız biçimde canlandırılmaktadır. Metin And (1962: 13), "Aslında dramatik temsillerde dişi-erkek birleşmesi, hem yemişlerin, hem hayvanların, hem de insanların üremesiyle ilgilidir. İlk istekler yaşamak, yemek, çocuk yapmaktır. En önemlileri besin ve çoğalmadır." diyerek ihtiyaca yönelik canlandırılan cinsellik odaklı gösterimlerin, insan yaşamının en temel gereksinimlerine duydukları istekler olduğuna dikkat çekiyor. Bu anlamda dişi-erkek birleşmesi, temel ihtiyaçların dile getirilmesi ve bu ihtiyaçların üstün güçlerden dilenmesidir diyebiliyoruz. Anadolu seyirlik oyunları bunun gibi pek çok kuttörenselle ve simgesel öğeler taşımaktadır. Şimdi bu öğelerden en önemli ve en yaygın olarak kullanılan 'ak-kara ögesi' ve 'erotik öge' üzerinde duralım.

### **1.1.1. Ak- kara Ögesi**

Ak-kara çatışmasının mevsimsel oyunların temel yapısını oluşturduğu gözlemlenmektedir. Anadolu insanları, geçimlerini günümüzde de olduğu gibi tarımdan sağlıyorlardı. Ekim yapılmadığı kış ayları onlar için kıtlık zamanlarıydı. Yaz ayları ise tam bolluk ve bereket dönemleri idi. Kıtlık, karanlıkla özdeşti, kara ile simgeleniyordu. Bolluk ise beyazla özdeşti, beyaz ile simgeleniyordu. Bu ak-kara karşıtlığı, bolluk ile kuraklığın, iyi ile kötünün, yaz ile kışın, gece ile gündüzün zıtlığı olarak çeşitlendirilebilir, değerlendirilebilir.

Anadolu seyirlik oyunlarında yüzünü karaya boyama sıkça karşılaşılan bir konudur. Yüzü karaya boyanmış olan Arap, önemli karakterlerden biridir. Yüzünü karaya boyayan kişide bir bolluk görüntüsü illa ki vardır. Bu bir demirci, baca temizleyicisi, bir soytarı veya şeytan olarak karşımıza çıkabilir. Bir başka düşünceye göre, yüzün karaya boyanması, ateşte canlanan cinin küller yoluyla doğrudan ateşe

değınmesi içındır. Karanın kullanımı ayrıca, yağmur yağdırmak amacıyla, benzetme yoluyla kara yağmur bulutlarını çekmek için başvuru olan bir yoldur.<sup>9</sup>

Oyunlardaki çatışmayı ak – kara karşıtlığının yarattığını görüyoruz. Bu sebeple seyirlik oyunlarda Arap'ın karşısında mutlaka yüzü unla beyaza bulanmış veya aksakallı öğeler bulunur. Bazı Anadolu köylü oyunlarında aklık-karalık, ak koyun-kara koyun postu giyilerek de anlatılır. Ak keçi karakeçi kullanımının sebebinin, daha Dionysos inançlarına kadar dayanmakta olduğunu söyleyebiliyoruz.

Anadolu seyirlik oyunlarında sıkça karşımıza çıkan ak- kara öğesini, içindeki çatışmayı görmek açısından İçel yöresine ait olan *Arap Oyunu* ile örnekleyebiliriz; Oyunda bir iki kişi zeybek olur, bir ikisi de yüzünü karaya boyar Arap olur, iki kişi de kadın kılığına girer. Arapların boynuna birer tane eşek torbası takılır, bir taraftan eşeklerini çekerler ve boyunlarındaki torbadan eşeklere saman verirler. Sonra Araplardan biri eşeğe biner, diğer Arap onu çeker. Birisi gelip Arap'ı iter ve eşekten düşürür. Halk kendi arasında buna gülüşür. Daha sonra Araplar kadınlara saldırırlar, bunun üzerine zeybekler bıçaklarını çekip Araplara saldırırlar, Araplar kaçarlara, yeniden gelirler, kaçıp yeniden gelirler ve oyun böylece sürer gider.<sup>10</sup>

## 1.2. Erotik Öge

Köy seyirlik oyunlarında erotik öge sıkça kullanıldığını görüyoruz. Cinsel birleşme birçok kez bitkilerin, ağaçların çabuk büyümesi, ürünlerin bol ve iyi olması amacıyla yansılır. Genellikle ilk tohum atıldığı zaman çiftleşilir. Bu tür çiftleşme utanmasız bölümlerden oluşur. Bu tür oyunlara pek çok örnek verilebilir. Köse ile gelin oyunu, Dede veya Arap oyunu cinsel unsurların yer aldığı oyunlar olarak karşımıza çıkıyor. Erotik diye nitelendirebileceğimiz bu oyunlar cinsel ilişkileri ele almaktadır.

---

<sup>9</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 68.

<sup>10</sup> A.g.e. S.f. 69.

Burada phallus (erkeklik organı) kullanımını da görmekteyiz. Phallus, bolluk bereket getiren, üremeyi ve çoğalmayı temsil eden bir simge. Aynı zamanda kötülüğü kovduğuna da inanılmaktadır. Anadolu seyirlik oyunlarında, oyuncuların phallus imgesini sopa, tokmak gibi araçları bacaklarının arasına sokarak ve bunun phallus olduğunu gösterecek tavırlar takınarak kullandıklarını görüyoruz.

Burada utanmak bir yana, bereketi ve bolluğu getirmenin amaç olarak kabul edilmesi söz konusu oluyor. Bunun benzerini yine Dionysos törenlerinde apaçık buluruz. Anadolu'da erotik diyebileceğimiz oyunlardan örnekleri ilerleyen kısımlarda daha ayrıntılı bir biçimde inceleyeceğiz.

## 1.2. Köy Seyirlik Oyunlarının Kümelenmesi

Köy seyirlik oyunlarının genellikle, 'dini amaçla oynanan' ve 'eğlence amaçlı oynanan' oyunlar olarak iki ana başlıkta kümelendiğini görüyoruz. Ancak biz burada, seyirlik oyunlarını konularına göre kümelenmeleri üzerinden inceleyeceğiz. Metin And, seyirlik oyunları konularına göre; ölüp-dirilme oyunları, kız kaçıрма oyunları, ölüp dirilme/kız kaçıрма oyunları, günlük yaşamdan sahnelerin sergilendiği oyunlar, esnaflık benzekleri, tarımsal oyunlar, çoban oyunları, hayvan benzetmeceleri, efsane ve masallardan oyunlar, şakalar ve dilsiz oyunları, kukla oyunları olarak kümelendirmiştir.<sup>11</sup>

**Ölüp-dirilme** konulu oyunlar doğanın ölüp-dirilmesiyle ilgili olarak karşımıza çıkıyor. Bu iki karşıt kavram, yaz-kış, bahar-güz, ak-kara savaşı, bunlardan birinin ölmesi, ardından ölenin büyüyle ya da kendiliğinden dirilmesi ekseninde gelişmektedir. Oyunun seyircisinin çoğu kez ölen için yas tuttuğunu, ağıt söylediğini, dirilince de bu sevinçle kutladığını görüyoruz.

---

<sup>11</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 192, 194.

**Kız kaçıırma** konusu, Anadolu köylerinde oldukça sık rastlanan bir olgu olduđu için, Anadolu'da bunu yansılayan birçok oyun olduğunu görüyoruz. Bu oyunlarda kız kaçıırılır ve tekrar bulunur. Kızın kaçıırılıp bulunmasının, bolluk ve bereketi simgelemektedir. Bu durumun karşılığını yine eski bolluk bereket törenlerinin kalıntıları olarak görmekteyiz.

Bazı oyunlarda ise **ölüp-dirilme ve kız kaçıırma** konularının birlikte işlenmesi söz konusu olmaktadır. Bu oyunlarda yine amaç, bolluk ve berekete yönelik mitleri destekler niteliktedir.

**Günlük yaşamdan konuları** ele alan oyun türü çoğunlukla toplumsal eleştiri ve taşlamaya dayanır: Karı- koca, kaynana-gelin geçimsizliđi, evde kalmış kız sorunu, kuma çatışması, hacca gitmek, Almanya'ya veya kente göç etmek gibi durumları işler. Yine bu oyunlarda da ritüel kalıntılarına rastlanmakta, bu kalıntıların günümüze evirildiđi de gözlemlenmektedir.

**Esnaflık Benzekleri** konusunun ele alındığı oyunlar, Anadolu köylüsünün çeşitli meslekleri ve uğraşları konu edindiđi, eğlenmek ve vakit geçirmek için yansılanan eğlenceli seyirliklerdir. Bazı mesleklerin araç gereçlerinde abartıya gidildiđi gibi, kaba şakalara ve alaya alma durumlarına da yer verilmektedir. Özellikle köylü eleştirmek istediđi mesleklerde alayı arttırır; doktor, tüccar... gibi.

**Tarımsal oyunlar**, köylerde tarımsal işleri, bitkisel yaşamı ve bununla ilgili uğraşları yansılayan oyunlar olarak inceleniyor. Yağmur yağdırma, baharın karşılanması gibi ritüel törenler tarımsal oyunların içerisine dahil edilebiliyor. Bunlar büyük ölçüde ritüel kalıntıları taşıyan oyunlardır.

**Çoban Oyunları**, hayvanların sağlıklı kalmaları, çoğalmalarıyla ilgili ritüel kalıntılar taşıyan oyunlardır. Saya Gezme, Çan Sallama, Davar Özü, Tilki Oyunu, Ayı Oyunu, Deve Oyunu, Kirpi Oyunu, Kartal Oyunu bu türe örnek oyunlardır.

**Hayvan Benzetmeceleri**, yukarıda bahsettiğimiz oyunların birçoğunda kullanılmaktadır. Hayvan benzetmecelerinin kimisi belirli bir konu, olaylar dizisi gözetmeden, yalnız bir hayvanın benzetmecesidir, kimi de başkişisi hayvan olarak bir

olayı geliřtirmektedir. Bu oyunlarda da ritüel kalıntılara rastlamaktayız. En yaygın hayvan benzetmecesi ise devedir.

**Efsane ve Masallardan ortaya çıkan oyunlar**, eski zamanlardan beri anlatıla gelen efsanelerden, söylencelerden masallardan yansımaların bulunduđu oyunlardır. Körođlu Destanı, Kelođlan Masalları yahut artık masallařmış gerçekler bu türün içerisinde görölmektedir.

**Dilsiz oyunları** Anadolu'da Samıt (ya da Samut) ve Lal denilen suskunluk oyunlarıdır. Bu oyunlar, řaka yaparak tedirgin etmek ya da soytarılıkla güldürmeye dayanmaktadır.

Metin And, Türklere **kukla oyununun** Orta Asya Kültürü'nün bir kalıntısı olduđunu ve kökeninin Karagöz oyunundan çok daha eskiye dayandıđını belirtir. Bugün Anadolu'da yağmur yağdırmak için, Bebek, Çaput Adam, Kepçe Kadın, Çomça/Çömçe Gelin, Çullu Kadın, Kepçecik, Bodi Bostan, Gelin Gok, Kepçe Başı, Su Gelini, Kodu Gelin gibi kuklalar kullanıldıđını görüyoruz.

Başta da belirttiğimiz gibi, seyirlik oyunlarının dini nitelikte ve din dıřı eğlence amaçlı oyunlar olarak ikiye ayrıldıđını görüyoruz. Ancak dini nitelikte oynanan oyunların birçođu artık bu amacından çıkmış ve köylü bu oyunları eskiyi yâd etmek, eğlenmek, sosyalleşme aracı olarak oynamaya devam etmiştir. Dolayısıyla, burada oyunların konularına göre kümelenendirilmesini görmeyi bu anlamda yeterli bulmaktayız.

### **1.3. Köy Seyirlik Oyunlarının Biçim Özellikleri**

Anadolu köy seyirlik oyunlarının, ritüelden tiyatroya geçiş sürecinin izlerini yapısında barındırmakta olduđunu görüyoruz. Bu ritüeller köylünün düşünce yapısı ve olanaklarından beslenerek, dramatik nitelikte seyirlik oyunlara dönüşmüştür.

Ritüel, içinde taklit ögesini barındırdıđından dramatik yapıya ulaşması zor olmamıştır. Dođa ile içe yařayan insanlar düşüncelerini duygularını, temel ihtiyaçlarını, karnını doyurma, ısınma, yeme-içme ve avlanma gereksinimlerini, doğaya ait şeyleri



taklit ederek ve büyüye başvurarak ifade etmişlerdir. Tiyatro tarihinin başlangıcı da taklide dayanarak hep bu gereksinimlerden doğmuştur.

Köy seyirlik oyunlarında taklit ögesi, oyunların biçimlerinde kullanılan önemli bir araçtır. Köylü, oyun oynarken yeri geliyor bir hayvan (deve, at, eşek, koyun, ayı...), yeri geliyor bir eşya (değirmen, çıkırık, taş, çeşme...) olmayı yansılayabiliyor. Seyirci, gerçekte oynayanın sadece bir oyuncu/temsilci olduğunu biliyor, anlatılanın aslında temsilini izliyor. Bu anlamda köy seyirlik oyunlarının biçimi göstermecî tiyatro özelliğindedir. Göstermecî tiyatro, olayları gerçeğe benzetme amacı gütmeyen göstermeyi amaçlar yani izleyeni olanların gerçekliğine inandırmak gibi bir kaygı taşımaz.

Büyü, maske ve dans göstermecî tiyatronun öğelerindedir aynı zamanda da köy seyirlik tiyatrosunun oluşmasını sağlayan üç nedendir. Özdemir Nutku (2000: 18) :

"Tiyatronun kaynağında büyü gösteriyi ortaya çıkaran bir araçtır. İlkel av törenlerinde gördüğümüz büyü, maske ve dansla gelişen oyun insanoğlunun doğaya karşı durmasına yaradığı kadar insanlar arasındaki duygusal bağların gelişmesine de yol açıyordu."

Bu ifadeyle büyü, maske, dans üçlüsünün ne kadar güçlü bir o kadar da ilkel bir iletişim aracı olduğuna dikkat çekiyor. Bunu destekler bir görüş de Nurhan Karadağ'ın (1978: 122) araştırmalarında gözümüze geliyor:

"Maske ve dans, bir gerçeği, bir olayı seyircisini illüzyona sokmadan stilize bir şekilde; dansın figüründe, maskenin renginde ve biçiminde yoğunlaştırarak verir. Büyüde maske ve dans araç olarak kullanılır. Öz amaç aynıdır, insan yaşamını kolaylaştırmak".

Anadolu köylüsü, düşünce yapısı ve olanaklarıyla, seyirlik oyunlarının özünü biçimlendirmiştir. Oyunların metinleri de aynı şekilde oyun çıkarma gereksinimine uygun olarak öz ve biçim arasında uyumluluk göstermektedir.

Oyunların **metin yapısına** baktığımızda, köy seyirlik oyunlarının doğaçlama olarak oynandığını görürüz. Dolayısıyla belirli bir metin yapısı yoktur. Oyunun belli bir çatısı vardır, konusu genel olarak bellidir. Oyun, oyuncuların yeteneği ve seyircinin tepkisi doğrultusunda şekillenir.

Belirli günlerde oynanan töresel ve büyüsel oyunlarda metin yapıları daha katı ve kesindir. Oyunlarda doğaçlama oyunlar yapılsa da, oyuncu seyirci değişikliği olsa da bu oyunların ana çatısının değişmediği gözlemlenmektedir. Bu çatı yüzyıllardan beri süregelen bir mirastır. Bu çatılar atadan, dededen beri hep aynı kalmıştır ve gelecek nesillere de aktarılacaktır. Çünkü hepsinin temelinde doğa ile anlaşmak yatar.

Sadece eğlence amaçlı oynanan oyunların metin yapıları, değişiklikler gösterebilir. Burada amaç sadece eğlenmek olduğu için değişen koşullar ve güncel gelişmeler yeni oyunlar ortaya çıkarabilirler.

Müzikli, danslı sözsüz oyunlarda ise metin daha belirgin özellikler göstermektedir. Oyunların figürleri, türkülerin sözleri, müziği benimsenmiş durumda olduğu için bu türün doğmaca oynanabileceği söylenemez.

**Yöneticinin**, köy seyirlik oyunlarında gelenek ve göreneğin karşılığı olarak anıldığını görüyoruz. Çünkü esasında bu oyunları çıkaranlar dedelerinden, babalarından gördüklerini devam ettirmektedirler. Onlar bir geleneğin gelecek nesillere aktarıcısı konumundadırlar. Bu sebeple yönetici oyunu en iyi bilen kişidir. Fakat 'yönetmen' ya da 'yöneticilik' kavramını iki şekilde inceleyebiliriz.

Öncelikle geleneklerin toplum şartlarına göre deđiřtiđi yörelerdeki 'yönetici' olarak bakalım.

Nurhan Karadađ, toplumun bazı kesimlerinde gözlenen deđiřimin, gelenek ve göreneklerini kendi şartlarına göre biçimlendirdiđini ve geleneđin geçerli olduđu yönetme iřinin yavaş yavaş kiřilerin eline geçtiđini belirtir. Bu kiřiler, gelenek ve göreneđin toplum kořullara göre řekillenmesini göz önüne alarak oyunları ele alırlar. Artık geleneđin getirdiđi eski katı kalıpları geride bırakmanın gerekliliđi dođar. Önemli olan, seyircinin ne istediđi, neyi kabul edebileceđidir. Bunlar öncesinde saptanır ve rol dađılımında bu konuda yetenekli kiřiler seçilir. Bu durum yöneticinin yorumuna dayanan bir uygulama biçimi de getirir, tıpkı günümüz oyun koyucularının yaptıđı gibi.<sup>12</sup>

Bir de gelenek kurallarına sıkı sıkıya bađlı kalan yöneticinin yaklařımı söz konusudur. Gelenek ve görenek kurallarının katı olarak geçerli olduđu yörelerde, yöneticinin asal görevi yönetirken eskiye bađlı kalmak, eskiyi aslına uygun bir biçimde bozmadan oyuna taşıyabilmektir. Burada yönetici, ilk büyücünün, din adamının görevini sürdürmekle yükümlüdür. Hatta bu yörelerde genellikle yönetici bir kiřiye bile gerek duyulmaz. Çünkü zaten herkes geleneđe sıkı sıkıya hâkimdir ve nerede ne yapılacađını en küçük ayrıntısına kadar bilmektedir.

Köy seyirlik oyunlarında yönetici; Delikanlıbařı, cıdırođlu, köse, meydancı, oyuncubařı, oyun ađası, oyun babası, mukallit, delil, yiđitbařı, peyk, kızılajak, kumpo, kızlarađası, öncü, reis, elebařı, düđün kahyası, oyun kahyası, kahya, kadı, tongur, aynaz, yüren, ustaoyuncu gibi adlarla anılmaktadır.

Yönetmenin görevlerinden bazıları, oyuncularla oyun öncesinde görüřüp kostüm makyaj gibi etkenleri denetlemek, oyuncuların aksesuarlarını dekorlarını

---

<sup>12</sup> Karadađ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İř Bankası Kültür Yayınları. S.f. 133.

kontrol etmek, rol dağılımını yapmak, oyuncuların oyun esnasında hangi seyircileri kullanacaklarını açıklamak, oyunlarda genellikle en ağır ve zor olan rolü üstlenmek, oyunun akışına yön vermek, zamanlamasını ayarlamak, çalgıcıların nerede girip nerede çıkacaklarını ayarlamaktır.

**Oyuncular**, köy seyirlik oyunlarında profesyonel değillerdir. Oyuncular köyün istekli ve yetenekli kişilerinden oluşur. Bir kaç yöre dışında bu iş, zevk ve görev için yapılır. Oyuncu aslında seyirciyle aynı kişidir, o da tarlaya, bahçeye, camiye gider, hasatını toplar, eker-biçer, aynı bolluk ve kıtlığı o da yaşar. Dolayısıyla oyuncu, seyirci aynı toplum koşullarının kişisidir. Oyuncu açısından köy seyirlik oyunlarını da iki kısımda inceleyeceğiz. Saya gezme, hasat sonu gibi belirli günlerde oynanan oyunlarda oyuncu, tapınma, kutsal bir geleneği yerine getirme bilinciyle oynar. Bereket gelmesini, hayvanların bol üremesini, ürünün bol olmasını diler ve bunu yaparken de aslında onu seyredenlerden farksızdır. Seyirci ve oyuncu aynı ortak inancı ifade eder. Bu anlamda bu tür oyunlarda oyuncu ve seyirciyi keskin çizgilerle ayıramayız.

Eğlence amaçlı oynanan oyunlarda ise durum biraz daha farklıdır. Bu oyunlarda oyun kişisi mantığını kullanarak ön plana çıkar. Burada olan aslında günümüz modern oyuncusunun yaptığından farksızdır. Oyuncu, büyüsel oyunlardaki gibi belirli inanç kalıplarına uymak zorunda değildir. Duygusal anlamda bağının olduğu ve harfiyen uygulaması gereken herhangi bir kalıp içerisinde değildir. Dolayısıyla kendi mantığını, yeteneğini, algısını istediği şekilde özgürce kullanabilir. Yani kişisel yeteneği ön plandadır. Seyircinin hoşça vakit geçirmesini sağlamakla yükümlüdür ve bunu yaparken de seyircinin algılayabileceği, kabul görece her tür espriyi, şakayı, doğaçlamayı yapabilir. Seyirci de zaten oyunun genel hatlarını bildiği için oyunu izlemeye daha çok oyuncu için izlemeye gider. Ayrıca oyuncunun taklit yeteneği de oldukça

önemlidir, oyunlarda pek çok yansılamayı (hayvan taklidi, araç gereçlerin taklidi, belirli tiplerin taklidi) kendi beden dilini, hareketlerini, mimik ve jestlerini kullanarak yapar. Yaratıcılığının sınırlarını zorlamakta özgürdür. Taklide yönelik, oyunlarda genellikle kadın rollerini erkekler, erkek rollerini de kadınlar canlandırmaktadır. Kostüm, makyaj teknikleriyle bu kolaylıkla sağlanmaktadır.<sup>13</sup>

**Seyirci**, köy seyirlik oyunlarında neredeyse köy halkının tamamıdır. Oyunlar zaten tüm köylüye açık olduğu için işi olmayan herkes gelip oyunları izleyebilir yahut istediğinde oyunu izlemeyi bırakıp gidebilir. Köy seyirlik oyunlarının seyircisi oyunlarda oldukça aktiftir, dinamiktir. Oyuna gerektiği yerde müdahale eder, oyunun içine katılır. Oyuncularla atışır, şakalaşır, tartışır. Oyuncuların sorularına cevaplar verir, önerilerde bulunur. Anlık değişimlere hemen adapte olur, yeri geldiğinde oyuncu olur; bu bir hayvan taklidi, değirmen, taş, kızı kaçıran bir külhanbeyi olarak karşımıza çıkabilir.

Seyirlik oyunlarının seyircisi, oyuncunun etrafını çevreleyecek şekilde oturur ve oyunları öyle izler. Oyun seyircinin tam ortasında kalacak şekilde çıkartılır. Bu yerleşim biçimi oyuncu seyirci ilişkisini, iletişimini en iyi şekilde sağlayacak konumda olduğunun göstergesidir.

Genellikle oyunları herkes izleyebilir ancak bazı durumlarda seyircide yaş ve cinsiyet ayrımı gözetilir. Bazı oyunlar yalnızca kadınlar arasında, bazılarıysa sadece erkekler arasında oynanabilir. Veyahut bazı cinsel içerikli oyunları çocukların izlemesi kabul görmez. Çocuk oyunlarında herhangi bir kısıtlama olmaz ancak onda da seyirci genellikle çocuktur. Seyircileri oynanan oyunun

---

<sup>13</sup> Tuncay, M. (1984). Köy Seyirlik Oyunlarına Tiyatrobilimsel Bir Yaklaşım. *Halk Kültürü Dergisi*, İstanbul. Birinci Kitap, 134.

türüne göre ikiye ayırıyoruz; Yalnızca eğlence amaçlı oynanan oyunların seyircisi ve törensel-büyüsel oyunların seyircisi.

Sadece eğlence amaçlı çıkarılan oyunlarda genellikle kadınların çıkardıkları oyunları erkekler izleyemiyor, erkeklerin çıkardıkları oyunları ise kadınlar izleyemiyor. Eğer oyunlar cinsel içerik taşıyorsa çocuklar bu tarz oyunları izleyemiyordu. Eğlence amaçlı oynanan oyunların seyircisi herhangi bir dinsel, büyüsel duyguya tabi değildir. Burada amaç yalnızca seyircinin keyifli vakit geçirmesidir. Seyirci durumu elverdiği ölçüde oyuna katılabilir, oyuncularla konuşabilir hatta bazen oyunu bozabilir.

Belirli günlerde çıkarılan törensel büyüsel oyunlarda ise seyircide herhangi bir yaş, cinsiyet ayrımı gözetilmemektedir. Bu oyunlar toplu katılımı sağlamaktadır. Bu oyunlarda seyirci oyunun bölünmez bir parçasıdır. Oyunların sonunda seyirciler oyunculara çeşitli hediyeler verirler. Hediye verme, dinsel oyunlarda geleneğin önemli bir parçasıdır. Bu hediyeler genellikle çeşitli yiyeceklerden oluşur. Oyun bitiminde eğer isterse seyirci de oyuncularla birlikte yiyecekleri topluca yiyebilir.<sup>14</sup>

**Oyun yeri**, köy seyirlik oyunlarında uygun şartlara göre birçok yer olabilir. Oyunlar hava şartlarına göre yazın meydanlarda, kışın ise büyük odalarda oynanabilir. Aslında seyirciyi içine alabilmesi koşuluyla birçok yer de oyun alanı olarak kullanılabilir. Bunlar, kapı önleri, ev avluları, damlar, harman yerleri, dere kenarları, düğün yerleri, uygun düşebilecek odalar gibi birçok yer olabilir.

Seyirlik oyunlarda seyirciyi illüzyona sokma kaygısı yoktur. Oyunlar benzetmeci değil, göstermeci özellikte oynanır. Dolayısıyla, seyircinin oyundan

---

<sup>14</sup> A.g.e, s.f. 134.

uzak bir çerçeve sahne algısında değil de olabildiğince katılımcı, oyuna dâhil olabilmesi için seyirci oyuncu iç içe bir yerleşimde olması gerekmektedir. Aksi takdirde seyirci ve oyuncu oyun içerisinde alışverişe giremezdi.

Oyun yerlerinin aydınlatılması için ise eldeki olanaklar yahut doğal aydınlanma yöntemleri kullanılmaktadır. Gündüz güneş ışığı, gece ay ışığı, meydana yakılacak bir ateş, lüks lambaları aydınlatma için yeterli olmaktadır.

**Dekor** kullanımına köy seyirlik oyunlarında belirli bir gereklilik yoktur. Oyunların oynandığı yer genellikle organik olarak konunun dekorunu temsil eder. Oyuncular eğer bir dekor unsuru söz konusuysa, bunu imgelem kullanarak söz ile yansılayabilirler. Mesela "Bak Hatçe şuradaki ağacın arkasına saklandı!" dendiğinde orada bir ağaç olduğu varsayılır. Bazen de açık havada bir oyun oynanıyorsa, mekânın kendiliğinden olan unsurları oyuna hizmet edecek şekilde kullanılabilir. Oyun eğer bir dere kıyısında geçiyorsa, gerçekte olan bir derenin kenarında oynanır. Ya da oyun kapalı alanda ev içinde geçiyorsa, evin olanakları oyuna yönelik kullanılabilir. Bazen de seyirciler ya da oyuncular dekor işlevini yerine getirmektedirler.

**Kostüm** açısından bakıldığında yine aynı şekilde gerçekçi bir kostüm arayışına gidilmez. Elde olan ne varsa kostüm olarak kullanılacak, kullanılır. Bunun için ayrı bir harcama yapmaya gidilmez. Zaten buna olanak da yoktur. Kostümlerde tam bir bütünlük sağlanması gibi bir gereksinim söz konusu değildir. Mesela bir erkek kadın kılığına girecekse bir başörtüsü takması yeterlidir. Bunun için sakalını kesmez yahut üzerindeki kıyafetlerini değiştirmez. Bu da zaten onu eğlenceli ve komik bir hale getirir. Aynı şekilde kadınlar da aralarında oyun çıkartırken, erkek rolü için bir kasket takmaları yeterlidir. Kostümler tümüyle göstermecidir. Mesela köpek kılığına girmek için kuyruk takmak, koyun olmak için üstüne bir koyun postu atmak, eşkıya olmak için ceketini ters giymek yeterlidir.

Kostümler de dekor gibi sözle pekiştirilmektedir. Örneğin bir oyuncuya "kıyafetin ne güzel yakışmış" dendiğinde, aslında sadece kafasında bir kasket veya bir eşarp vardır.

Hayvan kılığına girilen oyunlarda ise oyuncunun canlandığı hayvanı sesiyle, bedeniyle taklit etmesi seyirci için yeterlidir. Oyuncular yine de yansılardıkları hayvana benzemek için post, boynuz, kuyruk gibi kostüm araçları kullanırlar.

**Aksesuar**, seyirlik oyunlarda kullanılan oldukça önemli teknik unsurlardan birisidir. Oyunlarda aksesuarları gerçek, yalancı ve canlı aksesuarlar olmak üzere üçe ayırarak inceliyoruz. Gerçek aksesuar, oyunda kullanılan, gerekli olan şeyin kendisidir. Daha çok büyüsel-törenselle oyunlarda kullanılır. Tüfek, tabanca, bıçak, çekiç, kese, ip, fincan, kürek... gibi. Yalancı aksesuarlar ise eğer aslı bulunamamışsa ya da komik olsun diye gerçeğinin yerine kullanılanlardır. Örneğin; tüfek yerine sopa, fırça yerine süpürge, nargile yerine ayakkabı kullanılması. Canlı aksesuarlarda oyun kişisi herhangi bir nesneyi canlandırır. Bu genellikle komik unsur olarak kullanılan bir yöntemdir. Canlı aksesuarlarda, sandalye yerine çömelmiş insan, kütük yerine upuzun yatmış biri, değirmen yerine daire olarak dönen beş altı kişi, çuval yerine elleri ayakları bağlanmış bir çocuk. Canlı aksesuarlara oyunda her türlü eziyet edici haller uygulanabilir. Elleri bağlanmış bir körüğün ağızına çamur sürmek, bal kovanı olan kişiyi yumruklamak gibi.

**Efektler**, oyun esnasında oyun kişileri tarafından canlı yapılır. Bu uygulama göstermecii tiyatrodaki sıkça kullanılır. Örneğin, oyunda ağaç kesiliyorsa oyuncu balta sesini kendi ağızıyla yapar ya da arı vızıldaması, testere sesi, köpek havlaması gibi efektler ses yoluyla taklit ederek çıkarılır.



**Makyaj**, köylü oyunların makyajını kendi imkânlarıyla halleder. Bu oldukça ilkel bir yöntemle yapılır. Sakal ve bıyık yapılacaksa bu koyun postundan yapılır. Arap ya da zenci makyajı için is, tencere karası, kurum, odun kömürü gibi malzemeler kullanılır. Ak kişiler içinse un kullanılır.

**Müzik ve dans**, seyirlik oyunlarda sıkça kullanılan önemli araçlardır. Genellikle oyunlar o yörenin çalgılarının çaldığı türkülerle ve oyun havalarıyla başlar. Oyuncular, seyirciler herkes bu ezgiler eşliğinde dans ederler. Daha sonra söyleşili bölüm başlar. Bu bölümün sonunda da tekrardan dans ve müzik eşliğinde oyun bitirilir. Köy halkının severek katıldığı ve oldukça eğlendiği bu oyunlar, birliktelik duygusunu perçinleyen, rahatlatan, arındıran, mutluluk verici aktivitelerdir.

## 2. KOMEDİ, GÜLME VE BİR KOMEDİ TÜRÜ OLARAK KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

### 2.1 Komedinin Kaynağı ve Phallus

Komedyaya ile ilgili ilk yazılı kaynağın Aristoteles'in Poetika adlı eseri olduğunu belirtmiştik. Poetika'da komedyaya türünden bahsedilen ufak kısımda, komedyanın kökeni ile ilgili araştırmalarda, komedyanın da tragedya gibi doğmaca olduğunu ve kaynağını phallus şarkılarından aldığı belirtilir. Aristoteles, bu Fallik (phallic) şarkıların, bolluk bereket törenlerinde perfore edilen dithyrambic ve nomic şiirlerle benzer olduğunu ve komedinin ilk formlarını oluşturduğunu belirtir. Bolluğun ve bereketin, doğumun ve üremenin simgelendiği bu ilkel ritüellerde, bolluk temsili olarak, erkek cinsellik organını yansıtan Phallus kullanıldığı bilinmektedir. Aristoteles (2006: 18, 19) çağındaki gelenekleri göz önüne alarak, komedyanın kaynağı ile ilgili: "...gerçekten de tragedya, Ditrambos korosundan, komedyaya ise, Phallos şarkılarından doğmuştur; bu phallos şarkıları, bugün bile birçok şehirde okunur." der.

Komedyaya sözcüğü eski Yunancada kullanılan Comos ve Oidia sözcüklerinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Comos, halk, cümbüş, curcuna, köy anlamına gelmektedir. Oidia sözcüğü ise ezgi anlamına gelir. Buna bakarak, komedyanın curcuna ya da halk ezgisi anlamına geldiğini anlayabiliriz. Özdemir Nutku, komedyanın kökeninde bir yandan comoslardan gelen doğal ve büyüsel güdülerin törensel bir havayla kutlandığını, öte yandan günlük yaşama ilişkin şakaların, taşlamaların, açık saçık göndermelerin yer aldığını belirtir. Nutku başka bir deyişle, komedyanın sentezinde, evrensel özü ortaya çıkaran güdüleri ve duyguları düzenleyen büyüsel

davranış ile tarihsel özü var eden insanın güncel yaşayışını yansıtan güncel konuların olduğunu vurgular.<sup>15</sup>

Aristoteles, komedyanın ilk şeklini Megara'da ve Sicilya'da aldığını belirtir. Oranın insanların kaba mizaçları ve komik davranışlarıyla ünlü olduğu söylenmiştir. En eski komik şiirin Megara kentinde ortaya çıktığını söylenmektedir. Bu köylerde ve kentlerde yapılan kutlamaların Dionysos bayramlarında gerçekleştiği görülmüştür.<sup>16</sup> Bu bayramlarda ritüel şöyle işlemekteydi,

Dionysos bayramlarında halk bol bol şarap içtikten sonra acayip kılıklarla sokaklarda dolaşır, hatta flüt çalan bir adamın arkasından alay halinde açık-saçık türküler söyleyerek, kaba ve müstehcen hareketlerle çılgınca oynayarak, yol boyu sataşarak, kentin ileri gelenlerini alaya alarak yürürdü. Ayrıca, sepetler içinde Dionysos'a adanacak kurbanlar tapınır ve üremeyi, bolluğu simgeleyen heykel büyüklüğünde bir phallus geçit töreninde yer alırdı.<sup>17</sup>

Bağbozumu sonrası düzenlenen alaylarda yapılan şakalar, soytarlıklar, son derece müstehcen olan taşlamalar, bel altı espriler ve phallus simgesi, cinsel öğelerin bu şenliklerde sıkça kullanıldığını göstermekte. Bu anlamda, komedyada cinsel unsurların ne kadar ön planda olduğunu, hatta bu unsurların komedyaya kavramını doğurduğunu söyleyebiliriz.

Phallus'un, erkeklik uzvunu simgeleyen heykeller olduğu bilinmektedir. Eski kültürde phallus sağlığı ve bereketi simgelemektedir. Dolayısıyla, dini kökenli törenlerde, bir karnaval havasında taşınan büyük erkeklik organının birçok anlamda bolluk, bereket, sağlık getireceğine inanıldığı açıkça anlaşılmaktadır. Sevinç Sokullu (1993: 35) komedyanın bu verimlilik törenlerine dayanmasının onu devrimci bir karaktere büründüğünü şöyle açıklar:

---

<sup>15</sup> Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. (4. Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. S.f. 57.

<sup>16</sup> Aristoteles, (2006). *Poetika*. İ. Tunalı (Çev). İstanbul: Remzi Kitabevi. S.f. 20

<sup>17</sup> Origin Of Comedy. (2014)

"Gerçekte pek çok güldürü örnekleri günlük yaşamı ve insanların günlük ilişkilerini konu edinmekle birlikte komedyanın ölüp-dirilme ve verimlilik törenlerinden kaynaklanması onun devrimci niteliğini pekiyi kanıtlamaktadır. Eskinin kovulması ve yeniden doğuşun kutsanması üzerine temellenen komedyaya, bundan dolayı sürekli yenilenmeyi öngörür. Mevcut dengenin eskimekle bozulduğunu, zaman aşımının sağlıklı olanı yıprattığını gösterir. Bu gerçekten hareket edilince komedyanın tutucu bir öze sahip olamayacağı açıkça ortaya çıkar."

## 2.2. Komedi ve Gülme Üzerine Düşünceler

Komedinin bir sanat olarak ele alınmasının, Antik Yunan düşüncesinde tragedyadan çok daha sonra gerçekleşmiş olduğunu görüyoruz. Çünkü ilk etapta komedi kişisel taşlamalarla yetinmiş ve biçimi düzene sokulmamış bir durumdaydı. Daha sonra komedyaya yazarları arttıkça komedyaya şekillenmiş ve bir sanat olarak tarihte yerini almıştır.

Komedyaya ile ilgili ilk görüşlere Aristoteles'in *Poetika*'sında rastlarız. Aslında burada komedyaya üzerine çok az görüş belirtilmiştir; çünkü Aristoteles daha çok tragedyaya üzerinde yoğunlaşmıştır. Burada komedyayı tragedyaya ile karşılaştıran bir görüş olarak görmekteyiz. Komedyaya ile ilgili ilk Antik Yunan düşünürlerine göz atalım. Örneğin şunları söyler Aristoteles (2006: 20):

"Komedyaya, ortalamadan daha aşağı olan karakterlerin taklididir; bununla birlikte komedyaya her kötü olan şeyi de taklit etmez; tersine gülünç olanı taklit eder; bu da soylu olmayanın bir kısmıdır. Çünkü gülünç olanın özü, soylu olmayışa ve kusura dayanır. Fakat bu kusur, hiç bir acılı, hiç bir zararlı etkide bulunmaz. Nasıl ki komik bir maskenin, çirkin ve kusurlu olmakla birlikte, asla acı veren bir ifadesi yoktur."

Aristoteles'in bu görüşünden hareketle, komik olma durumu bir kusurdan veya bir eksiklikten ortaya çıkmaktadır. Ancak bu kusurlu olanın, acı duygusu uyandıracak kadar da ciddi olmaması gerekmektedir. Aristoteles, komedyanın kaynağı ile ilgili görüşlerinde, acıtıcı alaya almanın ve kişisel taşlamanın doğru olmadığını belirtmiştir.

Komedyaya ile ilgili ilk görüşler Antik Yunan'da oluşmaya başlıyor ancak yine de tragedyaya türünün geçirdiği evreler daha aydınlatıcı bilgilere sahipken, komedyanın

geçirdiği evreler karanlıkta kalıyor. Bu durumu Aristoteles (2006: 20, 21) *Poetika*'da şöyle açıklıyor:

"Tragedyanın uğradığı değişiklikler ve bu değişiklikleri yapanları biliyoruz. Oysaki komedyada bunlar karanlıkta kalmıştır. Bunun nedeni, başlangıçta hiç kimsenin komedyaya ile ona önem vererek uğraşmamış olmasıdır. Ancak sonradan Arkhon komedyaya bir koro sokulmasına izin verir; daha önce bu işi gönüllüler yapardı. Ancak komedyaya belli bir sanat formunu elde ettikten sonradır ki, komedyaya şairleri arasında bildiğimiz adlar anılmıştır. Bununla beraber maskeleri veya prologu komedyaya sokan, oyuncuların sayısını arttıran ve daha bu çeşit yenilikleri yapan kimlerdir, bilmiyoruz. Komedyaya için ilk defa hikâyeler yazanlar Epikharmos ve Phormis olup, bu yenilik onlarla birlikte o halde Sicilya'dan gelmiş oluyor. Attika'lı şairlerden ilk defa Krates, kişi ile alay etme formunu bırakmaya, genel konuları, yani hareketleri dramatize etmeye başlar."

Aristoteles'in Tragedya ve Komedyaya türlerini, birçok farklı açıdan ayırmış olduğunu görüyoruz. Komedyaya türünden çok fazla bahsetmese de, tragedya ile ayrıldığı noktaları sıkça belirtmiş olduğu karşımıza çıkıyor. Aristoteles (2006: 51), şiir sanatı ve yazarları üzerine fikirlerini açıklarken, yazarların mizaçları ve ahlak düzeylerinin farklı olduğunu şöyle belirtiyor:

"Şiir sanatı, şairlerin karakterine uygun olarak iki yönerge alır; çünkü ağırbaşlı ve soylu karakterli şairler, ahlakça iyi ve soylu kişilerin iyi ve soylu hareketlerini taklit ederler; hafifmeşrep karakterli şairler ise, bayağı tabiiattaki insanların hareketlerini taklit ederler."

Aristoteles'in komedyaya ile tragedya'yı kesin bir şekilde ayırması çağdaşı ve sonrasındaki düşünürleri de etkilemiştir. Anlaşılan o ki, Antik Yunan'daki komedi anlayışı erdemli ve soylu olanın karşısına, kusurlu olanı soylu olmayışı koyarak temellenmekte. Ancak bu 'gülünç olma' meselesini biraz daha derinlikli incelememizde yarar var. Bunun için yine Antik Yunan düşünürlerinin gülmenin tarihini başlatan fikirlerini ele alalım. Elbette Yunanlıların tiyatro anlayışında tanrıların varlığı hâkimiyetini ve gücünü görememek olanaksızdır.

Aristoteles, gülmenin tanrısal kaynağına dikkat çeker. Aynı fikirden hareketle Homeros, gülmeyi, tanrılardan gelen bu neşeli armağanı, tanrılarla ölümlüler arasında

aracılık yapan şey, iki dünyayı birbirine bağlayan değişmeceli bir köprü gibi gösterir.<sup>18</sup> Burada aslında gülmenin ne kadar güçlü bir silah olduğunu vurgular Homeros.

Amacı toplumsal denetlemeyi, düzenlemeleri sağlamak olan Platon da bu gücün farkındadır ve diyaloglarında gülmeye büyük bir yer ayırır. Çünkü Platon da gülmenin büyük ve tanrısal gücüne saygı duymaktadır. Platon'a (Sanders, 2001: 111, 112) göre:

"Gülmenin yetkeye karşı korkunç bir düşman haline gelebileceğini bilir ve her yurttaşın, mevkiden bağımsız olarak, tek bir gülüşle her şeyi havaya uçurma gücü taşıdığını görür. Üstelik alaycı gülüş mahkemenin yerini almakta, kendi adaletini hemen ve kesin olarak dağıtmaktadır. Aslına bakılırsa yasaları o anda yeniden yazmaktadır."

Bu bağlamda gülmenin kontrol edilmesi zor bir 'güç' aracı olduğu noktasına dikkat çekebiliriz. Bu gücün Antik Yunan düşüncesinden günümüze kadar da bu etkinliğini korumuş, şartlar değiştikçe de varlığı evirilerek sosyal dengenin bir parçası olmaya devam etmiş olduğunu gözleyebiliyoruz.

Sokrates (Sanders, 2001: 110), "Gülmeyi, tuzu kullandığı gibi kullanmalı insan, sakınarak." der. Bu söz gerçekten de gülme tarihinde dikkate değer önemli bir yer edebilir. Sokrates'in bu benzetmesinden gülmenin ölçüsünün iyi ayarlanması gerektiği anlaşılmaktadır. Sokrates, komedide en uygun etkiyi, gülmenin dozunu iyi ayarladığımızda ortaya çıkartabileceğimizi vurgular.

Antik Yunan düşünürlerinin komedya ile ilgili bu görüşleri, daha sonra Roma komedyasını önemli ölçüde etkilemiştir. Marvin Carlson, Roma Komedyası için, Evanthius'un tragedya ve komedya arasında yaptığı ayrımı ahlaki bir niteliğe sahip ve Aristoteles'de oldukça farklı "Romalı" bulduğunu söyler. Evanthius'a (Carlson, 2007: 27) göre:

"Komedyada insanların serveti orta sınıf düzeyindedir, tehlikeler zayıftır ve aksiyonların sonları mutludur; ama tragedyada her şey bunun karşıtıdır, karakterler büyük adamlardır, korkular şiddetlidir ve sonları fecidir. Komedyada başlangıç zahmetli,

---

<sup>18</sup> Sanders, B. (2001). *Kahkahanın Zaferi*. (1. Baskı). K. Atakay (çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. S.f. 105.

bitiş ise sakindir; komedyada olaylar bunun tersine işler. Tragedyada gösterilen hayat kaçınılacak bir hayatken, komedyada gösterilen peşinden koşulacak bir hayattır. Son olarak, komedyada hikâye her zaman kurguyken, tragedya genellikle tarihsel gerçeklere dayanmaktadır."

İlk Yunan komedyasını Latinceye çeviren Livius Andronicus, tiyatro türünü Roma'ya tanıtmıştır. Andronicus, komedyaya için "günlük hayatın aynasıdır" şeklinde bir açıklamada bulunmuştur. Bunun yanı sıra Romalı devlet adamı Cicero da komedi üzerine yaptığı tanıtımda "Hayatın taklidi, adetlerin aynası, gerçeğin imgesi" olarak açıklamıştır komedyayı. Bu düşünce daha sonra gelen Plautus ve Terentius gibi Romalı komedyacıları etkilemiş, eserlerinde günlük hayata, gündelik gerçeklere sıkça rastlanılmıştır.

Dram sanatı üzerine yapılan önemli bir çalışma da Flaccus Horatius'un *Ars Poetica* adlı eseridir. Bu eser Aristoteles'in *Poetika*'sından oldukça esinlenmiş, *Poetika*'daki görüşleri destekler nitelikte yazılmıştır. Ancak Horatius'un daha biçimci baktığı söylenmektedir. Daha çok dil ve üslup konusuna eğildiği görülür. Sanatın hayatın taklidi olduğu konusunda, kendinden öncekilerle hemfikir olan Horatius (2012: 4), komedyanın eğlendiriciliğinin gerçeğe benzerliği ile beslenmesi gerektiğini belirtir. *Ars Poetica*'da komedi ile ilgili bahsettiği şu dizeler dikkat çekicidir:

"Acıklı sözler hüzünlü yüzlere uyar, tehditle dolu kelimeler kızgın yüzlere; şen sözler eğlenen yüzlere uyar, ciddi sözler haşin yüzlere. Çünkü doğa bizi başımıza gelecek her tür olaya tepki verebilecek şekilde biçimlendirir. Bizi neşelendirir veya öfkelenmemiz için zorlar; yerlere fırlatır ve zalim acılarıyla eziyet eder. Sonra da tercüman olarak dili kullanır ve ruhun heyecanlarını dile getirir. Ancak eğer konuşanın başına gelenlerle sarf ettiği sözler arasında bir uyumsuzluk varsa, Romalılar, ister süvari olsunlar ister piyade, kaba kahkahalarla seslerini yükseltirler."

Komedyacı kavramı ile ilgili bu ilk düşüncelerden sonra, şimdi ilk komedyacı yazarlarına kısaca bakalım.

Aristophanes, eski komedyanın en büyük yazarı olarak nitelendirilmektedir. Aristophanes'in geleneklerine bağlı, edebiyatta ve sanatta yapılan yenilikleri eleştiren bir yazar olduğu söylenmektedir. Eserlerinde toplumsal yergilere sıkça yer verdiği

görülmektedir. Bu eserlerinden bazıları, *Barış*, *Eşek Arıları*, *Lysistrata*, *Kuşlar* adlı oyunlarıdır. Bu anlamda Aristophanes'in yergileri komediyi toplumsal düzenleme aracı olarak kullandığını anlıyoruz. Brockett (1974: 95) Aristophanes ile ilgili araştırmasında şu noktaya dikkat çeker:

"Aristophanes'in sunduğu ürünlerde Eski Komedyaya, dinsel tören, politik-toplumsal alay ve taşlama, şiir, şaka ve maskaralık karışımı, Atina'daki en güncel dedikodu konularıyla mitoloji kahramanlarının yan yana geldiği "grotesk (abartmalı)" bir bileşim olarak çıkar karşımıza"

Daha sonraki dönemde fantezi ve taşlamaya yönelik oyunların yerlerini, zaman içinde Epikarmos ve Krates'in etkisindeki mitolojik "burlesk"lere ve hafif toplumsal güldürülere bıraktığını görüyoruz. Komedyanın Antik Yunan'daki son evresinde karşılaştığımız yazarlardan en önemlilerinin, Filemon, Difilus ve Menandros olduğu bilinmektedir. Bu yazarların artık oyunlarının konularını ve tiplerini gerçek yaşamın içerisinden seçtikleri görülmektedir. Menandros, bu yazarların en önemlilerinden olduğu söylenmektedir. Menandros'un oyunlarında da, kalıplaşmış tipler yoluyla kotarılmış eğlendirici bir olay dizisinden çok, insanların "tipik" özellikleri gerisinde yatan derinliği görme çabasının sezildiği anlaşılmaktadır. Menandros'a göre insanın eylemini karakter belirliyordu ve yeryüzünün iyiliğe yönelik düzeni, kusurlu karakterin bu kusuruyla yüzleşip, düzelmesini sağlıyordu. Oyunlarında sık sık rastlanan "bilinmeyen yüzeysel gerçeklerin son anda öğrenilmesi" öğesinin amacının, bu aydınlanmayla, kişinin kendi karakterindeki kusurların bilincine varması olduğu belirtilmektedir.<sup>19</sup>

Romalı komedyacı yazarları Plautus ve Terentius'un eserlerinde hayatın gerçekliğinin günlük yaşamdaki sahnelerde, ev ilişkilerinde yansıtıldığını görmekteyiz.

---

<sup>19</sup> Yüksel, A. (1990). Antik Yunan Tiyatrosunda Komedyanın Evreleri. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, Ankara. Cilt 33. Sayı 1.2. 557-569.



Bu komedyaların konularını Yunan yazar Menandros'dan aldıkları aynı zamanda Roma yaşamı ve düzenini yansıttıkları görülmektedir. Aynı zamanda Roma komedyası bu konuları işlerken rastlantı, sürpriz, dolantı gibi kurgusal özellikler taşımakta olduğu tespit edilmiştir.

Bergson (2011: 12) gülme üzerine yaptığı araştırmasında komedinin özünüyle ilgili öncelikle şu noktaya dikkat çeker: "Tümüyle insana özgü olanın dışında komik yoktur." Güldüğümüz şey bir nesne ya da bir hayvan dahi olsa, onda bulduğumuz insani özellik yahut insanoğlunun basmış olduğu bir damga ona komik özelliği verir. Bergson'un gülmeye eşlik ettiğini düşündüğü duygusuzluk halinin, acıma ve sevgi duygusunu unutmayı gerektirdiğini görürüz. Çünkü eğer bir şeye güleceksek bir süreliğine de olsa bu duygulardan uzaklaşmamız gerekmektedir. Olaylara duygusal bağ kurarak yaklaştığımızda, çevremize bakarken böyle bir duyumsamayı göz önüne aldığımızda bizi güldürecek bir şey söz konusu değildir. Ancak, bunları bırakıp yaşama umursamaz, uzaktan bir izleyiciymişçesine baktığımızda birçok şeyin komediye dönüştüğünü ve bizi güldürdüğünü görürüz. Bergson'un bu örneği, duygularla bakmaktan uzak kaldığımız sürece güldüğümüzü kanıtlar niteliktedir. Bu duygusuzluğun, arı zekânın önünü açtığı söylenir. Komedinin zekâyâ seslendiğini bu yolla kolaylıkla anlayabiliriz.<sup>20</sup>

Bergson gibi birçok araştırmacı düşünür insanoğlunun neye, niçin güldüklerini, neyi komik buldukları sorusuna değişik cevaplar bulmuşlardır. Şimdi bu düşünürlerin komedi ile ilgili görüşlerine bakalım;

Lodovico Castelvetro (J. Herrick, aktaran Sokullu 1993: 12) "Neye gülüyoruz?" sorusuna dört çeşit gülme olduğu yönünde bir açıklamayla karşılık verir:

"Birincisi, sevgi ve şefkatten doğan bir gülmedir ve gülünç olanı içermez. İkinci gülme, insanların, başkalarının başına gelen kötülüklerden, başkalarının yanılmasından zevk almasına yönelik olarak ortaya çıkan, gerçek gülünçtür. Üçüncü gülme çeşidi, hilekârlık ve fiziksel bozukluklardır. Dördüncü çeşit gülme ise, müstehcen olan, açık saçık cinsellik içeren durumların komikliğinden ortaya çıkmaktadır."

---

<sup>20</sup> Bergson, H. (2011). *Gülme*. Y. Avunç (çev.). (3. baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. S.f. 13.

Sir Philip Sidney (Sidney, aktaran Sokullu 1993: 12), “gölmenin hemen her zaman kendimizle ve genellikle doğayla uyum içinde olmayan şeylerden doğduğunu” ileri sürer.

J. Priestley (Grieg, aktaran Sokullu 1993: 13 ), gülünç olanı gülün kişi açısından şöyle açıklar;

"Gölme zıtlığın algılanmasından doğmaktadır. Bu uyuşmazlığın algılanması elbette, daha ciddi bir heyecanı uyandıracak cinsten olmamalıdır. Aksi takdirde iş ciddiye binerek acıma, korku gibi bir duyguya dönüşebilir. Bu da karşıt olanları komik olmaktan çıkarır".

Thomas Hobbes, gülünç kavramından ziyade gülün insanın ruhsal nedenlerini araştırır. Bu daha çok bir üstünlük duygusudur. Başkasını sendelerken gören insan kendisinin her güçlüğü yenebilecek bir güvenlik duygusu içinde olduğunu hisseder. Bu da onda her şeyin üstesinden gelebileceği anlayışıyla üstünlük duygusu yaratır, bu duygunun kıvanca dönüşmesiyle de gülme doğar.<sup>21</sup>

Alman filozof, İmmanuel Kant (Grieg, 1923: 245) gülme ile ilgili şunları söyler:

"Hayatın çeşitli güçlüklerine karşı üç şey hediye edilmiştir: ümit, uyku ve gülmek... Gülme zorlanmış bir ümidin ani bir değişim ile boşa çıkmasından doğan bir eğilimdir. Değişim, ümidin olumlu karşıtına değil, hiçe götürmelidir"

Çağımıza doğru geldikçe araştırmacılar, filozoflar uyuşmazlık ve aykırılık ilkesini gülünçün temel ögesi olarak görmeye başlıyorlar. Komedideki uyuşmazlıkla ilgili Danimarkalı Varoluşçu Soren Kierkegaard (Sypher, aktaran Sokullu 1993: 15) şöyle diyor:

---

<sup>21</sup> Sypher, aktaran Sokullu S. (1993). *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*. (2. Baskı). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları. S.f. 12.

"Komik olan hayatın her safhasında mevcuttur. Zira nerede yaşam varsa orada çelişki vardır ve nerede çelişki varsa komik orada yer alır. Varoluşun kendisi, var olma hareketi bir çabalamadır ve aynı derecede acı verici ve güldürücüdür."

Var olan yaşamımızın içinde, aslında gülmeyi görmek için baktığımızda komedinin nasıl da yoğun olarak bulunduğunu görebiliriz. Burada elbette trajedi ve komedinin kesiştiği birçok nokta vardır. Çünkü aslında her ikisi de var olma çabamızın birer yansımasıdır.

Freud esprilerin bilinçdışı ile ilişkilerini incelerken, Lipps'in düşüncelerinden de etkilenmiştir. Lipps'e (Lipps, aktaran Freud 2012: 41) göre bir espri:

"Tümüyle öznel olan gülünç bir şeydir yani bizim ürettiğimiz, bizim eylemlerimize bağlı, hiçbir zaman nesnel olarak değil, hatta istemli nesne olarak da değil özne olarak ilişkide bulunduğumuz gülünç bir şeydir."

Freud'un etkilendiği bir başka düşünür Fischer (1889) esprilerle gülünçün ilişkisini, ona göre ikisi arasında bir yerde olan karikatür yardımıyla açıklar. Gülünç, bir bakıma çirkinliğe ilişkindir. Fischer (Lipps, aktaran Freud, 2012: 41, 42);

"Eğer o çirkin olan gizli ise, eşyaya gülünç bakışın ışığıyla üstü açılmalı; eğer yalnızca biraz fark ediliyor ya da hiç edilmiyorsa öne çıkarılmalı ve apaçık hale getirilmelidir, öyle ki gün ışığında açık seçik görülsün..."

Bu apaçık hale getirilen şeyin, karikatür sanatında yapılanın aynısı olduğunu söyleyebiliriz. Buna gerçeğin birkaç kat daha büyütülmüş hali de diyebiliriz.

Freud (2012: 44), geliştirilmiş araştırmaları ışığında "anlam" ve "anlamsızlık" arasındaki karşıtlığı gülünç olanı oluşturan süreçte etkili bulur:

"Eğer ufak bir söze psikolojik gerekliliği olan bir önem yakıştırır ve bunu yapar yapmaz o önemi yadsırsak söz bize espri gibi gelir... Bir söze bir anlam yükler ve mantıksal olarak hiçbir anlamı olmayacağını biliriz. Onda bir gerçek keşfederiz, oysa deneyimlerimizin yasalarına ya da genel düşünme alışkanlıklarımıza göre bulamamamız gerekirdi... Her durumda esprili sözün bizde uyandırdığı ve gülünçlük duygusunun

üzerinde yer aldığı psikolojik süreç, bu anlam yüklemeyen, bu gerçeği keşfetmeden ve bu sonuçlar bağışlamadan bilinçliliğe ya da göreceli yokluk izlenimine geçişten ibarettir."

### 2.3. Komedinin Tür Özellikleri

Komedyayı tragedyaya ile karşılaştırdığımızda, komedinin gülünç olanı, tragedyanın ise acı olanı anlattığını açıkça görüyoruz. Komedyanın doğuşunda da incelediğimiz gibi, halk eğlencelerinde doğan neşeli atışmalar, komiklikler, bel altı espriler, çeşitli taklitler komedyanın doğuşuna neden oluyor ve bu özellikler komedyanın dinamiğini anlamamızda yardımcı oluyor.

Özdemir Nutku (2001: 63, 64), komedyanın bazı temel özelliklerini, tragedyaya ile de karşılaştırarak şöyle sıralıyor;

- Komedyanın gelişim çizgisindeki gerilim yumuşaktır, Bunun için de seyirciyi heyecanlandırmaktan çok meraklandırır,
- Genellikle ön planda olaylar ve durumlar olduğundan, yani vurgu, kişilerden çok olaylar üzerinde bulunduğundan seyirci komedyacı kişilerini genel bir bakış içerisinde değerlendirir. Ancak, Moliere'in yapıtlarında görüldüğü gibi, kişilerin ön planda olduğu komedyalar da vardır,
- Tragedyada, seyirci kahramanın bazı yönlerini kendininkiyle karşılaştırırken, komedyada başkasınıninkiyle karşılaştırır,
- Böylece, seyircinin tragedyada heyecanlanmasının nedeni, kahramanı kendiyi karşılaştırdığı için, komedyada ise merakının nedeni, kahramanı başkasıyla karşılaştırdığından dolayıdır,
- Öyleyse, seyirci tragedyada daha çok duygusal, derinlemesine bir yönelim içindeyken, komedyada daha çok akılcı ve çizgisel bir yönelim içindedir,
- Tragedya insanın nasıl yaşadığını gösterirken, komedyacı insanın nasıl davrandığını gösterir,
- Bu davranış çoğu kez toplumsal ölçütlere, törelere, göreneklere ve eğilimlere bir tepki olduğundan, komedyacı içinde bulunduğu çağa ve topluma göre değişir,
- Komedyanın aksiyonu istendiği kadar uzayıp kısaltılabilir; ancak bu, konu bütünlüğü bozulmadan yapılmalıdır. Bunun bir nedeni, oyun kişilerinin, tragedyada olduğu kadar aksiyonla kaynaşmamış olmalarıdır.

Komedyanın bu özellikleri, çağların getirdiği değişikliklerle kendi içinde birçok alt türü doğurmuştur. Antik komedyadan bu yana ortaya çıkan bu alt türler, zamanın

koşullarına ayak uydurarak, değişik bakış açılarına göre şekillendiği için, bunların ayrımları göreceli ve esnek tutulmuştur. Bazı türler içerisinde komedyaya öğeleri taşırken amacı ve yapı malzemesi bakımından komedyadan farklı özellikler gösterdiği için, ayrı bir tür olarak incelenmiştir. Bu yüzden, fars, komedyaya ve yergi (satir)'in üç asal tür olarak ele alındığını görüyoruz.

Komedyanın içerisinde karışık olarak bulunan fars öğeleri, köy seyirlik oyunlarında sıkça karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda, öz ve biçim açısından, komedyadan ayrılan fars türünün ve köy seyirlik oyunlarının birbirleri ile olan benzerliklerini ilerleyen bölümlerde yakından inceleyeceğiz.

#### **2.4. Gülünç Olanı Yaratan Unsurlar**

'Gülünç' (Türk Dil Kurumu, 1983: 479) kelime anlamı olarak, 'güldürücü, tuhaf, komik' anlamına gelmektedir. Gülünç kelimesinin İngilizcedeki karşılığı olan 'ridiculous' sözcüğü de Audrieth'e (Ç. Güler, B. Güler 2010: 152) göre; "Belirgin saçmalık, uygunsuzluk, abartı, tuhaflık nedeniyle eğlendirici ve gülünç anlamı veren bir sıfattır."

Lipps'e (Lipps, aktaran Freud: 2012) göre bir espri "tümüyle öznel olan gülünç bir şeydir" yani "bizim ürettiğimiz, bizim eylemlerimize bağlı, hiçbir zaman nesnel olarak değil, hatta istemli nesne olarak da değil özne olarak ilişkide bulunduğumuz." Dolayısıyla bu düşüncenin izinde gülünç bulma halinin, gülünce insanî özellikler barındırması gerekliliği düşünülebilir. Bu görüşü destekleyen bir başka düşünür Bergson (2011: 12), 'gülme' ile ilgili araştırmasına ilk olarak "tümüyle insana özgü olanın dışında komik yoktur" açıklamasıyla başlar ve şöyle devam eder, "bir görünüm güzel, zarif, yüce, anlamsız ya da çirkin olabilir; ama hiçbir zaman gülünç olamaz. Herhangi bir hayvana onda insan davranışı ya da insana özgü bir yüz anlatımı bulduğumuz için güleriz."

Yaşam ve insanın iç içe yaşadığını göz önüne alırsak, Kierkegaard'ın (Kierkegaard, aktaran Güler, 2010: 151) şu sözü aydınlatıcı olacaktır: "Gülünç, yaşamın

her aşamasında vardır, çünkü nerede yaşam varsa orada karşıtlık vardır ve nerede karşıtlık varsa orada gülünç vardır"

Örneğin Bergson'un (2011: 11-43) gülünç etki yarattığını düşündüğü şeylerden birkaçı şunlardır;

- Bir meslek argosunun ilgisiz bir işle ilgili olarak kullanılması komik etki yapar,
- Bir kişinin tinsel yanı söz konusuysen dikkatimizi bu kişinin fiziğine çevirdiğimizde güleriz,
- Dürüst olmayan bir düşünceyi dürüstmüş gibi göstermek; uygunsuz bir durumu, aşağılık bir mesleği ya da aşağılık bir davranışı alıp bunları katı saygınlık anlatan terimlerle betimlemek genellikle gülünçtür.

Bergson'a (2011: 20) göre, "gülme bir toplumsal jesttir." Başkalarının kusurları ahlaka aykırılıklarından daha çok, topluma aykırılıklarından ötürü güldürürler. Bundan, gülmenin toplumsal algılamadaki önemine dikkatimizi yoğunlaştırabiliriz. Gülmenin toplumsal bir anlamı ve kapsamı olduğunu düşünebiliriz. Bir anlamda, gülünç olan, bireyin toplumla olan uyum sürecini içine almaktadır. "Katı bir erdemi gülünç duruma getirmek, katı olmayan bir kusuru gülünç duruma getirmekten daha kolaydır. Çünkü toplumun gözünde kuşkulu olan katılıktır." diye devam eder Bergson (2011: 20). Katı olanın sınırlarının içerisinde yer alanın, toplumsal kuralların içindekileri de kapsadığını söyleyebiliriz. Öyleyse bu sınırlar içerisine girebilecek olan konular gülünç olanı yaratabilir. Dolayısıyla bu, biraz da gülünen kişi için utandırıcı olabilir.

Elbette bu gülünç bulma durumunun kişi, yer ve zamana göre değişmesi doğal karşılanmalıdır. İnsanların gülünç bulduğu şeyler, tarihin çeşitli evrelerinde, aynı kültürü paylaşıyorlar bile farklılıklar gösterebilmektedir. Bunun dışında komik olanı algılamada kültür ve toplum etkisi içerisinde bir insanın eğitim düzeyi, sosyal sınıfı, mesleği ve cinsiyeti de değişiklik yaratabilir. Bergson (Güler ve Güler, 2010: 157), gülünç etkisini toplumların töreleri, düşünceleriyle ilişkilendirir. Hatta esprilerin başka dillere çevrilmesinin esprinin etkisini değiştirdiğini bu sebebe bağlar. Ona göre "gülme birlikte yaşamının kimi gerekliliklerine yanıt vermeli, toplumsal bir anlam taşımaktadır."

Buradan hareketle, köylü ve şehirli oyunlarındaki komedi biçimlerinin birbirinden farklı geliştiğini gözlemleyebiliriz. Kent yaşamının hâkim olduğu yerlerde eğitim düzeyi paralelinde gelişmişlik ve entelektüel algı yüksek olduğu için, bu yerlerde oynanan komedi oyunları daha çok düşünsel algıya hitap edebilmektedir. Oyun karakterleri yüzeysel olmaktan ziyade daha çok derinlemesine görülebilen, hatta psikolojik yanları ve zaafı ile ete kemiğe bürünmüş olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Moliere'in oyunları burjuva kesimine hitap eden bir komedi anlayışıyla yazılmıştır ve bu oyunlarda karakter komiği, kelime oyunları, kinayeli ve ironik anlatımlar yer almaktadır. Buna karşılık, köylük yerlerde oynanan oyunlarda komedi algısı daha çok ilkel duygulara hitap edebilecek biçimde kaba, köşeli çizilmiş kişilerle yansıtılır. Bu tarz oyunlarda, fars türünde de karşılaştığımız, zevke ve doyumla yönelik, içgüdüsel istek ve doyumlara cevap veren işlevi ile temelde eğlendirici, oyalayıcı ve gevşetici özelliklerin ön planda olduğunu görürüz.

Şimdi bu kalın çizgili köy komedisine, köylerdeki komik ve gülünç algısına biraz daha yaklaşalım. Fars türünde de karşılaştığımız köy oyunlarındaki abartılı gülünç, hemen kavranan ve birdenbire gülme etkisi yaratan özelliktedir. Bazı kaynaklarda "kaba şaka", "kaba gülünç" terimleri "grotesque" ile karşılık bulmaktadır. Dilimizde grotesk (Türkçe Dil Kurumu, 2014) "Kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi." diye açıklanmaktadır. Köy seyirlik oyunlarında sık sık grotesk öğelerin kullanıldığını biliyoruz. Nurhan Karadağ (1978: 84-99) bu durumu şöyle açıklar:

" Bütün halk güldüründe ortak olan dil ve hareket komiği ile ironik ve grotesk kaynaklı güldürü köy seyirlik oyunlarımızda da, özellikle büyüsel ve töresel yanını zamanla yitirmiş oyunlarda, kaba fars biçiminde kullanılır."

Dolayısıyla, grotesk öğeler, köylü oyunlarında gülmeyi oluşturan etmenlerden birisidir. Çünkü grotesk, kalın çizgili ve hemen algılanan karikatürize bir çerçevede, ilkel toplumların kolay algılayıp gülebileceği bir biçim özelliği göstermektedir.

## 2.5. Bir Komedi türü Olarak Köy Seyirlik Oyunları ve Fars Arasındaki Benzerlikler

Köy seyirlik oyunlarına bir komedi türü olarak baktığımızda, aslında bu oyunların fars türü ile birbirlerine benzerlikler gösterebildiklerini fark ettik. Bu sebeple bu bölümde fars ve köy seyirlik oyunlarının bazı benzerliklerini bulgulamaya çalışacağız.

Nurhan Karadağ'ın araştırmaları kapsamında köy seyirlik oyunlarının sadece eğlence amaçlı oynananlarının genellikle doğaçlama olarak oynanan oyunlar olduğunu görmüştük. Burada amaç sadece eğlenmek olduğu için, değişen koşullar, şartlar, güncel gelişmeler yeni oyunlar ortaya çıkarabilirler. Dolayısıyla bu tarz seyirlik köylü oyunlarında belirli bir metin yapısı yoktur. Oyunun belli bir çatısı vardır, konusu genel olarak bellidir. Oyun, oyuncuların yeteneği ve seyircinin tepkisi doğrultusunda şekillenmektedir. Aslında seyirlik oyunlar bu anlamda metin yapısında esneklik sergilemektedirler. Çünkü oyunlarda daha çok metinden çok oyunculuk ön planda yer almaktadır. Farslarda da ön planda durumların olduğunu görüyoruz. Gülünçlük sağlamak için zaman zaman olay dizisinin bilinçli olarak bozulması, farslardaki metin yapısının da değişken olabileceğini gösteriyor. Aynı zamanda farsta, sürekli bir gelişim ve bütünlenmiş bir anlam sağlama amaç olmadığından, seyirci üzerinde dramatik gerilimin denetimi hissedilmez. Bu sebeple de doğaçlama sık sık başvurulan artistik bir beceri olmuştur.<sup>22</sup> Bakıldığında her iki yapı da gülünç olanı yaratmak için metnin yapısını esnek tutarak, tuluata başvuruyor.

Farsta ön planda olan durumlar, karakterleri ise sadece birer tip olarak karşımıza çıkarıyorlar. Özdemir Nutku (2001: 71), fars tiplerinin bütün herkesin bildiği genel tipler olduğunu, bunların kendine özgü tavırları ya da psikolojik temelleri olmadığını belirtir;

---

<sup>22</sup> Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. (4. Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. S.f. 72.



"...fars tipleri durumların gülünç olmasına yarayan araçlardır. Seyirci oyun kişilerini değil, durumlardan çıkacak sonucu merak eder. Farsta gözlüklü doktorlar, ütüsüz pantolonlu dalgın bilim adamları, geniş omuzlu, çatık kaşlı polisler ve benzeri genel tipler sık sık karşımıza çıkarlar."

Dolayısıyla bu tarz güldürülerde önemli olanın kişilerden ziyade o kişilerin yaptıkları ve yarattıkları durumlar olduğunu söyleyebiliriz. Aynı durum köy seyirlik oyunlarında da karşımıza çıkar. Köy seyirlik oyunlarının tipleri de psikolojik temelli tipler değil, köy toplumunda sıklıkla karşılaşılabileceğimiz, dede, çocuk, Arap, kız gibi genel halk tipleri ya da muhtar, çoban, kalaycı, baltacı, öğretmen, usta, çırak gibi belli meslek gruplarına verilen adlarla nitelendirilmiştir. Bu tiplerin adları, tip özelliklerini genel bir çerçevede oluşturmak için yeterlidir. Tiplerin oynayan oyuncudan oyuncuya farklılık gösterebileceği düşünülebilir. Çünkü bu tek yönlü çizilen tiplerin karakteristik özelliklerinden çok yaptıkları işler ya da eylemleri oyunun çatısını oluşturmak için yeterli olabilmektedir. Fars da köy seyirlik oyunları da karakterlerde herhangi bir derinlik ve psikolojik boyut taşımaz. Çünkü amacı, kişilerin eylemleri aracılığıyla durumu anlatmaktır.

Aynı zamanda tiplerin her iki türde de kalın çizgili ve abartılı bir biçimde çizildiğini görüyoruz. Özdemir Nutku farsta, bunu karikatür sanatçısının okuyucusuna yaptığına benzetir. Farsta tiplerin durmadan abartılı durumlardan başka olmayacak durumlara atladığını ve bunun seyirciye mantıksız gelmediğini açıklar.<sup>23</sup> Farsın abartısı içerisinde seyirci olanları mantıklı kabul etmektedir. Bir durumdan bir başka duruma atlamak, köy seyirlik oyunlarında oyunun organik bütünlüğü içerisinde gerçekleşip seyirciyi kendi gerçeğine kabul ettirmektedir. Mesela ölüp-dirilme konulu köy seyirlik oyunlarından birinin eylem dizgesinden örnek verirsek; toplu dans sonrası dede aniden

---

<sup>23</sup> Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. (4. Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. S.f. 71.

ölüverir, kızlar başında ağıt yakarlar, hoca gelir, dua okur ve dede dirilir.<sup>24</sup> Bu ölüp dirilme hali farklı mizansenlerle yansıtılabilir. Fakat burada ilgilendiğimiz kısım, gerçekte kolaylıkla olmayacak bir değişim halinin bu oyunlarda kolaylıkla olabilmesi. Yani ölme halinden, dirilme haline geçmek hızlı bir durum değişiminin işareti olarak değerlendirilebilir. Dirilme duayla, suyla veyahut bir ağıt sonrası aniden gerçekleşebiliyor. Seyircinin bu abartılı ve ani durum değişimini yadırgamadığını, olanları anında kabul ettiğini gözlemliyoruz. Dolayısıyla fars da köy seyirlik oyunları da abartılı ve ani durum değişiklikleri yaşatırken, bunu seyircisine yadırgatmayacak bir organiklik içerisinde yansılar. Yaratılan komiklik yine, karakterde değil de düşülen durumun içerisinde ortaya çıkar, bu da fiziksel aksiyonun bu türlerde önemli olduğunu vurgular nitelikte bir komedi anlayışı ortaya çıkarır. Bu fiziksel aksiyonların, seyirciyi eğlendirmeye ve güldürmeye yönelik etkili birer araç görevi gördüklerini, seyircinin tepkilerinden anlayabiliriz.

Farsta da köy seyirlik oyunlarında da kişilerinin tek yönlü çizilmiş olduğundan bahsetmiştik. Eric Bentley, bu tiplerin, sahnede yarattıkları aksiyonun onları insansal olmaktan çıkarabileceğini, doğal olmayan daha az insansal bir dünya portresi çizdiklerinden bahseder. Bentley (1965: 223) fars türünün ilkel yanına vurgu yapmaktadır:

"Farsta saldırıya saldırı ile karşılık verilir. Moral bir yargı ve haklılık söz konusu edilmez. Vurmak, karşılık görmeden vurmak hatta arkadan vurmak gibi tek yönlü bir zevk yaratmaya eğilimlidir. Bu bakımdan ruhsal yaşamın ilkel, çocuksu kaynaklarına yönelir."

---

<sup>24</sup> Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. S.f. 41.

Köy seyirlik oyunlarının da kuttören kaynaklı oldukları göz önüne alınırsa, ortaya çıkan dramatik yapı, insanın doğayı taklit etmesi aracılığıyla ortaya çıkan teatral bir biçimdir. Dolayısıyla ilkel bir kökenin izlerini taşımaktadır. Yapılan eylemlerin büyük bir kısmı doğanın canlanması amacıyla yapılan, kaba ve vahşi duygulara yönelik eylemler olarak karşımıza çıkar. Mesela erotik bir unsur olarak fallus simgesinin kullanılması veya cinsel birleşme yansımaları doğanın bereketi için yapılan ve bir taraftan da ilkel duygulara yönelik gerçekleştirilen eylemlerdir. Burada söz konusu olan bir haklılık-haksızlık veya herhangi bir şeyin karşılığı olmak değil, tamamen tek yönlü bir amaca hizmet halidir.

Anadolu'da erotik diyebileceğimiz oyunlardan, Bandırma ile Karacabey arasında bulunan Yenice Köyü'nde oynanan, *Çift Sürme Oyunu*, buna verilecek en iyi örneklerden biridir. Oyunda iki Çingene vardır. Bunlardan biri erkek biri kadın kılığına girmiş erkektir. Çingeneler önce ateş yakıp kahve pişirirler sonra ateşte demir dövüyorlar. Bir süre sonra erkekle kadın arasında bir tartışma çıkıyor. Bunun üzerine erkek Çingene kadın Çingene'nin üzerine çıkıyor, aralarında sevişme ve çiftleşme gerçekleşiyor. Seyircilerden birileri çıkıp ikisini ayırıyor. Sonrasında tekrar aynı durum yaşanıyor. Bu birkaç kez tekrarlanıyor. Oyunun sonunda bütün oyuncular hep beraber zeybek oynuyorlar ve çeşitli danslar yapıyorlar.<sup>25</sup>

Bu oyunda karşılaştığımız birkaç kez tekrar eden cinsel birleşme, ilkel bir dürtünün yansınması olarak algılanabilir. Dolayısıyla aynı zamanda ihtiyaçtan doğan, ruhsal bir o kadar da çocuksu eylemlerde yaratılabilen bir tür olarak karşımıza çıkar seyirlik oyunlar. Bu noktada fars türünün o arzuya yönelik ilkel hali, Anadolu seyirliklerinde de kendisini gösterir.

Sevinç Sokullu (1993: 91), fars için "bir kaçış sanatıdır" der ve devam eder:

---

<sup>25</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 71.

"Fars yalnız toplum sorunlarından değil, moral sorumluluktan, bilincin baskısından da kaçır. Toplumsal ve vicdânsal baskılardan bunalmış içgüdüsel dünyamıza bir an için olsun nefes alma, yaşama olanağı verir. Bu bakımdan toplumsal yaşamda bir uyarıcı olarak görev alan komedyadan farklı hareket eder. Boşaltır, gevşetir. Zevke ve doyuma yöneliktir."

Anadolu seyirlik oyunlarının günümüzde artık dini amacından sıyrılıp bir geleneğe dönüştüğünü görüyoruz. Köylü artık seyirlik oyunlara, yaşamını daha iyi sürdürebilmek için, sosyalleşerek kendi sorunlarını paylaşmak için katılmaktadır. Bu sayede herkes ortak kaygılarını oyunlar aracılığıyla paylaşmakta, sosyalleşerek sorunların üstesinden gelmeye çalışmaktadır. Bu da bunaldığı şeylerden bir an için olsun uzaklaşmasını, nefes almasını sağlamaktadır. Seyirlik oyunlar böylelikle köy insanını rahatlatmakta, mutlu etmektedir. Sonuç olarak, fars da köy seyirlikler de rahatlatıcı, yaşama bağlayıcı yönleriyle birbirlerine benzemekte olduklarını anlıyoruz. Elbette ki bunun en önemli sağlayıcısının da oyunların içerisindeki, gülünçlükler ve eğlendirici olma özellikleri olduğunu söyleyebiliriz.

## **2.6. Köy Seyirlik Oyunlarında Gülmeyi Yaratan Unsurlar**

Köy seyirlik oyunlarına bir güldürü oyunu olarak baktığımızda, fars ile olan benzerliklerini tespit ettik. Bu anlamda, köy seyirliklerde gülmeyi yaratan komik unsurlar da fars türüyle benzerlikler göstermektedir. Özellikle farsta da gördüğümüz hareket komiğine dayalı gülünç unsurlar, köy seyirlik oyunlarında da yer almaktadır. Abartılı hareketlerle yapılan kavga, dövüş gibi saldırılar veya taklit ya da benzetmeyle yaratılan komiklikler köy seyirlik oyunlarında sıkça bulunmaktadır. Nurhan Tekerek, özellikle büyüsel ve törensel yanını zamanla yitirmiş oyunlarda, hareket komiği ile

ironik ve grotesk kaynaklı güldürü öğelerinin görüldüğünü belirtmiştir.<sup>26</sup> Dini yanını yitirmiş olan bu tarz oyunlarda amacın yalnızca eğlenmek olduğunu görüyoruz. Bu oyunlarda güldürü öğesinin, olayları ve karakterleri abartarak, büyüterek sağlandığını görüyoruz. Söz konusu oyunlarda eğlenceyi, başka bir ifadeyle gülmeyi yaratan temel unsurları, gülme teorilerinden "uyumsuzluk" ve "rahatlama" teorileri üzerinden örneklerle inceleyelim.

John Morreal'e (1997: 28) göre, uyumsuzlukta “umulmadık”, “mantıksız” ya da “uygunsuz” olan bir şeye karşı gösterilen bir tepki söz konusudur:

“Nesneler, bu nesnelerin nitelikleri, olaylar vs. arasında belirli kalıpların bulunmasını beklediğimiz düzenli bir dünyada yaşamaktayız. Bu kalıplara uymayan herhangi bir şey başımıza geldiğinde güleriz”.

Bu kurama göre, bizi güldürenlerden birinin “olağan dışı” durumlar olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, Nurhan Karadağ'ın tespit ettiği *Dede Oyunu*'nda<sup>27</sup>, ölüp-dirilme motiflerini görmekteyiz. Oyunda, yapılan toplu dans sonucunda dede nedensiz olarak birden ölür. Bu ölüm sonrasında kızlar tarafından gülünç bir şekilde işlenen ağıt yakılır. Dede'nin ölümü fiziki bir ölüme benzetilerek "Burnundan kan geliy!" denilerek anlatılmıştır. Aslında çok ciddi olan ve içsel bir katılımla yas tutmaya götüren ölüm olayı, eğlence ve komiklik yaratmak amacı güdüldüğü için, geçiştirilerek gülünç bir duruma sokulmuştur. Ardından kızlardan birinin ölümü de aynı şekilde, ölen kızı okumaya diriltmeye gelen hoca Müslümanlığın getirdiği bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. Ancak hocanın kızı okurken parmaklamaya başlaması, sosyal bir taşlama yaratıyor. Müslümanlığın temsili, bir din adamının, cinsel bir eylemde bulunması, ortaya çıkan uyumsuzlukla gülünçlüğü yaratıyor. Kızın ölümü de aynı şekilde, dede tarafından yakılan bir ağıtla karşılanıyor. Ancak burada yine gülünç olan, yalnızca çok ciddi

---

<sup>26</sup> Tekerek, N. (2008). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). İstanbul: Mito Boyut Yayınları. S.f. 37, 38.

<sup>27</sup> Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. S.f. 43

konularda yakılan ađıtın, burada, szlerinin komik olması ve nidalarının gln bir şekilde yansıtılması şeklinde yakılmasından dođmaktadır. Diđer taraftan da ađıt gln bir şekilde devam ederken yalnızca ezginin ađıt ezgisi olarak kalması uygunsuz durumu yaratarak glnlđ yarattıđını gryoruz. Burada kızın diriltmek iin yapılan eylemin bir hareket komiđi olduđunu syleyebiliriz. Őyle ki, kızın bařında dede ađıt yakarken, kyller tarlalarda kk iřlerini yaptıkları şekilde "su dkeyim de dirilsin" diyerek kızın ađzına iřiyorlar ve kız bundan sonra diriliyor. Bu durum seyirci tarafından byk bir cořkuyla izleniyor ve seyirci burada ok eđleniyor, glyor. Burada kullanılan su motifinin, aslında dođanın canlanması iin kullanılan suya karřılık geldiđini grmekteyiz.

Ancak bir taraftan da, iřeme yoluyla kullanılan su, kızın dirilmesi aslında dođanın dirilmesinin bir temsili olarak kullanılmakta. Burada grdđmz uyumsuzluk ilkesi, gerekte bitkileri canlandırmak iin kullanılan sulama eyleminin, len kızın diriltmekte kullanılmasıdır. Dolayısıyla bir taraftan riteli gerekleřtirirken, diđer taraftan glnlđn yaratılması sz konusu oluyor.

lp-dirilme konulu bu oyunlarda uyumsuzlukla birlikte hareket komiđinin de gln olanı yarattıđını, desteklediđini gryoruz. iř yapma, ađıt, lme ve dirilme hareketleri kaba ve komik hareketlerle yansıtıldıđı iin gln etkiler yaratıyor.

Kılık deđiřtirme ve taklit de ky seyirlik oyunlarda glnlk yaratmada kullanılan bir bařka unsur olarak karřımıza ıkıyor. Yine burada da bir uyumsuzluđın sz konusu olduđunu gryoruz. nk kılık deđiřtirmeli oyunlarda, kostm neyi temsil ediyorsa tam anlamıyla geređe uygunluk tařımıyor. Yansıtılan Őeyin bir temsili niteliđinde grlyor. Aynı zamanda oyuncu sesiyle, bedeniyle yansıladıđı Őeyi taklit ediyor. Kyl, oyun oynarken yeri geliyor bir hayvan (deve, at, eřek, koyun, ayı...), yeri geliyor bir eřya (deđirmen, ıkrık, tař, eřme... vs.) olmayı yansılatabiliyor. Seyirci, gerekte oynayanın sadece bir oyuncu/temsildi olduğunu biliyor, anlatılanın aslında temsilini izliyor.

Kostümlerde tam bir bütünlük sağlanması gibi bir gereksinim söz konusu değil. Mesela bir erkek kadın kılığına girecekse bir başörtüsü takması yeterli oluyor. Oyuncu bunun için sakalını kesmiyor yahut üzerindeki kıyafetlerini değiştirmiyor. Bu da zaten onu eğlenceli ve komik bir hale getiriyor. Aynı şekilde kadınlar da aralarında oyun çıkartırken, erkek rolü için bir kasket takmaları yeterlidir. Kostümler tümüyle göstermecici kullanılıyor. Mesela köpek kılığına girmek için kuyruk takmak, koyun olmak için üstüne bir koyun postu atmak, eşkıya olmak için ceketini ters giymek yeterlidir.

Burada gördüğümüz kadınların erkek kılığına girmesi ya da erkeklerin kadın kılığına girmesi durumu uyumsuzluk teorisinden yola çıkarak seyircide gülmeyi yaratmaktadır. Erkeği canlandırmanın aslında kadın olduğunu bilen seyirci, karşısında gerçekten bir erkek olmaması gerçeğini bilmektedir ve bu uyumsuzluğun komikliğine gülmektedir. Sadece bir kuyrukla ve ses taklidiyle köpeği temsil eden oyuncu da aynı şekilde bir uyumsuzluk içerisindedir ve komiklik yaratmaktadır. Dolayısıyla göstermecici anlayışla sergilenen seyirlik oyunlarda, gerçeklikten uzak temsili olarak kullanılan kostümler ve yapılan taklitler, uyumsuzluk teorisine uygun özellikler barındırmaktadır.

Yanlış anlaşılmanın kullanıldığı seyirlik oyunlar da uyumsuzluk teorisi içerisine dâhil edilebilir. Çünkü burada da yine söylenen ile yanlış anlaşılmanın zıtlığının gülünçlük yarattığını görüyoruz. Bu komikliğe *Şişman Oyunu*'ndan (Karadağ, 1978: 39) bir örnekle bakalım. Oyunda kızların kaybolması üzerine şişman:" -Ben iki kız yitirdim onları bulun." der. Seyircilerden birisi :"-Ne tuzu tuz tuzluda olur." deyince gülünç olan yaratılmış olur.

Şimdi de "rahatlama" teorisi üzerinden köy seyirliklerdeki komik unsurları inceleyelim. Gülme teorilerinden Rahatlama Teorisi'ne göre (Morreall, 1997:32,33),

"Herhangi bir yasak, bir kişinin, ne yasaklanmışsa onu yapma arzusunun artmasına neden olur ve bu hedefine ulaşamamış arzu, kendisini açığa çıkarılmamış sinirsel enerji olarak gösterebilir... Gülme ise, bu sinirsel enerjinin ortaya çıkışı olarak tanımlanır".

Gülmeyle oluşan sinirsel enerji, insanların baskı altında buldukları durumdan kurtularak rahatlamalarını sağlar. Mizahın rahatlatma işlevine ilişkin olarak John Morreall (1997: 32) gülme ile ilgili çalışmasında, Lord Shaftesbury'nin "The Freedom of Wit and Humor (Nükte ve Mizahın Özgürlüğü)" adlı makalesine dikkat çeker;

"Açık yürekli insanların doğal ve rahat ruh halleri kısıtlandığında ya da denetim altına alındığında, içinde buldukları sıkıntılı durumdan kurtulmak için başka hareket yolları arayacaktır; ister taşlamayla, öykünmeyle, ister soytarılıkla olsun, bu insanlar az ya da çok kendilerini gösterdikleri için bu durumdan hoşnut olup, üzerlerindeki baskılardan özgün olacaklardır"

Buradan hareketle aslında gülmenin, toplumsal kural ve baskılara karşı gösterilen bir tepki olduğunu anlayabiliriz. Ayrıca mizahın bu söz konusu yasakları delerek kişiyi rahatlatma işlevine sahip olduğu söylenebilir. Gülmeye yol açan yasaklar; Morreall'e (1997: 33) göre genel olarak "cinsellik ve şiddete karşı koyulmuş geleneksel toplumsal yasaklar" olarak karşımıza çıkıyor.

Bu toplumsal yasakların köy seyirlik oyunlarda komedi yoluyla nasıl delindiğine ve seyirciyi rahatlatma işlevine sahip olduğuna bakalım. Köy seyirlik oyunlarının, eğlence amaçlı sergilenmesinde, köylünün bu oyunlara katılımıyla, toplumsal sıkıntılarından, ortak kaygılarından sıyrıldığını, bir süreliğine rahat bir nefes aldığını görmüştük. Rahatlatma teorisine göre baktığımızda, köylüleri güldürüp rahatlatan, hangi toplumsal kuralların sergilenmesi yoluyla kırılması ve köylüyü güldürerek rahatlattığına bakacağız.

Anadolu dramatik köylü oyunlarının konularına göre ayrıldığını görmüştük. Bu konular içerisinde günlük yaşamdan sahnelerin sergilendiği oyunlar, genellikle toplumsal eleştiri ve taşlamaya yönelik oynanmaktaydı. Genellikle, bu oyunlarda köylünün günlük yaşamda karşılaştığı sorunlardan (karı-koca, kaynana-gelin geçimsizliği, evde kalmış kız sorunu, kuma çatışması, hacca gitmek, Almanya'ya veya kente göç etmek... gibi) bahsedildiğini görüyoruz. Bu konuların toplumsal baskı ve



kısıtlamalar sonucu ortaya çıkabilecek sorunlar olabileceğini görüyoruz. Bu oyunlardan kuma sorununu ele alan bir oyuna bakalım;

Gaziantep'te Engin ve Zalha köylerinde oynanan *Kuma Oyunu*'nda<sup>28</sup> kuma ve haberci vardır. Haberci, kumaya kocasının evleneceğini söyler, sonra "evlendi", "nökerin oğlu oldu", "hastalandı", "öldü" diye haberler gelir. Öldü haberini alınca, en son kumanın bükük beli doğrulur, meydan ona kalmıştır.

Bu oyunda toplumsal olarak bir köy gerçeği, kuma sorunun işlendiğini görüyoruz. Kumasından kurtulan kadının sevinci, seyircide rahatlamayı sağlayabilir. Çünkü seyircilerden aynı sorunla baş edenler de olduğu kaçınılmazdır. Yaşadığı sıkıntının aynısının yansımaları gören seyirci, duruma dıştan bakarak komik olanı algılıyor ve yansıtılanı eğlenceli bularak gülmeye onu rahatlatıyor. Bir nevi yaşadığı sıkıntının aynısına uzaktan bakmak, onu düşünsel ve ruhsal anlamda daha huzurlu bir ruh haline sokuyor.

Erotik ve cinsel öğeleri içerisinde barındıran oyunların da, toplumsal yasakların içerisinde yer aldığını söyleyebiliriz. Özellikle Anadolu kültüründe, İslamiyet'in, köylerde kadın-erkek ilişkilerinde büyük bir kapalılık yarattığı göze çarpmaktadır. Nurhan Karadağ'ın Anadolu seyirlik oyunları ile ilgili yaptığı araştırmasında bu konuya değindiğini görüyoruz. Karadağ, İslamiyet etkisindeki bu kapalılığın, daha ergenlik çağına girmeden önce kız erkek ayırımının oluşmasıyla başladığını belirtir. Karadağ (1978: 40), daha sonra da bu etkinin, törenler ve seyirlik oyunlara yansımalarını şöyle açıklar:

"Çok önceleri doğa adına, tanrılar adına yapılan bu ayinlerde bulunan çiftleşme öğeleri, phallus ayinleri, kadın erkek ilişkilerindeki doğaya yakınlığın İslam kültürüyle ister istemez büyük ölçüde kapanmış ve gizlenmiştir. Ya da ortadan kalkmıştır. Bu durumda bugün köylümüz içinde yaşadığı koşullar gereği kız kaçırma ile ilgili bölümleri artık bolluk adına yorumlamıyor. Yorum sadece kısa devreli bir çiftleşme özlemi ya da büyük sosyal problemlerden biri olan gerçekteki kız kaçırma ile ilişki kuruluyor... Böyle

---

<sup>28</sup> And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. (3. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. S.f. 201.

olunca da oyunlarda gördüğümüz kız kaçırma motifi kaynağındaki amaca hizmet etmiyor artık."

Bu anlamda kız kaçırma motifli oyunların toplumsal bir problem olarak yansındığını görüyoruz. Dolayısıyla bu oyunların ritüel amacından çıkarak eğlendirici bir amaç doğrultusunda yansındığını anlıyoruz. Bu eğlence de yine bir rahatlama, nefes alma duygusunu yaratıyor seyircide.

Bir de erotik öğelerin bir tabu olarak kabul edildiği Anadolu Kültürü'nde, yansılan bir oyuna göz atalım: Tunceli Pertek'in Tozkoparan köyünde oynanan *Çırpı toplama Oyunu*'nda<sup>29</sup> iki kız kardeş vardır: Büyük bacı ile Küçük bacı, bir de Erkek. Erkek çimenlerin üzerine uzanır, bacaklarının arasına dikine uzanan bir davul tokmağı koyar. İki kız da çalı çırpı toplamaktadır, küçük bacı davul tokmağını yakalar, koparmaya çalışır, abla onu ayıplar, sonra o da okşamaya başlar, en sonra davul tokmağını kömürle karaya boyarlar.

Bu oyunda göze çarpan fallus ögesi, genç kızların fallusla olan ilişkisi erotik algılanmaktadır. Dolayısıyla, Morreal'in "Rahatlama Kuramı"yla baktığımızda buradaki cinselliğin komik yansınması, insanların bundan hoşnut olmasıyla seyirciyi güldürüp eğlendirerek, bir tabu olan cinselliği kırmakta olduğunu söyleyebiliriz. Bu sayede izleyicinin toplumsal kurallara karşı koyarak, bir rahatlama yaşaması söz konusu olmaktadır.

---

<sup>29</sup> And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. (3. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. S.f. 207.

### 3. KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA KOMEDİ UNSURU OLARAK EROTİK ÖĞELERİN TESPİTİ

#### 3.1. Köy seyirlik oyunlarında Erotik öğelerin tespiti

Köy seyirlik oyunlarında erotik öğelerin sıkça kullanıldığını görüyoruz. Metin And, cinsel birleşmenin genellikle bitkilerin, ağaçların çabuk büyümesi, ürünlerin bol ve iyi olması, bereket getirmesi amacıyla yansındığını ve genellikle ilk tohum atıldığı zaman çiftleşildiğini belirtmektedir. Ayrıca And, Anadolu'da ve dışarıda bu tür çiftleşmenin utanmasız sözcüklü bölümlerden oluştuğunu da vurgulamaktadır.<sup>30</sup>

Burada phallus (erkeklik organı) kullanımını da görmekteyiz. Phallus, bolluk bereket getiren, üremeyi ve çoğalmayı temsil eden bir simge olarak karşımıza çıkıyor. Aynı zamanda phallusun kötülüğü kovduğuna da inanılmaktadır. Anadolu seyirlik oyunlarında, oyuncular phallus imgesini sopa, tokmak gibi araçları bacaklarının arasına sokarak ve bunun phallus olduğunu gösterecek tavırlar takınarak kullanırlar. Burada utanmak bir yana, bereketi bolluğu getirmek esas amaçtır.

Anadolu'da bu tür erotik öğelerin kullanıldığı oyunlara pek çok örnek verilebilir. Şimdi bu oyunlardan bazılarını inceleyelim. Metin And'ın araştırmalarında bulgularanan Fethiye'de oynanan, kız kaçırma konulu *Arap Oyunu*'nda<sup>31</sup>, fallus simgesinin açıkça kullanıldığını görüyoruz.

*Arap Oyunu*'nun kişileri Arap, Dede, Gelin ve Şeytan'dır. Arap bedenini isle karaya boyar ve bacaklarının arasında bir değnek bulundurur. Burada açıkça, bacak arasındaki değneğin fallusu temsil ettiği anlaşılmaktadır. Dede, aksakalıdır ve saçlarını

---

<sup>30</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 70.

<sup>31</sup> A.g.e. S.f. 111.

unla beyaza boyar. Dede kambur olmak için beline bir minder koyar, bu minder ayrıca vurulduğu zaman acımamasını da sağlar. Bir erkek gelin kılığına girer, bir başkası da şeytan olur. Arap oynamaya başlar, bu sırada şeytan gelini saklar. Arap bunu anlayınca değneğini sallayarak Şeytan, Dede ve halka saldırır. Arap, oynayarak gelini arar. En sonunda gelin bulunur, dördü oynamaya başlarlar. Gelin, sonra bir daha kaçırlır. Oyunun bir çeşitlemesinde devenin de bulunduğu belirtilmiştir.

Oyunun utançlamalı olduğu için pek oynanmadığı yönünde bir bilgi vardır. Burada Arap'ın fallusu belirgin bir şekilde göstererek yansılması, erotik bir sembol olarak karşımıza çıkıyor. Fallus'un belirgin bir şekilde gösterildiği bir diğer oyun da daha önce "rahatlama teorisi" üzerinden baktığımız *Çırpı toplama Oyunu*'dur<sup>32</sup>. Burada tekrar bu oyunu hatırlamamızda yarar var çünkü cinselliğin ve fallusun ön planda olduğu, günlük yaşamdan sahnelerin sergilendiği türde bir seyirlik oyun.

Tunceli Pertek'in Tozkoparan köyünde oynanan *Çırpı toplama Oyunu*'nda iki kız kardeş vardır: Büyük bacı ile Küçük bacı, bir de Erkek. Erkek çimenlerin üzerine uzanır, bacaklarının arasına dikine uzanan bir davul tokmağı koyar. İki kız da çalı çırpı toplamaktadır, Küçük bacı davul tokmağını yakalar, koparmaya çalışır, abla onu ayıplar, sonra o da okşamaya başlar, en sonra davul tokmağını kömürle karaya boyarlar.

Ölüp-dirilme ile kız kaçıрма konusunun birleştiği oyunlardan, Kırşehir'in Mucur İlçesi'nde oynanan *Koca Oyunu*<sup>33</sup> da erkeğin cinsel organının kullanıldığı bir başka oyundur. Oyunda 'Koca', 'Arap' ve menevşe denilen iki 'Arap zenne' vardır. Önce yaşlı koca gelir, köyün kâhyasını aramaktadır, köylülerle konuşur. Bacaklarının arasından bir sopa çıkarır. Sopaya 'sokucu' denilmektedir. Koca, bacaklarının arasından çıkardığı sopayı, kâhyaya tutturur. Burada sopanın erkeklik organı olduğu üzerine anıştırmalar olur. Koca, kâhyaya değirmenci olduğunu ve boş değirmen aradığını söyler. Değneği ile toprağı kazır. Oturmak için bir iskemle diye bir adamın kucağına tam oturacakken, adam

---

<sup>32</sup> And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. (3. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. S.f. 207.

<sup>33</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 109.

çekilince koca yere düşer. Daha sonra koca iki kızı olduğunu ve bu kızları kâhyayla paylaşacağını söyler ve kızlarını getirir, oynamaya başlarlar. Bu sırada Arap gürültüyle gelir, kızlar kaçar, koca da korkup bir masanın altına gizlenir. Arap kızları ararken yarı Arapça yarı Türkçe söylenir, arada bir masanın altındaki kocayı tekmeler. Herkese gözdağı verdikten sonra çıkar sonra tekrar gelir. İçi ateş dolu bir sepetle koşarken sepete vurdukça kıvılcımlar yere düşer ve ayağını yaktığı için Arap sıçrar. Kâhya, kızları bulup getirir. Arap sevinir, kızlarla birlikte oynar. Arap yere bir kama saplar, kamanın çevresinde türlü şaklabanlıklar yaparken, masanın altından bunları izleyen koca üzüntüyle ağlar ve sonra ortaya çıkar. Arap onu sopasıyla korkutmaya çalışır, ama kocanın 'kocaman sopası' karşısında kendisi korkar ve kaçar. Kızlar da kaçmıştır. Koca kâhyadan kızları ister, kızlar gelip kocayla oynar, kâhya sevinir, koca kızların kız kalıp kalmadıklarını yoklar. Sonrasında Arap gelir, kamasıyla kocayı öldürür, kızları da sürükleyerek götürür.

Oyunda, 'sokucu' diye tabir edilen fallus ögesinin sıkça kullanılan bir unsur olduğunu görüyoruz. Ayrıca kız kaçırma oyunlarının temelinde gördüğümüz cinsel dürtülerin de sıkça yer aldığı bir oyun. En sonunda kocanın kızların, Arap ile dansından sonra kız kalıp kalmadığını kontrol etmesi de açıkça cinselliğin kullanıldığı bir motif olarak değerlendirilebilir.

Anadolu köy seyirlik oyunlarında, fallus simgesinin yer aldığı pek çok oyun mevcuttur. Fallus kullanımına yönelik Nurhan Karadağ'ın (1978: 91) tespiti şöyledir:

"Dionysos adına yapılan törenlerde önde büyük bir phallus'un gittiğini, arkada ise rahiplerin ve halkın büyük bir coşku ile yürüdüğünü biliyoruz. Phallus ayıp sayılmıyor. Bizde ise, İslam etkisi ile büyük bir gizliliğe, kapalılığa uğrayan, cinsel ilişkiyi ilgilendiren bütün durumların, köylerimizin birinde seyirlik oyun olarak ortada oynanması hayli ilgi çekicidir."

Bereket törenlerinin kalıntıları izlerini Anadolu'da sürdürmekte olduğunu görüyoruz. Phallus kullanımıyla birlikte cinsel birleşmenin, çiftleşmenin yansıldığı oyunlar da bu törensel bolluk, bereket oyunlarının kalıntılarının göstergeleri

niteliğindedir. Şimdi bu cinsel birleşmenin yansıldığı, Nurhan Karadağ'ın saptadığı oyunlardan, Sivas/Şarkışla Gümüştepe köyünde oynanan *Madımak Oyunu*'na<sup>34</sup> bakalım.

Oyunda iki bekâr kadın ekine madımak toplamaya giderler. İki de kocaya varmak istediklerinden bahsederler. İki bacı yan yana meydana türkü söyleyerek dolaşmaya başlarlar:

Yüksek minareden attım kendimi  
Çok ağladım bulamadım dengimi  
Yar üstüne yar sevmedim el gibi

Oyunun başında, bir başka oyun kişisi, meydanın bir kenarında sırt üstü hareketsiz yatar. Bacaklarının arasına bir sopa sıkıştırılmıştır. Sopanın başına erkeklik organına benzeyecek şekilde mendil bağlanmıştır. Kadınlar meydana dolandıktan sonra yerde yatan oyun kişisinin bacakları arasındaki sopayı fark ederler. Sopayı deve ayağına benzetirler. Sonra türkü söyleyerek madımak toplamaya başlarlar.

Madımak oylum oylum  
Geliyor civan boylum  
Civan boylum gelirse  
Şen olur benim gönlüm  
Canım madımak kız madımak  
Kuş kuşyemlik kız madımak  
Ebelik yemlik kız madımak  
Gâvurun kızı dön beri baktığımız Madımak eker oldum  
Balınan şeker oldum  
Dünyada ettiğini ahrette çeker oldum

Sonra tekrar sopayı fark edip onunla ilgilenmeye başlarlar. Sopayı ölçerler, boyutu üzerine tartışırlar. Üzerine oturmak isterler. Aralarında "Ben bunu yerim... Ben bunu yiyemem" gibi tartışmalar olur. Sırayla sopanın üstüne otururlar. Burada bir cinsel

---

<sup>34</sup> Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. S.f. 85-90.

birleşme yansılaması gerçekleşir. İki kadının erkekle utanmasız konuşmaları olur. İki kadın oğlanın yanına uzanırlar, iltifatlarla oğlanı kandırmaya çalışırlar. "Kimi alacan? Onu mu alacan, beni mi alacan?" şeklinde oğlana sorular sorarlar. Oğlan ikisini de alacağını söyler. Kadınlar ikisine birden nasıl bakacağını söyleyerek adama vurmaya başlarlar. Bu kavga, kadınlardan birinin ağzına doldurduğu suyu adamın suratına fişkırtmasıyla sona erer. Seyirciler gülerler.

Nurhan Karadağ, ayrıca *madımak oyunu*'nun törensel bir oyun kalıntısı olduğunu vurgular. Törenselliği gösteren kalıntılardan birinin, yerdeki baygın adamın su ile diriltilmesi, ikincisinin ise; oyunun tümünün tarlada sevişmeyi, çiftleşmeyi yansılaması olduğunu belirtilmiştir.<sup>35</sup> Ayrıca oyunda phallus simgesinin belirgin bir biçimde, bolluğu temsil ettiğini de söyleyebiliyoruz.

Bu oyuna benzer nitelendirilen bir oyun da, Kayseri/Bünyan'a bağlı Gergene Köyü'nde oynanan *Tezek Oyunu*'dur<sup>36</sup>. Oyunda iki kız bir erkek vardır. Erkek sırt üstü yatmaktadır. Kadınlar önce erkeği görmeden tezek toplamakta, bir taraftan da türkü söylemektedirler. Erkeği görünce kadınlar ona yanaşıp sınıksıkı sarılıp yanına yatarlar. Erkek uyandığında iki kadınla da evlenmeye karar verir.

Cinsel ilişkileri konu alan, Bandırma ile Karacabey arasında bulunan Yenice Köyü'nde bir dizi olarak oynanan dramatik oyunlardan *Çift Sürme oyunu*<sup>37</sup> sonrasında şöyle bir oyun geldiği tespit edilmiştir: Oyunda bir kadın bir erkek, karı-koca olan iki Çingene vardır. Bunlar, önce ateş yakıp kahve pişirirler, sonra da ateşte demir döverler. Daha sonra karı koca arasında bir tartışma çıkar. Bunun üzerine, erkek kadının üzerine çıkar ve aralarında bir sevişme ve çiftleşme gerçekleşir. Seyircilerden bazıları bu ikisini ayırır. Sonra aynı şey tekrarlanır. Oyun sonunda bütün oyuncular zeybek gibi çeşitli danslar yaparlar. Son olarak topluca yemek yenir.

---

<sup>35</sup> A.g.e. s.f. 91.

<sup>36</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 71.

<sup>37</sup> A.g.e. s.f. 70.

Oyunların, köy seyirlik oyunlarının çatısına bağlı kalarak, göstermeci ve doğmaca bir biçimde oynandığını görüyoruz. Oyunlarda, seyirciyi illüzyona sokma gereksinimi de duyulmuyor. Olay, durum yalnızca gösteriliyor. Dolayısıyla tam anlamıyla bir gerçeklik aranmadığı için kadın rollerini erkekler, erkek rollerini de kadınlar oynayabiliyor. Böylelikle cinsel birleşmeli, erotik oyunların rahatlıkla yansınabilmesi de mümkün oluyor. Bunların gülünçlük yaratması kısmı da sonuçta konumuzu bu anlamda çözümleyecektir. Özellikle sadece eğlence amaçlı çıkarılan oyunlarda, Nurhan Karadağ'ın araştırma yaptığı yörelerde, seyircinin genellikle, kadın, erkek ve çocuk olarak ayrıldığını görüyoruz. Bu yörelerde kadınların çıkardığı oyunları erkekler izleyemiyor, erkeklerin çıkardığı oyunları da kadınlar izleyemiyor. Çocukların oyunlarını isteyen izleyebiliyor fakat büyüklerin çok oluğu oyun çıkaran ve seyreden çocukları tedirgin ediyor. Özellikle cinselliğin yer aldığı oyunlara da çocukların alınmadığı aktarılıyor. Hatta bu tip açık saçık oyunların köyün bazı yaşlı kişilerince yadsındığı ve onların bu oyunları izlemeye gelmedikleri de belirtiliyor. Elbette törensel ya da büyüsel nitelikli oyunlarda bu tarz bir ayırımın yatmadığını da görmekteyiz.

Burada seyirlik oyunlarda seyirci ve oyuncu unsurları içerisinde, bir cinsiyet ayrımcılığının söz konusu olduğunu anlıyoruz. İslam kültürünün kapalılığı etkisini, kültürel bir olgu olan seyirlik oyunlarda göstermekte, özellikle cinsellik meselesinin söz konusu olduğu oyunlarda bu durumun katı kurallar içerisinde uygulandığını görüyoruz.

### **3.2. Köy seyirlik oyunlarında erotik öğelerin komik unsur olarak yansımaları**

Bu bölümde, şimdiye kadar bulguladığımız, gülmeyi yaratan komik unsurlar çerçevesinde, köy seyirlik oyunlarında sıkça karşılaştığımız, erotik öğelerin, nasıl komik olarak algılandığını ve gülme yarattığını inceleyeceğiz.

Günümüzde artık köy seyirlik oyunlarının eğlence amacına, sosyal bir rahatlama, sorunlardan bir süreliğine uzaklaşma amacına dönüşmüş olmasının oyunlarda muhakkak



gölme unsurlarının bulunmasına ve/veya oyuncuların tuvat yeteneklerini kullanarak gülünç olanı yaratmalarına zemin oluřturmakta olduđunu söyleyebiliriz. Bu anlamda, arařtırmamızda seyirlik oyunların bir komedi türü olarak nasıl algılanabileceđine baktığımızda, komedideki gülünç olanı yaratan unsurların, köy seyirliklerde de yer aldıđını bulguladık. Özellikle biçimsel olarak köy seyirliklerin, fars ile olan benzerlikleri arařtırmamızda önemli dayanak noktaları oluřturmakta. Dolayısıyla, erotik öđelerin de fars içerisinde sıkça kullanıldıđını göz önüne alarak, seyirlik köylü oyunlarındaki cinselliđe yönelik řakaların, ne řekilde karřımıza çıktıđını göreceđiz.

Farsta ve seyirlik oyunlarda benzer řekilde gördüğümüz arzuya yönelik ilkel hal, cinsel birleřmelerin, erotik olarak fallus simgesinin açıkça oyunlarda kullanılmasını desteklemektedir. Ayrıca cinsel birleřmelerin oldukça kalın çizgilerle ve kaba bir biçimde yansınması, temelinde ilkel dürtülerin yattığı köy insanının algılayışı açısından gereklilik oluřturmaktadır. Bu kaba anlatım, gülünç olanı yaratmada hareket komiđinin bir parçası olarak kabul edilebilir.

Eđlence amaçlı köy seyirlik oyunlarında, bütün halk güldürülerinde olduđu gibi, ortak olan dil ve hareket komiđinin, ironik ve grotesk kaynaklı güldürü olarak kaba fars biçiminde kullanıldıđını görmekteyiz. Bu anlamda cinselliđin kaba hareketlerle oynanmasının aynı zamanda grotesk kaynaklı bir güldürü yarattığını söyleyebiliriz.

*Arap Oyunu*'nda<sup>38</sup> Arap'ın bacak arasına koyduđu deđnek açıkça bir fallus simgesidir. Oyunda Arap'ın řeytan gelini sakladıktan sonra, fallusunu sallayarak hareket ettirmesi ve bu hareketle etrafındakilere saldırması gülünç bir etki yaratır. Bu hareket aynı zamanda bir gerilim yaratırken, erotik bir unsurun büyütölüp, kabalařtırılması söz konusu olmaktadır. Buradaki gülmeyi ortaya çıkararak erotik öđeyi, 'uyumsuzluk kuramı' çerçevesinde deđerlendirdiğimizde, Arap oyunundaki olađan dıřı, kalıpların dıřında kalan unsurları görmemiz gerekmektedir. Bu anlamda göze çarpan, olađan dıřı erotik unsur, bacak arasında hareket ettirilen erkeklik organı (deđnek)'tir. Grotesk biçimde kullanılan bu erkeklik organı, kabalıđıyla ve temsil ediliř řekliyle kalıpların dıřında bir

<sup>38</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 111.

gerçeklik sergiler ve bu da buradaki komiği yaratır. Ayrıca 'Rahatlama Kuramı'nın açıkladığı, toplumsal bazı sınırlamaların açığa çıkarılmasıyla yaratılan etkinin, izleyende rahatlama ile birlikte, gülme yarattığını görmüştük. Bu anlamda erotik simgelerin, özellikle köy yerinde katı kurallar içerisinde, kapalılığını göz önüne alırsak, Arap Oyununda kullanılan erkeklik organının, rahatlatıcı bir işlevinin de olduğunu ve bu işlevin seyirciyi güldürdüğünü söyleyebiliriz.

Lodovico Castelvetro'nun insanoğlunun nelere güldüğünü araştırırken, bulgularında, müstehcen olan, açık saçık cinsellik içeren durumların komikliğinden bahsettiğini görmüştük. Evrensel bir gerçeklik olarak kabul edebileceğimiz bulgu bize, cinsellik içeren konuların, gülünç olanı yaratmada ne denli etkili olduğunu göstermektedir. Yine cinselliğin komiğinin ön planda olduğu bir başka seyirlik oyunumuza bakalım.

Tunceli Pertek'in Tozkoparan köyünde oynanan *Çırpı Toplama Oyunu*'nda<sup>39</sup>, yine fallusun kullanıldığını görüyoruz. İki kız kardeşin çalı çırpı toplarken, kızlardan birinin yerde yatan oyuncunun bacak arasına sıkıştırdığı davul tokmağı ile temsil edilen erkeklik organını koparmaya çalışması, kaba bir üslup çerçevesinde ve grotesk bir hareketi getirdiği için, gerçeklikle olan uzaklığı, seyircide 'uyumsuzluk' yaratması açısından komik bir etki yaratmaktadır. Daha sonra kızın ablasının kardeşinin bu hareketini ayıplaması, toplumsal bir jest olarak algılsa da, hemen arkasından ablanın da erkeklik organını okşaması, bu etkiyi kırıp, kuralların dışına çıkıyor ve seyircide 'rahatlama' ile birlikte gülmeyi getiriyor. J. Priestley'in gülünç olanı gülen kişi açısından, zıtlığın algılanmasından dolayı oluştuğunu vurgulaması, bu oyunda karşılaştığımız gülme etkisini açıklar niteliktedir.<sup>40</sup> Davul tokmağıyla temsil edilen erkeklik organı, bu erkeklik organının çalı zannedilerek koparılmaya çalışması eylemi, ayıplanan bir hareketin hemen arkasından tekrar yapılması, oyunda karşılaştığımız zıtlık oluşturan haller olarak kabul edilebilir. J. Priestley, bu uyuşmazlığın, daha ciddi bir heyecanı

---

<sup>39</sup> A.g.e. s.f. 71.

<sup>40</sup> Grieg, (1964). *Theories of Laughter and Comedy*. N.Y: Cooper Square Publishers. S.f. 245.

uyandıracak cinsten olursa acıma ve korkuya yönelik bir etki oluşturacağını da vurgulamaktadır. *Çırpı toplama Oyunu*'nda <sup>41</sup> zaten temsil edilen erotik ögenin, hareketin komiği ile köy seyirliğin açık biçim, göstermecî özellikleri içerisinde görüyoruz. Dolayısıyla aktarılanın seyirci tarafından içselleştirilmesi bu sayede mümkün olamıyor.

Farsta da köy seyirliklerde de olan, kendi uyumsuz gerçeğinin seyirci tarafından kabul edilmesi, kendi açık biçim özelliğinin bir parçasıdır ve bu durum da seyircinin olanlara uzaktan bakmasını sağlar. Komedi türünde seyircinin izlediği ile duygusal bir özdeşlik kurmadığını, katharsis yaşamadığını görmüştük. Kişinin kendisinin olmadığı durumlara gülmesinin, hissettiği üstünlük duygusunun bir getirisi olmasının, seyirlik oyunlardaki açık biçim özelliği ile örtüşmekte olduğunu söyleyebiliriz.

Ölüp-dirilme ile kız kaçırma konusunun birleştiği oyunlardan, Kırşehir'in Mucur İlçesi'nde oynanan *Koca Oyunu*'nda <sup>42</sup> karşımıza çıkan erotik unsurlara bakalım. Oyunda yine fallus simgesi olarak kocanın bacak arasına bağlanan sopanın 'sokucu' olarak anıldığını görüyoruz. Koca oyuna çıktığında bu Sokucuyu kâhyaya tutturuyor ve bunun erkeklik organı olduğu üzerine konuşmalar geçiyor. Bundan önce de baktığımız oyunlarda gördüğümüz, kostüm eklemlenmeleri koca oyununda da karşımıza çıkıyor. Kostümde tam bir bütünlük yok. Kocanın erkek egemen yapıyı temsil eden, erkeklik organı, önüne taktığı sopayla, bütünlüğe uyumsuzluk teşkil ederken, komikliği yaratan kaba grotesk bir biçim çiziyor. Sonrasında, kocanın erkeklik organıyla toprağı kazınması, oturmak için bir iskemle diye bir adamın kucağına tam oturacakken, adam çekilince kocanın yere düşmesi farstaki hareket komiğinin yarattığı etkiyi gözümüzün önüne getirmektedir. Bu noktadan sonra önündeki sopayla kocanın yaptığı her hareketi komik bulabiliriz: Kızlarla karşılıklı oynaması, Arap'tan korkup masanın altına gizlenmesi ve orada Arap'ın kızlarla dans ettiğini görüp üzülmesi, ortaya çıkıp fallusuyla Arap'ı korkutup kaçırması gibi eylemler kocayı komediye yaratan ana tiplerden biri yapar.

---

<sup>41</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 71.

<sup>42</sup> A.g.e. s.f. 109.

Seyirlik oyunlarında, sıkça kullanılan tuluat, oyun kişinin rolünde çıkartabileceği komikliklere geniş bir olanak sunmaktadır. Bu oyun çatısı üzerinden oyuncu, yeteneği doğrultusunda seyirciyi eğlendirmeye yönelik pek çok şaka yaratabilmektedir. Bakıldığında koca oyunundaki kaba komedi unsurları, oyunun fars türüne olan yakınlığını göstermektedir.

Arap fallustan korkup kaçtıktan sonra, kocanın kızların bekâretini kontrol etmesi de bir tabu olan cinselliği açıkça ve kabaca gözler önüne serer. Anadolu'da özellikle İslamiyet'in etkisiyle bekaret kavramı katı kurallar çerçevesinde algılanırken, eğlence amaçlı bir seyirlik oyunda bu durumun açığa çıkması, 'Rahatlama Kuramı'nda gördüğümüz gülmeyi yaratan bir konu haline geliyor.

Fallusun sıkça kullanımının yanı sıra cinsel birleşmenin de beraberinde yansıtıldığı oyunlardan, Sivas/Şarkışla Gümüştepe köyünde oynanan *Madımak Oyunu*'na<sup>43</sup> bakalım. Oyunda madımak otu toplamaya giden kadınların, yine benzer şekilde, yere yatmış olan oyuncunun bacakları arasındaki fallusu fark etmeleri ve bunu üzerine yaptıkları yorumların komiği gözlemlenmektedir. Kadınlar burada fallusun boyutu ile ilgili yorumlar yaparak ve onu devetabanına benzeterek, benzetmeye yönelik bir komiklik yaratıyorlar. Eğlence amaçlı oynanan bu oyunlarda amaç güldürmek olduğu için ve sabit bir metin olmadığı için, oyuncu tuluat yoluyla buradaki benzetmeleri arttırabilir ve bu yolla farklı komiklikler yaratmada özgürdür. Madımak oyununa benzer birçok oyunda, karşımıza çıkan fallus, cinselliği işaret ettiği için, komedi yaratmaya olanak sunan bir malzeme. Dolayısıyla bunu süslemek, herhangi bir şeye benzetmek, hareketlerle farklı anlamlar yaratmak mümkün gözükmektedir. Madımak oyununda, eğlencenin söylenen türküyle de nasıl desteklendiğini görüyoruz.

Oyunun devamında, kadınların fallusun üzerine binerek tarlada cinsel birleşmeyi yansımaları ve erkekle olan utanmasız konuşmaları da, yine kabaca gösterilen bir fars komiği olarak karşımıza çıkıyor.

---

<sup>43</sup> Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. S.f. 80-90.

Oyunlarda komiklik yaratmada kılık deęiřtirme de etkili olmaktadır. Seyirlik oyunlarda genellikle kadın rollerini erkekler, erkek rollerini de kadınlar canlandırdığını görmüřtük. Bu sayede, tiplerin gerek fiziksel, gerekse oyun olarak gülünç olanı desteklediğini söyleyebiliriz.

*Çift Sürme Oyunu*<sup>44</sup> da yine cinsel birleşmenin gerçekleştięi bir seyirlik oyun. Bu oyunda ortaya çıkaracağımız cinsellik odaklı komiklięin de, tekrar etme ile sağlandığını söyleyebiliriz. Kadın ile erkek kavga ettikten sonra cinsel birleşmeyi yansılıyorlar. Seyircilerden biri ikisini ayırıyor, ancak tekrar aynı şey tekrarlanıyor. Aynı hareketin tekrarı gülünç etki yaratmada kullanılan bir araç olduğunu, Bergson'un gülme üzerine yaptığı araştırmasında görürüz. Bergson olay dizilerinin, 'yineleme' ile komik olabileceğini belirtmiştir. Öyleyse burada tekrar eden cinsel birleşme olayının, komik olanı yarattığını söyleyebiliriz. Bergson (2011: 55): "Komik olan şey, insanın eşyaya benzeyen yanındır; insana özgü olayların çok özel bir türden katılığı ile tam bir mekanizmaya, özdevinime, nihayet cansız devinimlere öykünen bu görünüşüdür" der. *Çift Sürme Oyunu*'ndaki söz konusu komiklięin cinsel birleşme eylemi olduğunu göz önüne alırsak, bunun tekrar etmesi de bu komiklięi arttırıcı bir etmen olarak değerlendirilebilir.

Dolayısıyla burada köy seyirliklerde gördüğümüz grotesk, kaba figürlü oyunların oluşturduğu mekaniklięin yarattığı komięi Bergson'un görüşü ile destekleyebiliriz. Esasında bu oyunların temelinde var olan erotik ve cinsel şakalar insana özgü olan en saf ve ilkel duyguların bir yansımasıdır. Bergson'un (2011: 12), "tümüyle insana özgü olanın dışında komik yoktur." sözüyle anlatmak istedięinin karşılığını, seyirlik köylü oyunlarının özünde yatan insana ait olan temel meselelerin, duyguların, inanışların yansımalarında görmekteyiz.

Dolayısıyla bir komedi unsuru olarak tespit ettiğimiz tüm erotik unsurların, öncelikle arı zekâya seslendiğini ve insani güdülerin içerisinde var olan hayati

---

<sup>44</sup> And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi. S.f. 70.

gerçekliklerden beslendiğini söyleyebilir ve komedinin ancak bu sayede var olabileceğini önemle vurgulayabiliriz.

## SONUÇ

Bu çalışmamızda, Anadolu köy seyirlik oyunlarında, komedi unsuru olarak kullanılan, erotik öğeler tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu çerçevede öncelikle, seyirlik oyunlar genel hatlarıyla ele alınmıştır. Oyunların ritüel kaynaklı kökenleri incelenerek, aslında tiyatronun doğuşundan itibaren var olan dinsel inançlara yönelik gerçekleştirilen törenlerin, seyirlik oyunlarının temel taşlarını oluşturduğu görülmüştür.

Din, tapınma, büyü ya da erginlik ve geçiş dönemleriyle ilgili olarak düzenlenen geleneksel tören olarak açıklanan kuttörenlerin, toplumdaki işlevleri üzerinden, genel olarak rahatlatıcı ve mutluluk verici bir etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Bu işlev, aslında bir toplumun gelenekleriyle şekillenerek kültürel mirasın oluşmasını ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktadır. Antik Yunandaki törenlerden, tanrı inanışlarından orta Asya Şaman ayinlerine ve daha birçok ritüel kaynaklı gösterimin etkileri, Anadolu köy seyirlik oyunlarındaki yansımalarıyla karşımıza çıkmıştır. Aslında çağlar boyu gerçekleştirilen bu törenlerdeki ortak amacın, insanın doğa ile olan mücadelesine dayandığını görmekteyiz.

Doğa ve insanın birbiriyle yakın ilişkide bulunduğu sosyal topluluklarda, köy seyirlik oyunlarında olduğu gibi dinsel inanışlara yönelik gerçekleşen dramatik eylemlerin, sıkça gerçekleştirildiği görülmektedir. Ancak zaman ilerledikçe, insanlar doğaya hükmedemeyeceklerini anlamışlar ve bu dramatik eylemleri artık yalnızca eğlence amaçlı gösterimler olarak sergilemeye devam etmişlerdir. Bu durum, oyunların içerisine komik öğelerin girmeye başlamasına, oyunların oynanma zamanlarının değişmesine ve artık oyunların daha çok sanat ağırlığı kazanmaya başlamasına yol açmıştır. Eğlence ve sanat ağırlığı kazanmaya başlayan oyunlara komedinin girmesi, araştırmamızda önemli bir dayanağa doğru yönelmemizi sağlamıştır. Bu noktada, seyirlik oyunlarının yalnızca eğlence amaçlı oynananlarına yönelik komik unsurları bulmak ve köy seyirlik oyunlarını bir komedi türü olarak kabul edebilmek için komedi ve gülme konuları incelenmiştir.

Aristoteles, bolluk ve bereket törenlerinde yansılanan, phallic şarkıların, komedinin ilk formlarını oluşturduğunu belirtmiştir. Bu ilkel ritüellerde, bolluk temsili olarak cinsellik organını yansılayan phallus'un kullanıldığı bilinmektedir. Phallus kullanımı ile birlikte, yapılan açık saçık şakalar, taşlamalar, kaba konuşmalar komedideki insani öze yönelik bir dışavurumun yansımalarıdır. Özdemir Nutku, komedyanın sentezinde, evrensel özü ortaya çıkaran güduları ve duyguları düzenleyen büyüsel davranış ile tarihsel özü var eden insanın güncel yaşayışını yansıtan güncel konuların olduğunu vurgulamıştır. Bu anlamda komedinin insan yaşamında varoluşsal sürecin bir parçası olduğu söylenebilir.

Köy seyirlik oyunlarında karşımıza çıkan komedi formunun, ilk komedi formuna yakın olduğu görülmüştür. Yaşam kaynakları tarım ve hayvancılığa dayanan, ilkel bir toplum yapısı olarak nitelendirebileceğimiz köy toplumunda kabul gören komedi anlayışının, kaba fars türü ile benzerlikler gösterdiği söylenebilir. Bu anlamda fars türü ile köy seyirlik oyunları arasındaki benzerlikler biçim ve içerik özellikleri açısından tespit edilmiştir. Böylelikle bir komedi formu olarak ele aldığımız köy seyirlik oyunlarında kullanılan kaba, grotesk unsurların yarattığı gülünç etkiler ön plana çıkarılmıştır. Özellikle farsta da gördüğümüz hareket komiğine dayalı gülünç unsurlar, köy seyirlik oyunlarında abartılı hareketlerle yapılan kavga, dövüş gibi saldırılar veya taklit ya da benzetmeyle yaratılan komiklikler olarak karşımıza çıkmıştır.

Köy Seyirlik oyunlarında gülünç olanı yaratan etmenler aynı zamanda, John Morreal'in geliştirmiş olduğu, "rahatlama" ve "uyumsuzluk" teorileri üzerinden incelenmiştir. Uyumsuzluk teorisindeki "umulmadık", "mantıksız" ya da "uygunsuz" olan bir şeye karşı gösterilen bir tepkinin gülünç olanı yarattığı gerçeğinden hareketle, açık biçim ve göstermecî yapıya sahip olan köy seyirlik oyunlarında uyumsuzluğu yaratan birçok etmenin yansıtıldığı görülmüştür. *Dede Oyunu* ve *Şişman Oyunu*'ndan örneklerde, kılık değiştirme, hareket komiklikleri, yanlış anlama gibi durumların, uyumsuzluk teorisi içerisinde nasıl gülünçlükler yarattığı belirlenmiştir. Rahatlama teorisinde, gülmenin toplumsal kural ve baskılara karşı gösterilen bir tepki olduğu



görüşünden hareketle, toplumda kural veya tabu olarak kabul edilen bazı durumların, seyirlik oyunlarda açığa çıkarılışına ve ne şekillerde komik algılandığına değinilmiştir. *Kuma Oyunu* ve *Çırpı Toplama Oyunu*'ndan örneklerle toplumsal sorunlar, kısıtlamalar, katı kurallara yönelik göndermelerin gülme yoluyla nasıl rahatlatıcı bir işleve büründüğü ortaya çıkarılmıştır.

Komedi ve gülme konusunda, Lodovico Castelvetro, J. Priestley ne Henri Bergson gibi düşünürlerin görüşleri de köy seyirlik oyunlarındaki gülünç unsurların tespit edilmesinde önemli dayanak noktaları sağlamıştır.

Köy seyirlik oyunlarında erotik öğelerin, sıkça kullanıldığını görmekteyiz. Aslında temelinde bolluk bereket getirmesi, üremenin ve çoğalmanın sembolü amacıyla kullanılan, erkeklik organı ve cinsel birleşmelerin yansılanması gibi göstergeler, köy seyirlik oyunlarının eğlence yönünün ön plana çıkmasıyla birer komedi öğesi olarak algılanmaya başlamıştır. Cinsellik ve erotizm odaklı konuların, güldürücü etki yaratmasındaki sebepler, gerek uyumsuzluk ve rahatlama teorilerinde, gerekse diğer düşünürlerin tespitlerinde açıkça belirlenmiştir. Gülmeye yol açan yasaklar; Morreal'e (1997: 33) göre genel olarak "cinsellik ve şiddete karşı koyulmuş geleneksel toplumsal yasaklar" olarak karşımıza çıkıyor. Anadolu geleneğinin, kapalı bir İslam toplumu kültürünü yansıttığı gerçeğinden yola çıkarak, Anadolu köylerinde cinsellik konularının gizli tutularak, bir tabu olarak saklandığını söyleyebiliriz. Zaten eğlence amacına dönüşmüş oyunlarda bu konulara yönelik sergilemeleri, kadınlar ve erkeklerin bir arada izleyemediğini görüyoruz. Ancak burada kadınların erkek kılığına, erkeklerin de kadın kılığına girerek oyunları yansılama da bir başka komik unsur yaratmaktadır. Kılık değiştirmenin de, aslında cinsiyet değiştirerek eğlenceli bir atmosfer içerisinde gülünç etki yaratan bir unsur olarak karşımıza çıktığını görüyoruz. Dolayısıyla köy seyirliklerdeki cinselliğin komik algılanmasında, aslında yasak olan bir kavramın açığa çıkarılmasından doğan rahatlamanın etkili olduğunu görüyoruz.

Farsta ve seyirlik oyunlarda benzer şekilde gördüğümüz arzuya yönelik ilkel hal ve cinsel birleşmeler, erotik olarak fallus simgesinin açıkça oyunlarda kullanımını

destekler niteliktedir. Ayrıca cinsel birleşmelerin oldukça kalın çizgilerle ve kaba bir biçimde yansınmasının, temelinde ilkel dürtülerin yattığı köy insanının algılayışı açısından gereklilik oluşturduğunu görüyoruz. Bu kaba anlatım, gülünç olanı yaratmada hareket komiğinin bir parçası olarak kabul edilebilir. Hareket komiği ile cinsel birleşmenin yansınması seyirlik oyunların birçoğunda karşımıza çıkmaktadır. *Madımak Oyunu, Arap Oyunu, Çırpı Toplama Oyunu, Çift Sürme Oyunu, Dede Oyunu* gibi oyunların, hareket komiğine dayalı kaba komikliklerin yer aldığı oyunlardan bazıları olduğu, oyunların olay dizgesi üzerinden incelenmiştir.

Bu çalışmamızda, Anadolu köy seyirlik oyunlarındaki cinsellik odaklı komik öğelerin, insana özgü olan en saf ve ilkel duyguların bir yansıması olarak oyunlarda sıklıkla kullanıldığını söyleyebiliyoruz. Fars türüne özgü niteliklerin seyirlik köylü oyunlarında da kullanılması, özellikle erotik unsurlardaki komikliği anlamamız açısından çalışmamızda önemli bir dayanak noktası oluşturmuştur.

Aslında genel olarak Türk tiyatrosunun temel yapısını oluşturan bu komedi biçimini, eğlence amaçlı oynanan köy seyirlik oyunlarında rahatlıkla gözlemleyebildiğimizi söyleyebiliyoruz. Cinsellik konusunun geleneksel Türk tiyatrosunun türlerinden olan *Karagöz, Ortaoyunu, Meddah* gibi gösterimlerinde de komedi unsurları içerisinde sıkça kullanıldığı görmekteyiz. Köy seyirlik oyunları da bu anlamda cinselliği açık biçim ve tuluat özellikleri içerisinde kullanan, Türk tiyatrosunun içerisinde kendi organik bütünlüğünü koruyarak kültürel mirasın önemli bir parçası olmayı hak eden geleneğimizin yansıması olan bir dramatik türdür.

## KAYNAKLAR

- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. (3. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (1962). *Dionysos ve Anadolu Köylüsü*. İstanbul: Elif Yayınları.
- Aristoteles, (2006). *Poetika*. İ. Tunalı (Çev). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Artun, E. (2008). *Seyirlik Köy Oyunları ve Anadolu Halk Edebiyatı Araştırmaları*. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Bentley, E. (1965). *Life of Drama*. London: Great Britain.
- Bergson, H. (2011). *Gülme*. Y. Avunç (çev). (3. baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Buluç, S. (1992). *İslam Ansiklopedisi*. CXI. İstanbul: TDV Yayınevi.
- Candan, A. (2010). *Oyun Tören Gösterim*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Carlson, M. (2008). *Tiyatro Teorileri*. E. Buğlalılar, B. Yıldırım (çev). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Çetin, C. (2006). Anadolu'da Bereket Kültü ve Anadolu Türk Köylüsü Seyirlik Oyunlarına Yansımaları. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 46 (1), Ankara, 189-210.
- Erhat, A. (2006). *Mitoloji Sözlüğü*. (14. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Freud, S. (2012). *Espriler ve bilinçdışı ile ilişkileri*. E. Kapkın (çev). (5. Basım). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Gezgin, İ. (2012). *Fallusun Arkeolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Güler, Ç. ve Güler, B.U. (2010). *Mizah, gülme ve gülme bilimi*. Ankara: Yazıt Yayıncılık.
- Grieg, (1964). *Theories of Laughter and Comedy*. N.Y: Cooper Square Publishers.
- Horatius. (2012). *Ars Poetica*. (E. Özbayoğlu (çev). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens*. (4. Basım). M.A. Kılıçbay (çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları.

- Lacan, J. (1994). Fallus'un Anlamı. S. M. Tura (çev). İstanbul: AFA Yayıncılık.
- Morreall, J. (1997). *Gülmeyi Ciddiye Almak*. K. Aysevener, Ş. Soyer (çev). İstanbul: İris Mizah Kültürü.
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi-1. Cilt.*(3. Baskı). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. (4. Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sanders, B. (2001). *Kahkahanın Zaferi*. K. Atakay (çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Sokullu, S. (1993). *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*. (2. Baskı). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları
- Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. (3. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Şener, S. (1975). Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi-Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı*, Ankara. Sayı 6, 23-46.
- Tekerek, N. (2008). *Köy Seyirlik Oyunları*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- Tuna, E. (2000). *Şamanlık ve Oyunculuk*. İstanbul: Okyanus Yayıncılık
- Tuncay, M. (1984). Köy Seyirlik Oyunlarına Tiyatrobilimsel Bir Yaklaşım. *Halk Kültürü Dergisi*, İstanbul. Birinci Kitap, 129-136.
- Türk Dil Kurumu. (1983). *Türkçe Sözlük*. (7. Baskı). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Yüksel, A. (1990). Antik Yunan Tiyatrosunda Komedyanın Evreleri. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, Ankara. Cilt 33. Sayı 1,2. 557-569.

### **İnternet:**

Bates, A. (1906). Origin Of Comedy. *Historical Publishing Company*. This document was originally published in *The Drama: Its History, Literature and Influence on*

Civilization, vol. 1. London, pp. <http://www.theatrehistory.com/ancient/bates001.html>  
26-28. Eriřim Tarihi: 18 Mart 2014.

Aristotle poetics. Eriřim Tarihi: 24 řubat 2014.  
<http://www.english.hawaii.edu/criticalink/aristotle/terms/phallic.html>

Türk Dil Kurumu. (2014). Eriřim Tarihi: 15 Mart 2014.  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5378da76013544.91683843](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5378da76013544.91683843)

## **ÖZGEÇMİŞ**

16 Temmuz 1987 yılında Edirne’de doğdu. İlk ve ortaokulu Edirne’de okudu. Lise öğretimine Edirne’nin Keşan ilçesinde, Keşan Anadolu Lisesi’nde devam etti. 2005 yılında Müjdat Gezen Sanat Merkezi’nde bir yıl tiyatro eğitimi aldıktan sonra, 2006 yılında Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sahne ve Görüntü Sanatları, Oyunculuk Ana Sanat Dalı’nı kazandı. 2011 yılında buradan mezun olduktan sonra çeşitli özel tiyatrolarda oyunculuk yapmaya başladı. Halen Tiyatro Monimol’da çalışmalarına devam etmektedir.