

Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi

Erzincan University Journal of Social Sciences Institute

18/1 - Haziran 2025 - E-ISSN-2148-9289

**OSMANLI DÖNEMİ GÖLGE OYUNUNUN GÜNÜMÜZ KARAGÖZ HACIVAT
TASVİRLERİNE YANSIMALARI**

Reflections of the Ottoman Period Shadow Play on Today's Karagoz Hacivat Descriptions

HÜSEYİN ÖZNÜLÜER

Doçent, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü.
Associate Professor, Erzincan Binali Yıldırım University, Faculty of Education, Department of Fine
Arts Education

e-posta /e-mail: hoznuluuer@erzincan.edu.tr

Orcid.0000-0002-9569-2948

MİKAİL KARABULUT

Yüksek Lisans Öğrencisi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Master's Student, Erzincan Binali Yıldırım University Institute of Social Sciences.

e-posta /e-mail: erdemahsen1822@gmail.com

Orcid. 0009-0009-0158-606X

Atıf/©: Öznülüer, Hüseyin & Karabulut, Mikail (2025). “Osmanlı Dönemi Gölge Oyununun Günümüz Karagöz Hacivat Tasvirlerine Yansımaları” *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yıl 18, Sayı 1, ss. 130-142

Citation/©: Öznülüer, Hüseyin & Karabulut, Mikail (2025). “Reflections of the Ottoman Period Shadow Play on Today's Karagoz Hacivat Descriptions” *Erzincan University Journal of Social Sciences Institute*, Year 18, Issue 1, pp. 130-142

Makale Bilgisi / Article Information:

Makale Türü-Article Types : Araştırma/Research
Geliş Tarihi-Received Date : 28.02.2025
Kabul Tarihi-Accepted Date : 25.06.2025
Sayfa Numarası-Page Numbers: 130-142
Doi : 10.46790/erzisosbil.1648675

Notlar/Notes

Etik Kurul Bilgisi (Varsa)

Daha Önce yapılmış bir çalışma ise detayları buraya yazılacaktır.

OSMANLI DÖNEMİ GÖLGE OYUNUNUN GÜNÜMÜZ KARAGÖZ HACIVAT TASVİRLERİNE YANSIMALARI

Reflections of the Ottoman Period Shadow Play on Today's Karagoz Hacivat Descriptions

Hüseyin ÖZNÜLÜER - Mikail KARABULUT

Öz:

Evrensel bir içeriğe ve yapıya sahip olan gölge oyunu, ortaya çıktığı günden bu yana eğitim, kültür ve eğlence kaynağı olarak benimsenmiştir. Gölge oyunu, içerisinde yeşerdiği toplumun sosyal ve kültürel çeşitliliğini yansıtan, insanların hayal dünyasını zenginleştirilen bir etkiye sahiptir. Bu sanat Anadolu insanı tarafından da beğeniyle karşılanmıştır. Öyle ki tasvirlerin giyim kuşamı, şiveleri, mizah anlayışları gibi toplumsal yansımalar bölgelere göre değiştiğini görmekteyiz. Gölge oyunu içerisinde oldukça önem teşkil eden Karagöz oyunu ülkemizde ilk olarak Osmanlı dönemiyle ortaya çıkmıştır. Seyirlik bir sanat olması sebebiyle sürekli güncel kalmayı başarmıştır, ancak çağımızdaki teknolojik gelişmeler, sosyal medya ve kültürel değerlerden uzaklaşma Karagöz oyununun unutulmasına neden olmaktadır. Karagöz oyunu Hayali adı verilen bir kişi tarafından insanları eğlendirmek, düşündürmek, toplumsal bütünleşme ve kaynaşmayı sağlamak, çocukları eğlendirmek amacıyla günümüze kadar çeşitli değişimler yaşamış bir gösteri sanatıdır. Asya ve Avrupa ve Uzak doğu ülkelerinde önemli bir yeri olan karagöz oyunu, Türk halkını da etkilemiştir. Osmanlı döneminin özelliklerini taşıyan tasvirler süreç içerisinde hayatın olağan akışını takip ederek şartlara ve dönemsal yapıdaki toplumsal ve kültürel değişimlere göre kendini güncellemiştir. Ancak Karagöz gölge oyunu günümüz teknoloji çağına ayak uydurmada bir hayli zorluk yaşamaktadır. Özellikle Karagöz oyunu TV ve Sosyal medya yoluyla varlığını dramatik bir şekilde günümüz hayali sanatçılarıyla korumaya çalışsa da, bunda pek başarılı olduğunu söyleyemeyiz. Bu çalışma ile Türk tiyatrosunun kaynağı sayılan Karagöz, Hacivat gölge oyununun günümüz teknoloji çağına yansımaları ve uyumu incelenecektir. Ayrıca Karagöz oyununun aile, eğitim, toplum yaşamındaki işlevsel ve kaynaştırıcı yapısı, Somut olmayan kültürel mirasımızın devamı, Türk dilinin güzel kullanımı ve kültürler arası etkileşime katkıda bulunmaya çalışılacaktır.

Anahtar kelimeler: Karagöz, Hacivat, Gölge oyunu

Abstract:

Shadow play, which has a universal content and structure, has been adopted as a source of education, culture and entertainment since the day it emerged. Shadow play has an effect that reflects the social and cultural diversity of the society in which it flourishes and enriches people's imagination.. This art was also appreciated by the Anatolian people. So much so that we see that the social reflections of the depictions, such as clothing, accents, and sense of humor, vary by region. Karagöz play, which is very important among shadow plays, first appeared in our country in the Ottoman period. Since it is a spectacular art form, it has always managed to stay up to date, but today's technological developments, social media and moving away from cultural values cause the Karagöz play to be forgotten. Karagöz play is a performing art that has gone through various changes until today, by a person called Hayali, in order to entertain people, make them think, ensure social integration and cohesion, and entertain children. Karagöz dance, which has an important place in Asian, European and Far Eastern countries, has also influenced the Turkish people. Depictions bearing the characteristics of the Ottoman period followed the ordinary flow of life and updated themselves according to the conditions and periodic social and cultural changes. However, Karagöz shadow play has great difficulty in keeping up with today's technological age. Even though Karagöz play tries to maintain its existence dramatically with today's imaginary artists through TV and social media, we cannot say that it is very successful in this. In this study, the reflections and adaptation of Karagöz and Hacivat shadow play, which is considered the source of Turkish theater, to today's technological age will be examined. In addition, efforts will be made to contribute to the functional and integrative structure of the Karagöz play in family, education and social life, the continuation of our intangible cultural heritage, the beautiful use of the Turkish language and intercultural interaction.

Keywords: Karagöz, Hacivat, Shadow Game

1. GİRİŞ

Gölge insanın varlığının sembolik temsiline dayanan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Gölge her zaman canlıdır çünkü insanla uyur, insanla dolaşır, insanla varlığına kavuşur. Gölge birinci anlamıyla; “Saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık.”(<https://sozluk.gov.tr/> 2024) diye belirtilmiştir.

Çevremize baktığımızda bütün nesnelerin gölgesinin kendilerini temsilen var olduğunu görebiliriz. Öyle ki canlı ve cansız olan her şey, güneşin hareketi sayesinde canlı bir gölgeye kavuşur ve gölge durağanlıktan çıkarak devinimsel bir hareketle varlığını tamamlar. Gölgesiyle sürekli bağlantı halinde olan insan, bu canlı temsili bir oyuna dönüştürmüş ve bu haliyle yaşamın bir çok safhasına gönderimlerde bulunarak toplumsal ve kültürel kaynaşmaya eşlik etmiştir. Bu sanat; Hayatı, ışık ve perdeden oluşan bir oyuna, kendini de; bedenine ince bir atıf yaparcasına, deve yada dana derisinden yapılmış tasvirlerle indirgemiş buna da gölge oyunu adını vermiştir. Ana unsuru insan olan gölge oyununda, oyunu oluşturan kişi yani hayali, elindeki tasvirlerle insanı perdeye aktararak yaşamın gerçeklerine vurgu yapmış, bazen trajik bazen de komik durumları betimleyerek bunu eğlence kaynağına dönüştürmüştür. Gölge oyunu içerisinde önemli bir yer edinen Karagöz oyununa baktığımızda adeta bir ayna görevi üstlenerek bulunduğu toplumun kültürünü, gelenek ve göreneklerini kendine has yöntemi ve tarzıyla gelecek kuşaklara taşımayı başarmıştır. Topaloğlu'na göre “Karagöz oyunları bir mozaik gibidir. İzleyici Karagöz’de her türlü konu, bu konuya uygun seçilmiş şiir, müzik, dans, renk ve halkın arasında yer alan her kesimden kişilerin bir arada olduğunu görür. Karagöz bir ayna gibidir ve aslında toplum Karagöz’de kendini izler” (Topaloğlu, 2014: 185-186). Bu açıdan bakıldığında Karagöz oyununun kültürel taşıyıcılık görevinin olduğunu görmekteyiz. Oyunun malzemesi, tekniği, tasvirleri, müzikleri, giysi özellikleri, kullanılan renkler ve yöresel motifleri bölgelere ve yörelere göre farklılık göstermektedir. Saydığımız bu özellikler ile Karagöz oyununun kültürel zenginlik kaynağı olarak kültür elçisi görevini üstlendiğini ve bunu gelecek kuşaklara aktarmak için her dönemde değişim geçirerek günümüze kadar geldiğini görmekteyiz. Gölge oyununun köken olarak ne zaman, nasıl ve nerede ortaya çıktığı hususunda ortaya atılmış olan çeşitli araştırma ve belgeler bulunmaktadır.

Karagöz oyunu Dünyanın çeşitli yerlerinde yayılıp yaygınlaşması ile birlikte kültürlerarası bir yapıya kavuşmuştur. İcra edildiği toplumun kültürel özelliklerini yansıtan bu oyun performansına dayalı tiyatro oyunu içerisinde sınıflandırılmaktadır. Ancak karagöz oyununu sadece eğlence ve performansına dayalı güldürü özelliği olan tek boyutlu bir oyun olarak görmek bu oyunun diğer işlevlerini görmezden gelmek demektir. Bu çalışmada Karagöz oyununun Osmanlı dönemindeki yeri ve biçimsel özellikleri de değerlendirilerek oyunun günümüze yansımalarına dikkat çekilmiştir.

Literatürde Hacivat Karagöz gölge oyununun gerek tarihsel süreci ve ikilinin diyalogları gerekse gölge oyununun toplumsal yapı ve sinema sanatı ile ilişkilendirilmesi üzerine ele alınmış araştırmalar mevcuttur. Sağlam (2021) araştırmasında, Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" adlı eserindeki oyun kuramı çerçevesinde, Karagöz-Hacivat diyaloglarını analiz eder. Öcal & Doğan (2015) araştırmasında, hacivat ve karagöz oyununda ki tiplerin ve diyalogların Yeşilçam komedi filmleri üzerindeki etkileri üzerine çalışılmıştır. Karahan (2019) araştırmasında, doğa ve insan arasındaki ilişkiyi ele alır. Doğanın insan üzerinde ki olumlu ve olumsuz etkilerinin oyuna yansımalarını inceler. Yılmaz (2023) araştırmasında Karagöz-Hacivat oyunları ile Yeşilçam dönemi güldürü filmleri arasında ki benzerlikleri inceler. Her iki sanat formunda da karakter tiplerini, mizahi dil kullanımı ve toplumsal eleştirilerin ön planda olduğu vurgulanır.

2.YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışma, tarama yöntemiyle düzenlenmiştir. “Literatür taraması; daha önce çalışılmamış, ihtiyaç duyulan ve özgün bir araştırma konusunun belirlenmesi, konu hakkında daha önce yaşanan tartışma ve gelişmelerin, temel kavram ve fikirlerin öğrenilmesi, araştırmanın gerekçesinin netleştirilerek araştırma soruları ve hipotezlerin oluşturulması, araştırma için uygun yöntemlerin belirlenmesi ve sonuçların bilime sağladığı katkıların tartışılması gibi amaçlarla gerçekleştirilmektedir”(Şehmuz TURAN 2018,s.114). Buna istinaden “Literatür taramasında araştırma konusu ile ilgili daha önce yayınlanmış kitaplar, makaleler, tezler, konferans bildirileri, tarihi kayıtlar ve raporlar gibi eserler aranır, bulunur,

incelenir ve bu sayede çalışmaya katkı sağlayacak bilgiler elde edilmeye çalışılır. Literatür taramasının amacı kısaca, araştırma konusunda ihtiyaç duyulan bilgilerin elde edilmesi şeklinde ifade edilebilir” (Demirci,A.,2014).Çalışmamızda Türk gölge oyununa ait bulgular olduğu gibi değerlendirilmiştir.

3.GÖLGE OYUNUNUN KÖKENİ

3.1.Gölge Oyununun Tanımı

Gölge oyunu, bir perde arkasında ışığa karşı yapılan figürlerin yaratılmasıyla sahnelenen geleneksel bir sahne sanatıdır. Bu oyun, özellikle Asya ve Orta Doğu kültürlerinde köklü bir geçmişe sahiptir. Gölge oyununun kökenleri, tarih boyunca farklı kültürlerde evrimleşen ve benzersiz bir sanat formu haline gelen ilginç bir hikâyeye sahiptir. Gölge ve oyun kelimelerinin bir arada kullanılmasıyla; “gölge oyunu olarak adlandırılan tiyatronun bu alt dalı, kelime anlamları bakımından incelendiğinde, oyunun tiyatro ile gölgenin ise bu sanatın teknik tarafıyla ilişkilendirildiği görülür. Türk Dil Kurumu’nun Büyük Türkçe Sözlüğü’nde oyun kelimesi dördüncü anlamıyla; Seseleştirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes”(https://sozluk.gov.tr/ 2024) şeklinde yer bulurken, gölge ilk anlamıyla; “Saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık”(https://sozluk.gov.tr/ 2024)olarak tanımlanmaktadır. Metin And’ın,Dünya’da ve Bizde Gölge Oyunu adlı kitabında, gölge oyununu; “bir aydınlatma kaynağı ile yarı saydam bir perdeden yararlanılarak, bu perdenin önünde ya da gerisinde, ikiboyutlu saydam ya da saydam olmayan kuklaların oynatılmasına gölge oyunu diyoruz”(And, 1977: s.13). Şeklinde tanımlar. Gölge oyunlarının uygulanış yöntemlerine baktığımızda, oyun içinde gölge kavramının yanında birçok etkenin yer aldığını görmekteyiz. Bu etkenlere baktığımızda gölge oyunu çıktığı toplumun sosyal, kültürel ve birçok ortak değeri yansıttığını, bunu yeni kuşaklara aktardığı bilinmektedir. Gölge oyununun hangi kültürde oluştuğu ve gelişip hangi kültürlerle yayıldığına dair farklı görüşler vardır. “Bu konuda iki ana görüş vardır: Birinciye göre, gölge oyunu ilk olarak Asya’dan çıkıp Batıya doğru yönelmiş ve yayılmıştır. İkinciye göre ise, batıdan doğuya ve Asya’ya geçmiştir”(And, 1985: s.271).Bu konuda Gölge oyununun Asya kökenli olduğunu belirten görüşlerin daha ağır bastığı ve bu görüşün kabul olduğu görülmektedir. Asya kıtası, Gölge oyununun ortaya çıktığı yer olduğu varsayıldığında ise bu coğrafyaya dahil birçok çok bölge söz konusu olmaktadır. Gölge oyunun, ilk çıktığı zamanlarında, ölüm, doğum, hastalık, dinsel ve siyasal ve gibi olaylar çerçevesinde oynatılmış olması; insanın ilahi varlıklarla ilişkisini, kutsal sayılan anlarda yada biçare olduğu zamanlarda tanrıyla iletişim kurma ihtiyacı içinde olduğunu göstermektedir. Tıpkı tiyatronun ortaya çıkışı da av gibi ilkel ve takiben bazı dinsel törenler gibi benzer olaylara dayanmakla birlikte tarihsel dönemlerdeki değişimle olgunlaşarak bir sanata dönüşmektedir. İlk başlangıcında böyle bir ihtiyaca cevap veren gölge oyunu, süreç içerisinde sanatsal bir gösteriye, tiyatro mantığıyla başlamış ve kendi varoluş sebebiyle ilişkisini sürdürerek yoluna devam etmiş ve dönemsel değişimlere ayak uydurarak günümüze kadar ulaşabilmiştir. “Gölge oyununun Çin’den çıktığını ileri süren George Jacob; bu oyunun, önce Moğollar’a oradan da ‘kolkorçak’ adıyla Türklere mâl olduğuna işaret eder”(Gökay,1938, akt. Töre, 2009, 2191).Yüzyıldır gölge oyununu bir ulusa mal etme çalışmalarında sürekli bir öncekini çürüten savlar ortaya çıkmıştır. Bu sebeple yapılan araştırmaların kesinliği sürekli sorgulanmakta ve her an bilgilerin değişmesi söz konusu olabilmektedir. Köken tartışması sürerken, “yapılan araştırmalarda, ortaya konulan bilgileri toplayarak sonuç bağlamında, oyunun çıkış noktası olarak kesin görüş, zengin kültürel ve geleneksel yapısı, günümüzde de kullanım tekniği ve içeriğiyle hangi ülkeden çıkmış olursa olsun gölge oyununun menşei, Asya kıtasıdır ve oyun oradan yayılmıştır bilgisi, genel geçer kanıt olarak kabul edilir”(Sakaoğlu, 2003, 13-19).Bu mantıkla yaklaştığımızda “Başlangıçta dinsel öğreti ve ayinlerin gösterildiği Gölge oyunu sanatsal bir boyut kazanarak...”(Özhan, 2015, 16) etkileşim halinde olduğu toplumun sosyal, kültürel, siyasi ve ekonomik oluşumlarını ve eğlence unsurlarını keyifli bir dil ile yansıtan seyirlik bir oyun olduğunu görmekteyiz. Gölge oyunu bir halk sanatıdır bu sebeple içinde bulunduğu toplumun giyim tarzını, gelenek ve göreneklerini, mizah anlayışlarını yansıtarak bizlere dönemsel bilgilerde vermektedir. Gölge oyununun tarih sahnesine çıkışı çeşitli kaynaklara göre milattan öncelere kadar gitmektedir. Elbette ki bu uzun tarihi süreç içerisinde gölge oyununun ilk ortaya çıkışı sürekli tartışılmıştır. Gölge oyununun güncel hali göz önüne alındığında ve oyundaki tüm unsurlara etraflıca bakıldığında Asya kültürünün zenginlik ve çok boyutluluğunu görebilmekteyiz. Bu zenginlik ve çok boyutluluğun: Hindistan, Güneydoğu Asya ülkeleri, Çin ve Japonya gibi ülkelerden kaynaklandığını görülmektedir. Gölge oyunu çoğu ülkede coğrafi şartların etkisi ile farklı şekillerde adlandırılmıştır. Bu adlandırma yapılırken elbette bölgesel kültürel özellikler

ve kullanılan malzemelerin etkisi oldukça önemlidir. Bu çerçeveden baktığımızda Dünyanın farklı coğrafyalarında gölge oyunu çeşitli değişikliklere uğrayarak içinde yeşerdiği topluma uyum sağlamıştır. Böylece kültürel zenginliği nesiller boyu aktarabilmiştir. “Hindistan’da genel olarak gölge oyunu, ‘chayanataka’ şeklinde adlandırılmakla birlikte, gölge oyununa verilen isimde de bölgesel farklılıklar gözlenmektedir. Gölge oyunu kelimesi Çin’de ise, gölge anlamındaki ying kelimesi ile tiyatro kelimesinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır.(And, s.147-148).Endonezya gölge oyunu olarak bilinen ‘wayangkulit’in üç çeşidi vardır: BunlarWayangMadjia, WayangGedog, WayangPurwa’dır”(Kahle,1940).Türkiye ye geldiğimizde ise gölge oyunu, önemli ve ön planda olan karakterden biri olan Karagöz’ün ismiyle bilinir. Yunan gölge oyunu ‘Karaghiozis’, Türk gölge oyunu olan Karagöz’ün temeline dayanır.“Fransa’da gölge oyunu için, Çin gölgeleri manasına gelen ‘ombreschinoises’, gölge tiyatrosu için, ‘Théâtre d’Ombres’ ibaresi kullanılır. Bundan da anlaşılabacağı üzere Fransızlar gölge oyununun menşei Çin olarak kabul etmektedirler”(Sa.,d, s.69-73).Arap coğrafyasına baktığımızda ise gölge oyununun farklı adlandırıldığı görülmektedir: “Perde hayali, Cafer gölgesi, Cafer er-Râkıs Gölgesi, Hayâlu-l, Ezâd, el-hayâl, Karakûz ya da Karakûş’tür.

3.2.Gölge Oyununu ortaya çıkaran sebepler ve bu oyunun amacı

Gölge oyunu ile ilgili köken tartışmasında hangi ülkenin oyun üzerindeki hakimiyetinden çok bu oyunun icra edilmesinin hangi gereksinimleri karşıladığının üzerine düşmek daha doğru olur. Bu açıdan baktığımızda gölge oyunu her ne kadar tiyatral bir sunu olarak kabul edilse de kurulumunun basit olması, yani; bir tiyatro oyunu gibi geniş bir kadro, büyük sahneler, amfi tiyatro gibi mekanlara ihtiyaç duymaması ve bir yerden başka bir yere taşınmasının kolay olabilmesi nedeni ile tercih edilmesi etkeninin yanı sıra, asıl

ortaya çıkışında en güçlü etkenlerden biri, çeşitli kültürlerin zengin halk kültürü mirasıdır. Geleneksel masallar, efsaneler, mitolojik hikayeler ve dini temalar, gölge oyunlarının temelini oluşturur. Bu kültürel zenginlik, gölge oyunlarının içeriğini ve anlatılarını zenginleştirir. Gölge oyununda tekniğin yanı sıra, yeşerdiği toplumun kültürünü, dünya görüşünü, inançlarını, dinini, teknolojisini, gelenek ve göreneklerini, edebiyatını, toplumsal ve ekonomik yapısını, görsel okuryazarlığını ve müziğini net bir şekilde görebiliriz. Bütün bu unsurları barındırmakla birlikte gölge oyunu zaman içerisinde başka toplumları da etkilemiştir. Burada belirtilen etkileşim olduğu gibi değil sentezleme ve kendi benliğini katarak yeni bir üslup oluşturma olarak algılanabilir. Bu sebeptendir ki kendine has ve ortak özelliklerine bağlı olarak türlere ayrılması ve zaman içerisinde icra edildiği ulusun bir değeri olması, kültürün yaşayan, gelişen ve sürekli değişen canlı bir oluşum olduğunu göstermektedir. Gölge oyununun farklı coğrafyalarda farklı kültürel motiflerle bezendiğini ve bu değişikliklerin toplumların yapısına göre şekillendiğini açıkça görebilmekteyiz. Bu açıdan baktığımızda her ne kadar ufak değişiklikler taşısa da farklı coğrafyalarda ortak olan çok önemli bir nokta da gölge oyununun yönetsel ve içeriksel benzerliğidir. Elbette bu ortak yönün her coğrafyada benzer olması insanların haz ve eğlence ihtiyaçlarının da aynı olduğunu göstermektedir.

4.OSMANLIDA GÖLGE OYUNU

“Gölge oyunları dünyanın çeşitli kültürlerinde var olan ve yüzyıllardır oynatıla gelen

Kültürlerarası bir sanattır. Bu sanatın doğuşu ile ilgili daha öncede belirtildiği gibi gölge oyunu ilk olarak Asya’dan çıkıp Batıya doğru yönelmiş ve yayılmıştır ya da Batı’dan Doğu’ya ve Asya’ya geçmiştir. “Türk gölge tiyatrosunun kökeninin ise Bursa, Hindistan, Çin, Orta Asya Türk kültürü veya Mısır olduğu araştırmacılar tarafından belirtilmektedir”

(Tuncel 2013: 205, Güven 2008: 79, Gökcan 2016: 86).

“Asya’nın çok zengin bir gölge oyunu geleneği bulunduğuna göre, ister Hindistan, ister Cava, isterse Çin’den çıkmış olsun, gölge oyununun Asya’dan Batı’ya yayıldığı görüşü daha güçlüdür. Ancak, bir de Endonezya’daki gölge oyununun Çin veya Hindistan’dan gelmiş olabileceği tartışmaları karşısında, bilim adamlarına yakıştırılmayacak dayancasız ve çabuk varılan yargılardan kaçınmak yolunu tutan incelemeciler de çıkmış, aynı sanat olayının birbirinden etkilenmeden de çeşitli yerlerde görülebileceği görüşü ileri sürülmüştür”(And, 1985: 271). Metin And’ın belirttiğine göre, gölge oyunu, Yavuz Sultan Selim’in Mısır’ı fethinden sonra, buradan İmparatorluğa getirilmiştir. Nitekim Mısır tarihçisi İbn-i İyas, “Bedâyi’ ü’z- Zuhûr fi Vekâyi’-id-Dühûr, adlı eserinde hayal oyununun Yavuz Sultan Selim’in

huzurunda oynattırıldığını ve sonradan Sultan'la beraber İstanbul'a nakledildiğini anlatmaktadır” (And,1985). Karagöz'ün çıkış yeri ve kökeni ile ilgili görüş bildiren kritik önem taşıyan kaynaklardan biri de Evliya Çelebi'dir. Evliya Çelebi 17. yüzyılda toplum tarafından kökleşen ve toplumun dinamiklerini yansıtan bu oyunlara seyahatnamelerinde yer vermiştir.

4.1.Osmanlı'dan Cumhuriyet'e Gölge Oyunu

Osmanlıların geniş coğrafyalara ulaşması, bir çok dinsel ve etnik topluluklara hükmetmesi, , yeni mizahi türlerin ve yeni tiplerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu anlamda Osmanlı dönemi mizah anlayışına baktığımızda çok kültürlülüğün etkisini ve geniş sınırlara ulaşmış bir medeniyetin etkisini tiyatro oyunları ve dönemin en yaygın sanatından biri olan Karagöz gölge oyunlarında görebiliriz. Özellikle toplumsal ve siyasal alanda halkın eleştirmek istediği hatta söylemek isteyip söyleyemediği durumları bir tip üzerinden sanatsal gösterilerle dile getirme gayreti içerisindeydi. Toplumun dönemsel olayları eleştirip tepki çekmeden dile getirmesi elbette kolay değildi. Olaylara karşı toplumun eleştirel ve mizansen yansıması ve dili olan Karagöz gölge oyunu bu açıdan bakıldığında oldukça başarılı ve etkili sayılabilmektedir. Bu açıdan baktığımızda Osmanlı dönemindeki devlet yetkilileri olan padişah, vezir, kadı gibi üst düzeydeki yöneticileri yerip eleştiren ve hazırcevap olan karakterlerin oyunda bulunmasından geri kalınmamıştır. Farklı ve zıt tasvirlerin ve karakterlerin Karagöz gölge oyunu içerisinde bulunması bu oyunun toplumun tüm kesimlerini yansıttığını göstermektedir (Sağlam, 2013). Osmanlı Devleti'nin son dönemleri ile Cumhuriyet'in ilk yıllarında sanatsal alanda yaşanan değişim, gelişim ve dönüşümde Gölge oyununun etkilenmemesi elbette mümkün değildi. Toplumsal değişimin sonucu olarak Gölge oyunu da değişime ayak uydurmuş ve toplumun aynası olmaya devam etmiştir. Bu bağlamda baktığımızda sadece sanatsal değişimler değil, toplumsal olayların da gölge oyununu yakından etkilediğini net bir şekilde görmekteyiz. Özellikle Milli mücadele yıllarında Karagöz oyunundaki karakterlere baktığımızda belli bir dönem Ermenilerin kuyumcu, Rum karakterlerin çete mensubu, Yahudilerin ticaretçi olarak tasvir edildiği görülmüştür (Yaşartürk, 2012). Osmanlı ve Cumhuriyet dönemi Karagöz gölge oyununun incelediğimizde Anadolu coğrafyasının tüm renklerinin ve çeşidini bu oyunun içeriğinde bulabiliriz. Özellikle Osmanlı sonrasında Cumhuriyet ile birlikte değişen ve dönüşen mizah anlayışı artık elektronik kültür yolculuğuna çıkmıştır. Cumhuriyet döneminde yaşanan toplumsal değişim, batılılaşma süreci, yeni alfabeye geçiş, siyasal kutuplaşmalar, yaşanan büyük savaşlar, sanayileşme ve şehir yaşamının popülerlik kazanması, iletişim ve etkileşimim değişmesi gibi unsurlar mizahın oluşumuna yeni anlamlar getirmiştir. Cumhuriyet öncesinde Ahmet Mithat Efendi ilk defa gölge oyununun teknik olarak değişmesi ve yenileşmesi gayretinde bulunarak gölge oyunu üzerinde köklü reformlar yapma girişiminde bulunmuştur. Ahmet Mithat Efendi'nin tek istediği gölge oyununu Batı kültürüyle sentezlemek ve modernleşmesini sağlamaktır. Ahmet Mithat Efendi, yepyeni bir yenilik daha önerir: “Yeni bir forma bürünmüş yepyeni bir sesle hitap eden fakat halka çok tanıdık gelen bir yerli kahraman” (Boratav,1992).

Cumhuriyet ile birlikte dönemin siyasi partisi ve halkevleri Gölge oyunu için devreye girer ve artık cumhuriyet döneminin tüm kültürel değerleri yeni kuşaklara bu oyunla benimsetilmesi sağlanır. Bu konuda dönemin yetkili organları Gölge oyununun cumhuriyet dönemi ile ilgili yapılacak çalışmaları için bir genelge yayımlar. “Bu genelge ile başlatılan proje kapsamında 1941’de yedi adet Karagöz oyunu yazılmış ve yayımlanmıştır” (Çıkla,2007).Proje kapsamında yeniden oluşturulan Karagöz gölge oyunlarının geneline baktığımızda, cahil ve patavatsız olan Karagözün sağlam ve sağduyulu bir Anadolu insanına evrildiğini görmekteyiz. Bu sayede Karagöz halkın dilini konuşacak halk gibi düşünecek ve aydın kesim ile halk arasında bir tercüman olacaktır. Fakat yapılan tüm gayret ve çabaları ilerleyen süreç içerisinde modern dünyada yaşanan gelişmeler, elektronik kültürün yaygınlaşması sonucunda Karagöz oyununun halka önderlik etmesi bir yana dursun halkın kültürel benliğinde silinme sürecine girerek eğlence olmaktan uzaklaşmıştır. Bu nedenle artık karagöz gölge oyununun yepyeni bir problemi daha olmuştur, o da: Karagözün var olabileceği problemidir. Dünyadaki kültürel yapının değişmesi sonucu elektronikleşen dünyayla birlikte Boratav, Karagöz gölge oyununun televizyonlar sayesinde yaşatılabileceğini ve yeni nesillere aktarılabileceğini savunmaktadır (Boratav, 1992). Çağımızda sürekli ve hızlı bir değişim ve dönüşümün yaşandığı için popüler kültürün karşısında durabilecek bir kültürel argüman ne yazık ki kalmamıştır. Özellikle Karagöz oyununun güncellenerek yeni ve çağdaş tasvirlerle bezenmesi ve çağdaş mizah anlayışına kavuşması da Karagöz oyununu artık çağdaş eğlence kültürünün bir parçası yapamıyor. Karagöz oyununu hayatta tutabilmek için yapılan tüm gayretler sadece oyunun

güncellenmesi ve teknik anlamda değişmesinden ileri gidememektedir. Bu açıdan bakıldığında Gölge oyununu hayatta tutma gayretlerinin olması oldukça önem arz etmektedir. (TÜRKYILMAZ, 2013).

5.GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU “KARAGÖZ İLE HACİVAT”

5.1.Karagöz gölge oyununun Tanımı ve Özellikleri

“Karagöz, şeffaflaştırılmış (cam deri tabir edilen) deriden yapılan tasvir olarak adlandırılan insan, hayvan veya eşya şekillerinin çubuklar yardımı ile oynatılması sırasında arkadan verilen ışıkla beyaz perde üzerine yansıtılması temeline dayanan gölge oyununun adıdır” (Özçörekçi, 2008, s.15).“Türk gölge oyununda söz sanatları açısından taklit ve karşıtlıklardan yararlanma, oyunu yürüten iki önemli husustur. Karşıtlıklardan yararlanmanın, tuluat tiyatrosunda anahtar verme deyiimiyle karşılık bulunduğu, burada dişi konuşanın yani karşısındakine laf söyleme fırsatı verenin Hacivat olduğundan, buna karşılık Hacivat’a laf yetiştirme rolünün de Karagöz’e ait olduğundan bahsedilmiştir. Bu noktada Karagöz ve Hacivat’ın ikili olma gibi bir başka özelliği de ortaya çıkmaktadır. ‘Yıktın Perdeyi Eyledin Viran’ adlı Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğundaki yazısında Enis Batur, 1972 yılında Karagöz -Hacivat’la ilgili yazdığı ilk versiyonun sadece Karagöz-Hacivat ikilisinin değil; Don Quijote ve Sancho Pancha,Kral Lear ve Soyтарыsı, Faust ve Mefistoteles, Bouvard ve Pécuchet, Mercier ve Camier,gibi başka ikililerin de birer sentezine dayandığını belirtmiştir” (Batur, 2004.s.8).Gölge oyunu kavramına dünya örnekleri açısından baktığımızda çok geniş bir çerçeve ile karşılaşmaktayız. Bu çerçeve içerisinde yer edinmiş olan Türk Gölge oyunu oldukça dikkat çekici bir konumda karşımıza çıkmaktadır. Bu dikkat çeken özelliklere baktığımızda, tasvirlerin çeşitliliği, kullanılan renklerin uyumu, bölgelere göre değişen şivelerin ve kıyafetlerin oluşu ve özellikle oyunlarındaki konuşmaların Türk kültürünü yansıtan birçok söz sanatıyla ilişkili olması öne çıkmaktadır. Karagöz adıyla anılan Türk Gölge oyununda olaylar komik bir yapı üzerine kurulmuştur. Bu komik yapının izleyiciye vermek istediği mesaj ise aslında çoğu zaman dramatik bir doğaçlama veya kurgusal bir diyalog şeklinde olmaktadır. Oyunun bu özelliğine baktığımızda Türk Tiyatrosunun izlerini, halk kültürünün hicivleme ve söz sanatlarını rahatlıkla görebilmekteyiz.

5.2.Karagöz Oyununda Karakterlerin Özellikleri

Karagöz oyununa baktığımızda halkla iç içe, samimi bir tarafının her dönemde var olduğunu net bir şekilde görebiliriz. Bu özelliği sayesinde oyunu oluşturan karakterlerin kendilerine has kişilikleri ve üslupları bulunmaktadır. Bu kişilikler her oyunda aynıken oyundaki kurgu yada doğaçlamaya göre üsluplar oyuna göre şekil almaktadır. Öyle ki oyundaki karakterler bölgesel şive ve kültürel yapıdaki değişkenlere hemen uyum sağlayabilmektedir. Buda oyunun çok özellikli kültürel bir bezemeye sahip olduğunu göstermektedir. And’a göre; “Bütün tiyatro kişilerinde olduğu gibi burada da bir kişinin tanımlanması ve belirtilmesi dört yoldan olur:

1.Görünüşü, dış özellikleri; Oyunun baş kişisi olan Karagöz ve sıkça onun karşısında yer alan Hacivat, renk konusunda odak noktasındadırlar. Tiplerin özelliklerine göre sıcak ve soğuk renkler kullanılmıştır.Tüm kabalığına, görgüsüzlüğüne, patavatsızlığına rağmen sempatik olan yuvarlak hatlı Karagöz, ağırlıkla sıcak renk olan kırmızı ile boyanır. Sarı, yeşil ve dönem dönem de mavi renkler Karagöz tasvirlerinde görülür. Eski tasvirlerde ise sarı renkli Karagöz’lere de rastlanmıştır. Bunun nedeni kullanılan bitkisel boyaların zamanla uçup renginin sarıya dönüşmesidir (Resim 1). Hacivat tasvirlerinde en çok kullanılan renkler kırmızı,sarı, siyah, yeşil ve beyazdır. Beyaz rengin giysinin herhangi bir bölümünde değil, Karagöz tasvirlerinde olduğu gibi, Hacivat tasvirlerinde de giysiyi süsleme ve bazı hatları belirleme amacıyla kullanıldığı görülmüştür. Az kullanılan diğer renklere oranla turuncu daha fazla kullanılmıştır.

Hacivat tüm okumuşluğuna, görgüsüne rağmen antipatik bir yapı gösterir. Hatları sivri ve iticidir. Rengi ise soğuk renk olan yeşil ağırlıklıdır. Sarı ve özellikle kırmızı, Hacivat tasvirinde yeşile göre daha az yer tutar. İki tipin farklılıklarını, zıtlıklarını vurgulamak komedinin varolması açısından temel şartlardandır. Karagöz oyununda da bu abartı ve zıtlıklar kullanılarak komedi unsuru meydana getirilir.Gösterge açısından da zıt renklerin kullanımı buna hizmet etmektedir.(Resim 2) (Karabağ, 2006).



Resim 1. Karagöz



Resim 2. Hacivat

2. Konuşması, sesi, söyleyişi,

3. Davranışları, hareketleri, tavırları,

4. Başkalarının bu kişi üzerinde söyledikleri, düşünceleri

Karagöz gibi bütün bir toplumun sosyal yapısını sentezleyerek izleyiciye açık, net ve yalın bir şekilde sunabilen bu oyun türünde, karakterlerin etnik kimlikleri ve bulundukları coğrafyadaki geleneksel görünüşleri gibi, onlara kişiliklerini kazandıran kıyafetler ve aksesuarlar, karakterlerin dış özellikleri ve kullanılan müziklerin belirlenmesinde oldukça önem taşımaktadır. Karagöz oyununda karakterlere ait tavırlar, tepkiler, hal ve hareketler de; kıyafetler, lehçeler ve konuşma şiveleri de karakterlerin benliklerini oluşturan unsurlardandır. Örneğin Yahudi karakterinin herhangi bir olayda hemen korkacağını veya bir alışverişte zorlu pazarlık edeceğini, Tiryaki'nin konuşurken birdenbire orta yerde kendinden geçip horlamaya başlayacağını izleyici bilmektedir. Diğer karakterlerde de durum aynıdır, mesela Zenne için içten pazarlıklı döneklilik, Laz için acelecilik ve gevezelik gibi kalıplaşmış davranışlar vardır ve izleyici bunu önceden bilir. Bu hususta bize gösteriyor ki Karagöz oyunu toplum nezdinde oldukça kabul görmektedir.

5.3.Karagöz'ün Anadolu coğrafyasında ortaya çıkışına dair görüşler

Gölge oyunu her ne kadar Yavuz Sultan Selim döneminde Anadolu topraklarına getirilmiş olduğu düşünülse de, oyun ilk olarak 17. yy'da Karagöz adıyla anılarak bugünkü kimliğini oluşturmaya başladığı kabul edilmektedir. Gölge oyununun kabul gören evrensel tarihi süreçlerine dayalı yapılan araştırmalar neticesinde, bilim insanlarının ispat niteliğinde ya da tahmine dayalı bazı bulgular ışığında ortaya koydukları görüşlerle birlikte, kısmen ya da tamamen kabul görmüş ya da tartışmaya açık birtakım görüşler mevcuttur. Gölge oyununun evrensel kökenine baktığımızda, bu oyunun etkileşim içerisinde olduğu ve birçok benzerlikler taşıdığı görülmüştür. Bu etkileşimin oluşmasında elbette kültürel etkileşimin ve geçlerin etkisi yadsınamaz. Türk gölge oyununun ortaya çıkışı da evrensel etkileşimdeki gibi bir oluşuma sahip olduğu görülmektedir. Türk kültüründe "Karagöz adıyla anılan bu oyununun, dünya üzerindeki örneklerine oranla çok daha zengin ve özgün yapıya sahip olduğu; edebiyatı, sözlü sanatları ve toplumsal yapısını yansıttığındaki becerisi ile Türk kültürünün tüm öğelerini izleyiciye en gerçek ve yalın şekilde iletmesinden anlaşılmalıdır. Bu noktada, Karagözün tarihine ışık tutmak amacıyla; göçlerin ve toplumlararası kültür alışverişlerinin etkilerinin incelenmesinden başka bir yol izleyenler" (<http://earsiv.anadolu.edu.tr>). "...Türk gölge oyununun eksen kişileri Karagöz ve Hacivat ile gölge oyununun bulucusu olduğuna inanılan Şeyh Küşteri'nin gerçekten yaşamış kişiler olduğunu kanıtlayarak ...Karagöz'ün çok eskiden beri bilindiğini göstermek isteyenlerdir"(And, 1977, Ön.ver., s.240).Anadolu coğrafyasına 16. yy'da mısırdan getirildiği tahmin edilen oyun, Anadolu coğrafyasının tarihsel, kültürel ve siyasal değerleri ile yoğrularak bölgeye özgü

bir karakter ortaya koymuş ve geçen yıllar içerisinde de adı da Karagöz olarak tarihteki yerini almıştır. Mısır'dan getirildiği düşünülen gölge oyunu, Türk yurdunun bütün kültürel değerleriyle tekrar yoğrulan bu oyun 17. Yy'da, toplum içerisinde yaygın bir şekilde kullanılan, 'Karagöz' ismini almıştır. Türk halk tiyatrosu geleneğinin önemli bir güldürü türü olan Karagöz barındırdığı karakter çeşitliliği ile Osmanlı toplumunun çok uluslu yapısının ve buna bağlı hoşgörüsünün bir yansıması niteliğindedir. Karagöz oyunlarına baktığımızda oyunların içeriğine ait olan hoşgörülü yapının yanında, farklı coğrafi bölgelerden, farklı uluslardan ve dinlerden karakterlerin oyun renkli kişilerini ortaya çıkarması, geçmişten bugüne toplumumuzun uyumlu ve kenetlenen yapısını göstermektedir. Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu adlı kitabının önsözünde Metin And, Karagözün, tarihsel dönemler içerisinde geçtiği zorlu yollara, sorduğu sorular ve bu sorulara verilen yetersiz ve geçici cevaplarla dikkat çekmektedir; "Türk gölge oyunu en azından dört yüz yıl nasıl böylesine canlı kalabildi? Özellikle Osmanlı İmparatorluğunun geniş sınırları içinde çeşitli din ve etnik ayrışımına karşı nasıl oldu da böylesine oralarda benimsendi, daha da ileri gidilerek sömürgeci devletlere karşı bir direniş silâhı gibi kullanıldı? Neden Karagöz yüzyıllar boyunca Batının böylesini ilgisini çekti?"(And, 1977, s. 7).

5.4.Karagözde Kullanılan Teknik Terimler, Enstrümanlar ve Perde

"Karagöz; belli bir geleneğe ve bu geleneğin getirdiği birtakım kurallara sahip bir oyundur. Karagöz oyununda kullanılan araç gereçlere ait teknik tanımlar, bu işle uğraşan kimselere verilen adlar da oyunun geleneksel yapısının bir gereğidir. Her isim bir anlam taşımaktadır.

Karagöz sanatçısına hayalî, yardım eden kişilere yordak denilmektedir. Karagöz sanatçısının birden fazla yardımcısı olup, oyun takımı ile görevli kişiye sandıkkâr, şarkıları okuyanlara yordak tef çalan yardımcıya da dayrezen denildiği bilinmekle birlikte günümüzde Karagöz sanatçılarına yardım edenlerin tamamına yordak denilmekte, yardımcıların sayısı bir iki kişi ile sınırlı olmaktadır. Karagöz sanatçıları usta-çırak eğitimi ile yetişmektedirler"(Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.17).İlk zamanlarında "çoğunlukla mermerşahiden yapılan karagöz perdesi...pamuk ipliğinden yapılmış üç dört parmak eninde bir fitilin zeytinyağı doldurulmuş bir kalp içinde yakılmasıyla meydana getirilen meşaleler ya da kalın şem'alarla [= mum] arkadan aydınlatılırdı. Sonraları havagazı ve elektrik lambaları kullanılmaya başlanmıştır" (Kudret, 2004, Ön.ver.,s.33,34).

"Daha önce Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün İslam ve Mistisizm ile Bağıntısı başlığı altında; Karagöz oynatılan perdeye tasavvufi anlamı nedeniyle Ayna, Ayıne-i Devran, yani evren'in aynası dendiği belirtilmişti. Perdeler önceleri 2x2,5 m. iken sonraları 110x80 cm ebadında yapılmaya başlanmıştır. İç tarafta perdenin alt çizgisine paralel kurulmuş rafa 'Peş Tahtası' (destgâh) denilir. Peş tahtası oyunda kullanılan araç gereçlerin zil, tef, kamaş, nareke (düdük), hayal ağacı (birden fazla tasviri tutmaya yarayan (Y) harfi biçimindeki çatal çubuk) perdeyi aydınlatacak kandil veya ampul ile tasvirlerin yerleştirildiği bir alandır" (Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.17).“Perdede oynatılan tasvir olarak adlandırılan şekiller ortalama 35 – 40 cm boyutunda olup genellikle dana çoğunlukla da deve derisinden yapılmaktadır. Nevrekan denen keskin uçlu bir bıçakla kesilerek içinden tasvirler çıkarılmadan önce deri özel bir yöntemle saydamlaştırılır. Kök boya ile boyanan tasvirler saydamlıklarından dolayı ışık geçirgendirler ve boyandıkları renkler perdeye yansır" (Kudret, 2004, Ön.ver.,s.34). Hayali adı verilen, Karagöz ustası tarafından perdeye tutulan “ tasvirler 50 cm. uzunluğunda, 1 cm. çapında gürge ağacından yapılmış çubuklarla oynatılır. Türk Karagöz'ü yatay çubuklarla oynatıldığından, görüntüler tek yönlü hareket ederler, geri dönemezler. Bunu yenmek için kimi görüntülerde firdöndü tekniği kullanılır"(Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.18). Göstermelikler oyun başlamadan önce oyun hakkında izleyiciye ipuçları veren birer şifre gibidir. Oyunun konularına göre perdeye konulan göstermelikler şu şekilde anlamlar taşımaktadır. Oyunda üzücü ve sevindirici olaylar bir arada olacaksa limon ağacı, fantastik bir konu olacaksa şahmeran, cin, dev gibi olağanüstü şekiller, çok üzücü olaylar için kavak ağacı, oyunun konusu tarihi bir olaysa mitolojik bir görüntü, çok güzel mutluluk veren konular için ise çiçek vazosu göstermelik olarak perdeye oyundan önce yerleştirilir. Göstermelikler iki şekilde olur bunlardan ilki yukarıda bahsettiğimiz oyun başında perdeye konulan ve oyun hakkında izleyiciye ipucu veren asıl göstermeliklerdir. Asıl göstermelikler nareke adı verilen düdük sesiyle perdeden kaldırılarak oyuna geçilir. İkincisi ise oyun boyunca perdede kalan dekor amaçlı kullanılan göstermeliklerdir. Dekor amaçlı kullanılan göstermeliklerde çoğunlukla Ferhat ile Şirin, Kanlı Kavak, Hamam, Orman, Eczane, Salıncak temaları işlenmiştir.

5.5.Karagözde Temel Karakterler

Karagöz oyunlarındaki karakterler toplumsal kesimi temsil eden günlük yaşamın kesitlerini yansıtan tipler olarak karşımıza çıkmaktadır. Belirlenen karakterler; şekilleri, renkleri, giyim kuşam özellikleri ve şiveleri ile oyundan oyuna ve çevresel şartlara göre değişkenlik gösterebilmektedir. Tasvir yapımında toplumsal ve kültürel değerler ön plana alınmaktadır. Öyle ki “Karagöz oyununda kişiler, Osmanlı toplumunun farklı unsurlarını temsil eden belli özellikleri ön plana çıkartılmış tiplerdir. Dolayısıyla gölge oyununda baş aktör, oyunu oluşturan ve tüm görselliği yaratan, figür ya da tasvir olarak adlandırılan görüntülerdir. Bu bağlamda bu tasvirlerin tasarlanması ve uygulanması oyunun temelini oluşturmaları bakımından son derece önemlidir” (Ersan, 2014: 74). Seyircinin görsel kurduğu perdedeki renkli gölgelerin biçimsel özellikleri olması bakımından tasvirlerin tasarlanıp yapımı oldukça önemli ve zahmetlidir. Yerel kimliklerin gülmeceye katkısı için Hayali tarafından yapılan şive taklitlerinin yanında, toplumu yansıtan karakterlerin kendine has giyim kuşam ve kültür özelliklerinin vurgulanması ve geleceğe aktarılması gerekmektedir. Oyunlarda belli kişiler hep belirli biçimlerde giyinirler ama bölgesel özelliklere göre ufak değişikliklerin olduğu görülmektedir. “Bu giyim kuşam, kişinin geldiği yerin, toplumsal sınıfının, çıktığı yerin yöresel özelliklerini taşır. Ayrıca Karagöz oyununda kişileri tanıtıcı işaretler arasında her kişinin kendine özgü müzik, türkü ve dansları vardır. Kişiler daha perdeye ya da meydana çıkarken, çalınan ezgiden, söylenen türküden, yaptıkları danstan, okudukları şiirden okışı tanınabilir” (And, 1977: 291). Oyunun ilk önceliği ve Karagöz denilince ilk akla gelen güldürü unsurudur. Bu açıdan bakıldığında hamurunda bir çok söz sanatının olduğu görülmektedir. Ayrıca tasvirlerde kullanılan renk öğeleri ve tasvirlerin oluşturulması sürecindeki işçilik ve özveri Karagöz oyununu eşsiz kılmaktadır. Bu hususlar biryana oyunun en önemli öğesi olan dil, hem toplumsal bağları yansıtmakta hem de tasvirlerle hayat vermektedir. Konuya bu çerçeveden baktığımızda Karagöz oyununun adeta kültürel miras taşıyıcısı olduğunu net bir şekilde söyleyebiliriz. Karakterlerin yapılarını incelediğimizde toplumsal yansımaları ve toplumsal bütünlüğü vurgulayan nitelikte olduğunu görmekteyiz. And, Karagöz için; “...Osmanlı kültürünün ve toplumsal yapısının bir kesiti, bir mikrokozmosudur. Burada çok uyumlu ve zengin bir bütüncüllük buluruz. Çeşitli sanatlar bir gösterimde bir araya gelip güzel bir mozaik oluşturur, şeklinde ifade eder. Türk gölge oyununun çeşitli sahnelerinde...dramatik konulu oyunlarda dahi olaylara mizahi yanı ile yaklaşılmaktadır. Oyunlarda hoşgörü ve barış temel düşünceyi oluşturmakta, tipler ise bu anlayış çerçevesinde oyunun içinde yer almaktadır. Her türlü olayın işlendiği Karagöz’de eleştiri ve hiciv yoğun olarak kullanılmakta ancak bu, kişiler üzerinden değil olaylar üzerinden yapılmaktadır” (Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.15). Türk gölge oyunu ile ilgili araştırmalar yapan bazı yazarlar Karagöz oyunundaki karakterleri bazı sınıflamalar içerisinde göstermişlerdir. Metin And’a göre belli başlı dört sınıflama Jacob, S. Esat Siyavuşgil, S. Nüzhet Gerçek ve A. Kudsi Tecer tarafından yapılmıştır. “Bu sınıflamaları; Jacob tiplerine dayalı olarak; Aslı, lehçe-şive ve marazî tipler, çocuklar ve kadınlar (Jacob, 1900: 18-40). Siyavuşgil; mahalleliler ve dışarıdan gelenler (azınlıklar) (Siyavuşgil, 1941: 144). Gerçek; taklitlere dayalı olarak, zenne, şive, İstanbul, Muhtelif ve yeni taklitler (Gerçek, 1942: 141). Tecer ise yine taklitlere göre; şive ve karakter taklitleri (Tecer, 1956: 14-18) (And, 1977: 294-295) olarak sınıflamıştır. Metin And’ın inceleme kolaylığı sağlaması açısından Karagözde yer alan karakterleri 11 ayrı bölümde sınıflandırmıştır. Bu bölümler ise:” (Tarlakazan, 2018, s.918.)

- 1) “Asıl Kişiler: Karagöz-Hacivat.
- 2) Kadınlar: Bütün Zenneler.
- 3) İstanbul Ağzı: Çelebi, Tiryaki, Beberuhi.
- 4) Anadolu Küşiler: Laz, Kastamonulu, Kayserili, Eğinli, Harputlu, Kürt.
- 5) Anadolu Dışından Gelenler: Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap, Acem.
- 6) Zımmî (Müslüman olmayan) Kişiler: Rum, Frenk, Ermeni, Yahudi.
- 7) Kusurlu ve Ruhsal Hastalar: Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm, Deli, Esrarkeş, Sağır, Aptal ya da Denyo.
- 8) Kabadayılar ve Sarhoşlar: Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş, Külhanbeyi
- 9) Eğlendirici Kişiler: Çengi, Köçek, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı.

10) Olağanüstü Kişiler, Yaratıklar: Cinler, Cazular, Büyücüler.

11) Geçici Kişiler ve Çocuklar” (And, 1969: 296).

5.6.Neden Karagöz ?

Oyuna isimlerini veren bu iki kahramanın tarih sayfasında yaşayıp yaşamadıkları net olarak bilinmemektedir. Yaşadıkları belgelenemeyip rivayetlerden öteye gitmeyen bu iki oyun karakterinin baş rolünü üstlendiği gölge oyununa halk dilinde Karagöz denmesinin sebeplerinden en önemlisi, Karagöz’ün saf ve çıkar düşünmeyen tavırlarının oluşu gelmektedir. Karagöz karakteri aynı zamanda okumamış, cesur, duygu ve düşüncelerini çekinmeden ortaya döken, kavga etmek için aceleci davranan, lafını esirgemeyen, yalan ve riya’ya kayıtsız kalamayan toplumu temsil eden bir halk adamıdır. Halkın diliyle konuşur, halk gibi düşünür kısacası içinde bulunduğu halkın aynası gibidir. Karagöz, oyundaki eğitilmiş ve oldukça bilgili karakterlerin (Hacivat, Çelebi, Tiryaki) konuşmalarını ya anlamaz ya da anlamazlıktan gelerek sözcükleri komik hale getirerek oyuna canlılık ve güldürü katar. Karagöz sokakta olmadığı zamanlarda dahi evinin penceresinden uzanarak her işe burnunu sokar. Patavatsız yapısı sebebiyle sık sık zor durumda kalsa da bir yolunu bularak işin içinden sıyrılmayı başarır. “Hacivat’ın bulunduğu işlerde çalışır. Verilen işleri başaramadığından genellikle işsizdir. Kurnazlıktan anlamaz”(Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.15).Bu özelliklerinin yanı sıra işlemleri, renkleri ve yöresel özellikleri üzerinde barındıran “kendilerine ait kıyafetleri büyük ölçüde korurlar. Ama bölgelere ve oyuna göre bunlara ekler ya da eksiltmeler yapılabilmektedir. Karagöz’ün başında "Işkırlak" adı verilen şapka vardır. Üzerinde salta dizlik, ayağında kırmızı yemeni, belinde kuşak, kuşaktan sarkan bir tütün kesesi bulunur. Hâkim renk kırmızıdır, iri kara gözü, top sakalı vardır. Değişik oyunlarda rol gereği farklı kıyafetler içinde görünür. Kadın Karagöz, Gelin Karagöz, Eşek Karagöz, Çıplak Karagöz, Bekçi Karagöz, Çingene Karagöz, Tulumlu Karagöz, Davullu Karagöz, Ağa Karagöz gibi”(Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.15). “Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz’ün yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılması konusunda Türkiye Cumhuriyeti bir takım çalışmalar yürütmektedir. Özellikle, 2009 yılında UNESCO’nun Somut Olmayan Kültürel Miras Hükümetler Arası Komitesinde, Türkiye’nin sunduğu ‘Karagöz’ ulusal dosyası ‘Aşıklik Geleneği ’dosyası ile birlikte ‘İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Miras Temsili Listesi’ne ’girmiştir”(earsiv.anadolu.edu.tr).

6.SONUÇ

Tarih sahnesinde bir çok buluşun menşeinin tam olarak bilinmediği gibi gölge oyununun da nerede ve nasıl ortaya çıktığı sorusunun cevabı da tam olarak verilememektedir. Ancak ne var ki tekniğin rastlantı sonucu ortaya çıkmadığı kesindir. İnsani gereksinimler içerisinde yer alan eğlence hazzı ile spor aktiviteleri yada sanatsal yaratılar içerisinden doğan gölge oyunları, farklı coğrafyalarda bulunan toplulukların geleneklerine, mitlerine ve yaşayış şekillerine göre şekillenmiştir. Hepsinin ana kurgusu belki aynı olabilir ama gerek oyunların konu içerikleri ve gerekse oyuncu karakteri o ülkenin tarihinin ve kültürünün yansımaları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunların yanı sıra, Her ülkenin geliştirdiği teknik onun kültürünü, sanatını ve teknolojisini de yansıtmaktadır.

Gölge oyunu da gerek kendi kültürümüzde gerekse farklı kültürlerde modası geçmeye yüz tutmuş birçok değer gibi teknoloji karşısında zayıf düşmüş hatta kaybolmaya yüz tutmuş kültürel bir varlık halini almıştır. Bu tip kültürel değerleri yaşatabilmenin iki yolu vardır. Birincisi; Eski yöntemlerle izleyici ile buluşması ve kaynaşması sağlanmalıdır. Bunun etkileyici yöntemi ise eğitim müfredatlarında bu kültürel değere geniş bir şekilde yer vermektir. Bu programlar sayesinde değerlerimizi gelecek nesillere aktarabilmek ve kalıcı hale getirebilmek mümkün olacaktır. İkincisi ise bu devamlılığın sürdürülebilmesi için geleneksel bir tavrı olan gölge oyununun belki teknolojinin ve beklentilerin geçmiş yüzyılların çok ötesinde olan günümüze uyarlanması ve ilgi çekiciliğinin artırılması gerekebilir. Yaşamış olduğumuz bilişim çağında geleneksel üslupların çağa ayak uydurarak modernleşmesi sağlanabilirse özellikle gençler arasında ilgi uyandırılabilir belki de eski dönemlerdeki gibi kült haline gelebilir. Sadece gölge oyununun kaybolmasından ibaret olmayan bu yok oluşun önüne geçilip önlem alınmaz ise kültürel varlıklar tarih sahnesinin tozlu raflarına hapsolmasına neden olacaktır

REFERENCES/KAYNAKÇA

- ABDULHAMÎD, Y.(1988). “Hayâlu”z-Zıll, MasrahuKable”l-Masârihi”l-Hadîseh”,[Gölge Oyunu, Modern Oyunlardan Önce Tiyatro], Kitâbu”l-,,Arabî, 18, s.46-47.
- AND, M. (1969). Geleneksel Türk tiyatrosu/kukla-Karagözortaoyunu.
- AND, M. (1985). Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri. İstanbul: İnkılap Kitapevi, s.271
- AND, M. (2004).“Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz”, Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi KaragözKoleksiyonu Kataloğu. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15Ağustos 2004), s.13
- AND, M. (2010). Karagöz. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 3280-1.
- AND, M.(1977) Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara Ankara: Bilgi Yayınevi.
- BAKIRCI, A.G.N. (2004).Türk Gölge Oyunu/Karagöz. Türklük Bilimi Araştırmaları,(15),291
- BATUR, E. (2004) “Göstermelik”, Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu.Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.8.
- BORATAV, P.N. (1946). *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: Adam Yay.s.9
- BORATAV, P.N. (1946).*Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: Adam Yay,s.17
- ÇIKLA, S.(2007). Türk EdebiyatındaDirijizmin Karagöz Piyesleri Boyutu. Milli Folklor,19/ 73.
- ÇİFTÇİ, N. (2023). Gölge oyunu bağlamında Karagöz ve Bursa ilişkisi (Master'sthesis, Bursa Uludağ Üniversitesi).
- ÇOLAKOĞLU, G. (2006) “Gelenekten Beslenen Karagöz”. Folklor ve Edebiyat Dergisi 12.46 543-554.
- DEMİRCİ, A. (2014). Literatür taraması. Coğrafya araştırma yöntemleri, 73, 108.
- ERSAN, I. (2014). Karagöz perdesinde Osmanlı tasviri. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, (26), 73-90.
- GERÇEK, S. N. (1942). Türk temaşası-meddah Karagöz ortaoyunu. İstanbul: Kanaat Kitabevi.
- GÖKCAN, M. (2016) “Küşteri Meydanında Zaman Yolculuğu Geçmişten Günümüze Karagöz Oyunlarının Toplumsal Boyutu”. Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi ÖS-III. 83-92.
- GÜVEN, O. (2008).“Politik ideolojinin icat ettiği gelenek: Karagöz”. Millî Folklor 20.79 78-83.
- JACOB, G. (1900). *Turkischelitteraturegeschichte in einzeldarstellungen*, I, dasTürkischeschattentheater, Berlin.
- KAHLE P.(1940).“TheArabicShadow Play in Egypt”, Journal of theRoyalAsiaticSociety, 72 (01),21.
- KAHLE, P. (1940). “Shadow Play in Egypt”, Journal of theRoyalAsiaticSociety, 72 (01), 21-34.

- KUDRET C.(2004).Karagöz, 1. C, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul,
- ÖZÇÖREKÇİ GÖL, N. Z. (2008). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Gölgenin Renkleri Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri KoleksiyonuKatalogu. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim GenelMüdürlüğü Yayınları.
- ÖZÇÖREKÇİ GÖL, N.Z.,(2008).Türk Gölge Oyunu Karagöz, Gölgenin Renkleri/T.C.Kültür ve TurizmBakanlığı/Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü/Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi KaragözTasvirleri Koleksiyonu Katalogu, Halk Tiyatrosu Dizisi 7, s.15
- ÖZHAN, M.(2015).Kukla ve Gölge Tiyatrosu, Renkvizyon Matbaacılık, Bursa.
- SAD, F. (1993).Hayâlu“z-Zıllı“l-,Arabî, (I. Baskı), Beyrut.
- SAĞLAM, M.(2013).“Bektaşî Fıkralarının ‘Uyumsuzluk Kuramı’ BağlamındaDeğerlendirilmesi”. *Millî Folklor*. S. 98.
- SAKAOĞLU, S. (2003). Türk gölge oyunu Karagöz. Ankara:Akçağ Yayınları.
- SAKAOĞLU, S.(2003).Türk Gölge Oyunu / Karagöz, Ankara,328 s.
- SİYAVUŞGİL, S. E. (1941). Karagöz/psiko sosyolojik birdeneme. İstanbul: Maarif Matbaası.
- TARLAKAZAN, B. E, (2018).Türk Gölge Oyunu “Karagöz”de Doğaüstü Tasvir ve Semboller, s.918
- TECER, A. K. (1956). Şive taklitleri-karakter taklitleri.İstanbul Dergisi, 3(29), 14-18.
- TOPALOĞLU, K. (2014). Türk gölge oyunu Karagöz’deBeberuhî tipi. Atatürk Üniversitesi Edebiyat FakültesiSosyal Bilimler Dergisi, (52), 185-202.
- TÖRE, E. (2009). “Türk Tiyatrosunun Kaynakları”. *TurkishStudies*, Volume 4 /I-II Winter, s. 2181-2348
- TUNCEL, U. (2013). “Axel Olrik'in Halk Anlatılarının Epik Yasaları Bağlamında ‘Ağalık’ Adlı Karagöz Oyunu Çözümlemesi”.İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi 48.48, 203-240.
- TÜRKYILMAZ, D. (2013). Karagözü Yeniden Hayata Katmak Üzerine Bazı Öneriler. *Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 1(12), 51-58.
- YAŞARTÜRK, G. (2012). *Türk Sinemasında Rumlar*, İstanbul, Agora Kitaplığı,s.67.

e- Kaynaklar

<http://earsiv.anadolu.edu.tr>

<https://sozluk.gov.tr/> (2024)

TÖRE Enver, TÜRK TİYATROSUNUN KAYNAKLARI. *Electronic TurkishStudies*, 2009

YÛNUS,A.(2007). Kateybe, Teknîkiyyâtul-“,ihrâci fi MasrahiHayâlu“z-Zıllı “ibnDânyâlNumûzecen” (“ibnDânyâl Örneğinde” Gölge Oyunu Tiyatrosunun Çıkış Teknikleri).

EXTENDED SUMMARY

Shadow play has been an essential art form for centuries, holding a significant place in entertainment, culture, and education. This universal art enriches people's imagination while reflecting the societal structure and incorporating the cultural and social elements of the geography in which it emerged. Although the exact origins of shadow play are unknown, various theories suggest that it originated in different regions such as India, China, Central Asia, and Egypt. However, the widely accepted view is that shadow play spread from Asia to the West. Upon its arrival in Anatolia, it became enriched with elements unique to Turkish culture, and during the Ottoman period, it further developed within Turkish culture and reached large audiences. The Karagöz play, which brings together social criticism, humor, and entertainment, has continued to exist as an art form. Karagöz plays were widely embraced by the public in the Ottoman Empire and were performed in various venues, from the palace to coffeehouses. Examining the development of shadow play reveals that the costumes, dialects, and sense of humor of the characters were shaped according to the social structure of the society in which the play was performed. Looking at the shadow plays of this period, Karagöz is portrayed as an outspoken and quick-witted character from the common people, while Hacivat represents the educated elite and is a more composed figure. The dialogues in the play not only reflect the public's perspective on social events but also mirror the humor of the time. These plays served not only as a means of entertainment but also as a platform reflecting daily life, social events, and political developments. However, in today's digitalizing world, this traditional art is in danger of being forgotten. The advancements in technology, the rise of cinema and television, and the widespread use of these mediums have led to a decline in the popularity of this art form. Traditional arts struggle to keep up with the pace of digitalization and technological advancements in the modern world. With the widespread influence of television, the internet, and social media, traditional performing arts have begun to receive less and less attention. This has led to the diminishing influence of Karagöz and Hacivat plays. Especially among younger generations, interest in shadow play has significantly declined. The necessity of adopting certain methods to adapt shadow play to modern conditions has become evident. When examining these methods, we see that incorporating this art form more prominently into the education system is crucial for its survival. Particularly, staging Karagöz and Hacivat plays in cultural events, festivals, and schools would enable children and young people to become familiar with this art form, thereby establishing an intergenerational connection to ensure its transmission to future generations. In this regard, educational curricula could include lessons and workshop activities on this art, ensuring its reach to new generations. Another method to preserve and pass on this play to future generations is to adapt shadow play to digital platforms. To capture the interest of today's children and youth, Karagöz and Hacivat plays should be transformed into a format compatible with digital platforms and the modern digital era. For instance, through animated films, digital games, and interactive applications, this art can regain popularity. Utilizing new technologies such as virtual reality and augmented reality can offer audiences an interactive experience. Thus, characters like Karagöz and Hacivat can be introduced through modern storytelling techniques to reach wider audiences. Shadow play is not just a means of entertainment but also an essential part of our cultural identity and historical heritage. Keeping it alive is only possible by adapting it to the future without forgetting its past. If the right steps are taken and shadow play is modernized in a way that appeals to younger generations, this art can be revived and regain its former glory. Considering that cultural heritage that fails to adapt to technology eventually disappears, innovative solutions must be developed to prevent shadow play from facing the same fate. Preserving and sustaining cultural heritage is not only about remembering the past but also about illuminating the future. When traditional figures like Karagöz and Hacivat are conveyed to new generations with appropriate storytelling techniques, this art will not merely remain a relic of the past but will become a living cultural heritage carried into the future. Therefore, to prevent shadow play from being forgotten, both its traditional aspects must be preserved, and modern storytelling techniques should be employed by utilizing technological advancements. Only in this way can characters like Karagöz and Hacivat avoid being lost in the dusty shelves of history and instead become a living part of our cultural heritage for future generations.

The aim of this study is to explore the historical origins of the traditional Turkish shadow play Karagöz and Hacivat, examine its progression during the Ottoman period and its development in the Republican era, discuss its cultural and social functions, and contribute to its adaptation to the digital age. In the study, a literature review was conducted, and a detailed evaluation of the historical development of the play and the techniques used was carried out. The study examines the historical and social dimensions of Karagöz plays. Among the findings, it is noted that Karagöz originated in Egypt and transformed into a unique aspect of Turkish culture in Anatolia; its characters reflect different social classes and structures, and certain techniques have been proposed for the development and modernization of its technical aspects.