

Leyla YILMAZ POLAT

Doktora öğrencisi, Ardahan Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı, Ardahan, Türkiye
(leyla.yilmazpolat@hotmail.com) ORCID:0000-0003-4328-8430

Ritüelden Köy Seyirlik Oyununa: Şişman Oyunu Ardahan Bağdeşen Köyü Örneğinde

Özet

İnsanoğlu ilkel dönemlerinde doğaya yön verebileceğini düşünerek bazı ritüeller gerçekleştirmiştir. Bu ritüeller ile mevsim geçişlerini değiştirebileceğini, hasadına bolluk ve bereket katabileceğini ve doğanın işleyişini kendi tekeli altına alabileceğini düşünmüştür. Köy seyirlik oyunları da insanoğlunun doğayla mücadelesini anlatan bu ritüellerin bir kalıntısı olarak Şamanizm, İslamiyet ve mitolojiden beslenerek varlığını günümüze kadar sürdürmeyi başarmıştır. Köy seyirlik oyunları, var oldukları topluluğun kültür ve inançları doğrultusunda bazı değişimlere de uğramıştır. Varlığını daha çok Anadolu sahasındaki icra ortamlarında sürdüren köy seyirlik oyunları kültürel zenginliğimizin bir göstergesi olup toplum içerisindeki kaynaşmayı da sağlayan bir fonksiyona sahiptir. Geçmişten günümüze taşıdığımız köy seyirlik oyunları eski işlevlerini kaybederek günümüzde sadece eğlence amacını taşımakta ve unutulup yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. Ardahan'da bulunan Şişman Oyunu da bu köy seyirlik oyunlarından biridir. Çalışmamızda, Ardahan yöresinde yaptığımız alan araştırması sonucunda sözlü kültür ortamından gözlem ve görüşme yöntemiyle tespit ettiğimiz Şişman Oyunu'nun kültürel aktarımına katkı sağlamanın yanı sıra oyunun içerisinde yer alan ritüel kalıntıları tespit edilerek incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ardahan, ritüel, köy seyirlik oyunu, Şişman, gelenek

Leyla YILMAZ POLAT

PhD student, Ardahan University, Turkish Language and Literature, Ardahan, Turkey
(leyla.yilmazpolat@hotmail.com) ORCID:0000-0003-4328-8430

From ritual to rural theater: "The Shishman Performance" on the sample of the village of Bagdeshen, Ardahan district

Abstract

In ancient times, people performed certain rituals, believing that they could control nature. People thought that these rituals would change the seasons, bring abundance and fertility to the harvest, and help establish power over natural phenomena. Rural theatrical performances, a holdover from these rituals describing man's struggle with nature, have survived to this day as they are fueled by shamanism, Islam and mythology. Rural theater

productions have also undergone some changes in accordance with the culture and beliefs of the community in which they exist. Rural theater performances, which continue to exist mainly in the theatrical environment of Anatolia, are an indicator of our cultural wealth and fulfill a function of ensuring social cohesion. Rural theatrical performances that we carried over from the past to the present have lost their former functions and today they are used only for entertainment purposes and are on the verge of extinction. "The Shishman Performance" in Ardahan is one of such rural theatrical performances. As a result of field research in the Ardahan region, we identified the remnants of rituals and studied the contribution of the performance of "The Shishman Performance" to the culture of this region, through observation and interviews in the environment of oral culture.

Keywords: Ardahan, ritual, rural theatrical performances, Shishman, tradition

Giriş

1. Köy Seyirlik Oyunu

İnsan hayatının en eski ve önemli yapı taşlarını oluşturan unsurlar, oyun ve eğlencedir. Oyun kavramı insanlık tarihinde kültürden daha eskidir. Zira oyunun kökeninde büyüsel faktörler yatmaktadır. Öyle ki insan tanrıyı bulmadan önce büyüü keşfetmiş ve bu büyüyle doğanın kendisine boyun eğmesini sağlamaya çalışmıştır. Frazer, ilkel insanın arzulanan olayları taklit yoluyla meydana getirmeye çalıştığını, yağmurun da çoğunlukla böyle taklit yoluyla yağdırıldığını belirtmektedir [7, s. 14]. İlkel insan evrene ve doğaya kendisi yön verebilmek için taklide dayalı dinî ve büyüsel törenler düzenlemiştir.

Doğaya yön verebileceğini düşünen insanoğlu, büyü ve törenlerle mevsim geçişlerini geciktirebileceğini veya öne alabileceğini düşünmüştür. Bu sebeple de yağmur yağdırmak, güneş çıkarmak, hayvanları çoğaltmak, toprak ürünlerini arttırmak için çeşitli törenler yapmıştır. Ancak insanlar daha sonra bunları yapmanın kendilerinin ve büyü gücünün ötesinde, güçlü bir etkenin elinde olduğunu anlamışlardır. Daha sonra ise insanoğlu kendisinden güçlü gördüğü tanrıları memnun etmek için bu törenleri sürdürmeye devam etmiştir. İnsan rahat bir hayat sürmek, ürünlerin ve hayvanların çoğalması, bereket ve bolluk için düzenlediği bu törenleri zamanla tanrıyı temsil etmek için yapar olmuştur. Öyle ki Sümer metinlerinde Çoban tanrısı Dumuzi'nin yer altından bahar zamanı çıkararak sevgilisi tanrıça İnanna ile birlikte olacağı ve bu birliktelik sonucunda da yeryüzünün tazelenip yeşereceği, her yere bolluk ve bereket geleceğine inanıldığından bahsedilmektedir. Tabiatın yeniden canlanmasını ve gelecek olan bolluk bereketi kutlamak için yapılan şenliklerde ise tanrıları temsil etmesi için ülkenin kralı ile yüksek düzeydeki rahibe evlendirilerek

sembolize edilmiştir [5, s. 15]. Çoban tanrısı Dumuzi'nin bütün yıl yer altında olması ölümü; doğanın da sonbaharda ölümünü simgeler. Dumuz'un senede bir gün yeryüzüne çıkarak sevgilisi tanrıça İnanna ile birlikte olması ise dirilmeyi; doğanın da ilkbaharda canlanıp tazelenmesini simgelemektedir. Bu bağlamda seyirlik oyunlarındaki ölüp dirilme motifi ile doğanın ilkbaharda yeniden canlanması, tabiatın yenilenmesi arasında bağ kurulabilir.

Günümüzde Anadolu'da varlığını sürdüren köy seyirlik oyunları taklide dayalı ritüeller kapsamında ele alınabilir. İlkel insanın törenleri, kırsal kesimdeki insanların baharda, yaz ortalarında ve hasat zamanı yaptıkları halk şenliklerinde var olmaya devam etmiştir. Öyle ki köy seyirlik oyunları da, mevsim geçişlerinde ya da hayvanların üreme dönemlerinde, bolluk ve bereketi sağlamak ve eğlenmek için oynanan, ilkel insanın büyüsel törenlerinin bir kalıntısıdır. Zira modern dünya bazı şeyleri sarsmış veya değiştirmiş olsa da kırsal kesimi çok fazla etkilemiştir. And, günümüzde dahi kırsal kesimlerde tüm canlılığı ve çeşitliliği ile devam eden bu geleneğin köylünün inançlarındaki tutuculuğu nedeniyle yaşadığını savunmaktadır [2, s. 43]. Köy seyirlik oyunlarının, Şamanizm inancının da izlerini taşıdığını görmekteyiz. Şamanın adlarından biri olan "oyun", aynı zamanda Şaman törenlerinin de adıdır. Türk halkları Şamanın ifade ettiği din adamı yerine "kam" ya da "oyun" kelimesini kullanmışlardır" [6, s. 71]. Şamanist Türk kavimlerinde ayinler belli dönemlerde yapılmaktaydı. İnan, bunları; muayyen vakitlerde yapılan ayin ve törenler ile tesadüfî olaylar sebebiyle dolayısıyla yapılan özel ayin ve törenler olarak iki gruba ayırmıştır. Muayyen vakitlerde yapılan ayinler, ilkbahar, yaz, sonbahar mevsimlerinde yapılır. 9 Mayıs'ta yapılan ilkbahar bayramına "örüs sara" yani sürüleri otlatma ayı denir. 28 Ağustos'ta yapılan güz bayramına ise "sagan sara" yani ak ay denir [9, s. 97].

Kısaca bahsettiğimiz Şaman ve Şaman ayinlerinin, köy seyirlik oyunları ile ortak noktalarını şöyle özetleyebiliriz: Müzisyen ve dansçı olan şaman; doğaçlama yeteneğine sahip iyi bir oyuncu ve zengin bir sözcük hazinesiyle parlak bir zekâya da sahiptir. Köy seyirlik oyunlarında ki oyuncular genellikle yetenekli, doğaçlama yapabilen, hazırcevap kişilerden seçilmektedir. Şaman ayinde kapı kapı dolaşıp erzak toplarken [16, s. 24], köy seyirlik oyunlarının birçoğunda da (dodi bezeme, deve vb.) köydeki evler dolaşarak hazırlanacak yemek için malzeme toplanır. Şaman adaylarının mistik olarak vücutlarının parçalanması olan ölüp- dirilme, köy

seyirlik oyunlarında da kendisine bir motif olarak yer bulmaktadır. Şamanların sembolik olarak ak ve kara olarak ikiye ayrılması durumu köy seyirlik oyunlarında, oyuncuların yüzlerini ak ve karaya boyaması olarak görülmektedir. Şaman ayın sırasında kutsal kabul edilen hayvanların güçlerini ödünleyebilmek için onları taklit eder. Kıyafetlerine taklit etmek istediği hayvanların tüylerinin, kanatlarını, kemiklerini takar. Köy seyirlik oyunlarında da oyuncular keçi, koyun, inek, deve vb. hayvanların postlarını üzerlerine atarlar. Şamanın tören sırasında transa geçmek için davulu eşliğinde yaptığı bazı ritmik hareketler ise köy seyirlik oyunlarında dans ve müzik öğelerini doğurmuştur. Ayrıca Şaman ayinleri de tıpkı köy seyirlik oyunları gibi yılın belli zamanlarında yapılmaktadır. Şamanizm inancı ile köy seyirlik oyunları arasındaki bu benzerlikler göz önünde bulundurulduğunda köy seyirlik oyunlarının Şamanizm inancı etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür.

Köy seyirlik oyunlarına kaynaklık eden bir diğer unsur da İslamiyet'tir. İslamiyet gibi Hristiyanlıkta da puta tapınmadan kaçınmak için kilise, köylerde kentlerde danslı, müzikli halk tiyatrosunu yasaklamıştır. Ancak oyunun oynanmasını engelleyemeyince bu durumu lehine çevirip Hristiyanlığı yaymak için kullanmıştır. İslamiyet'te ise bunun gibi bir adım atılmamış aksine Şamanizm'e ve bolluk, bereket törenlerine dayanan oyunlar, danslar yasaklanmıştır [3, s. 112]. Bu sebeple de üreme ve çiftleşme adına yapılan "phallus" törenleri [16, s. 29] gizlenmek için bazı değişimlere uğramıştır. Bu bağlamda ölüp- dirilme motifli oyunlar günah varsayıldığı için bu motif ayılıp- bayılma olarak değiştirilmiştir. Törenlere toplu katılım ise yerini haremlik selamlık şeklini almıştır. Oyunlar erkekler arasında ya da kadınlar arasında sadece hemcinsleri izleyecek şekilde sergilenmiştir.

Köy seyirlik oyunları takvime bağlı olarak mevsim geçişlerinde, yılbaşı ve yılsonu gibi zamanlarda oynanan törensel oyunlardır. Ancak bu hesaplamalar güneş takvimine göre yapılmaktaydı. İslamiyet'in kabulü ile güneş takvimi yerini Hicri takvime bırakmıştır. Bu durum da tören zamanlarının tam hesaplanamamasına neden olmuştur ve zamanla oyunlar törensel özelliğini yitirerek eğlence amaçlı oynanır hale gelmiştir.

İslamiyet ile oyunlardaki değişikliklerin yanı sıra olumlu durumlar da görülmektedir. Öyle ki günlük hayatı yansıtan köy seyirlik oyunları toplumu bilinçlendirmek amaçlı namaz kılma, abdest alma, oruç tutma, hacca gitme gibi İslami öğeleri de bünyesine almıştır. Kadın ve erkeklerin

ayrı oyunlar sergilemeleri durumu ise oyunlarda çeşitliliği sağlamıştır. Töre, oyunların İslamiyet'in kabulünden sonraki durumunu şöyle açıklamaktadır; "İslam'ın kabulünden sonra Türklerde zenginleşerek devam eden din ve din dışı törenler; teatral bir hayatın varlığını açıkça ortaya koyar. Topluca yapılan bu törenler, kendi içinde aksiyon taşıdığı gibi seyirlik olması bakımından doğmaca tiyatronun yerini alır. Biz bu törenlerin Türk tiyatrosu adına ilk çıkışlar ve öz kaynaklar olduğunu söyleyebiliriz. Yani bu törenler, yazıya geçmemiş doğaçlama temsillerdir" [15, s. 11]. Bu bağlamda köy seyirlik oyunları, köy odalarının ve Ramazan ayı eğlencelerinin vazgeçilmezi olmuştur. Hatta Ramazan ayında eğlence amaçlı oynanan bu oyunlar zamanla ritüel haline gelmiştir.

2. *Şişman Oyunu*

Oyuncular, Dede, Nene ve Şişmanlar olmak üzere yedi kişiden oluşur. Oyuncular köyün genç erkekleridir. Dede, beyaz içlik giyer ve sırtına kambur görüntüsü vermek için bezler konulur. Pamuktan sakallar yapılır, başında kasketi ve elinde bir bastonu vardır. Nene ise kadın elbiseleri giymiş ve başını yazma ile bağlamış bir erkektir. Şişmanların ise sırtlarında ve göğüslerinde koyun ve keçi postları, başlarında ise yine posttan yapılmış başlıklar bulunmaktadır. Bellerinde bağlı olan kuşaklardan ise hayvan çanları sarkmaktadır. Tüm oyuncuların yüzleri ise tamamen siyaha boyanmıştır.

Oyuncular meydana çıkarak müzik eşliğinde dans ederler. Dans sırasında Şişmanlardan biri yere düşerek bayılır. Diğer oyuncular ise bayılan Şişmanın etrafında dans etmeye devam ederler. Şişman yerden kalkar ve dansa devam eder. Daha sonra seyircilerinde katılımı ile toplu dans yapılır. Danstan sonra oyuncular, peşlerinde çocuklarla evleri dolaşır ve para isterler. Eskiden yağ ve peynir toplanırken günümüzde para toplandığı görülmektedir. Para toplama faslı bittikten sonra herkes meydanda toplanır ve tekrar toplu dans edilir. Dans esnasında da şişmanlar para toplamaya devam ederler. Eğer, grup içerisindeki Nene kaçırılırsa toplanan tüm para fidye olarak Nene'yi kaçırana verilir. Bu yüzden oyuncular, her an Nene'yi korumak zorundadırlar. Genellikle köyün gençleri festivalin son gününde Nene'yi kaçırıp, toplanan tüm parayı oyunculardan alırlar [KK2, KK5, KK6, KK9, KK10].

3. *Oyunun İncelenmesi*

Şişman oyunu, müzik ve toplu dans, kız kaçırma, ölüp- dirilme, ak-kara çatışması, kadın kılığına girme, hayvan taklidi ve saç gibi törensel ve büyüsel özellikleri bünyesinde taşımaktadır.

3.1. *Oyundaki Motifler*

3.1.1. **Müzik ve Toplu Dans Motifi**

Ritüel temelli köy seyirlik oyunlarında dans ve müzik önemli bir işleve sahiptir. Müzik ve dans, “Gök Tanrı’nın katına ulaşmak, Gök Tanrı’nın huzuruna kabul edilmek, Gök Tanrı’ya şükranlarını sunmak ve Gök Tanrı’yı memnun etmek amacıyla yapılan” [8, s. 43] Şaman törenlerinde Şamanın transa geçmesi için gerekli figürlerdir. Toplu dans olarak halay ise şamanların bahar kutlamalarında da yer almaktadır. İlkbahar ‘ısılah’ ayininde şamana dokuz masum kız ve dokuz masum delikanlı iştirak ederdi. Bunlar şamanın göklere seyahatinde de beraber bulunurlar [9, s. 102]. Şaman davulu üzerinde de yer halay çeken insanlar figürü yer almaktadır. Ancak ritüel ve büyüsel kökenli köy seyirlik oyunlarındaki müzik ve dans ögesi zamanla asıl işlevini kaybederek eğlence unsuru halini almıştır.

3.1.2. **Ak- Kara Çatışması**

Türk mitolojisi ve Şamanizm inancı içerisinde en yaygın kullanılan renklerden olan ak (beyaz), iyiliği düzeni, saflığı, masumiyeti, temizliği, sadeliği, teslimiyeti, erilliği ve göğün rengini; kara (siyah) ise ölümü, karamsarlığı, kötülüğü, korkuyu, uğursuzluğu, bereketsizliği, kargaşayı, karışıklığı, karanlığı, dişiliği ve yeraltını sembolize etmektedir [6, s. 227-235]. Türk kültüründe ak, “büyüklüğü, adaleti, doğruluğu, yüceliği, haklılığı” [14, s. 11] sembolize eder.

Şamanizm de Şamanlar bağlı oldukları ruhlara göre iki gruba ayrılmaktadır. İyi ruhlarla iletişime geçen Şamanlar “ak şaman”, yer altı ruhlarıyla iletişime geçen Şamanlar ise “kara şaman” olarak adlandırılmaktaydı. Bu bağlam da göğün renginin ak, yerin ve yer altının renginin ise kara olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca ak erilliği, gökyüzünü, aydınlığı, güneşi, ruhu da sembolize etmektedir. Kara ise, hem karanlık güçleri, kötülüğü, hem de sadakat dayanıklılık, ihtiyat, bilgelik ve güvenilirliği sembolize etmektedir [12, s. 190-191].

Köy seyirlik oyunlarında dramatik unsurun en önemli ögesi “çatışma”dır. Öyle ki bu ak- kara çatışması soyut olarak kendini göstermesinin yanı sıra oyuncuların rol, makyaj ve kostümlerinde de siyah

(kara) ve beyaz(ak) olarak yer almaktadır. Oyunlardaki ak- kara çatışması ile Yunan Mitolojisindeki hayvan kılığına girebilen, karakeçi derili Dionisos'u öldüren Titanların yüzlerinin de tebeşirle aklandırılmış olması arasında bağ kuran And; "Yüzü karaya boyama daha çok Agon'da, çatışmada ak ile karşıtlık yapan kara olarak karşımıza çıkıyor. (...) Arap karşısında hep yüzü una bulanmış veya aksakallı bir karşıt bulur. (...) kimi Anadolu köy seyirlik oyunlarında bu aklık ve karalık ak koyun ve kara koyun postu giyilerek de belirtilir" [2, s. 68-69] demektedir.

Ak- kara çatışmasının Şişman oyunu gibi törensel nitelikler taşıyan oyunların temel yapısını oluşturduğu gözlenmektedir. Oyuncuların yüzlerinin siyaha boyanması ile Dedenin sakallarının ve kıyafetinin beyaz olması arasında ak- kara çatışması görülmektedir. Şişmanların üzerindeki postların kara koyun ve ak koyunlara ait olması da bu durumla ilişkilendirilebilir. Anadolu insanı, geçimini günümüzde de olduğu gibi tarımdan sağlıyordu. Bu bağlamda kış mevsimi onlar için kıtlık, yaz mevsimi ise bolluk ve bereket zamanları idi. Bu ak- kara çatışması iyi ve kötünün mücadelesi dışında; bolluk ve kuraklığın, yaz ile kışın zıtlığı olarak da değerlendirilebilir.

3.1.3. Erotik Unsurlar

Köy seyirlik oyunlarında erkeklik organını göstermek için oyuncuların ellerindeki sopa, tokmak gibi araçlar "phallus" görevini görürler. Birçok oyunda oyuncular bunları bacaklarının arasına sokarlar, phallus olduğunu belirtecek tavırlar takınırlar [2, s. 70]. Ayrıca And, Dionisos törenlerinde eski oyuncuların bir phallus kuşandığını ve phallusun bolluk getiren bir etken tılsım olduğu gibi kötücülü kovan bir etkisi olduğunu ve Osmanlı şenliklerinde de geçit alayında tıpkı Dionisos geçit alayında olduğu gibi erkeklik aygıtı geçirildiğini [2, s. 70] belirtmektedir.

Mitolojik hikâyelerden törenlere geçen phallus, köy seyirlik oyunlarında da kendisine yer bulmuştur. Ancak toplumda cinselliğin gizli sayılmasından ve gösterilmesinin uygun bulunmayacağından bu öge zamanla silikleşmiştir. Şişman oyununda Dedenin elindeki bastonu phallus olarak değerlendirebiliriz. Ancak And'ın belirttiği gibi bunun phallus olduğunu belirtmek amacıyla da tavırlar takınılmamaktadır.

3.1.4. Ölüp- Dirilme Motifi

Ritüellerde görülen "kaynağa dönme-yeniden yaratma" olgusu, köy seyirlik oyunlarında ölüp- dirilme motifi olarak işlevsellik kazanır. Kışın yazı, kuraklığın bolluğu izlemesi ve toprağın kurumasından sonra baharın

gelişiyse yeniden canlanması ölüp- dirilme motifi ile canlandırılmaktadır. Mitolojilerdeki tanrıların yer altına gidişi ölüm, yeryüzüne çıkarak yeryüzünü canlandırmasını ise diriliş olarak adlandırıldığında ölüp- dirilme motifinin ilkbahar törenlerine ait olduğu çıkarımı yapılabilir. Ancak İslamiyet ile birlikte ölüp- dirilme motifi günah sayıldığı için ayılıp-bayılma olarak değişime uğramıştır. Köy seyirlik oyunlarındaki ölüp- dirilme motifi günümüzde törensel işlevini kaybetmiş, bir güldürü ögesi halini almıştır.

Şişman oyununda bayılan Şişman'ın etrafında toplu dans yapılarak ayıltılması ölüp- dirilme motifi ile Şaman törenleri arasında da bir bağ olduğunu göstermektedir. Öyle ki Şaman hastalarını iyileştirmek ve kötülüğü sağıltmak için “dans etmeye başladılar” [4, s. 115].

3.1.5. Kız Kaçırma Motifi

Köy seyirlik oyunlarındaki kız kaçırma motifi yatay düzlemde eğlenceye yönelik veya toplumsal bir soruna dikkat çekmek için işlenen basit bir motif gibi görünse de dikey düzlemde bereket, bolluk ve üremeye yönelik önemli bir sembol işlevi gören simgesel bir motiftir. And, oyunlardaki kız kaçırma motifini “Eleusis'te Kore'nin kaçırılışı ve yeniden annesi Demeter'e dönüşünü” [2, s. 52] işlediğini vurgulamaktadır. Bolluk ve bereket tanrıçası Demeter'in kızı Kore'nin kaçırılmasıyla başlayan kıtlık, kuraklık; Kore'nin tekrar yeryüzüne dönüşüyle son bulmuştur [2, s. 52]. Hayatlarının bolluk ve bereket içinde geçmesini isteyen insanoğlu da bu mitolojik kalıntıyı törenlerine taşımıştır. Ancak günümüzde bu motif tam manasıyla mitolojik işlevi karşılamaz. Kız kaçırma motifi ile ilgili kaynak kişilerimiz, hayatlarının içinde yer alan ve bir evlenme türü olan kız kaçırma, oyunlarında canlandırdıklarını söylemektedir [KK1, KK8, KK10].

3.1.6. Kadın Kılığına Girme Motifi

Kadın kılığına girme, köy seyirlik oyunlarında sıkça görülen önemli bir motiftir. Kadınların Türk toplumu içerisindeki yeri geçmişten bugüne kadar bazı değişimler yaşamıştır. İlk Türk boylarında Hakan'ın yanında yer alan kadın daha sonra İslamiyet'in etkisiyle geri planda kalmış, günümüzde ise tekrar ön plana çıkmayı başarmıştır.

Kadın kılığına girmenin nedenleri arasında avcılık, balıkçılık, Şamanizm ve İslamiyet etkileri görülmektedir. Avcılık ve balıkçılık ile geçinen eski toplumlarda, verimli bir av geçirmek esastır. Ailelerinin ve boylarının karınlarının doyması ve bereketli bir av geçirilmesi için bazı

ritüel ve kurallar uygulanırdı. Avcı ve balıkçı toplumlarda ava hazırlık döneminde kadınlarla ilgili bazı yasaklar tabular konuluyor ve bu durum av bitene kadar devam ediyordu. Amerika, Afrika ve Asya kıtalarında avcı balıkçı toplumların uyguladıkları bu tür tabulara çok sayıda örnek mevcuttur, Türklerde de bu durum göze çarpar. Kadınlar ritüel ve büyüsel açıdan temiz sayılmadıklarından dolayı onların tören ve ayinlere katılmaları yasaklanıyordu [13, s. 61]. Kadının ritüel ve büyüsel açıdan temiz sayılmamaları; gebelik dönemi, dünyaya yeni bir can getirmesi, her ay baş veren kanamayla ilgili değişimleri itibariyle toplumun biyolojik ve tinsel merkezi haline getirilmiştir. Bu bağlamda da kadınların karanlık güçlerle de ilişki ve temas haline olduğu düşüncesi doğmuştur [4, s. 20].

Kadın kılığına girme motifinde Şamanistik unsurlar da bulunmaktadır. Bayat, şamanların cinsiyet değiştirme durumunu şöyle açıklamaktadır, “Türk mitolojisinin bilinen en eski şaman varlıkları olan Ülgen’in, Erlik’in ve diğer sema ruhlarının hem erkek hem de kadın olarak tasavvur edilmesi şamanlıkta cinsiyet değiştirme konusunu getirmiştir. Başlangıcın kadın eksenli olduğu varsayımını ortaya çıkarmıştır” [4, s. 77-78]. Şamanizm’de ruhların başlangıçta kadın olduğu inancı, erkek şamanın alışlagelmiş kadın giysisi giymesi ve diğer kadın cinsi davranışı takınmalarını gerektirmiştir [4, s. 79]. Bu bağlamda cinsiyet değiştirme daha çok şamanlık mesleğinin özü ve gereksinimi olarak görülmektedir.

Törenlerde kadın olgusuna yer verilmesinin bir diğer nedeni de kadının doğurganlığın sembolü olmasıdır. Doğanın yeniden canlanması ve bolluk- bereket dileyen insan, doğanın doğurganlığını kadının doğurganlığından ödünçlemeye çalışmıştır.

3.1.7. Hayvan Kılığına Girme/ Hayvan Taklidi Motifi

Hayvan taklidi veya hayvan kılığına girme motifinin ortaya çıkışına, Şamanizm, totemizm ve Dionisos törenleri kaynaklık etmektedir. Dionisos’un öldürülmekten kaçtığı sırada farklı hayvanların ve Tanrıların kılığına girdiği anlatılmaktadır. Bu bağlamda da Dionisos için yapılan törenlerde hayvan benzetmeleri görülmektedir. Dionisos’a tapanlar onunla beraber çarpışmak yenmek yolunda kendilerinden geçerek bu olağanüstü varlığa yaklaşmak, onun gücünden pay almak için böyle kılıklara giriyorlardı. Kendi değil de başkası olmak gerçek dışı bir dünyada yaşamak için bedenlerini boyuyorlar, takma yüz takıyorlar, türlü gereçler kullanıyorlar, kadın kılığına giriyorlar, kurban olan hayvanla sıkı sıkıya değinebilmek için onun postunu giyiyorlardı, çanlar çalıyorlardı [1, s. 67].

Bu bağlamda köy seyirlik oyunlarında görülen hayvan taklidiyle bir nevi o hayvanla birlikte, istenilene ulaşılma amaçlanmıştır.

Yunun mitolojisinin bu görünümünden sonra kadim Türk kültüründe hayvanlar Türklerin doğal yaşantılarında ve folklorik açıdan önemli bir yere sahiptir. Çünkü hayvanlar, atlı göçebe bozkır kültür içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Giyim, avlanma, beslenme, hayvanlara bağlı idi. İnsanlar kendilerine fayda sağlayan hayvanlardan sembolik temsilciler seçerlerdi. Törenlerde, düğünlerde ve diğer kutlamalarda bu hayvanların taklidi yapılırdı. Bir grubu temsil eden hayvanlar o grubun mensupları tarafından değerli bulunur, kutsal kabul edilir ve ona saygı duyulurdu. Bu tür hayvanlar ongon (ongon, totem, sembol) vs. hayvan olarak nitelendirilmekteydi [8, s. 114]. Seçilen sembol hayvan ile klan denilen boyun aynı soydan geldiğine inanıldığı da görülmektedir. Klan Totemizmde klan üyeleri, totem olarak kabul edilen hayvanın çeşitli unsurlarını törenlerde taşır, totem hayvanın varlığını hissettirmek için seslerini ve hareketlerini taklit ederdi.

Şamanlarda hastaları sağaltmak ve yardımcı ruh olarak genellikle aynı soydan geldiğine inanılan sembol sayvanlardan yardım beklerler. Şaman tören sırasında yardım beklediği hayvanların taklidini yapmaktadır. Şaman tören sırasında elindeki malzemelerle bir taklit, benzetme yaparak izleyenleri hayvanların o anda var olduğuna ve orada olduklarına inandırır. Şamana tören sırasındaki gökyüzüne veya yer altına olan esrik yolculuğunda kartal, ördek, kaz, kuş, geyik, at, ayı, kurt gibi çeşitli hayvanlar yardımcı olur. Bu hayvanlardan biri şamanın koruyucu ruhudur [6, s. 72]. Bu bağlamda hayvan postu giyerek hayvanı taklit etmek eski inançların izlerini taşımaktadır. Anadolu köy seyirlik oyunlarında ve danslarında bu inancı görmek mümkündür. Öyle ki Şişman oyununda koç, koyun gibi hayvanların postlarının giyilmesi bu hayvanların ongon (sembol) hayvanlar olduklarını göstermektedir. Ancak günümüz insanı bu hayvanların mitolojik değerinden çok neden hayvan kılığına girdiğini günlük hayatta kullandıkları hayvanları oyuna renk katması için kullandıkları şeklinde yorumlamaktadır [KK3, KK8].

3.1.8. Saçı Geleneği (Kansız Kurban)

İnsan, hayvan gibi canlı varlıkların dışında Tanrılara sunulan diğer hediyeler kansız kurban niteliği taşımaktadır. Kadim Türk geleneğinde muhtelif olağanüstü güçlere sahip olduğuna inanılan iye ve ruhların rızasını ve yardımını kazanmak için dağıtılan cansız nesnelere / yiyecek, içecek, bez gibi “saçı” olarak adlandırılmaktadır. Saçlar öz itibari ile kansız kurban

niteliği taşımaktadır [10, s. 324]. Şişman oyunun sonunda oyuncuların köy ahalisinden yağ ve peynir toplaması saçı özelliği göstermektedir. Ancak toplanan yiyecekler zaman içerisinde yerini para almıştır. Ancak toplanan bu paralar oyuncuların emeklerinin karşılığı olarak görülse de aynı zamanda sadaka olarak da verilmektedir [KK7]. Öyle ki saçı geleneği zaman içerisinde sadaka ile aynileşmiştir [10,s. 325].

SONUÇ

İkel insanın, doğayı yön verme isteği sonucunda yaptığı büyüsel törenler, ritüeller köy seyirlik oyunlarının temelini oluşturmakla birlikte bünyesinde hâlâ bazı büyüsel ve törensel özellikleri de barındırmaktadır. Şamanizm ve mitoloji ile beslenen bu oyunlar, İslamiyet etkisi ile bazı değişikliklere uğramıştır. Öyle ki oyunlarda yer alan ölüp- dirilme motifi İslami inanca göre günah sayıldığı için ayılıp- bayılma şeklinde değiştirilmiştir.

Şamanizm inancı içerisinde yer alan Şaman ayinleri ve Şamanların bir takım özellikleri de köy seyirlik oyunlarında görülürken; mitoloji içerisinde yer alan doğanın ölüp yeniden dirilmesi, mahsullerde bolluk ve bereket için yapılan ritüeller de köy seyirlik oyunları bünyesinde yer almaktadır. Şişman oyununda bu büyüsel ve törensel izlere rastlanmaktadır. Bunlar, müzik ve toplu dans, ak- kara çatışması, ölüp- dirilme, hayvan kılığına girme, kadın kılığına girme, erotik unsurlar, kız kaçırma ve saçı motifleridir. Oyun içerisinde her ne kadar törensel kalıntı taşısa da günümüzde sadece eğlence ve hoşça vakit geçirme amacıyla oynanmaktadır. Oyun eskiden festivallerde, düğünlerde ve yılbaşlarında oynanırken, günümüz Ardahan'ında ise sadece Temmuz ayında yapılan Bilbilan Yayla Festivalinde oynanmaktadır. Festivalin Temmuz ayında yapılıyor olması da bize Dumuzi ve İnanna mitosunu hatırlatmaktadır. Bu bağlamda oyunun, bilinçli bir şekilde olmasa da, insanların büyüklerinden öğrendikleri gibi hasat zamanı oynadıkları gözlemlenmiştir.

Şişman oyununun ritüel özelliklerini kaybetmesinin yanı sıra köy seyirlik oyunu olarak da icra edilmediği ancak eğlence unsuru haline gelen oyunun estetik yapısının değiştirmediği de gözlemlenmiştir. Öyle ki oyuna toplu katılımın olması, oyuncuların köy halkından olması ve seyirci ile aralarında organik bir bağın oluşu, oyuncuların kostüm kullanmaları ve oyuncuların beden diline yer vermeleri köy seyirlik oyunlarının değişmeyen estetiksel yönünü oluşturmaktadır.

Kaynakça

Yazılı Kaynaklar

1. And, M. *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*. İstanbul: Elif Yayınları. 1962.
2. And, M. *Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*. İstanbul: İnkılap Kitapevi. 1985.
3. And, M. *Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. 2016.
4. Bayat, F. *Türk Kültüründe Kadın Şaman*. İstanbul: Ötüken Yayınları. 2010.
5. Çiğ, M. İ. *İnnanın Aşkı Sümerde İnanç ve Kutsal Evlenme*. İstanbul: Kaynak Yayınları. 2011.
6. Çoruhlu, Y. *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*. İstanbul: Kabalıcı Yayınları. 2015.
7. Frazer, J. G. *Altın Dal Dinin ve Folklorun Kökleri I. Cilt*. (Çev. M. H. Doğan), İstanbul: Payel Yayınevi. 1991.
8. Güven, M. *Türk Halk Oyunlarının Şamani Kökleri*. Erzurum: Fenomen Yayınları. 2013.
9. İnan, A. *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi. 1972.
10. Kalafat, Y. *Doğu Anadolu'da Eski Türk İnançlarının İzleri*. Ankara: Berikan Yayınevi. 2010.
11. Karadağ, N. *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları. 1978.
12. Küçük, S. Eski Türk Kültüründe Renk Kavramı. *Bilig Dergisi*. 54, 185-210. 2010
13. Pirverdioğlu, A. Türk Halk Tiyatrolarının Gelişme Evreleri. *Milli Folklor*. 15 (60), 57-71. 2003.
14. Rayman, H. Nevruz ve Türk Kültüründe Renkler. *Milli Folklor*. 14(53), 10 -15. 2002.
15. Töre, E. *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Kesit Yayınları. 2016.
16. Yay, Z. D. *Elazığ Köy Seyirlik Oyunları*. Yüksek Lisans Tezi, Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı. 2019.

Kaynak Kişiler

- (KK1) Çiğdem ŞENEL, 1957, Ev hanımı, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK2) Elif ŞENEL, 1979, İlkokul, İşçi, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK3) Fatih BİLGİN, 1990, İlkokul, İşçi, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK4) Gülten BİLGİN, 1964, İlkokul, Ev hanımı, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK5) Mert ŞENEL, 2008, Ortaokul, Öğrenci, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK6) Metin SOYMA, 1980, İlkokul, Çiftçi, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK7) Ömer ŞENEL, 1975, İlkokul, İşçi, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK8) Yaşar BİLGİN, 1983, İlkokul, Esnaf, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK9) Yaşar UZUN, 1963, İlkokul, Çiftçi, Ardahan Bağdaşen Köyü.
(KK10) Yılmaz BİLGİN, 1958, İlkokul, Esnaf, Ardahan Bağdaşen Köyü.

Ekler



Fotoğraf 1: Şişman Oyunu oyuncularının önden görüntüsü.



Fotoğraf 2: Şişman Oyunu oyuncularının arkadan görüntüsü.



Fotoğraf 3: Şişman Oyunu oynanmadan önce hazırlık.