

HAYVAN BENZETMECELERİNE DAYALI DEVE OYUNLARINA DAİR BİR DEĞERLENDİRME AN ASSESSMENT OF CAMEL PLAYS BASED ON ANIMAL IMITATIONS

Hatice Kübra UYGUR*

Öz

Anadolu'nun geçmişinde köklü bir oyun geleneği yatmaktadır. Çok daha eskilere gidilirse bu oyunların mitik ve ayinsel yönlerinin olduğu bilinmektedir. Bu oyunlar zamanla toplumu bir arada tutan onların iyi vakit geçirmelerini sağlayan, eğlendiren seyirlik oyunlara dönüşmüştür. Bu çalışmada Anadolu'nun pek çok yöresinde devecilik kültürünün izlerini taşıyan "deve oyunları" örneklendirilecektir.

Anadolu'nun toprağa ve hayvancılığa bağlı yaşam tarzı toplumun kültürel kimliğinde, hafızasında belirgin olarak ortaya çıkmaktadır. Bu etki hayatın hemen her alanına yaşam tarzıyla, söz varlığıyla sirayet etmektedir. Gündelik hayattan, geleneklere, sözlü kültür ürünlerine kadar bu etkiyi tespit etmek mümkündür. Deve oyunları da sözlü kültür ürünleri arasında yaşayan, geleneksel oyunlar arasındadır. Devecilik kültürüne dair yapılan saha çalışmalarında geçmişte develerin hayatın pek çok alanında yer aldığı zamanla sayılarının azaldığı, gündelik hayat içindeki işlevlerinin güçsüzlere doğru evrildiği bu sayede deveciliğin zamanla eğlence odaklı olduğu tespit edilmiştir. Anadolu'nun pek çok bölgesinde özellikle kış aylarında, bayram günlerinde, düğünlerde pek çok köy seyirlik oyunu özellikle hayvan benzetmesine dayalı deve oyunları oynanmaktadır. Bu çalışmada dikkat çekici olan durum deve oyunlarının deveciliğin azalmaya başladığı yörelerde oyunlar yoluyla toplumun hafızasında sürdürüldüğü yönündeki tezdur.

Anahtar Kelimeler

Köy Seyirlikleri, Hayvan Benzetmecesi, Deve, Deve Oyunları.

Abstract

Beneath the surface of Anatolia's history lies a well-established tradition of plays. If we go way back, it is known these plays have mystical and ritualistic aspects. Over time, these plays have turned into theatrical plays binding the society together, entertaining and providing them a good time. In this study, "camel plays" carrying traces of the culture of camel breeding in many parts of Anatolia will be exemplified.

Lifestyle in Anatolia bounded by the land and animal breeding emerges in the cultural identity and memory of society. This influence is spread across all areas with life styles and its impact on vocabulary. It is possible to identify this influence in daily life, traditions and oral cultural artifacts. Among oral cultural artifacts, camel plays are living traditional plays. During onsite surveys on the culture of camel breeding conducted, it is seen that camels had their part in many areas of life in past

* Dr. Öğr. Üyesi, Mardin Artuklu Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Halk Edebiyatı ABD, uygur_haticekubra@hotmail, <https://orcid.org/0000-0001-6549-9218>.

but in time, their numbers decreased and function within life evolved into wrestling therefore they remained for entertainment purposes only. In many parts of Anatolia, especially during winter months, festivals or wedding ceremonies, camel plays based on animal imitations are performed. The remarkable point in this study is that camel plays still exist within collective memory of society even in places camel breeding has long started to fade.

Contribution of camel plays on the sustainability of culture derived as a result of literature scanning will be assessed in this study.

•

Keywords

Theatrical Village Plays, Animal Imitations, Camels, Camel Plays.



GİRİŞ

Toplumsal ve psikolojik rahatlamanın aracı olan oyunlar pek çok çalışmaya konu olmuştur. John Huizinga Homo Ludens adlı kitabında, oyunun kültürden de önce var olduğundan (2006: 16) bahsederken Roger Caillois “Man, Play and Games” adlı kitabında ise, oyunun kültürden bağımsız olmadığını (2001: 6) söyler. Oyunu, gönüllü bir aktivite, eğlence ve neşe kaynağı olarak tanımlar. Oyunu tanımlamaya yönelik bu çalışmalarda oyun ve kültür ilişkisinin kurulması dikkat çekicidir.

İşlevsel yapıya sahip oyunlar, geleneği aktarma, hatırlama, canlandırma, sürdürme, dönüştürme gibi çok sayıda işleve sahiptir. Oyunların sahip oldukları bu özellikler sayesinde toplum bilimciler kültürlerin değişim ve dönüşümleri tespit edebilir. Bu gibi sebeplerle günümüz kültürel çalışmalarında özellikle toplumların eğlencelerine ve oyunlarına ayrıca verilmektedir.

Halk edebiyatının edebi türleri arasında köy seyirlik oyunları yer almaktadır. Köy seyirlik oyunlarının toplumsal yapıya katkıları, işlevselliği önemlidir. Ritüel kökenlere sahip bu oyunlar sayesinde geçmişin süzgecinden geçirilen tecrübeleri, zamanla bir toplumu eğlendirirken eğitmiştir. Bu oyunlar “toplumda sosyal ve kültürel bağları güçlendirmeye devam etmektedir” (Artun 2006: 199). Bir toplumu anlamamanın yolu halkı bir arada tutan değerleri, gelenekleri, eğlenceleri, oyunları, ritüelleri, inançları kısacası kültürünü değerlendirmekten ve anlamaktan geçer. Oyunlar da bir toplumun küçük ölçekte yansımasıdır.

Anadolu’nun köy seyirlik oyunlarını “insanlık serüveni” olarak ele alan Koçak makalesinde “İnsanlık serüvenine eşlik eden bu oyunların bize anlatacakları daha pek çok şey var. Bu bağlamda nice anlatılar, oyunlar, türküler, bilmeceler farklı disiplinlerin yeni yaklaşımlarıyla sessizce yeniden yorumlanmayı, anlamlandırılmayı, unutulmayarak insanlığa hizmet etmeyi beklemekteler.” (Koçak 2014: 197) diyerek konunun çalışılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Pertev Naili Boratav ise köy seyirlik oyunlarını toplumsal yapı içinde değerlendirmeyi önerir. Köy seyirlik oyunlarını gündelik hayat ile ilişkilendirdiği tanımlamasında; “seyirlik oyunlar, sadece eğlence vesilesi ve aracı, hayal ürünü, gelip geçici şeyler değil, onlar toplumun günlük sorunlarından, tasalarından, kaygılarından, sevinçlerinden, işlerinden, üretim ve tüketim çabalarından, törelerinden ve törenlerinden ayrılamaz... halkın yaşamıyla kaynaşmışlardır; onunla bir bütün halindedirler ve ancak toplumun yaşamının türlü yönleriyle bir arada incelenerek değerlendirilip yorumlanabilirler ” (Boratav 1988: 224).” Kısaca halkın yaşamı ile kaynaşmış ve bütünleşmiş hâldedirler. Oyunların toplum hayatının gündelik yaşamından ve inançlarından bağımsız olmadığı düşünüldüğünde köy seyirlik oyunlarının verileri sayesinde toplumsal hayata dair fikir sahibi olunabilir, toplumun geçmişine geleceğine ve bugününe dair fikir edinilebilir.

Kültürel mirasın korunması için Somut Olmayan Kültürel Miras çalışmalarının amaçları arasında oyunlar da yer almaktadır. Bu nedenle “sözlü gelenek ve anlatımlar,

¹ Koçak, A. (2014), Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarında İnsanlık Serüveni: “Ölü Oyunu” Örneği, folklor/edebiyat, cilt: 20, sayı: 79, 2014/3 ss: 188-197.

dramatik yapıları, toplumsal uygulamalar, doğa-evrenle ilgili uygulamalar, el sanatları unsurları” (Şarman 2015: 1094) incelenmelidir. Böylece yörelerin oyunları, oyunların varyantları toplumun ortaklıkları ve farklılıkları tespit edilebilir. Kültürlerarası oyunun yetişkin açısından işlevine bakıldığında, oyun yetişkine değerlerini ve dünya görüşünü aktarmada bir fırsat sağlayabilir (Oksal 2004: 105). Bir toplumun anlam ve değerler dünyasının temelleri, söz varlıkları oyunları aracılığıyla aktarılır. Bu konuların çalışılması ise toplumsal yapının anlaşılmasında yarar sağlar. Günümüz dünyasında bu değerlerin korunması ise ayrı bir önem taşımaktadır.

Köy Seyirlik oyunları; oyunların oynanma zamanı, doğanın canlanması için oynanan oyunlar, hasat sonu oynanan oyunlar, hayvanların üremesi için oynanan oyunlar olarak dönemsel alt başlıklara ayrılmıştır. İçerik açısından ise; töresel ya da büyüsel oyunlar, eğlence için oynanan oyunlar, müzikli ve danslı sözsüz oyunlar, müzikli, danslı ve türkülü oyunlar olarak alt başlıklara ayrılmıştır. Mekân, metin, oyuncular, dekor, kostüm-aksesuar –makyaj, efekt-ışık, müzik ve dans, karakterler (Artun, 2006: 199-206) ise bu oyunların teknik özellikleridir.

Oyunların fiziksel ortamını oluşturan önemli bir tür hayvanlardır. İnsanoğlu çevresinde gördüklerini, taklit yoluyla tekrarlar, öğrenir, hayvanlar hakkında bilgilerini, gözlemlerini oyunlar sayesinde pekiştirir. Geleneğin doğal yollarla aktarılması, etkin kültürün çocuklara, gençlere aktarılması bu yolla oyunların işlevsel yönünü daha belirgin şekilde ortaya çıkarmaktadır. Oyunların çocuklar ve yetişkinler üzerindeki psikolojik etkisi konunun işlevsel yönünü ortaya koymaktadır.

1.Ritüel ve Oyun

Gündelik hayat içinde yaşanan değişim ve dönüşümler her alanda olduğu gibi köy seyirlik oyunlarına da sirayet etmiştir. Köy seyirlik oyunlarının ortaya çıkışında yatan dini ve ritüelistik işlevler yerini “eğlenme” odaklı anlayışa bırakmıştır. Ritüellerin ve köy seyirlik oyunlarının temelinde yatan işlevlerin “bilinçaltında” yaşatıldığı yönündeki iddia ve “bu işleve geri dönme isteği” köy seyirlik oyunlarının önemini ortaya koymaktadır. And (2007: 307), kültürel olguları ve onların işlevsel yönlerini ele alırken en derin şekilde ilkel kökenlerine kadar inmeyi önerir. Oyunun kültürden önce var olduğu tezinden hareketle kökeni geçmişte aramanın gerekliliği ortaya çıkacaktır. Pek çok düşünürü göre “taklit etme içgüdüğü insanın asal eğilimlerinden biridir ve insanı hayvandan ayıran özelliktir. İnsanoğlu taklit etmekten de, taklidi seyretmekten de hoşlanır.” (Şener 2006: 43-44). Bu çalışmada özellikle üzerinde durulan kökende yer alan işlevin bugün de var olmasını gerektirmez; tersine çoğu kez bu işlevin kalkmış, belki yerini başka bir işlevin almış olduğu düşüncesidir.

Anadolu köy seyirlik oyunları, ilkel toplumlardan günümüze değişim göstererek ulaşan ve önceleri insanoğlunun yaşamının daha verimli olabilmesi için doğaya, doğaüstü güçlere ve tanrılara karşı gerçekleştirdiği törenlerdi. Bu törenler; farklı inanışların, efsanelerin ve değişik kültürlerin etkisiyle toplum yaşamına girmiş ve bugüne kadar gelerek seyirlik oyun olarak şekillenmiştir. Seyirlik oyunların içinde barındırdığı ritüellerin ve inançların bir kısmı günümüze kadar ulaşabilmiştir. Başta teknoloji, ulaşım, yaşam şartlarının değişmesi gibi sebepler olmak üzere köy seyirlik oyunları ritüel özelliklerini kaybetmeye başlamıştır. Ritüelin barındırdığı inancın

değişmesi, unutulması ve oyunlardaki işlevlerin değişmesiyle seyirlik oyunlar büyük değişikliğe uğramış ve eğlence niteliği taşıyan gösterimlere dönüşmüşlerdir (Özdiñer 2011: 2). Günümüzde bazı seyirlik oyunların içinde barındırdığı ritüel uygulamalar ve inançların izleri günümüze kadar eğlence yoluyla ulaşabilmiştir. Köy seyirlik oyunları hayat şartlarında yaşanan değişimlere paralel olarak pek çok kültürün etkisinde kaldıkları gibi geçmiş kültürlerin izleri zamanla silinmeye başlamıştır. Bu dönüşümlere rağmen icra mekânı olarak özellikle köyde, kırsalda oynanmaya devam etmektedir. Köy seyirlik oyunlarının ritüelistik yapısı zamandan, teknolojiden etkilenmiştir. Seyirlikler içindeki bu yapılar zaman içinde ya unutulmuş ya da dönüşerek eğlence odaklı sürdürülmektedir. Burada kesin cümleler kurmak ya da genelleme yapmak pek çok açıdan doğru olmayabilir. Her yöre kendi şartları dikkate alındığında zamanın farklı tesirleri sonucunda oluşan bu değişim ve dönüşümden etkilenmektedir. Ancak günümüz şartlarında bilinçli veya bilinçsiz direnen, inançlarını korumaya çalışan yörelerin olduğu da bilinmektedir. Bu durumu bilinçaltında yatan sebeplerden biriyle açıklamak gerekirse; eğlence odaklı yaşadığı dönüşüme rağmen toplumun geleneklerinin temelinde yatan oyunların ayinsel yönünü koruma çabası olarak yorumlamak mümkündür.

Ritüel kökenli oyunlar, yüzyıllar içinde din dışı bir mahiyete bürünmüştür. İnsanların yılın belli zamanlarında eğlenmek ve bereket arttırmak için oynadıkları bir gelenek halini almıştır. Bugün Anadolu'da vahşi ve evcil hayvanları konu edinen pek çok seyirlik oyun vardır (Duymaz- Şahin 2010: 173). İcraçıların özellikle yakın ilişki içinde oldukları hayvanları taklit ederek, onların maketlerini yaparak kılığına girerek oynadıkları oyunlar sayesinde insan hayvan ilişkisini ve ortaya çıkan durumları oyun yoluyla geleceğe aktardıkları ve böylece geleneği sürdürdükleri görülmektedir. Konargöçer toplumların yerleşik hayata geçmesiyle köy seyirlik oyunlarına konu olan develer, taşımacılık işlevlerini kaybetmiş dahi olsalar bu oyunlar sayesinde toplumun belleğinde aktarılacak geleneği farklı boyutta geleceğe taşıyıp sürdürmelerine böylece imkân tanımaktadır.

Köy seyirlik oyunları; hatırlamanın, geçmişin, toplumsal hafızanın parçasıdır. Konuyu zamansal düzlemde tanımlamak gerekirse; Aristoteles'e göre zaman, harekete bağlı olarak değişime göre ölçülebilen bir şeydir. Bu bir anlamda, geçmişteki algılar ve deneyimler tarafından oluşan bellekle ilgilidir. Aristoteles, "*Hafızanın konusu geçmiştir*" der. Bellek, geçmişe ait anıların hatırlanması ile ilgilidir. "Hatırlama" mneme ile anamnesis kavramlarıyla tanımlanmıştır. Paul Ricoeur'e göre, mneme ve anamnesis arasındaki farka dayanan belleğin iki türlü işleyişi tespit edilebilir. Mneme, aniden akla gelen, bir duygu (pathos) gibi edilgen bir şekilde belirerek ortaya çıkan bir anıya yönelik hatırlama; anamnesis ise, sahip olunan bir anının peşine düşülerek, etken bir şekilde hatırlama çabası (İlhan 2015: 1400) olarak tanımlanır. Hayvan benzetmecesine dayalı deve oyunları bir anlamda "anamnesis" kavramına karşılık gelir. İster bireysel bellek ister kollektif bellek bağlamında köy seyirlik oyunlarını değerlendirelim bu oyunların birey ve topluluk bazında hatırlama ve tekrarlama esasına dayalı sürekliliğe sahip oldukları söylenebilir. Söz konusu hatırlama ve süreklilik olduğunda ise farklı görüşler ortaya çıkmaktadır.

Maurice Halbwachs, bireysel bellek kavramını aşmak için zamanın ve mekânın bir grup içinde birlikte yaşandığından, hatırlamanın da bir *“birlikte hatırlama”* olduğu ya da hatırlamak için *“tanıklar”* gerektiği yönündeki düşüncesi, bireyselliğin ölümlü belleğiyle örtüşmektedir. Çünkü ona göre, hatırlama bir grup içinde olmaya bağlı olarak, tanıklar sayesinde gerçekleşir. Grup dağıldığında ya da tanıklar öldüğünde, Halbwachs’ın kolektif belleği de bireysel belleğin ölümlüğünden nasibini almış olacaktır. Jan Assmann bu durumu şöyle eleştirmektedir; bireysel belleğin dayandığı geçmiş düşüncesinin kuramadığı bir *“gelenek”* fikri, kolektif bellekle kurulamayacaktır. Assmann, Kültürel Bellek kitabında, Halbwachs’ın kolektif bellek kuramından hareket etmesine rağmen grup içindeki yaşantılara dayanan hatıraların bir sonraki kuşağa aktarılmasını sağlayacak bir araç önermemiştir (Assmann 2001: 30-51; İlhan 2015: 1403). Ayinler, köy seyirlik oyunları, danslar bu aktarımın birer aracı olarak düşünülebilirler. Bu çalışmada deve oyunları tam da bu noktada geçmiş refere eden araçlar olarak düşünülmüştür.

Connerton’a (1999: 62) göre de Halbwachs, grubun yaşlı üyelerinin genç üyelere aktarılmasıyla ilgili yeterli bir temel oluşturmamıştır. Kendi verdiği örneğe bakılırsa, nineler ve dedeler, *“kendi anılarını bölük pörçük ve sanki o sırada içinde buldukları ailenin yaşamında verilen aralarda torunlarına iletirler.”* Grup içinde kalan bireylerin karşılıklı oldukları durumlarda gerçekleşen hatırlamayla, anılar bireyler arası iletişimle aktarılır. Geçmişle ilgili imgeler, var olan toplumsal düzeni meşrulaştırır ancak taşınır sürdürülmesi için yeterli değildir. Geçmişin imgeleri veya hatırlanan deneyimleri *“törenselle”* denilebilecek bir *“performans”* ile sonraki kuşaklara taşınır ancak Connerton’a göre hatırlama, bireysel olmaktan çok kültürel bir etkinlik olarak kabul edildiğinde, *“görme”* odaklı bir eğilimle gerçekleştiği varsayılır (İlhan 2015: 1403-1404). Connerton (1999: 13) bu durumu *“Toplumlar Nasıl Anımsar”* adlı kitabında şöyle açıklar: *“Toplumsal bellek diye bir şey varsa, anma töreni niteliği taşıyan etkinliklerde bulunabileceğini göstereceğim; ancak anma törenleri uygulamısal (performatif) olmaları durumunda anma niteliği gösterir ve uygulamısallık, alışkanlık edinme kavramı olmadan düşünülemez der.”* (Connerton 1999: 60). Böylece geçmiş, anımsanan törenselle nitelikli ritüellerle hafızada yer almaktadır. Köy seyirlik oyunları da bu ayinlerin bir parçası olarak günümüze kadar gelmiştir. *“Belleğin toplumsal yoldan kuruluşu olarak tanımladığı toplumsal belleği, bireylerin anılarını belleklerinde bir yerlere yerleştirerek toplumsal bir grubun üyesi olarak tanımlar”* (Connerton 1999: 60).

Sözlü kültürün hâkim olduğu topluluklarda kültürel bellek, metinlerden ziyade danslar, oyunlar, gelenekler, geleneksel giysiler ile zaman içinde süreklilik kazanır. Kültürel belleğe ait tüm üretimler ve ritüeller insan belleğinde saklanır ve sözel yolla döngüsellik sağlanır. Ritüel bir sunuş, tiyatral bir gösteri olan deve oyunları tüm ritüellerde olduğu gibi *“tekrarlama”* ve *“canlandırma”* işlevlerini içerir. Hayvan benzetmelerinden deve oyunları sayesinde topluluk geçmişle bağını kurar, grup kimliğine referans yapar. Daha önce bu işlemde geçmiş olanlar ya da bu bilince sahip durumdakiler ise hatırlama figürleri aracılığıyla bunları belleklerinde canlandırarak kimliklerini pekiştirir. Deve oyunu yoluyla kimliğin pekiştirilmesi gündelik, sıradan bir olay değildir, ritüelistik bir olgudur ve bu durum ritüelistik iletişimin nesnesini, aracını oluşturur (Temur 2011: 59-62).

2. Oyun-Köy Seyirlik Oyunları

Oyunu kültürel bir olgu olarak ele alan Huizinga (2006: 14); *“kültürün morfolojisine uygulanan bilimsel düşünce araçlarıyla”* oyunun ele alınması gerekliliğini vurgulamıştır. Oyunların temel işlevi arasında yer alan eğlenceler, toplumları geçmişten alıp geleceğe taşır. İnsanoğlu oynarken ve bu etkinliğin neticesinde eğlenirken *“geçmişi yaşatma, bugünü çözümlene, anlama ve geleceği kurgulanma olanağı elde ederler, ya da bu amaçlarını gerçekleştirmek için eğlenceler düzenler.”* (Özdemir 2005: 57). Köy seyirlikleri de bu oyunların parçasıdır.

Doğanın düzenli değişimiyle yaratılan mitlerin yer aldığı tören ve şenliklerle ilgili inanışları, çeşitli pratikleri yansıtmaları bakımından köy seyirlik oyunları önemlidir. Kırsal çevrelerde, köy seyirlik oyunlarının özellikle kış aylarında, düğünlerde, şenliklerde, dinî ve milli bayramlarda bolluk ve bereketi sağlamak ve eğlenmek amacıyla oynandığı bilinmektedir (Çıblak Çoskun 2018: 130). Geleneksel eğlence ve oyunlar gündelik hayatta yaşanan değişim ve dönüşümlerden etkilenmiştir. Bu durum sadece kentlerde değil kırsal bölgelerdeki eğlence hayatının da değişmesine zaman zaman unutulmasına sebep olmuştur. Köy seyirlik oyunları açısından değerlendirmek gerekirse tüm bu süreçten oyunların dramatik yapısının etkilendiğini söylemek mümkündür.

Anadolu Köy Seyirlik oyunlarında işlevler değişse de öz ve biçim farklılaşsa da seyirliklerin oynanma zamanında çok fazla değişiklik olmamıştır. Yeni yılda, bayramlarda, düğünlerde gelecek yılın sağlık, bolluk ve bereket içinde geçmesi amacıyla çeşitli ritüeller uygulanmaktadır. Özel günler, bayramlar, mevsim geçişleri ve hasat sonları gibi zamanlara dikkat edilmektedir (Özdinçer 2011: 3). Temelinde ayin ve ritüellerin olduğu ancak günümüzde bu özelliklerin yerini eğlencenin aldığı köy seyirlik oyunları özellikle bu dönemlerde oynanmaktadır.

Eğlence süresince ve sonunda psikolojik işlevin ön plana çıktığı dramatik kökenleri olan köy seyirlik oyunlarında, mizah unsuru dikkat çekicidir. Dramatize edilen oyunlardaki mizahi öğeler, konunun işlenişinde, oyuncuların abartılı hareketlerinde, taklit yeteneklerinde ve konuşmalarında oyunun komiği olarak kendini göstermektedir. Bunun yanı sıra kullanılan makyaj ve kostüm de komik bir görünüm yaratması dolayısıyla (Çıblak Çoskun 2018: 137) eğlendirmektedir. İcracıların oyunlardaki coşkulu halleri oyunu izleyenler tarafından da keyifle karşılanmaktadır. Köy seyirlik oyunları; izleyenlerin gülüp eğlenmelerini, psikolojik rahatlamalarını sağladığından toplumsal birlikteliği daha güçlü kılar. Yöre halkının kültürel kodlarının sürdürülebilirliğini sağlayan oyunlar, aynı zamanda geçmişin hafızasını canlı tutarak eğlendirmektedir.

3. Anadolu Dramatik Oyunları -Hayvan Benzetmeceleri

Dramatik oyunların kökenini geçmişte aramanın gerekliliğinden bahsedilmiştir. Tanrı Dionysos onuruna yapılan törenlerde Dionysos'un kutsal hayvanı olan teke kılığına girilerek şarkılar söylendiği bilinmektedir (Şener 2006: 16). Sanatın pek çok alanında insanın doğa ve insanın hayvanlarla ilişkisinden doğan ayinsel, sanatsal uygulamalar oyunların temelinde yatmaktadır. Doğa ile etkileşim içinde olan

insanođlu bu gözlemlerini elbette sanatına da yansıtacaktır. “Eđer bir ressam, insan başına at boynu takmaya kalkarsa, çeşitli hayvanlardan aldığı parçaları bir araya getirir, üzerlerini tüylerle kaplarsa, üstü güzel bir kadın, altı çirkin bir balık biçiminde olursa, böyle bir manzara karşısında gülmek elde midir, dostlarım!” der. (Şener 2006: 63). Bu durumda hayvan benzetmecelerine dayalı köy seyirlik oyunlarında da karşılaşılır. Horatius, “şairlerin ve ressamların, istediklerini yapma özgürlükleri olduğunu kabul etmekle beraber, onların bu hakkı “evcil olanla yabani olarak yan yana getirecek, yılanlarla kuşları, kuzularla aslanları eş yapacak” biçimde aşırı olarak kullanmamalarını salık verir.” (Şener 2006: 63).

Hayvan benzetmecesine dayanan oyunların bazıları belirli bir konudan, olaylar dizisinden yoksun, sadece bir hayvan benzetmecesi iken bazıları da ana kahramanı hayvan olan bir olayı geliştirmektedir (And 2003: 221). Bu oyunlara kaynaklık eden mitolojik yapı da insanın doğa ile kurduđu ilişkinin bir sonucu olarak belli hayvan motiflerini kutsallaştırmıştır. Dolayısıyla oyunlarda hem vahşi yaşama dayalı hem de evcil hayvanlara ait birçok hayvan taklidi görebiliriz. Artvin’de kurt, tavuk; Bolu’da öküz; Çankırı’da eşek, leylek, Elazığ’da sivrisinek; Tokat’da arı; Karaman’da katır, Bursa’da, Çanakkale’de, Nevşehir’de develer (Özdinçer 2011: 34) taklit edilerek hayvan benzetmecesine dayalı köy seyirlik oyunları icra edilir. Özellikle kırsal alanlarda insanların doğayla olan ilişkisi düşünöldüğünde köy seyirlik oyunlarında neden hayvan motiflerinin öne çıktığı daha anlaşılır olmaktadır. Konargöçer yaşamda ve toprađa dayalı yaşam biçiminde hayvanlar ilk sırada yer almaktadır. Hayvan benzetmecesine dayalı çok sayıda oyunun olması bu nedenle açıklanabilir. Hayvan maketlerini yaparak hayvanların hareketlerini taklit etme esasına dayalı dramatik köy seyirlik oyunları, geleneğin aktarıcısı olarak toplumsal yapıda yer almaktadır. Bu oyunların çoğunun ritüel anlamları vardır. En yaygın olan hayvan benzetmecesine dayalı oyunlar ise deve oyunlarıdır.

Anadolu dramatik oyunları başlığı altında yer alan hayvan benzetmecelerinden devencilik kültürü bağlamında gelişen deve oyunları bu çalışmanın konusudur. Devencilik kültürüyle ilgili yapılan saha çalışmasının yanı sıra Anadolu halkının temas halinde olduđu, kutsiyet atfettiği gündelik hayatında yer verdiği deve oyunları literatür çalışmasıyla elde edilmiştir.

4.Devencilik Kültürü

Anadolu’nun pek çok yöresinden deve oyunlarına dair örnekler verilmeden önce develere ve devencilik kültürüne kısaca değinilecektir. Türk kültüründe önemli yere sahip olan deve ve etrafında gelişen devencilik, aynı zamanda bir yaşam biçimidir. Geçmişte işlevsel olarak özellikle Yörük kültürünün gündelik hayatında diđer hayvanlara görece daha fazla yer kaplayan deve, sevgisiyle, kutsanmışlığına olan inanç ile yer almaya devam etmektedir. Toplumsal hayattaki işlevi arabaların kullanımıyla azalmış olsa da deveye duyulan bağlılık ve sevgi, onu günümüze kadar korumuştur. Bu durum deve ile ilgili pek çok inanışı ve uygulamayı beraberinde getirmiştir (Uygun 2016: 411). Bahaeddin Ögel, Türk kültüründe deveyi; “halk ve devlet ile benzeşmiş bir hayvan olarak” (Ögel 2006: 540) tanımlamaktadır. Göktürkler çağında, çift hörgüçlü develerin, figürler halinde kaya ve duvar üzerine sıkça işlendiği (Sili 1997: 157) görölmektedir. Bazı Şamanist inançlarda savaş Tanrısı, İslamiyet’ten sonra

Karahanlılar'da ise deve bir unvan ongunudur. Yaşar Çoruhlu ise deveyi Türk mitolojisinde alplik simgesi olarak değerlendirir. Buğra denilen erkek develer kahramanlar tarafından töz olarak kabul edilir (Özkartal 2012: 70-71). Devlet ve halk yaşamında bu denli yer alan deve, sözlü ve yazılı edebiyat ürünlerinde sıklıkla yer almaktadır. Kaşgarlı Mahmud'un sözlüğünde deveyi en az altmış kez kullanmış olması Türkler arasında devenin önemine işaret etmektedir (Roux 2012: 64). Dede Korkut boylarında Bayındır Han bir boğa ile deveyi güreştirir. Boğa ve deve, güç, kuvvet ve kudret simgesi olarak hikâyede yer almıştır. Kanturalı boyunda da benzer durum yaşanmaktadır. Kanturalı'nın Tırabuzan tekfürünün kızı Salcan Hatun'u almak için önce boğa, sonra aslan, üçüncü olarak da deve ile savaşması Alp tipinin (Özkartal 2012: 70) gücünün kuvvetinin göstergesidir.

Sözlü edebiyat ürünlerinden atasözlerinde de "deve" oldukça geniş bir yer tutmaktadır. Birkaç örnek vermek gerekirse; *"Deveyi yardan uçuran bir tutam ottur./Kiminin devesi, kiminin duası./ Derdi olmayan deveyi görmez./ Deve deveden geviş, gız gızdan nakış öğrenir./ Deve, deve yerine çöker./Yiğidi ar, deveyi zelber öldürür."* (Sili 1997: 158). Develerin ve deveciliğin gündelik hayata, yazılı ve sözlü edebiyata etkisi oyunlar, güreşler ve metinler sayesinde gözlenebilir.

Sadece ekonomik alanda değil sosyal alanda da yer alan (Abokor 1987: 31) develer, takvime bağlı ritüel olarak Türkiye'nin batısından güneyine kadar olan geniş bölgede, aralık ayından mart ayı sonuna kadar her pazar günü belirli yörelerde düzenlenen deve güreşi ritüelleriyle yaşatılmaktadır. *"Toplumsal yaşamın hiyerarşik karakterine, erkeklikle ilgili statülere, prestij yarışına ve değerler dünyasına gönderme yapıp, yaşamı 'sadece bir oyun' olarak kurduktan sonra 'bir oyundan daha fazlası' ile ilişkilenebilir."* (Uygur 2016: 414). Güney Marmara'dan Akdeniz'e kadar güreşler aracılığıyla yaşatılan devecilik kültürü diğer yörelerde köy seyirlik oyunlarıyla aktarılmakta ve hatırlanmaktadır. Geçmişle karşılaştırıldığında köy seyirlik oyunlarının zaman, mekân ve şartlara bağlı olarak azaldığı görülse de Anadolu'da deve oyunu oynanmaya devam etmektedir. Bu durum çoklu değişkenlerin köy hayatına etkisiyle açıklanabilir. Yapısal ve işlevsel değişime uğrayan köy seyirlik oyunları ve özellikle deve oyunları düğünlerde, bayram günlerinde, uzun kış gecelerinde, festivallerde icra edilmeye devam etmektedir.

Metin And "Oyun ve Büğü" adlı kitabında devenin Anadolu'daki yaygınlığının, toplum hayatına etkisi ve anlamı üzerinde araştırmaların devam ettirilmesi kanaatindeydi. Bu nedenle kitabında pek çok deve oyununa yer vermiştir. Çalışmasında Anadolu'nun hemen her şehriden örnek vermiştir. Bu durum peygamber atı olarak bilinen devenin geçmişte fonksiyonel olarak taşımacılıkta kullanılması, anlam dünyasındaki ve gündelik hayattaki önemi ile açıklanabilir. Deve ile ilgili oyunlar, özellikle geçmişte devecilik kültürünün hâkim olduğu günümüzde ise bu etkinin azaldığı yörelerde sıklıkla oynanmaktadır denilebilir. Oyunlar ve devecilik kültürü arasında ters orantılı bir ilişki olduğu söylenebilir. Toplumsal hafıza, gelenekler, hatırlamanın yolunu oyunlar sayesinde bulmuştur. Fiziki olarak develer, o yörelerde azalsa dahi kültürel bellekte yaşatılmaktadır. Oyunlar da bu duruma aracılık etmektedir.

Göçebe toplumlarının deve kervanlarıyla yaptıkları yolculuk konargöçer yaşam biçimlerini yansıtmaktaydı. Çocukların da yetişkinlerin de oyunlarında deve taklitlerine, tasvirlerine, modellerine rastlanması geçmişin hafızasının oyunlar aracılığıyla hatırlanmasının kanıtıdır. Kökeni çok uzakta aramamıza gerek olmayan deve ile ilgili oyunlarda, gözlem, taklit ve gündelik hayatın bir parçası olan develerin bu oyunlara etkisi görülmektedir. Ahmet Kutsi Tecer makalesinde, “her oyunun bir yerin, bir köy veya kasabanın, daha doğrusu orada yaşayan insanların ürünü olduğunu belirterek, bağlam konusuna dikkat çekmiştir. Tecer, ayrıca âdet ve merasimlere bağlı oyunların (dans) genel olarak sosyal bir fonksiyona bağlı olduğunu ve toplumun yaşayış tarzına göre anlam kazandığını ve biçimlendiğini kaydeder” (Tecer 1960: 147’den aktaran: Özdemir 2006: 278).

5. Deve Oyunları

Deve oyunu, Geçmişten Geleceğe Yaşayan Kültür Mirasımız Türkiye Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanteri adlı kitapta “2014 yılında gösteri sanatları alanında 01.0073 envanter numarası ile Türkiye Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanterine dâhil edilerek kayıt altına alınmıştır.” (Atlı 2017: 22). Deve oyunları doğadaki değişime bağlı olarak belirli günlerde oynanan, hayvan benzetmelerine dayalı, müzikli ve danslı dramatik köy seyirlik oyunudur. Deve oyunu, hayatın yeniden canlanmasını yansıtan ölüp dirilme motifini barındırmaktadır. Bu yönleriyle özel dönemlerde yeni yıl, gün dönümü gibi törenlerde ritüel kökenli dramatik oyunlardan biri olarak; bunun yanında uzun geçen kış gecelerinde, düğünlerde, köy meydanlarında eğlenmek amacıyla sergilenmektedir (<https://aregem.ktb.gov.tr>).

Çalışmada devecilik kültürünü ele alan saha çalışmasıyla konu kültürel olarak değerlendirilirken oyunlarla ilgili literatür taraması sonucu elde edilen örnekler sayesinde de insan-hayvan ilişkisi sonucu kurulan bağın ve bu durumun küçükten büyüğe topluma etkisinin, geleneğin köy seyirlik oyunlarına etkisi deve oyunları özelinde örneklendirilmiştir. Yörük kültürünün dolayısıyla konargöçer yaşamın izleri deve oyunlarında görülmektedir. Karaman-Taşkale’de, Yozgat’ın köylerinde, Kars, Ordu- Ünye’de, Niğde’de, Balıkesir’de, kısacası Türkiye’nin dört bir tarafından farklı araştırmacılar tarafından yapılan derlemeler sayesinde deve oyunları literatüre geçirilmiştir.

5.1. Deve oyunu

Hayvan benzetmesine dayalı köy seyirliklerde özellikle deve maketi yapılarak oynanır. Karaman’a bağlı Taşkale’de oynanan deve oyununda, deve maketinin yapılışı kısaca şöyle anlatılır: Bir merdiven alınır, dört kişi ucundan merdiven sırtlanır, merdivenin üzerine bir arı kovana geçirilir, bir deve başı eğri bir ağaca takılır, bu gövdeye bağlanır, üzerine bir örtü atılır, arkaya bir kuyruk takılır, göz yerine ayna, boynuna çan konur, iskelet kafanın ağzını oynatacak bir düzen de yapılır; önde deveci bir merkebin üzerindeyken yularını çeker, birden deve ölür, devecibaşı bir ağıt söyler. Bu sahne karşısında seyirciler duygulanıp onlar da eşlik etmeye başlarlar. Bir süre sonra deveci devenin sırtına sopayı vurunca deve canlanır, halka saldırır, böylece ortam neşelenir (And 2007: 222). Anadolu’nun dramatik oyunlarında “ölüp diriltme” başlığı da yer almaktadır. Ölüp dirilme motifi mitik kökenlere dayanmaktadır. Sözlü

anlatı geleneğinde özellikle Türk destanlarından efsane ve masallarına kadar hemen tüm anlatılarda bu motifi görmek mümkündür. Bu motifin yer aldığı oyunlar ayinsel özelliklerini kaybetmiş olsa da eğlendirme işlevi sayesinde sürekliliğini sağlamaktadır.

5.2. Deve oyunu

Karadeniz yöresinden derlenen oyun üç kişi ile oynanmaktadır. Öncelikle deve şekline getirilen büyük bir çul hazırlanır içine iki kişi geçer. Diğer bir kişi de deveyi gezdirir. İnsanları deveye bindirmeye çalışılır ve bu esnada şakalar yapılır (Kılıç 2018: 272-273). Böylece oyunun mizahi ve eğlenceli yönü ortaya çıkar. Oyunu oynayanlar, izleyenler hep birlikte gülüp eğlenirler. Devenin taklit edilmesi, deve postuna girerek eğlenmek, şakalaşmak oyunun amaçları arasındadır.

5.3. Deve botlatması/ bortlatması

Oyun, Toroslarda yaşayan konargöçerlerin, göçlerini, develerin yavrulamasını, bu olayın obada yarattığı sevinci anlatır. Konargöçer yaşam tarzının vazgeçilmez unsuru konumundaki deve ve onun yavrulaması, bu olayın oba halkı üzerinde yarattığı mutluluk mizahi yolla anlatılmaktadır (Çıblak Çoskun 2018: 132). Hayvan benzetmecesine dayalı deve botlatması mizah unsurları olan seyirlik bir oyundur. Geçmiş dönemlerdeki insan doğa ilişkisi göz önüne alınacak olursa özellikle bereket, kutsama amacıyla bu oyunların oynandığı anlaşılmaktadır. Ritüel kökenli bu oyunların, zaman içinde dini olan mahiyetini yitirdiği, eğlencenin ana unsur olduğu görülmektedir.

5.4. Deve kurdu

Oyuncular ikiye ayrılırlar. Birinci grup deveyi oluşturacak ekiptir. İkinci grup ise kurt olmaktadır. Deveyi oluşturan kişiler arka arkaya dizilirler. Herkes bir önündekinin elbisesinden tutar. Böylece bir kervan düzölmüş olur. Deve kervanının da bir bekçisi olur. Bekçide tura bulunmaktadır. Kurt sürüsünü oluşturan diğer grubun amacı ise deve kervanından deve çalarak kervanı devesiz bırakmaktır. Kurt rolündekiler doğadaki gibi uluma sesi çıkartırlar. Kurt grubu deve kervanından bir oyuncuyu almaya çalıştıkça bekçi tura ile onları dövmektedir. Bu sırada tura ile vurduğu kişinin ismini söyler. Böylece o kişinin deve kervanından aldığı oyuncu olsa bile vurulduğu için almış kabul edilmez. Ama ebe tarafından turalanmayan kişi, develerden birisini çalarsa o kişi oyundan çıkar. Tura yiyen kurdun oyuna devam etme hakkı vardır. Tüm develeri almayı başaran kurtlar, oyunun sonunda kervan bekçisinin üzerine atlarlar ve böylece oyunu kazanmış olurlar. Kurt grubu ile deve kervanını oluşturan grup yer değiştirerek oyuna yeniden başlarlar. Oyun, bıkana kadar bu şekilde devam etmektedir (Büyükhahin 2018: 288). Yörük kültürünün vazgeçilmezi kervanlardan esinlenerek oynanan bu oyunda kurt ve devenin taklitleri yapılır. Oyuncular ortak dünyadan farklılıklarını kılık değiştirerek ya da başka yollarla (Smith 1999: 65-66) vurgulamaktadırlar.

5.5. Deve oyunu

Yozgat'ın çoğu köylerinde rastlanan deveci oyununda iki kişi bir deve yaparlar. Öndeki deve başına bir deve başı geçirir, arkadaki eğilir, üzerlerine bir çarşaf örterler. Bununla halkı eğlendirirler (And 2007: 222). Yozgat yöresinde oynanan bu köy seyirlik

oyununda develerin taklit esasına dayalı manzum ezgili özelliklerin ön plana çıktığı anlaşılmaktadır.

5.6.Deve oyunu

Kars'ta deve oyununda deve başı, ağaçtan, ağzı açılır kapanır biçimde hazırlanır; diş yerine çiviler, göz yerine yuvarlak cep aynaları takılır; iki kişi sırtlanır, üzerlerine bir kilim atılır, boynuna irice ziller takılır. Deve kız evinde konukların içine getirilir, deve hacca gidecektir, deve hacı adayı arar. Kayınbaba hacca gitmek üzere deveye bindirilir. Biraz dolaşır, deve herkesi ısırma çalıřır. Sonunda bahşış verilir (And 2007: 222). Yöre halkı hazırlanan deve maketi aracılığıyla gülüp eğlenir. Böylece oyunların eğlenme-eğlendirme işleviyle toplumsal rahatlama sağlanmış olur.

5.7.Deve oyunu

Oyun, deve yapımıyla başlar. Biri önde, biri arkada iki adamın omuzlarına araba tarları² konular, üzerine bir kilim örtülür. Uzun bir ağaç parçasına deriden veya posttan deve boynu yapılır. Öndeki adam bu boynu tutar. Deve tamamlandıktan sonra Alvar'ın içinde yürümeye başlar. Devenin önünde bir adam yürür. Devenin sahibi devenin önünde yürüyerek isteyenleri para karşılığı deveye bindirir. Sokak sokak dolaşarak, kapı önlerinde duran deveye erkekler ve çocuklar bindirilir. Binmek isteyen olunca deveci deveye arkadan vurarak, "deve yık" der. Deve yere çöker. Sonra deveci tekrar vurarak "deve kalk" der. Deveden inen gönlünden ne koparsa deveciye verir. Deveyi taşıyana eziyet olsun diye, deveye iki kişi bindirildiği de olur. Bu durumda deve yük ağır diyerek çöktüğü yerden kalkmak istemez; ancak deveci sopasıyla deveye vurarak ayağa kaldırır. Deve bu şekilde beldeyi dolaşırken davul ve zurna da ona eşlik eder (Çatal 2008: 75). Bu oyunda da gerçek deveye yaptırılan her şey deve kılığına giren kişilere yaptırılır. Devenin çökmesi, kalkması, gezdirilmesi, yıkılması oyunun hareketleri arasında yer almaktadır. Ayrıca deveci de oyuncular arasındadır. Gelenegin etkisinin izleri deve oyununda görülmektedir. Havut hayrından³ sonra veya güreşlerden önce develerin davullar eşliğinde gezdirilmesi gibi ritüel uygulamalarına rastlanmaktadır. Gerçek hayatta yapılan uygulamalar taklit esasıyla oyuna aktarılmıştır.

5.8.Deve oyunu

Deve oyunu için öncelikle bir deve maketi hazırlanır. Deve maketi için tahta, bez, çul, hayvan kemikleri kullanılır. Deve maketi, tahta merdivene benzer bir iskeletin üzerinden eğri çıtaların geçirilmesiyle oluşturulur. Bu maketin üzerine çul, kıldan örtü ya da deve rengini veren herhangi bir malzeme örtülür. Daha sonra deve kafası yapmak için ölmüş olan bir hayvanın kafatası alınır ve uzunca bir sopanın ucuna geçirilir. Çenesinin altından bir ip yardımıyla bu kafatası gövdeye monte edilir ve çenesinin altındaki ip devenin içine girecek olan öndeki kişiye uzatılır ki bu şekilde devenin ağzını oynatabilsin (Durmaz 2016: 89).

² Eskiden kağınların kenarına takılan uzun düz tahtaya tar denirmiş.

³ Yük taşımacılığında güreşlere evrilen süreçte deve semeri olan havutun deveye giydirilmesi yani havutlama ve akabinde gerçekleştirilen havut hayrı devecilik kültürünün ritüel uygulamalarına sahne olan aşamasıdır. Devecilik kültürünün hâkim olduğu yerleşim yerlerinde havut giydirme işlemine "havutlama" ve ardından yapılan ritüele ise "havut hayrı" adı verilmektedir (Uygur; Koyuncu Okca 2019:214-216).

Oyunun oynanışı ise genel olarak şöyledir: Devenin içerisine iki kişi girer. Bunlar deveyi hareket ettirmek ve koşturmakla görevlidirler. Devenin başında bir de deveci olur bu da devenin hareketlerini yönetmekle yükümlüdür. Elindeki mendille ya da sopayla devenin hareketlerini gösterir ve devenin önünden koşturur. Deve, köy odasından ya da köyün herhangi bir yerinden oyunun oynanacağı meydana getirilir ve koşturulmaya başlanır. Deve bu koşturmaya sırasında köyün sokaklarını, evlerini dolaşır. Halkın arasına dalar ve onları korkutur, kovalar. Daha sonra tekrar oyun oynanan köy meydanına gelir. Bu gezinti sırasında yöre halkından bahşiş toplar. Bu paralar oyuncular tarafından paylaşılır. Oyunun sonuna doğru deve yorulur ve yere yatar. Deveci devesinin hastalandığını ve ölmek üzere olduğunu söyler. İnsanlardan yardım ister. Deveyi tekrar hayata döndürmek için halkın arasından bir hoca bulunur ve bu deveye okuyup üfler bu sayede deve tekrar ayaklanır bir süre daha koşturduktan sonra deve oyunu sona erer. Deve oyununun oynanma zamanı yerleşim yerine göre değişse de genel olarak Kurban bayramının ikinci ya da üçüncü günü ve bazen de düğünlerdir (Durmaz 2012: 69-70). Bu oyunda sadece deve değil devecilik kültürünün önemli aktörlerinden devecilere de yer verilmektedir. Oyunda devenin hastalanması ve okunarak tekrar ayağa kalkması, seyirlik oyunlarda sıklıkla karşılaştığımız ölüp-dirilme motifini karşılamaktadır. Balıkesir’de oynanan deve oyunlarında dikkat çekici bir motif olan ölüp-dirilme, Şamanlığa geçiş törenlerinde ve Türk destanlarında da karşımıza çıkar. Temizlenme, arınma, yeni bir hayata başlama, güçlenme, sırlara vakıf olma, bolluk, bereket ve dirilik gibi çeşitli amaçlar için kullanılan ölüp-dirilme, günümüzde büyük oranda köy seyirlik oyunlarında yaşamaya devam etmektedir. Sadece bu motif bile seyirlik oyunların kökeni konusunda önemli ipuçları vermektedir (Duymaz - Şahin 2010: 179).

Sonuç

Deve güreşlerinin ve oyunlarının devecilik kültürü ile ilişkilendirildiği bu çalışmada devecilik; Güney Marmara’dan Akdeniz’e kadar güreşler yoluyla varlığını sürdürmektedir. Karadeniz’den İç Anadolu’ya, Doğu Anadolu’ya kadar olan bölgelerde ise devecilik yapılmamasına, güreş düzenlenmemesine rağmen bu bölgelerde yaşayan toplumların hafızasında, kültürel belleğinde yer eden gelenekleri köy seyirlik oyunları aracılığıyla geleceğe taşınmaktadır. Çalışmada dikkat çekici olan durum günümüzde develerin sayıca azalmasına rağmen devecilik ve etrafında gelişen kültürün sadece güreşler yoluyla değil, hayvan benzetmecesine dayalı deve oyunları aracılığıyla da aktararak kültürel belleğin bir parçası olmayı sürdürdüğüne gözlenebilmesidir.

Saha çalışmasının yapıldığı bölgelerde devecilik kültürünün güreşler aracılığıyla sürdürüldüğü bilinmektedir. Literatür taraması sonucu elde edilen hayvan benzetmecesine dayalı deve oyunlarının ise Anadolu’nun hemen her bölgesinde bulunduğu ve oynandığı çalışmada tespit edilmiştir. Çalışmada devecilik kültürünün Anadolu’nun dramatik oyunlarından hayvan benzetmecesine dayalı deve oyunları aracılığıyla toplumsal hafızada hatırlanması ve sürdürülmesi üzerine değerlendirmelerde bulunulmuştur. Sözlü edebiyatın bir parçası olan oyunların, aynı zamanda kültürün taşıyıcısı rolünü üstlendiği tespit edilmiştir. Hayvan

benzetmelerinden deve oyunları aracılığıyla devecilik kültürünün etkileri, yaşatıldığı toplumu ve toplumun kültürel belleğini beslemektedir. Bu durumda toplumsal işleve sahip oyunların korunması, kayıt altına alınması için kültür politikaları oluşturulmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Summary

Introduction

Camel breeding as cultural groove has been passed on for centuries. However, this study will also make an assessment whether the culture of camel breeding is still applicable and sustained in collective memory of society through camel plays based on animal imitations among other dramatic plays in Anatolia. These plays which are a part of oral literature are also a conveyer of culture.

Theatrical village plays are a literary genre of folk literature. The contribution and functionality of theatrical village plays on social structure is important. Thanks to these dramatic plays in Anatolia with ritualistic roots, experiences from the past educated a society while also entertaining them. The way of understanding a society has a lot to do with understanding and assessing the culture consisting of beliefs, rituals, plays, forms of entertainment, traditions and values that bind society together. The plays, a part of the culture, are also a reflection of society on a small scale.

Method

The study is based on literature scanning and onsite surveys conducted in the form of participant observations. The data regarding the culture of camel breeding has been derived from onsite surveys conducted between the years of 2015 and 2019. While the subject has been assessed in terms of culture with onsite surveys dealing with the culture of camel breeding, thanks to the examples derived as a result of literature scanning in relation to the plays, the reflections of the connections established between people and animals as a result of mutual relation on the plays are also exemplified.

The study using methods and techniques of ethnology adopts a functionalist approach. Introduction includes general explanations for the study. It is split up under 5 main topics which are Ritual and Plays, Plays and Theatrical Village Plays, Anatolian Dramatic Plays; Animal Imitations, Culture of Camel Breeding and Camel Plays; and then camel plays from various regions are exemplified under 8 subsidiary topics. In conclusion part, significance of the study is discussed.

Discussion and Conclusions

Theatrical village plays and especially the camel plays, despite structural and functional changes, are still performed during weddings, festivals, long winter nights and some other occasions. The influence of traditions on these plays based on animal imitation and other plays have been exemplified specific to camel plays. The traces of Yoruq and nomad lifestyle are observed in camel plays. A cultural make up analysis was made with the examples of camel plays from four corners of Turkey such as Taskale Karaman, villages in Yozgat, Kars, Unye Ordu, Nigde and Balikesir.

Passing down the traditions in natural ways, conveying active culture reveal the functional aspects of plays. The psychological effect of plays on people and the society

reveal the traditional and functional aspects of the subject.

Changes and transformations experienced within daily lifestyles are observed in theatrical village plays as well as in every area of life. "Entertainment" focused approach has replaced the religious and ritualistic functions underlying the emergence of theatrical village plays. The argument that functions underlying the rituals and theatrical village plays still exist in "the subconscious" and "the desire to go back to this function" reveals the significance of theatrical village plays.

Camel plays are registered having been included in National Intangible Cultural Heritage Inventory of Turkey with the inventory number 01.0073 in the area visual art forms in 2014. Camel plays are dramatic theatrical village plays with music and dances, based on animal imitations, performed on special occasions depending on changes in nature. Camel plays include resurrection motives reflecting the dying and birth of livings. With these aspects, they are performed as dramatic plays based on rituals during ceremonies such as the new years and solstices, and for entertainment purposes during long winter nights, at weddings and in village squares.

This situation can be explained with the fact the significance of camels in daily life and semantic world, being known as horse of the prophet, and for their use in transportation functionally in the past. It can be said that plays related to camels had and have often been performed in regions where camel breeding culture prevailed and regions where nowadays this influence decreased. It can be argued that one of the objectives of this study is to reveal the inverse correlation between plays and camel breeding. Collective memory finds a way to remember traditions thanks to plays; even if camels decrease in a region in numbers, they still live in cultural memory. Theatrical village plays are a means of this.

KAYNAKÇA

- ABOKOR, Axmed Cali (1987), *The Camel in Somali Oral Tradations*, (Translations: Axmed Arten Xange), Somali Academy of Sciences and Arts in Cooperation with Scan dinivian Institute of African Studies, Uppsala, Motola, Grafiska, ISBN: 91-7106-269-6.
- AND, Metin (2007), *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- ARTUN, Erman (2006), *Anonim Türk Halk Edebiyatı Nesri*, İstanbul: Kitabevi Yay.
- ASSMANN, Jan (2001), *Kültürel Bellek: Eski Yüksek Kültürlerde Yazı Hatırlama ve Politik Kimlik*, (Çev. A.Tekin), İstanbul: Ayrıntı Yay.
- ATLI, Sagıp (2017), "Köy seyirlik oyunlarından "deve oyunu" üzerine bir değerlendirme ve Balıkesir-Pamukçu deve oyunu", *Journal of Turkish Language and Literature* Volume: 3, Issue: 2, Spring: 16-40.
- BORATAV, Pertev Naili (1988), *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, İstanbul: Gerçek Yay.
- BÜYÜKŞAHİN, Ferhat (2018), "Kaybolan Çocuk Oyunlarının Kültür ve Çevre Bağlamında İncelenmesi: Sarıkeçili Yörük Örneği", *Examination of Disappeared Children's Games in Culture and Environment Context: Sarıkeçili Yörük Example*, *Journal of Human Sciences*, 15(2): 881-892.
- CAİLLOIS, Roger (2001), *Man, Play and Games*, Chicago: University of Illinois press.
- CONNERTON, Paul (1999), *Toplumlar Nasıl Anımsar*, İstanbul: Ayrıntı Yay.
- ÇATAL, Serap (2008), *Alvar Monografisi*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- ÇIBLAK-ÇOŞKUN, Nilgün (2018), "Mersin ili köy seyirlik oyunlarında deve botlatması ve Âşuk-Mâşuk oyunu", *Karadeniz*, 39, ss: 129-140.
- DURMAZ, Uğur (2012), *Balıkesir Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir İnceleme*, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- DURMAZ, Uğur (2016), "Amaçları Bakımından Balıkesir Deve Oyununda Yer Alan Ölüp Dirilme Motifi ve Kurban Ritüelinin Benzerliği", *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt:19, Sayı: 36: 80-93.
- DUYMAZ, Ali; ŞAHİN, Halil İbrahim (2010), "Balıkesir ve Çevresinde Hayvan Benzetmecesine Bağlı Köy Seyirlik Oyunları", *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C 13, S 23: 171-185.
- Geçmişten Geleceğe Yaşayan Kültür Mirasımız Türkiye Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanteri <https://aregem.ktb.gov.tr> (Erişim tarihi: 25.02.2019).
- HUIZİNGA, John (2006), *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yay., 6.bs.
- İLHAN, Emir (2015), "Gelenek ve Hatırlama: Belleğin Kültürel Olarak Yeniden İnşası Üzerine Bir Tartışma", *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 10/8: 1395-1408.
- KARABAŞA, Solmaz (2009), *Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın Somut Olmayan Kültürel Miras Çalışmaları, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması, Temel Belgeler: 97-112*, Ankara.
- KILIÇ, Samet (2018), *Bir Sakin Kent Folkloru: Perşembe*, Ankara: Merdiven Yay.
- KOÇAK, Aynur (2014), "Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarında İnsanlık Serüveni: 'Ölü Oyunu' Örneği", *Folklor/Edebiyat*, C 20, S 79: 188-197.
- OKSAL, Aynur (2004), *Türkiye'de Çocuk Oyunları Araştırmaları, Kuşaklararası Oyun: Yetişkin ve Çocuk Kültürü Arasında Bir Köprü*, No: 12, (hzl. Prof. Dr. Bekir Onur, Neslihan Güney), Ankara: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay.
- ÖGEL, Bahattin (2006), *Türk Mitolojisi II (Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar)*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yay.
- ÖZDEMİR, Nebi (2005), *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*, Ankara: Akçağ Yay.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006), *Türk Çocuk Oyunları I-II*, I. Baskı, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDİNÇER, Ferruh (2011), *Anadolu Köy Seyirlik Oyunlarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Yöntem Önerisi ve Bir Uygulama Örneği*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, (Basılmamış Doktora Tezi).
- ÖZKARTAL, Mehmet (2012), "Türk Destanlarında Hayvan Sembolizmine Genel Bir Bakış (Dede Korkut Kitabı'ndan Örnekler)", *Millî Folklor*, S 94: 58-71.
- ROUX, Jean-Paul, (2012), *Eski Türk Mitolojisi*, Ankara: BilgeSu Yay., 2.bs.

- SİLİ, Timur (1997), "Atayurt'tan Anayurda Deve Folkloru", *Bilig-4*: 156-160.
- SMİTH, Brian Sutton (1999), *Methods in Children's Folklore. Children's Folklore Book*, (Editor(s): Brian Sutton-Smith, Jay Mechling, Thomas W. Johnson, Felicia R. McMahon) Published by: University Press of Colorado, Utah State University Press. (1999) Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nskz>. (Erişim tarihi: 22.02.2019).
- ŞARMAN, Sennur (2015), *Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme*, İzmir: Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- ŞENER, Sevda. (2006), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Yay.
- TEMUR, Nezir (2011), "Kültürel Bellek Bağlamında Deve Oyunu", *Milli Folklor*, S 90: 54-61.
- UYGUR, H.Kübra; KOYUNCU-OKCA, Ayşegül (2019), "Devecilik Kültüründe Havut Hayrının Ritüelistik Uygulamaları", *Mukaddime*, 10(1): 213-231 DOI: 110.19059/mukaddime.535262, ss:213-231.