

ARTVIN İLİ ŞAVŞAT İLÇESİNDE BİR KÖY SEYİRLİK OYUNU: BEROBANA*

*Lütfü Kerem BAŞAR***

ÖZ

Bu çalışmada Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü'nde unutulmaya yüz tutmuş olsa da özellikle son yıllarda geleneksel olarak icra edilmeye çalışılan bir köy seyirlik oyunu olan "Berobana"nın tanıtımı yapılmıştır. Çalışmanın amacı, Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü'nde oynanan Berobana'nın icra zamanı ve mekânı, yapısı, kurgusu, oyuncu özellikleri, içinde yer aldığı düşündüğümüz motifler ile oyunun toplumsal hayattaki işlevlerini belirlemek, aynı zamanda oyunun tanıtımını da yapmak suretiyle kültür aktarımına katkı sağlamaktır. Bu amaçla yazılı kaynakların taranması, gözlem ve görüşme metotları kullanılarak oyun hakkında çeşitli bilgiler derlenmiştir. Diğer yerlere kıyasla bu geleneğin özellikle son yıllarda tekrar yaşatılmaya çalışıldığı Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü araştırma sahası olarak tercih edilmiştir. Neticede yılbaşı günlerinde daha çok eğlence amaçlı oynanan bu oyunda; kadim Türk kültürünün Şamanizm ve Türk mitolojisi bağlamında çeşitli izleri görülmüştür. Aynı zamanda benzer seyirlik oyunlar içerisinde kendine özgü kurgusu ve yapısıyla dikkat çeken oyunun, işlevsel açıdan da folklorun dört işlevini yerine getirdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Köy Seyirlik Oyunları, Köy Tiyatrosu, Berobana, Artvin, Şavşat.

A VILLAGE SPECTACLE IN ARTVIN CITY ŞAVŞAT DISTRICT: BEROBANA

ABSTRACT

In this study, "Berobana", a village spectacle play that has been tried to be performed traditionally, especially in recent years, was introduced in the Kocabey Village of Şavşat district of Artvin province. The aim of the study is to determine the playing time and place, structure, fiction, actor features of Berobana played in Kocabey Village of Şavşat district in Artvin province, and to determine the functions of the play in social life with the motifs thought to take place in the play and contribute to the cultural transfer by promoting the play. To accomplish these aims, the related data is gathered about the game was collected by scanning the written sources, using

* *Gönderim Tarihi: 30.12.2020 . Kabul Tarihi: 06.06.2021.*

** *Öğr. Gör., Gazi Üniversitesi Türk Dili Bölümü, ANKARA. kerembasar@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7163-0267.*

observation and interview methods. Artvin city Şavşat district is preferred in this study because especially the village people of Kocabey have tried to keep this tradition alive. The analysis reveals that the play which is performed at Christmas time mostly includes various traces of ancient Turkish culture have been seen in the context of Shamanism and Turkish mythology. The data puts forward that the play fulfills the four functions of folklore in functional terms along with taking attention with its peculiar fiction and structure compared to other plays.

Keywords: Village Spectacle Plays, Village Theatre, Berobana, Artvin, Şavşat.

Giriş

Köy seyirlik oyunları; başlangıçta dinî bir ritüel olarak icra edilen, zaman ilerledikçe eğlenme amacıyla icra edilmeye başlanan; düğün, bayram gibi özel günlerde ya da yılın belirli günlerinde çeşitli eğlence ortamlarında genellikle köylerde yaşayan insanlar tarafından sergilenen tiyatro gösterileri olarak tarif edilebilir.

“Köylü tiyatrosu”, “köy orta oyunu”, “köylü temsilleri”, “seyirlik köylü oyunu”, “köylü seyirlik oyunları”, “Anadolu köylü seyirlik oyunları” gibi adlarla da karşılanan köy seyirlik oyunlarının içerisinde ritüel karakterli seyirlik oyunlar olmakla birlikte, aynı zaman da güldürmenin, alayın, mizahın, eleştirinin ön planda olduğu eğlenme ve vakit geçirme amaçlı oyunlar da vardır.¹ Köy seyirlik oyunları uzun yıllardır Anadolu’nun pek çok farklı yöresinde icra edilen ve geçmişten günümüze taşıdığı değerlerle kültürel olarak Türk kültürüne ait özellikleri barındıran önemli bir gelenektir.

Köy seyirlik oyunları ile ilgili olarak literatür içerisinde birçok tanım yapılmıştır. Şükrü Elçin’e göre: “Köylülerin uzun kış aylarında ve hususiyetle düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için düzenleyip oynadıkları dram karakterli temsillerdir.”²

Metin And’a göre ise köy seyirlik oyunları; “Kırsal bölgelerde köylerde görülen, daha çok tarih öncesine uzanan bolluk (tarım ve çobanlık), erişirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro geleneğidir.”³

Nurhan Karadağ köy seyirlik oyunlarını “Anadolu halkının kültürel birikiminin yansımalarından biri olarak, düğünlerde bayramlarda ya da hasat mevsiminde, hayvanların çiftleşme veya ekinlerin ekildiği zamanlarda ya da mevsim dönümlerinde olduğu gibi köy halkı için önem taşıyan belirli

¹ Şükrü Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, Ankara 1991, s. 65.

² Şükrü Elçin, “Halk Tiyatrosu”, *Türk Dünyası El Kitabı*, C: 3, Ankara 1992, s. 370.

³ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu / Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*, İstanbul 1985, s. 43.

zamanlarda “oyun çıkartma”, “oyun yapma” geleneğinden yola çıkılarak sergilenen tiyatro etkinlikleri” olarak tanımlamaktadır.⁴

Seyirlik halk oyunları, sadece eğlence vesilesi ve aracı, hayal ürünü, gelip geçici şeyler değil, onlar toplumun günlük sorunlarından, tasalarından, kaygılarından, sevinçlerinden, işlerinden, üretim ve tüketim çabalarından, törelerinden ve törenlerinden ayrılamaz. Bir kelimeyle halkın yaşamı ile kaynaşmışlar ve onunla bir bütün hâlinededirler. Ancak toplum yaşamının türlü yönleriyle bir arada incelenerek değerlendirilip yorumlanabilirler.⁵

Bu oyunların kaynakları hakkında ise araştırmacılar birçok farklı görüş ortaya koymuşlardır. Şükrü Elçin, köy seyirlik oyunlarının kaynaklarının tek bir noktaya bağlanamayacağını ve bu kaynakların neler olduğunu köylülerin bilmediğini, sadece bu oyunları bütün geleneklerde olduğu gibi atalarından öğrendiklerini belki daha sonra bunların üzerine yeni şeylerin katılmış olabileceğini düşündüğünü söyler.⁶

M. Fuad Köprülü, oyunların genel olarak dinden doğduğunu şu şekilde açıklamaktadır: “Umumiyetle güzel sanatlar -ve pek tabii olarak onun kısımlarından olan şiir- menşeleri itibariyle din ile çok alakalıdır. Oyunlar ve güzel sanatların başlıca şekilleri dinden doğmuş ve uzun müddet dinî bir mahiyeti muhafaza etmiştir.”⁷

Metin And ise, köy seyirlik oyunlarının kökenini Şamanizm’e dayandırmaktadır. “Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törendeki çeşitli öğeleri içerdiği görülür. Şaman bu törende dans ediyor, ses ve çalgı ile müziğini yapıyor, yüz kaslarını kullanarak karnından sesler çıkararak taklit ve dramatik öğelere başvuruyor ve şiir okuyordu. Böylece oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyordu.”⁸ And yine bu çalışmasında, Anadolu’da oynanan oyunların kaynaklarını, Orta Asya Kültürü, Anadolu Kültürü ve İslam Kültürü olmak üzere üç kaynağa bağlamıştır.⁹

Daha çok eğlence, yeni yıl, tarım ve hayvancılıkla ilgili olan bu oyunlar, geçmişten günümüze köy yaşamının tiyatro ihtiyacını karşılamış ve bugün de kısmen de olsa karşılamaya devam etmektedir. Bugün bazı oyunlar unutulup oynanmazken, bazıları dar bir alanda oynanmaya başlanmış, bazılarının oynanma zamanlarında ve oyun metinlerinde değişim ve dönüşümler olmuştur. Bu bakımdan köy seyirlik oyunlarının, özellikle günümüzdeki durumu, oynanan oyunların içerikleri, oyuncularını, oynanma zamanları ve ortamları üzerine yeni

⁴ Nurhan Karadağ, *Köy Seyirlik Oyunları*, Ankara 1978, s. 9.

⁵ Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, İstanbul 1969, s. 244.

⁶ Şükrü Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, s. 62.

⁷ M. Fuad Köprülü, *Edebiyat Araştırmaları 1*, Ankara 2004, s. 66.

⁸ Metin And, *Oyun ve Bugün*, İstanbul 2012, s. 37.

⁹ And, *Oyun ve Bugün*, s. 89.

araştırmalara ihtiyaç vardır.¹⁰ Bugün artık bu tarz seyirlik oyunlar, genellikle şehir hayatından uzak olan küçük yerleşim merkezlerinde yaşatılmaya çalışılmaktadır.

Bu oyunların gittikçe unutulmasındaki başlıca sebepler arasında; teknolojideki gelişmeler sonucu insanların zamanlarını değişik yerlerde ve şekillerde geçirme imkânına kavuşmuş olmaları, değişen sosyal ve kültürel yapıya paralel olarak insanların zevk ve duygularında değişiklik yaşanması, seyirlik oyunların oynanmasını sağlayan ortamın zamanla yok olması ve oyunların icra edilmesine etki eden inançlarda zayıflamanın yaşanması gösterilebilir.¹¹

Çalışmamızda, Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü'nde unutulmaya yüz tutmuş olsa da özellikle son yıllarda geleneksel olarak icra edilmeye çalışılan ve içerisinde eğlenceyi ve paylaşmayı bir arada barındıran bir köy seyirlik oyunu olan “Berobana”nın genel olarak tanıtımı yapılarak; nasıl, nerede, ne amaçla ve hangi zamanlarda oynandığı, oyuncularının kimler olduğu ve hangi tür kıyafetler giydikleri, bu oyunun içerisinde yer alan çeşitli motifler, bunların ne anlama geldikleri, insanların bu oyuna yükledikleri anlamlar ve oyunun işlevleri incelenmeye çalışılacaktır. Bu bağlamda, diğer yörelere kıyasla bu geleneğin özellikle son yıllarda tekrar yaşatılmaya çalışıldığı Kocabey Köyü tercih edilmiş ve kaynak kişilerle görüşmeler yapılarak oyun hakkında çeşitli bilgiler derlenmiştir.

Kocabey Köyü, Artvin ili Şavşat ilçesine bağlı bir yerleşim birimidir. Eski adı “Guçen” olan ve Sahara Dağı eteklerinde, geniş arazi ve otlakları olan, hayvancılık yapmaya çok elverişli köyün bağlı olduğu Şavşat ilçe merkezine uzaklığı 12 kilometredir.¹² Tarihî bakımdan çok eski bir geçmişli olan Kocabey Köyü'nde icra edilen Berobana adlı oyun; şu başlıklara ayrılmak suretiyle incelenecektir: Oyunun hazırlanışı ve oynanma şekli, dekor, aksesuar ve kostüm, efekt ve ışık, zaman, mekân, oyuncular ve yönetici, seyirci, müzik ve dans, oyunda yer alan motifler ve oyunun işlevleri.

Ancak bu başlıklara geçmeden önce “Berobana” kelimesinin kökeni hakkında bilgi verilecek olursa şunlar söylenebilir: Bir halk bilimci ve aynı zamanda da incelediğimiz oyunun oynandığı Kocabey Köyü halkından olan rahmetli Hayrettin Tokdemir'e göre Berobana, ber-o-bana sözcüklerinden meydana gelen birleşik bir sözcüktür. Tokdemir'e göre; “ber”, Kırgız ve öbür bazı Türk boylarında “v”nin “b” olarak söylenmesi nedeniyle “ver” sözcüğü de “ber” olarak söylenir. Oyunun özelliği gereği gösteri yapılan her evden birçok

¹⁰ Ali Duymaz-Halil İbrahim Şahin, “Balıkesir ve Çevresinde Hayvan Benzetmesesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları”, *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C: 13, S: 23, 2010, s. 172.

¹¹ Mevlüt Özhan, “Balıkesir’de Deve ve Çift Sürme Oyunu”, *Türk Folklorundan Derlemeler*, Ankara 1987, s. 155.

¹² <https://savsat.bel.tr/koyler/kocabey-koyu/234>

cins bahış alınıđını ifade eden Tokdemir böylece, “Ber-o-bana: Ver-o-bana” birleřtirilerek anlam aranmaksızın “Berobana” řeklinde sylenildiđini belirtmektedir.¹³

Bir bařka grře gre ise kelimenin Grcce kkenli olduđu iddia edilmekte, “Grc dilinde ‘bir karnaval oyunu, maskaralar alayı’ anlamındaki “Berobana” szcđnn yresel ve diyalekt seviyesinde geen bir terim olduđu belirtilmektedir. Dolayısıyla yazı dilinde bu szcđn kullanılmadıđı, onun yerine o szcđe ok benzeyen paganlık zamanından kalma bir gelenek, karnaval zamanında hayvan maskeleri takan bir maskara anlamlarına gelen “berikaoba” szcđnn kullanıldıđı ifade edilmektedir. Bu grře gre “Berobana”, Grcce ihtiyar adam ya da rahip manasına gelen “ber” ve isimlerden oyun adı treten “-obana” ekinin birleřmesiyle oluřmuř birleřik bir kelimedir.¹⁴ Ayrıca Berobana oyununun birok unsur bakımından benzeri olarak syleyebileceđimiz ve “Berikaoba” adıyla Grcistan’da ok meřhur olarak bilinen ve oynanan oyunun varlıđı da bilinmektedir.

Bu iki grř dikkate aldıđımızda, Tokdemir’e gre szcđn kkenin Trke olduđu, diđer grře gre ise szcđn Grcce kkenli olduđu karřımıza ıkmaktadır. Kanaatimizce szcđn kkeni zerinde tartıřma yrtmek yerine oyun ierisinde yer alan kltrel kodlara bakarak, oyun ve oyundaki unsurların kkenine odaklanmak daha yerinde olacaktır. Nitekim blgede yzyıllardır bir arada yařayan iki toplumun her anlamda olduđu gibi kltrel anlamda da birbirlerini etkiledikleri ve ortak bir kltr oluřturdukları geređi gz nnde bulundurulursa, Berobana oyunun ismi ve ieriđindeki unsurlarda da benzerlikler grlmesi son derece dođaldır.

1. Oyunun Hazırlanıřı ve Oynanma řekli

Oyunun sergileneceđi yılbařı gn yaklařırken “delikanlıbařı” adı verilen gerek oyun tecrbesi gerekse oyunda yer alacak diđer kiřiler arasındaki saygınlıđı noktasında gven kazanmıř bir kiři, kyn genleri arasından ncelikle daha nce bu oyun ierisinde yer almıř ve yetenekli olanlarla bir araya gelerek oyunun organizasyonunu yapar ve Berobana ekibinde yer alanlar ile bu kiřilerin rolleri belirlenir. Sonrasında oyun esnasında gerekli olacak zellikle malzeme, aksesuar ve kostmlerin temini, retimi ya da dikimi gibi hazırlıklar yapılır. Yine oyunun icra edilmesinden belirli bir sre nce bir araya gelen oyuncular, kostmlerini de giymek suretiyle oyunun provasını yaparlar. Bunun yanı sıra akřamları toplanılacak odalarla yiyeceklerin piřirileceđi ve hazırlanacađı evler de nceden ayarlanır (K.K. 3).

Berobana, ierisinde birok oyunu barındırmaktadır.  kısıma ayırarak ifade edebileceđimiz oyunda sırasıyla ilk olarak soytarılar ve gelin, sonrasında

¹³ Hayrettin Tokdemir, *Artvin Yresi Folkloru*, Ankara 1993, s. 188.

¹⁴ <http://www.chveneburi.net/kultur/berobana-h463.html>

deveci ve deve temsili, daha sonrasında ise hoca ile cilimli takımı gösteriler yaparlar. Bu üç grup da davul-zurna eşliğinde bir alay halinde bütün köyü kapı kapı gezerek, oyunlar sergileyerek köy halkından para ya da erzak toplarlar. Bütün köy kapı kapı gezilerek oynandığı için oyun, aşağı yukarı bir hafta boyunca her gün devam eder.

Oyunun oynanışı ise genel olarak şöyledir: Berobana ekibi içerisinde ilk önce gelin ve onu koruyan iki soytarı, gösteri yapacakları evin kapısına davul-zurna eşliğinde gelir, soytarılarından biri evin kapısını çalarak ev sahibinden izin ister ve gösterilerine başlarlar. Sonrasında soytarılar çeşitli komik sözler söyleyerek ve yine gelin de davul-zurna eşliğinde oynayarak ev sahibine birtakım gösteriler yaparlar. Devamında da bu gösteri için ev sahibi, oyun ekibine gücü oranında para ya da yağ, un, şeker, yumurta, mısır, buğday, meyve vb. bahşiş olarak verir. Sonrasında soytarılar, başka bir eve gitmek üzere o evden ayrılırlar.

Soytarılar, gösterilerine devam ederlerken bir tanesi seyircilerden birinin önüne gelerek bayılıp yere düşer. Sonrasında diğer soytarı oraya gelir, bayılan soytarının kalbini dinliyormuş gibi yapar ve seyirciye dönerek arkadaşını öldürdüğünü söyler. Soytarı, elindeki sopayla arkadaşının -yastık bağlı ya da saman dolu olan- sırtına sertçe vurmaya çalışır, ama başaramaz. Sonrasında da seyirciye dönerek; arkadaşının tekrar canlanması için onu hastaneye götürmesi gerektiğini, bunun için de para vermesi gerektiğini söyler. Seyirci de bayılan soytarının ağzına para sıkıştırır, bayılan soytarı da bunun üzerine canlanır, bahşışı veren kişiyi kendine özgü biçimde selamlar (K.K. 3).

Soytarıların oyundaki görevi, gelini korumaktır. Çünkü oyun dışından olanlar/seyirciler, gelini kaçırmaya oyuncularından haraç almak isteyebilirler. Soytarılar da gelini kaçırmaya çalışanları ellerindeki sopalarla korkutarak, bazen de onlara vurmaya çalışır.

Oyundaki deve temsili de şu şekildedir: Genellikle iki genç, deve maketinin içine girerek deveyi taşırlar. Devenin başında bir de deveci olur, deveci elindeki büyük bir sopayla devenin hareketlerini göstererek devenin önünden koşturur. Deveci, Berobana ekibindeki diğer oyuncularla beraber deveyi kapı kapı gezdirir. Bir eve vardıklarında deveci şöyle der:

“Ey konak sahibi! İran’dan gelir, Turan’a gideriz. Mübarek hayvanın (deveyi kastederek) karnı acıkmıştır. Yağ ister, un ister, mısır ister, su ister.”

Bunun üzerine ev sahibi de devenin karnını doyurmak için deveciye mısır, yağ, un vb. verir. Sonrasında deve, davul-zurna eşliğinde oynayarak gösteri yapar. Bir süre sonra da deveci, ev sahibini deveye bindirerek birkaç adım gezdirir. (K.K. 3, 4). Eğer deveye karnını doyurmak için herhangi bir şey verilmezse deve huysuzlanır ve o kişiye kafasıyla vurarak binmesine izin vermez. Tabi burada amaç, Berobana’nın diğer temsillerinde olduğu gibi hem eğlenmek hem de seyircilerden imkânı oranında para ya da erzak toplamaktır.

Ancak oyunun günümüzdeki icra edilışinde erzaktan daha çok para verme durumu söz konusu olmaktadır. Bunun dıřında seyirciler arasından da deveye binmek isteyenler para karřılığında deveye binebilir, bu sayede seyirciler de oyunun ierisine dâhil edilmiş olur. Ekipteki bahşış ve erzakları toplamakla görevli kişiler de bahşış ve erzakları alarak, yeni gösteri için bir başka evin önüne giderler.

Hoca ve beraberindeki birbirlerine iple bağılı 5-6 kişiden oluşan “cilimili” takımı da Berobana ekibiyle birlikte sırasıyla köyün evlerini gezer. Cilimililer, kapıların önünde ev sahiplerini ya da istedikleri kişiyi yakalayıp ortalarına alırlar. Hoca, o kişinin falına bakar. Burada elindeki ters tuttuğı kitabın sayfalarını karıştıırarak o kişi hakkında genellikle gülün bir şeyler söyler:

“Efendim, senin tereğinde¹⁵ bakırın var, ambarında tahılın var, ahırında nahırın¹⁶ var.”

Hoca, arkasında duran ve uzun bir iple hem kendisine hem de birbirlerine bağılı olan cilimili takımına arada bir dönerek “Öyle değılı mi ya cilimili?” diye sorar. Onlar da “Beliii!.. Beliii!..” (Evet, Evet) diyerek onu doğırlar gibi mukabele ederler. Böyle süren eğlencelerin sonunda hoca, ev sahibinden isteklerini yazdırmak için yanındaki kâtime dönerek yaz der: “On üç okka yağ, üç yüz yumurta, bir çift arıık, yedi tavuk, on yedi ıkhol¹⁷ furu¹⁸, üç god¹⁹ kak²⁰ gibi hem rakamsal hem de ierik olarak dikkat ekip seyircileri güldürecek ve eğlendirecek aykırı şeyler söyler. Her bir talebin sonunda da kâtime “Yazdın mı?” diye sorar. Kâtip de “Yazdım.” cevabını verdikten sonra Hoca başkasına geçer.²¹ Seyircilerden kimse Hoca’nın bu abartılı taleplerini yerine getiremez, zaten oyunun amacı da bu değıldir. Yine burada da durumu ölçüsünde Hoca’ya ve cilimili takımına bahşış ya da erzak verilir. Bu şekilde, bahşış ya da erzaklarını alan oyuncular, yeni bir gösteri yapmak için başka bir eve gitmek üzere oradan ayrılırlar. Devam eden oyunlar boyunca toplanan bahşışler ve erzaklar “delikanlıbaşı”na verilir. Bu paralar daha sonra delikanlıbaşı tarafından oyuncular arasında paylaşırlır. Oyun ekibi ierisinde yer alanlar, oyun sonrasında bu para ve erzaklarla harfana²² düzenleyerek eğlenirler.

¹⁵ Terek: Raf.

¹⁶ Nahır: Büyükbaş hayvan sürüsü.

¹⁷ ıkhol: Ceviz, armut, incir gibi meyvelerin ipliğıe dizilmiş hali.

¹⁸ Furu: Kurutulmuş ya da fırınlanmış armut.

¹⁹ God: 16 kg buğıday alabilen ağa kap. Ölü birimi.

²⁰ Kak: Güneşte kurutulmuş elma.

²¹ Hayrettin Tokdemir, *a.g.e.*, s. 189.

²² Harfana: Para toplanarak yapılan eğlence.

2. Oyunun Unsurlarının İncelenmesi

2.1. Dekor, Aksesuar ve Kostüm

Dekor ve aksesuar, herhangi bir sahneyi ve hususiyetle tiyatro sahnesini meydana getiren eşyanın bütünü olarak tarif edilebilir. Bu tarifin ışığı altında köy orta oyunlarının dekor ve aksesuarı, yüzyıllardan beri sürüp gelen anane içinde yaşanan basit maddî ve iktisadî şartlara göre düşünülmelidir.²³ Bu bağlamda oyunun mekânı, dekor ve aksesuarlar için belirleyici bir özelliktir. Dış mekândaki oyunlarda bütün bir sokak ya da köy meydanı ile buralardaki ağaçlar vs. dekor ve aksesuar olarak kullanılırken, kapalı mekânlarda oynanan oyunlarda da özellikle evin kapısı, penceresi vb. yanında gerekli hallerde seyirciler de dekor ve aksesuar olarak kullanılır. Köy seyirlik oyunlarında belirli bir dekor anlayışı yoktur. Kimi zaman dekora ya hiç gerek duyulmaz ya da oyuncunun sözle nerede olduklarını belirtmeleri yeterli olur. Oyun mekânı zaten doğal bir dekordan oluşur.

Köy seyirlik oyunlarındaki önemli bir unsur da aksesuarlardır. Oyunlarda gerçek, yalancı ve canlı olmak üzere üç çeşit aksesuar kullanılır. Gerçek olanlar; oyunda gerekli olan malzemenin kendisidir (zil, sopa, sarık gibi). Yalancı olanlar ise; eğer aslını kullanmaya gerek yoksa ya da bulunamamışsa yerine bir başka şey kullanılır ve seyirci onu gerçekmiş gibi varsayar (tüfek yerine sopa gibi). Canlı aksesuarlar da oyuncunun kendisidir (oyuncunun ağaç ya da sandalye rolünü oynaması gibi).²⁴

İncelediğimiz “Berobana” oyununda dekor ve aksesuar konusunda bir kısıtlama yoktur. Açık havada kapı kapı dolaşarak oynanan bir oyun olması dolayısıyla köyün bütün sokakları, köy meydanı, evlerin bahçeleri, ağaçlar vb. unsurlar kendiliğinden doğal dekoru oluşturur. Bunun dışında evlerde bulunabilecek veya oyuncuların ya da köy halkının kendi imkânlarıyla elde edebileceği zil, sopa, palto, cübbe, kilim, tel, ip, kitap, yastık, külek²⁵, poşet, yazma, entari, etek, koyun postu, sarık, davul, zurna gibi aksesuarların kullanıldığı göze çarpmaktadır.

Seyirlik oyunlarda kullanılan kostümlere de bakacak olursak, umumî olarak mahallî özellik göstermektedir. Her kıyafet, oyunlardaki tiplere ve karakterlere göre hazırlanır. Bu konuda gelenek, maddî durum ve dış tesirler kendini hissettirir.²⁶ Kostümler, profesyonel kostümler değildir ve sadece göstermelidir. Öyle ki kadın kılığına girecek olan erkek oyuncunun sakalını ya da bıyığını kesmesi gerekmez. Başına bir örtü bağlayıp, üzerine de daha uzun bir örtü atarak yüzünü kapatması ve bir etek ya da entari giymesi yeterlidir. Oyuncular, ellerinin altında, evlerinde uygun ne varsa onu kıyafet olarak

²³ Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, s. 76.

²⁴ Nurhan Tekerek, *Köy Seyirlik Oyunları*, İstanbul 2008, s. 140-141.

²⁵ Külek: Yağ, un vb. şeyler koyulan tahta kova.

²⁶ Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, s. 76-78.

kullanırlar. Köy seyirlik oyunlarında kostüm, dekora kıyasla çok daha önemlidir. Oyunda başarıya ulaşabilmenin, yetenekli oyuncular yanında, iyi hazırlanmış uygun kostümlerin rolü olduğu da çok iyi bilinmektedir. Oyunlarda gerçekçi parçalardan oluşturulan ya da stilize kostümler kullanılır. Oyuncular, genellikle kendi kıyafetlerini kendileri hazırlarlar, makyajlarını kendileri yaparlar. Ayrıca oyun ve kostüm konusunda köydeki tecrübeli kişilerin görüş ve yardımlarına da ihtiyaç duyulur. Bütün köy halkı, hep birlikte eğlenecekleri bu eğlence için hazırlıklar noktasında ellerinden gelen yardımı yaparlar.

İncelediğimiz Berobana oyununda, ilginç kostümler göze çarpmaktadır. Özellikle “soytarı” rolündeki oyuncuların kostümleri oldukça ilgi çekicidir. Koyun postundan yaptıkları, tepesinde iki boynuzu, yüzünde sakalları olan ve sadece gözleri ile ağızlarını açık bırakacak şekilde genellikle biri siyah, diğeri beyaz maskeler takan soytarların üzerlerindeki kıyafetleri de bir o kadar ilginçtir. Kostümleriyle korkutucu bir görüntü amaçlayan soytarlar, üzerlerine giydikleri büyük paltolarının iç kısmından sırtlarına ya yastık bağlayarak ya da saman doldurarak kambur bir görünüm sağlarlar. Bellerini kuşaklarla bağlayıp ziller asarlar, ellerinde de gelini kaçırmak isteyenlere karşı kullandıkları her birinin ikişer sopası vardır. Gelinin kostümüne bakacak olursak gelin, kadın kılığına girmiş bir erkektir. Kadın kılığına giren erkek, bir entari ya da etek giyinir, başına bir yazma alır, bu yazmanın üzerini genellikle kırmızı olan ve “vala²⁷” adı verilen daha uzun bir örtü ile örterek yüzünü kapatır (K.K. 1, 3, 4).

Deve temsili ile devecinin kostümlerine bakacak olursak; devecinin üzerinde uzun bir paltosu, elinde deveyi idare etmek için kullandığı uzun bir sopası ve belinde ziller mevcuttur. Genellikle iki kişinin içerisine girerek canlandırdığı deve maketi ise uzun süreli kullanılması amacıyla ahşap malzemeden yapılmıştır. Deve maketinin baş, sırt ve kuyruk tarafı kapalı, alt tarafı ise açık bırakılır. Üzerine bir kilim serilir, boynuna büyük bir zil asılır. Yine boynuna devecinin deveyi tutması için bir ip ya da zincir bağlanır. Ahşap malzemeden yapılan devenin kafası da bir sopanın ucuna geçirilir. Kafa, çenesinin altından bir tel yardımıyla gövdeye monte edilir ve çenesinin altındaki ip/tel, devenin içine girecek olan öndeki kişiye uzatılır, bu kişi de bu ip/teli çekmek suretiyle devenin ağızını oynatır (K.K. 1, 3, 4).

Hoca rolündeki kişinin genelde üzerinde cübbe gibi tamamı beyaz ve yekpare bir kıyafeti olur. Farklı bir görüntü sergileyen Hoca'nın başında sarığı, bir elinde uzun asası, diğer elinde ters bir biçimde tuttuğu ve fal bakma amacıyla kullandığı kitabı, boynunda da taneleri mısır kotorundan²⁸ yapılmış büyük bir tespihi vardır. Genellikle beş ya da altı gençten oluşan “cilimili” adındaki kişilerin de yine ilginç diyebileceğimiz bir kostümü vardır. Birbirlerine iple

²⁷ Vala: Düğünlerde gelinin yüzünü kapatmak için kullanılan ipekten dokunmuş, ince başörtüsü.

²⁸ Kotor: Taneleri alınmış mısırın sapı.

bağlı olan bu oyuncuların üzerlerinde; tamamı beyaz, sadece gözleri ile ağızları görünen, başlarında iki uzun kulağı ve arkalarında da kuyruğu olan yekpare bir kostüm mevcuttur (K.K. 1, 3, 4).

2.2. Efekt ve Işık

Oyunlarda kullanılan diğer sahne etmenleri ise efekt ve ışıktır. Efekt, köy seyirlik oyunlarının en önemli öğelerindendir. Oyunlarda efekt, oyuncular tarafından canlı olarak yapılır. Özellikle girilen hayvan rollerinde, oyuncu hangi hayvanın rolüne giriyorsa onun sesini taklit ederek çıkarır.²⁹ İncelediğimiz oyunda da deve rolüne giren kişilerin çıkardıkları sesler, yine özellikle soytarı rolündeki kişiler ile cilimili rolündeki kişilerin çıkardıkları anlamsız sesler oyunda oldukça belirgindir.

Köy seyirlik oyunlarında etkili olan bir diğer sahne unsuru ışıktır. Bu tür oyunlarda oyun yerinin aydınlatılması için ayrıca ışık gereçlerine başvurulmaz. Gündüz gün ışığı, gece ay ışığı, lüks lambalar ya da meydan ortasında yakılacak bir ateş, ışık görevini yine doğal yolla yapar.³⁰ Berobana oyunu da genellikle gündüz açık havada oynandığı için oyunda ayrıca bir ışık gereçine ihtiyaç duyulmaz. Akşamları kapalı ortamlarda oynandığında ise, eskiden gaz ya da lüks lambası, şimdiler de ise elektrikli lambalar ışık gereci vazifesini görmektedir.

2.3. Zaman

Bir yılbaşı eğlencesi olarak nitelendirebileceğimiz Berobana oyununun yörede geleneksel olarak icra zamanı, yılbaşı geceleridir. Yılbaşı günü, yörede “gün hesabı” ya da “eski hesap” diye nitelenen Rumî takvime göre hesaplanır. Miladi takvime göre ocak ayının on üçüncü gününü on dördüncü gününe bağlayan gece eski takvime göre yılbaşı gecesidir. “Yılbaşı Gezme” olarak da bilinen bu oyun, günümüzde tam yılbaşı gününe denk gelecek şekilde oynanmıyor olsa da oyunun genel olarak kış aylarında özellikle de yörede düzenlenen kış şenliklerinde icra edilmektedir (K.K. 1, 2, 3, 4, 5, 6). Oyunun kış aylarında oynanmasında köylerde bahar ve özellikle de yaz aylarında yoğun çalışma şartlarının oluşmasının büyük bir etkisinin olduğunu söylemek gerekir.

Uzun kış gecelerinde eğlenmek, hoşça vakit geçirmek, paylaşmak, kaynaşmak, sosyalleşmek gibi amaçlarla yörede geleneksel olarak her yıl düzenlenen Berobana, bütün köyün kapı kapı gezilerek oynanması dolayısıyla özellikle eski dönemlerde bir hafta boyunca her gün oynanırdı. Nitekim zaman zaman oyun içerisinde söylenen şu dörtlük, oyunun bize ne zaman oynandığını açıkça göstermektedir:

²⁹ Erman Artun, *Anonim Türk Halk Edebiyatı Nesri*, İstanbul 2009, s. 205.

³⁰ Artun, *a.g.e.*, s. 205.

“Bugün yılbaşudur
Devletların bacasıdır
Veran goturur
Vermayan köroğludur.”³¹

2.4. Mekân

Köy seyirlik oyunlarının oyun yeri yazın meydanlar, kışın odalardır. İstenilen yer ve mekânda gerçekleştirilir. Dere kenarı, orman, köy meydanı, avlu, dam, oda vs. sayılabilir.³² Berobana ise, kışın oynanan bir oyun olmasına rağmen açık alanda oynanan bir oyundur. Geleneksel olarak gündüzleri sokaklarda ve köy meydanında; gece ise özellikle köyün yaşça ileri gelenlerine sergilemek için evlerin sohbet odalarında olmak üzere iki farklı mekânda icra edilir. Ancak akşam oynandığı zaman oyunun kurgulanışında ve oyuncularında kısmen farklılıklar göze çarpar. Örnek vermek gerekirse, gündüz köy meydanında icra edilirken oyunda görülen deve ve devecinin yer aldığı kısımlar gece faslında görülmez (K.K. 3). Ancak oyunun günümüzdeki icra ediliş şekline baktığımızda geleneksel olan formundan farklı bir şekilde sadece gündüz ve açık havada icra edildiğini söylemek mümkündür.

Oyunda çoğunlukla sabit bir oyun alanı yoktur. Bütün köyün sokak sokak, kapı kapı dolaşarak oynanan bir oyun olması dolayısıyla değişmeyen bir mekândan söz edilmez. Bu bağlamda oyun alanı sürekli olarak yer değiştirdiği için oyuncularla beraber seyirciler de hareket halindedir.

2.5. Oyuncular ve Yönetici

Köy seyirlik oyunlarının oyuncuları, genellikle köyün istekli ve yetenekli kişilerindedir. Yaptıkları iş görevseldir. Diğer kişilerden bir ayrıcalığı yoktur. Giyimi-kuşamı, tavrı, davranışları, duygusu, düşüncesi diğerlerinden ayrı değildir. Aynı toplumun, aynı koşulların kişisidir. Amacı seyircisini eğlendirerek, hoşça vakit geçirmesini sağlamaktır.³³

Berobana bir ekip oyunudur. Oyunu icra eden bu ekipteki kişi sayısı sabit olmayıp ortalama 15-20 arasında değişmektedir. Oyuncular; genellikle iki kişiden oluşan soytarılar (Hurşit ve Yedibela adında), bir gelin, temsili deveyi canlandıran iki kişi ile bir deveci, bir hoca, bir kâtip ile “cilimili” rolündeki beş ya da altı kişiden oluşan köyün gençleridir. Ancak bu oyuncular dışında oyuncu olarak herhangi bir rol üstlenmemiş ama oyunda çeşitli görevleri olan kişiler de mevcuttur. Bunlar; bahşiş ve erzakları toplamakla görevli kişiler, gelini koruyan/refakat eden kişiler, davulcu-zurnacı ve delikanlıbaşı/ağa’dır (K.K. 3).

³¹ <https://karadeniz.gov.tr/halk-tiyatrosu/>

³² Elçin, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, s. 69.

³³ Cem İçyar, “Köy Seyirlik Oyunlarında Yapısal Özellikler”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, S: 30, 2016, s. 70.

Oyuncular, diğ er bütün köy seyirlik oyunlarında olduđu gibi profesyonel oyuncular değıldir. Ancak oyuncular, genellikle uzun süredir bu oyunu oynayan kişiler oldukları için izleyenler açısından bu durum problem değıldir. Fakat özellikle bazı roller (soytarılar, gelin, hoca) oyunun temelini oluşturduđu için, bu oyuncuların muhakkak tecrübeli ve yetenekli kişiler olması beklenir.

Oyun, oyuncu kitlesi göz önüne alındığında tamamen erkek oyuncular tarafından oynanan bir oyun olarak göze çarpmaktadır. Gelin rolündeki kişi dahi kadın kılığına giren erkeklerden olur. Oyuna katılan oyuncular, yeteneklerine, oyunculuk ve yaratıcılık güçlerine göre değışik durumlar sergileyerek, oyunu daha da renkli ve çekici duruma getirirler.

Bunun dışında; oyun içerisinde aktif oyuncu olarak yer alsa da almasa da oyunu öncesinde planlayan/organize eden/yöneten genellikle de o köyün delikanlılarından oluşan ve başında da “delikanlıbaşı” ya da “ağa” adını verdikleri kişinin bulunduğu bir tür organizasyon kurulu oluşturulur (K.K. 1, 3, 4). Delikanlıbaşı, uzun bir hazırlığı gerektiren oyunun ön çalışmalarını seyircilerin bulunmadığı bir yerde yaptırır. Yönetici ya da bir başka deyişle yönetmen pozisyonunda olan “delikanlıbaşı”, atalarından miras kalan bu oyunun özüne uygun oynanmasını sağlar. Oyuncuları seçer, onlara yapacakları şeyleri gösterir. Makyaj ve kostümlerine dikkat eder. Hatta oyun esnasında da oyunun eski biçimde yürümesini denetler. Davulcu ve zurnacıların nerede gireceğini ve çıkacağını ayarlamak yine bizzat onun işidir.³⁴ Oyun boyunca toplanan bahşış ve erzaklar onda birikir.

Oyuncular arasında yıllardır bu oyunu sergileyen tecrübeli kişiler de vardır. Oyuna yeni dâhil olan oyuncuları yönlendirme ve oyunları öğretme vazifesi genellikle delikanlıbaşı ile bu tecrübeli kişilere aittir. Hatta tecrübeli seyircilerden bu oyunculara yönelik yönlendirmeler yapıldığı da olur.

Köy seyirlik oyunlarında yönetici durumundaki bu kişilere delikanlıbaşı/ağa dışında farklı bölgelerde mukallit, oyun babası gibi farklı isimler verilmektedir. Ancak bu isimler, o kişilerin sadece oyun yönetmeleri ile ilgili değıldir. Âhilik ve yaren teşkilatının uzantısı olarak hemen her köyde gençleri yönlendiren, çeşitli eğlenceleri düzenleyen ve çoğu kez “delikanlıbaşı” olarak bilinen bu kişilerin fonksiyonu oyunlarla sınırlı değıldir. Diğ er özellikleri de dikkate alınarak bu isim verilmiştir.³⁵

2.6. Seyirci

İcra edildiği köyün ya da yerleşim biriminin tamamını ev ev, kapı kapı dolaşmak suretiyle oynanan halka açık bir oyun olması nedeniyle Berobana'nın seyirci sayısı fazladır. Aynı zamanda oyun, sabit ve belli bir mekânda icra

³⁴ İçyar, *a.g.m.*, s. 70.

³⁵ Dilaver Düzgün, *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Erzurum 1994, s. 53-54.

edilmediği için seyircileri de sürekli değişmektedir. Böyle bir ortamda erkekler, kadınlar, yaşlılar, çocuklar yani köyün bütün halkı seyirci olarak oyunu izleyebilmektedir.

Seyirci, oyunun içeriğine önceden hâkimdir. Seyirci, oyun ve oyuncuyla iç içe yaşar. Sadece seyretmekle kalmaz, zaman zaman oyunda geçici rol alır, sonra seyretmeye devam eder. Bazen seyirci istemese de oyuna sokulur.³⁶ Oyun oynanırken seyirciler; soytarlara bahşiş ya da erzak verme, hocaya fal baktırma, gelini kaçıрма, haraç alma, deveye binme ve deveyi huysuzlandırmak için bazı hareketler yapma yanında, beğeni ve tepkilerini gösterme, alkış ve sözleriyle oyuna ve müziğe tempo tutma, horona katılma gibi değişik eylemlerle de oyuna dâhil olmaktadır (K.K. 3). Aynı zamanda seyircilerin bu tür eylemleri, oyunun seyrini de belirleyen etkenler olarak göze çarpmaktadır. Oyuncuların seyircileri eğlendirmek amacıyla çeşitli espriler, taşlamalar hatta bazen çok ağır şakalar yaptıkları olur. Seyirci, bunun oyunun bir parçası olduğunu bildiğinden sonrasında seyircilerde bir kırgınlık ya da küsme asla olmaz (K.K. 4).

Seyircinin köy seyirlik oyunları üzerindeki en büyük etkilerinden birisi de kültür taşıyıcısı olmasıdır. Oyuncular, önce seyirci olarak oyunları birçok defa izler ve daha sonra oyunlarda oyuncu olarak görev alırlar. Seyirlik oyunlar üzerine örgün bir eğitim olmadığı için seyircilik süreci seyirlik oyunların eğitim aşamasını oluşturmaktadır.³⁷

2.7. Müzik ve Dans

Köy seyirlik oyunlarında müzik ve dans, oyunun vazgeçilmez unsurlarındandır. Dans ve müzik unsurlarını çıkardığımız zaman oyunun bütünlüğü de bozulmuş olur. Müzik ve dans, bu oyunlarda iç içedir. Dans, çoğunlukla müzik eşliğinde sergilenir. Bazı oyunlarda seyircilerin de katılımıyla bu, toplu dansa dönüşür.³⁸ Dans, bazı oyunlarda seyircilere yönelik olarak yapılırken, bazı oyunlarda da oyunun akışı gerektirdiği için yapılır. Müzik, oyun sırasında hem heyecanı artırmak hem de oyunun temposunu ayarlamak için kullanılır. Müzik ihtiyacını karşılamak amacıyla çeşitli müzik aletleri kullanılır.

İncelediğimiz oyunda da müziği icra noktasında değişmez ve zorunlu unsur olarak davul ve zurna karşımıza çıkmaktadır (K.K 1, 2, 3, 4, 5, 6). Özellikle açık havada ve gündüz vaktinde oynanan oyunda, davul-zurna zorunludur. Ancak oyunun gece evlerde/odalarda sergilenmesi durumunda ise davul-zurna yerine zaman zaman tulum, akordeon gibi müzik aletleri de tercih edilir (K.K. 3). Davulcu ve zurnacının nerede oyuna gireceğini ve çıkacağını ayarlamak, daha önce de söylediğimiz gibi “delikanlıbaşı”nın görevidir. Oyunun içerisinde gerek seyircilere gösteri yapma amaçlı, ama özellikle de oyunun akışı

³⁶ Düzgün, a.g.t., s. 55.

³⁷ Sinan Gönen, *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*, Konya 2011, s. 82.

³⁸ Düzgün, a.g.t., s. 58.

gereği müzik, Berobana’da olmazsa olmazdır. Özellikle de oyuncular, seyircilerden bahşiş ya da onun yerine geçebilecek çeşitli erzaklar toplayabilmek için davul-zurna eşliğinde çeşitli gösteriler ve yöresel figürlerin yer aldığı danslar yaparlar, oyunlar oynarlar. Bu bağlamda, oyundaki özellikle gelin ve soytarların yöresel müzik eşliğindeki bu tür gösterileri oyunda daha belirgindir. Genellikle de yöreye özgü havalardan çalındığı oyunda gerek oyuncular gerekse de seyirciler, özellikle oyunun sonunda hep birlikte horona dâhil olarak davul-zurnaya eşlik ederler.

3. Motifler

Köy seyirlik oyunlarında yer alan birtakım hareketler, davranışlar zamanla kalıplaşmış ve farklı yörelerde farklı adlarla oynanan birçok oyunun içerisinde ortak unsur olarak ortaya çıkarak motif haline gelmiştir. İncelediğimiz Berobana oyunu içerisinde ölüp-dirilme, kız kaçırma, kılık değiştirme ve gelecekte haber verme motiflerinin yer aldığını söylemek mümkündür.

3.1. Ölüp-Dirilme Motifi

Ölüp-dirilme, Şamanlığa geçiş törenlerinde ve Türk destanlarında yaygın olarak karşımıza çıkan bir motiftir. Eliade’nin belirttiğine göre şaman adayının şaman ruhlarıyla bağlantıya geçebilmesi için ölmesi gerekir. Ölüp-dirilme sırasında şaman adayının vücudu, ruhlar veya şaman atalar tarafından parçalara ayrılıp temizlenmekte ve daha sonra bir araya getirilerek yeniden diriltilmektedir.³⁹ Bunun dışında ölüp-dirilme töreni, bir durumdan öteki bir duruma geçişte, gizli cemiyetlere ve guruplara girişte şart koşulmuştur. Fakat buradaki ölüp-dirilmeler, beden ruhlar tarafından parçalara ayrılarak yeniden birleştirilip diriltilmesinden ziyade, mezarlıklarda yatma ya da bir ölü gibi hiçbir şey yiyip içmeden kapalı bir mekânda günlerce beklemekten ibarettir.⁴⁰

Temizlenme, arınma, yeni bir hayata başlama, güçlenme, sırlara vakıf olma, bolluk, bereket ve dirilik gibi çeşitli amaçlar için kullanılan ölüp-dirilme, günümüzde büyük oranda köy seyirlik oyunlarında yaşamaya devam etmektedir.⁴¹ Ölüp-dirilme motifi, günümüzde asıl işlevini kaybederek yani büyüsel işlevinden çok, törensel niteliğini sürdürmek amacıyla oyunlarda yer almaktadır.⁴²

İncelediğimiz Berobana oyununda da “soytarı” rolündeki oyuncuların birinin, seyircilerin önüne gelerek orada düşüp bayılması, istediğini (bahşiş) alana kadar o vaziyette kalması ve sonrasında da o seyircinin, bayılan soytarının

³⁹ Mircea Eliade, *Şamanizm*, Çev. İsmet Birkan, Ankara 1999, s. 111.

⁴⁰ Mehmet Aça, “Şamanlığa Geçişte Ölüp Dirilme Ritüelinden Türk Destanlarındaki Ölüp Dirilmeye”, *Milli Folklor*, S: 54, 2002, s. 75-76.

⁴¹ Celal Beydili, *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*, Ankara 2005, s. 458.

⁴² Erman Artun, “Ritüel Kökenli Trakya ve Balkan Köy Seyirlik Oyunlarında ‘Ölme-Dirilme, Kız Kaçırma’ Motifleri”, *Milli Folklor*, C: 3, S: 22, 1994, s. 28.

ağzına para sıkıştırmasıyla beraber soytarının birden canlanması ölüp-dirilme motife örnek olarak gösterilebilir. Erman Artun'a göre bu tür oyunlardaki ölüm, uğursuzluk sayılır. Eğer ölü yerden kalkmazsa o evden ölü çıkacağına ve o sene ürünün kıt olacağına inanılır.⁴³ Soytarı yere düşüp bayıldığı anda adeta oyunda hayat da durur, davul-zurnanın sesi kesilir. Oyuncu ve seyirci dâhil bütün herkes bayılan soytarıya odaklanır. Burada aslında bir yenilenmenin gerekli olduğu mesajı verilmeye çalışılır. Diğer soytarı, arkadaşının bu durumuna üzülür, yakınmaya ve arkadaşını diriltmek için bir çare aramaya başlar. Soytarının ölümünden o seyirci sorumlu tutulur. Burada bayılan soytarının ağzına seyirci tarafından sıkıştırılan bahşiş, soytarıyı yeniden canlandıran/hayata döndüren ve davul-zurnayla da birlikte gösterileri tekrar başlatan unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani burada verilen bahşişi, tekrar hayata döndürmek için adanan bir adak ya da kurban olarak değerlendirmek mümkündür. Bir başka deyişle adak olarak kullanılan para sayesinde tazelenmiş, bolluk ve bereket içindeki yeni bir hayat başlamış olur.

3.2. Kız Kaçırma Motifi

Kız kaçırma -eskiden- köylerde çok rastlanan toplumbilimsel bir olgu olduğundan, köylü sonradan bu olguyu canlandıran oyunlar da yaratmıştır. Ancak burada ele alınan eski bolluk-bereket törenlerinin kalıntısı olan oyunlardır. Bu, eski Eleusis ve benzeri törenlerle ilgilidir. Buğday tanrıçası Demeter'in kızı Kore kaçırlır. Demeter bu durumdan dolayı karalar bağlayıp yas tutar, elinde meşaleyle kızını arar. Kız kaçırıldıktan sonra tarlalarda sap bitmez, saban işe yaramaz olur ve insanlar açlıktan ölür. Zeus işe müdahale eder ve Pluto'ya Kore'yi serbest bırakmasını ve yeryüzüne tekrar göndermesini söyler. Pluto, Kore'ye nar yedirir ve böylece onu yer altına bağlar. Toprak ürünleri gibi yılın üçte birini yani kışı yer altında geçirir, geriye kalan zamanları yer üstünde annesiyle geçirir. Kız, annesiyle kavuşunca yağmurlar yağmaya ve ekinler bitmeye başlar.⁴⁴ Yani kızın kaçırlması o haneye bereketsizliğin ve kıtlığın gelişine sebep olurken, kızın geri gelmesi de bereket ve bolluğu tekrar getirir. Mitolojide bolluk, bereket ve üreme sembolü olan kızın kaçırlması, değişen köy koşulları nedeniyle artık eğlenceye dönüşmüştür.⁴⁵

Berobana oyununda kız kaçırma motifi, “gelin” rolündeki oyuncunun kaçırlması şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Gelini kaçırmak isteyenlere karşı onu korumakla görevli olan soytarların ve diğer refakat edenlerin bir anlık dalgınlığından faydalanarak oyun dışındaki kişiler gelini kaçırabilirler. Eğer bu kişiler, gelini kaçırmayı başarırlarsa oyuncuların büyük haraç alırlar ve bunun karşılığında da gelini serbest bırakırlar. Bu durum, oyunda gelini korumanın son

⁴³ Artun, *a.g.m.*, s. 28.

⁴⁴ And, *Oyun ve Bugü*, s. 191.

⁴⁵ Artun, *a.g.m.*, s. 28.

derece önemli ve hassas olduğunu göstermektedir. Bu önem kanaatimizce gelinin bolluğu ve bereketi temsil etmesi düşüncesinden ileri gelmektedir. Hatta gelini kaçırmak isteyenlerin, onu koruyan soytarı rolündeki kişiler tarafından ellerindeki sopalarla korkutulması, hatta bazen kaçırmak isteyenlere bu sopalarla vurarak bir nevi onları cezalandırmaları bu önemi göstermektedir. Tabii burada gelini kaçırmamanın amacı, evlilik değil, kaçırdıkları gelin karşılığında haraç alma durumudur.

Kimi oyunlarda ölüp-dirilme ile kız kaçırma aynı oyunda birleştirilir. Böylece işlevi bolluğa yöneltilmiş iki mitologya konusu ile bu amaç daha da pekiştirilmiş olur.⁴⁶ Berobana oyununda da bu iki motifin bir arada kullanıldığını görmek mümkündür.

3.3. Kılık Değiştirme Motifi

Kılık değiştirme motifi; destan, masal ve halk hikâyesi gibi türlerde sıkça bulunmasının yanında, köy seyirlik oyunlarının da vazgeçilmez unsuru olarak karşımıza çıkar. Birçok oyunda görülen bu motifte, özellikle erkeğin kadın, kadının erkek olması ya da hayvan taklitleri sıklıkla görülürken burada kılık kıyafet önemli bir yardımcı unsur olarak ortaya çıkar. Ayrıca oyunda hem oyuncular hem de izleyiciler, kılık değiştiren oyuncunun kimliğini bilmekle birlikte, burada önemli olan kılık değiştirildiğinde benzetmek istenilen kılığa daha yakın görülebilmektir.⁴⁷

Berobana oyununda kılık değiştirme motifi iki şekilde karşımıza çıkmaktadır: İlki erkeklerden birinin gelin kılığına girmesi durumudur. Gelin rolünü üstlenen kişi, bir entari ya da etek giyer. Başörtü ve üzerine örttüğü vala adı verilen daha büyük bir örtüyle görünmeyecek şekilde yüzünü kapatır. Makyaj yaparak birebir kadına benzetmek için uğraşmaz. Oyunda kadın gibi gösteri ve danslar sergiler, ama erkek olduğu hissedilir.

Kadın kılığına girme durumuna Şamanizm penceresinden bakacak olursak burada etkili olan birçok sebep bulunmaktadır. Türk şamanlar sihir kuvvetiyle harikalar gösterebilmek için kendilerini kadına benzetmeye mecbur idiler. Kadın elbiseleri giyerler, saçlarını uzatırlar, seslerini inceltirler, bıyık ve sakallarını traş ederler, hatta gebe kalırlar ve çocuk doğururlardı. Ancak özellikle dikkat edilmesi gereken durum şudur ki buradaki benzerlik, kadının görünmesinin yasak olduğundan değil, kadın kutsal olduğu içindir.⁴⁸ Şamanizm'e göre kadınların bu şekilde kutsal kabul edilmeleri, kadın kılığına girme noktasında etkileyici bir unsur olmuştur.

Kadın kılığına girme, şüphesiz oyunun tamamının erkek oyuncularından oluşması bağlamında İslamiyet'e bağlı olarak şekillenen Türk gelenek ve

⁴⁶ And, *Oyun ve Bügü*, s. 197.

⁴⁷ Gönen, *a.g.e.*, s. 68.

⁴⁸ Çiğdem Kılıç, *Geleneksel Türk Tiyatrosunda Zenneler*, İstanbul 2007, s. 13.

göreneklerinin etkisiyle de açıklanabilir. Her ne kadar oyunun seyircileri kadın-erkek bütün köylü olsa da oyuncularının tamamının erkek olması, kadınların erkeklerle birlikte bir iş yapmasının -incelediğimiz oyun bağlamında aynı oyunda oynama ve birlikte çeşitli danslar yapma- toplum içerisinde hoş karşılanmamasıyla açıklanabilir.

Oyundaki diğer kılık değiştirme motifi olarak da hayvan taklidi karşımıza çıkmaktadır. Oyunda taklidi yapılan hayvan ise deve dir. Köyün genellikle iki genci, ahşap malzemedен hazırladıkları bir deve maketinin içine girerek deveyi canlandırır lar. Deve maketinin üzerine basit bir kilim atılır ve boynuna büyük bir zil bağlanır. Meydana çıkartılan bu deveyle çeşitli oyunlar sergilenir.

Deve, Türk kültürü içerisinde önemli bir yere sahiptir. Türk mitolojisinde bir alp simgesi ya da bir ongun olarak kabul edilir. Özellikle buğra denilen erkek develer kahramanlar tarafından töz olarak düşünülürdü. Dede Korkut Hikâyelerinde Bayındır Han'ın güçlü bir boğayı buğra (erkek deve) ile güreştirmesi ve yine Karahanlılar'da devenin bir unvan ongunu olarak sayılması gerek İslamiyet'ten önce gerekse İslamiyet'ten sonra devenin Türk tarihindeki yerini ortaya koymaktadır.⁴⁹ Bahaeddin Ögel'e göre ise deve, eski Türklerde, Selçuklu ve Osmanlılarda, halk ve devlet ile benzeşmiş bir hayvandır. Özellikle de üremede, evlilikte koruyucu ruh olarak insanların hayatlarında önemli bir yer tutar.⁵⁰ Yine Ögel'e göre deve, Türk mitolojisinde gök gürültüsü ve yağmur gibi doğa olayları ile de ilişkilidir. Bu bağlamda Eski Türkler, develerin çıkardığı seslerin bulutların sesi olduğuna, devenin ağzından çıkan köpüklerin ise yağmur olup yeryüzüne düştüğüne inanırlar. Nitekim Eski Türklerde bulutlar, azgın bir deve şeklinde tasvir edilmiştir.⁵¹

Berobana oyunundaki devenin varlığı ise ilk bakışta, göçebe yaşam tarzına sahip Türklerin sosyal ve ekonomik hayatında vazgeçilmez bir binek hayvanı olması ve yine çok eski dönemlerde bölgeden deve kervanlarının gelip geçmesi ile açıklanabilir. Ancak gerek devenin boynunda yer alan büyük zil, gerekse çıkardığı diğer sesler ile oluşturduğu gürültüler, yukarıda sözü edilen mitolojik kökenine de işaret ediyordur olabilir.

3.4. Gelecektekden Haber Verme Motifi

Gelecektekden haber verme, masal-dan efsaneye, destandan halk hikâyelerine kadar birçok türde karşımıza çıkan bir motiftir. Çünkü gelecekte ne olacağını bilmek, bilinmeyene ulaşmak, insanın her zaman ilgisini çekmiştir. Gelecektekden haber verme özellikle Şamanizm'de karşımıza çıkmaktadır ve Şamanın önemli görevlerinden biridir. Şamanların gaipten ve gelecektekden haber vermeleri konusunda uyguladıkları iki ana usul vardır. Bunlardan birincisi

⁴⁹ Yaşar Çoruhlu, *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, İstanbul 2010, s. 167.

⁵⁰ Bahaeddin Ögel, *Türk Mitolojisi*, C: 2, Ankara 2010, s. 538.

⁵¹ Ögel, *a.g.e.*, s. 270.

Şamanın ruhunun geçici olarak bedeninden ayrılıp gizli âlemlerde dolaşarak gayb bilgilerini almasıdır. Diğeri de göğe yükselerek Tanrı'nın yanına gidip gelecekte olup bitecekleri bizzat Tanrı'dan öğrenmesi şeklindedir.⁵² Şamanlar bu şekilde insanlara geleceğe dair bilgiler aktarırlar.

Seyirlik köy oyunlarında da zaman zaman karşımıza çıkan bu motif, incelediğimiz Berobana oyununda belirgin bir şekilde yer almaktadır. Hoca/Müneccim rolündeki kişi, köyün bütün evlerini sırasıyla gezip kapılarının önünde ev sahiplerinin falına bakar. Bunu yaparken de elinde ters bir biçimde tuttuğu kitabına bakar, kitabın sayfalarını karıştırır ve ev sahibi hakkında o an'a ve geleceğe dair genelde de gülünç şeyler söyler. Tabii gelecekte neler olacağını ve nelerle karşılaşacağını merak eden kişi de Hoca/Müneccim rolündeki kişiye söyledikleri karşılığında bahşiş ya da erzak verir.

4. İşlevler

Günümüz halkbilimi çalışmalarında yaygın olarak kullanılan kuramlardan biri şüphesiz işlevsel halkbilimi kuramıdır. Metnin içinde yer alan icrayı ve oluştuğu sosyal çevreyi esas alan bağlam merkezli halkbilimi kuramları arasında yer alan işlevsel halkbilimi kuramın önde gelen temsilcilerinden biri William Bascom'dur. Antropolog ve folklorist olan Bascom, halk bilgisi yaratmalarının işlevleri konusunda yaptığı araştırmalar neticesinde bir model ortaya koymuş ve halkbilimi ürünlerinin dört işlevi olduğunu tespit etmiştir. Bu modele göre; folklorun birinci işlevi eğlenme, eğlendirme ve hoş vakit geçirme; ikinci işlevi toplumsal değerlere ve törelere destek verme; üçüncü işlevi eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması; dördüncü işlevi kişisel ve toplumsal baskılardan kurtulmadır.

Bascom'un halk bilgisi ürünlerinin işlevlerini tespit etmede önerdiği çözümlenme modeli⁵³ üzerinden Berobana oyununu ele alacak olursak şunları söylememiz mümkündür:

4.1. Eğlenme, Eğlendirme ve Hoş Vakit Geçirme

Bascom'a göre hoşça vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme folklorun en önemli işlevlerinden birincisidir. Sosyal bir varlık olan insanın zamanını iyi değerlendirmek maksadıyla bir araya gelerek gerçekleştirdiği ve sosyal bir hareket olan eğlence insan hayatın her aşamasında yerini almıştır.

Kadim zamanlarda dinî amaçlı olarak oynanan köy seyirlik oyunları günümüzde genelde eğlence amaçlı olarak oynanmaktadır. Dolayısıyla bütün köy seyirlik oyunlarında olduğu gibi Berobana oyununda da hoş vakit geçirme,

⁵² Ahmet Yaşar Ocak, *Alevî ve Bektaşî İnançlarının İslâm Öncesi Temelleri*, İstanbul 2007, s. 153.

⁵³ William R. Bascom, "Folklorun Dört İşlevi", Çev: Ferya Çalış, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2.*, Ed. M. Öcal Oğuz-Selcan Gürçayır, Ankara 2010, s. 71-86.

eğlenme ve eğlendirme en temel işlev olarak karşımıza çıkmaktadır. Yörede uzun kış gecelerinin özellikle de yılbaşı gününün en önemli eğlence faaliyeti olarak icra edilen Berobana, genç-yaşlı, kadın-erkek bütün köy halkının bir araya gelerek katılım sağladığı bir oyundur ve en önemli özelliği de hem oynayan ekibin kendini hem de köy halkını eğlendirerek hoşça vakit geçirmelerini sağlamaktır. Nitekim oyuncuların giydikleri oldukça ilginç kostümlerle daha ilk başta dikkati çeken eğlence unsuru, oyun icrasında kurulan karşılıklı diyaloglarla ve davul-zurna eşliğindeki yöresel halk oyunlarının oynanmasıyla devam etmekte ve oyunun bitmesiyle başlayan ve yörede “harfana” adı verilen eğlence ile zirveye çıkmaktadır. Berobana geleneğinin özellikle son yıllarda yörede tekrar canlandırılıp yaşatılmasında da kanaatimizce en büyük faktör, baştan sona oyuna hâkim olan eğlence unsurlarının baskın bir rol üstlenmiş olmasıdır.

Dolayısıyla oyunun bütününe baktığımızda; içerisinde yer alan söyleşmeler, mizansenler, kostümler, sesler vb. diğer güldürücü öğelerle gündelik köy yaşamının çalışma şartları içerisinde sıkılan ve bunalan köy insanı için hoşça vakit geçirme ve eğlence işlevini yerine getirdiği görülmektedir.

4.2. Toplumsal Değerlere ve Törelere Destek Verme

Bascom'a göre halk bilgisi yaratmalarının ikinci işlevi, içinde yaratıldıkları toplumun kültüründeki değerlerin, toplumsal kurumların ve törelerin onaylanmasını sağlamaktır. Böylece toplumsal değerler güçlenip, toplum içinde yaşamaya devam eder.⁵⁴

Toplumsal değerlere ve törelere destek verme işlevi açısından da oyunu değerlendirecek olursak; oyunun bütün unsurlarıyla toplumun bütün değer yargılarıyla örtüşen, onları destekleyen ve doğrulayan birçok mesaj verdiği görülmektedir. Nitekim oyunun planlama ve hazırlık aşamasından icra edilmiş ve sonrasındaki “harfana” adı verilen eğlence aşamasına kadar adalet, eşitlik ve karşılıklı saygı değerlerinden kimse için asla taviz verilmediği görülür. Berobana gezen ekibin köyde kapısını çalmadıkları bir hane kalmayana kadar gösterilerini devam ettirmeleri, her haneden maddi güçlerini gözeterek erzak ya da para toplamaları, sonrasında da toplanan bahşiş ve erzakları aralarında eşit olarak paylaşmaları bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Yine köy halkının bir araya gelmesine, dayanışma ve birlikteliğini artırarak kaynaşmasına vesile olması dolayısıyla oyunun toplumsallık özelliğine sahip olduğu da görülmektedir.

Ayrıca yörede özel bir anlamı ve önemi olan yılbaşı günüyle adeta bütünleşen ve bu gün için yapılan birçok özel pratikten biri olarak Berobana'nın özellikle de yılbaşı günleri icra edilen bir oyun olması dolayısıyla, belirli

⁵⁴ M. Öcal Oğuz-Metin Ekici vd., *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, Ankara 2004, s. 104.

geleneklerin ve özel günlerin başlangıcını hatırlatması ve yansıtması açısından da söz konusu işlevi desteklediği görülmektedir.

4.3. Eğitim ve Kültürün Genç Kuşaklara Aktarılması

Eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işleviyle Bascom, özellikle yazılı kültür aktarım ortamlarının bulunmadığı veya yaygın olmadığı toplumlarda halk bilgisi yaratmaları eğitim işlevini ve toplumsal bilgileri genç kuşaklara aktarma işlevini yerine getirdiğini söylemektedir.⁵⁵

Berobana oyununda; özellikle genç kuşaktan seyircilerin oyunun nasıl icra edildiğini görmesi, oyun icra edilirken sahip olunan kültüre has pratikleri ve oyunla ilgili gündelik dile yerleşmiş kullanımları öğrenmesi, hem kendinden büyüklerle hem de oyunda tecrübeli olan kişilerle bir araya gelerek onlarla sohbet etme fırsatı elde etmesi geleneğin aktarılmasına ve yaşatılmasına zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda gerek oyunun kurgusunda gerek kullanılan kostüm ve malzemelerde gerekse söyleşmeler, müzik ve danslarda kendini gösteren kültürel unsurlar, uygulamalı olarak genç nesle gösterilmekte, böylece genç kuşaklara kültür aktarımı bu oyun sayesinde gerçekleşmiş olmaktadır. Yine sahip olunan kültürel değerler, oyun sayesinde tekrar tekrar canlandırılıp yaşatılmakta, hem maddî hem manevî olarak bir kaynaşma ve birliktelik sağlanmış olmaktadır. Dolayısıyla oyun sayesinde genç kuşaklara hem oyun geleneği öğretilmekte hem de oyunun içerisindeki birçok unsurda var olan toplumun sahip olduğu kültürel değerler aktarılmış olmaktadır.

4.4. Kişisel ve Toplumsal Baskılardan Kurtulma

Halkın sözlü ve yazılı olarak ürettiği bazı edebî ürünlerin ortaya çıkış amacının toplumsal ve kişisel baskılardan kaçma ve bu sayede duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade etme olduğunu söylemek mümkündür. Bu işlev, toplum tarafından yasaklanmış bazı söz, düşünce ve özellikle de davranışların halk bilgisi yaratmalarında ifade edilmesi yoluyla, örneğin bazı arzu ve isteklerin yerine getirilmemesi durumunda bunların halk bilgisi yaratmalarında ifade olunması toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi olarak değerlendirilmelidir.⁵⁶

İncelediğimiz Berobana oyununda; Hoca rolündeki kişi, elinde ters bir biçimde tuttuğu kitap üzerinden seyircilerin falına bakmak suretiyle o kişinin gelecekte nelerle karşılaşacağını, başına nelerin geleceğini söyler. Hoca bunları söylerken, aynı zamanda falına baktığı kişinin zengin olmasına rağmen cimri oluşuna özellikle atıfta bulunarak söylediği gülünç ve iğneleyici ifadeler ile baktığı fal karşılığında istediği abartılı istekler, toplum içerisinde baskıdan

⁵⁵ Oğuz-Ekici vd., *a.g.e.*, s. 104.

⁵⁶ Oğuz-Ekici vd., *a.g.e.*, s. 105.

kaynaklı olarak dile getirilmesi kolay olmayan bu tarz konuların seyirlik oyunlarda rahatlıkla dile getirilebilmesine örnek olarak gösterilebilir.

Aynı zamanda söz konusu oyun; köy halkının bir araya gelerek birlikte iletişim kurmalarına imkân oluşturmakta, aralarındaki birlikteliği, dayanışmayı olumlu yönden pekiştirmekte, gündelik yaşamlarından, aile ya da çalışma ortamlarından/şartlarından kaynaklanan ve üzerlerinde hissettikleri baskılardan belirli bir süreliğine de olsa kurtularak rahatlamalarını sağlamaktadır.

Sonuç

Köy seyirlik oyunları ülkemizin farklı şehirlerinde birbirinden farklı şekillerde oynanmaktadır. Özel ve önemli günlerin kutlanma biçiminin ve yöre kültürünün gelecek kuşaklara aktarılmasında, toplumun çok önemli bir kültürel belleğini teşkil eden bu oyunlar, kadim zamanlarda dinî törenlerde icra edilmiş olsa da günümüzde daha çok eğlence amaçlı olarak oynanmaktadır.

Çalışmamızın konusu olan ve Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü'nde icra edilen Berobana oyunu; oyunun hazırlanışı ve oynanma şekli, dekor, aksesuar ve kostüm, efekt ve ışık, zaman, mekân, oyuncular ve yönetici, seyirci, müzik ve dans unsurları açısından incelenmiş, bu bağlamda Türk seyirlik köy oyunları geleneğinin unsurlarını taşıdığı görülmüştür. Ayrıca oyunun gerek oynanış biçimi gerekse kendi içyapısındaki teknik unsurları düşünüldüğünde adeta üç perdelik bir tiyatro görünümünde olduğu, bu yapısıyla da benzer seyirlik oyunlar içerisinde kendine özgü oyun kurgusu ve yapısıyla dikkat çektiği görülmüştür.

İçerisinde yer aldığını düşündüğümüz motifler açısından da oyunu değerlendirecek olursak; benzer birçok seyirlik oyunda da görülen ölüp-dirilme, kız kaçırma, kılık değiştirme ve gelecekte haber verme motiflerini incelediğimiz oyunda da belirgin bir şekilde yer aldığı görülmüştür. Ayrıca gerek oyunda kullanılan malzemeler, gerekse oyuncuların kostümlerine baktığımızda; devenin boynuna büyük bir zil takılması, devenin önünde giden ya da arkasından gelen kişilerin üzerlerinde zillerin bulunması, bunlarla gürültü yapmaları, soytarların başındaki külâhı, belindeki zilleri, cilimili'lerin kıyafetleri, davul gibi unsurlar düşünüldüğünde de oyunda birtakım Şamanist ve mitolojik izlerin yer aldığı görülmüştür. Bu bağlamda diyebiliriz ki, Türkiye'nin kuzeydoğusunda Artvin'in bir köyünde icra edilen Berobana oyunu, kadim Türk kültürünün izlerini içerisinde barındırmaktadır.

İşlevsel açıdan incelediğimizde de oyun ve içerisindeki unsurlara bakarak William Bascom tarafından ortaya konulan folklorun hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme; değerlere, toplum kurallarına ve törelere destek verme; eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması ve kişisel ve toplumsal baskılardan kurtulma işlevlerini belirgin bir şekilde yerine getirdiği görülmüştür.

Sonuç olarak, unutulmaya yüz tutsa da ülkemizin çeşitli bölgelerinde çeşitli şekillerde icra edilen köy seyirlik oyunları, Artvin ili Şavşat ilçesi

Kocabey Köyü özelinde de icra edilmeye devam etmektedir. Ancak tabii ki de bu geleneğin icrası eskiye göre azalmıştır. Bundaki etkenlerden biri şüphesiz köyden kente olan göçtür. Göçle beraber köydeki yaşlı nüfusun artması, oyunu icra edecek genç nüfusun kalmaması, bu tür oyunların artık oynanmaması ve unutulması sonucunu doğurmuştur. Yine TV ve internet gibi gelişmelere bağlı olarak eğlence araçlarının oldukça yaygınlaşması ve buna bağlı olarak da eğlence kültürünün icra edilenden izlenene dönüşmesi, bu tarz seyirlik oyunların icrasının sayıca eskiye göre azalmasına ya da tamamen bitmesine sebep olmuştur. Ancak bütün bunlara rağmen gelenek, Artvin ili Şavşat ilçesi Kocabey Köyü'nde özellikle son yıllarda devam ettirilmeye çalışılmaktadır. Bunda; inceleme sahamız olan Kocabey Köyü'nde oyunu icra edecek genç nüfusun varlığı, oyunu hatırlayan, daha önce oynamış olan ya da oyunun icrasını bilen yaşlı nüfusun varlığı, büyüklerinin geçmişteki eğlence anlayışını bugüne taşıyarak yeniden yaşatma arzusu gibi sebeplerin etkili olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca geleneğin tekrar canlandırılıp yaşatılmasıyla beraber köyün gerek yerel gerekse de ulusal çapta tanıtımına katkı sunacağı düşüncesinin de etkisini göz ardı etmemek gerekir. Nitekim geleneğin tekrar icra edilmesiyle beraber oyun bölgede yeniden ilgi uyandırmış, ayrıca yörede düzenlenen çeşitli şenlik ve festivallerde de oynanması ile beraber oyunun bilinirliği yavaş yavaş artmıştır. Tabii bu durum oyunun geleneksel icra mekânı olarak köy ortamı dışında da (ilçe merkezi, festivaller vb.) sergilenmesine olanak sağlamıştır. Geleneğin tekrar unutulup yok olmaması, bilinirliğinin ve kalıcılığının daha da artması için kanaatimizce aşağıda ifade etmeye çalıştığımız öneriler de faydalı olacaktır:

1- Oyunun her yıl geleneksel icra zamanında (yılbaşı), doğal mekânında düzenli olarak oynanması sağlanmalıdır. Bunun için muhtarlık, belediye, kaymakamlık, valilik ve ilgili bakanlıktan destekler alınmak suretiyle geleneğin sürdürülmesi sağlanmalıdır.

2- Oyunun sadece köylerde icra edilmesi yerel olarak tanınmasını ve kalıcılığını sağlayacağı düşüncesiyle, oyunun ulusal ve uluslararası tanınırlığını da artırmak için özellikle Ankara, İstanbul, İzmir gibi büyükşehirlerde düzenlenen tanıtım günleri, fuarlar vb. organizasyonlarda da icra edilmesi sağlanmalıdır.

3- Yöreye gelen yerli ve yabancı turistlerin yörenin sadece doğal/tarihî güzelliklerini gezerek ya da sadece yörenin yemek kültürünü tadarak/öğrenerek yöreden ayrılmaması, aynı zamanda diğer bütün kültürel değerlerini de görmesi gerekliliği düşüncesiyle, yöredeki turistik tesislerde kalan yerli ve yabancı turistler için oyunun temsilî olarak sergilenmesi sağlanmalıdır. Aynı zamanda yörede özellikle yaz aylarında düzenlenen çeşitli festival, düğün ve şenliklerde de oyunun daha fazla sergilenmesi için gerekli planlamalar yapılmalıdır.

4- Yukarıda da sözünü ettiğimiz, eğlence kültürünün günümüzde artık icra edilen'den izlenen'e dönüştüğü gerçeğinden hareketle oyunun çeşitli

vesilelerle TV ve özellikle de sosyal medya platformlarında da yer alması sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR

1. Kitap ve Makaleler

AÇA, Mehmet, “Şamanlığa Geçişte Ölüp Dirilme Ritüelinden Türk Destanlarındaki Ölüp Dirilmeye”, *Millî Folklor*, S: 54, 2002, ss. 75-85.

AND, Metin, *Geleneksel Türk Tiyatrosu / Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*, İnkılap Kitabevi, İstanbul 1985.

AND, Metin, *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2012.

ARTUN, Erman, “Ritüel Kökenli Trakya ve Balkan Köy Seyirlik Oyunlarında 'Ölme-Dirilme, Kız Kaçırma' Motifleri”, *Millî Folklor*, C: 3, S: 22, 1994, ss. 25-29.

ARTUN, Erman, *Anonim Türk Halk Edebiyatı Nesri*, Kitabevi Yayınları, İstanbul 2009.

BASCOM, William R., “Folklorun Dört İşlevi” (Çev: Ferya ÇALIŞ), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*, (Editör: M. Öcal OĞUZ ve Selcan GÜRÇAYIR), Geleneksel Yayınları, Ankara 2010, ss. 71-86.

BEYDİLİ, Celal, *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*, Yurt Kitap Yayın, Ankara 2005.

BORATAV, Pertev Naili, *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1969.

ÇORUHLU, Yaşar, *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2010.

DUYMAZ, Ali-ŞAHİN, Halil İbrahim, “Balıkesir ve Çevresinde Hayvan Benzetmesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları”, *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C: 13, S: 23, 2010, ss. 171-185.

DÜZGÜN, Dilaver, *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Erzurum 1994.

ELÇİN, Şükrü, *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, Ankara 1991.

ELÇİN, Şükrü, “Halk Tiyatrosu”, *Türk Dünyası El Kitabı*, C: 3, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, Ankara 1992, ss. 370-375.

ELİADE, Mircea, *Şamanizm*, Çev. İsmet Birkan, İmge Kitabevi, Ankara 1999.

GÖNEN, Sinan, *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*, Kömen Yayınları, Konya 2011.

İÇYAR, Cem, “Köy Seyirlik Oyunlarında Yapısal Özellikler”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, S: 30, 2016, ss. 68-72.

KARADAĞ, Nurhan, *Köy Seyirlik Oyunları*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1978.

KILIÇ, Çiğdem, *Geleneksel Türk Tiyatrosunda Zenneler*, Kitap Yayınevi, İstanbul 2007.

KÖPRÜLÜ, M. Fuad, *Edebiyat Araştırmaları 1*, Akçağ Yayınları, Ankara 2004.

OCAK, Ahmet Yaşar, *Alevî ve Bektaşî İnançlarının İslâm Öncesi Temelleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2007.

OĞUZ, M. Öcal-EKİCİ, Metin vd., *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, (Editör: M. Öcal OĞUZ), Grafiker Yayınları, Ankara 2004.

ÖGEL, Bahaeddin, *Türk Mitolojisi*, C: 2, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 2010.

ÖZHAN, Mevlüt, “Balıkesir’de Deve ve Çift Sürme Oyunu”, *Türk Folklorundan Derlemeler*, Kültür ve Turizm Bakanlığı Millî Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, Ankara 1987, ss. 155-175.

TEKEREK, Nurhan, *Köy Seyirlik Oyunları*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 2008.

TOKDEMİR, Hayrettin, *Artvin Yöresi Folkloru*, Ankara 1993.

2. İnternet Kaynakları

<https://savsat.bel.tr/koyler/kocabey-koyu/234> (Erişim 25.02.2020)

<http://www.chveneburi.net/kultur/berobana-h463.html> (Erişim 01.03.2020)

<https://karadeniz.gov.tr/halk-tiyatrosu/> (Erişim 04.03.2020)

3. Kaynak Kişiler

K.K. 1: Fehmettin ŞEKER, 1940, İlkokul, Emekli İmam, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

K.K. 2: Fehimdar ÇELİK, 1927, İlkokul, Eski Köy Muhtarı, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

K.K. 3: Adil YAZARLAR, 1942, İlkokul, Çiftçi/Marangoz, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

K.K. 4: Alim GÖKÇE, 1954, Ortaokul, Emekli Memur, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

K.K. 5: Ahmet YEŞİL, 1945, İlkokul, Esnaf, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

K.K. 6: Türkan ÇİÇEK, 1944, İlkokul, Ev Hanımı/Yazar, Kocabey Köyü, Şavşat-ARTVİN.

EKLER



Fotoğraf 1: Gelin ve Soytarlar
yun Oynarlarken



Fotoğraf 2: Soytarı



Fotoğraf 3: Hoca, Cilimli Takımı, Deveci ve Deve



Fotoğraf 4: Baygın/Ölü Taklidi Yapan Soytarılar



Fotoğraf 5: Cilimli Takımı ve Hoca Fal Bakarken, Karşılığında Para vb. Toplarken



Fotoğraf 6: Delikanlıbaşı/Ağa Öncülüğündeki Berobana Ekibi