

An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the Theatrical Village Games of the Bolu Region *

Elif MAMUR YILMAZ^{1}**

¹: Giresun University, Faculty of Education, Department of Arts and Crafts Education, Giresun.

^{**}: Corresponding Author, elifmamuryilmaz@gmail.com

Abstract

Works of art have the important function of facilitating the transfer of the cultural features of the era and the place of origin as well as raising cultural awareness. In this study, it was aimed to raise awareness of the theatrical village games of the region of Bolu through the evaluation of the images and symbols used in the gravure printing pictures called "Arrest of the Young Offender" by Elif MAMUR YILMAZ. The gravure printing pictures was evaluated using the art critic method, which involves steps of description, analysis, evaluation, and judgement. It was concluded that the works of art is of documentary nature in that it contributes to the promotion and conservation of the theatrical village games tradition of the region of Bolu, and it is, therefore, provides an effective means of raising cultural awareness. It is suggested that this tradition needs to be promoted, preserved, and sustained through works of art.

Keywords: Theatrical Village Games, Art, Art Criticism, Cultural Awareness, Gravure printing pictures

Suggested Citation

Mamur Yılmaz, E. (2017). An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the Theatrical Village Games of the Bolu Region. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 225-235.

* This research was presented as an abstract of the proceeding at Hittite University International Past Future Art Symposium held between 26-28 September 2016.

**An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the
Theatrical Village Games of the Bolu Region**

Extended Abstract

Introduction

Although theatrical village games, which date back to centuries ago, continue to be performed with slight changes in many parts of Turkey, the interest in these games has decreased dramatically. In much the same way as the rest of Turkey, the sociocultural and economical changes experienced by the people of the province of Bolu have had a profound effect on this decrease.

The fact that the tradition of performing theatrical village games can still relate to the present, bringing together distant history and today, is an indication that the future could one day relate to this day. Therefore, it is crucial that awareness be raised for the promotion and sustainment of these games that have begun to be forgotten in sharp contrast to their enthusiastic performance in the past.

This study aims to stress the importance of the promotion and maintenance of the theatrical village games of the region of Bolu through the analysis of the gravure printing picture called "Arrest of the Young Offender" by artist Elif MAMUR YILMAZ. This study is considered to be particularly important in that it aims to encourage the sustainment of now-oblivious theatrical village games that make up a considerable part of our cultural values.

Method

For the purposes of this descriptive study, relevant literature in the form of published articles, books, dissertations, etc. was reviewed and the gravure print picture "Arrest of the Young Offender" depicting theatrical village games by artist Elif MAMUR YILMAZ was analyzed using Feldman's (1970) art criticism model consisting of the stages of description, analysis, interpretation, and judgment (evaluation).

Findings, Discussion and Results

Although few in number, theatrical village games are among the cultural properties that have preserved their characteristics and reached the present day. These games functioned as a means of entertainment at a time when life in villages was largely isolated and

when there were no mass media such as radio, television, or newspapers. Raising awareness about these theatrical games that used to be enthusiastically performed yet about the forgotten today is therefore deemed very important so that they could be promoted and sustained.

In this study, a 24 x 28 cm gravure printing picture called "Arrest of the Young Offender" made by artist Elif MAMUR YILMAZ in order to promote theatrical village games is analyzed. This work of art depicts an instance of a theatrical village game performed by the people of Bolu on a village festival for fun and celebration, deviating from its original end. The work of art was made using black printing ink on white paper, using shades of black, white, and grey. It is mainly made up of organic diagonal figures. Through an S-shaped composition from the foreground to the background, a patterned rhythm was produced.

The instance depicted in the work of art is part of a theatrical village game called "the Arab game". The game is based on the following story: a young man who kidnaps a "bride" (a man disguised as a woman) is captured by a group of men called "kara bıçaklar" (literally translated as "black knives") and punished in several ways. In the game, a humpbacked man called "Arab" wearing a sheepskin beard and an imamah made of bedcloth, with his face covered in flour, beads made of potatoes in one hand and a wooden walking stick in the other, enters the ceremony area crying and beating his chest, saying his wife was kidnapped. To act as the elderly in the game, fake moustache and a beard are made from sheepskin, with grey beard signifying being old and obsolete. The old husband dies, symbolizing winter. The young (new) person that replaces the old man symbolizes spring. In the game, kara bıçaklar beat the young man as punishment. In some variations, the young man is taken to the kadi (the Muslim judge) for a trial, and gets funny punishments such as shaving with a car wash brush and an axe, or fettering the man and rolling him on the ground,

and so on. Another actor wearing a bearskin frightens the audience, particularly children. The literature review reveals that the use of animal imitations in games is of Shamanistic origin, and symbolizes luck, fertility, and abundance.

The work of art in question in this study is of documentary nature as it provides information on an old theatrical village game performed in the province of Bolu. It is seen that theatrical village games preserved in some parts of Bolu have the function of bringing people together in a ritual, reflecting on the life and problems of the local people, thus providing an ethical mirror. Similarly, the use of humour while depicting social problems, or feelings such as love, pain, anger, and jealousy shows the tolerance of the people of Bolu.

This work of art can be considered valuable due to the emphasis it places on the nearly extinct tradition of theatrical village games in Bolu, and on the need for more effective measures for the conservation of this artistic

practice. In this respect, even though this work of art is mostly functional, it is also part of expressive, reflective, and formalist art theories, respectively.

It can be concluded that the work of art analyzed in this study is of documentary evidence for the promotion and conservation of theatrical village games of Bolu region, and therefore provides an effective means for raising cultural awareness. The findings of this study give rise to a call for promotion, preservation, and sustainment of the tradition of theatrical village games through works of art. To achieve this aim, it is essential that the production of new works of art on this subject need to be encouraged. In addition, theme museums exhibiting materials, records, books, magazines, photos, slides, films, tapes, etc. on this cultural phenomenon can be opened.

An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the
Theatrical Village Games of the Bolu Region

Bolu Yöresi Seyirlik Köy Oyunları Konusunda Kültürel Farkındalık Yaratmaya Yönelik Bir Sanat Eleştirisi Denemesi*

Elif MAMUR YILMAZ^{1**}

¹: Giresun Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi, Giresun

^{*}: Sorumlu Yazar, elifmamuryilmaz@gmail.com.

ÖZET

Sanat yapıtları yapıldıkları dönemin ve yerin kültürel özelliklerini sonraki kuşaklara taşımaları açısından kültürel farkındalık oluşturmada önemli rol oynamaktadır. Bu araştırmada sanatçı Elif MAMUR YILMAZ'ın "Suçlu Gencin Yakalanması" adlı gravür baskı eserinde kullanılan imgeler ve simgelerden yararlanılarak Bolu yöresinde oynanan seyirlik oyun kültüründe farkındalık yaratılmaya çalışılmıştır. Araştırma kapsamında yer alan eser betimleme, çözümleme, yorumlama ve yargı basamaklarını içeren sanat eleştirisi yöntemi ile incelenmiştir. Araştırma sonucunda sanatçının eserinin Bolu ili seyirlik köy oyunları geleneğinin tanıtılması ve yaşatılması açısından doküman niteliği taşıdığı bu nedenle kültürel farkındalık oluşturmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucundan hareketle bu geleneğin tanıtılması, niteliklerinin korunması ve sanat eserleri ile devamlılığının sağlanması yönünde önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Seyirlik Köy Oyunları, Sanat, Sanat Eleştirisi, Kültürel Farkındalık, Gravür Baskı Resim

Önerilen Atıf

Mamur Yılmaz, E. (2017). Bolu Yöresi Seyirlik Köy Oyunları Konusunda Kültürel Farkındalık Yaratmaya Yönelik Bir Sanat Eleştirisi Denemesi. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 225-235.

* Bu araştırma, 26-28 Eylül 2016 tarihleri arasında düzenlenen Hitit Üniversitesi Uluslararası Geçmişten Geleceğe Sanat Sempozyumu'nda bildiri özeti olarak sunulmuştur.

1. GİRİŞ

Geçmişten günümüze kadar taşınan seyirlik köy oyunları tüm Türkiye’de görülmekle birlikte Bolu ilinin birçok köyünde de varlığını korumaya devam etmektedir. Geçmiş yıllarda büyük bir coşku ile gerçekleştirilmesine rağmen günümüzde unutulmaya yüz tutan bu oyunların tanıtılması ve sürekliliğinin sağlanmasında bireylerde kültürel farkındalık oluşturulması önemli olmaktadır. Tuna (2011:570) kültürel farkındalığı, geçmişte yapabildiklerimize dışarıdan bir gözlemci olarak bakabilmek olarak görür.

Son yıllarda Bolu halkı sosyo-kültürel ve ekonomik açıdan önemli gelişme ve değişimlere maruz kalmıştır. Bu gelişme ve değişimin gereği olan eğlence kaynaklarının (televizyon, video vb.) günlük yaşama yansması nedeniyle seyirlik köy oyunlarına olan ilgi günden güne azalma göstermiştir. Buna rağmen bu oyunların Bolu’nun

bazı yerleşim yerlerinde bazı değişikliklere uğrayarak da olsa varlığını devam ettirdiği görülmektedir. Tuna’ya (2011:570) göre, sanat yapıtları etkileri açısından zaman ve mekân sınırı tanımasalar da, yapıldığı zamanın ve çevrenin özelliklerini yansıttıkları için kültürel değerlerin sonraki kuşaklara aktarımında etkili olmaktadır.

Bu araştırmada, sanatçı Elif MAMUR YILMAZ tarafından yapılan “Suçlu Gencin Yakalanışı” isimli gravür baskı sanat yapıtı incelemesiyle Bolu yöresi seyirlik köy oyunlarının önemi vurgulanmak istenmiştir. Bu araştırma kültürel değerlerin önemli bir bölümünü oluşturan ve unutulmaya yüz tutmuş bu oyunları böyle bir çalışmayla ortaya koyarak, ileride daha iyilerinin yapılmasını teşvik etmesi bakımından da önem taşımaktadır.

2. YÖNTEM

Betimsel bir çalışma olan bu araştırmada yararlanılan veriler, araştırmanın konusuna yönelik olarak yayınlanmış; makale, kitap, tez vb. bilimsel kaynaklardan belge tarama tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Elde edilen verilerin yorumlanmasında sanatçı Elif MAMUR YILMAZ tarafından seyirlik köy oyunları ile ilgili yapılmış “Suçlu Gencin Yakalanışı” adlı gravür baskı resim üzerinden

betimleme, çözümlleme, yorumlama ve yargı basamaklarını içeren sanat eleştirisi yöntemi kullanılmıştır. Bu eleştirel düşünme sistemi Feldmann (1970) tarafından, sanat eğitimine betimleme (tanımlama), çözümlleme, yorumlama ve yargı aşamalarını içeren, araştırıcı sanat eleştirisi olarak getirilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Sanat eleştirisi, sanat ile ilgili araştırma yapmak ve sanata karşı duyarlılık gösterme süreci olmakla birlikte, bir eseri sorgulayarak, o esere daha farklı bakmayı, algı, imge ve yaratıcılığı kullanarak eser üzerinde aydınlatıcı bilgiye sahip olmayı sağlamaktadır. Özsoy da (2003) sanat eleştirisini bir sanat eserine tüm ayrıntılarıyla ve toplumsal bağlam içinde bakma, tanımlama, çözümlleme, yorum ve yargı süreci olarak görmektedir. Araştırmanın amacına uygun olarak toplanan verilerin bu dört aşamalı sürecin rehberliğinde “Suçlu Gencin Yakalanması” adlı eserin analiz edilmesiyle aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Betimleme; Boydaş’a (2004) göre, sanat eserinde bulunan elemanların ya da konu-

nun bir envanterinin çıkarılarak eserin keşfedilmesidir. Betimleme aşaması, eserde görülen, görsel, duyuşsal nesnelere tam bir listesinin yapılmasıdır. Alp’e (2009:1) göre, bir resme ya da yeni bir ürüne bakıldığında “bu nedir?”, bu ne anlatmak istiyor?” gibi soruların beyinde uyanması, insanı bir sanat eseri karşısında sistematik ve tanımlamalı bir düşünceye itmektir.

Suçlu Gencin Yakalanması” adlı eser, bir gravür baskı resim çalışmasıdır. Eser, 24x48 cm ebatlarındadır. Eserin konusu bir seyirlik köy oyunudur. Karadağ (1978:9) köy seyirlik oyunlarını; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle “oyun yapma” “oyun çıkarma” adı altında yarattıkları bir tiyatro olayı” olarak tanımlamaktadır.

**An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the
Theatrical Village Games of the Bolu Region**

Eserin ön planında genç bir erkek figürü ve onun etrafında orta yaşlarda üç erkek figürü yer almaktadır. Bu figür topluluğunun hemen ardında onları izleyen ve hazırda bekleyen üç erkek figürünün yanı sıra yaşlı bir adam ve genç bir kadın figürü bulunmaktadır. Daha geri planda ise kadın, er-

kek ve çocuklardan oluşan kalabalık bir figür topluluğunun bir kamyonun kasasında ve önünde sıralandığı görülmektedir. Bu topluluğun arasında ayı postu içinde bir başka figür de dikkat çekmektedir. Kalabalığın arkasında ise köy evleri ve evlerin arasında ağaçlar bulunmaktadır.



Resim 1. Elif MAMUR YILMAZ'ın "Suçlu Gencin Yakalanması" Adlı Gravür Baskı Resmi

Resim 1'de görüldüğü gibi açık bir alanda entari, şalvar ve başlıktan oluşan kıyafetlerin içinde belinde kılıç taşıyan güçlü kuvvetli adamlar bir genci yakalamaya çalışmaktadır. Yakalanmaya çalışılan gencin yüzünde korku dolu bir ifade görülürken onu yakalamak isteyen adamlarda ise saldırganlık ve kızgınlık ifadesi görülmektedir. Onların hemen ardında kadın kılığında bıyıklı bir erkek ve yanında posttan yapılmış sakallı, cüppeli ve sarıklı yaşlı bir adam yer almaktadır. Kadın utangaç bir şekilde yüzünü kapatmaya çalışmakta ve gizli gizli olayı izlemektedir. Yaşlı adam ise kadının kolundan tutarak büyük bir zevkle gencin yakalanışını izlemektedir. Daha geri planda yer alan köy evlerinin önünde ise kadın ve erkeklerden oluşan bir grup tribüne dönüştürülmüş bir kamyon kasası üzerinde oturarak ve önünde sıralanarak oyunculara bakmaktadır. İzleyicilerin meraklı ve eğlenceli oldukları yüz ifadelerinden ve beden dillerinden anlaşılmaktadır. İzleyiciler arasında ayı postu giymiş bir figür de yer almaktadır. Arka planda tek katlı ya da iki katlı evler görülmektedir. İki katlı evlerin alt

katlarında giriş ya da avlu olan bir bölüm bulunmaktadır. Bu evlerin yörenin özelliklerine uygun olarak ahşap, toprak ve taştan yapıldığı anlaşılmaktadır. Evler küçük yollar ve meydanlarla birbirine bağlanmaktadır. Evlerin önündeki bu alanlarda ağaç, asma gibi bitkiler taş ve topraktan oluşan kurak zemine kökleriyle tutunmaya çalışmaktadır.

Çözümleme aşamasında; resimdeki sanat elemanlarının (renk, yoğunluk, değer, çizgi, doku, biçim, mekân, vs.) sanatsal biçimlendirme ilkeleri (denge, vurgu, ahenk, değişiklik, hareket, ritim, dereceleme, oran-ölçü, birlik-bütünlük, zıtlık, yön) açısından nasıl organize edildiği araştırılır. İncelenen sanat eserinde, beyaz kâğıt üzerine siyah matbaa mürekkebi kullanılarak siyah, beyaz, gri ton değerleri elde edilmiştir. Resimde en ön planda yer alan figürlerin hareketleri oval ve kıvrak biçimler şeklinde verilirken hemen geri planda yer alan figürler ve kalabalık üzerinde daha az diyagonal biçimler kullanılmıştır. Arka planda yer alan

evlerde düz dikey ve yatay biçimler kullanılmıştır. Bu şekilde biçim zıtlığı oluşturularak resimde dinamizm sağlanmaya çalışılmıştır.

Eserde organik diyagonal şekiller hâkimdir. Figürlerin yerleştirilmesinde ön plandan arka plana doğru S kompozisyon çizilerek figür tekrarları yoluyla ritim oluşturulmuştur. Birbirini tekrar eden figürler erkek, kadın ya da çocuk olarak giysilerindeki koyu orta ve açık tonlamlarla ritimli bir şekilde düzenlenerek biçim tekrarı yapılmıştır. Bu şekilde kompozisyonda birçok figürle oluşturulan çeşitlilik, figürlerin birbirleriyle ve diğer nesnelere uyumu ve dengesi sağlanarak meydana getirilmiştir. Resmin ön planında yer alan figürlerde diyagonal çizgiler kullanılarak hareket kazandırılmaya çalışılmıştır. Diyagonal çizgilerle oluşturulan ritim, yatay ve dikey çizgilerle de desteklenerek denge oluşturulma yoluna gidilmiştir. Bu figür grubunda daha ince uçlarla tarama yoluyla daha açık ve seyrek çizgiler kullanılmıştır. Bu şekilde daha sık ve kalın taramalar yoluyla koyu çizgilerin kullanıldığı arka fonda daha etkili hale getirilerek vurgulamaya çalışılmıştır. Arka fonda yer alan figürlerde dereceleme yoluyla açık lekeden koyu lekeye doğru derinlik oluşturmak için daha kalın uçlarla daha sık ve sert çizgiler kullanılmıştır. Olay açık bir alanda olduğu için yüzey boş bırakılarak figürlerin zeminle temas ettikleri noktalarda taramalar daha da yoğunlaştırılarak toprağın figürlerin hareketinden dolayı ezildiği etkisi verilmeye çalışılmış ve figürlerin zeminle bağlantısı güçlendirilmiştir.

Resimde açık, orta koyu değerler (valör) kullanılmıştır. Ön planda yer alan figürlerde açık değerler kullanılırken figürlerin zeminle temas ettikleri yerlerde koyu lekeler yoluyla vurgulamaya çalışılmıştır. İzleyicilerin yer aldığı kalabalıkta ise daha sık çizgiler kullanılmak suretiyle koyu değerlere gidilmiştir. Bu kalabalığın arkasında yer alan evlerde açık değerler kullanılmış olmakla birlikte, evlerin arasında yer alan ağaç gibi bitkilerin dallarında ve köklerinde koyu değerler kullanılarak zıtlık oluşturulmuş bu da resimdeki dinamizmi artırmıştır. Resimdeki ışık güneş ışığı olarak soldan verilmiş ve sağa doğru koyu değerlere gidilerek ışık gölge etkisi yaratılmaya çalışılmıştır.

Resmin büyük bir çoğunluğu figürlerden oluşmaktadır. Ön planda yer alan figürlerin üzerindeki entari ve şalvar tarzındaki kıyafetlerin kıvrımlarında gravür etkisini yaratmak için daha fazla taramalar yapılmasına rağmen açık değerlerin egemenliğini sağlamak için düz parlak dokular kullanılmıştır. Arka planda yer alan yaşlı adam ve kadın kılığında da taramalar yoğunlaştırılmıştır. İzleyici kitlesini oluşturulan bölümde ise figür sayısının fazlalığı nedeniyle tarama yoğunluğu artırılarak daha koyu değerlere gidilmiştir. Köy meydanı görüntüsünde ise ağaç dallarının kıvrımlarında organik dokular kullanılırken evlerde düz inorganik dokular oluşturularak zıtlık oluşturulmuştur. Soldan vuran güneş ışığının toprak, taş ve ağaçtan yapılmış açık renkli evlerde yansıma oluşturduğu düz yüzeysel dokular kullanılmıştır. Evlerin arasında yer alan ağaç ve diğer bitkilerin dallarında ve toprakla temas eden kök bölümlerinde taramalar sıklaştırılıp kalınlaştırılarak organik, sert doku etkisi verilmeye çalışılmıştır.

Resmin ön planında yer alan figürlerin yakalamak istedikleri gence yönelmiş olan kol ve bacak hareketleri ile bakışları yakalamak istenen gencin üzerine yoğunlaşarak vurgu yapmaktadır. Bu nedenle bu alanda yer alan figürlerin beden dili ve yüz ifadeleri ve kılık kıyafeti daha ayrıntılı çalışılarak ve daha açık değerler kullanılarak ön plana çıkarılmıştır. Bu figür topluluğunun arka planında yer alan diğer figürler ve izleyici kitlesinin bakışlarının da bu sahneye odaklanması kuvvetli bir vurgu oluşturmaktadır. Yine bu figür topluluğu sayı olarak ön plandaki figürlerden fazla olmasına rağmen resmin konusu gereği açıktan koyuya doğru dereceleme yapılarak durağan bir armoni oluşturulmuştur. En arkada yer alan ev ve ağaçlardan oluşan mekân ise kalabalığa zıt olarak açık değerler kullanılarak sınırlardan kurtarılmış ve devamlılık etkisi yaratılmıştır.

Resimdeki figürlerin ve nesnelere birbirlerine oranları gerçekçi bir şekilde yapılmaya çalışılmıştır. Resmin ön planında yer alan figürler büyük çizilerek vurgu oluştururken dereceleme yoluyla uzaklaşan figürlerin boyunun orantılı olarak küçüldüğü görülmektedir. Formlar arasındaki bu düzen ön plandaki figürlerin daha ayrıntılı ve açık değerlerle çizilmesine rağmen geri plana

**An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the
Theatrical Village Games of the Bolu Region**

doğru netliğin kaybolması ve kullanılan de-ğ erlerin derecelendirilmesinde açıktan ko-yuya doğru bir uygulama yapılması yoluyla leke perspektifi olarak da etkili olmaktadır.

Yorumlama aşaması Boydaş'a (2004) göre eleştirinin en heyecanlı ve kişisel aşamasıdır. Tanımlama (betimleme) ve çözümleme aşamalarında toplanan verilerden yola çıkılarak yoruma gidilir. İlgi eserdeki dışavurumcu özelliklerde toplanır. Kişiden kişiye değişiklik gösteren yorumlara gidilebilir. Esere bir fikir ya da sembol olarak bakılabilir. Eser içerisinde bulunan imgelerin resimsel sembol olan yönleri önem kazanır.

Ant'a göre (1974) kutsal olan bir bayramda bir yortuda, genel davranış ve hava, bir şenlik, toplu bir eğlence havasıdır; kut-sama, kurban, kutsal danslar, yarışmalar, gösteriler bir şenliğin programı içinde yer alır. Bu resimde Bolu halkının bir bayram gününde eğlence ve kutlama amaçlı olarak oynadıkları seyirlik köy oyunlarından bir sahne resmedilmiştir. Resmedilen sahne seyirlik oyunların bir çeşidi olan "Arap" oyununda kadın kılığına girmiş erkeklerden birini kaçıran bir gencin oyunda karabıçaklar diye adlandırılan kişiler tarafından yakalanması ve çeşitli cezalara maruz bırakılmak istenmesi yoluyla yapılan köy eğlencesinin bir anını yansıtmaktadır.

Bolu yöresinde oynanan "Arap" oyununda koyun postundan yapılmış sakallı, yüzünü una bulamış, başında çarşaftan bir sarık, sırtında kambur, elinde patatesten yapılmış tespih ve tahta bir baston taşıyan "Arap" lakaplı bir koca eşinin kaçırdığını söyleyerek ağlayıp dövünerek tören alanına girer. Bu oyunda yaşlı kişi olmak için koyun yününden sakal ve bıyık yapılır. "Burada beyaz sakallı ihtiyar, birçok türde gördüğümüz yol gösterici, bilge adam tipi değildir. Burada beyaz sakalın tercih edilmesi yaşlılığı ve eskiliği ifade etmek içindir. Eski ve yaşlı olan ölür, yerine yenisi gelir. İhtiyar kıştır. Artık kışın gitme zamanı gelmiştir. Kış gidecek yerine bahar gelecektir" (And, 1962: 43, Akt. Koçak, 2014:196).

Entari, şalvar ve açık renk başlıktan oluşan eski zamanlara ait olduğu belli olan açık renk kıyafetler içinde bellerinde oyunun bir gereği olarak tahta kılıç taşıyan yüzleri kazan dibinin karasıyla boyalı "karabıçak" ya da "efe" lakaplı kişiler adamın

genç eşini bulup getirirler ve kendisine teslim ederler. "Yüzü karaya boyama, bir görüğe göre, ateşteki bolluk görüntüsü veya cinine küller ve is aracılığıyla ulaşmak için yapılmaktadır. Yüzü ise, karaya boyayarak isten uğur alınacak, bolluk ve berekete ulaşılacaktır" (And, 1962: 43, Akt. Koçak, 2014:196). Resim 1'de görüldüğü gibi genç kadını kaçıran genç bu karabıçaklar tarafından yaka paça yakalanarak tören alanına getirilir. Gönen (2011: 92-97) seyirlik oyunların günümüzde daha çok eğlenceye dayalı oynandığı için, oyunlar içerisinde ceza ve mükâfatın öne çıktığını ifade ederek cezalandırma durumuna Arap oyununda, efenin elindeki sopayla kızları kaçıranları dövmesi ile örneklendirir. Bolu yöresindeki Arap oyununda da aynı şekilde karabıçakların (efeler) kızı kaçıran genci ceza olarak dövdükleri görülür. Bazı durumlarda ise kızı kaçıran genç, kadı tarafından yargılandıktan sonra araba fırçası ve balta ile tıraş yapma, elini ayağını bağlayarak sağa sola yuvarlama ve benzeri birçok cezalar ve şakalar yoluyla zor durumda bırakılmaya çalışılarak eğlence yaratılır. Seyirciler arasında dolaşan ayı postu giymiş bir oyuncu da seyircileri ve özellikle çocukları korkutma şeklinde cezalandırma yapar. Ögel (2006:534) Anadolu masallarında, ayların insanlarla olan arkadaşlıklarının çok konu edildiğini belirterek Anadolu kültürü etkisine vurgu yapmaktadır. Sağlam (1999:57) bu oyunlarda hayvan taklitlerinin Şamanist kökenden olduğunu; uğur, bereket, bolluk simgelerini taşıdığını ifade eder.

Karadağ'a göre (1978) köy seyirlik oyunlarında yazılmış belirli bir metin yoktur, sadece oyunun belirli bir çatısı vardır. Bu çatı oyunda rol alan oyuncuların yeteneği, seyircinin özelliği ve o anki tepkisi ile oluşur, biçimlenir. Oyunlar doğaçlama olarak oynanır. Baykurt (1976) seyirlik oyunların oyuncularının gerçekte oyunculuğu meslek edinen kişiler olmadığını, hatta zaman zaman seyircilerin bile oyuna katıldığını ifade eder. Gönen'e göre (2011: 82) bazı oyunlar oyuncu ve seyirci arasındaki etkileşim üzerine kurulmuştur. Dolayısıyla bu oyunlarda seyirciler adeta oyuncu gibi davranarak oyunun içine girmiş olurlar. İncelenen eserin ön planında yer alan genç erkek figürü seyirciler arasından özellikle seçilmiş bir ki-

şidir. Etrafı güçlü kuvvetli üç karabıçak tarafından çevrelenmiş durumda olan gencin yüzünde korku ve panik ifadesi görülmektedir. Yakalanmanın verdiği teslimiyet duygusu ile ellerini havaya kaldırmış durumda yere diz çökmüştür. Önündeki iki karabıçak kollarını uzatmış bir şekilde onu tutmak isterken arkasındaki karabıçak onu boynundan tutmaya çalışmaktadır. Bu figür topluluğunun ardındaki diğer üç karabıçak onları izlemekte ve gerektiğinde müdahale edebilmek için hazır bir şekilde beklemektedir. Gönen (2011:45) kız kaçırma konulu oyunlarda, kızları; efe, çoban, abi, dede, vb. koruduğunu, kızların kaçırılmasının yaptırımının ise dayak usulü ceza olduğunu belirtir. Hatta bu kişilerin kızları koruyamama durumunda bahşişle kızları geri almak durumunda kaldıklarını ifade eder. Sağlam (1999:51) seyirlik köy oyunlarında kaçırılan kızın; üremenin, çoğalmanın, bereketin, bolluğun simgesi olduğunu ifade eder. Ona göre mevsim değişiklikleri, doğanın canlanması, kötünün yitip iyinin gelmesi bu simgesellikle anlatılmaktadır. Tekerek (2008:23) seyirlik köy oyunlarının kökenini genel olarak bolluk, bereket ve doğayla mücadele için yapılan hareketlerin ritüel halini almasına bağlar. Bunun yanında Şamanizm'in etkilerine de dikkat çeker ve Şaman'ın ayinlerini yapmasındaki nedenlerin özellikle iyileştirme, bolluk, bereket getirmek olduğundan ve Şaman'ın belli hayvanların kılığına girdiğinden bahseder. Kız kaçırma, eski Eleusis ve benzeri törenlerle ilgilidir. Mitologyada toprak ve buğday Tanrıçası Demeter'in kızı Persephone (Kore) kaçırlır. Yaslı Demeter karalar giyinmiş, elinde meşaleyle kızını arar. Kız kaçırıldıktan sonra tarlalarda sap bitmez, saban işe yaramaz olur, insanlar açlıktan kırılır. Hades, Kore'ye nar yedirir, böylece onu yeraltına bağlar. Toprak ürünler gibi yılın üçte birini yani kışı yer altında geçirir, yarısında yeryüzünde annesiyle buluşur. Kızın, annesine kavuşmasında yağmur yağmaya, ekin bitmeye başlar (And, 2012:191,192). Ant (1985: 58) Anadolu'da seyirlik köylü oyunları arasında konusu kız kaçırma ve kaçırılan kızın yeniden bulunmasını konu edinen pek çok oyun olduğunu ancak bu oyunların ölüp-dirilme konusunun bir çeşitlenmesi sayılabileceğini belirtir.

Eserde dikkat çeken bir başka figür ise karabıçakların hemen ardında oyunda "Arap"

lakabıyla anılan yaşlı adam olmaktadır. Bu figürün üzerinde uzun bir cübbe ile başında çarşaftan bir sarık olduğu ve koyun postundan yapılmış bir sakal taktığı görülür. Düzgün (1999: 54) seyirlik köy oyunlarının oyuncularını "oyunlarda erkek oyuncular daima bıyıklı olurlar. Bıyiksız olanlar koyun yününden bıyık yaparlar. Sakallı bir kişilik canlandırıldığında da yünden sakal yapılır yahut yüzün sakallı olması gereken kısımları boyanır" şeklinde tanımlamaktadır. Arap lakaplı yaşlı koca rolündeki bu figür yanındaki genç kadının kolundan tutarak karabıçakların suçlu genci yakalamasını büyük bir zevkle izlemektedir. Genç kadın rolündeki figüre dikkatle bakıldığında ise bu kişinin aslında bıyıklı bir erkek olduğu fark edilir. Gönen (2011:68) bu oyunlarda kadın kılığına giren erkeğin seçimde dikkatli davranıldığını belirterek Arap oyununda kadın kılığına giren erkeklerin uzun boylu oldukları, üzerlerine uzun bir entari giydirildiği ve başlarına bir çemberin başörtüsü olarak örtüldüğü, göğüslerinin de bez gibi bir şeyle şişirildiğini ifade eder. "Köy seyirlik oyunlarında oyuncular giyimini kuşamını değiştirerek, maske takarak kendisinden başkası olmaktadır. Nitekim dramatik sanatın en önemli niteliği olan, bu kendisinden başkası olmak Anadolu'daki dramatik oyunlarda en önemli öğedir" (And, 2012: 29). Sağlam'a göre (1999:57) bu oyunlarda simgeleşmiş karşıt çatışmalar kostüm (kılık değiştirme) yardımıyla somutlaştırıldığından, kılık değiştirmek zorunluluk olmaktadır.

Durmaz (2014: 43) seyirlik oyunlarda izleyicinin köylünün tamamı olduğunu ifade eder. Köyde yapılan oyuna herkes davetlidir. Bu nedenle de köyde yaşayan herkes bu etkinliğin doğal konukları olmaktadır. İncelenen eserin arka planında yer alan köy evlerinin önünde kadın, erkek ve çocuklardan oluşan bir grup tribüne dönüştürülmüş bir kamyon kasasında oturarak oyuncuları izlemektedirler.

Bu oyunlar, köylünün kendi olanaklarıyla biçimlenmiştir. Oyuncuları ve izleyicileri içine alacak genişçe bir alan, oyunların oynanmasına yeterli olmuştur. Oyuncular ise hazırlıklarını önceden yapmış köyün yetenekli kişileridir. Metin, prova, ezber, gişe gibi dertleri yoktur. Genellikle önceden bilinen oyunu seyirciler ile birlikte oluştururlar.

**An Art Criticism Attempt to Raise Cultural Awareness of the
Theatrical Village Games of the Bolu Region**

Bu oyunlar da, müzik, dans, oyun eşyası, giyim ve makyaj önem kazanmıştır. Salon, sahne, dekor, ışık, efekt gibi öğeler genellikle kullanılmaz (Karadağ, 1978).

İncelenen eserde halk edebiyatı ürünlerinden birisi olan köy seyirlik oyunlarından bir sahne sanatsal biçimlendirme eleman ve ilkeleri ile yansıtılmaya çalışılmıştır. Seyirlik köy oyunları tarihsel süreç içerisinde farklı inançlarla ortaya çıkarak toplumdaki düşünce inanç yaşam biçimi olarak insan davranış ve geleneklerine yansıyarak günümüze kadar taşınan kültürel etkinliklerden biri olmuştur. Gönen'e göre (2011: 19) bugün neredeyse hafızalarda hapsolmaya mahkûm edilen ve hatta unutulmaya yüz tutan bu oyunlar geçmişte köy yaşamında önemli kültürel zenginlikler arasında sayılmaktaydı. Ant (1985: 72) bu oyunların Anadolu'daki eski inançlardan günümüze kadar gelebildiğini, bugün de kentleşme, ulaşım ve iletişim olanaklarının var olduğu gelişim sürecinde de varlıklarını az da olsa koruyabildiklerini ifade eder. Bu oyunların belirli zamanlarda yapılması ve bu oyunlara olan inançların azalması nedeniyle büyük değişikliklere uğradığını, günümüzde ise daha çok toplantılarda, düğünlerde tıpkı bir tiyatro gösterimi gibi sunulduğunu belirtir. Özdemir (2005:49) bu ritüelistik oyunların, zamanla "dini-büyüsel" niteliklerini yitirdikleri ve profan (din-dışı) nitelikteki oyunlar gibi, gülüp eğlenmek amacıyla sergilendiğini ifade eder. Karadağ'ın (1978) "Önceleri köylü, kendi yaşantısının daha verimli olması için zorunlu ve bilinçli olarak katılırdı bu olaya. Yüzyılların geçmesi ve doğanın pratik deneylerle çözümlenmesi sonucu bu zorunluluk kendiliğinden yavaş yavaş yitmiş, olay bilinçsizce bir eğlence aracı olarak tanımlanmaya başlamıştır" şeklindeki ifadesi bu durumu açıklamaktadır.

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bolu yöresinde oynanan seyirlik oyunlar zamana rağmen özelliklerini büyük ölçüde koruyarak az sayıda da olsa günümüze değin gelebilmiş kültür varlıkları olarak değerini korumaktadır. Seyirlik oyunlar icra edildikleri dönemlerde kapalı köy hayatında, özellikle radyo, televizyon gazete gibi işit-

Sanat eleştirisinin son aşaması olan yargı basamağında daha önce elde edilen bütün veriler kullanılarak, bir sanat eserinde bulunan tüm estetik niteliklere dayanılarak kişisel bir karar verilir. "Suçlu Gencin Yakalanması" adlı eser Bolu ilinin geçmiş dönemlerinde yapılan bir seyirlik köy oyunu ile ilgili bilgi vermesi açısından doküman niteliği taşımaktadır. Bolu'nun bazı yerleşim yerlerinde değişikliklere uğrayarak da olsa varlığını devam ettirdiği görülen seyirlik köy oyunlarının yöre halkının yaşamını, sorunlarını zamanının toplumsal gelişiminin özelliklerine dayanarak verdiği görülmektedir. Bu oyunlar Bolu halkını ritüel bir törenin ekseninde birleştirirken bir oranda onların sorunlarına cevap getiren etik bir ayna olmaktadır. Aynı şekilde toplumsal aksaklıklar, aşk, acı, öfke, kıskançlık gibi duygular bu oyunlarda anlatılırken mizaha başvurulması Bolu halkının hoşgörüyeye yatkınlığını da ortaya koymaktadır. Düzgün'e (1999:167) göre, köy hayatından kısa kesitler halinde ve çoğu kez güldürü unsuruyla birlikte sunulan olaylar, köylünün ilgi alanını, duygu, düşünce ve hayat anlayışını yansıtması bakımından önemlidir. Bu oyunların dinsel ve büyüsel amaçlarının yanı sıra geleneklerine sıkı sıkıya bağlı olan Bolu halkının dile getirilmesi sakıncalı görülen bir takım duygularının dışa vurulmasında da etkili olduğu düşünülmektedir.

Eski çağlardan günümüze kadar az da olsa değişiklikler geçirerek gelmiş olan Bolu ili seyirlik köy oyunları geleneğini yansıtması açısından önem taşıdığı düşünülen bu eserde; bu oyunların giderek önemini yitirmesi konusunda daha etkin tedbirler alınması ve insanlığın bu değerlerini geleceğe taşımaları mesajı verilmektedir. Bu niteliğiyle eser işlevsellik boyutuna daha yakın olmakla birlikte sırasıyla anlatımcı, yansıtmacı ve son olarak da biçimci sanat kuramına girmektedir.

sel ve görsel yayınların bulunmadığı dönemlerde bu tür eğlenceler yoluyla yöre halkı için bir çeşit tatmin aracı konumundaydı. Günümüzde ise ortaya çıkış şekli nasıl olursa olsun, Bolu köy seyirlik oyunları bugün asıl amaçlarını kaybederek eğlence için oynanır hale gelmiştir. Geçmişte yapılan bir etkinliğin günümüzde de halen

bir şeyler anlatabilmesi, birbirinden uzak tarihleri yakınlaştırabilmesi bugün yapılanların da gelecekte yapılacak olanlarla bağlantı kurulabileceğini göstermektedir. Toplum olarak, sahip olduğumuz tarihi ve kültürel değerlere, zenginliğe, çeşitliliğe sahip çıkılması gerekmektedir.

Araştırma sonucunda sanatçının eserinin Bolu ili seyirlik köy oyunları geleneğinin tanıtılması ve yaşatılması açısından doküman niteliği taşıdığı bu nedenle kültürel far-

kındalık oluşturmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucundan hareketle seyirlik köy oyunu geleneğinin tanıtılması, niteliklerinin korunması ve sanat eserleri ile devamlılığının sağlanması önerilmektedir. Bu amaçla konu ile ilgili yeni sanat eserleri üretiminin teşvik edilmesinin yanı sıra müze ve kütüphanelerde bu oyunlarla ilgili hali hazırda bulunan malzemeler, plak, ses bantları, kitaplar, dergiler, fotoğraflar, slaytlar, film, kasetler ve benzerleri bir araya toplanarak yalnızca bu konu ile ilgili müzeler oluşturulabilir.

KAYNAKÇA

- Alp, K. Ö. (2009). *Orta Asya'dan Anadolu'ya Kültürel Sembollere Giriş*. Ankara: Eflatun Yayınevi.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu: Köylü ve Halk Tiyatrosu Geleneği*. (2. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bugün: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları-1891. Sanat-106. Üçüncü Basım.
- Baykurt, Ş. (1976). *Türkiye'de Folklor*. I. Baskı. Ankara.
- Durmaz, U. (2014). *Balıkesir Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir İnceleme*. (Editör: İsmail Doğan). Ankara: Gece Kitaplığı:138. Araştırma: 62. Birinci Basım.
- Düzgün, D. (1999). *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara.
- Feldman, E. B. (1970). *Becoming human through art: Aesthetic experience in the school*. Prentice Hall.
- Gönen, S. (2011). *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*. (1. Baskı). Konya: Kömen Yayınları; 75.
- Karadağ, N. (1978). *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, TİSA Matbaası.
- Ögel, B. (2006). *Türk Mitolojisi II*. Ankara.
- Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*. Ankara.
- Özdiñer, F. (2011), *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı, İzmir.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel Sanatlar Eğitimi: Resim-İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri*. (1. Basım). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Sağlam, Y. (1999). *Oktay Arayıcı'nın Oyunlarında Geleneksel Tiyatro Öğeleri*. Kültür Bakanlığı Yayınları-2314, Sanat Edebiyat Eserleri Dizisi-246-72.
- Tekerek, N. (2008). *Köy Seyirlik Oyunları*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Tuna, S. (2011). The Teaching of Art Criticism for the Creation of Cultural Awareness. *Elementary Education Online*, 10(2), 569-575.