

AMAÇLARI BAKIMINDAN BALIKESİR DEVE OYUNUNDA YER ALAN ÖLÜP DİRİLME MOTİFİ VE KURBAN RİTÜELİNİN BENZERLİĞİ¹

The Similarity of Resurrection and Sacrifice Rituel in Balıkesir Camel Game Regarding Their Purposes

Gönderim Tarihi: 31.03.2016

Kabul Tarihi: 09.09.2016

Uğur DURMAZ*

ÖZ: Köy seyirlik oyunları ülkemizde uzun yıllardır oynanan ve köylünün kendi üretimi olarak ortaya çıkan, uzun bir geçmişe dayanan tiyatral faaliyetlerdir. Bu oyunların amacı günümüzde çoğunlukla eğlenmek olsa da geçmişi gayet detaylı ve özel bir yapıya sahiptir. Bu oyunların içerisinde belli başlı davranışlar ve hareketler kalıplaşmış halde birçok yörede farklı isimlerle oynanan oyunların içerisinde yerini almıştır. Bu sayede bir motif halini alarak kendini göstermiştir. Ölüp dirilme bunlardan sadece bir tanesidir. Motifin geçmişi onun başka diğer yapılarla özdeşleştirilmesine neden olmuştur. Köy seyirlik oyunlarındaki ölüp dirilme motifi ile kurban ritüellerindeki ölüp dirilme arasında amaçları bakımından özdeşlik kurulabilir.

Bu yazıda da Balıkesir ilinde yer alan “deve oyunu” adlı gösterideki ölüp dirilme motifi üzerinden hareketle bu motifin bir kurban töreninin tekrarı ya da gösterimi olup olmadığı tartışılacaktır. Bu bakımdan oyunun oynanışı ile ilgili bilgiler verilir ölüp dirilme motifinin görüldüğü yerler belirtilecek ve bu motifi uygulamada asıl amacın ne olabileceği üzerinde durulacaktır. Ayrıca buradaki amaçlar doğrultusunda kurban etme ve kurban etmenin amaçları arasındaki paralellik gösterilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kurban, Deve Oyunu, Köy Seyirlik Oyunları.

ABSTRACT: Village theatre played for many years in our country and the peasant emerged as its own production, based on a long history of theatrical activities. The aim of these games today, although it is very detailed and mostly fun has a special history. These

¹ Bu yazı, İstanbul Aydın Üniversitesi tarafından 28-29 Kasım 2013 tarihinde düzenlenen “1. Genç Bilim Adamları Sempozyumu”nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

* Doktora Öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Türk Halkbilimi Bölümü, ugurdurmaz10@gmail.com

games are so many stereotypes of certain behaviors and movements within the region has been replaced in the games played by different names. In this way, taking the form of a motif itself. Only one of them die of the resurrection. Why keep his other buildings in the history of a motif. identity can be established for the purposes of this motif in ritual sacrifice by dying resurrection motif in the village theater. This article is also located in the province of Balıkesir, "camel" from die a victim of this motif with the ceremony over the resurrection motif of repetition or representation whether or not will be discussed. In this regard, information regarding the game's gameplay is the motif of the resurrection will be and this motif appears in the places to die, in practice, the principal objective will focus on what this might be. In addition, for purposes here, sacrifice and sacrifice will be eligible to show parallelism between the purposes.

Keywords: Victim, Camel Game, Village Spectacle Games.

GİRİŞ

Kurban kendi başına bir simge olarak yüzyıllardır insanların hayatında yerini almış durumdadır. Kurban geleneği sadece semavi dinlere inanan kişiler için değil, insanoğlunun kendinden yüce varlıkları keşfetmesiyle birlikte başlayan ve yapılan etkinliklerin içinde yer alan ritüeldir. Bu bağlamda incelenmesi ve araştırılması gereken önemli olguların başında gelir; çünkü insanoğlunun çevresel gelişiminin yanında ruhsal, düşünsel ve estetik yapısının gelişimini de görmek için önemli bir yapıdır.

Kurban etmek ya da kurban vermek gibi çeşitli şekillerde kullanılan bu ritüel kelime anlamı olarak, "dinin bir buyruğunu ya da bir adağı yerine getirmek için kesilen hayvan, kurban bayramı, bir ülkü uğrunda feda edilen ya da kendini feda eden kimse" anlamlarına gelmektedir (TDK, 1982: 523). Kurbanın anlamı onun ne demek olduğunu göstermektedir, ancak onun geçmişini ve şimdiki bazı türlerdeki görünümünü anlamlandırmak için kökenine inmek gereklidir. Antik Yunan'da kurban ile ilgili ilk görüşü ortaya atan kişi Platon'dur ve ona göre kurban, Tanrılara sunulan bir hediyedir. Bunun peşinden modern çağda kurban, doğaüstünün lütfunu güvence altına almak ve onun düşmanlığını en aza indirmek için doğaüstüne sunulan özgün bir hediyedir. Zamanla Tanrıların yüceltilip uzaklaşmasıyla kurban kutsallaşarak gelenek haline gelmiştir. Değişim Samilere dayalı olarak gerçekleşmiş ve totem olan hayvan kurban olmuş, daha sonra totem kurbanı yerine insan kurbanı geçmiş, ama bireysel yaşamın değer kazanmasıyla çiftlik hayvanları kurban olarak seçilmeye başlanmıştır (Erginer, 1997: 19-26). Sedat Veyis Örnek de kurbanı, doğaüstü alana giren kudretlerle barışıklığı sağlamak, onların verdiklerine teşekkür etmek ve

onlardan bir şeyler istemek için sunulan bir öge olarak tanımlar (Örnek, 1988: 87). Bütün bu tanımların etrafında kurban genel manada belli bir şeyleri istemek, bağlılık göstermek, dini emirleri uygulamak, korkuları, acıları gidermek gibi nedenlerle yapılan bir törendir.

Kurban, insanların hayatlarında bu kadar etkili bir yapıyken elbette sadece inanç unsuru olarak kalmamış, yaşamın başka bölümlerinde de kendisini göstermiştir. Bu görünümünden bir tanesi de Türk ve dünya köylüsünün yıllardan beri oynadığı ve modern tiyatronun kökenleri arasında yerini alan köy seyirlik oyunlarıdır. Direkt olarak bir kurban töreninin canlandırılması yapıldığı gibi, oyunların içerisinde farklı yönlerden bakılarak görülebilecek çeşitli kurban görüntüleri mevcuttur. Bu yüzden seyirlik oyunlar sadece birer oyun değil aynı zamanda belli olayların tekrarı ya da yeniden canlandırılması şeklinde düşünülebilir. Ancak bunları incelemek için dönüşümün nasıl gerçekleştiğini görmek önemlidir. Köy seyirlik oyunlarının ne olduğu hakkında kısa tanımlarla aslında onun ne çeşit bir yapıya sahip olduğunu görmek mümkündür. Çeşitli tanımlar bu yapının özelliklerini ve bakış açısına göre yapılacak olan değerlendirmeleri anlamlandırmada yararlı olacaktır.

Köy seyirlik oyunları kısaca köylüler tarafından icra edilen oyunlar olarak bilinir. Türkiye’de yapılan ilk incelemelerde tanım yapılırken ağırlık bu yapı üzerinden ilerlemiştir. İlk araştırmayı yapan Ahmet Kutsi Tecer de köy seyirlik oyunlarını tanımlarken “köylüler tarafından yapılan temsil mahiyetindeki oyunlardır” (Tecer, 1940: 4) ibaresini kullanmıştır. Ancak daha sonra yapılan incelemeler ve açılan yolda oyunların sadece birer temsil ya da eğlence olmadığı bunların çok daha eski zamanlarda yapılan bazı törenlerle olan benzerliğine vurgu artmıştır. Bu durum tanımlar içerisinde yerini almış ve köy seyirlik oyunları, kırsal bölgelerde özellikle köylerde görülen daha çok tarih öncesine uzanan bolluk (tarım ve çobanlık), eriştirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro geleneği olarak tanımlanmıştır (And, 1985: 42). Tanımlar yapılırken oyunların içeriği ile birlikte teknik özellikleri de önemli birer ölçüt olmuş ve bunlar da bir özellik olarak tanımların içerisine sokulmuştur. Köylülerin uzun kış aylarında ve hususiyetle düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenleyip oynadıkları dram karakterli temsillerdir (Elçin, 1991: XI). Bunun yanında artık olgunlaşma devriyle birlikte araştırmalar her türlü ögeyi kapsayan bir tanım yapma ihtiyacıyla birlikte oyunlar, inanç veya eğlence maksadıyla, oynayanların kıyafet değiştirerek, makyaj yaparak kendisinden başka bir varlığı taklit ederek ya da canlandırarak seyirci önünde oynadıkları oyun olarak tanımlanmıştır (Özhan, 1997: 292). Bu tanımlar içerisinde dikkat çeken noktalar oyunların kökenine dair olanlardır. Bunun yanında dikkat çeken diğer noktalar ise oyunların belli törenlerin

kalıntıları olarak sergilendiğini gösteren özel kıyafetlerin ve hareketlerin varlığıdır. Bunlar sadece bugün için var olan yapılar değil eskinin birer tekrarı olarak karşılaşılan görünümüdür. Bu yüzden onların geçmişi birçok ritüelin ilk halinin görülmesi bakımından önemlidir.

İnsanoğlu kendini fark ettikten sonra doğayı da artık yavaş yavaş kendine göre şekillendirmeye başlamıştır. Bu şekillendirme sırasında bazı özel uygulamalarda bulunmuş ve bununla da hem kendisi hem de çevresi için daha iyi bir yaşam alanı oluşturmayı amaçlamıştır. Aynı şekilde bu oluşumun başlangıcı olan doğanın tanınması, değiştirilmesi, etkilenmesi için yapılan uygulamalar günümüz için birer büyü olarak nitelendirilebilir. Bunlar kişinin tamamen deneme yanılma yöntemi üzerine bulduğu ve daima pratik yolların oluşturulması için yapılmış olan davranışlardır. Böyle olunca da kişi kendisi için en iyisini bulma yolunda elinden geleni yapmaya çalışmış ve bunu yaparken de normal dışı bazı uygulamalarda bulunmuştur. Bu uygulamalardan en bilineni büyüdür. Büyü, başlıca insancıl durum ve eylemleri söz konusu etmektedir; av avlama, bahçeye bakma, balık tutma, aşk, hastalık, sağlık gibi. Doğaya yönelmekten daha çok, insanın doğa ile olan bağına ve bunu etkileyen insancıl eylemlere yönelmektedir. (Örnek, 1988: 133). Bu amaçla ilkel insanın büyü sanatıyla mevsimin gelişini geciktirebileceğini veya öne alabileceğini sanmış, yağmur yağdırmak, hayvanları çoğaltmak, toprak ürünlerini arttırmak için törenler düzenlemiştir (Tekerek, 2008: 26).

Büyü dediğimiz bu kavramlar gün geçtikçe insanoğlunun hayatında daha da önem kazanmış ve artık aynı durumlara verilen aynı tepkiler olarak tekrarlanmaya başlamıştır. Büyünün doğa ile ilişkisi kendisini törenlerde ve törenleri oluşturan ritüellerin oluşumunda da göstermiştir. Bu şekilde de çeşitli inançların içerisinde yer alan bazı davranış kalıpları oluşmaya başlamıştır. İşte bu maksatla ritüeller insanların üzerinde etkilerini sürdürerek günümüze kadar ulaşmıştır. Bu şekilde büyüün belli çizgilerle kendine yeni bir uygulama alanı bulması yani ritüelleşmesi onun toplumda da belli etkiler yaratmasına neden olmuştur. Ritüeller, bireyi toplumda yaşamak için toplumun gerektirdiği düzen bağının sıklığına, acı çekmeye hazırlar. Bireyleri bir araya getirir, bireyler arasındaki toplumsal bağı güçlendirir, ortaklığı pekiştirir. Ritüellerin toplumda canlandırıcı bir işlevi vardır. Ritüeller aynı zamanda geleneklerin sürmesini, inançların tazelenmesini, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu ayakta tutar. Toplumun bir üyesi olmanın mutluluğunu verir. Kişiye kutsal olaylar, olgular karşısında nasıl davranacağını gösterir (And, 1974:1). Bu işlevlerle birlikte de insandan topluma olan dönüşüm ile birlikte kazanılan güç ile çeşitli öğeler içinde kendisine yer bulur.

İşte büyüden ritüele olan bu geçiş, toplumsal yapının ve çevrenin değişmesiyle birlikte kendini yenileme isteği doğurmuştur. Toplumlar için değerini

kaybeden ritüel görünümlü davranışlar artık bir inanç unsuru olmaktan çıkarak daha farklı mecralarda işlenir hale gelmişlerdir. Bunun en güzel örnekleri de elbette ki sanat eserlerinde görülmüştür. Bu durum birçok sanat için ortak sayılabilecek yapıdadır. Sanatın ve kaynağı ritüellerin büyüyle ilişkisi, insanın doğanın düzenini fark etmesiyle koşutluk taşır. Nasıl ki ilkel insanın bir meyveye uzanmak için rastlantısal olarak bulduğu sırik, deneme yanılma yoluyla meyveye erişmek amacıyla kullanılan büyüsel bir araca dönüşmüşse, sanat da başlangıçta ritüeller yoluyla doğanın düzenini etkilemek, bir bakıma toplu yaşama gücünü yenilemek ve güçlendirmek adına büyüsel bir araca dönüşmüştür (Tekerek, 2008: 25). İşte bu ritüel dönüşüm ile birlikte günümüz modern yapısının içinde yer alan ve daha çok kırsal kesimde kalan, geleneklerine daha bağlı olan kişilerin sanatsal icraatlarında bu durumlarla karşılaşırız. Bu sabit yapının en güzel örneklerini de çeşitli oyunların sergilendiği köy seyirlik seremonilerinde görürüz. Bu yüzden oyunların içerisindeki yapıların gelişimi bir anlık bir durum değildir. Büyüden ritüele oradan da sanata giden bu yol içinde uygulamalar ve davranışlar kendilerine mutlaka benzer yerler bulmuş ve tekrarları sağlanmıştır.

ÖLÜP DIRİLME MOTİFİ VE KURBAN İLİŞKİSİ

Köy seyirlik oyunları içinde yer alan motif yapısı oyunların genel olarak işleyişinin kilit noktalarını oluştururlar. Bu motifler çeşitli isimlerle anılırlar. Motiflerin içerisinde en belirgin olanı ise çatışmaya işaret eden ikili yapılardır. Bu yapılar Türkiye'deki törensel bütün seyirlik oyunlar içerisinde kendilerine yer bulmuşlardır. Belirli günlerde oynanan büyüsel ve törensel kökenli köy seyirlik oyunları ve büyüsel izleri taşıyan eğlence amaçlı oyunlar genel olarak doğanın, hayatın döngüsüne katılmak, bu döngüyü kutlamak ve kutsamak gibi bir işleve sahip olması dolayısıyla, doğadaki döngüyü oluşturan temek çatışma olan yaşam ve ölüm ya da ölüp-dirilme, ak-kara, eski-yeni çatışmasının çeşitlemelerini içerir (Tekerek, 2008: 119). Eskinin yok olması ve yeninin onun yerine gelmesi üzerine kurulu olan ölüp dirilme yapısı kendi içinde pek çok yapıyı bir arada bulundurmaktadır. Bu yapılar arasında mevsimsel döngü, yeniliğe ulaşma, eskinin kovulması, bolluk ve bereket sayılabilir. Ölüp dirilme ile ilgili oyunlarda insanların yaşantısında rol oynayan en önemli etkenlerden birisi topraktır. Toprağın mevsimlere göre ve güneşin etkisiyle uğradığı değişiklikten etkilenen insan ölüp dirilme oyunlarının çeşitliliğini yaratmıştır. Baharın gelişi diriliş, sonbaharın gelişi yani hasat sonu da ölüm olarak bilinir (Çebi, 2006: 36). Ölüp dirilme motifinin bu yenilikçi yapısıyla beraber bizim konumuzun içinde yer alan deve oyunu ve bu oyundaki ölme dirilme motifinin kurban ile olan bağlantısını göstermek için bu iki yapının oluşumuna ve işlevlerine değinmek gerekir.

Ölüp dirilme motifine iki açıdan bakmak gerekir. Bunlardan ilki çeşitli uygarlıkların inançları ve onların anlatılarında yer alan ölüp dirilme görüntüsüdür. Bu görüntü bir bereket sembolü olarak gösterilir. Ölüm bir kıtlığı, yokluğu simgelerken yeniden doğum doğanın tekrar canlanması demektir. Çeşitli uygarlıkların kutsal saydıkları Tanrıların hayatları bu motifin oluşmasında etkili olmuştur. Bu tanrıların hayatları dramatik temsillerde dişi erkek birleşmesi, hem yemişlerin hem hayvanların hem de insanların üremesiyle ilintilidir. İlk istekler yaşamak, yemek, çocuk yapmaktır. Osiris, Temmuz, Adonis, Attis adı altında Mısır ve Batı Asya'da yıllık yaşamın sona ermesi ve canlanması özellikle bitkisel yaşamın kişiselleştirilmesi tanrının her yıl ölüp yeniden dirilmesiyle oluyordu (And, 1962: 13). Ölüp dirilme motifinin beslendiği bir diğer kaynak ise Şamanizm'dir. Bu durum eski Türk inançlarının etkisi olarak görülmüş ve incelenmiştir. Şamanın ölüp dirilmesi onun erginlenme töreninin en önemli bölümlerinden birisidir çünkü bu sayede şaman belli özellikler kazanmaktadır. Şamanın bu geçişi onun kendisini fark etmesinden sonra oluşan bir durumdur. Şaman olmaya aday kişiler için hastalıklı ifadesi kullanılır. Seçilmiş şamanın çektiği acılar her açıdan erginlenme işkencelerini andırır, erginlenme ayinlerinde olduğu gibi aday cinlerin elinde can verir ve hastalık cinleri tarafından kesildiğini parçalandığını görür. Bu parçalanma işlemi çeşitli şekillerde yapılır ve en sonunda taze etle kaplanan vücut şaman olmak için hazırdır. Zaten şaman otacı özelliğini bu şekilde kazanır. Bu işlem sırasında ona yardımcı olan ve bir takım bilgiler veren yaşlı şaman vardır (Eliade, 2009: 21). Şamanın bu dönüşümü de ölerken yeniden dirilmesiyle birlikte gelen yeniliğin, verimin, bolluğun simgesidir. Bu yeni hayat onun için artık eskisinden daha güçlü olduğu bir durumdur. Zaten istenilen de budur. Hem kendisi için hem de toplum için daha iyi bir yaşam sunmak amacıyla yapılan bu törende şaman artık kendisi olmaktan çıkarak topluma mâl olmuş bir varlık olarak görünür. Bu şekilde de toplumun sıkıntularına çare olabilen ve ilahlarla bağlantı kuran bir köprü olarak isteklerin iletilmesini, kötülüklerin giderilmesini sağlayan bir aracı olur. Bir durumdan öteki duruma geçebilmek, gizli cemiyetlere ve gruplara dahil olabilmek için ölüp-dirilme töreni şart koşulmuştur. Ozanlık ve âşıklık geleneklerinde de rastladığımız ölüp-dirilme motifi Manas, Alıp Manaş, Kozın Erkeş gibi Türk destanlarında da yer almaktadır. Temizlenme, arınma, yeni bir hayata başlama, güçlenme, sırlara vakıf olma, bolluk, bereket ve dirilik gibi çeşitli amaçlar için kullanılan ölüp dirilme günümüzde büyük oradan köy seyirlik oyunlarında yaşamaya devam etmektedir (Duymaz vd., 2010: 179).

Kurban ritüeline bakıldığında günümüzdeki uygulamalar genellikle kanlı şekilde yapılan ve ülkemizin dini inançları doğrultusunda çoğunlukla bayramda dini emirlerin yerine getirilmesi şeklinde uygulanan bir yapıyla karşılaşırız. Ancak kurban sadece bayram için değil farklı amaçlar doğrultusunda uygula-

nan bir ritüeldir. Bu uygulamalar çeşitli amaçlar doğrultusunda farklı isimler almışlardır. Dini emirlerin uzağında bu farklı amaçların daha eski uygarlıklarda da kurban ritüelinin içinde var olduğu bilinmektedir. Günümüzde adak için, dilek dilemek, başarıya ulaşmak, hastalıkları gidermek, kutlama amacıyla kesilen kurbanları da görmekteyiz. Bütün inançlar için ortak sayılabilecek kurban ritüelinin ortak özelliklerini sıralamak gerekirse, herhangi bir varlığı, nesneyi ya da bir değeri Tanrıya veya kutsala sunulan kurban, bireyin Tanrıya olan yakarışını, ona karşı şükrünü, minnet duygusunu, günahlardan pişmanlığını ve geleceğe yönelik istek ve temennilerini dile getirmektedir. Aynı zamanda kişinin kutsala özgü gizli bilgiye ulaşması, iletişim kurmasını ve normal insanların dışında olan kişi olmayı amaçlaması görülür (Gündüz, 2008: 65). Görülen bu amaçlar günümüzde uygulanan kurban için geçerli olabileceği gibi, kadim uygarlıklarda uygulanan kurban törenlerinde de geçerlidir. Bu kadim uygarlıklarda sadece hayvanların değil, bitkilerin ve hatta insanların bile kurban edildiği bilinmektedir, fakat hepsinin amaçları neredeyse benzerdir. Eski uygarlıklardan günümüze kalan bilgiler ışığında yapılan incelemelerde özellikle Amerika kıtasında uygulanan kurban törenleri dikkat çekicidir. Bu kurban törenlerinde insanların zaman zaman işkenceyle öldürüldüğü görülür. Mayalarda, Azteklerde, bu kurban yapısı insan kurban etme özellikle de genç kız ve erkekleri ya da yeni doğan ilk çocuğu kurban etme şeklinde geçmektedir. Sümerlerde ise bu kurban yapısı bira, şarap, süt, ekmek gibi kansız kurbanla birlikte hayvan kurban edilmesi şeklinde yapılmaktaydı (Erginer, 1997: 79) Anadolu uygarlıklarından olan Hititlerde ise yaygın olarak görülen kurban ritüelleri adak ve kefarete kurbanlarıdır. Tanrıların gereksinim duyduğu tasarımlanan, yiyecek, içecek maddelerinin sunulmasından sonra uzun ömür, sağlık ve yaşamın her alanında başarı gibi kimi dileklerde bulunulur (Erginer, 1997: 84). Eski uygarlıklardan sonra gelen ve semavi dinler olarak bilinen dinlerde de kurban ritüelleri görülmektedir. Yahudilik bu dinlerin en eskisi olarak birçok yönden kadim uygarlıklarla benzerlik gösterir. Yahudilik üzerine yapılan çeşitli araştırmalar sonucunda sembolik, adli ve rasyonel olmak üzere üç ana başlık altında kurban törenleri toplanmıştır. Bu kurbanların amaçları ise insanın tanrıya şükranı, ona bağımlılığı, Tanrı'ya olan sadakat borcunun ve en önemlisi de insanın Allah'a karşı duyduğu güvenin sembolü olarak yapılmasıdır (Özkan, 2003: 96). Hıristiyan inancında kurban ritüeli ise tam olarak bir ölüp dirilme motifi üzerinde ilerler. Kurban edilme işini Hz. İsa bizzat kendini kurban ederek üstlenmiştir. Hıristiyanlıkta İsa Mesih kuzu, kurbanlık kuzu ve tanrı kuzusu olarak betimlenir. İncillerin temel yaklaşımına göre Tanrı oğlu kabul edilen İsa Mesih, İnsanlığın aslı günahı için kendisini kefarete kurbanı olarak sunmuştur (Özkan, 2003: 116). İslam toplumunda da kurbanın yeri önemlidir. Özellikle yılın belli zamanında yapılan kurban bayramı bu ri-

tüele önem verildiğinin açık göstergesidir. Bayram vesilesiyle kesilen kurban Allah'ın emri olması ve ona şükür maksadıyla yapılırken, bu kurban dışında da kesilen kurbanlar mevcuttur. Fakat bayramda kesilen bu kurbanın da kendi içinde toplumsal denge ve kişilerin bolluğa erişmesini amaçladığı söylenebilir.

Bütün bu kadim uygarlıklarda ve semavi dinlerde karşılaşılan kurban ritüelinin amacı benzerdir. Bir şekilde Tanrılar ile bağlantı kurarak hem kendisi hem de toplumu için daha iyi bir hayat istemek. Bunun için neyin kurban edildiği önemli değildir, önemli olan kurbanın gerçekleştirilmesidir. Bu şekilde yaşam kalitesi artarken ilahlarla olan bağlantı da bir şekilde ılımlı kılınacak ve böylece beladan uzak kalınacaktır. Aynı zamanda şükran duygusu da bu kurbanlardaki amaç olarak görülen bir yapıdır. Elbette ki tarımsal ve hayvansal faaliyetlerin önemli olduğu bu toplumlarda istekler genellikle bunların çoğalması yönündedir. İşte ölüp dirilme motifinin amacıyla benzerlik burada da görülebilmektedir. Genç insanların, ilk evladın, şaman adayının, Hz İsa'nın, çeşitli hayvanların ya da malların kurban edilmesi bir şekilde bolluğun, bereketin sağlanması ve böylece yeni bir neslin daha sağlıklı şekilde hayatlarına devam etmesini sağlamak içindir. Bununla birlikte eskinin yok edilip yeninin onun yerini almasını temsil eden bir yapıdır. Ölüp dirilme motifi ve kurban ile ilgili olan bu geçmiş görünümünden sonra oyun içinde yer alan motifin değişim göstermesi ya da en azından sadece bir dram şeklini alması bu yapının varlığını sürdürmesini engellemiştir. Bu yönüyle de oyunların aslında sadece oyun olmadığı, belli yapıların tekrarı olduğu söylenebilir. İşte bu durumun içerisinde yer alan ölüm ve arkasından diriliş inancı, kurbanın ölüp tekrar başka dünyalarda ya da bu dünyada dirilmesi ile ilişkilendirilebilir.

BALIKESİR'DE DEVE OYUNU VE BU OYUNDAKİ ÖLÜP DİRİLME MOTİFİNİN GÖRÜNÜŞÜ

Deve oyunu Balıkesir'de köy seyirlik oyunları denildiğinde akla ilk gelen oyundur. Bu özelliğinin nedeni Balıkesir'in dört bir tarafında ufak farklılıklarla da olsa mutlaka kendine yer edinmiş bir oyun olmasıdır. Tespitlerimizde göre oyun Balıkesir merkez yerleşimi dahil on sekiz yerde oynanmaktadır. Bu yerler Balıkesir ilinin dört bir tarafına dağılmış haldedir. Deve oyunu genel özelliklerinden, kemikleşmiş yapısından bir şey kaybetmeden, sadece oyuncu sayısı, oyun mekânı, oynanma süresi gibi teknik farklılıklar mevcuttur. Oyun genellikle kurban bayramlarında ve akşamları oynanır. Oyuncu sayısı üç kişi ile yirmi beş kişi arasında değişir. Bu kişi sayısındaki farklılık oyuna eklenmiş olan bazı kişilerin varlığından kaynaklanır, fakat bu durum deve oyununun içeriğini çok fazla değiştirmez. Burada inceleme için iki farklı yöre –Mallica ve Pamukçu köyleri- deve oyunundan bahsedilecektir. Genel maksadıyla oyu-

nun hazırlık ve oynanma aşamaları şöyledir. Mallica'da oynanan deve, meydana ve Kurban Bayramı'nda sergilenirken Pamukçu'da oynanan deve bir köy odasında ve sohbet yapıldığı zamanlarda sergilenir.

Deve oyunu için öncelikle bir deve maketi hazırlanır. Bunu köylü kendi imkânlarıyla yapar. Deve maketi için tahta, bez, çul, hayvan kemikleri kullanılır. Deve maketi, içine iki kişinin sığabileceği büyük tahta merdivene benzer bir iskeletin üzerinden eğri çitaların geçirilmesiyle oluşturulur. Bu maketin üzerine çul, kıldan örtü ya da deve rengini veren herhangi bir malzeme örtülür. Daha sonra deve kafası yapmak için ölmüş olan bir hayvanın kafatası alınır ve uzunca bir sopanın ucuna geçirilir. Çenesinin altından bir ip yardımıyla bu kafatası gövdeye monte edilir ve çenesinin altındaki ip devenin içine girecek olan öndeki kişiye uzatılır ki bu şekilde devenin ağzını oynatabilsin. Bu maket uzun ömürlüdür ve yıllarca kullanılabilir. Aynı şekilde deve yapımı için evde bulunabilecek malzemeler de kullanılır. Bu daha çok köy odalarında oynanan deve oyunu için geçerlidir. Evde hemen bulunabilecek bir battaniye ve yastık devenin vücudunu oluşturur. İki kişinin girebileceği büyüklükte olması yeterli olan bu maketle de oyun icra edilir.

Oyunun oynanışı ise genel olarak şöyledir: Devenin içerisine iki kişi girer. Bunlar deveyi hareket ettirmekle görevlidirler. Devenin başında bir de deveci olur, bu da devenin hareketlerini yönetmekle yükümlüdür. Elindeki mendille ya da sopayla devenin hareketlerini gösterir ve onun önünde hareket eder. Deve köy odasından ya da köyün herhangi bir yerinden oyunun oynanacağı meydana getirilir ve koşturulmaya başlanır. Bu koşturmaca otuz dakika ile dört saat arasında değişir. Bu koşturma sırasında devenin arkasında gezen ve Arap olarak nitelendirilen, başları beyaz yazmalı yüzleri karaya boyalı ellerinde çanlar olan genç erkekler de vardır ve onlar ellerindeki çanları sallayarak gürültü çıkarırlar. Eğer oyun odada oynanıyorsa Arapların yerini devecinin kızları alır onlar da deveciyle beraber şarkı söyleyerek babalarına eşlik ederler. Deve, toplanmış olan halkın arasına dalar ve onları korkutur, kovalar ya da onlarla beraber dans eder. Bu koşturmaca oyun zamanı içerisinde devam eder. Oyunun sonuna doğru deve yorulur ya da hastalanır ve yere yatar. Deveci devesinin hastalandığını ve ölmek üzere olduğunu söyler. Deve bu sırada yerde debelenir ve garip sesler çıkarır. Deveci insanlardan yardım ister. Devenin arkasında koşan Araplar ya da devecinin kızları da bu feryat, figana dâhil olurlar. Burada tam manasıyla bir yas havası vardır. Deveyi tekrar hayata döndürmek için halkın arasından bir hoca bulunur ve bu deveye okuyup üfler, bu sayede deve tekrar ayaklanır. Aynı şekilde devenin hastalanıp yattığı durumlarda farklı olarak bazen sadece hastalanmadığı, hamile olduğu ve doğum yapmak üzere olduğu için yere yatıp kaldığı söylenir. Deveci halkın arasından

birilerini yardıma çağırır ve deve doğurtularak tekrar ayağa kalkar, bundan sonra kaldığı yerden eğlenceye devam ederler.

Deve oyunu genel manasıyla bir hayvan benzetmecesi şeklinde görülen bir oyun türüdür. İçerisinde yer alan ölüp dirilme motifi, oyunun son kısmında açığa çıkar. Bu motif köylüler tarafından oyunda sadece yapılması gereken bir bölüm olarak düşünülmektedir. Ancak neden yapıldığı hakkında köylünün bir fikri yoktur. Devenin uzun koşturmalar sonrasında yere yatıp kalması onun hayatının büyük bölümünü geçirdiğini ve artık hayatının sonuna doğru geldiğinin görünümü olarak karşımıza çıkar. Devecinin feryadı ve üzüntüsü de bu ölüm olayının daha gerçekçi şekilde görülmesinde etkili olur. Onun yakınlıkları arasında halkın ya da devenin arkasındaki gençlerin telaşı da ölüm olayının en temel göstergeleri arasındadır Devenin bu yolculuğunun sonunda ya yeni bir nesil dünyaya gelir ya da deve dualarla yenilenmiş olarak ayağa kalkarak yaşamını sürdürür.

DEĞERLENDİRME

Bahsedilen uygarlıklarda ve inançlarda karşılaşılan kurbanların çeşitli amaçları mevcuttur. Bu mevcutluk arasında inceleme konusu olan ölüp dirilme motifinin dayandığı temeller mitolojik öğelerle açıklanmaya çalışılırken elbette ki burada mitolojideki kahramanlar da kullanılmaktadır. Bu mitolojik kahramanlar zamanla inançlar içerisinde kurban edilen değil kurban sunulan durumuna gelmiştir. Bu geçiş aşamasıyla birlikte de karşılaşılan durumda hayvanlar kullanılmaya başlanmıştır. İşte bütün bu öldürme, kurban etme eylemlerinin amaçları ortaktır, ancak uygulamalarında kullanılan kurban edilen varlıkta değişimler mevcuttur. Totemizmden çıkışla birlikte insanla totemin akrabalığından, giderek totem kurbanının yerini insan kurbanı almıştır. Ancak toplumsal yaşamda bireyin yaşamını güvence altına alan geleneklerin ağır basması nedeniyle insan kurbanı terk edilmiş, insanın yerine çiftlik hayvanları kurban edilmeye başlanmıştır (Erginer, 1997: 22). Bu değişim eski uygarlıklardan günümüze kadar olan kurban uygulamalarının anlatılarına bakıldığında da görülmektedir. Aynı şekilde bu insan kurbanından hayvan kurbanına geçişle birlikte amaçlar doğrultusunda kendi yerine geçen kurbanı artık tanrıya sunmaktadır. Bunu da insanın aslının yerine ikame ettiği bir kurban aracılığıyla hata ve günahlarından kurtulmasına ihtiyaç duymakta ve fiziki olarak bu dünyada yaşamakta iken ölüm ile metafizik bir varlığa dönüşmektedir (Yel, 2008: 75).

İşte kişinin kendini kurban etmeyip başka bir canlıyı kurban etmesiyle karşılaşılan bu durumda bir nevi ölen ve dirilen canlının insan olduğu görülmektedir. Yani kurban vererek kendi yerine bir vekil tayin etmiş ve öteki dünyadaki dirilişine hazırlık yapmıştır. Bu da yeniden doğumun gerçekleşeceği

yerde daha iyi ve daha mutlu yaşama ulaşmak için bir fedakârlıktır. İşte bu vekillikle de aslında oyun içerisinde yer alan bir hayvanın kurbanı meselesi onun dini bağlantılarını da göstermektedir. Yani kişiler kendilerini oyun içinde öldürmektense bir hayvanı kurban olarak seçmektedirler. Oyunda bu amaç için bir devenin seçilmesi de yaşam içinde görülen ve yaşananların etkisini göstermektedir. Malum deve kurban olarak sunulabilecek hayvanlardan bir tanesidir. Belki de değerli olması bakımından kurban edilebilirliği ve getirisi daha büyük olacağı düşünülerek seçilmiş bir hayvandır. Belki de sadece eski zamanlardan gelen bir alışkanlığın tekrarı olarak bugüne kadar gelmiştir. Bu aracı görev, göz önüne alındığında deve oyununda yer alan devenin ölmesi aslında onun daha iyisi için kurban edildiği ve bu şekilde de hastalıklı yapının defedilmesini sağlamak için yok olması ve tekrar yeni haliyle dünyaya gelmesi gösterilmeye çalışılmaktadır. Elbette ki bu oyunda yapılan ölüp dirilme motifi Balıkesir yöresinde ritüel amacıyla yani bilinçli şekilde dini bir hareket olarak değil sadece oyunun bir parçası olduğu için yapılmaktadır. Fakat bu durum bu motifin ritüel özelliğinin var olmadığı anlamına gelmez.

Ölen deve bir süre sonra halkın arasından seçilen ve ağzı dualı kişi tarafından tekrar canlandırılır. Burada bir kişinin yardımcı olması yani kötülüğün kovulup iyiliğin ve yeniliğin gelmesini sağlaması şamanın erginlenme töreninde ona yardım eden bir usta şaman ya da kurbanı gerçekleştiren bir din görevlisi ya da toplumda bu işi üstlenen kim varsa onunla benzer bir yapı olarak görülebilir. Bu kurbanı gerçekleştirerek ya da onun ölümüne şahitlik edip bazı özel uygulamalarla, sözlerle onu tekrar hayata döndürmesi de kişinin gücünü ve yenilenmeye olan katkısını gösterir. Bu benzerlik çerçevesinde ölüp dirilme motifi içinde herhangi bir insandan ayrılan özel kişinin varlığı kurbanın tam olarak gerçekleşmesi için önemli kabul edilir. Aynı şekilde devenin ölmesi ya da öldüğü düşünülmesi ancak aslında hamile olup doğurmak üzere olması da bir nevi yeni yaşamın hemen geldiğinin görünmesidir. Tıpkı Habil ile Kabil hikâyesinde ölen Habil'in yerine yeni bir çocuğun gelmesi gibi ölen devenin yerine yavrunun gelmesi ve bu şekilde tekrardan bir döngünün yaşanmaya başlanması bereketin anında sağlandığını görmek bakımından önemlidir. Burada doğumu yapan deve de hemen ayağa kalkarak bu mutlu olayın kutlanmasına katılarak kötülüğün yok olduğunu ve bu şekilde de yeni bir yaşamın başladığını göstermektedir.

Deve oyununun oynanma zamanı da bu oyunun kurban ile ilişkilendirilebileceğinin bir göstergesidir. Oyun kurban bayramında geceleri oynanır. Bu süreç bir gece de olabilir bütün bayram süresince de. Özellikle kurban bayramında oynanması oyunun kurban ile bağlantısını göstermektedir. Bu oyunun ne zamandan beri Kurban Bayramıyla ilişkilendirildiği ise belirgin bir yapı değildir.

Büyük ihtimalle İslamiyet'e geçişle beraber gelen bir süreç etrafında zamanla başka amaçlarla oynana ritüel yapıdaki oyunun İslami bir zaman içerisine katılması ile oluşan bir dönüşüm söz konusudur. Bayram sabahında İslami görevini yerine getiren kişiler akşam olduğunda deve oyununa katılarak ve deveyi orada öldürüp tekrar dirilterek o günün kutsallığını arttırmaktadırlar. Yani hem yeni inanca göre Allah'a şükrederler ve paylaşımı arttırırlar hem de eski inanca göre o günleri kutsarlar. Bu şekilde bayramın gelişini kutlamakta ve bunun yanında daha sonraki günler için de bilerek ya da bilmeyerek iyi dileklerini sunmanın, isteklerini dile getirmenin ve şükranları göstermenin eski bir yolunu icra etmektedirler. Bu bakımdan da birçok inancın içinde yer alan eski kurban törenlerinin belli bölümlerin birleşmesiyle farklı türler içinde kendine yer ettiğini ve işlevleri değişse de altında yatan amaçlarla beraber günümüzde de bir şekilde yer aldığını söylemek mümkündür.

SONUÇ

Bütün bu verilerden sonra Balıkesir yöresinde deve oyununda karşılaşılan bir motif olan ölüp dirilmenin amaç bakımından zamanında bolluk, bereket, yenilenme gibi durumlar için kurban olan tanrıların durumundan günümüze kadar gelişinde asıl amacını kaybederek sadece eğlencelik bir oyunun parçası olarak görüldüğü söylenebilir. Ancak bu durum onun geçmiş ile bağlantısındaki kutsallığın göstergesini daha yakın zamandaki uygulamalarla olan benzerliğini giderememiştir. Bu yüzden de ölüp dirilme şu anda eğlence amacıyla olsa da belki birkaç yüz yıl öncesine kadar oyunlarda gerçek işlevi için kullanılmaktaydı. Bu bakımdan kurbanın farklı kültürlerdeki işlevleriyle bağdaştırılabilecek yönlerinin mevcut olması ölüp dirilmenin oyunlar içerisinde yer alan bir kurban töreni görüntüsü olarak kabul edilmesine olanak tanır.

Kadim toplumlardan çağımız inançlarına kadar gelen kurbanın amaçları çok büyük değişimlere uğramayarak ilerlemiş ve elbette ki bu ilerleyiş içinde başka türlerin içinde de kendisine yer bulmuştur. Bu yönden kurbanın amaçlarının dikkatli incelenmesiyle aslında yapılmak istenen şeyin yine dilek ve fedakârlık bağlamında değerlendirilmesi, bunun sonucunda da belli bir beklentinin gerçekleşmesi doğaldır. Nasıl ki devenin ölümünün arkasından beklenen dirilmesi ya da yeni bir yavrunun dünyaya gelmesiyse, kurbandan beklenen de hem bu dünyadaki kusurların affı hem de öteki dünyadaki varlıklara saygı ve eğer varsa öteki dünya inancı içindeki yeni yaşama hazırlık olarak görülebilir. Amaçsal benzerlikler doğrultusunda ölüp dirilme motifi tam manasıyla bir kurbandır denilemese bile kurbanın işlevini yerine getiren bir görüntü olarak kurbanın amaçlarını içinde barındıran mitolojik bir yapının günümüze yansımaları olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- And, M. (1985) *Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*. İstanbul:İnkılap Yayınevi.
- And, M. (1974). “Dramatik Köylü Gösterilerinin Ritüel Niteliği”, *Türk Folklor Araştırmaları Yıllığı Belleten*. Ankara: A.Ü. Basım.
- And, M. (1962). *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*. İstanbul:Elif Yayınları.
- Çebi, M.Ü. (2006). *Günümüze Kadar Gelmiş Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Duymaz, A., Şahin, H. İ. (2010). “Balıkesir Çevresinde Hayvan Benzetmecesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları”, *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 23, 171-185.
- Elçin, Ş. (1991). *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*. Ankara: Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Eliade, M. (2009). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi Muhammed'den Reform Çağına*, (Çev: Ali Berktaş). İstanbul: Kabaalıcı.
- Erginer, G. (1997). *Kurban Kurbanın Kökenleri ve Anadolu'da Kanlı Kurban Ritüelleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gündüz, Ş. (2008) “Dinlerde Tanrıya Yakınlaşma Aracı Olarak Kurban”, *Uluslararası Kurban Sempozyumu Bildiriler Kitabı (İstanbul, 8-9 Aralık 2007)*. İstanbul: Bayrampaşa Belediyesi.
- Örnek, S. V. (1988). *100 Soruda İlkelerde Din, Büyü, Sanat, Efsane*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Özhan, M. (1997). “Türkiye’de Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, *V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Sektörleri Bildirileri*, Ankara.
- Özkan, A. R. (2003). *Dinlerde Kurban Kültü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Tecer, A. K. (1940). *Köylü Temsilleri*. Ankara: Çığır Mecmuası.
- Tekerek, N. (2008). *Köy Seyirlik Oyunları*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (1982). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Yel, A. M. (2008). “Kurbanın Antropolojik Bir Değerlendirmesi”, *Uluslararası Kurban Sempozyumu Bildiriler Kitabı (İstanbul, 8-9 Aralık 2007)*. İstanbul: Bayrampaşa Belediyesi.

