**KÖY SEYİRLİK OYUNLARI**

**KÖY SEYiRLiK OYUNLARIMIZIN ÖNEMi**

Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu birikimine katkıda bulunan tiyatro geleneğimizden birisi Anadolu’da köylerde gelişmiş Köy Seyirlik Oyunları ya da Dramatik Köylü Oyunları’dır. Kaynağını Anadolu köylüsünün Oyun Çıkartma ya da Oyun Yapma geleneğinden alan ve ritüellerden beslenen bu oyunlar, pek çok özelliğiyle, evrensel ve yenilikçi tiyatral arayışlarla buluşmaktadır. Şarkı ve dansın kullanımı, güldürme ve eğlendirme gibi özelliklerinin yanında,

kaynağını dinsel törenlerden alması nedeniyle ciddi ve saygın bir niteliğe sahip olmaları köy seyirlik oyunlarımızı incelenmeye değer kılmaktadır.

**OYUNLAR, TÖRENLER VE KAYNAKLARI**

Anadolu halkının yüzyıllardan günümüze kadar gelen kültürel iklimini yansıtan Köy Seyirlik Oyunları, köylünün doğayla ve toprakla ilişkisine bağlı olarak, kendi için önem taşıyan belli zamanlarda yansıladığı oyunlardır. (Karadağ, 1978: 9) Seyirlik oyunlar köy halkının salt eğlence aracı değildir. Bu oyunlar köylünün sorunlarından, tasalarından, kaygılarından, sevinçlerinden, üretim çabalarından, törelerinden ve törenlerinden ayrılamaz (Boratav, 1997: 224). Ekin zamanı, hasat mevsimi, kıtlık, kuraklık zamanları, düğün bayram zamanları, hayvanların çiftleşme dönemleri, mevsim dönümleri gibi önemli zamanlarda köylünün bir araya gelip birlikte yansıladığı oyunlardır.

Oyunların başlangıçta büyüsel ve görevsel olması bu oyunların kaynağını ritüellere dek götürmektedir. Ritüeller de gönüllü ve topluca gerçekleştirilen törenlerdir. ilkel çağlardan günümüze, insanın gündelik yaşamının dışına çıkarak, insana özgü duygularını (korkularını, dileklerini, beklentilerini, acılarını, sevinçlerini) belli bir zaman ve mekânda, belirli kurallar içinde birlikte paylaştığı uygulamalardır. (Tekerek, 2006: 56...62) Törensel ve büyüsel kökenli köy seyirlik oyunlarında simgesel olarak varolan Eski Yıl ile Yeni Yıl, Yaz ile Kış, Ak ile Kara, Ölüm ile Doğum (Dirilme) arasındaki çatışma, mevsimlik törenlerde ve ritüellerde de temel ve ortak çatışmayı oluşturur. inanç sisteminin de kökenini oluşturan bu törenler, Mezopotamya’dan Mısır’a, Hititler’den Aztekler’e, Antik Yunan’dan Roma’ya tüm kültürlerde kendiliğinden ve topluca uygulanagelen, kalıplaşmış yaptırımlardır. Ortak ana dizge, iki hasım arasında bir savaş ve sonunda önceden belli olan tarafın kazanması ya da kazananın bir gelinle, kutsal bir evlenmeyle birleşmesidir. Böylece ardından gelecek diriliş-çoğalma-bolluk-berekete inanma ve bu inancı törenlerle kutlama ve kutsama, büyü kökenli oyunların genel motişeridir. (And, 1962: 5) Çok tanrılı dinlerde ve mitolojide Kybele-Attis, isis Osiris, Astarte-Adonis, Zeus-Semele bu birleşme örneklerindendir.

İbadet ile Köy Seyirlik Oyunları arasındaki ilişkiden de söz etmek gerekir. Çünkü ibadetin kurallarıyla seyirlik oyunların kuralları arasında pek çok benzerlik vardır. Örneğin;

• Nasıl ki ibadeti yönetecek bir din adamının bulunması şartsa, köy seyirlik oyunlarını yönetecek bir bilge kişi ya da yetenekli bir kişinin varlığı şarttır.

• Her ikisinde de gerek yönetenlerin, gerek katılımcıların bir ön hazırlık yapması gerekir.

• İbadet törenlerinin belli katı kuralları olduğu gibi, köy seyirlik oyunlarının belli kalıpları ve çatıları vardır. Susulacak ve gülünecek yerler bellidir.

• İbadet için belli yerler gerektiği gibi, seyirlik oyunlar için de kendine has köy meydanları, damlar, ev önleri gibi- yerler gereklidir.

• İbadet nasıl belli zamanlarda yapılıyorsa, köy seyirlik oyunları da belli zamanlarda yansılanır.

• Her ikisinde de kurban adağı-hediye sunmak gerekir. Seyirliklerden Saya Gezme ve Kış Yarısı oyunlarında olduğu gibi.

• İbadet törenlerinde de, seyirlik oyunlarda da müzik ve dans ortak anlatım araçlarındandır.

**NEDEN DRAMATiK? KÜMELENMESi VE ÖRNEKLER**

Halkbilim ve tiyatro alanında geçmişte araştırma ve inceleme yapan folklor ve tiyatro uzmanları genellikle köy seyirlik oyunlarını temalarına, konularına, amaçlarına ve işlevlerine göre sınışandırmıştır. (Tecer, 1975: 7-8, Elçin, 1977: 37-61, And, 1974: 256) Bu belirlemeleri de göz önüne alarak Köy Seyirlik Oyunları işlevlerine göre şöyle kümelendirilebilir:

1. *Belli Günlerde Oynanan Törensel ve Büyüsel Oyunlar:*
2. Hayvancılıkla geçinen yörelerde koyunların çiftleşmesi için yapılan *Koç Katımı ve Saya Gezme:* Hayvancılıkla geçinen yörelerde yansılanan *Koç Katımı*, sıcak bölgelerde çoğunlukla Eylül-Ekim, soğuk bölgelerde Kasım aylarında yapılır. Örneğin; Van-Tımar yöresinde, Koç Katımı’nda koçlar süslenir, boynuna ceviz, leblebi gibi şeyler takılır. Köylüler koçları önlerine katıp meraya giderler. Hep birlikte yemek yenilir. Çoban yiyecekleri alır. Törenle koçu koyuna katarlar. Koç siyah koyuna giderse kış kara geçecek, ala koyuna giderse iyi geçecek demektir (Karadağ,1978: 20). *Saya Gezme* ya da *Saya Bayramı* da, koç katımından yaklaşık yüz gün sonra, yani kuzunun ana rahminde tüylendiği zaman ve elli gün sonra doğumunda yapılır. Bu bayramın bir diğer adı da *Çoban Bayramı*’dır. Saya sözcük itibariyle koyun-çoban ilişkisi içinde yer alan, ama her biri bu ilişki içinde başka şeyleri ifade eden bir sözcüktür (And, 1962: 38). Tecer’in Dini Temsiller adı altında incelediği, bir çeşitlemesi de Karadağ’ın araştırmasında yer alan Saya Bayramı’nda oynanan oyunlardan biri Elazığ yöresinde oynanan *Dede Oyunu*’dur (Tecer, 1975: 7-8). Bu yörede döllenmenin yüzüncü günü yapılan şenliklerde yansılanan bu oyun da Çoban (beyaz sakallı bir ihtiyar) seyircilerin önünde oturan Muhtar’dan iş ister. Ücret konusunda pazarlık yaparlar. Çoban iki evlidir. Muhtar’dan bir de ev ister. Muhtar evi bulur. Çoban karılarını getirir, onları Muhtar’a emanet eder ve sürüyü otlatmaya gider. Sürü de seyircidir. Seyirciler kadınlardan birini, Fato’yu kaçırır. Çoban döndüğünde telaşlanır, bir yandan ağlarken, bir yandan da köpek gibi koklayarak Fato’yu arar. Fato kaçırıldığı yerden oyun alanına gelir. Muhtar, Fato’nun köyde bir aşığı olduğu ve ona kaçtığı yalanını uydurur. Çoban inanmaz ve Muhtar’a kızarak ücretini ister. Bu arada köyde düğün olduğunu anlar. Çalgıcılardan, düğünün şerefine bir çiftetelli çalmasını ister. Hep birlikte oynarlar. Oyunun sonunda Çoban (Dede) ölür. Kadınlar başında feryat ederler. Seyircilerden biri Hoca kılığında gelir ve ölünün başında dua okur. Çoban dirilir. Ardından Fato ölür. Bu kez Çoban ağıt yakar. Seyirci şakayla takılarak, onun bir kadınla da idare edebileceğine dair lâf atar. Hoca yine dua okur. Fato tekrar dirilir. Kimi yörelerde ölüyü diriltmek için ağza yemiş verildiği ya da su döküldüğü de olur. Oyun havası eşliğinde herkes dans eder. Halay çekerek ve maniler söyleyerek ev ev dolaşır ve yiyecek toplarlar. Toplanan yiyecekler hep birlikte neşe içinde yenir.
3. Tarımla geçinen yörelerde ürünün bereketli olması için yapılan *Hasat Önü, Hasat Sonu oyunları:* Tarımla geçinen yörelerde ürünün bereketli olması adına yapılan törensel ve büyüsel kökenli bu oyunlar Tarımsal Oyunlar başlığı altında da incelenebilir. Kimi yörelerde ilk tohumu tarlasına atan köylü ıslatılır, ürünü bereketli olsun diye. Bazı yörelerde de tüm köylü tarlanın kenarında toplanır, yaşlılar dua okur, kadınlar bir gün önceden, içinde lop yumurta olan özel ekmekler hazırlar. Tarlanın sürüleceği gün yarışlar, eğlenceler düzenlenir, tarlasını süren köylüye toprak fırlatılır. Niğde-Aksaray yöresinde oynanan *Ekin Kurtarma Oyunu* bu tür uygulamalardan biridir. Sığır Gütme ve Ekin Kurtarma adlı iki bölümden oluşan bu oyunu altı kişi yansılar. Birinci bölümde, Çoban önüne kattığı sığırları (seyircilerden altı-yedi kişi de sığırları yansılar) otlatır, karısı yemeğini getirir. Çoban bu işten bıktığını, artık ırgatlık yapacağını söyler. Ağa’ya gider, onun yanında orakçı olur. İki orakçıyla ekini kurtarır. Ağa’nın önüne oraklarını atarak bahşiş ve şölen isterler. Ağa’nın isteklerini kabul etmesi üzerine ekin kurtarma duasını söylerler. Bazı yörelerde buğday pîri olan Hacı Bektaş da zikredilir duada. ( Karadağ, 1995: 68, And, 1974: 227).

Hasat sonu bolluk-bereket için yapılan oyunlardan biri de *Cemal Oyunu*’dur. Tekirdağ yöresinde Cemal Oyunu’nun bolluk bereket için oynandığı, oyun hangi evin önünde oynanırsa, o yıl o evde bolluk bereket olacağına inanıldığı belirtilir. (Karadağ, 1978: 81-74, Artun, 1993: 99)

1. Doğaya sıkı sıkıya bağlı olan yörelerde doğa ile yandaş ve barışık olmak için oynanan *Güneşi Karşılama, Baharı Karşılama* (Hıdırellez-Nevruz), *Yağmur Yağdırma, Kış Yarısı, Yeni Yıl* için oynanan oyunlar: içinde ölüp-dirilme ve ak-kara çatışmasının olduğu bu oyunlardan biri Sivas yöresinde oynanan *Baca Pilavı Oyunu*’dur. Güneşi karşılamak için kış yarısında oynanır. Yiyecek toplamak yine esastır. Soma yöresinde oynanan benzeri bir oyunda da geceleri delikanlılar ev ev dolaşarak, bacalardan sepet sarkıtır. Ev sahibinin sepete koyduğu yiyecekler toplanır ve topluca yenir. (And, 1962: 43)

Şubat’ın ikinci yarısında oynanan ve bir baharı-güneşi karşılama oyunu olan *Çiğdem Bayramı* ya da *Çiğdem Oyunu*, bir başka yeni mevsimi, güneşi karşılama oyunu olan ve 6 Mayıs’ta kutlanan, Hızır ve İlyas Peygamber’in buluştuğu gün olarak rivayet edilen *Hıdırellez* oyunları da Anadolu’da pek çok yerde kutlanan seyirlik oyunlardandır.

1. *Eğlenmek, Vakit Geçirmek için Çıkartılan Oyunlar:*
2. Büyüsel-Törensel İzler Taşıyan Oyunlar: Zamanla amacı eğlenceye dönüşen pek çok oyunun kaynağı da büyüsel ve törenseldir. Koşullar değiştikçe büyünün işlevi azalmış, oyunlara komik ve güncel, yeni tipler eklenmiş, düğünlerde, bayramlarda ve özel günlerde vakit geçirmek üzere oynanan oyunlara dönüşmüştür bunlar. Bu örneklerden biri Karadağ’ın Sivas yöresinden derlediği *Madımak Oyunu*’dur. Oyun iki kız kardeş arasında geçen kısa bir atışmayla başlar. Zekine ve Medine tarlaya madımak toplamaya giderler. Bir yandan da koca arzu etmektedirler. Türkü söyleyerek ve dans ederek madımak toplamaya başlarlar. Üçüncü bir oyun kişisi de, bir kenarda, bacaklarının arasına, başına mendil bağlanmış, erkeklik organına benzer bir sopayı sıkıştırmış yatmaktadır. Kızlardan biri, sopayı görünce, deve ayağı gibi bir madımak bulduğunu söyler ve sopanın üzerine oturur. Diğeri de oturur. Yerde yatan oyuncuya hangisini alacağını sorarlar. O da her ikisini de alabileceğini söyler. Kızlar, ikisini birden nasıl geçindireceğini söyleyerek yerde yatan oyuncuyu pataklarlar. Oyuncu bayılır. Kızlar ağızlarındaki suyu oyuncuya püskürtürler. Oyuncu dirilir. Hep birlikte oynayarak ve türkü söyleyerek oyunu bitirirler.
3. Günlük yaşamı konu alan özgün oyunlar: Köylünün yaşama koşulları değiştikçe, doğaya karşı büyü yapma ihtiyacı azalmış, böylece seyirlik oyunların amacı da değişmiştir. Amaç artık doğa ile barışık olma değildir. Çünkü köylü doğayı büyü ile etkileyemeyeceğinin bilincindedir ama aynı alışkanlığı, oyun çıkartma alışkanlığını, eğlence amaçlı da olsa sürdürmek ister. Günlük yaşamı konu alan özgün oyunlar, köylünün yaşamını kolaylaştırmak için yansıladığı bu tür oyunlardandır. Örneğin: Tunceli yöresinde saptanmış *Köylü Şehirde* adlı oyunda, bir köylünün kentteki akrabalarının yanına gitmesi, iş araması, yansılanır.

Törenler: Her ne kadar köy seyirlik oyunlarının çatısını oluşturan dramatik çatışmayı içinde barındırmasa da, belirli takvimlerde, belli kalıp ve kurallarla tekrarlanıyor olması, ön hazırlıkla birlikte ayrılmış, özel bir alanda yapılıyor olması, topluca, inançla ve gönülden gerçekleştirlmesi, tören giysileriyle, aksesuvarlarıyla özel araç ve gereçlerle yapılması, mistik bir atmosfer taşıması, simge ve göstergelerle yüklü olması, müzik ve danslarla bezenmiş olması ve katılan topluluğu yenilemesi ve güçlendirmesi, çok eski inanç sistemlerinden kalıntılar taşıması gibi pek çok özelliğiyle *Cem Törenleri, Ahîlik Törenleri* ve *Yaren Sohbetleri* de belli günlerde oynanan büyüsel ve törensel oyunlar başlığı altında değerlendirilmektedir (And, 1974: 217).

**KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA ORTAK MOTİFLER VE SİMGELER**

Ak-kara çatışmasını simgeleyen en tipik kişileştirmeler Arap ile Dede ve onların arasındaki çatışmadır. Kış yarısında bolluk getirmesi için yapılan *Arap Oyunu (ya da Dede Oyunu)* örneğinde; *Arap* yüzü ve görünür yerleri isle karartılmış, Dede ise, yüzü una bulanmış ak sakallı ihtiyardır. Arap’ın ihtiyarı öldürmesinin ardından, Dede’nin su, yemiş ya da parayla yeniden diriltilmesi, ak olanın bu mücadeleden galibiyetle çıkmasına olan inanç ve umuttan kaynaklanır. Ak dirilince bolluk bereket gelecektir, bu yüzden diriliş türkü, dans eşliğinde coşkuyla kutlanır.

Kız kaçırma öğesi aslında ölüp dirilme ve toplu yeme ile bir bütün olduğundan, bu öğeleri diğerleri ile birlikte değerlendirmenin büyük yararı vardır. Doğanın canlanması, otların yeşermesi, tohumun tarlaya atılması mevsimlerin dönüşümüne koşuttur. Bu dirilme, canlanma, ardından sevinci, coşkuyu ve toplu yemeyi getirmektedir. Bu yemek kutlama için yapılır. Eski Mısır buğday tanrısı Osiris’in toprakla birleşmesi sonucunda bolluk olması, Mezopotamya tanrısı Tammuz’un iştar’la birleşmesinden bitkilerin yeşermesi, iştar’dan ayrılınca her türlü üremenin ve yeşermenin durması, hasat tanrıçası Demeter’in kızı Persephone’nin kaçırılışı ve izinle yılın üç ayı yeryüzüne çıkması ve bu çıkışla doğanın tekrar dirilmesi, belirli günlerde oynanan seyirlik oyunlardaki kız kaçırma, ölüp dirilme ve toplu yeme motiflerinin ne anlama geldiğini de açıklamaktadır. (Karadağ, 1978: 39)

Baharı karşılama törenlerinden Hıdırellez’le ilgili oyunlarda da en önemli motif *ölüp dirilme*’dir. Çünkü inanca göre Hızır ve İlyas peygamberlerin buluşma gününde doğa zaten tüm canlılığı ve yeşilliğiyle bayrama durmuştur. Bir bakıma yeniden diriliştir bu. Dolayısıyla bu yeniden dirilişe ortak olur köylü. Örneğin *Su Kesiği Oyunu*’nda, *Arap*’ın suyun önünü açması sonucunda *Gelin*’le *Damat*’ın boğulması ve ağızlarına su damlatılarak diriltilmesi, bu dirilişin coşkuyla kutlanması, Hıdırellez’de doğanın yeniden canlanışının kutlanması ve kutsanmasıdır.

Cem törenleri ve yaren sohbetlerinde de, *topluca yemiş-yiyecek getirme*, tören ortasında *topluca yeme* ortak motiftir. Kurbanın ya da lokmanın topluca yenilmesi, yiyeceği kutsallık mertebesine yükselttiği gibi, bolluk bereketi de simgeler.

*Ölüp dirilme* motifinde, dirilmeyi sağlayan *su*, Anadolu inanç sisteminde kült haline gelmiş bir motiftir. Suyun arıtıcı, temizleyici niteliği, hayatın kaynağı olması, güneş ve toprakla birlikte temel unsur olarak bolluk bereket getirmesi onu kült haline getirmiştir. Ölüyü diriltmek için suyun yanında buğday, nohut, darı gibi bolluk bereketi simgeleyen tahıllar da kullanılır. Cem törenlerinde, ahilik törenlerinde ve yaren sohbetlerinde de su kutsayıcı ve arıtıcı bir motiftir.

Oyunlarda genellikle bu tiyatrosallık, oyun kurucu olan yöneticinin, hangi oyunun yansılanacağını ifade eden sözleriyle somutlaşır ve ardından oyunun yansılanmasıyla sürer. Bu motifin bir teknik olarak kullanılmasıyla, zaman zaman, seyircinin katılımıyla ve türkü-danslarla kesintiye uğratılarak, yapılanın bir oyun olduğu sürekli anımsatılır.

Köy seyirlik oyunlarında motif olarak kullanılan bir başka öğe de, bolluk bereketi ve üremeyi simgeleyen *çiftleşme* ve *müstehcenliktir*. Güncel oyunlarda toplumsal ve cinsel baskıya karşı hicvedici bir motif olarak kullanılan çiftleşme, sevişme ve phallus, aslında doğanın bir parçası olan insanın *üreme*, *çoğalma* itkisini de simgeler. *Madımak Oyunu*’nda iki kız kardeşin, önce madımak sandıkları yere uzanmış oyuncuyla birleşmeleri bu örneklerden yalnızca biridir.

*Hayvan kılığına girme* ya da *hayvanı yansılama* da hayvancılıkla ve çobanlıkla iç içe yaşayan köylünün oyunlarında kullandığı ana motiflerden biridir. Eski inanç sistemlerinden günümüze insanların ve özellikle oyuncuların türlü malzemeyle yüzlerini boyamaları, maske takmaları ve kılık kıyafet değiştirmeleri fikri, avcılık, dini merasimler ve halk şenlikleriyle ilgili olarak zamanımıza kadar gelmiştir (Elçin, 1977: 77) Hayvan kılığına girme, hayvan totemiyle olan bağı göstermektedir. Ritüel kökenli oyunlarda ters kürk giyme koyun ve keçiyi simgelemektedir (Artun, 1993: 27). Bu yüzden seyirlik oyunlarda hayvanların olması ve bu hayvanların oyuncular tarafından yansılanması yaygın bir motiftir. Deve, at, eşek, tilki, ayı, kedi, köpek, koyun, keçi, öküz, horoz gibi köy hayatının içinde olan hayvanlar oyunlara da yansır.

Örneğin; Elazığ yöresinde oynanan ve bir saya oyunu olan *Dede Oyunu*’nda seyircilerin sürü yerine konması, insanın sandalye yerine kullanılması, çobanın köpek gibi koklayarak kadını araması, kadını yansılayan erkekler, erkeği yansılayan kadınlar, Hoca’nın kızlara sarkıntılık etmesi, ölünün ardından yakılan ağıtların komik biçimde yapılması, *Madımak Oyunu*’nda kızların diyalogları, yerde yatan oyuncuyu deve ayağı gibi madımaka benzetmeleri gibi pek çok güldürü öğesi kullanılır.

Dua, mani ve tekerlemelerle, türkü ve danslar, tüm oyunlarda ve törenlerde kullanılan motiflerdendir. Söylenen türküler, gerek girişte, gerek aralarda ve bitişte kullanılan danslar, oyunlar, halaylar köy seyirlik oyunlarının ve törenlerin zenginliklerindendir. Danslar ve türküler, oyun hangi yörede çıkartılıyorsa o yöreye ait türküler ve danslardan oluşur. Topluca oynanan halaylar, danslar, bolluk bereket geleceğine dair inancın bir yansıması olarak, hem büyüsel bir motif, hem de topluca eğlenme öğesi olarak oyunlarda işlevsel olarak kullanılır. Hasat sonunda oynanan oyunlarda, *Yağmur Duası, Ekin Kurtarma Oyunu* ve benzeri oyunlarda

ve törenlerde ortak motiferden biri de Dua’dır. Dua okuma, köylünün üstesinden gelemediği durumlarda Tanrı’ya yakarması ve böylece bolluk-bereket geleceğine dair inancıdır. *Dua (hayırlı), gülbank, hûtbe, salâvat, tevhîd, tekbîr* cem törenlerinde, ahi ve yaren toplantılarında da, töreni ve katılanları kutsayan, dayanışmayı güçlendiren motiflerdendir.

Cem törenleri baştan sona simgesel eylemlerle ve anlamlarla yüklü, Alevîlik, Batınîlik, Şamanîlik ve Bektaşîlik’in edep ve erkân’ıyla, Allah-Muhammed-Ali yoluyla ilgili pek çok olayı, durumu, kişiyi ve moral değeri kapsadığı için bir o kadar da yaptırım ve simgesel kurallar silsilesiyle doludur. Cem’de kullanılan her malzeme kutsaldır ve simgesel bir değeri vardır (Eröz, 1990: 88-89). Ahilik Törenleri ve Yaren Sohbetlerinde de benzeri motifleri bulmak mümkündür. Simgesel kişileştirmeler, simgesel araç-gereçler, oyun içinde oyun motifi, toplu katılım, adak, şarkı- türkü ve danslar, topluca yeme gibi.

**YÖNETİCİ, OYUNCU, SEYİRCİ**

Her köy seyirlik oyununun ön hazırlığından yansılandığı güne kadar, yansılama sırasında ve sonrasında bir sorumlusu-yöneticisi olduğu gibi cem, ahi törenlerinde ve yaren sohbetlerinde de toplantıların düzenlenmesinden düzenine dek belli sorumlulukları olan görevlileri vardır. Seyirlik oyunlarda yönetici oyun öncesi ve oyun sırasında bütünüyle oyun düzeninden sorumludur. Bu alanda yapılan araştırmalar ışığında “yönetici” nin farklı yörelerde farklı isimlerle anıldığı saptanmıştır.

*Delikanlıbaşı, Yarenbaşı, Meydancı, Köse, Cıdıroğlu, Kızılayak, Peyk veya Yiğitbaşı, Delil, Mukallit, Oyunbabası, Oyunağası, Oyuncubaşı, Kumpo, Kızlarağası, Öncü, Reis, Elebaşı, Düğün Kâhyası, Oyun Kâhyası* gibi.

Köy seyirlik oyuncularının oyuncuları tam bir *gönüllü oyuncu*dur. Gerek geleneğin etkisiyle, gerekse gönlüyle, isteyerek yapar bu işi. Oyunlar, kutsal törenlerden kaynaklandığı için, özellikle bu türden oyunlarda büyük bir inanç ve coşkuyla yapar işini. Oyunlar geleneğin etkisiyle doğmaca oynanır. Bir oyuncunun, oyun yansılıyor diye, köyde yaşayan diğer köylülerden bir farkı yoktur. O da diğerleri gibi günlük işlerini yapar. Eğlence amacıyla çıkartılan oyunlarda ise, oyunculuk daha farklıdır. Daha çok beceri, daha çok kıvraklık ve pratik gerektirir. Çünkü bu oyunların amacı seyirciyi eğlendirmek, hoşça vakit geçirmesini sağlamaktır. Oyunlar doğaçlama oynandığı için ciddi bir hüner gerektirdiği gibi, seyredenle organik bağı kurmak, onunla diyalog kurmak, seyirciyi oyuna ısındırmak, katılımını sağlamak

da onun görevidir. Oyuncu aynı zamanda söz ve hareket komiğini çıkartabilecek ve seyirciyi eğlendirebilecek kıvraklığa da sahip olmalıdır. Bu anlamda seyirlik oyunların oyuncusu tam bir yaratıcı oyuncudur. Açık Biçim- Göstermeci Tiyatro’nun ya da Katılımcı Tiyatro’nun yaratıcı ve kıvrak oyuncusu gibi. Köy seyirlik oyunlarının büyük bir bölümü bolluk-bereket getirmesi amacıyla oynandığı için üreme-çoğalma motifi, dolayısıyla müstehcenlik sıkça kullanılan bir motiftir. Bu yüzden bu tür oyunlarda, kadınlar rollerini kendi aralarında erkek kılığına girerek, erkekler de kendi aralarında kadın kılığına girerek oynarlar. Topluca seyredilen ve toplu katılımın esas olduğu oyunlarda da, erkekler kadın kılığına girerek kadın rollerini yansılarlar. Köylü bunu gayet doğal karşılar. Çünkü o oyuncu, kadını oynamakla aslında bolluğu-bereketi yansılıyordur.

Günümüz modern tiyatrosunun yeni yönelişlerinden olan *Katılımcı Tiyatro* açısından bu duruma yaklaşıldığında, köy seyirlik oyunlarının seyircisi, tam bir katılımcı ve dinamik bir seyircidir, denilebilir. Gerektiği yerde oyuna ve oyunculara müdahale eder, atışır, tartışır, şakalaşır. Söyleşiye katılır, öneride bulunur. Oyun alanları ve oyun yerleri de bu türden bir bağ kurmaya ve seyirciyi dinamik hale getirmeye uygundur. Meydanın, bahçenin, geniş bir odanın elverdiği ölçüde çepeçevre oyun alanını kuşatır seyirci. Ancak İslâmiyet’in baskın etkisinin söz konusu olduğu yerlerde oyunları kadınla erkeğin bir arada izlemesi uygun görülmez.

**OYUN ALANI VE DONANIM ARAÇLARI**

Köy seyirlik oyunlarında özel bir ışıklandırma sistemine de gereksinim duyulmaz. Gündüz gün ışığı, gece ay ışığı ya da boş alanda yakılan bir ateş, lüks lambaları, günümüzde normal aydınlatma ışığı yeterlidir. Oyunlar, köylünün kendi olanaklarıyla oynanır, bu yüzden dekor yoktur. Zaten oyunların içeriğine bakıldığında da dekor gerektirecek oyunlar olmadığı görülür. Oyunun oynandığı alan bu anlamda doğal dekor olarak var sayılabilir. Soyutlama düşüncesinin estetik bir öğesi olan varsayım, imgelem ya da tasavvur gücü, köy seyirlik oyunlarında da doğal

olarak varolan bir yaklaşımdır. Eğlence amaçlı oyunlarda, kimi zaman oyuncu bizzat anlatarak da tarif edebilir çevreyi. Bazen de, özellikle kapalı yerlerde oynanan oyunlarda, evin doğal düzeni, kapısı, penceresi oyunun mekânı gibi kullanılır. Stilizasyon ve soyutlama gerek kostümlerde, gerekse aksesuvarlarda bolca kullanılır. Oyuncunun üzerine aldığı kara post karayı, eskiyi, ak post akı, yeniyi simgeler. Hacı’yı yansılayan bir oyuncu başına bir sarık takar, eline de ipe dizilmiş patateslerle yapılmış bir tesbih alır. Erkekler Gelin’i yansılarken entari, şalvar gibi kostümler giyer, başına da örtü bağlar. Bıyıklarını kesmez, ayakkabılarını çıkartmazlar. Bu halleriyle, aynı zamanda komik bir unsur olarak, seyirciyi güldürürler de. Kadınlar da, kendi aralarında oynadıkları oyunlarda erkek kılığına girerler.

Bu değişim için bir kasket, bir ceket yeterlidir. Hayvan taklitlerinde de, örneğin; köpek, tilki için bir kuyruk, koyun ya da ayı olmak için birer post yeterlidir. Eşkıya ya da dağ adamı olduğunu belirtmek için ceketi ters giymek, jandarma, bekçi, hacı, kadı gibi kişileri canlandırmak için birer kasket ya da şapka, doktor için ipten yapılmış bir steteskop, onların kimliklerini en iyi ifade edebilecek birer simgedir. Hayvan taklitlerinde önemli olan, oyuncunun hayvanı tavrıyla, hareketleriyle ve sesiyle taklit etmesidir.

Aksesuvar da köy seyirlik oyunlarında kullanılan önemli bir unsurdur. Oyunlarda *gerçek, yalancı* ve *canlı olmak* üzere üç türden aksesuvar kullanılır. Gerçek olanlar, bıçak, keser, kahve fincanı, çekiç gibi oyunda gerekli olan malzemenin kendisidir. Eğer aslını kullanmaya gerek yoksa ya da bulunamamışsa, yerine bir başka şey kullanılır ve seyirci onu gerçekmiş gibi varsayar. Tüfek yerine sopa, nargile yerine ayakkabı, kalem yerine sopa ya da iğne, para yerine kağıt, fırça yerine süpürge kullanılması gibi. Bunlara yalancı aksesuvarlar denilebilir. Canlı aksesuvarlarda, oyuncularla yansılananlardır. İskemle-sandalye yerine oyuncu, değirmen taşı yerine birbirinin omuzlarından tutmuş dört oyuncu, taş yerine hareketsiz duran bir oyuncu, duvar yerine birbirine iyice kenetlenmiş oyuncular gibi daha pek çok örnek sayılabilir. Oyuncuların yansıladığı canlı aksesuvarlar, aynı zamanda güldürü öğesi olarak da kullanılır. Değirmen taşının ayarını yapmak için oyuncuların ayaklarına-bacaklarına vurulan sopa, iskemle olan oyuncunun üzerindeki oyuncuyu ikide bir düşürmesi, ceketi sırtında iken kollarına değnek geçirmek suretiyle yapılan körüğü yansılayan oyuncunun ağzına aniden çamur sürmek, elleri kolları bağlı bal kovanı olan oyuncuyu tartaklamak, taş olan oyunculara iğne batırmak gibi. Ses etmenleri oyun anında oyuncular tarafından canlı yapılır. Ağaç kesiyorsa, balta ya da testerenin sesini ya da arı vızıldamasını veya rüzgâr sesini oyuncu ağzıyla yansılar. Görüldüğü üzere, Açık Biçim-Göstermeci Tiyatro’nun kullandığı yöntemler köy seyirlik oyunlarında da kullanılmaktadır.