

KÜLTÜREL BELLEK BAĞLAMINDA DEVE OYUNU

Camel Play in The Context of Cultural Memory

Dr. Nezir TEMUR*

ÖZ

Bu çalışmada kültürel belleğin tanımı ve kültürel belleğin ritüeller aracılığıyla nesiller arası aktarım sürecindeki sosyo-kültürel işlevleri üzerinde durulmuştur. Yazı dili olmayan yani sözlü kültürün hâkim olduğu toplumlarda kültürel belleğe ait unsurlar sözlü geleneğe ait türlerle aktarılır. Bu aktarım sürecinde Bascom'un folklorun işlevleri arasında sıraladığı eğitim yani kültürün gelecek kuşaklara taşınması işlevi, çalışmamıza konu olan deve oyununun işleviyle örtüşür. Ele aldığımız deve oyunu gerçek bir göç olayına dayanır daha sonra bu olay içerisine olağan üstü unsurlar katılarak efsaneleştirilmiştir. Bir sonraki aşamada ise bu efsane bir oyun şeklinde formatlanıp kültürel kimliğin kodlanmasında bir araç haline getirilmiştir ve bu araç günümüzde de etkin ve bilinçli bir şekilde kullanılmaktadır. Göç Salar tarihi için bir başlangıçtır, Salarlar için ondan öncesi yoktur, Salarlar bunu bir tarihi nokta olarak değil içerisinde olağanüstü vakaların geçtiği bir hatırlama figürü olarak algıladılar. Salarlara ait sözel bir metin olan göç anlatısının deve oyunu adıyla bir geçiş ritüeli olan düğün töreninin temel bir parçası olarak dramatize edilip canlandırılması ve bu oyunun kültürel kimliğin gelecek nesillere aktarımındaki işlevi, çeşitli bakış açıları göz önünde bulundurularak değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler

Kültürel bellek, kültürel kimlik, sözel tarih, ritüel, deve oyunu, Salar

ABSTRACT

In this study, the definition of cultural memory and cultural memory through the rituals in the process of intergenerational transmission of socio-cultural functions are emphasized. The elements that belong to the cultural memory are transmitted by the types that belong to the oral tradition in the societies which don't have written language but have oral culture. In the process of this transfer, the education which Bascom lines up among the functions of folklore that is the function of the movement of culture to the future generations overlaps to the function of the camel game-the subject of our work-. This camel play is based on a real immigration event. After that, this event is mythicized by adding extraordinary elements. In the next stage, this legend is formatted like a play and then it is turned into a method for encoding cultural identity and today this method is used actively and consciously. Migration is a beginning for the history of Salar, there is no beginning than this for Salars. Salars perceive this not as a historical point but as a remembrance figure of extraordinary cases. The transferring functions of cultural identity for future generations are tried to be evaluated in the various perspectives by being performed and dramatized the immigration narrative belong to the Salar –an oral text-as a fundamental part of the wedding ceremony with the name of a transitional ritual.

Key Words

Cultural memory, cultural identity, oral history, ritual, camel play, Salar

Giriş:

Bu çalışmanın ana çerçevesini kültürel bellek kavramı bağlamında Salar kültüründe Salarların bölgeye göçünü anlatan ve onlara geldikleri yeri yani kaynaklarını unutmamaları gerektiğini deve oyunu adlı bir drama ile telkin eden göç anlatıları oluşturmaktadır. Bugün yaşadıkları topraklara 14.yüzyılda Semerkant'tan gelen Salarların kültürel hayatlarında göç anlatıları önemli bir yer tutmaktadır. Söz konusu göç anlatıları, Salar millî ve dini kimliğinin korunmasında, bir sonraki kuşaklara aktarıl-

masında işlevsel bir nitelik kazanmıştır. Bu anlatıların ikincil işlevi ise bir eğlence aracı olarak Salar kimliğini vurgulayan motiflerle deve oyunu adıyla drama şeklinde düğünlerde sahnelenmesidir. Öncelikle çalışmanın kavramsal çerçevesi oluşturulmuş. Bu bağlamda kültürel kimlik, kültürel bellek ve ritüel kavramları hakkında yapılan değerlendirmelere yer verilmiştir. Daha sonraki bölümde ise kökeni bir göç olayına dayanan deve oyunu hakkında bilgi verilerek kültürel bellek bağlamında değerlendirilmiştir.

19. yüzyıl dünyasında romantizm

* Gazi Üniversitesi Rektörlüğü Türkçe Öğrenim Araştırma ve Uygulama Merkezi, ntemur@gazi.edu.tr

hareketleri ile birlikte ivme kazanan milliyetçilik ve bu ideoloji kaynaklı kimlik arayışları, kendini adlandırma çabaları ve bunları çevreleyen süreç, pek çok sosyal bilimin ana konusunu oluşturmuştur. Bu dönemde dil, tarih, folklor gibi disiplinler çalışmalarını köken araştırmaları, kimlik kodlamaları üzerinde yoğunlaştırmış ve söz konusu çalışmalar esnasında ve sonrasında bu alana ilişkin akademik bir terminoloji ortaya çıkmıştır. Söz konusu alanlara ait bazı kavramların, sonradan ortaya atılan teoriler ekseninde yeniden tanımlanmasına ihtiyaç duyulmuş hatta bir disipline ait bir kavram birden fazla disiplin tarafından yeniden tanımlanarak disiplinler arası kavram haline gelmiştir. Kültürel bellek kavramı da önce sosyoloji bilimi içerisinde değerlendirilmiş ancak daha sonraları psikoloji, tarih, folklor gibi disiplinlerin ilgi alanına da girerek disiplinler arası bir kavrama dönüşmüştür. *Toplumsal hafıza* ya da *sosyal bellek* toplumu meydana getiren, etkileyen birçok unsuru bünyesinde barındıran büyük bir hatırlama, varolma alanıdır. Bu büyük alan birçok katmandan oluşur ki bu katmanların en etkin olanı kültürel bellektir.

Kültürel bellek konusu son yarım yüzyılda sosyal bilimler alanında mercek altına alınan birkaç ana konudan birisi olmuştur. 20. yüzyılın ilk yarısında, sosyolog Maurice Halbwachs ve sanat tarihçisi Aby Warburg birbirinden bağımsız olarak “kolektif” veya “toplumsal bellek” kavramı üzerine iki teori geliştirmiştir. Jan Assmann ve John Czaplicka’ya göre hem Warburg hem de Halbwachs bir kültür içerisinde biyolojik çerçeve dışında, kolektif bellek ile ilgili mevcut söylemi değiştirmiş ve farklı bir kültür veya topluma ait olmaktan kaynaklanan, bir kişiye ait özel karakterin filogenetik sebeplerle değil sosyalleşme ve geleneklerle nesiller boyunca kendini muhafaza ettiğini iddia etmişlerdir (Assmann, Czaplicka 1995:125). Kültürel

bellek, kavram olarak ilk defa arkeoloji disiplini çerçevesinde Alman bilim adamı Jan Assmann tarafından tanımlanmıştır. Assmann kültürel belleği *insan belleğinin dış boyutu* olarak tanımlamıştır. Assmann’a göre kültürel bellek bir toplumun kültürünü koruyarak ona süreklilik kazandırır. Bir önceki kuşaktan aktarılan kolektif bilgi, bir sonraki nesil için kültürel kimliği yeniden yapılandırır (Davies 1995:1). Kendine özgü tanımla sadece geçmişe ait olan birtakım şeyleri hatırlatma işlevinin yanı sıra hatırlama eylemini meydana getirme ve kimliği sürdürme gibi işlevleri de üstlenmiştir. Böylece geçmişi yeniden yaratan belleğin etkisiyle kimliğin bugüne, içinde yaşanılan zamana doğru bir şekilde aktarılması işlevi yerine getirir.

Kültürün bireylere aidiyet kazandırma yönü yani *ben*’den ziyade *biz* bilincini kazandıran yönü, ortak bir belleğin oluşmasında oldukça etkin olan bir faktördür. Ortak dil, mekân, geçmiş gibi unsurlardan oluşan ve bu unsurların meydana getirdiği algılama biçiminin şekillendirdiği bu bağlayıcı yapı, formal ve informal kalıplarla geleceğe aktarılma kabiliyeti kazandığı için onu taşıyanlarla birlikte vardır ve gelişigüzel devredilemez.

Kültürel Bellek, Kültürel Kimlik ve Ritüel:

Toplumsal yapının sürekliliğinde ortak belleğe ait öğelerin hatırlanması ve bir disiplin çerçevesinde tekrarı esastır. Bu süreklilik kültürel belleği oluşturan öğelerin hatırlanmasıyla gerçekleşir. Hatırlama sürecinde ritüel olgusu ön plana çıkar. Tarihsel anlatılar kültürel belleğin birer kurucu ilkesi olarak ritüel devamlılıklarla tekrarlanmaktadır. Ortak belleğin ya da kültürel mirasın aktarımında kullanılan ritüeller içeriği statik, icrası dinamik işlevsel uygulamalardır. Bu bağlamda ritüeller, toplumsal belleğin en önemli öğelerindedir ve ritüellistik uygulamalarda çeşitli tarihî, sosyal, dinî vb. tabakaların izlerini bul-

mak mümkündür. Ayrıca kültürel belleğin devamlılığı tıpkı dil gibi aktarma yoluyla sağlanır. Birsen Karaca'ya göre aralarındaki fark, dilin aynı zamanda bellek aktarımı için kullanılan zorunlu bir araç olmasıdır. Bu araç yardımıyla aktarılan bilgiler geleneklerde, ritüellerde ve törenlerde etkin olarak korunur (Karaca 2006:50). Ritüeller, kültürel mirası sonraki nesillere aktaran ve bazı toplumsal işlevleri de işlev alanında barındıran formal uygulamalardır. Bu yönleri ile ritüeller, geleneklerin devam etmesine, değer yargularının kökleşmesine yardım ederek birtakım kültürel unsurları ayakta tutar, bireyleri bir araya getirir, bireyler arasındaki toplumsal bağı güçlendirir, toplumdaki türlü ortaklıkları pekiştirir.

Birey ya da gruplarla ilgili bazı değerlerin, uygun zamanlarda, sembolik ve aşağı-yukarı değişmeyen ardışık davranış biçimleri ile tekrarlanması olarak tanımlanan ritüeller, yapıma amaçlarına ve dönemlerine göre farklı sınıflandırmalara tabi tutulabilmektedir. Geçiş ritüelleri, takvimsel ritüeller, bunalım ya da kriz dönemi ritüelleri ayrımı ise en kabul gören sınıflandırma biçimlerindenidir. Ritüellerin toplumsal hayata olan etkilerine bakıldığında sosyal bütünleşmenin önemli bileşenlerinden biri olduğu görülmektedir. Ayrıca, temel karakterleri itibariyle kolektif bir nitelik taşıyan ritüeller, ilgili grubu bir arada tutmakta, grup içinde dayanışmayı artırmakta, grubun ortak bilincini güçlendirmektedir. Ritüeller, geçmişini günümüze, günümüzü de geleceğe bağlayan bir bağ olma özelliğine sahiptir. Ritüellerin bu temel özelliği aynı zamanda onu kültürel belleğin aktarımının önemli araçlarından biri haline getirmektedir.

Ritüellerin icrası sırasında söz dışında başka bileşenler de kullanılır. Collins'in de belirttiği gibi ritüelin gerçekleştirilmesi sırasında kullanılan semboller, kelimeler, jest ve mimikler yoluyla kolektif birleşim sağlanır. Diğer

tarafından, grup üyeleri arasında, grubu bir arada tutan semboller yoluyla oluşan kutsal bağlılık duygusu ahlaki hisleri de güçlendirir (Collins 2004:49). Ritüellerde uyum içinde tekrarlanan ritmik hareketler, grup üyelerinin birliktelik düşüncelerinin pekişmesine ve hangi amaçla olursa olsun, katılımcı her bireyin grup bilincinin yükselmesine katkı sağlarlar. Giddens, geleneğin, formüle edilmiş inanç ve ritüellerin meydana getirdiği bileşim ile korunduğunu ileri sürer. Ritüel ve formüle edilmiş inançlar arasındaki bağlantı, aynı zamanda *içerdeki ve diğerleri* ayrımını verir. Ona göre, bu ayrımı sağlayan gelenekler, ritüellerle bir kimlik oluştururlar (Schuyt; Schuijt, 1998:400).

Bireysel ya da kolektif olarak şekillenen kimlik, geçmişten elde edilenlerle, geleceğin şekillendirilmesinde sürekliliği tesis eder. Bütün toplumlar, bireysel kimliği ve daha yaygın olarak işlev gören kolektif kimliği, varlıklarının korunması ve sürdürülebilmesi için önemli bir araç olarak görürler. Söz konusu psikolojik ilgi, ritüellerle güçlü bir toplumsal duyguya dönüşür. Ritüellerin etkileri, ritüel zamanlarıyla sınırlı değildir. Bu özellikleri nedeniyle ritüeller, toplumsal devamlılığın sağlanmasında önemli işlevler görürler. Ritüeller, ritüele katılanlar arasında oluşan grup bilinci veya kolektif şuur vasıtasıyla bir toplumsal kimlik tanımlayıcısı olurlar. Bu işlevleri ile toplumsal bütünleşmenin de en önemli unsurlarından birini oluştururlar. Nitekim Assmann'ın vurguladığı gibi arkaik toplumlar da ayinler ya da ritüel iletişim, toplumsal kimliği kuran bilginin dolaşımı ve yeniden üretilmesi işlevine sahiptir. Yani ritüellerle toplum bilinci veya toplum kimliği arasında sıkı ve sistematik bir ilişki vardır. Ritüeller, toplumsal kimlik sisteminin alt yapısını kuran damarları oluştururlar (2001:143)

Assman'a göre kendini ortak anıları olan bir toplum olarak kuran sosyal grup, geçmişini özellikle iki noktada

korur: kendine özgülüğü ve sürekliliği (Assman 2001:44). Bu bağlamda Salar Türkleri kitlesel bir göçle gerçekleştirdikleri mekansal değişime karşı kültürel belleklerine ait unsurların sürekliliğini ve özgünlüğünü korumak adına göç anlatıları ve deve oyununa ortak belleği canlı tutma işlevi yüklemiştir. Bir geçiş ritüeli olan düğünlerin son bölümlerinde deve oyunu sahnelenerek hem yeni çiftlere hem de orada söz konusu birlik-teliği katılarak onaylayan sosyal gruba, taşıdıkları kültürel kodları unutmamaları ve sonraki nesillere aktarmaları gerektiği hatırlatılır.

Deve Oyunu ve Ortak Bellek:

Ortak bellek bağlamında çalışmanın konusu ve deve oyununun temasını oluşturan sürgün (göç vakası) efsanesi Türk soylu bir grup olan Salarların bugünkü Özbekistan'ın Semerkant bölgesinden bugünkü vatanları Çin'in Çinghai eyaletine göç ya da sürgünlerini (1370-1426) anlatır. Salarlarla ilgili her kaynakta karşımıza çıkan özellikle 'sürgün edilmiş halk' nitelendirilmesi Çin Halk Cumhuriyeti yönetiminde de resmi kayıtlarda kullanılmıştır. Goodman'ın bildirdiğine göre, 50'li yılların başlarında Çin Halk Cumhuriyeti'nin milliyetlerle ilgili resmi kayıtlarında, Salar Türkleri *sürgün halk* olarak tanımlanmıştır (Goodman 2005a: 2-3; Mehmet 2007: 15).

Deve oyunu göç/sürgün vakasına dayanır. Ma Jianzhong'un bildirdiğine göre efsanenin bütün versiyonlarının özünde 'Döye oyna' (Deve oyunu) sahnesi vardır. Bu oyun 1920'lere kadar Xunhua'nın Mengda (Munda) köyünde düzenli olarak düğünlerde oynanmış, fakat bir zaman sonra sırf bu köye özgü bir gelenek olmaktan çıkmıştır. *Deve Oyunu* Çin yönetimince 1958'den 1982'ye kadar Salar kültürünün diğer unsurları gibi tamamen yasaklanmıştır. Oyun 1982'de yönetimin izniyle yetmiş dört yaşında bir Mengda yerlisinin anlattığı versiyon esas alınarak ve Xunhua Salar Özerk

Bölgesi'nin 40. kuruluş yıl dönümü kutlamalarında yeniden canlandırılmıştır. Sahnede Karaman Bey ve Akman Bey'i bir Moğol (yerlilerin göçmenleri hoş karşılamasını göstermek üzere), deveyi canlandırın iki kişi olmak üzere toplam beş oyuncu vardır. Oyunda tüm efsane kardeşlerin Semerkant'tan Mengda'ya kadar engeller dolu yolculuğu, durdukları yerleri Moğollara anlattığı sahneye indirgenmiştir (Ma Jianzhong & Stuart 1996, 287-298).

Deve Oyunu Salar Türklerinin Şün Hua bölgesine nasıl gediklerinin tiyatro oyunu şeklinde canlandırılmasıdır. Ma Jianzhong'un aktardığına göre 1920'ye değin yalnızca Şün Hua'nın Mengda (Mınta) köyünde geleneksel olarak, düğünlerde oynanırken daha sonra yalnızca bu köye ait bir geleneksel oyun olmaktan çıkıp yaygınlaşmıştır (Ma Jianzhong/Stuart 1996, 287-298; Mehmet 2007: 21-22). Deve oyunu ve bu oyunun temasını kuran göç vakası Salar kimliğinin kaynağıdır ve Salar olarak adlandırılan bu topluluğu birbirine bağlar. Assmann'a göre her kültür bağlayıcı yapı olarak adlandırılan bir şey oluşturur. Bu yapı hem sosyal boyutta hem de zaman boyutunda birleştirici ve bağlayıcı gücüyle güven ve dayanak imkânı sağlayarak insanları birbirine bağlar (2001: 21). Assmann'ın bağlayıcı olarak adlandırdığı bu yapı önemli deneyim ve anıları biçimlendirip canlı tutarak, ilerleme halindeki şimdiki zamanın ufkuna, bir başka zamanın görüntülerini ve öykülerini katarak anıları canlandırarak dünle bugünü birleştirir. Bu bağlayıcı yapıyı oluşum sırası ve birbirine etkisi bakımından ardışık olarak basamaklandırır sak;

Deneyim/ortak paylaşım



Daimi nakil (tekrar)



Biz > kimlik/aidiyet duygusu

şeklinde bir oluşum elde edebiliriz.

Lipman'ın bildirdiğine göre Salarlar

yüksek derecede bir kimlik bilincine sahiptirler (Lipman 1991: 65). Deve oyunu Salar kültürel belleğinin ve etnik-dini kimliğinin en etkin göstergelerindedir. Deve oyununun icrasının temel amacı Salar olarak adlandırılan dini-etnik kimliğin yeni nesillerin bilincine kodlanmasıdır ki bu türden nakli ya da yazılı anlatılar gruplarda 'biz' duygusunu oluşturur. Bu biz kavramı da kimlik ve aidiyet kavramlarını beraberinde getirir. Bu süreç Salarlarda şu şekilde işlemektedir:

Kimlik (Politik İmgeleme)	→	Kimlik (Biz)
		↓
Hatırlama (Geçmiş Bağlantısı)	→	Hatırlatma (Göç Hikâyesi)
		↓
Kültürel Süreklilik (Gelenek Oluşturma)	→	Yeniden Üretme (Ritüelleştirme, Deve oyunu)

Göç anlatıları (hikâye, efsane) Salarlarda daha *biz* kavramının oluşmadığı Semerkant'tan çıkış ya da çıkarılış noktasına odaklanmaz. Bu anlatılar ve bunun tiyatral şekli olan deve oyunu (deve oyna) kökence gerçekte Salar olsun ya da olmasın aynı geçmişi paylaşmak zorunda kalmış bir toplulukta 'biz' olgusunun temellendiği göç/sürgün süreci, yeni vatan tutma ve göçün katılımcılarına odaklanır.

Göç Salar tarihi için bir başlangıçtır, Salarlar için ondan öncesi yoktur, Salarlar bunu bir tarihi nokta olarak değil içerisinde olağanüstü vakaların geçtiği bir hatırlama figürü olarak algılarlar. Burada önemli olan göçün ne zaman olduğu değil bu notaya denk gelen olayın Salarların geçmişine etkisidir. Burada olan, ortak kimliğin oluşumu için bir başlangıç noktasının kabulüdür.

Assmann kültürel bellek kavramını, büyük ölçüde grup içinde anlamlı olarak kabul edilen şeylerle özdeş gö-

rür (Assmann 2001: 27). Bu bağlamda göç hikâyeleri ve deve oyununun tüm Salar toplumunun belleğinde aynı anlam içeriğine denk geldiğini söylemek mümkündür. Assmann'a göre bellek ve hatırlamanın öznesi her zaman bireylerdir, ama onlar anıları kurgulayan 'çerçeveye' bağımlıdır. Bir insan ve bir toplum geçmişi sadece bağlantı kurduğu ilişki çerçevesinde yeniden kurabiliyorsa, bu ilişki çerçevesinin dışında kalan her şeyi unutacaktır (Assmann 2001: 40). Salarlar özellikle deve oyununda Semerkant'taki hayatlarına yer vermezler, Semerkant'tan sonraki noktaları, vakaları hatırlarlar, hatırlananlar, göç yolunda geçilen-konulan yerler, yeni vatanlarına ulaştıklarında kendilerini hoş bir şekilde karşılayan Moğollar, kutsal kitaplarını taşıyan beyaz deve, öncüleri Karaman ve Akman Beylerdir.

Assmann'a göre, kendini ortak anıları olan bir toplum olarak kuran sosyal grup geçmişini özgünlük ve süreklilik bakımından korur. Salarlar farklı olduklarını ve buldukları bölgede yerli olmadıklarının farkındadırlar ve bunu her fırsatta dile getirirler. Godmann'a göre diğer sürgün edilmiş topluluklara nazaran Salarlar kendilerini mağdur olarak görmezler aksine Salar topluluğunun önderleri ve işadamları göç ve sürgün konusunu günümüzde bir kez daha Salarların seferber olmasında, genç kuşakların refah düzeyini yükseltmesinde ve olumlu bir Sino-Müslüman kimliğinin oluşturması doğrultusunda kullanılan bir araç olarak kullanırlar (2005a: 3; Mehmet 2007: 19).

Kültürel bellek kurumlaşmış bir bellek tekniği sorunudur, geçmişin belli noktalarına yönelir. Burada da geçmiş olduğu gibi kalmaz, daha çok anın bağlandığı sembolik figürlerle yoğunlaşır kültürel bellek için gerçek değil hatırlanan tarih önemlidir. Hatta kültürel bellekte gerçek tarihin hatırlanan tarihe ve

ardından efsaneye dönüştüğü söylenebilir. Assmann'a göre efsane kurucu bir tarihtir, bugünü geçmişin ışığıyla aydınlatmak için anlatılan öyküdür (Assmann 2001: 55). Nitekim deve oyunu da Türk soylu bu topluluğun tarihinin özellikle bir noktasına odaklanır; göç. Oyun sembolik figürler üzerine kuruludur. Salarların göç eden kısmı ana vatanlarında, iftiraya uğramışlardır ya da yöneticilerce haksızlığa uğratılmışlardır, ancak oyunda bu konulara asla girilmez, tüm süreç idealize edilir, bir çeşit devletlerin uyguladığı resmi tarih politikası benimsenmiştir.

Sebebi tam bilinmemekle birlikte gerçekleştiği kesin olan göç vakası, tüm Salarlarca hatırlanan ortak belleğin kapsamına girmiş, bir tarihe dönüşmüş, yüzyıllar içinde bünyesine olağan üstü gerçek dışı öğeleri de katarak efsanelenmiştir. Anlatılan vaka sıradan değildir ve sıradan olmayan şeyler daha kolay hatırlanır. Deve oyunu yalnızca düğünlerde icra edilir. Bu oyununda karakterler (bkz., Jianzhong- Stuart 1996: 287); İmam Karaman, İmam Akman, bir Moğol (temsili), deveyi canlandıran iki kişidir. Deve oyununun kültürel (ortak) bellekteki işlevselliği ve önemini açıkça işaret eden iki nokta vardır;

(i) Oyunda Moğol sorar, Karaman Bey zorlu göç yolculuğunu, yeni vatan tutma sürecini, Kuran'ın, onu taşıyan devenin kendileri için önemini anlatır, burada önemli olan nokta, hazır bulunan konumdaki seyircilerin Karaman Bey tarafından kendilerine sorulan soruları onaylayıcı şekilde yanıtlayarak oyuna katılmalarıdır.

Bu yolla ritüelin ve içeriğinin bir önceki tekrarı ile olan uygunluğu denetlenir ve ortak belleğe ait bilginin doğru bir şekilde yeni nesillere iletimi, kodlanması sağlanır.

(ii) Oyunun üçüncü bölümündeki ifadeler açık bir şekilde topluluğa 'ha-

tırla' ve 'unutma' mesajı vermektedir; (bkz., Jianzhong- Stuart 1996: 287-298)

3. Bölüm

Moğol (Dışarıdan seslenir): Hey imam bugün çok uzun süre sahnede rolünü yerine getirdin. Şimdi bunu niçin yaptığını da bize anlatır mısın? Seni çok dikkatli bir şekilde dinliyoruz.

Karaman: Her zaman bizim büyüklerimiz ölmeden önce bize bu hikayeyi anlatmamız ve her düğün akşamında gençler önünde canlandırmamızı vasiyet ederler. Çünkü gençlerin binlerce kilometrelik yolculukla buraya gelişimizin ne kadar sıkıntılar içinde gerçekleştiğini bilmeleri gerekir. Ayrıca bu oyun düğünlerin eğlenceli geçmesine de yardımcı olur. Doğru değil mi beyler?

Seyirci: Evet. Bu doğru.

Deve oyunu göç hikâyesinin efsanelenmesinden sonra oluşmuş olmalıdır. Burada nesir şeklindeki son derece ayrıntılı hikâye, formatlanıp oyuna dönüştürülmüştür daha kolay hatırlanılması için uygun hâle getirilmiştir. Hikâyedeki kimi figürler; deve, devenin Salarlar için en uygun bölgede çökmesi ve oradan kalkmaması, sonra taş olması, terazilerle toprağın suyun denkliliğinin kontrolü... Bunlar hikâyeyi normalden farklı kılar, efsaneleştirir ve bu hâliyle önemli, işlevsel bir verinin aktarımının sürekliliği sağlanmış olur.

Kimi hatırlama figürlerinin dini anlamları vardır. Göç hikâyesinde devenin üzerinde taşınan Kuran, kültürel bellekte dinin etkisini gösterir. Bu dini kimliğin Salar etnik kimliğinin bütünüyle olduğunu gösterir. Salar = Müslüman koşutluğuna işaret eder.

Deve oyunu yoluyla geçmişle bağlantı kurulur ve grubun kimliği temellendirilir. Grup üyeleri sırasıyla tarihini, kökenini, kimliğini öğrenir ya da genç bireyler burada temel hedef kitle olmalıdır; daha önce bu işlemde geçmiş olanlar ya da bu bilince sahip durumun-

dakiler ise hatırlama figürleri aracılığıyla bunları belleklerinde canlandırarak kimliklerini pekiştirir. Deve oyunu yoluyla kimliği pekiştirilmesi gündelik, sıradan bir olay değildir, ritüelistik bir olgudur ve ritüelistik iletişimin nesnesini, aracını oluşturur.

Assmann iletişimsel bellek ve kültürel bellek arasındaki kutupları bir cetvel üzerinde karşılaştırmıştır (Assmann 2001:59). Biz de çalışmamızda deve oyununun bu kutuplaşma cetvelinin kültürel belleğe ait içerik, biçim, araçlar, zaman yapısı ve taşıyıcı özellikleriyle uygunluğunu gösteren bir cetvel hazırladık;

	Kültürel Bellek	Deve Oyunu
<i>İçerik</i>	Efsanevi köken tarihi, ulaşılmaz geçmişte yaşananlar	Göç-sürgün efsanesi/hikayesi, Salarların ataları, Şinhua'yı vatan tutma
<i>Biçim</i>	Planlanmış, çok iyi biçimlendirilmiş, törensel iletişim, bayram	Tiyatral oyun
<i>Araçlar</i>	Kesin nesneleştirme, söz, görüntü ve dans yoluyla geleneksel sembolik kodlama, sahneleme	Sahneleme, soru-cevap; beyaz deve, Kuran, Moğol/ Tibetli
<i>Zaman yapısı</i>	Kesin geçmiş, efsanevi bir geçmiş zaman	Mekamı belirli bir belirsiz geçmiş zaman
<i>Taşıyıcılar</i>	Uzmanlaşmış gelenek taşıyıcıları	[ø]

Assman, kendilerine bilgiyi taşıma yetkisi tanınmış kişiler olarak yani kültürel belleğin özel taşıyıcılarına örnek olarak şamanları, ozanları, griotları, rahipleri, öğretmenleri, yazarları, filozofları vermiştir (Assmann 2001: 57). Salarlar örneğinde olduğu gibi yazı kültürüne sahip olmayan toplumlarda bellek aktarıcılarının uzmanlaşması, bu belleğe

yüklenen sorumlulukların gereğidir. Assman'a göre en önemli ve en zor olan sorumluluk, anlatının kelimesi kelimesine aktarımının üstlenilmesi ve başarılmasıdır. Burada insan belleği veri taşıyıcısıdır ve yazının bir ön biçimi olarak kullanılır ki bu biçime özellikle ritüel bilginin aktarılmasında rastlanır (Assmann 2001: 57). Bir grup içerisindeki bireylerin bir olgu karşısındaki farklılıkları farklı seviyelerdedir. Grupta bir kesim yönetici, yönlendirici büyük bir kısmı ise, katılımcı ya da hazır bulunucudur. Salarlarda deve oyununun özel icracıları yoktur. Ma Jianzhong ve Stuart'ın aktardığı bilgilere göre bu oyun ilk olarak 1920'lerde iki ahun (Ahong) tarafından oynanmıştır (Ma Jianzhong, Stuart 1996:289).

Sözlü kültürün hakim olduğu topluluklarda kültürel bellek, metinlerden ziyade danslar, oyunlar, gelenekler, geleneksel giysiler ile zaman içinde süreklilik kazanır. Salarlar hâlihazırda bir yazı diline sahip değildir. Kültürel belleğe ait tüm üretimler (halk edebiyatı ürünleri) ve veriler (ritüel kompozisyonlar) insan belleğinde saklanır ve sözel yolla döngüsellik sağlanır.

Deve oyunu da tüm ritüellerde olduğu gibi "tekrarlama" ve "canlandırma" işlevlerini içerir. Bu bağlamda kültürel belleği toplumun yazılı, sözlü ve görsel sanat ürünlerinden ve törenler, gelenekler, inanışlar gibi ortak davranışlarından oluşan tüm kültürel değerlerini bir bütün halinde algılayarak tanımlamak gerekmektedir. Schuyt ve Schuijt'e göre ritüellerin icra edilen çeşitli rollerden ibaret olan bir tiyatro oyunu gibi dramatik bir yapısı vardır (Schuyt; Schuijt, 1998:400). Deve oyunu da ritüel bir sunuştur, tiyatral bir gösteridir. Bir düğün evinde davetliler ortamda hazır bulunur, bir nevi buluşma gerçekleşir. Burada hemen hemen herkesin daha önce izlenmiş olduğu deve oyunu yoluyla kültürel

kimlik (buradaki kasıt etnik-dini kimlik) vurgulanmış olur.

Sonuç

Deve oyunu sözel kültür içerisinde yaratılan bir üretdir, oyuna dönüştürülmüş tarihî veriler topluluğudur. Sözel kültürün bir yönü sözel metne, bir yönü ritüelistik icraya dayanmaktadır. Kültürel kimliklerin çekirdeği bir dizi tarihsel olaya başvurularak kurulur. Deve oyununun özü olan göç anlatısı tarihsel olaylardan bahseder. Sözü edilen bu anlatı, anlatılan bir öyküden öte, oyun biçiminde canlandırılan bir kültür. Nasıl oynanacağı saptanmış olan ve ona göre yerine getirilen bir ritüeldir.

Bu tören dini kodlar yüklenerek şimdiki zaman diliyle anlatılmaktadır. Simgesel öğelerle donatılmış bu oyun kültürel belleği destekleyen bir işleve sahiptir. Törenler yalnızca varolamı dilendirici bir nitelik taşımaz. Törenlerin, onları gerçekleştirenlerin yaşamlarına değer ve anlam kazandırma güçleri de vardır. Tüm törenler yinelenir ve yineleme, kendiliğinden geçmişin kesintisiz sürdüğünü düşündürür. Kültürel kimliğe ait unsurlar birtakım simge ve kodlarla kültürel bellekte saklanır. Kültürel bellekte kodlanmış kültüre ait unsurlar ritüel, tören, gelenek gibi araçlarla kuşaklar arası taşınır. Kültürel bellekte mutlak bir hatırlama söz konusu değildir. Ancak temel unsurlar korunmak şartıyla toplumun gizli sözleşmeler şeklinde oluşmuş kabulleri ritüeller vasıtasıyla canlandırılır ve tekrarlanır.

Salarlara ait göç anlatısı, temel unsurları muhafaza edilerek deve oyunu adıyla drammatize edilip düğün ritüeli içinde canlandırılmakta ve tekrarlanmaktadır. Oyunda Karaman adlı figürün bizzat dillendirdiği gibi oyunun başlıca iki işlevi vardır. Birincil işlevi kültürel belleğin canlı tutulması; ikincil işlevi ise eğlencedir. Söz konusu efsane ve oyun içinde taşıdığı birtakım simgelerle ve

dini kodlarla Salar kimliğinin korunması ve sonraki kuşaklara aktarılmasında önemli bir işleve sahiptir. Göç anlatıları ve deve oyunu Salar olarak adlandırılan bu Türk soylu topluluğun, etnik kimliğine çekirdek teşkil eden ortak deneyimi [göç/sürgün; yeni bir vatan tutma] canlı tutar, dünü bir ritüel içerisinde bugüne taşır.

SEÇİLMİŞ KAYNAKÇA

- Assmann, Jan. *Kültürel Bellek*, (çev. Ayşe Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yay., 2001.
- Assmann, Jan; Czaplicka, John. "Collective Memory and Cultural Identity". *New German Critique*, No. 65, Cultural History/Cultural Studies, 1995: 125-133.
- Collins, Randal. *Interaction Ritual Chains.*, New Jersey: Princeton University Press, 2004.
- Connerton, Paul. *Toplumlar Nasıl Anımsar?*. (çev. Alaeddin Şenel), İstanbul: Ayrıntı Yayın., 1999.
- Davies, Philip. *Biblical History and Cultural Memory*, University Of Sheffield England: 2009.
- Goodman, David S. "Exiled by Definition: The Salar of Northwest China", *Portal Journal of Multidisciplinary International Studies* Vol. 2, No. 1 January 2005.
- . "Exiled by Definition: The Salar and Economic Aktivism in Northwest China". *Asian Studies Review*, Vol. 29 (December 2005): 325-343.
- Jianzhong, Ma ve Stuart, Kevin. "Stone Camels and Clear Springs The Salar's Samarkand Origins". *Asian Folklore Studies*, Vol. 55, No. 2., 1996: 287-298.
- Karaca, Birsen. *Sözde Ermeni Soykırım Projesi – Toplumsal Bellek ve Sinema*. İstanbul: Say Yay., 2006.
- Lipman, Jonathan N. Etnic conflict in modern China, Hans and Huisin Gansu, 1781-1929 in Jonathan Lipman and Stevan Harrell (eds) *Violence in China Studies in culture andcounter-culture*. Albany: NY: State University of New York Pres 1991.
- Mehmet, Gülsün. "Salar Türkçesinin Çekim Morfolojisi" Yayınlanmamış Doktora Tezi Ankara: Ankara Üniversitesi, 2007.
- Oğuz, Öcal. "Folklor: Ortak Bellek veya Paylaşılan Deneyim". *Milli Folklor* 74 (Yaz 2007): 5-8.
- Schuyt, Theo M. ve Schuijt, John M. "Rituals and Rules: About Magic in Consultancy", *Journal of Organizational Change Management*, Vol. 11, No.5, (1998): 399-406.
- Tenişev, Edhem Rahimoviç. *Salarские Teksti*. Moskova: 1964.