

Ezgi METİN BASAT, Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi, Ankara: Grafiker Yayınları, 2019, ISBN: 6059247832, 204 sayfa

Prof. Dr. Kubilay AKTULUM*

Ezgi Metin Basat'ın *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi* adlı yapıtında (2017), başlıktan başlayarak, en az iki temel unsuru halkbilim görüngüsünde tanımlayıp konumlandırabiliriz. Unsurlardan birisi *oyun*, diğeri ise *ilişki*dir. Her unsurun öznesi belli bir topluluktur. Topluluğun doğa olduğu kadar ötekiyle ilişkisi ritüelleşmiş bir temsil aracılığıyla kurulur. İşlevleri ancak söz konusu iki unsur üzerinden, toplumsal göndermeleri göz önünde bulundurarak belirlenilebilir.

Bilindiği gibi insanın insanla olduğu kadar doğayla olan ilişkileri konusunda halkbilimciler dışında neredeyse tüm insan bilimleri ayrıntılı sorgulamalar yaptılar. Örneğin ekopsikoloji olarak adlandırılan uğraş alanı insan ve doğayı ayrı ayrı ele almak yerine ikisi arasındaki ilişkileri yaşanmış deneyimler üzerinde irdeler. Bir yaşanmışlık deneyimi olarak köy seyirlik oyunları öyleyse bir dolayım olarak söz konusu ilişkiyi kurmaya aracılık eder, bununla kalmayıp bu ilişkiyi bir toplumun üyeleri arasında kurmaya olanak sağlayan bir oyun biçimine dönüşür. İnsanın doğayla olduğu kadar başka bir insanla, toplumla vb. kurduğu ilişki söyleşimsel bir ilişki biçiminin en somut örneğidir. Görünürde iki ayrı unsur (insan ve doğa) bir dolayım ile iç içe geçer ve birbirlerini besler. İlk anda kültürün karşısında konumlandırılan doğa, kültürün gereği olur. Batı kültürlerinde, kökensel anlamıyla özünde “doğurmak” düşüncesini bulunan doğa sürekli evrilen olguları ve durumları içeren, etkileşime kapı ara-

layan, gelişen ve ortadan kalkan bir alan olarak algılanır. Doğanın evrilişi kendi iç dinamiğine bağlı olduğu kadar insan etkenine bağlıdır. Kendi içsel işleyişi dışında insanın doğayla etkileşimi varoluşunu biçimlemeye olanak sağlar (örneğin, kimileri için doğa bir sığınaktır). Doğa bir temsil durumuna gelir. İnsanı açıklayan bir düşünceye, bir üst-kavrama dönüşür, ona başvuran toplumsal bir grubun deneyimlerini dışlaştıran örtük anlamlar yüklenir. Öyleyse köy seyirlik oyunlarının bir dolayım olarak “*insan, doğa ve toplum ilişkisini yansıtan önemli unsurlar*” (Basat 2017: 5) oldukları tümcesinin anlamını bu görüngüde değerlendirmek gerekir. Örtük bir dizi anlamla kültürleşen doğa yalın bir eğlence aracı olmaktan çıkarak bir imgeler toplamına gönderme yapar, “*kültürel pratikleri taşıyan bir bellek*” durumuna gelir. Bununla kalmaz, doğa bir “sahne”ye dönüşerek kişileri yetke konuma getirir: “*Köy seyirlik oyunları, köyün tamamını oyun alanına; köylüleri de oyuncuya dönüştürür.*” (Basat 2017: 6). Bu bakımdan doğa bir ilişki alanı olup çıkar.

Mantıktaki karşılığına bakıldığında ilişki en az iki ya da çok sayıda değişken arasındaki bağımlılık ilişkisini belirtmek için kullanılır. Böyle bir ilişki biçimi ortak bir ilkeye göre tanımlanır, unsurlardan birisinin değişmesi ötekinin değişmesine yol açar.

Bir başka anlatımla ilişki, iki varlık, iki insan vb. ya da iki kendilik (fr. entité) arasındaki karşılıklı bağımlılığı bildirir. Doğal olaylar, şu ya da bu nesne konu-

* Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü. Ankara/Türkiye, aktulum@hacettepe.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-9929-937X

sunda aynı coşkuyu duyup aynı tepkiyi vermeyiz, kültürel farklılıklar tepkilerde farklılıklar yaratır. İnsanın doğayla kurduğu ilişki çokbıçımlıdır, kişiden kişiye, toplumdaki topluma değişiklikler gösterir. Her toplum doğa karşısında kendi öz-düzenini yaratır. Gerçekliği kendine özgü becerilerle düzenler. Kişi, bireysel olduğu kadar toplumsal etkilerle doğa karşısında öznel ya da ortak tutum belirler. Algı bir kişiden ötekine, bir toplumdaki ötekine değişir. Gerçeklik salt nesnellüğünden uzaklaşarak özgül bir biçimde algılanır. Kendi yönelimlerimiz, deneyimlerimizle doğa üst-kavram durumuna gelir. Doğanın “dış” anlamı bir “iç” anlama dönüşür: “*Köy seyirlik oyunları insanın kişisel alanları, doğayla kurduğu ilişki ve toplumla bütünleştiği sosyal alanlar*” olarak üç temel fikir üzerinden incelenmiştir.” (Basat 2017: 6) Oyun bu aşamada devreye girer. “*Oyun kırsal yaşam biçiminin bir ürünü*” (Basat 2017: 9) olmanın ötesinde insanın pek çok bakımdan ritüelleştirerek yeniden yarattığı doğa karşısındaki tutumuna ilişkin ipuçları veren, kendi içinde bir dizi ortak imge ile ortak bir belleğe gönderme yapan bir aracı unsur olarak değerlendirilir. Kitabın birinci bölümünde insanın doğa karşısındaki değişik tepkilerine ilişkin anımsatmalar yapılır. İnsanın doğayla ilişkisi yanında başlıkta gündeme gelen “oyun” tanımı yanında türleri, oyunun toplumsal (halkbilimsel) ve düşünsel işlevleri burada karşımıza çıkar. İnsanın doğa ya da toplumla olan ilişkisi önce psikolojik görünümde değerlendirilir: “*Böylece tek başına korkutucu olan doğa, topluluğun katılımıyla birlikte hayranlık duyulan ve yaşam biçimlerini belirleyen bir görünüm kazanır.*” (Basat 2017: 26). Böylelikle ritüelleşen, kültürün alanına taşınan doğa değişik temsil araçlarıyla (burada köy seyirlik oyunları) yeniden biçimlendirilir. Oyunun psikolojik olmasa da daha çok toplumsal

(kültürel) işlevlerine yönelik kimi anımsatmalar buluruz. Oyuna yüklenen işlevler dışında ritüel ile olan bağları belirler. Kitap bağlamında oyunun gündeme getirilen özelliklerinin ve işlevlerinin gerekliliği genel özellikleri ve işlevleri, düşünsel arka planı dikkate alındığında kavranabilecektir.

Oyun bir yapıtı (örneğin, Tomas oyunu) olduğu kadar bir biçemi, bir dönemi, bir yöntemi, şu ya da bu kavramı kavramaya olanak sağlar. Bu terim kimilerince metaforlaştırılarak kullanılır. Oyun bir tanıma, bilgilendirme, yoludur. Aynı zamanda katılımcının yaratıcı yetilerini açığa çıkarmaya yöneliktir; köylüleri oyuncuya dönüştürmenin anlamı budur. Öznenin oyundaki işlevi üzerine en ciddi düşünürlerin (örneğin, Heidegger, Gadamer, Fink, Derrida) durduklarını anımsatalım. Oyun metaforlaştırılarak kullanıldığında şu ya da bu toplumun gerçeklik algısına ilişkin bilgilendirmeye kapı aralar: “*İnsan doğanın gizemli gücünü anlamak, doğaya egemen olmak için büyü ve törenler düzenler ve bu törenlerde taklitli oyunlardan yararlanır.*” (Basat 2017: 28). Oyun bir toplumun anlam ağına katılan uçlardan birisi olur, bu yönüyle bir düşünme nesnesidir, onunla “*yaşam biçimlerinin ifadesi*” (Basat 2017: 34) sürecine dalınır. Oyun alanı bir karnaval imgesiyle buluşur (bu noktaya döneceğiz). M. Baktin’in tanımlamalarını yineleyerek söylersek, orada her türden toplumsal rütbe, kutsal ve dindışı, yukarı ve aşağı gibi ayrımlar ortadan kalkar, herkes eşitlenerek oyuncu konumuna gelir. Topluluk ruhu ve bilincinin gelişmesinin (Basat 2017: 34) temel yolu budur. Böylelikle insanın doğayla kurduğu ilişki, kitapta vurgulandığı gibi, bir taklit olgusu üzerinden aynı zamanla oyunla kurulur. Oyun bireyler arası ilişkiyi sağlayan bir unsur çerçevesinde konumlandırılırken toplumsal belleğin

yapıcı taşlarından birisi olduğuna vurgu yapılır: “*Fink’e göre oyun, en eski zamanlardan beri en kuvvetli bağlayıcı güçtür.*” (Basat 2017: 36). Kitap içerisinde sıklıkla yinelenen bu türden belirlemeler oyunun genel tanımlamalarıyla örtüşmektedir. Dolayısıyla oyunun toplumsal bir görüngüde işlevi yanında içsel tanımlamasına yönelik kimi basmakalıp özellikleri anımsatılmakta, aynı zamanda halk söyleminin yapıcı bir unsuru olduğuna vurgu yapılmaktadır. Değişik kuramcı ve araştırmacılar yanında oyunun toplumsal işlevi konusunda temel bir gönderge olan Joan Huizinga’nın tanımlamalarıyla desteklenen çalışmada oyun ve topluluk arasındaki ilişkinin doğasını belirlemeye yönelik belirlemeler yapılır.

Bilindiği gibi, oyunu kültürün yapıcı bir unsuru olarak kurgulayan J. Huizinga oyun olgusu konusunda yeni bir sorgulama alanına kapı aralar, böylelikle oyunu antropolojik bir görüngüde sorgulamaya açan Schiller’in görüşleriyle buluşur. Schiller, oyunu duyarlılıkla us arasında konumlandırır.(Bkz: Duflo 1997: 107). Oyunu doğayla özgürlük arasında bağ kuran bir unsur olarak algılar. Bir oyun içgüdüsünden söz ederek oyunun bu yönüyle önce tin üzerinde ahlaki olduğu kadar fiziksel baskı yarattığına, ardından her türden baskıyı ortadan kaldırdığına inanır. Ona göre duyularla usu uyuşturmadığı için yok olan Devletler olduğundan, estetik bir Devlet anlayışının oyunla olası olduğunu ileri sürer. Çünkü bir bütünleştirme düşüncesine dayanan, duyarlı olanla duygusal olanı düzenleyen, insan edimlerini özgürleştiren oyun güzellik ve sanat duygusuyla buluşur. Kitapta, Schiller’in tutumuna koşut biçimde hem kimi antropolojik belirlemeler yapılır hem de oyun ve sanat arasındaki ilişkiye parmak basılır. Oyun estetik bir düzeye çekildiğinde sıradan oyun biçimlerinden uzaklaşır, gerçekliğin

yarattığı kaotik imge onunla silinmek istenir: “*Bu nedenle insan, doğanın yüceliği karşısında “korku” ve “hayranlık” hissini birlikte deneyimler ve bu deneyim kaotik bir algıya dönüşür.*” (Basat 2017: 25). Estetik oyun (şu ya da bu seyirlik oyun) imgelemi serbest bırakan (oyuncular – köylüler – söylemlerinde özgürdürler) bir biçime dönüşür. Tin içgüdüsel olarak devinir. İçgüdü ve arzu serbest bırakılır. Dize yıkılır.

Schiller’in ardından J. Huizinga “*Homo Ludens*” adlandırmasıyla oyun oynamaya, eğlenmeye, gülmeye eğilimli insan tipine gönderme yapar. Oyun ve kültür arasındaki ilişkiyi en kestirmeden özetleyen bu adlandırma ile kültürün kökeninin oyun olduğunu savlayan J. Huizinga etnologların ve psikologların basmakalıplaşmış tanımlamalarının tersine oyunun genel bir açıklamaya ilişkin olan işlevinden çok doğası ile ilgilenir. Kültürün içinde oyunun payını sorgularken oyunun kendi başına epistemolojik bir değeri (statüsü) olduğunu kanıtlamaya uğraşır. Oyunu bir etkinlik, “gönüllü bir aktivite” olarak tanımlayan J. Huizinga zaman ve uzamla sınırlanan, özgürce kabullenilen bir kural üzerine oturtulan oyunun kişiyi güncel yaşamın dışında “başka biri durumuna” getirdiğini vurgularken varoluşçu yanına dikkat çeker.

Şu noktaya dikkat çekelim: J. Huizinga’nın kitabının alt-başlığında okuduğumuz “*Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*” adlandırması (çevirisi) biraz önce söylediğimiz gibi oyunun işlevinden çok doğasına yöneldiği görüşüyle çelişmektedir. Gerçekten de Hollandaca’dan Fransızca’ya “*Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*” (Essai sur la fonction sociale du jeu) olarak çevrilen kitabın alt-başlığı özgün-dildeki karşılığı (proeve ener bepaling van het spelement der cultuur) Almanca’ya

“Vom Ursprung der Kultur im Spiel” olarak (Oyunda kültürün kökeni üzerine) olarak çevrilmiştir. Özgün adlandırmaya daha uygun olan bu alt-başlıkta “kültür” atılmış, yerine “toplum” sözcüğü getirilmiş, onca toplumsal aktivite içerisinde sanki oyunun toplumdaki işlevi üzerinde duruluyor izlenimi yaratılmış, böylelikle kitabın temel yöneliminden uzak bir başlık kullanılmıştır (oysa kitabın Dorlion Yayınevinden çıkan baskısında Toplumsal yerine bu kez Kültürel terimi kullanılmış). Kitap toplumsal yaşam içinde oyunun yeri ya da tarihsel süreç içerisinde oyun üzerine değildir. Oyunun toplumsal ya da kültürel yaşam içerisindeki işlevi yerine kültürün oyun içerisindeki payı üzerinde odaklanır. Böylelikle oyun, sınırları belirlenmiş bir aktivite olmaktan çıkarılır. Kültürü içeren bir alan, ortam, unsur durumuna gelir. J. Huizinga, daha çok oyun içindeki kültürün izlerini sürer. Bunu yaparken toplumu temel bir veri olmaktan çıkarır. Her unsurun ayrı bir kendilik olarak toplumsal gerçeklikle bağ kurduğunu, anlamsal olarak söz konusu gerçekliğe özgül katkı sağladığını göstermeye uğraşır. Kültür oyuna dökülür, oyunla temsil edilir. Dilbilimin terimleriyle söylersek, kültür bir tözdür, oyunla biçime girer. Söz dil için neyse (söz, dilin bireysel kullanımınıdır), oyun kültür (ya da tersi) için odur (kültür oyunla gerçekleştirir). Oyunun özneleri (köylüler) bir edimi (şu ya da bu oyun) sahneye koyar (E. M. Basat’ın kitabında bu terim yinelenir), verili biçimleri yeniden canlandırır: “Böylece köy seyirlik oyunları, kültürel pratikleri tekrarlayarak kolektif bir bellek işlevi kazanırlar.” (Basat 2017: 38). Kültür oyuna dökülür, Paul Ricoeur’ün söylediği gibi, (1975: 364) oyunu oynamak dilbilimsel bir edinçte olduğu gibi “*söylemde bulduğumuz imgeleme*” ilişkindir. Konuşulduğu sürece varlığını sürdüren dil gibi oyun da oynandığı sürece varlığı-

nı sürdürebilecektir. Yinelenmesinin, varoluşsal (bu terim kitapta sıklıkla kullanılmaktadır) bir değere ya da göstergeye dönüşmesinin nedeni budur: “*İnsanların oluşturduğu gruplar varlıklarını, biyolojik bir yazgıdan çok, üzerinde düşünülmüş uyarılma serbestliğine, güçlü kişilerin ortaya çıkmasına, kültürün durmadan çalışmasına borçludurlar.*” (Basat 2017: 39). “*Fink’e göre oyun, insan varoluşunun, içinde kendi kendini yorumladığı temsili bir sembol-eylemdir.*” (Basat 2017: 48). Oyun, özelliğinin mutlak bir önceliği olduğu düşüncesini sorgulamaya açar. Bir kişinin, grubun (köylüler) oynadığı oyun olmaktan çok bir yerde (köyde) oynanan bir tiyatro oyunu gibi oynanır. Kitabın başından sonuna değin karşımıza çıkan “tiyatro” terimi ile oyuncuları yanında oyunun kendisi ayrı bir kendilik olarak odağa alınır. Oyun, bireyin (topluluğun, toplumun) dolayımı, kültürün öteki yüzüdür, bir dizi izlek, figür, varsayım içerir. Bu yönüyle genel bir antropolojik görüşe, bir özgürlük düşüncesi içerdiğinden aşkın (fr. transcendantale) bir özelliğe sahiptir: “*Bayramlar, törenler, oyunlar kolektif olanın gücünü pekiştirir ve bireysel olarak bazı özgürlükler olmakla beraber kolektifin yararına olan her şey benimsenir...*” (Basat 2017: 38). J. Huizinga oyuna doğaötesel bir değer biçerken onun toplumsallaştırıcı temsil özelliğini görmezden gelmez. Oyunu toplumsallaşmanın kökenine koyar: “Huizinga, “*oyunun asal unsurları*” arasına sıraladığı “*topluluk ruhunu güçlendirme*” özelliğini koyar.” Oyunlar “*temelde muhafazakârdır ve komünal deneyimi derinleştirirler.*” (Basat 2017: 35).

Ezgi M. Basat’ın J. Huizinga’ya gönderme yapan uyarlamaları köy seyirlik oyunlarını antropolojik bir görüngüde konumlandırma çabasıyla örtüşmektedir. Köy seyirlik oyunlarını şu ya da bu kuramcının, türün, kavramın karşısında

konumlandırma arayışı kitabın savlarını destekler niteliktedir.

Oyunu yazınbilimsel bir unsur olarak değerlendirdiğimizde yalnızca bir kavram olarak değil aynı zamanda bir olgu olarak kategorize edebiliriz. Kitapta bu eğilim hemen göze çarpar. Oyun, bildik tanımlamaları yanında insanın biyolojik doğası dışında biçimlendirdiği ve düşünceye dönüştürdüğü anlamlı bir kültür olgusudur: “*Köy seyirlik oyunları, Tecer’e göre halkın düşünce biçimi, geleneği ve değerleri hakkında önemli bilgiler içerirler.*” (Basat 2017: 13). Şu ayrımı anımsatmak gerekir. Toplumsal bir grup düşüncenin kültürel ve tarihsel dayanağını oluşturur. Oyun, yalın bir düşünce olmaktan çıkar bir “düşüncenin düşüncesi” olur. Bir başka anlatımla oyun düşünceden biraz farklıdır. Düşünce/düşünceler tarihsel ve toplumsal çözümlenmelere, gerçek olaylara elverişliiyken oyun gerçekliğin varsayımsal bir yorumundan başka bir şey değildir. Dolayısıyla oyun anlamın alanında konumlandığından görülen değil anlaşılan şeydir. Öyleyse kitapta sözü edilen tüm oyunlar gerçekliğin olası yorumlarıdır, yalnızca görmeye değil yoruma yöneliktir. Folklorik boyut böylelikle işlerlik kazanır. Köy Seyirlik Oyunları denildiğinde “seyirlikten” çok “anlaşırlılık”, “yorumlanabilirlik” unsuru öne alınır: “... yöresel dansın şehirli bir dansçı tarafından yorumlanması bile ifadenin değişimine neden olur.” (Basat 2017: 160). “*Buradan hareketle halk danslarının yeniden yorumlanması ve bir gösteriye dönüşümlerinde dansın anlamını büyük ölçüde yitirdiği söylenebilir.*” (Basat 2017: 161). Bu tanımlamalara göre oyun yalın bir olgu olmanın ötesinde kendisine yüklenen anlamla değer kazanır. Rastgele bir alıntı yapalım: “*dans, topluluğun yaşam biçimi içinde anlam kazanan bir iletişim aracıdır.*” (Basat 2017: 161). Ya da “*Oyunların bağlamlarının dışında*

sergilenişi ya da bağlamın kültürel pratikleri olmadan incelenişi onları, anlamsız ve sakil birer harekete dönüştürecek-tir.” (Basat 2017: 186). Anlam arayışı (düzanlam ve yananlam/metaforik anlam) kitapta temel bir kaygı olarak göze çarpar: “*Goode’ye göre yemek, fiziksel olarak bir beslenmeye işaret eder ancak bunun fiziksel anlamının dışında kullanılan metaforik bir anlamı da vardır. Beslenmenin doğası, yemeyi kutsal ve sosyal bir sembol hâline dönüştürür.*” (Basat 2017: 165). İnsan dünyayla metaforik ilişkiler kurar (Nietzsche’ye bakılırsa tüm gerçeklik bir metaforlar toplamıdır). Köy Seyirlik Oyunları, yeme içme alışkanlıkları vd. metaforlar toplamıdır: “*Böylece oyunlar, besinleri evrensel bir fizyolojik ihtiyacın ötesine taşıyarak kültürel bir pratiğin simgelerine ve birer bereket sembolüne dönüştürürler.*” (Basat 2017: 167). Metaforlaşan oyun ritüellerle yürüdüğü metafizik görünümünden ayrı, bir yoruma elverişli göstergeye dönüşür. Oyuna yalın bir biçim olarak değil, simgesel bir söylem olarak el atılır (yorumlanabilmesinin koşulu budur). Oyun yalın bir olgu olmanın ötesine geçerek bir anlam olgusuna dönüşür. Toplumsal imgelemin parçası olmasının koşulu budur: “*Özellikle sembolik oyun süreçlerinde şimdiki zaman ve mekân, geçici olarak dönüşüme uğrar. Hayal gücü ve imgelem sayesinde, tam anlamıyla şimdiki zamandan kopmadan zamansal sıçrama ve mekânsal değişim gerçekleşebilir.*” (Basat 2017: 50). Metaforlaşan yalnızca oyunlar değildir, bedenler de metaforlaşır. E. M. Basat bunu Gilles Deleuze’un (kitapta Deleuze yazılmış) organsız beden imgesiyle açıklamaya uğraşır: “*Görüldüğü gibi oyunlarda, insan bedeninin sınırlarının zorlanması, farklı nesnelere dönüşümü kısacası organik yapısının bozulması söz konusudur. Köy seyirlik oyunları tam da bu özellikleriyle Artaud ve Deleuze’ün*

“organsız beden” kavramıyla birlikte düşünülebilirler.” (Basat 2017: 178). Bedeni bir dizi kalıplara indirgemek güç dolu yaşamı kısıtlamak olduğundan organsız beden bireye yaşamsal bir güç katmayı simgeler. Sanat (seyirlik oyunlar), klişeleri yıkarak bedeni tüm enerjisi içerisinde yansıtma aracına dönüşür. Organsız beden “içselligi” harekete geçirecek ötekinin enerjisini ortaya çıkarmayı hedefler. Kısacası beden tümüyle serbest/özgür bırakılır: “*Bu deneyim, bağımsız işleyen parçalardan kurtulmak ve bedeninin hakiki özgürlüğünü geri almaktır.*” (Basat 2017: 79). Bu görüş belli ölçüde Bahtin’in karnaval ve grotesk tanımlamalarıyla buluşur: “*Bu şekilde oyunla birlikte özgürleşen, bir taraftan hayatın ciddiyetini askıya alırken bir taraftan kendi ciddiyetini kuran ve aynı anda farklı canlı ve nesnelere dönüşerek fizik kurallarını alt üst eden bir yapı ortaya çıkar.*” (Basat 2017: 41). “*Karnaval gülüşünün temelinde yer alan grotesk gülüş, bu özellikleriyle insanların korkularını yenmeleri ve bunun farkına varmaları için bir araçtır.*” (Basat 2017: 44). W. Kayser’in söylediği gibi, grotesk çokbiçimli ve çokdeğerli bir göstergedir. Eğlenmek ya da güldürmek yanında bir iç sıkıntısının dışavurumu da olabilmektedir: “*Ona (Victor Turner) göre sosyal yaşamın özünde teatral bir potansiyel vardır ve sosyal yaşam kesintisiz biçimde ilerleyen sosyal dramalar oluşturur. Sosyal drama süreci normal yaşamda bir “bozulma” ile başlar.*” (Basat 2017: 32). Normal yaşamda beliren bozulmalara bir tepki olmak yanında insanın koşuluna bir tepki oyunlar aracılığıyla, grotesk imgelerle dile getirilir: “*Bu imgelerde gülünç ve ürkütücü biçimlerde korkunun mağlubiyetini, ters yüz edilmiş güç ve şiddet simgelerini, neşeyle parçalanmış bedenlerin ve ölümün komik görüntüleri bulu-*

nur. Korkutucu olan her şey, grotesk hâline gelir.” (Basat 2017: 44).

Bu tanımlamalara göre oyun bir metafor olmaktan öte metaforik bir ağ oluşturur. Doğayı olduğu kadar insanı, toplumu açıklayan bir dolayım dönüşür. Hatta yerel görünümünden başka evrensel bir görünüme bürünür; kitapta karşımıza çıkan göndermeler, *Kaynakça*’da yer verilen çalışmalar köy seyirlik oyunlarını evrensel bir görüngüde konumlandırma çabasını yeterince göstermektedir. Başlıkta yer verilen “İnsan” yalnızca belli bir toplumsal öbekteki insana/insanlara değil tüm insanlara ilişkindir. Kitabın varsayımı bu düşünce üzerine oturtulmuştur: “*Bu fikirden hareketle çalışmada köy seyirlik oyunları insanın kişisel alanları, doğayla kurduğu ilişki ve toplumla bütünleştiği sosyal alanlar olarak üç temel fikir üzerinden incelenmiştir.*” (Basat 2017: 6). Jacques Derrida’nın “para” üzerinden giderek kullandığı metafor tanımlamasına uygun olarak söylersek, (Derrida 1991: 411) oyun anlamsal olarak durağan bir yapı olmaktan çıkarılarak, değersizleşen, gözden düşen, anlamsal yitime uğrayan bir yapı olmak yerine başka bir zamanda ve uzamda (köy) güncellenerek (“*Bütün bunlar, kolektif belleği günceller*” (Basat 2017: 37) akışkanlaşır, anlamsal yaratımın başlıca unsuru olur: “*Oyunlar, dairesel bir zamanın hareketleridir ve buna uygun biçimde bir kez daha güncellenir.*” (Basat 2017: 96).

Oyun yalnızca belli bir toplumun değil dünyanın, insanın yeni bir yorumuna işaret eder. Alıcılar ve vericiler oyunun bulgusal gücünü bilmezler (“*bu nedenle köylüler, bu oyunların amacını açıklayamazlar*”, (Basat 2017: 37), daha çok olduğu gibi (taklit) kullanmakla yetinirler: “*... oyunlarda doğanın insan bedeniyle benzer bir biçimde temsil edildiği görüldü. Bu benzerlik ise taklit yoluyla sunulur.*” (Basat 2017: 38).

Anlamsal göndermeleri üzerinden oyun bir durum, yapı ya da gereç olarak sınıflandırılır. Durum olarak oyun önce eğlence amaçlı bir etkinliktir; herkes oyuna katılabilir: “*Kahvedeki herkesin oyuna katılışı...*” (Basat 2017: 126); “*Düğün evi, bir anda oyun alanına dönüşür ve düğüne katılan herkes oyunun bir parçası hâline gelir.*” (Basat 2017: 127); “*Köy seyirlik oyunları, köyün tamamını oyun alanına; köylüleri de oyuncuya dönüştürür.*” (Basat 2017: 6).

Bir yapı olarak oyun, oyuncuların ayrı bir kurallar dizgesine gönderme yapar: “*...herkes oyunun kurallarını bilir.*” (Basat 2017: 28).

Gereç olarak oyun (oyun gerecinden söz etmiyoruz) ise oyuna yüklenen özgül, özel, metaforik anlamları içerir. Bu yönüyle oyun, oyunsal (eğlence) değerinden uzaklaşır. Anlamli bir dizge olarak algılanır: “*Bu açıdan bakıldığında oyunda sembolik bir sağaltma töreninin izlerini görmek mümkündür.*” (Basat 2017: 62).

E.M. Basat’ın kitabında iç içe geçmiş biçimde Gilles Brougère’in *Jeu et éducation*’da sınıflandırdığı oyunun bu değişik biçimlerine koşut belirlemeler yapılır. Oyunun belirtgesel özellikleri not edilir. Kökensel anlamıyla ayırıcı bir özellik, bir gösterge türü ya da iz olarak tanımlanan belirtge anlamsal bir düzeye aitliği bildirir. Hem oyunu oynayan hem de izleyenler için oyunun anlamlı göstergelerini belirleyebilmek için bir varsayımdan yola çıkmak gerekir. Bu varsayım çoğu zaman (basma)kalıplara dayanır: “*Bu bütünlük içinde, ritmik figürler bir süre sonra kalıplaşır ve her defasında yeniden tekrarlanır.*” (Basat 2017: 139). “*Bu anlayış sadece belirli bir kalıp hareket fikrine dâhil edilmesi gereken birçok faaliyeti dışarıda bırakır ve onu anlamsal bir ifade bütünü olarak görebilmeyi sağlar.*” (Basat 2017: 141). Oyun gereci bu türden varsayımlarla yan yanadır. Uzla-

şımsal kullanımı ile oyun gereci (... *çocuklar Çömçe Gelin adını verdikleri bez bir bebek yaparlar*” (Basat 2017: 120) oyunsal işlevin ötesinde ritüelistik bir işlev yüklenebilir: “*Yağmur Gelin’in bez bir bebek olması, evleri gezdirilmesi, kapıya getirilen bez bebeğin ve gelenlerin üzerine ev sahibi tarafından su serpilişi, su ve bereket ilişkisini yansılar.*” (Basat 2017: 172). Bir uzlaşımın ürünü olan oyunsal gereç simgesel bir değer yüklenir, toplumsal bir tutumun anlatımı olur. Simgesel bir işlev yüklenen oyuncak ile onun belli bir toplumsal tutumu açıklayan kullanımı aynı şeyler değildir. Kitap bu iki dayanak unsuru iç içe ele alır. Simgesel değerlerle donatılmış oyuncaklar değişmez kurallar dizgesine indirgenmezler, oyuncaklar oyun kültürünün bir parçası olsalar da bireysel kullanıma da elverişlidir: “*Harva ise Tunguz ailelerinde, koruyucu ruhları simgeleyen birçok bez bebek bulunduğunu ve bunların aile içinde kuşaktan kuşağa devredildiğini aktarır.*” (Basat 2017: 172). Oyuncak kurallar dizgesine sıkı sıkıya bağlı değildir. Oyuncak, bir oyunun somutluk kazanması değil, gerçekliğin bir görünümünü yansıtan, kişinin ya da toplumun istediği gibi kullandığı bir imgedir. Kurallar dizgesine indirgenen oyun(lar) ise hem bir düzen ilkesine uyar hem de işlevselliği ile dikkat çeker. Oyun, istenildiği gibi manipüle edilebilen oyuncak karşısında kapalı bir dizgedir: “*Oyunlar, topluluğun birer üretimidir (...). Anonim oluşları da onları, özgün bir üretim olmadığını, topluluk tarafından belirlenen sıkı kuralları ve kolayca değişmez bir yapıya sahip ve de aslında zorunlu bir pratik olduklarını gösterir.*” (Basat 2017: 36). Oyunda kullanılan araçların adlarının sıralanması yeterli değildir; oyuncaklar belli bir istence, arzu/zevk (“*Bunlardan aldıkları estetik zevk dışında...*” (Basat 2017: 144) arayışına bağlıdır. Toplumsal bir düzeye

çekilmesinin, toplumsal bir gösterge durumuna gelmesinin temel nedeni budur.

Oyun bir yapı olarak alındığında kendisini oluşturan parçaların bir toplamı olarak anlaşılır. Bu aynı zamanda bir dizi kurala bağlanan parçaların aralarındaki ilişkilerini belirtir. Dolayısıyla eşsüremsel bir görüngüde oyunların çözümlemeleri yapılır. Zaman içerisindeki evrilişi yerine derin yapıdaki değişimleri belirler. Dolayısıyla “psikolojizme” kaçan belirlemeler yanında yapısal belirlemelere gidilir.

Bu tanımlara uygun biçimde kitapta, ayrı alt-başlıklar altında incelenen oyunların her biri ayrı ayrı parçaları ve aralarındaki işlevleri bakımından betimlenerek özgüllükleri ortaya konulur. Yapıdan yararlanarak kimi psiko-sosyal çıkarımlar yapılır (kitabın amacı budur): “*Bu çalışmada da köy seyirlik oyunlarında görülen insan, doğa ve toplumsal ilişkiler üzerine odaklanılarak oyunların kültürel pratikleri yansıtma biçimleri incelenmiştir.*” (Basat 2017: 18). İçerik düzeyinde ise, artsüremsel bir görüngüde, oyunların yapılarında görülen değişiklikler not edilir. G. Durand’ın *devingen yapı* (1992) adlandırması bu aşamada karşılık bulur. Doğanın değişimine göre oyunun yapısı, dolayısıyla oyuncuların algısı değişebilmektedir: “*Yaşam pratiklerinin değişimi, üretim ve tüketim biçimlerin doğayla arasında giren mesafeler hem doğanın zamanını hem de oyunların zamanını etkiler. Bir başka ifadeyle doğanın zamanı ve insan arasındaki mesafe açıldığında her türlü yaşam dinamikleri de değişime uğramaktadır.*” (Basat 2017: 112). Böylelikle normatif yapılar evrimsel yapılara dönüşürler (aynı oyunun değişik versiyonları bu görüşü destekler). “*Oyunlarda görülen, tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, bir zincir veya bir doku oluştururlar.*” (Basat 2017: 34).

Oyunun kalıplaşmış, örtük bir kurallar repertuarına karşılık gelen yapıcı yapıları ya da normatif yapıları dışında evrimsel yapıları eski bir yapının yeni bir güncellenmesi işlemini içerir. Evrimsel yapılarda her oyuncu yerleşik kurallara kendi ortamında kendince güncellik katar, olumlu ya da olumsuz bir sonucu olabilecek yaratıcılık yanında yorum devreye girer: “*Buradan hareketle halk danslarının yeniden yorumlanması ve bir gösteriye dönüşümlerinde dansın anlamını büyük ölçüde yitirdiği söylenebilir.*” (Basat 2017: 161). “*Köy seyirlik oyunlarına Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümünde ve Ankara Deneme Sahnesi’nde çağdaş bir yorum getirir.*” (Basat 2017: 12). Normatif ve evrimsel kurallar uyarlamaya, yenilenmeye açıktırlar. Oyunlar mekanik işleyişten bu yolla kurtulur, daha ilgi çekici kılınırlar.

Oyunun türüne göre belirlenen kurallar yapıya yönelik olduğunda oyun kendi içinde tanımlanır; üst-oyunsal yapılar ise bağlama ilişkindir. Üst-oyunsal bir kural oyun anlayışına yöneliktir. Kültürel olarak belirlenmiş etkenler, örneğin oyun, oyunun parçalarına yüklenen simgesel değerler burada devreye girer (“*Bu gezi sırasında Çömçe Gelin ne ister/Çömçe Gelin su ister/Ver Allahım ver/ Yağmur ile sel manisini söyler.*”) (Basat 2017: 120). Oyunun ana unsuru onu sınıflandırmaya, şu ya da bu oyunun tipleşmiş yapısı onun özgüllüğünü kavramaya yarar. Anlamsal sapma tehlikesine karşın, evrimsel yapılar ve kurallar oyunun yorum olanaklarının önünü açarak eş metinlerinin ve benzer metinlerinin ortaya çıkmasına kapı aralar. Değindiğimiz gibi kitapta bu noktaya dikkat çekilmektedir.

Oyun bir kurallar dizgesi üzerine oturtulur ancak yalnızca kurala indirgenemez. Oyunlarla aynı zamanda bir kişinin, toplumun ruh durumu, gerçeklik

algısı temsil edilir: “*Bunun için parça parça yiyeceklerin bir yemeğe dönüşümü, bireylerin de bir araya gelerek oluşturdukları topluluğu ve onlar arasındaki bağı temsil etmektedir.*” (Basat 2017: 184). Oyun kişiyi belirler (“*Bu ilişki, insanın, oyun ve çevreyle kurduğu alanı belirler*” “*Sözlü kültürde toplumun ortak malı olan hazır kalıplar ve yoğun biçimlendirmeler, deneyimlerin zihinsel düzenlenişini ve düşüncenin tarzını da belirler.*” (Basat 2017: 20 ve 37).

Koşullar (dışsal belirtge) ve oyuncunun tutumu (içsel belirtge) ile somutlaşan bağlam toplumsal ve kültürel değişkenleri, birey ve toplumca alımlanma durumunu, dolayısıyla bakış açısını, onların zevklerini, değerlerini, inançlarını, beklentilerini, ruhsal ve dokunsal durumları vb. içerir. Üst-oyunsal unsurlar oyunların çerçevesini ortaya koyarken onların mikro yapılarını da belirler. Kitapta dışsal ve içsel belirtgeler aracılığıyla oyunların kendilerine özgü doğaları ve işlevleri betimlenir. Bağlam makro düzeyde üst-oyunsal yapılarla iç içedir. Oyunlarda ya da günlük edimlerde gündeme gelen kutsallık bağlama ilişkindir: “*Bu nedenle takvime bağlı köy seyirlik oyunları ve kutsal zaman döngülerinin pratikleri olarak değerlendirilebilecek ritüeller arasında sıkı bir bağ vardır.*” (Basat 2017: 106). Emile Benveniste’e bakılırsa, (1947: 161) kutsallık mit (belli bir içerik) ile ritüeli (belli bir biçimi) birleştirir. Oyun bu iki bileşenden birinin anlatımıdır. Hatta mit ve ritüel iç içe olabilir. Bağlam kutsalla olan ilişkiyi açıklar. Bağlama ve kişilere göre kurallarla oynanır. Oyunu güncelleştirme sürecine böylelikle girilir: “*... oyunların mekânları deneyimlerin mekânıdır ve oyunlar bu deneyimi sürekli olarak aktırır ve güncellerler.*” (Basat 2017: 130).

Oyunu anlam ve anlamlama düzeyinde değerlendirdiğimizde değer sorun-

salına ulaşılır. Kitaptan şu alıntıyı yapalım: “*Köy seyirlik oyunları, Tecer’e göre halkın düşünce biçimi, geleneği ve değerleri hakkında önemli bilgiler içerirler.*” (Basat 2017: 13). Her oyunun değeri tarihsel ve toplumsal olarak belirlendiğine göre oyunun alımlama düzeyinde durağanlaşmış bir anlamından (fr. sens) söz edilir. Bu anlam oyunun düz anlamına ve yorumuna göre çıkarılır. Anlamlama (fr. signification) ise çoğul ve değişkendir. Bunlar yananlama ilişkindir ve oyunun değerini belirler. Bu düzey oyunun değeri nedir? sorusuna karşılık gelir. Oyunun basmakalıplaşmış kökensel bir anlamı vardır. Sonradan ona yeni anlamlar yüklenebilir. Anlamlama düzeyinde oyunun kökensel anlamı güncel değerlerle yenilenir. Ona başka anlamlar yüklenir. Kitapta bu noktaya dikkat çekilir: “*Köy seyirlik oyunlarında, sürekli tekrar eden bir ritim vardır. Bu ritim, kuşaklar boyu aktarılan deneyimi, içinde bulunulan zamana taşır ve onu günceller.*” (Basat 2017: 96). Yeni anlam eski anlamla buluşabileceği gibi ondan ayrı da olabilir. Anlamlama bağlamsal bir işlemdir. “*Köy seyirlik oyunları da fiziksel mekân ritüel mekânına dönüştürerek ona yeni bir anlam yüklerler.*” (Basat 2017: 120). Oyun mekânları “*insanın beklentileri, tutumları ve çevresiyle olan ilişkisi sonucunda şekillendiğini gösterir.*” (Basat 2017: 114). Bir başka anlatımla oyun, oyuncunun gerçeklik karşısındaki tutumunu açıklayan bir araç olur. Kitapta tutum toplumun, topluluğun örneğin doğa olayları karşısındaki algılarıyla, coşkularıyla vb. (daha çok psikolojik) açıklanır: “*Ancak törenlerde neyin gösterisi yapılmış olursa olsun, bunlar aynı zamanda törenle ilgili olmayan davranış ve düşüncülerin de içine işler.*” (Basat 2017: 38). Oyunlar toplum/topluluk konusunda bir bilgi içerir: “*Bütün köyün oyun alanına çevrildiği köy seyirlik oyunlarda çocukla-*

rın ya da gençlerin kolektif bilginin aktarımını ilk olarak seyir yerinde kazandıkları söylenebilir.” (Basat 2017: 50). Gerçekliğe ilişkin bilgi yorumla (oyun) edinilir. Oyun, bir maksat ve bilinç kapsar: “*Topluluk ruhunu ve bilincini geliştiren ya da güçlendiren kominitas (communitas) oyunun asal unsurlarından biridir.*” (Basat 2017: 35). Güncellenen oyunun kuralları, yapısal bileşenleri olduğu kadar bu maksat ve/ya bilinçtir (bireysel ve toplumsal bilinç). Oyunun kuralları dayatılmaz, oyuncuya ve izleyiciye özgürlük alanı bırakılır: “... *oyunlar kolektif olanın gücünü pekiştirir ve bireysel olarak bazı özgürlükler olmakla beraber kolektifin yararına olan her şey benimser ya da onu tehdit eden unsurlar dışlanır*” (Basat 2017: 38). Toplumbilimci Jean Duvignaud, oyunda kural dayatmasına karşı çıkanlardandır. Ancak bireysel bir özgürlük dayatması oyunun kaybolma tehlikesini (tehdidini) de beraberinde getirir. Oyuna yüklenen değerler dizgesiyle oyun dışı değerler dizgesinin karışması söz konusu tehlikeye/tehdide kapı aralar. Olası ve kabul edilebilir güncellemelere izin vardır. Keyfilik (“*Seyir yeri ve sahne ilişkisi açısından dağınık ve keyfilik özelliği gösteren köy seyirlik oyunları...*”) (Basat 2017: 49) ancak bu düzeyde geçerli olabilmektedir.

Oyunun sanatla olası ilişkisine gelince; Vladimir Jankélévitch’in söylediği gibi, oyun kendine özgü bir alanda oynandığı için (örneğin, resmin de kendine özgü bir ortamı vardır) sanata yakındır (“*Oyunlar... Dionysosçu sanata yakın bir estetik özellik gösterirler*”) (Basat 2017: 46). Tek bir özne için özel bir anlamı olabileceği gibi daha çok ortak bir anlamlama biçimidir.

Son olarak şu noktaya biraz daha açıklık getirelim. Köy seyirlik oyunları bir karnaval düşüncesiyle buluşur. Kitapta oyunlarla karnaval, grotesk, imge kullanımları arasında yaklaşımlar göze çarpmaktadır. Oyunlardan yansıyan bir dizi grotesk, komik imgedir. Bahtin “halk bayramlarının” anlamsal olarak zengin olduğunu ileri sürer. Örneğin Yenidendoğuş döneminde karnavalın “birleştirici” bir işlevi vardır.

“*Bütün köy*”, “*topluluğun bütünü*” (Basat 2017: 50) vb. ifadeler bu düşüncenin özeti- dir. Köy Seyirlik Oyunları adlandırması oyunları karnavalesk bir olaya (uzamda ve zamanda konumlandırılabilen, nesnel bir varlığı olan, bir bireyin ya da topluluğun önemseydiği şeye) dönüştürmektir. Gülme, karnaval imgesinin temel unsurlarından birisidir (“*Köy seyirlik oyunlarında, gülme, eğlenme, şakalaşma gibi gündelik yaşamın ciddiyetinden uzak ancak insan ruhu için ihtiyaç olan bu alanlara yer açılır*”) (Basat 2017: 41). Gülme yalnızca eğlenmek değil, aynı zamanda ölüm (kitapta bu izleğe sıklıkla vurgu yapılır) korkusunu bastırmaktır. Yasaklar onunla çiğnenir. Öyleyse oyunlar çokdeğerli bir yapı sunarlar. Çokdeğerlilik karnavalın bir başka özelliğidir. Örneğin, güldürürken düşündürür. Bir karnaval imgesiyle donatılan oyun bir topluluğun olduğu kadar yaşamın özeti olur: “*Karnaval sırasında oynanan tüm yaşamdır, belli bir zaman diliminde oyun yaşamın kendisi olur.*” E. M. Basat’ın kitabında bulduğumuz, insanın doğa ya da gerçeklik karşısındaki konumu (örneğin ölümlü oluşu, korkuları vd.) oyunla bastırılır: “*Ritüel kuram tezine göre ilkel insanın doğaya dair üç temel bilinmezi vardır. Doğum, üreme ve ölüm. Bilinmez olan bu kavramları açıklamak isteyen insan, çözümsüzlüğe düştüğünde bilinmez eşittir tanrı varsayımı ile hareket etmiştir.*” (Basat 2017: 30). Oyun günlük yaşamın yalın bir anlatımı olmakla kalmaz aynı zamanda bir dünya görüşü değerine bürünür: “... *günümüzde de çağdaş Türkiye’de halk oyunlarının çoğu oldukça belirgin şekilde hayvansal ve evrensel olarak çift niteliktedir.*” (Basat 2017: 147).

Kitapta şu ya da bu biçimde karşımıza çıkan, buraya kadar yaptığımız belirlemeler bizi metinlerarası bir boyuttan söz etmeye de zorlar. Hem yazarın metinlerarasılığın- dan hem de oyunun metinlerarasılığın- dan söz edilir. Yazarın görüşlerini desteklemek adına yararlandığı tüm göndermeler ilk seçeneğe ilişkindir. Oyunların metinlerarasılığı ise daha çok bir içmetinsellik mantı-

ğına uygundur: Bir dönemden ötekine yinelenerek, hatta yenilenerek (güncellenerek) süregelen oyunlar son aşamada bir (toplumsal) kimlik sorunsalına bağlanır: “*Toplumsal kimlik gündelik iletişimden uzak, yüceltilmiş ve ritüel olarak biçimlendirilmiş iletişimle ilgilidir.*” (Basat 2017: 34). Kitapta metinlerarasılık terimi kullanılsa da özü yinelenir; örneğin dönüşüm metinlerarasılığın öne çıkan bir özelliğidir: “*Özellikle sembolik oyun süreçlerinde şimdiki zaman ve mekân, geçici olarak dönüşüme uğrar.*” (Basat 2017: 50). Biraz önce değindiğimiz gibi, Bahtin’in karnaval kavramı bir metinlerarasılık görüngüsünde gündeme gelir. Metinlerarasılığın bir diğer unsuru bağlama ilişkindir, kitapta bu unsur metinlerarasılıktaki karşılığıyla kullanılır: “*Oyunların bağlamları değiştiğinde artık aynı oyundan söz etmek mümkün değildir.*” (Basat 2017: 53). Kitapta metinlerarasılığın bir diğer temel kavramı olan diyaloji (söyleşim) kavramı da kullanılmaz, oysa tüm oyunlar birer “söyleşim” işidir, söyleşim aradan çıkarıldığında oyundan söz edilemez. Bu listeye bir diğer metinlerarası yöntem olan yansılama ile iç içe anılan taklit unsurlarını eklemeliyiz. Oyunlarda taklit unsuru belirgin bir yapısal özelliktir. Rastgele bir alıntı yapalım: “*Hayvan taklitleri yaparak ve garip sesler çıkararak evleri gezelerler.*” (Basat 2017: 116). Yansılama (parodi) oynasal bir kılık değiştirme (“*Oyunda başka bir gerçeklik vardır ve kılık değiştiren ya da maske takan kişi artık başkasıdır*”, (Basat 2017: 39) yöntemine ilişkindir. Bir biçimi ya da türü vb. taklit etmek ise yine oynasal düzende konumlanan öykünmeye (pastiş) ilişkindir: “*Köy seyirlik oyunlarında görülen insanların hayvan veya bir nesne taklitleri, erkeklerin kadın, kadınların erkek kıyafetleriyle bedensel dönüşümleri köyün gündelik hayatında yer alması mümkün olmayan davranış biçimleridir.*” (Basat 2017: 40).

Sonuç olarak; oyun, zaman, uzam yanında toplumsal bellekle iç içe irdelenir. Oyun, zaman ve bellek arasındaki bağ yaşamsal önemdedir (“... bu oyunların yok oluşu kültürel birçok unsurun da kolektif

bellekten silinmesi ve kuşaklar arası aktarımının durması anlamına gelir.” Basat 2017:23). Tarihin geçmiş saydığı olaylar, toplumun düşüncesi onlarla biçimlendiğinden, bir toplumsal grup için geçmişte kalan şeyler olarak anlaşılmaslar. Şu ya da bu biçimde, değişik anlatım araçlarıyla (toplumsal temsillerle) sürekli olarak güncellenir, geçmiş ve şimdi arasındaki bağlar böylelikle sürdürülür. Toplumsal temsiller bir iletişim yoludur (“*Bireyin kendisiyle, doğayla ve sosyal çevresiyle iletişimini sağlayacak önemli işlevlere sahip bu pratikler...*” (Basat 2017:23). Moscovici, (bkz: Viaud 2003) temsillerin bir iletişim gereksinimine bağlı olarak toplumsal etkileşimlerle yaratılıp güncellendiğini söyler. Middleton ve Edwards, (bkz: Viaud 2003) iletişimin toplumsal belleğin oluşumundaki rolünün yaşamsal önemde, varoluşunun vazgeçilmez koşulu olduğunu savunurlar. Bu görüşlerini söyleşi/konuşma üzerinden kanıtlamaya uğraşırlar. Söyleşi/konuşma bir yenden anımsama aktivitesidir; geçmişin anısını ortak bir versiyonda buluşturma yoludur. Köy Seyirlik Oyunları söyleşimsel yapısıyla ortak bir versiyonda buluşturma işleviyle kullanılırlar. Ortak belleğin bir diğer özelliği bir grubun aynı temsil içerikleriyle yönlendirilmeleridir. İletişim bu kez grubun inançları, değerleri aracılığıyla kurulur. Anımsama, grubun ortak değerleri ve normlarıyla gerçekleşir. Gerçekliği kendi olanaklarıyla yorumlayan toplumsal bir grup ortak düzgüler (kodlar) yaratır, Jodelet’in söylediği gibi, (bkz: Viaud 2003) kodları aktardığı temsiller aracılığıyla kimliğini belli eder. Temsilin ortak belleğe gönderme yapan bu işlevi ortak değerler üzerinden kimlik sorunsalıyla buluşur. Toplumsal temsillerin üzerinde durduğu bir diğer unsur ise dildir (“...seyreden ve seyredilen arasında geçmişten bugüne aktarılan bir ortak dilin varlığı kendisini gösterir.” (Basat 2017:160) Temsile dökülen bellek dilin (uzlaşmış, bilimsel alanda kullanılan teknik dil değil, doğal bir dil) aracılığına başvurur (Köy Seyirlik Oyunları bir gösteri, oyun olduğu kadar bir dildir; orada dil en

doğal biçimiyle kullanılır). Kişi ve topluluğun üyeleri o dil ile kendilerine özgü simgesel gerçeklikler yaratırlar. Oyunlar aracılığıyla aktarılan, simgeselleştirilen düşünce biçimleridir. Bellekle temsiller arasında kurulan ilişki geleneksel olanın bilgisi başlığıyla Moscovici dışında Jodelet'in çalışmalarının başlıca konusu olmuştur. Moscovici, Holton'un *folk knowledge* kavramını *théma(ta)* olarak uyarlayıp toplumsal temsillerin, inanç biçimlerinden, geleneklerden, dünyaya ya da varlığa ilişkin var olan önceki düşüncelerden nasıl beslendiğini göstermeye uğraşır. Bir toplumun düşünce dizgesini, davranma biçimlerini, kültürün içinde kökleşmiş yapıları irdeleyerek toplumsal bağı kavramanın yolu budur. Moscovici, toplumsal temsilleri, kaynak-düşünceleri, arketipleri, ortak kavramları *Thémata* başlığı altında sorgular. Bu, ayrıca bir zaman, dolayısıyla köken sorunsalına bağlanır. Temsillerin yeni koşullardaki görünüşleri burada gündeme gelir. Bellek ve düşünce ilişkisi onunla kurulur.

Bilginin bir nesilden ötekine aktarılması, önceki dönemlerin izlerinin bugüne taşınması olan ortak bellek değişik dolayimlarla temsil edilir. Köy Seyirlik Oyunlarının temel işlevlerinden birisi budur. Kitapta bulduğumuz tüm tanımlamalar kısaca özetlediğimiz bu sorunsallar üzerinde odaklanır.

Ezgi Metin Basat'ın *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi* adlı kitabı hem izleksel hem de biçimsel ve biçimsel düzeyde oyunların içsel işleyişini toplumsal bellek üzerinden irdeleme çabasının ürünüdür.

Okumak ise yazılı bir bildirin şifresini çözmekten, anlam odaklarını anlaşılır kılmaktan, bir üstdil oluşturup söz konusu yazılı bildiriye geçerliliği kanıtlanmış yönetsel verilere yaslanarak bilimsel bir görüngüde konumlandırmaktan, özgünlüğünü ortaya koymaktan, benzer çalışmalara yollar açmaktan, inceleme nesnesi konusunda ayrı (yeni) bir algı yaratmaktan başka bir şey değildir.

KAYNAKÇA

- Aktulum, Kubilay, *Folklor ve Metinlerarasılık*, Çizgi, 2013.
- Bahtin, Mihail, *Rabelais ve Dünyası*, çev. Çiçek Özbek, Ayrıntı, 2005.
- Basat Ezgi, M., *Köy Seyirlik Oyunlarında İnsan, Doğa ve Topluluk İlişkisi*, Grafiker, 2017.
- Benveniste, Émile.- « Le Jeu comme structure », *Deucalion* n° 2.- 1947.
- Brougère, Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 1995.
- Derrida, Jacques.- "La Structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines" in *L'Écriture et la différence*, Seuil, 1991.
- Detsch, Richard.- "A Non-Subjectivist Concept of Play - Gadamer and Heidegger versus Rilke and Nietzsche", *Philosophy Today* vol. XXIX, n° 2/4.- Summer 1985.
- Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Minuit, 1969.
- Duflo, Colas. *Le Jeu. De Pascal à Schiller*, PUF, 1997.
- Durand, Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale*, Dunod, 1992.
- Duvignaud, Jean, *Le Jeu du jeu*, Balland, 1980.
- Egger, Michel-Maxime, *Soigner l'esprit, guérir la Terre: Introduction à l'écopsychologie*, Labor et Fides, 2015.
- Egger, Michel-Maxime, *L'écospiritualité : Réenchanter notre relation à la nature*, Editions Jouvence 2018.
- Fink, Eugen. *Le Jeu comme symbole du monde*, Minuit, 1976.
- Huizinga, Joan, *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, 2006.
- Jankelevitch, Vladimir, *L'Aventure, l'ennui, le sérieux*, Aubier Montaigne, 1980.
- Por, Peter.- "Schiller, le jeu du destin et de la raison", *Poétique* n° 70, 1987.
- Ricoeur, Paul, *La Métaphore vive*, Seuil, 1975.
- Silva Ochoa, Haydée, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle, 1999.
- Viaud, Jean, *Mémoire collective, représentations sociales et pratiques*, *ERES* | « Connexions » 2003/2 no 80.
- Wolfgang Kayser, *The Grottesque in Art and Literature*, McGraw-Hill Book Company, 1966.
- Wybrands, Francis.- "Le Jeu et la parole", *Cahiers de l'Herne* n° 45 : Martin Heidegger, 1983.