

Makale Bilgisi / Article Info

Geliş / Received: 13.09.2024

Kabul / Accepted: 29.11.2024

Araştırma Makalesi / Research Article

DOI: 10.55666/folklor.1549557

**TEKRARI BOZULAN DENEŞİM VE AKIŞI KESİLEN
GÜNDELİK YAŞAM: KÖY ODA OYUNLARINDA GROTESK
UNSURLAR**

Ezgi METİN BASAT*

Öz

Grotesk kavramı tarih içinde farklı özellikleri öne çıkarılarak tanımlanmış ve farklı kuramsal çalışmaların gündeminde olmuştur. Yabancılaşma, uyumsuzluk, tekinsizlik, karnavelesk kavramlarıyla birlikte zamansız bir varoluş göstererek sanatın farklı alanlarında yer almıştır. Bu makalede grotesk, Kastamonu'nun Gülef ve Musallar köylerinde 2017-2018 yıllarında yürütölen alan çalışmasından elde edilen örnekler üzerinden incelenmiştir. Kadınların ve erkeklerin farklı zamanlarda, farklı mekânlarda oynadığı oyunlara ait oyun metinleri *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı* isimli çalışmadan alınmıştır. Sözü edilen bu oyunlar köydeki insanların eğlence amacıyla oynadıkları, sıradan zamanların yanı sıra düğün ve kına gibi geçiş ritüellerine denk gelen özel günlerde de oynadıkları bir köy tiyatrosu biçimidir. Oyunlardaki temel amacın eğlenmek olduğu görülse de oyun içeriklerinin farklı folklorik işlevleri vardır. Bu oyunları kadınlar ve erkekler ayrı bağlamlarda oynadıklarından oyun içerikleri farklıdır. Toplumsal cinsiyet rolleri, kadınların ve erkeklerin gündelik yaşamlarındaki uğraşları, geleneksel meslekler, topluluk olarak üstlenilmiş sorumluluklar gibi konular oyunlarda yer alır. Böylece oyunlar üzerinden yalnızca topluluğun eğlence biçimi değil gündelik yaşam alanları ve gündemi de takip edilebilir. Makalenin odağında yer alan grotesk kavramı da tam olarak burada devreye girer. İlk olarak grotesk, karnavelesk bir gülüş oluşturarak gerçekte köyün sakini olan oyuncu ve seyircilerin "kendi" hallerine gülmelerini sağlar. Kişilerin düzen, kurallar ve hiyerarşi içinde sürdürölen ve kanıksanmış yaşamlarını deforme ederek onu komik bir alana dönüştürür. Gündelik yaşamı kesintiye uğratarak, formları bozarak, kişileri kendilerine ve tanıdık bedenlere yabancılaştırarak farkındalık sağlar. Bunun yanında hatırlanması gereken toplumsal kuralları ve farklı nesillere aktarılması gereken komik ve ironik bir üslupla aktarır. Seyirci ve oyuncuların birlikteliği, oyun anında kolektif bir alan oluşturulması bu anlamda önemlidir. Böylece oyuncu ve seyirci arasındaki oyunsal ilişkiyle gündelik yaşamın düzeni hem komik hem de trajik bir alanda belirginleşir. Oyunların kurgulanışı, oyun yeri, seyirci ve oyuncu bedenlerinin oyun anındaki değişimi, belirli kabuller içindeki fiziksel şiddet biçimi grotesk ve tekinsiz kavramlarını da bir araya getirir. Yakın bir tarihte yürütölen ve günümüzde neredeyse artık oynanmayan fakat süreçleri çok gerilere dayanan bu oyunlarda dekor ve kostüm tercihinde olabildiğince eldeki imkânların kullandığı görülür. Bunun yerine oyunda insan bedeninin merkezde oluşu, nesne ve hayvan taklitlerinin insanlar tarafından yapılışı, grotesk bir üslubun hâlen geçerli ve etkili olduğunu göstermektedir. Bunun nedeni groteskin ifade biçimi olarak insanın merkezine aldığı tüm şeyleri alt üst edebilme gücüdür. Bir anda bilindik olanın hem tanıdık oluşu hem de yabancılanışı kişilerin kendi yaşam alanlarına yönelik algılarını dönüştürür. Böylece geleneksel tiyatrunun temel ifade araçlarından biri olan gülme ile sonuçlanan grotesk üslubun, kişinin dünyayı alımlamasında çarptığı temel ürkütücü alan (yaşam-ölüm birlikteliği) ile baş etme yöntemi olduğu düşünülebilir. Groteskin formları bozuşu, psikolojik bir gerilim alanı oluşturması ve bunu dokunulmazlığı olan bir oyun yeri üzerinden sağlanması, onu zamansız bir türe ve üsluba dönüştürür. Makalenin örneklerini oluşturan bu oyunlarda görölen grotesk, yaşamın çift değerliğini algılama, ölüm ve yaşamın aynı andalığıyla baş edebilme, bu aradallığa kültürel pratikler sığdırabilme yöntemi olarak değerlendirilebilir. Tarihi oldukça eskilere dayanan bu oyunlar özelinde groteskin yaşam ve ölüm arasındaki her şeyin aynı anda gerçekleştiğini anımsatan, zamanın eskitemeyeceği bir sanatsal ifade biçimi olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Köy oda oyunları, Geleneksel Türk tiyatrosu, grotesk, tekinsizlik, absürd

* Prof. Dr., Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı, Kırşehir/TÜRKİYE ezgimetinbasat@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4909-7558.

EXPERIENCE OUT OF REPETITION AND EVERYDAY LIFE WHOSE FLOW IS INTERRUPTED: GROTESQUE ELEMENTS IN RURAL CHAMBER PLAYS

Abstract

The grotesque appears in different fields of art in relation to the concepts of alienation, disharmony, carnival, and even uncanny in some respects. In this article, the conceptual, contextual and stylistic equivalent of grotesque is analysed through the examples obtained from the fieldwork conducted in 2017-2018 in Gülef and Musallar villages of Kastamonu. The play texts of the games played by women and men at different times and in different places were taken from the study titled *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı*. These plays are a form of village theatre that people in the village play for entertainment purposes and are performed on special occasions coinciding with rites of passage such as weddings and henna, in addition to ordinary times. Although it is seen that the main purpose of the games is to have fun, the content of the games has different folkloric functions. In addition, since women and men play these games in different contexts, their contents are different. Gender roles, women's and men's daily lives, traditional professions, community responsibilities, etc., are all part of the plays. Thus, through the plays, not only the entertainment style of the community, but also their daily living spaces and agenda can be followed. While questioning the content and its function, the data of the bivalent grotesque style can be utilised. By creating a grotesque, carnevalesque laughing effect, it enables the actors and the audience, who are actually the inhabitants of the village, to laugh at their 'own' situation. The front side of the grotesque (comic) finds its counterpart in the deformation of people's lives, which are maintained in order, rules and hierarchy, and which are taken for granted, into a comic space. The element of fear comes into play on the back: In a grotesque manner, everyday life is interrupted, especially established forms are disrupted and people are alienated from themselves and familiar bodies. Thus, an unusual awareness is created. By creating grotesque images, a non-normative process of memory transfer is resorted to. The social rules to be remembered and the information to be passed on to different generations are tried to be conveyed in a humorous and ironic style instead of a didactic style. By establishing a playful connection between the actor and the audience, the order of everyday life becomes apparent in both a comic and tragic field. The concepts of the grotesque and the uncanny meet with the form of physical violence within certain assumptions about the construction of the plays, the place of the play, the change of the bodies of the audience and the actors at the moment of the play. In these plays, which were produced in the recent past and are almost no longer performed today, but whose processes go back a long way, it is seen that the possibilities available are used as much as possible in the choice of decor and costume. Thus, grotesque effects are also seen in the décor and costumes. Instead, the centrality of the human body in the play, the imitation of objects and animals by people, the use of exaggerated elements, and the occasional use of slang can be considered as reflections of a grotesque style. Indeed, the power of the grotesque, as a form of expression, to subvert all the things that human beings take to the centre, to make fun of them, to play with their forms, to diversify their forms of influence, and thus to attract the audience to itself, allows us to bring plays closer to the grotesque as a genre and stylistic effect. Both the familiarity and the alienation of the familiar at once lead people to transform their perceptions of their own living spaces. From this point of view, it can be thought that the grotesque style, which is one of the basic means of expression of traditional theatre and results in laughter, is a method of coping with the basic frightening area (the unity of life and death) that the person hits in the perception of the world. Thus, the grotesque's disruption of forms, its creation of an area of psychological tension, and the fact that it achieves this through an untouchable place of play, directs the plays towards a timeless genre and style. The grotesque seen in these plays, which constitute the examples of this article, can be considered as a method of perceiving the dichotomy of life, coping with the simultaneity of life and death, and fitting cultural practices into this in-between. For this very reason, it can be said that the grotesque is a form of artistic expression that reminds us that everything between life and death happens at the same time, and that time will not wear out.

Keywords: Rural chamber plays, Traditional Turkish theatre, grotesque, uncanny, absurd

Giriş

Bu çalışmada eğlence amacıyla oynanan köy oda oyunlarındaki grotesk unsurlar ve bu unsurların işlevleri irdelenmektedir. Makalede kullanılan oyun örnekleri 2018 yılında Kastamonu’da yürütülen alan çalışmasından ve *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı* başlığıyla yayımlanan eserden alınmıştır. Makalenin örneklerini oluşturan oyunlar Kastamonu’nun Gülef ve Musallar köylerindeki günümüzde eğlence amacıyla oynanan ancak daha eski tarihlerde kına, düğün gibi geçiş ritüellerinde de yer alan oyunlardır. Bu nedenle oyunlarda baskın olan amaç eğlence gibi görünse de folklorun diğer türlerinde olduğu gibi oyunların farklı kültürel işlevleri vardır. Zamansal izlek içinde ve çalışmanın yapıldığı tarihlerde sözü edilen oyunları kadınlar ve erkekler ayrı olarak oynamışlardır. Böylece kadınların ve erkeklerin gündelik yaşamları, iş ve uğraş alanlarının oyunlara belirgin biçimde nasıl yansıdığı da görülmüştür. Makalenin kuramsal yapısını oluşturan grotesk kavramının izleri de tam olarak burada ortaya çıkar. Gündelik yaşamın kesintiye uğraması, hiyerarşinin alt üst edilişi, bedene yabancılaşma gibi özelliklerin bu oyunlarda öne çıkışı ve yapmış oldukları vurgu dikkat çekicidir. Elbette bir halk tiyatrosu türü içinde grotesk unsurlar bulmak şaşırtıcı ve yeni bir keşif değildir. Ancak yakın dönemde yürütülmüş bir alan çalışmasının örnekleri üzerinden groteskin zamansızlığının ve işlevlerinin izleri sürülebilir Çalışmanın önceliği, oyun örneklerinde groteskin irdelenmesi olduğu için kuramsal tartışmaların tarihine konunun dağılmaması amacıyla yer verilmemiştir. Bu makaledeki oyun örnekleri ve grotesk ilişkisi, oyunların eşikselliği, formların ihlali ve oyuna katılım üzerinden irdelenmiştir. Böylece groteskin oyunu biçimlendirilişi, psikolojik etkileri ve seyircideki alımlayış biçimleri öne çıkarılmıştır.

Grotesk üzerine yürütülen çalışmalarda tarihsel bir izleğin de öne çıktığı “karnavalesk grotesk” ve “modern grotesk” olarak da bir ayırım olduğu görülür. Nil Ünlü Aycıl “Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı” başlıklı yazısında grotesk kavramını temel özellikleriyle inceler ve groteskin en belirgin özelliğinin kendisine maruz kalmanın, gülünç ve korkunç öğelerin ayrıştırılmaz biçimde çözümlenmemiş bir gerilimde bırakılması olduğunu söyler. Bu iki uç arasında içerilen oyunsallık dozuna göre grotesk yapıt farklı özellikler gösterir. Böylece grotesk, güldürü özelliğinin ön planda olduğu karnavalesk grotesk ve yabancılaşmış bir dünyanın korkutucu ve tehditkar potansiyeli ile karşı karşıya kalmış modern bireyin varoluşsal sorununu ön planda tutan modern grotesk bağlamında ele alınabilir (2003:73). Bu makalenin konusunu oluşturan oyun örneklerinde ise güldürü özelliğinin öne çıktığı, bununla birlikte seyirci ve oyuncuların tedirgin edici duyguların açığa çıkışına neden olan grotesk alanda, “karnavalesk gülüş”ün baskınlığı açıktır. Kubilay Aktulum’a göre komedinin ve trajedinin verilerini kendi içinde eriten groteskin belirsizlik, çiftdeğerlilik özelliği onu belli bir dünya görüşünü ele veren kendine özgü bir türe dönüştürmeye yarar. Baskın çıkan öteki özellikleri onu hem bir biçim hem de bir tür olarak kategorize etmenin önünü aralar ve değişik dönemlerde anlamsal dönüşümlere uğrasa da belirgin tanımlanabilir özellikler içerir (2020:10).

Kırsal bölgelerde ritüelistik oyunlardan farklı olarak düzenlenen köy oda oyunlarının yapısal özellikleri incelendiğinde eğlencenin ve komik oluşturma biçimlerinin baskın olduğu görülür. William Bascom’a göre folklorun işlevlerinden birisi de eğlencedir. Ancak ona göre bu eğlenme biçimi ve gülme farklı derinliği olan konuları içinde barındırır (2005:138). Bunun yanı sıra oyunlardaki eğlenme fikrinin içinde gündelik yaşamın kesintiye uğradığı, kişilerin bedensel ve zihinsel deneyimlerinin tekrarlarının duraksatılışı dikkat çeker. Tam da bu kesinti ve duraklama grotesk bir yapı içinde biçimlenir. Bu oyunlarda ölümün gülünçlüğü, hiyerarşinin ve tabuların yıkımı beden sınırlarının zorlanması “karnavalesk gülüş”e denk gelir. Bunun yanı sıra köy oda oyunlarındaki grotesk Philip Thomson’un *Saldırganlık, Psikolojik Gerilim ve Oyunsallık* sınıflandırması ile de karşılık bulur. Örneğin köy oda oyunlarında seyircileri buldukları yerden çekerek oyun alanına getirme, iğne batırma gibi saldırgan tavrıların oyunların en çok gülünen bölümleri olduğu görülür. Genellikle oyunları bilmeyenlerin tedirgin bir halde oyunlara katıldıkları, oyun ekibinin de oyunların en eğlenceli bölümlerinin bu anlarda ortaya çıktığını ifade edişleri de yine grotesk ve tekensiz arasındaki ilişkiyi akla getirir. Oyunların nasıl ilerleyeceği bilinse bile oyundaki bazı rollerin doğaçlama biçimde dağılımı, seyircileri bilindik bir alandan yabancı bir alana çekmektedir.

Eşikte Olmak: Oyunu Biçimlendirmek

Köy oda oyunlarındaki grotesk biçimi ortaya çıkaran en önemli unsur oyunların mekânıdır. Oyun yeri, oyunların süresini, oyuncu ve seyirci ilişkisini değiştirme ve dönüştürme özelliğine sahiptir. Oyun yerinin tiyatral bir alana zemin hazırlaması da bu nedenle önemlidir. Oyunlar genellikle gündelik hayatın devam ettiği bir alanın oyun yerine dönüşmesiyle oluşur. Oyun zamanına kadar herhangi bir ayırım yapılmaz. Oyun devreye girdiğinde misafirler oyuncu ve seyirci olarak gündelik yaşamda kimliklerinden sıyrılırlar ve oyun kişisine dönüşürler (Metin Basat, 2022: 52). Böylece bir adım öncesinde misafirlerin oturduğu oturma odası, oyunun başlamasıyla birlikte oyun yerine dönüşerek bazen değirmen, bazen ahır, bazen köyün bostanı halini alır. Bu nedenle köy oda oyunlarının oynanması için en uygun mekân köyde bir ev, konak veya köyün ortak alanlarından birisidir. Oyun yerinin sedir adı verilen yükseltili bir odada oynanması oyunun eğlencesini ve dinamiğini artırır. Böylece oyun esnasındaki fiziksel şakalar, bedensel temaslar ve dönüşümler kolaylıkla gerçekleşebilir ve oyuncular her yerden görünebilir. Oyunun başlama öncesi hazırlık, oyun anı ve bitiş de belirgin birer eşik olarak karşımıza çıkar. Bu bağlam içinde bulunan kişileri oyuna dahil etmek anlamına da gelir. Örneğin alan çalışmasında köyün sakinlerinden birisinin evinin sedirli bir odasının oyun alanı olarak seçildiği görülür. Oyun başlamadan bir gün önce oyuncu olarak kimlerin katılacağı çekirdek oyun ekibi olarak belirlenmiş, kişisel özelliklerine göre seçilmişlerdir (Örneğin bazı kişiler çok alıngan oldukları için davet edilmemişlerdir). Bunun yanı sıra oyunlar herkese açıktır. Ancak bu oyunları grotesk kavramıyla kesiştiren en temel şey seyirci olarak gelinse bile oyuna her an dahil olabileceğinizi kabul etmektir. Oyunda küslük olmayacağı kabulüyle oyunlara gelindiği görülür. Bu da katılımcılarda açıklanamaz bir tedirginlik oluşturmaktadır. Böylece gündelik yaşamdan sıyrılarak yeni bir alana geçilmekte, düzen bozulmakta ve her oyunun farklı bir dinamiği olduğu için yeni alana yabancılaşmaktadır. Bu nedenle oyun yeri, ritüel oyunlarındaki kadar belirgin olmasa da karnavelesk bir özelliği yansıtır ve yeni bir düzen kurulacağını önceden işaretler. Bahtın'ın de ifade ettiği gibi eşik her zaman dönüşümlere gebe bir konum olduğu için anın açık uçluluğunu, zamanın doğurganlığını da içinde taşır. Ne deneyimlerini biriktirip olgunlaşmış bir bilinç olarak geçmişe bakan anlatıcı-kahramanlar ne de kahramanın zaman ufkunu aşan bir anlatı perspektifi söz konusudur (2001: 27).

Köy oda oyunları, eski ve gündelik olandan kopuş, an içinde yer alma, şimdi ve buradalık kabulüyle oynanırlar. Philip Thomson'a göre oyun dürtüsü, sanatsal yaratımlarda önemli bir faktördür ancak bu faktörün tanıdık gerçekliğin parçalanması ve yeniden yapılandırılmasının bu kadar büyük bir rol oynadığı grotesk, sanatta ve edebiyatta genellikle olduğundan daha güçlüdür. Performans ve tiyatral özellikleriyle konvansiyonelin dışında olan bu tiyatro türünde oyun yerinin gündelik yaşam alanından dönüştürülmesiyle oyun dürtüsü açığa çıkar ve tanıdık gerçekliği parçalayarak onu yeniden yapılandırır. Böylece oyun yeri az önce çay içilip sohbetin yapıldığı yerden artık başka bir alana dönüşür. Buradaki eğlenme ve gülmenin açığa çıkmasındaki temel etken de aslında "bilindik" olanın artık "bilinmedik" oluşudur. Böylece yaşam alanı oyun yerine dönüşerek grotesk bir görüntü kazanır. Oyun öncesinde tanıdık olanın yabancılaşması mekândakiler için tuhaf görülebilir. Ancak burada tam bir yabancılıktan ziyade bizim için tanıdık ve doğal olan unsurların birdenbire tuhaf ve uğursuz hâle gelişi söz konusudur. Dönüştürülmesi gereken bizim dünyamızdır. Bu nedenle anilik ve şaşkınlık groteskin temel unsurlarıdır. Değişen mekân artık bizim dünyamız değildir ve bu değişen dünyada yaşayamayacağımızı hissederiz. Grotesk, ölüm korkusundan ziyade yaşam korkusu aşılır. Yapısal olarak, dünya görüşümüz için geçerli olan kategorilerin uygulanamaz hale geldiğini varsayar (Thomson, 1972: 184). Thomson'un ifadesinden hareketle köy oda oyunlarındaki grotesk, yeni bir mekânın değil artık değişmiş ve yine de orada yaşanması gereken bir alanın oluşmasıyla görünür olmuştur.

Kastamonu köy oda oyunlarında hem kadın hem de erkek oyunlarının çekirdek bir oyun ekibi ve bu ekibin de bir yöneticisi olduğu görülür. Yöneticilerin çekirdek oyun ekibiyle birlikte oyun anında karşılaştığı seyircileri de yönlendirmesi gerekir. Burada erkek oyunlarında oyun yöneticisinin oyunun alanlarını belirlediği ve bu alanı herkesin kabul edip etmediğini soruşu dikkat çekicidir. Böylece gündelik yaşamdan oyun alanına geçilerek misafir odası olarak gelinmiş, çay içilmiş ve sohbet edilmiş bir alandan başka bir dünyanın alanına geçiş yapılmıştır (Metin Basat, 2022:52). Oyun mekânının belirlenişi buradan itibaren bizi grotesk bir alana doğru sürükler. Sözü edilen bu yeni

dünyada gündelik yaşamda birlikte yaşanan insanların farklı deneyimlerle karşımıza çıkışı ve bunun hem tedirgin edici hem de tuaf hâli seyircide karnavelesk bir eşik açar. Bunun yanı sıra bu oyunların hemen hepsinde ciddi bir konu vardır ve oyunun merkezinde durur. Ancak bu ciddiyet yüzünü kahkaha ve neşeye dönerek kendisini geri çekmiş görünür. Örneğin *duvar taşı oyunu* köydeki fakir bir ailenin duvarını hep birlikte yapacaklarını söyleyerek (Metin Basat, 2022: 108), *mes dikme oyunu* (Metin Basat, 2002: 113) köydeki yaşlıların ayakları üşüdüğü için onlara yardım edeceklerini söyleyerek (Metin Basat, 2022: 115), *domuz avı oyunu* köydeki bostanların domuzlar tarafından talan edilmesi sonucu köylünün büyük sıkıntı yaşaması üzerine ava çıkılacağını bildirerek (Metin Basat, 2022: 118), *Tuzcuoğlu'nun karısı oyunu* eşi ölen bir kadının mirastan yararlanamayarak çocukları tarafından sokağa atıldığı ve avukat aradığı bilgisi verilerek (Metin Basat, 2022: 119) başlamaktadır. Bütün bu kısa girişler köyün gündemini, sıkıntılarını ve ekonomik sorunları yansılayan ve onları hatırlatan anlatılardır. Ancak bu bilgilerin hemen ardından oyun yeri karnavalesk bir özellik kazanır. Buradaki neşede sorunların ve elbette gündelik hayatın hiyerarşisinin alt üst oluşu vardır. Oyunlara katılan muhtar, imam, öğretmen ve de onların eşleri bu oyunlarda terzi, avukat ve duvar taşı olarak görevlendirilirler ve bunu da iyi yapmadıklarında fiziksel şakalarla konuları değiştirilir. Bahtin'in de ifade ettiği gibi grotesk, güldürü unsuru içerir ve çiftdeğerli bir özelliğe sahiptir. Bu yönüyle tuhaf bir algı oluştururken bir yanıyla da gülünçtür (2001: 35). Böylece oyun yerindekileri hem bir sorumluluk hem de sorumluluğun yıkımını sunar.

Köy oda oyunlarındaki dil gündelik yaşamın hiyerarşisini indirger duruma gelir. Örneğin *Keloğlan'ın evlenmesi* oyununda Keloğlan, türkü söyleyerek gelir ve annesine artık evlenmek istediğini söyler. Oyun yerindeki tüm kadınları fiziksel olarak inceler ve onların hepsinde bir kusur bulur. Kendisi bu kadar seçici olmasına rağmen annesinin parasız düğün olmayacağını ve bir işi olmadığını hatırlattığı görülür. Burada Keloğlan'ın İstabul'a iş bulmaya gidebileceğini söyleyişi ve kendisini bir kurgu kahraman olan İnek Şaban'la kıyaslaması da dikkat çekicidir. Burada groteskin oyunların zamansal akıştaki farklı türlerle de bir araya geldiği, komik ve metinlerarası bir ilişki içinde olduğu görülür.

Hiyerarşinin bozulması, dilin herkes için aynı seviyeye taşındığı ve groteskin belirgin biçimde izleneceği oyunlardan birisi de *dam satma oyunudur*. Burada oyun yöneticisinin en çok zorladıkları kişiler yeni seyircilerdir. Oyunda kadınlardan biri dışarıdan oyun alanına gelerek artık kullanılmadığı için ve yaşam biçimi değiştiği için ahırını satacağını (Metin Basat, 2022: 119) söyler. Burada görüldüğü gibi oyun başında gündelik yaşamın değiştiği artık hayvancılıkla geçinmediği işaret edilir. Burada ciddilik ve kaybedilmiş bir düzenin varlığı söz konusudur. Bu bilginin ardından oyuncu, seyirci kadınların önünde durarak dam alıp almayacaklarını sorar ve ahırın çeşitli bölümlerini satar. Ancak para ödeme günü geldiğinde kimse parasını vermediği gibi kalça ve genital bölgelerini göstererek “önüm dam arkam dam” (Metin Basat, 2022:117) diyerek borçlarını ödemezler. Kadınların kahkahalarına neden olan bu hareket ve sözle destekledikleri bu ifadelerin orada bulunan kişilerin zihnindeki çağrışımı, bunun topluluk içinde yapılması kişilere hem tuhaf gelerek onları utandırmakta hem de onlara komik gelerek onları güldürmektedir. Böylece insan bedeni üzerinden bu işaretleme groteskin alanına geçmektedir. Ancak bunun diğer dikkat çekici yanı oyunu daha önce oynayanlardan farklı olarak oyuna ilk defa gelen kadınlar üzerinden ortaya çıkan kolektif gülüştür. Sözü edilen alan çalışması sırasında oyunu ilk kez izleyen köy imamının karısının oyuna katılımı kadınları aşırı derecede güldürmüştür. Burada sadece oyuncunun oyuna yabancı oluşu değil aynı zamanda köyün hiyerarşik sistemi içinde üst konumda bulunan birinin de herkesle eşitlenişi söz konusudur. Örnekte de görüldüğü gibi oyunda ortaya çıkan grotesk ifade biçimiyle hiyerarşiyi alt üst etme, bedenin bütünlük algısını yıkmaya, köydekilere hatırlatılması gereken sosyal sorumlulukların hatırlatılması sağlanmıştır. Buradan hareketle didaktik alandan ironik alana geçişin, düzenin ters yüz edilerek komik bir alana taşınması, gündemi geçersiz ve değersiz kılmadığı gibi karnavelesk bir gülüşle daha da çarpıcı hale getirdiği söylenebilir. Chao groteskin fiziksel-bilişsel ve psikolojik etkilerinin yanı sıra tamamen çözülemeyen çelişki veya tamamen serbest bırakılmayan gerilimle çalıştığını ifade eder. Ona göre grotesk; bedeni, zihni kurcalayan, rasyonel söylemle oynayan ve dilin normal işleyişini bozan (biyo)mantıksal kategoriler arasındaki bariz bir çelişkiye veya tutarsızlığa dikkat çeker (2010: 12). Groteskte fantezi, özgürlük, düzene ve akla yönelik kasıtlı saldırılar öne çıkarılır ancak bunlar kolayca tersine dönerek karşıtlarına dönüşür bu nedenle grotesk, hem bir özgürlük vaadini hem de tehditkâr bulutları barındırır (Rosen, 1990:127).

Formların İhlali ve Psikolojik Gerilim

Köy oda oyunlarında gündelik yaşamdaki tüm özne ve nesnelerin formlarında bozulmalar görülür. Burada oyuncu ve seyirci bedenleri, köyün gündelik yaşamını devam ettiren araç gereçlere ve birlikte yaşam alanı paylaştıkları hayvanlara dönüşerek absürt bir performans çıkarırlar. Bu hem bireylerin bedenine yabancılaşması hem de kendi yaşam alanlarına yabancılaşması anlamına gelir. Böylece tanıdık olan başka bir tanıdık olanla çarpışır. Bu ikircikli algı tekinsiz bir alan oluşturur. Oyunlarda görülen formların bozulduğu groteski psikolojik bir gerilime dönüştürür ve böylece tekinsiz olanla da karşı karşıya kalınır. Ernest Jentsch'e göre geleneksel, alışıldık ve kalıtsal olanın pek çok kişiye sevimli ve aşına geliyor oluşu eski bir deneyimdir ve bunlar yeni ve sıra dışı olanı kuşku, tedirginlik ve hatta düşmanlıkla karşılarlar. Beyin genellikle yerleşik olandan farklı bir olguyla karşılaştığında buna uyum sağlamakta zorlanır ve direnç gösterir. Dolayısıyla bu direncin en az olduğu noktada “değişiklik korkusu”nun en düşük seviyede olması bizi şaşırtmayacaktır. Ancak anlık değişiklikler ve beklenmedik eylemlerin ortaya çıkışı değişiklik korkusunu da üst seviyeye çıkaracaktır (2019: 13). Köy oda oyunlarındaki değişimlerin aniden ve hızlı biçimde oluşu, bedenlerin kendi yapılarından çıkışları ani bir değişikliği yansıttığı için ilk başta bir tekinsiz alan oluştursa bile bunun oyunun sınırları içinde oluşu katılımcılarda gülme ile sonuçlanmaktadır. Buradaki değişim alışık olunmayan bir biçimin zararsız oluşunu algılamayla birlikte karnavalesk bir gülüş ortaya çıkmaktadır. Grotesk bedenler bazen eksiktir ve hayati parçalardan yoksundur çünkü bazen içlerinden parçalar kesilir, uzuvlar eksiktir bazen hayali uzuvlarla değiştirilir ve bedensel mutasyonlar baskın özellikler haline gelir. Bazı durumlarda grotesk figürler insan, insan olmayan, hayvan 'bitkisel' nitelikleri bir araya getirir. Diğer durumlarda, bedensel deformasyon fazladan vücut parçalarından oluşur; on bir ayak parmağı, bir insan kuyruğu, üçüncü bir meme ucu veya Siyam ikizlerinin iki başı. Bunlar aşırı derecede grotesktir (Edwards and Groudland, 2013: 2). Köy oda oyunlarında da beden, bitki, hayvan ve insan parçalarının birleşiminden oluşabilmektedir bu anlamda grotesk beden “orada olmaması gereken” hiçbir varlığı ya da ideolojik belirlenmeyi içermez. Bedenin organlarının yerine kozmik “nefes”le alışverişi mümkün kılan delikler, çıkıntılar ve dışbükeyliklerin “karnaval ruhu”na uygun olan alanlar olması rastlantı değildir (Ünlü Aycıl, 2003: 77). Örneğin erkek oyunlarından *duvar taşı oyununda* duvar taşları insan bedenlerinden oluşturulur. “Duvar taşı oluşsun!” komutuyla seyir yerinden kişiler hızlı bir biçimde bir duvarı oluşturacak biçimde yere otururlar. Farklı boylarda olan bu kişiler, duvar ustası tarafından başlarına konulan bir tahta üzerinden aynı hizaya getirilmeye çalışılır ve kafalarına vurularak küçülmeleri sağlanır. Bunun yanı sıra bazı taşların küçülmesi için bir taş kırma makinesi gerektiği ifade edilir ve bu da yine bir insan bedeninin taş kırma makinesine dönüşmesiyle sağlanır. Taş olan oyuncu ile taş kırma makinesi olan oyuncunun kalçalarının birbirine şiddetli biçimde vurulması ile oyun alanı karnavalesk bir gülüş ile dolar ve bu oyunun en eğlenceli yeridir. Jentsch'e göre canlı bir varlığın gerçek anlamda canlı olduğundan ya da cansız bir nesnenin aslında canlı olmadığından şüphe edildiğinde daha doğrusu bu şüphe herhangi bir kimsenin zihninde yalnızca anlaşılması güç bir his bıraktığında tekinsizlik kendini gösterir (2019:18). *Duvar taşı oyunundaki* grotesk ve tekinsizlik de buradan birbirine bağlanır. İnsan bedenlerine nesne gibi davranılışı, taş kırma makinesi gibi bir aracın taklidi, formları bozarak onları tekinsiz bedenlere dönüştürmektedir. Ancak burada yukarıda da ifade edildiği gibi tehlike algısı hızlı biçimde kendini karnavalesk bir gülüşe bıraktığı için tekinsizin yarattığı ürkütücü hissin gerilediği düşünülebilir. Tam bu nedenle grotesk insanın kendi bedeninin sınırlarını gözden geçirmesine, oyuncularla birlikte bir kolektif beden oluşturmasına imkân tanır. Bu yabancılaşma ile topluluğun birlikte eğlenebilmesi ve kolektif bir gülüş açığa çıkar. Benzer biçimde erkek oyunlarından *yüzük oyunu* sonuçlandığında oyun yöneticisi “Beş ayaklı” masa oluşsun! diye seslendiğinde insan bedenlerinden beş ayaklı bir masa oluşturulur ve oyunda âşık rolünü canlandıran kişi bu masanın üzerine oturarak bağlama çalma eylemini taklit eder. Burada elbette masa olarak oturduğu zemin oradaki insanların sırtlarıdır, sazının akorunun bozuk olduğunu ve düzeltilmesi gerektiğini söyleyerek masayı oluşturan kişilerin kulaklarını bükerek hem masayı hem de bağlamayı insan bedeni üzerinden anımsatır. Burada insan bedenleri hem masa hem bağlamaya dönüşerek formların bir değişiklik sağlanmıştır. Tanıdık olan aynı anda hem değişmekte hem de başka bir tanıdık olanı çağrıştırmaktadır. Jentsch'den aktarılsa gerçek hayatta kendimizi sert darbelere maruz bırakmak istemeyiz ama tiyatrodaki ya da kitap okurken kendimizin bu şekilde etkilenmesini memnuniyetle karşılarız. Böylece hoş olmayan ruh hallerinin nedenleri ile sonuçlarını kabul etmek

zorunda kalmadan içimizde yaşam için güçlü bir his uyandıran bir takım etkili heyecanlar deneyimlemiş oluruz (2019: 22). Burada bir önceki oyunu kaybedenlerin ceza olarak beş ayaklı masa oluşturmalarında oluşan grotesk alan bir anlamda cezayı da temsil etmektedir. Sazın akorunun bozulması ve dört yerine beş ayaklı bir masa oluşturmak da gündelik yaşam içinde bozulan kurallara, yitirelen düzene bir işaret biçiminde okunabilir. Böylece tanıdık olanın bu deformasyonu, oyunun dokunulmazlığı ile oluşan gülmeyle bir rahatlamaya da neden olmaktadır. Groteskin buradaki işlevi ise didaktik olanın ironik olana dönüştürmesidir. Bütün bunlardan hareketle köy oda oyunlarında Thomson'un "psikolojik gerilim", Kayser'in "uyumsuzluk" ve Freud'un "tekinsiz" kavramı açık biçimde görülür. Grotesk ve tekinsiz her ikisi de içsel bir durumla ilgili bir belirsizliği yansıtır; yabancılaşma ve yabancılaştırmadan dehşet ve kahkahaya kadar bir dizi tepki üretebilir. Grotesk, yönelim bozukluğu, kafa karışıklığı ve şaşkınlık deneyimi aracılığıyla maddi dünyadan gizemin tekinsiz alanına geçme gücüne sahiptir (Edwards and Groudland, 2013: 6). Tekinsiz, grotesk gibi uyumsuzluk ya da karşıtların yan yana gelmesi kavramına dayanan bir çatışma ya da karşıtlığa dayanır. Dahası grotesk ve tekinsiz çatışmaların çözümüne direnir ve groteskin dehşet verici niteliğini vurgulayanlar onu genellikle gizemli ve tekinsiz olanın alanına doğru kaydırırlar (Edwards and Groudland, 2013: 7). Hem tekinsiz hem de grotesk birlikteliğinin izlenebileceği oyunlardan birisi *deve oyunudur*. Oyunda oyun yöneticisi yukarıda da bahsedildiği gibi bir hikâyeye oyunu açar. Devesinin sıkıldığını ve biraz gezdirmek için dışarı çıkardığını anlatır ve seyircilere devesini yakınlaştırır. Elbette bu kukla içindeki iki insanın ritmik ve aynı andaki hareketiyle olur. Peluş kumaşlardan ve çeşitli nesnelere yapılmış bir kukla olan deve, oyun alanında gezdirilerek dışarıdan görünmeyen ancak orada olduğu bilinen ağzındaki iğneyi aniden seyircilere batırır. Böylece katılımcılar dürtüsel tepkiler verirler. Bu biliş tedirgin bir bekleyişi beraberinde getirir ve kişilerde kaygıya neden olur. Sonunda gerçekleşen bu kaygı tekinsiz bir alandan groteske dönüşerek gülmeyle neden olur. Her farklı tepkide kolektif bir gülüş açığa çıkar. Bu oyunda görüldüğü gibi grotesk bir alan içinde kaygı ve eğlence bir araya getirilmiştir. Devenin iç kısmında oyuncuların olduğu ve ufak bir iğnenin aşırı bir zarar vermeyeceğini bilmelerine rağmen donuk bakışlı ve dışardan görünmeyen bir iğnenin varlığı aynı anda hem tanıdık hem tanımadık bir his oluşturduğu için tekinsiz bir alan oluşturur. Freud'a göre tekinsiz ne yeni ne de yabancı bir şeydir yalnızca zihinde aşına olunan, eskiden beri yerleşik fakat bastırılma sürecinde yabancılaşılacak bir kavramdır (2019: 60). Oyundaki bu aşına olunan şeye gösterilen tepki de benzer biçimde yabancılaşmaya neden olmuştur. Groteskin gerçek derinliği ancak onun karşıtı olan yüce ile yüzleşmesiyle ortaya çıkar. Çünkü nasıl ki yüce (güzelle karşıtlık içinde) bakışımızı daha yüce, doğüstü bir dünyaya doğru yönlendiriyorsa, groteskin gülünç derecede çarpıtılmış ve canavarca korkunç bileşenleri de insanlık dışı, gece ve dipsiz bir aleme işaret eder (Kayser, 1963:58).

Bedensel formların bozulduğu bir diğer oyun ise kadın oyunları içinde yer alan *leblebi oyunudur*. Bu oyunda leblebi satıcısı olduğunu söyleyen bir kadın, oyun alanı dışından gelerek taze leblebileri olduğunu ve onları satmak istediğini söyler. Seyirciler ise birer ikişer kilo leblebi almak istediklerini söylerler. Kadın, oyun alanından çıkarak bir süre sonra yeniden döner ve parasını ister. Ancak kadınların hiçbiri ona olan borçlarını ödemezler. Bunun üzerine satıcı kadın sırayla parasını istediği ve alamadığı seyircilerin dudaklarını aşağı yukarı çekiştirerek onlara "bir hak bir urup" söz öbeğini söyler. Burada yine yukarıda olduğu gibi borca sadık olma üzerine verilmiş bir ceza söz konusudur. "Bir hak bir urup" ifadesi de oyunda iletilmek istenen gösterir. Ancak buradaki toplumsal öğreti bedensel formun başka biri tarafından geçiçi olarak bozulmasıyla grotesk bir ifade biçimine dönüşür. Böylece yukarıdaki diğer örneklerde görüldüğü gibi didaktik bir ifade yerine ironik bir ifade tercih edilir. Bu da grotesk bir alan içinde gülme ile sonuçlanır. Bunu karnavalesk bir gülüş üzerinden de değerlendirmek mümkündür. Bahtin'e göre karnavalesk gülmede direniş ve başkaldırı gücü yüksek kültürle aşağı kültür arasındaki sınırlarda çeşitli gedikler açarak farklı alanlara sızar. Groteskin ayırıcı özelliği bedeni de dünyayı da varlık olarak değil varoluş süreci olarak, dönüşüm süreci olarak temsil etmesidir. Böylelikle insanları kesin hatlarla belirlenmiş, dengeli bir varoluşun sınırları dışına çıkarır; tümüyle farklı bir dünyanın, başka bir düzenin, başka türlü bir yaşamın olanaklılığını sergiler (2001: 24- 25). Aktulum'dan aktarırsa groteskin sıklıkla yinelenen en genel özelliği norm karşıtı olmasıdır. Örneğin parçalanmış, doğal görünümünden sapmış bir beden grotesk sayılır. Bedenin hayvan ya da bitki görünümleriyle karıştırılması, biçimsizleştirilmesi bir başka grotesk imge yaratır. Uzlaşmaları sarsan, doğal olanın dışına taşan, çirkin,

biçimsiz her görünüm groteskle buluşur. Her defasında birer aykırılık, belirsizlik özellikleriyle kendilerini belli eden grotesk imgeler, betiler, bedenler vd. kimilerine göre yaratıcı güçlerin kaynağıdır. Hem yaratıcı güçlerin kaynağıdır hem de bütünlük düşüncesine direnerek yerleşik uzlaşmaları, yetke düşüncesini sarsarlar, çirkinlik olmadan güzelliğin olamayacağı düşüncesini bir belirsizlik özelliğine bağlı olarak ortaya koymaya yararlar. Groteskin bir diğer işlevi, anlamı dar bir çerçeveye kapatmak yerine açık bir yapıt düşüncesine kapı aralaması, bir başka anlatımla anlamsal olasılıkların önünü aralamasıdır (2020:11).

Farklı bir dünyanın ve başka bir düzenin izleneceği oyunlardan birisi ise yine kadın oyunlarından *Tuzcuoğlu'nun karısı oyunudur*. Bu oyun, kocası öldükten sonra tüm maddi birikimi çocukları tarafından alınmış bir kadının durumu üzerine biçimlenir. Oyuncu bedenini kambur oluşturacak biçimde dönüştürür. Tek tek her seyircinin önünde durarak onlara durumunu anlatır ve onlardan kendisine akıl vermelerini ister. Seyirciler kadına farklı cevaplar verirler. Örneğin “bir ayağın çukurda otur oturduğun yerde malı ne yapacaksın?” “çocukların hakkıdır sana bir şey kalmaz” gibi tepkiler verildiğinde elindeki bastonuyla seyircileri döver. Bir süre sonra ise kendisine hiç yardım etmedikleri için kızdığını ve gideceğini söyleyerek oyunu bitirir. Burada diğer oyunlarda da olan toplulukla ilgili bir sorunun gündeme gelişi söz konusudur. Oyunu kadınların oynayışı toplumsal cinsiyet üzerinden de değerlendirilebilir. Bunun yanı sıra oyunda oyuncunun kendini kambur birine dönüştürüşü ve sorduğu sorular karşısında fiziksel şiddet uygulayışı oyunu grotesk bir alana taşır. Burada hukuki yönden hakları ihlâl edilmiş birinin yaşamı bir anlamda sırtına yük oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra o da yardım çağrısına destek vermeyenlere vurarak karşılığında farklı bir sınır ihlâli yapar. Temel ihtiyaçların karşılanamaması ve fiziksel acı ancak grotesk bir alan içinde gülmeye dönüşerek sağaltım sağlayabilir. Karnavalesk gülüşün merkezine yerleşen beden imgesinde insan varlığının en mutlak sınırları ihlâl edilir, yaşamla ölüm birbirine karışır. Bireylerin bedenleri ve ölümlülüğü yaşamla ölümü aynı anda içinde barındıran dev bir beden olarak insanlığın tarihsel ilerleyişi yoluyla aşılır (Bahtin, 2001: 25). Benzer biçimde tekinsiz bir metin, icadın şok edici bir tuhaflığı nedeniyle değil, değişen perspektiflerin çeşitliliğinin dalgalanmaları veya karışıklıkları nedeniyle grotesk hale gelebilir. Fantastik alandaki groteskin damgası, fantezi ile gerçeklik arasındaki bilinçli kafa karışıklığıdır (Edwards and Groudland, 2013:7). İncelenen örneklerde folklorik türlerin işlevleri arasında yapısı bozulan düzenin hatırlatılışı ve ceza biçimi de dikkate değerdir. Benzer biçimde *çamaşır yıkama oyununda* da yine kimin daha temiz çamaşır yıkadığı konusunda tartışan iki kadın vardır. Bu oyunda çamaşır yıkama teknesini de yine bir kadın canlandırmaktadır. Çamaşır yıkama esnasındaki tartışmanın alevlendiği anda tekne devrilerek kadınların arasından sıyrılmaktadır. Bu hareketle çamaşır yıkamanın anlamı kaybolmakta ve kadınlar arasındaki tartışma son bulmaktadır. Burada en çok gülünen an elbette kavganın alevlendiği sırada çamaşır teknesinin devrilişidir. Bedenin kendi formundan çıkarak başka bir forma dönüşümü ürkütücü ve komik olanı aynı anda taşıdığı için oyuna grotesk unsurlar kazandırmaktadır. Burada da insan bedenine dışardan bir müdahale söz konusu ve oyuncu bedeninin değişimi söz konusudur. Thomson’a göre groteskin belirli özelliklerinin başında uyumsuzluk gelir. Ona göre groteskin en tutarlı ayırt edici özelliği, ister çatışma olsun isterse farklı yapıların bir araya gelişi olsun temelinde uyumsuzluk vardır. Bu uyumsuzluğun yalnızca sanat eserinde değil aynı zamanda onun ortaya çıkardığı tepkide, sanatçının yaratıcı mizacında ve psikolojik yapısında da görülmesi önemlidir. İkinci temel unsur ise komik ve ürkünç olanın birlikteliğidir. Burada çatışma önemlidir. Çünkü çatışma çözülürse ilgili metnin sonuçta sadece komik olduğu ortaya çıkarsa ya da okuyucunun aslında apaçık bir dehşet olan şeyde ilk komedi algısında oldukça yanıldığı ortaya çıkarsa, groteskin özel etkisi eksik olacaktır (1972: 20). Yukarıda incelenen örneklerde görüldüğü gibi yalnızca eğlenme amacıyla toplanılan bu oyunların içeriğinde bir düzenin tersine çevirilerek formu bozularak sunulduğu söz konusudur. Bunun için belirlenen tavrın grotesk oluşu da uyumsuz ve gülmeye tanıdık olana yabancılaştırarak göstermektir. Bu nedenle sözü edilen karnavalesk gülüşün işlevi olanı tersinden anlatmaktadır.

Oyuna Katılım: Şiddete Gülmek

Köy oda oyunları ritüelistik oyunlara göre mitik dünya algısından daha uzak bir imaj oluştururlar. Bu oyunlarda gündelik yaşam, hayvancılık, geleneksel meslekler, ekonomik durumlar öne çıkarılır. Bunun yanı sıra yine de bu oyunlara kız kaçırma, ölüp dirilme gibi ritüelistik oyunların

gölgesi düşmüştür. Bu anlamda oyunlarda mitik alandan gündelik alana doğru bir geçiş kendini hissettirir. Bu nedenle doğanın ritmi ile evcilleştirilmiş bir gündelik yaşam bir araya gelir. Böylece groteskin başka bir alanı kendini gösterir. Vurma, tükürme, sivri bir şey batırma, dövme, ısırma gibi şiddet içerikli ve genellikle tiksinti ve bulantı uyandıran hareketler öne çıkar. Groteskin karakteristik etkisi yarattığı ani şok nedeniyle, grotesk sıklıkla saldırgan bir silah olarak kullanılır. Groteskin şok etkisi aynı zamanda seyirciyi şaşırtmak ve yönünü kaybettirmek onu dünyayı algılamaya alışkın olduğu yollardan uzaklaştırmak ve radikal biçimde farklı, rahatsız edici bir bakış açısıyla yüzleştirmek için de kullanılabilir. Bu etki, en iyi yabancılaşma olarak özetlenebilir. Tanıdık ve güvenilir olan bir şey aniden tuhaf ve rahatsız edici hale gelir. Bunun büyük bir kısmı groteskin temel çatışma karakteriyle, karakteristik uyumsuzlukların karışımıyla ilgilidir (Thomson, 1972: 59). Örneğin *kardeş oyununda* özellikle oyunu daha önce hiç oynamamış kişiler oyun alanına gelirler. İki kardeşi oynayanlardan biri oyunun nasıl oynanacağını bilmektedir. Birkaç kişi de ellerinde sopayla beklerler. Kardeşleri yüzlerine kadar battaniyeyi üstlerine çekerek uyuduklarında oyunu bilen kardeş diğerine vurur. Ancak ayaktakilerden birinin vurduğu düşünülerek kimin vurduğu tahmin edilir. Seyirciler ise her defasında kimin vurduğunu görmediklerini söyleyerek yeniden oyuncuların yeniden yatmalarını isterler. Bu oyun sırasında kahkahalara “kim vurduya gitti” cümlesi eşlik eder. Alandan derlenen bu oyun sırasında oyunu bilmeyen kardeş olarak köye yeni atanan imam seçilmiştir (Metin Basat, 2022: 113). Burada grotesk, dünyadaki şeytani unsurları kontrol etme ve kovma girişimidir (Thomson, 1972: 18). Groteske verilen tepkinin, eğlence ve tiksintinin, kahkaha ve dehşetin, aynı anda deneyimlenmesi en azından kısmen son derece anormal olana verilen bir tepki olduğu açık olmalıdır. Çünkü anormal olan komik olabilir (bu durum 'komik' kelimesinin hem 'eğlenceli' hem de 'tuhaf' anlamlarına gelecek şekilde gündelik kullanımında doğru bir şekilde yansıtılmaktadır) ve diğer yandan da korkunç ya da iğrenç olabilir (Thomson, 1972: 24). Aşağılık ve komik olan, iğrenme ve ironi arasındaki ayrılıklar grotesk biçimlerin uzlaşmaz boyutlarından kaynaklanan uyumsuzlukları ve belirsizlikleri kışkırtır.

Köy oda oyunlarında grotesk ve bulantıyı da birlikte görmek mümkündür. Örneğin *berber oyununda* bir oyuncu berberi, diğeri de müşteriyi canlandırmaktadır. Bunun yanı sıra müşterinin saçlarının kırıklıkla kesildiği, traş köpüğü yerine tükürkle ıslatılmış kazan karası sürülmesi de yine grotesk ve tiksintiyi bir araya getirir. Burada traş olması için köyün gerçekte muhtarı olan kişinin seçilmesi ve aslında bu kişinin kel oluşu, yüzünün tükürük ve kurumla boyanışı ve saçlarının kırıklıkla kesilmeye çalışılması groteskin saldırganlık ve tiksinti kısmıyla uyuşur görünmektedir. Engellenemeyen çürüme, iğrenç ve ölü şey olarak ceset, onunla kırılğan ve yanıltıcı bir rastlantıyla karşı karşıyaymışçasına yüz yüze gelen kişinin kimliğini daha şiddetli bir şekilde altüst eder. Kanlı ve irinli bir yaranın, terin veya çürümenin yavan ve keskin kokusu, ölüm anlamına gelmez. Anlamlandırılmış ölümü anlayabilir ona tepki verebilir veya kabul edebilirim. Ama makyajsız ve maskesiz bir gerçek tiyatro misali atık ve ceset bana yaşayabilmem için durmaksızın uzaklaştığım şeyi gösterir. Demek ki iğrenç kılan kirlilik ya da hastalık değil bir kimliği, bir sistemi, bir düzeni rahatsız edendir. İğrenç, sınırlara, konumlara ve kurallara saygı göstermeyen bir şeydir. Arada, muğlak ve karışmış olandır. (Kristiva, 2014: 16). Örneğin *hamur karma oyunu* (Metin Basat, 2022:115) bu yönüyle incelenebilir. Oyunda hamur yoğuran bir kadının gelini ile tartışmaları söz konusudur. Gelini düğüne gitmek isteyen kaynana ona kıyafet almaz. Çünkü geçiş ritüellerini atlamış ve kaçarak evlenmiştir. Bu nedenle düğüne giderken ona yeni kıyafet almayacağını bir çeyizi olmadığı için cezalı olduğunu ısrarla söyler. Ancak gelin de ısrarla düğüne gitmek istediğini vurgular. Buradaki en grotesk alan ise kaynanayı canlandıran kadının aynı zamanda hamur yoğuruyor oluşu ve börek yapacağını söylemesidir. Ancak gelini bu böreği yemeyeceği konusunda ısrar eder. Çünkü kayınvalidesi hamuru yoğururken terini de silerek bedensel atıklarını hamura katmakta ve onun daha temiz bir yemeğe layık olmadığını söylemektedir. Burada görüldüğü gibi bedenin dışkıları, temel ihtiyaçlardan yoksun bırakma gibi hareketler bir yandan komiği sağlarken bir yandan da topluluk kurallarını olabilecek en grotesk yöntemle hatırlatmış olur. Burada iki bakışın aynı anda sağlandığı düşünülebilir. Bunlardan ilki toplumsal düzenin uyulması gereken kuralları ve hiyerarşisi vardır. İkincisi ise sıkı sıkıya bağlı olunan düzenlemeler ve kurallar kişilerin varoluşsal değerinin önünde değildir. Farklı bir şekilde ortaya konulacak olursa, arzu daima nesnelere duyulsa da arzunun ayakta tutmadığı hayatlar da olduğu açıktır. Bu tür hayatlar dışlanmaya dayanır. Tiksinti duymamanın nedeni, bir ötekinin "ben" olacak şeyin yerini ve konumunu işgal etmiş olmasıdır. Bu öteki, kendisiyle

özdeşleştiğim ya da bütünleştiğim bir başkası değil beni öndeleyen ve bana sahip olan ve bu sahiplenmeyle beni var eden bir ötekidir. Bu, benim oluşumuma öncel olan bir sahiplenmedir. İnsan-varlığın kendisi olabilmek için bir başkasıyla özdeşliği olan mimetizm bu varlığı biçimlendiren savaşta aslında mantıksal ve zamansal olarak sonradan ortaya çıkar. “Gibi” olmadan önce "ben" yoktur ama bu "ben" ayırır, reddeder, iğrençleştirir. İğrenme, öznel artsüremi de kapsayan bir anlamıyla narsisizmin bir önkoşuludur. İğrenme narsisizmle birlikte varolur ve narsisizmi sürekli kırılanlaştırır. Kendimi hayranlıkla seyrettiğim veya özdeşleştiğim az çok güzel imge, bir iğrenmeye dayanır. Bu imge iğrenmeyi, sürekli denetimci bastırma kendini koyuverdiğinde parçalar (Kristiva, 2014: 23-26). Burada groteskin işlevi dikkatimizi daha dar bir şekilde psikolojik etkisine odakladığımızda ve özellikle de kendimizi groteskin özgürleştirici mi yoksa engelleyici, gerilim yaratıcı bir etkiye mi sahip olduğu sorusuna yönelttiğimizde sorunlu hale gelir. Komik olanın groteskteki zor rolü tartışılırken, groteske gülmenin 'özgür' olmadığına, dehşet verici ya da iğrenç yönünün eğlencemizi kestiğine işaret edilir; kakhaha yüz buruşturmaya dönüşür. Ancak bunu tersinden de tarif edebilir ve dehşet verici olana verdiğimiz tepkinin, groteskin komik tarafını takdir etmemizle kesildiği söylenebilir. Bu da groteskin, varoluşun dehşet verici ve iğrenç yönlerini yüzeye çıkarmaya hizmet ettiğini ve komik bir bakış açısıyla daha az zararlı hale getirildiğini göstermektedir (Thomson, 1972: 59).

Sonuç

Sonuç olarak köy oda oyunlarında groteskin karnavalesk bir gülüş içinde varlık gösterdiği açıktır. Bunun yanı sıra bu oyunlarda groteski oyunun kurulma biçiminde, oyuncuların bedenlerini dönüştürmelerinde, dekor ve makyaj olarak seçtikleri malzemelerde görmek mümkündür. Bu yöntemle oyuncu bedenlerindeki formlar ihlaller, bozulmalar, insan bedenini nesne ve hayvanlara dönüştürür. Burada grotesk aynı zamanda tekinsiz olanı beraberinde getirir. Korkudan çok yabancılaşma içeren bu bedensel dönüşümler; bu nedenle daha çok gülme ya da kakhaha ile sonuçlanır. Bununla birlikte oyunların giriş bölümlerindeki anlatılar ve ardından devam eden komik eylemlerin farklı işlevleri olduğu görülür. Evsiz kalış, duvarın yıkılışı, yaşlı olmak, düğünsüz evlenme gibi konular üzerinden topluluğun kabul ve redlerini, birlikte yaşamın sorumluluklarını yeniden hatırlatırlar. Buradaki ifade biçimi ise karnavalesk bir söylem içinde didaktikten komiğe ve ironiye doğru bir yol izler. Böylece grotesk, bu oyunlarda bir ifade ve performans biçimi olarak merkezde durur. Bütün bunlardan hareketle insanın kendi merkezine aldığı tüm şeylerin bir anda hem tanıdık hem yabancı gelebileceğinin farkına varışı; dünyayı alımla biçimindeki bu ürkütücülükle baş etme yöntemi olarak groteske bu oyunlarda işlevsel bir özellik sağlar. Tam da bu nedenle groteskin, yaşam ve ölüm arasındaki her şeyin aynı anda algılanabileceği, zamansız bir izlekte, sanatın her alanında varolabileceği söylenebilir.

Kaynaklar

- AKTULUM, K. (2020). “Sanatsal Bir Biçim Olarak Grotesk Nedir?”. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Uluslararası Filoloji ve Çeviribilim Dergisi*, C.2/1, S.1-35.
- BAHTİN, M. (2001). *Karnavaldan Romana*. (Çev.: Cem Soydemir), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- CHAO, S. L. (2010). *Rethinking the Concept of the Grotesque Crashaw, Baudelaire, Magritte*. Oxford: Modern Humanities Research Association and Maney Publishing.
- EDWARDS, J. D. and GROUDLAND, R. (2013). *Grotesque*. New York: Routledge.
- FREUD, S. (2019). *Tekinsizlik Üzerine*. (Çev.: Hakan Şahin), İstanbul: Laputa Yayınları.
- JENTSCH, E. (2019). *Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine*. (Çev.: Hakan Şahin), İstanbul: Laputa Yayınları.
- KAYSER, W. (1963). *The Grotesque in Art and Literature*. (Çev.: Ulric Weisstein). Bloomington: Indiana University Press.
- KRISTIVA, J. (2014). *Korkunun Güçleri İğrençlik Üzerine Deneme*. (Çev.: Nilgün Tural), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- METİN BASAT, E. (2022). *Köy Oda Oyunları ve Folklorun Tiyatrallığı*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

ROSEN, E. (1990). *“Innovation and It’s Reception: The Grotesque in Aesthetic Thought”*, (Erişim: 08.08.2024).

THOMSON, P. (1972). *The Grotesque*. Norfolk: Cox & Wyman Ltd, Fakenham.

ÜNLÜ AYCIL, N. (2003). “Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 16, S. 16.