

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

ELAZIĞ KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Gülda ÇETİNDAG SÜME

HAZIRLAYAN
Zehra Didem YAY

ELAZIĞ – 2019

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

ELAZIĞ KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Gülba ÇETİNDAG SÜME

HAZIRLAYAN
Zehra Didem YAY

Jürimiz, 05/08/2019 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonunda bu yüksek lisans tezini oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile başarılı saymıştır.

Jüri Üyeleri:

1. Prof. Dr. Esmâ SİMŞEK
2. Prof. Dr. Hatice İÇEL
3. Dr. Öğr. Ü. Gülba ÇETİNDAG SÜME (Dan.)

F. Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun tarih ve sayılı kararıyla bu tezin kabulü onaylanmıştır.

Prof. Dr. Ömer Osman UMAR
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET**Yüksek Lisans Tezi****Elazığ Köy Seyirlik Oyunları****Zehra Didem YAY****Fırat Üniversitesi****Sosyal Bilimler Enstitüsü****Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı****Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı****Elazığ-2019; Sayfa: XII+164**

İnsanoğlunun doğa ile olan mücadelelerine dayanan köy seyirlik oyunları, Şamanizm ve mitoloji ile beslenerek günümüze kadar gelmiştir. Bu uzun yolculuğu sırasında var olduğu her toplumdaki kültür, inanç, sosyo-ekonomik yapıları bünyesine katarak getiren ve daha çok Anadolu sahasında icra ortamı bulan köy seyirlik oyunları, kültürel zenginliğimizin bir göstergesi olmakla birlikte, toplumun işleyişini de düzenleyen bir fonksiyona sahiptir. Geçmişle kurduğumuz kültürel bir köprü olan köy seyirlik oyunları, gelişen teknoloji, köyden kente göç gibi etkenlerden dolayı yerini farklı eğlence anlayışlarına bırakarak, unutulup yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır.

Elazığ Köy Seyirlik Oyunları adlı çalışmamızda derlenen oyunların Şamanizm ve mitoloji ile beslenmiş olması, bu oyunlardaki mitik ve sembolik unsurların çeşitliliğini gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda Elazığ'ın köklü tarihi ve kültürel yapısıyla şekillenerek günümüze kadar gelen oyunlar kültürel bir köprü vazifesi görmektedir. Elazığ köy seyirlik oyunlarının içerik ve yapı bakımından oldukça zengin olmasının yanında ayrıca sosyalleşme, kuşaklararası kültür aktarımı ve eğitimsel gibi işlevlere sahip olması, oyunların toplum içerisinde önemli bir yere sahip olduğunu da göstermektedir.

Çalışmadaki amacımız; Elazığ köy seyirlik oyunlarının geçmişten günümüze sürekliliğini devam ettirmek, **kültürel aktarımına katkı sağlamak**, oyunların unutulmasını engellemek ve oyunları değişen, gelişen teknolojiyle uyumlu hâle

getirmektir. Kltrel bir miras olan Elazıę ky seyirlik oyunlarının ierdięi sembolik anlamları ile zenginlięi ve eřitlilięi genelde Trk kltrne zelde ise Elazıę kltrne hizmeti hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Seyirlik oyunlar, Elazıę ky seyirlik oyunları, Őamanizm, mitoloji, kltrel miras



ABSTRACT**Master Thesis****Elazığ Village Spectator Games****Zehra Didem YAY****The University of Fırat****The Institute of Social Science****The Department of New Turkish Literature****Elazığ-2019; Pages: XII+164**

Theatrical village plays based on the struggle of mankind against nature has come until today by feeding on Shamanism and mythology. Incorporating cultural, socioeconomic and belief-related values into its structure, theatrical plays were mostly performed in Anatolia. They are an indicator of our cultural wealth and they also regulate the operation of society. As a result of various factors such as developing technology and migration from the country to town, theatrical village plays which build a bridge between past and future have given place to different entertainments in time and been in danger of being forgotten.

The fact that the plays compiled in ur study titled “Elazığ Village Theater Plays” were fed with Shamanism and mythology, reveals the diversity of mythical and symbolic elements in these plays. Furthermore, having been shaped by the deep historical and cultural structure of Elazığ, they serve as a cultural bridge, as well. In addition to being rich in content and structure, Elazığ village plays functions perfectly well to help with socialization, intergenerational cultural transfer and education, wich proves they have already established a significant place withing the society too.

Our aim in this study; to continue the flow of Elazığ Village Theatrical Plays from past to present, to contribute to the intergenerational transfer, to prevent the games from being forgotten and to maket he games compatible with the changing and developing technology. Being a cultural heritage, Elazığ village plays aim at serving

Turkish culture generally, speaking, while their goal in specific terms is the Elazığ culture itself, in regards with all the symblical meanings and richness and diversity they conserve within themselves.

Key Words: Theatrical plays, Elazığ theatrical village plays, Shamanism, mythology, cultural heritage



İÇİNDEKİLER

ÖZET	II
ABSTRACT.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	VI
KISALTMALAR	XI
ÖN SÖZ	XII
GİRİŞ ÇALIŞMAYA GENEL BİR BAKIŞ.....	1
I.1. Çalışmanın Adı ve Kapsamı	1
I.2. Çalışmanın Amacı.....	2
I.3. Çalışmanın Yapıldığı Alan	2
I.4. Çalışmada Karşılaşılan Sorunlar.....	3
BİRİNCİ BÖLÜM	
1. ELAZIĞ HAKKINDA GENEL BİLGİ.....	5
1.1.Elazığ'ın Tarihi	5
1.2. Elazığ'ın Coğrafi Yapısı	9
1.3. Elazığ'ın Kültürel Yapısı	10
İKİNCİ BÖLÜM	
2. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI HAKKINDA GENEL BİLGİ.....	15
2.1. Köy Seyirlik Oyunlarının Kaynakları	18
2.1.1. Orta Asya Kültürü	19
2.1.2. Anadolu Kültürü.....	25
2.1.3. İslam Kültürü.....	27
2.2. Köy Seyirlik Oyunlarının Tasnifi.....	29
2.3. Köy Seyirlik Oyunlarının İçerik Bakımından Değerlendirilmesi	33
2.4. Köy Seyirlik Oyunlarının Biçim Bakımından Değerlendirilmesi.....	36
2.4.1. Oyun Metni.....	37

2.4.2. Mekân, Zaman ve Dil Özellikleri	38
2.4.3. Yönetici, Oyuncu, Seyirci Unsuru.....	38
2.4.4. Dekor, Kostüm, Efekt, Makyaj.....	40
2.4.5. Müzik ve Dans.....	41
2.5. Köy Seyirlik Oyunlarının Dramatik Yapısı	42

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ELAZIĞ KÖY SEYİRLİK OYUNLARI HAKKINDA GENEL BİLGİ	44
3.1. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Kaynakları	45
3.2. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Tasnifi	47
3.2.1. Oyunların Konusuna Göre.....	47
3.2.1.1. Aşk Konulu Oyunlar	47
3.2.1.2. Kız Kaçırma	49
3.2.1.3. Kukla.....	50
3.2.1.4. Mücadele Konulu Oyunlar.....	51
3.2.1.5. Bolluk-Bereket Konulu Oyunlar.....	53
3.2.1.6. Esnafılık Benzekleri.....	56
3.2.1.7. Günlük Olaylar	57
3.2.1.8. Dayak Merkezli Oyunlar	57
3.2.1.9. Fiziksel Özürler.....	58
3.2.1.10. Çoban Oyunları.....	59
3.2.1.11. Hayvan Benzetmeceleri	61
3.2.1.12. Diğer Oyunlar	62
3.2.2. Oyunların Oynanma Zamanına Göre	63
3.2.2.1. Belirli Günlerde Oynanan Oyunlar	63
3.2.2.1.1. Kış Yarısı Oynanan Oyunlar	63
3.2.2.1.2. Yağmur Törenleri.....	67
3.2.2.2. Belirli Bir Günle Sınırlı Olmayan Oyunlar.....	69

3.2.3. Oyuncuların Cinsiyetine Göre	69
3.2.3.1. Kadınlar Arasında Oynanan Oyunlar	69
3.2.3.2. Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar.....	69
3.2.3.3. Hem Kadınlar Hem Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar	70
3.2.4. Oyuncu Sayısına Göre	70
3.2.4.1. Tek Kişiyile Oynanan Oyunlar	70
3.2.4.2. İki Kişiyile Oynanan Oyunlar	71
3.2.4.3. Üç veya Daha Fazla Oyuncunun Yer Aldığı Oyunlar	71
3.3. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının İçerik Bakımından Değerlendirilmesi	71
3.4. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Yapısal Değerlendirilmesi.....	73
3.4.1. Oyunların Mekân ve Zaman Özellikleri.....	74
3.4.2. Oyunlarda Yönetici, Oyuncu, Seyirci Unsuru.....	75
3.4.3. Oyunlarda Dekor, Kostüm, Makyaj Kullanımı	76
3.4.4. Oyunlarda Yer Alan Dans, Müzik ve Söz	77
3.5. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarında Yer Alan Mitolojik, Şamanistik ve Sembolik Unsurlar.....	79
3.5.1. Renkler	80
3.5.1.1. Ak- Kara	81
3.5.2. Sayılar.....	84
3.5.3. Hayvanlar	85
3.5.3.1. At	86
3.5.3.2. Ayı	88
3.5.3.3. Deve	89
3.5.3.4. Güvercin.....	90
3.5.3.5. Kedi.....	91
3.5.4. Eşyalar	92
3.5.4.1. Aşık Kemiği.....	93

3.5.4.2. Bıçak	93
3.5.4.3. Davul.....	94
3.5.4.4. Kukla (Bebek).....	95
3.5.4.5. Kûlah.....	97
3.5.4.6. Yüzük (Daire)	98
3.6. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarında Yer Alan Manzum Unsurlar	100
3.7. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının İşlevi.....	102
3.7.1. Sosyalleşme	104
3.7.2. Eğitim İşlevi	105
3.7.3. Kültürel Aktarım	108
SONUÇ	110
KAYNAKÇA.....	113
EKLER	120
Ek 1. Orijinallik Raporu.....	120
Ek 2. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Metinleri	121
1. AL KARAKUŞUN YAVRUSUNU	121
2. ARAP KIZI OYUNU	122
3. AŞIK OYUNU.....	122
4. AT OYUNU.....	122
5. AYI OYUNU	123
6. BEBEK (KUKLA) OYUNU	123
7. BERBER OYUNU	124
8. BIÇAK OYUNU.....	124
9. CANLI KUKLA OYUNU	126
10. CEVİZ OYUNU	127
11. CİRİT OYUNU.....	127
12. ÇOBAN OYUNU	128

13. DEDE İLE KIZLARI OYUN	128
14. DEMEDAN OYUNU	129
16. GELİN-DAMAT OYUNU	133
17. GÜVERCİN TAKLASI OYUNU	133
18. KAMA OYUNU	134
19. KAMBUR OYUNU	134
20. KEDİ CİĞERİ YERSE OYUNU	136
21. KEL BAĞLAMA OYUNU	137
22. KIŞ YARISI (TOLİK ASMA) OYUNU	138
23. KIZ KAÇIRMA OYUNU	138
24. KİM VURDU OYUNU	139
25. KÖÇEK OYUNU	139
26. KÖPÜĞÜN KÖPÜĞÜME OYUNU	140
27. KÜLAH OYUNU	140
28. LEBLEBİCİ OYUNU	141
30. NEVRUZ BASMASI	143
31. PİSİK OYUNU	144
32. SAKAT OYUNU.....	145
33. SIRIK OYUNU.....	146
34. SİPAHİ OYUNU	146
35. SUDAN GEÇİRME OYUNU	148
36. ŞİV ŞİV OYUNU	150
37. TOPUZ OYUNU	150
38. TÜRKÜ (MANİ) VURMA OYUNU	151
41. Ü OYUNU	159
43. YÜZÜK OYUNU	160
ÖZ GEÇMİŞ	164

KISALTMALAR

AŞ	: Anonim şirket
C	: Cilt
ELESKAV	: Elazığ Eğitim Sanat Kültür Araştırma Tanıtma ve Hizmet Vakfı
Hız.	: Hazret, Hazreti
K.	: Kaynak Kişi
m	: Metre
MÖ	: Milattan önce
MS	: Milattan sonra
SAKTAD	: Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi
S	: Sayı
s.	: Sayfa
Sn.	: Sayın
TKAE	: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü
TTK	: Türk Tarih Kurumu
vb.	: Ve başkası, ve başkaları, ve benzeri, ve benzerleri, ve bunun gibi
vd.	: Ve devamı, ve diğerleri
vs.	: Vesaire
yy.	: Yüzyıl

ÖN SÖZ

Kültürel zenginliğimizin bir göstergesi olan köy seyirlik oyunları, bünyesinde barındırdığı Orta Asya ve Anadolu kültürünün izlerinin yanında, geçmişten günümüze kadar ortaya çıktığı birçok toplumun da sosyo-kültürel yapılarının izlerini taşımaktadır. Bu yönüyle kültürel bir köprü vazifesi gören köy seyirlik oyunları, toplumsal düzeni sağlaması açısından da önemli bir yere sahiptir.

Toplumun aynası olan köy seyirlik oyunlarımız, önemli kültürel miraslarımızdandır. Ancak maalesef ki teknolojik gelişmelere paralel olarak bu geleneksel oyunlarımız oynanmamaya, unutularak kültürel belleklerimizden silinmeye başlamıştır.

Elazığ Köy Seyirlik Oyunları adlı çalışmamızla hafızalardan silinerek yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan oyunlarımızı gün yüzüne çıkartarak unutulmasını engellemek asıl amacımızdır. Aynı zamanda bir çeşitlilik ve zenginlik arz eden oyunlardaki sembolik ve mitolojik unsurları, oyunların eğitimsel işlevlerini ve kuşaklararası aktarımı ile sürdürülebilirliğini sağlamak hedeflerimiz arasındadır.

Çalışmamıza başlamadan önce, köy seyirlik oyunları ve bu oyunlara kaynaklık eden Şamanizm ve mitoloji ile ilgili fayda sağlayabilecek kaynak taramalarını yaptık. Daha sonra derleme yapacağımız alanları tespit ederek sahaya indik. Derlediğimiz oyunları fişleme metoduna göre düzenledikten sonra elde ettiğimiz tüm bilgileri düzenli bir şekilde metne dökerek çalışmamızı meydana getirdik.

Çalışmamız; Giriş, Metinler ve Sonuç kısmı hariç üç bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde çalışmamızın adı ve kapsamından, amacından, çalışmanın yapıldığı alanlardan ve çalışmayı yaparken karşılaştığımız sorunlardan kısaca bahsettik.

Çalışmanın Birinci Bölüm’ünde Elazığ’ın tarihi, coğrafi ve kültürel yapısı ile ilgili bilgilere genel hatlarıyla yer verdik.

İkinci Bölüm’de köy seyirlik oyunları hakkında genel bir bilgi verdikten sonra, köy seyirlik oyunlarına Orta Asya, Anadolu ve İslamiyet kültürlerinin nasıl ve hangi yönde kaynaklık ettiğini açıkladık. Bugüne kadar önemli araştırmacılar ve bilim insanlarının seyirlik oyunlar ile ilgili yapmış oldukları tasniflerden bahsettikten sonra, seyirlik oyunların içerik ve mekân, zaman, yer, yönetici, seyirci, dekor, kostüm, efekt, makyaj, müzik, dans gibi yapısal özelliklerini değerlendirdik.

Üçüncü Bölüm’de ise derlediğimiz oyunlardan hareketle Elazığ köy seyirlik oyunları hakkında genel bir bilgi vererek, oyunların kaynaklarına değindik. Bugüne kadar Elazığ köy seyirlik oyunları ile ilgili derinlemesine bir çalışma yapılmadığı için biz de derlediğimiz oyunlardan hareketle bir tasnif çalışması yaptık. Bu oyunların içeriği ve yapısı hakkında bilgi verdikten sonra oyunlarda yer alan Şamanistik, mitolojik ve sembolik unsurlarla, oyunlarda yer alan manzum unsurlara değinerek incelemelerde bulunduk. Son olarak da oyunların sosyal hayattaki yeri ve öneminden bahsettik.

Metinler kısmında, derlediğimiz otuz sekiz oyunun yanında kaynak şahıslardan derleyemediğimiz ama İshak Sunguroğlu’nun 1958 yılında basılan Harput Yollarında adlı 4 ciltlik çalışması ile Fikret Memişoğlu’nun 1995 yılında basılan Harput Halk Bilgileri adlı çalışmasında bahsettiği seyirlik oyunlara, oyunların toplu bir çalışmada bulunması adına yer verdik. Ayrıca bu bahsettiğimiz kitaplar içerisinde yer alan ve bizim de derlemiş olduğumuz aynı oyunları, varyantların karşılaştırılması adına kendi derlediğimiz oyun metninden sonra vermeyi uygun bulduk. Tüm bu oyunları alfabetik sıraya göre dizdikten sonra, Sonuç kısmında yaptığımız çalışmanın genel bir değerlendirmesinde bulunduk. Son olarak da Kaynakça kısmında çalışmamızda faydalandığımız yazılı kaynakların, alfabetik sıraya göre derleme yaptığımız yirmi kaynak şahsın ve internet kaynaklarının bilgilerini verdik.

Bu çalışmada konu seçimimde bana yardımcı olan, beni yönlendiren, beni cesaretlendirip teşvik eden, benim için bir öğretmen ve danışman hocadan daha fazlası olan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Gülda ÇETİNDAG SÜME’ye, lisans ve yüksek lisans öğrenimim boyunca bilgilerinden feyz, derslerinden keyif aldığım başta çok değerli Prof. Dr. Esmâ ŞİMŞEK hocama ve Doç. Dr. Ebru ŞENOCAK ile Dr. Öğr. Üyesi Birol AZAR hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca derleme yaparken birçok kaynak kişiye ulaşmamda bana yardımcı olan Sn. Nuray SANAÇ’a, derleme yaparken benimle beraber yorulmadan gezen babaannem Sn. Hatice YAY’a ve tüm öğrenim hayatım boyunca güven ve desteklerini üzerimden hiç eksik etmeyen aileme sonsuz sevgi ve teşekkürlerimle.

GİRİŞ

I. ÇALIŞMAYA GENEL BİR BAKIŞ

I. 1. Çalışmanın Adı ve Kapsamı

Kültürel zenginliğimizin bir parçası ve aktarıcısı olan köy seyirlik oyunları üzerine yapılan araştırmalar Cumhuriyet dönemi sonrasında başlamış olup günümüzde de devam etmektedir. Ortaya çıkışı çok eski zamanlara dayanan, ilkel insanın ihtiyaçlarından doğan, Şamanizm ve mitoloji ile beslenen köy seyirlik oyunlarının kültürümüze katkılarını fark eden araştırmacılarımız, oyunların önemini ortaya koymak ve var olan oyunları ortaya çıkarmak için çeşitli çalışmalar yapmıştır. Yapılan bu çalışmalarda araştırmacı ve bilim insanları tarafından “Köylü Temsilleri”, “Köy Tiyatrosu”, “Köy Orta Oyunları”, “Anadolu Köy Orta Oyunları” gibi çeşitli terimlerle adlandırılan ve bir terminoloji sorunu haline gelen seyirlik oyunlar, ilk defa Metin And tarafından “Anadolu Seyirlik Oyunları”, “Köylü Seyirlik Oyunları” olarak adlandırılmıştır. Metin And’ın bu adlandırması birçok araştırmacı tarafından kabul görerek Köy Seyirlik Oyunları adı altında çalışmalar devam ettirilmiştir. Biz de bu çalışmamızda Metin And’ın açtığı yolda ilerledik ve çalışmamızı köy seyirlik oyunları altında yürüttük. Ancak bu adlandırmayı yapmamızdaki diğer etken ise oyun sözcüğünün geldiği köken ve anlamlardır.

“Oyun” sözcüğü Türkçe bir sözcük olup, eski Türk dönemlerinden beri kullanılmaktadır. Şamanizm inancı içerisinde kadın şamana ve şamanın yaptığı raks, dans ve müziğe kısaca şamanın yaptığı törene “oyun” denilmiştir. Ayrıca oyun, “olağanüstü güçlere sahip olup musiki ile sihir ve tedavi yapan hekim, kam” (Kaya, 2010: 136) anlamına gelmektedir. Günümüzde ise oyun, belli kurallar dâhilinde gerçekleştirilen eğlence; düzen, hile, entrika, her türlü yarışma, müsabaka; dans, raks, kumar, şaşkınlık, hayranlık uyandıran hüner, gösteri, tiyatro eserleri anlamlarına gelmektedir (Erşahin, 2011: 273). Bu kadar geniş bir anlama sahip olan “oyun” kavramının, köylerde icra edilen gösterilerin de karşılığı olması ve en önemlisi oyunlara kaynaklık eden Şamanizm içerisindeki şamanlara da oyun denilmesinden dolayı çalışmamızı köy seyirlik oyunları adı altında yürüttük.

Seyirlik oyunların icra alanının daha çok köyler olması, oyun sözcüğünün Şamanizm ile olan bağlantısı ve araştırma alanımızın sadece Elazığ ilini kapsamından dolayı da çalışmamıza “Elazığ Köy Seyirlik Oyunları” adını verdik. Nitekim bu çalışmanın başlığına bağlı kalınarak Elazığ merkez, ilçe ve köylerinde geçmişten günümüze belirli zaman ve mekânlarda oynanan köy seyirlik oyunları derlenmek suretiyle çalışmanın adı ve kapsamını oluşturduk.

I. 2. Çalışmanın Amacı

Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı alanında yüksek lisans tezi olarak hazırlanan bu çalışmanın amacı, doğaçlama oynandığı için yazılı bir metne aktarılamamış, teknolojik gelişmeler ve köyden kente göç gibi sebeplerle unutulmaya yüz tutmuş, kültürel zenginliğimizin birer parçası ve kuşaklararası aktarıcısı olan köy seyirlik oyunlarımızı, kültürel belleklerimizden gün yüzüne çıkartarak, “Söz uçar, yazı kalır.” düşüncesiyle yazılı bir metne aktarmaktır.

Yaptığımız bu çalışmanın amacı, elbette sadece oyun metinlerini yazıya aktarmaktan ibaret değildir. Aynı zamanda bu çalışmayla Elazığ köy seyirlik oyunlarının kaynağı olan Şamanizm ve mitolojinin izlerini, bu oyunlar içerisinde yer alan manzum unsurların varlığını, geleneksel yaşamı ve oyunların sosyal hayattaki yerini de tespit ederek kültürel zenginliğimizi ortaya çıkartmak, geçmişten günümüze bir kültür vazifesi gören oyunların yeni nesillere aktarılmasını sağlamaktır.

I. 3. Çalışmanın Yapıldığı Alan

Elazığ Köy Seyirlik Oyunları adlı çalışmamız, adından da anlaşılacağı üzere Elazığ ilini kapsamaktadır. Doğu Anadolu Bölgesi’nin kültür ve turizm faaliyetlerinin merkezlerinden biri olan Elazığ, farklı alanlarda bilimsel araştırmalara ev sahipliği yapmıştır. Bugüne kadar Elazığ-Harput ile ilgili onlarca hatta yüzlerce makale yazılmış, bildiri sunulmuş, tez ve çalışma yapılmış, kitap basılmıştır. İshak Sunguroğlu’nun dört ciltlik Harput Yollarında, Fikret Memişoğlu’nun Harput Halk Bilgileri, Nurettin Arıdoğan’ın Harput Tarihi, Prof. Dr. Umay Türkeş Günay’ın Elazığ Masalları ve Propp Metodu, Prof. Dr. İsmail Görkem’in Elazığ Efsaneleri İnceleme-Metin adlı kitap çalışmaları ile ayrıca Dr. Öğr. Üyesi Gülda Çetindağ Süme’nin Elazığ Türküleri (Metin-

İnceleme), Dr. Öğr. Üyesi Birol Azar'ın Elazığ Manileri Üzerine Bir İnceleme, İkrami Hangün'ün Elazığ Fıkraları (İnceleme-Metin), Mustafa Uzun'un Elazığ ve Çevresi Geleneksel Kültüründe Evlenme, M. Ebru Turgut'un Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi, Burcu Sertkaya'nın Elazığ Folklorunda Eski Türk İnanışlarının İzleri adlı tez çalışmaları ve Elazığ halk kültürüne dair makale ve bildiriler de Elazığ ile ilgili yapılmış çalışmalardan sadece bazılarıdır. Yapılan bu çalışmalar aynı zamanda Elazığ tarihine, kültürüne, masallarına, efsanelerine, fıkralarına, türkülerine ışık tutmuştur. Elazığ ile ilgili yapılan bu kadar çalışma arasında maalesef kültürel zenginliğimizin önemli bir göstergesi olan köy seyirlik oyunları ile ilgili çalışmalar yapılmamış, sadece kültürel hayatın anlatıldığı kitaplarda bazı oyunlara yer verilmiştir. Bu yüzden de Elazığ ili ile sınırlandırdığımız çalışmamızı kendi dar alanında ve bağlı bulunduğu gelenek içerisinde araştırarak sahaya indik ve oyun derlemelerinde bulunduk. Maalesef kış şartları, yolların elverişsiz olması vb. gibi nedenlerle Elazığ'ın tüm ilçe ve köylerine gitme imkânı bulamadık. Bu yüzden derleme alanımızı Elazığ merkez, Ağın, Palu, Karakoçan, Harput ve bazı köyler ile sınırlı tuttuk. Derleme dışında Elazığ ile ilgili yapılan kitap, tez, makale, bildiri, yıllık vb. gibi çalışmalardan da istifade ettik. Ancak sahanın ve malzemenin canlı olmasına bağlı olarak derlemenin de canlı bir şekilde devam etmesini sağlamaya çalıştık.

I. 4. Çalışmada Karşılaşılan Sorunlar

Elazığ Köy Seyirlik Oyunları başlıklı çalışmamızı hazırlarken başlangıçta yaşadığımız en büyük sorunlar; sahaya inme, derleme yapılacak alanları tespit etme ve konuya hâkim kaynak şahıs bulma konusunda yaşandı. Tüm hazırlıklarımızı yapıp sahaya indikten sonra karşılaştığımız en büyük ikinci sorun çağımızın da en büyük sorunu ve hastalığı olan unutkanlıktı. Derleme için ulaşp, konuştuğumuz kaynak şahısların bazıları yaşlı olduğu için unutmaya bağlı olarak oyunları hatırlayamamıştır. Bazıları da çocuk yaşta izledikleri oyunların günümüzde oynanmamasından dolayı hafızalarından silindiğini belirtmişlerdir.

Derleme esnasında yaşadığımız diğer bir sorun ise kaynak şahısların konuşmak istememeleriydi. Kaynak şahıslar, konuyla ilgili bilgiye sahip olsalar bile bizleri yabancı gördükleri için konuşmayı tercih etmediler.

Çalışmamızın derleme safhasında yaşadığımız sorunlardan bir diğeri de kış şartlarının zorluğu ve olumsuzluğu ile ilkbahar mevsiminin normal şartlarından daha

soğuk ve yağışlı geçmesiydi. Zorlu mevsim şartları ulaşımı da imkânsız hale getirdiğinden derleme alanımızı sınırlı tutmak zorunda kaldık.

Yaşadığımız tüm sıkıntılara rağmen sahaya indiğimizde bizlere yardımcı olan ve olmaya çalışan, yanımızda gezerek bilgi ve birikimleriyle kaynak şahısların oyunları hatırlamasını sağlayan ve çalışmamızı kolaylaştıran insanların da yardımı yadsınamaz derecede büyük ve önemliydi. Onların sayesinde birçok kaynak şahsı konuşturabilme ve oyunları derleyebilme şansına sahip olduk. Bu derleme neticesinde sahadan otuz sekiz oyun derleyebildik.

Saha çalışmasında yaşanan pek çok sıkıntıyla beraber yeni insanlar tanıma, yeni yerler görme ve yeni malzemeler keşfetme isteği ve hevesi bizi çalışma boyunca teşvik etmiş, heyecanlandırmış ve çalışmanın sonunda edineceğimiz malzemeye odaklandırmıştır. Bütün bu gayret, sahada canlı olan malzemenin her daim derlenmesi gerektiği fikrini de uyandırmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ELAZIĞ HAKKINDA GENEL BİLGİ

Elazığ, tarih sahnesinde var olmaya başladığından itibaren çeşitli medeniyetlere ev sahipliği yapmıştır. Farklı medeniyetlerin bu coğrafyayı yurt edinmesi ve her medeniyetin kendi kültürünü bu topraklarda yaşatması sebebiyle Elazığ, Doğu Anadolu Bölgesi'nin kültür ve medeniyet beşiği olmuştur. Bu yüzden Elazığ, tarihiyle, coğrafyasıyla ve kültürel yapısıyla çok önemli bir yere sahiptir. Gerek tarihi bakımından gerek coğrafi konum bakımından gerekse de kültürel varlığı bakımından bir zenginlik arz eden Elazığ'ın tarihi, coğrafyası ve kültürünü ayrı başlıklar halinde şu şekilde ele almamız mümkündür:

1.1. Elazığ'ın Tarihi

Elazığ'ın tarihi, kurulduğu alan bakımından yakın bir geçmişe dayansa da, bugünkü bulunduğu ovaya yerleşilmeden önce yaşanan yerin Harput olduğu düşünüldüğünde bu tarihin çok daha eski dönemlere uzandığı görülebilir. Bu sebeple Elazığ'ın tarihi Harput'tan ayrı düşünülemez ve değerlendirilemez. Yerleşimin ilk başladığı yer olan Harput, MÖ 3000'li yıllardan MS 19. yüzyıla kadar birçok medeniyete ev sahipliği yapmıştır. MS 19. yüzyılın ortalarına doğru da Osmanlı Valisi Reşid Mehmet Paşa tarafından bugünkü Elazığ ovasına inilmiş ve ilk başta "Ma'murat-ül Aziz" adını verdikleri şehir bu alanda kurulmaya başlamıştır. İnsanların, telaffuzunda zorlanması sebebiyle de çeşitli isim değişikliklerine uğrayan şehrin adı 1937 yılında "Elazığ" olarak değiştirilmiştir (Sunguroğlu, C I, 1958: 198-234).

"Elazığ, Doğu Anadolu Bölgesi'nde Harput kalesinin bulunduğu tepenin eteğinde kurulmuş bir şehirdir. Deniz seviyesinden 1067 m. yükseklikte bulunan şehir hafif meyilli bir zemin üzerinde yer alır. Elazığ bugünkü yerleşim yeri olarak tarihi yeni olmakla beraber bölgenin tarihi oldukça eksidir. Elazığ tarihi incelenirken onun menşei konumunda yer aldığı için Harput tarihi ile birlikte incelenmesi gerekmektedir." (Kıyak, 2012: 35).

"Elazığ ili dâhilinde yapılan kazı ve araştırmalara göre, Elazığ dolayısıyla Harput çevre tarihi Paleolitik Çağ'a kadar inmektedir. Harput ve çevresinin en eski

çağlardan beri bir yerleşim yeri olduğu Yukarı ve Aşağı Fırat havzalarında yapılan arkeolojik kazılardan anlaşılmıştır.” (Kıyak, 2012: 35). Bölgede MÖ III. ve IV. bin yıllarında Subarların yaşadıkları ve Fırat isminin bölgeye bunlar tarafından verildiği ileri sürülmektedir. Daha sonra Hurrilerin bu bölgede kurduğu Mittani Devleti tüm Ön Asya’yı kaplamış ve Harput’u da içine almıştır. Hurriler MÖ XIII. Asrın başlarında Hititler tarafından yıkılmıştır. Hititler devrinde Harput ve çevresine ‘İşuva’ denmekteydi. Bu krallığın merkezinin Asur çivi yazılı tabletlerine göre ‘Karpata’ yani bugünkü Harput olduğu tahmin edilmektedir. MÖ IX. ve VIII. yüzyıllarda Doğu Anadolu’nun önemli bir bölümünü hâkimiyeti altına alan Urartular bu bölgeye hâkim olmuş ve Harput bölgesine de ‘Supani’ adını vermişlerdir (Sunguroğlu, C I, 1958: 42-44).

MÖ VII. yüzyıldan başlayarak imparatorluk kuran Medler önce Asurları ardından Urartuları yıkarak Harput’u ele geçirirler. MÖ 550 yılında ise Pers kralı Kuraş, Medleri yenilgiye uğratarak doğu ve Orta Anadolu’yu ele geçirir. Böylece Harput da Perslerin idaresine geçmiştir. MÖ 331’de Pers İmparatorluğu Büyük İskender’in ordusuna yenilmesiyle tarihe karışır. Böylece Harput bir Ermeni beyinin idaresinde Büyük İskender’in eline geçmiştir. Daha sonraki yıllarda Partlar, Ermeniler, Romalılar Harput’a egemen olmuşlardır (Sunguroğlu, C I, 1958: 68-73). Harput’ta çeşitli milletlerin yaşamış olması tarihi zenginliğin yanında kültürel hayatın zenginliğine de sebep olmuştur.

MS 309-379 yılları arasında Sasaniler, Harput dâhil olmak üzere Fırat bölgesini tamamıyla ele geçirir. Ancak MS 379’da Roma İmparatoru Valans’ın büyük bir orduyla bölgeye yürümesi üzerine II. Şapur barış yaparak geri çekilir. Böylece Harput bölgesi tekrar Romalıların hâkimiyeti altına girer (Sunguroğlu, C I, 1958: 74-75). Bu dönemde sık sık el değiştiren Harput’a eski Yunanlılar ve Romalıların hâkimiyetinde bulunduğu sırada ‘Sophane’ ismi verilmiştir. Miladi III. yy.’de Harput ve çevresi tamamıyla Roma İmparatorluğu’na ilhak edilmişse de IV. yy.’de Bizans-İran mücadeleleri sırasında ‘Ziata Castellum’ adlı bir kalenin İranlılar tarafından zapt edildiği belirtilir. Söz konusu kalenin Harput Kalesi olduğu belirtilmektedir. VII. yy.’de Hz. Ömer zamanında Irak ve Suriye’yi ele geçiren Arap orduları Harput ve çevresini de zapt etmişlerdir. Ancak bu hâkimiyet kısa sürmüştür. Muaviye zamanında Anadolu’yu zapt etmeye memur edildiği söylenen İbn-i Ziyad Harput’u ele geçirir. İsmine izafeten de Harput Kalesi’ne ‘Hısn-ı Ziyad’ denilir. Abbasiler devrinde ise Harput bölgesi, Erzincan’dan Tarsus’a kadar

Avasım eyaleti diye bir eyalete dâhildir. 934 yılında Malatya ve Harput çevresi tekrar Bizans hâkimiyetine girer. Bölgedeki II. Bizans hâkimiyeti Anadolu'nun fethine kadar devam eder. Bizanslılar bu devirde buraya 'Harpote' ismini vermişlerdir (Kıyak, 2012: 37-38). Bu isim zaman içerisinde çeşitli değişikliklere uğramış ve günümüzde Harput olarak değişmiştir.

1071 Malazgirt Muharebesi ile Türklere açılan Anadolu'nun kapıları ile Türk boyları akın akın Anadolu'ya gelmeye başlamışlardır. O sıralarda Ermeni hâkimiyetinde olan Harput, Emir Çubuk tarafından alınmıştır. Ermeni komutanı yenerek Harput'a egemen olan Emir Çubuk, Harput'ta kendi hâkimiyetini ve Çubukoğulları Beyliği'ni kurar. Emir Çubuk öldükten sonra yerine oğlu Mehmet Bey geçer. Selçuklulara bağlı bir şekilde Harput'u idare eden Mehmet Bey'in daha sonraları Selçuklu İmparatorluğu'na karşı gelip kendi idaresini kurması üzerine, Artuklu Belek Gazi, Çubukoğlu Mehmet Bey'in üzerine gönderilmiştir. Böylece Harput üzerindeki Çubukoğulları hâkimiyetine Belek Gazi tarafından son verilmiş ve Harput'ta Artukoğulları devri başlamıştır (Ardıçoğlu, 1997: 44-52). Harput'un tarihi simgelerinden biri olan Belek Gazi için at üstünde olduğu anıt bir heykeli yaptırılmıştır. Böylece Belek Gazi'nin Harputlular için önemi ortaya konulmuştur.

Menbiç Kalesi'nin işgali sırasında surlardan gelen bir okla Belek Gazi şehit edilmiştir. Bu olaydan sonra Belek Gazi'nin yerine geçen akrabaları, Davud, Fahreddin Karaarslan ve Nurettin Mehmet ile Harput'ta Artuklu devrinin yaşadığı son parlak dönemleri olmuştur. Artukluların Selçuklu İmparatorluğu'na olan bağlılıklarını bırakıp Eyyubilerin yanında yer almalarıyla birlikte de Selçuklular tarafından Artukoğulları hâkimiyetine son verilmiş ve Harput'un hâkimiyetini kendi idarelerine almışlardır (Ardıçoğlu, 1997: 53-80).

Harput'u kendi hâkimiyeti altına alan Selçuklu, 1243 Köseadağ Savaşı ile Moğollara yenilince Anadolu'da ve Harput'ta güçlerini yitirmiş ve Harput'ta yaşayan insanlar Moğolların zulmüne uğramış, birçok yapı da tahrip edilmiştir. Moğol egemenliğinden sıkılan ve yorulan halk, örgütlenmeye başlamıştır. Moğol egemenliğinin de zayıflamasıyla birlikte Harput, Dulkadiroğulları'nın eline geçmiştir. Dulkadiroğulları'nın zayıflamasıyla birlikte de bu beyliğin egemenliğine Akkoyunlular tarafından son verilmiştir. Böylece Harput, Akkoyunlular'ın hükümdarı Hasan Bahadır Han tarafından ele geçirilmiştir. Ancak Akkoyunluların da Harput'ta olan egemenliği Osmanlı Devleti ile yaptığı Otlukbeli Savaşı'nı kaybetmesiyle son bulmaktadır. Bu

arada otorite boşluğundan faydalanan Safevi Devleti, Akkoyunluların yenilmesiyle Harput'u kendi idaresi altına almıştır. Safevilerin Harput'taki egemenlikleri, Yavuz Sultan Selim'in 1514'te Çaldıran Savaşı ile Safevileri mağlup etmesiyle son bulmuştur. Böylece Harput artık Osmanlı İmparatorluğu'nun eline geçmiştir (Ardıçoğlu, 1997: 81-101).

III. Mustafa döneminde Harput'ta çeşitli ayaklanmalar yaşanmaya başlar. Padişah, gönderdiği fermanla bu ayaklanmaları durdursa da bu durum çok uzun sürmez. Padişah tarafından geniş yetkilerle bölgeye vali olarak atanan Reşit Mehmet Paşa, bölgede hoş karşılanmaz ve görevde olduğu sürede Harput'ta çeşitli çatışmalar meydana gelir. Bunun üzerine de Reşit Mehmet Paşa, bugünkü Elazığ olan ve "Mezre" denilen yere taşınır. Reşit Mehmet Paşa'nın Harput'tan Mezre'ye taşınmasıyla birlikte bu alanda kışlalar, resmî binalar, çeşitli mühimmat depoları da yaptırmaya ve bulundukları alanı imar etmeye başlamıştır. Bu durumu gören civar köy ve kasaba halkı da Mezre denilen bu yere taşınmaya başlamış ve çarşı pazarlarını, evlerini kurmaya başlamıştır. "Ma'murat-ül Aziz" adını verdikleri yeni yerleşim alanı 1920 yılından sonra vilayet olmuş ve telaffuzu kolay olduğu için buraya "Elaziz" denmeye başlanmıştır. Atatürk'ün şehre yaptığı ziyaret sonrasında Elaziz olan şehrin ismi, "azık ili" anlamına gelen "Elazık" olarak değiştirilmiştir. Dilimize uymayan ve insanlar tarafından bir türlü benimsenemeyen "Elazık" ismi çeşitli ses değişimlerine uğrayarak "Elazığ" olmuştur ve günümüzde de bu isim kullanılmaktadır (Sunguroğlu, C I, 1958: 198-234).

Elazığ bulunduğu bölge itibariyle tarihi bakımından çok eski dönemlere uzanan birçok medeniyete ev sahipliği yapmış köklü bir şehirdir. Bu durumun en yeni ve çarpıcı kanıtı da, 2016 yılında Harput'ta fidan dikimi sırasında tesadüfen bulunan ve "Harput Kabartması" olarak adlandırılan tarihi rölyef olduğunu söyleyebiliriz. Uzman arkeologların bu rölyeften hareketle yaptığı çalışmalar sonucunda Harput Kabartmasının günümüzden 4000 yıl öncesine uzandığını ve Harput'ta medeniyetin MÖ 2000'li yılların başında var olduğunu kanıtlaması oldukça önemlidir (<https://elazig.ktb.gov.tr/TR-187349/harput.html>).

Tarihi MÖ 2000'li yıllara dayanan Elazığ/Harput'ta hüküm sürmüş olan medeniyetlerin, beyliklerin ve imparatorlukların izlerini günümüzde bıraktıkları tarihî eserlerle görmek mümkündür. Bu eserlerden en önemlisi, Urartular döneminden kalma "Taş Kale" anlamına gelen Harput'la özdeşleşmiş Harput Kalesi'dir. Harput Kalesi'nin yanında ayrıca çeşitli kaya mezarları, Palu Kalesi, Karakoçan'ın kuzeybatısında bulunan

Bağın Kalesi de Urartular zamanından kalan tarihî eserlerdir (Ardıçoğlu, 1997: 11-14). Ağın'da bulunan Hastek Kalesi'nin de Türkmen akınlarından ya da Bizanslıların saldırılarından korunmak amacıyla yapılan tarihi bir yapı olduğu bilinmektedir.

1071 Malazgirt Savaşı'ndan sonra Anadolu'ya başlayan Türk akınlarıyla birlikte pek çok cami, kilise, hamam, medrese vb. gibi tarihî yapı meydana getirilmiş ve bu yapılar günümüze miras olarak kalmıştır.

Köklü bir tarihe sahip olması, birçok medeniyete ev sahipliği yapması ve günümüzde önemli tarihî yapıların hâlâ yer alması gibi sebeplerden dolayı Elazığ, kültür ve medeniyetler beşiği konumuna gelmiş önemli bir şehrimizdir.

1.2. Elazığ'ın Coğrafi Yapısı

Elazığ, coğrafi alan bakımından yarımada konumunda bir şehirdir. Türkiye'nin coğrafi yapısına benzer şekilde Elazığ'ın da üç tarafı sularla çevrilidir. Coğrafi anlamda Elazığ, en büyük derinliğe sahip olan Hazar Gölü ve Türkiye'nin en büyük yapay gölü olan Keban Baraj Gölü'ne; kış mevsiminde kayak, yaz mevsiminde ise dağ-doğa yürüyüşlerinin yanında yamaç paraşütü gibi etkinliklerle turizmin canlı olduğu Hazar Baba Dağı ve şehri çevreleyen Hasan Dağı, Meryem Dağı, Master Dağı'na; verimli topraklara sahip olmasıyla tarım ve hayvancılık faaliyetlerinin yapıldığı önemli ova ve platolara sahiptir. Bu durum şehrin iklimine, bitki örtüsüne, ekonomisine, turizmine etki etmektedir. Hatta şehrin coğrafi yapısı halk edebiyatı türlerinden biri olan efsanelerin de oluşmasına etki etmiş; Hazar Baba Dağı, Hazar Gölü, Buzluk Mağarası, Ejderha Taşı gibi coğrafi oluşumların etrafında efsaneler şekillenmiştir.

“Elazığ, Doğu Anadolu Bölgesi'nin Yukarı Fırat Bölümü'nün ortasında yer alıp, Türkiye topraklarının binde 12'sini teşkil etmektedir. Elazığ ilinin, doğuda Bingöl, batıda Malatya, kuzeyde Tunceli, kuzeybatıda Erzincan, güneyde Diyarbakır illeriyle sınırlanan toprakları, yüksek dağlar ve yaylalarla çevrili olup yüzölçümü 9153 km²'dir. Yüzey şekilleri açısından genellikle dağlık ve engebeli bir yapı gösterir. İl toprakları Tunceli yüksek kütlesi ile Güneydoğu Toroslar'ın orta kesimi arasında yer alır. İlin doğal sınırlarını güneyde Hazar ve Maden Dağları ile Akdağ, doğuda yine Güneydoğu Toroslar'ın uzantılarından Karaboğa Dağları, kuzeyde Peri Suyu ve Keban Baraj Gölü, batı ve güneybatıda ise Fırat ırmağı çizer. Batıda Baskil dağlık yöresindeki Hasan Dağı

Fırat'ın yolunu keser ve ırmak, dağın çevresinden dolaşarak akışını sürdürür. İlin en yüksek noktası Palu'nun güneydoğusundaki Akdağ'da bulunan 2620 m.'lik bir doruktur. Alçak kesimleri ise Doğu Anadolu Bölgesi'nin güneyinde yer alan çöküntü alanı dizisinin ortasındaki Uluova ve Elazığ (Harput) Ovası'dır. Peri Suyu ile Fırat ve Murat ırmaklarının vadilerinde yer alan dar ovalar öteki alçak alanları oluşturur. İlin ortasından geçen Mastar ve Hazar dağları arasındaki tektonik çöküntüde Hazar gölü yer alır. Kuzova, Behremaz ve Palu ovaları diğer önemli ovalardır.” (Kıyak, 2012: 29).

1965 yılında yapımına başlanan Keban Barajı 1981 yılında tamamlanmıştır. Keban Barajı'nın tamamlanıp da su tutmaya başlamasıyla birlikte birçok tarım arazisi sular altında kalmış ve yok olmuştur. Karasal bir iklime sahip olan Elazığ ili, Keban Barajı'nın yapımıyla birlikte ılıman iklim özelliği göstermeye başlamıştır.

Yeraltı kaynakları bakımından zengin olan Elazığ'da özellikle bakır, krom vb. madenlerin yanında mermer de çıkartılmaktadır. Elazığ'da kurulan Ferro-krom tesislerinde krom, çeşitli mermer fabrikalarında da mermer işlenmekte ve yurtiçi, yurtdışına satışlar yapılmaktadır. Özellikle vişneçürüğü mermeri dünya çapında nadir bulması, Türkiye'de de sadece Elazığ'da çıkartılması ve birçok ülkeye ihracatının yapılması sebebiyle oldukça önemli bir gelir kaynağıdır. Bu durum da şehrin ekonomisine ve kalkınmasına katkı sağlamaktadır.

1.3. Elazığ'ın Kültürel Yapısı

Elazığ/Harput hem stratejik konumu hem de doğal kaynaklarının zengin olması sebebiyle geçmişten Osmanlı devrine kadar birçok medeniyete ev sahipliği yapmıştır. Elazığ/Harput'un tamamen Türklerin eline geçmesine kadar geçen sürede, Elazığ/Harput'ta önemli uygarlıklar ve devletler kurulmuştur. 1071 Malazgirt Savaşı'ndan sonra Türklerin eline geçen Elazığ/Harput o tarihe kadar askerî bir şehir yapısı içerisindeyken, 1071'den sonra askerî bir şehir olmaktan çıkmaya başlamıştır. Osmanlı İmparatorluğu döneminde ise Harput tamamen kültür, sanat ve ticaret merkezi haline getirilmiş ve medreseler, mektepler, camiler, hanlar, hamamlar kurulmuştur. Medreselerde birçok önemli âlim ve sanatkarlar yetiştirilmiştir.

Elazığ/Harput ev sahipliği yaptığı birçok medeniyet ve beyliklerin kültürleriyle yoğrulmuş ve kültürel bir zenginliğe ulaşmıştır. Bu sebeple günümüzde Elazığ, örf ve

âdetleri, gelenek ve görenekleri, türküleri, musikisi, manileri, masalları, efsaneleri, halk hekimliği, el sanatları, halk oyunları, yöresel mutfağı vb. gibi kendine has zengin bir kültüre sahip olmuştur.

1071 Malazgirt Savaşı'yla birlikte Anadolu'nun kapıları Türklere açılmıştır. Bu tarihten sonra Harput da Türklerin eline geçmiş ve çeşitli beyliklere ev sahipliği yapmıştır. Malazgirt Zaferi'yle birlikte sırasıyla Çubukoğulları'nın, Artukoğulları'nın, Anadolu Selçukluları'nın, 1243 Köseadağ Savaşı sonrasında Moğollar'ın, daha sonra Moğollar'ın elinden kurtularak Dulkadiroğulları'nın, Akkoyunlular'ın, Safeviler'in ve en sonunda da Çaldıran Seferi ile Yavuz Sultan Selim zamanında Osmanlılar'ın hâkimiyetine giren Elazığ/Harput, beylikler döneminde ve Moğol istilas sırasında yaşatılan zulümden kaçan çeşitli Türk boylarının da ev sahipliğini yapmıştır. Harput'ta birçok Türk boyunun yaşaması sadece kültürel hayatı zenginleştirmemiş, aynı zamanda Harput ağzının da oluşmasını da sağlamıştır. Harput ağzı, günümüzde özellikle de eski nesil arasında hâlâ kullanılmaktadır (<https://elazig.ktb.gov.tr/TR-58520/kultur.html>).

Halk kültürü içerisinde yer alan halk oyunları da Elazığ'da ayrı bir öneme sahiptir. Yediden yetmişe herkesin bir gelenek içinde öğrenip oynadığı oyunların belli kaideleri vardır. “İnsanların geleneklerini, dinlerini, törelerini, duygularını, düşüncelerini, içinde bulunduğu günlük yaşantısını ve etkisinde kaldığı olayları, tasvir etmek için yaptığı birtakım ritmik hareketlere ‘Halk Oyunu’ adı verilmektedir. Halk oyunlarının oynanış nedenleri; genellikle düğün ve sünnet törenleri olmakla beraber, asker yollama ve karşılama, ulusal bayramlar, parti, dernek, toplantı eğlenceleri ve toplumsal içerikli toplantılardır. Bu tür törenlerde oyun, toplumsal paylaşımı tamamlayan bir faktör, bir araç olarak kullanılmaktadır. Elazığ yöresinde oynanan yüzlerce halk oyunundan söz edilmektedir. Ancak belli halk oyunları kalmış, büyük bir kısmı ise yok olmuştur. Elazığ'da altmışa yakın oyunun olduğu, ancak bugün yaşayan oyunların yirmi-yirmi beş kadar olduğu dile getirilmektedir. Oyunların çok azı bilinmekte ya da oynanmaktadır.” (Solak, 2017: 146). Halk oyunlarının gelişmesinde ortaya çıktığı toplumun yaşama biçimi, tarihi, sosyal, ekonomik ve kültürel yapılarının büyük bir etkisi söz konusudur. Tarih sahnesinde var olduğundan beri birçok medeniyete ev sahipliği yapan Elazığ, halk oyunları yönünden büyük bir zenginliğe sahiptir. Kadınların ve erkeklerin kendi aralarında oynadıkları oyunların yanında ayrıca birlikte oynadıkları halk oyunları da mevcuttur. Kadın ve erkeklerin el ele kol kola oyunlar oynamaları birlik ve beraberliğin canlı ve güzel bir göstergesidir. Halk oyunları

içerisinde dünya çapında da “Mumlu Dans” olarak nam salmış Çayda Çıra, hem efsanesiyle hem de oyunuyla Elazığ’la özdeşleşmiş önemli bir halk oyunumuzdur. Çayda Çıra’nın yanında Halay, Avreş, Tamzara, Ağır Halay, Delilo, Büyük Ceviz vb. oyunlar Elazığ’ın en bilinen oyunlarıdır. Oyunların örneklerini çoğaltmak mümkündür. Bu oyunlar bizlere halk oyunlarımızın zenginliğinin yanında oyunların yöresel kıyafetlerle oynanması sebebiyle, yöresel kıyafetlerimizi de tanıtmaya açısından önemli bir yere sahiptir. Halk oyunları oynanış şekli itibarıyla birlikte hareket etmeye ve oyun figürlerinin senkronize sergilenmesine dayanmaktadır. Bundan dolayı bu oyunlar, dayanışma, birlik ve beraberlik gibi mesajlar vermektedir.

Harput’un geçmişte çeşitli beyliklere ev sahipliği yaptığı dönemde ortaya koyulan edebî ürünlerinde daha çok halk ağzının; Osmanlı döneminde ise İslamiyet’in etkiyle birlikte divan edebiyatı tarzında ürünlerin ve ağır bir dilin etkisini görmek mümkündür. Bu durum da Harput müziğinin, “Türk Halk Müziği” ve “Türk Sanat Musikisi” şeklinde ortaya çıkmasını sağlamıştır. İki şekilde karşımıza çıkan Harput müziği hangi türde icra edilirse edilsin Rast, Saba, Nevruz, Nihavend, Uşak, Hüzam, Mahur, Beyati, Acemaşiran, Hicaz, Hüseyini, Muhayyer gibi kendine has özel makamlarla söylenmektedir. “Harput müziği yörede ‘Harput Ağzı’ olarak bilinen, özel bir türkü söyleme biçimi ile icra edilmektedir. Bu icranın günümüzdeki en iyi temsilcisi 1935 yılında Elazığ’ın Palu ilçesinde doğan Enver Demirbağ’dır. Enver Demirbağ, Harput müziğinin icracıları olan hafızlardan (Özellikle Hafız Mustafa Süer ve Hafız Osman Öge) Harput makamlarını ve müzik geleneğini öğrenmiş ve bu müzik kültürünü/geleneğini günümüze taşıyan en önemli şahıslardan biri olmuştur. Bu sebeple günümüz Harput müzik kültüründe Demirbağ ismi oldukça önemlidir. Usta-çırak usulü ile müziğe ilgisi ve yeteneği olan insanlar, yöredeki geleneksel müzik icra ortamlarında yetiştirilmiş, eserler ağızdan ağıza, kulaktan kulağa aktararak günümüze kadar taşınmıştır. Enver Demirbağ da bu hafızlardan, öğrendiği Harput müziğini ve makamlarını, kendisinden sonraki nesle yine aynı geleneksel usullerle aktarmıştır.” (Solak, 2017: 146). Harput müziği daha çok kışın, kürsü başlarında; yazın ise düğünlerde bir araya gelen insanlar tarafından icra edilmektedir. Burada önemli olan ise “Kürsübaşı” eğlenceleridir.

“Kürsübaşları, gündüzleri bütün ev halkını etrafında topladığı gibi geceleri de konu komşuyu, misafirleri kendine çeker. Bu kürsübaşlarında efsanevi bin bir çeşit masallar, bilmeceler söylenir. Püsünler yapılır. Sinilerle yemekler, çeşitli meyveler,

yemişler yenilir. Çeşitli oyunlar, çalıp çağırmlar, yakası açılmamış latife ve fıkralar söylenerek kahkahalarla gülünür... Kürsübaşı oyunlarının en başında da Yüzük (Fincan) Oyunu gelirdi.” (Sunguroğlu, C.IV, 1968: 280). Elazığ kültürünün belli bir yönünü ifade eden Kürsübaşı eğlenceleri, bir araya gelen insanların sohbetler etmesi, çeşitli oyunlar oynaması, hikâyeler, masallar anlatması, türküler söylemesi, yöresel mutfağımıza ait yiyeceklerin yer alması gibi özelliklerinden dolayı Elazığ kültürünü yaşatması ve yayması sebebi ile insanların birlikteliğini kuvvetlendirmesi açısından önemli bir yere sahiptir.

Harput'ta Kürsübaşı geleneğinden başka bir de oda işletme geleneği vardı. “Bu geleneklerden başka Harput'un bütün mahallerinde oda işletme âdeti vardı ki, zengin konaklarında selamlık daireleri, orta hallilerden birçoğunun evlerinde de selamlık odaları bulunurdu. Bu selamlık odalarının ayrı ayrı müdavimleri vardı, bir odaya devamla başlayanlar, bir mecburiyet olmadıkça diğer bir odaya gitmez ve gidemezlerdi. Giderlerse de hoş karşılanmazlardı. Bunlar hep konu komşu erkekleriydi ve bu misafirlik akşamları yatsı arasında olurdu.” (Sunguroğlu, C.IV, 1968: 285). Bu odalarda bir araya gelen komşular kendi aralarında edebî ve dinî sohbetler eder, çeşitli konular hakkında tartışır, sesi güzel olanlar kaside ve gazel okur, hikâyeler, masallar, fıkralar anlatır. Kültürümüzün canlı bir şekilde yaşatılmasını sağlayan, toplumun kültürel hafızasını diri tutan kürsübaşları ve oda işletme geleneği aynı zamanda insanların birlik ve beraberliğini kuvvetlendirmesi, sosyalleşmesini sağlaması, değerler eğitimi vermesi açısından da toplumumuzda önemli bir yere sahiptir.

Türk toplumu içerisinde misafirlere büyük önem verilmiştir. Misafire verilen önem Elazığ içerisinde de değişmemiştir. Hatta Elazığ'ın en önemli özelliklerinden biri de misafirperverliğidir. “Tanrı misafiri” olarak kabul edilen misafirler, en iyi şekilde ağırlanır, hatta kapıya gelen yabancı birisi bile eli boş geri döndürülmez. Toplumumuzda misafire o kadar büyük bir önem verilir ki, evlerin en güzel bölümü “misafir odası” olarak ayrılır. Misafirler için ve sadece misafirlerin kullandığı özel “misafir takımları” mevcuttur. Eve bir misafir geldiğinde ev sahiplerince ikramda kusur edilmez, evde ne varsa misafire çıkarılır ve hoşnut bir şekilde ayrılması sağlanır. Ev sahipleri evlerine gelen misafirlerin kismetiyile geldiğine ve evlerine bereket getirdiğine inanır.

Ülkemizin birçok bölgesi, maalesef ki mutfak kültürünün çeşitliliğini kaybetmeye başlamış ve insanların “Bugün ne pişirsem?” gibi bir çıkmaza girdikleri tek

tip bir yapı içerisinde seyretmeye başlamıştır. Mutfak kültürünü ve çeşitliliğini koruyan nadir illerden biri olan Elazığ, kendine özgü mutfağı ile Doğu Anadolu'nun en özgün mutfak kültürlerinden birine ve yemek çeşitlerine sahiptir. “150’ye yakın yemek çeşidi olan Elazığ’da, üç öğün yemeğin dışında, kuşluk yemeği ve özellikle yatsılık denilen pestil, ceviz, orcik, meyve gibi yiyeceklerin bulunduğu sofralar açılır.” (Solak, 2017: 147). Günümüzde Elazığ mutfak kültürü hâlâ canlılığını korumakta ve normal günlerin dışında, bayramlarda ve düğünlerde de ziyafet şeklinde yöresel yemekler pişirilmektedir. Ayrıca kışa hazırlık zamanları da dut pekmezi, bağ pekmezi, orcik adı da verilen cevizli sucuk, pestil, leblebi, salça yapılır; ayran ve üzüm tarhanası sıkılır; erişte kesilir; buğday kaynatılarak bulgur yapılır. Sebze ve meyveler kurutulmak suretiyle kışa saklanır. Reçeller hazırlanır. Tüm bu hazırlıklar daha çok imece usulü yapılır. Bütün bu hazırlıklar yapılırken edebî sohbetler edilir, maniler dizilir, türküler söylenir, masallar anlatılır. Böylece geçmişten günümüze zengin bir kültürel gelenek, birlik ve beraberlik içerisinde devam ettirilir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI HAKKINDA GENEL BİLGİ

İnsanoğlu, yaşadığı her dönemde kendisini ve hayatı anlamlandırmaya ve bilmediği her şeyi mantık dâhilinde cevaplandırmaya çalışmıştır. Aktif bir şekilde hayatın içerisinde yer alan insan, doğaya sıkı sıkıya bağlı ve bağımlıydı. Bu yüzden insanoğlu doğadaki değişimi, düzeni, toprağın bereketini, ürünlerin canlanışını, hayvanların çiftleşmesini, çoğalmasını, kendi büyümesini, üremesini gözlemlemiş ve kendi yaşamının doğadaki bu döngüyle nasıl sıkı bir bağ içerisinde olduğunu fark ederek, bu döngüsel düzene çeşitli büyüsel törenlerle eşlik etmiştir. İlkel insan, doğayı kendi isteklerine göre şekillendirebileceğine ve yaptıkları büyüsel törenlerle yağmur yağdırmanın, güneş çıkarmanın, hayvanları çoğaltmanın, ürünlerin bereketli olmasını sağlamanın kendi ellerinde olduğuna inanmıştır. İnsanlar, yaptıkları büyüsel törenlerin işe yaramadığını görerek, doğa olaylarının kendi güçlerini aştığını fark etmiş ve bu olayları yönetebilecek çok daha güçlü tanrı veya tanrıçaların elinde olduğuna inanmışlardır. Doğayı değiştirmek için uyguladıkları büyüsel törenleri de böylece tanrıları desteklemek, onlara şükranlarını sunmak ve yaşantılarının bereketli olmasını sağlamak için tanrılar adına düzenlemeye başlamışlardır. Düzenlenen bu törenlerde tanrıların ölüp dirilmesi canlandırılmıştır. Bu taklit törenlerde dramatik yapıyı meydana getirmiştir. Bu yüzden kutsal törenler içerik olarak büyüsel, yapısal olarak dramatiktir (Şener, 2003: 10-11).

Doğayla sıkı bir bağı olan insan, sadece tanrılara değil, kendinden güçlü gördüğü her türlü varlığa kutsallık atfetmiş ve onlardan korunmak adına törenler düzenlemiştir. “İlk insan, duygu ve düşüncelerini ifade için tabiat ve hayvan sesleri ile jest ve mimiklerden faydalanarak taklidi meydana getirdi. Taklit, zaman içerisinde temsili doğurdu. Sözden önce başlayan bu taklit-temsili, sonraları hayatı hareket halinde göstermeye çalışan dram sanatının nüvesi oldu.” (Elçin, 1977: 31). O halde diyebiliriz ki, seyirlik oyunlar taklit, temsil ve dramatik, yani kendinden başka bir kişiyi, nesneyi veya hayvanı canlandırma esasına dayanmaktadır.

“Köy oyunlarının günümüz için de geçerli olan bazı özellikleri, bu kaynağın değerini artırmaktadır. Bu özelliklerin başında köy halkının oyuna katılması, oyun-

seyirci bütünlüğünün sağlanmış olması gelir. Ayrıca, köy oyunlarında pagan büyü törenlerinin izi açıkça görülmekle beraber, sırasında güncel toplum olaylarına da yer verilmektedir.” (Şener, 2003: 7). Köy seyirlik oyunları, kökeninde atalara tapınım için yapılan büyüsel törenlerin izlerini, ritüel kalıntıları barındırmaktadır. Günümüzde ise hem inanç hem de eğlence unsurlarını içine alan köy seyirlik oyunları, içinde taklit, canlandırma, çatışmanın uygulandığı ilk tiyatro örneğidir.

“Seyirlik oyunlar, kırsal bölgelerde, köylerde görülen, daha çok tarih öncesine uzanan (tarım ve çobanlık), erişirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro geleneğidir. Soy kadar üzerinde yaşanan toprağa da sıkı sıkıya bağlı olan bu gelenek, köylünün inançlarında tutuculuğu nedeniyle günümüze değin yaşamıştır. Bugün Anadolu köylüsü de bunları tüm çeşitliliği ve canlılığı ile yaşatabilmiştir.” (And, 1985: 43). Anadolu insanı göçebe bir yaşamdan yerleşik bir düzene, toprağı ekip biçmeye geçtiği çok eski dönemlerden itibaren mevsim geçişlerine, ekim ve hasat zamanlarına özel bir önem vermiş ve bu zamanları törenlerle kutlayıp, kutsamışlardır. Bu yüzden de insanlar, mevsimsel zamanlarda yaşanan bolluk, bereket ya da kıtlık zamanlarını Kız Kaçırma; tahrip olmuş, yıpranmış eski yılın yerini yeni bir yıla, yenilenmeye, dirilişe bırakmasını Ölüp-Dirilme; iyi-kötü, eski-yeni çatışmasını da Ak-Kara ile sembolleştirmiş ve düzenlenen törenlerde bu motiflere yer vermiştir.

Kökeni ritüellere dayanan köy seyirlik oyunları, Anadolu insanı tarafından kendi yaşantısı daha verimli olsun diye zorunlu ve bilinçli oynanırdı. Ancak köylünün yaşama koşullarının gelişmesi, doğayı pratik deneylerle çözmesi ve ona egemen olması bu zorunluluğu ortadan kaldırmıştır. Oyunların amacı artık doğa ile barışık olma değildir. Büyü ile artık doğayı etkileyemeyeceğinin bilincinde olan köylü için oyunlar, inanç ekseninden eğlence eksenli bir yapıya dönüşmüş ve eğlenme amacıyla oynanır olmuştur (Karadağ, 1995: 71).

Anadolu halkının kültürel birikiminin yansıması olan köy seyirlik oyunları, ekinlerin ekim ve hasat zamanı, hayvanların çiftleşme zamanı, kıtlık, kuraklık veya günden eşitliği, kış yarısı, yılbaşı, düğün, bayram gibi köylü için özel gün ve gecelerde “oyun çıkartma” geleneğine bağlı oynanan oyunlardır. “Evrenin gizemini çözerek, bilinmezliklere bilimsel açıklamalar getiren insanoğlu günümüzde, ilkel insanın yaşantısını oyun kültürü içerisinde yaşatmaya çalışmaktadır. Ekin ekme, hasat kaldırma, evlilik törenleri vb. gibi amaçlarla kut törenlerden faydalanmayı umut etmekte, geleneği

yaşatmak, bolluğu dilemek, bereketi katlamak amaçlı bu oyunlara hayatında yer vermektedir.” (Şenocak, 2016: 247).

Köy seyirlik oyunları ortaya çıktığı toplumun sosyo-kültürel yapısından ayrı düşünülemez. Oyunların oynandığı toplumun günlük hayatının, sosyal ve ekonomik yapılarının yansıdığı bu oyunlar için sadece eğlenmek amacını taşıdığını söylemek yanlış olur. Pertev Naili Boratav, seyirlik oyunlar için, “Sadece eğlence vesilesi ve aracı, hayal ürünü, gelip geçici şeyler değildir; onlar, toplumun günlük sorunlarından, tasalarından, kaygılarından, sevinçlerinden, işlerinden, üretim ve tüketim çabalarından, törelerinden ayrılmaz. Bir kelime ile halkın yaşamı ile kaynaşmışlardır; onunla bir bütün halindedirler.” (Boratav, 2015: 247) ifadelerini kullanır. Bu doğrultuda seyirlik oyunların hayatın merkezinde yer aldığını söylememiz mümkündür.

İlkel insanın, doğa ile ilişkisinden doğan ritüeller, törenler zamanla oyuna dönüşerek bugünkü şeklini almıştır. Köy seyirlik oyunları, nedeni tam olarak bilinmese bile, atadan-dededen öyle görüldüğü için oynanan ve asıl işlevini kaybetmiş olsa bile içerisinde ritüelistik kalıntıları barındıran oyunlardır. Bu kalıntılara bugün oynanan oyunların içerisinde yer alan danslarda, hayvan benzetmecelerinde, kukla oyunlarında ve doğaçlama oynanan birçok oyunda rastlamaktayız. Bu oyunlarda, Türklerin Orta Asya’dan getirdikleri inanç kalıntılarının ve Anadolu’da yaşamış milletlerin kültürlerinin etkilerini görmekteyiz. Hatta oyunlar inanç amacından çıkıp, eğlence amacı ile oynanmaya başladığında dahi nedeni bilinmedik bir şekilde bu ritüel kalıntıları koruyup yaşatmışlar.

“Törenleri ve bayramları içine alan ritüellerden beslenen köy seyirlik oyunları, çoğunlukla doğanın canlanması, bitkilerin yeşermesi, hayvanların çiftleşmesi, yavrulaması, ekinin bereketli olması gibi doğanın bayramına koşut olarak, bir şenlik havası içinde yansılır.” (Tekerek, 2005: 159). Zamanla teknolojinin gelişmesine paralel olarak köy seyirlik oyunlarında inançtan eğlenceye doğru bir değişim yaşanmıştır. Bu değişime paralel olarak da gelenek çerçevesindeki eski oyunlar üzerine güncel konular eklenerek yeni oyunlar oluşturulmuştur. Bu sebeptir ki günümüzde amacı tamamen değişen oyunlarda eski Türk inanç sisteminin izlerini görebilmekteyiz.

Köylüler, oyunlarda kendi günlük yaşantılarından örneklere yer vermiştir. Bu tarz oyunlar genellikle toplumsal sorunları yansıtmaktadır. İnsanlar, karı-koca geçimsizliği, gelin-kaynana anlaşmazlığı, kız kaçırma, köyden kente göç gibi köylünün yaşadığı sıkıntılara, güncel sorunlara değinen oyunlar meydana getirmişlerdir.

İnsanlar; iyi-kötü, eski-yeni, genç-yaşlı, doğum-ölüm gibi karşıtlıklara yer verdikleri köy seyirlik oyunlarında bu durumu ak-kara motifi ile yansıtmışlardır. Oyunlarda ak-kara ögesi, makyajla, kostümle ya da maskelerle yansıtılır. Bu oyunlarda dört öge dikkatimizi çekmektedir. Bunlardan birincisi kendisine acı, sıkıntı çektilmektedir. Oyunlardaki ağıt, dövünme ve ağlama buna örnektir. İkincisi arınma, kötülerden kurtulmadır. Üçüncü öge ise dövünme, yarış gibi güçlendirme hedeflidir. Dördüncü ve son öge de ürünlerin bereketli olduğu ve yeni yıla girildiği için bunu sevinçle kutlama, şenliktir (And, 1962: 6). Bu ögelerin hemen hepsini köy seyirlik oyunlarının içerisinde bulabilmekteyiz. Oyunlardaki bu dramatik yapı canlandırma, çatışma, taklit, kılık değıştirme şekilleriyle sağlanmaktadır. Ayrıca oyunlardaki eylemin güçlenmesi açısından da dans ve müzik işlevsel açıdan son derece önemlidir.

Köy seyirlik oyunları ile günlük hayatın yoğun temposu ve sıkıntılarından yorulan insanlar, kısa bir süreliğine bile olsa bir araya gelerek eğlenmeyi amaçlamaktadırlar. Bu durum hem kısa süreli bir arınma, deşarj olma hem de oyunların oynandığı toplumu oluşturan insanları ortak bir paydada buluşturunarak sağlıklı bir şekilde işleyen toplumsal düzeni sağlamaktadır.

Gelenek, dinamik bir yapıdadır ve geleceğı şekillendirir. Geleneğin ve kültürün aktarımı ise halk kültürünün yaşatılmasıyla sağlanmaktadır. Bu sayede gelenek ve göreneklerimiz, törelerimiz hayatlarımıza derin kökler salarak yaşamaya devam edebilecektir. Köy seyirlik oyunları da görsel ve işitsel hafızaya hitap ettiğinden kültürel bellekte daha kalıcı bir hâl içerisinde. Bu özelliğı sayesinde de geçmişten günümüze aktararak gelebilmiştir. Tüm bunlar göz önüne alındığında köy seyirlik oyunları için eğlendirmenin yanında, sosyal düzeni koruma, kuşaklararası kültür aktarımını sağlama gibi işlevlerinden söz edebiliriz.

2.1. Köy Seyirlik Oyunlarının Kaynakları

Çeşitli inanç ve medeniyetlere beşiklik etmiş Anadolu, zengin bir folklorla sahiptir. Bu folklorun önemli alanlarından seyirlik oyunlar; oyunların oynanışı, oynanma yeri ve zamanı, konusu, oyunlardaki aksesuarlar, renkler vb. bakımdan bir zenginlik arz etmektedir. Bütün bu çeşitliliğin ve zenginliğin belirli kaynakları vardır. “Bu oyunların kaynağında Türk toplum hayatının yansımasını buluruz. Hasımlar arasındaki savaş (Kan davası), ölüp-dirilme (İnançlar ve ibretler), kız kaçırma (Sosyal dengesizlikler), doktor, tüccar, berber, gibi hassas meslekler (Ekonomi ve sağlık) gibi

konular çokça yer alır. Bu arada çevreci bir zihniyeti yansıtmaları bakımından insanların, doğanın diğer canlı unsurları ile olan ilişkileri de oyunların ana kaynaklarını oluşturur.” (Töre, 2016: 15). Farklı milletlerin kültürlerinin etkileşimi, mitik unsurlar, göç yolları, seyyahların kültür alışverişinde bulunması, inanışlar vb. gibi unsurlar da köy seyirlik oyunlarının kaynaklarının sebebi olabilir.

Köy seyirlik oyunları, insana özgü bir uğraştır. Bu yüzden insanın var olduğu her dönemde ve kültürde oyunlar da yer almaktadır. Türklerin büyüsel ve ritüel törenleri oyunlara kaynaklık yapmış ve bu törenlerdeki ortak davranışlar oyunların temelini oluşturmuştur. Türkler, Anadolu’ya yerleştikten sonra Orta Asya’dan getirdikleri oyunlarını Anadolu kültürüyle harmanlamış ve zenginleştirmişlerdir. Dolayısıyla oyunların kaynakları için Şamanizm, Türk mitolojisi, Anadolu kültürü, dini, büyüsel törenler, günlük hayattaki olaylar ve bunları taklit etmeye meyil, halk arasında yaşayan anlatmalar, oyunlarla eğlenme ihtiyacını giderme diyebiliriz (Gönen, 2011: 27).

Köy seyirlik oyunları alanında yaptığı geniş kapsamlı çalışmalarıyla Metin And ise oyunların kaynaklarını, Oyun ve Bügü adlı kitabında Orta Asya Kültürü, Anadolu Kültürü ve İslam Kültürüne bağlamıştır. Biz de bu çalışmamızda köy seyirlik oyunlarının kaynaklarına Metin And’ın Oyun ve Bügü adlı kitabından yola çıkarak yer verdik.

2.1.1. Orta Asya Kültürü

Orta Asya, zengin bir kültürün ana ocağı olması sebebiyle pek çok folklorik unsurun da kaynağı konumundadır. Orta Asya, efsanelerden destanlara, masallardan halk hikâyelerine, türkülerden manilere kadar birçok halk edebiyatı türüne kaynaklık etmesinin yanında, gerek coğrafi yapısıyla gerek tarihiyle insanların gelenek ve göreneklerini, kültür yapılarını da şekillendirmiştir.

Anadolu’ya göç etmeden önce Türklerin yurdu olan Orta Asya’nın ve Şamanizm inancının Türk kültürü ve bu kültürün bir parçası olan köy seyirlik oyunları üzerinde de büyük etkileri vardır. Özellikle Şamanizm’in etkilerini köy seyirlik oyunlarında sıkça görmekteyiz. Toplum içerisinde çeşitli görevleri olan şamanın ve düzenlediği ayinlerin bir adı da “oyun”dur. “Şaman kelimesi din adamı anlamına gelip, literatüre bilim adamları vasıtasıyla girmiştir. Türk halkları ‘şaman’ın ifade ettiği din adamı yerine ‘kam’ ya da ‘oyun’ kelimesini kullanmışlardır.” (Çoruhlu, 2015: 71).

Şaman (kam), Şamanistlerin inancına göre, tanrılar ve ruhlarla insanlar arasında aracılık yapan kişidir (İnan, 1972: 75). Şamanlık öğrenilerek değil, tanrılar ya da ailesinde daha önce şaman olup da ölen ruhların kişiye musallat olması ile seçilirdi. Toplum içerisinde şaman olacak kişi, belli özellikler gösterirdi. Seçilen şaman daha sonra bazı eğitimlerden geçer. Bu eğitimler sırasında ölüp dirilen şaman, mistik bir parçalanma yaşayarak bir aydınlanma geçirir. “Parçalara ayrılarak ruhu temizlenen ve bedeni güç, kuvvet, daha iyi görme ve işitme gibi çeşitli yetiler kazanan şaman, rehberiyle eğitime devam eder, göğe çıkmayı ya da yerin altına inmeyi öğrenir.” (Çoruhlu, 2015: 61-62).

Eğitimini tamamlayan şamanın daha sonra düzenlenen bir ayinle şamanlığı ilan edilir. Bu ayinler sırasında şaman olacak kişi, yanında kendisine de refakat eden birisiyle beraber oba oba dolaşp yiyecek toplar. Şamana refakat eden kişinin elinde de bir asa bulunur. Bütün bir obayı dolaşan şamana ağaçtan kulübe yapılır ve toplanılan yiyecekler bu kulübenin önünde pişirilerek toplu bir şekilde yenilir. Düzenlenen topluca yeme-içme törenleri sırasında şamana bir “ata” tayin edilir ve şaman bu tayin edilen atasıyla birlikte ilk ayinini gerçekleştirir. Şamanın ilk ayini dokuz gün sürer ve bu süre boyunca da toplu bir şekilde yeme-içme devam eder, danslar edilir. Dokuzuncu günde de genç şaman, keçe üzerine oturtularak havaya kaldırılır ve şamanlığı ilan edilir (Şener, 2001: 24-25). Ayrıca bazı şaman olma ayinlerinde şaman adayları ayin sırasında bayılarak ruhlar âlemine gider, oradaki ruhlardan gerekli bilgileri aldıktan sonra tekrar ayılır. Sırta erme olarak niteleyebileceğimiz bu durum “.... Şaman olacak kişinin bu göreve ‘çağırılmasını’ belirleyen bütün esrime olay ve yaşantıları, bir sırta erme (initiation) töreninin geleneksel öğelerini -şemasını- gösterir: acı çekme, ölme ve dirilme. Bu açıdan bakılınca, herhangi bir ‘çağrı-hastalık’ bu sırta erdirme rolünü üstlenebilir, çünkü hastalığın verdiği acılar sırta eriş sırasında çekilen işkenceye karşılık gelir; ‘seçilmiş hasta’nın ruhsal yalıtılmışlığı, sırta erme törenlerindeki ritüel yalıtılmışlığın ve yalnızlığın bir görünümüdür” (Eliade, 2018: 61-62). Ayin sırasında ölüp dirilen şaman, ruhlar âlemine bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuğu sırasında şaman, bazen bir hastayı iyileştirmek için kötü ruhlarla mücadele eder bazen de gelecekte haber vermek için iyi ruhlarla iletişim kurarak onlardan çeşitli bilgiler öğrenir. Bu yüzden şamanın ayin sırasında ölüp-dirilmesi, düzenlenen ayinin tamamlayıcı bir unsurudur.

Şamanizm inancı içerisinde şamanlar, ak şaman ve kara şaman olarak karşımıza çıkmaktadır. Ak şamanlar daha çok iyi ruhlarla, Gök Tanrı ile iletişime geçen; özel elbiseleri, külahları, davulları olmayan ve konumları itibarıyla toplumda saygı duyulup sevilen şamanlardı. Ak şamanlar kötü ruhlar ve karanlık dünyaya ayin yapmaz, kanlı kurban vermezler. Kara şamanlar ise yeraltı ruhlarıyla, Erlik'le iletişime geçen, kötü ruhlardan korunmak için özel kıyafetleri, külahı, davulu, aksesuarları olan ve toplumda korkuyla karışık saygı duyulan şamanlardı. Kötü ruhların insanlara daha çok zarar vermesinden dolayı halk ayin yaptırmak için kara şamanlara başvurur. Yakutlar şamana “ayı oyun (iyi şaman)” ve “abası oyun (şeytani kam)” derler (Gömeç, 2011: 89). Böylece bizler hem ak ve kara şamanın ayrımını hem de şamanın adının oyun olduğunu görmüş olmaktadır.

Ruhlar tarafından seçilip, ayin ile şamanlığı ilan edilen bir şamanın toplumda yerine getirmesi gereken birtakım görev ve sorumlulukları vardır. “Şaman çeşitli işleri gerçekleştirmek üzere esrik bir yolculuğa çıkmadan önce bir tören düzenlemek durumundadır. Bu esrik yolculuk esnasında göğe çıkılır ya da yeraltına inilir ve şamana kartal, ördek, kaz, kuş, geyik, at, ayı, kurt gibi çeşitli hayvanlar yardımcı olur. Şaman bunların yardımıyla ya da onların biçimine bürünerek gökyüzüne çıkıp tanrılardan, ruhlardan ve ya Gök Tanrı'dan ya da Ülgen'den gerekli şeyleri alır, insanların yardımına koşar, isteklerine çare bulur ve hastalıklarını sağlar.” (Çoruhlu, 2015: 79). Şamanın toplum içerisinde belli görev ve sorumlulukları yerine getirmek adına düzenlediği ayinleri yapabilmesi için bütün gücünü aldığı ve bütünlük sağladığı cübbesi ve davulunun da olması gerekir.

Şaman, cübbe ve davulunu kendi isteğine göre değil, hizmetinde bulunduğu ruhun emir ve isteklerine göre yaptırır. Bu yüzden şaman cübbesini sadece ayin sırasında kullanır, günlük hayatı içerisinde giyinmez. “En eski ve orijinal şaman elbiseleri, kuş veya hayvan şekillerini taklit etmek suretiyle yapılan elbiselerdir.” (Ögel, C.I, 2014: 34). “Hayvan-Ata”yı temsil eden bu elbiseler sayesinde şaman, bağlı bulunduğu hayvan-atasıyla kendisini özdeşleştirir ve ayin sırasında onu taklit ederdi. “Hiç bozulmamış ve orijinal şaman elbiselerinde, baş süsünden, ayakkabının süslerine varıncaya kadar aynı hayvanın belirtileri görülür ve elbise tek bir hayvanı temsil ederdi.” (Ögel, C.I, 2014: 41-42). Buradan da şaman oyunlarında hayvan taklitlerinin önemli bir yer tuttuğunu görmekteyiz. Bu taklitler sadece kıyafetle değil aynı zamanda

o hayvanın hareketlerini yaparak, sesini çıkartarak ve onun kılığına bürünerek gerçekleşir.

Şamanın ruhlar tarafından seçilmesi gibi, seçilen şamanın cübbe ve davulu da ata ruhlar tarafından belirlenir. “Bu elbise şamanın hizmet ettiği ruhun isteğine ve en ince ayrıntılarına kadar yaptığı tarife göre dikilir, aksesuarları temin edilir. Böylece ruh ya da ruhlar tarafından, Altaylıların ‘manyak’, Yakutların ‘kumu’, ‘ereni’ ya da ‘şaman giysisi (oyun tangasa)’ dedikleri bu elbisenin yapılması emrini alan şaman, elbise ve aksesuarları yapmaları için çevresindeki arkadaşlarından ve akrabalarından yardım ister.” (Çoruhlu, 2015: 87). Yapılan bu kıyafetler külah, elbise, çizme ve bazen de maskelerden oluşmaktadır.

“Şaman giysisi kutsaldır. Birtakım yasakları vardır. Bu bakımdan herkesin ulaşabildiği, el altında sayılan yerlerde bulunmaz.... Şaman giysisindeki resimler şamanın koruyucu hayvanı olarak kabul edilir. Bu hayvanlar kuş, geyik, ayı olabilmektedir. Giysi hangi hayvanı sembolize ediyorsa giysi üstüne o hayvanın tüyleri, boynuzları, kemikleri takılır.” (Şener, 2001: 28). Böylece şaman ayin sırasında kolayca gökyüzüne ya da yeraltına yolculuk yapabilir. Şamanın giysisi ayrıca şamanı tüm kötü ruhlara karşı da korur.

Şamanın cübbesi kadar davulu da çok önemlidir. Şaman, davulu olmadan ayin yapamaz ve trans haline geçemez. Çünkü “davulun sesi, şamanın odaklanma aracıdır.” (Drury, 1996: 76). Eğer şamanın o anda davulu yoksa da varmış gibi yapar. Şamanı tamamlayıcı unsurlardan biri olan davul, ayin sırasında hem şamanın transa geçmesini hem de kötü ruhların korkup kaçmasını sağlar. Günümüzde gerek köy seyirlik oyunları içerisinde olsun gerek halk oyunlarımız içerisinde olsun oyunların hemen hepsinin davul eşliğinde oynandığını görmekteyiz. Bu yüzden köy seyirlik oyunları içerisinde müzik unsurunu sağlaması bakımından kullanılan davulun önemi Şamanizm inancından kaynaklanmaktadır denilebilir.

Şamanist Türk kavimlerinde ayinler belli zamanlarda yapılır. İnan, bunları iki kısma ayırarak; muayyen vakitlerde yapılan ayin ve törenler ile tesadüfî olaylar dolayısıyla yapılan özel ayin ve törenler olarak sıralamıştır. Muayyen vakitlerde yapılan ayinler, ilkbahar, yaz, sonbahar mevsimlerinde yapılır. İlkbahar bayramına “örüs sara” yani sürüleri otlatma ayı denir ve 9 Mayıs’ta yapılır; güz bayramına ise “sagan sara” yani ak ay denir ve 28 Ağustos’ta yapılır (İnan, 1972: 97).

Şaman düzenlediği ayin sırasında davulun da yardımıyla çeşitli ritmik hareketler yaparak transa geçmektedir. “.... Şaman, ruhlarla kendini aşma (transe) durumuna geçerek bağlantı kurar. Bu kendini aşma duruma geçişte Şaman, çalgı ve oyun ile birlikte ‘sihir sözleri’nden yararlanır. Şamanlaşma oturumlarının müzik ve şiir ile sıkı ilişkisi vardır. Şiir, müzik ve dans, Şaman törenlerinin tamamlayıcı öğeleridir. Şaman, şiir ve müzik gücünü, koruyucu ruhlardan alır. Birlikte yaşadığı boy içinde, sözlü anlatım ve şiir geleneğinin koruyucusu odur.” (Korkmaz, 2016: 37).

İlkel insanın doğa ile barışık olma mücadelesi için düzenlediği şaman ayinleri incelendiğinde, bu ayinlerle köy seyirlik oyunlarının benzer yönleri olduğunu görmekteyiz. Şaman ayinlerinde kılık değiştirmek için şamanın giyindiği elbiseyle dramatik yapı meydana gelir. Daha sonra oyunun başında şaman dans edip çeşitli hareketler yaparak kendisini transa geçmeye hazırlar. Bu esnada davulunu çalmayı da ihmal etmez. Bazen ayinlerde başka çalgıcılar da yer alabilmektedir. Düzenlenen ayinlerin en önemli ortak noktası ise taklittir. Bu taklitler bazen bir hayvan, bazen yağmur, gök gürültüsü, rüzgâr vb. gibi şamanın yetenekleri doğrultusunda her şey olabilir. Erkek şamanlar çoğu zaman ayin sırasında kadın kılığına girerek kadınların güçlerini taşıdıklarına inanırlar.

Şamanlar bazen oyunlarında kukla da oynatırlardı. Kukla, Şamanizm, Totemizm içerisinde önemli bir yere sahip olup; günümüzde Orta Asya kültürünün kalıntısı niteliğindedir. Moğolca “Ongon”, Türkçede “Töz” olan bu sözcük insan, hayvan şeklinde yapılmış heykellerdi. Orta Asya’da bu kuklalar hastaları iyileştirmek, yağmur yağdırmak vb. amaçlar için kullanılırdı (İnan, 1972: 42-45).

Kısaca bahsettiğimiz şaman ve şaman ayinlerinin, geçmişten günümüze uzanan köy seyirlik oyunları ile ortak noktalarını maddeler hâlinde şu şekilde özetleyebiliriz:

- “Şamanın psikofizik eğilimi, profesyonel oyuncuda aranan beklentilerden farklı değildi. Dolayısıyla şu özellikleri içermekteydi: Konsantrasyon yeteneği, fiziksel yetenek, rolü yaşamada (oto-kontrol/trans durumunda bile) parlak bir zekâ, zengin bir sözcük hazinesi, kıvrak bir beden, anlamlı mimikler. Onun tek kişide toplanan artistik silüetinde müzisyen, dansçı, şarkıcı, oyuncu ve ozan, tanrı vergisi bir doğaçlama yeteneğiyle birleşmişti.” (Labecka-Koecherowa, 1995: 77-78). Köy seyirlik oyunlarında da oyuncular genellikle yetenekli, beden dilini iyi kullanan, pratik zekâyâ sahip, hazırcevap kişiler arasından seçilir.

- Şaman olacak kişi ayinde kapı kapı dolaşıp erzak toplarken; köy seyirlik oyunlarının birçoğunda (saya gezme, çemçe gelin, kış yarısı, deve oyunu...) köydeki evler dolaşarak erzak toplanır.
- Şaman adaylarının öğrenimleri sırasında transa geçme olarak görülen ve mistik bir parçalanma olan ölüp-dirilme, ilkel toplumlarda da görülen geleneksel ve dinsel törenlerdir (Şener, 2001: 26). Bu durum köy seyirlik oyunlarında da ölüp-dirilme motifi şeklinde kendini göstermektedir.
- Şamanlar arasında yer alan ak şaman-kara şamanın ak ve kara renkleri üzerindeki sembolik anlamları, köy seyirlik oyunlarında ak-kara çatışması şeklinde kendini göstermektedir.
- “Şaman, herhangi bir merasim esnasında kutsal kabul edilen hayvanların kılığına bürünmeye çalışır. Onların hareketlerini ve seslerini taklit etmeye çalışır. Şaman bu hayvanları taklit ederken giysisinin üzerine taklit etmek istediği hayvanın tüylerini, kanatlarını, kemiklerini takıp takıştırır.” (Güven, 2013: 26-27). Şamanın sadece kendisine ait olan ve hayvanları taklit etmek için giyindiği özel cübbesi; köy seyirlik oyunlarımızda hayvanları taklit etmek amacıyla yer almıştır. Oyunlarımızda oyuncuların sırtlarına koyun, keçi postu alarak deve, ayı vb. hayvanların kılığına girmesini bu duruma örnek olarak gösterebiliriz. Ayrıca şamanın ayin sırasında davul çalması da köy seyirlik oyunlarındaki müzik unsurunu doğurmuştur.
- Şamanist Türk kavimlerinde ayinler yılın belli zamanlarında yapılmaktaydı. Ritüel kökenli köy seyirlik oyunları da işlevini kaybetmeden önce belli zamanlarda oynanırdı.
- Şamanlar ayin sırasında bazı ritmik hareketlerde bulunarak müzik eşliğinde trans haline geçmeyi, ruhlar âlemine yolculuğu dans ederek anlatırlar. Şaman gösterileri, müzik, dans ve sözcük (içine diyalog, monolog, anlatım giren üçlü fonksiyonda), sembolik ifadelerle dolu olan jest ve mimiklerin bir bütünüdür (Labecka-Koecherowa, 1995: 78). Bu yapı köy seyirlik oyunlarımıza da yansımış ve dans, müzik, sözcük oyunların vazgeçilmez bir parçası olmuştur.
- Şaman bazı hastaları iyileştirmek, yağmur yağdırmak için kukla oynatır (İnan, 1972: 45, Bayat, C. II, 2007: 158). Şamanların yağmur yağdırmak için kullandıkları kuklalar, bugün Anadolu’da da yağmur yağdırmak için Çömçeli Gelin, Kepçe

Hatun, Bodi Bodi, Bodi Bostan, Çiçimama, Çullu Kadın vb. adlar altında bezden, ağaçtan yapılan bebeklerle oynatılır.

Şamanizm ve mitoloji içerisinde önemli yeri olan bazı hayvanlar önce büyüsel ve ritüel törenlerde yer almış oradan da köy seyirlik oyunlarımıza taşınmıştır. Oyunlarda karşımıza çıkan bu hayvanlardan deve, eski Türklerde, Selçuklularda ve Osmanlılarda halk ve devlet ile benzeşmiş bir hayvan ve bereketin, bolluğun temsilidir (Ögel, C.II, 2014: 681). Güvercin, şaman ayininde hastayı iyileştirmek için kullanılır (İnan, 1972: 110). Turna, hikmet sahibi ruhları temsil eder (Elçin, 2003: 45). Ayı, orman tanrısı ruhunu temsil ederken; keçi ya da boğa ise Dionisos'u temsil eder (Çoruhlu, 2015: 180, And, 1962: 67). At ise şamanın ruhlar âlemine yolculuğunda en büyük yardımcısı ve ruh göçürücüdür (Eliade, 2018: 566).

Orta Asya Türk topluluklarında kimi zaman kutsal kimi zaman da töz niteliği taşıyarak simgesel bir tapınma aracı olan birçok hayvan, önce halk kültürüne girmiş, daha sonra da köy seyirlik oyunlarında yerini almıştır. Özellikle keçi, deve, ayı, turna, güvercin, tavuk, domuz gibi hayvanların köy seyirlik oyunlarında yer aldığını görmekteyiz. Bu hayvanlar, Şamanizm inancının etkisine bağlı olarak pek çok sembolik anlamla zenginleşerek seyirlik oyunlarda yansımasını bulmuştur. İnsanların çoğu zaman hayvan kılığına girerek ya da hayvan taklidi yaparak çeşitli oyunlar sergilemeleri Orta Asya kültürünün uzantısıdır.

Orta Asya kültürü ve bu kültürün içerisinde ortaya çıkan, gelişen Şamanizm inancının da tüm özellikleri göz önünde bulundurulduğunda köy seyirlik oyunlarını çok büyük bir şekilde etkilediğini ve oyunların bu inanç sistemi etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür.

2.1.2. Anadolu Kültürü

Eski Türk inanç sistemi içerisinde yer alan ritüeller, köy seyirlik oyunlarının oluşumuna kaynaklık etmektedir. Dolayısıyla tapınma ve inanç adına yapılan ritüellerin pek çok özelliği seyirlik oyunları da etkilemiştir. Bunların en önemlilerinden biri de Anadolu kültürünün etkileridir.

İnsanoğlu ilk çağlardan beri çevresine karşı merak içerisinde olmuş ve doğadaki değişimlere duyarsız kalmamıştır. Kimi zaman doğa olaylarından korkmuş kimi zaman da doğayı kontrol edebileceğine inanmıştır. Bu yüzden de büyüye başvuran insanoğlu, yağmur yağdırabileceğine, mevsimleri değiştirebileceğine ve güneşi doğurabileceğine

inanmıştır. Ancak doğa olaylarına müdahale edemeyen ilkel insan, doğada yalnız olmadığını, kendisini ve çevresini kontrol eden daha güçlü varlıkların olduğuna inanmış. Kış mevsiminin yaza, kuraklığın bolluğa, doğanın ölümünün doğanın canlanmasına olan dönüşümünü insanî özellikler gösteren tanrı ve tanrıçaların hayatlarına bağlamışlardır. “İnsanoğlu için tanrılar her zaman önemli olmuştur. Yaşamın devamı ve bolluk, bereket için tanrılara ihtiyaç duyan insanoğlu, tanrıları kişileştirmiş ya da bunun için sembollerden yararlanmıştır.” (Özdiğer, 2011: 18). Bu yüzden de kendilerinden daha güçlü olduklarına inandıkları tanrıların sevgisini kazanmak, rahat ve huzurlu bir hayat geçirmek, ürünlerinin bol olmasını, hayvanlarının çoğalmasını sağlamak için büyüsel törenleri onlar adına yapmaya başlamışlardır. Tanrılar için düzenlenen törenlerde, tanrıların düşmanlarıyla savaşı, savaşta ölmeleri, arkalarından gözyaşı dökülüp ağıt yakılması, sonra yeniden dirilişleri, sevgililerinden ayrı düşüp tekrar kavuşmaları canlandırılarak, taklit edilmiştir.

Güneşin, ayın, yıldızların tanrı olduğu çağlarda onlarla bağlantılı işler de birer gereklilik niteliğindeydi. Onların durumuna göre davranma görev yapma gereği vardı. Güneş, ay, yıldırım, şimşek, rüzgâr, yağmur, ırmaklar, dağlar, kayalar, hayvanlar, bitkiler tanrısallık boyutunda düşünüldüğü için bunlara saygı göstermek bir din göreviydi. Ancak zamanla bu eylemler, davranışlar özünden uzaklaşmış ve birer inanç kılıfına girmiştir (Eyuboğlu, 1987: 42). Bu inançlar da köy seyirlik oyunlarının temelini oluşturmaktadır.

“Köy seyirlik oyunlarının, mit ve edebiyat ile olan ilişkisinde ilk olarak dikkatimizi çeken halk arasında oynanan oyunların, mitik öykülerin yansıması olmasıdır.” (Şenocak, 2016: 249). Anadolu kültürünün etkisiyle yeşeren; ritüel ve büyüsel tören kalıntılı köy seyirlik oyunları ile mitik öykülerin ortak motifleri içerisinde saydığımız Ölüp-Dirilme ve Kız Kaçırma, doğanın diyalektiğini gösteren simgelerdir. İlk kaynağı tanrıların hayatı olan bu motiflerden ölüp-dirilme, Mısır tanrısı Osiris, Mezopotamya tanrısı Temmuz ya da Adonis ile Frigya tanrısı Attis’in her yıl ölüp toprak altına girmesi, insanların arkalarından ağıt yakarak gözyaşı dökmesiyle yeniden dirilmelerinden doğmuştur. Mezopotamya tanrısı Temmuz, bolluk ve bereketin, üremenin simgesidir. Temmuz, her yıl ölüp toprak altına giriyor. Temmuz’un yokluğunda sevgi tutkusu kuruyor, insanlar, hayvanlar üremeyi unutuyorlar. Bütün yaşam sönme tehlikesiyle karşı karşıya kalıyordu. Ancak ilkbahar ayına denk gelen Temmuz’un yeryüzüne çıkışıyla birlikte bütün doğa tekrar uyanıyor (And, 1962: 13).

Batı Asya, Frigya buğday tanrısı Attis ve Mısır bereket tanrısı Osiris'in de sonbaharda ölümü yasla; ilkbaharda yeniden dirilmeleri sevinç ve mutluluk içerisinde şölenlerle kutlanır. Bu yeniden canlanma ve beraberinde getirdiği sembolik anlamlar, seyirlik oyunlarda da yansımaları bulmuştur.

İlkel insanlar için tanrıların ölümü sevgi tutkusunun kurmasına, insanların, hayvanların üremeyi unutmalarına ve bütün yaşayan canlıların ölmeye başlamasına neden olmuştur. Bu durum tanrıların yeniden canlanmasıyla son bulur ve her şey yeniden canlanmaya başlar. Böylece ölüp dirilme motifi köy seyirlik oyunlarımıza doğanın canlanması, eskinin kovulup yeni bir yılın gelmesi, tabiatın dirilişi ve yenilenmesi ile ilgili oyunların simgesel bir şekli olarak girmiştir.

Kız kaçırma motifli oyunların da yine ilk kaynağı, hasat tanrıçası Demeter'in kızı Kore/Persephone'nin kaçırılıp yeraltına götürülmesidir. Demeter'in kızı yer altındayken tarlalarda sap bitmez, saban işlemez hâle gelmiş ve insanlar kıtlıktan, açlıktan kırılmaya başlamış. Her yerde kızını arayan Demeter'in durumuna üzülen Zeus araya girerek Persephone'nin yeryüzüne çıkmasını sağlamaya çalışmıştır. Ancak yer altındayken yediği nardan dolayı oraya bağlanan Persephone yılın üçte birini orada geçirmek durumunda kalmıştır. Yılın belli bir zamanını yeryüzünde yaşayarak geçiren Persephone, yeryüzüne çıktığında yağmurlar yağmaya, tarlalara bolluk ve bereket geri gelmeye başlar. Köy seyirlik oyunlarımızda da sosyal bir sorun olan konudan farklı olarak oynanan kız kaçırma temalı oyunlar bolluk ve bereket sağlamak için oynanmıştır (Beğenç, 1974: 46-47).

Köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan eski bolluk törenlerinin kalıntıları, insanın tabiatla olan ilişkisinin bir göstergesidir. İlkel dönemlerde insanoğlu doğada gördüğü tabiatın uyanışını ve uyumasını Ölüp-Dirilme; toprağın kurak ve bereketli olmasını ise Kız Kaçırma oyunlarında canlandırmıştır. Hayvanların çiftleşme ve yavru alma dönemlerini ise Saya Gezme oyunlarında canlandırmış; yeni yılın bolluk, bereket içerisinde geçmesini ümit etmişlerdir.

2.1.3. İslam Kültürü

Köy seyirlik oyunlarına kaynaklık eden bir diğer unsur da İslamiyet'tir. Ancak puta tapınmanın, çok tanrılı din anlayışının kökünü kazımak isteyen Hristiyanlık gibi İslamiyet'in de danslı, müzikli oyunların gelişimine etkisi çoğunlukla olumsuz olmuştur. Kilise; köylerde, kentlerde dolaşan halk tiyatrosunu yasaklamış, oyuncular

türlü cezalara çarptırılmışsa da onlarla baş edemeyince bu durumu lehlerine çevirerek Hıristiyanlığı yaymak için kullanmışlardır. İslamiyet'te ise bunun gibi bir adım atılmamıştır. Aksine Şamanizm'e ve bolluk, bereket törenlerine dayanan oyunlar, danslar yasaklanmıştır (And, 2016: 112). Bu yüzden de üreme ve çiftleşme adına yapılan “phallus” törenleri değişmiş, gizlenmiş ve izleyicileri sadece erkeklerden oluşan oyunlar oynanmaya devam etmiştir. Hatta ölüp-dirilme motifli oyunlar günah sayıldığından oynanmamaya başlanmış; oynansa bile ayılıp-bayılma şeklinde yansıtılmıştır.

İslamiyet'in kabulüyle birlikte kadın-erkek ayrımına gidilmiş, erkeklerin oynadığı bazı oyunları sadece erkekler, kadınların oyunlarını ise sadece kadınlar ve çocuklar izleyebilmiştir. Toplu katılımın olduğu oyunlardaysa kadın ve erkek seyirciler genellikle ayrı yerlerde oturmuşlardır.

Köy seyirlik oyunları mevsim geçişlerine, yılbaşı ve yıl sonu gibi zamanlarda oynanan, takvime bağlı oyunlardır. Geçimi tarıma ve hayvancılığa bağlı olan toplumlar için kullandıkları güneş takviminin belirleyiciliği çok önemlidir. Bu takvime göre insanlar, törenlerini, ritüellerini ve oyunların oynanma zamanını oluşturmuşlardır. İslamiyet'in kabulüyle birlikte güneş takvimi gibi sabit olmayan Hicri Takvime geçilmesiyle birlikte oyunların oynandığı zamanlar karışmış ve değişmiştir. Zaten zamanla amacından da sapan bu oyunlar sadece eğlenmek amacıyla oynanır olmuştur.

“İslam'ın kabulünden sonra Türklerde zenginleşerek devam eden dini ve din dışı törenler; teatral bir hayatın varlığını açıkça ortaya koyar. Topluca yapılan bu törenler, kendi içinde aksiyon taşıdığı gibi seyirlik olması bakımından doğmaca tiyatronun yerini alır. Biz bu törenlerin Türk tiyatrosu adına ilk çıkışlar ve öz kaynaklar olduğunu söyleyebiliriz. Yani bu törenler, yazıya geçmemiş doğaçlama temsillerdir.” (Töre, 2016: 11). Böylece İslamiyet'in genel olarak oyunlara olan olumsuzluğunun yanında, bazı olumlu yanlarından da bahsedebiliriz. Öncelikle köy seyirlik oyunları, insanların inanç yapılarının da bir yansıması olduğundan, İslamiyet'le birlikte benimsenen namaz kılma, abdest alma, oruç tutma, hacca gitme, zekât verme vb. ibadetler, günlük hayatın yansıtıldığı oyunlarda yer almaya başlamıştır. Eğitici işlevine sahip olan bu oyunlar, topluma dinî sorumluluklarını ve görevlerini göstererek öğretmekte ve bilinçlendirmektedir. Ayrıca Ramazan ayının gelmesiyle birlikte daha sık bir araya gelen insanlar, birlikte daha çok vakit geçirmiş ve oyunlar oynayarak eğlenceler

düzenlemişlerdir. Hatta zamanla Ramazan eğlenceleri adı altında oynanan bu oyunların bir ritüele dönüştüğünü söyleyebiliriz.

İslamiyet’le birlikte oyunlarda kadın-erkek ayrımına gidilmesi her ne kadar olumsuz bir sonuç olarak görünse, kadınların da bir araya gelerek hem sosyalleşmelerine hem de kendi aralarında oyunlar oynamalarına ve yeni oyunlar üretmeye başlamalarına vesile olduğunu söyleyebiliriz. Bu durum da köy seyirlik oyunlarımızın zenginleşmesine olanak tanımıştır.

2.2. Köy Seyirlik Oyunlarının Tasnifi

Köy seyirlik oyunları ile ilgili araştırmalar, çalışmalar Cumhuriyet dönemi sonrası başlamış ve bu konuda ilk derli toplu çalışmayı Ahmet Kutsi Tecer yapmıştır. Tecer, Köy Temsilleri adlı çalışmasında oyunları ritüel kökenli olması ve konularını günlük hayattan alması şeklinde iki gruba ayırır: 1. Dinî Temsiller, 2. Ladini (Din dışı) Temsiller (Tecer, 1940: 11). Ahmet Kutsi Tecer, oyunları konularına göre ritüel kaynaklı olanlar ve günlük hayatın etkisinde oluşanlar şeklinde genel bir değerlendirme yaparak tasnif etmiştir.

Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu) adlı çalışmasıyla Şükrü Elçin de oyunların tasnifini ritüel kaynaklı ve din dışı oyunlar şeklinde iki gruba ayırır ve bu iki grubu kendi içerisinde alt başlıklar halinde tasnif eder:

A. Ritüel Oyunlar

1. Yılın Değişmesiyle İlgili Oyunlar
2. Mücerret (Soyut) Fikirlerle İlgili Oyunlar
3. Hayvan Kültüne Bağlı Oyunlar
4. Bitki Kültüne Bağlı Oyunlar
5. Mezhep Merasimleri

B. Profan Mahiyetteki Oyunlar

1. Günlük Hayattan Alınan Oyunlar
2. Masallara Bağlı Oyunlar
3. Destanlara veya Saz Şairlerinin Hayatlarına Bağlı Oyunlar
4. Tarihî Olaylara Bağlı Oyunlar
5. Hayvan Taklidi Oyunlar
6. Kukla Oyunları
7. Samıt ve Lal Oyunları (Elçin, 1977: V-VI).

Köy seyirlik oyunları ile ilgili en geniş ve en kapsamlı araştırmaları yapan Metin And ise, *Oyun ve Bögü* adlı kitabında “Anadolu Dramatik Oyunları” ana başlığı altında oyunları özelliklerine göre değerlendirmiştir

- A. Ölüp Dirilme
- B. Kız Kaçırma
- C. Ölüp Dirilme + Kız Kaçırma
- D. Günlük Yaşamdan Sahneler
- E. Esnaflık Bezekleri
- F. Tarımsal Oyunlar
- G. Çoban Oyunları
- H. Hayvan Benzetmeceleri
- İ. Şakalar ve Dilsiz Oyunlar
- J. Kukla (And, 2016: 8).

Metin And oyunları konularına ve özelliklerine göre farklı gruplar halinde incelemiştir.

Balkanlar, Tekirdağ ve Çukurova yöresindeki törenleri ve seyirlik oyunları inceleyen Erman Artun da köy seyirlik oyunlarını;

- 1. Ritüel Kökenli Törenselle Seyirlik Oyunlar
 - a. Doğanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar
 - b. Hasat Sonu Oynanan Oyunlar
 - c. Hayvanların Üremesi İçin Oynanan Oyunlar (Saya Gezme)
- 2. Eğlence Amaçlı Seyirlik Oyunlar

şeklinde iki gruba ayırmıştır (Artun, 2008: 14). Erman Artun bu tasnif çalışmasıyla oyunları mitolojik kaynaklı ve eğlence kaynaklı olmasına göre değerlendirmiştir.

Nurhan Karadağ ise oyunları;

- A. Belirli Günlerde Oynanan Törenselle ve Büyüsel Nitelikli Oyunlar
 - 1. Saya Gezme
 - 2. Doğanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar
 - 3. Hasat Sonu Oynanan Oyunlar
 - 4. Yağmur Duası
- B. Eğlenmek, Vakit Geçirmek İçin Çıkartılan Oyunlar

1. Törens l  geler Taşıyan Oyunlar
2. Yeni D zenlenen Oyunlar
- C. M zikli ve Danslı S zs z Oyunlar
- D. M zikli, Danslı ve T rk l  Oyunlar

 eklinde sınıflandırmıştır (Karadağ, 1978: 7-8). Bu tasnif  alışmasıyla Nurhan Karadağ oyunları rit el k kenli olmalarına, eğlence amacıyla oynanmalarına ve bi imsel  zelliklerine g re deęerlendirmiştir.

Dilaver D zg n de Erzurum K y Seyirlik Oyunları adlı  alışmasında oyunları d rt ana ba lık ve alt ba lıklar halinde incelemiştir:

A. Oynanış Bi imine G re

1. M zikli, danslı, s zs z oyunlar
2. M zikli, danslı, t rk l  oyunlar
3. T rens l oyunlar
4. Sadece taklide dayalı oyunlar

B. Oynanma Zamanına G re

1. Belirli g nlerde oynanan oyunlar
 - a. Kış yarısı oyunları
 - b. Yağmur t renleri
2. Herhangi bir g nle sınırlı olmayan oyunlar

C. Oyuncuların Cinsiyetine G re

1. Kadınlar arasında oynanan oyunlar
2. Erkekler arasında oynanan oyunlar
3. Hem kadınlar hem erkekler arasında oynanan oyunlar

D. Oyuncu Sayısına G re

1. Tek ki ilik oyunlar
2. İki ki ilik oynanan oyunlar
3.    veya daha fazla oyuncunun yer aldığı oyunlar (D zg n, 1999: 41).

Dilaver D zg n ise bu tasnif  alışmasıyla oyunları hem kutsal t renlerin kaynaklık etmesine hem fonksiyonlarına, bi imsel  zelliklerine hem de oyunları icra edenlerin cinsiyet ve sayısına g re incelemiştir.

Son olarak Sinan G nen de Geleneksel Konya K y Seyirlik Oyunları adlı  alışmasında Konya k y seyirlik oyunlarını  u  ekilde incelemiştir:

- A. İşlevleri Açısından Konya Köy Seyirlik Oyunları
- B. İçerikleri Açısından Konya Köy Seyirlik Oyunları
- C. Konya Köy Seyirlik Oyunlarının Hazırlanışı ve Yöntemi
- Ç. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Oyuncu
- D. Oyun Kişileri Açısından Konya Köy Seyirlik Oyunları
- E. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Kılık Değiştirme
- F. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Seyircilerin Rolü
- G. Konya Köy Seyirlik Oyunlarına Mekân Açısından Yaklaşım
- Ğ. Konya Köy Seyirlik Oyunlarının Oynanma Zamanı
- H. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Cezalar
- I. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Mükâfatlar
- İ. Dekor ve Aksesuar Açısından Köy Seyirlik Oyunları
- J. Konya Köy Seyirlik Oyunlarının Süresi
- K. Konya Köy Seyirlik Oyunları İçerisinde Yer Alan Manzum Parçalar
- L. Konya Köy Seyirlik Oyunlarında Müzik ve Dans (Gönen, 2011: 31-32).

Sinan Gönen oyunları geniş bir yelpazede değerlendirmiş ve belli bir tasnif uygulamasına bağlı kalmadan oyunları fonksiyonlarına, biçimlerine vb. gibi farklı açılardan değerlendirmiştir.

Tüm bu tasnifler göz önüne alındığında araştırmacılar ve bilim insanları köy seyirlik oyunlarını kökenlerine, oynanış amacına, oyunların konularına, fonksiyonuna göre değerlendirmiş ve incelemişlerdir. Biz de bu tasnifler ışığında Elazığ Köy Seyirlik Oyunları ile ilgili oyunların konusuna, oynanma zamanına, oyuncuların cinsiyetine ve oyuncu sayısına göre bir tasnif denemesi yaptık.

A. Oyunların Konusuna Göre

- 1. Aşk Konulu Oyunlar
- 2. Kız Kaçırma
- 3. Kukla
- 4. Mücadele Konulu Oyunlar
- 5. Bolluk-Bereket Konulu Oyunlar
- 6. Esnafılık Benzekleri
- 7. Günlük Olaylar
- 8. Dayak Merkezli Oyunlar
- 9. Fiziksel Özürlü

10. Çoban Oyunları

11. Hayvan Benzetmeceleri

12. Diğer Oyunlar

B. Oyunların Oynanma Zamanına Göre

1. Belirli Günlerde Oynanan Oyunlar

a. Kış Yarısı Oynanan Oyunlar

b. Yağmur Törenleri

2. Belirli Bir Günle Sınırlı Olmayan Oyunlar

C. Oyuncuların Cinsiyetine Göre

1. Kadınlar Arasında Oynanan Oyunlar

2. Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar

3. Hem Kadınlar Hem Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar

D. Oyuncu Sayısına Göre

1. Tek Kişiyle Oynanan Oyunlar

2. İki Kişiyle Oynanan Oyunlar

3. Üç veya Daha Fazla Oyuncunun Yer Aldığı Oyunlar

Yaptığımız bu tasnif, çalışmamızın Üçüncü Bölümü'nde ayrıntılı biçimde yer almaktadır.

2.3. Köy Seyirlik Oyunlarının İçerik Bakımından Değerlendirilmesi

Köy seyirlik oyunlarının temeli, ilkel insanın tabiatla olan mücadelesiyle atılmış; Şamanizm, Anadolu Kültürü ve İslamiyet ile şekillenmiş; önceleri doğaya egemen olmak, sonraları ise tanrıları desteklemek adına yapılan büyü ve törenlerle de son halini almıştır. Köy seyirlik oyunları, ilkel insanların yaşamsal gereksinimlerini sağlayan, onları yaşatan, üreten ve geliştiren eylemlere, duygu ve düşüncelere dayanmaktadır. Doğanın insan yaşamını sürekli etkilemesine karşı insan da doğaya karşı oyunlarla üstünlük sağlamaya çalışmıştır. Bu oyunlar zamanla daha düzenli duruma gelmiş ve ritüeller ortaya çıkmıştır. Böylece insanın doğa ile mücadelesinde büyü var olmuş; çeşitli giysiler, maskeler, taklide dayalı hareket ve sesler köy seyirlik oyunlarının temelini oluşturmuştur (Nutku, 2001: 15).

“İnsanların günlük yaşantılarında tabiatla gördüklerini taklit etmeye çalışmaları, bugünkü manada adeta bir deney yapma eylemi gibiydi. İnsan doğada gördüğü bir eylemi kendisi de yapmaya çalışmış ve bunun akabinde olumlu sonuçlar alınca da o

faaliyeti ve benzerlerini de tekrar tekrar yansılamaya devam etmiştir. Böylece insanlar bu tür taklitler sonucunda da oyun oynama bilincine ulaşmıştır.” (Güven, 2013: 9).

Köy seyirlik oyunları köylünün kendi malıdır ve köylünün sosyal hayatlarından, düşünce yapılarından, kültür birikimlerinden ayrı düşünülemez. Oyunların temel çatıları her ne kadar belli olsa da ortaya çıkan oyun, oyundaki diyaloglar ve ağız özellikleri, kullanılan objeler, oyunun ortaya çıktığı toplumun kültür yapısını yansıtmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarının özünde doğa yer almaktadır. Tabiatla iç içe ve ona bağımlı halde yaşayan insan, bilmediği, anlamlandıramadığı her şeyi merak etmiş yağmur, kar, yıldırım, şimşek vb. doğa olaylarından korkmuştur. Yaşanan bu doğa olaylarından korunmak için ilkel insan, farklı yollar aramaya başlamıştır. Büyü yoluyla doğaya egemen olacaklarına inanan insanoğlu, tabiatla yer alan her şeyi taklit etmeye başlamıştır. Bitki örtüsünün canlanması, ölmesi, hayvanların üremesi, ekim ve hasat zamanı, ürünlerin bereketli olması, tabiat olayları, toplumsal olgular önce ritüellerde yerini almış, daha sonra köy seyirlik oyunlarının kurgusunu oluşturmuştur.

Köy seyirlik oyunları, dramatik yapıda olanlar ve dramatik yapıda olmayanlar olarak iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Ancak her iki yapıdaki oyunların özünde belli başlı motifler yer almaktadır. Ölüp-dirilme, kız kaçırma, yiyecek toplama, toplu yemek yeme, dans, güldürü unsurlarını bu motiflere örnek gösterebiliriz (Tekerek, 2007. 81). Ancak zamanla, ritüel ve büyüsel kökenli oyunlar bolluk-bereket getirmesi, eskinin kovulup yeninin karşılanması gibi işlevlerini kaybederek sadece eğlenme amacıyla oynanmaya başlamıştır. Oyunlara güncel ve komik öğeler girerek düğünlerde, bayramlarda, kına geceleri gibi özel günlerde vakit geçirmek için oynanır hale gelmiştir. Seyirlik oyunların her ne kadar asıl işlev ve amacı unutulmuş ve yitirilmiş olsa da kaynağını dinsel törenlerden alması nedeniyle ciddi ve saygın olan niteliğini korumuştur.

Köy seyirlik oyunlarının özünde taklit, çatışma ve karşıtlık yatmaktadır (And, 2015: 12-13). Eskinin yenisiyle, iyinin kötüyle, güzelin çirkinle, gencin yaşlıyla, yaşamın ölümle olan savaşının anlatıldığı bu çatışmalar, çoğunlukla ak-kara görüntüsü altında gösterilmektedir. Köy seyirlik oyunlarında bu çatışma genellikle maskelerle, kostümlerle ya da makyajla sağlanmaktadır. Ak, iyiliği, yaşamı, yeniyi; kara ise kötülüğü, ölümü ve eskiyi ifade etmektedir. Oyunlarda sürekli iyi ile kötü arasında bir mücadele, yarış olmaktadır. Bu mücadelenin sonunda da hep iyiler kazanmaktadır. Aslında bu oyunlar bir nevi insanların, temennileri, arzuları, gerçekleşmesini istedikleri

hayallerine dair ne varsa onların birer yansımalarıdır. Ritüel kökenli olsun olmasın bu oyunlarda insanların hayat görüşü, yaşam koşulları, mutlulukları, sevinçleri, üzüntüleri, umutları, hayalleri yer almakta ve kısa bir zaman dilimi içerisinde de olsa insanı yaşadığı sıkıntılardan uzaklaştırmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarının içeriğini oluşturan karşıtlıklardan bir diğeri ise ölüp-dirilme'dir. Ölüm üzüntü, yas, durgunluk, tabiatın, bitkilerin uyuması; dirilme ise heyecan, mutluluk, sevinç, yaşam, canlılık demektir. Köy seyirlik oyunlarımızda çoğunlukla ak ve kara karşıtlığında verilen iyi ve kötü arasındaki mücadelede önce kötü iyiliğe galip gelir. Ancak insanların ağıt yakmalarıyla iyi olan tekrar dirilir ve kötülüğü kovar. Bahaeddin Ögel'e göre Türk mitolojisinde dirilme adı ve sıradan insanlar için değil, alpler ve yiğitler için istenmiştir. Metin And ise ölüp dirilmeyi bolluk ve bereket getirdiğine inanılan tanrılara bağlamıştır.

Köy seyirlik oyunlarının içeriğinde görülen bir diğer olgu ise kız kaçırmadır. Eski bolluk törenlerinin bir kalıntısı olan kız kaçırma oyunlarındaki kaçırılan kız; bolluğun, bereketin, üremenin, çoğalmanın sembolüdür. Bu yüzden bolluk ve bereket getirmesi adına bu oyunlar oynanmaktadır. Ritüel bir kalıntının yansıması olan kız kaçırma, daha sonraları tamamen toplumsal bir sorun olan kız kaçırma temalı oyunlara dönüşmüştür.

“Türkiye halkının büyük çoğunluğu olan toprağa bağlı Türk köylüsünün eski bolluk kuttörenleri ve canlılık (animisme) inançlarını sürdürdüğü seyirlik oyunları zamanla biçim ve öz bakımından değişikliklere uğramasına karşın, günümüze değin yaşayabilmiştir. Köylümüz zamanla geleneksel oyunlarına, bu eski örnekler üzerine kendi toplumsal yaşantısını katmış olmakla birlikte, bu gelenek Türkiye’de öteki ülkelere göre bozulmamış ve süreklilik göstermiştir.” (And, 2015:11). Teknolojinin gelişmeye başlamasıyla birlikte doğaya egemen olmaya başlayan insanlar için artık köy seyirlik oyunlarının ritüel işlevi yerini hoşça vakit geçirmek, eğlenmek, toplumdaki aksayan yönleri eleştirmek amacıyla oynanmaya başlamıştır. Bu tür oyunların özünde ise eğiticilik ve eğlence vardır. Köylünün günlük yaşantısının ve yaşamındaki önemli olayların yer aldığı oyunlarda; karı-koca ilişkisi, gelin-kaynana geçimsizliği, çeşitli meslek gruplarının taklitlerinin vb. konuların yer aldığını görmek mümkündür.

2.4. Köy Seyirlik Oyunlarının Biçim Bakımından Değerlendirilmesi

Köy seyirlik oyunları yapısal olarak açık-göstermecî bir yapıya sahiptir ve toplu bir şekilde ortaya çıkartılarak oynanır. Anadolu köylüsü tarafından oynanan bu oyunlarda oyuncu da seyirci de aynıdır. Köy seyirlik oyunlarında seyirci, olaydan uzak, ayrı bir dünya değil, aksine tam olarak olayların içinde yer almaktadır. Seyirci-oyuncu organik bağının varlığı içerisinde oyunların gidişatına göre olaya seyirciler de dâhil olmakta ve ara ara oyunlarda yer almaktadırlar. Seyirlik oyunlarda da yer alan oyuncular zaten köylünün kendisinden başkası değildir. Gün içerisinde kendi işinde gücünde olan bu insanlar, bu işi amatörce ve hiçbir maddî kazanç sağlamadan, bir görevi yerine getiriyormuşçasına, eğlenmek için gerçekleştirirler.

Köy seyirlik oyunları, doğayla iç içe yaşayan ve doğadaki gelişmelere bağlı olarak hayatını düzenleyen köylünün etkinlikleri olduğu için bu oyunlar belirli zamanlarda sürekli tekrarlanmış ve belli bir kalıba oturmuştur. Kalıplaşan bu oyunların temelinde bir inanç sistemi yatmakta ve doğayla barışık olmak, yaşamı kolaylaştırmak, yenilenmek için oynanmakla birlikte atadan dedeye, dededen toruna miras kalarak günümüze gelmiş ve büyük bir saygınlıkla korunmuştur.

Köy seyirlik oyunlarının belli bir metni yoktur. Toplumsal belleğin ışığında tekrarlanan kalıplar ve çatı dışında oyunlar doğaçlama oynanmaktadır. Oyunu yöneten oyuncuların duygu ve düşünceleri, yaşam koşulları, kültür birikimleri oyunlara yansır ve oyunlar yeniden kurgulanır. Oyunların çatısı ve kalıplaşmış sözler dışında oyunlardaki diyaloglar, ortaya çıkan metin, doğaçlama oluşmaktadır. Bu yüzden de oynanan aynı oyun, her oynanışında ana unsurları dışında farklılık göstermektedir.

Mevsim dönümlerinde, kış yarılarında, yılbaşında, ekinlerin ekim ve hasat zamanında, hayvanların çiftleştigi ve yavruladığı dönemlerde bolluk ve bereket getirmesi adına oynanan oyunlar topluca hazırlanır ve topluca oynanır. Oyuna hazırlık aşamasında hem oyuncular hem de seyirciler topluca dans eder ve hatta bazı oyunlarda topluca yemek yenilir. Bu oyunların hepsinde mutlaka oyunu yöneten bir yönetici vardır. Delikanlıbaşı, elebaşı, kâhya, köse, oyun ağası, oyuncu başı vb. gibi adlar alan yöneticiler, deneyimli ve yetenekli kişilerdir (Tekerek, 2007: 90). Bu kişilerin taklit yeteneği, insanları bir araya getirebilme vasıfları ve özgüvenleri oldukça yüksektir.

Oyunlar yazın köy meydanlarında, açık alanlarda; kışın ise evlerde oynanmaktadır. Oynanacak oyunların çatısı belli olduğu için de kılık-kıyafet, makyaj ve dekor önceden hazır olur ki zaten oyunlarda dekora ihtiyaç duyulmamaktadır. Kılık-

kıyafet, makyaj da insanların doğal hayatlarından uydurularak yapılan tamamlayıcılarıdır. Örneğin, erkekler kadın kıyafeti giyerek kadın kılığına girer, baca isi, kömür, tencere karası, un ve bazı meyvelerin renklerini kullanarak makyaj yapar, çevredeki ağaç, yaprak, taş, sopa vb. kullanarak oyunlarının dekorunu zenginleştirirler.

Köy seyirlik oyunları eğlendirme işlevinin yanında toplumsal bağları kuvvetlendiren, insanları yakınlaştıran ve sosyal düzenin sağlıklı işlemesini sağlayan işlevlere de sahiptir. Toplu olarak köy seyirlik oyunlarının yapısal özelliklerini sıralayacak olursak;

- Bu oyunlar açık göstermecî biçimindedir.
- Seyirci-oyuncu iç içedir.
- Oyunlar toplu halde oynanır.
- Oyunlarda metin yoktur; oyunlar doğaçlama oynanır.
- Oyunlarda dans, müzik, maske, taklit, çatışma, zıtlık vazgeçilmezdir.
- Oyunlar her yerde oynanabilir. Belli bir mekâna sıkıştırılmaz.
- Oyunlarda muhakkak bir yönetici vardır.

2.4.1. Oyun Metni

Köy seyirlik oyunları irticalen oynanan oyunlar olduğu için yazılmış bir oyun metni yoktur. Bu oyunlarda sadece kalıplaşmış bir çatı vardır. Köy seyirlik oyunları ister törensel, büyüsel olsun; isterse eğlence amaçlı olsun, bu oyunlar belli çatılara sahip doğaçlama oynanan oyunlardır (İçyar, 2016: 70). Bu yüzden oyunun temel yapısı değiştirilmeden, oyuncunun yeteneğine, bilgi birikimine, duygu ve düşüncelerine ve seyircinin anlık tepkilerine göre şekillenmektedir.

Toplumsal koşulların değişmesine paralel olarak köy seyirlik oyunlarımızda da değişimler meydana gelmektedir. Fakat insanlar neden olduğunu bilmeden, atadan-dedededen miras diye görev bildikleri oyunları oynamaya devam ettirdikleri ritüel kalıntılı oyunların çatısında bir değişim yaşanmamıştır. Ancak zamanla oyunlar eğlence amacıyla oynanmaya başlamış ve oyunların metin yapıları değişmiş, toplumsal sorunlar, toplumda aksayan yönler köylünün düşünce yapısıyla ortaya konulmuştur.

2.4.2. Mekân, Zaman ve Dil Özellikleri

Köy seyirlik oyunları, yaz aylarında insanların sığabileceği büyük ve geniş, köy meydanlarında, tarlalarda, damlarda, ev önlerinde, avlularda, okul bahçesi gibi yerlerde; kış aylarında ise evlerde veya büyük odalarda oynanır. O halde köy seyirlik oyunları için her yerde oynanabilir diyebiliriz. Yaz aylarında ya da belirli günlerde oynanan Çömçe Gelin, Saya Gezme, Kış Yarısı gibi açık alanlarda oynanan oyunların bazıları ise tüm köy dolaşarak oynanır.

Köy seyirlik oyunlarında mekân, seyirciyi içine alacak kadar geniş bir alan olmalıdır. Dekor, ışık vb. unsurlara fazla ihtiyaç olmadığından eldeki imkânlarla bu ihtiyaçlar karşılanır. Oyunlar gündüz güneş ışığı, gece ise ortada yanan ateş ya da fenerler etrafında oynanır. Ayrıca seyirciler için modern tiyatrodaki olduğu gibi koltuk, sıra, bilet gibi sorunlar da söz konusu değildir (Özdiğer, 2011: 37).

Büyüsel ve ritüel kalıntılı köy seyirlik oyunları bir takvime, belli bir zamana göre mevsim döngülerinde, gün-tün eşitliğinde, kış yarısı, koç katımı, ekinlerin ekim ve hasat zamanı gibi özel zamanlarda oynanmaktaydı. Oyunlar zamanla bu işlevini kaybederek insanların eğlence zamanlarına göre oynamaya başlamıştır. Ancak bazı oyunlar yine de belirli günlerde oynanmaktadır.

Oyunların dili, köylünün kullandığı günlük, sade ve yalın bir dildir. Oyuncular kendi yöresel ağızlarının özelliklerini oyunlara yansıtır. Dili kullanma şekli, taklit yeteneği, bölgesel ağız özellikleri köy seyirlik oyunlarında oldukça önemlidir.

2.4.3. Yönetici, Oyuncu, Seyirci Unsuru

Köy seyirlik oyunlarındaki en önemli kişi oyunun yöneticisidir. Normal yaşantısında köylülerden farklı olmayan yönetici, geleneksel olanı gözeterek oyunun kurallarına göre oynanmasını sağlayan kişidir. Oyunlardaki yönetici, tıpkı bir ayini yöneten büyücü, din adamı gibidir (Tekerek, 2008: 135).

Yöneticinin köy seyirlik oyunlarında önemli bir işlevi vardır. Yönetici, oyunda oynayacak kişileri yeteneklerine göre seçip, görev dağılımı yapan ve gerekli kostümleri, araç ve gereçleri denetleyen, oyunculara neler yapması gerektiğini anlatan, oyunculara gerekli yerlerde müdahale ederek onları yönlendiren deneyimli kişilerdir.

Yöneticilerin yaptıkları işten dolayı maddi bir kazançları yoktur. Bunu meslek edinmemişlerdir. Diğer köylülerden farkları, üstünlükleri yoktur. Tıpkı diğer köylüler gibi tarım ve hayvancılıkla geçimlerini sağlamaktadırlar.

Köy seyirlik oyunlarındaki oyuncular köyün istekli, yetenekli ve gönüllü kişilerinden oluşmaktadır (Tekerek, 2007: 90). Bu işi amatörce yapan köylüler istekli olmalarından dolayı oyunları daha bir coşkuyla oynamaktadırlar.

Eğlence amacı için oynanan oyunlarda ise gönüllülüğten ziyade oyuncular, yetenekli kişilerden seçilmektedir. Çünkü bu oyunların amacı, seyirciyi eğlendirmek, hoşça vakit geçirmesini sağlamak olduğundan oyuncuların pratik ve kıvrak bir zekâyâ sahip yetenekli kişiler olması gerekmektedir (Tekerek, 2008: 136). Oyunlar doğaçlama oynandığı için oyuncu seyirciyi oyuna ısındırmalı, yaptığı şakaları seyirciye yansıtabilmeli, onların oyuna katılımını sağlayabilmelidir. Ayrıca oyunlarda dekor olabildiğince az olduğundan, oyuncu olmayan dekor ve nesneleri beden dili ve taklit becerisi ile varmış gibi yansıtacak yetenekte olmalıdır. Bu tür oyunlarda oyuncular inancın getirdiği kalıpların dışına çıkarak oynar. Seyircinin kaldırabileceği her tür espri, şaka yapılır.

Köy seyirlik oyunlarındaki oyuncular eğitim görmüş kişiler değil, sadece yetenekli kişilerdir. Bu işi meslek haline getirmemişlerdir. Oyuncular diğer köylüler gibi geçimlerini tarım ve hayvancılıkla sağlar; çağrıldıklarında da akşamına oyun oynamaya giderler.

Köy seyirlik oyunlarında ya erkekler ya da sadece kadınlar görev alır ki kadınların oynadığı oyunları erkekler izleyemez. Erkekler, oyunlarda kadın kılığına girerken, kadınlar da kendi aralarında oynadıkları oyunlarda erkek kılığına girmektedir.

Köy seyirlik oyunlarının seyircisi tüm köylüdür. Bu oyunlarda seyirci-oyuncu arasında organik bir bağ kurulmuştur. Bu organik bağ seyirci ile oyuncu arasındaki alışveriştir. Seyirci oyuna ve oyuncuya gerekli yerlerde müdahale ederek, şakalaşır, atışır, oyuna katkıda bulunur. Seyirci oyunlarda bazen bir masa, sandalye, duvar, sınır olur, bazen gelini kaçırın külhanbeyi olur bazen de bir hayvan kılığına girer (Tekerek, 2008: 138). Bu yüzden seyirci, oyunlarda dinamik bir yapıdadır.

İslamiyet'in de etkisiyle bazen seyirlik oyunlarda cinsiyet ayrımı yapılabilmektedir. Din etkisinin çok yoğun olduğu yerlerde kadınlar, erkekler ve çocuklar bir arada oyunu izleyemezler (Tekerek, 2007: 91). Kadınlar, oyunları pencere kenarından ya da dam üzerinden izlerler. Kadınların kendi aralarında oynadığı oyunu

ise sadece kadınlar ve çocuklar izleyebilir. Böylece kadınlar daha rahat bir ortamda şakalarını yapma imkânı bulurlar.

2.4.4. Dekor, Kostüm, Efekt, Makyaj

Göstermeci bir yapıya sahip olan köy seyirlik oyunlarında, belli bir dekor anlayışı yoktur. Zaten oyunların içeriklerine bakıldığı zaman dekor gerektirecek oyunlar olmadığı görülmektedir. Bu bağlamda oyun yerinin doğal bir dekordan oluştuğu söylenebilir (Tekerek, 2008: 140). Oyunlarda oyuncu, olmayan dekorları, aksesuarları sanki varmış gibi oynar ve bunu seyirciye jest ve mimikleriyle yansıtır. Bazen olmayan bu nesneler seyirciler arasında gezdirilir ve seyirci ile arasında hayali bir bağ kurulur. Seyirciler de olmayan nesnelerin varlığına inanırlar. Oyunlarda her ne kadar belli bir dekor ihtiyacı olmasa da, köy koşullarında bulunan her araç-gereç oyunlarda kullanılır. Meydanlarda oynanan köy seyirlik oyunlarında her yer bir dekorken; evlerde oynanan oyunlarda evdeki bütün eşyalar oyunun dekoru olabilmektedir.

Köy seyirlik oyunlarında dekor çok önemli bir yere sahip değilken kostüm ve aksesuarlara büyük önem verilmiştir. Köylünün günlük hayatında kullandığı parçalardan oluşan kostümler tamamen göstermeci bir yapıdadır. Bu yüzden kadın kılığına girecek olan erkek oyuncunun sakalını ya da bıyığını kesmesi gerekmez. Başına bir örtü bağlayıp, elbise giyinmesi yeterlidir. Erkek oyuncunun bıyığının, sakalının ya da giyindiği elbisesinin altındaki ayakkabısının hiçbir önemi yoktur. Yine erkek kılığına girecek olan bir kadının da başına kasket, omzuna ceket alıp, yüzüne kömürle sakal yapması yeterlidir. Amaç sadece oynadıkları kişiyi yansıtmak olduğundan, kıyafetlerle o kişiyi yansıtmak yeterlidir.

Oyunlarda kadın ve erkek kılığından başka, koyun postuyla hayvan, kavukla imam, beyaz önlükle doktor, beyaz bir örtü ile gelin gibi kılıklara da basit kostümlerle girildiği görülmektedir.

Köy seyirlik oyunlarındaki önemli bir unsur da aksesuarlardır. Aksesuarlar canlı, gerçek ve yalancı olmak üzere üç şekilde karşımıza çıkmaktadır (Tekerek, 2008: 141). Gerçek araç ve gereçler, oyunda gerekli olan malzemenin kendisidir. Bıçak, silah, merdiven vb. araçlar gerçek malzemelere örnek verilebilir. Yalancı olan araç ve gereçler ise, gerekli olan malzemenin aslı yoksa ya da gerçeğini kullanmak gerekmiyorsa onun yerine başka bir şeyin kullanılması ve seyircilerin onu gerçekmiş gibi kabul etmesi şeklindedir. Tüfek yerine sopa, ustura yerine kürek, fırça yerine süpürge kullanılması

gibi. Canlı aksesuarlar da, oyuncunun kendisidir. Sandalye, sınır duvarı, değirmen gibi benzetmeleri oyuncunun kendisi oynar. Bu durum aynı zamanda güldürü ögesidir.

Köy seyirlik oyunlarında önemli bir diğer olgu ise efektlerdir. Bu efektler oyun anında oyuncular tarafından canlı yapılır. Silah sesi, balta sesi ya da bir hayvanın çıkardığı ses taklit edilir (Özdiğer, 2011: 47).

Makyaj ve maskeler de köy seyirlik oyunlarının vazgeçilmez bir parçasıdır. Seyirlik oyunlarda makyaj, ilkel ve basit yöntemlerle yapılır. Genellikle makyaj malzemesi olarak baca isi, tencere karası, kömür ve un kullanılır. Zaten oyunlarda yüz ve ellerin boyanması yeterlidir. Oyunlardaki maske ise genellikle hamurdan, hayvan postundan, yünden ya da pamuktan yapılmaktadır. Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların yaptıkları makyaj, kullandıkları maskeler, kostümler oyunların dramatik yapısını destekleyen önemli adımlardır.

2.4.5. Müzik ve Dans

Ritüellerin kaynaklık ettiği köy seyirlik oyunlarının bugünkü yapısı ve geleneği içerisinde dans ve müzik çok önemli bir işleve sahiptir. “Topluca oynanan halaylar, danslar bolluk ve bereket geleceğine dair inancın bir yansıması olarak, hem bölgesel bir motif hem de topluca eğlenme ögesi olarak oyunlarda işlevsel olarak kullanılır.” (Tekerek, 2008: 124).

“Türk topluluklarının dansları, Şamani kültür çerçevesindeki Türk gelenekleri içinde, tarihi çok eski çağlara uzanan Gök Tanrı’nın katına ulaşmak, Gök Tanrı’nın huzuruna kabul edilmek, Gök Tanrı’ya şükran sunmak ve Gök Tanrı’yı memnun etmek amacıyla yapılan törenlerde icra edilen uygulamalardan meydana gelmekteydi.” (Güven, 2013: 43). Ancak zamanla ritüel ve büyüsel kökenli köy seyirlik oyunlarındaki inanç yapısı yerini eğlence amacıyla oynanan oyunlara bırakmıştır. Asıl işlevini kaybedip eğlenceyi sağlama amacıyla oynanan bu oyunlarda da müzik ve dans vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Köy seyirlik oyunlarında oyuncuların oyun sırasında dans etmelerinin yanında oyunun sonlarına doğru seyircilerle birlikte toplu dans edilir. Buradaki toplu dans, oyundaki yeni bir dirilişi, yeni bir başlangıcı, bolluk ve bereketi sembolize eder (Tekerek, 2007: 92). Bu durum aynı zamanda insanlar arasındaki birlik ve beraberliği de kuvvetlendirmektedir.

“Toplumların kültürlerindeki birçok ögenin şekillenmesinde - müzik yapılarının gelişmesinde, ritim duygularının oluşmasında, eğlence şekilleri ile her türlü folklorik

öğenin biçimlenmesinde ve hatta ibadet şekillerinin içinde bile- toplumun en eski oyunlarının önemli ölçüde etkili olduğu tespit edilmiştir.” (Güven, 2013: 10).

Köy seyirlik oyunlarındaki dramatik yapı ve dans iç içe geçmiştir. Bu yüzden oyunlar dans ve müzik eşliğinde oynanır. Özellikle bazı oyunlar tamamen dansla yansıtılmaktadır. Oyunlarda yer alan müzik ve dans hem insanların hoşça vakit geçirmesini hem de doğaçlama oynanan oyunlarda zaman kazanmayı sağlar.

2.5. Köy Seyirlik Oyunlarının Dramatik Yapısı

İnsanoğlu doğar doğmaz hiç bilmediği ve anlamlandıramadığı bir dünyaya gözlerini açmıştır. Özellikle göçebe hayatta yeme, içme, barınma ve korunma gibi temel ihtiyaçlarını karşılama içgüdüleriyle doğa ile arasında bir bağ kurmuş ve doğayı taklit etmeye başlamıştır. Yaşamak için avlanan ve kendilerini de doğanın bir parçası sayan insan, öldürdükleri hayvanlar, kestikleri ağaçlar için özür mahiyetinde onların taklitlerini yapmış ve ruhlarına saygı göstermişlerdir. Bazen de yaşanan doğa olayları karşısında korkan ve güçsüz olan insan yağmur, gök gürültüsü, rüzgâr gibi sesleri taklit ederek bilmedikleri gücün azabından korunmak istemişlerdir. İşte ilkel insanın yaptığı bu taklit, dramatik yapıyı doğurmuştur. “.... Dramatik olan, her şeyden önce insanla ilgili olan bir duygudur. İnsan yaşamını temel alan ve bu yaşamdaki bir sorunu, bir anı, bir düşünceyi ya da duyguyu ileten bir görünümdür. Dram Sanatı ise bu insanla ilgili olan şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim işidir.... Bu canlandırmada, oyuncu yalnız insan görünümünde değil, hayvan, bitki, nesne, böcek gibi görünümünde de seyirci karşısına çıkar.... Dram sanatının birbirinden ayrılmayacak temel öğeleri yansıtlama, canlandırma ve aksiyondur.” (Nutku, 2001: 28-29).

Bir oyunun dramatik yapıda olabilmesi için oyuncunun kendinden başka bir kişiyi, nesneyi, hayvanı, canlandırması gerekmektedir. “Dramatik nitelik kılık değiştirme, yüzünü boyama, maske ve çeşitli donanımları kullanması, sözlü oyunlarda söyleşmeye başvurmasıyla da sağlanır. Bunlardan başka oyunlarda çatışma (agon) da görülür.” (And, 2015: 16). Seyirlik oyunların temelinde çatışma, taklit, yanlış anlama, dayak vb. unsurlar yer almaktadır. Bu unsurlar, oyunlarda hem güldürü unsurunu hem de hoşça vakit geçirmeyi sağlamaktadır. Bütün bunların temelinde tabiatla özdeşleşme ve buna bağlı olarak dram sanatı yatmaktadır.

İnsanlığın taklitle başlayan dram sanatı, ritüellere ve kuttörenlere uzanmaktadır. Ancak ister ritüel kökenli isterse işlevini değiştirmiş bir yapıda olsun oynanan her oyun dramatik yapıda olmayabilir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ELAZIĞ KÖY SEYİRLİK OYUNLARI HAKKINDA GENEL BİLGİ

Kökeni mitolojiye ve Şamanizme dayanan, içerisinde kuttören izleri ve ritüel kalıntılar barındıran, taklide, çatışmaya, karşıtlıklara dayalı köy seyirlik oyunları, içinde bulunduğu toplumun kültürel yapısına göre şekillenip varlığını sürdürmüştür. Daha çok köylerde hayat bulan ve oynanan bu oyunlar, günümüzde inanç ekseninden çıkarak, anlam ve amacını kaybetmiş, eğlence için oynanmaya başlamıştır. Türkiye'nin hemen her yerinde rastladığımız köy seyirlik oyunlarına, Elazığ ve köylerinde de rastlamaktayız.

Derlenen oyunlardan hareketle oyunların genel olarak düğünlerde, uzun kış gecelerinde eğlenmek ve eğlendirmek amacıyla oynandığını söyleyebiliriz. Bu oyunlardaki en önemli güldürü unsuru ise dayaktır. Kim Vurdu, Köpüğün Köpüğüme, Sırık Oyunu, Şiv Şiv Oyunu, Topuz Oyunu ve Yumruk Oyunu adlı oyunların merkezinde dayak unsuru yer almakta ve oyunları şekillendirmektedir.

Elazığ köy seyirlik oyunları her ne kadar düğünlerde, bayramlarda, uzun kış gecelerinde sadece eğlenmek için oynansa da içerisinde birçok kuttören ve ritüel kalıntıların izlerini barındırmaktadır. Çoban Oyunu, Dede ile Kızları Oyunu, Deve Oyunu, Gelin-Damat Oyunu, Kız Kaçırma Oyunu, Sipahi Oyunu ve Sudan Geçirme adlı oyunlarında kız kaçırma ve ölüp-dirilme motifi olarak bu kalıntılara rastlamaktayız. Ayrıca oyunlarda eski Türk inanç sisteminde kutsal sayılan at, deve, ayı, gibi hayvanlara ve bezlerden yapılmış kuklalara da rastlamak mümkündür.

Elazığ köy seyirlik oyunlarının temel yapısını taklit, çatışma, canlandırma oluşturur. Oyunlarda yer alan çatışma unsuru ise ak-kara (iyi-kötü), ölüp dirilme (eski-yeni) ile özdeşleşmiş ve oyunlarda bu unsurlara yer verilmiştir. Arap Kızı Oyunu, Ayı Oyunu, Bıçak Oyunu, Cirit, Çoban Oyunu, Dede ile Kızları Oyunu, Deve Oyunu, Kambur Oyunu, Kız Kaçırma Oyunu ve Sakat Oyunu adlı oyunlar taklit, çatışma ve canlandırma unsurları temelinde oluşturulmuştur.

Asıl amacını kaybederek geleneği yaşatma adı altında ve eğlenme amacıyla oynanan köy seyirlik oyunlarımız, teknolojinin gelişmesine paralel olarak unutulmaya başlamıştır. Gelişen teknoloji, kültürel yapımızı değiştirmiş, yeni eğlence anlayışlarını doğurmuş, bundan dolayı da artık seyirlik oyunlarımız oynanmaz olmuştur. Oyunların

doğaçlama oynanması ve birçoğunun yazılı bir metnin olmaması sebebiyle insanların kültürel belleklerinde muhafaza edilen bu oyunlar, hayatın tek gerçeği olan ölüm ve çağımızın en büyük hastalığı olan unutkanlıkla silinip gitmektedir. Türkiye'nin birçok bölgesinde geçerli olan bu durum, Elazığ ve köylerinde de geçerlidir. Elazığ sahasında derlediğimiz oyunların hemen hepsi uzun yıllar önce oynanmış olup, oynayan ya da izleyenler tarafından akıllarında kaldığı kadarıyla bize anlatılmıştır. Düğünlerde bile artık yer almayan bu oyunlara sadece Elazığ'da kültürel faaliyetler düzenleyen bazı derneklerin eğlence gecelerinde yer verilmektedir.

3.1. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Kaynakları

İnsanoğlunun dünya üzerinde var olmaya başlamasından beri, çıkış noktası insanın kendi hayatını korumak, kolaylaştırmak ve devam ettirmek olan; bolluk, bereket, erişirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi büyüsel ve ritüel kalıntılı köy seyirlik oyunlarının kaynakları mitolojiye ve Şamanizm'e dayanmaktadır.

Yaşadığı dünyayı anlamaya ve anlamlandırmaya çalışan insanoğlu, öncelikle doğanın sistematiğini, işleyişini kendi ihtiyaçlarına göre değiştirebileceğine inanmış; ancak böylesine büyük bir gücün kendi elinde olmadığını fark etmiş ve bu gücü, insanî özellikler gösteren tanrılara, tanrıçalara, doğada kendinden güçlü gördüğü diğer varlıklara atfetmiştir. Bu yüzden de insanlar, ekinlerin bol ve bereketli olması, hayvanların üremesi, çoğalması gibi temel ihtiyaçları için tanrılar adına törenler düzenlemeye başlamışlardır. Düzenledikleri bu törenlerde üremeyi, çoğalmayı, bereketi kız kaçırma; doğanın her yıl ölüp tekrar canlanmasını ise ölüp dirilme ile simgelemişlerdir. Günümüzde bile asıl işlevini kaybedip eğlence amacıyla oynanmaya başlayan köy seyirlik oyunlarında eski bolluk törenlerinin kalıntıları olan kız kaçırma ve ölüp dirilme motifleri hâlâ yer almaktadır. Oyunlardaki ölüp dirilme motifi ayrıca mitoloji kadar Şamanizm inancı içerisinde de yer almaktadır. Oyunlardaki ölüp-dirilme, şamanın düzenlediği ayin sırasında vecde gelerek düşüp bayılması ve bir süre sonra ayılmasının da izleri sayılmaktadır.

Doğanın diyalektiğini gösteren, bolluk-bereket anlamı taşıyan, doğanın canlanmasını, yeni bir hayatın başlangıcını sembolize eden kız kaçırma ve ölüp dirilme motifleri, Elazığ'da oynanan Çoban, Dede ile Kızları, Deve, Gelin Damat, Kız Kaçırma ve Sudan Geçirme adlı oyunlarında yer almaktadır.

Tözlerin bir kalıntısı olan ve daha çok yağmur yağdırmak için oynatılan bebekler, günümüzde de yağmur yağdırmak için oynatılmaktadır. Bezden ve ağaçtan yapma bu bebekler yöreden yöreye “.... bodi bodi, bodi bostan, cicic ana, çalı gezme, çaput adam, çomça gelin, çömçe/li gelin, çullu kadın, dodu, dodi dodi, eşek gelin etme, gelin gok, gode gode, godi godi, godu godu, göde göde, hucrik, kelis, kepçe kadın, kepçe gelin, kepçecik, mılla (molla) potik, yağmur duası, yağmur gelin....” (Şimşek, 2003: 60) adlarla anılırken, Elazığ’da da Mılla Potik, Çemçe Gelin ve Çiçimama adlarıyla anılıp oynatılmaktadır.

Elazığ’da da oynanan ve eski bolluk törenlerinin bir kalıntısı olan bu oyunlarda yağmur yağdırmak için yapılan bebek, çocuklar tarafından kapı kapı dolaştırılarak evlerden yiyecek toplanır. Yiyecek toplanırken her evden de Mılla Potik’in başına su serpilir. Oyunun sonunda her evden toplanılan yiyecekler pişirilerek topluca yenilir. Bu oyunda bebeği, çocukların dolaştırması önemlidir. Çünkü çocuk, saflık, temizlik, inanç, bereket ve çoğalma gibi anlamlara gelmektedir. Bu yüzden yapılan bebeği, çocukların taşınması, bereketin geleceğine olan inancın yanında onların duasının da kabul olunacağına dair inancı yansıtmaktadır.

Bu oyunun başka bir varyantı olan Çiçimama Oyunu’nda ise yapma bebek yerine bir kadın, üzerine uzun beyaz bir çarşaf geçirerek arkasında çocuklarla birlikte kapı kapı dolaşıp yiyecek toplar. Çiçimama, bir yandan gittiği evlerden yiyecek toplarken bir yandan da her evin sahibi tarafından üzerine kirli bulaşık suyu dökülerek ıslatılır. Çiçimama, oyunun sonunda yıkanır; toplanılan yiyecekler topluca yenilir ve Çiçimama dua ederek Allah’tan yağmur ister. Rivayet odur ki duanın hemen arkasından da yağmur yağarmış.

Şamanizm inancının içerisinde şamanın görevlerinden biri de yağmur yağdırmasıdır. Yağmur yağmadığı dönemlerde ayinler düzenleyen şaman, yağmurun yağmasını sağlardı. Çiçimama Oyunu’nda da bezden bir bebek yerine kadının yer alması, bizlere kadının, şamanın yaptığı yağmur yağdırma törenlerini anımsatmaktadır. Bu oyunlar hangi şekliyle oynanırsa oynansın hiç şüphesiz eski Türk inanç sisteminin izlerini taşımaktadır.

Şamanizm inancı içerisinde kutsal sayılmış hatta hayvan ata olarak kabul etmiş bazı kutsal hayvanlar vardır. Bunlar at, deve, kurt, ayı, koyun, keçi, kartal vb. hayvanlardır. Şamanlar düzenlediği ayinler sırasında kutsal saydıkları hayvanlara ait eşyaları üzerinde bulundurarak o hayvanların ruhlarıyla bütünleştiğine inanırlar ve bu

hayvanların yardımıyla ya da onların kılığına bürünerek gökyüzüne ya da yeraltına yolculuklar yaparlar.

Şamanizm içerisinde kutsal kabul edilen bazı hayvanları bizler hem köy seyirlik oyunlarının genelinde hem de Elazığ'da oynanan oyunlarda görmekteyiz. Oynanan ve oynatılan At Oyunu, Ayı Oyunu ve Deve Oyunu'nu bu duruma örnek gösterebiliriz.

Elazığ köy seyirlik oyunlarına kaynaklık eden bir diğer unsur da günlük hayattır. Köy insanının günlük yaşamını ve yaşantısını taşıdığı oyunlarda, karı-koca kavgasını, meslekî taklitleri komedi unsuru ekleyerek oynamışlardır. Bu tür oyunlara Arap Kızı Oyunu, Berber Oyunu, Leblebici Oyunu ve Usta Şagirt Oyununu örnek gösterebiliriz.

Özetleyecek olursak Elazığ köy seyirlik oyunlarına Şamanizm ve mitolojinin kaynaklık ettiğini söyleyebiliriz. Bunların yanında asıl amacını kaybedip eğlenmek için oynamaya başlayan bu oyunlarda günlük hayatın da etkileri olduğunu görmekteyiz.

3.2. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Tasnifi

Elazığ köy seyirlik oyunlarının tasnifini, derlediğimiz oyunlardan hareketle, oyunların konusuna, oynanma zamanlarına, oyuncuların cinsiyetine ve sayısına göre belirlediğimiz başlıklar ve bu başlıkları da alt başlıklar halinde değerlendirmeye çalıştık. Derlediğimiz oyunlara da uyduğu için; Şükrü Elçin, Metin And ve Dilaver Düzgün'ün köy seyirlik oyunları tasnifi ile ilgili yapmış oldukları çalışmalarından istifade ederek bir tasnif çalışması denedik. Oyun metinlerinin tamamına çalışmamızın en sonunda yer alan Elazığ'da Tespit Edilen Oyunlar kısmında yer verdiğimizden dolayı, yaptığımız tasnifleri örneklendirmek adına verdiğimiz oyunlardan kısaca bahsettik.

3.2.1. Oyunların Konusuna Göre

Derlediğimiz oyunlardan hareketle Elazığ köy seyirlik oyunlarını konularına göre şu başlıklar altında sınıflandırabiliriz:

3.2.1.1. Aşk Konulu Oyunlar

Köy seyirlik oyunları insanların dertlerini, sevinçlerini, mutluluklarını yansıtan oyunlar olmasının yanında dile getiremediği duygularını özellikle de birbirine olan aşklarını, sevgilerini dile getirmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple de

oyunlar içerisinde aşk konulu olanlara sıkça yer verilmektedir. Biz de derlediğimiz oyunlar içerisinde aşk konulu oyunlara rastlamaktayız.

Aşk konulu oyunlara örnek olarak verebileceğimiz oyunlardan biri olan Kama Oyunu'nda belinde kama olan oyunculardan biri müzik eşliğinde oynayarak sevdiği kızı oyuna kaldırmaya çalışır; ancak kız nazlanır ve oyuna kalkmak istemez. Kızı bir türlü ikna edemeyen oyuncu da belindeki kamasını çıkararak canına kıymaya çalışır. Bunun üzerine kız ayağa kalkar ve belinde kaması olan oyuncuyla karşılıklı oynamaya başlarlar.

Kadınlar arasında oynanan Sipahi Oyunu'nda kadınlardan biri Sipahi kılığına girer ve kendisine evlenecek bir kız aramaya başlar. Odadaki kadınlar arasından en güzelini seçen Sipahi, kızı kendisiyle evlenmeye ikna etmeye çalışır. Sipahinin yaşlı olmasından dolayı onunla evlenmek istemeyen kız sürekli ondan kurtulmaya çalışır. Ancak Sipahi her seferinde kızı yakalar ve geri getirir. Sipahiden kurtuluşunun olmadığını anlayan kız bunun üzerine Sipahi ile evlenmeyi kabul eder.

Aşk konulu oyunlardan olan bir diğer oyun ise Sudan Geçirme Oyunu'dur. Oyunda bir kadın Halo Dayı'dan kendisini sudan karşıya geçirmesini ister. Ancak Halo Dayı, kadına kendisini sudan geçirmesi karşılığında ne vereceğini sorar. Kadın altın kolyesini, küpesini, bileziğini teklif eder ama Halo Dayı kabul etmez. Bunun üzerine kadın, kendi bedenini teklif edince Halo Dayı hemen kabul eder. Oyunun sonunda da her ikisi karşılıklı oynamaya başlarlar.

Urum (Rum) Kızı Oyunu'nda da oyunculardan biri Urum kızını, diğer oyuncu ise onun âşığını canlandırır. Oyunda kızın âşığı, Urum kızının güzelliğini tepeden tırnağa tasvir eder. Âşık olan oyuncu, kızdan sürekli ters cevaplar alınca belindeki hançerini çıkarır ve kendisine saplamaya çalışır. Bunun üzerine Urum kızı, âşığının yanına gider ve elinden hançerini alarak karşılıklı oynamaya başlarlar.

Bıçak Oyunu konusu itibariyle mücadele konulu oyunların içerisinde yer alsa da oyunda aşk ve sevgi temasının işlenmesi, iki erkeğin mücadelesinin temelinde sevdikleri kızı etkilemek olduğu için oyun bu gruba da dâhil edilebilir.

Aşk konulu oyunların temelinde sevdiğini etkilemek, ikna etmek ve sonunda da mutlu sona ulaşmak vardır.

3.2.1.2. Kız Kaçırma

Kız kaçırma, Elazığ'da oynanan seyirlik oyunlarında sıkça rastladığımız bir konudur. Oyunlarda yer alan kız kaçırma hem toplumsal bir soruna değinmekte hem de bolluk ve bereketi simgelemektedir. “Kız kaçırlır ve tekrar bulunur. Bu tür oyunlarda kızın kaçırlıp bulunması bolluk-bereketi simgelemekle birlikte Anadolu'daki kadın ve erkeklerin en temel toplumsal sorunlarından biri olan kız kaçırma olgusunun da bir yansıması olarak değerlendirilebilir.” (Tekerek, 2008: 43). Kız kaçırma konusunun temelini mitik unsurlara bağlamak mümkündür. Bolluk ve bereket tanrıçası Demeter'in kızı Persephone'nin kaçırlmasıyla başlayan kıtlık, kuraklık; Persephone'nin tekrar yeryüzüne dönüşüyle son bulmuştur. Hayatlarının bolluk ve bereket içinde geçmesini isteyen insanlar da bu durumu törenlerine taşımışlardır. Böyle mitolojik bir kalıntının sonucu olan kız kaçırma konulu köy seyirlik oyunları da ilk zamanlar bolluk ve bereket adına oynanmış daha sonra toplumsal bir sorun haline gelen kız kaçırma olgusunu işlemeye başlamıştır. Bu oyunlarda bolluk ve bereketten toplumsal olana doğru bir değişim ve dönüşüm gerçekleşmiştir.

Derlediğimiz oyunlar içerisinde yer alan Çoban Oyunu'nda, çoban (takma sakallı, sırtında post, elinde değneğiyle) karısı (kadın kıyafeti giyinmiş bir erkek) ile oynarken karısı kaçırlır. Kaçırlan karısını aramaya başlayan Çoban, oyunun sonunda seyircilerin de yardım etmesiyle karısını kurtarır.

Dede ile Kızları Oyunu'nda da yine dede (takma sakallı ve elinde değneğiyle) kızlarını satmaya götürür. Kızlarını satacakken seyirciler içerisinde iki kişi Dede'nin kızlarını kaçırr. Her yerde kızlarını arayan ve önüne çıkanı değneğiyle döven dede, oyunun sonunda kızlarını bulup kaçıran kişiye satar. Bu oyunda kız kaçırma, bolluk ve bereketin simgesinden çok, kızlarını para karşılığı evlendiren aileler ve kaçırlan kızların rızası dahi olmadan namus temizleme bahanesiyle kaçıran kişiye satılması gibi toplumsal bir sorunun yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

Deve Oyunu'nda da yine devecinin kızı kaçırlır ve deveci düşüp ölür. Seyirciler de devecinin kızlarını bulup getirir. Kızları geri gelen deveci tekrar dirilir. Eski bolluk ve canlandırma törenlerinin bir kalıntısı olan bu oyunda hem kız kaçırma hem de ölüp dirilme motifini görmekteyiz.

Kadınlar arasında oynanan Gelin Damat Oyunu'nda da gelinle damat karşılıklı oynarlarken biri gelip gelini kaçırr. Seyircilerle birlikte damat, gelini kurtarır. Oyunun sonunda da herkes karşılıklı oynamaya başlar.

Kız Kaçırma Oyunu'nda ise diğer kadınlarla oyun oynayan kız, kaçırılmaya çalışılır. Ancak kız, korkudan düşüp bayılır. Seyirciler kızı ayıltmak için her şeyi deneseler de kızı bir türlü ayıltamazlar. Oyunun sonunda ise kızı kaçırmaya çalışan kişi gelir ve kızı ayıltır. Buradaki bayılma ve ayılma ritüeli şamanların esrime olaylarını hatırlatmaktadır. Bayılan kız, ayıldıktan sonra eskisi gibi değildir. Bir değişimin ve gelişimin habercisidir.

Bu oyunlarda da eski ve yeni çatışması ile toplumun temelini oluşturan aile kavramının temeline, üreme ve çoğalmaya verilen öneme dikkat çekilmektedir. Bütün bu oyunların temelinde mitolojik öğeler yer almakla birlikte zaman içerisinde toplumsal sorunlara doğru bir değişime dönüşmüştür. Elazığ sahasında derlediğimiz oyunlardan verdiğimiz bu örneklerle hem eski ritüellerin kalıntılarını hem de zaman içinde toplumsal bir sorun haline gelen kız kaçırma hadisesini görmekteyiz.

3.2.1.3. Kukla

Kökeni itibari ile Şamanizm'e uzanan kuklalar, aynı zamanda koruyucu ruh olarak adlandırılan tözlerdi. Kuklalar, hem koruyuculuk adına, hem yağmur yağdırmak gibi hava olaylarını yönetmek, hem de hastaları sağaltma amaçlarıyla yapılmış ve ayinlerde, merasimlerde kullanılmıştır. Ancak her konuda olduğu gibi kukla oyunları da ritüel anlam ve amacını kaybetmiş ve yerini eğlence amacıyla oynanan oyunlara bırakmıştır.

Yöreden yöreye farklı adlar verilen ve yağmur yağdırmak için bezden, ağaçtan yapılan bebeklerin kapı kapı dolaştırılması ile oynanan oyun Elazığ'da Mılla Potik ve Çemçe Gelin adlarıyla oynanmaktadır.

“Çocuklar tarafından oynanan bu oyun genellikle üç aşamaya bağlı olarak gerçekleşir. 1. Hazırlık, 2. Oyunun Oynanması, 3. Toplanan yiyeceklerin pişirilip yenmesi .“ (Şimşek, 2003: 80). Hazırlık safhasında öncelikle oyunda kullanılacak bebek yapılır. Ağaç dalları 't' şeklinde bağlanır. Bağlanan bu dallara bezden dikilen bir elbise giydirilir. Bir çoraba da pamuk doldurularak dış yüzeyine kaş göz çizilir, iplerden saçlar yapılır. Oyunun oynanma safhasında ise çocuklar yapılan Mılla Potiği (Çemçe Gelin/Çiçimama) ellerine alarak kapı kapı gezdirirler. Bu arada oyuna ait tekerlemeler söylenir ve her evden yiyecek toplanır. Kapılarına gittikleri her evin sahibi çocuklara yiyecek verirken, Mılla Potiğin (Çemçe Gelin/Çiçimama) üzerine su serperler. Oyunun en sonunda da tüm köyü dolaşarak toplanan yiyecekler pişirilerek topluca yenilir ve

yağmurun yağması için dualar edilir. Köy seyirlik oyunları her ne kadar ritüel amacını kaybedip eğlenme amacıyla oynanmaya başlasa da tözlerin bir kalıntısı olan Mılla Potik (Çemçe Gelin/Çiçimama) Oyunu, herhangi bir güne bağlı olmadan eğlence amacıyla oynanan diğer oyunlar gibi sürekli oynanmamıştır. Yağmurun yağmadığı zamanlarda oynanan bu oyun ritüel amacının yanında eğlence işlevi de kazanmış ve bu iki minvalde devam ettirilmiştir.

Yine derlediğimiz Bebek (Kukla) Oyunu'nda ise tahta kaşıklardan ve bez parçalarından yapılan cadı, Arap, kız, oğlan vb. bebeklerin ele geçirilerek müzik eşliğinde oynatılmasına rastlamaktayız. Bu oyunlarda seyirciler bebek oynatıcısını görmezler. Bu yüzden bebek oynatıcısı, bazen tahta merdivenin altına girip üzerine örtü örter ve oradan sadece ellerini çıkarır bazen de bir tabutun içine girerek delikler açtığı tabut kapağından ellerini çıkararak bebekleri oynatır.

Derlediğimiz oyunların içerisinde bezden yapılan kuklaların yanında canlı kukla oyunları da karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunlar da vücuda çizilen suretlerin yanında başına sivri bir kukuleta takarak, yüzünü siyaha boyayarak, siyah bir palto giyerek ve uzun bir sırığın üzerine çıkarak oynanmaktadır.

İlk zamanlar yapılan bu bebekler dinsel özelliklerinden dolayı kutsal varlıkları simgeliyorlardı. Ancak zamanla bu kutsallıklarını kaybeden bebekler, eğlence amacıyla oynanmaya başlanmış ve güncel tiplerle zenginleştirilmiştir.

3.2.1.4. Mücadele Konulu Oyunlar

Köy seyirlik oyunlarının çatısını oluşturan ve oyunların vazgeçilmez unsurlardan biri de “agon” yani oyunlarda yer alan yarışma ve çatışma halidir. Oyunlardaki bu çatışma ve yarışma hali ise daha çok mitolojik bir kalıntıdır. İlkel insanların tapındıkları tanrıların düşmanlarıyla olan mücadelelerinden doğan, iyiyle kötünün, eskiyle yeninin, kışla yazın, ışıkla karanlığın mücadelelerinin yansıtıldığı bu yapı, zamanla Anadolu insanının çıkardığı oyunların da vazgeçilmez bir çatısı olmuş ve oyunlardaki eğlence unsurunu karşılayan bir yapıya dönüşmüştür.

Elazığ köy seyirlik oyunlarında da eğlenmek için oynanan oyunlarda sıkça rastladığımız konulardan biri de mücadele konulu oyunlardır. Mücadele konulu oyunlar, genellikle bireysel bir şekilde oynanmaktadır; ancak gruplar halinde oynanan oyunlar da

mevcuttur. Bu oyunlarda oyuncular arasında bir rekabet, mücadele ve yarış durumu söz konusudur.

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan mücadele konulu bireysel oyunlardan olan Al Kara Kuşun Yavrusunu Oyunu, oyuncuların birbirinin ağzından mendili kapma mücadelesine dayanmaktadır. Oyunu, elleri arkadan bağlı bir şekilde oynayan iki oyuncudan birinin ağzında mendilden yapılmış bir fare vardır. Ağzında mendil olan oyuncu müzik eşliğinde çeşitli hareketlerle karşısındaki oyuncudan ağzındaki mendili kaçırmaya, karşısındaki rakibi de mendili kapmaya çalışır. Yine bireysel oyunlardan biri olan Külâh Oyunu'nu oynayacak olan oyuncular halka şeklinde yan yana dururlar. Bir oyuncu hariç herkesin başında da külâh vardır. Oyun başladığı anda herkes birbirinin başından külâhları kapmaya çalışır. Oyun durduğunda ise başında külâh olmayan oyundan atılır. Oyun tek bir kişi kalana kadar devam eder.

Aşık Oyunu, oyuncuların ellerindeki aşık kemikleriyle, yere çizdikleri çember içerisine koydukları aşık kemiklerini, cevizleri ya da bademleri belli bir mesafeden sırasıyla vurarak dışarı çıkarma mücadelesine dayanmaktadır. Kim çemberin içine konulan malzemeyi dışarı çıkarırsa o malzeme onun olur. Oyunun sonunda da en fazla malzemeyi biriktiren oyunun galibi olur. Ceviz Oyunu'nda da yine oyuncular, çember içerisinde yer alan çivilerin üzerine koydukları demir paraları ellerindeki cevizlerle vurup dışarı çıkarmaya çalışır. Kim parayı çember dışına çıkarırsa para onun olur. Aşık oyununun temelinde gerek oyunun oynanışı gerek kullanılan nesneler bakımından Şamanizm'in etkisini görmek mümkündür.

Bıçak Oyunu'nda da aynı kızı seven iki erkeğin birbiriyle olan mücadelesini görmektedir. Oyunda iki erkek oyuncu müzik eşliğinde ellerindeki bıçaklarla karşılıklı bir yarış, mücadele içerisinde. Oyuncular, ellerindeki bıçaklarla sergiledikleri tehlikeli figürlerle, hem birbirlerini korkutmaya hem de sevdikleri kızı etkilemeye çalışmaktadırlar. Oyunun sonunda sevdiği kız için kim canından vazgeçmeye kalkışırsa, o oyuncu hem oyunu hem de kızın gönlünü kazanır.

Kadınlar arasında oynanan Türkü (Mani) Vurma Oyunu, iki gruba ayrılmış olan kadınların ellerinde tef çalıp sırasıyla birbirlerine türkü ya da mani söyleyerek atışmasıyla oynanır. İki grubun türkü ya da mani söyleme yarışının yansıtıldığı bu oyunda kadınlar, o anda irticali olarak ya da daha önceden öğrendikleri ne kadar türkü, mani varsa söylemeye başlar. Bu oyun aynı zamanda halk edebiyatının manzum türleri içerisinde yer alan türkü ve mani söyleme geleneğini yaşatması bakımından da

önemlidir. Bu gelenek ile hem halk edebiyatı ürünleri unutturulmadan canlı bir şekilde yaşatılır hem de eğlenceli vakit geçirilir.

Grup halinde oynanan oyunlardan Cirit Oyunu, Ü Oyunu ve Yüzük Oyunu'nu da mücadele konulu oyunlar arasına dâhil edebiliriz. Cirit Oyunu'nda oluşturulan iki takımın at üzerinde birbirlerini kovalayarak cirit atma mücadelesi içerisine girdiklerini görmekteyiz. Ü Oyunu'nda da yine oluşturulan iki gruptan bir grup saklanırken, diğer grup da saklanan arkadaşlarını aramaya başlar. Bu durum saatlerce sürebildiği gibi günlerce de sürmektedir. Ebe olan grup, saklanan arkadaşlarını bulduğundaysa saklanma sırası kendilerine geçer.

Yüzük Oyunu'nda da oyuncu sayısına göre iki takım oluşturulur. Oyuncu sayısınca tepsie fincan konulur ve birinin altına yüzük saklanır. Sırayla her iki grup yüzüğü bulmaya çalışır. Fincanın altında yüzüğü bulan grup onu saklamaya hak kazanır. Oyun sonuna kadar her defasında saklanan yüzük bulunmaya ve puanlar toplanılmaya çalışılır. Oyunun sonunda en yüksek puanı toplayan takım son kez yine yüzüğü bulmaya çalışır. Eğer ilk seferde bulurlarsa oyunun kazananı olurlar; ancak ilk seferde bulamazlarsa oyunu kaybederler ve cezalandırılırlar.

Mücadele konulu oyunlar, hem oynayanların hem de seyredenlerin eğlenceli vakit geçirmesini sağlamanın yanında insanların birbirine saygı duymasını, sabretmeyi, paylaşmayı, birlik ve beraberliği, dayanışmayı, yardımlaşmayı, kurallara uymayı öğretmektedir. İnsanlar, takım halinde oynanan oyunlarla birlik-beraberlik içerisinde kenetlenmeyi, birlikte mücadele etmeyi, yardımlaşarak dayanışma sağlamayı; bireysel oynanan oyunlarda ise birbirine saygı duymayı, kurallara uymayı, sabretmeyi öğrenmektedir. Bu yüzden oyunlar toplumsal düzenin sağlıklı işlemlerini sağlaması açısından önemli bir yere sahiptir.

3.2.1.5. Bolluk-Bereket Konulu Oyunlar

Doğaya sıkı sıkıya bağlı olan insanoğlu, mevsimlerin değişmesine paralel olarak toprakta meydana gelen büyük değişimlere kayıtsız kalamamıştır. Mevsimleri değiştirmenin, yağmur yağdırıp toprak ürünlerini artırmanın, hayvanları çoğaltmanın kendi elinde olduğuna inanan insanlar, hayatlarının bolluk-bereket içerisinde geçmesi için büyüsel yöntemlere başvurmuştur. Ancak insanlar, yaz ve kış mevsimlerinin sürekli

birbirini takip etmesini, yağmurun yağmasını, bitkilerin büyüüp yok olmasını kısaca doğada yaşanan değişimleri kendi büyüsel yöntemlerinin ötesinde çok daha güçlü bir etkene, insanî özellikler gösteren tanrılara bağlı olduğunu fark etmiş ve daha önceden kendi güçlerini göstermek adına düzenledikleri büyüsel törenleri kendi hayatları için tanrılar adına düzenlemeye başlamışlardır. Zamanla bu törenler ve ritüeller oyuna dönüşmüş ve doğaya bağlı, geçim kaynağı toprağa dayalı olan insanlar tarafından bolluk ve bereket getirmesi adına oynanmaya başlanmıştır.

Elazığ'da da doğaya sıkı sıkıya bağlı olan, geçimlerini topraktan sağlayan insanlar, doğayla barışık olmak ve hayatlarının bolluk-bereket içerisinde geçmesini sağlamak için yaptıkları uygulamaları zaman içerisinde çeşitli oyunlara dönüştürerek yaşatmışlardır. Demedan Oyunu, Kel Bağlama Oyunu, Kış Yarısı (Tolik Asma) Oyunu, Mılla Potik (Çemçe Gelin/ Çiçimama) Oyunu ve Nevruz Basması Oyunu, yılın belli zamanlarında bolluk ve bereket getirmesi amacıyla oynanan oyunlardır.

Elazığ'a bağlı Palu ilçesinde oynanan Demedan Oyunu, yılbaşı geceleri bir araya gelen köyün gençleri tarafından oynanır. Yılbaşı gecesini toplanan gençler, köydeki tüm evleri dolaşarak yiyecek toplar. Toplanan tüm bu yiyecekler de daha sonra köydeki ihtiyaç sahiplerine dağıtılır. Demedan Oyunu, bolluk-bereket getirmesi gibi amaçlarının yanında, paylaşma, dayanışma, birlik ve beraberlik sağlama şeklinde toplumsal amaçlar da taşımaktadır.

Elazığ'a bağlı Ağın ilçesinde Kış Yarısı (Tolik Asma) Oyunu da yılbaşı geceleri bir araya gelen köyün gençleri tarafından oynanmaktadır. Su kabağının baş kısmından iki delik açıp ip bağlayan gençler, gittikleri her evin damından bu toliği sarkıtarak yiyecek toplar. Bütün köyü dolaşan gençler daha sonra topladıkları tüm yiyecekleri hep birlikte yerler.

Bahar Bayramı olarak da adlandırılan Nevruz Bayramı, yeni bir yılın, yeniden doğuşun, dirilişin, canlanmanın, bolluk ve bereketin simgesi olarak her yıl, gece ve gündüzün eşitlendiği 21 Mart'ta kutlanmaktadır. Dünya çapında kutlanılan Nevruz Bayramı, her ülkenin kendi kültürüne ve kutlanma zamanına göre değişiklik gösterse de kutlanma amacı genellikle hemen her yerde aynıdır. Ülkemizde de 21 Mart'a denk gelen Nevruz, birçok yöremizde olduğu gibi Elazığ'da da kutlanmaktadır. Elazığ'da Nevruz Basması olarak rastladığımız kutlamalar, hem baharın gelişini kutlamak hem de bolluk ve bereket getirmesini sağlamak adına yapılmaktadır. Nevruzların açması, baharın gelmesiyle birlikte insanlar, evlerinden haşlanmış yumurta, yiyecek, içecek

getirerek genişçe bir alanda bir araya gelir ve topluca yemek yerler. Yemekler yendikten sonra da çeşitli eğlenceler düzenleyen, oyunlar oynayan insanlar, yeni yılın gelişini büyük bir heyecan ve coşku içerisinde kutlarlar. Böylelikle yeniden canlanmayı, bolluk ve bereketi birlik ve beraberlik içerisinde karşılarlar.

Elazığ'da yağmur yağmadığı zamanlarda, yağmur yağması ve bolluk-bereket getirmesi için oynanan bir diğer oyun da Mılla Potik (Çemçe Gelin/ Çiçimama) Oyunudur. Mılla Potik (Çemçe Gelin) Oyunu'nda ağaç ve bezden yapılmış bir bebek, köyün çocukları tarafından kapı kapı dolaştırılır ve böylece yiyecek toplanır. Oyunun sonunda toplanılan yiyecekler pişirilerek toplu halde yenir. Pişirilen yiyecekler yenildikten sonra da yağmurun yağması için toplu bir şekilde dua edilir. Toplu yenilen yemekler ve toplu edilen duaların dinî ve büyüsel bir gücü vardır. Hem dirliğin ve birliğin göstergesi yeni nesillere gösterilir hem de toplulukta edilen duaların kabul olacağı inancı güdülür.

Çiçimama Oyunu ise Mılla Potik (Çemçe Gelin) Oyunu'ndan farklı olarak yapma bebek yerine bir kadın tarafından oynanır. Beyaz bir çarşafı kafasına geçiren kadın, arkasında çocuklarla beraber tüm köyü dolaşarak yiyecek toplar. Yiyecek toplarken başına da kirli bulaşık suyu dökülen Çiçimama, tüm köyü dolaştıktan sonra yıkanır. Bu esnada komşular da toplanılan yiyecekleri pişirir. Pişen yemekler toplu bir şekilde yenildikten sonra Çiçimama, yağmurun yağması, bolluk ve bereketin gelmesi için dua eder. Burada beyaz çarşaf temizliğin, aydınlığın ve bereketin sembolü olarak kadın tarafından giyilmiştir. Kadının başına kirli su dökülmesi ve ardından kadının yıkanması ile bir arınma ve toprağın canlanması eş değerdir. Uygulamaların toplu olarak yapılması da duaların bu şekilde gerçekleşeceğine olan inançtır.

Geçim kaynağı toprağa bağlı olan insanlar için yağmurun yağmaması nasıl ki kuraklık, bereketsizlik sebebiyse, yağmurun çok yağması da tarım alanlarını tahrip edeceğinden olumsuz olarak görülmüştür. Bu yüzden de kendilerince çözüm yolu bulan insanlar, yağmurun yağması için yaptıkları törenleri, yağmurun durması için de yapmaya başlamışlardır. Elazığ'da Kel Bağlama Oyunu olarak rastladığımız bu törensel oyun, yağmurun çok yağdığı zamanlarda oynanmaktadır. Yağmurun durması adına yapılan bu törensel oyun, tüm köylünün katılımıyla gerçekleşir. Bir araya gelen köylüler kalın bir ipe kırk kel adı sayarak kırk düğüm atar ve ipi suya bırakır. Bu sayede de yağmurun duracağına inanırlar. Çünkü kel; çorak, verimsiz anlamlarına gelecek şekilde

kullanılır. Bu yüzden sembolik bir uygulama ile toprağa yağan yağmurun durması sağlanır.

Köy seyirlik oyunları insanın tabiatla, toprakla olan ilişkisinin birer yansıması niteliğindedir. Özellikle bolluk-bereket konulu oyunlarda bu durumu daha net bir şekilde görmekteyiz. Köy seyirlik oyunları zamanla asıl amacından saparak eğlence amacıyla oynanmaya başlasa bile yılın belli zamanlarında oynanan bu oyunlar bolluk ve bereket getirmesi için oynanmaya devam etmiştir. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte toprakla bağıni kesen insan, köy seyirlik oyunlarından da uzaklaşmış ve bu oyunları unutmaya başlamıştır. Bu oyunların belirli zaman ve mekânlarda yeniden oynanması, gelecek kuşaklara sembolik anlamlarıyla birlikte anlatılması, seyirlik oyunların yaşatılması adına oldukça önemlidir.

3.2.1.6. Esnaflık Benzekleri

Köy seyirlik oyunlarının konuları içerisinde önemli bir yer tutan, köylünün kendi yaşantısını taşıdığı ve eğlenmek için oynadığı oyunlarda çeşitli meslek gruplarının taklitlerine yer verilir. “.... Çeşitli meslekler, uğraşlar, o mesleğin araç ve gereçlerinde çoğu zaman abartıya gidilerek, kaba şakalar yapılarak işlenir.” (Tekerek, 2008: 45). Bu tarz oyunlara en güzel örnek Berber Oyunu’dur. Genellikle düğünlerde oynanan Berber Oyunu’nda berber ve çırağı, rastgele seyirciler arasından seçtikleri müşterilerini tıraş ederken fırça yerine süpürge, ustura yerine satır ya da dehre, kolonya yerine ise kömür tozu kullanılır.

Genellikle leblebi yapım zamanları oynanan Leblebici Oyunu, artık günümüzde eğlenme amacıyla istenildiği zamanlarda oynanmaya başlamıştır. Leblebici Oyunu’nda oyuncu, müzik eşliğinde eline aldığı sarat ya da kalburla leblebi yapımını çeşitli figürlerle anlatmaktadır. Bu oyun da abartıya ya da kaba şakalara çok fazla yer verilmeden sade bir şekilde oynanır.

Usta Şagirt Oyunu’nda ayakkabıcılık mesleği yansıtılmaktadır. Oyunda ayakkabı diken ve kendisini sağırılığa vuran Usta ile onun çırağı olan Şakirdin arasında geçen komik diyaloglara yer verilmektedir.

Bu oyunlar, bazı meslek gruplarının başından geçen güldürü unsurlarını göstermek ve insanların ilgilerini bu mesleklere çekmek amacıyla oynanmaktadır.

3.2.1.7. Günlük Olaylar

Köy seyirlik oyunları ortaya çıktığı toplumun inanç, sosyo-ekonomik, tarihi ve kültürel yapılarından ve günlük hayatlarından ayrı düşünülemez. Köy seyirlik oyunları, geçmişten günümüze kadar oynandığı her toplumun kültürleriyle beslenip, o toplumu oluşturan köylünün kendi yaşantılarıyla, sıkıntılarıyla, sorunlarıyla, sevinçleriyle, mutluluklarıyla yani kısaca günlük hayatlarıyla şekillenmiş ve zenginleşmiştir. Günlük hayatlarından kesitlere yer verdikleri bu oyunlarda daha çok karı-koca kavgası, gelin-kaynana çatışması, evlenmemiş kız vb. gibi konulara yer verilmektedir.

Derlediğimiz oyunlardan biri olan Arap Kızı Oyunu'nda bir karı-kocanın kavgası meydana komik bir şekilde sergilenir. Kambur Oyunu'nda ise evde kalmış bir kızın trajikomik hali anlatılır. Kedi Ciğeri Yerse Oyunu'nda ise toplumdaki gelin-kaynana ilişkisinin yanında, evli bir kadının kocası ve kocasının ailesiyle nasıl ilişkileri olduğunu da göstermektedir.

İnsanlar, tüm sıkıntılarını yansıttıkları bu oyunlarla dile getirmiştir. Bu sayede ortak bir paydada buluşan insanlar arasında, iletişim, birlik ve beraberlik, paylaşma, dayanışma gibi manevi bağlar kuvvetlenmiştir. Bu durum da toplumsal düzeninin sağlıklı bir şekilde işlemesine olanak sağlamıştır.

3.2.1.8. Dayak Merkezli Oyunlar

Köy seyirlik oyunları içerisinde özellikle bir araya gelen insanların vakit geçirip eğlenmek adına türettiği oyunlar vardır. Bu oyunlar belli bir konudan uzak olup, sadece gülmek, eğlenmek ve kimi zaman da kendini gösterip kanıtlamak için oynanmaktadır. Bu tarz oyunlar daha çok dayak unsuru üzerine kuruludur. Köy seyirlik oyunlarının da merkezinde dayak unsuru yer almaktadır. Dayak hem gücü, üstünlüğü hem de güldürü unsurlarını sağlamaktadır.

Elazığ köy seyirlik oyunlarında dayak unsuru bazen yumruk bazen sopa ya da sırık bazen de ucu düğümlemiş ip veya havluyula sağlanmaktadır. Derlediğimiz oyunlar içerisinde de yer alan Kim Vurdu Oyunu, Köpüğün Köpüğüme Oyunu, Sırık Oyunu, Şiv Şiv Oyunu, Topuz Oyunu ve Yumruk Oyunu'nu bu tarz oyunlara örnek gösterebiliriz.

Birçok oyunda karşımıza çıkan dayak unsuru bazen de oyunun akışı içerisinde yer alabilir. Örneğin Dede ile Kızları Oyunu'nda, dedenin kaçırılan kızlarını ararken elindeki sopayla önüne çıkanı; Sudan Geçirme Oyunu'nda Halo Dayı'nın elindeki değnekle sevdiği kızı kaçırmaya çalışanları dövdüğünü görmekteyiz. Ayrıca Ayı Oyunu'nda ayının bakıcısının ayıya attığı sopaları ve Deve Oyunu'nda devecinin de deveye elindeki sopayla dayak atmasını örnek gösterebiliriz.

Köy seyirlik oyunlarının ayrılmaz bir parçası ve komedi unsurunun sağlayıcısı olan dayak, önceleri oyunun akışı içerisinde komediyi sağlamak adına bulunurken; zamanla oyunların merkezine taşınmış ve komediyi sağlamasının yanında oynayanların cesaretini de kanıtladığı oyunlar haline dönüşmüştür.

3.2.1.9. Fiziksel Özürlü

Kamburluk, topallık, çolaklık, körlük, dilsizlik vb. gibi insana ait fiziksel kusurlara oyunlarda gülmek, eğlenmek için kimi zaman yer verilmektedir. Fiziksel kusur konulu oyunlarda esasen tabiatın ölümü, kuraklık, kıtlık eski yıl sembolize edilmektedir. Ancak bu tarz ritüel ve büyüsel kalıntılı köy seyirlik oyunları, gerçek anlam ve amacını kaybettiği için toplumda eğlence amacıyla oynanmaya başlamıştır. O yüzden bu oyunlarda amaç toplumda fiziksel kusurlarıyla var olan insanları rencide etmek ya da aşağılamak değildir. Geçmişten gelen geleneğin sadece eğlenceye dönüşmüş bir halinin yansımasıdır.

Elazığ'da oynanan Kambur Oyunu'nda da oyunu oynayan kişi karşımıza kambur, bir gözü kör, kolu çolak ve ayağı topal bir şekilde çıkmaktadır. Türkölü ve danslı olan bu oyunda oyuncu, türküde bahsedilen özellikleri taklit ederek oyunu yansıtar. Oyunda evlenmek isteyip de fiziksel kusurlarından dolayı evlenemeyen bir kızın hali komik bir şekilde sergilenir. Eski-yeni karşıtlığının yansıtıldığı bu oyunda, evlilik, birleşme, üreme, çoğalma, bereket anlamlarında yeniyi; bereketsizlik anlamına gelen kamburluk ise eskiyi sembolize etmektedir. Oyunda evlenmek isteyip de evlenemeyen kızın bu durumu aynı zamanda toplumdaki evlilik anlayışının da bir yansımasıdır.

Bazen fiziksel kusurların yer aldığı oyunlarda amaç, vakit geçirmenin yanında farkındalık da oluşturmaktır. Maalesef toplumumuzda bazı insanlarca fiziksel kusuru

olan kişilere karşı acıma ve dalga geçme şeklinde iki farklı davranış biçimi görülmektedir. Bu oyunlarla da insanların bir nevi kendi ellerinden geldiğince toplumsal bir mesaj verdiğini söyleyebiliriz.

Elazığ'da kadınlar arasında oynanan Sakat Oyunu'nda sakat olan bir kadına, oyunu izleyenler çeşitli hediyeler sunar. Kimi elbise kimi altın bilezik kimi gümüş kolye teklif eder ama kadın hiçbirini kabul etmez. En sonunda başka bir kadın "Seni doktora götürelim." der ve kadın hemen iyileşir. Oynanan bu oyunda farkındalık oluşturma yanında sağlığın kıymeti ve öneminin, maddi olan her şeyden daha önemli olduğu da vurgulanmaktadır. Aynı zamanda bu oyunlar köy insanlarının birçok konuda bilinçli olduğunun da bir göstergesidir.

3.2.1.10. Çoban Oyunları

Türk mitolojik sisteminde önemli bir yere sahip olan çobanlar, kutsal sayılan hayvanların koruyucusu olan ata ruhlarıdır. "Çoban ve çobancılığın, ekonomik düzeyin üst tabakasında olduğu bir çağda ortaya çıkan Çoban Ata kültü, elde olan verilere göre bütün hayvancılığın baş kültü niteliğindedir. Orta Asya'da ve özellikle de Türkmenlerde geniş bir kesim tarafından bilinen mitolojik karakterlerden biri olan Çoban Ata, Kazaklarda 'Şopan Ata', Kırgızlarda 'Çapan Ata', Kazan Tatarlarında Çupan veya Çulpan Ata, Çupan veya Çulpan Baba adlarıyla bilinmektedir" (Bayat, 2018: 79-80).

Bütün çobanların koruyucu atası ve hayvan sürülerinin hamisi olan Çoban Ata hayvanları ilk evcilleştiren ve hayvanların ilk çobanı olan kişidir. Özellikle Türkler için kutsal sayılan hayvanların bakımını üstlenen ve yaz kış onlarla ilgilenip onlara bakan çobanlar ve çobanlık mesleği kutsal sayılmıştır. İslamiyet'in kabulüyle birlikte de Çoban Ata, evliya olarak görülmeye başlanmıştır (Bayat, C II, 2018: 81-83).

"Türklerin anayurdunun özellikleri, yaşam tarzları, bozkırın şartları, ekonomisi hayvancılığa dayanan çoban kültürünün oluşmasında önemli etkiye sahiptir." (Çoban, 2015: 2). Türk toplumları içerisinde çobanlık saygın bir meslek olarak görülmüş ve çobanlara büyük saygı duyulmuştur.

İslamiyet içerisinde de çobanlar önemli bir yere sahiptir. "Hiçbir peygamber yoktur ki çobanlık yapmamış olsun" inancından yola çıkarak çobanlığın, peygamber mesleği olduğunu ve kutsal sayılmasa bile bir uhreviliğinin bulunduğunu söyleyebiliriz. Peygamberler içerisinde Hz. Musa'nın, Hz. Davud'un, Hz. Salih'in, Hz. İbrahim'in ve

Hız. Muhammed'in de çobanlık yaptıkları bilinmektedir. "Çobanlık, peygamber olacak kişinin haramlardan, günahlardan korunması için bir bakıma nefisini terbiye edip karakterini güçlendirdiği bir alan olmuştur." (Çoban, 2015: 29-30). Bu sebeple çobanlık, meslek olarak büyük bir sabır ve dikkat gerektirir. Sabırlı olmayı öğrenen insan, nefisini de terbiye etmesini bilir. Sabretmeyi öğrenen peygamberler, kendi ümmetlerine karşı da sabırlı, şefkatli, merhametli ve yol gösterici olmuşlardır. Çobanlığın bu anlamda peygamberler üzerinde önemli etkileri olduğundan söz edebiliriz.

"Sembolizm edebiyatında çobanın, iffet, sağgörü, deneyimlilik olgularıyla ilgisinden söz ediliyor. İş gereği gün boyu sürekli gözünü dört açmak zorunda olduğundan, bu yönüyle, her şeyi gören güneş ve görmesi gereken kralla özdeşleştiriliyor." (Ersoy, 2000: 208). Çobanlar, sürülerini sabahtan akşama kadar bir otlaktan diğerine götürürken aynı zamanda da sürülerini vahşi hayvanların saldırılarından, türlü tehlikelerden korur. Bu yüzden çobanlık yapan kişi, sabırlı ve dikkatli olmanın yanında; sürekli hayvanlarla ilgilendikleri için de şefkatli ve merhametli olmayı öğrenir. Türk toplumunda da çobanlar bu özelliklerinden dolayı, saf, temiz kalpli, inançlı, kalbinde kötülük olmayan insanlar olarak görülürler.

Türk kültüründe çoban, o kadar önemli bir yere sahiptir ki, halk edebiyatının çeşitli türlerine de konu olmuştur. Destanlardan efsanelere, masallardan halk hikâyelerine, atasözlerinden türkülere, manilere, ağıtlara kadar birçok türde çobana ve çobanlığa yer verilmiştir. Geleneksel Türk tiyatromuz içerisinde değerlendirdiğimiz, köylünün ortak malı sayılan köy seyirlik oyunlarımızda da çoban önemli bir yer tutmakta ve oyunlarda yer almaktadır. Özellikle de geçimi hayvancılığa bağlı olan toplumlarda çoban konulu oyunlara daha sık rastlamaktayız.

Elazığ sahası içerisinde derlediğimiz oyunlar arasında birkaç oyun dışında çoban konulu oyunlara rastlayamadık. Bunun nedenini ise Elazığ bölgesinde insanların geçimini daha çok tarımla sağlamasına bağladık. Derlediğimiz oyunlar içerisinde yer alan Çoban Oyunu'nda karşımıza çıkan çoban, daha çok yaptığı işle değil, dış görüntüsüyle yer almaktadır. Ancak derlediğimiz Ayı Oyunu ve Deve Oyunu'nda, hayvanları yönlendiren, onları yularlarından tutup çekerek meydana çıkaran, onları meydana oynatan ayı oynatıcısı ve deveciyi de çoban sınıflandırmasına dâhil edebiliriz.

3.2.1.11. Hayvan Benzetmeceleri

Eski Türk inanç sistemi içerisinde bazı hayvanlar kutsal olarak görülmüş ve bu hayvanlara çeşitli anlamlar yüklenmiştir. Türkler yaşadıkları coğrafyada hem geçim kaynakları olan hem de doğada karşılaştıkları hayvanları, belli başlı özelliklerine göre değerlendirerek onlara kutsallık atfetmişlerdir. Bu hayvanlar içerisinde en bilinenler at, kurt, kartal, ayı, deve, koyun ve koçtur.

Mitik ve Şamanistik anlayış içerisinde önemli yeri bulunan bu hayvanlar, sözlü kültür ürünlerimiz içerisinde de pek çok efsaneye, destana, masala, halk hikâyesine ve köy seyirlik oyunlarına konu olmuştur. Bunlardan köy seyirlik oyunlarına konu olan hayvanların çoğunun da eski Türk inanç sisteminin izlerini taşıdığını söyleyebiliriz.

Derlediğimiz hayvan konulu oyunlardan biri olan At Oyunu'nda bire bir ve özel olarak yetiştirilen atlar, müzik eşliğinde meydana oynatılır.

Bir başka hayvan benzetmeceli oyun olan Deve Oyunu'nda ise iki ya da dört kişi arka arkaya durarak omuzlarına uzun bir ağaç ya da merdiven alırlar. Üzerlerine kilim örtülür; ayaklarına da koyun postu bağlanır. Bir bez parçasından da yapılan deve kafası uzun bir sopaya bağlanarak kilime ya da merdivene tutturulur. Bu şekilde deve kılığına giren oyuncular meydana oynamaya başlar.

Ayı Oyunu'nda da ayı kılığına girecek olan kişi koyun ya da keçi postunu sırtına alır ve meydana getirilir. Meydana gelip oynamaya başlayan oyuncu, ayı sesine benzer sesler çıkartarak hem izleyenleri güldürür hem de onları korkutur.

Yazın köy meydanlarında kışın ise odalarda oynanan Pısık Oyunu diğer hayvan benzetmeceli oyunlar gibi post giyinmeyi ya da Deve Oyunu'nda olduğu gibi teferruatlı bir hazırlık aşaması gerektirmez. Oyuncu daha çok jest ve mimikleriyle, sesiyle kediyi taklit eder, seyirciler bu durumu yadırgamaz. Oyunu oynayan oyuncu yöresel kıyafetlerinin yanında ters ya da yan taktığı şapkasıyla muzip bir kedi gibi hareketler sergiler, sesiyle kedinin çıkardığı sesleri çıkarır, jest ve mimiklerini kullanarak yüzünü farklı şekillere sokarak seyredenleri güldürür. Oyun baştan sona oyuncunun vücut hareketleriyle şekillenir.

Köy seyirlik oyunlarımız içerisinde yer alan hayvan benzetmeceli oyunların temeli, ilkel insanların doğada meydana gelen olayların sebepleri arasında gördüğü bazı hayvanları taklit etmesine dayanmaktadır. Bu sayede insanlar, yaşamlarının güven içerisinde devam edeceğine inanmışlar ve düzenledikleri büyüsel törenlerinde taklit

unsuruna bol bol yer vermişlerdir. İnsanlar taklit ettikleri hayvanlara ait izleri kıyafetlerinde bulundurmuş, seslerini o hayvanların sesine benzetmişlerdir. Böylece kutsal saydıkları hayvanların ruhunu taşıdıklarına inanmışlardır. Zamanla insanın doğayı pratik deneylerle çözmesi sonucunda bu durum yerini sadece eğlence amacıyla ve komedi unsurunu sağlaması adına taklitlere bırakmıştır. Ancak oyunlarda hayvanlar her ne kadar kutsallığını kaybetmiş olsa da insanların geçim kaynağı olması sebebiyle varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Bu yüzden bu oyunlar aynı zamanda oynandığı toplumun ekonomik yapısı hakkında da bilgi sahibi olmamızı sağlamaktadır.

3.2.1.12. Diğer Oyunlar

Köy seyirlik oyunları, temelinde barındırdığı ritüel ve büyüsel işlevlerinden zamanla sıyrılarak sadece eğlence amacıyla oynanmaya başlanmıştır. Oyunların daha çok Anadolu sahasında kendisine yer bulmasıyla da bu coğrafyalarda yaşayan insanlar, geçmişten gelen ritüel kökenli oyunların üzerine kendi günlük hayatlarını da ekleyerek geliştirmiş ve eğlence amacıyla oynamaya devam etmişlerdir. Uzun kış gecelerinde ya da düğün gecelerinde bir araya gelen insanlar, oynadıkları eski oyunların yanında yeni oyunlar da ortaya çıkarmaya başlamıştır. Bu oyunlar genellikle belli bir konudan uzak olup, sadece hoşça vakit geçirmek ve eğlenmek için oynanmaktadır.

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan Güvercin Taklası ve Köçek eğlence amacıyla oynanan ve sonradan türetilmiş oyunlardır. Güvercin Taklası Oyunu'nda oyuncuların iki kişi ayakta iki kişi de eğilmiş bir şekilde belli bir pozisyonda durur. Geri kalan oyuncular ise sırayla, eğilmiş olan oyuncuların sırtından takla atar. Takla atamayıp düşen oyuncular ise cezalandırılır.

Genellikle düğünlerde oynanan Köçek Oyunu'nda ise kadın kılığına girmiş iki erkek oyuncu tuhaf görünüşleriyle ve tuhaf danslarıyla hem kendileri eğlenir hem de izleyenleri eğlendirirler. Şu anda anlamsız gibi görünen tuhaf dans ve figürlerin temelinde aslında mitik unsurların olduğu muhakkaktır.

Gelişen teknolojiyle birlikte köylünün de yaşam koşulları değişmeye başlamıştır. Doğayla barışık olma, hayatlarının bolluk-bereket içerisinde geçmesi gibi bir derdi olmayan köylü, ortaya çıkardığı oyunları artık eğlenme amacıyla oynamaya başlamıştır.

3.2.2. Oyunların Oynanma Zamanına Göre

Oyunlar sadece konuları bakımından değil oynanma zamanı bakımından da bir değerlendirmeye tabi tutulur. Nitekim seyirlik oyunların konusundan ziyade oynanma zamanları, oyunların asıl amacını şekillendirmektedir. Elazığ köy seyirlik oyunlarını oynanma zamanlarına göre iki başlık altında değerlendirebiliriz:

3.2.2.1. Belirli Günlerde Oynanan Oyunlar

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan bazı oyunlar eğlence amacı taşısalar bile her istenildiğinde oynanamazdı. Derlediğimiz oyunlardan hareketle belirli günlerde oynanan oyunları Kış Yarısı Oynanan Oyunlar ve Yağmur Törenleri başlıkları altında değerlendirmeyi uygun gördük.

3.2.2.1.1. Kış Yarısı Oynanan Oyunlar

Tabiatla iç içe yaşayan ilkel insan, kendini, çevresini, evreni anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmıştır. İnsanlar ayların, mevsimlerin, yılların birbirini bir döngü içerisinde sürekli takip etmesini, doğa olaylarını, kendi üremelerini, çoğalmalarını, hayvanların üreyip çoğalmalarını, kısaca çevresinde olup biten her olayı daha dikkatli ve derinlemesine gözlemlemiştir. Özellikle de bir parçası ve kendi yaşamının sıkı sıkıya bağlı olduğunu bildiği doğaya karşı, daha derin bir merak içerisinde olmuştur. Böylece ilkel insan, doğanın hep aynı periyotlar içerisinde, döngüsel olarak yaşanan kış mevsiminde uzun bir uykuya dalıp, ilkbahar mevsiminde uyanmasından; hayvanların belli zaman dilimlerinde çiftleşip, çoğalmasından yeni bir yıl anlayışına ulaşmıştır. Geçimini hayvancılık ve tarımla sağlayan insanlar kış ve yaz mevsimlerinin yaşanmasına göre bir yılı iki ana bölüm şeklinde düşünmüşlerdir. “...Birincisi 6 Mayıs’tan (Rumi 23 Nisan) 7 Kasım’a kadar 186 gün ‘Ruz-ı Hızır’ yani yeşil yeşeren gündür. İkincisi ise 8 Kasım’dan (Rumi 27 Ekim) 5 Mayıs’a kadar süren 179 gün ‘Ruz-ı Kasım’, yani bölen gündür. Birinciyle yaz, ikinciyle kış başlar.” (And, 2016: 104). İnsanlar, yaşadıkları doğa olaylarına, mevsimlere göre takvimleri oluşturmuşlardır Takvimleri oluşturan bu zaman dilimleri uyuyan ve uyanan dünyanın simgesidir (Bayat,

C.I, 2017: 103). Bu yüzden de insan, uyuyan dünyanın uyanmasını yeni bir yıl, yeni bir başlangıç, toprağın, hayatın yenilenmesi, yeniden diriliş, canlanma olarak düşünmüş ve bu dönemleri çeşitli ritüel ve büyüsel törenlerle kutlamışlardır.

Hayvancılık ve tarıma dayalı toplumlarda insanlar, yeni yılın başlangıcını, kışın zorlu ve çetin geçen yaşantısından; doğanın yeniden dirildiği ilkbahar mevsimine ulaştıkları, baharın müjdecisi olan Nevruz olarak düşünmüş ve kutlamışlardır. Bu yüzden de yeniden doğuşun, dirilişin, canlanmanın, bolluk ve bereketin simgesi olan yeni yıl kutlamaları gece ve gündüzün eşitlendiği 21 Mart'a denk gelen Nevruz'da yapılmaya başlanmıştır. Nevruz'da yapılan bu kutlamalarla insan hem kendi varoluşuna hem de yıpranan dünyanın yenilendiğine inanmıştır (Bayat C.I, 2017: 104-105).

Tabiat kültü ile alakalı olan ve “yeni gün” anlamına gelen Nevruz, Türk kültürü içerisinde demirden dağı eriterek Ergenekon'dan çıkan Göktürklerin yeniden doğuşu ve bayramı olarak kutlanmış ve yeni yılın başlangıcı kabul edilmiştir. “.... Türkler Nevruz'u, 'Nevrûz-ı Sultani', 'Sultan Nevruz' veya Orta Asya Türk topluluklarında görüldüğü üzere 'Sultan-ı Navruz' olarak kutlamaktadırlar. Türkler'de görülen rivayetlerin en önemlisi bugünün bir kurtuluş günü olarak kabul edilmesidir. Bu bakımdan 'Ergenekon' veya 'Bozkurt' bayramı olarak kabul edilmektedir.” (Çay, 1988: 23).

Nevruz, kökeni itibariyle yaşamı doğaya bağlı olan insanların, kış mevsiminden ilkbahar mevsimine geçmeleriyle düzenledikleri bolluk-bereket törenleri ile Türklerin sıkışıp kaldığı Ergenekon'dan kurtularak yeniden doğuşun, dirilişin ve canlanmanın sembolü olan törenlere dayanmaktadır. Bu sebeple Türk dünyası içerisinde yılbaşı, 21 Mart'a denk gelen Nevruz'da kutlanmaktadır.

“Martın sonuna doğru çiçekler açar, bilhassa karların altından çiğdem sarı rengiyle kendini gösterir, dağlar yeşillenir. 21 Martta gün döner ve gece ve gündüz eşitlenir. 21 Mart önemli bir bahar bayramı olan 'Nevruz'un kutlandığı gündür. Bütün Türk dünyasında Türkmenistan'da, Azerbaycan'da, Türkistan'da, Özbekistan'da, İran'da, Anadolu'da, Güney Doğu Anadolu'da ve Balkanlar'da 'Nevruz' kutlamaları yapılır. Kırılarda toplu yemekler yenir, semahlar oynanır, ateşler yakılır, üstünden atlanır, türküler söylenir, büyük bir coşku ile bahar karşılanır.” (İvgin, 2013: 132).

Geçmişten günümüze kadar gelen ve ritüel bir kalıntı olan Nevruz, bugün ülkemizin birçok yerinde sadece baharın müjdecisi olarak kutlanmaktadır. Baharın müjdecisi, toprağın, tabiatın, tüm varlıkların yeniden canlanması olan Nevruz, köy seyirlik

oyunlarımıza da yansımış ve ülkemizin hemen her bölgesinde rastlanılmıştır. Elazığ'da da Nevruz Basma Oyunu adı altında rastladığımız bu kutlamalar, Nevruz çiçeklerinin açtığı zamanlarda yapılır. Büyük bir coşku ve heyecanla baharın gelişini kutlayan insanlar, geniş bir alanda bir araya gelirler. Herkesin evinden yiyecek ve haşlanmış yumurta getirdiği bu kutlamada, toplu bir şekilde yemekler yenilir ve çeşitli eğlenceler düzenlenir. "Toplu şekilde kırlara çıkılarak eğlenceler, şölen ve yarışmalar düzenlenir. Bu gelenek Hun Türklerinde de mevcuttur. Türk dünyasının bazı yörelerinde bu etkinlik Nevruzda gerçekleşmeye devam etse de, diğer yörelerde Hıdrelleze kaymıştır." (Artun, 2008: 29). Bu durum bizlere Nevruz'un, Türkler için olan öneminin yanında aynı zamanda ne kadar eskiye dayandığını da göstermektedir.

Nevruz Basma Oyunu'nda, Nevruz'un öneminin yanında dikkatimizi çeken diğer bir unsur da her evden getirilen yumurta olmuştur. Yeniden doğuşun ve dirilişin kutlaması olan Nevruz'da yiyecek olarak özellikle, yaşamın ve canlanmanın simgesi olan yumurtanın tercih edilmesi tesadüfî değildir. Çünkü yumurta öz, çekirdek ve üremenin sembolüdür.

"Canlının doğma olayını ilk olarak başlatan bir tohumu içermesi nedeniyle, kendi kendini doğrudan açıklayan evrensel bir sembol olmuştur. Bu nedenle, evrenin yaratılışı sırasında dünyanın bir yumurtadan çıktığı inancı Yunanlılarda, Mısırlılarda, Seltlerde, Finikililerde, Kanaenlerde, Hintlilerde, Vietnamlılarda, Tibetlilerde, Çin ve Japon mitolojilerinde süregelen ortak bir inanç olmuştur. Kozmogoni mitinde, evrenin bir yumurtadan var olduğuna dair bir inanış mevcuttur. Yumurtanın, ortadan ikiye bölünmesiyle birlikte bir kabuğu gökyüzünü, bir kabuğu da yeryüzünü oluşturmuştur. Bu yüzden yumurta, doğanın canlanması, kozmogoni mitindeki yeniden yaratılışın tekrarı sayılmaktadır" (Ersoy, 2000: 369).

"Yeni yıl ya da baharın gelişi törenleri birbirine bağlı olduğu sürece yumurta, yaradılışın tezahürüdür ve -ampirik ve rasyonel deneyim çerçevesinde değil de hiyerofanik deneyim çerçevesinde- kozmogoninin bir özetidir." (Eliade, 2003: 397). Yeniden doğuşun, dirilişin ve canlanmanın kutlanması olan Nevruz Basma Oyunu'nda yumurtanın yer alması, canlılara yaşam veren ilk yaradılışın tekrarı ve yenilenmesidir.

Yumurta, yaşamın ilk oluşumunun, yeniden canlanmanın, yeniden doğumun gerçekleştiği sembolik bir âlemdir. Ay kültüne bağlı olan yumurta, üremenin sembolüdür (Beğenç, 1974: 68). Ancak yumurta için aynı zamanda çekilen sıkıntı, zorluk ya da inzivanın da sembolüdür diyebiliriz. Nitekim yumurtanın içinde oluşmaya

başlayan canlının, artık yaşadığı yere sığamaması sonucunda kabuğunu kırarak dünyaya gelme süreci, oluşan canlının yaşadığı sıkıntıyı ve bu sıkıntı sonucunda kurtulmasını anlatmaktadır. Hatta günümüzde yumurtadan hareketle halk arasında sıkça kullanılan “kabuğunu kırmak” deyiimi, insanın yaşadığı sıkıntılarından kurtularak refaha erişmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca “kabuğuna çekilmek” deyiimi de insanın etrafıyla ilişkisini keserek içine kapanması, inzivaya çekilmesi gibi anlamlara gelmektedir. Buradan da yumurtanın mitolojik anlamlarının yanında sıkıntı, zorluk ve inziva gibi sembolik anlamlara da geldiğini görmekteyiz.

Teknolojinin gelişmesi ve yayılması, toplumu, insanı doğadan koparmış ve uzaklaştırmıştır. İnsan kendi ihtiyaçları ve yaşantısı sonucunda tabiatta meydana gelen değişimleri esas alarak kullandığı takvimleri, birçok şeyi terk edip değiştirdiği gibi değiştirmiştir ve dünya üzerinde kabul gören bir takvimi benimsemiştir. Böylece yeni yılın başlangıcı kabul edilen ve 21 Mart’ta kutlanan Nevruz yerini Ocak ayına bırakmıştır. Bu oyunların oynanma zamanları değişse bile insanlar, yeni yılı oyunlarla kutlamaya devam etmişlerdir.

Elazığ’a bağlı Palu ilçesinde düzenlenen Demedan, yılbaşı geceleri oynanan bir kış yarısı oyunudur. Yılbaşı geceleri, köyün gençleri durumu iyi olan ailelerin evlerinin damına çıkarak bacadan ip bağlı torba sarkıtır. Ev sahibi de bu torbaya ceviz, badem, sucuk, bulgur, un vb. erzakları doldurur. Durumu iyi olan tüm ailelerin evleri dolaşıldıktan sonra toplanan yiyecekler ihtiyaç sahiplerine dağıtılır. Bu uygulamayla Demedan Oyunu’nun sadece bir eğlenceden ibaret olmadığını görmekteyiz. Aynı zamanda bu oyunun amacı, toplumda birlik ve beraberliği, dayanışmayı, paylaşmayı sağlayarak insanlar arasında kuvvetli bağlar oluşturmaktır.

Bir başka kış yarısı eğlencesi ise Elazığ’ın Ağın ilçesinde oynanan Kış Yarısı (Toluk Asma) Oyunu’dur. Yılbaşı geceleri, köyün gençleri su kabağının baş kısmına iki delik açıp ip bağlarlar. Daha sonra evlerin damına çıkan gençler, bacadan aşağı toliği sarkıtır ve yiyecek toplarlar. Bütün evler dolaşıldıktan sonra toplanan yiyecekleri hep birlikte yerler.

Yılbaşı zamanı yapılan bu uygulamalar, ister Nevruz’da olsun isterse Ocak ayında olsun, insanlar için yeni yıl, evrenin yeniden yaratılması, yenilenmesi, doğanın dirilişi, uyanışı, bolluk-bereket, çoğalma olarak düşünülmüş ve çeşitli tören ve ritüellerle kutlanmıştır. Bu kutlamalar zamanla asıl anlamlarına ilaveten birlik ve beraberliği pekiştirme, bereket, sevgi, dayanışma gibi anlamlar da kazanmıştır.

3.2.2.1.2. Yağmur Törenleri

Yaşamı, geçim kaynağı tarıma ya da hayvancılığa dayalı olan insanlar için yağmur bolluk ve berekettir. Yağmurla birlikte toprak canlanır, tabiat uyanır. “Türk hayatında su ve yağmur, hayatın ve bereketin kaynağıdır. Bu yüzden su mukaddesler arasında kabul edilir.... Türk Dünyasının hemen her yerinde yağmur yağıyor yerine ‘rahmet’ yağıyor denir. Böylece, onun, Tanrı’nın bir iyilik bağıışı olduğu vurgulanır.” (Kalafat, 2005: 190). Tüm hayatı doğaya bu kadar sıkı sıkıya bağlı olan insan için yağmurun yağmaması ve arkasından kuraklığın baş göstermesi, insanı yağmur yağdırmak için birtakım ayin ve törenler düzenlemeye sevk etmiştir.

Eski Türklerin arasında yağmur yağdıran yadacılar mevcuttu. Yadacılar yağmur taşı olan yada taşını kullanarak kıtlık ve kuraklık zamanlarında yağmur yağdırmışlardır. “Türk ve Moğol kavimlerinde **yada** (Altaylılarda), **sata** (Yakutlarlarda), **cada** veya **cay taşı** (Kırgızlarda), **zada** (Buryatlarda) vs. adlarla bilinen bu yağmur taşı havayı istenilen şekilde değiştirmek, kar, yağmur, dolu, don, bazı inanışlarda rüzgar yarattığına inanılan sihri güce sahip taşdır.” (Bayat, C.II, 2018: 153).

Toplumda belli görevleri olan şamanlar da zamanla yada taşını kullanmaya ve düzenledikleri ayinlerle yağmur yağdırmaya başlamışlardır. Yağmur yağdırmak için kullanılan yada taşı zamanla yerini kuklalara bırakmıştır. Bezden ve ağaç dallarından yapılan bebeğe bugün Anadolu’nun birçok yöresinde rastlanmaktadır.

Elazığ’da da Mılla Potik (Çemçe Gelin/Çiçimama) adlarıyla anılan oyun, yağmur yağdırmak için oynanır. Bezden ve ağaçtan yapılan bebek, köyün çocukları tarafından kapı kapı dolaştırılır. Bu sırada da her evden yiyecek toplanır ve Mılla Potik’in üzerine de gittikleri her evden su serpilir. Oyunun sonunda toplanılan yiyecekler pişirilerek toplu halde yenir. Bu oyunu oynayan herkes de yağmurun yağacağına inanır. Derleme yaptığımız kaynak şahıslar da bu oyunun sonunda genellikle yağmur yağdığını, hatta yağmurun günlerce sürdüğünü ifade etmişlerdir.

Yağmurun yağmaması insanları nasıl ki çeşitli yollar aramaya, ayinler, ritüeller düzenlemeye sevk etmişse; yağmurun çok yağması da insanı belli törenler düzenlemeye sevk etmiştir. Böyle törensel bir oyuna Elazığ’da da rastlanmaktadır. Kel Bağlama Oyunu, yağmurun çok yağdığı zamanlarda yağmurun durması için bir araya gelen köylülerce oynanır. Oyun şeklinde icra edilen bu törende, kırk tane kel adı söylenerek bir ipe kırk düğüm atılır ve ip suya bırakılır. Bu şekilde yağmurun duracağına inanılır.

Bu oyunda dikkatimizi çeken iki unsur bulunmaktadır: Bunlardan biri kellik, diğeri ipe atılan düğümdür.

Eski Türk inancına göre her şeyi yoktan var eden Tanrı, hiçbir şeye ihtiyacı olmayandır. Onun bulunduğu yerde bu yüzden hiçbir şey yoktur. Gen yerdir. Tanrı'nın dünya nizamını sağlaması için gönderdiği Türk hakanları da geldikleri yerden izler taşırlar. Kellik bu izlerden biridir (Ergun, 2005: 79). Bu sebeple kelliğin kutsal bir anlam ifade ettiğini söylemek yanlış olmaz.

Bahaeddin Ögel de Türk Mitolojisi II adlı eserinde kelliğin çeşitlerinden birini Tazyer, yani çıplak ve otsuz yer anlayışı, bitkisi az olan çorak yer, kel toprak şeklinde açıklamıştır (Ögel, C.II, 2014: 101). Kellik yukarıda bahsettiğimiz kutsal anlamının yanında, üzerinde hiçbir şey yetişmemesi, bereketsiz, kurak ve çorak topraklar gibi anlamlara gelmesi sebebiyle de olumsuz olarak düşünülmüştür.

Eski Türk inanç sistemimizde yer eden kellik kavramı zamanla Türk halk kültürü ürünlerimiz içerisinde de yer almaya başlamıştır. Bunun en güzel örneği ise Keloğlan masallarıdır. “Keloğlan, bu mitik sembolizmin hayvansı hilebaz formunun, Türk kültürüne yansıyan insansı ve daha ileri bir aşamasıdır.” (Özcan, 2018: 394). Keloğlan, masallarımızda daha çok akıllı, zeki ve kurnaz olarak karşımıza çıkmaktadır. Halkın, o zamanki yöneticisi konumunda olan padişah karşısında sesi ve temsilcisidir. İnsanlar günlük hayatlarında dile getiremediği birçok sıkıntısını, sorunlarını Keloğlan aracılığıyla dile getirmiştir. “Birçok masalda Keloğlan, işini bilen, aklını kullanan bir kişi konumundadır. O gücün, otoritenin, baskının (padişahın) karşısında halkı temsil eden bir tiptir.” (Şimşek, 2017: 47).

Kel Bağlama Oyunu'nda da yer alan kellik unsuru, hem kutsal bir temele dayandırılmış hem de verimsizliğin, çoraklığın, bereketsizliğin simgesel bir çağrışımı haline gelmiştir.

Oyunda dikkatimizi çeken diğeri bir unsur da ipe atılan düğümdür. “Düğüm Asya ve Avrupa halklarının kültürlerinde özellikle büyü, sihir, gelecekte haber vermekle ilgili uygulamalarda yer almış bulunuyor.” (Ersoy, 2000: 333). Günümüzde de büyüsel işlevi devam eden düğüm için de kismetin bağlanması diyebiliriz. Düğümleri rahat açan kişilerin de sorunların üstesinden rahatlıkla geldiği inancı hâkimdir.

Düğüm için aynı zamanda dilek ve isteklerin gerçek olması için bir temenni, dua da diyebiliriz. Nitekim günümüzde bile hâlâ insanlar dileklerinin gerçeğe dönüşmesi için ağaç, türbe vb. kutsal sayılan yerlere mendil, bez parçası ya da ip bağlayıp düğüm

atmaktadırlar. O halde Kel Bağlama Oyunu'nda atılan düğüm, yağmurun durması için insanların duaları, temennileridir diyebiliriz.

3.2.2.2. Belirli Bir Günle Sınırlı Olmayan Oyunlar

Kış Yarısı ve Yağmur Törenleri adı altında oynanan oyunlar hariç oynanan tüm oyunlar bu gruba dâhildir. Bu oyunlar daha çok eğlenmek için belirli bir zaman gözetmeksizin oynanmaktadır.

3.2.3. Oyuncuların Cinsiyetine Göre

Elazığ köy seyirlik oyunları kadınlar arasında ayrı, erkekler arasında ayrı ayrı oynanır. Ancak kadın ve erkeklerin birlikte oynadıkları oyunlar da vardır. Bu oyunlar herkese hitap eden oyunlardır.

3.2.3.1. Kadınlar Arasında Oynanan Oyunlar

Elazığ'da köy seyirlik oyunlarının bir kısmı sadece kadınlar arasında oynanır. Böylece kadınlar daha rahat bir ortam ve daha rahat konuşma imkânı bulurlar. Çiçimama Oyunu'nu, yapma bir bebek yerine başına beyaz bir çarşaf geçiren bir kadın oynar. Ayrıca Gelin-Damat Oyunu, Kama Oyunu, Kedi Ciğeri Yerse Oyunu, Kız Kaçırma Oyunu, Köpüğün Köpüğüme Oyunu, Sakat Oyunu, Sipahi Oyunu ve Türkü (Mani) Vurma Oyunları da kadınlar arasında oynanan oyunlardır. Bu oyunlar kadınlar arasında oynandığı zaman erkekler olmaz sadece kadın ve çocuklar oyunları seyreder.

3.2.3.2. Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar

Elazığ köy seyirlik oyunlarının büyük bir çoğunluğu erkekler arasında oynanmaktadır. Al Karakuşun Yavrusunu Oyunu, Arap Kızı Oyunu, Aşık Oyunu, At Oyunu, Ayı Oyunu, Bebek (Kukla) Oyunu, Berber Oyunu, Bıçak Oyunu, Canlı Kukla Oyunu, Ceviz Oyunu, Cirit Oyunu, Çoban Oyunu, Dede ile Kızları Oyunu, Demedan Oyunu, Deve Oyunu, Güvercin Taklası Oyunu, Kim Vurdu Oyunu, Köçek Oyunu,

Klah Oyunu, Pısık Oyunu, Sırık Oyunu, Ŗiv Ŗiv Oyunu, Kış Yarıısı (Tolık Asma) Oyunu, Topuz Oyunu, Usta Ŗagirt Oyunu,  Oyunu, Yumruk (Simsime, Simsimik) Oyunu erkekler arasında dğn geceleri meydanlarda ya da kış geceleri odalarda oynanmaktadır.

Erkekler arasında oynanan oyunları kadınlar ve çocuklar da seyredebilir. Erkekler kendi aralarında oynadıkları oyunlarda daha rahat komiklikler sergileyebilmekte, taklitler yapabilmekte ve mstehcen ifadeler kullanabilmektedirler.

3.2.3.3. Hem Kadınlar Hem Erkekler Arasında Oynanan Oyunlar

Oyunlarda her ne kadar cinsiyet ayrımı yapıp kadın-erkek bir arada oynayamasa da erkeklerin kendi aralarında oynadığı bazı oyunları kadınlar da eğlenme amacıyla oynamaktadır. Kambur Oyunu, Kel Bağlama Oyunu, Leblebici Oyunu, Nevruz Basması Oyunu, Urum (Rum) Kızı Oyunu, Sudan Geçirme Oyunu, Yzk Oyunu hem kadınların hem de erkeklerin kendi aralarında oynadığı oyunlara rnektir. Bu oyunların en nemli zelliğı, hem kadınların hem de erkeklerin btn rolleri hemcinslerinden oluřturmalarıdır. Bylelikle daha rahat oyun oynama, konuřma, glme, mzik, dans ve gldr unsurunu sağılama sz konusudur.

3.2.4. Oyuncu Sayısına Gre

Elazığ ky seyirlik oyunlarını oynanan oyunlardaki oyuncu sayısına gre tek kiřilik, iki kiřilik, ç veya daha fazla oyuncunun yer aldığı oyunlar halinde tasnif etmemiz mmkndr:

3.2.4.1. Tek Kiřiyle Oynanan Oyunlar

Elazığ ky seyirlik oyunları ierisinde Bebek (Kukla) Oyunu, Kama Oyunu, Kambur Oyunu, Leblebici Oyunu, Pısık Oyunu ve Sakat Oyunu tek bařına oynanan oyunlardandır.

3.2.4.2. İki Kişiyile Oynanan Oyunlar

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde oynanan Al Kara Kuşun Yavrusunu Oyunu, Arap Kızı Oyunu, Ayı Oyunu, Canlı Kukla Oyunu, Kedi Ciğeri Yerse Oyunu, Kız Kaçırma Oyunu, Köpüğün Köpüğüme Oyunu, Sudan Geçirme Oyunu, Urum (Rum) Kızı Oyunu, Usta Şagirt Oyunu karşılıklı iki kişinin oynamasına dayanan oyunlardandır.

3.2.4.3. Üç veya Daha Fazla Oyuncunun Yer Aldığı Oyunlar

Elazığ köy seyirlik oyunlarından Aşık Oyunu, Berber Oyunu, Bıçak Oyunu, Ceviz Oyunu, Cirit Oyunu, Milla Potik (Çemçe Gelin/ Çiçimama) Oyunu, Çoban Oyunu, Dede ile Kızları Oyunu, Demedan Oyunu, Deve Oyunu, Gelin Damat Oyunu, Güvercin Taklası Oyunu, Kel Bağlama Oyunu, Kış Yarısı (Toluk Asma) Oyunu, Kim Vurdu Oyunu, Külâh Oyunu, Nevruz Basması Oyunu, Sırık Oyunu, Şiv Şiv Oyunu, Topuz Oyunu, Ü Oyunu, Yumruk (Simsime/ Simsimik) Oyunu, Yüzük Oyunu üç ya da daha fazla oyuncu ile oynanan oyunlara örnektir.

3.3. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının İçerik Bakımından Değerlendirilmesi

Köy seyirlik oyunları, köylünün kendi malıdır ve köylünün sosyal hayatından, kültürel birikimlerinden, düşünce yapılarından ayrı düşünülemez. Bu yüzden oyunların temel çatıları belli olsa da ortaya konan oyunlarda konuşulan ağız özellikleri, kullanılan objeler, oyunların konuları oyunun çıktığı toplumu ve köylüyü yansıtmaktadır.

Elazığ köy seyirlik oyunlarının da içeriğini, kız kaçırma ve ölüp dirilmenin yanında köylünün sosyal yaşantısı, eğlence anlayışı ve kültürel birikimi oluşturmaktadır.

Derlediğimiz oyunların içerisinde karı-koca geçimsizliği, evde kalmış kız, gelin-kaynana ilişkisi, bekârlık-evlilik, günlük hayat hadiseleri gibi sosyal hayatın etkileri görülür.

Toplumu oluşturan yapı taşlarından biri olan aile ve aileyi oluşturan evlilik kurumuna, oyunlarda mizahî bir üslupla yer verilmiştir. Arap Kızı oyununda karı-

kocanın meydanda tartışıp, kavga etmesi ve bu sırada kadının kocasının komik duruma düşmesi, yaşadığımız eril toplumda aile içerisinde kadının da baskın olabileceğini göstermektedir.

Kedi Ciğeri Yerse adlı oyun ise bir kadının, kocasının aile üyeleri ile ilişkisinin nasıl olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Kayınbabası, kayını, görümcesi ile iyi geçindiğini anladığımız oyunda, gelinin kaynanası ve kocası ile anlaşamadığını görmekteyiz.

Bıçak Oyunu'nda ise kadın unsuruna, oyunlardaki genel geçer algıdan farklı olarak yer verilmiştir. Oyunlarda yer alan kadınlar ya kaçırılır ya da satılırken bu oyunda kadın kendisi için mücadele edilen bir sevgilidir. Kadın etrafında dönen bu oyunda aynı zamanda kadının evlenmeye bizzat kendisinin karar vereceği vurgulanır.

Başka bir seyirlik oyun olan Kambur Oyunu'nda ise fiziksel kusurlarından dolayı evde kalmış bir kızın durumu komik bir şekilde yansıtılmıştır.

Köy insanının hayatının yansımaları olan köy seyirlik oyunlarında sadece sosyal hayatın izlerini değil, yaşayış tarzlarını, düşünce yapılarını, değer yargılarını da görürüz. Demedan Oyunu'nda köyün gençleri bütün bir gece topladığı yiyecekleri durumu iyi olmayan ailelere dağıtır. Böylece birlik ve beraberliğin pekişmesi, paylaşma ve insanlar arası dayanışma amaçlanır.

Oyunlarda tüm bu faktörlerin yanında, komedi unsuru da önemli bir yere sahiptir. Oyunların eğlence amacıyla oynandığı düşünülürse, oyunlarda abartılı bir şekilde dayak unsuruna bolca yer verilmesi gayet normaldir.

Nitekim oyunlarda komedi unsuru sağlayan başlıca etmenlerden biri dayaktır. Hemen her oyunda gördüğümüz dayak, bazen ceza bazen de oyunun asıl konusudur. Cesaret isteyen bu dayak oyunlarında kişi kendini ispatlar. İspatlarken de yediği dayaklarla hem eğlenir hem de eğlendirir. Dayak oyunlarında amaç kesinlikle dayağı savunmak değildir. Bu oyunlar sadece bir deşarj olma yöntemi, şakalaşma biçimi olarak görülmektedir. Zaten eski insanların şaka kaldıran, anlayışlı, tahammüllü oldukları düşünülürse, bu oyunların da eğlenmek adına oynandıklarını söyleyebiliriz.

Oyunlarda yer alan bir başka komedi unsuru ise kılık kıyafet ve abartılı davranışlardır. Oyuncular normal görüntülerinin dışında, abartılı ve tuhaf bir şekilde giyinerek oyunu oynarlar. Buna Kambur Oyunu'ndaki oyuncunun sırtına kambur, eline çolak, ayağına topal görünümü vermesini; Canlı Kukla Oyunu'nun ikinci varyantında oyuncunun iri düğmeli eski siyah bir palto giyinip başına sivri bir kukuleta geçirip,

yüzünü siyaha boyamasını; Pısık Oyunu’nda oyuncunun şapkasını ters takarak muzip hareketlerle bir kediye canlandırmasını örnek gösterebiliriz.

Derlediğimiz oyunlar içerisinde dikkatimizi çeken diğer bir unsur da erotizmdir. Çok fazla oyunda karşımıza çıkmamasına ve bire bir “phallus” örneği olmamasına rağmen oyundaki sözlerden ve hareketlerden dolayı üstü kapalı da olsa erotik unsurun varlığından söz edebiliriz. Özellikle Sudan Geçirme adlı oyunda kadın, Halo Dayı’dan kendisini çaydan karşıya geçirmesini ister ve bunun karşılığında da ona kolyesini, küpesini, bileziğini vereceğini teklif eder. Ancak Halo Dayı bunların hiçbirini kabul etmez. En sonunda kadın, “Bu bedenim senin olsun.” der ve bunun üzerine Halo Dayı kadını çaydan geçirmeyi kabul eder. Daha önce de ifade ettiğimiz gibi oyunlarda bire bir “phallus” örneğine rastlanmasa da kadının bedenini Halo Dayı’ya sunması ve kabul görmesi üstü kapalı erotik unsura örnek teşkil etmektedir.

Kadınlar arasında oynanan Kız Kaçırma oyununda da kaçırılmaya çalışılan kız, düşüp bayılır ve kimse de kızı ayıltamaz. Kızın ayılması için onu kaçıran erkeğin (erkek kılığına girmiş kadın) gelip kızın ağzına küçük tuvaletini yapması gerekir. Oyunun sonunda kızı ancak bu şekilde ayıltırlar. Bu oyunda da üstü kapalı bir şekilde erotik bir unsurun varlığından söz edilebilir. Oyunda erkeğin, kızın ağzına küçük tuvaletini yapması, kadın ve erkeğin birleşmesi olarak canlandırılmaktadır. Oyunların temelinde erotik unsurların olması, güldürü unsurunu sağlamanın yanında çoğalmayı ve üremeyi sembolize etmesi yönünden seyirlik oyunların temelinde var olan unsurlardandır.

3.4. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Yapısal Değerlendirilmesi

Elazığ köy seyirlik oyunları açık-göstermecî bir yapıya sahip olup, toplu halde oynanmaktadır. Oynanan oyunların bir sahnesi, perdesi, perde arkası yoktur. Oyuncu, oyuna izleyenlerin gözleri önünde hazırlanır. Oyunlarda seyirci-oyuncu ayrımı da olmadığından seyircilerle oyuncular arasında organik bir bağ oluşmaktadır. Hatta bazı oyunlarda seyirciler de oyuna dâhil olur.

Oynanan oyunların diğer bir özelliği ise doğaçlama oynanmasıdır. Bu yüzden oyunlar yazıya geçirilememiş ve günümüze kadar sadece oyunların çatısı gelebilmiştir. Derlediğimiz oyunları anlatan kişiler de oyunlardaki metinlerden ziyade oyunların nasıl oynatıldığını anlatmışlardır.

Belli bir sahnesi olmayan oyunlar, her yerde oynanabilir bir yapıdadır. Oyunlar yaz aylarında köy meydanlarında, bahçelerde; kış aylarında ise büyük odalarda oynanır. Oyuncular o yörenin insanıdır. Oyuncular profesyonel olmamakla birlikte, yetenekli ve işinin ehli kişilerdir.

Elazığ köy seyirlik oyunlarının yapısal özelliklerini şu şekilde sıralamamız mümkündür:

- * Oyunlar, açık göstermecî bir yapıya sahiptir.
- * Oyunlarda seyirci-oyuncu iç içedir.
- * Oyunlar çoğunlukla toplu halde oynanır.
- * Oyunlar doğaçlama bir şekilde oynanır.
- * Oyunlar her yerde oynanabilir.

3.4.1. Oyunların Mekân ve Zaman Özellikleri

Elazığ köy seyirlik oyunları genellikle köy meydanları, büyük bahçe, geniş bir alan ya da büyük odalarda oynanmaktadır. Mılla Potik Oyunu, Demedan Oyunu, Kış Yarı (Tolik Asma) oyunlarında tüm köy dolaşıldığı için bu oyunlarda bir mekân sınırlaması yoktur. Tüm köy, oyunun mekânı sayılır.

Eskiden kahvehane kültürü şimdiki kadar yaygın değildi. Daha çok köy odaları vardı. Oyunlar da kış aylarında bu odalarda sergilenirdi. Belli bir kural gözetmeksizin oyunların sergilendiği meydanların aksine, bu köy odalarının belli başlı bazı kuralları vardı. Odalarda öncelikle köyün yaşlılarına, ileri gelenlerine, varsa öğretmen ve din adamlarına öncelik verilirdi. Okumuş insanlara hürmet edilirdi. Büyüklere saygı, küçüklere sevgi gösterilirdi. Oyun sırasında da odaya girip çıkılarak oyun bölünmezdi.

Oyunlar da genellikle düğünlerde, kış aylarında ve belirli günlerde ortaya konulurdu. Düğünlerde, oyunlar düğünün zamanına göre ya gündüz ya da geceleri oynanırdı. Kadınlar arasındaki oyunlar da çoğunlukla kına gecelerinde oynanırdı.

Elazığ köy seyirlik oyunları daha çok eğlenmek için oynanan oyunlardır, düğünler dışında uzun kış gecelerinde de sergilenir. Yazın ekip biçmeyle uğraşan, kışa hazırlıklarını yapıp çalışan insanlar; kış aylarında havanın da çalışmaya elverişsiz olmasından dolayı eğlencelerini çoğunlukla kış gecelerinde yapmaktadırlar. Kurak

geçen mevsimlerde ya da eski yılı uğurlayıp yeni yılı karşılamak için ritüel kökenli bazı oyunların da mevsim geçişlerinde oynandığını görmekteyiz.

3.4.2. Oyunlarda Yönetici, Oyuncu, Seyirci Unsuru

Köy seyirlik oyunlarının tamamında olduğu gibi Elazığ köy seyirlik oyunlarındaki en önemli kişi oyunun yöneticisidir. Köylülerden biri olan yönetici, oyunların kurallarına göre oynatılmasını sağlar, oyuncuların makyajlarına yardım eder, kostümleri, oyundaki araç ve gereçleri denetler. Yöneticiler insanları bir araya getirebilme ve birleştirebilme vasfına sahip kişilerdir.

Yönetici, yaptığı işten dolayı maddi bir kazanç sağlamaz. Bunu meslek haline de getirmemiştir. Diğer köylülerden hiçbir farkı yoktur. Tüm bunlara rağmen herkes de oyunlarda yönetici olamaz. Yönetici genellikle, deneyimli, bu işi yapabilecek kabiliyette, biraz otoriter, sözü dinlenen, saygı duyulan ve sevilen, şakacı, insanlara hitap etmeyi bilen, oyunlara hâkim olan kişiler arasından seçilir.

Delikanlı başı, Yarenbaşı, Meydancı, Köse, Cıdıroğlu, Kızılayak, Peyk veya Yiğitbaşı, Delil, Mukallit, Oyunbabası, Oyunağası, Oyuncubaşı, Kumpo, Kızlarağası, Öncü, Reis, Elebaşı, Düğün Kâhyası, Kadı, Tongur, Aynaz, Yüren, Ustaoyuncu gibi (Tekerek, 2008: 135) farklı adlarla anılan yönetici, Elazığ'daki oyunlarda sadece “hakem” olarak adlandırılmıştır.

Oyunlarda rol alacak oyuncular köyün istekli, yetenekli ve gönüllü kişilerinden oluşur. Oyunculuğu amatörce yapan köylüler, bu işi meslek edinmemişlerdir.

Eğlenme amacıyla oynanan, jest ve mimiklerin ön planda olduğu oyunlarda gönüllülükten ziyade yetenek gerekmektedir. Zaten çoğunlukla da bu tarz oyunların belli başlı oyuncularını vardır ve oynadıkları oyunlarla bu kişiler özdeşleşmiştir. Elazığ'da da Pısık Oyunu ile özdeşleşen ve bu oyunun aranan isimlerinden biri olan Cahit Can, şimdilerde Harput ve Köyleri Kültür ve Dayanışma Derneği'nin eğlence gecelerinde bu oyunu sergilemektedir. Hatta bu oyunun yanında Kambur Oyunu, Leblebici ve Sudan Geçirme oyunlarını da oynamaktadır.

Elazığ köy seyirlik oyunlarında seyirci ve oyuncu iç içedir. Oyuncu ve oynanan oyun seyirciden bağımsız değildir. Seyirci ve oyuncuyu ayıracak herhangi bir sahne, perde, platform yoktur.

Oynanan oyunların seyircisi tüm köylüdür. Özellikle de yılbaşı geceleri oynanan oyunlar ve Mılla Potik'te tüm köy dolaşıldığından oyunu herkes izleyebilir. Ancak bazı durumlarda seyirci ayırımına gidilmiştir. Kadınlar arasında oynanan oyunları sadece kadınlar ve çocuklar izleyebilir. Odalarda erkekler arasında oynanan oyunların izleyicisi sadece erkeklerdir. Meydanlarda oynanan oyunların seyircisi karışık olmakla birlikte, baskıcı bir toplumda kadınlar çoğunlukla damlarda ya da pencere kenarlarında oyunları seyrederek.

Seyirciyle iç içe sergilenen oyunlarda bazen seyirciler de oyuna dâhil olurlar. Berber Oyunu'nda müşteri rastgele seyirciler içerisinden seçilir. Çoban Oyunu'nda karısı kaçırılan çobana seyirciler yardım eder. Dede ile Kızları oyununda dedenin kızlarını seyircilerden birileri kaçıırır. Sudan Geçirme Oyunu'ndaki kadını seyirciler kaçırmaya çalışır ve dayak yer. Seyircilerin oyuna dâhil edilmesi, oyunu dikkatle seyretmelerini ve oyundan sıkılmamalarını sağlar. Böylece seyircilerin de oyuna katılımı sağlanarak daha etkileyici ve canlı oyunlar sergilenmiş olur.

3.4.3. Oyunlarda Dekor, Kostüm, Makyaj Kullanımı

Elazığ köy seyirlik oyunlarında belli bir dekor anlayışı yoktur. Zaten oynanan oyunlar da dekor gerektirecek yapıda değildir. Bu yüzden meydanlarda oynanan oyunlarda her yer bir dekor sayılır. Odalarda oynanan oyunlarda ise evdeki bütün eşyalar oyunun dekoru sayılır.

Dekora çok önem verilmeyen köy seyirlik oyunlarında kostüm ve aksesuarlara çok büyük bir önem verilmiştir. Genellikle kostümler evlerden temin edilir. Kadın kılığına girecek olan erkek oyuncu için kadın elbisesi giyinmesi yeterlidir. Onun dışında kadına bire bir benzemesi gerekmez. Önemli olan jest ve mimiklerle, taklitlerle seyirciye oyunu yansıtmasıdır.

Kostümler her ne kadar evlerden temin edilen köylünün günlük kıyafetlerinden oluşsa da kıyafetlerin oyunda komedi unsurunu sağlamasından dolayı oyuncu, kıyafetleri abartarak tuhaf bir görünüm elde eder. Canlı Kukla oyununda oyuncunun başına sivri kukuleta takıp, sırtına kalın, iri düğmeli palto atıp, giydiği yün çoraplarını pantolonunun içine koyup elde ettiği tuhaf görünümle oyunu oynadığını görürüz.

Oyunlarda aksesuarlar üç şekilde kullanılır:

1. Gerçek Aksesuarlar: Bu aksesuarlar bire bir amacı doğrultusunda kullanılan aksesuarlardır. Bıçak Oyunu'ndaki oyuncuların danslarını sergiledikleri bıçağı, Sırık Oyunu'nda oyuncunun elinde tutarak dayak unsurunu sağladığı sırığını gerçek aksesuarlara örnek gösterebiliriz.
2. Temsili Aksesuarlar: Bu oyunlarda kullanılan aksesuarlar kendi amacı dışında temsili olarak kullanılan aksesuarlardır. Berber Oyunu'nda berber, fırça yerine süpürge, ustura yerine satır ya da dehre kullanır. Dede ile Kızları Oyunu'nda ise kızları kaçırılan Dede, elindeki sopayı, at yerine koyar ve üzerine binerek kızlarını aramaya gider.
3. Canlı Aksesuarlar: Oyuncunun kendisinin bir eşya yerine konulduğu oyunlardır. Sandalye, sınır duvarı, değirmen vb. gibi unsurları oyuncu kendisi oynar. Bu durum aynı zamanda güldürü ögesidir.

Oyunlarda makyaj da en az kostüm ve aksesuar kadar önemlidir. Oyunların vazgeçilmez bir parçası olan makyaj, basittir ve ilkel yöntemlerle yapılır. Genellikle yüzü siyaha boyamak ya da bıyık yapmak için kömür, baca isi, tencere karası kullanılırken beyaza boyamak için de un vb. şeyler kullanılır. Arap Kızı Oyunu'nda, Arap rolünü oynayacak kişi yüzünü kömürle karaya boyar. Canlı Kukla oyununda oyuncular vücutlarına kömürle kaş, göz, ağız yaparlar. Kadınlar arasında oynanan Gelin Damat ve Kız Kaçırma oyunlarında kadınlar kömürden kendilerine bıyık yaparlar. Oyunlarda pamuk ya da yünden de sakal, bıyık yapılır. Çoban Oyunu'nda çoban rolünü oynayacak kişi pamuk ya da yünden yüzüne uzun bir sakal yapar. Dede ile Kızları oyununda dedeyi oynayacak kişi pamuktan yaptığı sakalı yüzüne takar. Ayrıca hayvan kılığına girmek için de koyun ya da keçi postu kullanır. Ayı Oyunu'nda ayı kılığına girecek olan oyuncu, sırtına koyun postu geçirir. Deve Oyunu'nda deveyi oynayacak oyuncuların ayağına koyun ya da keçi postu bağlanarak deve ayağı görüntüsü verilir.

3.4.4. Oyunlarda Yer Alan Dans, Müzik ve Söz

Kuttören ve ritüel kaynaklı köy seyirlik oyunlarının bugünkü yapısı içerisinde dans ve müzik çok önemli bir yere sahiptir. Bolluk ve bereket için yapılan danslar, günümüzde eğlenmek için yapılmaya başlanmıştır.

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde de hemen her oyun müzik ve dans eşliğinde oynanır. Dans ve müziğin oyunlardan hareketle işlevlerini şu şekilde açıklayabiliriz:

- Oyun içerisinde yer alan bazı danslar, dramatik yapının içinde oyunun bir parçası olarak yer almaktadır. Çoban Oyunu, Deve Oyunu, Gelin Damat Oyunu, Kız Kaçırma adlı oyunlarda gördüğümüz danslar bu türdendir. Oyunun gidişatında yer alan bu dansların amacı gösteri niteliğindedir.

- Oyunlardan bazıları sadece dans edilerek sergilenir. “Dansın koreolojik yapısı yani dans adımları ve dans formu seyirlik oyunun ana iskeletini oluşturur.” (Özdiğer, 2011: 51). Bıçak Oyunu’nda iki gencin bıçaklarla sergiledikleri oyun, Kambur Oyunu’nda fiziksel kusurların dansla anlatılması, Köçek Oyunu’ndaki oyuncuların sadece dans etmeleri, Leblebici Oyunu’nda leblebi yapımının danslarla anlatılması bu danslara örnek gösterilebilir. Ayrıca Pısıq Oyunu ve Yumruk Oyunu’nu da bu türün içine alabiliriz.

- Diğer tür ise taklide dayalı danslardır. Bazı oyunlarda oyuncular kişileri, hayvanları, durumları ya da meslekleri dansla taklit ederek oynarlar. Pısıq Oyunu’nda oyuncunun kediye taklit ederek dans etmesi, Berber Oyunu’nda oyuncunun berberi ve tıraş etmeyi taklit ederken dans etmesi, Leblebici Oyunu’nda danslarla leblebi yapımının taklit edilmesi bu türün örnekleridir.

- En son tür ise toplu danslardır. Oyunun içeriğiyle bir ilgisi olmayan bu danslar, oyun sonunda toplu olarak oynanır. “Topluca oynanan halaylar, danslar bolluk ve bereket geleceğine dair inancın bir yansıması olarak, hem bölgesel bir motif hem de topluca eğlenme ögesi olarak oyunlarda işlevsel kullanılır.” (Tekerek, 2008: 124). Bıçak Oyunu, Gelin Damat Oyunu, Kız Kaçırma Oyunu, Köpüğün Köpüğüme Oyunu, Sudan Geçirme Oyunu, Topuz oyunlarının sonunda toplu halde danslar edilir. Genellikle de çiftetelli oynanır.

Dansın olduğu ya da olmadığı her seyirlik oyunda muhakkak müzik unsuru yer almaktadır. Genellikle meydanlarda oynanan oyunlarda müzik ihtiyacı davul ve klarnet ile sağlanır. Bunların yanında bazen cümbüş de çalınır. Odalarda erkeklerin kendi arasında oynadığı oyunlarda çoğunlukla klarnet ve cümbüş çalınırken; kadınların kendi arasında oynadığı oyunlarda tef çalınır.

“....Oyun hangi anlamda alınırsa alınsın, söz, ezgili söz ya da sözlü geleneğe dayanarak oyunla ilgili söylencenin oyunun amacı ve işlevi bakımından önemli bir yeri

vardır.” (And, 2016: 126). Bu yüzden Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde dans ve müzik unsuru kadar söz de önemli bir işleve sahiptir.

“Türküler, maniler oyunlarda çok kullanılır. Kimi oyunlarda, özellikle danslarda müzik eşliği ve tartım sağlanır. Kimi söyleşmeli, atışmalı oyunlarda manilerle bir çeşit konuşulmuş olur. Bir önemli işlevi de taklitli danslarda ve oyunlarda yapılan hareketi sözle belirler.” (And, 2016: 126). Oyunlarda söz-eylem işlevlerini Elazığ köy seyirlik oyunları arasında yer alan Demedan, Kambur, Kedi Ciğeri Yerse, Leblebici, Pısıq, Sudan Geçirme ve Türkü (Mani) Vurma oyunlarında görmekteyiz.

Köy seyirlik oyunlarının vazgeçilmez unsurları arasında olan dans, müzik ve söz hem oyunların daha eğlenceli geçmesini sağlar hem de oyunlara bir ahenk katar. Ayrıca irticali oynanan oyunlarda oyunculara zaman kazandırır.

3.5. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarında Yer Alan Mitolojik, Şamanistik ve Sembolik Unsurlar

İnsan doğasında, merak, bilmek, öğrenmek, anlamak dürtüleri her zaman var olmuştur. Özellikle de ilkel insan, dünyada varlığını sürdürmeye başladığından beri her şeye karşı derin bir merak ve mücadele içerisine girmiştir. Bu derin merakla birlikte kendisini bilmeye, var oluşunun sırlarını çözmeye, anlamlandırmaya çalışmış ve her şeyi gözlemlemiştir. Çünkü bilmek, hâkimiyetin başlangıcıdır; insana hükmetme kuvveti verir.

Yaşadığı çevreyi, mevsim olaylarını, güneşin doğup batmasını, yağmurun, karın yağmasını, hayvanların üremesini, çoğalmasını, gözlemleyen ilkel insan, ilk zamanlarda kendi ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda tüm bu doğa olaylarına hükmedebileceğini zannetmiş ve büyü yoluyla doğayı değiştirmeye, dönüştürmeye çalışmıştır. Bu konuda başarısız olunca da yaşamsal döngüyü sağlayacak daha büyük güçlerin olduğunu düşünmüşler ve insani özellikler taşıyan tanrıların, tanrıçaların var olduğuna inanmışlar.

Doğayla iç içe yaşayan ilkel insan, sadece tanrılara değil, kendinden güçlü olan birçok varlığa da kutsallık atfetmiştir. Yağmurun bol, ekinlerin bereketli, hayvanların çoğalması şeklinde kendi ihtiyaçları için kutsal saydığı tüm bu varlıklar adına çeşitli büyüsel törenler düzenlemişlerdir. İlkel inanışlar insanların hareket ve davranışlarına yön vermiş böylece kendi kutsallarını hayatlarının her alanına yansıtmışlardır.

Kendi isteklerinin tanrılara iletilmesi ve kabul görmesi için belirli günlerde yapılan bu merasimler icra edilirken şarkılar söylenir, dans edilir ve aynı zamanda bir tiyatro oyunu gibi mitler sahnelenir. Bu yüzden tiyatronun, dansın ve şarkıların ortaya çıkışında mitlerin rolü çok büyüktür (Seyidoğlu, 2017: 11).

Mantığın ve bilimin ışığında yavaş yavaş doğaya hâkim olmaya başlayan insan, doğadan uzaklaşarak tüm bu mitik ve Şamanistlik törenleri terk etmeye başlamıştır. Ancak bu uygulamalar birtakım değişikliklere uğrayarak günümüzde köy seyirlik oyunlarımız içerisinde yaşamaya devam etmişlerdir. “....Merasimlere dünyanın her yerinde her zaman büyük bir ehemmiyet atfedilmiş, güzel sanatların bazı dalları merasimlerden süzülerek bugüne kadar gelmişlerdir. Müzik, dans, resim, tiyatro sanatı gibi.” (Seyidoğlu, 2017: 9).

Geçmişten günümüze kadar gelen Elazığ köy seyirlik oyunları, içerisinde birçok mitolojik ve Şamanistik unsurları da barındırmaktadır.

Çalışmamız kapsamında değerlendirdiğimiz Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde eski Türk inanç sisteminde kutsal sayılan bazı hayvanlar, renkler ve sembolik olarak bazı anlamlar taşıyan eşyalara rastlamaktayız.

3.5.1. Renkler

Türk kültüründe önemli bir yeri bulunan renkler, mitolojide, Şamanizm inancı içerisinde ve İslamiyet’te sembolik olarak birtakım anlamlar ve görevler yüklenerek yer almıştır.

Eski Türk inanç sistemi içerisinde renkler, dört ana yönün sembolik karşılıkları olmuştur. “ Kuzeyin renk simgesi kara, güneyin kızıl, doğunun gök rengi mavi (bazen yeşil), batının rengiyse ak (beyaz ya da beyaz lekeli) idi.” (Çoruhlu, 2015: 224). Türkler sadece renklerle dört ana yönü değil, bu ana yönlerle karşılık gelen coğrafi oluşumları da adlandırmıştır. Türkiye’nin kuzeyinde bulunan denize Karadeniz, güneyindekine Kızıldeniz, batısında bulunan denize ise Ege Denizi (Akdeniz) adlarını vermeleri tesadüfî değildir.

Şamanizm inancı içerisinde de renklere ayrı bir önem verilmiştir. Şamanizm içerisinde, ak ve kara renginin, bir şamanın iyi ve kötü ruhlarla ilişkide olmasına göre ak şaman ve kara şaman olarak ayrılması, mavinin yas rengi olması, ayin sırasında kırmızı renkte cübbe giyinmelerini vb. şekillerde görmekteyiz.

Renkler hayatımıza o kadar egemen bir durumdadır ki, renklerin insanların psikolojileri üzerindeki etkileri de yadsınamaz. Yeşil rengin huzuru, doğayı, dengeyi, sağlığı; siyah rengin ölümü, resmiyeti, matemi, asaleti; beyaz rengin saflığı, masumiyeti, umudu; kırmızı rengin gücü, canlılığı, cesareti; sarı rengin bolluğu, samimiyeti aynı zamanda hastalığı simgelemesini renklerin insanlar üzerindeki etkilerine örnek verebiliriz. Renklerin etkilerini sadece psikolojiyle sınırlandıramayız. Bugün çeşitli çiçekler bile renklerine göre sembolik anlamlar taşımaktadır. “Sıradan görünen görüşler, inançlar ve onlarla ilgili öyle renkler ve semboller bulunur ki, bunlar zamanla bir devletin temelinde, bir hayat tarzının yapısında çeşitli halklara ait önemli gün ve törenlerde, resmi ve özel kıyafetlerde âdeta birer simge haline gelmiştir.” (Yıldırım, 2004: 87).

Kültürel hayatımızın her alanında yer edinen renkler, Şamanizm ve mitoloji kalıntıları olarak köy seyirlik oyunlarımızda da yer almıştır. Özellikle oyunlardaki çatışma unsurunu göstermesi bakımından ak ve kara renklerine sıkça yer verilmiştir. Biz de derlediğimiz Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde sadece ak ve kara renklerine rastladık.

3.5.1.1. Ak- Kara

Türk mitolojisi ve Şamanizm inancı içerisinde en yaygın kullanılan renklerden olan ak (beyaz), iyiliği düzeni, saflığı, masumiyeti, temizliği, sadeliği, teslimiyeti, erilliği ve göğün rengini; kara (siyah) renk ise ölümü, karamsarlığı, kötülüğü, korkuyu, uğursuzluğu, bereketsizliği, kargaşayı, karışıklığı, karanlığı, dışılığı ve yer altını sembolize etmektedir (Çoruhlu, 2015: 227-235).

Ak renklerin başıdır. Günümüzde kullanılan ‘yüzü ak’ ve ‘alın ak’ gibi deyimlerden hareketle ak renginin Türk kültüründe büyüklüğü, adaleti, doğruluğu, yüceliği, haklılığı sembolize ettiğini söyleyebiliriz (Rayman, 2002: 11). Bunların yanında ak ayrıca, erilliği, gökyüzünü, aydınlığı, güneşi, ruhu da sembolize etmektedir. Kara ise, hem karanlık güçleri, kötülüğü, hem de sadakat dayanıklılık, ihtiyat, bilgelik ve güvenirliliği sembolize etmektedir (Küçük, 2010: 190-191). Ayrıca dışılığı, yeryüzünü, karanlığı, ayı ve bedeni de sembolize etmektedir.

Şamanizm’de, tanrılarla, iyi ruhlarla iletişime geçen şamanlara ak şaman; yer altı ruhlarıyla iletişime geçen şamanlara da kara şaman denilmiştir. Şamanlar arasında yapılan bu ayırmadan da göğün renginin ak, yerin ve yer altının renginin ise kara olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca göğün renginin ak ile ifade edilmesi bu renge kutsallık katmıştır. “Ögel’e göre Türklerde aklık, temizlik, arılık, ululuktur. Devletin adalet ve gücünü simgeler ve devlet büyüklerinin ve rütbenin simgesidir.... Ak rengin bu yüce ve olumlu anlamlarından dolayı ak soylu olmak ve ruhun soyluluğunu bu renk aracılığıyla ifade etmek, ataların ak olması ve buna bağlı olarak ana ve babanın (veya babanın ve dedenin saklının) aklı, evin ya da otağın aklı, doğa varlıklarının aklı, insan ya da hayvan vücudunun aklı, silahların aklı, söz etmek eski Türk metinlerinde sıkça karşımıza çıkan hususlardır.” (Çoruhlu, 2015: 234). Türk toplumunda ak renge bu kadar önem verilmesinin nedeni ise bu rengin kutsal sayılan gökle ve Gök Tanrı ile olan bağıdır.

“Siyah bütün renkleri bünyesinde toplayan asli bir renktir. Bütün renklerin hem başlangıcı hem de yutucusudur. Kara renginin hem gerçeği hem de gerçek hayattaki olumsuzlukları sembolize etmesi hikâyelerde birçok kavramla birlikte kullanılmasına da sebep olmuştur. Kara kaygılı rüyaların görülmesi ve yorumlanması; yas alametinin kara rengi ile nitelendirilerek verilmesi; keder, merak, endişe, acı gibi duyguların kara rengi ile somutlaştırılması ve sembolik göstergelerle açıklanması da örtülü iletişime örnektir. Yitirilen değerlerin temsili için kara rengi kullanırken varoluşu temsil eden olumlu değerlere işaret etmek için de ak renginin kullanılması gerçek hayat içinde tezatların uyumuna dikkat çekmekte, karadan beyaza yani olumsuzluktan olumluya uzanan çizgiyi hatırlatmaktadır.” (Çetindağ Süme, 2015: 389).

Ak ve kara renklerine Dede Korkut Hikâyeleri’nden biri olan Dirse Han Oğlu Boğaç Han hikâyesinde de rastlamaktayız. Bayındır Han ziyafet verip Oğuz beylerini misafir etmek ister ve bir yere ak otağ, bir yere kızıl otağ, bir yere de kara otağ kurdurur. “Kimin ki oğlu kızı yok, kara otağa kondurun, kara keçe altına döşeyin, kara koyun yahnisinden önüne getirin, yerse yesin, yemezse kalksın gitsin demişti. Oğlu olanı ak otağa, kızı olanı kızıl otağa kondurun, oğlu kızı olmayana Allah Teâla beddua etmiştir, biz de beddua ederiz belli bilsin demiş idi.” (Ergin, 2013: 21). Bu hikâyeden de ak rengin soyun devamını, bereketi; kara rengin ise kısırlığı ve lanetlenmiş olanı sembolize ettiğini görmekteyiz.

“Altaylı Şamanist Türkler’de ruhların iyi ve kötü ruhlar olarak ‘aru töz’ ya da ‘kara töz’ olarak adlandırdığı bilinmektedir. Kara töz deyimi kötü ruhları ifade eder. Sözü edilen kötü ruhların başında da her türlü felaketin kendisinden geldiğine inanılan yeraltı tanrısı Erlik bulunmaktadır. Erlik’in gözleri ve kaşları kömür karasıdır. Kara çamurdan ya da kara demirden bir sarayda oturur. Onun oğulları da kara renkle doğrudan ya da simgesel ilişkisi olan isimler alır.” (Çoruhlu, 2015: 228). Yeraltını ve Erlik ile olan bağlantısından dolayı da kara rengi uğursuz olarak görülmüştür.

Yusuf Has Hacib, Kutadgu Bilig’de, halkın ve sıradan kişilerin renginin kara, beylerin renginin ise beyaz olduğundan bahsetmektedir (Arat, 1991: 157). Eski inanış içerisinde hakanların Gök Tanrı tarafından seçildiği göz önüne alınırsa bu rengin tanrısallık boyutunda olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Göğün renginin ak ile sembolize edilmesi gibi yerin rengi de kara ile sembolize edilmiş, hatta yeryüzü için yağız yer betimlemesi yapılmıştır. “Buradaki yağız sözcüğü esmer, doru, yiğit anlamlarına gelmektedir. Kültigin Yazıtı’ndaki ifadede, koyu renkli toprağın bu koyu-esmer (karaya yakın) renkte olması hem yeryüzünde yaşamının zorluğuna hem de yeraltıyla (ölüler ya da kötülükler âlemi) bağlantısına işaret ediyor.” (Çoruhlu, 2015: 229). Bu sebeple gökyüzünden daha çok yeraltına yakın olan insan için hayatı çoğunlukla zor ve çetin geçmektedir diyebiliriz.

Eski Türk inanç sistemi içerisinde önemli bir yer edinen ve altında birçok anlam bulunduran ak ve kara renkleri, Elazığ köy seyirlik oyunlarına da yansımış, oyunlardaki çatışmayı, karşıtlıkları sağlayan en önemli unsurdur. Oyunlarda iyiden yana olan kişinin karşısına kötünden yana olan kara kişi çıkar. Böylece oyunlarda çatışma, karşıtlık ak-kara üzerinden yansıtılmıştır (Erkoç, 1992: 26). Oyunlarda ak-kara çatışması genellikle oyuncuların yüzlerini boyamak şeklinde görülmektedir. Oyunlarda çoğunlukla ak; iyiliği, saflığı, temizliği ve yeniyi; kara ise kötülüğü, kurnazlığı, eskiyi sembolize etmektedir. Oyunlarda oyuncuların pamuk ya da yünle beyaz sakal yapmaları; kömürle, tencere karasıyla, baca isiyle de yüzlerini ve ellerini karaya boyamaları ak ve karanın yansıtılma şekilleridir. “Ak ve kara çatışması sonucu oluşan diyalektik karşıtlık özelliği, kahramanların kendi içinde, kişiliklerinde ve eylemlerinde de belirir.” (Erkoç, 1992: 29). Arap Kızı Oyunu’nda Arap kızın yüzünü kömürle karaya boyaması, Canlı Kukla Oyunu’nda oyuncunun yüzünü kömürle karaya boyaması, Çoban Oyunu’nda çobanın pamuk ya da yünden sakal yapması, karısını kaçıran iki haraminin ise yüzlerini karaya boyamaları, yukarıda saydığımız özelliklere örnek teşkil etmektedir.

3.5.2. Sayılar

Sayılar, Şamanizm inancı, Türk mitolojisi ve hatta İslamiyet inancı içerisinde hem bazı uygulamalar da hem de sembolik olarak birtakım nesne ve varlıklara karşılık gelmeleri sebebiyle önemli bir yere sahiptir.

Şamanizm içerisinde göğün ve yerin katlarından ve her katta yer alan tanrılardan bahsedilir. “Türk kozmolojisine bağlı sayılar sıklıkla yinelenir. Nitekim dünyanın eksenini temsil ettiği kabul edilen ve yeraltından çıkarak, yeryüzü ve gökyüzünün en üst katlarına kadar ulaşan Dünya Ağacının dokuz dallı olduğunun söylenmesi önemlidir.” (Çoruhlu, 2015: 240).

Zamanla insanların, belli sayılara yükledikleri sembolik anlamlar günlük hayatlarına ve uygulamalarına yansımaya başlamış ve bir çeşit ritüel halini almıştır. Örnek verecek olursak, insanların kötü bir rüya gördüğünde sol tarafa üç kere tükürmesi, kötü bir olayı engellemek için üç kere, genellikle de demir ya da tahta bir yere vurması, yeni doğmuş bir bebeğin kırkinci gününde yapılan kırklaması vb. gibi örnekleri çoğaltabiliriz. “İnsanlar da çeşitli kozmolojik ve mitolojik unsurlar için kullandıkları sayıları, kendileri doğumları, yaşantıları, ölümleri, öldükten sonraki yaşamları, yaşadıkları coğrafya, hayvanlar vb. için de kullanmışlardır.” (Çoruhlu, 2015: 241).

Hayatımızın her alanında yer alan sayılar, Elazığ köy seyirlik oyunlarından olan Kel Bağlama Oyunu’nda da yer almaktadır. Törenselleşmiş bir oyun olduğuna inandığımız bu oyunda, yağmurun durması için kırk kel adı sayılarak bir ipe kırk düğüm atılır ve suya bırakılır. Oyunda yer alan kırk sayısının motifine değinmeden önce Şamanizm ve İslamiyet’teki yeri ve öneminden bahsetmek gerekir.

“Şamanizm’de kırk sayı motifi genellikle ölüm ile ilgili olarak yapılan uygulamalarda kullanılır. Ölü aşı kırk güne kadar verilir. Ölümlü ruhu kırk güne kadar faniler dünyasıyla olan bağlantısını koparır. Şaman, ölen kişinin ölümünden kırk gün sonra bir seans tertip eder, ölenin ruhunu çağırarak onunla konuşur.” (Yıldırım, 2004: 203). Kırk sayısı ölümle ilgili uygulamaların yanında hayatın, yaşamın da oluşmasını ifade eder. Bunun en büyük örneği de bir bebeğin anne karnında kırk günde oluşmasıdır. Yaşam ve ölümü sembolize eden bu sayı için düalist bir yapıya sahip diyebiliriz.

İslamiyet içerisinde de kırk sayısı önemlidir. Hz. Muhammed'in kırk yaşında Allah'tan ilk vahyini alması, Hz. Muhammed'in adının içinde bulunan mim harfinin sayısal değerinin kırk olması, Hz. Âdem'in kırk günde yaratılmasından, Hz. Musa'nın Tur Dağı'nda kırk gün kalması, kıyamet alametlerinden olan Mehdi'nin kırk yıl dünyaya hükmedecek olması, sofilerin kırk gün inzivaya çekilmesinden dolayı kırk sayısı önemli bir yere sahiptir (Demir, Çomak, 2009: 78).

Kültürel hayatımızın bu kadar içerisinde yer alan sayılar, destanlardan masallara, halk inanışlarından köy seyirlik oyunlarına kadar birçok halk edebiyatı türü içerisinde yer almıştır. Özellikle kırk sayısına destan ve masallarda sıkça yer verilmiştir. Destan ya da masallarda çocuğun kırk gün içerisinde yürümesi, konuşması, kahramanın kırk yardımcısının bulunması, kırk gün kırk gece düğün yapılması, kırk yiğit ya da kırk kızla hareket edilmesi, kırk erenin yer alması, vb.'lerini sıkça görmekteyiz (Demir, Çomak, 2009: 153).

Kırk, bir olgunlaşma, hazırlık, bekleme ve tamamlanma süresidir. Aynı zamanda kırk sayısal olarak büyük bir sayı olduğu için de çekilen acıyı, çileyi, cezayı, geçiş dönemini sembolize etmektedir.

Tekrar konumuza dönecek olursak, Kel Bağlama Oyunu'nda karşımıza çıkan kırk sayı motifi önemli bir yere ve anlama sahiptir. Yerden göğe kadar kırk arşın olduğu inancından yola çıkarak, bir dua niteliği taşıyan törensel oyundaki bu kırk düğüm için yerden göğe yani tanrıya iletilen duanın sembolüdür diyebiliriz. Ayrıca daha önce kellik için "Gen yer", yani tanrının bulunduğu başka hiçbir şeyin bulunmadığı yer olduğundan bahsetmiştik. O halde sonuç olarak Kel Bağlama Oyunu için insanların dualarının Gen yere ulaştırma ritüeli olduğunu söyleyebiliriz.

3.5.3. Hayvanlar

İlkel insanlar çevrelerinde karşılaştıkları vahşi hayvanlardan korkmuş ve onlardan korunmak adına onlara kutsallık atfetmiş; hatta içlerinden bazılarını hayvan ata kabul etmişlerdir. İnsanlar hayvan ata olarak sadece vahşi hayvanları seçmemişlerdir. Geçimlerinin bağlı bulunduğu koyun, koç, keçi, at gibi uysal ya da evcilleştirilmiş hayvanları da insanlar hayvan ata olarak görmüşlerdir.

İlkel insanın bu davranışları Şamanizm’de kendini çok daha belirgin bir şekilde göstermektedir. Türk toplumlarında yer alan her şamanın bir hayvan atası bulunmaktadır. Hatta şamanın bağlı bulunduğu hayvan atasının izleri kutsal kabul edilen cübbesinde yer almaktadır. “.... Şaman tanrılarla/yarı tanrılarla ve ruhlarla somut ve dolaysız ilişkilerde bulunabilen bir kimliktir; onlarla yüz yüze gelir, görüşür-konuşur, onlara yakarır ve onlardan isteklerde bulunur. Şaman ruhların sınırlı sayıda olanları insan-biçimli, çoğunluğu hayvan-biçimli, bir kesimi ise bitki-biçimlidirler.” (Korkmaz, 2016: 144).

Şaman düzenlediği ayinler sırasında kutsal saydığı hayvanların taklidini yapar. Bu sayede taklidini yaptığı yardımcı hayvanın ruhuyla transa geçerek ruhlar âlemine yolculuğa çıkar.

İnsanlar, eski Türk inanç sistemi içerisinde yaşadıkları coğrafyada karşılaştıkları ve belli özellikleriyle dikkat çeken bazı hayvanları kutsal saymıştır. Kutsal saydıkları bu hayvanları zamanla destan, masal, efsane, halk inanışı, köy seyirlik oyunları gibi halk edebiyatının sözlü kültür ürünlerine yansıtmışlardır. Kutsal sayılan bu hayvanlardan bazılarını ise bizler Elazığ köy seyirlik oyunlarında görmekteyiz.

3.5.3.1. At

Eski Türk inanç sisteminde önemli bir yeri ve işlevi bulunan at, gökten geldiğine inanıldığı için kutsal sayılmıştır. Bu yüzden de şamanlar, düzenledikleri ayinlerde Gök Tanrı adına beyaz at kurban etmişlerdir. “Çin kaynakları Hun-Shan-yu’sunun her yıl dağda göğe at kurbanı verdiğinden bahsetmekteydi. Bu kurban törenlerinde özellikle beyaz at kullanılıyordu; çünkü siyah at daha çok Yer’e sunuluyordu. Proto-Türk ya da Hun devrinde olduğu gibi göğe kurban işlemi Göktürk devrinde de sürmüştür. Bu devirde av esnasında ak at vurularak kurban edilirdi.” (Çoruhlu, 2015: 181). Atın önemi aslında tanrı adına kurban edilmesinden gelmektedir. Çünkü tanrıya sunulan kurban öyle sıradan, güçsüz ya da sağlıklı bir hayvan olamazdı. Aksine hayvanın en güçlüsü, en sağlıklı kurban edilmeliydi ki tanrı, sunulan kurbanı kabul edip şamanın isteklerini kabul etsin.

Şaman ayinlerinin vazgeçilmez bir parçası olan at, şamanı ruhlar âlemine götüren bir “ruh göçürücü”dür. At şamanı gökyüzüne ya da yer altına doğru ruhsal bir

yolculuğa çıkardığı için de ölümün simgesi olmuştur. Bu nedenle şaman düzenlediği ayinde ya at bulundurur ya da atı taklit eder. “Tam ve tipik anlamıyla bir ‘ölüm hayvanı’ ve ruh göçürücü olan at, şaman tarafından çeşitli bağlamlarda esrimeye, yani mistik yolculuğu mümkün kılan ‘kendinden-çıkışa’ ulaşmak için kullanılır.” (Eliade, 2018: 566).

Türk kültüründe de önemli bir yeri olan at, savaşlarda kahramanın yoldaşı, en yakın yardımcısıdır. “Türklerle ilgili birçok efsane, destan ve hikâyede at, sahibinin yakın arkadaşı, zafer ortağı, en değerli varlığı sayılmıştır. Savaşdaki faydaları dolayısıyla kuvvet ve kudret timsali de olmuştur.” (Çoruhlu, 2015: 182).

“At, Türk’ün kanadıdır. Sadece Türklerin değil, bozkır kavimlerinin kaderini bağladığı İdik (kutsal) hayvandır. Etinden yiyecek, sütünden içki, derisinden giyecek, dışkisından yakacak yapıldı. Bozkır ordularını rakipsiz kılan bir savaş aracıydı.” (Kalafat, 2004: 125). Bu yüzden de Türkler, efsanelerinde, türkülerinde, masallarında, kaya resimlerinde vb. birçok sanat eserlerinde at motifine yer vermiş; hatta savaşçı bir kahraman öldüğünde atıyla birlikte defnedilmiştir ki yeniden dirildiklerinde atı yine kendisiyle birlikte olsun.

Destanlarda sıkça karşımıza çıkan at motifi, kahramanımızın en yakını ve yardımcısıdır. Atlar savaşta ve uğraşta yiğitlerin en yakınlarıdır. Bazen at, ölen kahramanı diriltten en sadık yardımcısıdır.

Efsanelerde, destanlarda, masallarda, halk hikâyelerinde yer alan at motifi, Elazığ köy seyirlik oyunlarımızda da yer almaktadır.

Elazığ’ın Ağın ilçesinde derlediğimiz At Oyunu’nda özel olarak yetiştirilen atlar, bazen tek bazen de sahibi sırtında, köy meydanında belli makamı olan müzik eşliğinde oynatılır. Oyundaki at ya da atlar müziğin ritmine göre uygun hareketler sergiler.

“Simgesel ‘at sürme’ veya at sırtında yolculuk ruhun bedenden ayrılmasını, şamanın ‘mistik ölümünü’ dile getiriyor.” (Eliade, 2018: 570). Bu durumda Şamanizm kalıntılarını içeren At Oyunu için, “mistik ölümün” gösterisidir diyebiliriz. Ancak şunu da unutmamak gerekir ki ilk anlam ve işlevini kaybeden bu oyunların amacı insanların eğlenmesini sağlamak olmuştur.

Elazığ’da oynanan Dede ile Kızları oyununda ise at motifi, dedenin, kaçırılan kızını aramak için elindeki sopayı at olarak görüp binmesi şeklinde karşımıza çıkar.

Buryat şamanları esrimelik danslarında at başlı değnekler kullanmışlardır (Eliade, 2018: 567). Dede ile Kızları adlı oyununda da değneğin at yerine geçmesini,

geçmişten gelen bir ayinin kalıntısı olarak görebiliriz. Bu durum aynı zamanda Elazığ köy seyirlik oyunlarına Şamanizm'in nasıl kaynaklık ettiğinin de kanıtı niteliğindedir.

3.5.3.2. Ayı

Ormanın ruhu ve sahibi olarak kabul edilen ayı, zamanla bir kült haline dönüşmüştür. Hayvan ata olarak görülen ayı, orman tanrısı ya da orman ruhunun bir simgesidir. “Şimdiye kadar Orta Asya ve Sibirya’da en eski ‘hayvan-Ata’ları temsil eden başlıca üç tip elbise bulunmuştur.” (Ögel, C.I, 2014: 42). Hayvan atayı temsil eden bu üç elbiseden biri de ayı elbisesidir. Bu elbiselerde başlık ayı derisinden yapılır. Ayının çeşitli yerlerinden alınmış kemikler ise şamanın cübbesine ve çizmesine dikilir; ellerine taktığı demirden muştalar ise ayı pençelerini andırır. “Ayı elbiseleri şamanlar arasında makbuldü. Ayının muhtelif kısımlarından alınan kemikler de şaman elbiseleri üzerine dikiliyordu. Şamanın göğşe yaptığı yolculuğu esnasında bazen ayı da bir yardımcı ruh olarak kullanılıyordu.” (Çoruhlu, 2015: 180-181). Ayıya ait kemik parçalarının şaman elbiselerinde yer alması aslında şamanın ayin sırasında ayının ruhuyla bütünleşmesine ve onun kılığına girmesine yardımcı olmaktadır.

Mircea Eliade, “ayı törenciliği” adıyla anılan ve Çin’de şamanların ayı postuna bürünerek ayının ruhunu bedenlendirdiklerine inandıkları törenden bahseder (Eliade, 2018: 556).

Ayı, Türk mitolojisi içerisinde kutsal sayılan hayvanlar içerisinde ilk akla gelenlerden biri olmasa bile Orta Asya’da yaşayan birçok topluluk içerisinde töz olarak değer görmektedir.

Eski Türk inanç sistemi içerisinde daha çok kutsal yönleriyle karşımıza çıkan ayı, İslamiyet ile birlikte daha çok ahmaklığın, aptallığın, kötülüğün simgesi olarak karşımıza çıkmış ve destanlarımızda, masallarımızda yer almıştır.

Ayı motifine Elazığ köy seyirlik oyunlarımızda da rastlamaktayız. Ayı Oyunu’nda oyuncu, koyun postu giyerek ve ayı gibi homurtular çıkartarak ayıyı taklit eder ve meydanda hem oynar hem de seyircileri korkutur. Bu oyunda oyuncunun ayı kılığına girmesi ve onu taklit etmesi bizlere her ne kadar eski inanç sisteminin bir kalıntısı olduğunu düşündürse de oyuncular ve seyredenler için ayı tasavvuru daha çok İslamiyet’ten sonraki anlamlarıyla algılanmıştır.

3.5.3.3. Deve

Türk mitolojik sistemi içerisinde deve, koruyucu, şifa verici, bolluk ve bereketin sembolüydü. Bunların yanında deve, alp simgesi ya da ongundu. “Özellikle buğra denilen erkek develer kahramanlar tarafından töz olarak kabul ediliyordu.” (Çoruhlu, 2015: 187). Deve aynı zamanda Erlik’in bineği ve yeraltı hayvanıdır. Altay Türklerinin yaratılış mitinde, Tanrı ile Erlik arasında bir mücadele olduğundan bahsedilir. Bu yaratılış mitinde Erlik, Tanrı’nın yarattığı hayvanlardan bazılarını istemiş ve alamayınca da eline örsü, çekici alarak Tanrı’nın yarattığına benzer hayvanlar yaratmaya çalışmıştır. Bu yaratılan hayvanlardan biri de devedir (Alptekin, 2019: 4-5).

İnsanlar deveyi, Türk mitolojisi içerisinde yıldırım, şimşek, gök gürültüsü ve yağmur gibi doğa olayları ile ilişkilendirmiştir. Ayrıca develerin çıkardığı sesin, bulutların sesi olduğuna, ağzından çıkan köpüklerin ise yağmur olup yeryüzüne düştüğüne inanmışlardır (Ögel, C. II, 2014: 353).

İslamiyet öncesinde olduğu gibi İslamiyet’ten sonra da deve, önemini korumaya devam etmiştir. “Deve eski Türklerde, Selçuklu ve Osmanlılarda, halk ve devlet ile benzeşmiş bir hayvandır.” (Ögel, C.II, 2014: 681).

“Deve Türk halklarının ekonomisinde daima önemli bir rol üstlenmiştir. Deve diğer tüm kurban ritüelleri ve ölü için sunulan kurbanların dışında tutulmuş ve tabulaştırılmıştır.” (Roux, 2011: 64).

Geçmişten günümüze kadar önemini koruyarak gelen deve, ekonomik anlamda da önemli bir yere sahipti. Sosyo-ekonomik hayatımız içerisinde yer alan deve, Elazığ köy seyirlik oyunlarında da Deve Oyunu adıyla karşımıza çıkmaktadır. İki ya da dört kişinin bir araya gelerek üzerlerine kilim, çarşaf tarzı örtüler serilir, bezden deve kafası yapılır, oyuncuların ayaklarına bağladıkları koyun postu da deve ayağı olarak yansıtılır. Meydana çıkartılan bu deveyle çeşitli oyunlar sergilenir.

Devenin doğa olaylarıyla ilişkili olması sebebiyle belki de Deve Oyunu, yağmurun yağmasını sağlamak ya da şiddetli yağmur sırasında çakan şimşekten, düşen yıldırımdan, çıkan gök gürültüsünden korunmak adına yapılan törenlerdi. Ancak oyunların ilk çıkış noktasına ve oynandığı zamanlara ulaşamadığımız için bu düşüncemiz sadece bir varsayımdan ibarettir.

3.5.3.4. Güvercin

Uzun bir hayatın, barışın, iyiliğin, sadakatin, saflığın, bereketin, iyi niyetin ve haberleşmenin sembolü olan güvercin, daha çok Tufan efsanelerinde karşımıza çıkmaktadır. Altay Türklerine ait olan Tufan efsanesinde Nama, karayı bulmaları için karga, kuzgun, saksagan ve güvercini göndermiştir. Karga, kuzgun ve saksagan asıl işlerini unutarak bir leşe konmuşlar ve geri dönmemişlerdir. Sadece güvercin ağzında bir dalla geri dönmüş ve karayı göstermiştir (Öger-Köse, 2014: 168). Güvercinin ağzında bir dal parçasıyla yaşanan afetin bittiğini haber vermesi, güvercini günümüzde barışın simgesi haline getirmiştir. Hatta barışın, huzurun sembolleri olarak ağzında zeytin dalı olan güvercin resimleri kullanılmaya başlanmıştır.

“Bugünkü Müslüman Türk topluluklarında da eski inançların birtakım özellikleri, biçim değiştirerek yaşamaya devam etmektedir. Bunlar, en açık biçimde evliya menkıbelerinde görülmektedir. Bir zamanlar şamanların giysileriyle, danslarıyla, sesleriyle, tuhaf hareketleriyle bir hayvanın biçimine girme uğraşı, İslamiyetle birlikte ‘don’ değiştirme olarak ad değiştirip yaşamaya devam etmiştir.” (Güven, 2013: 27-28). Bu durumun en güzel örneğini ise güvercin donuna girme şeklinde görmekteyiz.

Güvercin Türk destan, efsane, hikâye ve menkıbelerinde ‘don değiştirme’ şeklinde yer almıştır. Ahmet Yesevi tarafından Anadolu’ya gönderilen Hacı Bektaş Veli, güvercin donuna girerek Sulucakarahöyük’e gelmiştir (Küçük, 2014: 231). Yine Dede Korkut Hikâyeleri’nden olan Duha Koca Oğlu Deli Dumrul Hikâyesi’nde, Azrail’in güvercin donuna girdiğini görmekteyiz (Ergin, 2013: 115). Örneklerini daha da çoğaltabileceğimiz güvercin donuna girme, güvercine de bir uhrevilik katmıştır.

Destan, efsane, hikâye ve menkıbelerin yanında güvercin, köy seyirlik oyunlarımızda da karşımıza çıkmaktadır. Elazığ köy seyirlik oyunlarımızdan biri olan Güvercin Taklası Oyunu’nda oyuncular duruş şekilleri itibari ile güvercini andırdıkları için oyuna böyle bir ad verilmiştir. Oyunda karşılıklı iki kişi sırtları birbirine dönük olacak şekilde durur; diğer iki oyuncu ise sırt sırta duran oyuncuların bellerine ve bacaklarına tutunarak kafa kafaya vererek eğilirler. Oyunu oynamak isteyen seyirciler de kafa kafaya vermiş olan oyuncuların üzerinden takla atar. Oyunda güvercine yer verilmemesine rağmen Güvercin Taklası adıyla oynanması, güvercinin hayatımızda önemli bir yerinin olmasına, oyuncuların duruş şekillerinin güvercini andırmasına, hatta

ekonomik bir gelir olarak güvercin yetiştiriciliğinin yapılmasına ve taklacı güvercinlerin fizikî özelliklerine bağlanabilir.

3.5.3.5. Kedi

Kedi, tarih boyunca birçok uygarlıkta yer almış önemli sembolik bir hayvandır. Kediler bazen kutsal sayılmış bazen de haylaz, uyuşuk ve huysuz olarak görülmüştür. Özellikle Mısır mitolojisinde kedi, kutsal sayılmasının yanında tanrılık katına çıkarılmıştır.

Mısır mitolojisinde kedi, bereket tanrıçası Bast ile özdeşleşmiş ve neşenin, müziğin, dansın, şarkıların, cinsellik ve doğurganlığın, bereketin sembolü olmuştur. Mısır’da her kedi miyavlamasında evlerin içinin tanrıça Bast’ın neşesi ve bereketiyle dolduğuna inanılır (Tanpolat, 2016: 24).

Mısır uygarlığında kedilere o kadar önem verilmiştir ki, kediler öldüğünde ev halkı kaşlarını tıraş ederek tekrar kaşları çıkana kadar yas tutmuşlar, kedilere özel mezar yapıp onları mumyalamışlardır (Armutak, 2002: 419).

En çok önemi Mısır uygarlığında gören kedi, Türk kültüründe hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle yer almıştır. Hakas, Kazan ve Altay Türklerinde korku salan kötü ruhların kedi, köpek, yılan gibi hayvanların kılığına girebildiğine inanılıyordu. Ayrıca Hakas Türklerine ait Tufan efsanesinde, şeytan kılığına giren fareyi yakalayıp, ağzına aldığı için kedinin ağzı da pis sayılmaktadır (Çoruhlu, 2015: 191).

“Şamanizm inancında kedi ve köpeğin farklı ve özel bir yeri vardır. Şaman yaratılış efsanesinde Tanrı kadın ve erkeği çamurdan yaratmış ve onları ince bir deriyle kaplamıştır. Onlara can vermeden önce zarar gelmemesi için bir kedi ve köpeğin korumasına bırakmıştır. Ancak iblis, kediye süt, köpeğe de et verip onları kandırarak, cansız haldeki insan vücutlarını kirletmiştir. Bunun üzerine Tanrı, kedi ile köpeği cezalandırmıştır.” (Demir, Çomak, 2009: 98).

Özbek destanlarından Alpamış Destanı’nda da kedi ölüm, ecel ya da kaderin simgesel bir şekli olarak karşımıza çıkarken; Demiri’nin eserinde kedi, fedakâr ve sağlam karakterli olarak anlatılmıştır (Çoruhlu, 2015: 191).

İslam inancı içerisinde de Hz. Muhammed’in kedileri sevip, kedi dostu olmasından ve Muezza isimli bir kedisi olmasından dolayı kedilere önem verilmiştir.

Hatta Hz. Muhammed bir gün namaz kılmak için kalkacağı sırada kolunda uyuyan kedisini uyandırmamak için cübbesinin kolunu kesip namaza kalkmıştır. Bu durumda kedilere, kutsallık olmasa bile bir saygınlık kazandırmıştır. Türk kültürü içerisindeyse kedi, bazen haylaz, huysuz, uyuşuk, hilebaz, kötü şans olarak bazen de sadık, sevimli ve itibarlı bir hayvan olarak yer almıştır.

Birçok uygarlığın duvar resimlerinde, fresklerinde, heykellerinde, madeni paralarında ve sanatın daha birçok alanında karşımıza çıkan kedi figürü, Türk kültürü içerisinde “Altaylarda pazırık kurganlarında (MÖ III- II y.y) bulunan at koşum takım süslerinde kedi veya kedi başı heykelciklerinin bulunması” şeklinde görülür (Çoruhlu, 2015: 191).

Sanatın birçok alanında kendini gösteren kedi, Elazığ köy seyirlik oyunlarımız içerisinde de Pısık Oyunu ve Kedi Ciğeri Yerse oyunlarında karşımıza çıkmıştır. Pısık Oyunu’nda oyuncu kedilerin o muzip, haylaz, huysuz, yaramaz hallerini jest ve mimikleriyle anlatarak oynar. Oyuncu bazen ağzına su alır ve rastgele seyircilere püskürtür. Kedi Ciğeri Yerse Oyunu’da ise kedinin ciğeri alıp yemesiyle oyun başlar. Oyunda direk bir kedi taklidi yoktur. Oyunun başında sadece seyircilerin çıkardığı kedi sesiyle ciğeri yediği yansıtılmıştır. Oyundaki gelin ciğeri kediye kaptırınca korku ve telaş içerisinde hem söylemeye hem de oynamaya başlar. Her iki oyuna baktığımızda kedinin kutsallıktan ya da kutsal bir anlayışın kalıntısı olmasından çok haylaz, muzip, huysuz bir şekilde yer aldığını söyleyebiliriz.

3.5.4. Eşyalar

Şamanizm inancı ve şaman ayinleri içerisinde önemli sayılan ve sembolik anlamları olan birtakım objeler yer almaktadır. Özellikle ayin sırasında şamanın davulu, kıyafeti, kıyafetlerindeki eşyalar gibi olmazsa olmaz objeler gerçek anlamından sıyrılarak bazı sembolik anlamlar taşımaktaydı.

Kaynağının Şamanizm’e dayandığını bildiğimiz köy seyirlik oyunlarında da bu tür objelere yer verilmesi elbette ki kaçınılmazdı. Bazen oyunun bir parçası bazen de oyunun ana ögesi olarak karşımıza çıkan belli başlı objelerden bazılarını Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde de görmekteyiz.

3.5.4.1. Aşık Kemiği

Şamanın, yaşadığı toplum içerisinde belli başlı görevleri vardır. Bu görevlerden biri de kehanette bulunmak, fala bakmaktır. Çeşitli yöntemlerle fala bakan şamanların en çok kullandıkları yöntemlerden biri de aşık kemiklerinden baktıkları fallardır. Şaman, aşık kemiklerini davulun üzerine atar ve ortaya çıkan şekillere göre kehanette bulunur (İnan, 1972: 157).

Türk toplumunda aşık kemiği, sadece fala bakmak için kullanılmazdı. Aşığın aynı zamanda tedavi edici gücü olduğuna inanılır ve bazı hastalıkların tedavisinde kullanılırdı. Hasta olanların banyo suyuna koyulan aşık kemiğinin, şifa vereceği inancı hakimdi. Tüm bunların yanında bir de nazardan koruyuculuk özelliği bulunan aşık kemiği, çocukların sağ omuzlarına ve beşiklerine takılarak onları kötü gözlerden koruduğuna inanılırdı (Bozbay, 2013: 155).

Şamanist toplumlarda fal yöntemi, hastaların tedavisinde kullanılan ve sağaltıcı özelliği bulunan aşık kemiği, köy seyirlik oyunlarında da bir eğlence aracı olarak yer almıştır. Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan Aşık Oyunu'nda, çizilen dairenin içerisine koyulan ceviz, badem ya da aşık kemikleri aşıkla vurularak dairenin dışına çıkarılmaya çalışılır. Bu oyunda görülen unsurlar eski bir ritüelin, uygulamanın kalıntılarıdır.

3.5.4.2. Bıçak

Elazığ'ın çeşitli bölgelerinde oynanan Bıçak Oyunu'nda kullanılan bıçağın önemi, ana maddesi olan demirden kaynaklanmaktadır.

Gökten indiği için kutsal sayılan demire Türkler, “kök- temür” derlerdi. Türkler için demir, kutsal saydıkları ruhların alegorik simgeleridir. Bu yüzden demirden yapılan kılıç ya da silah üzerine ant içilirdi (Ögel, C. I, 2014: 75).

Eski Türklerde demir kutsaldır, Türkleri Ergenekon'dan çıkartarak tutsaklıktan kurtaran ve onlara savaşta üstünlük sağlayacak silahlar yapan demirci de saygıdeğer bir kişidir (Eyuboğlu, 1987: 97). Şamanizm inancı içerisinde demirin, koruyucu özelliğinin olduğuna ve kötü ruhları etkisiz kıldığına inanılırdı. İyi ruhların yanında kötü ruhlarla da iletişim kuran şamanlar onlardan korunmak için cübbelerinde, külahlarında, davullarında demirden yapılmış çeşitli aksesuarlar bulundururlar. Şamanın ayin

sırasında elbisesinde yer alan demir parçalardan çıkan seslerle kötü ruhları korkutup kaçırdığına inanırdı. “Kazaklar loğusayı ‘albastı’dan korumak için çekiç ve bir demir parçası alıp ‘demirci geldi, demirci geldi’ diye bağırırlar.” (İnan, 1972: 84).

Demirin bu kadar önemli ve kutsal sayıldığı Türk toplumlarında, demirciler de kutsal sayılmış; hatta şaman ve demircinin bir yuvadan geldiğine inanmışlardır (İnan, 1972: 84).

Efsanelerde, destanlarda, halk hikâyelerinde, masallarda demir motifine sıkça yer verilmiştir. Özellikle Ergenekon Destanı’nda, demirden dağı eriterek yeni bir başlangıç yapan Türkler için demir ve demircinin önemi büyüktür.

Elazığ köy seyirlik oyunlarından Bıçak Oyunu, iki oyuncunun karşılıklı bıçaklarla, çeşitli figürleri sergiledikleri cesarete dayalı bir oyundur. Bu oyundaki bıçağın önemi ana maddesi olan demirin yanında, aynı zamanda bıçağın, kötü ruhları uzaklaştırmayı, adaleti, ölümü, cesareti, Phallusu sembolize etmesinden de kaynaklanmaktadır. Müzik eşliğinde, dans ederek bıçaklarla yeri geldiğinde kendinden geçerek oynanan bu oyunun oynanış biçimi ise şaman ayinlerinin uzantısı gibidir.

3.5.4.3. Davul

Köy seyirlik oyunlarının ve Elazığ’da oynanan köy seyirlik oyunlarının birçoğunun vazgeçilmez bir parçası olan ve müzik unsurunu sağlayan davulun izleri Şamanizm’e kadar gider. “Davulun şamanlıkta özel bir rolü vardır, çünkü o, şamanı öte dünyaya taşıyan gerçek bir araçtır. Genellikle at ya da başka bir hayvanla yakından özdeşlik kurulur.” (Drury, 1996: 75). Şamanın ayrılmaz bir parçası olan davul, hizmetinde bulunduğu ruhun ya da atalar ruhunun isteğine göre yapılır. Davulun yapımında, insan elinin değmediği ve hayvanların kirletmediği kutsal sayılan kayın ya da sedir ağacı kullanılır. Aynı şekilde davulun yüzeyini oluşturan deri de gelişigüzel seçilmezdi. Daha çok Türkler için kutsal sayılan hayvanların derileri kullanılır. En çok da geyik ve dağ keçisinin derileri kullanılır (Gömeç, 2011: 58). Ağaç ve deriden davulu yapan şaman, bazı kutsal sayılan nesnelerle ve sembolik resimlerle davulunu tamamlar. Davulun yapımında dahi kullanılan her bir malzeme kutsal olan değerleri simgelediğinden bu durum doğal olarak davula da kutsallık kazandırmıştır.

Şamanın yardımcısı sayılabilecek davul, ayin sırasında gökyüzüne ya da yeraltına yaptığı yolculukta onu taşıyan bir aracı ve bineğidir. Davulun aynı zamanda “.... Tanrıya ya da ruhlara kurban sunma, bir evi ruhlardan temizleme ya da ölünün ruhunu yeraltına, ölüler dünyasına götürme gibi amaçlarla yapılan şamanlık seanslarında; ruhlarla ilişkiye girmek, onları yakalamak ya da içinde ruhları toplamak (Altaylı Türkler ve Yakutlarda), kötü ruhları korkutmak gibi amaçlarla kullanıldığını tespit ediyoruz.” (Çoruhlu, 2015: 95).

Ayinlerde kullanılan davulun diğer bir özelliği ise çıkardığı sesle şamanın adapte olmasını ve transa geçmesini sağlayarak, onun ruhlar âlemine yolculuğa çıkmasını kolaylaştırmaktadır (Çoruhlu, 2015: 95).

Hem Şamanizm hem de köy seyirlik oyunları içerisinde önemli bir yeri olan davul, eski inanç sistemindeki o kutsallığını kaybetse bile oyunlarımızda müzik unsurunu oluşturmak ve hem oyuncularını hem de seyircileri oyuna adapte etmek açısından önemli bir işleve sahiptir.

3.5.4.4. Kukla (Bebek)

Atalar kültüyle şekillenen tözler, soy anlamında hayvan ya da insan şeklindeki kuklalar ve kutsal nesnelerdir. “Tözler, atalar kültüyle ilgili olarak çok eski devirlerde (proto- Türk devri) inanılan hayvan ata ya da hayvan ana kültlerine işaret etmektedir.” (Çoruhlu, 2015: 66). Bu hayvan ata ya da hayvan ana şamanların koruyucu ruhlarıdır. O halde tözler için de hem kutsal sayıldıklarını hem de koruyuculuk özelliği taşıdığını söyleyebiliriz.

“Bazı Altay Türklerinde ağaçtan, deriden, keçeden, taştan, kemikten, çamurdan, paçavradan, vs. yapılan ve esasen hayvan, bazı hallerdeyse insan şeklinde olan ruhların tasvirine töz/tös denilmektedir. Töslerin bir kısmı bebek şeklinde yapılır.” (Bayat, C.I, 2017: 353). Türk boyları arasında sıkça rastladığımız bu tözler kabilenin, soyun ya da ailenin koruyucusu olarak görülmekteydi.

Şamanizm’de tözlerin önemli bir yeri vardır. Bu tözler tanrı tasvirlerinden ziyade insanların atalarının tasvirleridirler ve atalar ruhunun anısına yapılır. Bir kısmı çocukların oynadığı bebeklere benzer, bir kısmı hayvan tasvirleri olarak karşımıza çıkar.

Evlerin duvarına, çadırların önüne asılan bu tözler, zamanla inanç merkezine dönüşür (Kalafat, 2004: 123).

İnsan ya da hayvan şeklinde, keçeden, paçavralardan, ya da kayın ağacından yapılan kuklalar çadırların, evlerin önüne ya da duvarlarına asılır. Savaşa ya da ava gidildiği vakit bu kuklalara saçı saçılır, ağızlarına yağlar sürülür (İnan, 1972: 42).

Ritüel törenlerde dini konuları ve yaratılışla ilgili destanları topluluğa aktarmak için yapılan kukla gösterilerinde amaç toplumu eğitmektir. Daha sonraki yıllarda da dinsel öğretilerin halka kavratılması amacıyla yapılan gösterilerde de amaç eğitimi. Ancak zamanla kukla oyunları da dinsel özelliklerinden sıyrılarak eğlence amacıyla oynanmaya başlamış ve dini çevrelerden uzaklaşarak sokaklarda, meydanlarda oynanmaya başlamıştır (Özhan, 2010: 47).

Orta Asya kültürünün bir kalıntısı olan kuklalar zamanla ve İslamiyet'in etkisiyle kutsallığını kaybetmiş olsa da günümüzde hâlâ var olmaya devam etmiştir. Genellikle eğlenmek için oynatılmaya başlanan kuklalar, köy seyirlik koyunları içerisinde yer alarak, bezden, kumaştan, tahta çubuklardan, tahta kaşıklardan yapıp müzik eşliğinde oynatılmıştır.

Türk seyirlik oyunlarının en eski türlerinden biri olan kukla, çeşitli tiplerin konuşmalarını ve ses taklitlerini tek bir oyuncunun bebeklerle yansıttığı bir oyundur (Düzgün, 2014: 154).

Bugün birçok yörenin seyirlik oyunlarında yer alan kukla oyunları, Elazığ'da Bebek (Kukla) Oyunu ve Mılla Potik (Çemçe Gelin) Oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bebek Oyunu'nda bezden ve tahtadan yapılan bebekler ellere geçirilerek oynatılırken; Mılla Potik oyununda ise yine bezden ve tahtadan yaptıkları bebeği yağmur yağdırmak için çocuklar gezdirirler. Eski Türk inanç sistemi içerisinde yer alan tözleri hatırlatan Mılla Potik oyunundaki bebek, aynı zamanda oynanış şekliyle de ava ya da sefere çıkılacağı vakit tözlere sunulan saç ve ağza yağ sürme ritüelini anımsatmaktadır. "Bu özelliklerin hepsini 'çömçe gelin' oyununda görmekteyiz. Bunlardan birincisi saç geleneği. Aslında 'çömçeli gelin'in ve diğer çocukların üzerine serpilene su, bir saçıdır. Diğer taraftan, evlerden toplanan bulgur, un, yağ, tuz, yumurta vs. gibi yiyecekler de saç yerine geçer. (...) Töslerin/Ongonların ağzına sürülen yağ ise, burada oynayan çocukların eline verilmektedir." (Şimşek, 2003: 85-86).

Kukla oyunları bugün her ne kadar eğlence amacı ile oynansa da bu oyunlar töz kültürle ilgilidir. Bu sebeple Elazığ'da oynanan kukla oyunları için de tözlerin kalıntısı niteliğindedir diyebiliriz.

3.5.4.5. Külâh

Şamanın giysisinin önemli bir parçası olan külâh, şamanı tamamlayan, bütünlük sağlayan bir özelliğe sahiptir. Çeşitli hayvan derilerinden ya da keçeden yapılan külâhlar, boncuklarla, kartal, baykuş, sincap vb. hayvanların tüyleriyle süslenir ve bazı hayvan figürlerinin işlenmesi yapılır. Darkhat şamanları kahverengi, yeşil ya da mavi kumaştan; üst tarafında kartal vb. hayvanların tüylerinin bulunduğu; üzerinde ağız, gözler, kaşlar, burun ve kulakları ifade eden işlemlerin olduğu külâh takarlar. Karagas şamanların külâhlarında ise kurdun ağız ve burun işlemleri yer alır (Çoruhlu, 2015: 91-92).

Külâhlar sadece şamanın giysisinin tamamlayıcı değildir. Aynı zamanda düzenlenen ayinlerin de tamamlayıcısıdır. Çünkü şamanlar için külâhları, güçlerinin saklı olduğu kutsal bir objedir. Şamanların külâhsız olarak yaptıkları ayinlerde şamanlar gerçek güçlerine ulaşamazlar ve ayin basit bir gösteriden öteye gitmez (Eliade, 2018: 206).

Eski Türk inancı içerisinde şamanların önemli bir parçası olan ve onları tamamlayıcı bir özelliğe sahip külâhı, Şamanizm'in kaynaklık ettiği Elazığ köy seyirlik oyunlarında da yer almaktadır. Birçok oyunda, oyuncular sadece dramatik yapıyı ve giysi bütünlüğünü sağlamak adına başına kasket, sarık, kulik takarlar. Bu yapıdan farklı olarak oynanan Külâh Oyunu'nda bir kişi hariç herkesin başında külâhı olur ve bir düzen, belli bir süre içerisinde külâhlar kapılmaya başlar. Süre bitince başında külâhı olmayan, oyundan çıkar. Bu durum tek bir kişi kalana kadar devam eder. Bu oyun her ne kadar sadece eğlence için oynansa da külâh, oyunda belirleyici bir fonksiyondadır ve oyunun kazananını ve kaybedenleri belirler. Külâh, Şamanizm'deki gibi bir kutsallık ve sihirli bir güç olarak yer almasa da bir güç kaynağı olarak oyunda yer almaktadır.

3.5.4.6. Yüzük (Daire)

İnsanoğlu uzun cümlelerle anlatamadığı birçok unsuru küçük sembollerle anlatmıştır. Buna geometrik şekiller de dâhildir. Geometrik şekiller içerisinde de en önemli olanı ise dairedir. Pisagor’a göre daire en mükemmel şekildir. Her şey daireden yaratılmıştır.

“İnsanlara dinlerini tanıtip öğretmek için kullanılagelmiş üç sembolün (daire, üçgen ve kare) ilki ve en kutsal sayılanı olmuştur. Daireni en önemli özelliği Güneş’e benzemesidir. Güneş ise, evrenin oluşumu ve doğa üzerindeki hayranlık uyandıran rolü ve etkinliği nedeniyle, en güçlü tanrı olarak tapınılan bir gök cisimidir.” (Ersoy, 2000: 72). Daire, şekil itibariyle başlangıcı ve sonu olmadığı için sonsuzluğun, zamansızlığın, sürekliliğin, devridaimin, hayattaki döngünün; aşağısı ve yukarısı olmadığı için de mekânsızlığın sembolüdür.

“Daire, insan ve doğa bütünlüğü arasındaki ilişki dâhil, tüm yönleriyle psişenin bütünlüğünü ifade eder.” (Jung, 2018: 236). Yuvarlak hali en kusursuz şekillerden biri olan daire, benliğin sembolüdür.

“Daire en güçlü ve evrensel simgelerden biri ve en kutsal sayılandır.” (Çelikbaş, 2018: 60). Daire tanrının tekliğini, başlangıcı ve sonunun olmadığını, her daim var olduğunu ifade etmektedir. Bundan dolayı dairenin köşeleri ve ucu ile yaratıcının kudreti anlatılmış ve benzetme olarak da güneş kullanılmıştır.

Daire şeklinde olan ve sembolik olarak dairenin tüm anlamlarını içinde barındıran yin-yang, bir tarafının siyah bir tarafının beyaz olması ve bu siyah tarafın dişil, yeryüzü, karanlık, gece, kış gibi anlamları; beyaz tarafın ise eril, gökyüzü, aydınlık, gündüz, yaz gibi anlamları sembolize etmesinden dolayı tanrının her şeyi zıddıyla var ettiği sonucuna ulaşmaktayız.

Yaşamdaki zıtlıkları bünyesinde barındırdığından dolayı daire düalisttir. Daire şeklinden, başlangıcının ve sonunun olmamasından dolayı hayattaki mevsimsel döngüye, her gün doğup batan güneşin devridaimine, doğanın her yıl ölüp tekrardan canlanma sürekliliğine karşılık gelmektedir.

Tanrıyı, yüksek benliği, sonsuzluğu, mekânsızlığı, kâinatı, güneşi sembolize eden daire, güzel sanatın birçok dallarında kendisine yer bulmuştur. Resimden mimariye, edebiyattan tiyatroya, dansa kadar her alanda kendisini göstermiştir.

“Dairenin sonsuzluğu sembolize ediři, Mevlevilikte dairesel danslarla ifade edilir.” (Salt, 2006: 95).

“Daireyi tanrının her dem ve her yerde hissedilen soluđu gibi tasarlayan ve bu yönde ona saygın bir yer veren ilkel kabileler, büyüsel bir güce sahip olduđu inancıyla, ateş danslarını ve ateşe tapma törenlerini dairesel bir çevrede yapmaktaydılar.” (Ersoy: 2000: 73). Köy seyirlik oyunları da çoğunlukla daire şeklinde oynanır. Meydanlarda insanlar daire şeklinde oyunu izler, odalarda oynanan oyunlar daire şeklinde oynanır. İlkel insanların, ritüellerini, danslarını dairesel hareketlerle gerçekleřtirmeleri mekândan mekânsızlığa, zamandan zamansızlığa, insanlar âleminden tanrının olduđu âleme yolculuk yapmalarını sembolize etmekteydi. İşlevsel olarak deđiře bile, eski ritüellerin bir uzantısı olan köy seyirlik oyunlarında insanların daire şekline gelerek oyunları oynaması da böyle bir uzantının sonucudur diyebiliriz.

Sembolik anlamda dairenin vücut bulmuş şekli olan yüzük, “ üreme kültü ile ilgilidir. Yüzük delik taşın sembolüdür. Daire şekliyle tam bir hayatıyet ifade eder. Ayın halesini temsil eder.” (Beğenç, 1974: 71).

Hayatımızın birçok alanında yer alan yüzük motifinin en güzel örneđine Dede Korkut Hikâyelerinden biri olan Kam Püre’nin Ođlu Bamsı Beyrek Hikâyesi’nde rastlamaktayız. Hikâyede Bamsı Beyrek Banu Çiçek’in parmađına niřan anlamına gelen altın bir yüzük takar. “Altın yüzük takmak sadece evlenmeye deđil aynı zamanda sonsuza kadar aynı yolda yürüyebilecek olan ve uyumu yakalayabilen bireylerin kendilerine, birbirlerine ve evrene verdikleri sözü çağırırır. Çünkü yüzüğün anlam alanında söz, bađlılık, sadakat, soyluluk ve birliktelik gibi kavramlar yer almaktadır.” (Çetindađ Süme, 2015: 393). Ailenin temellerinin atıldıđı kutsal sayılan evlilik kurumu içerisinde de yüzük, evli çiftler için bađlılığın, sonsuz sevginin sembolüdür.

Hız. Süleyman’ın tüm gücünü aldıđı yüzüğü aynı zamanda peygamberlik mührüydü. Yüzüğü taktıđı zaman Hız. Süleyman, hayvanlarla konuşabiliyor, ateře, suya, rüzgâra, cinlilere hükmedebiliyordu; ancak Hız. Süleyman yüzüğü parmađından çıkardıđı anda mucizevi tüm gücünü de kaybediyordu.

Dairenin gücünü varlıđında barındıran yüzük, romanlara, filmlere de konu olmuřtur. J.R.R. Tolkien’in yazdıđı Yüzüklerin Efendisi romanında yüzük, güç yüzüğü olarak adlandırılmış ve sahip olan kiřiyi tanrısal bir güce eriřtirmiřtir.

Birçok alanda karřımıza çıkan yüzük, seyirlik oyunlarımıza da yansımıřtır. Elazıđ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan Yüzük Oyunu’nda yer alan yüzük de

tamamen daireyi sembolize etmektedir. Bu oyun günümüzde tamamen eğlenme amaçlı olarak oynansa da oyun içerisinde yüzüğün kullanılması tesadüfi gelmemektedir.

3.6. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarında Yer Alan Manzum Unsurlar

Türk insanı, duygu ve düşüncelerini, sevinçlerini, mutluluklarını, dertlerini, sıkıntılarını, kederlerini, kısacası hayatını manzum ürünlere dökkebilmeyi, sözlerle kendini anlatabilmeyi bilmiştir. Kimi zaman türkülerle kimi zaman manilerle, kimi zaman ağıtlarla dertlerini, isteklerini, umutlarını anlatan insanlar, ortaya koydukları birçok edebî eserde de bu manzum ürünlere yer vermiştir.

Efsanelerden destanlara, halk hikâyelerinden masallara kadar geniş bir yelpazede yer edinen manzum ürünler, Anadolu insanının sosyo-kültürel hayatının da birer yansıması olan köy seyirlik oyunlarında da yer almış; hatta bazı oyunların bel kemiği sayılmıştır.

Seyirlik oyunlarda en çok türkü ve manilere yer verilmiştir. “Kimi söyleşmeli, atışmalı oyunlarda manilerle bir çeşit karşılıklı konuşulmuş olur. Bir önemli işlevi de taklitli danslarda ve oyunlarda yapılan hareketi sözle belirler.” (And, 2016: 126).

Elazığ köy seyirlik oyunları içerisinde yer alan Kambur Oyunu, Pısık Oyunu, Sudan Geçirme, Leblebici Oyunu ve Kedi Ciğeri Yerse adlı oyunların baştan sona kendilerine özgü türküleriyle oynandığını; hatta Kambur Oyunu’nda oyuncunun hareketlerini türküde geçen fiziki özelliklerin belirlediğini görmekteyiz. Ayrıca Kambur Oyunu ve Sudan Geçirme oyunlarındaki türküler karşılıklı söyleşmeye dayalıdır.

Kambur Oyunu’nda 8’li hece ölçüsüyle söylenilen türkünün bazı dizeleri 9’lu hece ölçüsüyle söylenmektedir. Örneğin “Hayranız olam iyi bakın, kurbanız olam iyi bakın” dizeleri 9’lu hece ölçüsüyle söylenmektedir. Aynı şekilde Sudan Geçirme oyununda da karşılıklı söyleşme biçiminde olan türkü 8’li hece ölçüsüyle söylenmesine rağmen, “Olmaz güzelim olmaz” dizesi 7’li hece ölçüsüyle, hemen arkasından gelen “Benim nene razı olmaz” dizesi 8 hece ile söylenmiştir. Ancak her iki durum da izleyenler tarafından önemsenmez. Zaten hem türkünün kafiyeli yapısı hem de oyun sırasındaki eğlence anı bu teknik aksaklığı gölgede bırakır.

Yine türkülü, danslı, müzikli oyunlarımızdan olan Pısık Oyunu ve Kedi Ciğeri Yerse oyunlarındaki türküler de serbest ölçüyle söylenir. Leblebici Oyunu ise 7’li hece

ölçüsüyle söylenirken sadece nakarat kısmında söylenilen “Bici bici bici bici leblebici” dizesi 12 heceden oluşur.

Elazığ köy seyirlik oyunları arasında saydığımız ve kadınlar arasında oynanan Türkü (Mani) Vurma oyununda karşılıklı birbirlerine mani, türkü vururlar. Vurulan bu maniler her zaman karşı bir mani olmaz, akla gelen, o anda oluşturulan bir mani de olabilir. Önemli olan her kadının kendi sırasında bir şeyler söyleyebilmesidir.

Belirli günlerde oynanan, ritüel kalıntılı oyunlarda maniler, türküler, tekerlemeler kapı kapı dolaşılıp, yiyecek toplarken okunur. Mılla Potik (Çemçe Gelin/Çiçimama) ve Demedan oyunlarında köy dolaşılırken söylenilen tekerlemeler dua niteliği taşımaktadır. Yağmur yağdırmak için oynanan Mılla Potik oyununda Mılla Potik her evin kapısında;

Mılla Potik ne ister
Takadan yumurta ister
Mılla Potik ne ister
Küpten bulgur ister
Mılla Potik ne ister
Çiniden kavurma ister
Mılla Potik ne ister
Tenekeden yağ ister
Mılla Potik ne ister
Allah’tan yağmur ister

diyerek gezer (K1, K5, K14).

Çiçimama oyununda ise Çiçimama her evin kapısında;
Çiçimama ne istersin
Küpten yağ isterim
Çiçimama ne istersin
Tenekeden gavurma isterim
Çiçimama ne istersin
Bal isterim, bulgur isterim
Çiçimama başka ne istersin
Allah’tan su isterim

der ve arkasından da ekler:

Ver Allah’ım ver

Yağmurınan sel
İki daşın arasına
Cümle gulun tarlasına
Yağız ide çamur
Teknede hamur
Ver Allah'ım ver
Bir rahmet yağmur (K9).

Yılbaşı geceleri oynanan Demedan Oyunu'nda ise köyün gençleri,
Demedan geceleri
Gezeriz baceleri
Verene bir oğlan olsun
Vermeyen kör ocak kalsın
diyerek tüm köyü dolaşırlar (K5, K17).

Demedan Oyunu ve Milla Potik (Çemçe Gelin/ Çiçimama) Oyunu'nda söylenilen tekerlemeler, hem uygulamanın uğur, bolluk, bereket getireceğini belirten bir dua hem de evlerine gidilen ev sahiplerinden istenilen şeylerin verilmemesi sonucunda başlarına gelebilecek kötü olayların olacağını habercisi gibi işlevlere sahiptir.

Bu oyunlardan başka Sipahi Oyunu, Türkü (Mani) Vurma Oyunu, Urum (Rum) Kızı Oyunu ve Yüzük Oyununu kaybeden gruba verilen ceza oyunlarında bolca manilere yer verildiğini görmekteyiz. Hatta Türkü (Mani) Vurma Oyunu tamamen mani söylemeye dayalı bir oyundur.

3.7. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının İşlevi

Kökeni ritüellere, büyüsel törenlere dayanan köy seyirlik oyunları, Anadolu insanının oyun çıkartma geleneğinden hayat bularak sergilenir. Oyunların kökeni her ne kadar geçmişe, geçmişteki uygulamalara dayansa da oyunlar, oynandığı toplumun sosyo-kültürel hayatıyla şekillenmiş ve gelişmiştir.

Oyunlardan kendini, hayatını, çevresini, soyutlayamayan insan aksine oyunların merkezine kendi hayatlarını yerleştirmiştir. Bu yüzden de oynan seyirlik oyunlar, toplumların inanç, kültürel, ekonomik yapıları hakkında bilgi sahibi olmamızı

kolaylaştırmaktadır. Örneğin saya gezme, koç katımı vb. tarzında oyunlar daha çok hayvancılıkla geçimlerini sağlayan toplumlarda görülürken; geçimleri tarımsal faaliyetlere bağlı toplumlarda yağmur yağdırma, baharı karşılama zamanları oynanan oyunlar ile tarla sürme, çift sürme vb. oyunlarını görmekteyiz.

Köy seyirlik oyunları, “.... Toplumun ortak karmaşalarına (komplekslerine) saldırır, toplumun ruh sağlığına etkin olarak sağlıklı olanı gösterir; ulusal kimliği pekiştirir, toplumu bilinçlendirir, sorunlara nesnel gözle bakılmasını sağlar. Ayrıca düşünce erkini ve özgürlüğünü öğretirken, toplumun ilerlemesindeki süreyi kısaltmada yardımcı olur; toplumsal duyarlılığı artırır, toplumu ortak bir güzel duyusal düzeye çıkartmada önemli rol oynar.” (Nutku, 2001: 12).

Günlük hayatın yoğun temposu ve sıkıntılarından yorulup bunalan insanlar için hem oynayıp hem seyrederek eğlendikleri oyunlar, kısa bir süreliğine bile olsa yaşadıkları sıkıntılardan uzaklaşmalarını sağlamaktadır. Bu oyunlar Anadolu insanı için doğal bir terapi, deşarj olma yöntemidir. Özellikle eğlence amacıyla oynanan ve içerisinde dayak unsuru bulunan oyunlar. Modern insanın günümüzde sıkıntılarından kurtulmak adına para harcayarak yaptığı yoga, meditasyon vb. yöntemler düşünüldüğünde seyirlik oyunların ücretsiz sağladığı meditasyonun yanında hem daha eğlenceli hem de toplumsal düzeni sağlaması açısından daha sağlıklı olduğunu söyleyebiliriz.

Oyunlarda gelin-kaynana çatışması, karı-koca geçimsizliği, kız kaçırma, geçim sıkıntısı vb. konulara yer verilmiştir. Böylece oyunlar hem toplumun aynası hem de insanların kendi hayatlarında dile getiremeyeceği sıkıntıların tercümanı olması açısından önemli bir yere sahiptir. Tüm köylünün dert ve sıkıntılarının, sevinç ve mutluluklarının yansıtıldığı bu oyunlar insanları ortak bir paydada toplayarak, sağlıklı, kuvvetli toplumsal bağlar kurulmasını sağlamaktadır.

İnsan hayatı içerisinde önemli bir yere sahip olan oyunlar, “ çocukluk döneminden hayatın son anına kadar geçen zaman içerisinde toplumun her kesimi (çocuk- genç- yaşlı, kadın- erkek, zengin- fakir, köylü- kentli vb.) farklı, aynı ya da benzer şekillerde oyunlar icra ederek eğlenme gereksinimlerini karşılamaktadır. Eğlence şekilleri üzerinde etkili olan unsurlar arasında yaşam tarzı (göçebe- yerleşik hayat, köylü- kentli vb.), çalışma şekilleri (çiftçilik, hayvancılık, memuriyet vb.) ve maddi imkânlar en başta gelmektedir.” (Atlı, 2017: 18). Bu sebeple köy seyirlik oyunları, içerisinde sadece oyun kültürünü değil, bir toplumun sosyo-kültürel yapısından,

ekonomik yapısına kadar birçok konuda bilgi sahibi olmamızı sağlar. Köy seyirlik oyunları bir toplumun aynası görevini görür.

Keloğlan masallarında insanlar nasıl ki duygu ve düşüncelerini, dilek ve isteklerini, söylemek isteyip de söyleyemediklerini Keloğlan'ın ağzından yansıtmışlarsa; köy seyirlik oyunları ile de sahip olmak istedikleri hayatı, duygu ve düşüncelerini, umut ve hayallerini, toplumun aksayan yön ve kurumlarını eğlenceli bir şekilde yansıtmışlardır. Böylece hem geleneksel kültür yaşatılmış hem de toplumsal hayat sağlıklı bir şekilde işlemiştir.

Hayatın vazgeçilmez bir unsuru olan köy seyirlik oyunları eğlenme ve eğlendirme işlevlerinin yanında birtakım işlevlere de sahiptir. Oyunların eğlendirme işlevlerinin yanında diğer işlevleri insanların sosyalleşmesini sağlaması, eğitimsel işlev ve kültürümüzün kuşaklararası aktarımını sağlaması olduğunu söyleyebiliriz.

3.7.1. Sosyalleşme

Hayatları zor ve çetin olan Anadolu insanı, aynı periyotlar içerisinde rutine binmiş günlük hayatlarının yoğun temposu içerisinde kendilerine zaman ayıramamaktadırlar. Oyunlar işte bu noktada insanların bir araya gelmesine olanak tanımaktadır. Oyunlar, insanları bir araya getirmesinden dolayı köy hayatı içerisinde sosyalleşmenin yaşandığı ilk basamaktır diyebiliriz. Bu yüzden oyunlar, sosyalleşmenin hem aracı hem de sonucudur.

Oyunlar üreticidir. İnsanları bir araya getirerek sosyalleşmeyi üretir; sosyalleşme de insanlar arasında sevgiyi, birbirlerine saygı duymayı, paylaşmayı, anlayışı, tahammül etmeyi üretir. İnsanlar benlik duygusuyla değil, biz duygusuyla hareket etmeye başlar. Çünkü oynanan öyle oyunlar vardır ki özellikle de dayak unsurunun olduğu oyunlarda oyuncular, canlarının yanmasına rağmen birbirlerini kırmadan, saygısızlık etmeden oynarlar. Örneğin Elazığ'da oynanan Kim Vurdu Oyunu baştan sona kadar dayak üzerine kuruludur. Oyuncu kendisine vuranın kim olduğunu bulana kadar dayak yer. Yine Elazığ'da oynanan Sırık Oyunu'nda meydana arka arkaya dizilen oyuncuların sırıkla dayak yemesi sergilenmektedir. Örneklerini çoğaltabileceğimiz bu tür oyunlarla aslında insanların birbirlerine karşı olan saygıları ve anlayışlarının pekiştiğini söyleyebiliriz.

Yağmurun yağması için, yılbaşı gecelerinde, düğünlerde, bayramlarda vd. günlerde oynanan oyunlarda bir araya gelen insanlar, ortak bir paydada buluşarak birbirlerinin tüm dertlerine, sıkıntılarına, sevinçlerine, mutluluklarına ortak olurlar. Örneğin yağmurun yağmaması ya da çok yağması tüm köylü için bir sorun oluşturur. Bu sorunun çözümünü ise törensel oyunlarda bulmuşlardır. Ancak burada dikkatimizi çeken nokta törensel bir oyun olmasından ziyade, oyunun toplu katılımın sağlanmasıyla oynanmasıdır. Çünkü tek başına oyun, bu ritüelleri gerçekleştirmek için yeterli değildir. İnsanların da bir araya gelip, oyunlara katılımıyla bütünlük sağlanmış olacak ve ritüel tam anlamıyla tamamlanmış olacaktır.

Yaz aylarında tarla işleriyle, kışa hazırlıkla yoğun olan köylüler, oyunları daha çok kış aylarında bir araya geldikleri odalarda oynamaktadır. Oyunlar aslında insanların bir araya gelmesinde bir araçtır. Bir araya gelen insanlar oyunlar sayesinde aynı şeylere güler, mutlu olur, üzülür ve bu sayede ortak bir paydada buluşarak birbirlerini daha iyi anlarlar, daha iyi iletişim kurarlar.

Elazığ köy seyirlik oyunları ne amaçla olursa olsun, nerede oynanırsa oynansın, bu oyunların en önemli işlevlerinden biri insanların sosyalleşmesini ve birbirleriyle sağlıklı bir iletişim kurmalarını sağlamasıdır. İnsanlar arası sosyal iletişim ne kadar iyi olursa, toplumsal düzen ve işleyiş de bir o kadar kuvvetli ve sağlam olur. Toplumsal düzeni sağlıklı bir şekilde işleyen milletin de varlığı bir o kadar sağlam olur. Ancak teknoloji çağını yaşadığımız bu dönemde insanlar kendi yalnızlıkları içerisinde sosyalleşmeyi sadece sosyal medya üzerinden birbirini takip etmekten ibaret saymaktadır. Bir araya gelmeyen, gelse bile ortak bir paydada buluşmayan, öz benlikleri yerine bencillığe ulaşan, biz değil ben diyen bir toplum haline gelmekteyiz.

3.7.2. Eğitim İşlevi

Köy seyirlik oyunlarının sosyalleşmesinden sonraki diğer önemli bir işlevi de eğitimsel fonksiyondur. Bir çocuk için nasıl ki ilk eğitim ailesinde başlar, okul hayatıyla devam ederse; değerler eğitimi de kültürümüzü, gelenek ve göreneklerimizi aktardığımız, yansıttığımız oyunlarımızla sağlanmaktadır. Şunu da belirtelim ki toplumsal bir eğitimi sadece oyunlar sağlamaz. Biz sadece konumuz gereği oyunların sağladığı eğitimsel işlev üzerinde durduk ve değerlendirdik.

Köy seyirlik oyunlarının en büyük eğitimsel işlevi için insana değerler eğitimi vermesidir diyebiliriz. Oyunlar sayesinde insanlar paylaşmayı, dayanışma içerisinde olmayı, birlik ve beraberlik içerisinde yaşamayı, birbirlerine saygı duymayı, birbirlerini sevmeyi öğrenirler. Oyunlar insanı insana insanla anlatır.

“Sanat, yöneldiği toplumu yansıtmakla kalmaz, onu eğitir de. Toplumun hem nasıl olduğu, hem de nasıl olmaması gerektiğini söyler. Sanatın eğitici gücü, türüne göre ve her türün farklı akımlarına göre başka başka olmuştur. Tiyatro sanatı eğiticilik görevini en çok benimsemiş sanatlardan biridir.” (Şener, 1971: 8).

Doğa ve insan ayrılmaz bir bütündür. Bunun farkında olan ilkel insan doğaya karşı olan saygısını ritüellerine yansıtmıştır. Ritüellerden köy seyirlik oyunlarına dönüşen bu yapıda insanlar doğaya karşı saygılı olmayı, doğayla uyum ve bütünlük içerisinde bulunması gerektiğini öğrenir.

Geçmişten beslenerek ve ortaya çıktığı her dönemin kültürel özelliklerini de bünyesine katarak günümüze ulaşan oyunlar folklorik anlamda da eğitsel bir yapıya sahiptir. İnsanlar oyunlarda söylenen türküler, maniler, tekerlemeler gibi manzum unsurlarını, oyunların konularına kaynaklık eden bazı masal ve halk hikâyelerini ve eski Türk inanç sistemi içerisinde de yer alan kültürel hayata ait bazı uygulamaları öğrenerek hayatlarına yansıtmaktadırlar. “Folklor gençlere bir topluluk birliği verir, davranışları öteki bireylere göre düzenlemesini öğretir ve bu arada günlük gerçeğin, tatsızlığından, günlük işin tekdüzeliğinden kaçmasını sağlar. Ayrıca kişiye toplumun Tabu’larından kurtulmasına izin verir.” (And, 2016: 58). Geleneksel oyunlar, insanlara iletişim becerisini, sosyalleşmeyi, paylaşmayı, dayanışmayı, birlik ve beraberlik içerisinde kardeşçe yaşamayı eğlenceli bir yolla daha kalıcı bir şekilde öğretir.

Katılmalı ve görsele dayalı bu oyunlar toplumsal belleği ve hafızayı daha canlı tuttuğundan dolayı insanların öğrenmesini ve öğrendiğini yaşatmasını kolaylaştırmakla birlikte, oyunların doğaçlama oynanmasından dolayı da insanların hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının da gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Oyunlar oyuncuların tamamen kendi hayal dünyalarından beslenmektedir.

Elazığ köy seyirlik oyunlarında çok bariz bir şekilde rastlamasak da genel olarak oyunlarda sıkça phallus örneklerine yer verilmektedir. Oyunlarda yer alan phallus örnekleriyle de toplum içerisinde cinsel eğitimin verildiğini söyleyebiliriz.

Köy seyirlik oyunlarının eğitimsel işlevleri içerisinde dil eğitiminden de bahsedebiliriz. Nitekim Metin And, Oyun ve Bögü adlı kitabında, oyunda söylenen

tekerlemeler için halkın düzgün konuşmasını sağlayan bir tür dil eğitimi olabileceğinden bahsetmektedir (And, 2016: 56-57). Günümüzde de diksiyon eğitimlerinde tekerlemelerden yararlanıldığını göz önüne alırsak bu fikrin çok da yanlış olmadığını görürüz.

Eğitim, sadece okullarda alınan Türkçe, matematik, hayat bilgisi derslerinden ibaret değildir. Bu eğitimler insanı mesleki anlamda bir hayata hazırlar. Bir de bunların yanında kültürümüzü öğrenip yaşattığımız, değer yargılarımızı öğrendiğimiz bir eğitim anlayışı vardır ki bunları da çoğunlukla aile içerisinde ve kültürel yaşantılarımızdan, uygulamalarımızdan öğrenmekteyiz. Köy seyirlik oyunları, iynin iyiliğini, kötünün de kötülüğünü gösteren toplumsal bir aynadır. Oyunların sonunda sürekli iyilerin kazanmasıyla topluma bir mesaj vermekte ve insanları iyi, güzel ve doğru bir yönde eğitmektedir. Değerler eğitimi olarak nitelendirdiğimiz bu eğitimi veren önemli kollardan biri olan köy seyirlik oyunları, maalesef günümüzde artık oynanmamasından ve unutulmaya başlamasından dolayı toplumsal eğitime de sağladığı katkısını kaybetmeye başlamıştır.

Teknolojinin gelişmesi, televizyon ve internetin yaygınlaşmasıyla yeni eğlence anlayışlarını benimseyen insanlar, geleneksel oyunlardan hızla uzaklaşmaya başlamıştır. Geleneksel oyunların toplu bir şekilde oynanmasının verdiği sevgi, saygı, dostluk, paylaşma, dayanışma, birlik ve beraberlik duygusu, yardımlaşma gibi sosyal ve kültürel değerler eğitimi de yerini, teknolojiyle paralel gelişen ve daha çok bireysel oynanan oyunlara bırakmıştır. Bundan dolayı da yalnızlaşan, iletişim kurmakta zorlanan, bencilleşen, şiddete meyilli, içine kapanık ve depresif yeni bir nesil ortaya çıkmıştır.

Geleneksel oyunların açık havada oynanması insanlara kendilerini, çevresini tanıma imkânı sunar ve doğayla iç içe, barışık olmayı öğretir. Bunun yanında insanların özgürce hareket etmelerini ve pratik zekâlarını da geliştirmektedir. Bu durumu hayatlarına yansıtan Anadolu insanı karşılaştıkları her sorunu çözüme kavuşturmasını bilir. Onlar için imkânsız diye bir şey yoktur. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan yeni oyunlar insanları kendi küçük dünyalarına hapsedmektedir. Böylece paylaşma, dayanışma, birlik ve beraberlik duygularından uzak, kendini, çevresini tanımayan, yaşadığı en küçük sorunlarda parçalanmış bireyler ortaya çıkmıştır. Yaşanan tüm bu olumsuz durumlar toplumun yapısını bozmuş ve hâlâ da bozmaya devam etmektedir.

3.7.3. Kültürel Aktarım

Tanrılara, atalara tapınım, doğaya olan saygının ritüellere, büyüsel törenlere dönüşmesiyle başlayan; insanların kültürel birikimleriyle şekillenen köy seyirlik oyunları, birtakım değişikliklere uğrayarak geçmişten günümüze kadar kuşaktan kuşağa aktararak gelmiştir. Oyunlar, bir toplumun değer yargılarını, kültürünü, gelenek ve göreneklerini aktaran bir işleve sahiptir.

Oyunlar, insanların yaşadığı çevresini, toplumun kültürel yapısını, değer yargılarını gelecek nesillere taşımasında ve aktarmasında en önemli araçlardan biridir. Geçmişten günümüze kadar sadece oynanan oyunlar aktarılmamıştır. Oyunlarla birlikte Şamanizm ve mitolojiye ait bilgi ve uygulamalar, oyunların ortaya çıktığı her toplumun kültürel bilgi ve birikimleri, inançları, sosyo-kültürel yapıları da aktarılmış ve günümüze ulaşmıştır. “ Özellikle yazılı kültür geleneği bulunmayan ya da sözlü kültür ortamının tek kültür ortamı olduğu toplumlarda, folklor ürünlerinin taşıdığı bilgiler tarihsel olarak gerçek ve öğretimleri son derece önemli olarak kabul edilir. Bu bağlamda folklor, kültürün bir aynası ve insanlara yönelik pratik kurallar ve kılavuz olarak düşünülmektedir.” (Çobanoğlu, 2002: 226). Örneğin Mılla Potik Oyunu Şamanizm kalıntılı törensel bir oyundur. Yağmur yağdırmak için yapılan bezden bir bebeğin tüm köyün dolaştırılmasına dayalı bu oyundaki bebek, bizlere tözleri hatırlatmaktadır. Ayrıca birçok oyunda karşımıza çıkan ak-kara unsuru da Şamanizm’e dayanmaktadır. Deve Oyunu, At Oyunu, Ayı Oyunu gibi hem Şamanizm’de hem de mitolojide önemli yeri olan hayvanların taklit edildiğini oyunlarımızda görmekteyiz. Örneklerini çoğaltabileceğimiz bu oyunları oynayanlar da izleyenler de gerçek anlamlarını bilmeden atadan-dededen öyle gördükleri için de hem korumuş hem de gelecek kuşaklara aktarmışlardır.

Oyunların görsel ve işitsel olarak sergilenmesi, hem oynayanların hem de izleyenlerin hafızalarında daha kalıcı bir şekilde yer etmelerini sağlamıştır. Bu durum da oyunların unutulmadan aktarılmasına olanak tanımıştır. Ancak oyunlar doğaçlama oynandığından dolayı günümüze oyun metinlerinin çok azı ulaşmıştır.

Geçmişten günümüze aktararak gelen bu oyunlarla kültürel değerlerimiz korunup yaşatılmaktadır. Bu şekilde millet olarak kültürel bir zenginliğe ulaşmış olmaktayız. Kültürel zenginlik yaratıcılığı, yaratıcılık da sağlıklı bir şekilde işleyen toplumsal gelişmeyi meydana getirmektedir. “Bilim ve teknolojinin insan hayatıyla iç

içe girmesi ve özellikle teknolojinin insanı kendine bağımlı hale getirmesiyle hızla ilerleyen küreselleşme rüzgarı, geleneksel hayatı yavaş yavaş nostalji konumuna itmiştir. Köy seyirlik oyunlarına zemin hazırlayan en önemli unsur, insanların atalarından görüp gelecek kuşaklara benzer ortamlarda aktardıkları eğlence kültürleridir. Ancak son yüzyılda ve özellikle son yıllarda makineleşmenin köye girmesi, televizyon ve internetin köy muhitinde de yaygın hale gelmesi, sanayileşmeyle dünyanın küçülmesi kültürel zenginliklerin hayat alanını daraltmıştır.” (Gönen, 2011:33).

Maalesef günümüzde gelişen teknoloji ve hızlı bir şekilde yaşanan modernleşmeyle birlikte farklı eğlence anlayışları doğmuştur. Üstüne bir de köylü nüfusun kentlere göç etmesi, üreten toplumdan tüketen topluma geçilmesi, tarımın yok edilmesiyle de artık köy seyirlik oyunlarına talep, ihtiyaç duyulmamıştır. Böylece bu oyunlar oynanmamaya, kültürel belleklerimizden silinip gitmeye, dolayısıyla da kültürel zenginliğimiz erozyona uğramaya başlamıştır.

Her şeyin zıddıyla var olduğu dünyamızda, teknoloji de olumsuz ve olumlu yönleriyle var olmaktadır. İnsanların doğru kullanmasına bağlı olarak olumlu sonuçlar veren teknoloji, maalesef ki çoğunlukla hep yanlış anlaşılmış ve kullanılmıştır. Bu yüzden de teknolojinin kültürümüze hep olumsuz etkileri yansımıştır. Bu olumsuzluktan köy seyirlik oyunları da nasibini almış ve teknoloji, bu oyunların unutulmasına yol açmıştır. Ancak daha önce de bahsettiğimiz gibi doğru kullanıldığında olumlu sonuçlar verecek olan teknolojiyi, kültürümüzü yaşatıp, yayılmasını sağlayacak şekilde kullanabiliriz. Bu duruma köy seyirlik oyunlarını da dâhil edebiliriz. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızı yeni nesle tanıtmak amacıyla televizyon ve internet ortamında verilen animasyon ve çizgi filmler içerisinde yer verebiliriz. Ayrıca okullarda özellikle, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı, 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı gibi günlerde öğrencilere bu oyunlar hazırlatılarak gösteri yaptırılabilir. Televizyonun büyük bir etki ve dönüştürme gücüne sahip olduğu gerçeğini kabullenerek oyunlarımızı tanıtıcı programlara yer verebiliriz. Böylece bugüne kadar zararlarını gördüğümüz teknolojinin nimetlerinden faydalanmış oluruz.

SONUÇ

İlkel insanın, doğayı anlama, anlamlandırma ve kendi isteklerine göre değiştirme çabalarının sonucunda yaptığı büyüsel törenler, ritüeller köy seyirlik oyunlarının çıkış noktasını oluşturmuştur. Şamanizm ve mitolojiyle de beslenen bu oyunlar geçmişten günümüze değişerek kuşaktan kuşağa aktarılarak gelmiştir.

Şamanizm inancı içerisinde yer alan şamanların birtakım özelliklerinin, şaman ayinlerini oluşturan teknik yapının; mitolojide bolluk ve bereket getirmesi, tabiatın ölüp yeniden canlanması, yenilenmesi, dirilişi için tanrılar adına düzenlenen ritüellerin kaynaklık ettiği köy seyirlik oyunları, zamanla bu inanç boyutundan uzaklaşmış ve eğlence amacı ile belli gün ve gecelerde oynanmaya başlamıştır. Köylünün atadan-dededen miras olarak gördüğü, doğayla bir olma, barışık olma, bolluk-bereket dilemek gibi nedenlerle ortaya koydukları ritüel kalıntılı oyunları önceleri korumuşlarken, zamanla bu oyunlar ritüel kökeninden sıyrılmış ve eğlence amacıyla oynanmaya başlamıştır. Bu durum oyunların estetik yapısını değiştirmemiştir. Köylüler seyirlik oyunları, ritüel kalıntılı oyunların üzerine güncel olaylar da ekleyerek, eğlenme amacıyla oynamaya devam etmişlerdir. Oyunlarda toplu katılımın olması, seyirci-oyuncu arasında organik bağın olması, zaman ve mekânın sıçramalı olarak kullanılması, müzik ve dans unsurlarına oyunlarda yer verilmesi, azami ölçüde dekor kullanılması ve kullanılan dekorun basit ve yalın olması, oyuncunun beden diline önem vermesi, tüm hazırlık ve değişikliklerin gizlenmeden seyircilerin gözü önünde yapılması seyirlik oyunların değişmeyen estetiksel yönlerini oluşturmaktadır.

Anadolu köylüsünün, oyun çıkartma geleneğine bağlı olarak sergiledikleri bu oyunlarda, ritüel kalıntıların yanında, oynandığı toplumun inanç yapısını, sosyo-ekonomik yapısını, kültürel yapısını, günlük hayatlarının etkilerini de görmekteyiz. Köy seyirlik oyunları, bu özelliklerinden dolayı geçmişle kurduğumuz kültürel bir köprü vazifesinin yanında kültürel zenginliğimizi de yansıtan toplumsal bir aynadır.

Yaşanan teknolojik gelişmeler, televizyon ve internet kültürlerinin oluşması ve yaygınlaşması, plansız şehirleşme ve buna bağlı olarak tarım arazilerinin yok olmasıyla geçim kaynakları ellerinden alınan insanların köyden kente göç etmeleri gibi etkenlerden dolayı artık oynanmayan bu oyunlar maalesef ki kültürel belleklerimizden de yavaş yavaş silinmeye ve yok olmaya başlamıştır. Silinip, yok olmaya başlayan

sadece oyunlarımız olmamış; oyunlarımızın taşıdığı kültürel birikimimiz, gelenek ve göreneklerimiz, bizi biz yapan değer yargılarımız da silinmeye başlamıştır.

Tüm bu sebeplerden dolayı yaptığımız Elazığ Köy Seyirlik Oyunları adlı çalışmamızla, kültürel hayatımıza ufak da olsa bir katkı da bulunmak, oynanamasalar bile henüz hafızlarda saklı kalmış oyunlarımızı ortaya çıkararak tamamen unutulmasını engellemek ve korumak amaçlanmıştır.

Geleneğin devamını sağlamak adına yaptığımız çalışmamızda asıl konumuz olan Elazığ köy seyirlik oyunlarına geçmeden önce, bu oyunlarımızı da iyi anlayıp, değerlendirebilmek adına köy seyirlik oyunları ile ilgili genel bir bilgi vererek, oyunlarımıza, Şamanizm ve mitolojinin nasıl ve ne şekilde kaynaklık ettiğini göstermeye çalıştık. Böylece oyunların ne kadar eski zamanlara dayandığını, insanlıkla aynı yaşlarda olabileceğini gördük.

Köy seyirlik oyunları ve araştırma konumuz olan Elazığ köy seyirlik oyunları, halkın kendi malıdır. Oyunların oynayanı da, seyreden de, yöneteni de köylünün kendisidir. Doğaçlama bir şekilde oynanan oyunlar, yazın meydanlarda; kışın ise odalarda ve daha çok eğlenmek için oynanmaktadır. Oyunların vazgeçilmez bir unsuru olan müzik köylünün imkânları dâhilinde davul, klarnet, tef, cümbüş gibi aletlerle sağlanır. Birçoğu dans şeklinde oynanan oyunların en sonundaysa toplu bir şekilde dans edilir. Oyunların olmazsa olmazı ise dramatik yapıyı sağlayan kostüm, aksesuar ve makyajdır. Tüm bu unsurlar da yine ilkel yöntemlerle, köylünün kendi imkânları dâhilinde oluşturulur. Derleme metoduyla elde ettiğimiz Elazığ köy seyirlik oyunlarının içerisinde yer alan ölüp dirilme, ak-kara, kız kaçırma gibi ritüel kalıntılı motiflerinin yanında; at, ayı, deve gibi eski Türk inanç sistemi içerisinde kutsal sayılan hayvanlara da yer verildiğini görmekteyiz.

Elazığ köy seyirlik oyunları, içerisinde her ne kadar ritüel kalıntılar barındırsa da oyuncular bu durumun bilincinde olmadan, bir araya geldiklerinde, sadece eğlenme amacıyla oynadıkları oyunlardır. Özellikle kışın odalarda toplanan insanlar eğlenme amacıyla çeşitli oyunlar sergilemektedirler. Bu oyunların en eğlencelileri, erkekler arasında oynanan, daha çok dayak unsurunun olduğu oyunlardır. Kadınların bir araya geldiklerinde kendi aralarında oynadığı oyunlar da vardır. Bunlar çoğunlukla tef çalarak birbirlerine türkü, mani vurma şeklinde dramatik yapıda olmayan ya da kılık değiştirerek oynadıkları dramatik yapıli oyunlardır.

Elazığ köy seyirlik oyunları, eğlendirme amacının yanında insanları bir araya getirmesi, toplumsal düzenin sağlıklı bir şekilde işlemesine katkıda bulunması, insanların sosyalleşmesini sağlaması, geleneksel yaşam biçimimizi koruyarak buna bağlı gelişen geleneksel ürünlerimizi gelecek nesillere aktarması açısından da önemli işlevlere sahiptir. Bu yüzden seyirlik oyunlarımıza basit bir eğlendirme aracı gözüyle bakılmamalıdır.

Geçmişle gelecek arasında kurulması gereken kültür köprülerinin bir türlü kurulamaması, yaşanan toplu bellek yitimi, kültürel erozyon ve yozlaşmaların yaşanması, millî kimliğimizi, geleceğimizi, varlığımızı tehlikeye atmaktadır. Bu sebeple geçmişe, kendi kültürümüze dönerek geleceğimizi sağlam temeller üzerinde inşa çalışmalı ve her alanda özgün, kültürel özümüzden beslenen eserler ortaya koyarak varlığımızı yok olma tehlikesinden kurtarmalıyız.

Yaptığımız bu çalışmayla, kültürel hayatımıza bir katkıda bulunmak, oynanmasalar bile henüz hafızalarda saklı kalmış oyunlarımızı ortaya çıkartarak, geleneksel yaşamı ve buna bağlı gelişen geleneksel ürünlerimizi korumak, geleneğin devamını sağlamak ve bu oyunların tamamen unutulmasını engellemek amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

a) Yazılı Kaynaklar

- ALPTEKİN, Mehmet (2019); Türk Folklorunda Deve, Konya, Kömen Yayınları.
- AND, Metin (1962); Dionisos ve Anadolu Köylüsü, İstanbul, Elif Yayınları.
- AND, Metin (1985); Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri, İstanbul, İnkılap Kitapevi.
- AND, Metin (2015); Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İstanbul, İletişim Yayınları.
- AND, Metin (2016); Oyun ve Büğü Türk Kültüründe Oyun Kavramı, İstanbul, Yapı kredi Yayınları.
- ARAT, Reşit Rahmeti (1991); Kutadgu Bilig, Ankara, TDK Yayınları
- ARDIÇOĞLU, Nurettin (1997); Harput Tarihi, Ankara, ELESKAV Yayınları.
- ARMUTAK, Altan (2002); "Doğu ve Batı Mitolojilerinde Hayvan Motifi I. Memeli Hayvanlar", *İstanbul Üniversitesi Veteriner Fakültesi Dergisi*, C. 28, S. 2, 411-427.
- ARTUN, Erman (2008); Seyirlik Köy Oyunları ve Anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları, İstanbul, Kitapevi Yayınları.
- ATLI, Sagıp (2017); "Köy Seyirlik Oyunlarından 'Deve Oyunu' Üzerine Bir Değerlendirme ve Balıkesir-Pamukçu Deve Oyunu", *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, C. 3, S. 2, 16-40.
- BAYAT, Fuzuli (2007); Türk Mitolojik Sistemi/Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi 1-2, İstanbul, Ötüken Yayınları.
- BEĞENÇ, Cahit (1974); Anadolu Mitolojisi, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi.
- BORATAV, Pertev Naili (2015); 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, Ankara, Bilgesu Yayınları.
- BOZBAY, Heval (2013); "Geçmişten Günümüze Aşık Oyunları", *Folklor/Edebiyat*, C. 19, S. 73, 147-161.
- ÇAY, M. Abdülhaluk (1988); Türk Ergenekon Bayramı Nevruz, Ankara, TKAE
- ÇELİKBAŞ, Eda Öz (2018); "Mistik Bağlamda Geometrik Sembolizme Genel Bakış", *SAKTAD*, C.1, S.1, 55 – 66.

- ÇETİNDAG SÜME, Gülde (2015); “Dirse Han Oğlu Boğaç Han ile Kam Püre’nin Oğlu Bamsı Beyrek Destanı’ndaki Sembolik Göstergeler”, III. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kongresi, C. I, 383-394.
- ÇOBAN, Vedat (2015); *Türk Halk Kültüründe Çobanlık*, (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Elazığ.
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2002); *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Ankara, Akçağ Yayınları.
- ÇORUHLU, Yaşar (2015); *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, İstanbul, Kabalcı Yayınları.
- DEMİR, Ali Faik, Nebahat Akgün Çomak (2009); *Şaman ve Türk Dünyası*, İstanbul, Bağlam Yayıncılık.
- DÜZGÜN, Dilaver (1999); *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*, Ankara, Kültür Bakanlığı.
- DÜZGÜN, Dilaver (2002); “Geleneksel Türk Tiyatrosu”, *Türkler*, C.15, Ankara, Yeni Türkiye Yayınları, 487-496.
- DÜZGÜN, Dilaver (2014); “Türkiye’de Geleneksel Tiyatro Çalışmaları”, *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S.52, 143-158.
- DRURY, Nevill (1996); *Şamanizm*, (Çeviren: Erkan Şimşek), İstanbul, Okyanus Yayıncılık.
- ELÇİN, Şükrü (1977); *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, Ankara, TKAE
- ELÇİN, Şükrü (2003); “Türk Halk Edebiyatında Turna Motifi”, *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, S. 28, 43-56.
- ELİADE, Mircea (2003); *Dinler Tarihine Giriş*, (Çeviren: Lale Arslan), İstanbul, Kabalcı Yayınevi
- ELİADE, Mircea (2018); *Şamanizm*, (Çeviren: İsmet Birkan), Ankara, İmge Kitabevi.
- ERGÜN, Pervin (2005); “Altay Destanlarında ve Anadolu Türk Masallarında Tastarakay –Keloğlan”, *Millî Folklor*, C.17, S.68, 78-84.
- ERKOÇ, Gülayşe (1992); “Romantik Oyunlarda Ak-Kara Karşıtlığı”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C.9, S.9, 25-32.
- ERSOY, Necmettin (2000); *Semboller ve Yorumları*, İstanbul, Dönence Yayınları.
- ERŞAHİN, İbrahim (2011); *Halk Kültürü ve Edebiyatı Sözlüğü*, İstanbul, Ötüken Yayınları
- EYÜPOĞLU, İsmet Zeki (1987); *Anadolu İnançları-Anadolu Mitolojisi İnanç-Söylence Bağlantısı*, İstanbul, Geçit Kitabevi.
- GÖMEÇ, Saadettin (2011); *Şamanizm ve Eski Türk Dini*, Ankara, Berikan Yayınevi.

- GÖNEN, Sinan (2011); Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları, Konya, Kömen Yayınları.
- GÜVEN, Merdan (2013); Türk Halk Oyunlarının Şamani Kökleri, Erzurum, Fenomen Yayınları.
- HUIZINGA, Johan (2017); Homo Ludens, (Çeviri: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- İÇYAR, Cem (2016); “Köy Seyirlik Oyunları’nın Teknik Özellikleri”, *Sanat Dergisi*, S.30, 68-72.
- İNAN, Abdülkadir (1972); Tarihte ve Bugün Şamanizm, Ankara, TTK Basımevi.
- İVGİN, Hayrettin (2013); Derin Mitoloji İnançlarda- Söylencelerde- Folklorda- Geleneklerde, Ankara, Kültür Ajans Yayınları.
- JUNG, Carl G. (2018); İnsan ve Sembolleri, (Çeviri: Hatice Mukaddes İlğün), İstanbul, Kabalcı Yayınları.
- KALAFAT, Yaşar (2004); Altaylar’dan Anadolu’ya Kamizm Şamanizm, İstanbul, Yeditepe Yayınevi.
- KALAFAT, Yaşar (2005); Doğu Anadolu’da Eski Türk İnançlarının İzleri, Ankara, Babil Yayıncılık.
- KARADAĞ, Nurhan (1978); Köy Seyirlik Oyunları, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- KARADAĞ, Nurhan (1995); “Türk Tiyatrosu’nun Kut-Törenselle Kaynakları ve Köylü Tiyatrosu”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C.12, S.12, 65-75.
- KAYA, Doğan (2010); Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü, Ankara, Akçağ Yayınları.
- KIYAK, Abdülkadir (2012); Elazığ ve Yöresinde Ziyaret Yerleri, Ankara, Manas Yayıncılık.
- KORKMAZ, Esat (2016); Şamanizm Esrik Yolculuk, İstanbul, Berfin Yayınları.
- KÜÇÜK, Abdurrahman-Günay Tümer-M. Alparslan Küçük (2017); Dinler Tarihi, Ankara, Berikan Yayınevi.
- KÜÇÜK, Abanoz (2014); “Sözlü Gelenekten Derlenen Hacı Bektaşî Veli- Mevlana Rekabeti Konulu Bir Menkabe”, *Türklük Bilimi Araştırmaları*, S. 35, 229-239.
- KÜÇÜK, Salim (2010); “Eski Türk Kültüründe Renk Kavramı”, *Bilgi Dergisi*, S. 54, 185-210.

- LABECKA-KOECHEROWA, Malgorzata (1995); “Şaman Ayini- Yeniden Yapılanma”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C.12, S. 12, 77-98.
- MEMİŞOĞLU, Fikret (1995); Harput Halk Bilgileri, Ankara, Elazığ Kültür Derneği Yayınları.
- NUTKU, Özdemir (2001); Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- ÖGEL, Bahaeddin (2014); Türk Mitolojisi, I.-II. Cilt, Ankara, Türk Tarih Kurumu.
- ÖGER, Adem-Serkan Köse (2014); “Uygur Kültüründe Tufan’ın Kuşları: Kırlangıç ve Güvercin”, *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, S.3, 163-175.
- ÖZCAN, Tarık (2018); “Modern Bir Öncü Keloğlan”, *Yazı-Yankı Makaleler-Denemeler*, İstanbul, Kesit Yayınları.
- ÖZDİNÇER, Ferruh (2011); *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği*, (Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Basılmamış Doktora Tezi), İzmir.
- ÖZHAN, Mevlüt (2010); Kukla ve Gölge Tiyatrosu, Ankara, Bursa Kültür A.Ş.
- RAYMAN, Hayrettin (2002); “Nevruz ve Türk Kültüründe Renkler”, *Milli Folklor*, C.14, S.53, 10 -15.
- ROUX, Jean Paul (2011); Eski Türk Mitolojisi (Çeviri: Musa Yaşar Sağlam), Ankara, Bilgesu Yayıncılık.
- SALT, Alparslan (2006); Semboller Ansiklopedisi, İstanbul, Ruh ve Madde Yayınları.
- SEYİDOĞLU, Bilge (2017); Mitoloji Üzerine Araştırmalar Metinler ve Tahliller, İstanbul, Dergah Yayınları.
- SOLAK, Adem (2017); Elazığ İli Sosyal Analiz Çalışması, Ankara, Hegem Yayınları.
- SUNGUROĞLU, İshak (1958); Harput Yollarında Cilt I, İstanbul, Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı.
- (1959); Harput Yollarında Cilt II, İstanbul, Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı.
- (1961); Harput Yollarında Cilt III, İstanbul, Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı.
- (1968); Harput Yollarında Cilt IV, İstanbul, Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı.
- ŞENER, Cemal (2001); Şamanizm Türkler’ in İslamiyet’ten Önceki Dini, İstanbul, Etik Yayınları.

- ŞENER, Sevda (1971); *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak, Ekonomi, Kültür Sorunları 1923-1970*, Ankara, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- ŞENER, Sevda (2003); *Dram Sanatı*, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları.
- ŞENOCAK, Ebru (2016); “Köy Seyirlik Oyunlarında Mit Edebiyat ve Toplum İlişkisi”, *Uluslararası Edebiyat ve Toplum Sempozyumu*, C. 2, 241-256.
- ŞİMŞEK, Esmâ (2003); “Anadolu’da Yağmur Dudasına Bağlı Olarak Oynanan Bir Oyun: ‘Çömçeli Gelin’”, *Millî Folklor*, C.15, S.60, 78-87.
- ŞİMŞEK, Esmâ (2017); “Türk Masallarının Milli Tipi: Keloğlan”, *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, C.5, S.11, 41-47.
- TANPOLAT, Cansu (2016); *Doğu ve Batı Kültürlerinde Başlıca Hayvan Mitleri*, (Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul.
- TECER, Ahmet Kutsi (1940); *Köylü Temsilleri*, Ankara, Çığır Mecmuası Neşriyatı.
- TEKEREK, Nurhan (2005); “Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C.1, S.1, 157-172.
- (2007); “Köy Seyirlik Oyunları, Seyirlik Uygulamalarıyla 51 Yıllık Bir Topluluk: Ankara Deneme Sahnesi ve Uygulamalarından İki Örnek: Bozkır Dirliği ve Gerçek Kavga” *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C.24, S.24, 67-124.
- (2008); *Köy Seyirlik Oyunları*, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları.
- (2010); “Bellek, Gelenek ve Köy Tiyatrosu Geleneğimiz” *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C.29, S.29, 25-42.
- TÖRE, Enver (2016); *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, İstanbul, Kesit Yayınları.
- YILDIRIM, Nilüfer (2004); *Anadolu Masallarında Şamanizm İzleri*, (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Elazığ.

b) Sözlü Kaynaklar

Adı Soyadı, Doğum Tarihi/Yeri, Öğrenim Durumu, Mesleği, Kimden Öğrendiği, Derleme Tarihi/Yeri

K1: Ahmet Bedreddin SANAC, 1933 Elazığ/Merkez. Sanat Okulu mezunu. Karayollarından emekli. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 30 Ocak 2019 Elazığ.

K2: Ayşe DİRİCAN, 1955 Elazığ/Ağın. İlkokul mezunu. Ev hanımı. Oyunları hem tef çalıp türkü söyleyerek ve hem oynayarak öğrenmiştir. 5 Mayıs 2019 Ağın.

K3: Cahit CAN, 1953 Elazığ. Ticaret Lisesi mezunu. Emekli. Harput – Der onur kurulu üyesidir. Oyunları izleyerek ve oynayarak öğrenmiştir. Şu an kendisi hâlâ bu oyunları oynamaktadır. 13 Mayıs 2019 Elazığ.

K4: Ergun YILMAZ, 1948 Elazığ/Ağın. Lise mezunu. Emekli Ağın Meteoroloji Müdürü ve Şair. Oyunları oynayarak öğrenmiştir. 25 Şubat 2019 Elazığ.

K5: Fadıl ÜLGİN, 1955 Elazığ/Palu. Emekli öğretmen, Palu Derneği Başkanı. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 6 Nisan 2019 Elazığ.

K6: Günerkan AYDOĞMUŞ, 1949 Elazığ/Ağın. Üniversite mezunu. Emekli öğretmen. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 25 Şubat 2019 Elazığ.

K7: Hatice Karakaş, 1945 Elazığ/Ağın. İlkokul terk. Ev hanımı. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 15 Nisan 2018 Ağın.

K8: Hatice SIKDAĞ, 1958 Elazığ/Ağın. İlkokul mezunu. Ev hanımı. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 24 Aralık 2018 Ağın.

K9: Hatice YAY, 1937 Elazığ/Yünbüken (Kermisih). İlkokul terk. Ev hanımı. Oyunları izleyerek ve oynayarak öğrenmiştir. 13 Nisan 2018 Ağın.

K10: Hüseyin POYRAZ, 1933 Tunceli. Ortaokul mezunu. Köy hizmetlerinden emekli, şair. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 6 Mayıs 2019 Elazığ.

K11: Makbule KOÇER, 1927 Elazığ/Ağın. Okuma yazma bilmiyor. Ev hanımı. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 5 Mayıs 2019 Ağın.

K12: Mehmet KÜÇÜK, 1953 Elazığ/Ağın. Lise mezunu. İşçi emeklisi. Oyunları hem oynayarak hem de izleyerek öğrenmiştir. 30 Nisan 2019 Ağın.

K13: Muzaffer ÖNER, 1941 Elazığ/Elmapınar. Okuma yazması yok. Ev hanımı. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 7 Aralık 2018 Elazığ.

K14: Necibe ÖMÜR, 1933 Elazığ/Gümüşkavak. İlkokul terk. Ev hanımı. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 7 Aralık 2018 Elazığ.

K15: Nihat OĞUZ, 1955 Elazığ. Emekli din görevlisi ve gayri resmi devlet sanatçısı. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 6 Mayıs 2019 Elazığ.

K16: Nizam ALIŞ, 1929 Elazığ/Ağın. İlkokul mezunu. PTT'den emekli. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 30 Nisan 2019 Ağın.

K17: Osman AKBULUT, 1958 Elazığ/Palu. Üniversite mezunu. Sivil Savunma Müdürlüğü'nden emekli. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 6 Nisan 2019 Elazığ.

K18: Sadettin Özdem, 1931 Elazığ/Ağın. İlkokul mezunu. İşçi emeklisi. Oyunları hem izleyerek hem de oynayarak öğrenmiştir. 24 Aralık 2018 Ağın

K19: Sonay YAY, 1962 Elazığ/Ağın. Lise mezunu. Emekli memur. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 5 Mayıs 2019 Ağın.

K20: Tuncer SÖNMEZ, 1937 Tunceli. Elazığ'da yaşıyor. Emekli öğretmen. Oyunları izleyerek öğrenmiştir. 25 Şubat 2019 Elazığ.

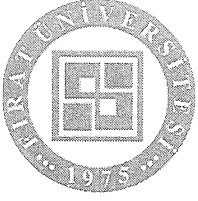
c) İnternet Kaynakları

<https://www.academia.edu/>

<https://dergipark.org.tr/>

<https://elazig.ktb.gov.tr/>

<http://turkoloji.cu.edu.tr/>



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Zehra Didem YAY
Öğrenci Numarası	161213108
Enstitü Anabilim Dalı	Sosyal Bilimler Enstitüsü
Programı	TDE/Türk Halk Edebiyatı
Danışmanının Unvanı, Adı-Soyadı	Dr. Öğretim Üyesi Gülde ÇETİNDAG SÜME
Tez Başlığı (Türkçe)	Elazığ Köy Seyirlik Oyunları

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 141 sayfalık kısmına ilişkin, 09/7/2019 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 10'dur.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç,
- 2- Kaynakça hariç
- 3- Alıntılar hariç/dâhil
- 4- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Yukarıda bilgileri verilen öğrencinin doktora tezi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından belirlenen azami benzerlik oranlarını aşmadığını ve tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Dr. Öğ. Ü. Gülde ÇETİNDAG SÜME
Danışmanın Adı-Soyadı
(İmzası)

Prof. Dr. Ahmet BURAN
Anabilim Dalı Başkanı
(İmzası)

Lisansüstü tezler, savunma öncesinde intihal program raporu ile birlikte enstitüye teslim edilir.

İntihal raporu ile ilgili olarak etik kurallar dâhilindeki benzerlik oranları ilgili Enstitü Yönetim Kurulu tarafından belirlenir. (Enstitü Yönetim Kurulu tarafından tezin, intihal kapsamı dışında değerlendirilmesi için TURNITIN'den alınan raporda "benzerlik oranı"nın, "alıntılar hariç" en fazla %10, "alıntılar dâhil" % 30'u geçmemesi şeklinde kabul edilmiştir).

Ek 2. Elazığ Köy Seyirlik Oyunlarının Metinleri

Elazığ il sınırları içerisinde, sahaya inerek yapmış olduğumuz derleme sonucu kaynak şahıslardan derlenen otuz sekiz oyun alfabetik sıraya göre verilmiştir. Otuz sekiz oyun haricinde, derleme sırasında ulaşamadığımız ancak kaynak kitaplarda yer alan oyunları da hangi oyunlar olduğunu belirterek alfabetik sıra içerisinde sıralamayı uygun gördük.

1. AL KARAKUŞUN YAVRUSUNU

Harput'un çok eski zamanlarına ait çok enteresan bir oyundur. Oyuncuların birbirlerinden mendil kapmalarına dayalı bu oyunda seyircilerin “Al karakuşun yavrusunu, ver karakuşun yavrusunu” saz eşliğinde söylemelerinden dolayı oyunun adı Al Karakuşun Yavrusu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Kış geceleri.

Oyunun Kişileri: İki arkadaş.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Evvela ele bir mendil alınır ve bu mendilden, ehli olanlar uzun kuyruklu ve kulaklı bir fare yaparlar. Fare yapılıncaya iki arkadaş, yere diz çöker ve diz kapakları birbirine bitişik halde karşı karşıya otururlar. Birbirlerine elleriyle müdahale etmemeleri için oyuncuların elleri daima arkalarından bağlanır. Mendil, bir tanesinin ağzına verilir. Saz, bu oyunun havasını çalmaya başlayınca seyirciler, hem el çırpıp hem de oyunun kendine mahsus nağmesiyle “Al karakuşun yavrusunu-ver karakuşun yavrusunu” söylemeye başlarlar. Orta yerde oturan oyuncular, oturdukları yerde vücutlarını tempoya uydurarak oynar gibi her iki tarafa sallanmaya başlar ve ağzında mendil olan oyuncu, mendili karşısındakinin ağzına doğru götürerek sağa sola oynatır, kaçırır, tekrar yakınlaştırır. Karşısındaki oyuncu ise bu avı almak için aynı hareketle ağzında mendil olan oyuncuya hücum eder. Usta oyuncular, avlarını kolay kolay karşı tarafa kaptırmazlar. Aynı zamanda yine usta oyuncular bir hamlede karşısındaki oyuncunun ağzındaki avı alabilir, onu dakikalarca oynatabilir.

İşte bu oyuna bu suretle devam edilerek bir tarafın mağlubiyeti ile oyuna son verilerek hemen ayağa kalkılır, aynı tempo ve makamdaki türü söylenerek ayakta oyuna geçilir. Bu türkü ve oyundan sonra taraflar kol kola gelerek halay da tutabilirler (Sunguroğlu, C III, 1961: 194-195).

2. ARAP KIZI OYUNU

Oyunun merkezinde Arap kızı kılığına giren bir oyuncu olmasından dolayı oyunun adı da Arap Kızı olarak adlandırılmıştır. Erkekler tarafından, düğün geceleri, köy meydanlarında oynanan iki kişilik bir oyundur.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Arap kızı, koca.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Erkek oyuncuların biri sadece gözleri belli olacak şekilde yüzünü kömürle boyar. Başını uzun bir tülbentle örttükten sonra da kadınlara has bir şalvar giyer. Bu oyuncu “Arap Kızı” olur. Diğer oyuncu ise Arap kızının kocası olur. Davul ve klarnet eşliğinde bu karı-koca meydana gelir ve tartışarak kavga etmeye başlar. Arap Kızı rolündeki oyuncu sesini, konuşmasını değiştirerek komik bir şekilde konuşur ve kocasına laflar sayarak onu komik duruma düşürür. Tabî bu durum seyircilerin de çok hoşuna gider (K6).

3. AŞIK OYUNU

Erkekler tarafından oynanan oyun, çepiç ya da koyunların eklem yerlerinden alınan aşık kemikleriyle oynanır. Bu yüzden de Aşık Oyunu olarak adlandırılmıştır. Oyunda belli bir oyuncu sayısı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler, delikanlılar, çocuklar.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları, bahçeler.

Oyun Metni: Oyuna başlamadan önce oyuncular kendi aralarında aşık kemiklerini zar gibi atarak kemiğin dik durma şekline göre aralarında bir sıralama belirlerler. Herkesin sırası belli olduktan sonra oyuncular, yere belli ölçülerde bir daire çizer. Çizilen dairenin içerisine kemik, ceviz ya da badem konulur. Her oyuncu kendi sırasında belli bir mesafeden sırasıyla aşıkları atarak dairenin içerisinde olan kemiği, cevizi ya da bademi çıkarmaya çalışır. Oyunun sonunda en fazla malzemeyi biriktiren, oyunun kazananı olur (K17).

4. AT OYUNU

Bu oyunda özel olarak yetiştirilen atlar oynatılır. Köy meydanında oynanan oyunun çalınan özel bir ezgisi vardır.

Oyunun Zamanı: Düğün sırasında.

Oyunun Kişileri: At yetiştiricisi, at.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: At oyunu ağır bir ritimle başlar. Çalınan müziği duyan at, ritme uyarak önce ön ayaklarını sırasıyla kaldırır indirir, yelesini sağa sola sallar. Çalınan müziğin ritmi belli periyotlarla hızlandıkça at da bu ritme uygun hareket etmeye başlar ve meydanda bir tur koşup şaha kalkarak kişner. Müzik tekrar ağır bir şekilde çalınmaya başlar ve at da tekrardan ağır hareketlerle oynamaya devam eder (K19).

5. AYI OYUNU

Genellikle düğünlerde oynanan oyunda ayı taklidine yer verilmesinden dolayı halk tarafından Ayı Oyunu olarak adlandırılmıştır. Oyun erkekler tarafından sergilenir. İki kişilik bir oyundur.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Ayı kılığına girmiş bir kişi, ayı bakıcısı.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Ayı kılığına girecek olan oyuncunun sırtına koyun postu atılır. Diğer oyuncu ise ayının bakıcısı rolündedir. Normal kıyafetleriyle olan ayı bakıcısının sadece elinde bir değnek, diğer elinde ise tef vardır. Ayı ve bakıcısı müzik eşliğinde meydana gelir ve bakıcı, ayıyı oynatmaya başlar. Ayı kılığındaki oyuncu ara ara homurtular çıkartarak seyircilere saldırır. O zaman da bakıcısından dayak yer. Bazen de seyirciler ayıyı kızdırır. O zaman ayının bakıcısı seyircileri de değnekle döver (K1).

6. BEBEK (KUKLA) OYUNU

Şamanizm kalıntılı oyunlardan biri olan Bebek (Kukla) Oyunu, ağaçlardan ve bezlerden yapılan insan tasvirli kuklaların oynatılmasına dayalı bir oyundur. Bu yüzden de Bebek (Kukla) oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Kış geceleri, düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Kukla oynatıcısı, yapılan kuklalar.

Oyunun Mekânı: Köy odası, köy meydanı.

Oyun Metni: Öncelikle bezlerden, çaputlardan ya da çoraplardan, uzun saçlı cadı, Arap, kız, oğlan tasvirli bebekler yapılır. Oynatacağı bebekleri hazırlayan oynatıcı daha sonra oyunu sergileyeceği yere merdiven getirir ve altına girebileceği şekilde bir yere oturtur. Merdivenin üzerini de sadece ellerinin geçebileceği deliklerin olduğu uzun bir örtüyle örter. Bebek oynatıcısı, merdivenin altından çıkardığı ellerine geçirdiği bebekleri o esnada çalınan müziğe uygun olarak oynatır. İzleyenler de büyük bir heyecanla oyunu seyreder (K15).

Derlediğimiz Bebek Oyunu'nun başka bir varyantı ise şöyledir:

Bebek oynatıcısı bir tabutun içine girer ve tabutun kapağına iki elinin geçeceği delik açılarak tabutun kapağı kapatılır. Bebek oynatıcısı kapaktan çıkardığı ellerine takılan bebekleri müzik eşliğinde oynatır (K19).

7. BERBER OYUNU

Genellikle düğünlerde meydana oynanan bu oyun, berber mesleğini daha komik bir şekilde yansıtmaktadır. Oyun erkekler tarafından müzik eşliğinde oynanır.

Oyunun Zamanı: Düğün sırasında.

Oyunun Kişileri: Berber, berber çırağı, müşteriler.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyunun Metni: Bir berber ve berber çırağının yer aldığı oyunda müşteri de seyirciler arasından seçilir. Seyirciler arasından seçilen müşteri, bir sandalyeye oturtulur. Çırak, leğende hazırladığı köpüklü suya ot süpürgesini batırır ve müşterinin yüzüne sürer. Çırak, köpükleme işlemini bitirdikten sonra ustasına tıraş edebilmesi için satır ya da dehreyi uzatır. Bunu gören müşteri korkup kaçır; ancak berber ve çırağı, müşteriyi yakalayıp tekrar sandalyeye oturtur. Berber elindeki satır ya da dehrenin tersiyle müşterinin yüzündeki köpüğü sıyrır. Tıraşı bitiren berber en son pudralama işlemine geçer. Berber önceden toz haline getirilmiş kömür tozunu alır ve müşterinin yüzüne, gözüne sürer. Tüm bunlar olurken de çalınan müzik eşliğinde oynamayı ihmal etmezler (K4, K15).

8. BIÇAK OYUNU

Genellikle düğünlerde sergilenen bu oyun üç kişiyle oynanır. Aynı kızı seven iki gencin bıçaklarla sergiledikleri oyunda birbirleriyle mücadelesi ve sevdikleri kızı

kendileriyle evlenmeye ikna etme çabaları yansıtılır. Oyunda iki erkek oyuncu, bir de kadın oyuncu yer alır. Kadın oyuncuyu bazen erkek de canlandırabilmektedir.

Oyunun Zamanı: Düğün sırasında.

Oyunun Kişileri: İki erkek ve bir kadın oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Bu oyunu güzel oynayan oyuncular, düğünlere özel olarak davet edilirler. Düğün evinde el üstünde tutulan oyuncular, oyuna çalgıcılar tarafından Bıçak Oyunu makamı çalınarak kaldırılır.

Meydana çıkan oyunculardan kadın oyuncu ortaya geçer ve oturur. İki erkek oyuncu ise çalınan müzik eşliğinde karşılıklı olarak ellerindeki bıçakları, koltuk altlarından, bacak aralarından geçirerek savurmaya başlar. Bu arada oyuncular birbiriyle göz temasını asla kaybetmez. Sırasıyla her oyuncu kadın oyuncunun karşısına geçer ve hünerlerini sergileyerek kadının gönlünü kazanmaya çalışırlar; ancak kadın iki erkeğe de yüz vermez. En sonunda oyunculardan biri sevdiği kadın için bıçağı böğrüne saplamaya çalışırken kadın engel olur ve elini tutarak onunla evlenmeye ikna olur. Oyunun sonunda da herkes kalkar ve karşılıklı oynamaya başlar (K15, K19).

Fikret Memişoğlu'nun Harput Halk Bilgileri adlı kitabında yer verdiği Bıçak Oyunu, kadınlar arasında, üç kişi ile oynanmaktadır. Oyunu oynayan oyunculardan birisi gelin kız, diğeri sevdalı, üçüncüsü de gelin bekçisi olur.

Oyunun Zamanı: Kına gecesi.

Oyunun Kişileri: Gelin kız, sevdalı erkek, gelin bekçisi.

Oyunun Mekânı: Ev, bahçe.

Oyun Metni: Oyunda gelin kız bir kenarda oturur ve gelin bekçisi de başında durur. Gelinin sevdalısı da elinde bıçakla ortaya fırlar. Hızlı bir şekilde bıçaklarla el hareketleri yapmaya ve bir daire üzerinde gezip dolaşarak sevgilisini aramaya başlar. Köşede oturan gelin kızı görünce de daha hızlı bir şekilde oynayarak dönüp dolaşır ve sevgilisinin başucuna gelerek önünde diz çöker. Ancak sevdiği kız ona yüz vermez ve arkasını döner. Sevdalı erkek ikinci defa kalkarak tekrar daire çizip oynar. Dönerek gelinin önüne gelir ve kaş göz bıyık işareti yapar. Gelin sevdalısına yine yüz vermez. Bunun üzerine sevdalı erkek üçüncü defa kalkıp dönerek oynar ve tekrar gelinin önünde diz çökerek para vermek ister. Sevdalı erkek bu şekilde de sevdiği kızın gönlünü kazanamaz. Sevdiği kızın gönlünü bir türlü kazanamayan sevdalı erkek, elindeki

bıçaklarla hem sevdiği kızı hem de sevdiği kızın bekçisini tehdit eder. Bu tehditler üzerine gelinin bekçisi korkup kaçır ama gelin yine de sevdalısına yüz vermez. Sevdiği kızın kendisine bir türlü yüz vermediğini gören sevdalı erkek en sonunda elindeki bıçakla kendini öldürmeye çalışır. Kendisini öldürmeye çalışan sevdalısını gören gelin hemen sevdalısının elinden tutar ve ona engel olur. Fakat sevdalı erkek intiharında ısrar edince, gelin kız onu yerden kaldırarak bileklerine sarılır ve bıçaklarını elinden alır. Bıçakları elinden alan gelin kız, sevgisinin ifadesi olarak ipek mendil verir. Sol tarafına geçerek ona bağlandığını gösterir. Kaçan bekçiyi de geri çağırırlar ve üç arkadaş beraber oynamaya başlar (Memişoğlu, 1995: 268).

9. CANLI KUKLA OYUNU

Erkeklerin üst bedenlerine çizdikleri insan suretleriyle düğünlerde oynadıkları bir oyundur.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: İki erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: İki erkek oyuncu karın bölgelerine, biri kadın, diğeri erkek olacak şekilde kömürden kaş, göz, burun, ağız çizerler. Kollarını havaya kaldırarak, hem kollarını hem de başlarını içine alacak büyük bir külah görünümünde kıyafet geçirirler. Bu kıyafetin sadece gözlere denk gelen kısmı delikli olur. Canlı Kukla dediğimiz bu iki oyuncu köy meydanında, davul ve klarnet eşliğinde oynamaya başlarlar (K6).

Derlediğimiz başka bir Canlı Kukla Oyunu ise şöyledir:

Oyuncu öncelikle sadece gözleri belli olacak şekilde yüzünü tamamen kömürle karaya boyar. Üzerine yakasız içlik giyinir; abaniye kuşağını beline sarar; iri düğmeli, eski, kaba bir siyah palto giyer; köstekli saatini takar; ayağına yün çorap giyer ve çorabını pantolonunun içine koyarak kalın hasır bir ipe bağlar. Çarıklarını da ayağına geçirdikten sonra başına da ucu sivri bir kukuleta giyer. Oyuncu kendisine daha önceden özel olarak tahta çubuktan üzerine çıkıp yürüyeceği bir aparat yapar ve oyun sırasında onun üzerine çıkar. Tüm hazırlıklarını yaptıktan sonra oyuncu çıktığı aparatların üzerinde yürüyerek yol havası ile düğünün olduğu meydana gelir ve müzik eşliğinde hayalindeki oyunları canlandırır (K19).

10. CEVİZ OYUNU

Eğlenceli vakit geçirmek için bir araya gelen erkekler tarafından cevizlerle oynanır. Oyuncu sayısı için belli bir sınırlama yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları, bahçe.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak oyuncular, kare şeklinde bir çizgi çizer. Çizginin içinde kalan yerlere çivi çakarlar ve üzerine madeni para koyarlar. Oyuncular sırasıyla belli bir mesafeden cevizleri atarak çivi üzerindeki demir paraları çizgi dışına çıkarmaya çalışırlar. Cevizle parayı kim çizgi dışına çıkarırsa para onun olur (K1, K5, K20).

11. CİRİT OYUNU

Ata sporumuz olan bu oyun iki grup olarak ayrılan erkekler tarafından dörtnala koşan atların üzerinden birbirlerine değnek atarak oynanmaktadır.

Oyunun Zamanı: Bahar ve yaz mevsimlerinde.

Oyunun Kişileri: İki gruba ayrılan erkekler.

Oyunun Mekânı: Geniş bir saha, büyük bir harman yeri, çimenlik.

Oyun Metni: Oyuna başlamadan atlılar, atın hamının çıkıp ısınması için atı koşturup, şahlandırır. Atlar ısındıktan sonra oyuncular iki grup halinde karşı karşıya gelirler. Her oyuncu eline ucu sivri olmayacak şekilde ciritlerini alır ve at sırtına binerler. Oyuna ilk başlayacak olan gruptan bir oyuncu atını, rakiplerin olduğu yere doğru sürer. İsteddiği noktaya gelince elindeki ciridi gözüne kestirdiği rakiplerden birine atar ve kendi bölgesine doğru atını hızla sürmeye ve rakiplerden kaçmaya başlar. Tabii bu sırada rakip atlılardan biri de o cirit atanı kovalar ve ona cirit atmaya çalışır. Bu noktada kimin atı hızlı ve çevikse o avantajlı olur. Takip eden rakip atlı da ciridini attıktan bu sefer onu takibe geçerler ve cirit atmaya çalışırlar. Oyun sırasında oyuncular atılan ciritten kurtulmak için bazen atın sağına bazen soluna bazen de atın sırtına uzanır; hatta bazen atılan ciridi havada yakalarlar. Oyun atlar yorulana kadar devam eder; seyirciler de oyun bitene kadar oyunu büyük bir coşkuyla seyreder (K4, K5, K6, K19).

12. ÇOBAN OYUNU

Erkekler tarafından, dört kişiyle oynanan bu oyunda oyuncu çoban kılığına girdiği için Çoban Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Çoban, çobanın karısı, iki harami.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Oyunda çoban, sırtına koyun postu geçirir, yüzüne pamuk ya da yünden sakal yapar, başına ucu sivri bir kulik takar ve eline de bir değnek alır. Çobanın karısını oynayacak oyuncu ise, pullu bir çergelik giyer. İki haramiyi oynayacak oyuncular da yüzlerini karaya boyar ve başlarına da siyah bir örtü geçirirler.

Tüm hazırlıklarını tamamlayan oyuncular, müzik eşliğinde meydana gelirler. Çoban ve karısı meydanda karşılıklı oynamaya başlar. Çobanın karısına göz koymuş iki harami gelerek çobanın karısını kaçıtır. Çoban da değneğini vura vura karısını kurtarmaya gider. Bu sırada seyircilerden de çobana yardım edenler olur. Çobanın karısını, hep beraber iki haraminin elinden kurtarırlar (K7).

13. DEDE İLE KIZLARI OYUN

Erkekler tarafından oynanan oyunda dede ve kızları yer aldığı için oyunun adı Dede ve Kızları olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Dede, dedenin iki kızı.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Oyunda bir oyuncu, yüzüne pamuktan sakal yapıp, üzerine eski yamalı kıyafetler giyerek dede olurken; iki oyuncu da elbise giyip, başlarını tülbentle örtüp, karınlarına yastık bağlayarak dedenin kızları olurlar.

Bir ayağı topal olan dede, aksayarak kızlarıyla meydana gelir ve kızlarını satılığa çıkarır. Seyirciler arasından iki kişi de dedenin kızlarını gelip kaçıtır. Dede elindeki değneği bacaklarının arasına alır ve ata biniyormuş gibi yaparak kızlarını aramaya gider. Bu sırada dede, önüne çıkan herkesi de döver. Seyircilerden biri çıkar ve dedeye “Kızımı ben kaçırdım” der. Dede de o adama para karşılığında kızlarını satar (K16).

14. DEMEDAN OYUNU

Yılbaşı geceleri, köyün gençleri tarafından oynanan oyunun amacı, durumu iyi olan ailelerle, fakir olan ailelerin yardımlaşmasını sağlamaktır.

Oyunun Zamanı: Yılbaşı gecesi.

Oyunun Kişileri: Köyün gençleri, delikanlıları.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları.

Oyun Metni: Köyün gençleri yılbaşı gecesi köyde durumu iyi olan ailelerin evlerine gider. Gittikleri evin damına çıkarak bacadan içeri ip bağlı torbalarını sarkıtırlar ve burunlarına dokunarak “Immmm! Immmmm!” derler. Bu sesi duyan ev sahibi salınan torbaya ceviz, badem, sucuk, yumurta, dut, pestil, un, bulgur gibi yiyecekler koyar. Tabî bu sırada oyunu oynayan gençler, gittikleri her evin damında, şu tekerlemeyi söylerler:

Demedan geceleri

Gezeriz baceleri

Verene bir oğlan olsun

Vermeyen kör ocak kalsın

Oyunun sonunda toplanan tüm malzemeler, mahalle odası sahibine teslim edilir ve ihtiyaç sahiplerine dağıtılır (K5, K17).

15. DEVE OYUNU

Genellikle düğün geceleri meydanda oynanan oyunda deve kılığına girildiği için oyun Deve Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Deveci, devecinin kızı, deve kılığına giren iki erkek.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: İki kişi arka arkaya durur. Kafalarına tahta merdiven geçirilir ya da her iki omuzlarına hizan konulur ve minderlerden devenin hörgücü yapılır. Üzerlerine büyük bir kilim, battaniye ya da hasavan örtülen oyuncuların ayaklarına da koyun ya da keçi postu bağlanır. Uzun bir çubuğa da bir bezden deve kafası yapılarak bağlanır. Yapılan bu deve kafası ya örtünün altındaki oyuncunun eline verilir ya da kilime tutturulur.

Oyunu oynayacak başka bir oyuncu da eski püskü kıyafetler giyerek deveci olur. Oyunda elbise giyip, başını örterek kadın kılığına giren bir de devecinin kızı vardır.

Davul ve klarnet eşliğinde oynayarak, deveci ve kızı deveyi çeke çeke meydana getirirler. Deveci deveye “yih” der ve deve yere çöker; bu sefer de deveci “kah” der ve deve kalkar. Bazen deve inat eder ve deveci o zaman deveyi döver, tekmeler. Bu sırada seyircilerden içerisinde birileri devecinin kızını kaçıtır. Kızının kaçırıldığını duyan deveci orada düşüp ölür. Bunu duyan devecinin kızı, babasının başına gelir ve burnuna tıs ederek deveciyi diriltir (K6, K12, K15, K18).

Derlediğimiz başka Deve Oyunu ise şöyledir:

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Deveci, kadın kılığına giren bir erkek oyuncu ve deve kılığına giren dört erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Dört kişi, iki kişi önde iki kişi arkada olacak şekilde durur. Omuzlarına uzun tahta alan oyuncuların üzerlerine, uzun bir çarşaf örtülüp semer vurulur. Örtünün altından ayakları görünen oyuncuların ayaklarına koyun postu bağlanır. Bezden deve kuyruğu yapılır. Uzun bir sopaya da bezden deve kafası yapılarak tahtalara bağlanır. Devenin sırtına da kadın kılığına girmiş oyuncu oturtulur ve önüne de ekmek tahtasıyla bir top hamur verilir. Oyunda bir de deveyi çeken bir adam olur. Müzik eşliğinde deveci, deveyi ve üzerindeki kadını köyde dolaştırır (K9).

Deve Oyunu’nun daha önceden nasıl ve ne şekilde oynandığına dair bilgi vermesi ve derlediğimiz Deve Oyunu’ndan hareketle o günden bugüne nasıl değişikliklere uğradığını görmemiz açısından İshak Sunguroğlu’nun ve Fikret Memişoğlu’nun çalışmalarında yer verdiği Deve Oyunu’nu da burada aktarmayı uygun gördük. Öncelikle İshak Sunguroğlu’nun Harput Yollarında adlı çalışmasında yer verdiği Deve Oyunu şu şekilde oynanmaktadır:

Oyunun Zamanı: Düğün sırasında.

Oyunun Kişileri: Deveci, kadın kılığına giren erkek oyuncu, kadının erkek kardeşi, kadının sevdalısı, deve kılığına giren iki erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Uzun boylu iki genç arka arkaya bir metre mesafe ile ayakta durur. Sağ ve sol omuzlarına kalınca birer ağaç uzatılır. Bu ağaçlar baş ve arkadan iki ince çıta ile birbirine kuvvetlice bağlanır. Bu ağaçların boş kalan orta kısmı tahtalarla

kaplanır, tahtaların üzerine yumuşak minder veya yastıklardan bir deve hörgücü yapılır. Ayrıca, bir metre uzunluğunda kalın bir sırık ucuna çingiraklı, püsküllü, yapma bir deve başı ve arkasına da bir deve kuyruğu takılır. Bu deve başlıklı sırtığı önde yürüyecek olan delikanlı göğsüne takar ve idare eder. Devenin boynu, hörgücü, ayakları ve her tarafı devetüyünü andıran geniş bir kilim veya büyük bir örtü ile kapatıldığından içinde iki adam bulunduğunu kolay kolay fark etmez. Hele çocuklar hiç anlayamazlar.

Oyunculardan biri üzerine kadife cepken ve ipekli kumaştan şalvar giymek ve başına da ipekli, renkli yazmalar örtmek suretiyle güzel bir köylü kızı kılığına sokulur. Bu kız, devenin üstüne bindirilir. Önde perişan köylü kıyafetinde devenin yularını elinde tutan bir deveci ve yanı başında da kızın kardeşi olur. Kızın kardeşi de güzel giyimli, beline sardığı kuşağının aralarını kamalarla, hançerlerle ve tabanca ile doldurmuştur. Elinde de kalkan-kılıç vardır. Kafilenin arkasında da altında güzel bir şalvar ve üzerinde sırmalı cepken, belde ağır bir acem şah dolam dolam sarılı, kuşağının arasında hançer, kama ve tabanca, bir elinde kalkan, bir elinde kılıç, karakaşlı, kara gözlü, siyah bıyıkları yavuz bir delikanlı vardır. Bu delikanlı, devenin üzerine bindirilmiş kızın aşığıdır.

Hazırlıkları tamamlanan oyuncular müzik eşliğinde oyunun oynanacağı meydana doğru ilerlemeye başlar. Önde davullar, zurnalar çalarak ilerler. Burada deveci, devesini bir kenara çekmek isterken etrafındaki kalabalığı gören deve huylanmaya başlar, başı ile sağa ve sola hücum eder ve homurdanır. Etraftakiler, özellikle çocuklar çılgılık atmaya başlarlar. Köylü kızı, devenin üstünde pembe ipek başörtüsü arasından bakışlarıyla kardeşini değil de daima aşığını takip eder. Kardeşi bu hale çok sinirlenir. O sırada davullar sıraya gelmiş, olanca hızlarıyla Kalkan- Kılıç havasına geçmişlerdir.

Meydana evvel genç âşık çıkar. Etrafı kalkanıyla selamlayarak bir dolaşır ve oyuna başlar. Arada devenin yanına sokulur devenin üstündeki sevgilisine bir şeyler söylemek ister gibi bir tavır takınır. Gencin bu hareketine son derece sinirlenen kardeşi de kılıcını kalkanına vurarak meydana atılır ve gencin karşısına geçerek öyle bir kalkan kılıç kullanır ki, etraftakiler bu kılıç darbelerinin sesinden ürker, çekinir ve heyecan duymaya başlarlar. Bu iki delikanlı, bütün kuvvet ve enerjilerini sarf ederek ve davulların temposuna ayak uydurarak oynarlar.

Oyun, arada bir temposunu değiştirerek bazen sakinleşir bazen şiddetlenir. Oyun kardeşin mağlubiyeti ile biter. Âşığın kılıç darbeleriyle kollarının kuvveti kesilen kardeş

dayanamaz ve yere yuvarlanır; fakat âşık bu duruma üzüldür. Ne de olsa sevgilisinin kardeşidir. Kılıcı, kalkanı bir tarafa atarak hemen mağlup hasmını, mertçe yerden kaldırır ve kucaklar. Bu yüksek duyguyu gören kardeş dayanamaz, aşığın boynuna atılır, kucak kucağa gelirler, sarılır, öpüşürler. Sonra kardeş, deveciye “Deveyi ortaya çek” emri verir, deve ortaya gelince, deveyi çöktürür kız kardeşini devenin üzerinden aşağıya alır, koluna girerek götürüp aşığının koluna verir.

Bütün seyirciler, bu manzara karşısında coşar. Hora sesleri göklere çıkar. Davullar gümbürder. Oyunlar başlar, bu oyunlar, epeyce de devam ettikten sonra kız tekrar deveye bindirilir. Devenin yularını bu sefer kızın aşığı çeker. Bütün seyirciler de etraflarında olmak üzere müzik eşliğinde, havaya silahlar atıla atıla meydandan çekilip giderler. Böylece oyun da sona erer (Sunguroğlu, C III, 1961: 195-197).

Fikret Memişoğlu’nun Harput Halk Bilgileri adlı çalışmasında bahsi geçen Deve Oyunu ise şöyledir:

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: Deveci, devecinin gelini, iki Arap, muhtar, deve kılığına giren dört erkek.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Dört kişi ikişer şekilde arka arkaya durur ve her iki omuzlarına da uzun sırık alırlar. Bu sıırıkların üzerine de bir hasavan örtülür. Uzun bir ağaç parçasından ve koyun postundan da deve kafası yapılır, yapılan bu deve kafası iki sırığın ortasına bağlanır. Altına da çingirak takılır.

Üzerine ağız, burun, sakal yapılmış olan bal kabağını oyunculardan biri başına külah olarak takar. Ayağına şalvar, sırtına da yelek giyerek deveci olur. Deveci, bir eline ekmek sacı, bir eline de un tutarak devesinin yularından çeke çeke meydana getirir. Bu sırada devenin de üzerine kadın kılığına girmiş bir erkek oturtulur. Bu kadın devecinin gelinidir. Devenin üstünde oturan gelin, iği eğirir ve kendi kendine sızlanır.

Devenin arkasından da yüzleri kömürle boyanmış, ellerinde kılıç olan iki Arap deveyi takip etmektedir. Deve bir müddet meydanda dolaştırıldıktan sonra, deveci deveye “Deve yık” der ve deveyi çöktürür. Orada bulunan seyircilerden köyün muhtarını sorar. Deveci gelen muhtardan kendilerine yer ve yiyecek ister. Ancak muhtar bu kervana yer vermez yol gösterir. Deveci, muhtara kömür tozundan kahve, gübreden sigara ikram ederek muhtarı ikna etmeye çalışır. Ancak muhtar bu ikramların hiçbirini

kabul etmez ve deveciyle kavga etmeye başlarlar. Deveci ve iki Arap muhtar dövmeğe başlarlar. Bir fırsatını bulan muhtar bunların elinden kaçıp kurtulur.

Yalnız kalan deveci ve iki Arap, devenin üzerinden gelini indirirler ve uyumaya başlarlar. Bu sırada gelin de ekmek yapmaya başlar. Deveci ve arkadaşlarının uyumasını fırsat bilen muhtar, arkadaşlarıyla beraber gelini kaçırlar. Bu sırada seyirciler sesler çıkarmaya, çalınan müzik daha gürültülü çalınmaya başlanarak deveci ve iki Arap uyandırılır. Gelinin kaçırıldığını gören iki Arap, ellerindeki kılıçları gelini kaçıranları kovalamaya başlarlar. Oyunun sonunda ise herkes oynamaya başlar (Memişoğlu, 1995: 290-291).

16. GELİN-DAMAT OYUNU

Üç kişinin yer aldığı oyunda kadınlar gelin ve damat kılığına girerek oynadıkları için oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Gelin, damat, erkek kılığına giren başka bir kadın.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: Oyunda kadınlardan ikisi omuzlarına ceket, başlarına kasket alarak ve kömürden bıyık yaparak erkek kılığına girerler. Bunlardan birisi damat olur. Diğer kadın ise uzun, beyaz bir örtü örterek gelin olur.

Gelin ve damat tef eşliğinde karşılıklı oynarlar. Diğer kadınların arasına saklanmış olan erkek oyuncu, fırsatını bulduğunda gelini kaçırmaya çalışır. Kadınlar hep bir ağızdan “Uuuu! Gızı kaçırıldı, gızı kaçırıldı!” diyerek bağırlar. Damatla birlikte seyirciler de gelini kurtarmaya giderler. Gelini kurtardıktan sonra karşılıklı olarak hep birlikte oynarlar (K2).

17. GÜVERCİN TAKLASI OYUNU

Erkekler arasında oynanan bir oyundur. Oyuncu sayısında herhangi bir sınırlama yoktur. Oyuncuların duruş pozisyonu güvercine benzediği ve taklacı güvercinlerin özelliklerinden dolayı oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Düğün sırasında.

Oyunun Kişileri: Güvercine benzer bir şekilde duracak olan dört erkek oyuncu ve düğünde yer alan erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: İki kişi sırtları birbirine dönük bir şekilde durur. İki kişi de kafa kafaya vererek eğilirler ve sırtları dönük olan oyuncuların bellerine ya da bacaklarına sıkıca tutunurlar. Oyunu oynamak isteyen oyuncular, sırayla, eğilen oyuncuların üzerinden takla atmaya başlar. Takla atarken düşen oyuncu elenir ve eğilen oyunculardan biriyle yer değiştirir (K17).

18. KAMA OYUNU

Kadınlar arasında oynanan bu oyun kamalarla oynandığı için oyuna bu ad verilmiştir. İki kişiyle oynanmaktadır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Erkek kılığına giren kadın ve bu erkeğin sevdiği kız.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: Kadınlardan biri beline kama takarak bir erkek olur. Diğer oyuncu ise bu beli kamalı erkeğin sevdiği kızı canlandırır. Kız, odada seyircilerle birlikte oturur. Beli kamalı olan erkek kılığına girmiş kadın, saz çalınca ortaya çıkıp oynamaya başlar. Beli kamalı erkek, seyirciler içinde beğendiği kızı oyuna kaldırmak ister. Ancak kız nazlanır ve kalkmamak için direnir. Belinde kaması olan oyuncu, kamasını çekince kız, eline sarılarak ayağa kalkar. Karşılıklı serbest figürlerle oynamaya başlarlar (Memişoğlu, 1995: 269-270).

19. KAMBUR OYUNU

Hem kadınlar arasında hem de erkekler arasında oynanan, tek kişilik bir oyundur. Oyuncu bazı aksesuar ve kostümle kendisini kambur olarak yansıttığı için oyun Kambur Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Kambur.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası, ev.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak kişinin sırtına yastıktan bir kambur yapılır. Üzerine bir ceket alır; kafasına kadın çorabı geçirerek kel; bir gözünü yazmayla bağlayarak kör; bir kolunu yamuk tutarak çolak ve bir ayağını da yan çevirerek topal olur. Sağlam olan eline değnek alır ve ya meydana ya da oda içerisinde, müzik eşliğinde oynamaya başlar. Oyunun özel bir türküsü vardır. Davul, klarnet eşliğinde

oyunu izleyen seyircilerle birlikte söylenir. Bu oyunda oyuncunun jest ve mimikleri çok önemlidir. Oyuncu, türküde geçen sözlere göre taklitlere yer verir (K3)

Seyirci: Gelin kız sinin geliyor

Kambur: İçinde neler geliyor?

Seyirci: Başına başlık geliyor

Kambur: Hani ya niye gelmedi?

Seyirci: Geldi de geri döndüler

Kambur: Ne kusurumu gördüler?

Seyirci: Başına kel dediler

Kambur: Kurbanız olam iyi bakın

Hayranız olam iyi bakın

Kellik bunun neresinde

Seyirci: Gelin kız sinin geliyor

Kambur: İçinde neler geliyor?

Seyirci: Koluna bilezik geliyor

Kambur: Hani ya niye gelmedi?

Seyirci: Geldi de geri döndüler

Kambur: Ne kusurumu gördüler?

Seyirci: Koluna çolak dediler

Kambur: Kurbanız olam iyi bakın

Hayranız olam iyi bakın

Çolaklık bunun neresinde

Seyirci: Gelin kız sinin geliyor

Kambur: İçinde neler geliyor?

Seyirci: Beline kemer geliyor

Kambur: Hani ya niye gelmedi?

Seyirci: Geldi de geri döndüler

Kambur: Ne kusurumu gördüler?

Seyirci: Sırtına kambur dediler

Kambur: Kurbanız olam iyi bakın

Hayranız olam iyi bakın

Kamburluk bunun neresinde

Seyirci: Gelin gız sinin geliyor
 Kambur: İçinde neler geliyor?
 Seyirci: Ayağan pabuç geliyor
 Kambur: Hani ya niye gelmedi?
 Seyirci: Geldi de geri döndüler
 Kambur: Ne kusurumu gördüler?
 Seyirci: Bacağan çarpık dediler
 Kambur: Kurbanız olam iyi bakın
 Hayranız olam iyi bakın
 Çarpıklık bunun neresinde

20. KEDİ CİĞERİ YERSE OYUNU

Kadınlar arasında oynanan bir oyundur. Oyunda kedinin akşam yemeğini yemesi üzerine evin gelininin aile bireyleri ile ilişkisi komik bir şekilde gözler önüne serilir. Bu yüzden de oyun Kedi Ciğeri Yerse olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Kına gecesi.

Oyunun Kişileri: Gelin, gelinin kayınbabası.

Oyunun Mekânı: Ev, bahçe.

Oyun Metni: Kadınlardan biri başına beyaz, uzun bir örtü örterek gelin olur. Başka bir kadın da, erkek kılığına girerek gelinin kayınbabası olur.

Kayınbaba: Gelin Hanım, gidem alayımda bugün ciğer pişir bize

Gelin: Olur baba, pişiririm.

Gelin bu sırada alınan ciğeri ortaya bırakır ve gider. Bu sırada seyirci olan kadınlar kedi sesi çıkararak ciğeri kedinin yediğini yansılarlar. Gelin gelir bakar ki ciğer yok. Gelin korkudan titreyerek hem söylemeye hem de oynamaya başlar:

Sabaha doğru kaynatacım geldi

Ne şu hallar gelin hanım dedi

Kaynatacım kaynatacım

Koşkocaman ciğerleri vah kediler yedi

Canın sağ olsun gelin hanım dedi

Öğlene doğru kayıncığım geldi

Ne şu hallar yenge hanım dedi

Kayıncığım kayıncığım
 Koşkocaman ciğerleri vah kediler yedi
 Canın sağ olsun yenge hanım dedi
 İkindiye doğru görümcüğüm geldi
 Ne şu hallar yenge hanım dedi
 Görümcüğüm görümcüğüm
 Koşkocaman ciğerleri vah kediler yedi
 Canın sağ olsun yenge hanım dedi
 Akşama doğru kaynanacım geldi
 Ne şu hallar seni hınzır dedi
 Kaynanacım kaynanacım
 Koşkocaman ciğerleri vah kediler yedi
 Hele oğlum gelsin dedi
 Yatsıya doğru kocacığım geldi
 Sofra kur da ekmek yiyelim dedi
 Kocacığım kocacığım
 Koşkocaman ciğerleri vah kediler yedi
 Al nikâhın çık git burdan dedi
 O kediye tutsaydım
 Didi didi yolsaydım
 Pastırmalar yapsaydım
 Kaynanama verseydim (K7, K9).

21. KEL BAĞLAMA OYUNU

Yağmuru durdurmak için oynanan törensel oyunda kırk kel adı ipe düğüm atıldığı için oyun Kel Bağlama olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Yağmurun çok yağdığı günler.

Oyunun Kişileri: Tüm köylü.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Yağmurun çok yağdığı zamanlarda, yağmur dursun diye yapılan törensel bir oyundur. Yağmurun çok yağdığı zamanlarda köy halkı, bir araya gelir ve ellerine bir ip alarak “Havalar ayaz keller daz kel Ömer” şeklinde köylerindeki kırk keli

sayarak ipe düğüm atarlar. Eğer köylerinde kırk kel yoksa aynı kişileri, ipte kırk kel olana kadar sayarlar. Oyunun sonunda kırk düğüm olan ipi suya bırakırlar (K1, K14)

22. KIŞ YARISI (TOLİK ASMA) OYUNU

Elazığ'a bağlı Ağın ilçesinde oynanan oyunda damlardan toluk yani su kabağı sarkıtıldığı ve kış yarısı denilen yılbaşı geceleri oynandığı için ilçede oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Yılbaşı geceleri.

Oyunun Kişileri: Köyün gençleri, delikanlıları.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları.

Oyun Metni: Yılbaşı geceleri, köyün gençleri tarafından oynanır. Oyunu oynayacak gençler, su kabağının başından iki delik açarak ip bağlarlar. Bütün köyü dolaşan gençler, evlerin damına çıkar ve bacadan aşağı hazırladıkları toliğı sarkıtırlar. Toliğı gören ev sahibi, toliğin içine leblebi, tarhana, pestil, fındık, badem, ceviz, cevizli sucuk koyar. Buna da “cuğut toplama” ya da “kahant” denir. Tüm köyü dolaşarak yiyecek toplayan gençler, topladıkları tüm yiyecekleri hep birlikte yerler.

Bazen de toliğin içine yiyecek yerine kül ya da mayıs koyulur. Bunu gören gençler de külü ya da mayısı bacadan aşağı boşaltırlar ve kaçarlar (K16, K18).

23. KIZ KAÇIRMA OYUNU

Kadınlar arasında, kına gecelerinde oynanan kız kaçırma konulu bir oyundur. Bu yüzden de Kız Kaçırma Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Kına gecesi.

Oyunun Kişileri: Siyah ihramlı kadın ve erkek kılığına girmiş kadın.

Oyunun Mekânı: Ev, bahçe.

Oyun Metni: Kadınlardan birine siyah bir ihram giydirilir. Başka bir kadın da ceket ve pantolon giyer, başına şapka takar ve kömürden bıyık yaparak erkek kılığın girer. Siyah ihramlı kadın, diğer kadınlarla birlikte halaya kalkar ve oynamaya başlar. Erkek kılığına giren oyuncu ise halaydaki siyah ihramlı kadını izler ve onu kolundan tutarak kaçırmaya çalışır. Bu sırada kadın korkudan düşüp bayılır. Bütün kadınlar bayılan kadını ayıltmaya çalışırlar; ancak kadın uyanmaz. Seyircilerden biri kadını ayılması için onu kaçırmaya çalışan adamı getirirler ve ağzına işemesini söylerler.

Erkek kılığındaki oyuncu da kadının ağzına işiyormuş gibi yapar ve kadın ayılır. Oyunun sonunda kadın, erkek kılığındaki kadının koluna girerek gider (K8).

24. KİM VURDU OYUNU

Uzun kış geceleri bir araya gelen erkekler arasında oynanan bir oyundur. Bu oyunu, odadaki bir kişi hariç herkes bilir. Zaten oyun da oyunu bilmeyen kişinin üzerine kuruludur. Dayak merkezli oyunda oyuncular kendilerine kimin vurduğunu bulmaya çalışır.

Oyunun Zamanı: Uzun kış geceleri.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Oda içerisinde 6-7 kişi halka halinde otururlar. Bunların birisinin elinde de değnek bulunur. Halka halinde oturan bu oyuncuların ortasına da oyunu bilmeyenle bir kişi daha geçerek, karşılıklı oturur ve kafalarına battaniye örtülür. Ortadaki oyuncuların kafaları battaniyenin altındayken sırtlarına bir yerlerden değnekle vurulur. Dayak yiyen oyuncu değnekle kimin vurduğunu bulmaya çalışır. Kendisine vuranı bulana kadar da dayak yer. Odadaki herkesi sayıp da kendisine vuranı bulamayan oyuncu, en sonunda kendi karşısında oturan oyuncunun adını verdiğinde kendisine kimin vurduğunu bulmuş olur. Aslında sopa en başından beri dayak yiyen oyuncunun karşısında oturup dayak yediğini düşündüğü oyuncunun elindedir. Karşısındaki arkadaşı anlamasın diye, kendi de dayak yiyormuş gibi bir mindere bir de karşısındaki oyuncunun sırtına vurduğu için de dayak yiyen değneği kimin vurduğunu oyunun sonuna kadar bulamaz (K4, K15).

25. KÖÇEK OYUNU

Erkek oyuncular genellikle düğünlerde kadın kılığına girerek kadın gibi oynarlar. Bu tarz oyunlara Anadolu'nun birçok bölgesinde ve Elazığ'da Köçek Oyunu denilmektedir.

Oyunun Zamanı: Düğün geceleri.

Oyunun Kişileri: İki erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Erkek oyuncular, tülbent ya da bezlerden göğüs yapar; yastık ya da minderi de karınlarına bağlar ve kadın elbisesi giyerler. Bir tülbentle de başlarını

bağlayan oyuncuların sadece gözleri açıkta kalır. Bu şekilde hazırlandıktan sonra davul ve klarnet eşliğinde meydana gelerek oynamaya başlarlar. Oynayanlar hem komik görüntüleriyle hem de komik danslarıyla seyredenleri eğlendirirler (K16).

26. KÖPÜĞÜN KÖPÜĞÜME OYUNU

Kadınlar arasında oynanan bir oyundur. Genellikle kına gecelerinde oynansa da, normal zamanlarda eğlenmek için de oynanır. Oyunda bir leğenin içinde çamaşır yıkayan iki kadının köpükleri birbirlerinin önüne katmasından dolayı kavga etmeleri yansıtılmaktadır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: İki kadın oyuncu.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: İki kadın, büyük bir leğenin içerisinde köpüklü su hazırlayarak çamaşır yıkamaya başlarlar. Çamaşır yıkarken de birbirlerine sataşmayı ihmal etmezler. Kadınlardan biri karşısındaki kadına elindeki ıslak çamaşır ile vurarak “köpüğün köpüğüme katma” der, bu sefer de diğer kadın, elindeki ıslak çamaşır ile kendisine vuran kadına vurarak “asıl sen köpüğün köpüğüme sen katma” der ve bir yandan müziğin diğer yandan seyircilerin coşkusuyla ayağa kalkarak kavga etmeye başlarlar. Oyunun sonunda, ortalık tam karışacağı sırada oyuncular ortadan kaybolur (K9).

27. KÜLAH OYUNU

Erkekler arasında, odalarda oynanan, 8-10 kişilik bir oyundur. Oyunda oyuncular bir birlerinin başından külahları kapmaya çalışır. Bu sebeple oyun Külah Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak oyuncular halka oluşturur. Bir kişi hariç hepsinin başında külah bulunur. Başında külahı olmayan oyunu başlatır ve her bir oyuncu “Gahı gelir gahı gider, gahı gelir gahı gider” ya da “Gel gidi git gel, gel gidi git gel” diyerek sırayla herkes yanındakinin başından külahını alarak kendi kafasına takar ve oyun böyle devam eder. Oyunun hakemi “Cırt” diye bir ses çıkarınca oyun durur.

Oyun durduktan sonra başında külahlı olmayan oyundan elenir. Oyunda tek bir külahlı oyuncu kalana kadar oyun devam eder (K1).

28. LEBLEBİCİ OYUNU

Hem kadınlar arasında hem de erkekler arasında oynanan oyun, bazen tek kişiyle bazen de birden fazla kişiyle oynanabilmektedir. Oyunda leblebi yapımı yansıtıldığından Leblebici Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Leblebici.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası, ev.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak oyuncu ya da oyuncular ellerine kalbur ya da sarat alarak leblebi yapımını dans figürleriyle oynayarak anlatır. Türkülü bir oyundur.

Leblebiyi kavurdum
Dumanını dumanını savurdum
Ben o yâri görünce
Can evimden vuruldum

Bibi bici bici bici leblebici
Söyle canımın içi

Leblebi koydum tasa
El vurdum basa basa
Öle bir yar sevem ki
Birazcık boydan kısa

Bici bici bici bici leblebici
Söyle canımın içi (K3).

29. MILLA POTİK (ÇEMÇE GELİN/ÇİÇİMAMA) OYUNU

Elazığ ve Harput'ta yağmurun yağmadığı günlerde oynatılan Milla Potik küçük hoca anlamına gelmektedir. Milla Potik yağmur yağdırmak için oynatılmasının yanında bostanlarda korkuluk olarak da kullanılmaktadır. Elazığ'a bağlı Palu ilçesinde oynatılan Çemçe Gelin ise büyük tahta kepçe anlamına gelmektedir. Yine Elazığ'a bağlı Ağın

ilçesinde oynanan Çiçimama ise bezden ve tahtadan yapılmış kukla anlamına gelmektedir.

Oyunun Zamanı: Yağmurun yağmadığı, kuraklığın olduğu günlerde yapılan törensel bir oyundur.

Oyunun Kişileri: Bezden ve tahtadan yapılmış kukla ve köyün çocukları.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları.

Oyun Metni: İki parça uzun çubuk “t” şeklinde bağlanır. Üzerine de bezden elbise dikilir ve bir çoraptan ya da bezden baş yapılır. Hazırlanan bu bebeği köyün çocukları, kapı kapı dolaştırarak gezdirir ve evlerden yiyecek toplarlar. Her gidilen evin önünde,

Mılla Potik ne ister
Takadan yumurta ister
Mılla Potik ne ister
Küpten bulgur ister
Mılla Potik ne ister
Çiniden kavurma ister
Mılla Potik ne ister
Tenekeden yağ ister
Mılla Potik ne ister
Allah’tan yağmur ister,

denilerek evlerden yiyecek toplanır. Bu arada gidilen her evden de Mılla Potik’in üzerine su serpilir. Oyunun sonunda toplanılan tüm malzemeler, çocukların aileleri tarafından pişirilir ve topluca yenir (K1, K5, K14).

Oyunun Çiçimama adlı varyantı ise şöyledir:

Oyunun Zamanı: Yağmurun yağmadığı günler.

Oyunun Kişileri: Köyün iyi niyetli, saf bir kadını ve çocuklar.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları.

Oyun Metni: Köyün saf, gönlü temiz bir kadınının kafasına, koca beyaz bir çarşaftan süt süzeği gibi bir duvak dikilir. Bütün vücudu o duvağın içinde kalan kadının bir tek ayakları görünür. Üzerine hazırlanan duvağı geçirilen Çiçimama, koluna da bir bakraç takarak dolanmaya başlar. Köyün bütün çocukları da Çiçimama’nın arkasından dolaşır. Çiçimama gittiği her evin önünde,

Çiçimama ne istersin
 Küpten yağ isterim
 Çiçimama ne istersin
 Tenekeden gavurma isterim
 Çiçimama ne istersin
 Bal isterim, bulgur isterim
 Çiçimama başka ne istersin
 Allah'tan su isterim,

der. Çiçimama'ya istediği yiyecekleri veren ev sahipleri, Çiçimama'nın üzerine kirli su ya da bulaşık suyu dökerler. Tüm köyü bu şekilde dolaştıktan sonra köyün kadınları, sıcak su hazırlarlar ve Çiçimama'yı çimdendirirler ve toplanılan yiyeceklerden pilav pişirerek hep birlikte yerler. Pilavını yedikten sonra Çiçimama, dua niyetine şunları söyler:

Ver Allah'ım ver
 Yağmurınan sel
 İki daşın arasına
 Cümle gulun tarlasına
 Yağız ide çamur
 Teknede hamur
 Ver Allah'ım ver
 Bir rahmet yağmur

Orada bulunan çocuklar da hep bir ağızdan “âmin” der ve günlerce, haftalarca yağmur yağar (K9).

30. NEVRUZ BASMASI

Baharın müjdecisi olan Nevruz çiçeklerinin açmasıyla birlikte topluca hem baharın gelişini kutlamak hem de bolluk-bereket getirmesi için oynanan bir oyundur.

Oyunun Zamanı: 21 Mart.

Oyunun Kişileri: Tüm köylü.

Oyunun Mekânı: Geniş bir alan.

Oyun Metni: Nevruzların çiçek açtığı, Nevruz Bayramı'nın kutlandığı gün tüm köylü, evlerinde yumurta haşlar. Tüm köylü açık bir alana giderek evlerinden getirdikleri yiyecekleri ve haşlanmış yumurtaları toplu halde yerler. Nevruz

Basması'nda olmaz olmaz haşlanmış yumurtadır. Muhakkak her evden haşlanmış yumurta gelir. Toplu halde yenilen yemekten sonra ateş yakılır ateşin üzerinden atlanmaya başlanır. Bunun yanında çeşitli oyunlar oynanarak Nevruz kutlanır (K1).

31. PISİK OYUNU

Erkekler tarafından oynanan, tek kişilik bir oyundur. Oyunda oyuncu haylaz bir kediyi yansıtır. Elazığ ağzında kediyeye pısık denildiği için de Pısık Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Yöresel kıyafetlerini giyinmiş erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası, ev.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak olan oyuncu yöresel kıyafetlerini giyinir ve sekiz köşeli kasketini ya yan ya da ters bir şekilde takarak muzip bir görüntü çizer. Bu oyunda jest ve mimikler çok önemlidir. Oyuncu, vücut hareketleriyle yaramaz bir kediyi taklit eder. Yüzünü ekşitir, somurtur. Yüzünü farklı şekillere sokar. Oyuncu bazen oyun sırasında ağzına su alarak seyircilere rastgele püskürtür. Türkülü bir oyun olan Pısık Oyunu'nda oyuncu türkünün aralarında kedinin miyavlama sesini çıkarır (K3).

Oooooof! Oooooof!

Miyavvvvvv!

Bizim pısık evlenecek

Parası yok dilenecek

Ondan bundan borç edecek

Vay pısıgim pısıgim

Hani ya benim sevdüğüm

Vur davulcu tokmağı

Çal zurnacı zurnayı

Oooooof! Oooooof!

Miyavvvvvv!

Pısıgin gözü çakmak taşı

Yattığı yerler ocak başı

Yedigü de kenger aş
 Vay pısıgim pısıgim
 Hani ya benim sevdigüm
 Vur davula tokmağı
 Çal zurnacı zurnayı

Ooooof! Ooooof!
 Miyavvvvvv!

Elma attım kürege
 Pısık kaçtı merege
 Oy pısıgim pısıgim
 Hani ya benim sevdigüm
 Vur davula tokmağı
 Çal zurnacı zurnayı

32. SAKAT OYUNU

Kadınlar arasında oynanan bir oyundur. Oyunda kadın sakat rolü yapar. Bu sebeple Sakat oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Sakat kadın.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: Kadının biri ortaya çıkar ve sakat rolü yaparak oynamaya başlar. Bu sırada da tef çalınır. Diğer kadınlar sakat olan kadının ne istediğini bulmaya çalışırlar ve her biri bir şeyler teklif etmeye başlar. Biri elbise verir, biri ayakkabı verir, başka biri altın verir. Ancak kadın hiçbirini kabul etmez ve ortada oynamaya devam eder. Her kadın aklına geleni böyle sıralarlar. Seyircilerden birisi en sonunda akıllık eder ve “Seni doktora götürelim” der. Bunun üzerine sakat kadın birden düzelerek oynamaya başlar (K13).

33. SIRIK OYUNU

Erkekler tarafından 8-10 kişiyle sırkla oynanan bir oyun olduđu için oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Düşün geceleri.

Oyunun Kişileri: Düşüne katılan erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak oyuncular arka arkaya sıralanırlar ve birbirlerinin bellerinde tutarlar. Başta duran oyuncu eline uzunca bir sırık alır. Müzik eşliğinde başlayan oyunda, oyuncular sabit bir şekilde durmazlar. Müziğin ritmine göre kendi etraflarında oynamaya başlarlar. Tam o esnada sırık tutan oyuncu sırtı, bazen sağdan, bazen soldan, bazen de baş üstünden savurur. Sıraya dizilmiş oyuncular, sırık darbesinden eğilerek, darbenin geldiği yönün tersine giderek kaçmaya çalışsalar da dayak yemekten kurtulamazlar. Bu oyun, oynayan için ne kadar cesaret istese de seyirciler için seyretmesi bayağı keyiflidir (K10, K15).

34. SİPAHİ OYUNU

Fikret Memişoğlu'nun Harput Halk Bilgileri adlı eserinden aldığımız bu oyun, kadınlar arasında oynanmaktadır. Oyunda kadın oyuncu sipahi kılığına girdiği için oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Sipahi, duvaklı kız, delikanlı, yaşlı kadın.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: Kadınlardan biri eline bir değnek alır, sırtına da post geçirir. Başına da örtü sararak saçlarını yüzüne döker. Elindeki sopayı yere vura vura, yüzüne dökülen saçlarını da sağa sola savura savura toplantı yapılan odaya kapıdan girerek ağır ağır yürümeye başlar. Bu sırada da seyircilerden de bazıları Sipahiyi kızdırmak için ona yaşlı, ihtiyar, kocamış şeklinde lakaplar takarak sorular sorarlar. Bu sırada ihtiyar sipahinin halinden anlayan yaşlı bir kadın sipahiye nereye gittiğini sorar. Sipahi de bunun üzerine derdini yaşlı kadına anlatmaya başlar.

Sipahi: Malım it yedi

Yakam bit yedi

Bana bir kız bul

Beni dert yedi

İhtiyar kadın da yaşlı sipahiye: Beri gel beri

Nasibin yeri

Arayan bulur

Yolunda yeri

der ve odanın sonundaki duvaklı kızı gösterir. Bunun üzerine sipahi yaşlı kadına:

Vay ana kadın

Adın ne adın

Her ne dilersen

Olsun muradın

der ve kızın yanına gider. Kızın yanında da erkek kılığına girmiş bir kadın durur. Sipahi, erkek kılığına girmiş kadının yanına giderek kızı kendisine vermesini ister. Ancak bu durumdan razı olmayan kız, yanında duran delikanlıya kendisini vermemesini ister.

Kız: Vermezsen beni

Severim seni

Amanın aman

Halim çok yaman

Delikanlı da kıza: Sen korkma gülüm

Ayırır ölüm

Vermem seni ben

Sev beni tek sen

diyerek kıza güvence verir.

Sipahi bunun üzerine delikanlıya: Ver kızı bahan

Vururum ahan

diyerek elindeki sopasını gösterir.

Delikanlı: Git benden bulma

Ağızdan dolma

Karşımdan çekil

Bu yetim değil

der. Sipahi bunun üzerine delikanlıyla kavga etmeye başlar ve elindeki sopasıyla delikanlıyı döver. Sipahi, delikanlıyı yendikten sonra kızı da alarak geri dönmeye başlar. Bu sırada seyirciler de sürekli Sipahiye:

Küçük sipahi büyük sipahi

Yaza mı geldin güze mi geldin

Şam şarkı gezdin kıza mı geldin
 diyerek sipahiye gururlandırır. Bu sırada sipahide gönlü olmayan kız, sipahinin elinden kurtulmaya çalışır.

Kız: Erimin donu
 Ben yumam bunu
 Başını yesin
 Yollamış şunu
 Bu kötü günün
 Kötüdür sonu

diyerek hem oynar hem de seyircilerden kendisini kurtarmasını ister. Seyircilerden bazıları kızı kaçırmaya çalışır; ancak sipahi elindeki değnekle kızı kaçıran seyircileri döverek onu kurtarır ve kıza:

Ben seni salmam
 Başkasın almam
 Kız ölüm ölüm
 Kırmızı gülüm
 Ben senin beyin
 Ben senin paşan
 Aklın al başan
 Aklın al başan

diyerek kızın kaçmasına ve kaçırılmasına mani olur. Kız da sipahiden kurtuluş olmadığını anlayınca onunla evlenmeye razı olur. Kız, sipahinin puşusu ve cepkenini göstererek: Dostumun donu

Ben yumam onu
 Ne güzel günde
 Yollamış şunu
 Güller dalına
 Serem ben onu

der ve sipahi ile ele ele tutuşarak oynarlar (Memişoğlu, 1995: 259-263).

35. SUDAN GEÇİRME OYUNU

Hem kadınlar arasında hem de erkekler arasında oynanan, iki kişilik bir oyundur. Çoban Oyunu olarak da adlandırılan Sudan Geçirme Oyunu bir kadının çaydan karşıya

geçmek için Halo Dayı'dan yardım istemesiyle başlar ve çaydan karşıya geçene kadar da bu yardım isteği devam eder. Bu yüzden de oyun Sudan Geçirme olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyunun Kişileri: Halo Dayı, kadın kılığına girmiş erkek oyuncu.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası, ev.

Oyun Metni: Kadınlar arasında oynandığında, kadınlardan biri erkek kılığına girerek Halo Dayı olur. Erkekler arasında oynandığı zamanlarda ise erkek oyuncularından biri kadın elbisesi giyip, başına tül bent örterek kadın kılığına girer. Diğer erkek oyuncu ise yöresel kıyafetler giyinerek eline de sopa alarak Halo Dayı'yı canlandırır. Oyun sırasında seyircilerden bazıları gelerek kızı kaçırmaya çalışır; ancak Halo Dayı, elindeki sopasıyla onları döverek kovalar. Türkülü bir oyun olan Sudan Geçirme oyununun sonunda, herkes kalkarak çiftetelli oynamaya başlar (K3).

Kız: Ah Halo beni çaydan geçir

Vah Halo beni çaydan geçir

Halo: Ah geçirirsem ne verirsın

Vah geçirirsem ne verirsın

Kız: Küpelerim senin olsun

Küpelerim senin olsun

Halo: Olmaz güzelim olmaz

Komşular da razı olmaz

Kız: Ah Halo beni çaydan geçir

Vah Halo beni çaydan geçir

Halo: Ah geçirirsem ne verirsın

Vah geçirirsem ne verirsın

Kız: Altın gerdan senin olsun

Altın gerdan senin olsun

Halo: Olmaz güzelim olmaz

Bizim dede razı olmaz

Kız: Ah Halo beni çaydan geçir

Vah Halo beni çaydan geçir

Halo: Ah geçirirsem ne verirsın

Vah geçirirsem ne verirsın

Kız: Ela gözüm senin olsun

Ela gözüm senin olsun

Halo: Olmaz güzelim olmaz

Benim nene razı olmaz

Kız: Ah Halo beni çaydan geçir

Vah Halo beni çaydan geçir

Halo: Ah geçirirsem ne verirsın

Vah geçirirsem ne verirsın

Kız: Bu bedenim senin olsun

Bu bedenim senin olsun

Halo: Oldu güzelim oldu

Bu cemaat razı oldu

36. ŞİV ŞİV OYUNU

Yazın düğünlerde, kışın ise köy odalarında bir araya gelen erkekler tarafından, 7-8 kişiyle oynanır. Oyunda oyuncular hep bir ağızdan “şiv şiv şiv şiv” dedikleri için Şiv Şiv Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak oyuncular daire şeklinde otururlar ve bir havlunun ucuna düğüm atarlar. Ortalarına da başka bir oyuncu gelir. Oyuncular hep bir ağızdan “Şiv şiv şiv şiv şiv şiv” derler ve biri ortadaki oyuncunun sırtına ucu düğüm olan havluyla vurur. Vurduktan sonra da hızlı bir şekilde havluyu başkasına uzatır. Ortadaki oyuncu, havlu darbesinin kimden geldiğini bulana kadar dairede şeklinde oturan oyuncular tekrardan “Şiv şiv şiv şiv şiv şiv” diyerek kendisin havluyla vurur. Ortadaki oyuncu kendisine vuranı bulduktan sonra, bu sefer de kendisine vuran ortaya geçer ve aynı işlem ona da yapılır. Oyun oyuncular sıkılana kadar devam eder (K12).

37. TOPUZ OYUNU

Erkekler arasında oynanan bir oyundur. Cesaret isteyen bir oyundur. İpin ucu topuz şeklinde bağlandığı için Topuz Oyunu denilmiştir.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Cesaret edip de oyuna katılan oyuncular halka oluşturur ve kalın hasır ipin ucunu topuz şeklinde bağlarlar. Ortaya da bir oyuncu geçer. Bu arada ortaya geçen oyuncu, sırtına kalın bir keçe, yolluk ya da kilim bağlar. Oyuncular, hızlı ve seri hareketlerle ucu topuz şeklinde olan ipi ortadaki oyuncuya vurarak ipi birbirine uzatır. Oyuncu kendisine vurana yakaladığında ise ortaya yakalanan kişi sırtına keçe bağlayarak geçer. Bu oyunun sonunda herkes kalkar ve hiçbir şey olamamış gibi ağır hava kol oyunu ya da çiftetelli oynar (K19).

38. TÜRKÜ (MANİ) VURMA OYUNU

Kına gecelerinde ya da diğer günlerde bir araya gelen kadınlar arasında oynanan türkü ya da mani atışmalı bu oyunda oyuncu sınırlaması yoktur. Oyunda kadınlar birbirlerine türkü ya da mani vurdukları için Türkü (Mani) Vurma olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: 4 ya da 5 kişiden oluşan iki grup.

Oyunun Mekânı: Ev.

Oyun Metni: Oyuncular sayılarına göre iki grup oluştururlar. İki grup karşı karşıya geçer ve her oyuncu karşısındaki oyuncunun önüne doğru tef çalıp, mani ya da türkü söyleyerek gider. Türkü ya da maninin sonunda ise parmağını tefin ortasına vurarak rakibine verir ve yerine geçer. Oyun oyuncuların bildiği türkü ya da maniler bitinceye kadar devam eder. Oyunda söylenilen türkü ve manilerden bazıları şunlardır:

Birinci Grup: Kar yağıyor yağıyor

Babam evi damına

Oğlanlar kurban olsun

Çarığımın bağına

İkinci Grup: Kar yağıyor yağıyor

Mantomu giyeceğim

İhtiyara varıp da

Babamı diyeceğim

Birinci Grup: Al elmayı daldan al
 Daldan alma benden al
 Duydum gelin olmuşsun
 Dur ben ölem ondan al

İkinci Grup: Elma attım denize
 Geliyor yüze yüze
 Nolursun sevdüğüm
 Uğrasan bazı bize

Birinci Grup: Çakmak çakmaya geldim
 Gına yakmaya geldim
 Gözün aydın kaynana
 Oğlun almaya geldim

İkinci Grup: Gaynanam gara mesti
 Beni oğluna kesti
 Kesip kesip nedecek
 Aldı bağrına bastı

Birinci Grup: Gaynanamın eyisi
 Derin ola guyusu
 Namaz gıldığu yerde
 Soksun yılan yavrusu

İkinci Grup: Gaynanam gara tazı
 Ürüyor bazı bazı
 Çatla patla gaynana
 Oğlun benden irazı

Birinci Grup: Gaynanam ahorda yatar

Çulunu yere atar
Oğlu da sabahtan gelür
Dutar sığıra katar

İkinci Grup: Gavağın kökeniyim

Ucunun dikeniyim
Ben güzel alırım
Çirkine tövbeliyim

Birinci Grup: Bakkalda pembe şeker

Görenin canı çeker
Sevdiğini almayan
Ölür gider ah çeker

İkinci Grup: Bakkalda altın sini

Tenhada sevdim seni
Annen baban duyarsa
Hem seni döver hem beni

Birinci Grup: Damdan dama ip gerdim

Ucuna mendil serdim
Vallahi oğlan seni
Candan ciğerden sevdim

İkinci Grup: Yürü güzel yürü yürümeyesin

Kör ola gözlerin sevemeyesin
Benden başkasına gönül verirsen
Gırıla golların saramayasın

Birinci Grup: Selvim uzun olsun dalı olmasun

Yârim güzel olsun malı olmasun
Şu giden yiğit de senin desinler
Bir gece galacak evi olmasun

İkinci Grup: Cami duvarının garı ben olam

Şu giden yiğidin yâri ben olam
 O yar çiçek ola arı ben olam
 Özledikçe gidem dalına gonam

Birinci Grup: Yer altında gaynar gara garınca
 Yeminim bozular yâri görünce
 Soyunup da yar goynuna girince
 Yıkık evler saray olur o gece

İkinci Grup: Bağda bir ot biter hara benzemez
 Ayvayı kesirim nara benzemez
 Bin bir çiçeklerde elden geçirdim
 Hiçbirinin gohsu sana benzemez

Birinci Grup: Bahçeye indim de gülüm guruyi
 Ellerin açılmış benim guruyi
 Kim ağlatmış kömür gözlü yârimi
 Gözünün yaşını silip duruyi

İkinci Grup: Mezarımı derin gazın dar olsun
 Hasıretlik iki gözün kör olsun
 Gara gözlerini sevdiğim yârim
 Senin de bayramın mübarek olsun

Birinci Grup: Mezarımı derin gazın tarlaya
 Su tökin ki susamlarım parlata
 Sağ tarafımdan da pencere koyun
 Yavrularım gele gele diye ağlaya

İkinci Grup: Bizim eyvanımız yele garşudur
 Muhabbet dedigün garşu garşudur
 Kimse bilmez içerimin derdini
 Sallanıp gezdüğüm ele garşudur

Birinci Grup: Söyle güzel söyle bende naçarım
 Ganat bağlar daldan dala uçarım
 Bir dost bulurisem derdim açarım
 Düşmanlar yanında güler geçerim

İkinci Grup: Munzur Dağı iyil iyil garınan
 Baş yastığa goymamışım yarinen
 Yârim orda güzelinen elinen
 Geçti cahil ömrüm ahı zarınan

Birinci Grup: Evim yanmış bağ damına göçmüşüm
 Ayrılığın şerbetini içmişim
 Bana da derler ki yardan geçmişsin
 Geçmemişim amma ayrı düşmüşüm

İkinci Grup: Yüce dağ başında harmanın mı var
 İpeğin telinden yorganın mı var
 Bunca dertleri de yükledin bana
 Benim götürmeye dermanım mı var

Birinci Grup: Garşı bağın hisarını örmedim
 Ben o yâri doya doya görmedim
 Ezel küçük idim gadir bilmedim
 Şimdi ayrıldım da niye ölmedim

İkinci Grup: Yürü güzel yürü özünde degül
 Senin güzelliğin gözümde degül
 Girmeyesin tabudumun altına
 Senin götürdüğün ilazım degül

Birinci Grup: Altından al giydim üstünden gara
 Sık gönder mektubun yüregim yara
 Eğer sen de beni sorup sual edersen

Vatanım mezerlik gel orda ara

İkinci Grup: Yüce dağ başına varam oturam

Ellerim yanıyor da suya batıram

Çekecek dert değil çekem oturam

Ezrail canımı almaz gurtulam

Birinci Grup: Yüce dağ başında göç gater gater

Ayrılmış sürüden bir keklik öter

Ötme keklik ötme dertlerin bitir

Benim derdim daha seninkinden beter

İkinci Grup: Yüce dağ başında arduç keserim

Esen yellerinen ben de eserim

Gara gözlerini de sevdüğüm yârim

Ben de benim gaderime küserim

Birinci Grup: Yüce dağ başında arduç ağacı

Dökülmüş yaprağı da kalmış agaci

Gara gözlerini sevdüğüm yârim

Sen bana gardaş ol ben sana baci

İkinci Grup: Yüce dağ başında da bir çift kazım var

Aman Allah ne garalı yazım var

Gara gözlerini sevdüğüm yârim

Benim sende dağlar kadar arzum var (K2, K8, K9, K11).

39. URUM (RUM) KIZI OYUNU

Derleme sırasında denk gelemediğimiz bu oyunu İshak Sunguroğlu'nun Harput Yollarında adlı eserinden istifade ederek aldık. Aşk temalı bir oyun olan Urum (Rum) Kızı'nda sevdalı erkeğin Urum kızının güzelliğini anlatmasından dolayı oyuna bu ad verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Kadın kılığına girmiş erkek ve bu kadının aşığı.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Erkekler arasında oynanan iki kişilik bir oyundur. Erkeklerden biri kadın kılığına girer, diğeri oyuncu ise kızın aşığı rolünde karşımıza çıkar. Oyunun kendine has havası çalgılar eşliğinde çalınınca, Erkek: “Aman Urum kızı!” diye aşk ve heyecanla kıza hitap eder. Kız: “Can benim efendim” diye cevap verir. Ondan sonra erkek, tepeden tırnağa kadar kızın güzelliklerini ifade ve tasvir yollu bir takım beste halinde sorular sorar. Kızdan daima aksi cevap alınca belindeki hançeri çeker ve tehdit etmeye başlar. Bunun üzerine kız, derhal erkeğin yanına giderek hançeri elinden alır, kınına koyar ve karşı karşıya oynarlar. Bu oyun çok neşeli bir oyundur (Sunguroğlu, C III, 1961: 193-194).

Erkek: Aman Urum kızı!

Kız: Can benim efendim.

Erkek: Göster kaşlarını alayım seni.

Kız: Neylersin kaşlarımı? Almazsın beni.

Kâtiplerde kalem kalem gördüğün yok mu?

Erkek: Gördüğüm çoktur,

Aldığım yoktur,

Senin gibi bir güzeli

Sardığım yoktur.

Erkek: Aman Urum kızı!

Kız: Can benim efendim.

Erkek: Göster gözlerini alayım seni.

Kız: Neylersin gözlerimi? Almazsın beni.

Bahçelerde zeytin gördüğün yok mu?

Erkek: Gördüğüm çoktur,

Aldığım yoktur,

Senin gibi bir güzeli

Sardığım yoktur.

Erkek: Aman Urum kızı!

Kız: Can benim efendim.

Erkek: Göster dudaklarını alayım seni.

Kız: Neylersin dudaklarımı? Almazsın beni.

Bahçelerde kiraz gördüğün yok mu?

Urum Kızı Oyunu'nun kadınlar arasında oynanan varyantına ise Fikret Memişoğlu'nun Harput Halk Bilgileri adlı kitabında rastlamaktayız. Memişoğlu'nun kitabından derlediğimiz Urum Kızı Oyunu, kadınlar arasında ve iki kişiyle oynanmaktadır.

Kadınlardan biri erkek elbisesi giyer, diğeri Urum Kızı olur. İstanbul'dan ve Rumeli'den Anadolu'ya gelen kızlar güzel olduğu için Urum Kızı olan güzeli temsil eder. Diğer oyuncu da bu kızın âşığını oynar. Kız yüzünü örter, oğlan kızın yüzünü görmek ister. Kız kendisini görmeden almasını; oğlan da gördükten sonra alacağını söyler. Oyun bu şekilde işaretleşmeyle oynanır (Memişoğlu, 1995: 257-258).

40. USTA ŞAĞİRT OYUNU

Oyunda ayakkabı ustası ve onun çırağı olan şagirtin komik, yanlış anlaşılmaya dayalı ilişkisi yansıtılmaktadır. Bu yüzden oyuna Usta Şagirt adı verilmiştir.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Ayakkabı ustası, şagirt.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası.

Oyun Metni: İki kişiyle oynanan oyunda oyuncularından biri ayakkabıcı olan Ustayı, diğer oyuncu da ustanın çırağı olan Şakirdi olur. Şakirdi hem ustasına yardım eder hem de gelen giden müşteriye cevap verir. Arada da testiyle dükkâna su getirir. İş yapıp da yorulan şakirt, kendisini sağırlığa vuran ustasına “Usta usta! Bir şakirt gelmiş iş istiyor iş. Bize yardımcı lazım değil mi? “ diye sorar.

Usta: Ulan ne seğirdi! Bırak biraz seğırtsin gitsin. Sen işen bak.

Çırak: Seğirden yok usta. Şagirt gelmiş şagirt.

Usta: Serik mi dedin. Ne seriği ulan! Sen göne köseleye karışma. Ulan şagirt al bardağı suya seğırt.

Usta hem elinde işle meşgul olur hem de kendi kendine türkü söylemeye başlar:

Pabucum var mesim var

Bülbül gibi sesim var

Çekdiğim dil belası

O yar ile küsüm var

Şagirt de ustasının türküsü üzerine türkü söylemeye başlar:

Maniyi baştan söyle

Kaleminden kaştan söyle

Karnımın açlığı var

Ekmekten aştan söyle

USTA: Ayağı başı nedem

Kalemi kaşı nedem

Müşteri postal ister

Ekmeği aş nedem, diyerek işine devam eder.

İş istemeye gelen çıraklar dönüp giderler. Dükkânda oturan çırak da testiye alarak suya gider. Bir daha da dönmez. Usta çırağının gelmediğini görünce Şagirdin söylediği maniyi söyleyerek dükkânın içinde can sıkıntısı ile yalnız başına söyleyip oynar (Memişoğlu, 1995: 272-273).

41. Ü OYUNU

Elazığ'ın Ağın ilçesinde oynanan bu oyun yaz gecelerinde, erkekler arasında oynanmaktadır. Ağın'da insanların birbirlerine “üüü” diyerek seslenmektedirler. Bu oyunda da oyuncuların birbirlerine “üüüü!” diyerek seslenmelerinden dolayı Ü Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Yaz geceleri.

Oyunun Kişileri: 5, 6 kişiden oluşan iki grup.

Oyunun Mekânı: Köy sokakları.

Oyun Metni: Oyunu oynayacak olan oyuncular iki gruba ayrılır ve bir grup ebe olurken diğer grup saklanır. Saklanan grubun tüm oyuncuları aynı yere saklanır. Ebe olan grup, arkadaşlarını ararken “Ü deyin ü” diye bağırır. Saklanan grup da “Üüüüü!” diye bağırır. Ancak oyun açık alanda oynandığından dolayı, bağırın grubun sesi yankı yapar ve sesin nereden geldiği belli olmaz. Bunun üzerine ebe olan grup tekrar “Ü deyin ü” diye bağırır; karşıdan da “Üüüüü!” cevabı gelir. Ebe olan grup arkadaşlarını bulana kadar bu şekilde birbirlerine bağırırlar. Saklanan grup bulunduktan sonra bu sefer onlar ebe olur ve ebe olanlar da saklanır. Aynı işlemler burada da devam eder. Bu arada oyunda saklanılacak yerin de bir sınırı yoktur. Ağaç tepelerine, komlara, ahırlara, ekinlerin arasına gibi rastgele her yere saklanılabilir (K4, K6).

42. YUMRUK (SİMSİME/SİMSİMİK) OYUNU

Erkekler arasında oynanan bu oyun da istenilen her zaman oynanır. Oyuncu sayısında da bir sınırlama olmayan oyunda oyucular birbirlerine yumruk atarak oyunda yer aldıkları için Yumruk Oyunu olarak adlandırılmıştır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: Bir araya gelen erkekler.

Oyunun Mekânı: Köy meydanı, köy odası, ev.

Oyun Metni: Oyuncular halka oluştururlar ve müzik eşliğinde, müziğin makamına göre oynamaya başlarlar. Her oyuncu bulunduğu yerde müziğin ritmine uygun olarak bildiği dans figürlerini sergiler. Kendine güvenen oyunculardan biri ortaya geçer ve daha coşkulu bir şekilde etrafında dönerek oynamaya; bildiği bütün dans figürlerini göstermeye başlar. Ortadaki oyuncu oynarken, onun yerine geçmek isteyen başka biri gidip arkadaşının iki kürek kemiğinin arasına yumruğunu indirir. Böylece ortaya kendi geçer. Ortaya geçen her oyuncu, dans hünerlerini sergiler (K4, K15, K19).

43. YÜZÜK OYUNU

Hem kadınlar hem de erkekler arasında, genellikle odalarda oynanan bir oyundur. Oyun Fincanların altına saklanan yüzükle oynanmaktadır. Bu yüzden de Yüzük Oyunu olarak adlandırılmaktadır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir günü yoktur.

Oyunun Kişileri: 5, 6 kişiden oluşan iki grup.

Oyunun Mekânı: Köy odası, ev.

Oyun Metni: Bir tepsinin içine oyuncu sayısı kadar fincan koyulur. Bu fincanlardan birinin altına da oyunun hakemi bir yüzük saklar. Yüzük oyununu oynayacaklar iki gruba ayrılır. Yüzük saklı tepsisi hakem tarafından getirilir ve iki grup sırasıyla fincanları kaldırır. Yüzüğü ilk kimin grubu bulursa, yüzüğü saklama sırası ona geçer. Yüzüğü bulan grup, fincanlardan birinin altına sakladığı tepsiyi diğer grubun önüne getirir. Karşı taraf ilk iki seferde yüzüğü bulursa eğer yüzüğü saklama sırası onlara geçer; ancak üçüncü seferde bulursa, arayan gruba sadece puan yazılır. Üçüncü seferde de bulunamazsa eğer yüzüğü buluna kadar devam ederler; ama yüzüğü bulsalar bile saklama sırası onlara geçmez. Oyun bu şekilde belli bir sayıya ulaşıncaya kadar devam eder.

Oyunda gruplar belli sayıya ulaşıncaya kazananın belirleneceği son oyun oynanır. Tepsie bu sefer dört köşesinde olmak üzere dört fincan konulur. İçlerinden birinin altına yüzük saklanır. En yüksek puanı alan grup iki fincan kaldırır. Eğer yüzüğü bulurlarsa oyunun kazananı olurlar; ancak bulamazlarsa bütün puanları karşı tarafa geçer ve oyunu kaybederler. Oyunu kaybeden gruba çeşitli cezalar verilir. Ceza verenler, bazen tüm köylünün duyacağı şekilde kaybeden oyuncuların dışarı çıkarak “Ey ahali! İtliler itini, kedililer kedilerini bağlasın. Yarın bu mahlenin kemikleri benimdir” diye bağırmasını isterler, bazen odada olan herkese yemek hazırlatıp yemek yedirirler. Bu cezalar o anda akla gelen anlık cezalardır (K1, K13, K14).

Fikret Memişoğlu **Harput Halk Bilgileri** adlı kitabında anlattığı Yüzük Oyununun yanında oyun sonunda kaybedenlere verilen ceza oyunlarından da bahsetmektedir. Bütünlük oluşturma açısından kitapta yer alan ceza oyunlarına çalışmamızda da yer verdik.

Yüzük oyununu kaybedenler bir tarafa, kazananlar diğer tarafa sırlanır. Kazanan taraf eline yüzük tepsisini alır:

Dama çıktım dam iki

Yıldız saydım on iki

Hak dedeler geldiler

Fatma Hanım hani ki

der ve adı söylenen her kadın ayağa kalkar ve gelip kendisini çağırana sırayla selam verir. Yenilen kadınlar oyunu yapacak olan yere oturur. Oyunu kazanan gruptan bir kadın:

- Cimo Dayı bize gelesin, ustam seni istiyor. Karataş var gelip onu deleceksin.

CİMO DAYI: Hepsi kara mı yoksa hepsi beyaz mı?

- Yarısı kara yarısı beyaz.

CİMO DAYI: Bir merkep getirin ki binip geleyim.

İlk önce çağrılan kadını getirirler ve yere yatırır. Ellerinin ve dizlerinin üzerine eğilen kadın eşek olur ve Cimo Dayı üstüne biner. Cimo Dayıyı gideceği yere kadar götürür ve orada indirir. Cimo Dayının indiği yerde, bir oklava ve bir üsküre su hazırlanır. Yanında da birisi hizmet eder. Cimo Dayı şarap ister, şarap yerine su verirler. Cimo Dayı elindeki oklavayla üstüne bindiği kadının ağzını, vücudunu dörter ve yorulunca da şarap ister. Şarap istedikçe de su verirler. Cimo Dayı içtiğinin şarap

olmadığının anlayınca ağzına aldığı suyu yüzük oyunun kaybedenlerin yüzüne püskürtür. Cimo Dayı elindeki kara taşı oymaya devam eder. Nihayet kara taşı deldikten sonra “Sakin korkmuyasınız şimdi dağ devrilecek” der ve oyunu kaybedenlerin hepsi yüzükoyun yere yatar.

Cimo Dayı: Biz bu kışlada kışladık
Biz bu nakışı işledik
Anası güzel olana
Usta hakkın bağışladık
Bahar geldi yaz geldi
Usta çıraktan vaz geldi

diye mani söyler. Sonra yere yatanlardan birinin üstüne kalpak koyar ve üstüne kalpak konulan kadın, silkinerek bu kalpağı yanındakinin üstüne, yanındaki de kendi yanındakinin üstüne atar. Kalpağı bu şekilde sırtlarında gezdirirler. Kalpak en sondakinin sırtına atılınca, Cimo Dayı “Kalkın itükler” diyerek elindeki sopa ile yenilenlerin ayaklarına vurur. Yenilen kadınlar yerlerinden sıçrayarak kalkarlar ve oyun başlar.

Elli oldu elli oldu
Yüzükçüler belli oldu
Ocak başının minderi
Öldüm dönderi dönderi
Budur yüzükçü mındarı
Hey zalim nenni nenni

diyerek ilk önce oyun yapacağı şahsı karşısına çağırır.

Erzincan’dan gelir katır
Tırnakların kuma batır
Bu yüzüktür kalmaz hatır
Hey zalim nenni nenni
Sana da nenni bana da nenni
Bilir oynar bilmez oynar
Ta akşamdan beri kinli

diye türkü söyler. Körük ağzını sıvama, yıldıza baktırma, doğrultma, müftüye danışma, ezan okutma, tarla bölme gibi çeşitli oyunlar tertip edilir.

Kendisine oyun yapılacaklardan birisinin başına bir soğan asar, o soğanı ısırmayı emreder. Kimisine kürek çektirir, kimisini tıraş ettirir, maşayı makas yerine kullanarak saçlarının arasına sokar, kimine yıldıza baktırma bahanesi ile başına su serper, kimini yer yatırıp beline basarlar, kimine körüğün ağzını sıvama bahanesi ile yüzüne kara sürerler. Bazen de Yüzük Oyununu kaybeden takımdan bir oyuncu yere uzanır ve tarla olur. Yüzük Oyununu kazanan gruptan diğer iki kişi de karşılıklı durarak tarla olan bu kadını şu taraf senin, bu taraf benim diyerek çekiştirerek bölmeye çalışır. Tarlayı aralarında paylaşan iki kadın, sınırı belirlemek için de taş seçiyormuş gibi yerde uzanan kadının etini çimdiklerler (Memişoğlu, 1995: 274-277).



ÖZ GEÇMİŞ

1991 yılında Elazığ'da doğdum. İlköğrenimimi Ankara'da, orta öğrenimimi de Elazığ'da tamamladım. 2007 yılında Elazığ Fatih Anadolu Lisesi'nden mezun oldum. 2012 yılında girmiş olduğum Fırat Üniversitesi İnsanî ve Sosyal Bilimler Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü lisans programından 2016 yılında mezun oldum.

2016 yılında başladığım Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programına halen devam etmekteyim. Yabancı dilim İngilizce'dir.

