

BİLİM VE TEKNOLOJİDEKİ GELİŞMELERİN KÖY SEYİRLİK OYUNLARINA ETKİSİ*

Effet des développements scientifiques et technologiques sur le théâtre villageois

Nebi ÖZDEMİR**

ÖZET

Geleneksel Türk tiyatrosunun en önemli bölümlerinden birini, köy tiyatrosu geleneği meydana getirmektedir. Bu tiyatro geleneği, bağlam ve işlevleri açısından Karagöz, Meddah ve Orta Oyunu gibi diğer halk tiyatrosu geleneklerinden farklılıklar göstermektedir. Bu incelemede, köy tiyatrosu geleneğinde bilimsel ve teknolojik değişimlere paralel olarak meydana gelen değişme ve yok olmalar ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler

Köy Tiyatrosu Geleneği, Bilim ve Teknoloji.

ABSTRACT

The main theatre branch of Turkish traditional theatre is the villages dramas in Turkey. This theatre tradition differs from the others named Kukla (Turkish puppet theatre), Karagöz(Turkish shadow theatre), Meddah(Turkish public story-telling tradition) and also ortaoyunu(a branch of Turkish public drama) from the point of view of the context and functions. The aim of this study is also to deal with the changes and the absences in Turkish villages dramas in parallel to the scientific and technological developments.

Key Words

Turkish Villages Dramas, The scientific and technological developments.

Geleneksel Türk tiyatrosu, teriminin ve bu terimin kapsadığı türlerdeki değişme veya yok olma olgularının yeniden ve farklı yaklaşımlar kullanılarak tartışılması gerekmektedir. Öncelikle, geleneksel Türk tiyatrosu terimi, Türkiye'deki, eğer tam oluştuğu kabul edilebilirse, Batı tarzı Türk tiyatrosundan farklılığı belirtmek amacıyla kullanılmaktadır. Bu kullanımda, geleneksel Türk tiyatrosu içinde değerlendirilen türlerin, Batı tarzı veya klâsik tiyatro ile ortak iç-yapı unsurları göz önünde tutularak karşılaştırılması söz konusudur. Bu terim, aynı zamanda, Profesör And'ın

belirttiği gibi, coğrafi bir sınırlama bağlamında, Anadolu'da yaşayan Türklerin tiyatrosunu anlamında da kullanılmaktadır. Çünkü, bu terimin kullanılmaya başlandığı dönemde (1940'dan 1990'lı yıllara kadar) Anadolu dışında yaşayan Türklerin tiyatrosu hakkında yeterli ve güvenilir verilerin henüz bulunmadığı bilinmektedir. Hatta bugün dahi, bu alanda karşılaştırmalı çalışmaların yapılmadığı bilinen bir diğer gerçektir. Ancak, bu terimde esas tartışılması gerekenin yüzeysel kabul ettiğim bu konular olmadığını düşünüyorum.

Geleneksel Türk tiyatrosu terimi-

* Bu bildiri, Kültür Bakanlığı ve UNIMA Türkiye Millî Merkezi'nin işbirliğiyle 26-28 Kasım 1998 tarihleri arasında Bolu'da düzenlenen "Geleneksel Tiyatro'nun Sorunları ve Çözüm Yolları Sempozyumu"nda sunulmuştur.

** Yrd.Doç.Dr., Hacettepe Üniversitesi, Ede.Fk.Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halkbilimi Anabilim Dalı.

nin, bir halkbilimci için en önemli bölümü “gelenek” olmalıdır. Çünkü halkbilimci, geleneğin araştırmacıdır. “Bunu nereden öğrendiniz?” sorusunun “atalardan” şeklinde cevaplandığı her ortamda gelenekten söz edilmelidir. Halkbiliminin el sanatları, halk edebiyatı, âşık edebiyatı, giyim-kuşam, mimari, hekimlik, inanç ve diğer alanlarındaki her türlü maddî ve manevî unsurlar, bir gelenek etrafında yaratılarak aktarılmakta ve değiştirilmektedir.

Gelenek, Türkiye’de pek tartışılmayan, ancak sık kullanılan bir kavramdır. Gelenek kelimesi, herhangi bir konuyu açıklarken ya da değerlendirmede bulunurken, sıkışıldığında kullanılan cankurtaran simididir. Pek çok sorunun, olgunun ve unsurun açıklanmasında hep geleneğe başvurulur veya bütün olup bitenlerden gelenek sorumlu tutulur. Yine Türkiye’de bu olumsuz değerlendirmenin yanında, çeşitli unsurları/ unsurlar bileşkesini, gelenek olarak adlandırarak tanımlama ve açıklama eğilimi de yaygındır. Örneğin, âşık edebiyatı geleneğinden söz edilmekte, ancak bu edebiyatı gelenek haline getiren unsurların neler olduğu ile bu unsurların bütün içindeki işlevleri pek sorgulanmamaktadır.

Gerçekte ise gelenek, pek çok unsurdan oluşan karmaşık bir olgudur. Sedat Veyis Örnek(1995:126), *Türk Halkbilimi* adlı eserinde sosyal normların etkili olduklarından biri olarak kabul ettiği geleneği “bir toplumda kuşaktan kuşağa geçen kültür kalıntıları(mirasları), alışkanlıklar, bilgiler, beceriler, davranışlar vb.”olarak tanımlar. Örnek(1995:126), aynı eserinde Schoeck’ün aşağıda belirtilen tanımına da yer verir:

Bir kuşaktan ötekine geçirilebilen

bilgi, tasarım, boşinanç, yaşantı biçimi; daha geniş anlamıyla maddî olmayan kültürdür (ancak belirli maddî kültür öğelerini ayrı tutmak gerekir; çünkü bunlar ya manevî kültür öğeleriyle bağlantılıdır ya da onlarla simgelenmiştir). Dar anlamda ise kuşaklar boyunca bir toplumun örneğin kutsal ya da politik işleri gibi önemli konulardaki görüşleridir.

Yukarıdaki tanımlar eksiktir ve yüzeysel bir nitelik taşımaktadır. Bu olgunun adı olan gelenek kavramı, bugün Türkiye’de kullanıldığı üzere, “muhafazakârlık, tutuculuk, bağnazlık, gericilik veya modernlik karşıtlığı” demek değildir. Ayrıca, terimlerin anlamlarında zaman ve mekâna göre bazı değişimler de olabilir. Gelenek, ampirik yöntemlerle elde edilen sözlü bilgi ve görgüye dayanır. Henry Glassie’nin (1995:395) ifadesiyle “gelenek, geçmişten hareketle geleceğin yaratılmasıdır.” Bu son tanımda dikkat edilmesi gereken nitelik, geleneğin dinamik bir olgu olduğudur. Geleneğin dinamizmini, sosyo-kültürel, tarihî bağlama göre değişmesi meydana getirir. Geleneği oluşturan unsurlardan bazıları bu değişim adı verilen süreçte yaşamını sürdürebilirken, bazıları da yok olabilir. Halkbilimcilerin görevi, geleneğin bu değişen ve değişmeyen unsurlarını belirleyip nedenlerini araştırmaktır. Gelenekçi nitelmesini yapanlar, herhalde geleneğin bu değişmeyen unsurlarını göz önünde tutuyor olmalıdır. Özetle gelenek, değişmeyi dışlamadığı gibi, ancak değişerek yaşayabilir. Değişme bir taraftan, yaratıcılığa ve özgünlüğe imkan tanırken, diğer taraftan da çeşitli unsurların işlevini yitirerek ortadan kalkmasına neden olabilir. Ayrıca, gelenek sadece geçmişe aitliği ifade etmez. Günümüzde

de gelenekler yaratılmaktadır (Örneğin internette sörf veya chat yapmak, televizyon izlemek, piknik yapmak, tatile çıkmak vb.). Yine günümüzün geleneklerinden bazıları, geçmişin geleneklerinden kaynaklanabilir veya yararlanabilir. Hatta bazı gelenekler, geçmiştekilerin günümüzdeki bağlama göre yeniden yorumlanmasından oluşabilir (Meddahlığın devamı olarak Stand-up, talk-show). Gelenek, insanla var olmuş ve gelecekte de var olacaktır. Bütün bu değerlendirmeler, gelenek kavramının Türkiye'deki akademisyenlerce ve bilhassa halkbilimcilerce yeniden tartışılması gereken bir konu olduğunu ortaya koymaktadır.

Makro açıdan disiplinlerarası ve mikro açıdan da halkbiliminin en önemli araştırma konularından biri olarak kabul edilen geleneksel Türk tiyatrosu, yukarıda belirtilen bütün niteliklere sahip bir gelenek tiyatrosudur. Bu gelenek, pek çok unsurdan meydana gelmektedir. Bu genel tanımlamanın içinde yer alan türlerin de herbiri, çeşitli unsurlardan meydana gelen birer gelenektir: Karagöz geleneği, meddah geleneği, ortaoyunu geleneği, dramatik köy seyirlik oyunları geleneği gibi. Elbette bu gelenekler arasında ortak unsurlar bulunacaktır, ancak türün incelenmesinde ve tanımlanmasında karakteristikler göz önünde tutulmaktadır. Türe özgü bu temel unsurlar, farklı niteliklerinden dolayı, farklı değişme biçimlerine ve süreçlerine sahiptirler. Bu nedenle, geleneksel Türk tiyatrosunda meydana gelen değişme ve yok olma olarak adlandırılan süreç ve sonuç, türler bağlamında ayrı ayrı değerlendirilmeli ve yorumlanmalıdır. Geleneksel Türk tiyatrosunun alt türleri, nasıl farklı bağlam ve ihtiyaçlar doğrul-

tusunda yaratılmışlar ve, bazı ortak faktörlerin etkisinden bahsedilse de, genellikle farklı nedenlerden dolayı benzer sonuçlarla karşılaşmışlardır. Bu durum, kırsal kesim insanının tiyatro geleneği olarak kabul edilen Dramatik Köy Seyirlik Oyunları ile bilhassa İstanbul, Bursa, İzmir gibi Osmanlı İmparatorluğu'nun büyük kentlerinin geleneksel tiyatro türleri olarak kabul edilen Karagöz, Ortaoyunu ve Meddah arasında açıkça gözlenebilir.

Yine, aynı ortamın türleri olarak kabul edilen Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu, bazen birbirlerine rakip olarak kendi sonlarını hazırlamışlardır. Örneğin Ortaoyunu, genellikle iç yapı unsurları bakımından (tipler, konu, oyun tekniği vb.) benzerlikleri nedeniyle, araştırmacılarca Türk gölge oyunu olan Karagöz'ün sahneye inmiş şekli olarak tanımlanmıştır. İcracılarının aynı kişiler olması veya aynı sanatçıların farklı türleri icra etmeleri, talepten kaynaklanan türler arası çekişmeyi gizlemiş olabilir. Nitekim bu bütüncül değerlendirme nedeniyle, söz konusu türlerin aynı anda (20. asrın başında) yok olduğu varsayımı uzun süre kabul görmüştür. Karagöz'ün perdeye inmesi, yani Ortaoyunun yaratılması, tamamen farklı sosyo-kültürel ortamın etkisi sonucunda oluşan talep değişikliğinin bir sonucudur. Bir başka ifadeyle, bir karagözcüyü, ortaoyununun meydanına çıkararak sebepler, sanatçıdan çok, taleple ilgilidir. Halkbilimcilerin çözümlenmesi gereken sorunlardan biri de, bu talep değişikliğini yaratan, çoğu bağlama ait faktörlerin belirlenmesi ve açıklanmasıdır.

Bu konuda belirtilmesi gereken bir diğer konu da, bilhassa Karagöz, Orta-

oyunu ve Meddah adını verdiğimiz türlerin kaçınılmaz sonlarını, çoğunlukla o dönem İstanbul’unda yazın dönemini yaşıyan Batı tarzı tiyatro geleneğiyle olan mücadelelerinde yenik düşmeleriyle açıklanmasıdır. Hatta bu türlerin Tanzimat döneminde, imparatorluğun içinde bulunduğu yozlaşmanın belirtilerinden sayıldığı ve Batılılaşmanın önündeki engeller olarak görüldüğü de ifade edilmiştir (Tuncay 1984: 129). Bu tarz bir yaklaşım (olgunun tek nedene bağlı olarak açıklanması), sözü edilen türlerin iç (icra= icracı/sanatçı+seyirci+sözsel metin ve/ya hareket) ve dış bağlam (dönemin tarihî, ekonomik, siyasî, sosyo-kültürel, fizikî çevre ve şartları) göz önünde tutularak hazırlanan bir araştırma plânının uygulanması ile aşılabılır.

Geleneksel Türk tiyatrosunun, alt türü olan dramatik köy seyirlik oyunları ile ilgili çalışmalar, daha çok derleme ve köken açıklama çabalarından ibarettir. Bu yüzden de bu tür oyunlardaki değişme ve yok olmalar üzerinde gereğince ve müstakil olarak durulmamıştır. Buna karşılık dramatik köy seyirlik oyunlarındaki değişmeler, bazı araştırmacıların dikkatini de çekmemiş değildir. Bu araştırmacılar, sorunu değişik açılardan kısaca çözümlenmeyi çalışmışlardır: Geleneksel Türk tiyatrosunun bu alt türü hakkında Türkiye’de yayımlanan ilk kitap olan *Köylü Temsilleri* adlı kitabında Ahmet Kutsi Tecer (1940), folklorun ayrı bir dalı olarak kabul ettiği bu tür oyunları “dinî temsiller ve dinî olmayan oyunlar” başlıkları altında sınıflarken, dinî olmayan oyunları “dinî temsillerin layık niteliğe dönüşmesi neticesinde meydana gelen oyunlar” olarak nitelemiş ve bunların “anafikir ve tiplere sadık kalmak

şartıyla muhite ve zamana göre değişerek eğlence niteliği kazanan temsili oyunlar” olduğunu belirtmiştir. Şükrü Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları* adlı eserinde (1991:81), bu türün 1955-1961 yılları arasında yaptığı anketler sonucunda Batı kültürü ile bağlantı kurmamış Türk köylülerinin kendi sosyal ve iktisadi şartları içinde yarattıkları ve yaşadıkları bir sözlü gelenek olduğunu kaydetmiş; ancak sözlü gelenek terimini kullanmasına rağmen bu tür oyunlarda meydana gelen değişmelere değinmemiştir. Metin And (1985:43) da, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı eserinde, “köylünün inançlarında tutuculuğu nedeniyle günümüze değin yaşadığını” belirttiği bu gelenek çerçevesinde, giderek eski örnekler üzerine güncel konularda yeni oyunların yaratıldığını ya da eski oyunların değiştirilerek yeni çeşitlemelerin ortaya çıktığını kaydetmektedir. Erman Artun (1993:90-95), *Cemâl Ritüeli ve Balkanlardaki Varyantları* adlı eserinde, bitki kültü kaynaklı Cemâl Oyunu’nun, günümüzde ritüelin işlevinin ikinci plâna itilmesi ve doğa sırlarının çözülmesi bağlamında ilk çıkış özelliğini yitirerek güncelleşmesi sonucunda, Tekirdağ köylerinde 20 yıl öncesine göre daha az ve genellikle düğünlerde eğlenmek amacıyla oynandığını belirtmiştir. Artun (1993:95) ayrıca, bu ritüelin kültürel etkileşimler sonucunda değişerek günümüze kadar ulaştığını ifade etmiştir. Mevlüt Özhan (1997:292-302) ise “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi” adlı bildirisinde, dramatik köy seyirlik oyunlarının kökenlerinin ilkel toplumlara dayandığını ve bunlardan büyük bir bölümünün amaç ve biçim değiştirerek günümüze

kadar geldiğini belirtmiştir. Aynı makalesinde Özhan, bu oyunları “inanç kaynaklı olup günümüzde bu amaçla (inanç) oynananlar, inanç kaynaklı olup günümüzde eğlence amacıyla oynananlar” şeklinde sınıflandırırken “inançtan-eğlenceye doğru bir değişimin varlığını” vurgulamıştır. Özhan bu değişim ve yok olmanın (çünkü aynı bilidir de bu tür oyunların %70-80’ine yakının bugün oynanmadığı belirtilmiştir) nedeni olarak, “sosyo-ekonomik yaşamdaki ve teknolojiadaki gelişmeler ile boş zamanların değerlendirilmesindeki seçenek bolluğunu” göstermiştir.

Bu çalışmada Dramatik Köy Seyirlik Oyunları’ndaki değişim ve yok olma olgusu, 20. asırda meydana gelen bilimsel ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda açıklanmaya çalışılacaktır. Bu zamansal ve faktörel sınırlamanın nedeni, dramatik köy seyirlik oyunlarındaki değişimlerin, sergilenme anından itibaren başladığı gerçeğinin kabul edilmesidir. Bugün gösterimci teori sayesinde, sözlü veya sözsüz (burada, metne bağlı olmayan hareket, anlamında kullanılmaktadır) ürünlerin, aynı yaratıcılar-icracılar tarafından tekrarlanmış (sergilenmiş, gösterilmiş, anlatılmış) olsa dahi değişerek çeşitlendiği herkesçe bilinmektedir. Önceki asırlardaki değişimlerin nedenleri, elbetteki farklılık arzedecektir (bu konuda bkz. And 1974 ve 1983: 7-9; Karadağ 1978; Artun 1993). Bu da ayrı, müstakil bir araştırmayı gerekli kılmaktadır. Bu çalışmada, 20. yüzyılda icra edilen dramatik köy seyirlik oyunlarındaki değişim nedenlerinden sadece biri olan bilimsel ve teknolojik gelişmeler, tartışılmak üzere seçilmiştir. Buradaki seçimin nedeni de, bu alanlardaki gelişmelerin,

toplumu ve dolayısıyla kültürü çok yönlü olarak etkilediğidir.

Öncelikle bilim ve teknoloji kavramlarının tanımlanması gereklidir. Bilim kelimesinin farklı anlamlara geldiği kaydedilmiştir:

Bilim, evrenin veya olayların bir bölümünü konu olarak seçen, deneye dayanan yöntemler ve gerçeklikten yararlanarak yasalar çıkarmaya çalışan düzenli bilgi, ilim; genel geçerlik ve kesinlik nitelikleri gösteren yöntemli ve dizgesel bilgi; belli bir konuyu bilme isteğinden yola çıkan, belli bir amaca yönelen bir bilgi edinme ve yöntemli araştırma süreci.” (Türk Dil Kurumu 1988:187)

Yukarıdaki tanımda bilim teriminin, hem sistemli bir faaliyeti, hem de bu faaliyetin sonucunda elde edilen ürünün ifade etmek amacıyla kullanıldığı görülmektedir.

Fransızca bir kelime olan teknolojinin ise “bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve âletleri kapsayan bilgi” anlamına geldiği kaydedilmiştir (Türk Dil Kurumu 1988:1443). Genel olarak, teknoloji “belirli bir amaç doğrultusunda araç, gereç yaratma ve kullanma bilgisi”dir.

Bilim ve teknoloji, insanın sadece yaşamını sürdürmesini değil, gelişmesini de sağlamaktadır. Bilimin ürünü olan bilgi ile teknolojinin ürünü olan araç ve gereçler, her çağ insanı için varolmanın ve gelişmenin yegane aracı olmuştur. Ancak II. Dünya Savaşı’ndan sonra, kapitalist ve sosyalist bloklar arasındaki rekabetin doğmasıyla birlikte, bilhassa nükleer, kimya ve genetik mühendisliği, tıp, anstronomi ile iletişim ve bilgisayar alanlarında önceden tahmin edilemeyecek büyüklükte teknolojik gelişmeler

meydana gelmiştir. Enformasyon teknolojisindeki gelişmeler, bir taraftan bilginin metalaşmasına neden olurken, diğer taraftan bilginin sınır tanımaksızın yaygınlaşmasını sağlamıştır. Hatta 20. asrın bu son dönemi ile gelecek yüzyılın, “post-kapitalist, post-modern, post- endüstriyel, teknotronik, bilişim çağı, bilgi toplumu çağı” olduğu ve olacağı ifade edilse de, genel kanı, çeşitli nedenlerden dolayı dünyanın henüz büyük bir bölümünün “enformasyon çağı”nı dahi yakalayamadığıdır (bu konuda bkz. Çelik 1998:53-61; Yılmaz 1998: 147-159). Bu bildiride, bilhassa veterinerlik, ziraat ve iletişim alanlarında meydana gelen bilimsel ve teknolojik gelişmelerin dramatik köy seyirlik oyunlarındaki etkisi üzerinde durulacaktır.

Türkiye’deki araştırmacıların dramatik köy seyirlik oyunlarını ritüel (kuttören; dinî-büyüsel) ve profan(din-dışı) oyunlar başlıkları altında gruplandırarak inceledikleri görülür. Bu sınıflandırmada, genellikle oyunların köken ve konuları ölçüt olarak kabul edilmektedir. Şükrü Elçin (1991:37-46) ritüel oyunlar başlığı altında, yılın değişmesiyle ilgili oyunları (Köse-Gelin Oyunu), mücerret fikirlerle ilgili oyunları (Arap Oyunları), hayvan kültürüne bağlı oyunları (Saya Gezme Oyunu, Çan Sallama Oyunu, Davar Yüzü Oyunu vb.), bitki kültürüne bağlı oyunları (Cemâlcik Oyunu, Ekin Sonu Oyunu) ve mezhep merasimlerini (bu merasimler kökenleri açısından ritüel olarak nitelenmiştir) toplamıştır. Metin And(1974:196-252) ise dramatik köy seyirlik oyunlarının büyük bir bölümünü eski yakın-doğu ve doğu Akdeniz bolluk törenlerinin bir devamı veya günümüzdeki kalıntıları olarak değerlendirmiş ve

bu tür(kuttörensel) oyunları, “ölüp dirilme, kız kaçırma, ölüp dirilme+kız kaçırma, tarımsal oyunlar, hayvan benzetmeleri vb.” başlıkları altında incelemiştir. Hangi başlıklar altında incelenirse incelenirse, bu oyunların yaratıldıkları ilk andan itibaren bitkisel/tarımsal ve hayvansal bereketin, bolluğun teminini ve devamını sağlamak amacıyla sergilendiği bilinmektedir.

“Bir örnek üzerine kalıplaşmış davranışlar ve töreler bütünü ile nesne ve eylem simgeleri yöntemi” olarak tanımlanan (And 1985:52) ritüel, söz simgeleri yöntemi olan mitosla birleşerek dramı yaratmıştır. Ritüelin, inanç ve eylem olmak üzere iki boyutu bulunmakta ve her iki boyutu da, oluşan gelenek tarafından denetlenmektedir. Ritüelin görünmeyen/soyut yanını oluşturan inançlar, insanın tabiatla olan mücadelesinden doğmuştur. İnsanoğlu, hükmedemediği canlı veya cansız varlıklar/olgular karşısında bir takım inançlar yaratmıştır. İnanç zamanla, tapınmayı, daha sonra da kuttöreni beraberinde getirmiştir. Burada ritüelin sadece geçmişe ait bir fenomen olduğu yanılıgısına kapılmamalıdır. Çünkü, her çağda yeni ve farklı ritüeller (kurbanların kesildiği spor kulüplerinin sezon açılışları, yemin törenleri, mezuniyet törenleri vb.) yaratılabilir. Bilimin amacı, insanın ve evrendeki canlı-cansız varlıklarla ilgili bilinmeyenleri çözüme kavuşturmaktır. Bu bağlamda, ritüel ile bilimin aynı amacı (doğanın, insanın, evrenin ve her türlü canlı cansız varlıkların sırrını çözmek) taşıdıkları görülür. Bu amaç doğrultusunda kullanılan yöntem ve pratikler farklıdır. Buna karşılık bilimin gelişmesiyle birlikte, kuttörenlerin inanç boyutunda çözümler de mey-

dana gelmeye başlamıştır (bu konuda bkz.Malinowski 1990). Önceki dönemlerde verimliliğin artırılması, bolluğun sağlanması için başvurulan ritüeller, günümüzde yerlerini yeni ve farklı disiplinlere ve uygulamalara bırakmak zorunda kalmışlardır.

Yılın değişmesiyle ilgili oyunlar, genel olarak evren, özel olarak dünyanın düzeni ve işleyişi hakkındaki yeterli bilgi birikiminin oluşturulmadığı ya da insanların belirli bir bilinç düzeyine ulaştırılmadığı dönemlerin eseridir. Yılın değişmeyeceği ve doğal olarak mevsimlerin(bilhassa baharın) oluşmayacağı, dünyanın yeniden yeşermeyeceği, verimliliğin-bolluğun geri gelmeyeceği endişesi, insanları bu tür ritüelistik temsillere yöneltmiştir. Uzay çağına yaşandığı günümüzde, sıradan insan dahi dünyanın düzeni ve işleyişi ile evrendeki konumu hakkında yeterli bilgi birikimine sahiptir. Bugün, evindeki televizyonda güneş sisteminin diğer gezegenlerine gönderilen uzay araçlarını izleyen kırsal bölge insanı, bu tür oyunları sadece eğlence amacıyla icra edebilir veya izleyebilir.

Bugün Anadolu'da Saya Gezme, Koyun Yüzü, Koç Katımı ve benzeri adlarla anılan ritüellerin sergilenmemesinin başlıca nedeni, veterinerlik ve biyo-kimya ve genetik alanlarındaki ve teknolojilerindeki gelişmelerdir. Günümüzde hayvanların sağlığı büyük ölçüde, aşı ve benzeri uygulamalarla güvence altına alınmıştır. İletişim araçlarının da etkisiyle kırsal bölge insanı, genetik biliminin en son gelişmelerinden biri olan "klonlama-kopyalama-"nın gerçekleştiğini gözleriyle gördükten sonra, bu tür ritüellere artık kuşkuyla bakmaktadır.

Yine Türkiye'deki çevre bilincinin gelişmesiyle, mera hayvancılığı yerini besi hayvancılığına bırakmıştır. Hayvan sayısındaki azalma, bu tür ritüelistik oyunların sergilenmesini olumsuz yönde etkilemiştir.

Aynı durum, bitkisel/tarımsal bereketi sağlama işlevini yüklenen oyunlar için de söz konusudur. Ziraat biliminin ve teknolojisinin gelişmesi sonucunda (gübrenin, yeni toprak işleme-ekim-harata araç ve gereçlerinin kullanımı; yeni tohumluklar; yeni sulama sistemleri) toprağın verimi ve ürünün kalitesi artırılmış, ürün çeşitliliği sağlanmıştır. Sanayi bitkilerinin(şeker pancarı, pamuk, tütün vb.) üretimi artmıştır. Bir sürecin eseri olan bütün bu gelişmeler, tarımsal bereketin sağlanmasına yönelik ritüellerin işlevini ortadan kaldırmıştır. Gelişmiş sulama sistemlerinin bulunduğu veya yağmur bombalarının kullanıldığı bir yörede, Cemâlcik oyununa veya yağmur merasimlerine rastlanmayacağı da açıktır.

Bilimsel ve teknolojik gelişmeler sonucunda Türkiye'de daha önce tarım ve hayvancılıkta çalışan nüfusun büyük bir bölümü, diğer bazı nedenlerin de etkisiyle, sanayi tesislerinin bulunduğu kentlere göç etmiştir. Bugün Türkiye nüfusunun yaklaşık %70'nin kentlerde yaşadığı bilinmektedir. Bu durum, çeşitli sosyo-ekonomik ve kültürel faktörlerin de tesiriyle kırsal alandaki hayvan sayısının ve tarım alanında çalışan nüfusun azalmasına neden olmuştur. Daha çok geleneğin temsilcisi ve denetleyicisi kabul edilen yaşlıların(gelenek sanıldığına aksine, yetişkin erkeklerce değil, yaşlılar, kadınlar ve çocuklar tarafından yaratılmakta ve yaşatılmaktadır) doğal süreç

içinde yok olmaları, gençlerin de kentlere göç etmeleri sonucunda, bu geleneğin aktarılması ve yaşatılması için gerekli olan icra/intikal ortamları artık yaratılmamaktadır. Özetle, bu tür oyunların, icracıları/yerel sanatçıları artık yetişmemektedir.

Aynı şekilde, bilimsel ve teknolojik gelişmeler bağlamında kırsal bölge insanının yaşam tarzı ve üretim biçimi değişmiştir. Bu durumda işlevselliğini yitiren ve dolayısıyla talep edilmeyen, başta ritüeller olmak üzere geleneksel kültürün çeşitli unsurları ya biçim-amaç değiştirmiş ya da yok olmuştur. İşlevini yitiren bu tür ritüeller ve ritüelistik oyunlar, eğlence ortamlarının birer aracı olarak bir süre daha yaşadıkdan sonra, eğlence araçları/ortamlarındaki gelişmenin ve çeşitlenmenin doğal sonucu olarak toplumda meydana gelen talep değişikliğinin de etkisiyle yok olmuşlardır.

Burada, bütün bu bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yöreye ulaşıp ulaşmamasının, ritüellerin hayatiyetini direkt olarak etkilediğinin de vurgulanması gerekir. Gelişmelerin geç ulaştığı veya bu alanlardaki bilinçlenmenin geç gerçekleştiği yörelerde, ritüellerden bir bölümünün günümüze kadar yaşadığı, yapılan derleme çalışmalarından anlaşılabilir. Bu yüzden, sözü edilen yerleşim birimlerindeki tespitlere dayanarak konuyla ilgili genellemelerin yapılması gerekmektedir. Bahse konu bilinçlenme ise toplumun eğitim düzeyi yükseltilerek gerçekleştirilebilir. Çünkü eğitim, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin kabulü ve uygulanması için gerekli olan zihinsel ve psikolojik zemini hazırlamaktadır. Geleneksel/sözlü bilgiyle yetişen, okuyup yazamayan, kendini kader-

ciliğe teslim etmiş, kul niteliğini benimsemiş bir halkın bakış açısında değişiklikler yaratabilmek için öncelikle bu insanların bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yararlarını bizzat sınamaları gerekmektedir. Bu gelişmeleri denemenin dahi bu nitelikteki bir halk için ne kadar zor olduğu, kültür değişimleri üzerine yazılmış pek çok çalışmada dile getirilen bir konudur (Türkdoğan 1977; Turhan 1987; Güngör 1986). Bu bilinçlenmenin gerçekleştiği yörelerde, bu tür oyunlara eğlence maksadıyla dahi olsa hiç rastlanmadığı gözlenmiştir.

Ritüelin eğitici, birleştirici, canlandırıcı ve mutluluk verici işlevleri (And 1985:51-52), farklı yaşam ortamlarında yaşayan günümüz insanı için herhangi bir anlam ifade etmemektedir. Çünkü bugün, ritüelistik oyunların/merasimlerin yerine aynı fonksiyonlara sahip yeni ve farklı unsurlar ile olgular yaratılmıştır.

Dramatik köy seyirlik oyunlarının diğer bir bölümünü ise profan (din-dışı) oyunlar meydana getirir. Geleneksel tiyatro üzerine araştırmalar yapan gerek tiyatrobilimci ve gerekse halkbilimciler, profan nitelikteki oyunlardan bazılarını, işlevini yitirerek biçim değiştirmiş ritüelistik oyunlar olarak tanımlarlar veya bu tür oyunlarda ritüelistik kalıntılar bulunduğunu ifade ederler. Bu bağlamda profan nitelikteki oyunlar, ritüelistik oyunların yok olmadan önceki son biçimleridir. Takvimî olmadan sadece eğlenmek amacıyla oynanmaları, bu tür oyunların temel niteliğidir. Bu tür oyunların en önemli özelliği yaşanan bağlamla ilgili olmalarıdır ki bu da oyunların dinamizmi olan değişmeyi kanıtlamaktadır. Çünkü gündelik yaşam sürekli değişir.

Yaşamda meydana gelen her türlü değişiklik, bu tür oyunların malzemesini meydana getirir. Eleştirel ve komik bir açıdan gösterilen bu oyunlarda “karı-koca geçimsizliği, gelin-kaynana ilişkisi, çok evlilik, kuma getirme, evde kalmış kız, hacca gitme, tarla sınır, kalaycı, göçebe, berber” (And 1983:48; Elçin 1991:47-62) gibi konuların yanında, “köylünün kente gitmesi, futbol, doktor, bakanlık, milletvekilliği” ve benzeri konuların da işlenmesi bu değişimi açıklamaktadır. Bütün bu tespitlere göre, profan nitelikteki dramatik köy seyirlik oyunlarının kırsal bölge insanı tarafından muhafaza edilmesi gerekir. Ne yazık ki bu tür oyunlar da yok olmaktadır. Bu durumu, oyunların iç yapı unsurlarından hareketle açıklamak zordur. Bilhassa bilimsel ve teknolojik gelişmelerin şekillendirdiği bağlamla ilgili veriler, ancak sorunun açıklanmasını sağlayabilir.

Yaşamın bütün cepheleri, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin etkisi altındadır. Bilhassa teknolojik gelişmeler, ticarî bir araca/metaya dönüştürülen eğlenceyi dünyanın getirisi yüksek sayılı sektörlerinden biri konumuna getirmiştir. Bu durum yerel eğlence sistemlerinde çözümlere neden olmuştur. Bu yargı, Türkiye’deki eğlence sistemi için de geçerlidir. Aynı şekilde yerel eğlence ortamları ve araçları, özellikle iletişim araçlarının tesiriyle değişmekte ve çeşitlenmektedir. Hatta iletişim araçlarından televizyonun kendisi, bir eğlence ortamı ve aracı olarak topluma sunulmuştur. Böylece toplum aktif eğlence ortamlarından uzaklaştırılmış, pasif, eğleniyormuş gibi yapanları izleyen bir kitle haline getirilmiştir. Televizyon ne zaman ki köy oda-

larının en değerli köşesi olan baş köşeyi kaptı, o andan itibaren geleneksel eğlence ortamının büyüğü bozuldu, yerel eğlence araçları unutulmaya başladı. Burada, bu tür dramatik köy seyirlik oyunlarını, geleneksel eğlence sistemi bağlamında incelediğimizi ve yorumladığımızı hemen belirtmemiz gerekmektedir.

Profan nitelikteki oyunların bir bölümü ise eski anlatı geleneğinin masal, efsane, destan ve halk hikâyesi gibi örnekleri üzerine kurulmuştur. Okur-yazarlığın yaygınlaşmadığı dönemlerde, Walter J.Ong(1995)’un ifadesiyle “birinci sözlü kültür ortamı”ndaki anlatı geleneği, yaşamın esasını oluşturuyordu. Anadolu insanının uzun süre estetik ihtiyaçlarını karşılayan bu türler, yazılı kültür ortamını, Neil Postman (1994)’ın deyişiyle “tipografi dönemini” gereğince özümseyemeden “ikinci sözlü kültür ortamını”(Ong 1995), yani elektronik kültür ortamını yaşamaya başlayan Türk insanı için bugün artık pek bir şey ifade etmemektedir. Bu noktada gerek tipografi ve gerekse elektronik kültür ortamlarının yaratıcısının, bilimsel ve teknolojik gelişmeler olduğunu bir kez daha hatırlatmak gereklidir. Dolayısıyla bu türlerin örnekleri üzerine kurgulanmış dramatik köy seyirlik oyunları da kaybolmaya yüz tutmuştur. Her kültür ortamı, kendine özgü unsurları yaratacaktır veya yaratıcılarını ortaya çıkaracaktır.

Özetle büyük bir bölümü bilimsel ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan kültürel değişimler, öncelikle yerel kökleşmiş geleneklerin toplum içindeki işlevlerinin zayıflamasına ve yerlerinin sarsılmasına neden olmuştur. Gelenekteki bu çözüme, yöre insanının önce dünyayı algılayış ve yorumlayışında,

daha sonra da kültürün bilhassa gösterim bölümünde etkisini göstermiştir.

Yukarıdaki değerlendirmelerden de anlaşılacağı üzere, kültürel yapının herhangi bir unsurundaki veya sistemindeki çözülmenin/değişmenin veya yok olmanın, sadece o unsurla sınırlı kalmadığı görülmüştür. Bu durum, profan nitelikteki dramatik köy seyirlik oyunları için de geçerlidir. Bu tür oyunların sergilenmesi çeşitli vesilelerden (dinî ve millî günler ile bayramlar, geçiş dönemleriyle ilgili kutlamalar vb.) yararlanılmaktaydı. Bugün Anadolu köylerindeki düğün törenlerinin, kentlerdeki Batı kökenli tek tip düğün düzenine ve formuna uydurulmaya çalışıldığı gözlenmektedir. Eskiden düğünlerde, profan nitelik taşıyan bu tür oyunlara da yer verilmekteydi. Ancak düğünlerin düzenlerinde ve formlarında meydana gelen değişmeler sonucunda, bu tür oyunlar da sergilenmez olmuştur. Yine, bugün Anadolu'nun pek çok yöresinde yâranlık ve benzeri yerel teşkilâtlara rastlanmamaktadır. Profan nitelik taşıyan dramatik köy seyirlik oyunlarının en önemli icra ortamlarından birinin, bu tür kurumların samimi ortamları olduğu düşünülürse, çözülmenin çok boyutlu bir şekilde değerlendirilmesi gerektiği daha iyi anlaşılacaktır.

Sonuç olarak, Türkiye'deki dramatik köy seyirlik oyunları, sosyo-kültürel bağlamdaki değişmelerin etkisiyle icracılarını, icra ortamlarını ve işlevlerini yitirmektedir. Bu gerçek, dramatik köy seyirlik oyunlarının canlandırılması gibi romantik yaklaşımla ortadan kaldırılamaz. Kültür, geçmiş ve gelecekteki unsurlarıyla bir bütündür. Bugünkü veya gelecekteki kültürel unsurların geçmiş-

tekilerden daha değerli olacağını ya da aksini düşünmek, bilimsel bir yaklaşımın göstergesi olamaz. Değişme veya yok olma, yaşamın esasını oluşturur. Bu bağlamda her türlü kültürel unsur da değişecek veya yok olacaktır. Bilim adamının hedefi, geçmişi inceleyerek bugünü açıklamak/ yorumlamak ve gelecekle ilgili öngörüler oluşturmaktır. Bu amaçın gerçekleşmesinde kullanılacak malzemenin tarihinden çok, araştırma konusu için işlevi ve anlamı daha önemlidir. Dramatik köy seyirlik oyunlarımız da bu yaklaşımla değerlendirilmelidir.

Dramatik köy seyirlik oyunlarındaki değişmenin ve yok olmaların bir nedeni olarak değerlendirilen bilimsel ve teknolojik gelişmeler, aynı zamanda kültürümüzün bu cephesinin muhafazası ve tanıtılması amacına da hizmet edebilir. Öncelikle, ses ve görüntü kayıt imkânlarına sahip kurumların oluşturulması veya bu tür imkânları elinde bulunduranların (kişi veya kurum) bu konuda bilinçlendirilmesi ile işe başlanmalıdır. Dramatik köy seyirlik oyunlarımızın önemli bir oyunu olan, Arap Oyunu'nu, "...'deki yamyamlar" başlığıyla izleyicilerine duyuran bir televizyoncu (belki de televizyon yayıncılığı gereği haberi bu şekilde işlemiş olabilir), öncelikle bu konuda bilgilendirilmeli, imkânlarını kültürün bu ve diğer cephelerinin tanıtılması yönünde kullanması sağlanmalıdır. Diğer geleneksel Türk tiyatrosu türleri gibi, doğaçlamaya dayalı olan dramatik köy seyirlik oyunlarının da, yazıyla kaydının hem teknik, hem de niteliği gereği sağlıklı bir şekilde yapılamadığı literatür taramalarından kolaylıkla anlaşılacaktır. Bu durum, aynı zamanda geleneksel tiyatro araştırmacılarının da en önemli sorununu

(yazılı/görsel metin yokluğu) oluştur-
maktadır. Bu ve diğer geleneksel tiyatro
türleriyle ilgili olarak, yapay folklor or-
tamlarında dahi olsa, görüntü kayıtları-
nın yapılması ve var olanlarla birlikte
arşivlenmesi (burada HAGEM bünyesinde,
küçük de olsa, böyle bir arşivin bu-
lunduğunu belirtelim) bu konuda atıla-
cak ilk önemli adımdır. Ancak bütün bu
çalışmaların Türkiye'deki üniversiteler-
den herhangi birinin bünyesinde kurula-
cak olan Türk Halk Kültürünü Araştır-
ma Merkezi veya müstakil olarak Gele-
neksel Türk Tiyatrosunu Araştırma
Merkezi'nin bünyesinde gerçekleştirile-
bileceği herkesçe paylaşılan bir düşünce-
dir. Geleneksel Türk ve diğer ülke tiyat-
roları konusunda her türlü bilgi, belge
ve araç-gereçlerle donatılan böyle bir
merkez, hem bu alanla ilgili teorik/prat-
tik(araştırma-sergileme/tanıtım, eğitim,
bilimsel toplantı vb.) çalışmaları yapa-
cak olan uzmanları yetiştirecek, hem de
yeni yaratılarına malzeme arayanların
veya yeni sentezlere ulaşmaya çalışanla-
rın başlıca laboratuvarı olacaktır. Belki
de gelecekte, bu araştırma merkezindeki
verilerden hareketle bir Karagöz sanat-
çısının başından geçen veya geçtiği ta-
sarlanan olaylar üzerine kurgulanan bir
roman okunacak ya da film seyredilecek.
Belki de bu Karagöz sanatçısının gözü-
le, geçmişin sır perdelerini aralanacak...

Yukarıda dramatik köy seyirlik
oyunlarındaki değişme ve yok olma olgu-
suyla ilgili olarak yapılan tartışmalar,
sorunun açıklanmasına yönelik bir dene-
meden ibarettir. Gelecekte de bu tür tar-
tışmaların farklı ve bilimsel yöntemlerle
devam ettirilmesi arzulanan bir gelişme
olacaktır.

KAYNAKLAR

- AND, Metin; 1974: *Oyun ve Bügü*, İstanbul:
Baha Matbaası.
AND, Metin; 1983: *Türk Tiyatrosunun Evrele-
ri*, Ankara: Turhan Kitabevi.
AND, Metin; 1985: *Geleneksel Türk Tiyatrosu*,
İstanbul: İnkilap Kitabevi.
ARTUN, Erman; 1993: *Cemâl Ritüeli ve Bal-
kanlardaki Varyantları*, Ankara: Kültür Bakanlığı
Yayımları.
ÇELİK, Ahmet; 1998: "Bilgi Toplumu Üzerine
Bazı Notlar", *H.Ü.Edebiyat Fakültesi Dergisi*, c.15,
s.1, Haziran: 53-61.
ELÇİN, Şükrü; 1991: *Anadolu Köy Orta
Oyunları*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
GLASSIE, Henry; 1995: "Tradition", *Journal
of American Folklore*, Volume 108, Number 430,
Fall: 395-412.
GÜNGÖR, Erol; 1986: *Kültür Değişmesi ve
Milliyetçilik*, İstanbul: Ötügen Yayınları.
KARADAĞ, Nurhan; 1978: *Köy Seyirlik Oyun-
ları*, Ankara.
MALINOWSKI, Bronislaw; 1990: *Büyü, Bilim
ve Din*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
ONG, Walter J.; 1995: *Sözlü ve Yazılı Kültür*,
İstanbul: Metis Yayınları.
ÖRNEK, Sedat Veyis; 1995: *Türk Halkbilimi*,
Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
ÖZHAN, Mevlüt; 1997: "Türkiye'de Dramatik
Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi",
*V.Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, Halk
Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyonu Bildirile-
ri*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
POSTMAN, Neil; 1994: *Televizyon: Öldüren
Eğlence*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
TECER, Ahmet Kutsi; 1940: *Köy Temsilleri*,
Ankara: Recep Ulusoglu Basımevi.
TUNCAY, Murat; 1984: "Köy Seyirlik Oyunla-
rına Tiyatrobilimsel Bir Yaklaşım", *Halk Kültürü*,
Birinci Kitap: 129-136.
TURHAN, Mümtaz; 1987: *Kültür Değişmeleri*,
İstanbul: Bayrak Yayıncılık-Matbaacılık Koll.Şti.
TÜRK DİL KURUMU; 1988: *Türkçe Sözlük*, 2
c., Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
TÜRKDOĞAN, Orhan; 1977: *Türkiye'de Köy
Sosyolojisinin Temel Sorunları*, İstanbul: Dede Kor-
kut Yayınları.
YILMAZ, Bülent; 1998: "Bilgi Toplumu: Eleş-
tirel Bir Yaklaşım", *H.Ü.Edebiyat Fakültesi Dergisi*,
c.15, s.1, Haziran: 147-159.