

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ BİLİM DALI**

**KÖY ODA OYUNLARINDA TİYATRAL ÖGELER:
KASTAMONU GÜLEF VE MUSALLAR KÖYLERİ ÖRNEĞİNDE**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ezgi METİN BASAT

Ankara-2020

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ BİLİM DALI**

**KÖY ODA OYUNLARINDA TİYATRAL ÖGELER:
KASTAMONU GÜLEF VE MUSALLAR KÖYLERİ ÖRNEĞİNDE**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ezgi METİN BASAT

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK**

**İkinci Tez Danışmanı
Prof. Dr. M. Muhtar KUTLU**

Ankara-2020

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ BİLİM DALI**

**KÖY ODA OYUNLARINDA TİYATRAL ÖGELER:
KASTAMONU GÜLEF VE MUSALLAR KÖYLERİ ÖRNEĞİNDE**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK

İkinci Tez Danışmanı:

Prof. Dr. M. Muhtar KUTLU

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı

İmzası

1. Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK

2. Prof. Dr. M. Muhtar KUTLU

3. Dr. Öğr. Üyesi Duygu TOKSOY ÇEBER

4. Dr. Öğr. Üyesi Murat CANKARA

5. Dr. Öğr. Üyesi Ceren ÇERÇİOĞLU

Tez Savunması Tarihi: 15.01.2020

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK ve Prof. Dr. M. Muhtar Kutlu danışmanlıklarında hazırladığım “Köy Oda Oyunlarında Tiyatral Ögeler: Kastamonu Gülef ve Musallar Köyleri Örneğinde (Ankara.2020)” adlı yüksek lisans tezimdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Tarih:15.01.2020

Ezgi METİN BASAT

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	I
ÖN SÖZ	II
GÖRSELLER	IV
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM	11
KÖY ODA OYUNLARINDA TİYATRAL ÖZELLİKLER.....	11
İKİNCİ BÖLÜM.....	37
GÜLEF VE MUSALLAR KÖYLERİNDE OYUN ÇIKARMAK.....	37
2.1. Gülef ve Musallar Köylerinde Oynanan Oyunların Konuları	37
2.2. Erkek Oyunları	38
2.3. Kadın Oyunları	45
2.4. Köyün Öyküsü: Köy Oda Oyunlarının Metinsel Özellikleri.....	51
2.5. “Yarın Oyun Yapcaz”: Köy Oda Oyunlarında Seyirci ve Oyuncu İlişkisi	63
2.6. “Tiyatro Değil Oyundur, Sahnede Tadı Çıkmaz”: Köy Oda Oyunlarında Seyir Yeri ve Oyun Yeri	94
SONUÇ	108
KAYNAKÇA.....	115
KAYNAK KİŞİ LİSTESİ	119
FOTOĞRAF KAYNAKÇASI	120
ÖZET	122
ABSTRACT	123

ÖN SÖZ

Köy seyirlik oyunları üzerine yapılan araştırmalarda, bu oyunların belirli zamanda oynandığı, toplumsal inanç ve uygulamaları içerdiği; köyü oyun alanı olarak kullandıkları görülür. Bu çalışmanın konusunu ise araştırmacılar tarafından köy seyirlik oyunlar içinde değerlendirilen, oynadıkları alandan adlarını alan, köy oda oyunları oluşturmaktadır. Bu oyunlar genellikle günlük hayat içinden alınan konular üzerine biçimlenen, hayvan ve nesne taklitlerini içeren ve mekânsal olarak köy odasında ya da köylüler tarafından belirlenen kapalı bir alanda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar, günümüzde oldukça az sayıda oynanmaktadır. Ancak yine de bir şekilde oynanma imkânı olduğunda, kendilerini hiç izlememiş ve oyuna dâhil olmamış insanların bile ilgisini çekmeye devam ederler. Deneyime dayalı bir öğrenme biçimi, kuşaklar arası aktarım ve içerik olarak bağlama özgü birçok unsur taşımaları nedeniyle bu oyunlar, genellikle halk bilimi alanında ilgiyle karşılanmıştır. Bunun yanı sıra oyunların kuruluş biçimleri, oyuncu-seyirci ilişkisi, oyun yeri ve metin özellikleri bu oyunların, tiyatroyla da yakın bir ilişki kurmasını sağlamıştır. Bu çalışmada köy oda oyunları, biçim ve içerik olarak tiyatro kavramlarıyla birlikte düşünülmektedir.

Çalışma, Kastamonu'nun Gülef ve Musallar köylerinde genellikle kışın oynanan köy oda oyunları özelinde yapılmıştır. Bu nedenle tezin örneklerini Mart 2017'de Kastamonu kent merkezinde ve Şubat 2018'de Gülef köyünde, Mart 2018'de Musallar köyünde izlenmiş olan oyunlar oluşturmaktadır. Bu oyunlardan ilk ikisi erkek oyunlarını, üçüncüsü ise kadın oyunlarını içermektedir. Bu yönüyle çalışmanın örnekleri bağlama özgüdür. Çalışmanın kuramsal temeli tiyatral özellikler üzerinden biçimlenmiş, bununla birlikte kavram, oyun ve gülme ile olan ilişkisiyle birlikte değerlendirilmiştir. Kuşkusuz sözü edilen bu kavramlar, oldukça geniş bir inceleme alanı oluşturmakta, her biri farklı bir çalışmanın kuramsal temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle çalışmanın dağınık bir hâl

almaması için sözü edilen kavramlar, köy oda oyunlarıyla ilişkileri temel alınarak incelenmiştir. Bunun yanında sözlü kaynaklardan elde edilen bilgiler, görsel metinlerle desteklenmiştir. Tezin görsel metinleri, tıpkı sözlü ve yazılı kaynaklar kadar önemlidir ve bu nedenle metin içine yerleştirilmiştir.

Bu tezin yazım sürecinde, köy oda oyunlarını izleyebilmem için kaynak kişilerle iletişimi sağlayan ve de alan çalışması sırasında beni evlerinde ağırlayan Evren ve Ayşegül Karahmet'e, alan çalışması sırasında köyde alan rehberim olan, yardımlarını esirgemediği gibi eşi Sakine Karaosmanoğlu ile birlikte tüm oyun ekibini ve bizi evinde ağırlayan Hasan Karaosmanoğlu'na minnettarım. Çalışma sırasında erkek oyunlarını fotoğraflayan Suat Cumali Güngör'e, Rükneddin Tekdemir'e, Murat Karasalihoğlu'na ve de kadın oyunlarının fotoğraflarını çekmek için Kastamonu'ya gelerek destek veren, Atölye Kaf'ın kurucusu Kamuran Feyzioğlu'na teşekkür etmek isterim. Alan çalışmam sırasında oyunları izlememe izin veren, benzer soruları arka arkaya sormama rağmen bıkmadan keyifle cevap veren Gülef ve Musallar köyü sakinlerine ve oyun ekibine teşekkürü bir borç bilirim.

Tez çalışması boyunca fikirleri ve eleştirileriyle tezime katkı veren hocam Dr. Öğr. Üyesi Şebnem Sözer'e teşekkür ederim. Tez, henüz fikir aşamasında olmasına rağmen, bütün yoğunluğuna rağmen Kastamonu'ya gelerek alan çalışmamı başlatan ve tüm süreç boyunca çalışmamı yakından takip eden ikinci danışmanım Prof. Dr. M. Muhtar Kutlu'ya, tüm yorgunluğuna ve yoğunluğuna rağmen desteğini esirgemeyen danışmanım Dr. Öğretim Üyesi A. Kadir Çevik'e ve DTCF Tiyatro bölümündeki tüm hocalarıma öğrettikleri ve destekleri için teşekkür ederim.

Yüksek lisansla başlayan yol arkadaşlığımızda fikirleri ve eleştirileriyle tezime katkı veren Gizem Gürer Arslan'a teşekkür ederim. Tezin maddi ve manevi tüm yükünü çeken, zaman zaman alan çalışmasına eşlik ederek oyunların fotoğraflarını çeken eşim Çağdaş Basat'a ve tez yazımı boyunca çalışma masamda oturarak, varlığıyla huzur veren kedi Kekik'e teşekkür ediyorum.

GÖRSELLER

Fotoğraf 1: Oyun yeri	12
Fotoğraf 2: Oyun yöneticisi Hasan Karaosmanoğlu oyun yerini belirliyor.	14
Fotoğraf 3: Kadın oyunlarının oyuncu ekibi	16
Fotoğraf 4: Duvar örme oyunu	20
Fotoğraf 5: Duvar örme oyununun taş kırma bölümü	21
Fotoğraf 6: Kız kaçırma oyunu.....	22
Fotoğraf 7: Mest dikme oyunu ve köy imamına mest dikme	26
Fotoğraf 8: Berber oyunu ve köyün muhtarı müşteriye canlandırışı	28
Fotoğraf 9: Keloğlan'ın evlenmesi ve köy imamının karısının gelin rolünü oynaması .	29
Fotoğraf 10: Fadime Ahmetbeşeğlu çantasını vermeyeceğini söylüyor.	32
Fotoğraf 11: Fadime Ahmetbeşeğlu'nun çantasından çıkan takılar	33
Fotoğraf 12: Oyun yeri ve seyir yeri	64
Fotoğraf 13: Seyirci	65
Fotoğraf 14: Seyirci	68
Fotoğraf 15: Tuzcuoğlu'nun karısı oyunu	68
Fotoğraf 16: Keloğlan'ın evlenmesi oyunu	69
Fotoğraf 17: Oyunun oynanması için oyundaki muhtar rolünden izin alma.....	70
Fotoğraf 18: Yüzük oyunu.....	71
Fotoğraf 19: Mest dikme oyunu	72
Fotoğraf 20: Berber oyunu ve ayna gösterme.	73
Fotoğraf 21: Yüzük oyunu.....	75
Fotoğraf 22: Yüzük oyunu.....	75
Fotoğraf 23: Çocuk seyirciler	76
Fotoğraf 24: Kız satma/kaçırma oyunu	78
Fotoğraf 25: Oyun hazırlığı	79
Fotoğraf 26: Keloğlan'ın evlenmesi	80

Fotoğraf 27: Kız satma/kaçırma oyunu	81
Fotoğraf 28: Kız satma/kaçırma oyunu	81
Fotoğraf 29: Mercimek oyunu	83
Fotoğraf 30: Deve oyunu	84
Fotoğraf 31: Domuz avı oyunu	84
Fotoğraf 32: Çamaşır yıkama oyunu	85
Fotoğraf 33: Çamaşır yıkama oyunu	86
Fotoğraf 34: Yüzük oyunundan sonra kurulan beş ayaklı masa	87
Fotoğraf 35: Yüzük oyunundan sonra kurulan beş ayaklı masa	88
Fotoğraf 36: Ahır satma oyunu	89
Fotoğraf 37: Leblebi satma oyunu	90
Fotoğraf 38: Düğün	91
Fotoğraf 39: Seyir yeri ve seyirciler	95
Fotoğraf 40: Kardeş oyunu	97
Fotoğraf 41: Seyir yeri ve oyun yeri	99
Fotoğraf 42: Sivsiv oyunu	101
Fotoğraf 43: Değirmen satma oyunu	102
Fotoğraf 44: Oyun başlamadan önce oyun yeri	104
Fotoğraf 45: Oyuna hazırlık	105

GİRİŞ

KÖY ODA OYUNLARI VE OYUN ÖZELLİKLERİ

Köy seyirlik oyunları içinde yer alan oda oyunları, genellikle köyde, oyuncu ve seyircilerin ortaklaşa karar verdikleri bir mekânda oynanırlar. Bu oyunları düzenleyen ve belirli rolleri canlandıran çekirdek bir oyun ekibi vardır. Oyun ekibi, oyunun zamanını ve yerini, köy sakinlerine duyurur ve oyuna davet ederler. Oyun yeri, bu oyunculardan birinin evi olabileceği gibi köy odası ya da konak olabilir.

Oyun yerinin seçiminde sedirli bir oda, bir başka ifadeyle seyircinin oyun alanından yukarıda kalabileceği bir oturma biçimi önemli ölçütler arasındadır. Bu oyunların çerçeve sahnede oynanması oldukça zordur ve oyuncuların böyle bir alanda oyunlarını rahatça oynayamadıkları, istedikleri gibi davranamadıkları bu nedenle oyunların köyde oynanan oyunlara göre çok daha sönük ve oyuncuların ifadesiyle “eğlencesiz” geçtiği görülür.

Köy seyirlik oyunlarından farklı olarak oda oyunları genellikle kış aylarında oynanırlar ve saya gezme, çiğdem günü gibi takvimsel kutlamalardan farklıdırlar¹. Köyde bereketin ve bolluğun sağlanması için oyun çıkarma ve yiyecek toplama gibi farklı aşamaları ve belirli bir takvimi olan, açıkça dile getirilmese de katılımın zorunlu olduğu oyunlardaki ritüelistik özelliklerin hepsini göstermezler. Bunun yanı sıra yüzü karaya boyama, cinsiyet değiştirme, gelinlerin kaçması/kaçırılması gibi ritüelistik özelliklerinin bir bölümü bu oyunlarda da karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu oyunların temelinde birlikte eğlenme, günlük hayattaki rollerin tersine çevrilişi, hiyerarşinin alt üst edilişi ve köye yeni gelenlerin topluluğa kabulü vardır ve tüm bunlar oyunun özgürlük alanı içinde gerçekleşirler.

¹ Takvime dayalı köy seyirlik oyunları ile ilgili olarak bakılabilir: Metin Basat, Ezgi, *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi*, Ankara: Grafiker Yay., 2017.

Köy oda oyunlarında, oyunun oluşturduğu “şimdiki an”, günlük hayatta kullanılan bir mekânı oyun yerine dönüştürür. Mekânın bu dönüşümü, katılımcıların yaşamlarından sıyrılarak başka biri olmasına, bir hayvan ya da nesneye dönüşmesine, seyircinin oyuncu; oyuncunun seyirci olmasına imkân tanır. Oyun sırasında ara verilmek istendiğinde oyun yerinin misafir ağırlanan bir odaya dönüştüğü ve katılımcıların da günlük hayatlarına dönerek sohbet etmeye başladıkları görülür. Bu özellikleriyle köy oda oyunları, konvansiyonel bir tiyatro tanımının oldukça dışındadır. Sahne, oyuncu, seyirci ve metin özelliklerinin yerleşik bir anlayışın dışında oluşu, bu oyunları tiyatrodan çok halk bilimi alanına yakınlaştırmış görünmektedir. Ancak bu yakınlık, sözü edilen oyunların tiyatroya ait kavramlara uzak kalacağı anlamı taşımamalıdır. Burada belki de üzerinde tartışılması gereken temel sorun özgünlüğüne ve tiyatral özelliklerinin zenginliğine rağmen bu oyunların kendi kavramlarıyla tartışılamaması, üzerinde oluştukları topraklara ait bir kuramsal fikirler geliştirilememesi ve farklı türlere dönüş(e)meyerek arada kalmalarıdır. Bu çalışmada, alan çalışmasından elde edilen örnekler özelinde, söz konusu oyunların tiyatroyla olan yakın temasına, bu yakınlıkla Anadolu coğrafyasına özgü bir tiyatro omurgası oluşturulabileceğine, konvansiyonel tiyatronun çıkmazları içinde tartışılan birçok soruya da kendi içlerinde cevaplar verebileceğine dikkat çekmek istenmektedir. Bu nedenle köy oda oyunlarının tiyatral özellikleri üzerinde konuşabilmek için önce tiyatro ve halk bilimi arasında nerede durduklarına bakmak gerekir. Örneğin köy oda oyunlarına, köy seyirlik oyunlarının bir alt başlığı kabulüyle yaklaşıldığında “temsil”, “şenlik” “oyun” gibi kavramlar kullanıldığı “Köy Tiyatrosu” (Kazmaz, 1950: 11), “Köy Temsilleri” (Sevengil, 1959: 79), “Köy Orta Oyunları” (Elçin, 1964: IX), “Anadolu Köylü Oyunları, Seyirlik Köylü Oyunları” (And, 1970: 17) olarak adlandırıldıkları görülür. Buradaki tanımlamalarda “oyun”un yapısal özelliklerinin ağır bastığı ve bu nedenle adlandırmayı yönlendirdiği düşünülebilir.

Köy seyirlik oyunları üzerine yürütölen ilk alıřmalardan birisi Ahmet Kutsi Tecer tarafından yapılmıřtır. Tecer, sözü edilen bu oyunları “Köylü Temsilleri” bařlığı altında inceler ve bu oyunların hem halk bilimi hem de edebiyat alanında incelenmesi gerektiğine vurgu yapar. Bu oyunlar, “köylerde ve köylüler tarafından yapılan temsili mahiyetteki oyunlar”dır. Tecer’in, bu oyunlara “Köylü Tiyatrosu” değıl de “Köylü Temsilleri” adını vermiř olması dikkat çekicidir. Ona göre sözü edilen bu dramatik temsiller, oyuncularla olsun, tipler ve konularıyla olsun, bireysellikten ok kolektif ve anonim bir özellik gösterirler. Bu kolektif dram kaynağı ise kendine özgü bir halk tiyatrosu ortaya ıkaramamıřtır. Ancak yine de bu oyunlar oldukça değıerli halk bilimi ürünleridir ve ilerleyen dönemde ulusal bir tiyatronun kurulumunda önemli etkileri olabilir (Tecer, 1941: 5). Tecer’in ifadelerinden, tanımlamanın yapıldığı tarih de göz önüne alınarak, bu oyunlara değıer verdiğı ancak yine de onlara konvansiyonel bir tiyatro anlayıřıyla yaklařtığı göröölür. Bu, tartıřmanın yürütöldüğü zaman aısından kabul edilebilir. Ancak burada dikkat çekici olan ve değıřmesi gereken, tiyatronun geirdiğı tüm değıřiımlere rağımen köy oda oyunlarına hâlâ Tecer’in baktığı yerden yaklařılmasıdır. Bu nedenle köy oda oyunlarını, belli bir çereveden incelemek yerine tiyatral özellikleriyle değıerlendirmek oyunları farklı bir yere taşıyabilir, onları arřivlerden ıkararak yeni bir tiyatro anlayıřına evirebilir.

Refik Ahmet Sevengil, *Eski Türklerde Dram Sanatı* isimli alıřmasında söz konusu oyunlar için “Köy Temsilleri” ve “Köy Tiyatrosu” terimlerini kullanır. Ona göre bu oyunlar, Batı tiyatrosu ile temas etmemiř, onun etkisi altına girmemiř yerlerde, genellikle köylüler arasında yařayan, kendine özgü bir halk tiyatrosudur. Bu tiyatrolar kolektif, metinsiz, suflörsüz ve dekorsuzdur. Bunun yanı sıra zaman zaman makyaj kullanıldığı göröölmemektedir. Ona göre bu oyunlar, halk arasında sözlü olarak, nesiller boyunca yařayan řiirler, türküler, hikâyelerin oluřturduğı halk edebiyatı alanı gibi dramatik bir alan oluřurmaları bakımından oldukça değıerlidir (Sevengil, 1959: 79).

Sevengil'in de benzer biçimde oyunların metinsiz, suflörsüz ve sahnesiz oluşuna vurgu yaptığı görülür. Söz konusu bu özelliklerin Batı tiyatrosuyla temas etmemiş olmak anlamına geldiği ve de bu nedenle kendine özgü bir halk tiyatrosu olduğunu düşündüğü görülür. Burada Sevengil'in oyunlara değer yüklemesinin yanı sıra bu oyunların Batı tiyatrosunun özelliklerini göstermedikleri için daha çok halk bilimi alanına yaklaştırdığı onları bir tiyatro türü olarak kabullenmekte çekimser kaldığı görülmektedir.

Şükrü Elçin ise sözü edilen oyunlar için Anadolu *Köy Orta Oyunları* ve *Köy Tiyatrosu* terimlerini birlikte kullanır. Bu oyunlar, dram karakterli temsillerdir ve “tiyatro” başlığı altında değil “şenlik” başlığı altında toplanmışlardır. Bizans'tan itibaren Batılı yazarlar, işittikleri veya gördükleri, bu metinleri olmayan, an'anevi orta oyunlarını kendi kültürlerinin ışığı altında “tiyatro” olarak adlandırmalarına rağmen Türk-Osmanlı yazarları ise bu anlamda bir tiyatro düşüncesinden uzak kalmışlar, söz konusu temsilleri şenlik oyunları arasında kaydetmişlerdir (Elçin, 1964: IX). Elçin'e göre Batılı yazarlar halk tiyatrosundan kendine özgü bir tiyatro yaratmışlardır. Ancak köy seyirlik oyunları, şenlik oyunları arasına kaydedilmiştir. Burada metinsiz ve nesiller arasında aktarılan oyunlardan bir tiyatro oluşturma fikri dikkate değerdir. Bununla birlikte şenlik oyunlarının da kendine özgü bir performans olarak değerlendirilebileceği, kendi içinde bir tiyatro türü oluşturabileceği ve Batı tiyatrosundan farklı oluşunun onu değersiz yapmayacağı söylenebilir.

Köy seyirlik oyunlarının tiyatro eseri kurallarına uyarak oynandığına dikkat çeken Pertev Naili Boratav ise bu oyunları, “köy çevrelerinde yılın belirli günlerindeki bazı törenlerde, düğünlerde ve eğlence vesilesi yaratan kış geceleri toplantılarında oynanan oyunlar” olarak tanımlar. Ona göre bu oyunların temel özelliği, herhangi bir eylemin canlı aktörler tarafından gösterilmesidir ve bu özelliği onları tiyatroya yakınlaştırır (Boratav, 2013: 241).

Sözü edilen oyunları “Seyirlik Oyun” olarak adlandıran Metin And ise bu oyunlar için aynı zamanda “Anadolu Köylü Oyunları”, “Seyirlik Köylü Oyunları” isimlerini kullanmıştır. Ona göre bu oyunlar, yüzyıllar boyunca oynanarak kuşaklar arasında aktarılmıştır. Bu nedenle köylüler bu oyunları neden oynadıklarını açıklayamaz ancak bu oyunlara ayrı bir önem verirler (And, 1970: 17).

Erman Artun ise köy seyirlik oyunlarını halk tiyatrosu başlığı altında inceler ve oyunları çağlar boyu süren bir halk tiyatrosu geleneğinin günümüze kadar gelen mirası olarak değerlendirir. Ona göre bu oyunlar, göçlerden ve çeşitli kültürlerden etkilenmişlerdir. Bu nedenle oyunlarda İslamiyet öncesi Türk kültürü, İslamiyet ve Anadolu kültürünün izleri sürülebilir (Artun, 2008: 17).

Nurhan Karadağ ise köy seyirlik oyunlarını “düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle “oyun yapma” “oyun çıkarma” adı altında yarattıkları bir tiyatro olayı” biçiminde tanımlar ve köylülerin bu oyunları yazın meydanlarda kışın odalarda sürdürdüklerini belirtir (Karadağ, 1978: 9).

Erzurum Köy Seyirlik Oyunları isimli çalışmasında Dilaver Düzgün’e göre bu oyunlar, köylüler tarafından “oyun çıkarma” ve “oyun yapma” biçiminde ifade edildikleri için bunları, oyun kavramı altında incelemek yerinde olacaktır (Düzgün, 1999: 6).

Köy oda oyunları, araştırmacılar tarafından farklı biçimlerde sınıflandırılmıştır. Ahmet Kutsi Tecer, köy seyirlik oyunlarını “dinî temsiller” ve “ladini temsiller” olarak iki başlığa ayırır (Tecer, 1941: 11). Bu çalışmanın konusunu oluşturan köy oda oyunları Tecer’in sınıflandırmasında ladinî temsiller içinde yer almaktadır. Tecer’den aktarılsa ladinî temsiller, eğlence amacıyla düzenlenen oyunlardır. Bu temsillerin bir kısmı, ananevi bir tema ve tiplere sadık kalınarak, yere ve zamana göre az çok yöresel bir özellik ve anlam alan eğlencelerdir. Bu temsillerin ikinci grubu ise halkın zihninde oluşturulan yeni tipler ve konulardan oluşmaktadır. Bu grupta komik karakterinin daha

yoğun bir biçimde bulunduğu görülür. Oyunlarda sözler tuluattır, oyuncunun yeteneğine göre biçimlenir. Ladini temsillerin üçüncü grubunda ise sabit bir tema ve tipler yoktur. Bu oyunlarda köylüler kendi çevrelerinde, aile ve iş hayatlarından, köylülerin şehirle olan ilişkisinden alınmış realist konular vardır. Bu oyunlarda da hayal gücü ve zekâ oldukça önemlidir, bu şekilde zamana ve duruma göre komik ve lirik özellikler gösterirler. Köylüler daima yeni oyunlar oluştururlar, eski oyunlara yeni eklemeler yaparlar. Bu oyunlarda zaman zaman oyunlar bir sürpriz ile son bulur. Tecer'e göre kış geceleri köy odalarında yapılan oyunların çoğu bu üçüncü grupta yer alır. Kadınlar ve erkekler oyunları ayrı ayrı oynarlar (Tecer, 1941: 16-20). Tecer'in sınıflandırılmasından hareketle çalışmanın örneklerini oluşturan oyunların kışın eğlence amacıyla oynanan, köylünün hayâl gücü ve yeteneğiyle biçimlenen, komik algısının yüksek olduğu oyunlar olduğu görülmektedir.

Metin And ise köy seyirlik oyunlarını, *Oyun ve Bügü* adlı eserinde *Ölüp-Dirilme, Kız Kaçırma, Günlük Yaşamdan Sahneler, Esnaflık Benzekleri, Tarımsal Oyunlar, Çoban Oyunları, Hayvan Benzetmeceleri, Efsane ve Masallardan Oyunlar, Şakalar ve Dilsiz Oyunları, Kukla* (And, 2003: 8) olarak sınıflandırmıştır. And'ın sınıflandırması, bu çalışma özelinden incelendiğinde *duvar örme, mest dikme* gibi oyunların *esnaf benzekleri, domuz avı ve mercimek ekme* oyunlarının *hayvan benzekleri, evlenme, çamaşır yıkama* gibi oyunların ise *günlük yaşamdan sahneler, Keloğlan'ın evlenmesi* oyununun da *efsane ve masallardan oyunlar* başlıkları altında değerlendirilebileceği görülür.

Şükrü Elçin ise köy seyirlik oyunlarını *Ritüel Oyunlar ve Profan Mahiyetteki* oyunlar olarak iki başlık altında inceler ve bu iki temel başlığı alt başlıklara ayırır. *Profan Mahiyetteki Oyunlar, Günlük Hayattan Alınan Oyunlar, Masallara Bağlı Oyunlar, Destanlara ve Saz Şairlerine Bağlı Oyunlar, Hayvanları Taklit Edici Oyunlar, Samit ve Lâl Oyunları, Bebek (Kukla) Oyunları* olarak sıralar (Elçin, 1977: V-VII).

Elçin'in sınıflandırmasına göre köy oda oyunları, *günlük hayattan alınan oyunlar*, *hayvan taklit edici*, *masallara bağlı* oyunlar başlıklarına örnek oluşturlar.

Nurhan Karadağ ise köy seyirlik oyunlarını *Belirli Günlerde Oynanan Töresel* ya da *Büyüsel Oyunlar* olarak ve *Sadece Eğlence İçin Oynanan Oyunlar* Olarak iki ana başlıkta inceler. Sadece Eğlence İçin Oynanan Oyunları ise *Töresel Ögeler Taşıyan Oyunlar*, *Yeni Düzenlenen Oyunlar*, *Müzikli Danslı Sözsüz Oyunlar*, *Müzikli Danslı Türkülü Oyunlar* başlıkları altında inceler (Karadağ, 1978: 8). Karadağ'ın sınıflandırmasına göre alan çalışmasından elde edilen oyunlardan *kız satma oyunu* *Töresel Ögeler Taşıyan Oyunlar*, *değirmen satma*, *berber oyunu* ise *Yeni Düzenlenen Oyunlar*'a örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanı sıra kadınlar arasında oynanan *yüzük oyunundan* sonra müzik eşliğinde oynanması, *Müzikli Sözsüz Oyunlar* başlığı altında incelenebilir yine kadın oyunlarında oyuncunun türkü söyleyerek oyunu başlatması da *Türkülü Oyunlar* arasında değerlendirilebilir.

Erman Artun ise köy seyirlik oyunlarını *Ritüel Kökenli Oyunlar*, *Doğanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar*, *Hasat Sonu Oynanan Oyunlar*, *Hayvanların Üremesi için Oynan Oyunlar* ve *Eğlence Amaçlı Seyirlik Oyunlar* başlıklarıyla olarak sınıflandırır (Artun, 2008: 14). Artun'un sınıflandırmasında da çalışmanın örneklerini oluşturan oyunların eğlence amacıyla oynandıkları görülür. Dilaver Düzgün ise köy seyirlik oyunlarını *Oynanış Biçimine*, *Oynanma Zamanına*, *Oyuncuların Cinsiyetlerine*, *Oyuncu Sırasına* göre sınıflandırır (Düzgün, 1999: 41). Buna göre çalışmayı biçimlendiren oyunlar, oynanış biçimine göre *Müzikli Danslı Sözsüz Oyunlar*'a, *Müzikli Danslı Türkülü Oyunlar*'a, *Taklide Dayalı Oyunlar*'a örnek oluştururken, genellikle oynanış zamanına göre kış ayında herhangi bir günde oynanan oyunlara örnek oluşturlar. Çalışmada incelenen oyunlar, kadın ve erkekler tarafından farklı mekânlarda ve zamanlarda oynanmıştır. Sinan Gönen ise Konya köy seyirlik oyunlarını, *İşlevleri Açısından*, *İçerikleri Açısından*, *Oyunların Hazırlanış ve Yöntemleri*, *Oyuncu*

Özellikleri, Oyun Kişileri, Oyunlarda Kılık Değiştirme, Oyunlarda Seyircilerin Rolü, Oyun Mekânı, Oyunların Oynanma Zamanı, Oyunlarda Cezalar, Oyunlarda Mükafatlar, Dekor ve Aksesuar Açısından Köy Seyirlik Oyunları, Oyunların Süresi, Oyunlar İçinde Yer Alan Manzum Parçalar, Oyunlarda Müzik ve Dans olarak sınıflandırmıştır (Gönen, 2011: 31-32). Bu sınıflandırmaya göre köy oda oyunları bu çalışmada, adını aldığı oyun yeri, oyuncu-seyirci ilişkisi, oyun zamanı ve oyun içerikleri açısından incelenmektedir.

Köy oda oyunlarının oyuncularını köylülerdir. Oyuncular, zaman içinde oyunları deneyimleyerek öğrenirler. Bunun için zaman zaman oyuncu olmak istediklerini belirttikleri ve deneyimli oyuncular tarafından denendikleri, uygunsa belirli rollere atandıkları görülür. Bununla birlikte tüm oyunu hazırlayan, yeri ve zamanı seyirci ve oyunculara ileten ve oyunu yöneten bir oyuncunun öne çıktığı görülür. Elçin'e göre oyun hazırlayıcılar, köylerde sevilen ve sayılan kimselerdir. Bu vazifeyi üzerine alan oyunculara türlü adlar verilmektedir. *Delikanlıbaşı, yarenbaşı, meydancı, köse, yiğitbaşı, kâhya, oyuncu başı* bu isimler arasındadır (Elçin, 1964: 60). Gülef ve Musallar köylerinin ortak olarak oynadıkları bu oyunlardan *kadın oyunlarında* Fadime Ahmetbeşeoğlu; *erkek oyunlarında* ise Hasan Karaosmanoğlu oyunun yöneticisi konumundadırlar.

Köy oda oyunlarının herhangi bir metni yoktur. Ancak köylüler bu oyunları belirli bir sıraya göre oynarlar. Örneğin *yüzük oyununda* yenilen taraf *duvar örme oyununda* duvar taşını oynayacağı için bu iki oyun genelde yer değiştirmez. Böylece oyunların belleklerde kayıtlı bir sözlü metni olduğu görülür.

Köy oda oyunlarında oyun yeri de hayali çizgilerle belirlenir ve oyunlar bu alan içerisinde oynanır. Bununla birlikte oyunlarda genellikle dekor ve kostüm kullanılmaz.

Köy oda oyunları, oyuncu seyirci ilişkisi, oyun yeri belirleme ve oyun metinlerinin tamamen katılımcıların belleklerinde biçimlenmiş olması açısından dikkat

çekici özellikler gösterirler. Bu oyunlar geçmişten bugüne defalarca oynanarak günümüze kadar gelmiştir. Çalışma sırasında oyunların “eski”liğine rağmen, oyunu izleyen çocukların ve gençlerin, oyunlara hızlıca dahil oldukları, oyunları coşkuyla ve eğlenerek izledikleri dikkat çekmiştir. Gençlerin heyecanları, oyunları sosyal medyada paylaşımları, oyunlara gösterdikleri ilgi, bu oyunların temelindeki deneyim, paylaşma ve birlikte eğlenme fikrini koruduklarını gösterir. Bu oyunların seyirci, oyuncu ve oyun yeri ile kurdukları ilişkide ise günümüz tiyatro çalışmalarının yakından ilgilendiği, üzerinde tartıştığı tiyatrallık ve performans biçimlerinin de belirgin özellikleri dikkat çeker. Bu nedenle oyunlar, tiyatro kuramları ve oyunculuk biçimleri açısından da belirgin özellikler taşırlar. Bu özellikleri göz önünde tutularak oyunların görsel metinleri, yazılı metinlerin içinde yer almaktadır. Bu biçimde oyunların tiyatro ile ilişkisinin daha anlaşılır bir ifade kazanacağı düşünülmektedir. Bütün bunlara ek olarak, sözü edilen oyunları koruma ve arşivleme iyi niyetli bir yaklaşım olmakla birlikte zaman zaman oyunların kent merkezinde oynanması ve de kaynak kişilerin aktardıkları gibi “tek tip kostüm belirleme” fikri, kent yöneticileri ve oyuncular tarafından benimsenmiş görünmektedir. Ancak söz konusu tek tip kostüm belirleme, bu oyunları koruma biçimleri açısından sorunlu bir alana işaret etmektedir. Bu nedenle koruma ve arşivleme sürecinde halk bilimi ve tiyatro disiplinleriyle olan ilişkileri göz önünde tutularak oyunlara disiplinler arası bir bakışla yaklaşabilmek oldukça önemlidir.

Köy oda oyunlarının, Batı tiyatrosuna ait özelliklerle tanımlandığı, hatta tiyatro olarak görülmediği, ancak canlı aktörler olması, yüzyıllar boyunca aktarılışının da değerli bir özellik olarak algılandığı açıktır. Söz konusu bu tanımlama ve sınıflandırma biçimlerinin oyunların kendine özgü bir yapı olarak görülmesine ve bütünsel bir bakışla incelenebilmesine engel olduğu söylenebilir. Diğer taraftan halk bilimi alanında zengin bir arşiv oluşturulmasına rağmen, bağlamının dışarıda bırakılması, kırsal yaşam biçiminin değişimi, oyunları nesneleştirmiş ve müze arşivlerine taşımış görünmektedir. Oysa ki

bir süredir tiyatro, metne ve çerçeve sahneye bağlılığını reddederek tiyatrallık, performans, metinsiz tiyatro, ritüel-tiyatro ilişkisi gibi kavramlar üzerinden kendine yeni alanlar açmaktadır. Diğer taraftan halk bilimi de dikkatini odak noktası olan köyden çekerek kent yaşamı, televizyon, bilgisayar, radyo gibi ikinci sözlü kültür alanlarına genişletmiş görünmektedir². Bu nedenle köy seyirlik oyunlarının doğaçlama, kolektif oluşu, bedensel dönüşüm, oyun yerinin oyun zamanına göre biçimlenebilme özelliği, onları günümüz tiyatro kuramlarına yakınlaştırmaktadır. Bütün bunlardan hareketle köy oda oyunlarını, tarihsel seyirleri içinde hem tiyatronun hem halk biliminin değişen algısıyla ele almak, onları yalnızca köy oyunları ya da arşivlenmeye değer halk bilimsel malzeme bakışından ayırarak incelemek, kendi bağlamında kavramlar üretebilmek gerek oyunculuk gerek kuramsal açıdan başka bir şeye dönüştürecektir.

Bu çalışmada kullanılan oyun örnekleri, Kastamonu'nun Gülef ve Musallar köylerinde oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Üzerinde tartışılan oyunlar, 9-10 Şubat 2018 tarihlerinde erkekler arasında; 3 Mart 2018 tarihinde kadınlar arasında oynanmıştır. Bu nedenle metin içindeki tüm tartışmalar bu oyunlar özelinde yürütülmektedir. Alan çalışması için izlenen oyunlardan erkek oyunlarının yılda bir veya iki defa ancak oynanışı, kadın oyunlarının çok uzun bir süre sonra ilk defa bu çalışma için yeniden oynanışı, bu oyunların ilerleyen yıllarda kendi bağlamından çok görsel metinler üzerinden izlenebileceğini düşündürmektedir. Çalışmada, yakın bir tarihte yeniden karşılaşmanın mümkün olamayacağı oyunlar, köy oda oyunları arşivine eklenmekte ve çalışmanın kuramsal zeminini ise tiyatrallık kavramı biçimlendirmektedir. Bu nedenle çalışma, tıpkı köy oda oyunlarının kendisi gibi hem halk bilimi hem tiyatro disiplininin kavşağında durmaktadır

²Ayrıntılı bilgi için bakılabilir: Oğuz, M. Öcal; Ölçer Özünel, Evrim vd., *Uygulamalı Halk Bilimi*, Ankara: Geleneksel Yay., 2014.
Oğuz, M. Öcal; Ölçer Özünel, Evrim vd., *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*, Ankara: Geleneksel Yay., 2018.

BİRİNCİ BÖLÜM

KÖY ODA OYUNLARINDA TİYATRAL ÖZELLİKLER

Gündelik yaşam ile kurgusal olan arasındaki ilişki ve bu ilişkinin ortaya çıkardığı “seyreden” ve “seyredilen” arasındaki bağ, tiyatralite üzerine yürütülen tartışmaların merkezinde yer alır. Tiyatroya özgü özellikleri aktaran bu kavram, onun sınırlarını aşarak, farklı disiplinlerin, insan ilişkilerini açıklamak için kullandığı, metaforik anlamlar kazanmıştır. Böylece kavram, bir taraftan Denis Diderot’nun oyuncunun rolüyle kişiliği arasında kurduğu bağ tartışırken bir taraftan da Erving Goffman’ın kamusal ve özel alanlarda bireylerin üstlendikleri roller ve sergiledikleri performanslar üzerine yaptığı incelemelerde karşımıza çıkar. Josette Féral’a göre tiyatralite, gözleyen veya gözlenen tarafından oluşan, bilişsel fantastik bir operasyondur. Bu düşünceyi Winnicott “değişen mekân”, Turner “eşik” kavramıyla, Goffman ise “çerçeve” kavramıyla açıklamıştır. Böylece tiyatralite, bir bakışın odağında, seyirci ve seyredilen arasındaki ilişki üzerine temellenmektedir. Köy oda oyunları ve tiyatralite ilişkisi ise oyun yerinin seyirci ve oyuncu ilişkisini biçimlendirdiği noktada karşımıza çıkar. Söz konusu bu ilişki, oda oyunlarının tiyatral özelliklerini, oyun ve gülme kavramlarıyla birlikte düşünmemizi sağlar. Tiyatral alanın oluşturduğu mekânsal dönüşüm, topluluğun birlikte oyun oynaması ve de kendi yaşam alanlarına gülmesiyle bağlamsal bir mizah anlayışıyla sonuçlanır. Bu nedenle çalışmada köy oda oyunlarının tiyatral nitelikleri, oyun ve gülme ile olan ilişkisiyle birlikte incelenmektedir. Bu yönleriyle köy oda oyunlarının kendine özgü bir tiyatral alan ve de benzer biçimde bağlama ait bir mizah algısı oluşturduğu görülür. Tiyatral özellikleri göz önünde tutulduğunda, köy oda oyunlarının özgün ve zengin nitelikleri olan, tam da bu

nedenle konvansiyonel tiyatro dışında bir bakışla incelenmesi gereken bir tiyatro türü olduğu görülür.

Köy oda oyunlarında tiyatral unsurlar, oyun yeri, seyirci-oyuncunun ilişkisi ve oyunların yazılı bir metinleri olmayışı üzerinden izlenebilir. Oyun sırasında mekânın dönüşümü, orada bulunanların seyreden ya da seyredilen oluşunu ve algılarını değiştirir. Bağlamsal bu dönüşüm, beraberinde mizahi bir bakışı ve oyunun sağladığı bazı özgürlükleri beraberinde getirir.

Jean Pierre Sarrazac’a göre tiyatrallık, seyirciyi, “buradan” bir “başka yere” geçirir. Sıradan olan ile hayâle dayalı boyutlar yan yana gelerek mekânsal tasarımı değiştirir. Böylece yeni bir tiyatral mekân oluşmuş olur (Sarrazac, 2002: 58). Köy oda oyunlarının mekânsal dönüşümü bu açıdan oldukça dikkat çekicidir. Oyunlar, gündelik hayatın devam ettiği bir alanda oynanırlar. Oyuncular ve seyirciler, seçilen bir evin odasına misafir olarak gelirler ve oyunun başlaması onları günlük kimliklerinden ayırır. Böylece oyun zamanı ve yaşamsal zaman arasında ortaya çıkan boşluk, mekân aracılığıyla görünür kılınır. Oyun yeri, ara verilmek istendiğinde sohbetlerin edildiği, çayların içildiği odaya yeniden dönüşür.



Fotoğraf 1: Oyun yeri

Herhangi bir dekora ya da sahne ışığına ihtiyaç duymadan boş bir alanda oynanabilecek bu oyunların temelinde oyuncuların rahat hareket edebilmesi ve de seyircilere zorlanmadan ulaşabilmeleri oldukça önemlidir. Bu nedenle Caillous'un oyunun temel özellikleri arasında saydığı “önceden saptanmış, kesin mekân ve zaman sınırları içinde çevrimlenmiş bir faaliyet” (Caillous, 2001: 41) özelliğine uygundur. Huizinga'ya göre de oyun, gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir. Zaman ve mekân içinde sonuna kadar oynanan, kendi akışına kendi anlamına sahiptir. Her oyun, kendi mekânsal sınırları içinde oluşur. Her oyun alanı, belirlenmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık geçirilmiş, kendi sınırları içinde kutsallaştırılmış yerlerdir (Huizinga, 2006: 28). Köy oda oyunlarında da oyun yeri, dokunulmazlıkların kalktığı, oyun üzerine anlaşmaların yapıldığı alan olarak kabul edilir. Bu hem tanıdık olanı tersyüz etmeyi hem de oyun anında olabilecek her şeyi kabul anlamına gelir. Bu oyunlarda oyunun yerini belirleme iki biçimde gerçekleşir. Bunlardan ilki, rahatça hareket edilebilecek ve seyircilere şaka yapılabilecek bir oyun alanının seçilmesidir. Bu nedenle genellikle köy odası ya da geniş bir evin herhangi birinde içinde oyun sırasında yüksekte kalacak sediri olan odalarından biri uygun oyun alanlarıdır. İkinci aşamada ise oyun oynanacak oda içinde yeni bir oyun alanı belirlenmesi gerekmektedir. Bu nedenle oyun yöneticileri elleriyle belirli köşeleri işaret ederek oyun alanını çizerler. Bu hayali bir çizgidir, köşelere gelen seyircilere köşe taşı adı verilir. Örneğin erkek oyunlarında Hasan Karaosmanoğlu, elinde oyun boyunca tutacağı sopasıyla oyun başlamadan önce oyun yerini hayali dört parçaya böldü ve her köşeye denk gelen insanları köşe taşı olarak işaretledi. Seyircilere ve oyunculara dönerek oyun yerinin anlaşılabilirliğini sordu.



Fotoğraf 2: Oyun yöneticisi Hasan Karaosmanoğlu oyun yerini belirliyor.

Kadın oyunlarında benzer biçimde Fadime Ahmetbeşeoğlu eliyle oyun yerini, seyir yerini ve sahne dışını belirleyerek oyuna başladı. Bütün bu belirlemeler, oyun başladığında oyun yerinin dokunulmazlığı açısından oldukça önemlidir ve oyunun başlangıç çizgisini oluştururlar. Mekânın belirlenişi, ona dokunulmazlık sağlayarak, oyun yerini “eşiksel” bir alana dönüştürür. Böylece günlük hayatın kısacık bir anında bile büyük sorunlara yol açacak bedensel ve sözlü şakalar, oyunda kabullenilebilir hale gelir. Bu oyun yerinin ne tam bir gerçeklik ne de tam bir kurgusallık içinde oluşundan kaynaklıdır. Oyun yeri bu özelliğiyle Victor Turner’ın “eşik” kavramıyla ilişkilendirilebilir. Eşiksellik, toplumsal yapının, “yapısız,” hatta “antiyapı” alanıdır. “Anti-yapı”nın ayinselleşmiş “kaos”u, “normal” kimlik ve rollerin tersyüz edilmesini gerektirir; böylelikle örneğin erkekler ayinsel olarak kadına, krallar köleye dönüşecek, bir başka deyişle hiyerarşiler ters dönecek, iktidar konumları yerini boyun eğiciliğe, konuşma suskunluğuna, gösteriş alçakgönüllülük ve sadeliğe bırakacaktır. Eşikte olmak

ne “burada” ne “orada” olmaktır. Yasa, gelenek, uyulařım ve trenlerce belirlenip sıralanan konumların ne “birinde” ne “tekisinde” dir. Bu nedenle eřiktekiler oęu defa lme, rahimde olmaya, grnmezlięe, karanlıęa, biseksellięe, yabana, gneř veya ay tutulmasına benzetilir. Eřikteki varlıkların, statlerinin, mallarının, rtbelerinin, makam ya da role iřaret eden dnyasal giysilerinin ve akrabalık sistemindeki konumlarının, kısacası onları dięer adaylardan ayırabilecek hibir řeylerinin olmadıęı gsterilir. Turner’a gre, eřik fenomenlerinin gerek amacı, alak gnll olma ile kutsallıęın, homojenlik ile dostluęun bir harmanını sunmaktır. Bylece eřikte olma halinde zamanın hem iinde hem dıřında ve dnyevi toplumsal yapının hem iinde hem dıřında olan bir “an” ile karřılařılır (Turner, 2018: 96-97).

Ky oda oyunlarında meknın gnlk hayatta kullanılan bir alan oluřu ve oyuna katılanların ortak kabul ile oyun yerine dnřm, oyunlardaki seyirci oyuncu iliřkisini belirler. Bu iliřki oyun yerini gnlk hayattan ayıran bir “eřięe” evirirken katılımcıları da bu tarafsız alanda bir araya gelen, oyun etrafında oluřan bir topluluęa dnřtrr. Oyunun topluluk oluřturma biimi, birlikte glebilen insanların oluřturdukları toplulukla olduka benzerdir. Aynı řeye glebilmek de tıpkı oyunda olduęu gibi bir grup oluřturur. Bu nedenle Bergson'un da dedięi gibi glmeyi anlamak iin onu doęal ortamına yani topluma yerleřtirmek gerekir. nk glmenin toplumsal bir iřlevi vardır ve bu nedenle glme birlikte yařamanın kimi gerekliliklerine yanıt vermeli, toplumsal bir anlam tařımalıdır (Bergson, 2006: 13).



Fotoğraf 3: Kadın oyunlarının oyuncu ekibi

Köy oda oyunlarında da oyunla birlikte günlük hayat dışında bir birliktelik, ortak bir alan oluşmuş olur. Bu birliktelik, oyun yerinde ve oyun anında gerçekleşir ve sonunda dağılır. Bu nedenle oyun zamanı, “şimdi” içinde ve “orada” kalmayı zorunlu kılar. Oyun anı, Michael Fried’in, “Sanat ve Nesnellik” başlıklı makalesindeki tiyatro ve “şimdilik” tartışması ile birlikte düşünülebilir. Ona göre tiyatro, başkası için vardır ve bu nedenle “şimdi” ve “burada” olmanın sınırları içinde, seyirciye bağlı olarak gerçekleşir. Bir yapıt, seyircisinden onu hesaba katmasını, onu ciddiye almasını talep ettiğinde ve bu talep yerine getirildiğinde, şimdilik oluşmuş olur. Söz konusu, “şimdilik” kavramı, izleyicinin, mekânla ilişkisini içerir ve bu ilişki tiyatrallığı meydana çıkarır. Ancak sanat yapıtının bu durumu, Fried’a göre olumsuz bir anlam içerir. Bir yapıt, kendinde varlık kazanacaksa “şimdilik” içine yerleşmeyi ve bakan kişi ile iletişimi bütünüyle reddetmelidir. Sanat deneyimi, her tür süre etkisinden bağımsız

olmalıdır, çünkü deneyimin içinde mümkün olabilen bir buradalık, paradigmatic olarak tiyatralıktır. Bu nedenle sanatların başarısı ve hayatta kalması tiyatroyu alt etme yeteneklerine bağlıdır (aktaran Carlson, 2013: 194). Fried'in olumsuz bir anlam yüklediği "şimdilik" hali ve deneyim, köy oda oyunlarına olumlu bir özellik kazandırır. Bunun nedeni sözü edilen oyunların bu halleriyle özgün oluşları ve seyirciye göre sürekli olarak değişip dönüşebilmeleridir. Bu oyunlar, deneyimlenerek öğrenildiklerinden ve doğaçlama olduklarından her defasında bağlama ve seyirciye göre yeniden üretilirler. Mekân, seyircinin deneyimine bağlı olarak oyun yerine, birkaç dakika önce evinin salonunda misafir ağırlayan ev sahibi, oyuncuya; misafirler seyirciye evrilir. Bütün bunlar, Fried'in sözünü ettiği "şimdi" ve "buradalık" üzerinden gelişir. Ancak oyunların konularına bakıldığında oyunun içinde güçlü bir kolektif belleğin saklandığı dikkat çeker. Bu yönüyle oyun anlık olsa da oyunların konuları kırsal yaşamın biçimlendirdiği yaşam alanlarına işaret eder. Bu alanların oluşturduğu ortak alan ise Maurice Halbwachs'a göre "kolektif bellek"i biçimlendirir. Ona göre bellek, anıların basitçe anımsanması değildir, gerekli görüldüğü için anımsanan belli nesneleri bir araya getiren, anılara belirli anlamlar yükleyen toplumsal bir "ürün"dür. Bu nedenle kolektif belleğin anlaşılması için toplumsal grubun ne olduğunun kavranması gerekir. Grup, dünyayı algılama biçimiyle düşünme biçimiyle, kendisine katılanlara bir dizi olay, kişi ve değer içeren özgül bir bellek sunmasıyla özeldir. Bir başka deyişle, grup, ancak katılımcıların ortak bir bakış açısı varsa var olabilir. Birey hiçbir zaman yalnız değildir, davranışlarını tek başına anlamlandıramaz. Bunun için diğerlerinin fiziksel anlamda yanında olması gerekmez, tek başına bile olsa, ötekilerle paylaştığı bir dizi anı, kavram ve değer vardır. Bütün bunlar ona içinde bulunduğu toplum ya da topluluk tarafından aktarılan kolektif bellek tarafından sunulmuştur (Halbwachs, 2018: 40). Bu oyunlar, komik ve şaka üzerine temellenmiş olmalarına rağmen oyunların başlangıcında sunulan öykülerin topluluk için işlevsel özellikler taşıdığını gösterir. Oyunlardaki bellek

aktarımı, W. Bascom'un *hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme, değerlere toplum kurallarına ve törelere destek verme işlevi, eğitimin gelecek kuşaklara aktarılması, toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma mekanizması* (Bascom, 2005: 138-142) olarak sıraladığı halk bilimin işlevleriyle birlikte düşünülebilir. Bu oyunlarda eğlenme ve toplumsal baskılardan kurtulmanın ağırlıkta olmasının yanında oyunların kısa öyküleri, topluluğun değerlerine ve toplum kurallarına destek vermeye dikkat çekmektedir. Arkasından komiğin ve kahkahanın geleceği bu öyküler de mizahi bir anlamdan çok, topluluğa hatırlatılmak istenen durumlar vardır. Örneğin *duvar örme oyunu*, “köyde evi yıkılan ve durumu uygun olmayan bir köylüye yardım için köylülerin toplanıp ona bir ev yapışlarının” öyküsü üzerine biçimlenir. Bununla birlikte *mest dikme oyununa* “köyün yaşlılarına, ayakları üşümesin diye mest dikileceği” anlatılarak oyun başlarken; kadın oyunlarından *Tuzcuoğlu'nun karısı oyunu* “kocasından kalan mirasın, çocukları tarafından paylaşılıp, evden atılmış, zor durumda olan bir kadının yardıma muhtaç kalışı ve bunun üzerine aradığı çare yolları” üzerine, *hamur karma oyunu* da “kaçarak evlendiği için hiçbir kıyafeti olmayan gelin ve kaynana diyalogu” üzerine kurgulanır. Örneklerde de görüldüğü gibi öykülerde, toplum içindeki sorumluluklar ve toplumun kabul ettiği ve gerekli gördüğü davranış kalıpları, oyunlar aracılığıyla vurgulanır. Ancak, bu kısa ve “ciddi” öykülerin hemen ardı, komik ve şakayı, bedensel şiddet üzerinden biçimlenen bir kahkahayı beraberinde getirir ve oyun; ciddiyetini hızlıca bir kenara bırakarak kendisini taklide ve gülmeye bırakır. Böylece Caillous'un da ifade ettiği gibi oyunlarda gündelik hayata göre özgün ikincil bir gerçeklik ya da açıkça gerçek-dışılık bilincinin eşlik ettiği görülür (Caillous, 2001: 41). Yazılı bir metinleri olmayışı oyunların hızlıca kaybolmasına ya da seyirciye göre değişmesine neden olabilir. Ancak oyunları oluşturan konuların uzun bir zamandır köyün yaşam biçimi içinde yer aldığı görülür. Bütün bunlarda mekânın ve oyuncuların oyun kurmadaki etkisi de oldukça önemlidir. Seyirci ve oyuncuların aynı bağlamı paylaşıyor oluşları

onları oyun alanında biraz daha yakınlaştırmakta ve bu nedenle tiyatral alan gülme ve mizahı da beraberinde getirmektedir.

Oyun güdüsünü, Nikolas Evrenioff, nesneyi farklı görme isteğiyle ilişkilendirir ve gündelik hayattaki bir odağa, belirli bir çerçeveden bakabilmenin tiyatrallığı ortaya çıkardığını söyler. Ona göre tiyatrallık, her insanın yanında taşıdığı ve onu gerçekleştireceği anı beklediği bir potansiyeldir. Günlük hayatta rastlanabilecek bir insan etkinliği izlenirken, bakışla onu başkalaştırmak mümkündür. Bakışla kurulan bu hayali sahne, gerçeklikten ayrılır ve ona bakan kişinin oluşturduğu bir kurguya dönüşür. Bu dönüşüm, bakan kişinin, gerçekleri farklı görme arzusuyla açıklanabilir. Evrenioff bu dönüşümü, Fas'ta yaptığı bir gözlem üzerinden örneklendirir. O, Fas'ta sokakların kesiştiği bir yerde oturur; mahalle sakinlerinin günlük hareketlerini gözlemler. Bir saat sonra gördüklerinin gerçeklik veya yaşamın bir bölümü değil; renkli ışıklar altında, bir yönetmenin elinden çıkmış, gerçek bir tiyatro sahnesine dönüştüğünden bahseder. Böylece günlük hayata olan bakışını değiştirerek onu tiyatralleştirmiş olur. Manzara artık “bir gerçeklik, bir hayat değil, bir tiyatro”dur (aktaran Tronstad, 2002: 219-220). Bakışın değişimi köy oda oyunlarında insan bedeni üzerinden biçimlenir. Oda oyunlarında dekor yoktur ve oyuncular buna ihtiyaç duymazlar. Bunun için özellikle insan bedeni dekor olarak kullanılır. Böylece seyircilerin tanıdıkları bedenlerin birçok farklı şeye dönüşümü tiyatral alanı biçimlendirir ve oyunun hayali evreni, kişilerin gerçekliklerini dönüştürür. Değirmenin ya da ahırın insan bedeninden oluşması, kadın oyunlarında bedenlerin, hamur teknesine, ahır kapısına dönüşümü insan bedeninin farklı bir biçim kazanmasını sağlar ve ona bakışı değiştirerek beraberinde gülmeyi getirir. Örneğin kadın oyunlarından çamaşır yıkama oyununda çamaşır yunağını bir başka kadın canlandırır. Bedeniyle çamaşır yunağı şeklini alan kadın, iki eltinin kavgasının alevlendiği sırada yıkılarak kadınları da düşürür. Kadınlar ıslandıklarına, her yerlerinin su olduğuna bir süre yakındıktan sonra yeniden çamaşır yıkamaya başlarlar ve yunak

benzer biçimde defalarca devrilir. Kavganın en alevlendiği sırada gerçekleşen bu devrilme, seyircilerin kahkahalarla gülmesine neden olur. Bu, insan bedeninin başka bir evrenin gerçekliğine dönüşebilmesi ile gerçekleşir. Bu aynı zamanda Bergson'un gülmenin dinamikleri arasında sıraladığı mekaniklik üzerinden değerlendirilebilir. Bergson'a göre insan bedenin durumları, jestleri ve devinimleri basit bir makineyi düşündürdüğü ölçüde gülünçtür (Bergson, 2006: 23). Bu oyunlarda da insan bedeni kendini tekrar eden basit bir makine görüntüsü verir. Çamaşır yunağına benzer biçimde *duvar örme oyununda* da insan bedeninin nesneye ve de bir makineye dönüşümü görülür. Oyunda boyu uzun olan taşları kısaltmak için kullanılan taş kırma makinesi ve işlemi bu açıdan dikkate değerdir.



Fotoğraf 4: Duvar örme oyunu



Fotoğraf 5: Duvar örme oyununun taş kırma bölümü

Caillous’a göre oyun tümüyle bir yanılsama olmasa da en azından kapalı, toplanmış ve belirli açılardan hayali bir evren anlamına gelir. Oyun, kendisinin aldatıcı bir karakter haline gelmesinden ve böyle davranmasından da oluşabilir. Bu nedenle oyunlarda ortak unsur, konunun kendilerinden başka biri olduğuna inanması veya inanmasını sağlayan farklı bir dizi görünüşle karşı karşıya kalmasıdır. Oyuncu, başka birini feda etmek için kişiliğini unuttur, gizler ya da geçici olarak kişiliğini elinde tutar (Caillous, 2001: 46).



Fotoğraf 6: Kız kaçıırma oyunu

Köy oda oyunlarına katılanlar, oyun boyunca birbirlerine fiziksel ve sözlü olarak birçok şaka yaparlar. Bu şakalar, zaman zaman şiddetlenerek oyuncuların kıyafetlerinin yırtılmasına, kol ve bacaklarına batırılan iğnelerle bedenlerinde küçük yaralar açılmasına kadar ilerleyebilir. Ancak bütün bunlar, oyunun kuralları ve dokunulmazlığı içinde gelişir. Sıradan bir günde bireyler arası tartışmaya neden olacak bu hareketler, oyunun kurulmasıyla birlikte oyunculara olduklarından farklı haller kazandırır. Böylece günlük yaşamda her gün karşılaşılan komşunun, deve, köpek ya da değirmen taşı oluşu, bilindik dünyayı yıkmaya ve komik algısı oluşturmaya zemin hazırlar. Franz Rozenhal'ın da ifade ettiği gibi gülme, fiziksel olarak evrensel olmasına rağmen komik algısı, kişilere ve toplumlara göre değişir. Bu değişkenlik, sosyal durumlar ve fiziksel kısıtlamaların, farklı zaman ve mekânlarda oluşmasından kaynaklanmaktadır (Rozenhal, 1994: 4). Bu nedenle birlikte gülebilmek için mekânı ve zamanı paylaşabilmek, ortak bir iletişim ağına sahip olmak önemlidir. Söz konusu bu iletişim ağını bilmeden bu oyunları anlamak mümkün değildir. Bir başka ifadeyle, olan “hâl” ile biçimsel olarak

bozulan hâli anlayabilmek oldukça önemlidir. Bu nedenle oyunlar hakkında hiçbir bilgisi olmayan bir kişi için oyunlar oldukça ilginç, şiddet içerikli ve karmaşık izlenimi verebilirler. Bu yönüyle oyunlarda en çok eğlenebilen insanlar, oyunlara ve oyunculara aşına insanlardır. Bu aşinalık burada ve şimdi içinde birlikte gülebilmeyi aynı noktaya taşır. Burada sosyal bir eylem olan gülmenin “içleyen” özelliği öne çıkar. Birlikte gülebilmek ortak bir iletişim ve de başkasındaki değişimi birlikte ve aynı an içinde fark edebilmek anlamına gelir. Gülmenin bu özgürlüğünü ise oyunun sağladığını hatırlamakta fayda vardır. Huizinga’nın da ifade ettiği gibi oyuncular topluluğu, oyun bitmiş olsa bile sürekliliğe yönelik bir eğilim gösterirler. Birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu yalnız oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe alanı oluşturur (Huizinga, 2006: 30). And’a göre de birlikte oynamak oyuncuları birbirine yaklaştırır, oyun bittikten sonra da aynı derneğin üyesi gibi bir yakınlık kurulur. Bu bakımdan oyuncular arasında kendi dışından olanlara karşı bir gizlilikleri vardır. Oyun alanının sınırları içinde dışardakilerin ve günlük yaşamın yeri yoktur (And, 2003: 29).

Ragnhild Tronstand, “Could be World Became Stage? Theatracality and Metaphorical Structures” başlıklı yazısında tiyatrallığı gerçeklik ile ilişkilendirir. Ona göre tiyatrallikte hem gerçeklik hem de ona benzeyen ama ondan farklı biçim kazanan bir başka gerçekliğin varlığı söz konusudur. Tronstand’a göre gerçek hayatta olması beklenen gerçek performansların aksine, tiyatral performanslar gerçek ile kurmaca arasındaki metaforik boşluğa dayanır (Tronstand, 2002: 221). Köy oda oyunlarında oyun için bir araya gelen insanlar, herhangi bir “çay sohbeti”ne ya da “akşam oturması”na gelmiş gibi konumlanırlar. Ev sahipleri, misafirlerini ağırlar ve onlara ikramlarda bulunur. Burada gündelik yaşamlarına dair ortak konular gündeme gelir ve “ciddiyet” içinde paylaşılır. Ancak oyunun başlamasıyla, aynı insanlar, aynı gündelik yaşama başka bir gözle bakmaya başlarlar. Böylece gerçek yaşam ile taklit edilen

arasında bir mesafe aralanır ve oyun başlar. Sözü edilen bu mesafe, gülmeyi de beraberinde getirir. Kojin Karatani'ye göre gülme ötsel bir çelişki'yi içinde barındırır. Dolayısıyla, sınırsız bir muazzamlığın işaretiyken sınırsız bir sefaletin de işareti olur. İnsanların kafalarıyla bildikleri “mutlak varlık” ile olan ilişkileri açısından bakıldığında sınırsız bir sefaleti, hayvanlarla olan ilişkileri açısından bakıldığında ise insanın lehine sınırsız bir muazzamlığı ifade eder. İşte bu iki sınırsızlığın aralıksız çatışmasından gülme doğar. Gülünçlük denen şey, gülmenin itici gücü, gülen kişinin içinde mevcuttur, gülmenin nesnesinde değildir (Karatani, 2011: 85). Köy oda oyunlarında da taklitlere ya da şakalara gülmenin temeli, bireylerin kendilerini topluluk içinde konumlandırışlarıyla ilgilidir. Buradaki gülme, Karatani'nin ifade ettiği gibi ötsel bir çelişkiden gelir ve bu çelişki yukarıda da ifade edildiği gibi kişilerin, “anlık” bir zaman diliminde içinde bulundukları topluluğa uzaklaşabilmeleriyle ilgilidir. Burada çocuklar, babalarının bedensel değişimine, komşular birbirlerinin günlük hayatta göremeyecekleri hallerine şahit olurlar. Böylece kişi, aynı an içinde hem kendisi hem de öteki hem de başka bir şeydir. Bu yönleriyle oda oyunları, Baudelaire'in de “hem kendisi hem öteki olabilecek gücün insanda var oluşu” olarak ifade ettiği mizah (aktaran Karatani, 2011: 85-86) ile gerçek ve kurmaca arasında biçimlenen tiyatrallığın ortasında konumlanabilirler. Köy oda oyunlarında gülme, zaman zaman katılımcıların kahkahalarına dönüşmektedir. Bunun nedeni, oyunlarda kişinin kendisinin ve komşularının değişimine tanıklık edişidir. Kişi kendisi ile oyunda canlandırdığı şey arasında bir boşluğun içinde her ikisi arasında gidip gelmektedir. Bu nedenle oyunun özgürlüğü ve tiyatral alan içindeki bu boşluk güçlü bir mizah anlayışını beraberinde getirir. Bu nedenle oyunda tersyüz edilmiş olan gerçekliği anlayabilmek, onu bu yönüyle deneyimleyebilmek için bağlamsal özellikleri bilmek de gerekli ve önemlidir. Burada tiyatral alan ile ve mizahın, bağlamla kurdukları ilişkinin aynı yerde biçimlendiği görülür. Sarrazac'ın

ifade ettiđi gibi tiyatrallikte, anlam hiçbir zaman evrensel deđildir, aksine her zaman yerel olanla bađlantılı ve münferit olmuştur (Sarrazac, 2002: 63).

Tiyatral alanın sađladığı gerçek ve kurmaca arasındaki boşluk ve oyunun dokunulmazlığı içinde ortaya çıkan mizah, köy oda oyunlarında, karnavalesk bir gülüşe de geniş bir alan açar.

Erkek oyunlarına köydeki imamlar ve köyün muhtarı; kadın oyunlarına ise sözü edilen görevlilerin eşleri davet edilmektedir. Bir anlamda devleti temsil eden bu kişilerin, oyunlardaki tavır ve davranışları, alingan olup olmadıkları ve oyunlara katılımları onlarla kurulan sosyal ilişkiyi belirlemektedir. Alan çalışmasının köyde oynanan örneğinde, köyün muhtarı ve üç imam oyunu izlediler ve oyuncu olarak rol aldılar. Ordu Ünye'den Kastamonu Gülef köyüne imam olarak atanan 25 yaşındaki Ramazan Alparslan, “bu oyunları ilk defa gördüğünü” belirtti. Kendisi, bu oyunlarda fiziksel şiddete en çok uğrayan, acımasızca sedirden aşağı çekilen, eli yüzü karaya boyanan kişiydi. Oyun boyunca hem seyirci hem oyuncu olarak ağır bir itişmenin içinde yer aldı. *Duvar örme oyununda*, kafasına vurulan ve kırılan taşlar arasındaydı, oyunda duvar ustasını canlandıran oyuncu, imamın dizlerinin üzerinde yürüdü. Bedensel şakaların ağırlığı, oyunda yer yer canı acıyan oyuncuların argo kelimeler kullanmasını, oyun boyunca “imam ya, aylıklı, alın onu aşağı” diyerek bacaklarından aşağı oyun yerine çekilmesine sinirlenip sinirlenmediğı ve bu oyunları nasıl bulduğı sorulduğunda, “oyunlarda çok eğlendiğini, oyunun kuralları gereğı küsülecek ya da kızılacak bir şey olmadığını” söyledi. Bunun yanı sıra “bu oyunlara gelen kişinin bu şakaları kabul etmesi gerektiğini, bu oyunların birlik ve beraberliğı güçlendirdiğini, insanları bir araya getirdiğini, eğlenerek bir anlamda rahatladıklarını, oyun aracılığıyla arkadaşlıklarının pekiştiğini ve bunun dini açıdan istenen şeyler olduğunu” ifade etti.



Fotoğraf 7: Mest dikme oyunu ve köy imamına mest dikme

Ramazan Alparslan, aynı zamanda “bir hoca olarak cemaatle birlikte olmanın, onların arasına karışmanın da faydalı olduğunu” söyledi. Gülef köyü imamının oyunlara topluluk ilişkisi ve eğlenme açısından bakışı, oyunlardaki karnavalesk gülüşü detaylandırabilmek açısından dikkate değerdir. Alparslan’ın ifadeleri, 1444’te Paris İlahiyat Fakültesi’nin bir genelgesinde yortu için yayımlanan özel bir savunmaya oldukça benzer görünmektedir, Bahtin bu genelgeyi şöyle aktarmaktadır:

Deliler bayramını savunanlar, bayramın, ne yaptıklarını çok iyi bilen atalar tarafından Hristiyanlığın ilk çağında icat edildiği gerçeğine değiniyorlardı. Savunma ayrıca, bayramın ciddi değil tamamen alaycı bir nitelik taşıdığının altını çiziyordu. Böylesine neşeli bir eğlence ikinci doğamız olan ve insanda içkin gibi görünen delilik kendisini en azından yılda bir kez özgürce açığa vurabilsin diye gereklidir. Zaman zaman kapaklarının açık hava almasına olanak tanımazsak şarap fıçıları çatlar. Biz insanlar da pek sağlam yapılmamış fıçılarız ve içimizdeki bilgelik şarabı dindarlık ve Tanrı korkusundan müteşekkil sabit bir fermantasyon halinde kaldığı takdirde çatlarız. Bozulmaması için hava almasına izin vermeliyiz. Belirli günlerde çılgınlığa izin vermemizin nedeni de bu, böylece, Tanrı’ya daha büyük bir şevkle hizmet etmeye devam edebiliriz” (Bahtin, 2005: 103).

Yukarıdaki ifadelerden yola çıkarak karnavalesk gülüş içinde biçimlenen oyunların eğlenme, neşe ve zevk dışında farklı sosyal işlevler yüklendiği söylenebilir.

Bu nedenle oyuna katılanların bir taraftan da gündelik hayatlarıyla yüzleşmek ve onun getirdiği kuralları alt üst ederek bir rahatlama sağlamak gibi sağaltıcı işlevlerden yararlandığı görülmektedir. Benzer biçimde bu oyunlarda hiyerarşinin alt üst edilişi söz konusudur. Bahtin'e göre grotesk gerçekçiliğin temel ilkesi itibarsızlaştırmak, yani yüksek, ruhani, ideal, soyut olan her şeyi yukarıdan aşağıya indirmektir; yukarıdakileri maddi düzeye, çözülmez bütünlükleri içinde dünya ve beden alanlarına aktarmaktır (Bahtin, 2005: 47). Söz konusu oyunlarda da köyün yerel yönetimle olan ilişkisindeki tersten bakışı görmek mümkündür. Oyunun dokunulmazlığı ve onun ortaya çıkardığı bu karnavalesk gülüş, bu oyunlarda imamların, muhtarların, öğretmenlerin ve kadın oyunlarında eşlerinin üzerinde gezinir ve onları topluluğa dahil edebilmek için statülerini alaşağı eder. Ünlü'ye göre meydanlar ya da merkez noktası haline gelmiş avlu, sofa vb. mekanlar, geleneksel tiyatronun oyun mekânıdır. Burada oyun yoluyla var edilen kolektif gülme, mizahın hem eleştirel olma hem de manipülatif olma özelliğinden dolayı hoşgörü ile karşılanır (Ünlü, 2009: 96). *Kız kaçırma oyununda* gelinler, cami hocalarının kucaklarına oturarak onlara el şakaları yapar ve yüzlerini karaya boyarlar. Köy imamları bacaklarından aşağı çekilerek sedirden düşürülürken zaman zaman seyircilerden “beli kırıldı” biçiminde tepki gösterdikleri görülür. Köy muhtarının saç kırıklıkla kesilmeye çalışılır ve yüzü isli tencereyle karaya boyanır.



Fotoğraf 8: Berber oyunu ve köyün muhtarı müşteriye canlandırışı

Kuşkusuz tüm bu şiddet, oyuna katılımın gönüllü oluşu ve onun mekân ve “an” içinde dokunulmazlığı sayesinde büyük kahkahalara dönüşür. Meltem Alparslan’ın köye yeni atanan imamın eşi olması, şakalara gülmesi, tüm oyunlara katılması ve güler yüzlü oluşu köy kadınlarının takdirini topladı. Çay molası sırasında mutfakta bir grup kadın bunu dile getirerek, hocanın hanımının “pek tatlı ve güzel gönüllü olduğunu, güler yüzlü bir biçimde oyunların hepsine katıldığını ve onu aralarına alabileceklerini” konuştular. Muhtarın karısı ise o gün diş tedavisi görüyordu ve dişleri yoktu. Bütün oyun boyunca kendisine “dişsiz karı” biçiminde seslenildi ve bu konu üzerinden şakalara maruz kaldı. Örneklerde de görüldüğü gibi köyün gündelik yaşamında devlet kurumlarını temsil eden muhtar ve imamların oyuna seyirci olarak gelmeyi kabul edişleri ve oyuna katılmaları, oyun bittiğinde gündelik hayat içinde sözü edilen temsilcilerle kurulacak iletişimi belirlemesi açısından dikkat çekicidir.



Fotoğraf 9: Keloğlan'ın evlenmesi ve köy imamının karısının gelin rolünü oynaması

Genel olarak oyun bitimi, oyundaki kurgusal gerçekliği ortadan kaldırırken bu oyunlarda köylülerin “aylıklı” olarak adlandırdıkları bir anlamda devletin görevlendirdiği kişileri kabul töreni özelliğine dönüşüyor. Bahtin’in de ifade ettiği gibi halkın şenliğe özgü gülüşünü, modern zamanların salt yergilerinden ayıran en temel özelliklerden biri budur. Gülüşü olumsuz olan modern yergici kendini alay nesnesinin yukarısında bir yere yerleştirir, ona karşıdır. Dünyanın komik yüzünün bütünselliği böylece yıkılır ve komik olarak ortaya çıkan şey kişisel bir tepki haline gelir. Halbuki halkın komik müphem gülüşü, tüm bir dünyanın bakış açısını ifade eder; ona gülen kişi aynı zamanda onun bir parçasıdır (Bahtin, 2005: 38-39). Fink’e göre günümüzde yetişkinlerin yaşamı, delişmen bir varoluşun şen şakrak zarafetinden pek bir iz taşımaz. Yetişkinlerin “oyunları”, çoğunlukla, rutinleşmiş vakit geçirme teknikleridir ve can sıkıntısından doğduklarını da belli ederler. Yetişkinler nadiren rahatça oyun oynayabilirken, çocuklarda ise oyun halen tıkr tıkr işleyen bir varoluş sahası gibidir. Ne var ki, fazla sürmez ve hayat söz konusu “saha”nın içinden çıkar, esenlik dolu

çocukluk dünyası yıkılır ve sert rüzgarlar korunaksız bir yaşam üzerinde hakimiyet kurar (Fink, 2015: 13). Köy oda oyunları, yetişkinlerin çocuklara ait bir “varoluş sahası” içinde oynayışlarına benzer bir coşkuyla ve heyecanlı biçiminde oynanırlar. Oyunların başında belirlenen küslük olmayacak kuralı, oyuna gönüllü katılım, oyunun rahatça oynanabilmesi için seçilen alan ve her defasında yenilenen oyun içeriği, oyunlardaki coşkunun ortaya çıkışında önemli ölçütlerdir. Bu nedenle oyunların belirli bir sırada ilerlemesine rağmen, oyun alanı düzensizdir, gürültü ve kargaşa oldukça yoğundur. Bu oyunlarda gerçek ve oyun anı arasında büyük bir boşluk oluşturulur ve burada oyunun tüm özgürlüğünden yararlanılır.

Yukarıda sözü edilen gerçek ve kurgu arasındaki farkı, Feral, gündelik ve kurgu arasındaki boşlukta oluşan yarı metaforuyla açıklar. Feral’e göre tiyatrallık, gündelik olan içerisinde bir yarılma meydana gelir, bu yarı, aynı anda hem seyircinin bakışını hem de oyuncunun hareketini talep eder (Feral, 2002: 97). Feral, söz edilen yarı metaforunu açıklamak için üç farklı senaryo kurgular. Bunlardan ilki, seyircinin bakışıyla ilgilidir ve bu bakışın mekânı dönüştürme biçimlerine bağlıdır. Sözü edilen senaryo kısaca aktarılsa, tiyatro oyunu izlemek için tiyatro salonuna giden bir kişi, mekâna ulaştığında, ilk olarak sahneyle karşılaşır. Perdeler açıktır ve oyuncular sahnede değildir. Bir başka ifadeyle tiyatral süreç başlamamıştır. Ancak seyirci, mekânın tiyatralliğini algılamıştır. Burada tiyatrallığın ön koşulunun, oyuncunun, sahnede yer almasının olmadığı açıktır. Seyirci, oyuncuyu görmese bile mekânın dikkat çekici doğasını algılamıştır ve bu da mekânı, tiyatrallık için temel unsur haline getirmiştir (Feral, 2002: 95). Köy oda oyunlarında da mekân oyunun temel alanıdır. Mekâna gelenler, önceden kararlaştırılmış bir ön kabulle oyun yerine geldiklerini bilir ve orayı dönüştürürler. Burada Feral’in senaryosundan farklı olarak seyirci, kurgulanmış bir mekâna değil, kendi kurgulayacağını bildiği bir mekâna gelmektedir.

Oyun yöneticisinin elindeki sopa ile oyun alanının sınırlarını belirlediği an ise tiyatrallığın açığa çıktığı andır.

Feral'in kurguladığı ikinci senaryo ise yine seyircinin algısı üzerinedir. Burada tiyatral bakış, kamusal bir alan olan metroda gerçekleşmektedir. Yolcular, gerçekte oyuncu olan biri erkek, biri kadın, iki yolcunun tartışmasına şahit olurlar. Birisi sigara içiyordur, diğeri ise onun sigara içmesinden rahatsız olmuştur, bu nedenle aralarında bir tartışma yaşanır. Yolcular birbirine hakaret ve tehdit alışverişinde bulunur ve gerginlik giderek artar. Diğer yolcular dikkatle izler; tartışmaya taraf olan birkaç kişi yorum yapar. Tren bir istasyona girer ve görkemli sigara reklamı panosu önünde durur. Sigara tiryakisi trenden çıkar ve ilgilenen tüm gözlemcilerin yararına, trendeki küçük "Sigara İçilmez" işareti ile istasyon platformunun tüm duvarını işgal eden sigara panosu arasındaki orantısızlığa işaret eder. Feral'e göre bu durumda tiyatrallığın söz konusu olabilmesi için seyircilerin olayın seyirlik yanının farkında olmaları gerekmektedir. Yani seyirci, oyuncunun sırrının farkında değilse orada tiyatralikten söz etmek mümkün değildir. Bu senaryonun tiyatrallığı seyircinin tiyatral bir amaca maruz bırakıldığının bilincinde olmasından kaynaklanır. Bu farkındalık, seyircinin karşısında gelişen olaya bakışını etkiler, yani seyirciyi karşısında gelişen olayı tiyatro gibi izlemek konusunda koşullandırır (Feral, 2002: 96).

Köy oda oyunları kuşaklar boyunca devam ettiğinden bu oyunlardaki her şeyin oyunun bir parçası olduğu hem oyuncular hem de seyirciler tarafından bilinir. Ancak oyunu, seyirciler için tiyatral hale getiren bir başka unsur daha vardır. Bu da köye yeni gelen görevlilerin ya da misafirlerin oyunda ne olacağını bilememeleri ve düştükleri durumlardır. Burada oyunu oldukça iyi bilen köylüler, misafirleri oyunun içine katarak onları izlerler ve bu onlar için komik bir algı oluşturur. Böylece oyuna ilk defa katılan ile oyunu bilen arasında Feral'in bahsettiği tiyatral bir alanın oluşur. Örneğin kadın oyunlarının oynandığı gün, oyun yöneticisi Fadime Ahmetbeşoğlu, oyun yerine

geldiğinde yaşının oradaki herkesten büyük olmasının etkisiyle oldukça büyük bir saygı ve neşeyle karşılandı ve ev sahibi bizi tanıştırdı. Bu arada evin kızı, Fadime Ahmetbeşeoğlu’nun önce paltosunu aldı ve ardından çantasını da almak istedi. Ancak O, çantasına sıkıca tutunarak vermek istemediğini ve çantasının yanında kalmasını istediğini söyledi. Benim bu ısrarı biraz yadırgayarak bakmam üzerine açıklama yapma gereği duydu ve çantasında değerli altınlarının, birikiminin olduğunu, daha önce eve hırsız girdiğini bir kere çaldırdığını, bu nedenle çantasını artık yanından ayırmadığını anlattı. Oyunun ikinci yöneticisi durumunda olan Hayriye İhtiyar, çok haklı olduğunu, söyledi ve çantasını yanından ayırmaması konusunda onu destekledi. Bağlam itibariyle bir parça “tuaf” gelen bu diyalog, oyun yerindeki herkesten bir parça da olsa şüphelenmeyi içeriyordu. Bu nedenle istemsiz bir biçimde ilgim sürekli Fadime Ahmetbeşeoğlu’na ve onun çantasına kayıyordu.



Fotoğraf 10: Fadime Ahmetbeşeoğlu çantasını vermeyeceğini söylüyor.

Arada göz göze geldiğimiz oluyordu ve o hep çantasını koltuğunun altına sıkıştırıyor, oyunda sırası geldiğinde de Hayriye İhtiyar’a emanet ediyordu. Ancak ikinci oyun olan *kız alma oyunu* sırasında Fadime Ahmetbeşeoğlu, Keloğlan rolünü oynadı ve oyunun konusu gereği seyirciler arasından evlenecek bir kadın aradı. Talipleri olmasına

rağmen kendisi köy imamının karısı Meltem Alparslan'ı çok beğenerek onunla evlenmek istedi ve düğün yapıldı. Bu düğün sırasında Fadime Ahmetbeşeoğlu, oyun evine geldiği andan itibaren sıkı sıkı taşıdığı çantasından, ipe dizili çiçek bamyalar ve ağaç kabuklarından halkalar çıkardı ve bana dönerek “nasıl ama haksız mıyım? Bu değerli pırlantalarımı, bileziklerimi sakınmakta, çok çok pahalı bu pırlantalar” diyerek oyunda gelin rolündeki kadına taktı.



Fotoğraf 11: Fadime Ahmetbeşeoğlu'nun çantasından çıkan takılar

Burada görüldüğü üzere Fadime Ahmetbeşeoğlu, daha tanışma aşamasında oyun kurmaya başlamış ve oyunları bilmediğim için yaşadığım bu şaşkınlık, onu güldürmüştü. Burada bir anlamda “dışlayıcı” bir gülme ile karşı karşıya kalma, oyunu bilenlerin bilmeyenlere karşı bir tür grup oluşturdıkları da dikkat çekicidir. Oyuncunun oluşturduğu tiyatral alanın algılanabilmesi için ikinci oyuna kadar beklemek gerekmişti. Eve adımını atıştan sıralamadaki ikinci oyuna kadar gerçek sandığım öykü Fadime Ahmetbeşeoğlu'nun kurgusundan başka bir şey değildi. Kendisi bir süre daha güldükten sonra “bu şakayı genelde oyunu bilmeyenlere yaptığını ve bu şekilde şaşırtmacalı olunca çok eğlendiğini ve oyunun tadının böyle çıktığını” oyun sonundaki sohbetimiz sırasında dile getirdi ve bunu anlatırken de gülmeye devam etti.

Feral'in tiyatrallığı açıklamak için kullandığı üçüncü senaryo da bakış ile ilgilidir. Buna göre Feral, bahçesi sokağa bakan bir kafede oturan birisinin, önünden gelip geçen insanları izlediğini ve bu insanların izlendiklerinin bir biçimde farkına vardıklarını hayal etmemizi ister; izleyen kişinin gözleri, onların hareketlerinde ya da mekânı kullanım biçimlerinde belirli bir tiyatrallık algılar. Féral her ne kadar bunu “uç” bir örnek olarak tanımlasa da kişilerin izlendiklerinin farkında olmalarıyla birlikte, tiyatrallığın ortaya çıktığından söz eder (Feral, 2002: 97).

Köy oda oyunlarında seyirci ve oyuncu arasında belirgin bir uzaklık yoktur. Herkes her an oyuna katılabilecek durumdadır. Bu nedenle bir başkası tarafından seyredilmek yerine her an oyuna katılmak ve oyunu deneyimlemek önemlidir. Özellikle oyun yerinin alışılmışın dışında bir alana taşınması ve seyirciyle aralarına büyük bir mesafenin girişi köy oda oyunlarının tüm yapısını bozmaktadır. Tanımadıkları ya da protokol seyirci karşısında izlenmek köy oda oyunlarının tüm yapısını değiştirerek tiyatral alanın bozumuna neden olur ve buna bağlı olarak oyun ve mizah kurallarını da alt üst eder. Örneğin bu oyunların zamanı ve mekânı köylüler tarafından belirlenmiş ve oyuna katılımcıları kendileri seçmişse oyunlardaki şakalar ve komik algısı oldukça yoğun bir biçimde devam eder. Ancak oyun oynamaları için - kent merkezine- davetli olarak gitmişlerse ve özellikle protokol önünde ya da tanıtım günlerinde oynadıkları oyunlara bir otokontrol oluşturdıkları ve bunun da oyundaki komik algısını engellediği görülür. Oyuncular, kendi belirledikleri bağlamın dışında oynadıklarında ve izlendiklerinde oyunları istedikleri gibi yönlendiremediklerini “her yerde aynı tadı vermiyor” biçiminde ifade etmektedirler. Böylece oyunun nerede ve kiminle oynanacağını, oyunların komik algısını güçlendirmede ve kendine özgü bir alan açmasında etkili olduğu görülür.

Anne-Britt Gran “The Fall of Theatricality in the Age of Modernity” başlıklı makalesinde tiyatrallığın kendi başına hiçbir zaman bir varlık kazanmamış belirli bağlamlar düzleminde oluştuğunu ifade eder. Ona göre tiyatrallık, farklı ilişkileri ifade eder ve bu

ilişkiler, “seyirci ve performans arasında”, “gerçek ve kurmaca iki alan arasında”, “oyuncunun ya da aktörün mekânla arasında” ve “metafor ve dille arasında” biçimlenir. Ona göre tiyatrallik seyircinin, aktörü ya da oyunu izlemeye başlaması sırasında kurulur. Seyirci; aktör ve sahne ile oluşturulan tiyatralliği izler. Burada oluşan tiyatrallik oyundur; seyircinin oyunu oyun olarak kabullenmesinin koşulu tiyatralliktir; kısacası tiyatrallik aslında tam somut ve görgül bir şey değil, bir zihinsel kabul, tasarımsal varsayımdır; yani soyut ve tasavvur gerektiren bir durumdur (Gran, 2002: 255). Köy oda oyunlarında seyircinin diğer seyirci ve oyuncularla olan bağı, oldukça önemlidir. Oyun süresince kişiler, sürekli ve hızlı bir dönüşümle hem seyirci hem oyuncu olurlar ve bunu çok hızlı bir biçimde takip etmek oyunların seyri için oldukça önemlidir. Bu aynı zamanda oyuna katılanların hem kendi hem sahnedeki hem de seyirdeki konumlarını aynı anda kontrol edebilmeleri anlamı taşır. Bu nedenle köy oda oyunlarında mekânı paylaşan herkes, oyunda olduğunu sürekli olarak hatırlar. Oyuna yapılan davet ve oyun sırasında bu oyunlarda “küslük olmayacağını” ve bu kabulle oyuna başlamasına yapılan vurgu da oyunu sürekli anımsatması açısından dikkat çekicidir. Bu yönüyle oyunlar, tiyatral bir alan içinde yeniden oluşturulurlar. Feral’in de ifade ettiği gibi tiyatralliğin ortaya çıkabilmesi için her zaman bir başkasına ihtiyaç vardır. Bu nedenle seyirci, merkezde konumlanmıştır. Ona göre bakan/seyreden bir öteki göz olmadığı sürece tiyatrallikten bahsedilemeyei, tiyatralliği, öteki’nin varlık koşuluna bağlamak anlamına gelir. Burada seyircinin pozisyonu ise çift yönlüdür. Seyirci hem aktörün sahnede sergilediğine bakar hem de kendinin ve diğer seyirci ve oyuncuların mevcudiyetini sorgular. Seyirci asla tamamen aldatılamaz. Bu nedenle aktörün paradoksu seyircinin de paradoksudur (Feral, 2002: 100).

Tiyatrallik kavramının oyun metni ile olan ilişkisi de köy oda oyunları üzerinden incelenebilir. Roland Barthes’a göre tiyatrallik, “tiyatro eksi metin” olarak tanımlanabilir. Barthes, “Baudelaire Tiyatrosu” başlıklı makalesinde tiyatralliği, “kaleme alınmış savdan yola çıkılarak sahnede inşa edilen gösterge ve duygulanımların derinliliğidir” biçiminde

tanımlar. Ona göre dışarıya ait dilin zenginliği altında metni işgal eden yapma duygusallıkların, devinimlerin, tonların, mesafelerin, tözlerin, ışıkların bir tür ekümenik algısıdır. Doğal olarak tiyatrallık bir yapının daha ilk başından itibaren var olmalıdır. Gerçekleştirmenin değil, yaratımın bir verisidir. Bu nedenle yırtıcı tiyatrallık olmadan büyük bir tiyatrodan söz etmek mümkün değildir (Barthes, 2012: 47). Barthes'ın tiyatrallık tanımını, köy oda oyunlarındaki metinsizlik fikri üzerinden düşünmek mümkündür. Bu oyunlar, oyuna ait tüm özellikleri taşımakla birlikte yazılı metinleri olmayan, metne ait devinimlerin ve duygulanımların olmadığı bir özellik gösterirler. Oyunların metin ile olan ilişkileri, oyun başında anlatıcı tarafından aktarılan bir kısa öyküyle sınırlıdır. Böylece yıllar içinde belirli bir öykü sabit kalmak şartıyla her oynandıklarında yeniden yaratılırlar ve yazılı olmak yerine bellekte biçimlenirler. Bu özellikleri de onları bağlama ve onun unsurlarına bağlı kılar.

Uzun bir zaman diliminde var olan bu oyunlar, günümüzde neredeyse bitmiş ve artık oynanmayacak durumdadır. Alan çalışması sırasında kadın oyunlarının geçmişte oldukça sık oynanmalarına rağmen günümüzde oynanmadığı ve bu çalışmaya kadar çok uzun bir zaman aralığında hiç oynanmadığı görülmüştür. Benzer biçimde çalışma boyunca iki defa izlenme şansı yakalanan erkek oyunlarında da oyuncuların toplanması, köyün yaşamsal canlılığını kaybetmesi nedeniyle oldukça zorlaşmıştır. Bunların yanı sıra köy oda oyunlarının tiyatral özellikleri onların hızlı bir biçimde zamana uyum sağlamalarına olanak verir. Alan çalışması boyunca yaşları oldukça küçük çocukların bu oyunlarda izleyici olarak yer aldıkları, oyun boyunca heyecanlandıkları, baba veya dedeleri oyuncu ise onları büyük bir şaşkınlık ve heyecanla izledikleri görülmüştür. Bütün bunlar oyunlardaki seyirci, oyuncu, mekân ve metin üzerinden değerlendirilebileceği gibi oyunların farklı ve yeni bir forma dönüşüm biçimlerindeki etkiyi görmemiz açısından da dikkat çekicidir.

İKİNCİ BÖLÜM

GÜLEF VE MUSALLAR KÖYLERİNDE OYUN ÇIKARMAK

2.1. Gülef ve Musallar Köylerinde Oynanan Oyunların Konuları

Köy oda oyunları, genellikle kış aylarında eğlence amacıyla ya da kına gecesi, düğün gibi özel zamanlarda oynanırlar. Bunun için oyunların rahat oynanacağı bir mekân seçilir ve oyun yöneticileri tarafından köydekilere ve günümüzde kentte yaşayanlara oyun zamanı ve oyun yeri haber verilir. Kentte yaşayanların da gelebilmesi için genellikle oyunlar hafta sonu oynanırlar. Alan çalışması sırasında oyunların birisi kentte çerçeve sahnede, diğeri köyde, iki katlı bir konağın misafir odasında oynandı. Oyuncuların bu evi seçme nedeni, odanın biçimsel olarak oyunları rahatça oynamaya elverişli olmasıydı. Kent merkezinde oynadıkları oyunlar ise köydeki oyunlardan oldukça farklıydı ve oyuncular da köyde oynamayı tercih ettiklerini vurguladılar.

Köy oda oyunlarını kadınlar ve erkekler ayrı ayrı oynamaktadırlar. Erkekler özellikle kış aylarında eğlence amaçlı toplandıklarını ifade etmişlerdir. Kadınlar ise genellikle kına gecelerinde kendi aralarında bu oyunları oynarlar ve amaçlarının eğlenmek olduğunu vurgularlar. Her iki oyun grubu için de oyun alanı oldukça “mahrem” dir. Bunun nedeni oyunun dokunulmaz ve gönüllü oluşu, oyun içinde kadınların ve erkeklerin kendi yaşam alanları ve mahremiyetleri üzerinden mizahi bir dil geliştirmiş olmaları ve kendi gündemlerini parodileştirmeleridir. Bu nedenle hem kadın hem de erkek oyunlarının, rekabete dayalı yüzük oyunu dışında ortak bir oyunları yoktur.

Köy oda oyunları uzun bir zamandan bugüne kadar oynanarak gelmiştir. Bugün neredeyse yok olmak üzere olan bu oyunların yazılı bir metinleri olmadığı gibi her oynandıklarında bağlama ve orada bulunanların anılarına, köyün gündemine göre değişir. Bu nedenle oyunların seyirci, oyuncu, oyun yeri ve oyun metni ile olan

ilişkilerinin incelendiği bu bölümün ilk kısmında, oyunların kurgulanma biçimleri verilmektedir. Böylece çalışmanın örneklerini oluşturan oyunların metinleri yazılı olarak daha görünür olacak bunun yanında çalışma içindeki çözümlemeler üzerine düşünülürken oyun metnine dönüşü de kolaylaştıracaktır.

2.2. Erkek Oyunları

Yüzük Saklama Oyunu

Bu oyun ortaya konulan birkaç farklı bere içine saklanan bir nesneyi bulmaya yöneliktir. Oyuncular iki ayrı grup oluştururlar. Eğer belirli sayıda yüzük bulunamazsa kaybeden taraf bir sonraki oyun olan *duvar örme oyununda*, duvarın taşlarını oynamak zorunda kalır. Bu oyunda yüzük ya da bir nesne, örneğin bir misket, karşı gruptan birisi tarafından saklanır. Sırayla her gruptan bir kişi saklı nesneyi bulmaya çalışır. Bir nesnenin saklanması ve yeniden ortaya çıkarılması oyundaki rekabeti arttırır. Oyuncular ve seyirciler yüzüğü arayan kişinin kafasını karıştırmaya çalışırlar. Oyun sırasında Tahir Ahmetbeşeoğlu, arada sırada odanın dışından bağırarak gelip etrafa sataşıyor, elindeki sopa ve süpürgeyle seyircilere, yüzük arayan kişiye ve oyundaki hakem olan kişiye vuruyor ve bağırarak geri kaçıyor.

Her iki gruptaki tüm oyuncular yüzüğü aramıyor. İçlerinden temsilci seçiyorlar. Belirlenen sayıya ulaşınca Tahir Ahmetbeşeoğlu, dışarıdan “beş ayaklı masa oluşsun hemen” diyerek bağırıyor ve yenilen grubun sedirde oturan oyuncuları hızlı bir biçimde kendilerini yere atıyor. Sırtlarını birleştirerek bir masa oluşturuyorlar. Bu oldukça hızlı ve ani oluyor. Kimse yerini şaşırıyor. Bu masanın üzerine oyunda tek kostüm kullanan Tahir Ahmetbeşeoğlu, iki kişi tarafından yatırılıyor ve orada sarhoş rolünü canlandırıyor. Ona rakıyı temsil eden su veriliyor. Sarhoş rolündeki Tahir Ahmetbeşeoğlu, türkü de söylemek istediğini söylüyor ve sazını arar gibi yapıyor. Bu arama beş ayaklı masayı oluşturan oyuncuları sazı olarak kullanmasıyla bitiyor. Sazını

akort yapmak için sırtlarına bindiği oyuncuların kulaklarını bükerek ayar sesi yapıyor. Bazen canlarını yakıyor. Böylece yenilen grup cezasını çekmiş oluyor.

Tahir Ahmetbeşeoğlu'nun, “beş ayaklı masa oluşturun” seslenişiyle, sedirde oturarak izleyen grubun bir anda hiç şaşırmadan sırt sırta vererek yerde masa oluşturmaları, oyunların çok uzun süredir tekrarlandığını gösteriyor. Benim izlediğim oyunda masayı oldukça genç insanlar oluşturdu. Bu da oyunların oldukça küçük yaşlardan itibaren izlendiğini gösteriyor.

Bu oyunda sarhoş olma, oyunda rakıya dönüşmüş olsa da sarhoşluk verici bir madde içme ve saz çalma isteği bir taraftan âşıklık geleneğini anımsatıyor. Burada âşıkların bir enstrüman eşliğinde hikâye anlatışı, olayı canlandırışı ve bunu mizahi bir üslupla aktarışı da oyunlardaki türlerarasılığa işaret etmesi bakımından dikkat çekici görünmektedir.

Duvar Örne Oyunu

Yüzük oyununda kaybeden ekip bu oyunda örülecek duvarın taşlarını oluştururlar. Oyun başlamadan önce her oyun sonunda dışarı çıkan Hasan Karaosmanoğlu, yeniden odaya gelir ve selam verir. Sonrasında muhtar rolündeki oyuncudan duvar örmek için izin ister. Ardından seyircilere dönerek “köyde bir fakirin evinin duvarı yıkılmıştı. Biz de konu komşu bir araya geldik evinin duvarına öreceğiz şimdi” der ve ustasını çağırır. Bu arada taş olacak oyuncular, yine seyir yerinden yere dizlerinin üzerine çökerek otururlar. Tahir Ahmetbeşeoğlu, oyunda ustayı canlandırıyor. Oyunun başında Tahir Ahmetbeşeoğlu “taş”ları itekliyor, öne çekiyor, vuruyor. Hasan Karaosmanoğlu, bu oyunda çirak rolünü de oynuyor. Taş rolündeki oyuncuların birisi birkaç espriye hiç gülmedi. Tahir Ahmetbeşeoğlu “bu taş hiç hoşuma gitmiyor, öne koyuyom durmuyo arkaya koyuyom durmuyo, ben bunu sevmediğim değiştirecem” diyerek oyuncuyu değiştirdi. Onun yerine seyirciler arasından bir taş seçti.

Bu oyunda duvar ustasının kullandığı tüm teknikler taklit ediliyor. Örneğin önce duvarın bir iple ölçü alınıyor. Bu unlanmış bir ip ve oyuncuların kafaları ve alınları un oluyor. Sonrasında tahtayla aynı hizaya getirilmeye çalışılıyor. Bu arada taşları oluşturan oyuncuların boyları farklı olduğu için usta çırağına “bu taş biraz kaldıralım” diyor ve ayakları ve kalçası arasına tahtalar konuluyor. Bu oyuncuların canını acıtıyor. Arada “bu taş biraz uzun” diyerek çekiçe tahtanın üzerinden oyuncunun kafasına vuruyor. Sonrasında tek sıra halinde duran taşların üzerine basarak yürüyor. Bu arada taşlar arasında çok uzun ve orantısız durduğunu düşündüğü bir taş olursa çırağına “bu taş kırılacak diyor”. Kırılacak taş (oyuncu) yere ağzının üzerine uzanıyor. Seyirciler arasından seçilen birisi de çekiç oluyor. Ellerinden ve ayaklarından tutulan oyuncu yani çekicinin kalçası ve yerde yatan oyuncunun kalçası sert bir biçimde birbirine değecek şekilde taş kırılıyor.

Bu örnekte de görüldüğü gibi insan bedeni üzerinden yapılan şakalar oyunun temelini oluşturuyor. Oyuncular ve seyirciler özellikle ustanın, taşların üzerinde yürüyüşlerine, taş kırma eylemlerine kahkahalarla gülüyorlar. İnsan bedenin farklı nesneleri deneyimi ve oyun alanı sınırları içinde alınan bu biçimsel yapılar tiyatro ve beden ilişkisi üzerinden çözümlenebilecek veriler sunuyor. Özellikle 2018 yılında farklı birkaç kuşağın seyirci ve oyuncu olduğu bir dağ köyünde bu oyunların hâlâ büyük bir coşkuyla izleniyor oluşu, insan bedeni ve tiyatro arasındaki ilişkiyi yeniden düşünmek açısından da dikkat çekici görünüyor.

Sivsiv Oyunu

Sivsiv oyununda da tıpkı yüzük oyununda olduğu gibi bir nesne saklama var. Kumaştan yapılan ve tura adı verilen nesne kullanılıyor. Oyuna katılanlar bir daire oluşturacak şekilde oturuyorlar ve ilk önce ebe seçiliyor. Yakılan bir kibritin elden ele dolaştırılması ve kibritin söndüğü yerdeki oyuncunun ebe seçilmesiyle oyun başlar. Ebenin etrafına oturan diğer oyuncular, turayı dizleri altından, elden ele geçirirken bir

taraftan da ebenin sırtına olabildiğince hızlı vurmaya çalışırlar. Bu sırada tüm oyuncular aynı anda “sivsi” diyorlar. Bunun hızlı ve ritmik olması oldukça önemli. Ritim yavaşlarsa Hasan Karaosmanoğlu, “hızlı hızlı, haydi, daha hızlı daha hızlı” biçiminde uyarılarda bulunuyor. İzlediğim oyunun seyircileri arasında çocuklar vardı. Çocuklardan birinin babası ebe oldu. Sırtına vuruldukça ve ebe turayı ararken oğlu sürekli olarak “hadi baba! hadi daha hızlı! hadi arkada! İfadeleriyle babasına seslendi ve sanki bir maç izler gibi heyecanlandıkça yerinde zıplayıp durdu. Oyundaki ebelerden birisi yine Gülef köyü imamıydı. Oyuncular, oldukça sert biçimde imama vurdular ancak kendisi oldukça eğleniyor görünüyordu.

Oyunun bitimine Hasan Karaosmanoğlu karar verdi. “Hadi bitirin” deyince yerde oturan oyuncular tekrar yerlerine geçip oturdular ve oyuncu halden seyirci hale geçtiler. Burada *sivsi* kelimesi bazı yörelerde fare yavrusu, bazı yörelerde ağır hareket anlamına geldiği bilinmektedir.

Kız Satma/ Kaçırma Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu oyunu selam vererek açar ve oyunun öyküsünü anlatıyor: Köyde yoksul bir adam karısı ölünce kızlarıyla yaşamaya başlar. Ancak kıtlık olunca durumu iyice kötüleşir ve o da kızlarını aylıklı zengin birileriyle evlendirmek ister. Bu oyun onun ve kızlarının başına gelenleri anlatır.

Oyunda kızların babasını Tahir Ahmetbeşeoğlu oynuyor. *Duvar örme oyununda* kullandığı kıyafetini değişmiyor. Elindeki süpürgeyi saz olarak kullanıyor ve kadın kılığına giren iki erkek oyuncu gelinleri canlandırıyor. Erkek oyuncular etek giyiyor, kendilerine balon, elma gibi nesne ve meyvelerden göğüs yapıyor ve başlarına başörtüsü bağlayıp yüzlerini kapatıyorlar. Kadınların babası, oyun başında muhtardan izin alıyor ve oyun oynayacaklarını söylüyor. Sonrasında türkü söylemeye başlıyor. Kadınlar da karşılıklı oynuyorlar. Karşılıklı oynarken seyirciler alkış tutuyorlar. Sonra birden kadınlar seyirciler arasında gözlerine kestirdiklerinin kucağına oturuyorlar.

Benim izlediğim oyunda iki cami imamı vardı. Gelinler ikişer defa imamların kucağına oturup sever gibi yaparak yüzlerine kara çaldılar. Seyirciler bununla çok eğlendiler ve “hocalar aylıklı tabi onlara kaçarsınız” yorumu yaparak oyunculara laf attılar.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde Hasan Karaosmanoğlu, alacaklı olarak geldi. Kadınlara, babalarının borcunu ödemezse onları kaçıracağını, söyledi. Bu geliş iki kere tekrarlandı. Üçüncü gelişinde kadınları kaçırdı. Seyircilerin de yardımıyla kadınlar yeniden bulundu. Burada gelinlerin aniden seyircinin arasına dalması, imamların kucağına oturmaları seyirci tarafından büyük bir kahkahayla izlendi. Yüzün karaya boyanması, dans sırasında gelinlerin kaçması, kaçırılmaları ve yeniden bulunmaları, bu oyunlarda takvime dayalı oyunlarda olduğu gibi ritüel özelliklerin de olduğunu göstermesi açısından da dikkat çekicidir.

Berber Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu selam vererek bir berber dükkânı açtığını ve seyircileri tıraş etmeye geldiğini söylüyor ve oyundaki muhtardan izin alıyor. Muhtar izin verdikten sonra, sandalye getiriliyor. Hasan Karaosmanoğlu beyaz bir önlük giyiniyor. Tıraş olacak kişiyi, köyün muhtarı oynuyor. Önüne önlük olarak eşeklerin yem torbası bağlanıyor. Tarak olarak eski, paslı bir kaşağı kullanılıyor. Sabun olarak un ve tencere altı karası, ustura olarak ekmek çevireceği kullanılıyor. Seyircilerin oyuna müdahale ettikleri görülüyor. Zaman zaman laf atmalar, “az daha tara, az daha sabunla” gibi ifadeler kullanılıyor. Tıraş bitince ayna olarak Hasan Karaosmanoğlu arkasını dönüp önlüğünü kaldırıyor ve pantolonunun arka cebini göstererek “aynaya bak” diyor. Seyirciler, oyunun bu kısmına da çok gülüyorlar.

Domuz Avı

Hasan Karaosmanoğlu selam vererek oyun yerine giriyor. Seyirciye “köyde bağa bahçeye domuz dadandığını, av köpekleriyle domuzları avlamaya gideceklerini” anlatarak oyunu açıyor ve odadan geri çıkıyor. Köpeklerin sahibi rolünü Tahir

Ahmetbeşeoğlu ve Hasan Karaosmanoğlu canlandırıyor. Köpek rolünde iki oyuncu elleri ve dizlerinin üzerinde boyunlarından atkı bağlanmış biçimde dışarıdan havlayarak oyun alanına geliyorlar. Tahir Ahmetbeşeoğlu ve Hasan Karaosmanoğlu köpek rolündeki oyunculara, kimi yakalamaları gerektiğini gösteriyorlar. Havlamalar eşliğinde sedirde oturan seyircileri bacaklarından yakalayarak yere düşüyorlar. Köylerin muhtarları, cami hocaları da başta olmak üzere köpekler herkesi bacaklarından ısırarak yere düşürüyorlar. Özellikle seyirciler arasında çekinen, korkan ya da ayaklarını toplayan birileri varsa en çok onları çekiştiriyorlar. Benim izlediğim oyunda korkan seyircilerden birisini odanın etrafında defalarca döndürdüler. Oyunun sonunda köpekler, Tahir Ahmetbeşeoğlu ve Hasan Karaosmanoğlu'nu da ısırarak yere düşürdüler. Seyircinin en çok güldüğü sahnelerden birisi de buydu.

Deve Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu, odaya girip seyircilere selam verdikten sonra, bir devesi olduğunu, çok sıkıldığını, izin verilerse onu biraz gezdirmek istediğini söyleyerek muhtardan izin alıyor. Ardından devesiyle birlikte oyun alanına geliyor. Kahverengi bir örtü altında iki oyuncunun dizleri üzerinde hareket ettiği ve kafasını oynattığı devenin ağzında bir iğne olduğu ilk bakışta anlaşılmıyor. Hasan Karaosmanoğlu, oyun alanında devesini gezdiriyor ve seyircilere “sevmek ister misiniz” diye soruyor. Seyirciler deveyi severken, Hasan Karaosmanoğlu “sen de sev” dediğinde devenin ağzındaki iğne seyircilere batırılıyor. Bu sırada kahkahalar, kaçışmalar, sedir ve sandalyelerde ayağa kalkmalar, birbirlerinin arkasına saklanmalar oluyor. İzlediğim oyun sırasında seyircilerden birisinin pantolonuna iğne takılarak yırtıldı. Bunun için herhangi bir alınma ya da küsme olmadı.

Kardeş Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu selam vererek oyun yerine giriyor ve kardeş oyunu oynamak için izin alıyor. Bu oyunda oyunu bilmeyen seyircilerden birisi seçiliyor. Bir

başka oyuncuyla birlikte battaniyenin altında yüzlerini kapatacak şekilde uzanıyorlar. Bu arada ellerinde sopa tutan 4 kişi uyuyanların etrafında toplanıyor. Oyunu bilen oyuncu yorganın diğer tarafından sopayla, uyuyan kardeşe vuruyor. Kendisine vurulan kişi aniden kalkıyor ve ayakta duranlardan kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışıyor. Seyirciler ise doğru tahminde bulunana kadar bilemediğini ve yeniden yatmasını söylüyorlar. Oyun sırasında “kim vurduya gidecen” ifadesi sıkça kullanılıyor. Dayak yiyen kişinin oyunu daha önce izlememiş olması oyuna heyecan katıyor. Benim izlediğim oyunda, oyuna ilk kez katılan cami hocası yine oyun için seçilenler arasındaydı.

Değirmen Satma Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu selam vererek oyun yerine giriyor ve izin alıyor. Köyde bir değirmenleri olduğunu, uzun süre kullandıklarını ancak bir süre sonra kullanamadıklarını, bu nedenle satmak istediklerini anlatıyor. Oyuncular öncelikle değirmeni canlandırıyorlar. Değirmen olan oyunculardan birinin arka tarafına birkaç oyuncu karşılıklı geçiyor ve ellerinde tutukları atkı benzeri bir bezle oluk yapıyorlar. Oluğun ucunda ise sandalyeye çıkmış bir oyuncu var. Değirmeni canlandıran oyuncunun bezin ucunu, belindeki kuşağın içine doğru tutması sağlanıyor. Sonrasında Tahir Ahmetbeşeoğlu, “değirmen çalışssın” diye bağırınca su dökülüyor ve değirmen rolündeki oyuncu ıslanıyor. Bir süre sonra su gelmez oluyor ve değirmeni satmaya karar veriyorlar. Tahir Ahmetbeşeoğlu değirmeni seçtikleri kişilere satıyor. Kimine un sokuşu, kimine teknecek kimine küsküyü satıyor. Değirmenin parçaları satıldıktan sonra Tahir Ahmetbeşeoğlu, parasını toplamaya geliyor ancak kimse borcunu vermeyince onları çekiştirerek yerlerinden kaldırıyor ve yere oturtuyor. Bir tekerleme eşliğinde bedenin ileri ve geri gitmesine dayalı bir ceza veriyor. Seyircilerin bunu yapması bekleniyor. Genellikle Tahir Ahmetbeşeoğlu gibi yapamadıkları için komik bir durum ortaya çıkıyor.

Mest Dikme Oyunu

Hasan Karaosmanoğlu selam vererek odaya geldi ve oyundaki muhtardan köyün yaşlılarına mest diktirmek için izin aldı. Sonra köyün gerçek muhtarına “Kazım şu mestleri dikiver” dedi. Bunun üzerine sedirde oturan muhtar, aniden yere diz çöktü ve kendisine verilen deri parçası ve çuvaldızı eline aldı. Seyirciler arasından mest diktirmek isteyenler soruldu. Burada oyunu hiç bilmeyen bir doktor oyunu izliyordu. Avukat arkadaşı “biz diktirmek” istiyoruz deyince Hasan Karaosmanoğlu, “bir doktor bir avukat uygundur” dedi. Mest diken oyuncunun her iki yanına geçen kişilere küçük birer sopa verildi ve pantolonları dizlerine kadar sıyrıldı. Önce ayak ölçüleri alındı ve mest dikilmeye başlandı. Mest dikicisi yanındakilerle bir yandan sohbet ederken bir yandan ani hareketlerle onların bacaklarına vurmaya başladı. Yan taraftakiler ise ellerindeki sopalarla mest diken oyuncunun eline vurmaya çalışıyorlardı. Misafir oldukları için doktor ve avukatın üzerine çok fazla gidilmedi. Ancak ardından yine “cami hocasına bir mest dikmek gerekir” diyerek hoca oyun alanına alındı. Oyun sonunda hocanın bacağı kızarmıştı ve ayak tabanına çuvaldız batırılmıştı.

2.3. Kadın Oyunları

Bu oyunlar kadınların sosyal hayatlarını içeren konuların parodileştirilmesi üzerine biçimlenmektedir. Genellikle kına gecesinde oynanan bu oyunlar hem bir geçiş ritüeli eğlencesi hem de kadınların kendi hayatlarına farklı bir yerden bakmaya imkân tanıyor. Bu oyunlarda kadınların kendi aralarındaki çatışmalar, günlük uğraşları, gelinleri, eltileri ya da oğulları ile olan ilişkileri, oyunda küslük olmaz kuralı üzerinden komik öykülere dönüştürülüyor. Kadınlar argo sözcükleri rahatça kullanabiliyor. Bedenleri üzerinden şaka yapılmasına izin veriyor ve belki de günlük hayatın ciddiyeti içinde en çok ihtiyaç duydukları müziğe ve “dans” a kavuşabiliyorlar.

Bu oyunlarda insan bedeni de yayık, tekne, değirmen parçası gibi nesnelere dönüşüyor. Makyaj ve kostümler oyuncular tarafından hazırlanıyor ve pratik çözümler bulunuyor. Bütün bu özellikler, bu oyunlara bir ihtiyaç olduğunu gösteriyor ve bir anlamda rahatlama işlevi kazandırıyor. Kadınlar bu oyunları oynarken zaman zaman durup anılarını anlatıyorlar, ağıt veya türküler de söylüyorlar ve bunlar da tıpkı oyunlar gibi kadınların sevdikleriyle evlenememe, gelin kaynana ve elti tartışmalarını içeriyor.

Mercimek Oyunu

Oyunda mercimek eken iki arkadaşın öyküsü anlatılıyor. Bu arkadaşları Fadime Ahmetbeşeoğlu ve Hayriye İhtiyar canlandırıyor. Kadınlardan birini öküz olarak seçtiler. Önce tarla ekiliyor, ardından çift sürme işlemi başlatılıyor. Arkadaşlardan birisi çok çalışkan ancak diğeri tembel. Oyunun en çok gülünen bölümü ise öküz yere yatınca tembel arkadaşın da yanına yatıp hızlıca uykuya dalması. Çalışkan arkadaş oyun boyunca bir öküzü bir de tembel arkadaşını idare etmeye çalışıyor ve koşturma sırasında çok yoruluyor ve iş ilerlemiyor. Oyun sırasında öküzle birlikte düşmeler, çalışkan arkadaşın elindeki sopayla bir öküze bir arkadaşına vuruşu seyircileri güldürüyor. Bu sırada bolca argo sözcük kullanılıyor.

Kız Alma Oyunu:

Kadın oyunlarının ikincisi olan bu oyunun masal kahramanı Keloğlan ve onun evlenmesi üzerine kurgulandığı görülmektedir. Oyunda Keloğlan Fadime Ahmetbeşeoğlu tarafından onun annesi ise Hayriye İhtiyar tarafından oynanıyor. Seyirciler arasından bir kadın da yayık rolünü üstleniyor. Keloğlanın annesi, *Holdur hoş/Dibi boş/Keloğlan gelmeden/Yayığı öldurabilsem* cümleleriyle yayık yaymaya başlıyor. O sırada Keloğlan dışarıdan türküy söyleyerek geliyor ve koyunları güdüp geldiğini işinin bittiğini söylüyor ve annesiyle sohbet ederken “artık evlenmek istediğini” söylüyor. Annesi işi olduğunu söylese de Keloğlan ısrar ediyor ve seyirciler

arasından eş adayı aranıyor. Oyunun bu kısmında seyirciler tek tek inceleniyor ve onların bedenleri üzerinden şakalar yapılıyor. Örneğin köy muhtarının karısı “ben Keloğlanla evlenmek istiyorum” dedi ancak o gün diş tedavisi olduğu için rahat konuşamıyordu ve ağzında bazı dişleri yoktu. Keloğlan “dişi olmayan kadını ne yapayım” diyerek onunla evlenmeyi reddetti. Annesi başka bir seyirciyi gösterdi, ancak Keloğlan onu da çok kilolu buldu ve “yağlı bir gelin istemediğini” söyledi. Başka bir aday için ise “çok zayıf canı yok ben onu napayım” dedi. Sonunda cami hocasının karısıyla evlenmeyi kabul etti. Türküler söylenerek seyirciler de kaldırılarak oynanmaya başladı. Sonrasında ise kendi söylemleriyle yetinmeyerek bilgisayardan erik dalı açıp oynadılar.

Hamur Karma Oyunu

Hamur karma oyunu, ekmek hamuru yoğuran bir kayınvalide ve gelinin diyaloglarından oluşmaktadır. Burada yine hamur teknesini kadınlarından birisi canlandırmaktadır. Kız isteme, söz, nişan, düğün gibi evlilik ritüellerini atlayarak oğluyla “kaçarak” evlenen gelinini sevmeyen kayınvalide, bir taraftan gelinine söylenirken bir taraftan da ona hazırladığı hamurun içine terini siler. O sırada gelin (Fadime Ahmetbeşoğlu) türkü söyleyerek gelir ve düğüne gideceğini, üstüne giyecek kıyafeti olmadığını kayınvalidesine söyler. Kayınvalidesi bir taraftan hamur yoğurmaya devam ederken bir taraftan da “kaçıp geldin ben bir şey alamadım ki, kaçmasaydın” diyerek gelinine kızar ve onu komşularına yollayarak ödünç kıyafet ve ayakkabı almasını ister. Gelin, buna sitem etse de mecburen komşulara giderek onlardan kıyafet ve ayakkabı istiyor. Bunun yanı sıra kaynanasının yaptığı çöreği yemeyeceğini, çöreğin pis olduğunu söylüyor ancak kayınvalide “yiyeceksin” diyerek ısrar ediyor. Oyun sırasında hamur teknesini canlandıran kadınının, tartışmanın arttığı yerlerde düşerek tartışmanın kesilmesine neden oluşu seyircilerin en çok güldüğü anlardı. Genel öyküsü yukarıda anlatıldığı gibi olan oyunu kadınlar oyun sırasında unuttular ve oyunu

durdurarak hatırlamaya çalıştılar. Hayriye İhtiyar, öyküyü baştan anlatarak hatırlamaya çalıştı ve bu arada Fadime Ahmetbeşeoğlu'nun Keloğlan rolünden çıkmadığını fark ettiler ve oyuna kadın olarak gelmesi gerekirken Keloğlan olarak gelmiş olmasına çok güldüler. Hayriye İhtiyar, bu oyunu kayınvalidesinden izlediğini söyledi ve *o olsaydı çok çok güzel ve komik oynanırdı* diye iç geçirdi. Kadınlar hatırlama sırasında oyunları unuttukları için üzgün olduklarını söylediler. Fadime Ahmetbeşeoğlu da eskiden daha iyi olduğunu, bu oyunu çok komik oynadığını ancak çok uzun süredir bu oyunları hiç düşünmediğini ve hatırlamakta zorlandığını söyledi.

Çamaşır Yıkama Oyunu

Çamaşır yıkama oyunu, geniş aile yaşamı içindeki çatışmalardan birisi üzerine biçimlenmektedir. Oyunda aynı evde yaşayan iki kardeşin eşleri arasındaki tartışma mizahi bir dille anlatılıyor. Oyunun öyküsü iki erkek kardeşle evli iki kadının su kenarında birlikte çamaşır yıkamak zorunda oluşları üzerine biçimleniyor. Her iki kadın da kendisinin daha temiz ve titiz olduğunu söylüyor ve zaman zaman tartışma arttığında çamaşır teknesinin devrilmesiyle tartışmaya son veriliyor. Tekne düzeltildikten sonra tartışmaya kaldıkları yerden devam ediyorlar.

Fadime Ahmetbeşeoğlu “Haydi, çamaşır yıkasın eltiler de görelim” diyerek oyunu başlatıyor. Seyirciler arasından iki kadın ortaya çıkarak elti olduklarını, çamaşır yıkayacaklarını söylüyorlar ve seyirciler arasından birini çamaşır teknesi olarak seçiyorlar. Oyundaki gülmeceyi, eltiler arasındaki kavganın en telaşlı yerinde, çamaşır teknesini aniden devrilmesi oluşturuyor.

Kız Görme/Kız Nişanlama Oyunu

Bu oyun Keloğlanın evlenmesi oyununun ufak bazı değişikliklerle aynısı. İlk oynadıklarını unuttukları için birkaç oyun ardından yeniden oynadılar. Ancak bu defa oyunun adını kız görme olarak ifade ettiler. Fadime Beşeoğlu bu oyunda da Keloğlan rolünde. Dışarıdan türkü söyleyerek geliyor (Manda Yuva Yapmış Söğüt Dalı'nı

söyledi). Seyirciye evlenmek istediğini ve kendisine bir kız bulmalarını istiyor. Seyirciler bu sırada Keloğlan’a sataşmaya başlıyor ve seyirciler arasından Keloğlan’la evlenmeye talip olanlar oluyor. Yine muhtarın karısı evlenmek istediğini söylüyor ama Keloğlan ağzında dişi olmadığı için onunla evlenmek istemiyor. Kadın da “sadece ağza bakma başka yerlere de bak evlenirken” dedi. Seyirciler bu diyaloga oldukça güldüler. Seyircilerden birisini beğenmesine rağmen bu defa seyirci, Keloğlan’ı bitli olduğu için istemediğini söylüyor. Bir başka seyirci de Keloğlan’a ne kadar para biriktirdiğini soruyor ve parasızsa kimsenin onunla evlenmeyeceğini söylüyor. Keloğlan ise parasının olmadığını ancak İstanbul’a gidip çalışabileceğini ve “İnek Şaban’dan hiçbir eksiğinin olmadığını onun da para biriktirebileceğini ifade ediyor”. Oyunun sonunda Keloğlan seyircilerden biriyle evleniyor ve müzik eşliğinde tüm oyuncu ve seyirciler oynamaya başlıyorlar.

Tuzcuoğlu’nun Karısı Oyunu

Tuzcuoğlu’nun *karısı oyunu*, kocası öldükten sonra tüm maddi birikimi çocukları tarafından elinden alınmış bir kadının öyküsü üzerine biçimlenmiştir. Fadime Ahmetbeşeoğlu bu oyunda Tuzcuoğlu’nun karısı rolünü üstlenir. Başına beyaz uzun bir baş örtüsü alarak ve sırtını kambur yaparak dışarıdan gelir ve seyircilere öyküsünü anlatır. Kocasının çok zengin olduğunu ancak öldüğünü, çocuklarının da bütün malları paylaşıp kendisini ortada bıraktığını anlatır. Seyircilerden ne yapması gerektiği konusunda akıl almaya geldiğini söyler ve tek tek seyircileri gezerek onlara ne yapması gerektiğini sorar. Kadınlar farklı farklı yanıtlar verir. Seyircilerden birisi “bir ayağın çukurda otur oturduğun yerde malı napacaksın?” derken bir diğeri “Çocukların hakkıdır sana bir şey kalmaz” der. Tuzcuoğlu’nun karısı aldığı cevapları beğenmediğinde kadınlara elindeki bastonuyla vurur. Oyun yerindeki herkese sorduktan sonra “hiç yardım etmediklerine kızarak”, odadan çıkar.

Dam Satma/Ahır Satma Oyunu

Dam satma oyunu, erkek oyunlarında yer alan *değirmen satma oyununa* oldukça benzemektedir. Bu oyunda Hayriye İhtiyar, dışarıdan gelerek seyircilere artık hayvanları kalmadığı için kendisine ait olan ahırını satmak istediğini söyler. Kadınlar da kimisi direğini, kimisi kapısını, kimisi penceresini olmak üzere ahırın bütün bölümlerini satın alırlar. Bir süre sonra satıcı yeniden geldiğinde kadınlar para vermek yerine genital bölgelerini ve kalçalarını göstererek “Önüm kapı arkam kapı” diyerek borçlarını ödemezler. Satıcı tüm kadınları tek tek gezer ve borçlarını ödemelerini ister. Ancak tüm kadınlar aynı hareketi yaparak borçlarını vermezler. Kadınlar, bu harekete oldukça fazla güldüler ancak kahkahaların en yüksek olduğu an, oyunları ilk kez izlemeye gelmiş olan cami imamının eşinin hareketi oldu.

Yüzük Oyunu

Yüzük oyununda ilk olarak bir sayı belirleniyor. Kadınlar iki gruba ayrılıyorlar ve berelerin içine yüzük saklanıyor. Oyun gereği ilk açışta yüzük bulunamazsa oyun sonuna kadar yüzüğün bulunmaması gerekiyor. İkinciden sonra yüzüğü bulan takım kaybetmiş sayılıyor. Bu oyuna çocuklar çok ilgi gösterdiler. Zaman zaman annelerine müdahale ettiler, “Dur açma” diyerek ellerine vurdular. Yüzüğü açmadan önce kadınlar “ya şundadır ya bunda/ebe kulak başındadır” tekerlemesi söylüyorlar ve son kelimedeki kalan bereyi açıyorlar. Kaybeden tarafa müzik eşliğinde oynama cezası verildi. Bir tepsi ve oklava getirildi. Türkülerle oynanmaya başlandı. Ancak sonra bilgisayardan oyun havaları açılarak karşılıklı oyunlar oynandı. Burada herkes çok eğlendi. Yaşlı kadınlar alkışlamayı tercih ederlerken orta yaş ve gençlerin hepsi oyuna katıldı.

Leblebi Oyunu

Leblebi oyunu, *dam satma oyununun* bir benzeri. Oyunda Hayriye İhtiyar, odanın dışından gelerek taze, güzel leblebileri olduğunu ve satmaya geldiğini söylüyor. Seyirciler birer ikişer kilo leblebi alıyorlar. Satıcı sonradan para toplamaya gelince

paraları olmadığını söyleyerek borçlarını ödemiyorlar. Bunun üzerine satıcı kadın da ceza olarak alıcıların dudaklarını aşağı yukarı çekerek “bir hak bir urup” dedirtiyor. Böylece seyircilerin yüz ifadeleri değişiyor ve konuşma biçimleri bozuluyor. Bu ceza oyuncular ve seyircilerin kahkahalarla gülmesini sağlıyor.

2.4. Köyün Öyküsü: Köy Oda Oyunlarının Metinsel Özellikleri

Köy oda oyunları, ilk bakışta düzensiz; gürültü ve kargaşanın hâkim olduğu oyunlar olarak görülebilir. Bunun nedenlerinden biri de oyunların belirli bir sırayı takip etmeyen ve de kurgusal bir çatışmaya dayalı olmayışındır. Ancak yine de yazılı bir metinleri olmamasına rağmen oyunlar, kendilerini biçimlendiren bir durum üzerine temellenirler. Bu durumu anlatan öykü kısa ve hızlıca sözlü biçimde oyun başında aktarılır ve ardından oyunların taklit kısımlarına geçilir. Burada oyunun başında aktarılan öykünün herhangi bir gülme unsuru içermemesine ve “ciddiyetle” aktarılmasına rağmen oyunun devamındaki taklitlerin, bedensel ve sözlü şakalara ağırlık vermesi öyküyle olan bağının tamamen kopuk oluşu dikkat çekicidir. Bu yönüyle oyunlar iki bölüme ayrılmış görünmektedir. Bunlardan ilki oyunun zeminini kuran öykü üzerine, ikincisi ise taklit üzerine gelişen bölümdür. Burada anlatılan öykü her defasında temel unsurları aynı kalarak değişmekte ve dönüşmektedir.

Köy oda oyunları, “metinsiz” bir tiyatro olarak düşünülebilir. Bu oyunculara özgürlük sağlar ancak bu oyunlarda insanların belleklerinde saklanmış birçok öykü öykü ve orada bulunanlara hatırlatılmak istenen mesajlar vardır. Özellikle oyunları birbirinden farklı yaş aralıklarına sahip insanların izledikleri düşünüldüğünde oyunların eğlenme dışı işlevleri daha da belirginleşir. Bu özellik kadın oyunlarında daha da öne çıkmış görünmektedir. Kadın oyunları, genellikle kına gecelerinde eğlence amacıyla oynanıyor olsa da özellikle kadınların yaşam alanlarına ve bu alanlarda karşılaşılabilecekleri sorunları mizahi bir dille aktarırlar. Genellikle de oyun öyküleri, kadınların hatıralarından ya da sıkça karşılaşılan iletişim alanlarından izler taşır.

Oyunlarda aktarılan kısa ve sözlü metinler, oyuncu ve seyircileri benzer yaşam alanları etrafında toplar ya da başka bir yerden bakıldığında ortak yaşam alanlarını oyuna dönüştürürler. Bu nedenle bağlam dışından oyuna katılan insanların, benzer bir yaşam alanını deneyimlemediği ya da buna yönelik bir fikir taşımadığı sürece oyunu anlaması ve ona katkı vermesi oldukça zorlaşır. Ünlü'nün de ifade ettiği gibi oyunların belirli bir metni yoktur ve genellikle bir olaylar dizisi çevresinde gelişirler. Oyuncunun niteliklerine seyircinin o andaki tepkilerine göre bu olay dizisinin ifade ediliş şekilleri değişir (Ünlü, 2006: 72).

Köy oda oyunları, belli bir mekânda ortak belleğe sahip insanları bir araya toplar ve topluluğun hatırlaması gerekenleri oyun aracılığıyla yeniden aktarır. Hutton'a göre *belleğin imgeleri her zaman bölük pörçük ve geçicidir. Somut yerlere oturtulana kadar bütüncül ve tutarlı bir anlam kazanmazlar. Bu yerler, bizim belleğimizin mekânlarıdır. Dolayısıyla hatırlamak hayali bir kurgulama süreci olarak nitelendirilebilir. Bu süreç şimdiki zamanda formüle ettiğimiz özel bazı imgeleri geçmişe ait özel bağlamlarla bütünleştirmektedir. Hatırlanan imgeler geçmişin çağrışımları değil, temsilleridir* (Hutton'dan aktaran Özaloğlu, 2017: 17). Köy oda oyunlarındaki öyküler de günlük yaşamdaki değişimleri aktarırken, kuşaklar arası bir hatırlama mekanizması oluştururlar. Bu hatırlama iki biçimde gerçekleşir. Bunlardan ilki, oyunların metinleri, geçmişten bugüne kadar süren birçok deneyimi aktarırken; diğeri, oyunları oynayan yaşlı kuşakların genç kuşaklar tarafından anımsanmasını kolaylaştırır. Alan çalışması sırasında özellikle kadın oyunları sırasında oyunlar zaman zaman durduruldu ve kadınlar bazı yerleri “unuttuklarını” ifade ettiler. Bu sırada yaşça daha büyük kadınların oyunların hatırlamalarına yardım ettikleri ve bunu yaparken de artık hayatta olmayan annelerinin, kayınvalidelerinin ve diğeri aile büyükleri veya komşu kadınların nasıl oynadıkları üzerinden örnekler verdikleri görülmüştür. Örneğin Hayriye İhtiyar, *hamur karma oyununun* bir yerini hatırlayamadığında, bu oyunu kayınvalidesinden izlediğini

söyledi ve *o olsaydı çok çok güzel ve komik oynanırdı*, diye iç geçirdi. Burada görüldüğü gibi oyunlar aracılığıyla daha önceki oyuncuların varlığı ve onların oyunları oynayış biçimlerinin de hatırlanması sağlanmaktadır. Kadınlar oyunu hatırlatırken oyunları unuttukları için üzgün olduklarını ifade ettiler. Fadime Ahmetbeşeoğlu da eskiden bu oyunlarda daha iyi ve komik olduğunu, ancak çok uzun süredir bu oyunları hiç düşünmediğini, hatırlamakta zorlandığını ve bu nedenle eskisi gibi komik olamadığını söyledi. Sözü konusu oyunları biçimlendiren temel öykü aynı kalsa da uzun bir zaman diliminde oynanan bu oyunların yorumları ve kişileri değişmektedir.

Cengiz Çağla'ya göre bellek, eski nesneyi eskiden nasıl algılamışsak o algılama biçimiyle uyumlu bir şekilde geçmişten sahneler içerir. Ama o nesnenin görüntüsü, şimdiki zaman içinde duyularımızla yeniden üretilir. “Şimdi” ya da “şu anda” diyerek konuşmaya her başladığımızda hep bazı tekil anlara gönderme yaparız. Yani “o an” diyerek bahsedilen “an” esasında daha önceden yaşanmış bir “an”ı orada algıladığımız ve de şimdi algıladığımızın bir şekilde kaynaşmasını içerir (Çağla, 2007: 221-222). Köy oda oyunlarının metinlerine bakıldığında da oyunun anlık kurulumu, seyirci ve oyuncunun durumuna ve mekâna göre değişimine rağmen, belleğin saklı tuttuğu yaşamsal alanların aktarıldıkları görülür. Bu nedenle oyunlar, kendilerine özgü bir bağlam ve zaman içinde ortak bir grup oluşturdıkları sürece oynanabilir ve oyunlar bu akışa ayak uydurabilirler. Lefebvre'nin de ifade ettiği gibi her toplumsal zaman biricik ve özerktir. Bu nedenle aynı zaman dilimine ait birçok, farklı toplumsal ve kolektif bellekten söz edilebilir. Toplumsal çerçeveler olayların belleğini barındırırken kolektif bellek, kültürel belleği barındırır. Bir kişi farklı toplumsal grupların içinde yer alabilir. Bu durumda eşzamanlı olmuş kolektif bellekler aynı kişinin belleği de olabilir. Her toplumsal grup ancak mekânla birlikte hatırlayabilir (Lefebvre'den aktaran Özaloğlu, 2017: 17). Buradan hareketle köy oda oyunları, eğlenme ve boş zaman etkinliği olmanın yanı sıra bellek aktarımı açısından da dikkate değer özellikler görür. Sözü konusu bu

aktarım ise oyunların öyküleri üzerinden gerçekleştirilir. Oyunların sözlü metinleri, oynayanların belleklerinde ortak bir öyküye temas ederken bir taraftan da oyunları ilk defa seyredenlere de bu temasın ne olduğunu, topluluğun neye önem verdiğini ya da neyi yadırgadığını anlatır. Böylece oyunlar, birlikte eğlenmenin yanı sıra bir tür deneyim paylaşma özelliği kazanır ki bu da oyunları bağlama ve topluluğa özgü hale getirir.

Köy oda oyunları, yukarıda da ifade edildiği gibi genellikle oyunun başında seyirciye aktarılır ve bir daha bu kısa öyküye geri dönülmez. Bu özellik özellikle erkek oyunlarında görülürken, çalışma sırasında kadın oyunlarında bu öyküler bazen oyunun başında bazen oyunun sonunda aktarılaraq “bu da böyle bir oyundu” biçiminde bitirilir.

Alan çalışması sırasında oynanan oyunlarda erkekler arasında genellikle berber, terzi, duvar ustalığı, değirmencilik gibi geleneksel mesleklerin yer aldığı, bunların yanında *domuz avında*, *değirmen satma oyununda*, *kız satma oyununda* köye dair sorunların aktarıldığı görülür.

Kadın oyunlarında ise hamur karma, çamaşır yıkama, mercimek ekme gibi günlük pratiklerin yanı sıra nişan, düğün gibi geçiş ritüelleri ve bunun yanı sıra *leblebi satma*, *ahır satma* gibi ticarete dayalı oyunlar yer alır.

Köy oda oyunları, köyün günlük yaşamlarını yansıtımları açısından dünyevi konulardan oluşmaktadır. Fink’e göre insanın oynadığı oyun tam da insanî bir sorun olarak dünyevidir. Dünyevi bir sorun olarak da insanı işaret eder. İnsan ile dünya arasındaki ilişki, bizce bildik ve yapıları da şeffaf olan bağıntılar, dünya-içi-şeyler arasındaki ilişkilerdir. Aynı anda hem kişinin kendisiyle ilişik kurması yani özdeşlik hem de başka var olanla ilişik kurma, dünyadaki her şeyin bir temel niteliğidir (Fink, 2015: 44). Buradan hareketle köy oda oyunlarının metinlerindeki temel gündemin dünyevi konular olduğu, insanın dünya ve kendi bağlamıyla kurduğu farklı ilişkileri

aktardığı görülür. Bu yönüyle köy oda oyunları, kişilerin tüm köyle kurdukları çeşitli ilişkileri taklit eder ve bu bağı mizahın dilinden deneyimler.

Oyun öykülerinin içerikleri kadın ve erkek oyunlarında farklılık gösterir. Erkek oyunlarının, yukarıda da ifade edildiği gibi, genel olarak meslekler ve köyün yaşamı üzerine biçimlendiği görülür. Oyunlar, oyun yöneticisi Hasan Karaosmanoğlu'nun odaya selam vererek gelmesi ve öyküyü anlatmasıyla başlar ve de “yeter, tamam” diyerek odadan çıkmasıyla sona erer. Örneğin *duvar örme oyunu* öyküsü incelenecek olursa, Hasan Karaosmanoğlu, köyde durumu iyi olmayan birinin evinin duvarının yıkıldığını ve bu nedenle tüm köyün bir araya gelerek hep birlikte onun evinin duvarını yapacaklarını anlatır. *Mest dikme oyunu* köydeki yaşlıların ayakları üşüdüğü için onlara mest dikilmesi gerektiği anlatılarak başlanır. *Domuz avı oyunu* ise köyün bostanlarının domuzlar tarafından talan edişi ve köylünün buna bir çare bulmak amacıyla köpekleriyle birlikte ava çıkışının anlatılmasıyla başlar. Böylece oyunların taklit kısımlarına geçilmeden oyun metinleri, seyirciye aktarılmış olur. Genellikle öykülerin ortak bir sorun için birlikte hareket etme ve çözüm bulma fikri üzerinden geliştiği dikkat çekicidir. Fink'e göre oyun, en eski zamanlardan beri en kuvvetli bağlayıcı güçtür, topluluk kurucudur. Ölmüşlerle yaşayanlar arasındaki topluluktan, egemenlik düzeninden ve de temel ailen farklıdır. Ancak önceki insanların oyun topluluğu, birlikteliğin sözü edilen tüm bu şekil ve yapılarını kapsar ve bütün varoluşun toplam ansımasını meydana getirir ve de oyun topluluğu olarak yaşam fenomenlerinin çemberini birleştirir (Fink, 2015: 24).

Bir diğer oyun olan *kız satma oyunudur*. Oyunda, gelinlerin kaçması ve yeniden bulunmaları, kılık değiştirme, yüzün karaya boyanması gibi özellikler, ritüele dayalı oyunların köy odana taşındığının görülmesi açısından dikkate değer bir örnektir. Ancak burada oyun ekonomik sıkıntı üzerinden biçimlenerek yine köyün gündemindeki konulardan birisini aktarır. Bu oyunun konusu genel olarak şöyledir.

Köyde yoksul bir adam karısı ölünce kızlarıyla yaşamaya başlıyor. Ancak kıtlık olunca durumu iyice kötüleşiyor ve o da kızlarını aylıklı zengin birileriyle evlendirmek istiyor. Bu sırada baba evden gidince kızlar kendi aralarında türkü söyleyerek oynamaya başlıyorlar ve müzik durunca seyircilerin arasına kaçıyorlar. Bu kaçmalar sırasında köylünün kızlarından birisi köyün imamlarında birine kaçtı ve “aylıklı bir devlet memuruna kaçmakla iyi ettiği, oradan kıpırdamaması” seyirciler tarafından dile getirildi. Ancak kızlar evlerine yeniden döndüklerinde bir defasında bir alacaklı geliyor ve babalarının borcunu istiyor. Onlar, kendilerinde para olmadığını söylediklerinde ise gelen kişi, babaları borçlarını ödemediği takdirde borcun yerine kendilerini kaçıracağını söyleyerek gidiyor ve bir dahaki gelişinde köylünün kızlarını kaçırıyor.

Yukarıda özetlenen oyun, erkeklerin kadın kılığına girmesi, seyircilerin arasına kaçarak yüzlerini karaya boyaması, müzik ve dans eşliğinde her ne kadar oldukça eğlenceli görünse de oyunun işaret ettiği öykü, yoksulluk ve kıtlık nedeniyle ortaya çıkan çaresizliği anımsatmaktadır. Kıtlık, borçlanma, borcunu ödemek için kızlarını evlendirmek zorunda kalan bir babanın hikâyesi burada her ne kadar gülme ve komik algısıyla eğlenceye dönüştürülse de hatırlanan ve aktarılanın farklı bir yüzü oyun içinde görünür haldedir.

Köy oda oyunlarının metinsel özellikleri oyunlarda taklit edilen diğer canlı ve nesneleri anlamlandırmaya ve beden dilinin aktardığı konuyu daha iyi anlamaya yardımcı olur. Bu nedenle oyunlar, sözden performansa doğru bir çizgide ilerler. Örneğin *değirmen oyununda* değirmenin tüm parçaları insan bedeni tarafından canlandırılır ve değirmen oluğundan akıtılan suyun durması üzerine, suyun bittiği ve değirmenin işlevini yitirdiği Hasan Karaosmanoğlu tarafından aktarılır. Bu kısa anlatımın ardından değirmen parçaları satışa çıkarılır. Bu parça satışı tamamlandıktan sonra satıcı borcunu almaya geri döner ancak kimse borcunu vermez. Bu nedenle de değirmenci, parçaları satın alıp da parasını ödemeyenlere ceza verir. Burada görüldüğü gibi oyunun öyküsü, köyün gündelik yaşamında işlevi değişen nesneler üzerine de fikir vermektedir. Bugün köyde değirmen olmamasına rağmen, oyun köyün geçim kaynakları, yaşamsal alanlarının izlerinin sürülebileceği bir bellek oluşturmuştur. Yine oyun içinde geçen un sokusu, teknecek, çuvaldız, hamur teknesi, yayık, kaşağı, kırkık gibi terimler de günümüzde kullanılsa bile köyün geçim ve beslenme biçimlerinin

izlerinin sürülmesine olanak tanırırlar. Bu işleviyle oyunlar, bir tür sözlü müze görevi üstlenirler. Fink’e göre doğaçlama oyunların cazibesi oldukça güçlüdür. Bunun nedeni doğaçlama oyunlar özgürce fantezi kurmaya çok daha elverişlidir. Bu oyunlar aşırılığa kaçıp salt olanakların havadar evrenine girebilirler. Bu, zorunlu olmak zorunda değildir ancak yürürlükte olan bir oyun kuralına bağlılık, genelde şevkle ve olumlu bir biçimde yaşanır. Çok ilginç olsa da geleneksel oyunlarda çoğunlukla kolektif fantezinin ürünlerinin söz konusu olduğu, ilkörneksel ruh tabanlarının kendi kendilerini bağlayışlarının söz konusu olduğu gerçeğiyle açıklanabilir. Çok basit gibi görünen bazı çocuk oyunları en eski büyü pratiklerinin kalıntılarıdır (Fink, 2015: 19-20). Buradan hareketle köy oda oyunlarının sözlü ve kısa metinlerinde köyün yaşam izlerinin sürülebileceği birçok “kalıntı” ya rastlamak mümkündür. Burada oyunun kendi içinde tutucu oluşu, içindeki terimleri ve kuralları saklayabilme gücü, zaman içinde yok olan ancak kültürel izlerin takip edilebileceği unsurları korumasına, bir anlamda arşivlemesine imkân tanır. Huizinga, oyunun kültürel işlevi üzerine düşünürken bu özelliğe vurgu yapar ve oyunların temelde tutucu olduğunu, komünal deneyimi derinleştirme, değerlerin ve inançların oyunsu dışavurumu aracılığı ile kültürel kabulleri güçlendirdiğini ifade eder. Huizinga cemaat ruhunu ya da bilincini geliştiren ya da güçlendiren kominitas’ın oyunun asal unsurlarından biri olduğunu ve etkisinin asıl oyun deneyiminin dışında da devam ettiğini söyler (aktaran Carlson, 2013: 47).

Alan çalışması sırasında bedensel şaka ve şiddetin en yoğun olduğu oyunlardan birisi de *domuz avı oyunuydu*. Bu oyun sırasında köpek taklidi yapan oyuncular, seyircileri bacaklarından yakalayarak yerlere düşürdüler ve bazı seyircilerin kollarını ve bacaklarını ısırıldılar. Buradan bakıldığında yalnızca bir itişme kakışma içeren oyunun metni ise yukarıda da aktarıldığı gibi oyun başında “köyde bağa bahçeye domuz dadandığı için komşular av köpekleriyle domuzları yakalamaya karar verdiler” biçiminde anlatılmıştır. Böylece oyunun devamında ısırma, çekme, düşürme ve diğer

bedensel şakalardan oyuncuların köpek, seyircilerin de domuz olarak konumlandığı anlaşılır. Bununla birlikte diğer örnektekilere benzer biçimde bağ, bahçe ve bostan da yine köyün geçim kaynakları ve beslenme biçimlerinin de izlerini sürmemizi sağlamaktadır.

Kadın oyunlarının metinsel özelliklerine bakıldığında da yine köyün ortak konularının oyunların metinlerini oluşturdukları ancak bu oyunlarda kadınların özel alanlarına, kişilerle kurdukları iletişimlerine, geçiş ritüellerine ve sorunlarına değinildiği dikkat çekmektedir. Çalışma sırasında çok uzun zamandır oynanmadığı için zaman zaman oyunları unuttuklarını söyleyerek oyunları durdursalar da oyunların ana hikayelerini hatırlayarak oyuna devam ettikleri görülmüştür. Kadın oyunlarında da erkek oyunlarına benzer biçimde diğer canlıları ve nesneleri takip etme öne çıkar. Bununla birlikte *yüzük oyunu* her iki gurubun oyunlarında da yer almaktadır. Ancak erkek oyunlarında *duvar örme oyunu*, duvar taşlarının kimlerden oluşacağı, *yüzük oyununda* belirlendiğinden açılış, *yüzük oyunu* ile yapılırken kadın oyunlarında *yüzük oyunu* son oyundur ve arkasından müzik eşliğinde oynanır.

Kadın oyunlarında ise oyunların izlendiği gün, *mercimek oyunu* ile başlanıldı. Bu oyun, biri tembel birisi çalışkan olan iki arkadaşın mercimek ekmeleri üzerine biçimlenir. Tembel olanın çalışmak istemeyişi, çalışkan olanın tüm yükü üstlenişi, tarladaki öküzler uyurken tembel olanın da onların yanında uyuması ve diğerinin arkadaşını çalışmaya ikna etme çabaları oyundaki komik unsurları biçimlendirir. Burada öküzlerin de kadınlar tarafından canlandırılışı, çalışkan olanın tembel olana uyguladığı şiddet komik algısı oluştursa da oyun metninin bir anlamda aynı şartlarda eşit davranmayan iki arkadaşın durumuna dikkat çekmektedir.

Keloğlan'ın evlenmesi oyununda ise Keloğlan ve annesinin öyküsü anlatılmaktadır. Burada bir masal kahramanı olan Keloğlan ve onun annesi, kadınlar arasında bir oyuna dönüşmüş görünür. Oyun Keloğlan'ın annesine evlenmek istediğini

söylemesiyle başlar ve tüm seyirciler tek tek gezilerek Keloğlan tarafından incelenir ve bu inceleme sırasında herkeste bir eksiklik bulur. Alan çalışması sırasında Keloğlan rolünü canlandıran ve oyun yöneticisi olan Fadime Ahmetbeşeoğlu, oyun yerindeki tüm kadınların bedensel özellikleriyle bir şekilde dalga geçti ve sonunda köy imamını karısı Meltem Alparslan ile evlenmeyi kabul etti. Oyun metninde kadınların bir erkek tarafından seçimi ve bedensel özelliklerin öne çıkışının parodileştirildiği görülür.

Goffman’a göre benlik, sahip olunan bir şey değil, kişinin gündelik hayatta sergilediği performanslarının toplamından ve etkileşim hâlindeki seyirci tarafından yorumlanmasıyla ortaya çıkan bir ürün, bir süreçtir. Ona göre “insanın bir içi yoktur, insan dünyanın içindedir ve ancak dünyanın içinde kendini bilebilir” (Goffman, 2014: 236). Oyun ise insanın içinde bulunduğu dünyaya uzaklaşarak bakabildiği, eleştirisini özgürce sunabildiği alanlardan birisidir. Bu nedenle köy oda oyunlarında oyuncular, yaşamlarını sürdürdükleri dünyayı oyunun dokunulmazlığında içinde yeniden kurarak ve onu mizahın rahatlatıcı yanıyla birlikte gözden geçirme imkânı yakalarlar.

Kadın oyunlarında kadınların kadınlarla olan ilişkileri de oyunların öykülerine yansır. Buna göre kadınların yaşam alanlarını paylaştıkları diğer kadınlar, anneler, kayınvalideler, yengeler ve eltiler ile kurulan ilişkiler oyunların öykülerini oluştururlar. Örneğin *hamur karma oyunu*, gelin ve kayınvalide arasındaki diyalogu yansıtması açısından dikkat çekicidir. Oyun, evlilik ritüelini gerçekleştirmeden, “kaçarak” gelen bir gelinin kayınvalidesiyle olan iletişimini yansıtır ve oyunun öyküsünden kadınların bu geçiş ritüelini oldukça önemsedikleri görülür. Oyunun öyküsü kısaca şöyledir:

İsteme, nişan, düğün gibi süreçlerini tamamlamadan geldiği için kayınvalidesi gelinini sevmez. Bu nedenle ona yedirmek için yoğurduğu hamurun içine sürekli olarak alnından eliyle sildiği teri akıtır. Burnuyla oynayarak hamuru yoğurmaya devam eder. Gelini o hamurdan yapılan çöreği yemeyeceğini, tiksindiğini söylese de kayınvalidesi seçim şansının olmadığını ve buna mecbur olduğunu ısrarla vurgular. Bunun yanında gelin, bir düğüne gitmek istemektedir ve düğün için giyecek özel bir şeyi olmadığını söyler ve kayınvalidesinden kıyafet ve ayakkabı ister. Kayınvalidesi sürekli “kaçıp geldin ben bir şey alamadım ki” diyerek onu komşulara yollayıp kıyafetleri ve ayakkabıları ödünç almasını ister.

Madem ki gelin kaçmıştır, komşulara da bu şekilde mahcup olmayı göze alacaktır.

Yukarıdaki oyunda görüldüğü gibi oyunu kurgulayan topluluk bir taraftan kayınvalidenin acımasızlığına işaret ederken bir yandan da geleneksel yaşam biçimine uygun davranış ve değer görme ilişkisini oyuna katmış görünmektedir. Bu oyunda gelin ve kayınvalide diyaloglarına çokça gülünmesine rağmen, oyunların ağırlıklı olarak kına gecesinde oynandığı, anneler, kayınvalideler, gelinler ve diğer kadınlarla birlikte izlendiği akılda tutularak; oyunların eğlenmenin yanında toplumsal kuralları hatırlattığı ve bu kuralların kabulünü ve yaşamdaki dokunulmazlıklarını vurguladığı da dikkat çekicidir. Bu nedenle oyun metinleri bu kısa öykülerin içine köyün yaşamını sığdırabilir, onları tersten okuyabilir, komik bir başka metne dönüştürerek altüst edebilir. And'ın da ifade ettiği gibi halk tiyatrosu, mimus geleneğinde olduğu gibi çoğunlukla toplumsal eleştiri ve taşlamaya dayanır: Karı-koca geçimsizliği, kaynana-gelin, çok evlilikte ortak ya da kuma anlaşmazlığı, evde kalmış kız, ölüm, kente ve hacca gitmek vb. Bunların içinde ritüel kalıntısı olanlar bulunduğu gibi ritüellere öykünerek yeniden ve günün koşullarına, yeni olgulara yönelenler de vardır (And, 2003: 200).

Köy oda oyunlarda görülen ve kadınların kendi aralarındaki ilişkiyi aktaran bir diğer oyun ise *çamaşır yıkama oyunudur*. *Çamaşır yıkama oyunu* eşleri kardeş olan ve geniş aile olarak birlikte yaşamak zorunda kalan, çamaşır yıkamak için çeşmeye giden kadınların kavgası üzerine biçimlenir. Buradaki kavga, kadınların birbirlerini temizlik anlayışı, ev işleri ve yemek konusunda daha üstün görmesi nedeniyle başlar. Bu kavga sırasındaki diyaloglar ve bunların şiddetine bağlı olarak çamaşır yıkamanın da şiddetinin artışı ve de bir anda çamaşır yunağının devrilişi kadınlar tarafından kahkahalarla izlenir. Fadime Ahmetbeşoğlu, bu oyunu “haydi, çamaşır yıkasın eltiler de görelim” diyerek başlatır. Burada ilginç olan seyircilerden iki kadın oyun için ortaya

geldiğinde, Hayriye İhtiyar, “gerçekte de eltiler, şaka ciddiye döner değıştirelim” diyor ve oyuncular değışiyor. Bu örnekte de görüldüğü gibi oyunlar her ne kadar dokunulmaz olsalar da günlük yaşamın gözetilmeye devam ettiğı görülür.

Kadınların çocuklarıyla ya da üvey çocuklarıyla ilişkisinin izlerinin sürülebileceğı bir diğey oyun ise *Tuzcuoğlu’nun karısı oyunudur*. Kaynak kişiler bu oyunun önceden köyde yaşadığına inanılan bir olay üzerine biçimlendiğini ifade etmişlerdir. Oyunda eşi hayattayken oldukça zengin olan bir kadının, kocası öldükten sonra çocuklarının tüm servetini paylaşarak onu dışarı attıkları üzerine biçimlenen öyküde kadın seyircileri avukat yaparak onlara ne yapması gerektiğini sorar. Burada oyunlar sırasında seyircilerin verdikleri tepkiler de yine topluluğun sosyal ilişkilerini anlamada dikkat çekici izler taşımaktadır. Bir anlamda oyunların, bu tarz sorunlarla başa çıkabilme işlevi olduğu da görülür. Bu işlev bir anlamda Nietzsche’nin “ben büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim” (aktaran Fink, 2015: 23), ifadesini hatırlatmaktadır.

Köy oda oyunlarının bir taraftan geleneksel meslekleri ve ürünleri, yaşam alanlarını, oyun zamanına taşıdıkları bir taraftan da yazılı bir metinleri olmadığından anlatıcı ve oyunculara göre değışip dönüşebildiğı görülür. Örneğın *Keloğlan’ın evlenmesi oyununda*, Keloğlan’a “parası olup olmadığı” sorulur. Keloğlan ise “İstanbul’a gider çalışırım, Şaban’dan neyim eksik” biçiminde cevap verir. Böylece a oldukça uzun zamandır oynanan bu oyunlar, oyuncuların ilgi alanlarına ve gündemlerine göre değışebilir ve İnek Şaban tiptemesinin oyuna dahil edilişı gibi güncellenebilir. Halbwachs’a göre önemli bir değışim yaşanınca, topluluk için yeni bir zaman başlar ve eskiden olanlara gösterilen ilgi azalır. Ama değışiklikten en az etkilenen topluluk üyeleri için, eski zaman, yeni zamanın yanında varlığını sürdürebilir, sanki eski topluluk, kendi özünden doğan yeni topluluğun içinde eriyip gitmeyi reddediyor gibidir. Toplum bünyesinin farklı parçalarının, geçmişte kalan alanlar içinde

farklı uzaklıklara kadar gidebilmelerinin nedeni, bazılarının diğerlerine oranla daha çok anıya sahip olması değildir. Topluluk içindeki iki farklı kısım, düşünce biçimlerini, aynı çıkar merkezleri etrafında kurmamaktadır artık (Halbwachs, 2007: 69).

Sonuç olarak köy oda oyunlarının metinsel özelliklerine bakıldığında konvansiyonel anlamda yazılı bir metinle karşılaşılmaz. Bedensel ve sözlü şakaların ağır bastığı bu oyunların metinleri oldukça kısadır ve anlatıcı tarafından oyun başında hızlıca aktararak oyunun eğlence bölümüne geçilir. Ancak bu kısa öyküler, oyunlara farklı işlevler yükler ve oyunu oluşturan grubun yaşam biçimi üzerine fikir yürütmemize imkân verir. Bu yalnızca gündelik konulardan değil, uzun bir zaman içinde aktarılarak gelen öykülerin de içinde bulunulan an içine taşınması anlamına gelir. Böylece bir anlamda oyunu kuran grup, bilinmeyen bir zamandan bugüne kadar gelen süre içine kültürel alanları yerleştirerek, onların zamanla değişip dönüşümüne göre oyunlarda yer almalarını sağlamıştır. Bu nedenle köy oda oyunları her ne kadar yalnızca eğlence ve boş zaman etkinliği gibi görünse de özellikle kadın oyunlarında daha da belirgin biçimde köyün “kabul” ve “red”lerinin oyun alanına taşındığı görülür. Bu nedenle “ciddi” ve “eleştirel” bir özellik gösterirler ve bunu oyunların metinleri üzerinden takip etmek mümkün hale gelir. Kuşkusuz ki bu öyküler üzerinden sözü edilen oyunlarda bir tiyatro metninin varlığını iddia etmek yersiz olacaktır. Ancak bu oyunlardaki “sözlü” metnin varlığı ancak bedensel temasın önüne geçmeyişi, öykünün tüm unsurlarının oyuncu bedeni ile anlatılması bu oyunları tiyatralite kavramıyla birlikte düşünmek için dikkat çekici veriler sunabilir. Bütün bunlardan hareketle köy oda oyunlarının metinleri, oyunun özgürlüğü ve dokunulmazlığı içine gizlenmiş birbirinden farklı bir köy yaşamı pratiği içermesiyle oyunun işlevleri üzerine farklı sorulara yanıt verebilecek özelliktedir.

2.5. “Yarın Oyun Yapcaz”: Köy Oda Oyunlarında Seyirci ve Oyuncu İlişkisi

Köy oda oyunlarının sözlü olarak yıllar içinde kuşaktan kuşağa aktarımı, belirli bir metinleri ve kuralları olmasa da oyuncuların belleklerinde takip ettikleri bir omurga yapı oluşturmalarını sağlamıştır. Bu nedenle oyunların hem oyuncuları ve hem de seyircileri, oyunları deneyimleyerek öğrenmişlerdir. Oyunlarda seyirci ve oyuncu olma biçimleri değişse de oldukça uzun bir süre seyretme ve gözlem yapma, oyundaki eğitimin temel basamağını oluşturur. Ünlü’nün ifade ettiği gibi bu oyunlar doğmaca oynanmasına rağmen oyunun çatısı kesin ve katı biçimde belirlenmiştir, bunda değişiklik yapılamaz. Yöreden yöreye küçük farklılıklar gösteren kalıplaşmış oyun yapıları seyircinin de bilgisi dahilinde olduğu için oyuncu-seyirci bütünleşmesi tam anlamıyla kurulabilir (Ünlü, 2006: 72)

Köy oda oyunlarında belirlenen oyun yeri genellikle bir ev ortamı olduğundan, oyunun başlangıç saatine uyulsa da buraya gelen insanlar, kendi kimlikleriyle ve bir komşuya “akşam oturması”na gider gibi istedikleri zaman gelirler ve oyundan önce bir süre sohbet ederler. Bununla birlikte çay, kahve içmek ya da ev sahibinin ikramda bulunma isteği ile oyuna ara verilebilir. Böylece oyunlara katılan kişiler, oyun yeri içinde hem seyirci ve oyuncu hem de misafir ya da ev sahibi olabilirler. Böylece oyun, “an” içinde insanları değiştirir ve dönüştürür.



Fotoğraf 12: Oyun yeri ve seyir yeri

Oida ve Marshall'a göre bir oyun (yazılı metnin aksine) ancak izlenmeye başladığı an var olabilir ve o anın doğası, oyun an be an yeni açılımlara ilerledikçe değişir. Bir oyun, iki kez seyredilse hatta izlenilen tam o anın bir tekrarı bile olsa asla aynısı değildir. Zaman boyutu tiyatro sanatının merkezini oluşturduğundan, zamanın “hareketi”nin farkında olmak önemlidir. Bu aynı zamanda bedenin kendi zaman hissine kulak vermektir (Oida ve Marshall, 2015: 51).

Köy oda oyunlarına oyuncu ya da seyirci olmayı kabul etmek, kendini bir başkasının üstelik günlük hayatta sıkça karşılaşılan insanların “bakışına kendine bırakmak” anlamına gelir. Bu oyunlarda bedensel temas, sözlü şakalar ve kimliklerin altüst edilişi yoğundur. Bu nedenle oyuncu ve seyirci olma tamamen gönüllü bir karardır ve bunun için kimse zorlanmamalıdır.



Fotoğraf 13: Seyirci

Kendini “başkasının bakışına bırakma” fikri Feral’in tiyatrallık üzerine düşüncelerini temellendirir. Ona göre tiyatral durumun ortaya çıkışı “bakan” ve “kendisine bakılan”ın durumuyla ilgilidir ve söz konusu bu iki alan, performatif bir süreç başlatır. Gözlemcinin bakışı, bakılanı etkiler ve onu günlük çevresinden ayırır ve bakılan, gündelik hayattan farklı bir alana ait hâle gelerek kurgusal yapının parçalarına dönüşürler. Böylece hem gerçek hayat hem de kurgusal temsil alanı arasında ikilik oluşur ve tiyatrallık ortaya çıkar. Feral’e göre gerçekte ve kurguda var olan olay ya da nesnenin açtığı yarığa bir de oyuncunun varlığının yol açtığı başka bir yarık eklenir. Böylece gözlemcinin bakışı, oyuncuda hem olduğu nesneyi hem de canlandığı kurguyu ya da eylemi görür. Gözlemci yalnızca oyuncunun söylediğini ya da yaptığını değil, ondan kaçanı da fark eder. Gösteri tüm bunların aracıdır ve gözlemcinin en yoğun hazzının ortaya çıktığı mutlak yarık budur (Feral, 2002: 97). Feral’in tanımladığı tiyatral alan, köy oda oyunlarında gerek mekânın dönüşümü gerek oyuncu seyirci ilişkisinde belirgin biçimde varlığını gösterir. Burada gerçek ve kurgu arasındaki yarıktaki gözlemci,

oyun yerindeki oyuncuyu hem o haliyle hem de gündelik yaşamdaki haliyle aynı anda algılar. Gademer’e göre oyunun yapıya dönüşümüyle birlikte, oyuncuların kastetme, yönelmeyle gerçekleştirdikleri sunum etkinliğinden kopuş olur ve oyuncuların oynadıkları şeyin saf görünüşü ortaya çıkar. Böylece oyun mutlak bir özerklik kazanır. Saf görünüş olarak belirlenen şey “oyuncunun kimliğinin artık herhangi bir kimse olarak var olmaya devam etmediği” buna karşın herkesin kastedilene yöneldiği, onu talep ettiği bir durumda beliren şeydir (aktaran Dursun, 2014: 129). Bu algılayış oyunları hem komik hem de tiyatral bir eyleme dönüştürür. Aktörün canlandığı karakter ile seyirci arasındaki tiyatrallık, Brann’a göre seyircinin aktörü ya da oyunu izlemeye başlaması esnasında kurulur. Tiyatro doğal olarak seyirciye üstten bakışı sağladığı için, oyunun başlaması ile tiyatrallık kurulur. Seyirci, aktör ve sahne ile oluşturulan tiyatrallığı izler. Burada oluşan tiyatrallık oyundur; seyircinin oyunu oyun olarak kabullenmesinin koşulu tiyatrallıktır; kısacası tiyatrallık aslında bir zihinsel kabul, tasarımsal varsayımdır; yani soyut ve tasavvur gerektiren bir durumdur (aktaran İşcen, 2017: 42).

Köy oda oyunları tüm köye açık oyunlar gibi görünse de bu oyunlarda oyuncu ve seyirci olmanın belirli kuralları vardır. Alan çalışması boyunca oyun ekibi, seyirci olabilmenin ilk kuralını “küsme”, “darılma”, “alınan bir yapıya sahip olmama” biçiminde açıkladılar ve bunu sıkça vurguladılar.

Köy oda oyunlarında seyirciden oyuncuya, oyuncudan seyirciye hızlı bir dönüşüm söz konusudur. Bu nedenle oyunu oluşturan çekirdek bir oyuncu kadrosu, seyircilerin hızlı bir biçimde oyuncuya dönüşmesinde oldukça etkilidir. Elçin, köylülerin, oyunların herkes tarafından hazırlanıp oynanacağı fikrinde olduğunu söyler ve bu “herkes tarafından oynanma” özelliğinin oyunların halk bilimine ait karakterini gösterdiğini belirtir. Ona göre köylülerin bu düşüncesi, gelenek tesirlerini de gösterir, ayrıca oyuncular arasında sivrilenler, köylerde oyunları düzenlerler (Elçin, 1964: 60).

Köy oda oyunlarını dede, baba ve torun ya da büyükanne, anne, torun birlikte izler ve oyunlara katılırlar. Böylece, oyunlar sırasında farklı kuşaklar bir araya gelir. Burada oyuncuların bedenlerini kullanım biçimleri, oyunların ana kurguları belirlenir ve zaman içinde de gençler arasından bazı rollere talip olunur. Bunun için oyundaki yaşlılar ve oyun başı rolündeki oyuncuların bu rolü uygun görmeleri ve rolü gençlere devretmeleri gerekir.

Köy oda oyunlarında oyunu seyretmek için gelmek, bir anlamda oyuncu da olmaktır. Ancak oyun içinde sessiz kalmak, yalnızca izlemek de katılımcıların tercihleri arasında olabilir. Caillous’a göre katılmak zorunda kalınacak bir oyun bir çırpıda oyun olmaktan çıkacak, bir yükümlülük, kurtulmak için sabırsızlanılan bir angarya haline gelecektir. Zorunlu kılınan ya da tavsiye bile edilen oyun en önemli vasıflarını kaybedecektir. Bu önemli vasıf ise oyuncunun oyuna tümüyle, kendi isteğiyle ve zevki için katılmasıdır ve her defasında oyun oynanacak yerde bir kenara çekilmeyi, sessiz kalmayı, kendini dinlemeyi, boşgezer bir yalnızlığı tercih etme konusunda tam bir yetkiyle davranabilmesidir. Oyuncuların vakit geçirmek ya da kaygılarından kurtulmak amacıyla yani gündelik hayattan kopmak için duydukları oynama arzusu, canları istediğinde “artık oynamıyorum” diyecek kadar oyundan çıkma yetkilerinin olması gerekir (Caillous, 2001: 37).



Fotoğraf 14: Seyirci

Köy oda oyunlarının zamanını ve mekânını ayarlayan, oyunları sıraya sokan bir oyunbaşı ve çekirdek bir oyun ekibi vardır. Oyunbaşı, erkek oyunlarında Hasan Karaosmanoğlu; kadın oyunlarında ise Fadime Ahmetbeşeoğlu'dur.



Fotoğraf 15: Tuzcuoğlu'nun karısı oyunu



Fotoğraf 16: Keloğlan'ın evlenmesi oyunu

Sözü edilen kişilerin mizah algıları, taklit yetenekleri ve aynı zamanda köyün sevilen ve sayılan insanları arasında olmaları, bu rolleri üstlenmelerini sağlamıştır. Benzer biçimde bu kişilerin hemen yanında ikinci kişiler olarak erkek oyunlarında Tahir Ahmetbeşeoğlu, kadın oyunlarında ise Hayriye İhtiyar, oyunların düzenlenmesi konusunda etkindirler. Onların özellikleri de komik, taklit konusunda yetenekli ve yaşça oyun ekibinden büyük olmalarıdır. Alan çalışması sırasında sözü edilen bu kişilerin içinde bulundukları bağlamda sözleri dinlenen, sohbetleri sırasında taklitlere yer veren ve özellikle genç kuşağı oyun sırasında derleyip toplayan kişiler oldukları gözlemlenmiştir. Bununla birlikte hem Hasan Karaosmanoğlu hem de Fadime Ahmetbeşeoğlu, oyunu başlatma, oyun başlarındaki öyküyü aktarma ve oyunları sonlandırma görevlerini üstlenmişlerdir. Zaman zaman oyun sırasında fiziksel şiddet artmış ya da şakalar “ağırlaşmış” olursa yine sözü edilen kişilerin oyunlara müdahale ettikleri görülmektedir. Örneğin alan araştırması sırasında köyde oynanan erkek oyunlarında araştırmacı olarak benim oturacağım yeri Hasan Karaosmanoğlu belirledi.

Kendisine en uygun yere, üç kere yer değişikliği yaptıktan sonra karar verdi. Bununla birlikte ev sahibi ikramda bulunmak istediği için ara verildiğine yerimi değiştirerek sedirde oturan köy imamlarının yanına geçtim ve onlarla oyunlar hakkında konuşurken oyunlar yeniden başladı. Oyun *kız satma oyunu*yla başladı ve özellikle müzik durduğunda ve kızlar kaçtığında büyük bir arbede yaşandı. Bu sırada Hasan Karaosmanoğlu oyunu, oyunculara seslenerek ve sopasıyla işaret ederek durdu ve benim bulunduğum yerden kalkmamı söyledi, oyun ben eski yerime geçince yeniden başladı. Benzer biçimde kadın oyunlarında da Fadime Ahmetbeşeoğlu, oyunlar sırasında bazı seyircilerin ve benim yerimi değiştirdi. Buradan hareketle oyunbaşı görevinin oyunda otoriteyi ve kontrolü sağladığı ve oyuncu ve seyircilerin, kontrolü ona bıraktığı görülmektedir.



Fotoğraf 17: Oyunun oynanması için oyundaki muhtar rolünden izin alma



Fotoğraf 18: Yüzük oyunu

Oyunların başlangıç ve sonları oyunların düzeni açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle erkek oyunlarında her oyunun sonunda Hasan Karaosmanoğlu, bir sonraki oyunu başlatmak için oyunda rol alacak ekiple dışarı çıkar ve orada oyun genel hatlarıyla konuşulur. Bu çıkışlarda Tahir Ahmetbeşeoğlu da Hasan Karaosmanoğlu'na eşlik etmektedir. Ardından her oyun başında Hasan Karaosmanoğlu, oyun yerine gelerek oyunların kısa öyküsünü anlatır ve oyunu başlatır. Burada oyuncuların bazıları seyirci konumundadır ve onun hareketiyle oyuncu konumuna geçerler. Oyunların ne zaman sonlanacağına da yine oyunbaşı karar verir. Hasan Karaosmanoğlu bunu “haydi bitirin” diyerek Fadime Ahmetbeşeoğlu ise bunu oyun alanından çıkarak ya da “bu oyun da böyle” dir diyerek sonlandırır.

Yukarıda da görüldüğü gibi oyunlar bir yönetici tarafından düzenlenir, diğer oyuncular haberdar edilir ve oyun sırasında oyunun kontrolü sağlanır. Örneğin *sivsiiv oyununda*, kumaştan sarılarak oluşturulan tura, oyuncuların dizleri altından elden ele geçirilirken ortadaki ebe, turayı yakalamaya çalışır. Ebe bunu yakalamaya çalışırken

oyuncular bir taraftan da ebenin sırtına olabildiğince hızlı vurmaya çalışırlar. Bu sırada tüm oyuncular aynı anda “sivsi” diyerek ritmik bir ses çıkarırlar. Bunun hızlı ve ritimli olması oldukça önemlidir. Eğer ritim yavaşlarsa Hasan Karaosmanoğlu, “hızlı hızlı, haydi, daha hızlı daha hızlı” biçiminde uyarılarda bulunur. Oyunun yeteri kadar oynandığını düşündüğü anda ise oyunu “yeter, tamam” diyerek bitirir.

Köy oda oyunlarında rol dağılımı da yine oyunbaşı ve yardımcısı tarafından yapılır. Zaman zaman oyunlarda belli roller için istekte bulunanlar olursa da yeteneklerine göre bu kabul edilir ya da edilmez. Oyunbaşı oyunu başlattıktan sonra seyircilerden birisini görevlendirebilir. Örneğin *mest dikme oyununda*, oyunun öyküsünü anlattıktan sonra, köyün muhtarına “Kazım şu mestleri dikiver” dedi ve kendi kimliğiyle oturan muhtar, hemen odanın ortasına gelerek dizlerinin üzerine çöktü.



Fotoğraf 19: Mest dikme oyunu

Berber oyunu sırasında da Hasan Karaosmanoğlu, oyun alanına gelerek selam verdi ve tüm oyunlarda olduğu gibi muhtar rolü verilen oyuncudan oyun oynamak için

izin ister. Bunun ardından bir berber dükkânı açtığını söyledi ve tıraş olmak isteyenleri dükkanına davet etti. Berber, beyaz bir önlük giyinerek malzemelerini hazırladı ve köyün gerçekte de muhtarı olan Kazım Halisoğlunu tıraş olmaya davet etti. Tıraş olacak kişinin, (bu oyunda köy muhtarının), önüne önlük olarak eşeklerin yem torbası bağlanır. Tarak olarak eski, paslı bir kaşığı, sabun olarak un ve tencere altı karası, ustura olarak ekmek çevireceği kullanılır. Burada görüldüğü gibi günlük yaşam biçiminde köyün muhtarı, karnavalesk bir bağlam içine alınarak, bir anlamda gerçek yaşamdaki statüsü tersyüz edilen bir kurgu dünyasına çekilmiş görünmektedir. Eşek yemliği, paslı kaşığı, kırklık gibi hayvanlar için kullanılan nesnelerin muhtar için kullanılışı seyircinin en çok güldüğü anları oluşturmaktadır. Burada berberin kullandığı nesneler bir taraftan komik algısını bir taraftan da kurgu ve gerçeğin aynı anda algılanışıyla tiyatral bir bağlam oluşturur. Oyunun sonunda ayna olarak da berberin kalçasını gösterişi yine seyircinin en çok güldüğü anlardan birisidir. Oyun sırasında seyircilerin de berbere “az daha tara”, “az daha sabunla” gibi ifadelerle oyuna müdahale ettikleri görülmüştür.



Fotoğraf 20: Berber oyunu ve ayna gösterme.

Köy oda oyunlarındaki oyuncu değişimi, deneyimli oyuncunun kendisinden yaşça genç olana rolünü devretmesiyle gerçekleşir. Böylece genç oyuncu, oyunları uzun bir süre izler ve belirli rollere katılır. Örneğin erkek oyunlarından *Değirmen satma oyunu*, fiziksel açıdan zorlayıcı, kargaşanın yoğun olduğu oyunlardan birisidir. Alan çalışma sırasında bu oyun oynandığı sırada değirmenin sahibini oynayan Tahir Ahmetbeşeoğlu, yoruldu ve kendini kötü hissetti. Bu nedenle Hasan Karaosmanoğlu oyuna ara verdi ve onun biraz dinlenmesini istedi. Bu arada genç oyuncular ve seyirciler arasında Tahir Ahmetbeşeoğlu'na sataşmalar oldu. Bu sataşmalar, genellikle onun ölümü ve rolü devredip devretmeyeceği üzerineydi. Örneğin “Bir dahaki oyunu görebilecen mi Tahir emmi? “Sen gidince yerine usta kimi tayin edecen”, “bak gitmeden ustayı belirleyesin sonra dövüş çıkar” gibi sözlü sataşmalar, oyundaki rollerin kuşaklar arası bir aktarımla günümüze kadar geldiğini göstermesi açısından dikkat çekiciydi. Tahir Ahmetbeşeoğlu, bu sözlü şakaların hepsine güldü, “merak etmemelerini, biraz daha zamanı olduğunu” söyledi ve rolünü o an için kimseye devretmedi. Bir süre dinlendikten sonra da oyuna yeniden döndü.

Alan çalışması sırasında görüşülen hem kadın hem de erkek oyunlarının çekirdek oyuncu kadrosu, bu oyunları, babalarından, annelerinden, kayınvalidelerinden öğrendiklerini ve çocuklarına da öğrettiklerini ifade ettiler. Bunun yanı sıra günümüzde çok sık oynanmasa da alan çalışması sırasında çocuk ve gençlerin oyunlara ilgisi oldukça fazla görünüyordu. Örneğin kadın oyunlarından *yüzük oyunu* sırasında çocukların heyecanlanarak yüzüğü bulmaya çalışan annelerinin zaman zaman eline vurdukları, başka bir bereyi kaldırma konusunda onu ikna ettikleri dikkat çekicidir.



Fotoğraf 21: Yüzük oyunu



Fotoğraf 22: Yüzük oyunu

Benzer biçimde erkek oyunlarından *sivsiv oyununda* da babaları ebe olan çocukların heyecanla oyunu izledikleri ve zaman zaman babalarına hızlı davranması ve turayı yakalaması konusunda seslendikleri görülmüştür.



Fotoğraf 23: Çocuk seyirciler

Köy oda oyunlarında “oyuna adapte olmak”, “hızlı ve komik olmak” oyuncuların temel özellikleridir. Bununla birlikte Hasan Karaosmanoğlu, “oyun günü, oyunbozanlık yapmamış olmanın” oyuncudan beklenen önemli bir özellik olduğunu söylemiştir. Oyunun yöneticisi ve usta rolünü oynayanları ise oyun ekibinin belirlediği görülmektedir. Örneğin Tahir Ahmetbeşoğlu’nun oyunlarda usta, avcı gibi baş rolleri oynama nedeni olarak oyunu iyi yönetmesi, şakacı olması, yaşça büyük olduğu için sözünün geçmesi biçiminde ifade etmişlerdir. Bunun yanında kamerayı ve yabancı misafirleri görünce kibarlaşan ve Kastamonu ağzını değiştiren oyuncuların oyuna alınmasına sıcak bakmadıklarını da ifade ettiler.

Köy oda oyunlarında kimin hangi rolü oynayacağına oyun ekibi, odanın dışına çıkarak birlikte karar verirler. Oyunların uzun bir süre izlenerek öğrenilmesi oyuncu olmadan seyirci olma ve zamanı geldiğinde de rolü devralma fikri, sözü edilen oyunların oyunculuk eğitimini yansıtmaları açısından oldukça önemlidir. Örneğin kadın oyunlarında *Keloğlan'ın evlenmesi* isimli oyun oynanırken oyuncular, kurguyu unuttular ve bunun için seyirciye herhangi bir açıklama yapmadan, yarıda keserek özellikle 60 yaş üstü kadınlara danıştılar ve birlikte hatırlamaya çalıştılar. Böylece oyunların belleklerdeki yeri ve bu oyunların izlenerek ve bazı kişiler üzerinden kodlanarak akıllarda kaldığı görülmektedir. Oyunculardan birisi ise bu oyunları keyifli ve güzel yapan şeyin kendinden daha büyük olan oyuncuların defalarca izlenmesi ve ardından da kendilerinin oynaması olduğunu vurgulamıştır.

Oyunculuk ile birlikte düşünüldüğünde, bu oyunlarda makyaj, kostüm ve dekor oldukça sınırlıdır. Boratav'ın ifade ettiği gibi köy seyirlik oyunlarında, yer yer oyuna seyirciler de katılırlar; çoğu kez hayvan kılığına girmiş aktörler oyunda rol alırlar. Kılık değiştirmeler basittir; takma sakal, yüz boyama, giyimleri aşırı derecede gülünçleştirme gibi özellikler bulunur (Boratav, 2013: 242). Alan çalışmasında da benzer biçimde yüzlerin karaya boyanması için tencere ya da ekmek çevirgeçi kullanılır, süpürge, sopa gibi nesnelerden saz yapılabilir.



Fotoğraf 24: Kız satma/kaçırma oyunu

Bununla birlikte ipe dizili bamyalardan ve ağaç kabuklarından kolyeler yapılır. Erkekler baş örtüsü ve göğüs bölgelerine koydukları portakallarla kadın; kadınlar da şalvar, ceket ve yüze çizilen bıyıklarla erkek bedenine dönüşebilirler. Bu değişimler dışında oyunlardaki tüm canlılar ve nesneler insan bedeniyle taklit edilir ve burada bedenin sınırlarının zorlandığı görülür. Bu açıdan köy oda oyunları Caillous'un oyun dağılımında *mimicry* yani *öykünmede* yer alırken, sapmalar kısmında ise yabancılaşma, çift kişilik ve şiddet (Caillous, 2001: 41) özellikleri gösterirler.



Fotoğraf 25: Oyun hazırlığı

Fadime Ahmetbeşoğlu, *kız alma oyununda* Keloğlan rolünü üstlenir. Annesiyle yaşayan Keloğlan'ın evlenmek istemesi üzerine oyun şekillenir. Bu oyunda erkek rolüne dönüşmek için kalemle bıyık, şalvar ceket yeterlidir. Fadime Ahmetbeşoğlu bu oyunlar sırasında seyirciye sürekli sataşarak ve onları beğenmediğini ima ederek komik algısını oluşturur.



Fotoğraf 26: Keloğlan'ın evlenmesi

Erkek oyunlarından *kız satma oyununda* ise bu defa iki erkek oyuncu göğüs bölgelerine koydukları portakallar, etek ve yazma ile hızlıca kadın bedenini taklit etmeye başlarlar. Burada kadınların oynarken birden seyircilerin arasına koşmaları, onların kucaklarına oturmaları, ellerindeki karayı seyircinin yüzlerine sürmeleri, oyunun ritüelistik izler taşıdığını da gösterir. Gelinlerin kaybolup bulunması, yüzün karaya boyanması gibi unsurlar, oyunda daha çok borcunun ödeyemeyen bir babanın kızlarını zengin birileriyle evlendirme isteğiyle ve de alacaklının parasını alamadığı için kadınları kaçırmasıyla birleşmiştir.



Fotoğraf 27: Kız satma/kaçırma oyunu



Fotoğraf 28: Kız satma/kaçırma oyunu

Oyunlarda masa, sandalye, değirmen, duvar taşı gibi birçok nesne insan bedeni aracılığıyla canlandırıldığı gibi farklı nesneler de örneğin hayvan kırkımı için kullanılan kırıklığın berber makası olarak kullanıldığı görülür. Alan çalışması sırasında oyunları değiştirip güncellerken dekor, kostüm gibi tiyatral unsurlar eklemeyi düşünüp düşünmediklerini sorduğumda oyuncular, “kendi bedenlerini kullanmazlarsa oyunun tadının çıkmayacağını, komşularını, arkadaşlarını orda duvar taşı olarak görmenin ya da taş kırıcı oluşlarının, devenin iğnesi batmasın diye kaçarken görmenin asıl eğlenceyi sağladığını” ifade ettiler. Burada görüldüğü gibi oyunlardaki tüm canlıların ve nesnelerin insan bedeni üzerinden canlandırılışı, gerçek yaşam ve oyundaki kurgunun aynı anda birlikte algılanmasını sağlamakta ve bu hem oyunu hem de oyundaki gülmeyi biçimlendirmektedir. Böylece oyunlardaki mizah algısı genellikle oyuncu bedeninin kendi varlığı dışına çıkışıyla biçimlenmekte ve tiyatral bir anlam kazanmaktadır. Oyunların bu biçimde kurgulanışı ise köydekiler ve oyuncular tarafından değiştirilmek istenmemektedir.

Melucci’ye göre bedene yönelik farkındalık geliştirmek, süregelen değişimi fark etmeye yarar. Deneyimin ihmal edilen ya da bilinmeyen yönlerini ortaya çıkarır (Melucci, 2013: 92). Köy oda oyunlarında insan bedenin değişimi, onun sınırlarının zorlanması, zaman zaman bunun yaralanmalara neden olduğu görülmüştür. Alan çalışması sırasında köyde oynanan erkek oyunlarından deve oyunu sırasında devenin ağzındaki iğnenin, kendisinden kaçan bir seyircinin pantolonunu yırttığı, domuz avı oyunu sırasında bacaklarından ısırılarak sedirden aşağı çekilen oyuncuların sert biçimde düştüğü görülmüştür.

Köy oda oyunlarında insan bedeni diğer canlılara ve nesnelere taklit yoluyla dönüşür ve kendi sınırlarının dışına çıkar. Örneğin kadın oyunlarından *mercimek oyunu*, iki arkadaşın tarlada çalışması üzerine kurgulanmıştır. Bu oyunda tembel arkadaşın

öküzle birlikte uyuması, seyircinin en çok güldüğü anlardan birisidir. Burada öküz de kadınlardan birisi tarafından canlandırılır.



Fotoğraf 29: Mercimek oyunu

Erkek oyunlarından *deve oyununda* ise köylülerin kendi imkanlarıyla diktikleri peluş bir kumaşın içine saklanan iki oyuncu deveyi canlandırır, onun yürümesi, oturması, kalkması, seyircileri kovalaması bu iki kişinin aynı anda hareketiyle gerçekleştirilir. Oyun kısaca şöyledir:

Oyun başı, bir devesi olduğunu, gezdirmek istediğini söyler ve muhtardan izin alır. Ardından devesiyle birlikte oyun alanına gelir. Kahverengi bir örtü altında iki oyuncunun dizleri üzerinde hareket ettiği ve kafasını oynattığı devenin ağzında bir iğne olduğu ilk bakışta anlaşılmaz. Hasan Karaosmanoğlu devesini gezdirmeye başlar ve izleyenlere sevmek ister misiniz? diye sorar. İzleyiciler deveyi severken, Hasan Karaosmanoğlu “sen de sev” dediğinde devenin ağzındaki iğne seyircilere batırılır. Bu sırada kahkahalar, kaçışmalar, sedir ve sandalyelerde ayağa kalkmalar, birbirlerinin arkasına saklanmalar olur. Oyun sırasında seyircilerden birinin pantolonu, iğne takılarak yırtıldı. Bunun için herhangi bir alınma ya da küsme olmadı.



Fotoğraf 30: Deve oyunu

Deve oyununa benzer biçimde oynanan diğer bir oyun da *domuz avı* oyunudur. Oyunda bahçelere dadanan domuzları avlamaya çıkan iki köpek, özellikle genç oyuncular tarafından canlandırılır.



Fotoğraf 31: Domuz avı oyunu

Oyun örneklerinde görüldüğü gibi oyuncular, kendi bedenlerini kullanarak başka bir bedene dönüşürler. Bu deneyim, onları hem gündelik kimlikleri hem de oyundaki halleriyle birlikte oyuna sokar. Sözü edilen bu oyunlarda bedenlerin eşikleri bir anlamda acı ile sınanır. Köpeklerin ısırması, devenin ağzındaki iğnenin batması, öküzün birden yere kendini bırakması bedensel acının yoğun olduğu şakalardır.



Fotoğraf 32: Çamaşır yıkama oyunu



Fotoğraf 33: amaşır yıkama oyunu

Burada da bedenini kendini başka bir şeye dönüştürdüğü ve kendi sınırlarının dışına çıktığı görülüyor. Oyunlarda beden bu dönüşümü Deleuze'un organsız beden, bir yumurta ile temsil edilebilir. Bu beden, ağızsız, dilsiz, dişsiz bir bedendir, ten ve sinirden oluşur, böylece organizmayı bedeninin yararına bozar (Deleuze, 2009: 49) ifadesini anımsatmaktadır.

Caillous'un oyun kuramına göre talih oyunları içinde yer alan oyunlardan birisi ise *yüzük saklama oyunudur*. Kastamonu'daki *yüzük oyunun* da şansa dayalı olmasının yanı sıra belli bir sayıya ulaştığında alea'dan mimicry doğru biçim değiştirdiği görülür. Oyunun aşamaları şöyledir:

Bu oyunda yüzük ya da bir nesne, örneğin bir misket karşı gruptan birisi tarafından saklanıyor. Diğer grup bulmaya çalışıyor. Bir nesnenin saklanması ve yeniden ortaya çıkarılması oyundaki rekabeti artırıyor. Oyuncular ve seyirciler yüzüğü arayan kişinin kafasını karıştırmaya çalışıyorlar. Oyun sırasında Tahir Ahmetbeşeoğlu, arada sırada odanın dışından bağırarak gelip etrafa sataşır, elindeki sopa ve süpürgeyle seyircilere, yüzük arayan kişiye ve oyundaki hakem olan kişiye vurarak, onları iter, sonrasında bağırarak geri kaçar. Her iki gruptaki tüm oyuncular yüzüğü aramazlar. İçlerinden temsilci seçerler. Belirlenen sayıya

A close-up photograph capturing a moment of interaction. A person wearing a white hooded garment and a dark sweater is holding a yellow tassel. They are surrounded by a crowd of people, with a man in the foreground looking up at them. The scene is dimly lit, suggesting an indoor or nighttime setting.

Fotoğraf 34: Yüzük oyunundan sonra kurulan beş ayaklı masa



Fotoğraf 35: Yüzük oyunundan sonra kurulan beş ayaklı masa

Oyunda Tahir Ahmetbeşoğlu'nun “beş ayaklı masa oluşsun” biçiminde seslenişiyle sedirde oturarak izleyen grubun bir anda hiç şaşırmadan sırt sırta vererek yerde masa oluşturmaları, oyunların çok uzun süredir tekrarlandığını göstermektedir. Benim izlediğim oyunda masayı oldukça genç insanlar oluşturdu. Bu da oyunlardaki rollerin, yaş aldıkça belirlendiği ve bunun için en temel taklitlerden başlamak gerektiğini göstermektedir.

Kadın oyunlarından *ahır satma oyununda* ise bedenin dönüşümü farklı biçimdedir. Bu oyunda artık hayvanları kalmadığı için ahırını satmak istediğini söyleyen bir kadından, seyirci rolündeki kadınlar, ahırın çeşitli parçalarını; kadınlardan bazısı kapısını, bazısı penceresini alır. Ancak kadın, parasını toplamaya geldiğinde kimse borcunu vermez. Kadınlar para vermek yerine genital bölgelerini ve kalçalarını göstererek “önüm kapı arkam kapı” diyerek borçlarını ödemeyeceklerini söylerler. Bu oyun, ilk defa katılan misafirlerin özellikle de köy imamının karısının en çok zorlandığı, deneyimli oyuncuların ise en çok güldükleri oyunlardan birisiydi.



Fotoğraf 36: Ahır satma oyunu

Yukarıdaki oyuna benzer biçimde beden üzerinden cezalandırmaya dayalı bir diğer oyun ise *leblebi satma oyunudur*. Bu oyunda da kadınlardan birisi leblebi satıcısı olur ve kadınlara farklı miktarlarda leblebi satar. Sonrasında parasını toplamaya gelince kadınlar, paraları olmadığını söyleyerek borçlarını ödemek istemezler. Bunun üzerine satıcı kadın da ceza olarak alıcıların dudaklarını çekerek “bir hak bir urup” dedirterek alıcıları cezalandırır. Burada oyuncunun seyirciye müdahalesi, onlara temas etmesi, seyircideki fiziksel değişim, oyunculuk açısından dikkat çekicidir. Buradaki ceza, seyircinin bedeninin biçimsel olarak bozulmasına dayalıdır. Fiziksel temas ve seyirci bedeninin bozuluşu oyundaki komik algısını oluşturan unsurlar arasındadır. Buradaki komik algısını oluşturan şey, insanların akıllarındaki ideal beden anlayışıdır ve oyunlarda görüldüğü gibi ideal beden kendisinden başka bir şeye dönüştüğünde ya da dışardan bir etkiyle biçimi bozulduğunda oyun sınırları içinde komik bir alan oluşmasına neden olmaktadır. Artaud’a göre ideal olarak kabul edilen bedene hapsolmuş olan bedenden kurtulan insan, kendisinin dışına çıkar, onun başka varlıkları

deneyimlemesine izin verir. Bu deneyim bedene özgürlüğünü vermektir (Artaud, 2002: 43). Fink'e göre de insan oyun oynayarak kendi içinde, ruhsal içselliğin kapalı bölgesinde kalmamış olur. Oyun oynayarak, daha çok, bir yandan kozmik el kol hareketleri sergileyip diğer yandan da cezbeyle kapılmış halde kendisinin dışına çıkar ve anlamlı bir biçimde dünyanın bütününe yorumlar (Fink, 2015: 44).



Fotoğraf 37: Leblebi satma oyunu

Kadın oyunlarında seyirci bedeni üzerinden komik algısı oluşturma'nın bir başka örneği ise *kız nişanlama oyununda* Keloğlan'ın evlenmek istediği kızı seçme aşamasında görülür. Bu oyunda Keloğlan seyirci arasında gezinerek evlenmek için uygun bir eş arar ve bu arada seyirci bedeni üzerinden sözlü şakalar yapar. Örneğin köy muhtarının karısı “ben Keloğlanla evlenmek istiyorum” demesine rağmen, oyun günü diş tedavisi gördüğü için dişleri olmayan kadına, Keloğlan “dişi olmayan kadını ne

yapayım” diyerek onu istemez. Annesinin başka bir seyirciyi göstermesi üzerine onu da çok kilolu buldu ve *yağlı bir gelin istemediğini* söyledi. Başka bir aday için de “çok zayıf canı yok ben onu napayım” dedi. Sonunda cami hocasının karısıyla evlenmeyi kabul etti. Türküler söylenerek seyirciler de kaldırılarak oynanmaya başlandı. Sonrasında ise kendi söylemeleriyle yetinmeyerek bilgisayardan erik dalı açıp oynadılar.



Fotoğraf 38: Düğün

Seyirci açısından köy oda oyunlarına bakıldığında ise oyunlara uzun süreden beri katılan seyircilerin oyunlara hızlıca uyum sağladığı görülür. Bu oyunlarda seyirci olmak aynı zamanda oyuncu olmak anlamına da geldiğinden kırılğan ve çabuk küsen biri olmama, seyirci için de geçerlidir. Özellikle fiziksel şakalara katlanamayan, hızlı ve esnek davranamayan insanların bu oyunlardan keyif almadığı oyuncular tarafından vurgulanmıştır. Bunun yanı sıra oyunlarda sözü edilen bu şakalar, özellikle protokole oynadıklarında ya da köye gelen misafirler oyuna katıldıklarında biraz daha azaltılır ve

gerekli gördükleri yerlerde de hem kadın hem erkek oyunlarında oyun başları tarafından müdahale edilmektedir. Oyunlar, valinin davetiyle birçok kez kent merkezinde oynanmış, zaman zaman misafirler köye gelerek oyunları izlemişlerdir. Ancak oyuncular ve seyirciler bu oyunların en çok kendi aralarında oynandığında keyifli olduğunu söylemişlerdir. Örneğin, oyuncular, oyunlardan birinde devlet görevlilerinden birisinin oyunu yarıda kestirdiğini ve öyle olunca diğer oyunları da kısa kesip istedikleri gibi uzatamadıklarını aktarmışlardır. Bunun yanı sıra bazı yöneticilerin çok keyif aldığını ve onlara oynarken kendilerinin de içlerine sindiğini ifade ettiler. Bütün bu aktarımlardan hareketle, bu oyunlarda, seyircinin oyuncu ve oyundaki eğlence ve komik algısı üzerinde büyük bir etkisi olduğu söylenebilir. Oyunculardan İbrahim Ahmet Başgöz, başka illerde oynadıklarında kendi köylerindeki gibi ya da Kastamonu'daki gibi rahat oynayamayacaklarını, söyledi. “O nedenle seyirciler, şakaları bilmesinler ama kendi yöremizin insanı seyirci olsun, öyle daha rahat keyifli olur ve oyunun tadı çıkar” biçiminde seyirci kriterini belirlediklerini ifade etti.

Köy oda oyunlarının seyirci ve oyuncu özellikleri Peter Brook'un seyirci ve oyuncu arasında kurduğu ilişkiyi anımsatır. Brook'a göre gerçekliğin oyuncunun uyandırdığı yönü, her bir seyircide aynı alanda bir karşılık bulmalıdır, böylece seyirci o anda ortak bir izlenim yaşayabilsin. Dolayısıyla sunulan temel malzeme, yani öykü ya da tema, her şeyden ortak bir zemin oluşturmak, yaşı ya da geçmişi ne olursa olsun, her bir seyircinin paylaştığı deneyimde kendini yanındakiyle birlikte hissedebileceği potansiyel bir alan oluşturmak için oradadır (Brook, 2004: 69-70). Köy oda oyuncularının ve seyircilerinin kendilerini seyredirken de oldukça eğlenebiliyor oluşları bu yönüyle düşünülebilir. Oyunlar sırasındaki aldıkları kadar olmasa da kendilerini herhangi bir kayıttan izlemek, oyuncular için oldukça keyifli görünmektedir. Örneğin alan çalışması için köye gittiğimiz gün, erkek oyunlarının çekirdek ekibi, oyunları daha iyi anlayabilmem için, daha önceden kayıtlanmış oyunları birlikte izlememizi istediler.

Oyun başı Hasan Karaosmanoğlu'nun evinde, bu oyunları bir kez de video kayıttan izledik. Sözlü bağlam üzerine dikkat kesildiğinden, ikinci sözlü kültür ortamında oyunları izlemek için pek hevesli olmamakla birlikte, oyuncunun kendisini izlemesine tanıklık etmek oldukça ilginçti. Burada oyuncular, kendilerini tıpkı oyunlarda babalarını izleyen ve bir maç heyecanı taşıyan çocuklar gibi izliyorlardı. Şakaların en ağır olduğu, *Sivsiv* gibi içinde ebe olan oyunlarda, *yüzük oyunu* ve *kardeş oyunu* gibi merak öğelerinin baskın olduğu anlarda, kendilerine yabancılaşarak, ekrana doğru kahkahalar atarak güldüler ve “Hadi la hadi” “Tut yakala” Kaç la kaç” gibi ifadelerle seslenerek kendi görsellerine laf attılar. “Tahir Ağa tipine bak!” “Hay Allah ya!” gibi pek çok ifade kullandılar. Bazı yerlerde o kadar çok güldüler ki Tahir Ahmetbeşeoğlu ve Hasan Karaosmanoğlu'nun gözlerinden yaşlar geldi. Birbirlerine “ne kadar komik olduklarını” defalarca tekrarlayarak, seyircilerin kaçtığı, düşürüldükleri bazı anları, videoları başa alarak yeniden izlediler.

Yukarıdaki özellikleri göz önünde tutularak, köy oda oyunları, herkese açık ve her bağlamda sergilenebilir görünmektedir. Ancak oyuncu ve seyircilerin aktarımlarından hareketle oyunların, seyirciye ve bağlama göre değiştiği, herkesle aynı biçimde oynanamayacağı da görülmektedir. And'ın da ifade ettiği gibi Anadolu'daki dramatik oyunlarda en önemli öğelerden birisi gizlilik. Köylerde oyunları görmek isteyen yabancılara karşı büyük bir çekingenlik, isteksizlik ve bir direniş söz konusudur (And, 2003: 29). Örneğin erkek oyunları, köyde ve kendi aralarında çok daha keyifli olurken, kadınlar, oyunlarını erkeklerin izlemesini kesinlikle istemez. Ancak burada ilginç olan, bağlamsal olarak ve dışardan gelenlere yapılan bu kısıtlama, sosyal medyayı içermiyor oluşudur. Kadın ve erkek oyunları sırasında birkaç defa kapatmaları yönünde uyarıda bulunmama rağmen fotoğraf ve video çekimlerinin yapılışı oldukça dikkat çekiciydi. Özellikle gençler, bu oyunları görüntülemekle kalmadıkları gibi bazı anları canlı olarak facebook ve instagramda paylaşıyorlardı. Oyuncular bu durumu

yadırgamadıkları gibi erkekler arasında “yarın facebookta birinci sırada olacaksın” biçiminde şakalar bile yapıldı. Bunun yanı sıra kadınların oyun sırasında başka bir odada olsa bile erkek seyirci olmayacak kuralına rağmen, “keşke akademik çalışma değil de televizyon programına çıkabilseydik” isteği de bu açıdan üzerinde düşünülmesi gereken konulardan biridir. Böylece oyuncuların, oyunların sözlü bağlamda “mahrem” kalmasına özen gösterirken yüz yüze iletişimin olmadığı, ikinci sözlü bağlamda, “kamusal” olmasında sakınca görmeyişleri dikkat çekicidir ve de Senett’in tiyatrallik tanımıyla uyumlu görünür. Ona göre tiyatrallik, mahremiyetle düşmanca kamusal yaşamla aynı şekilde kendine has, ama dostça bir ilişki içindedir (Senett, 2010: 60).

Sonuç olarak, bu oyunların sözlü gelenek içinde yıllar içinde biçimlendikleri ve oyunların temelini oyuncu ve seyircinin bedensel dönüşümündeki komikliğin oluşturduğu söylenebilir. Bu oyunlarda oyuncu bedeni farklı bir canlı veya nesnenin taklidini yapabilir. Diğer bir taraftan da oyuncu tarafından seyircinin bireysel alanına müdahale edilerek, onun bedenine şiddet uygulanabilir. Oyuncu ve seyirci bedenlerine karşı uygulanan çarpma, vurma, kesme, iğne batırma gibi bedensel refleksler herkesin kolayca kabullenebileceği ve uyum sağlayabileceği eylemler değildir. Bu nedenle söz konusu oyunlarda seyirci ve oyuncu seçimi oldukça önemlidir. Oyunların dokunulmazlığı içinde her şeyin kabul edildiği ve temel kuralın “oyunda küslük olmaz” oluşu da şiddet içeren kısımların baştan kabulünü kolaylaştırmış görünmektedir.

2.6. “Tiyatro Değil Oyundur, Sahnede Tadı Çıkmaz”: Köy Oda Oyunlarında Seyir Yeri ve Oyun Yeri

Köy oda oyunları, katılımcıları tarafından oyun yeri olarak belirlenen her mekânda oynanabilirler. Göstermecî tiyatronun özelliklerini taşımaları ve de metinsiz oluşları onlara bu imkânı sağlar. Önceki bölümlerde de örneklendirildiği gibi oyunlardan “tat alma”nın merkezine “oyuncu” ve “seyirci” arasındaki temas yerleştirilir. Sözü edilen bu temasın oluşabilmesinde oyun alanının etkisi oldukça

önemlidir. Bu nedenle oyuncular, her yerde oyunlarını oynayabilmelerine rağmen, istedikleri biçimde bir oyun çıkarmaları her zaman mümkün değildir. Bu nedenle köy oda oyunlarında oyun yerinin, oyuncu ve seyircilerin günlük hayatlarını devam ettirdikleri bir yer olarak belirlenmesine öncelik verilmektedir.

Köy oda oyunları için köyde bir konak, uygun bir ev ya da köy oda uygun alanlardır. Özellikle oyun yerinde seyircinin hafice yüksek bir yerde oturabileceği bir sedirin varlığı da oyunlar için önemli unsurlardan biridir. Bu özellikleriyle köy oda oyunları, seyircilerin oyuncuların etrafında ve yerden yüksekte olabilecekleri bir alanı işaret etmektedir. Bunun yanı sıra seyircinin tek sıra biçiminde oturabilmesi de oyun alanı için oldukça önemli görünmektedir.



Fotoğraf 39: Seyir yeri ve seyirciler

Brook, tiyatrallığın oluşumunda boş bir alanın ve gözlemcinin varlığının yeterli olduğunu söyler. O, bunu “herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir”, diyebilirim. “Bir insan, bu boş alanın ortasından yürür geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken zaman bu kadardır” biçiminde ifade eder. Ancak

tiyatro denildiği zaman söylemek istenilen şey pek de bu değildir. Kırmızı perdeler, spot ışıklar, serbest koşuk, gülüşmeler, karanlık; bütün bunlar her derde deva tek bir sözcüğün şemsiyesi altında birleşip üst üste binerek karmakarışık bir imge oluştururlar. Sinemanın tiyatronun öldürdüğünden söz edilir ve bunu söylerken sinemanın ortaya çıktığı zamanki gişeli, fuayeli, kapanır koltuklu, yer lambalı, değişen sahneli, aralı, müzikli, sözüm ona bir tiyatro vardır kafamızda, sanki tiyatro, tanımı gereği, bunlar, bunların bir parmak daha fazlası demekmiş gibi (Brook, 2010: 7). Brook'un boş alan fikri, köy oda oyunlarının oyun yeriyle oldukça uyumludur. Kastamonu köy oda oyunları, özellikle son dönemde valiliğin de vermiş olduğu destekle kent merkezinde ve başka illerde ara ara sahnelenmekte ve Kastamonu'nun kültürel mirası olarak tanıtılmaktadırlar. Ancak oyuncular, köylerinde oynadıkların keyfini hiçbir yerde bulamadıklarını sıkça vurgulamışlardır. Bunun yanı sıra kentte oynadıkları oyunlardan keyif almama nedenlerini oyunculardan Nihat Özkaya, “bu tiyatro değil oyundur, o nedenle sahnede tadı çıkmaz” biçiminde ifade etmiştir. Özkaya'nın ifadeleri oyun ve tiyatro arasındaki ilişki açısından da dikkat çekicidir. Oyunun tüm özelliklerini taşıyan bu örnekler, tiyatronun unsurlarıyla ve de Brook'un “boş alan” tanımıyla yakın temas halinde olmasına rağmen, tiyatronun “alışılmış” özelliklerinin dışında görünmektedir. Bununla birlikte oyuncuların da odalarda oynanan bu oyunları sahneden ayrı bir yere konumlandıkları görülmektedir. Bu nedenle oyuncular, oyunlarının tanınmasından, onlara gösterilen ilgiden mutlu olmalarına rağmen oyunlarını kendi seçtikleri alanda oynamaktan ve özelliklerini belirledikleri bir seyirciyle oynamayı tercih ettiklerini ifade etmişlerdir.



Fotoğraf 40: Kardeş oyunu

Brook’a göre tiyatro yapabilmenin temelinde gerekli olan şey insandır. Ona göre alışkanlık bizi tiyatronun sahne, dekorlar, ışıklar, müzik, koltuklar vb. unsurlarla başlaması gerektiği inancına götürüyorsa yanlış bir yoldayız demektir. Film yapabilmek için bir kamera, negatif film ve onu banyo edebilecek imkânların bulunması gerektiği doğru olabilir, ama tiyatro yapabilmek için insan unsuru gereklidir. Bu, geri kalanların önemsiz olduğu anlamına gelmez. Ama onlar asıl düşünülmesi gerekenler değildir (Brook, 2004: 17). Brook’tan hareketle köy oda oyunlarının mekânlarının, kendine özgü, tiyatral özellikler taşıyan bir oyun alanı olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra oyunların, mekânı biçimlendirme ve kullandıkları teknikler, tiyatroya özgü yeni biçimlere evrilmeye de uygun görünmektedir. Oyunların bu özellikleri Brook’un halk tiyatrosuna yönelik fikirlerini de akla getirmektedir. Brook, tiyatronun halk tiyatrosu ile ilişkisini şöyle aktarır:

Tiyatro üzerine yazılmış pek çok kitabın kapağından bize ters ters bakan o iki korkunç maskeyi düşünün –bize söylendiğine göre bu iki maske eski Yunan’da birbirine eşit iki öğeyi, komedi ve trajediye simgeliyor. Hiç değilse her zaman ikisi eşit olarak gösteriliyorlar. O zaman bu zamandır, gene de “sahici” tiyatro önemli görülmüş, “kaba tiyatro”ya ise daha az önemli gözüyle bakılmıştır. Ama tiyatroyu yeniden canlandırmak yönündeki her girişim halk kaynaklarına dönmek zorunda kalmıştır. Meyerhold’un amacı, amaçların en yükseğiydi, bütün hayatı sahneye getirmeyi amaçlıyordu, saygı duyduğu ustası Stanislavski’ydi, Çehov dostuydu; ama gerçekte o başını sirklere, müzikhollere çevirdi. Brecht kabareden geliyordu; Joan Littlewood fanfar özlemi çekiyordu, Cocteau, Artaud, Vahtangov, yan yana düşünülmesi en olanaksız üç ad. Hiçbir şeyi beğenmeyen bu kişilerin hepsi halka dönüyorlar ve Bütünsel tiyatro bütün bunların karışımı. Deneysel tiyatro her zaman tiyatro binalarından çıkıp odalara ya da meydan sahnelerine döner (Brook, 2010: 86).

Brook’un ifade ettiği birçok özelliği köy oda oyunlarının mekân ve insanla olan ilişkisinde görmek mümkündür. Bu oyunlarda insan bedeninin ve mekânın dönüşümü tiyatro çalışmaları açısından dikkat çekici görünmektedir. Köy oda oyunları, gündelik yaşamın devam ettiği bir alanı, seyirci ve oyuncunun ortak kabulleriyle oyun alanına dönüştürür. Mekânın bakan ve bakılan arasındaki bir kabulle, gündelik olandan kurgusal alana bu hızlı dönüşümü, oyunların tiyatral özelliklerini ortaya çıkarması açısından da dikkate değerdir. Bu dönüşümde dekor, kostüm ve özel ışıkların kullanılmadan sağlandığı görülür. Erica Fisher Lichte sahnelemenin meydana geldiği mekânın, performatif bir mekân olarak düşünülebileceğini söyler. Ona göre bu mekân, aktörle seyirciler arasındaki ilişkiye, düzenleyip yapılandığı hareket ve algı biçimlerine yönelik özel imkânlar sunar. Bu imkânların kullanım şekilleri ve uygulanış biçimleri, performatif mekân üzerinde dönüşlü etkiler yaratabilir. İnsanların, nesnelerin, ışığın her hareketi bu mekânı dönüştürebilir (Lichte, 2016: 185). Performatif bir mekân olarak düşünülebilecek köy oda oyunlarında oyun yeri için belirlenen mekânın en temel özelliği seyircinin oturma biçimidir. Oyuncular, oyunların istendiği gibi oynanabilmesi için odayı çevreleyen sedirin uygun oturma biçimi olduğunu, seyircinin tek sıra şeklinde oturması gerektiğini ifade etmişlerdir. Bunun nedeni oyunlar sırasında seyirciden oyuncuya hızlı bir biçimde dönüşüm sağlanması gerektiği ve yeri geldiğinde seyirciyi

oturduğu yerden kolayca yere düşürebilmek ve kovalayabilmektir. Örneğin *yüzük oyununun* sonunda Tahir Ahmet Beşeoğlu, “beş ayaklı masa kurulsun” diye seslendiğinde, sedirde oturan seyirciler, birden oyuncuya dönüştüler ve yere diz çökerek bedenleriyle masa oluşturabildiler. Bütün bu özelliklerin “an” içinde hızlı bir biçimde oluşabilmesi için oyun yerinin buna izin veren bir yapıda olması bu nedenle oldukça önemlidir. Brook’un tiyatro için ifade ettiği gibi oyun da “şimdiki zaman” denilen gizemde saklıdır (Brook, 2004: 68).

Lichte’ye göre mekânın performatif yapısını belirgin hale getiren üç farklı yöntemden söz etmek mümkündür. Bunlardan ilki, neredeyse boş bir mekânın veya aktörlerle seyirciler arasında çeşitli hareketlere izin veren değişken bir mekanın kullanılması, ikincisi seyirciler ve aktörler veya onların hareketleri ve algıları arasındaki ilişkilerin müzakeresine yönelik bu zamana kadar bilinmeyen veya kullanılmayan olanaklar sunan özgül mekânsal düzenlemelerin yaratılması, sonuncusu ise önceden bilinen ve farklı amaçlar için kullanılan mekânların özgül olanaklarının araştırılması ve denenmesidir (Lichte, 2016: 189).



Fotoğraf 41: Seyir yeri ve oyun yeri

Köy oda oyunlarında ise farklı amaçlar için kullanılan bir mekândan yeni bir mekânsallık yaratıldığı görülmektedir. Oyunlar gündelik yaşamın sürdürüldüğü yaşam alanlarında gerçekleştirildiklerinden oyuncu-seyirci ayrımı, zaman zaman oyun devam ederken yan yana iki seyircinin sohbet edebilmesi gibi özellikler, mekânı oyun zamanının sınırları içinde bile sık sık değiştirir ve ona performatif bir özellik kazandırır. Lichte’ye göre sözü edilen bu üç yöntem de mekânı, sürekli değişen bir performatik mekâna dönüştürür. Burada mekânsallık, aktörlerin ve seyircilerin hareket ve algılarıyla ortaya çıkar. Özellikle bilinen bir mekândan yeni bir mekân yaratan mekânsallıkta, gerçek ve kurgusallık kesiştiği için performatif mekân bir “ara mekân” olarak yer alır (Lichte, 2016: 196).

Köy oda oyunlarında alan çalışması boyunca erkek oyunları hem çerçeve sahnede hem de köy odanda izlendi. Her iki oyunda da oyuncuların performatif süreçleri oldukça farklıydı. Örneğin çerçeve sahnede oynadıklarında yukarıda tanımladıkları seyir alanına özgü bir alan oluşturamadılar. Oyuncuların bir kısmı kuliste beklerken bir kısmı sahnede yer almak zorunda kaldı. Kuliste bekleyenler oyun yerine ne zaman katılacakları konusunda kararsız kaldılar. Bununla birlikte sahnede sürekli kalan çekirdek ekip seyirci rolünü de oynamaya çabalasa da oyunun asıl seyircilerine uzak kaldılar ve oyunlar köydekine benzeyemedi. Oyun sonunda oyunu değerlendirmeleri istendiğinde ise genel olarak sahnenin bu oyunlar için uygun olmadığını ifade ettiler. Hasan Karaosmanoğlu, bu oyunların temelinde eğlence olduğunu, oyunların tadında olabilmesi için eğlenceli olması gerektiğini, bunun için de seyirciden uzak olmanın oyunun tadını kaçırdığını belirtti. Oyunculardan bir diğeri ise seyirciye şaka yapmadan oyun olamayacağını bu tarz bir yerde seyirciden uzakta kaldıklarından istedikleri şakaları yapamadıklarını vurguladı. Bunun yanı sıra oyunculardan birisi sahnede ayakkabılarını çıkarmadıklarını, bu oyunların ayakkabıları çıkarmadan rahat oynanamayacağını ifade etti. Oyuncuların ifadeleri köyde oynadıkları

oyunları izlediğimde açıklığa kavuştu. Bu oyunlardaki eğlenceyi, komik algısını ve tiyatral tüm unsurları seyirci ve oyuncunun yakın teması sağlamaktadır. Bu temasın sağlanabilmesindeki temel unsur ise oyunların oynandıkları alandır. Bu nedenle kendileri gönüllü olarak karar verdikleri oyunları köyde uygun olan bir evde oynamayı tercih ediyorlar ve kentte yaşayanlar da bu oyunlar için köye gelerek oyunlara katılıyorlar.



Fotoğraf 42: Sivsiv oyunu

Alan çalışmasının köyde oynanan erkek oyunları, Gülef köyünde iki katlı bir evde oynandı. Oyun başlamadan önce Musallar köyündeki oyuncu ve seyirciler, Gülef köyündeki oyun yerine geldiler. Burası ahşap iki katlı bir evdi ve oyun için konuk odası açıldı. Odada L şeklinde bir sedir vardı. Diğer seyirciler için sedirin karşısına ve yanlarına sandalyeler konularak oyuncuların ortada kalabileceği kare bir alan oluşturuldu. Seyirciler ve oyuncular belirlenen oyun saatinde gelmişlerdi. Gelen herkes sırayla odadakilerle tek tek tokalaştı. Gençler ve çocuklar, kapıya yakın oturdular; yaşlılar ve dışardan gelen misafirler sedirlere alındı.



Fotoğraf 43: Değirmen satma oyunu

Çalışma boyunca dört fotoğrafçı bana eşlik etti. Fotoğraf çeken kişiler, Kastamonu’da yaşayan ve köylülerin yakından tanıdıkları kişilerdi. Bu nedenle de oyun alanına geldiklerinde hiç yadırganmadılar, hatta oyuncu ekip fotoğrafçıların nereden daha iyi çekeceklerine dair yönlendirme yaptılar ve hem fotoğrafçıları hem de beni uygun gördükleri konuma yerleştirdiler. Kendileri için de fotoğraflardan birer tane istediler. Fotoğrafçıların uygun yerlerde konumlanması, misafirlerin yerlerini alışı ve araştırmacı olarak benim de en uygun görüş alanına yerleştiğime emin olduktan sonra Hasan Karaosmanoğlu oyunu başlatacağını seyircilere duyurdu ve herkesin yerini son bir kez bakışlarıyla kontrol ettikten sonra odanın içini dörde bölerek oyun alanını ve her oyunda mutlaka izin alınması gereken muhtar rolünü oynayacak oyunu belirledi. Böylece oyun alanı, seyirci ve oyuncuların kabulüyle belirlenmiş oldu.

Kadın oyunlarının oynanması için ise alan rehberim ve erkek oyunlarının oyunbaşı Hasan Karaosmanoğlu ve eşi Sakine Karaosmanoğlu yardımcı oldular. Bunun için kadın oyunlarının yöneticisi olan Fadime Ahmetbeşoğlu’na ulaştılar. Fadime

Ahmetbeşeoğlu, oyun yerinde erkek olmaması şartıyla oyun oynamayı kabul etti ve yaklaşık bir ay sonrası için oyun günü kararlaştırıldı. Oyun yeri olarak Hasan Karaosmanoğlu'nun evi seçildi. Gülef köyündeki kadınlar, Hasan Karaosmanoğlu ve oğlu tarafından iki arabayla Musallar köyündeki oyun yerine getirildiler. Oyun başlayacağı zaman evde bulunan erkekler evden ayrıldılar. Böylece bu defa da Hasan Karaosmanoğlu'nun evi, köy oda oyunlarının sahnesine dönüşmüş oldu. Kadın oyunlarında da erkek oyunları gibi seyirci ve oyuncunun temas halinde olabilmesi oldukça önemlidir. Oyun yerinin etrafında seyircilerin rahatça oturabilmeleri, oyuncuların ortada kalabilmesi için kadınlar odada bazı değişiklikler yapmak durumunda kaldılar. Örneğin odanın ortasında duran masa ve sehpa oyun yerinden çekildi. İlk önce belirlenen oyun alanı biraz dar bulundu ve salonu ikiye bölen kanatlı arkasına kadar kapı açılarak iki oda tek bir oyun alanına dönüştürüldü genişletildi. Böylece oyun alanının daha rahat olacağına karar verildi.



Fotoğraf 44: Oyun başlamadan önce oyun yeri

Köy oda oyunlarında oyun alanı olarak seçilen odanın dışında kalan alanlar, sahne dışı olarak işlev görür ve hem kadın hem de erkek oyunlarında, oyunların başında ve sonunda oyun yerinden o alana geçilerek, rol paylaşımı, temel kostüm ve makyaj hazırlıkları burada yapılır. Lefebvre'nin ifade ettiği gibi deneyimlerimizin her birinin belli bir zaman dilimine karşılık gelmesi, üzerinden belli bir süre geçtikten sonra bazılarını anımsamamız belleğimizi gündelik yaşamımızın parçası haline getirir. Gündelik yaşamımızın içinden geçtiği fiziksel çevre ise kişisel ve kolektif belleklerimiz bağlamını oluşturur. Dolayısıyla mekân hem kolektif hem de kişisel belleğin kurgulanmasında yer görevi görür (aktaran Özaloğlu, 2017: 13).



Fotoğraf 45: Oyuna hazırlık

Köy oda oyunlarında oyun alanının dışı, oyun belleğinin hatırlandığı, oyuncular arasında şakaların belirlendiği mekânı oluşturur. Aynı zamanda oyunlar arası geçişi ve oyunun öyküsünün seyirciye aktarılışını, başlangıç ve bitiş anını belirlemesi açısından da önemlidir. Tüm oyunların bitiminde oyunun çekirdek ekibi oyun yerinden çıkarken, odadakiler de yeniden seyirci hallerine geri dönerler. Böylece oyun dışı alan bir anlamda kulis işlevi görürken bir taraftan da oyunların kurgusunun hatırlandığı ve sırasının belirlendiği bir bellek çalışma alanı olurlar. Mekân, hatıralarımızın korunması, kolektif düşüncenin oluşması ve temsili için en uygun koşulları sağlar; bu da toplumsal niteliğiyle ilgilidir. Toplumsal mekân, doğası gereği, içinde tarif edilmiş bir süreyi barındırır. Toplumsal mekânın yokluğunda herhangi bir topluluk, kendi kimliğini oluşturacak bir temelden yoksun kalır. Dolayısıyla mekân, deneyimlenen bir yerdir (Certeau'den aktaran Özaloğlu, 2017: 13).

Oyun dışı alan yukarıdaki özelliklerinin yanında oyunda kullanılan temel kostümlerin değiştirildiği, çok temel düzeyde makyajın yapıldığı alan olarak önem kazanır. Bu uygulamalar da seyircinin çok uzağında değil tam da tersine oyun alanının hemen dışında yapılır ve seyirci oyun arasında odadan çıktığında direkt olarak bu hazırlıkla karşı karşıya kalabilir, çay almak ya da lavaboya gitmek için oradan geçebilir. Kısacası bu alan, seyirciden gizlenen, uzakta durulan bir alandan ziyade, oyun aralarındaki geçişi sağlayan, oyuncuların belleklerini yeniledikleri bir alandır. Oyunbaşı ve çekirdek ekip, her oyun sonunda ayrıldığında yeni bir oyunu başlatmak için odadan çıkar ve hazır olduğunda yeniden odaya dönlür. Her oyun başlangıcında Hasan Karaosmanoğlu selam vererek, Fadime Ahmet Beşeoğlu türkü söyleyerek gelir.

Sonuç olarak köy oda oyunlarının oyun yerinin, seyirci ve oyuncuların bakışıyla belirlendiğini söylemek mümkündür. Bu nedenle oyuncuların hareketlerini kısıtlamayan, seyirci ve oyuncu temasını engellemeyen her yer oyun alanına dönüştürülebilir. Oyunlardaki fiziksel şakalar zaman zaman yaralanmalara neden olsa da oyun başında belirlenen oyun alanı içinde kalmak, bu şakalara maruz kalmayı kabul etmek ve oyunbozanlık yapmamak anlamına gelmektedir. Söz konusu oyunlarda şakaların rahatça yapılabilmesi, oyuncu-seyirci değişiminin hızlı olabilmesi ve ritmin düşmemesi için, seyircinin oturabileceği en ideal oturma şeklinin sedir olduğu görülür. Oyun yerinin etrafını çevreleyen sedir veya ona benzer hafifçe yüksek bir alanda, tek sıra biçiminde oturmak oyunlar için en ideal seyir yeridir. *Domuz avı oyununda* olduğu gibi seyircileri ısırarak yere düşürme, beş ayaklı masa kurulurken hızlı davranabilme ve oyun alanına hâkim olma oyun yeri aracılığıyla sağlanır ve oyunculara göre oyunun tadında olmasını sağlar. Genellikle oyunun duyurulan saatinde gelinse de seyirciler oyunlara uygun oldukları saatlerde gelebilir ve geldiklerinde boş buldukları bir yere oturabilirler. Gelen kişi yaşça büyük olduğunda gençlerin ayağa kalkarak onlara yer verdikleri, gençse kapının ağzında bulunduğu bir yere diz çökerek oturduğu görülmüştür. Bunun yanı sıra

oyun sırasında oyunu engellemeyecek şekilde kısa sohbetler, selamlaşmalar olabildiği gibi evin sahibi de ikram yapılacağını duyurarak oyuna ara verilmesini sağlayabilir ve oyun alanı yeniden günlük hayata dönüştürülür.

Oyunun başında sınırları belirlenen ve oyun yerine dönüşen odanın kapı önü, genellikle oyunların kulisi gibi bir işlev taşımaktadır. Seyircinin de rahatlıkla görebileceği, oyuncuların görünmez olabileceği bir alanın tersine burası tam da oyunun eşiğidir. Buranın öncesi ve sonrası oyunu başlatır ve bitirir. Özellikle oyunların başında ve sonunda oyun yöneticileri buradan geçerek oyunu başlatır ve bitirirler. Örneğin oyun başlamadan önce tam da bu eşikte durularak oyunun ana konusu yeniden hatırlanır, gerekli ise makyaj ve kostüm değişikliği yapılır ve oyun yerine dönülür. Bu aşamada kimseden saklanılmaz, isteyen seyirciler oraya gidebilir, bakabilir ve oradan geçebilirler.

SONUÇ

Bu çalışma, Kastamonu'nun iki köyü olan Gülef ve Musallar köylerinde oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Bu oyunlar, köyde oyunların yapısına uygun olan herhangi bir evin odasında, konakta ya da köy odasında oynanabilirler. Bu nedenle köy oda oyunları olarak adlandırılmıştır ve genellikle eğlence amacıyla ve kış aylarında oynanırlar. Gülef ve Musallar köylerinde çekirdek bir oyun ekibi tarafından düzenlenen bu oyunlarda, kentte oturan ve oyuna dahil olmak isteyenlere de haber verilir. Çalışma sırasında oyunlar için hafta sonları tercih edilmiş ve böylece kentte oturanların da oyuna katılmaları sağlanmıştır. Bu oyunları kadınlar ve erkekler ayrı ayrı oynarlar. Erkeklerin kadın; kadınların da erkek oyunlarına katılmasına izin verilmez. Ancak, alan çalışması sırasında kadınlar, oyunun oynandığı evin bir başka odasında dahi bir erkeğin oturmasına izin vermezken; erkek oyunlarına benim de içlerinde olduğum birkaç kadın izleyici kabul edildi. Bunlara ek olarak erkek oyunları valiliğin etkinlikleri çerçevesinde kentte oynadıklarında da katılımcıların cinsiyetleri konusunda herhangi bir engel olmadığı görülmüştür. Ancak köyde katıldığımız oyunlarda erkeklerin oldukça rahat davranıyor görünmelerine rağmen oyun yöneticisinin, oyuncuların zaman zaman kullandıkları küfürlere müdahale ettiği, gelinlerin kaçma sahnesinde seyircilerin arasında oturduğumu fark ettiğinde oyunu durdurarak orada oturmamam gerektiği yönündeki uyarıları, çalışma sırasında rahat görünseler de yine de “yabancı” birilerinin varlığıyla oyunlara sansür uyguladıklarını göstermektedir. Bu nedenle oyunlar, köy için bir anlamda “mahrem” ve “eşikte olma durumunu birlikte deneyimleyen topluluğa ait özel bir alandır. Bunun yanı sıra hem kadın hem erkek oyunlarının oynandığı sırada seyircilerin fotoğraf ve video kayıtları aldıkları, bu kayıtları sosyal medyada paylaştıkları görülmüştür. Bu paylaşımlarda birbirilerine laf atarak “ertesi gün face’te mesttur olacaksın bak gör” gibi ifadeler kullanmışlardır. Kadınların da bu durumdan

rahatsız olmadıkları, hatta tez çalışması yerine bu çalışmanın belgesel olmasını daha çok istediklerini, böylece videolarının da kaydedilmiş olacağını belirtmişlerdir. Buradan kadınların da oyunun bağlamını “mahrem” kabul ettikleri ancak ikinci sözlü kültür bağlamında “yüz yüze” olmadıklarından görüntülerinin paylaşılabilirliğini düşündükleri görülmüştür.

Köy oda oyunları kendi içinde belirli kuralları olan özgün oyunlardır. Oyunlar, kuruluş ve oynanış biçimleriyle, kendine özgü bir tiyatro türü olarak değerlendirilebilir. Ancak köy oda oyunları, yakın zamana kadar konvansiyonel bir tiyatro anlayışıyla incelenmiş ve bu bakış, onların tiyatroya uzak halk bilimine daha yakın bir alan olarak düşünülmesini sağlamıştır. Ancak dinamik bir oyun yeri, seyirci-oyuncu ilişkisi, kendi omurga yapısı içinde doğaçlama biçiminde oynanan bu oyunlar, tiyatro disiplini açısından oldukça dikkat çekici özellikler taşırlar. Bu nedenle oyunlara yalnızca “temsil” ya da “şenlik” gibi kavramlarla yaklaşmak yetersiz bir bakış açısı oluşturmaktadır.

Köy oda oyunları, genellikle geleneksel Türk tiyatrosu başlığı altında köy seyirlik oyunlarının bir türü olarak değerlendirilir ve açık biçim, göstermecî, doğaçlama gibi özellikleri öne çıkarılır. Ancak oda oyunları farklı kuramların içerdiği kavramlarla birebir örtüşmemektedir. Sözü edilen kavramların da belirli bir bağlam üzerine oluştukları düşünüldüğünde oda oyunlarının kendi kavramlarına ihtiyaçları olduğu görülür. Örneğin oyun yerinin dinamikliği, günlük yaşamın devam ettiği bir odanın, en uygun oyun yeri olarak biçimlenişî dikkat çekicidir. Oyunlara ara verildiğinde aynı mekânın misafir odasına dönüşümü, az önce oyun oynanmış gibi çay içilen ve sohbet edilen sıradan bir misafir ağırlama etkinliğine dönüşümü, yine kısa bir süre sonra yeniden oyun yeri oluşu ve de tüm bunların herhangi bir yönetmen tarafından biçimlendirilmeden kendi akışında oluşu dikkate değer ve irdelenmesi gereken özellikler arasındadır.

Köy oda oyunları, günümüzde kırsal yaşam biçimlerinin belirgin biçimde değişimi nedeniyle bağlamını yitirmek üzeredir. Çalışmanın yapıldığı köyler olan Gülef ve Musallar köylerinde bu oyunları sürdüren nadir köylerden ikisidir. Bununla birlikte erkekler yılda birkaç defayı geçmeyen oyunlar çıkarırken kadınlar çok uzun yıllar sonra ilk defa bu çalışma için bir araya geldiklerini ifade etmişlerdir. Ancak yine de oyunların kuruluş biçimi, seyirci oyuncu ilişkisi, oyun yerindeki herkesin coşkulu bir biçimde oyunlara katılımını sağlamaktadır. Bu çalışmada belki de en dikkat çekici olan, farklı kuşaklardan insanların bu oyunlara birlikte katılımı, özellikle ilgilerinin beklenmediği genç ve çocuk gruplarının oyunlara büyük bir heyecanla katkı vermeleri ve aile büyüklerini izlerken zaman zaman coşkulu bir biçimde onlara seslenmeleridir. Bu nedenle bir taraftan bu oyunların artık oynanmıyor oluşu diğer taraftan “bilgisayar başından kalkmadıkları” için şikâyet edilen genç ve çocukların oyunlardaki heyecanı çelişki gibi görünmektedir. Bu oyunların, bağlama göre biçimlenişi, birlikte aynı takımda yer alma duygusunu oyun yerindeki herkese aktarabilmesi, her an değişen oyun yeri içinde kovalamaca, vurma, çarpma gibi fiziksel şakaların oluşturduğu heyecanlı bir oyun biçimi sunuyor oluşu, farklı yaştan insanların ilgisini de kolayca çekmektedir. Burada ilgi çekici olan en önemli özelliklerden birisi ise oda oyunlarının oyuncularının tanıdık kişiler oluşudur.

Günlük yaşamın paylaşıldığı kişiler, bu oyunlarda birer oyuncuya dönüşürler. Bu yönüyle oyunların, deneyime dayalı bir oyunculuk eğitimi içerdiği görülür. Oyunlardaki yaşça büyük ve deneyimli oyuncular, uygun gördükleri zamanlarda belirgin bazı rolleri gençlere devrederler. Bazen de gençler belirli rollere talip olurlar. Böylece oyuncular deneyime dayalı ve katılarak oyunları öğrenebilirler.

Oda oyunlarına, imam, muhtar, öğretmen gibi köyde görev yapan görevliler ve de onların eşleri de katılırlar ve oyunlardaki fiziksel ve sözlü şakalara maruz kalırlar. Gülef ve Musallar köylerinin imamları, muhtarları ve kadın oyunlarında eşleri de

alışma sırasında oyunlara katıldılar. zellikle Ordu'dan Kastamonu'ya atanan imam, fiziksel olarak olduka ağır şakalara maruz kaldı. Benzer biçimde kadın oyunlarında eşine de cinsellik üzerine biçimlenmiş ve zaman zaman zorlayıcı şakalar yapıldı. Muhtarın eşi, oyun sırasında diş tedavisi gördüğü için evlenmeye yönelik oyunlarda “dişsiz karı” olarak beğenilmedi, erkek oyunlarında ise muhtar, berbere giden bir müşteri olarak rol aldı ancak yüzüne kazan karası sürüldü, eşek yemliğı önüne bağlandı, kırklık ile saçları kesildi. Tüm bu şakalar, seyircilerin en çok tepki verdikleri, kahkahaların yükseldiğı anlar içinde yer aldı. Bu özellikleriyle oyunların, tiyatral özelliklerinin yanında hiyerarşinin yıkımı, günlük hayatın tersine çevrimiyle karnavalesk bir gülüş barındırdığı da görülür. Köy imamlarının topluluğun birlikte eğlenip rahatlaması gerektiğı ve de bu oyunların köyü bir araya getirerek birlikteliğı pekiştirdiğı yönündeki ifadeleri de karnavalesk bir gülüşün varlığını destekler niteliktedir. Hatta bu oyunlarda köy imamlarının ya da eşlerinin “iyi”, “alak gönüllü”, “yardımsever” oluşları oyun aralarında dile getirildi. Böylece oyunlar bir anlamda dışarıdan geleni değerlendirme ve topluluğa kabul işlevi de taşımaktadır. Bunun en dikkat çekici örneğı kadın oyunlarında köy imamının eşinin bütün oyunlara katılımının, güler yüzlü bir şekilde oyunları hiç yadırgamamış oluşunun kadınlardan topladığı takdirdi. Kadınların, bunu topluluk içinde açık bir biçimde değil de oyun arasında mutfakta kendi aralarında dile getirişleri de bu oyunların kendi aralarında bir onay işlevi taşıdığını göstermektedir.

Köy oda oyunlarında mizah, oyun ve tiyatrallik tanıdık olanı başka biçimde algılama ve mekânın dönüşümü ile sağlanır. Bu hem tanıdık hem de başka bir şeye evrilmiş bir mekânın dönüşümü, orada bulunan kişileri de değiştirir. Günlük hayatta komşu olan insanların bedenlerindeki değişim ve her iki hâlin aynı anda algılanışı, algıda bir uyumsuzluk yaratmakta, bu hem oyunun dokunulmazlığı içinde kabul görmekte hem de gülmeye yani birlikte eğlenmeye dönüşmektedir. Oda oyunlarında

olabildiğince az dekor ve kostüm kullanılması nedeniyle de oyunlardaki tüm dekorun insan bedeninden oluşmasıdır. Böylece insan bedeni bir çamaşır teknesine, duvar taşına, taş kırma makinesine, değirmene veya ahıra dönüşebilir. Komşusunu, köy muhtarını ya da ailesinden birinin bedenini bu biçimde görmek oyunlardaki mizahın en temel kaynağıdır. Bedendeki bu absürt değişimi başkasının bakışına sunmak, özellikle kırsal yerleşimdeki yaşam biçimi için kolay değildir. Ancak burada oyun oynama eyleminin getirdiği özgürlük ve farklı bir gerçekliğe geçişin kabulü, bedensel şakalara “kızma”yı engellediği gibi oyun zamanı dışında “dalga geçmek” olarak algılanılabilecek bir gülmeyi “birlikte eğlenme” biçimine dönüştürür. Böylece oyuna katılım dışlayıcı bir gülmeyi, kabulleyen içleyici bir gülmeye çevirir. Bu nedenle oyun yeri bir eşik, oyun zamanı ise ortak bir amaç için birlik oluşturmuş insanların alanına dönüşüyor. Bu nedenle oda oyunları, tüm oyunlar gibi gönüllülük üzerine temellenmiştir. Bu oyunlarda “gönüllü katılım”, “oyunda küslük olmaz” fikriyle birleşerek oyunlara dokunulmaz bir alan sağlamaktadır. Ancak her ne kadar oyuna katılım gönüllü olsa da Gülef ve Musallar köylerinin çekirdek bir oyuncu kadrosu olduğu ve bu oyunları düzenlemede etkin oldukları özellikle oyun yönetici Hasan Karaosmanoğlu’nun oyuna davet sırasında “alınan”, “kırılınan” olanları ya da bir önceki oyunlarda yer alan bedensel şakalar nedeniyle “zarar görenleri” oyuna çağırmadığı görülmüştür. Buradan sözü edilen oyunlarda oyuncu kadar seyircilerin de belirli özellikler taşımaları gerektiği açıktır.

Köy oda oyunlarının oyun yeri köydür. Bu oyunların kent merkezlerinde çerçeve sahnede, tanıtım günlerinde ya da müzelerde oynanması, oyunları koruma anlamında doğru bir yaklaşım değildir. Özellikle çalışmanın yapıldığı köylerdeki oyunların kent merkezinde oynanışları ve köyde oynanışları arasında oldukça büyük farklar görülmüştür. Oyuncular ise valiliğin kendilerine verdikleri destekten mutlu olmalarına rağmen kentte oynamaktan hoşlanmadıklarını dile getirmişlerdir. Oyunların karnavelesk

bir gülüş içermesi nedeniyle oyunlara katılan protokol izleyicinin de buna uygun bir kabulle oyuna gelmesi oldukça önemlidir.

Köy oda oyunlarının günü, yeri ve saati önceden belirlenir. Ancak oyun saatine yetişilemediğinde bile seyirciler oyuna gelebilir ve selam vererek bir yerde oturmaya başlayabilir ve isterlerse oyuna katılabilirler. Oyuncular ise oyunları unuttuklarında oyunu durdurabilir ve baştan alabilirler. Örneğin çalışma sırasında kadın oyunları çok uzun süredir oynanmamıştı ve oyunlardan birinde kadın olarak gelmesi gereken oyuncu, erkek olarak geldiğini fark ederek oyunu durdu ve diğer oyuncularla oyunu yeniden hatırladılar ve baştan aldılar. Bu, kimse tarafından yadırganmadı. Sözü edilen bu özellikleriyle oda oyunları belirli bir sahne ve metne bağlı kalmaksızın oldukça özgür bir oyunculuk biçimi sunmaktadır. Bu oyunculuk, bağlamın biçimlendirdiği, bir anlamda oyuncunun günlük yaşamından devşirdiği bir oyunculuk türüdür. Bu yönleriyle ele alındığında Artaud, Grotowski, Stanislavski, Schechner gibi kuramcıların tartıştıkları oyunculuk ve sahneleme biçimlerine farklı katkılar sağlayabilecek ve yeni bir biçime evrilebilecek özellikler gösterirler.

Köy oda oyunları, halk bilim çalışmaları için de oldukça değerli bir alandır. Bu oyunların öyküleri, yoksullara ve yaşlılara yardım etme, geçiş ritüellerine bağlı bir yaşam sürdürme gibi köyün manevi değerlerini yansıttıkları gibi tarla koruma, hayvancılık, değirmencilik, leblebi satma gibi köyün geçim alanları, mest dikimi, taş ustası, terzi gibi geleneksel mestlekler hakkında da geniş bir bilgi içerirler. Bu nedenle oda oyunları kolektif bir bellek oluştururlar. Bu yönüyle halk bilimi alanında zengin bir arşiv oluşturulmasına, zaman zaman uygulamalı örneklerle rağmen derinlemesine bir kuramsal tartışma yürütülemediği, tiyatro disipliniyle de sınırlı bir ilişki içinde olduğu görülmüştür. Nurhan Karadağ'ın derleme, belgesel ve ardından geliştirdiği sahneleme yöntemleri gibi disiplinler arası uygulamalar farklı çalışmalarla sürdürülmeye çalışılsa da tartışmalar belirli bir yerde kalmıştır.

Gülef ve Musallar köyü oyuncularını, tanıtım günlerinde ve kentte oynayacakları bu oyunlar içinde tek tip kostüm talepleri olduğunu ve hatta bu talep gerçekleşmeden valiliğin davetlerini geri çevireceklerini ifade etmişlerdir. Sözü edilen oyunlarda insan bedeni oldukça özgür bir alanda, hızlı ve birbirinden farklı biçimlere dönüşümü deneyimlemektedir. Bu yönüyle özgür bir oyunculuk biçimi içerirler ancak oyun ekibine özel bir kostüm tasarımı oyuncularını yavaşlatacak, bedenlerini kullanmalarını engelleyecek ve bu özgür alanı bir halk oyunu ekibine çevirerek oyunlara zarar verecektir.

Köy oda oyunları, kendi içinde kendine ait kavramlar geliştirilebilecek birçok özellik taşırlar. Oda oyunlarının yeni ve özgün türlere evrilebilmesinde disiplinler arası bir çalışmaya ve ilgiye ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu nedenle köy derlemelerine halkbilimcilerin yanı sıra tiyatro alanından bilim insanlarının ve öğrencilerinin de katılması oldukça önemlidir. Dünya tiyatro tarihini ve bağlamsal süreçlerini takip eden tiyatro bilim insanlarının ve öğrencilerinin bu oyunlara da benzer bir ilgi göstermeleri, halk bilimi alanındaki bilim insanlarının da arşiv ve sınıflandırma çalışmalarını ileri bir alana taşımaları, bu oyunlara hak ettikleri bir çalışma ve kendini başka bağlamlara taşıyabilme imkânı sağlayacaktır.

Son söz olarak, Gülef ve Musallar köylerinde yürütülen alan çalışması özelinde köy oda oyunlarını tartışan bu çalışma, bir taraftan oyunların tiyatro ile yakın ilişkisini incelerken diğer taraftan halk bilimi arşivlerine yeni oyunlar kaydetmektedir. Bu nedenle özgün ve yakın zamana ait örnekler içermesi bakımından her iki disiplin açısından da dikkat çekici olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- And, Metin, **Yüz Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi**, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1970.
- And, Metin, **Oyun ve Bügü**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2003.
- Artaud, Antonin, **Tiyatro ve İkizi**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002.
- Artun, Erman, **Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları**. İstanbul, Kitabevi Yayınları, 2008.
- Bahtin, Mihail, **Rabelias ve Dünyası**, (Çev: Çiçek Öztekin), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2005.
- Barthes, Roland, **Eleştirel Denemeler**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Bascom, William, “Folklorun Dört İşlevi”. (Çev: Ferya ÇALIŞ). **Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2**. (Editör: M. Öcal OĞUZ ve Selcan GÜRÇAYIR), Ankara, Geleneksel Yayınları, 2005., s. 125-151.
- BERGSON, Henri, **Gülme**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2. baskı, 2006.
- Boratav, Pertev Naili Boratav, **Yüz Soruda Türk Folkloru**, Ankara, BilgeSu Yayınları, 2013.
- Brook, Peter, **Açık Kapı Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler**, (Çev: Metin Balay), İstanbul, 2004.
- Caillois, Roger, **Man, Play, Game**, Chicago, University of Illinois Press, 2001.
- Carlson, Marvin, **Performans Eleştirel Bir Giriş**, (Çev: Beliz Güçbilmez), Ankara, Dost Yayınları, 2013.
- Çağla, Cengiz, “Bellek Üstüne Düşünmek”, **Bellek Öncesiz Sonrasız, Cogito** Bahar (50), 2007: s. 217-233
- Çalışlar, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1995.
- Çevik, A. Kadir, “Oyun ve Tiyatro Pedagogu: Alanı, İşlevi”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 35, 2013, s. 54-55.

- Deleuze, Gilles, **Francis Bacon Duyumsamanın Mantiğı**, (Çev: Can Batukan, Ece Erbay). İstanbul, Norgunk Yayınları, 2009.
- Dursun, Yücel, **Oyunun Ontolojisi**, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2014.
- Düzgün, Dilaver, **Erzurum Köy Seyirlik Oyunları**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1999.
- Elçin, Şükrü, **Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)**, Ankara, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, 1964.
- Feral, Josette, “Theatricality:The Specificity of Theatrical Language” **SubStance**, Vol. 31, 2002., s.94-108., (erişim: 10 Mayıs 2017), <<http://muse.jhu.edu>>
- Fink, Eugen, **Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun**, (Çev: Necati Aça), Ankara, Dost Yayınları, 2015.
- Goffman, Erving, **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, (Çev: Barış Cezar), İstanbul, Metis Yayınları, 2014.
- Gönen, Sinan, **Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları**, Konya, Kömen Yayınları, 2011.
- Gran Anne-Britt, “The Fall of Theatricality in the Age of Modernity”, **SubStance**, Vol. 31, 2002., s. 251-264 (erişim: 10 Mayıs 2017), <<http://muse.jhu.edu>>
- Halbwachs, Maurice, “Kolektif Bellek ve Zaman”. (Çev: Şule Demirkol). **Bellek Öncesiz Sonrasız, Cogito** Bahar (50), 2007
- Halbwachs, Maurice, **Kolektif Bellek**. (Çev: Zuhale Karagöz). İstanbul, Pinhan Yayınları, 2018
- Huizinga, Joan, **Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.
- İşcen, Melih Deniz, “Günümüz Batı Tiyatrosunda Tiyatrallığın Yitimi, Besucher Eseri Doğrultusunda Bir Analiz”, **Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Ankara, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, 2017.

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

Karatani, Kojin, **Derinliğin Keşfi- Modern Japon Edebiyatının Kökenleri**, (Çev: Devrim Çetin Güven, İnan Öner) İstanbul, Metis Yayınları, 2011

Kazmaz, Süleyman, **Köy Tiyatrosu**, C.H.P. Ankara, Halk Evleri Bürosu Temsil Yayınları, 1950.

Özaloğlu, Serpil, “Hatırlamanın Yapıtışı Mekânın Bellek ile İlişkisi Üzerine”, **Bir Varmış Bir Yokmuş, Toplumsal Bellek, Mekân ve Kimlik Üzerine** içinde (Der: Tahire Erman, Serpil Özaloğlu), İstanbul, KÜY, 2017, s.13-19.

Lichte-Fischer, Erika, **Performatif Estetik**, (Çev: Tufan Acil), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016.

Melucci, Alberto, **Oyuncu Benlik**, (Çev: Başak Kıcıır), İstanbul, Sel Yayınları, 2013.

Morreall. John, **Gülmeyi Ciddiye Almak**, (Çev. Kubilay Aysevener-Şenay Soyer), İstanbul, İris Yayıncılık, 1. baskı, 1997.

Oida, Yoshi ve Marshall, Lorna, **Görünmez Oyuncu**, (Çev: Özlem Turhal de Chiara), İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2015.

Özhan, Mevlüt, “Kırşehir İli Kızılca Köyünde Oynanan Dramatik Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler”, **Türk Folklorundan Derlemeler**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1986.

Rozenthal, Franz, **Erken İslam’da Mizah**, (Çev. Ahmet Arslan), İstanbul, İris Yayınları, 1. baskı, 1997.

Sarrazac, Jean-Pierre, The Invention of “Theatricality”: Rereading Bernard Dort and Roland Barthes, **SubStance**, Vol. 31, 2002, s. 57-72, (erişim: 10 Mayıs 2017),

<<http://muse.jhu.edu>>

Senett, Richard, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, (Çev: Serpil Durak, Abdullah Yılmaz), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2010:

Sevengil, Refik Ahmet, **Eski Türklerde Dram San'atı**. İstanbul, Maarif Basımevi, 1959.

Sezgin, Bülent, **Oyun-Tiyatro-Drama İlişkisi**, İstanbul, BGST Yayınları, 2015.

Suits, Bernard, **Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya**, (Çev: Süha Sertabiboğlu), İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012.

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

Tecer, Ahmet Kutsi, **Köylü Temsilleri**, Ankara, Çığır Mecmuası, 1941

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

Tronstad, Ragnild, "Could the World Become a Stage? Theatricality and Metaphorical Structures", **SubStance**, Vol. 31, 2002., s. 216-224. (erişim: 10 Mayıs 2017),

<<http://muse.jhu.edu>>

Turner, Victor, **Ritüeller Yapı ve Anti-Yapı**.(Çev: Nur Küçük), İstanbul, İthaki Yayınları, 2018.

Ünlü, Aslıhan, **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Ankara, Aşina Kitaplar, 2006.

Ünlü , Aslıhan, **Merkeze Dönmek**, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2009.

KAYNAK KİŞİ LİSTESİ

Fadime Ahmetbeşeoğlu, Gülef, yaş, 77.

Hakkı Sabancaoğlu, yaş, 45, Gülef, çiftçi

Hasan Karaosmanoğlu, yaş, 55, çiçekçi,

Hayriye İhtiyar Gülef, yaş, 72.

Hüseyin Sebahattin Şahinoğlu, yaş, 46, İlkokul, çiftçi

Hüsniye Halisoğlu, Musallar, yaş, 68.

İbrahim Ahmet Başgöz, yaş, 44, çiftçi

İsmet Ahmetbeşeoğlu, Gülef, yaş, 60.

Kazım Halisoğlu, yaş, 45, Musallar Köyü Muhtarı

Meltem Alparslan Ordu Ünye, yaş, 26.

Mustafa Kanatoğlu, yaş, 38, Gülef imamı

Mürüvet Satıbeşeoğlu Gülef, yaş, 66.

Nezahet Alibeşeoğlu, Gülef, yaş, 45.

Nezahat Sağıroğlu, Gülef, 58

Nihat Özkaya, yaş, 44, çiftçi.

Nursen Halisoğlu, Musallar, yaş, 45.

Orhan Özkaya, yaş, 22, polis

Ramazan Alparslan, yaş, 25, Gülef imamı

Sabire Ahmetbeşeoğlu, Gülef, yaş 25.

Safa Şahinoğlu, yaş, 21, hafız

Sakine Karaosmanoğlu, Musallar, yaş 56

Sathiye Serbetçioğlu, Gülef, yaş, 43.

Sebahat Tabancacı Gülef, yaş, 71.

Seher Karaosmanoğlu, Musallar, yaş, 60.

Tahir Ahmetbeşeoğlu, yaş, 70, ilkokul, çiftçi

FOTOĞRAF KAYNAKÇASI

Fotoğraf 1: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu

Fotoğraf 2: Murat Karasalihoğlu ,10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 3: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu

Fotoğraf 4: Murat Karasalihoğlu ,10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu

Fotoğraf 5: Murat Karasalihoğlu, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 6: Murat Karasalihoğlu, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 7: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 8: Çağdaş Basat, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 9: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 10: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 11: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 12: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 13: Rüknettin Tekdemir,10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 14: Murat Karasalihoğlu, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 15: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 16: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 17 Çağdaş Basat ,10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 18: Rüknettin Tekdemir, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 19: Murat Karasalihoğlu, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 20: Rüknettin Tekdemir, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 21: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 22: Kamuran Feyzioğlu, 3 Mart 2018, Musallar Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 23: Murat Karasalihoğlu, 10 Şubat 2018, Gülef Köyü, Kastamonu.

Fotoğraf 24: R knettin Tekdemir, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 25: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 26: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 27: R knettin Tekdemir, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 28: R knettin Tekdemir, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 29: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 30: Murat Karasalihođlu, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 31: R knettin Tekdemir, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 32: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 33: Kamuran Feyziođlu , 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 34: Murat Karasalihođlu , 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 35: Murat Karasalihođlu , 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 36: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 37: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 38: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 39:  ađdaŐ Basat, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 40: R knettin Tekdemir, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 41: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 42: Murat Karasalihođlu, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 43: Suat Cumali G ng r, 10 Őubat 2018, G leŐ K y , Kastamonu.

Fotoğraf 44: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

Fotoğraf 45: Kamuran Feyziođlu, 3 Mart 2018, Musallar K y , Kastamonu.

ÖZET

METİN BASAT, Ezgi. Köy Oda Oyunlarında Tiyatral Ögeler: Kastamonu Gülef ve Musallar Köyleri Örneğinde. Yüksek Lisans Tezi, Tez Danışmanı: Doç. Dr Abdulkadir ÇEVİK, İkinci Tez Danışmanı: Prof. Dr. M. Muhtar KUTLU, s. 123.

Köy seyirlik oyunlarının bir türü olan oda oyunları, günümüzde oldukça sınırlı sayıda oynanmaktadır. Kastamonu'nun Gülef ve Musallar köyleri ise bu oyunların oynanmaya devam ettiği nadir köyler arasındadır. Bu çalışmada, sözü edilen köylerde ayrı ayrı izlenen hem kadın hem de erkek oyunları; oyun, mizah ve tiyatralite kavramlarıyla birlikte düşünülmektedir. Çalışma alan araştırması üzerinde biçimlenmektedir. Bu nedenle çalışmanın örneklerini, farklı zaman ve mekânlarda oynanan oyunlar oluşturmaktadır.

Birinci bölümde köy oda oyunları; oyun kurma biçimleri, oyunlardaki mizah algısı ve de tiyatralite kavramları üzerinden incelenmektedir. Oyunun dokunulmazlığı ve gönüllü katılım, bu oyunlardaki komik algısını etkilemektedir. Bu durum, günlük yaşamın tersyüz edilmesine, kişiler arası ilişkilerin askıya alınmasına, sözlü ve fiziksel şakalara imkân tanımaktadır. Bunların yanı sıra belirli bir oyun alanı, oyuncu ve seyirci dönüşümü de oyunlar ve tiyatralite arasındaki ilişkinin incelenebileceği örnekler oluşturmaktadır.

İkinci bölümde ise alan çalışmasına ağırlık verilmektedir. Alanda izlenen oyunlar, metinleri olmayan, doğaçlama oyunlardır. Bu nedenle ilk olarak, oyunların genel hatlarıyla konuları verilmiştir. Bölümün diğer alt başlıklarında ise köyün gündelik yaşamının oyun metinlerinde yer alışı biçimi ve bunun sözlü bir metne dönüşümü incelenmektedir. Diğer alt başlıklarda ise oyuncu-seyirci ilişkisi, oyuncu özellikleri ve seyircinin oyunda konumlanışları tartışılmaktadır. Çalışmanın son bölümünde ise oyun yeri ve seyir yeri ilişkisi alan notlarıyla birlikte değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Köy oda oyunları, oyun, tiyatralite, mizah.

ABSTRACT

METİN BASAT, Ezgi. Theatrical Elements in Village Room Plays: Gülef and Musallar Villages, Kastamonu. Master Thesis, Supervisor: Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK, Co-Supervisor: Prof. Dr. M. Muhtar KUTLU, p. 123.

Village plays, which are a sort of dramatic village plays, are today played a very limited number of times. Gülef and Musallar, the villages of Kastamonu, are among the rare villages where these plays continue to be performed. In this study, both males' and females' plays watched separately in the aforementioned villages are considered with the concepts play, humour and theatricality. The study is shaped by the field research; hence, the samples of the study are the plays performed in different times and places.

In the first part, village plays are examined through the ways of setting up plays and the concepts of humour perception and theatricality in plays. Rigidity of the rules and voluntary participation affect the humour perception in these plays. This allows for the reversal of daily life, suspension of interpersonal relations, and verbal and physical jokes. Furthermore, a particular stage, and role exchange between the actors and the audience also make samples of the relationship between play and theatricality.

The second part focuses on field work. The plays observed in the field are improvised plays without texts. Hence, firstly, the general outlines of the plays are presented. The following subheadings of the part examine the way the daily life of the village takes place in the plays and its transformation into an oral text. In the other subheadings, the relationship between the actors and the audience, the characteristics of the actors and the position of the audience in the plays are discussed. In the last part of the study, the relationship between where the play is performed and where the audience sits is evaluated in the light of the field notes.

Key Words: Dramatic village plays, village room plays, theatricality, humour.