folklor/edebiyat, cilt:20, sayı:79, 2014/3

ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA İNSANLIK SERÜVENİ: "ÖLÜ OYUNU" ÖRNEĞİ

Aynur Koçak*

Giriş

Birileri yaşar, birileri oynar, birileri seyreder, birileri de onları anlamaya çalışır. Oynamak ve seyretmek kolaydır. Çünkü bunlar binlerce yıldır yaşanıyor, devam edip gidiyordur. Aksakallı bir ihtiyar, genç bir gelin, kamburu çıkmış bir Arap vardır Anadolu köy seyirlik oyunlarında. Oyunlarda yaşlı adam ölür dirilir, arada bir kavga çıkar. Seyredenler güler, bazen oyuna katılır, ceza veya ödül verir. Oyunlar neden ve nasıl asırlar boyu oynanır durur? Bunlar neyi anlatır, hangi gizleri muhafaza eder? Kolay değil bunları cevaplamak. Deli Dumrul'u "psikomitoloji" bağlamında inceleyen *Bilgin Saydam* bunlara bakmanın ve yorumlamanın kolay olmadığını şöyle dile getirir:

"Bakan/ yorumlayan her gözün kör noktaları vardır; ayrıca bir 'bütün' olarak insan ve insan olma serüveni, tek ve aynı bir açıdan anlaşılabilecek/tanımlanabilecek kadar dar ve yalınkat değildir" (Saydam 1997: 14).

Bu çalışma bir oyun vasıtasıyla insanın gizemli dünyasına girerek şifreleri çözme

* Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi..

çabasıdır. Çalışmada Anadolu'da asırlardır oynanan köy seyirlik oyunlarından "Ölü Oyunu" psikolojik yöntemin içerdiği "arketipsel yaklaşım"la incelenecektir. Simgesel anlamın çözülmesinde yararlanabilinecek uygun ve çağdaş yöntemlerden biri olan arketipsel yaklaşım, temel ilkelerini *Jung*çu psikolojiden (1968, 1969a) ve *Neumann*'ın, bilincin gelişmesinde arketipsel evreleri saptamakta uyguladığı, modern derinlik psikolojisinden (1969) alır.

Psikanalitik okulun yaklaşımında esas, bir işaretin arkasına, derinine girmektir (Freud 1989, 1996; Jung 1966, 1968, 1969; Neumann 1955, 1973; Fromm 1950, 1990). *Jung'*un "Dört Arketip" adıyla yayınlanan çalışmasına "Sunuş" yazan *Bilgin Saydam,* konuyla ilgili görüşlerini şöyle ifade etmektedir:

"*Jung'u bir okul yapan, bütün insan-bilimlerine yansıyan türevleriyle sembol-bilim alanındaki çalışmaları ve (kişisel/ortak) bilinçdışının dinamik ve görüngülerini irdeleyen yaşam eseridir. Bu katkı antropolojiden teolojiye, psikolojiden felsefeye, etnolojiden sosyolojiye geniş bir alanda değişim ve dönüşümlere yol açmış ve hatta kuantum fiziği gibi uç doğa bilimlerinde yeni açılımları (örn. eşzamanlılık sinkronisite) öngörmüş, önermiştir"* (Saydam 2005:8).

İnsanın ruhsal varlığı bilinç ve bilinçaltından oluşur. Bilinç ve bilinçaltı, kişisel olduğu kadar da insanlığın ortak yaşamıdır. *Jung*, ortak bilinçaltının yapısını oluşturan öğeleri "arketipler" (ilk örnek/ana model) olarak nitelendirir (Jung 2005). Arketipler insan ruhunun karanlık ve bilinmeyen bir parçası olan ortak bilinçaltında yatan ve bize çok derinlerden seslenen ruhsal davranış biçimleridir. Bir yer ve durumun imgesi olan arketipler, kendilerini bu imge ve resimler aracılığıyla bilince yansıtırlar.* *Jung*'a göre bu bilinç ortak bilinçaltıdır, bu anlamda da arketipler evrenseldir (Jung 2005). Ortak bilinçaltının öğeleri olan arketipler evrensel oldukları için farklı toplumlarda ortak olarak görülebilir. Bu nedenle arketipler, kişisel deneyimlerimizden farklı, ilk çağlardan bu yana insanları etkileyen kolektif bilinçaltı unsurlardır. Arketipler evrensel olduklarından kişisel ilerleme veya çöküşten etkilenmezler.

Arketipsel imgeler genellikle başka içerikler tarafından örtülmüştür. Biz belirli bir dereceye kadar bilinçdışının içeriğini kontrol edebiliriz, ancak genel anlamda bilinçdışı bizim etkimizden bağımsızdır. Arketipler ancak onun merkezi ve güç alanlarıdır (Jalobi 2003: 65). Onlar için önemli olan bilinç tarafından algılanıp algılanmamaları durumudur. Çağdaş psikanaliz, arketipsel dönüşüm ilkesinin insan bilincinde hâlâ canlı durduğunu ve çağdaş yaşamın her anında özünde mitsel olan dönüşümlerden geçtiğimizi söyler (Jung 2001; Neumann 1955; Eliade 1991).

Kolektif bilinçaltının asıl içeriklerini oluşturan arketiplerin sayıları sınırlıdır ve bu

*"*Jung*'un kuramsal temelini sunduğu, arketipoloji ve bilinçdışı dinamiklere yoğunlaşan "Analitik Psikoloji" okulu, arketiplerin doğası gereği imgeler, resimlerle çalışır. İmgelerin çok-anlamlılık ve muğlaklıkları, çok daha belirli ve keskin ifadeyi taşıyan sözcüklerin apaçıklığından farklıdır. İmgeler çocukluğu ve çocuksuluğu çağrıştırır. İmgelerin gerçeklik çıpası, sözden çok daha derinlere, gerilere gider (...) Arketiplerin işlevi, kristalizasyon odakları gibi "mevcut" türe özgü biyolojik-evrimsel algılama-duyumsama-yorumlama-tepkile(ş)me şemalarını oluşturmak değildir. Arketipler, o şemaların mihenk noktalarında beliren, kendini gösteren ve kendini zorlayan görüngülerdir. Arketiplerin gücü kendilerinden menkul değildir; bir yer ve durum imgesidirler ve o yer ve durumun kendisinden kaynaklanan bir zorlayıcılıkları vardır. Bu olgu –paradoksal gözükse de-, daha bir vazgeçilmez kılar"(Saydam 2005:11-12).

sayı insanoğlunun ezelden beri yaşadığı tipik ve belli başlı deneyimlerin sayısına denktir (Jalobi 2003:71). Kolektif bilinçaltında yer alan binlerce yıllık deneyimler, çeşitli inançlarda, rüyalarda, mitlerde, masallarda ve ortak olarak icra edilen ritüel nitelikteki oyunlarda kendini gösterir.

Oyun, gündelik hayat sınırlarından çıkarak kimi zaman kendi kuralları içinde sınırlandırıldığımız, kimi zaman da özgürce hareket etiğimiz bir kavramı karşılar. Dinî ayinlerden çocukların eğlencelerine, kadın erkek ilişkilerinden yetişkinlerin eğlencelerine kadar birçok eylem oyun olarak nitelendirilebilecek bir yapıya sahiptir (Huizinga 2006). Bu eylemlerden biri de kimi zaman dinî bir ayin sayılabilecek olan köy seyirlik oyunlarıdır. Birçok toplumda ortak olarak icra edilen bu oyunların amacı belirli zamanlarda bolluğu bereketi artırmak, verimliliği sağlamaktır (And 1974).

Anadolu'da bu türden oyunlar, "köy tiyatrosu" (Kazmaz 1950), " köy orta oyunları" (Elçin 1977) ve "köy seyirlik oyunları" (And 1962, 1974; Artun1993, 1994) olarak adlandırılmıştır. Yapılan bu incelemede oyunlardan, "köy seyirlik oyunları" şeklindeki adlandırma tercih edilmiştir. İncelenen oyun, *Süleyman Kazmaz*'ın "Köy Tiyatrosu" adlı eserinde metni verilen "Ölü Oyunu"dur (1950: 21-22). Arketipsel bir yaklaşımın sergileneceği incelemede bu oyun, "arketipsel motif ve kalıplar" ve "arketipsel imajlar" olmak üzere iki başlıkta değerlendirilecektir.

1. ÖLÜ OYUNU

Ölü Oyunu'nda "gelin", "ihtiyar", "Arap"tan oluşan üç kişilik bir kadro bulunur. "Koca", uzun beyaz sakallı bir ihtiyardır. Başında beyaz, iri bir başlık ve sırtında beyaz bir post vardır. "Gelin", bir erkek tarafından canlandırılır. "Arap" ise yüzü ve elleri isle siyaha boyanmış, sırtında kamburu olan bir tiptir. Arap'ın da başında bir başlık, elinde bir değnek ya da silah bulunur.

Oyunun oynanışı ise şu şekildedir: Bu üç şahıs, başta ihtiyar, sonra kadın, sonra Arap olmak üzere ortaya gelirler. Açık yerde yapılan temsillerde deve ile tilkiler de birlikte bulunur. Hatta bazen asıl temsile girişmeden evvel, küçük bir "Ön Oyun" da yapılır. Bu ön oyun, asıl temsil için bir giriştir. Bu ön oyun şöyledir: Arap deveci olur, gelin deveye biner, ihtiyar da yanı sıra yürür. Yaylaya göç ederler. Fakat Arap yolda geline sarkıntılık etmeye yeltendiği için ihtiyar ile aralarında bir kavga başlar. Gelin, yerine göre her ikisine de yüz verir. Böylelikle asıl temanın da temsiline geçilmiş olur.

Seyirciler halka halinde oyuncuların etrafını alırlar. Oyunun başlangıcında her tip ayrı ayrı neşeli bir tavır takınır ve kadın bir yandan ihtiyar ile bir yandan da Arap'la şakalaşır. Bu şakalaşma sahnesi taşkın hareketler ve seyircilerin kahkahalarıyla bir müddet devam eder. Arada çalgı ile birlikte (davul, zurna) halay çekerler. Tekrar şaka devam eder, fakat ihtiyar rakibini kıskanmaya başlar. Bu suretle aralarında kavga kopar, nihayet Arap ihtiyarı öldürür. Fakat Arap kadını elde etmeyi başaramaz. Çünkü kadın ölünün üstüne kapanmış ağıtlar söylemektedir. Oyunun bu safhasında bütün neşeli hareketler durur, seyircilerde bir ıstırap, bir sıkıntı başlar. Kadın ağıt yakarken hazır olanlar da mateme iştirak eder. Birçok niyazlar, yalvarmalar boşunadır. O zaman

seyirciler ya bizzat veya kadının eli ile ölünün ağzına çerez, yani leblebi, kuru üzüm gibi kuruyemişler yahut bazı yerlerde olduğu gibi, para koyarlar. Oyuncular tarafından bu sahnenin devamı yeterli görüldüğü zaman, ölü yavaş yavaş tedrici dirilmeye başlar. Fakat bu sahne o kadar heyecanlıdır ki bu yeniden hayata dönmenin sevinç ve heyecanı ile bütün seyirciler sarsılır, bütün göğüslerden bir ferah dalgası taşar. Tekrar musiki ve raks başlar. Bu defa hemen herkes yerinde dans eder gibi içinden ferahla güler, söyler, oynar (Kazmaz 1950: 21-22).

2. ARKETİPSEL MOTİF VE KALIPLAR

a. Ölümsüzlük Arketipi

Ölümsüzlük arketipinin iki farklı ifade ediliş şekli vardır. Bunlardan ilki "zamandan kaçış, cennete dönüş", yani ölümden önceki mutluluğa yeniden kavuşmadır. İkincisi ise "tekrarlanan doğum ve ölüm olgusu", tabiata bu olgunun ve ölümsüzlüğün yansımasıdır (Jung 2005: 46-77). Geçmiş çağlardan bugüne bir mevsimden ötekine geçerken toprağın, tabiatın uğramış olduğu değişiklikler, insanoğlunu hem uğraştırmış, hem de düşündürmüştür. Hayatının bu değişimlere sıkı sıkıya bağlı olduğunun farkına varan insanoğlu ise onun üzerinde düşünmenin yanında onlara karşı önlem de almıştır. Bu değişim insanoğlu tarafından "ölüp-dirilme" olarak algılanmıştır.

Osiris, Adonis, Tammuz, Attis ve *Dionysos* gibi tanrıların ölüp-dirilmeleri de tabiattaki bu durumun dinsel törenlerle temsilinden başka bir şey değildir. Doğa aslında ölüp tekrar dirilerek ölümsüzlüğe kavuşmuştur. Bu döngüyle o, her zaman vardır. Anadolu insanı bilerek ya da bilmeyerek sürekliliği olan bu değişimi oyunlarına yansıtmıştır (And 1962).

Ölü Oyunu'nda da tekrarlanan doğum ve ölüm olgusuyla karşılaşılır. İhtiyar ölür ve tekrar dirilir. Bu durum sürekli devam eder. Mevsimlerin birbirini takip etmesi, ölümsüzlüğün bir dönüşüm olgusu içinde oyunlarda tasavvur edilen şeklidir.

b. Aşama Arketipi

Bu arketip, "ayrılma, aşama, dönüş" öğelerini içeren bireysel dönüşümdür. *Campbell*, bu kalıba "monomitos" (monomythos) adını verir ve bunu "yolculuk" olarak değerlendirerek "mitolojik kahramanın arayışı, her zaman aynı arketipsel modeli izle"diğini belirtir (Campbell 2000).

Kahramanlık yolculuğunun ilk kısmı "ayrılış"tır. Kahraman kendi isteğiyle, bir durum veya otoritenin zorlamasıyla ya da yanlışlıkla, tesadüf eseri bu yolculuğa çıkabilir. Oluşum şekli ne olursa olsun burada önemli olan kahramanın günlük yaşam alanından çıkmasıdır. Bu aşamaya gelen kahraman artık serüvenin eşiğindedir, ancak eşikte bir bekçi, bir gölge ya da karanlıkla karşılaşır. Kahramanın bu durumda ya bekçiyle dost olması ya da mücadeleye girerek onu yenmesi gerekir. Bu şekilde kahraman farklı bir dünyaya gidebilir, yaşamın zorluklarını aşabilmek için gerekli olan ödüllere kavuşabilir.

Yolculuğun ikinci kısmı "aşama"dır. Kahraman kendi yaşam ortamından farklı, hiç bilmediği bir dünyaya yolculuğa çıkmıştır. Burada çeşitli sınavlardan geçecek, çeşitli güçlerle mücadele edecektir. Mücadeleden zaferle çıkan kahraman hayatın zorluklarını,

içinde bulunduğu zor durumu ortadan kaldıracak ödüller elde edecek ve son basamak olan "dönüş" yoluna girecektir. Kahramanın bu dünyadan elde ettiği ödül ve ihsanlar sayesinde dünya eski hâline dönecektir.

Ölü Oyunu'nda kahraman olarak değerlendirdiğimiz ihtiyar için, gelin ve Arap'la çıktığı yolculukta Arap'ın geline sarkıntılık etmesi, içinde bulunduğu zor durumdur. İhtiyar rakibini kıskanır. Gelin, Arap'a yüz vermektedir. Hayat artık bir çıkmaza girmiştir. Çünkü ihtiyarın gelini kaybetmesi demek bolluk-bereketin, verimliliğin daha doğrusu hayatın kaybedilmesi demektir. Bu durum hem kendi dünyası için hem de yaşamın devamı için bir felaket, bir sondur. Gelinin elde edilememesi, baharın hiç gelmemesi, kışın sürüp gitmesi, kısırlığın devam etmesi anlamındadır. Bu kısırlığı ortadan kaldıracak olan yolun eşiğinde ise bir bekçi, koyu bir gölge durmaktadır; o da Arap'tır. İhtiyar gelini elde tutmak için Arap'la mücadeleye girer. Çıkan kavgada Arap, ihtiyarı öldürür.

İhtiyar, artık kendi alıştığı gündelik hayatından koparak bir başka dünyaya adım atmıştır. Burada kahramanımızın yolculuğu fiziksel bir yolculuk değil, kendi içine yaptığı ruhsal bir yolculuktur. Tıpkı *Dionysos*'un öldürülüp tekrar yaşama döndürülmesi gibi, ihtiyar da toprakla, toprak anayla birleştikten sonra yaşama dönecek, verimliliği, hayatın devamını sağlayacaktır. *Adonis, Osiris* tanrıları da güneştir. Güneş nasıl batıp yeniden doğarsa tanrılar da ölüp dirilirler, güneş gibi batıp tekrar doğarlar. Aynı durum Şaman'ın bir tedavi seansı sırasında kendinden geçip bayılması, orada hastalığa neden olan kötü ruhlarla savaşmasında da görülür. Şaman da ayıldığında hastayı iyi edecek sırlara vakıftır artık. İhtiyarın ölüm yolculuğundaki deneyimleri ise bizim için karanlıkta kalan bir durumdur.

İhtiyar, ölümle kısa bir uykuya daldıktan sonra bazı sınavları aşıp dönüş yoluna geçecek, bu yolculuktan ya gelini kazanarak zaferle çıkacak ya da gelini kaybederek gerçek anlamda ölecektir. Gerçek anlamdaki ölümse baharın bir daha gelmemesidir. Kahramanın bu aşamayı geçmesi için *Jung*'un da belirttiği gibi bireyleşim sürecini gerçekleştirmesi gerekir (Jung 2005). Kahramanımız bireyleşim sürecini gerçekleştirir ve dönüşün bir simgesi olarak dirilir. Bu durum seyirciler tarafından da büyük bir sevinçle karşılanır. Nitekim ihtiyar, kış ölmüş, yenilenerek tekrar dirilmiş, bahar gelmiştir. Kahraman bu zorlu yolda ödülleri kazanarak hayatı kurtarmıştır.

Kahramanı diriltmek için seyircilerin, kadının onun ağzına çerez, leblebi, kuru üzüm gibi şeyler koyması da sıkça rastlanan bir motiftir. *Temmuz* için yapılan yas törenlerinde çeşitli kuruyemişlerden bir yemek pişirilir. *Aşure* gününde yani *Muharrem* ayında çeşitli yemişlerden bir yemek pişirilir. Bu kuruyemişler doğayı canlandırma, bolluk ve bereketi sağlama ritüellerinin bir motifidir (And 2002: 37). Bu yaklaşım arketipsel anlamda yemişleri, kahramanın karanlıklar ülkesinden getirdiği sihirli güç, ödül olarak da algılamamızı sağlar. Kahraman ağzına yemişler konulduktan sonra canlanır.

c. Bireyleşme Arketipi

Bireyleşme kendiliğinden ortaya çıkan, her insanda bulunan ruhsal bir gelişim ve olgunlaşma sürecidir. Bireyleşme sürecinin temel düzeneği bilinç ve bilinçdışının

karşılıklı eyleşimidir. Kişinin kendi merkezine doğru büyük yolculuğunu tarif ederken *Jung*'un başvurduğu referanslar arketipsel sembollerdir. Bireyleşme sürecinin iki önemli aşaması vardır: Bunlardan ilki "gölgeyi tanıma", ikincisi ise "animus" ya da "anima"yla karşılaşmadır (Saydam 2005: 13).

Bireyleşme, kişinin farkındalığı ile başlar. Kişi kolektif ve millî bilinçaltı ile bütünleşebilmek için eksik yönlerini bulmalı, onlarla mücadele etmelidir (Şenocak 2007:63) . Ölü Oyunu'nda ihtiyar gelini elinde tutmak için Arap'a karşı mücadele verir. Bu, ilk bakışta bireysel bir çaba olarak gözükse de, aslında kahramanın bireyleşme yolunda attığı bir adımdır. Onun mücadelesi tüm doğa için faydacı bir tutumdur. Mücadele sonunda hem sevdiğini elinde tutacak hem de doğayı canlandıracaktır.

Uzun ve zorlu, bezemelerinde zengin alternatifli, ancak aşamalarında zorunlu geçiş ve dönüşümleri telkin eden birleşme süreci kapsamında, bireyin öncelikle tanışması ve entegre etmesi gereken arketipsel öğe, "gölge"sidir (Saydam 2005:13). "Gölge", bireysel anlamda kişisel olarak bastırılmış olanları içerirken, kolektif anlamda evrensel karanlığı temsil eder. Gölge insanların ilkel düzeyde olan ve ortaya çıkmaması için toplumun baskı yaptığı duyguları, tutumlarıdır. Gölge, insanın benliğinden ayrılan, ancak buna rağmen kişiye bir gölge gibi yapışan bölümdür. Gölge eğer bilinçteyse kontrol edilebilir. Bilinçten çıkarılması, yok sayılması ise tehlikeli bir durumdur. Çünkü o, ne kadar derinlere atılırsa o kadar koyu ve yoğun olur, mücadele edilmesi o oranda zorlaşır.

Gölge kahramanın "esmer kardeşi"dir. Ölü Oyunu'nda gölge arketipini Arap temsil eder. Gölge çoğu zaman yeraltı dünyasının ya da sihirli ülkenin eşiğinde bekleyen bir bekçidir. Arap da oyunda ihtiyarın gideceği karanlıklar diyarının âdeta bekçiliğini yapar. İhtiyar bu yolun eşiğinde Arap'la karşılaşır. Genel anlamda olumsuz olarak görülen bu arketip kimi zaman olumlu olarak da karşımıza çıkar. Onun olumsuzluğu tanınmadığı, umursanmadığı, derinlere gömüldüğünde yaratacağı yok edici etkilerdir. Gölge, kahramanla uyuşmadığı durumlarda olumsuzluğa yol açar. Eğer gölge tanınır ve onunla uyumlu hareket edilirse gölge de olumlu bir karakteri temsil edebilir.

Oyunda ihtiyar, gölgeyi yani Arap'ı yok saymamıştır. Geline karşı samimi davranışlarını kıskanmış, ölmek uğruna onunla mücadele etmiştir. İhtiyarın Arap'ı yok sayması belki daha kötü sonuçlara yol açacak, gelin elden gidecekti. İhtiyarla gölgesi arasında var olan uyumsuzluk onları bir çatışmaya itmiş, bu çatışma ihtiyarın ölümüyle sonuçlanmıştır. Arap, ölüme sebebiyet vermesinden dolayı, gölge olarak olumsuz bir görüntü çizmektedir. Ancak ölüme sebebiyet vererek ihtiyarın karanlıklar diyarına gitmesini, gelini kazanarak, bolluğu-bereketi elde ederek, yenilenerek dönmesini sağlamıştır. Bu açıdan olumlu bir durum sergilemektedir.

Gölgenin, toplum tarafından bastırılan, sergilenmesi istenmeyen yönü Arap'ta onun geline sarkıntılık etmesi şeklinde görülür. İhtiyarın oyunda kullanılan bir ismi de "Koca"dır, gelinin kocası. Bu anlamda gelinin bir sahibi vardır. Gelinin bir kocası olmasına ve gelinin kocasının da onların yanında olmasına rağmen Arap geline sarkıntılık etmekten geri durmaz. En ilkel toplumlarda bile sahibi olan bir kadına sarkıntılık etmek hem eşi, hem de toplum tarafından hoş karşılanmaz. Hatta sahibi olmasa bile bir erkeğin bir kadına sarkıntılık etmesi hoş karşılanmaz. Bu durum tüm toplumlarda

görülen evrensel insani karanlıktır. Toplumların çoğunda görülen yasaklanmış, belki çok az yaşanmış yönümüzdür (Jalobi 2003:152). Evrensel karanlık olan bu yön, toplum tarafından bastırıldığı için bilicin derinliklerine gömülmüş, burada olabildiğince koyulaşmıştır. Ortaya çıkışı ise yıkıcı bir etki bırakmış, yaşanan çatışmayla ihtiyarın ölümüne sebep olmuştur.

Daha ileri aşamada cinsiyetler arası ötekiliğin de çözümleneceği ve aşılacağı bir karşılaşma belirleyicidir: Erkek, bilinçdışında bütünleyici öğe olarak yer alan dişi imgesi "anima" ile tanışır. Anima, erkeğin bilinçdışını bütünleyen dişil bir öğedir. Anima erkeğin ruhsal gelişimine önemli bir yere sahiptir (Saydam 2005: 13). Anima, kahramanı iç dünyasına yöneltir, ona yol gösterir. Oyunumuzda gelin ihtiyarın animasıdır*. Bir yandan ihtiyara bir yandan Arap'a yüz vererek çıkan çatışmayla onun ölümüne, kendi bilinçaltına yolculuk yapmasına neden olmuştur. Bu durum ilk bakışta gelinin olumsuz olduğunu gösterir bize. İhtiyarla birlikte, kendisine sarkıntılık eden Arap'a yüz vermesi pek de olumlu bir imaj yaratmaz zihnimizde. Ancak onun olumsuz gibi görünen bu davranışı, kahramanı yenilenip döneceği yolculuğa çıkarır.

Anima, genç bakire, tanrıça, cadı, melek, dişi şeytan, dilenci kadın, fahişe, amazon, sadık arkadaş… gibi değişik şekillerde görülebilir (Jalobi 2003:156). Erkeğin dış dünyada çokeşliliğe yatkın olması, animanın tekil olarak simgelenmesini sağlamıştır. İhtiyarın animası tek bir kişi, yani gelindir. Kadının bilinçdışını simgeleyen öğe animustur. Kadının dünyada tekeşlilik eğilimi, animusun çokeşlilikle simgelenmesine neden olmuştur (Jalobi 2003: 162). Bu nedenledir ki, ihtiyarın sadece gelinden oluşan animasına karşılık, gelinin hem ihtiyar hem de Arap'tan oluşan çokeşli yapıda bir animusu vardır.

Kahramanın yolculuğunu başarıyla tamamlaması için animayla bütünleşmesi, uyuşması gerekir. Oyunun başında gelinin Arap'a yüz vermesi ihtiyarın ölümüyle Arap'a döneceğini düşündürebilir bize. Bu bizim yanılgımızdır. Çünkü gelin, onu bırakıp gitmek yerine üzerine kapanıp ağlar, ağıtlar yakar. Nasıl ki *Adonis* erkekler tarafından öldürülmüş, kadınlar ise onun için ağlayıp ağıtlar yakarak tekrar canlanmasını sağlamışlarsa (And 1962: 15) bu oyunda da bir erkek olan Arap tarafından öldürülen ihtiyar için, bir kadın olan gelin ağlar ve ağıt yakar. Bu ağlama ve ağıt o kadar içtendir ki, izleyiciler de bu durumun gerçekliğine inanıp ağlar ve ağıt yakar. Gelin bununla da kalmaz ihtiyarın ağzına bazı kuruyemişler koyar, izleyiciler de bu harekete katılırlar. Bunlar kahramanın animasıyla bütünleştiğinin göstergesidir. Bu bütünleşmenin sağlanmasıyla da kahraman ölüm adlı zor sınavı başarıyla geçmiştir. İlk doğuma olduğu gibi ikinci doğuma da bir kadın sebep olmuştur.

Gölgeye bilincin yansımasıyla, karanlıkta kalan aydınlığa alınır. Kahramanın zorlu sınavını geçmesiyle elde ettiği ödül, bereket simgesi kuruyemişlerdir. Bir başka ödülse gelinin kendisi yani bahardır.

*"Bu çift cinsellik biyolojik bir gerçektir. Her erkek, o ya da bu kadına ait olmayan sonsuz bir kadın imgesi taşır. Bu imge özünde bilinçdışıdır ve erkeğin organik sistemindeki asıl kadın biçiminin, yani bir arketipin, kalıtımsal bir öğesidir." (Jung 2001: 16)

3. ARKETİPSEL İMAJLAR

Arketipsel imajlar, "renkler", "kadın" ve "çember" olarak incelenmiştir. Oyunda özellikle siyah ve beyaz renkleri dikkat çeker. "Siyah", karanlık, karmaşa, ölüm, kötülük, bilinçsizlik simgesidir (Guerin 2006: 295). Köy oyunlarında siyah, ölümle, Arap'ın yüzünü boyamasıyla karşımıza çıkar. Ölüm karanlığı bir anlamda anne arketipinin sayısız görüntülerinden biridir. Toprak, yeraltı dünyası anne arketipini sembolize eder (Neumann 1955). Zira hem toprak hem de yeraltı dünyası karanlıktır. Annenin önemli bir özelliği yeraltı dünyasına özgü karanlığıdır (Jung 2005: 22). Anne rahmi de karanlıktır. Bu nedenledir ki, kahramanımızın dirilmesi, bir anlamda yeniden doğumu ölümün, yeraltı dünyasının karanlığından geçmektedir.

Yüzü karaya boyama, bir görüşe göre, ateşteki bolluk görüntüsü veya cinine küller ve is aracılığıyla ulaşmak için yapılmaktadır. Yüzü ise, karaya boyayarak isten uğur alınacak, bolluk ve berekete ulaşılacaktır. Bu anlamda bolluk, bereket sağlamak amacıyla oynanan Ölü Oyunu'nda yüzü siyaha boyama tesadüfi yapılmamaktadır. Avrupa'da, baca temizleyicileri mayıs ayının bir gününü özel bir gün olarak kabul etmişlerdir. Bu günde yüzlerini isle siyaha boyamakta ve ısıdan bir anlamda da ateşten uğur sağlamaya çalışmaktadırlar. Bu nedenle Avrupa'da özellikle Noel kutlamalarında baca önemli bir yere sahiptir. Yüzü siyaha boyama bir anlamda da sempatik büyü yoluyla siyah yağmur bulutlarının gelmesini sağlamadır (And, 1962: 43). Yağmur da bu oyunun amacı olan bolluğu sağlamada önemli bir yere sahiptir. Yağmur bulutlarının siyah rengi ve ıslaklığı anne arketipinin bir simgesidir, çünkü karanlık ve ıslak olan her şey ana rahmi yani doğum, bolluk, bereket, verimliliktir (Neumann 1955).

"Beyaz", aydınlatma, yol gösterme, masumiyet simgesidir (Guerin 2006: 295). Ölü Oyunu'nda kahramanımız uzun bembeyaz sakallı bir ihtiyardır. Başında beyaz, iri bir başlık, arkasında ise beyaz bir post vardır. Burada beyaz sakallı ihtiyar, birçok türde gördüğümüz yol gösterici, bilge adam tipi değildir. Burada beyaz sakalın tercih edilmesi yaşlılığı ve eskiliği ifade etmek içindir. Eski ve yaşlı olan ölür, yerine yenisi gelir. İhtiyar kıştır. Artık kışın gitme zamanı gelmiştir. Kış gidecek yerine bahar gelecektir.

Hayatın kaynağı olan "kadın" (ulu ana) hem olumlu, hem de olumsuz yönleriyle karşımıza çıkan bir arketiptir (Jung 2005: 17-45; Neumann 1973: 39-101). Olumlu yönleriyle bakıp büyüten, besleyen, koruyan, verimliliği sağlayandır. Olumsuz olarak ise cadı, ejderha, kimi zaman da büyücüdür. Ölü Oyunu'nda kadın doğurganlığın ve verimin simgesi olan gelin olarak karşımıza çıkar. O, doğadır ve yaşam kaynağıdır. İhtiyarın gelinin verdiği yemişlerle ve onun ağıtlarıyla canlanması, erilin canlanmasında dişilin rolünü açıkça ortaya koymaktadır. Bu durum kadının doğanın kendisi olmasıyla alakalıdır. O, doğanın kendisidir, çünkü kadın doğurgandır, esirgeyendir, hayat kaynağıdır. Onun ihtiyarın ölümünün ardından ihtiyarın üzerine kapanıp ağlaması merhametin ve sevgisinin göstergesidir. Kadın anne, gelin, eş, bilge kadın, fahişe vb. şekillerden hangisine girerse girsin o doğadır (Saydam 1997:141). Nasıl ki doğum kadın vasıtasıyla gerçekleşiyorsa, "yeniden doğum" da onun vasıtasıyla gerçekleşir.

"Çember" bütünlük, teklik, doğanın sonsuz döngüsü, üretim, eril ve dişil ilkelerin

birleşimidir (Guerin 2006: 295). Birçok oyun, halkın yuvarlak bir şekilde dizilerek oluşturduğu sahnede oynanır. Sahnenin etrafının bir çember gibi sarılması izleyici ile oyuncunun bütünleşmesini sağlamakla birlikte, bir anlamda da oyun mekânının sınırlandırılmasıdır. Kutsal ya da dinsel ayinler, kutsal bir alan gerektirir. Bu anlamda alanın sınırlandırılması kutsal eylemin önemli bir özelliğidir (Huizinga 2006: 39). Ölü Oyunu'nda da halk yuvarlak bir şekilde dizilerek oyunu seyreder ve oyuna katılır. Böylece bereket için oynanan bu oyunda da seyirciler oyunla bütünleşmekte ve mekân sınırlandırılmaktadır.

Sonuç

Köy seyirlik oyunlarından biri olan "Ölü Oyunu"nda "ak-kara" öğesi ve "ölüp dirilme" gibi unsurlar yer almaktadır. Bunlar, doğanın canlanması açısından değerlendirildiğinde "kaostan kozmosa geçiş"in ve "yeniden doğum"un açıkça sergilendiği dikkati çeker. Özellikle ölünün bereket sembolü unsurlarla dirilmesi de ritüelistik niteliğin önemli bir göstergesidir.

Arketipsel yaklaşımın "yaratılış", "ölüm" ve "kahramanlık" (bireyselleşme) motifleri çerçevesinde değerlendirilen bu oyunun bir ritüel kalıntısı olduğu da açıkça görülmektedir. Ancak "her gözün kör noktalarının bulunduğu" gerçeğini de unutmamak gerekir. İnsanlık serüvenine eşlik eden bu oyunların bize anlatacakları daha pek çok şey var. Bu bağlamda nice anlatılar, oyunlar, türküler, bilmeceler farklı disiplinlerin yeni yaklaşımlarıyla sessizce yeniden yorumlanmayı, anlamlandırılmayı, unutulmayarak insanlığa hizmet etmeyi beklemekteler.

KAYNAKLAR

AND, Metin (1974) *Oyun ve Bügü*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yay.

---------- (2002) *Ritüelden Drama*, İstanbul: YKY.

---------- (1962) *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, , İstanbul: Elif Yay.

ARTUN, Erman (1993) *Cemal Ritüeli ve Balkanlardaki Varyantlar*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yay..

---------- (1994) "Ritüel Kökenli Trakya ve Balkan Köy Seyirlik Oyunlarında 'Ölüp-Dirilme, Kız Kaçırma' Motifleri", *Millî Folklor*, Sayı: 22.

CAMPBELL, Joseph (2000) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yay.

GUERIN, W. L.- LABOR, E.- MORGAN, C.-vd. (2006) "Edebiyatta Mitolojik ve Arketipsel Yaklaşım Tarzları", (2003) çev. Mustafa Sever, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar,* haz. Gülin Öğüt Eker vd., Ankara: Milli Folklor Yay., s.257-265.

ELÇİN, Şükrü (1977) *Anadolu Köy Orta Oyunları*, Ankara: Türk Kültürü ve Araştırma

Enstitüsü.
FROMM, Erich (1990) *Rüyalar Masallar Mitoslar: Sembol Dilinin Çözümlenmesi*, çev. Kaan H. Ökten-Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan Yay.
HUİZİNGA, Johan (2006) *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yay.
JALOBI, Jolande, (2003) *C. G. Jung Psikolojisi*, çev. Mehmet Arap, İstanbul: İlhay Yay.
JUNG, Carl Gustav (1966) *The Spirit in Man, Art and Literature*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
---------- (1968) *The Archetypes and the Collective Unconscious,* çev. R. F. C. Hull, Princeton, New Jersey: Prince University Press.
---------- (1969a) *Four Archetypes; Mother, Rebirth, Spirit, Trickster*, , Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
----------, M. L. Von Franz, Joseph, L. Henderson, Jolande Jacobi, (1969b) *Man and His Symbols*,haz. Aniela Jaffe, Garden City, New York: Doubleday and Company Inc..
---------- (2001) *Anılar, Düşler, Düşünceler*, çev. İris Kantemir, İstanbul: Can Yay.
---------- (2005) *Dört Arketip*, Çev. Zehra Aksu Yılmazer, , İstanbul: Metis Yay.
KAZMAZ, Süleyman (1950) *Köy Tiyatrosu*, Ankara: Ulus Basımevi.
NEUMANN, Eric (1955) *The Great Mother: An Analysis of the Archtype,* Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
---------- (1969) *Depth Psychology and A New Ethic*, London: Hodder&Stoughton.
---------- (1973) *The Origins and History of Consiousness,* New Jersey: Bollingen Series XLII, Princeton University Press.
SAYDAM, M. Bilgin (1997) *Deli Dumrul'un Bilinci*, İstanbul: Metis Yay.
---------- (2005) "Carl Gustav Jung: Nesnel Ruh'un Şamanı", *Dört Arketip*, C. Gustav Jung, İstanbul: Metis Yay.
ŞENOCAK, Ebru (2007) *İronik Yaşamda Sonsuza Yürüyen Kahraman: Nasreddin Hoca,* Konya: Unimat Ofset.

Özet

ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA İNSANLIK SERÜVENİ: "ÖLÜ OYUNU" ÖRNEĞİ

Gündelik hayattan çıkarak kendi kuralları içinde sınırlandırılan veya özgürce hareket edilen bir kavramı karşılayan oyun, dinî ayinlerden çocukların eğlencelerine, kadın erkek ilişkilerinden yetişkinlerin eğlencelerine kadar birçok eylemi içerir. Böyle bir yapıya sahip seyirlik özelliği bulunan oyunlardan bir grubu da köy seyirlik oyunlarıdır. Bu oyunlar din dışı, eğlence nitelikli olabildiği gibi ortak olarak icra edilen ve amacı belirli zamanlarda bolluğu bereketi artırmak, verimliliği sağlamak olan ritüel nitelikli oyunlar da olabilmektedir. Anadolu'da asırlardır oynanan köy seyirlik oyunlarından ritüel kökenli bir oyun da "Ölü Oyunu"dur. Bu çalışmada amaç, kolektif bilinçaltının bir oyun aracılığıyla izlerini sürerek binlerce yıllık insan deneyimlerini

ortaya koymaktır. Ritüel nitelikli Ölü Oyunu, içinde pek çok simgeyi barındırmaktadır. Simgesel anlamların çözümlenmesinde yararlanılan yöntemlerden biri de arketipsel yaklaşımdır. Burada kolektif bilinçaltının yapısını oluşturan arketipler önem kazanır. İlk örnek olan arketipler insan ruhunun derinliklerinde saklıdırlar. Ortak bilinçaltının öğeleri olan arketipler evrenseldir. Kolektif bilinçaltında yer alan deneyimler çeşitli inançlarda, rüyalarda, mitlerde, masallarda ve ortak olarak icra edilen ritüel nitelikteki oyunlarda kendini gösterir. Bu bağlamda bir oyundan yola çıkılarak ortak bilinçaltının öğeleri olan arketipler ekseninde inceleme gerçekleştirilecektir. Çalışmada Ölü Oyunu "arketipsel motif ve kalıplar", "arketipsel imajlar" olmak üzere iki ana başlık altında değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, köy seyirlik oyunu, arketipsel yaklaşım, arketip.

Abstract

ANADOLU KÖY SEYİRLİK OYUNLARINDA İNSANLIK SERÜVENİ: "ÖLÜ OYUNU" ÖRNEĞİ

Game which is limited by its rules by crossing the borders of daily life or which is defined as to act independently, involves different actions from religious ceremonies to children amusements, from women-men relations to adult amusements. Including these, village dramatic village performances are a type of plays that has theatrical specialties. They may be profane, entertaining or collectively practiced and maybe sometimes they have rituals in order to increase wealth and richness. One of the dramatic village performances theatrical plays in Anatolia practiced since centuries is a ritual-based "Dead Play". This work aims to show people's experiences by tracing the path of collective sub-consciousness plays. There are a lot of symbols at "Dead Play" which has ritual character. One of the methods used in the analysis of the symbolic meaning of the archetypal approach. It is important that archetypes formed at collective unconscious. The first example of archetypes which located in the depths of the human spirit. Archetypes of the unconscious elements are universal. Thousand-aged collective experiences are demonstrated in people's beliefs, dreams, myths, fairy tales and collectively practiced ritualistic plays. In this context, by examining pay, mutual sub consciousness archetypes will be analyzed. Also, as archetypes are global, from play to mankind adventure's reflection to plays will be evaluated. In this study, Dead Play will be considered under two main heading as "archetypal patterns and molds", "archetypal images".

Keywords: Play, village dramatic play, archetypical approach, archetype.