



ISSN:1306-3111
e-Journal of New World Sciences Academy
2009, Volume: 4, Number: 3, Article Number: D0003

FINE ARTS

Received: December 2008
Accepted: June 2009
Series : D
ISSN : 1308-7290
© 2009 www.newwsa.com

K.Özlem Alp
Şükrü Balcı
Gazi University
aakgul@gazi.edu.tr
Ankara-Turkey

KARAGÖZDE BİÇİM VE ANLAM KURGUSU

ÖZET

Kültürel bir sembol olan Karagöz, aynı zamanda oyun niteliği ile iletişimsel bir gösterge düzlemi oluşturur. Bu bağlamda Karagözde yer alan zaman, mekan, konu, dil ve tipler kendi içinde biçimsel ve anlamsal pek çok sembol taşır. Bu araştırmada Karagöz oyunlarındaki zaman, mekan, konu, dil ve tipler biçimsel ve anlamsal olarak dizge halinde incelenmiştir. Bu dizgelerin her birinde sembolik açıdan ortak ve ayrı özellikler belirlenerek ortak bir okuma yaklaşımı sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Karagöz, Bildirişim, Sembol, Algı, Kurgu

FICTION OF FORM AND MEANING IN KARAGÖZ

ABSTRACT

As a cultural symbol, Karagöz at the same time forms a communicative semiotic plane by its theatrical presentation character. In this context, time, space, theme, language and typecasting hold many form wise and semantic symbols in their essences. In this research, time, space, theme, language and typecasting in Karagöz theatrical presentations have been investigated in semiotic and semantic systems. A common reading approach has been provided by defining symbolically common and different properties in every one of mentioned systems.

Keywords: Karagöz, Communication, Symbol, Perception, Fiction



1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Geleneksel sanatların çoğunda olduğu gibi bugün güncel yaşamın içinde olmayan Karagöz oyunu hicivli, mizahi ve zaman zaman da siyasi yergiler içeren bir gölge oyunudur.

Anadolu'da en erken 16. Yüzyıla dek inen Karagöz oyunu 18-19. Yüzyıllarda siyasi eleştirilere de yer veren ve sürekli değişim içinde olan bir oyun haline gelmiştir [1]. 20. Yüzyıla birlikte etkinliğini yitirmeye başlayan Karagöz oyunu pek çok festival, yarışma ve derneklerle ayakta kalmaya çalıştıysa da bugün aktif bir şekilde varlığını sürdürmeyecek bir duruma gelmiştir.

Günümüzde bilinen adı ile Karagöz, eskiden "gölge hayaletler" anlamına gelen "Zill-i Hayal" veya "Hayal-i Zill", "Perde Oyunu", "Çadır Hayal" adları ile anılmaktaydı [2].

Geleneksel Türk tiyatrosunun önemli dallarından birisi olan Karagöz oyunu bir ışık oyunudur. Perde arkasından ışık kaynağı önüne konan deri, karton gibi malzemelerden yapılmış şekillerin hareket ettirilerek seslendirilmesi esasına dayanır [3].

Karagöz oyunundaki tiplere tasvir adı verilir. Tasvirler kalın deriden (dana, sığır) yapılır. Karagöz perdesi ışık geçiren, beyaz mermerşahi patiskadan yapılır ve bu perdeye ayna adı verilir. Gölge oyununda figürleri oynatan kişiye ise Hayali adı verilir [4].

Türk gölge oyununun tarihsel kökenlerine ilişkin birbirinden farklı görüşler bulunmaktadır. Bu görüşler arasında Karagöz oyununun Asya'dan Anadolu'ya gelmiş olduğu görüşü en yaygın görüştür. Jacob'a göre gölge oyunu Çin'de ortaya çıkmış ve buradan Moğollar ile Orta Asya Türklerine yayılmıştır [5]. Bu görüşe yakın bir başka görüşe göre ise, Çin, Kamboçya, Malezya, Endonezya, Cava ve Hindistan'dan batı dünyasına yayıldığı görüşüdür [6, 7 ve 8]. Diğer tam tersi bir görüş ise, gölge oyununun ilk kez batı'da doğup oradan Asya'ya yayıldığıdır. And bu görüşün savunucularından Reich'in adını özellikle anarak, bu görüşün haklı olmadığını, bugün batı da gölge oyununun bulunmadığını vurgulamaktadır [9].

Karagöz'ün Anadolu'da ortaya çıkışı ile ilgili görüşler de farklılıklar içermektedir. Bir görüşe göre, I. Selim'in Mısır'ı fethinden sonra gölge oyunu Osmanlı İmparatorluğunun baş şehri olan İstanbul'a Mısır'dan getirilmiştir [10]. 17. yüzyıl yazarı Evliya Çelebi seyahatnamesinde de Bursa'nın baş şehir olduğu Osmanlıların ilk dönemlerinde Karagöz oyununun Türkler tarafından geliştirilmiş olduğudur [11].

Anadolu'da en erken 16. yüzyıla dek inen Karagöz oyunu, 17. yüzyıldan 20. yüzyıla dek pek çok değişim geçirmiştir. Bir halk oyunu olan Karagöz'de tipler ve oyunlar çok çeşitlidir. Ancak Karagöz ve Hacivat her oyunda temel iki tiplere oluşur. Karagöz oyunları geleneksel olarak yalnızca halk tarafından izlenmeyip aynı zamanda Osmanlı Sarayında, ramazan geceleri, sünnet düğünleri gibi pek çok özel günde bir eğlence aracı haline gelmiştir.

Karagöz oyunları aslında her ne kadar yumuşak bir mizah gibi algılsa da Tansuğ'un [12] belirlemesi ile bu oyunlar siyasi ve cinsel içerikli mizah eğiliminin tüm karakteristik özelliklerini içerir. Anadolu insanının kıvrak zekasını yansıtan Karagöz oyunları, bu siyasi hiciv ve cinsel içerikli mizah söylemi nedeniyle sık sık yasaklanmış, ancak her defasında kendini yeniden yapılandırmayı başarmıştır.

Karagöz oyunları üzerine yazılmış pek çok değerli eser bulunmaktadır. Bu eserler, Karagöz oyununun tarihsel kökenleri [13,14 ve 15], oyunların derleme ve arşivleri [16,17], teknik yapımları [18], grafiksel özellikleri [19] gibi araştırmalardır. Ancak Karagöz oyunlarındaki sembolik unsurların, bir başka söyleyiş ile göstergelerin okumaları üzerine yapılan araştırmalar çok yetersizdir.



Karagöz oyunlarındaki göstergeler, bu oyunların makro düzeyde bir biçim ve anlam bütünlüğü içinde algılanmalarını zorunlu kılmaktadır.

Karagöz oyunları Anadolu toplumunun farklı etnik yapısını, kişilik tiplerini, meslekleri, görüş açıllarını mizahi bir anlayış ile ortaya koyan yapısından ötürü semboliktir. Karagöz tiplerindeki özel karakterler, dil, sahne, göstermelikler, konuşmalar, giyim-kuşam unsurları, renkler, biçimler, müzik bu sembolik anlatımın bir bütün olarak algılanmasında son derece etkin unsurlardır.

Bu çalışmada Karagöz oyunlarındaki biçim ve anlamı oluşturan genel özellikler analiz edilmiş, bu özelliklerin sembolik algılama biçimleri tartışılmıştır.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (SIGNIFICANCE OF RESEARCH)

Bir kültür mirası olan Karagöz, pek çok halk kültürü araştırmasına konu olmuştur. Ancak bu çalışmada, Karagöze bir bildirişim düzlemi içerisinde bakılmış ve bu bağlamda Karagözde yer alan bildirişim öğeleri zaman, mekan, konu, dil ve tipler olarak alt dizgelere ayrılarak bir biçim ve anlam okumasına gidilmiştir. Bu anlamda bu çalışma halk kültürü ürünlerindeki bildirişim unsurlarının okunmalarına bir yaklaşım sağlaması açısından önem taşımaktadır.

3. BULGULAR VE TARTIŞMALAR (FINDINGS AND DISCUSSIONS)

3.1. Bir Bildirişim Olarak Karagöz (Karagöz As A Communication)

Karagöz oyunlarının halk arasında oynanması, güncel konuları işleme ve her şeyden önce geniş topluluklar tarafından izlenmesi, bu oyunların tam olarak bildirişim amacı ile örtüşen yanını ortaya koymaktadır. Karagöz oyunlarının gazete, TV, radyo gibi olanakların olmadığı bir dönemde yaygın olarak oynatıldığı varsayıldığında, bu oyunların haber iletme, bilgilendirme, öğretme, eğlendirme gibi işlevsel ve toplumsal bir boyutu olduğu da göz ardı edilmemelidir. Günümüzdeki iletişim araçlarının iletmediği olumlu ya da olumsuz gönderiler, diğer iletişim araçlarının yanında Osmanlı toplumunda Karagöz oyunları ile de sağlanmakta idi. Bu anlamda Karagöz, geleneksel ve toplumsal bir ilişki dizgesi oluşturur. Karagöz oyunlarının yer aldığı bu dizge tiyatrodur. Bu dizge geleneksel kültür bağlamı içerisinde yer aldığı için birikimlidir. Tek tip değildir.

Karagöz oyunlarındaki bildirim ana ögesi olan amaçlılık ve anlam, birkaç içerik gösterir. Bu oyunlardaki iletişim amacı; Eğlendirme, güldürme, düşündürme, bilgi, haber verme ve yermedir. Buna göre bu bildirişim amacına hizmet edebilecek her türlü araç Karagöz oyunlarında kullanılmıştır. Özellikle dil, konu, karakterler, zaman, mekan, kıyafetler, renkler v.b. araçlar güldürme, düşündürme, bilgi-haber verme ve yerme amacını karşılamaya dönüktür.

Başkan'ın [20] da belirttiği gibi tüm bildirişim işlemleri belli bir araç kullanılarak gerçekleştirilen "dolaylı" eylemlerdir. Karagöz'de de bildirişim dolaylıdır. Üstelik iki kez dolaylıdır. Birincisi, dil burada hem araç hem de amaçtır. Aynı zamanda dil, cansız bir varlığın (figürler) gerçek bir kişi (hayali) tarafından konuşturulması ile ikinci kez dolaylı bir anlatımı içerir. Karagöz oyununda alıcı (seyirci) ile gönderici (hayali) arasında bir değil birden çok araç vardır. Bu araçlar, bildirişimin tam gerçekleşebilmesi için Karagöz oyununun tamamını içermektedir. Karagöz oyunu'ndaki bildirişim araçları; Sahne, dekor, oyuncular, dil, müzik, renkler, konu, mekan, zaman unsurlarıdır. Bu araçların her biri kendi başına bir bildiri değeri taşımakta ve aynı zamanda bu bildiriler birleştiğinde anlam bütünlüğü sağlanmış olmaktadır. Örneğin, Karagöz perdesi aydınlandığında bir dekor niteliğinde sahneye yansıtılan göstermelikler (deniz kızları, saksıda çiçekler, ağaç, deve v.b.) kendi



başlarına bir bildiri sunarlar. Bu bildiri bazen oyunun içeriği ile ilgili iken, çoğu kez de oyundan bağımsız ve ilgisizdir. Bu durum izleyicide oyunun başlangıcında bir anlam oluşturmakta, ancak çoğu kez bu anlam oyundan bağımsız ya da kopuk olmaktadır. Aynı şekilde renkler, dekor ve figürler tek tek pek çok anlam gönderirlerken bunlar birlikte okuduklarında oyunun asıl algılaması gerçekleşir. Ancak diğer bildirişim türlerinde olduğu gibi burada başka bir etken de alıcıların (alımlayıcıların) algılama düzeyindeki farklılıklardır. Bu nedenle tüm bildirinin biçim ve içerik olarak algılanmasında farklılıklar kaçınılmazdır.

Karagöz oyunlarında her bir bildiri arasında (ilişkisellik) ilişki ya da ilişkisizlik durumları vardır. Bu bildiriler biçim ve içerik olarak ayrı ayrı ilişkisellik boyutu içerirler. Örneğin tiplerle müzik (Karagöz sahneye çıkarken çalınan ezgi) ya da müzik ile dekor arasında bazen doğrusal bir ilişki varken, çoğu zaman da doğrusal olmayan bir ilişki ya da ilişkisizlik söz konusudur. Bu durum doğaçlama tekniğinin önemli özelliklerinden birisidir. Bir de bunlara seyircilerin algılama ve yeniden yapılandırması eklendiğinde bildirişim dizgeleri bir gösterge haline dönüşür. Çünkü bir göstergenin oluşumundaki nedensellik algılanıp yeniden yapılandırılmasıdır. Bu nedenle Karagöz'de tam bir bildirişimin olabilmesi için her bir bildirinin hem kendi başına bir bütün, hem de ilişkiler arası ilişkisellik durumlarının tek tek ele alınması gereklidir.

3.2. Karagözde Mekan (Space in Karagöz)

Karagöz oyunlarında söz, edim ve biçim birlikte bir mekan içerisinde yer alırlar. Bu nedenle Karagöz'de mekan, oyunların en önemli unsurudur. Karagöz oyunlarında mekan oyunun oynandığı ve oyunu izleyenlerin bulunduğu mekandan oluşan gerçek bir mekandır. Bu mekan iki alt dizgeden oluşur. Birinci alt dizge oyunun oynandığı sahnedir. İkinci dizge ise oyunu seyredenlerin oluşturduğu izlenme mekanıdır. Bu mekanlar hem iç içe hem de birbirlerinden işlev ve biçim olarak ayrılırlar. Ancak bu mekanlar birbirlerine bağımlıdırlar. Oyunun oynandığı sahne bir perdeden oluşur. Bu sahne aslında çok pratik, taşınabilir bir özelliğe sahiptir. Sahne perdesine "ayna" denir. Ayna yansıtma ve gösterme niteliklerine sahiptir. Bu anlamda sahne yaşamın bir aynası niteliğindedir. Ancak perde şeffaftır ve ışık ile aydınlatılır. Böylece sahne oynayan figürlerin izlenimini yansıtır. Bu anlamda sahne dolaylı bir görüntüyü içerir. Sahne soyut ve hayalidir. Bir başka söyleyiş ile gerçeğin bir izlenimidir. Tüm bu yanları ile sahne semboliktir. Sahne taşınabilir özelliği ile gerçekliğin hem dışında, hem de içinde yer alır. Sahne kalıcı olmadığından, her an her yerde olma özelliği ile gerçekten daha gerçek izlenimi uyandırabilir. Gerçek bir tiyatrodan oyun bitse bile sahne yerindedir. Ve bu yeterince gerçektir. Ancak Karagöz sahnesi oyun bittiği an yok olur. İzleyiciler için oyun sırasında sahnenin nesnel bir algı ile var olmadığı gerçeği zaman zaman pek çok gönderme ile hatırlatılır. İzafi bir bakış açısı ile fani bir dünyanın fani bir anlatımı tüm yönleri ile sahneye yansımıştır.

Karagöz oyunlarındaki sahne mekanını kendi içinde de alt dizgelere ayrılır. Bunlar, oyunların içinde geçen mekanlardır. Genel olarak oyun metinlerine göre pek çok etnik grubun bir arada yer aldığı, ticaret, inşaat gibi yoğun iş alanlarının bulunduğu bu mekan büyük ve merkezi bir şehir anlatımı içerir. Oyunun sergilendiği sahnene her oyuna göre sahne dekoru diyebileceğimiz gölge dekorlar, ev, ağaç, masa gibi sembolik bir mekan tasvirini içerir. Oyundan önce yer alan göstermelikler genellikle oyunla ilişkisizdir. Bu ilişkisizlik gerçek dışılığa özel bir gönderme yapar. Bu nedenle göstermelikler



semboliktir. Ve seyircinin oyunun gerçeklik düzleminden uzaklaşmasına yardımcı olur niteliktedir. "göstermelikler henüz oyunu seyretmeye hazırlanmamış seyirciyi oyunun yapıntı (hayal) gerçeğine hazırlamak, yanılısma havasına sokmak, onda ilgi uyandırmaktır" [21]. Sahne mekanında en önemli vurgu figürlere aittir. Dekor olarak kullanılan ev, ağaç, kedi gibi elemanlarda perspektif, uzaklık-yakınlık, büyüklük-küçüklük gibi unsurlar yer almaz. Çoğu zaman figürler bir ev büyüklüğü ölçüsündedir. Bu da mekanın ve oyunun gerçek dışılığına önemli bir vurgudur. Oyun mekanında gerçek değil, gerçekliğe bir gönderme vardır.

Karagöz oyunlarında mekan, kişilere de atıfta bulunur. Bu öyle bir sembolleştirme içindedir ki örneğin, sahnede Hacivat'ın bulunduğu tarafta köşkler ve kibar yerler yer alırken, Karagöz'ün tarafında ise çadır, dağ, toprak gibi kaba unsurlar yer alır. Soyutlamaya dayanan böyle bir yerleştirme yoruma katkıda bulunan bir ironik görünüm yarattığı gibi güldürüyü de açığa çıkarır [22].

Karagöz'ün ikinci mekanı ise seyircilerin yer aldığı izlençe mekanıdır. Bu mekan açık ya da kapalı bir mekan olabilir. Ancak bu mekanda kurmaca bir mekandır. Yani birinci mekana (sahneye) bağımlıdır. İzlençe mekanı taşınabilir sandalyelerden ya da minderlerden oluşur. Bu anlamda izlençe mekanı da her an her yerde olma özelliğine sahiptir. Karagöz oyunlarında çoğu zaman mekan Karagöz sahnesinin kurulacağı yere göre oluşturulur. Böylece izlençe mekanı, sahne gibi göçebe bir nitelik gösterir. İzlençe mekanı alıcıların mesajı aldığı bir kanal ya da ortamdır. Bu yönü ile izlençe mekanı halkın bir yansıması ya da örnekleme durumundadır. Bu yönü ile de semboliktir.

3.3. Karagözde Zaman (Time in Karagöz)

Karagöz oyunlarındaki bir başka unsur ise zaman olgusudur. Karagöz oyunlarında zaman soyuttur. Herhangi bir zamana özellikle vurgu yapmaz. Belirli bir yıl, tarih ve gün belirtmez. Bu nedenle zaman kurgusu birikimli ve üst üste binmez. Her oyuncunun zamanı farklıdır. Ancak Karagöz oyunlarının belirli tipleri bulunmakla birlikte, zaman olgusu oyunlarda güncel zamanı ve güncel olayları konu alan doğaçlamalara yer verir. Bu anlamda zaman kendi yaşadığı zamandır. Ancak oyunun mizahi özelliğinden ötürü zaman boyutu evrensel bir zamana da gönderme yapar. Bu yönü ile zaman, hem gerçek bir zaman, hem de taşınabilir bir zaman boyutunu içerir. Böylece Karagöz'de zaman ikili bir gel-git içerir. Bugün, şimdi, burada ve her zaman her yerde olma özelliği zamanın çift anlamlılığına işaret eder. Bu nedenle Karagöz oyunları zamanı aşmış, yüzyıllar boyunca çeşitlenerek ve ilavelerle süregelmiştir.

3.4. Karagözde Konu (Theme in Karagöz)

Karagöz oyunlarında konu, oyunların içerikleri çerçevesinde ele alınabilir. Aslında Karagöz bir halk tiyatrosu geleneğine sahip olduğu için, Karagöz oyunlarının metinleri oyunun oynatıldığı yıllardan çok daha sonraları kaleme alınmış oyunlardır. Ancak bu oyunlar yüzyıllar boyunca kulaktan kulağa ve babadan oğla yayılmış ve özellikle oynatıcıların geniş ve güçlü dağarcıklarında korunmuştur. Bu oyunların konuları doğal olarak hem yazarlar, hem de oynatanlar açısından oyunu izleyen kitleye göre farklılıklar göstermekle birlikte oyunların ana hatları ile konu temaları belirlidir.

Klasik Karagöz oyunlarının 26 ile 30 adet arasında olduğu kabul edilmektedir. Ancak bunların aynı anda değil, zaman içerisinde bu sayıya ulaştığı bilinmektedir[23].

Karagöz oyunları, işleyiş kalıbı olarak önce "Muhavere" ve "Fasıl" olarak iki ana bölüme ayrılırlar. Muhavere'de bağımsız,



Fasıl'da asıl konu işlenir. Muhavere'nin "giriş" ve Fasıl'ın "bitiş" bölümleri de dikkate alınır. gösteri dört bölümden oluşur [24].

Karagöz'ün oyun dağıtıcılığı oldukça geniştir. Oyun sayısı belli olsa da oyun kurucuların hayal güçleri ve ustalıkları burada önemli bir etkidir. Oyun konuları genellikle Karagöz ismi ile anılan ana tiplere üzerine kurgulanmıştır.

1. Karagöz'ün iş tutması ve çalışma maceraları
2. Karagöz'ün yasak ve yanlış işlere karışma maceraları
3. Karagöz'ün kendisini gülünç duruma sokması
4. Halk hikayeleri ve edebi eserlerin uyarlamaları

Karagöz oyunlarının konuları birbirinden bağımsızdır. Ancak bazı oyunlarda benzer konuları görmek mümkündür. Konularda birçok olay yan yana bulunur. Çoğu kez olaylar arasında anlamlı bir bütünlük bulunmaz. Bu bağlamda konular birbirinden kopuk ve süreklilik yoktur. Bu doğaçlama tekniğinin getirdiği bir özelliktir. Karagöz'deki konular dikkatli incelendiğinde gündelik yaşamda rastlanabilecek, sıradan konuların abartılarak olağandışı hale getirilmesi esasına dayandığı görülür. Bu yönü ile konular evrensel bir nitelik gösterir. Çünkü Karagöz'de konu bağlamı, başrol tiplemesi olan Karagöz'ün eylemlerini içermektedir. Ve bu tipleme her yerde görülebilecek genel bir tipe karşılık gelir ve semboliktir. Özellikle ikili diyaloglarda Hacivat tiplemesi bu konuya araç edilmiş bir figür niteliğindedir. Diğer tiplmeler ise, konuyu vurgulamakta araçtırlar. Karagöz'de seçilmiş konular kendi başına bir bütün oluşturmamaktadır. Daha çok orta oyunu geleneğinde olduğu gibi ikili, üçlü konuşma eylemleri ile var olmaktadır. Bu anlamda konu hiçbir zaman "dil" in önüne geçemez. Konu sadece "dil" i vurgulayan bir araç konumundadır. Karagöz'ün bu özelliği çok dikkat çekicidir. Gündelik hayattaki beceriksizlikler, yanlış anlamalar, işsizlik, kadın erkek ilişkileri, Osmanlı toplum yaşantısını her yönü ile ortaya koyan etnik tiplmeler ve onların özellikleri konuşmalarda vurgulanır. Konu açıktır, gelişmeye, dönüşmeye dönüktür ve konuşmaya dayalıdır. Konu bütünlüğü yoktur ve konunun başı, sonu belli değildir. Aslında Karagöz'de konu direkt değil dolaylı bir sembolizmi içerir. Bu sembolik konu seçimi tiplmeler ve dil ile verilir.

3.5. Karagözde Dil (Language in Karagöz)

Karagöz oyunlarında dil kendi başına bir amaçtır. "Dil Karagöz ve Orta Oyununda kişilerin özelliklerini vermeye yarasa da bu görevi çok önemsizdir. Önemli olan dilin kendi başına bir konu olmasıdır" [25].

Dil, Karagöz oyunlarının en önemli gösterge düzlemini oluşturur. Karagöz'de tek bir dilden söz etmek olası değildir. Çünkü, dil tiplemelere göre değişir. Hacivat İstanbul şivesi ile çok güzel konuşurken, Karagöz ise halk ağzı ile argolu bir dili tercih eder. Diğer tiplmeler ise etnik grup özelliklerine uygun konuşurlar. Bu nedenle Karagöz'de dil çok katlı bir özellik gösterir. Konu çerçevesinde dilde bir bütünlük yoktur. Dil anlık ve olaylıktır. Dilde zaman ve mekana uygunluk görünmez. Dilde çifte anlamlılık ya da çok anlamlılık ve aynı zamanda abartı çok belirgindir. Dil, esnek, doğaçlama ve oyunun ana dizgesi olduğundan oyunun uzun ya da kısa sürmesini, başka bir söyleyişle oyunun zaman, süre ve çerçevesini belirlemektedir.

İkili diyaloglar ve söyleşmeler, Karagöz'ün dil göstergelerinin önemli bir bölümünü oluşturur. Bu söyleşmeler Karagöz oyununun giriş kısmında yer alır. Karagöz bazen Hacivat ile, bazen iki-üç tipleme ile birlikte söyleşir. Bu söyleşmeler yaklaşık 60 adet metin olmakla birlikte oyun kurucularının hafızaları ve hayal güçleri sayesinde zenginleşmiştir. Söyleşmelerde, yanlış anlaşılmalara, cinaslı



sözler, bilmece-bulmacalar, tekerlemeler çok sık kullanılır. Söyleşmeler oyuna geçmeden önce seyirciyi ön hazırlama görevini üstlenirler.

Karagöz'de dil kullanımı, güldürü ve yergi unsurunun ana özelliğini oluşturur. Dil, olay ve konu dizgesinden bağımsız işler. Ancak bu özelliğinden ötürü olay ve konu dizgesini de oluşturur.

Çene yarışına dayanan yanlış ve ters anlamalar, mecaz, kinaye, nükte, ses ve söz tekrarları, tekerlemeler gibi dilin kullanımından kaynaklanan güldürme öğeleriyle doludur [26]. Öyle ki dil kendi başına yalnızca tiplmelerin ses ve ton özelliklerini değil, aynı zamanda toplumsal konularını ve bireysel özelliklerini de deşifre eder niteliktedir.

Karagöz'ün diğer dizgelerinde olduğu gibi dil dizgesinde de karşıtlıklar önem kazanır. Özellikle başoyuncular olan Karagöz ve Hacivat tiplmelerindeki dil karşıtlıkları hem üslup hem biçim olarak çok barizdir.

Karagöz bir yandan iğrenç, çirkin ve açık-saçık olana yer verirken, bir yandan da olağandışı ve olağanüstü olanı olağan, gerçeküstü olanı gerçekmiş gibi göstererek hem eğlendirir, hem de onu zenginleştirerek, seyircinin gösteriye uzak açıdan bakmasını sağlar [27].

Karagöz'ün dili kullanım tarzı, onun yasaklanmasında en önemli etkidir. Aslında bir ölçüde tümüyle hayale dayandığı için dil özgürlüğü elde etmiştir. Bu nedenledir ki dil, bu derece patavatsız, korkusuz ve cüretkardır. Dilde eğretileme söz konusudur. Karagöz'de dili konuşturan "hayali" gerçek bir insan olmasına karşın, hiç kimse Karagöz'ün sivri dilinden "hayali" yi sorumlu tutmaz. Çünkü "o" konuşturandır. Konuşan ise Karagöz dür. Bu tam bir soyutlama ve sembolizmi içerir. Burada Karagöz canlı imiş gibi muamele görür. Yasaklanır, kaldırılır. Öyle pervasızdır ki tüm cezalara karşın tekrar aynı suçları işler. Bunu dili ile yapar. Siyasi otorite Karagöz'ün aslında bir hayal alemine bürünmüş, kalabalık ve coşkulu halkın gür sesi olduğunu ve ne kadar yasaklanırsa yasaklansın, başka bir yerden yeniden hortladığını bilmektedir.

3.6. Karagözde Tiplmeler (Typecasting in Karagöz)

Karagöz oyunlarındaki tiplmelere ilişkin pek çok farklı sınıflama yapılmıştır [28,29]. Ancak en genel anlamda gölge oyununun kişi sınıflaması;

1. Temel (asıl) tiplmeler (Hacivat, Karagöz)
2. Oyunlara göre değişen ikincil tiplmeler (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi v.b.)

3. Yalnız tek ya da iki oyunda rastlanan önemli eksen tiplmeler [30]olarak gruplanabilir. Bu tiplmeler dış görünüşleri, konuşmaları, telaffuzları ve davranışları ile sosyal bir betimleme örneğidirler.

Karagöz'ün saflığı, gerçekçiliği, cahilliği, fırsatçılığı, Hacivat'ın bilgiçliği, düzcülüğü, Yahudi'nin kurnazlığı, yaygaracılığı, Tiryaki'nin miskinliği, Çelebi'nin mirasyedciliği, züppeliği, Külhanbey'in zorbalığı, Kastamonulu Türk'ün algılama güçlüğü, Zennelerin dolapçılığı, aşüfteliği, Acem'in palavracılığı, Laz'ın tez canlılığı gibi tip özellikleri ile perdede yer alan kişiler, aynı zamanda toplumsal özellikleri ile de toplumun çeşitli katmanlarını simgeler [31]. Oyunlarda yer alan bu tiplme çeşitliliğine bakarak kozmopolit bir kent örgüsünü ve Osmanlı İmparatorluğunun heterojen yapısını görmek mümkündür. Hatta bu tiplmelerden kalkarak, Bursa ya da İstanbul gibi İmparatorluğun ticaret merkezi şehirlerinden birisinde olayların geçtiğini söylemek yanlış olmaz.



Genel bir bakışla karagöz oyunlarındaki tiplerin biçimsel olarak şematik ve karikatürize bir nitelik gösterirler. Bu anlamda biçim gerçeklikten uzaktır. Tipler değişmeyen kişilik özellikleri simgelerler. Bu yönü ile tipler tamamen semboliktir. Gönderme yaptıkları mizah düzlemi çok anlamlıdır. Tiplerinde biçimsel kurgu içeriğe hizmet etme amaçlıdır. Öyle ki renklerden, kıyafetlere, yüz ifadelerinden duruşlara kadar mizah ögesini öne çıkaran unsurlar biçime egemendir. Tipler sürekli ve sürekli. Geçmiş ve geleceği yoktur. Zamanları yoktur. İlişkileri oyunlara göre belirlenir. Abartı ve deformasyon bu tiplerin en genel özelliğidir. Karagöz oyunlarındaki tiplerin oyunu okuma açısından çok büyük bir öneme sahiptir. Çünkü tiplerin tek tek ve bütün olarak tüm toplumun istek, durum ve beklentilerinin bir aynası niteliğindedir. Tüm bu sosyal hiciv, tipler ve onların konuştuğu dil aracılığı ile ortaya konur.

Oyunlarda Hacivat ve Karagöz başrol tipleri olduğu halde bu tiplerden Karagöz Hacivat'tan (en azından güldürü ögesini kullanma açısından) biraz daha baskındır. Oysa haklı ve adil olan, toplumun vicdanında baskın olması gereken Hacivat'tır. Bu çelişki diğer çelişik durumlar gibi çok belirgindir. Aynı şekilde bu oyunlarda ders verme ve toplumu eğitme durumu, örnek davranışlar sergileme, adalet gibi kavramlar gözlenmez. Bu anlamda tipler ve durumlar gerçek yaşama çok yaklaşıyor.

Karagöz tipleri, cahil, kaba, özgür, atılgan, açık ve doğru sözlü, halk dili ile konuşan, çocuksu, meraklı, patavatsız, neşeli, dışa dönük, pervasız, eli açık, iradesiz, tembel, sabırsız, hilebaz [32] gibi birden çok kişinin karakter özelliklerini sergilemektedir. Böylece Karagöz aslında Türk halkının ortalama bir simgesini taşımaktadır. Karakterinde yer alan pek çok zıtlık ile, bir toplumun ortak kişileştirme sembolüdür.

Hacivat ise, derin düşünen, okur yazar, eğitilmiş, Arapça ve Farsça konuşan, musiki ve şiirden anlayan, ölçülü, ağırbaşlı, tedbirli, güzel konuşan, yardımsever, iyimser, öğretici ve eğitici bir kişidir. Ancak aynı zamanda afyon kullanır [33].

Zıtlık teması Karagöz'ün kendi kişiliği içinde olduğu kadar, Hacivat ve Karagöz arasında da çok belirgindir. Bu anlamda tiplerin güldürü ögesini açığa çıkaran biçimsel ve kurgusal yönleri ile sembolik bir yapı sunarlar.

4. SONUÇ (CONCLUSION)

Geleneksel halk tiyatrosunun içinde yer alan Karagöz kültürel bir semboldür. Kültürel semboller, kültür kavramı gibi canlıdır. Gelişir, değişir, dönüşürler. Bu anlamda Karagöz bu toplulukta yaşayan insanların ortak hafızasında yer bulur.

Karagözde güldürü ögesi temel olmakla birlikte, haberleşme ve iletişim kurma çabası onun tarihsel kökenlerindedir. Bu bağlamda Karagöz bir bildiri sunar. Bu bildiri aynı zamanda pek çok zıtlığın birlikteliği ile oluşmuştur.

Karagöz oyunlarında benzetme ve yansıtma oyun kurgusunda en temel iki ilkedir. Bu benzetmede hem gerçeğe yaklaşma hem de gerçeklikten olabildiğince uzaklaşma gözlenir.

Karagöz oyunlarında zaman, mekan, konu, dil ve tiplerin oyunun ana kurgusunu oluşturur. Karagözde zaman ve mekan taşınabilir bir yapı sunar. Zaman ve mekan belirsizdir. Bu yönü ile her zaman her yerde olma durumu çok belirgindir. Konu ise dile bağlı bir gelişme gösterir. Asıl verilmek istenen güldürü unsuru dilde yoğunlaşmıştır. Bu yönü ile dil bir araç olmaktan çok bir amaç haline gelmiştir. Tipler Karagöz oyunlarında dili oyunun amacına en uygun şekilde kullanan birer anlatım aracıdır.



Karagöz kurmaca bir oyun olduğu için algılayıcıyı (seyircileri) yabancılaştırma gibi bir tehlikeyi de beraberinde taşır. Bir oyunun hem kurmaca, hem kağıttan (ya da deriden) olması ve aynı zamanda da mizah ögesi üzerine kurgulanmış gibi görünmesi seyircileri oldukça gerçek dışı ya da sadece güldürü ögesi imiş gibi yanlış bir algılamaya götürebilir. Karagöz oyunlarında kurgu içinde kurgu önemli bir özelliktir. Oyuncular karton, sahne taşınabilirlerdir. Bu bağlamda her şey kurgudur. Karagözün asıl iletmek istediği gönderiyi algılamak oldukça dikkat gerektirir. Burada anlam izleyicinin Karagözü doğru algılaması ile ortaya çıkar. Bu doğru okumada oyundaki kodların tek tek çözülmesi ve kuşkusuz seyircinin deneyimleri ile algılama derecelerindeki farklılıklar rol oynar. Bir başka söyleyiş ile seyircinin Karagözü anlama ve algılama durumu sabit değil değişkendir. Bu değişkenlik bize seyirci ile ilgili bilgileri de taşır.

Karagöz, yukarıda söz edilen mizah kılıfı ile aslında toplumsal birçok sorunu sivri, hicivli ve patavatsız bir dil ile ortaya koymuştur. Bu nedenden dolayı ki pek çok kez yasaklanmış, ancak her dafasında yeniden ortaya çıkabilmiştir.

Günümüzde etkinliğini geniş ölçüde yitiren Karagöz, halen bir halk kültürü olarak pek çok karmaşık yapısı gereği farklı bakış açıları ile incelenmeye değer bir özellik taşımaktadır.

Karagöz sanatının günümüzde yaşatılmasına ve geliştirilmesine ilişkin resmi ve özel kurum ve kuruluşların büyük ölçüde desteği gereklidir. Öncelikle üniversitelerin el sanatları, tiyatro, resim, halkbilim ve güzel sanatlar bölümleri ile disiplinler arası çalışmaların yapılması bu alana büyük bir katkı sağlayacaktır. Batı da kukla sanatının halen çok canlı bir şekilde yaşatılıyor olması ilk olarak üniversiteler ve akademik çalışmalar ile sağlanmaktadır. Bu anlamda, üniversitelerin ilgili bölümlerine, kültür ve turizm bakanlıklarına büyük görev düşmektedir.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Sakaoğlu, S., (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Ankara: Akçağ Yayınları.
2. İvgin, H., (2000). Karagöz ve Kukla Sanatımız. Ankara: Kültür Ajans Tanıtım ve Organizasyon Ltd. Şti.
3. Mutlu, M., (2002). Karagöz Sanatı ve Sanatçıları. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
4. Sönmez, S., (2005). Karagöz Kitabı. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
5. Gerçek, S. N., (1942). Türk Temaşası. İstanbul: Kanaat Kitabevi.
6. Sevilen, M., (1986). Karagöz. Ankara: Sevinç Matbaası.
7. And, M., (1977). Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları,
8. Siyavuşgil, S.E., (1941). Karagöz Psiko Sosyolojik Bir Deneme. İstanbul:
9. And, M., (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu. Ankara: Bilgi Yayınevi.
10. And, M., (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu. Ankara: Bilgi Yayınevi.
11. İvgin, H., (2000). Karagöz ve Kukla Sanatımız. Ankara: Kültür Ajans Tanıtım ve Organizasyon Ltd. Şti.
12. Tansuğ, S., (1993). Çağdaş Türk Sanatı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
13. Oral, Ü., (2002). Karagöz Oyunları. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
14. Kudret, C., (1970). Karagöz. Ankara: Bilgi Yayınevi.
15. And, M., (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu. Ankara: Bilgi Yayınevi.
16. Oral, Ü., (2002). Karagöz Oyunları. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
17. Kudret, C., (1970). Karagöz. Ankara: Bilgi Yayınevi.
18. Özdemir, M., (2005). Gölge Oyunu İçinde Karagöz Tasvirleri Yapım Tekniği. II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu. Bursa, Bildiriler



- Kitabı. ss: 689-700.
19. Tarlakazan, E., ve Tarlakazan, B., (2005). Türk Halk Kültüründe Gölge Oyununun Yeri ve Gölge Oyunu Figürlerinin Grafikselleştirilmesi. II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu. Bursa, Bildiriler Kitabı. ss: 613-624.
 20. Başkan, Ö., (2003). Bildirişim. İstanbul: Multilingual Yayınları.
 21. Sönmez, S., (2005). Karagöz Kitabı. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
 22. Tekerlek, N., (2005). Anadolu İnsanın Kentte Uğradığı Değişimin Tipik Örneği, Karagöz ve Karagöz Estetiği. II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu. Bursa, Bildiriler Kitabı, ss: 735-752.
 23. Oral, Ü., (2002). Karagöz Oyunları. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
 24. Oral, Ü., (2002). Karagöz Oyunları. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
 25. And, M., (1963). İnesco ve Karagöz. Kent Oyuncuları, cilt: 2, Sayı:7, ss.121-145.
 26. Tekerlek, N., (2005). Anadolu İnsanın Kentte Uğradığı Değişimin Tipik Örneği, Karagöz ve Karagöz Estetiği. II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu. Bursa, Bildiriler Kitabı, ss: 735-752.
 27. Tekerlek, N., (2001). Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
 28. Siyavuşgil, S.E., (1941). Karagöz Psiko Sosyolojik Bir Deneme. İstanbul.
 29. Tecer, A.K., (1956). Şive Taklitleri, Karakter Tahlilleri, İstanbul: 329..
 30. And, M., (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu. Bilgi Yayınevi. Ankara.
 31. Tekerlek, N., (2005). Anadolu İnsanın Kentte Uğradığı Değişimin Tipik Örneği, Karagöz ve Karagöz Estetiği. II. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu. Bursa, Bildiriler Kitabı, ss:735-752.
 32. Sakaoğlu, S., (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Ankara: Akçağ Yayınları.
 33. Sakaoğlu, S., (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Ankara: Akçağ Yayınları.
-