

# KIBRIS TÜRK KÜLTÜRÜNDE KARAGÖZ TASVİRLERİ VE GÖSTERMELİKLER\*

## Karagöz Descriptions and Bread and Circuses In Turkish Cypriot Culture

Doç. Dr. Burak GÖKBULUT\*\*

Doç. Dr. Mustafa YENİASIR\*\*\*

Prof. Dr. Ali Efdal ÖZKUL\*\*\*\*

### ÖZ

Türk toplumunun sosyal yaşamında uzun yıllar yer edinen Karagöz oyunu, süreç içerisinde insanları eğlendirirken aynı zamanda düşündüren ve toplumsal bilincin oluşmasına katkı sağlayan önemli bir araçtır. Osmanlı'nın 1571'de Kıbrıs'ı fethetmesiyle Anadolu'dan adaya gelen insanlar kendi kültürlerini Kıbrıs'a getirmişler ve getirmiş oldukları bu kültürel unsurlara, Kıbrıs'ın sosyolojik-coğrafik özelliklerinden kaynaklanan farklı kültürel unsurları da ekleyerek bunları harmanlamışlardır. Anadolu'dan adaya getirilen kültür unsurlarından biri de Karagöz gölge oyunu olmuş ve bu oyun yıllar içerisinde ada kültürüne özgü yönler kazanarak bünyesine yerel özellikler katmıştır. Bugün Kıbrıs Türk Karagöz geleneği içerisinde ulaşılabilen en eski tasvirler ve göstermelikler 1900'lü yılların ilk çeyreğine kadar uzanmaktadır. Adada söz konusu geleneğin içerisinde çok önemli bir yer tutan Mehmet Ertuğ, oyunlarına ve tasvir-göstermelik yapımına 1963 yılında başlamış, 2005 yılında sağlık sorunlarından dolayı tasvir-göstermelik yapmayı ve oyun oynatmayı bırakmıştır. 2015 yılından itibaren Kıbrıs'ta Karagöz geleneği, sanatçı İzel Seylani tarafından sürdürülmektedir. Bundan dolayı makalede, Kıbrıs Türk Karagöz oyunlarında adaya özgü olarak kullanılan tasvirler ve göstermelikler "1900'lerin ilk çeyreğinden 1963'e", "1963'ten 2005'e" ve "2015'ten günümüze kadar" olmak üzere üç başlık altında incelenmiş ve Kıbrıs Türk kültürünün Karagöz oyunlarına tasvirler-göstermelikler bağlamında yapmış olduğu katkı ortaya konmuştur. Çalışmada ele alınan tasvirlerin ve göstermeliklerin bir kısmı Karagözcü Mehmet Salih Efendi'ye ait olup bu tasvirler ile göstermelikler 1900'lü yılların ilk çeyreğinden itibaren adada oynanan oyunlarda kullanılmıştır. Söz konusu tasvir ve göstermelikler, Ertuğ tarafından bulunarak ayrıntılı bir alan araştırmasıyla isimlendirilmiş ve tamir edilmiştir. Mehmet Ertuğ, oyunlarında Bekri, Yahudi, Çelebi vb. tipleri kullanmanın yanında adada yaşamış olan, Kıbrıslı Türk destan anlatıcısı, meddah ve âşık Aynalı ile Lefkoşa Çağlayan Sinemasında filmlerin tanıtımını yapan Rum Avrımı gibi tiplere ayrıca adaya özgü yapılarla da yer vererek Karagöz sanatına yerel özellikler katmıştır. Ertuğ'un Karagöz sanatını icrayı bırakmasının ardından Kuzey Kıbrıs'ta bu sanatı devam ettiren Seylani de oyunlarında ağırlıklı olarak yerel tipleri ve adaya özgü birtakım unsurları göstermelik olarak kullanmayı tercih etmektedir. Seylani, söz konusu yerel tipleri ve Kıbrıs'a ait mekânları, Mehmet Ertuğ'dan daha yoğun bir şekilde oyunlarında kullanmaktadır. Çalışmada ele alınan tasvirler ve göstermelikler, Karagözcü Mehmet Efendi, Mehmet Ertuğ ve bugün İzel Seylani sayesinde günümüze kadar ulaşmıştır.

### Anahtar Kelimeler

Karagöz gölge oyunu, Mehmet Ertuğ, İzel Seylani, tasvir, göstermelik.

### ABSTRACT

Karagöz shadow plays, which has acquired a place in the social life of Turkish society for long years, is an essential instrument which entertains people by making them think and contributes to the formation of social conscious. With the Ottoman conquest of Cyprus in 1571, the people who came to the island from Anatolia brought their own culture to Cyprus. They added different cultural elements arising from the socio-geographical characteristics of Cyprus to these cultural elements they brought and blended them. One of the cultural elements brought to the island from Anatolia was the Karagöz shadow play, and this play has gained unique aspects of the island culture over the years and added local features to its structure. The earliest depictions and bread and circuses that can be reached in the Turkish Cypriot Karagöz tradition today date back to the first quarter of the 1900s. Mehmet Ertuğ, who has a very important place in the mentioned tradition in the island

\* Geliş tarihi: 26 Aralık 2020 - Kabul tarihi: 4 Şubat 2022

Gökbulut, Burak; Yeniasir, Mustafa; Özkul, Ali Efdal. "Kıbrıs Türk Kültüründe Karagöz Tasvirleri ve Göstermelikler" *Millî Folklor* 133 (Bahar 2022): 102-127

\*\* Yakın Doğu Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği Bölümü, Lefkoşa, 99138, KKTC, burak.gokbulut@neu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-3968-9207.

\*\*\* Yakın Doğu Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği Bölümü, Lefkoşa, 99138, KKTC, mustafa.yeniasir@neu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-9196-1805.

\*\*\*\* Yakın Doğu Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Tarih Bölümü, Lefkoşa, 99138, KKTC, aliefdal.ozkul@neu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-7868-7795.

began his plays and production of bread and circuses in 1963 and quitted descriptions and producing bread and circuses in 2005 due to health problems. Since 2015, the Karagöz tradition in Cyprus has been carried on by the artist İzel Seylani. For this reason, descriptions and bread and circuses used as unique to the island in Cypriot Turkish Karagöz shadow plays are examined in three periods in the article, namely “from the first quarter to 1963”, “from 1963 to 2005” and from 2015 onwards”. In this manner, the contributions that Cypriot Turkish culture made to Karagöz plays in the context of descriptions-bread and circuses are displayed. Some of the depictions and bread and circuses dis-cussed in the study belong to Karagözcü Mehmet Salih Efendi, and these depictions and bread and circuses have been used in the games played on the island since the first quarter of the 1900s. The depictions in question were found by Ertuğ, named after a detailed field research and repaired. In addition to using characters such as Bekri, Jew, and Çelebi in his plays, Mehmet Ertuğ added local features to the art of Karagöz by using characters such as the Turkish Cypriot epic teller, public storyteller and minstrel Aynalı, who lived on the island, and the Greek Avrayimi, who displayed films in the Nicosia Çağlayan Cinema; he also included structures unique to the island. Seylani, who continued this art in Northern Cyprus after Ertuğ stopped performing Karagöz, also prefers to use mainly local types and some island-specific elements as bread and circuses in his plays. Seylani uses these local types and places in Cyprus in his plays more intensely than Mehmet Ertuğ. The depic-tions and bread and circuses discussed in the study have survived to the present day thanks to Kara-gözcü Mehmet Efendi, Mehmet Ertuğ and, today, İzel Seylani.

#### Keywords

Karagöz shadow play, Mehmet Ertuğ, İzel Seylani, description, bread and circuses.

Kıbrıs Türk Karagözü'nün değerli ismi Mehmet Ertuğ anısına...

#### Giriş

Gölge oyunları dünyanın çeşitli kültürlerinde var olan ve yüzyıllardır oynatıla gelen kültürlerarası bir sanattır. Bu sanatın doğuşu ile ilgili ortaya atılan farklı görüşlere göre gölge oyunu Çin, Hindistan veya Endonezya'da başlamıştır (And 1977: 13-15, Sakaoğlu 2003: 14, Çolakoğlu 2006: 544). 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).

Osmanlı İmparatorluğunun Kıbrıs'ı 1571'de fethiyle birlikte (Ezilmez 2013: 80, Turan 1997, Turan 1999) Karagöz gölge oyunu da adaya taşınmıştır. Kıbrıs Türk Karagöz oyunları zamanla Türkiye sahası Karagöz oyunlarından farklı özellikler de kazanmıştır. Örneğin; Kıbrıs Türk Karagöz oyunlarında çalınan müzikler ve şarkılar (Dillirga), nev-i icad oyunlar (Karagöz'ün Politikacılığı, Karagöz Trafikte, Karagöz Ananistan'da, Karagöz'ün Rum Sevgisi, Karagöz Sihirli Sebzeler, Karagöz Gizli Hazine, Karagöz Paragöz vs.) ada kültürüne özgü tipler (Rum doktor Yatre, Üstsüz, Dönme, Avrayimi, Yorgo, Sıribilli Cemal dayı, Refikaba, Kahveci vs.), göstermelikler (Lala Mustafa Paşa Camisi, Selimiye Cami, AB bayrağı, Büyük Han, Girne Kapısı, Bandabulya vs.), Kıbrıs ağzına özgü yapı ve sözcükler, adadaki sosyal yaşama paralel hazırlanmış yeni metinler Anadolu sahası Karagöz oyunlarından farklılaşan yönler olarak dikkat çekmektedir.

Geçmişten günümüze kayda geçmiş olan Kıbrıs Türk Karagöz ustaları arasında Po-lemityalı Ali Hoca (Şair Ali Hoca), Polili Hasan, Mağusalı Mulla Hüseyin, Mağusalı Mehmet Efendi, Kuklalı Karagözcü Sadık, Karagözcü Kani Dayı, Koca İbrahim, Çatozlu Zihni Usta (Galliga), Mulla Hasan, Karagözcü Mehmet Efendi (Ertuğ 1993: 11-19), Kunduracı Cemal Usta, Yılanıcı ya da Garagöz Mehmet, Ahmet Özçaylı (Susuzlu 2003: 17-19), Mehmet Ertuğ ve İzel Seylani (Numan 2018: 33) bulunmaktadır. Bunların yanında adanın güneyinde Kıbrıs Rum Karagözcüler de bu sanatı icra etmeyi sürdürmektedirler. Ancak Rumlar arasında önceden böyle bir sanat olmadığı için onların bu sanatı Kıbrıs

Türk Karagöz ustalarının yanında çıraklık yaparak öğrendikleri de bilinmektedir (Ertuğ 2007: 49).

Geçmişten günümüze gelinceye kadar Kıbrıs Türk Karagöz geleneği içerisinde ulaşılabilen en eski tasvirler ve göstermelikler 1900'lü yılların ilk çeyreğine kadar uzanmaktadır. Söz konusu geleneğin içerisinde çok önemli bir yer tutan Mehmet Ertuğ oyunlarına ve tasvir-göstermelik yapımına 1963 yılında başlamış ve 2005 yılında sağlık sorunlarından dolayı tasvir yapmayı ve oyun oynatmayı bırakmıştır. 2015 yılından itibaren ise Kıbrıs'ta Karagöz geleneği İzel Seylani tarafından sürdürülmektedir. Bundan dolayı çalışmada Kıbrıs Türk Karagöz geleneğine ilişkin tasvirler ve göstermelikler sözü edilen üç başlık altında değerlendirilmiştir.

Çalışmanın amacı Kıbrıs Türk Karagöz oyunlarında geçmişten günümüze adaya özgü olarak kullanılan tasvir ve göstermeliklerin tespitini yapmak, söz konusu tasvir ve göstermelikleri metinlerle ilişkilendirerek değerlendirmek ve Kıbrıs Türk Karagöz geleneğinin tasvir/göstermelikler bağlamındaki çeşitliliğinin altını çizerek sözü edilen materyallerin genel anlamda Karagöz gölge oyununa yaptığı katkıyı ortaya koymaktır.

### Yöntem

Çağdaş halk bilimi çalışmalarında yaygın olarak kullanılan performans teorisine Türk halk tiyatrosunda ve diğer halk bilgisi türlerinde metin yanında bağlamın da incelemelere dâhil edildiği önemli kuramlardan biridir. "Doku, Metin ve Bağlam" adlı makale, performans teorisinin ilk temellerinin atıldığı çalışma olarak dikkati çeker (Dundes 2003). Bu teoriye göre folklor bitmiş veya tamamlanmış bir ürünü ifade etmez aksine anlatan ve dinleyen/izleyen arasında sanatsal bir iletişimi ifade eder. Benzer bir yaklaşımla performans teorisinin önemli isimlerinden Dan Ben Amos da genel anlamda folkloru canlı bir gösterim olarak düşünerek iletişim-gösterim kavramları üzerinde durmuş, folklorun kişisel ve sosyal değişkenler içerisinde şekillendiğini vurgulamıştır (Arslan vd. 1999). Halk bilgisi ürünleri, geçmişten günümüze sözlü, yazılı, görsel, işitsel ve maddi ürünler olarak değerlendirilmiştir. Ancak günümüzde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte halk bilgisi ürünleri elektronik kültür ortamı olarak nitelendirilen ortamlarda, söz konusu özelliklerin tamamını içerisinde barındırabilmektedir. Metin Ekici de *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri* adlı eserinde, halk bilgisi ürünlerini yazılı, sözlü, görsel, işitsel ve maddi ürünler olarak tasnif etmiştir. Ekici, yazıya geçen halk anlatmalarını yazılı, sözlü olarak anlatılmaya devam eden halk anlatmalarını sözlü, halk oyunları ve seyirlik oyunlar gibi halk bilgisi ürünlerini görsel, halk müziği ve müzikle birlikte icra edilen ürünlere işitsel, halk sanatları ve materyal alanındaki ürünleri de maddi başlıkları altında ele almıştır (Ekici 2004: 36).

Türkiye'de yapılan halk bilimi çalışmalarında görsel kaynaklara yönelme son zamanlarda oldukça ilgi görmeye başlamıştır. Görsel halk bilimine Türkiye'de vurgu yapan en önemli isimlerden biri Malik Aksel'dir. Aksel, resimlerinde daha çok Anadolu yaşamı üzerine yoğunlaşmış, halk resmi, dinî resimler, duvar resimleri gibi konulara eğilerek halk biliminin görsel alanlarına dikkat çekmiştir (Ölçer 2003: 20, Çeken 2004: 96).

Performans teorisine göre folklor ürünlerinin tamamı dinamik bir süreç içerisinde sürekli devinim hâlinde bulunurlar ve derlenen metinlerin yanında anlatıcı, dinleyici ve icra ortamı da devreye girer. Karagöz halk tiyatrosu da performans teorisinin üç boyutlu (anlatıcı-oyun-izleyici) yapısına uygun niteliktedir. Bu noktada özellikle tasvirler bağlamında görselliğin de önemli bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Karagöz halk tiyatrosunda Karagözcünün; izleyicinin durumu, istekleri ve tavırlarına göre şekil alması, oyunlarını değiştirmesi gayet olağan bir şeydir ve bu durum oyunların yeniden yaratılmasını da

sağlayan performansa dayalı bir olaydır. Geçmişte Mehmet Ertuğ günümüzde ise İzel Seylani tarafından sürdürülen, Kıbrıs Türk Karagöz geleneğinin özellikle Lefkoşa’da Büyüyük Han’da tamamen performans odaklı bir gelişim gösterdiği söylenebilir. Hayalinin, oynatacağı oyunu seyircinin durumuna göre şekillendirdiği ve erkek, kadın veya çocuk seyircilere göre oyunun icrasının değişebildiği görülmektedir. Sadece erkek seyircilere gösteri düzenlenirken daha çok oyunun eğlendirme işlevi ön planda tutulurken çocukların seyirci olduğu ortamlarda hem eğitim hem de eğlence işlevi ön planda tutulmaktadır.

Bunun yanında hayalinin yetenekleri, eğitimi ve bilgisi de oynatacağı oyunları etkilemekte ve şekillendirmektedir. Örneğin sadece erkek seyircilerin bulunduğu bir Karagöz oyunu ortamında talepler doğrultusunda kaba ve küfürlü hatta müstehcen sözler kullanılmaktadır (Susuzlu 2013: 35). Seyircilerin oyun sırasındaki tepkileri ve istekleri doğrultusunda Karagözcünün bilgisi ve yeteneği sayesinde anında oyunun içeriğinde oynamalar yaparak hem metni hem de tipleri güncellediği ve buna bağlı olarak metnin tamamen doğaçlama bir hâle geldiği gözlemlenmektedir.

Performans teorisinin temelinde ele alınan halk bilgisi türlerine dair birkaç unsurun birlikte değerlendirilmesi söz konusu olduğundan makalede görsel halk biliminden faydalanılarak tasvirler, icracı (hayalî) ve metinlerle desteklenerek değerlendirilmiştir. Kıbrıs’ta 1900’lerin ilk çeyreğinden 1963 yılına değin KKTC arşivlerinde herhangi bir oyun metni bulunmadığından bu döneme dair metin-tasvir ilişkisi kurulamamıştır. Sadece Karagözcü Mehmet Efendi’nin tasvirlerinden bazılarını Mehmet Ertuğ daha sonra oyunlarında kullandığı için söz konusu tasvirlerin metinlerde nasıl yer aldığından bahsedilmiştir. Bununla birlikte 1963’ten günümüze gelinceye kadar özellikle adaya özgü olarak tespit edilen tasvirler ve göstermelikler, söz konusu Karagöz metinleriyle ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir.

### **İnceleme**

Ertuğ hem Karagöz sanatına ilgi duyup icra etmiş hem de bu alanda çok önemli araştırmalar yapmıştır. Bu araştırmaları sırasında eski Karagözcülerin de olduğunu tespit etmiş ve onların tasvirlerini bulmak için çalışmaya başlamıştır. Araştırmaları sırasında Karagözcü Mehmet Efendi’nin tasvirlerini eşi Feriha Hanım’ın muhafaza ettiğini belirlemiş ve bunları eşinden satın almıştır. Ertuğ hayatını kaybetmeden kısa bir süre önce bunları kendi tasvirleriyle birlikte Yakın Doğu Üniversitesi Surlariçi Şehir Müzesine bağışlamıştır.

Ertuğ, tasvirleri Karagözcü Mehmet Efendi’nin çocuklarından nasıl temin ettiğini şöyle anlatmaktadır: “O gün Harid Fedai Bey, Mehmet Salih Karagözcünün eşiyle (Feriha Hanım) görüştüğünü ve elinde Karagöz suretleri bulunduğunu öğrendiğini söyledi. Dün-yalar benim oldu! Nihayet Kıbrıslı sanatçıların yapıp oynattığı suretleri görecektim. Uygun bir günde Feriha Hanım’ı Yedidalga’daki madenci evlerindeki adresinde ziyaret et-tik. Elindeki suretlerin tümü bir Carlsberg bira kutusunun içindeydi. İçindeki suretlerin çoğu paramparçaydı. Feriha Hanım’a göre, Mehmet Efendi’nin çocukları bunlarla oynayıp bu hâle getirmişlerdi. Feriha Hanım eşinin suretlerle ilgili bir vasiyetinin olmadığını, ancak ‘Bunlardan bir tane bile kaybetme!’ dediğini anlattıktan sonra ‘Suretler onun canıydı’ diye ekliyor. Feriha Hanım’a, bu suretleri gün ışığına çıkarmak gerektiğine gerek ben gerek Harid Bey onu ikna edip anlaştığımız bir fiyata suretlerin tümünü satın aldım” (Ertuğ 2007: 58).

Ertuğ bu tasvirler üzerinde iki yıl boyunca çalışmış, parçaları birleştirmiş, bir deftere kopyalarını çıkarmış ve eski Karagöz oyunlarını seyreden yaşlı kişilerle de görüşerek bir-çoğunu adlandırmayı başarmıştır. Karagözcü Mehmet Efendi’nin sandığından çıkan

tasvirlerin tümünün kendisine ait olmadığı ve bunların büyük ihtimalle onun ustaları olan Mulla Hasan ve Polili Hasan'dan kendisine kaldığı düşünülmektedir.

Tasvirlerin sahibi Karagözcü Mehmet Efendi (asıl adı Mehmet Salih) 1922 yılında Dağaşan köyünde doğup sonraları Lefke kasabasına yerleşen ve 16 yaşlarında evlenen bir hayalidir. Eşinin belirttiğine göre 16 yaşında gölge oyunu oynatmayı öğrenmeye başlamış ve bu oyunları önceleri Polili Hasan, sonraları da Mulla Hasan'dan öğrenmiştir. Kendisi, tasvirleri kesmeyi de yine Limasollu Polili Hasan'dan öğrenmiştir. 1963 Rum saldırılarına kadar Mağusa, Lefkoşa ve köylerinde gösterilerini sürdürmüş ve 1968'de hayatını kaybetmiştir (Ertuğ 2007: 47-48).

Karagözcü Mehmet Efendi'nin sanatı öğrendiği hayalilerden biri olan Polili Hasan'ın yaklaşık olarak 1885-1890 yılları arasında doğduğu ve usta bir Karagözcü olduğu bilinmektedir. Mehmet Efendi'nin sanatı öğrendiği diğer bir usta ise Mulla Hasan'dır. Ertuğ da 5-6 yaşlarında köy kahvesinde oyun oynatan Mulla Hasan'ın oyunlarının birini izleyebildiğini ve bu sanata başlamasında etkili olan hayalinin Mulla Hasan olduğunu hatıralarında aktarmıştır.

### **a. 1900'lerin İlk Çeyreğinden - 1963 Yılına Kadar Kullanılan Kıbrıs Türk Kültürüne Özgü Tasvir ve Göstermelikler**

*a.1. Teknik unsurlar:* 1900'lü yılların ilk çeyreğinden 1963 yılına kadar Kıbrıs'ta oynatılan Karagöz oyunları biçimsel özellikler açısından değerlendirildiğinde büyük ölçüde Anadolu'da oynatılan oyunlarla benzerlikler gösterdiği görülmektedir. Ertuğ'un belirttiğine göre kullanılan perde boyutları genellikle 110x80 ebatlarındadır. Bununla birlikte geleneğe ilişkin kullanılan teknik malzemeler peş tahtası, zil, tef, düdük/nareke (Kıbrıs'ta nününü olarak da geçer.), perdeyi aydınlatmak için mum, kandil veya gaz lambasıdır. Bazı sanatçıların peş tahtası kullanmadığı ve kullanılan çubukların da genellikle ağaçından yapıldığı bilinmektedir (Ertuğ 2007: 48-49).

Karagözcü Mehmet Efendi sandığından çıkan eski tasvirlerden tamamen karton olanlar, kendisi tarafından yapılmış; diğerleri ise çıraklığını yaptığı Polili Hasan ve Mulla Hasan'dan kalmıştır. Mehmet Efendi tasvirlerin yıpranan kısımlarını eski şekillerine uygun hâlde kalın kartondan eklemeler yaparak tamir etmiş ve bunları oyunlarında oynamıştır. Bahsedilen eski tasvirler bakıldığında yapımından ve şekillerinden anlaşıldığına göre bu tasvirlerin Karagözcü Mehmet Salih'e 2-3 kuşak önceden kaldığı düşünülmektedir. Mehmet Efendi'nin sandığından çıkan tasvirler bakıldığında deri, karton-deri ve karton gibi malzemelerden oluştuğu görülmektedir. Sandıktan çıkan tasvirlerin bir kısmı, normal boyutlarından büyük, yağlanarak geçirimli hâle getirilmiş kartondan yapılmıştır. Geçirimli kartonlar deri bulmanın oldukça zor olduğu o dönemin Kıbrıs'ında tasvir yapımında kullanılan kartonlardı. Sözü edilen dönemde kartonlar, kızgın yağa maruz bırakılarak veya eritilmiş mumdan geçirilerek daha geçirgen hâle getirilerek kullanılırdı.

Karagözcü Mehmet Salih Efendi'nin kullandığı göstermeliklerin neredeyse tümü renk kullanılmadan kalın kartondan hazırlanmıştır. Bunların içinde ilginç bir şekilde uçak, araba gibi dönemi için modern sayılabilecek göstermelikler de vardır. Bu şekilde modern araçların oyunlarda kullanılması Mehmet Efendi'nin nev-i icad oyunlar da oynattığını gösteren önemli kanıtlardır.

Mehmet Efendi 1950'li yıllarda halkın sinemaya olan yoğun talebini de düşünerek sanatını devam ettirebilmek için büyük boy tasvirler oluşturarak sinemalarda oynamıştır (Ertuğ 2007: 101). Söz konusu büyük boy tasvirler, 39,5 - 48 cm boyutlarında, normal tasvirlerden farklı bir şekilde kalın kartondan hazırlanarak, iyice renklendirilmişlerdir.

*a.2. İçerik unsurları:* Ertuğ'un, Karagözcü Mehmet Salih Efendi'nin sandığında bulunduğu tasvir ve göstermelikler (tip ve olağanüstü varlık, hayvan, araç-gereç) şunlardır: Hanım Kız (Sümbül Hanım), Karagöz Güreşçi, Hacivat Güreşçi, Çift Başlı, Dev, Yahudi, Zenne, Topal, Rum, Savaşçı 1, Savaşçı 2, Perde Çavuşu, Pisbıyık, Asker, Serpuşlu Asker, Üstsüz-Çıplak, Yosma, Katip Çelebi, Laz, Lollo, Parapapa (Beberuhi), Transeksüel, Himhim Çelebi, Gürzlü, Arnavut, Bodur, Burunsuz Himhim, Cin Tarafından Çarpılmış, Çavuş, Çelebi, Çerkez, Pekri (Bekri), Ayvaz, Köroğlu, Atlı, Hacıbuba, Sakat Dilenci, Kız, Hoca, Dev, Cadı, Ejderha, Cin 1, Cin 2, Çift Başlı, Domuz, Kuş, Vahşi Bir Hayvan, Askeri Top, Çalgı Aletleri, Silahlar, Uçak 1, Uçak 2, Otomobil/ Hamam, Ev, Kanguru-Tavşan Benzeri Bir Hayvan.

Bu sandıktan çıkan birçok tasvirin Türkiye'deki tasvirlerle benzerlikler gösterdiği tespit edilmiştir. Ancak yapılan incelemede bazı tasvirlerin de Kıbrıs adasının sosyo-kültürel yaşamını yansıttığı ve ada kültürüyle özdeşleştiği görülmüştür.

Mehmet Efendi'nin sandığından çıkan ve ada kültürüyle özdeşleştiği düşünülen tasvirler aşağıda incelenmiş ve yorumlanmıştır.



**Resim 1,2,3:** İlk döneme ait karton-deri Gürzlü Karagöz, Güreşçi Hacivat-Karagöz tasvirleri

Mehmet Efendi'nin sandığından çıkanlar arasında farklı Karagöz ve Hacivat tasvirleri dikkat çekicidir. Bu döneme ait tasvirlerin genelinde olduğu gibi renkler solmuş ve kopan parçaların yerine deri bulmanın zorlukları nedeniyle kartondan parçalar eklenmiştir.



**Resim 4:** Hanım Kız/Sümbül Hanım

Karagözcü Mehmet Efendi sandığından çıkan bu tasvire Mehmet Efendi'nin özel bir ihtimam gösterdiği ve koruduğu, eşi tarafından aktarılmıştır. Bu tasvirin yaklaşık olarak 100 yıl önce teke derisinden kesilerek hazırlandığı tahmin edilmektedir (Ertuğ 2007: 112).

Sümbül Hanım tasvirinin en belirgin özelliği hem alnında hem de başının üst kısmında ay yıldız figürünün bulunmasıdır. Kıbrıs'ta yapılan çalışmalarda böyle bir figürle ilk kez karşılaşmıştır. Bu da tasviri oldukça önemli kılmaktadır. Tasvirde çift ay yıldız bulunmasının sebebi büyük olasılıkla Osmanlı'nın adayı İngilizlere devretmesinin ardından sömürge yönetiminin Kıbrıs Türklerine uyguladığı baskılardır. Bu baskılar arasında en belirginlerinden biri de Türk bayrağının asılmasının yasaklanmasıdır. İngiliz sömürge yönetimi döneminde okullarda İngiliz bayrağı göndere çekilir, İngiliz marşı okunurdu (Gazioğlu 1960: 34-36; Özkul 2018: 90). Mehmet Ertuğ bu durumu Kıbrıs Türk'ünün Türklüğe ve bayrağına olan hasretiyle açıklamaktadır. Bu nedenle Sümbül Hanım'ın başında iki ay yıldız bulunmasını da bu bağlamda düşünmek mümkündür.

Ayrıca tasvirin giyim kuşamı ve narin duruşu Kıbrıs Türk kadınına sembolize eden önemli bir özelliktir. Mehmet Ertuğ'un kaleme almış olduğu "Karagöz'ün İsim Değiştirilmesi" ve "Karagöz Milenyum'da" adlı oyunlarda şarkı söyleyerek sahneye giren Sümbül Hanım'ın Karagöz ile olan dostluğu ve konuşmaları, Kıbrıs Türk kadınlarının toplum içinde erkeklerle olan diyalog biçiminin de bir göstergesidir.



**Resim 5,6,7:** Ay yıldız şapkalı askerler

Eski tasvirler arasında farklı tiplerde askerler vardır. Bunların ikisinin başında bulunan ay yıldız figürleri de Kıbrıs Türklerinin Türk bayrağına ve Türklüğe olan hasretiyle açıklanabilir. İngiliz sömürge yönetimi devrinde Türklerin horlandığı, Türklüğe ait unsurların yasaklandığı ve Rumların kayrılıp üstün görüldüğü bu nedenle Kıbrıs Türklerinin de hemen her fırsatta millî değerlerine, dillerine ve dinlerine sahip çıktıkları görülmüştür (Gazioğlu 1996: 269-270).



**Resim 8,9:** Transseksüel, Üstsüz/Çıplak kadın

Kıbrıs Türk Karagöz'ünde dönme adıyla yer alan günümüzdeki tabiriyle transseksüel tasviri ve üstsüz gibi tipler, Kıbrıs Türk toplumunda farklı tiplerin birlikte yaşama biçimlerinin bir ifadesidir. Adı geçen transseksüel ve üstsüz tasvirlerin küfürbaz, hazır cevap tipler olduğu belirlenmiştir. Sezdirme yoluyla ince alaylı konuşmalar ve küfürler Kıbrıs Türk halkının günlük yaşamında da en dikkat çekici özelliklerinden biridir. Bu dönemde çıplak tipler ve küfürlü esprilerden dolayı kadınlarla çocukların bazı oyunları izlemeleri dahi yasaklanmıştı.



**Resim 10,11:** Zenne, Papazın kızı (Ermeni kızı veya Zenne)

Karagöz oyunlarında yer alan zenneler, kadın tipler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu zenne tiplerden bazılarının oyunlarda; Elmaz Köçek, papazın kızı veya Ermeni kızı görevlerinde de oynatıldığı görülmüştür. Adada, Kıbrıs Türk erkeklerinin Rum kızlarıyla aşk yaşadıkları ancak bu durumu Rum papazların dinî açıdan uygun bulmadıkları bilinmektedir. Rum kızlarının Türk erkekleriyle yaşamış oldukları aşklar, Kıbrıs Türk hikâye ve romanlarına da yansımıştır. Benzer şekilde Karagöz oyunlarında da papazın kızı tiplerine yer verilmesi bu durumun bir sonucu olarak görülebilir. Ertuğ'un oyunlarında kullandığı zenne tipi genellikle Elmaz Köçek'tir. Söz konusu karakter, Ertuğ'un bazı oyunlarının sonunda müzik eşliğinde dans ederek insanları eğlendiren bir tip olarak karşımıza çıkmaktadır. Kıbrıs Türk eğlence kültüründe, çeşitli mekânlarda dans eden kadınların önemli bir yeri olduğu bilinmektedir.



**Resim 12:** Pekri (Bekri)

Kıbrıs, tarih boyunca şaraplarıyla ünlü bir ada olmuş ve kaliteli şaraplarıyla bilinmiştir. Bunun yanında Kıbrıs Türklerinin ürettiği diğer bir önemli içki de zivaniyadır (Yeniasır vd. 2020: 202). Kıbrıs Türkleri içki içmeyi seven ve meyhane kültürü gelişmiş olan bir toplum olduğu için Pekri tipi de oyunlarda sıklıkla yer almıştır.

Eski dönem tasvirlerinde dikkati çeken bir durum da deriden yapılmış tasvirlerin kopan parçalarının yerine o dönemde bulunabilen dergi veya karton parçalarından ekleme



yapılmasıdır. Bu tasvirde ek karton parçaların (renkli-renksiz) kullanılmış olduğu görülmektedir.

Elde edilen en eski suretlerden birisi olan Pekri'yi Mehmet Ertuğ, “Karagöz’ün Babalığı” isimli oyununda kullanmıştır. Sözü edilen oyunda Furtuna Bey’in Hanımını kaçıran Karagöz, oyunun sonunda sahneye çıkan babalığı, Pekri’nin isteğini kıramaz ve kadını teslim eder. Bununla birlikte Mehmet Ertuğ’un, Ahmet Çimenoğlu ile yapmış olduğu bir röportajdan aktardığına göre Çatozlu Zihni Efendi’nin oyunlarında yer alan önemli suretlerden birisi de Pekri Mustafa’ydı. Oyunlarda sarhoş olan ve sürekli şarkı söyleyen Pekri Mustafa aynı zamanda Karagöz’ü döven bir karakter olarak da olarak ün yapmıştır (Ertuğ 2007: 61).



**Resim 13:** Otobüs (Otobüsün gerçek görseli)

Zaman içinde Kıbrıs adasının sembollerinden biri hâline gelen Bedford marka otobüsler uzun yıllar adada önemli bir ulaşım aracı olmuş ve insanların sosyal yaşamlarında yer bulmuştur. Bu nedenle yukarıda görseli verilen otobüs, Karagöz gölge oyunlarında da ilgi görmüştür. Kıbrıs Türkleri İngiliz etkisiyle bu araçlara otobüs yerine bas (bus) demeyi tercih etmişlerdir. Bas kelimesi bugün halen Kıbrıs ağzında kullanılan bir kelimedir.



**Resim 14:** Domuz

Domuz, Kıbrıs Türklerinin beslemediği ve tüketmediği bir hayvandır. Bu nedenle adı geçen tasvirin Kıbrıs Türk karagöz oyununa Rumlarla iç içe yaşamının etkisiyle girdiği düşünülmektedir.

## **b. 1963-2005 Yılları Arasında Kullanılan Kıbrıs Türk Kültürüne Özgü Tasvir ve Göstermelikler**

Karagözcü Mehmet Salih Efendi'nin ölümünün ardından bir dönem Kıbrıs'ta son bulan gölge oyunları 1963 yılında ilk gösterisini (Ertuğ 2020) yapan Ertuğ ile tekrar canlanır. Ertuğ bu sanatın Kıbrıs'ta yıllarca miras taşıyıcısı olmuş ve geniş halk kitleleri tarafından izlenmiştir.

Mehmet Ertuğ oyunlarını; köy meydanlarında, kahvehanelerde, okullarda ve Büyük Han'daki kendi gösteri mekânında sahnelemiştir. Performans teorisinin ışığında Ertuğ'un oyunları değerlendirildiğinde, köy kahvehanelerinde sergilediği erkeklere yönelik oyunlarında kaba ve küfürlü sözlere daha fazla yer verdiği, okullarda ve Büyük Han'daki kendi gösteri mekânında öğretmen ve öğrencilere sergilediği oyunlarda ise daha özenli bir dil kullandığı görülmektedir. Ertuğ, oyunlarında seyircinin talebine göre dönemin sosyal ve siyasi olaylarına da değinmektedir. Oyunlarında aldığı seyirci tepkilerinden yola çıkarak süreç içerisinde nev-i icad oyunları da geliştirdiği bilinmektedir. Örneğin "Karagöz Kıbrıs Sorununu Çözüyor" isimli oyunda Karagöz'ün günümüzde de devam eden Kıbrıs soruna mizahi bir şekilde çözüm bulduğu görülmektedir. Sanatçı, diğer bir oyunu olan "Karagöz'ün Mudiliği"nde ise Kıbrıs'ta bir dönem bazı bankaların batmasını konu olarak insanların bu durum karşısındaki çaresizliğini mizahi bir üslupla dile getirmiştir.

Ertuğ'un özellikle köylerde sergilediği bazı oyunlarında seyirciye bağlı olarak Kıbrıs ağzını yoğun olarak tercih ettiği görülmektedir. Örneğin "Karagöz Tumarhanacı" oyununda "Sen güçücekten görmedin meddep büyüdün oldun gosgoca bir merkep.", "Seni gibi ahreddi baldırlı lingiri bacaklı keçi sakallı seni." gibi ifadeler söz konusuysen; "Karagöz'ün Akıl Satması" oyununda "Ne zırlanıp durun be oracıkta?", "Bubamı şiş kebabı edip çeviren gene ben.", "Kunturacı gollasıyla yapıştırır gene vururum." gibi Kıbrıs ağzına özgü ifadeler geçmektedir (Ertuğ 2010: 67, 15). Hatta sanatçının, zaman zaman yine seyirciyi göz önünde bulundurarak, oyunlarında Kıbrıs ağzına özgü anlak kullanımları da sergilediği bilinmektedir. Bunun yanında belli bir dönem Büyük Han'a her çarşamba günü gelen Alman turistlere, İngilizce oyunlar oynattığı, seyircilerin Alman olması dolayısıyla Almanca espriler de yaptığı ve bu durumun Alman izleyiciler tarafından memnuniyetle karşılandığı bilinmektedir.

*b.1. Teknik unsurlar:* 1963-2005 yılları arasında Ertuğ'un kendi oyunlarında kullandığı malzemeler genel hatlarıyla bir önceki dönemle benzer özellikler taşımaktadır. Ertuğ'un Büyük Han'daki gösteri mekânında kullandığı perdenin boyutları 180x90 cm ebatlarındadır. Bunun yanında okullarda sergilediği oyunlarda kullandığı perde boyutu ise 79x50 cm ebatlarındadır.

Sanatçının kullandığı diğer teknik malzemeler ise peş tahtası, zil, tef, kamıştan yapılmış düdük/narekedir (nününü). Kullanılan oynatma çubukları 48 cm iken hayal ağacı denilen destek çubukları ise 36,5 – 37 cm'dir. Ertuğ, perdeyi aydınlatmak için kısa bir süre gaz lambası kullandıktan sonra elektrikli lamba ile oyunları icra etmeye devam etmiştir.



**Resim 15,16:** Oynatma çubukları ve hayal ağacı denilen destek çubukları



**Resim 17,18:** Tef, Düdük

Ertuğ'un oyunlarında yer alan teknik malzemeler arasında Kıbrıs'ın fethi sırasında kullanılan Osmanlı sancağı da görülmektedir. Kullanılan bayrak, sancak gibi malzemeler yeni nesle kültürü öğretmek için, millet olma seviyesine ulaşmada çok önemli bir işlevi yerine getirirler. Ertuğ, oyunlarında kullanmış olduğu Osmanlı sancağı ile gelecek nesle aynı zamanda Kıbrıs tarihiyle ilgili önemli bilgiler de vermiştir.



**Resim 19:** Kıbrıs'ın fethi sırasındaki Osmanlı sancağı

Ertuğ 1960'lı yıllarda ilk tasvirlerini oluşturur. Tasvirlerin yapımına başlayacağı zaman bunların deve, dana ve düve derisinden olması gerektiğini öğrenen Ertuğ bu derileri bulmak için Lefkoşa'nın Asmaaltı bölgesine giderek orada bulunan davulcu ve darbucacıardan patlayan davul ve darbukaların derilerini kendisine vermelerini ister. Bu şekilde

derileri toplayarak ilk tasvirlerini hazırlayan (Ertuğ 2020) Ertuğ, oyunlarında daha çok kendi kesip hazırladığı tasvirleri kullanmıştır.

*b.2. İçerik unsurları:* Ertuğ'un oyunlarında kullandığı tipler Karagöz, Hacivat, Hanım Kız (Sümbül Hanım), Arap, Rum (Yorgo), Yahudi, Tuzsuz Deli Bekir, Elmaz Köçek, Nasreddin Hoca, Keloğlan, Keloğlan'ın Anası, Karagözün Karısı, Frenk, Arnavut, Kâtip Çelebi, Rum Doktor Yatre, Deli, Zırzırdeli, Zırzırdeli, Zenne (Papazın Kızı/Ermeni Kızı), Hımhım Çelebi, Üstsüz, Pekri (Bekri), Parapapa (Beberuhi) ve Laz'dır.

Ertuğ'un oyunlarında bulunan olağanüstü tasvirler Kesikbaş, ejderha, dev (Ertuğ 2010: 133-137) iken göstermelikler ise karanfil, ay dede, sofrta, Karagöz'ün Evi, Lala Mustafa Paşa Cami (Gazimağusa), Osmanlı evi (Lefkoşa), Selimiye Camisi (Lefkoşa), tımarhane, mehtapta hurma ağacı, hurma ağacı, meyvesiz ağaç, kahvehane, Kıbrıs'ta ve dünyada barış, Avrupa Birliği bayrağı, dünyada ekonomik kriz ve Sultan Türbesi'dir (Ertuğ 2010: 133-137).

Ertuğ'un oyunlarında kullandığı tasvirlerin niteliğine bakıldığında bir kısmının Anadolu sahası Karagöz oyunlarında kullanılan tasvirlerle benzediği, bir kısmının da Ertuğ tarafından tasarlanan/kullanılan ada kültürüne has tasvirler olduğu görülmüştür.

Ertuğ'un hazırlamış olduğu ve adanın sosyo-kültürel özelliklerini yansıtan tasvirler aşağıda incelenmiş ve yorumlanmıştır.



**Resim 20,21,22:** Mehmet Ertuğ'un hazırladığı Karagöz ve Hacivat tasvirleri

Ertuğ'un oyunlarında kullandığı Karagöz ve Hacivat tasvirleri genel olarak Türkiye sahası Karagöz ve Hacivat tasvirleri ile benzerdir. Ertuğ'un belirttiğine göre en sonda resmi verilen Karagöz tasvirinin baldır kısımları daha kaba yapılmıştır. Usta, bunun sebebini Kıbrıs Türk insanının geçmişte yoğun olarak tarım ve hayvancılıkla ilgilenmesiyle açıklamaktadır (Ertuğ 2020).



**Resim 23:** Aynalı

Ertuğ'un kaybolmaması adına tamir ettiği tasvirlerden biri de geçmişte Hasan Bulliler destanı vb. destan ve hikâyeleri de anlatan âşık ve meddah Aynalı'dır. Aynalı'nın, Hasan Bulliler destanı ile birlikte daha birçok destanı anlattığı ve Kıbrıs Türk sözlü geleceğinde önemli bir yeri olduğu söylenebilir. Mehmet Ertuğ'un incelenen basılı oyun metinlerinde bu karaktere rastlanmamış ancak kendisi ile yapılan röportajda bağlama göre bazı gösterilerde söz konusu tasvire yer verdiğini belirtmiştir (Ertuğ 2020).



**Resim 24:** Bilgin Dede

Bütün Türk dünyasında olduğu gibi Kıbrıs Türklerinde de Aksakallı dede, Hızır, pir ve evliyalara büyük saygı duyulmuş ve bunlara halk anlatılarında geniş bir şekilde yer verilmiştir. Türk halk kültüründe Aksakallı dede sözcüğü yaşlı, görmüş, geçmiş bilge kişi demektir. Ertuğ, Türk kültüründe bilgeliği ve muhtaç insanlara yardımı ile ön plana çıkan "Bilgin Dede" tasvirine de basılı oyun metinlerinde yer vermemiş ancak yine kendisi ile yapılan röportajda kitaplarına dâhil etmediği bazı oyunlarında söz konusu tasviri oynattığını belirtmiştir (Ertuğ 2020).



**Resim 25,26,27:** Avrayimi, Rum (Yorgo), Rum Doktor Yatire

Kıbrıs Türk halkı ada coğrafyasına bağlı olarak çeşitli yer isimlerini, coğrafi şekilleri, sosyal şartları da yıllar içerisinde getirdikleriyle birlikte harmanlamıştır. Bunun en tipik örneği coğrafi şartlar gereği; Rumlarla yaşamının getirisi olarak papaz tipi ve çeşitli Rum karakterlerle birlikte Hristiyan kültürüne ait farklı unsurların da halk anlatılarına ve Karagöz oyunlarına yansımadır. Ertuğ'un sözü edilen durumdan dolayı oyunlarında yer verdiği en önemli üç Rum karakter; Avrayimi, Yorgo ve Rum doktordur. Avrayimi, gerçek hayattan alınan bir karakter olarak dikkat çekmektedir. Sözü edilen kişi bir dönem Lefkoşa'da bulunan Çağlayan Sinemasının önünde filmlerin tanıtımını yapan birisidir. Bu tasvir, Ertuğ'un bağlama göre oynattığı kısa Karagöz oyunlarında ve daha çok meddahlık gösterilerinde kullandığı bir tiptir. Bununla birlikte aynı yıllarda Rum doktorların sayıca Türklerden fazla olmaları Rum doktor karakterinin de benzer şekilde Kıbrıs Türk halk anlatımlarında ve Karagöz oyunlarında yer almasına neden olmuştur. Ertuğ'un oyunlarında yer verdiği bir diğer Rum karakter Yorgo'dur. Yorgo da Rumlar arasında yaygın olarak kullanılan bir isim olarak dikkat çekmektedir.

Mehmet Ertuğ'un "Karagöz'ün Akıl Satması", "Karagöz'ün İsim Değişmesi", "Karagöz'ün Buluşu" ve "Karagöz'ün Kahveciliği" isimli oyunlarında Rum karakter ile Karagöz arasında, tıpkı Karagöz-Hacivat'ta olduğu gibi yanlış anlamadan kaynaklı mizahi bir durum yaratıldığı görülmektedir. Rum karakter tam olarak Türkçe bilmediği için her üç oyunda da Karagöz'e "Garauyuz" ismiyle seslenir ve Karagöz de buna çok sinirlenir. "Karagöz'ün Akıl Satması" oyununda Karagöz, Rum'a akıl satmak ister ancak Rumların Müslümanlara karşı olan önyargıları oyunda ortaya çıkar ve Rum karakter, Karagöz'e: "Vre Garauyuz Efendi, hiç Müslüman'da akıl vardır da satacak vre?" diye sorar ve Karagöz'den: "Söylediğini kulakların duysun yarım dilli, bir Müslüman'da yüz tane Urum'a satacak kadar akıl vardır." cevabını alır (Ertuğ 2010: 13).

Ertuğ'un "Karagöz Tumarhanacı" isimli oyununda da Hacivat, hasta olan Karagöz'ü iyileştirmesi için Rum doktoru çağırır. Bu oyunda da benzer şekilde Karagöz ve Rum doktor arasında yanlış anlaşılmalardan kaynaklı mizahi bir durum söz konusudur. Oyunun sonunda Rum doktor, Karagöz'ü iyileştirir ve kendisine "magarına-bulli" isimli Kıbrıs'a özgü bir yemeği yemesini; pastırma, fasulye gibi yiyeceklerden uzak durmasını öğütler (Ertuğ 2010: 70).

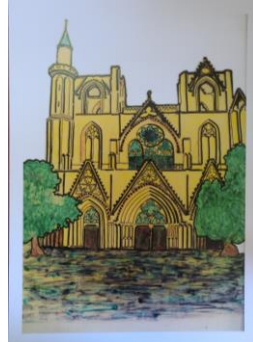
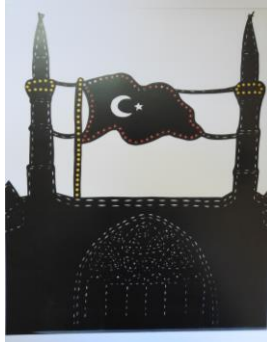


**Resim 28:** Arap

Kıbrıs'ın İngiliz sömürgesinde olduğu 1920-1950 yılları arasında özellikle fakirlikten dolayı Kıbrıs'ta yaşayan ailelerin birçoğu kızlarını Araplarla para karşılığında evlendirmişlerdir. Köylüler, yoksulluktan kurtulmak ya da kızlarının yoksulluktan kurtulması gibi umutlarla çocuklarının para karşılığı ellerinden alınmasına ve evlenmek üzere Filistin'e götürülmesine izin verirdi. Konuyla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında kırsal kesimde yaşayan genç kadınların bir bölümünün, belli bir para karşılığında ve rızaları

dışında, aile reislerinin uygun gördüğü erkeklerle evlendirilmekte olduğu, hatta Kıbrıs'a gelen Araplarla para karşılığında evlendirildikleri görülmektedir (Cahit, 2011). Baf, Limasol, Larnaka gibi yerleşim yerlerinden küçük yaşlarda alınan Türk kızları, Araplarla evlendirilmiş ve bu etkileşimle birlikte Araplara dair bazı kültürel unsurlar adada görülmeye başlanmıştır. Sözü edilen durumdan dolayı Ertuğ'un oyunlarında yer verdiği bir diğer karakter de Arap'tır.

Ertuğ'un, "Karagöz'ün İsim Değişmesi" ve "Karagöz'ün Buluşu" isimli oyunlarında Arap tasvirini kullandığı görülmüştür. Adı geçen her iki oyunda da Arap ve Karagöz arasında geçen diyaloglarda yanlış anlaşılmalardan kaynaklanan mizahi bir durum söz konusudur. "Karagöz'ün İsim Değişmesi" adlı oyunda Arap, Karagöz'e yeni bir isim bulmaya çalışırken, "Karagöz'ün Buluşu" isimli oyunda da Arap, Karagöz'ün "Dünyada sağlıktan sonra en önemli şey nedir?" sorusuna "Aman petrol, cânan petrol!" şeklinde cevap verir (Ertuğ 2010: 58).



**Resim 29,30:** Geceleyin Selimiye Camisi, Lala Mustafa Paşa Camisi

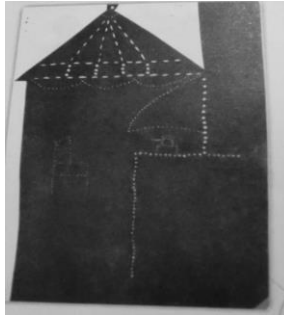
Kıbrıs'ta çok uzun yıllar devam eden Osmanlı Döneminde, Lefkoşa'da inşa edilen camiler, hanlar, hamamlar ve çeşmeler gibi tarihî yapılar bugüne kadar gelecek adanın kültür varlıkları arasında yerlerini almışlardır. "Kıbrıs'ın 1571 yılında Osmanlıların idaresine girmesi ile birlikte öncelikle dini ihtiyaçları acil olarak karşılamak üzere bazı kilise ve katedrallere; minare, mihrap, minber, kadınlar mahfeli gibi İslâm gerekleri olan eklemeler yapılarak camiye çevrilmiş ve bu yapılar ibadete açılmıştır" (Turkan 2016: 480). Söz konusu kültür varlıkları arasında çok önemli bir yere sahip olan Selimiye Cami ve Lala Mustafa Paşa Cami adada bulunan ve sonradan camiye çevrilmiş eski birer Katolik mabedidir. Lefkoşa'da bulunan Selimiye Cami'sine Osmanlı Padişahı II. Sultan Selim'in ismi verilirken, Mağusa'da bulunan Lala Mustafa Cami'sine de Kıbrıs Fatihisi olarak da bilinen başkomutan Lala Mustafa Paşa'nın ismi verilmişti. Ertuğ, "Karagöz'ün Akıl Satması" ve "Karagöz Kıbrıs Sorununu Çözüyor" gibi oyunlarında, Kıbrıs halkı için çok önemli birer ibadet merkezi konumunda bulunan Lala Mustafa Paşa ve Selimiye Camilerine yer vermiştir.



**Resim 31,32:** Karagöz'ün evi, Lefkoşa Osmanlı dönemi evi

Günümüzde adanın kuzeyinde Türkiye ile aynı soydan olan Türklerin yaşadığı Kıbrıs, tarihiyle, coğrafyasıyla, stratejik ve askerî bakımlardan tamamen Anadolu'ya bağlı bulunan ve yaklaşık 300 yıl Osmanlı idaresinde kalan bir ülkedir. Kıbrıs'ın Osmanlı İdaresi'ne girmesiyle birlikte, padişahların yüceliğinin ifadesi olan görkemli yapılar yerine, ada halkının gereksinimlerini karşılayacak mütevazı yapılar inşa edilmiş ve Venedik döneminden kalan eski eserler de tamir edilerek kullanılmıştır. Osmanlı döneminden başlayarak, günümüze gelene kadar şekillenen Kıbrıs evleri, çok büyük ölçüde Osmanlı kültürünü yansıtır niteliktedir. “Kıbrıs'ın Osmanlı Dönemi'nden (1571-1878) günümüze gelen XIX. yüzyıl Türk evleri, adanın zengin kültür mirası içinde önemli bir yer teşkil etmektedir. Lefkoşa'daki XIX. yüzyıl evlerinde, yalın cephe anlayışı içinde sokağa taşan farklı büyüklüklerdeki cumbalar, evlerin kiremit kaplı geniş ahşap saçakları ile kuşatılarak, yer aldıkları mekânları üç cepheli hâle getirip, sokağa hâkim kılmışlardır” (Turkan 2018: 566).

Ertuğ'un, Karagöz oyunlarında Kıbrıs'ta Osmanlı kültürünün bir simgesi durumunda bulunan bu evleri de göstermelikler arasında kullandığı bilinmektedir. Karagöz oyunlarında mümkün olduğu kadar Kıbrıs'a dair birtakım kültürel değerlere yer vermeye çalışan Ertuğ, “Karagöz'ün Akıl Satması” ve “Karagöz Kıbrıs Sorununu Çözüyor” gibi oyunlarında hem Karagöz'ün evini hem de oyunda ihtiyaç duyduğu diğer evleri yansıtırken bunların, Kıbrıs'a özgü Osmanlı mimarisine paralellik göstermesine özen göstermiştir.



**Resim 33:** Kahvehane

Adada yaşayan her iki toplumun tükettiği en önemli içeceklerden biri kahvedir. Kıbrıs'ın Osmanlılar tarafından fethedilmesinden sonra adaya gelen kahve, zamanla her iki



toplum tarafından sevilerek tüketilen bir içecek olmuştur. Kahvenin ada halkı tarafından çok sevilmesi, Kıbrıs'ta kahvehane kültürünün oluşmasını beraberinde getirmiştir. Daha çok tarım ve hayvancılıkla uğraşan Kıbrıs Türk halkı, dinlenmeye ihtiyaç duyduğunda kahvehanelerde toplanmış ve başta kahve olmak üzere türlü içecekler tüketmiştir. Günümüzde de özellikle köylerde kahvehaneler işlevlerini sürdürerek, Kıbrıs Türklerinin yaşamında önemli sosyalleşme mekânlarından biri olarak varlığını devam ettirmektedir (Cahit 2001: 8).

Ertuğ, Kıbrıs Türk erkeklerinin sosyal yaşamında ve sosyalleşmelerinde çok önemli bir yer tutan kahvehanelere de oyunlarında sıklıkla yer vermiştir. Özellikle “Karagöz’ün Kahveciliği” isimli oyunda, kahvecilik yapan Ali Dayı’nın vefat etmesi üzerine Karagöz’ün kahveciliğe başladığını ancak herkesin veresiye kahve içmesi yüzünden işi bırakmak zorunda kaldığı görülür (Ertuğ 2010: 78).

### **c. 2015’ten Günümüze Kullanılan Kıbrıs Türk Kültürüne Özgü Tasvir ve Göstermelikler**

Ertuğ’un sağlık sorunlarından dolayı bu sanatı icra etmeyi bırakmasının ardından bugün adada Karagöz gölge oyununu yaşatan son hayalî İzel Seylani’dir. Seylani, Ertuğ’un yıllarca Karagöz gölge oyunlarını sahnelediği mekânda oyunlarını sahnelemektedir.

Seylani’nin Karagöz oyunlarına dair ilk icrası 1. Mesarya Tiyatro Şöleni’nde “Karagözün Akıl Satması ve İsim Değişmesi” oyunları ile olmuştur. Bunlar Ertuğ’un oynattığı oyunlardır. Bu yıldan sonra Karagöz sanatına daha fazla yoğunlaşan Seylani, bahsedilen ilk oyunun ardından bir yıl sonra kendi yazdığı oyunlardan “Karagöz Paragöz”, iki yıl sonra “Karagöz Sihirli Sebzeler” ve 2018’de “Gizli Hazine-Bir Su Meselesi” ve 2019’da “Karagöz Noel Baba Hikâyesi” oyunlarını çeşitli okullarda ve tiyatro sahnelerinde oynatmıştır. Şubat 2020’de Osmanlı döneminden kalma tarihî bir mekân olan Büyü Han’da (aynı zamanda Mehmet Ertuğ’un kullandığı sahne) Hayâlthane isimli küçük bir Karagöz sahnesi oluşturan Seylani gösterilerini bu kültürel mekânda devam ettirmektedir.

Performans teori açısından Seylani’nin oyunları değerlendirildiğinde oyunlarının biçim ve özlerini, yeni tasvirlerle hayata geçirdiğini ve öncekilerden farklı özgün bir üslup ortaya koyduğunu söylemek mümkündür. Seylani; köy meydanlarındaki oyunlarında kadın, erkek, çocuk tüm köy halkına hitap ederken; Hayâlthane ve Bandabuliyahanesindeki gösterilerinde ağırlıklı olarak anne ve çocuklara seslenmektedir. Bu mekânlardaki oyunlarında daha çok kadın ve çocuklar yer aldığı için sanatçının kaba sözlere yer vermediği gözlemlenmiştir. “Karagöz Sihirli Sebzeler”, “Gizli Hazine-Bir Su Meselesi” oyunları, çocuk seyircileri dolayısıyla eğitimsel içeriklidir. Seylani’nin, oyunlar sırasında çocukların sorularına ve tepkilerine göre konuşmalar gerçekleştirdiği ve buna bağlı olarak da metni güncellediği görülmüştür. Bunun yanında köy meydanlarındaki oyunlarında da seyirci tepkilerine göre birtakım değişiklikler yaptığı ve zaman zaman Kıbrıs ağzına daha fazla yer verdiği de gözlemlenmiştir. Sanatçının, Mesarya 3. Tiyatro Şöleninde sergilediği “Karagöz Paragöz” oyununda o bölgede yer alan farklı köylerden çeşitli tiplere yer vermesi (Nazife, Kavaz Arap, İncirli köy muhtarı, Samiha Aba) oyunun özellikle o bölgedeki seyirci açısından daha ilgi çekici olmasına katkı sağlamıştır.

*c.1. Teknik unsurlar:* 2015’ten günümüze Seylani’nin kendi oyunlarında kullandığı malzemeler özellikle Mehmet Ertuğ’un kullandığı malzemelerle bazı benzerlikler göstermektedir. Seylani’nin, Hayâlthane’de kullandığı perdenin boyutları 160x85 cm ebatlarındadır. Sanatçının kullandığı diğer teknik malzemeler ise peş tahtası, zeytin motifli tef, zil,

kamıştan yapılmış düdük ve kemandır. Kullanılan oynatma çubukları 48 cm'dir. Ertuğ'dan farklı olarak Seylani'nin her tasvire özel çubuklar hazırladığı ve bunları tasvirler üzerine sabitlediği bilinmektedir. Ayrıca perdenin aydınlatılması için sadece elektrikli lamba kullanılmaktadır. Yine Ertuğ'dan farklı olarak eğimli perde kullandığı için destek çubuğuna gerek duymamaktadır. Ayrıca teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanatçı Seylani, oyunlarında ses sistemine (mikrofon-hoparlör) de yer verdiğini belirtmiştir (Seylani 2021).



**Resim 34:** Tasvirlere sabitlenmiş oynatma çubukları



**Resim 35:** Zeytin ağacı figürlü tef.

*c.2. İçerik unsurları:* Seylani'nin oyunlarında kullandığı karakterler; Karagöz, Hacıvat, Refik Aba, Bastonlu yaşlı kadın, Siribilli Cemal Dayı, Ali Tayip, Kahveci, otobüs şoförü, Turist (İngiliz, Alman, Rus), Nazife, Kavaz Arap, İncirli köy muhtarı, Samiha Aba, Noel Baba, horoz başlı Karagöz vs.'dir.

Seylani'nin oyunlarında bulunan hayvanlar ve olağanüstü tasvirler ise yılan, eşek (Garacocco), keklik, tavşan, keçi, balık iken göstermeliklerince sihirli çeşme (Karpaz), Samanbahçe çeşmesi (Lefkoşa), Büyük Han (Lefkoşa), Girne Kapısı (Lefkoşa), Dikilitaş (Lefkoşa), Bandabulya (Lefkoşa), zeytin ağacı, otobüs, harita, sandal, bot (çizme), tabelalar vs. olduğu görülmektedir.

Seylani'nin "Sihirli Sebzeler" ve "Gizli Hazine" oyunlarında verilen sosyal mesaj da önemlidir. "Sihirli Sebzeler" oyununda sağlıklı beslenmenin önemine dikkat çekilirken, "Gizli Hazine" oyununda özelde Karpaz Milli Parkının genelde ise doğanın korunması, çevre bilinci ve hayvan sevgisinin önemine değinilmektedir.

Seylani'nin oyunları nev-i icad olarak düzenlenmiş ve tasvirlerle göstermelikler de adı geçen oyunlara sıkı sıkıya eşlik etmiştir. Ertuğ'un nev-i icad oyunlarından farklı olarak geleneksel dört bölümlük Karagöz oyun şablonuna bağlı kalınmış ve yer yer eski

Türkçe tekerlemelerle oyunlarda geçmiş kar-ı kadim metinlere göndermelerde bulunulmuştur.

Seylani, sanatını ilk icra edeceği zaman Kıbrıs'ta bu sanatı tarihsel anlamda daha doğru, sanatsal-estetik anlamda Kıbrıs'ın sosyal kültürüyle uyumsayacak, öz ve biçimin birbirini tamamladığı bir zemin hazırlamaya çalıştığını ve yeni metinler için yeni tasvirler hazırlaması gerektiğinin farkına vardığını belirtmiştir. Bu anlayışla yola çıktığını belirten sanatçı, tasvirlerini metinlerle doğrudan ilişkilendirerek etkin bir şekilde oyunlarında kullandığını söylemiştir (Seylani 2021).



**Resim 36,37:** Seylani'nin oyunlarında kullandığı Karagöz-Hacivat tasvirleri

Seylani'nin oyunlarında kullandığı tasvirleri, kendisiyle birlikte hazırlayan bir tasarımcı ekibi olduğu bilinmektedir. Seylani'nin Karagöz tasvirinin Ertuğ'un tasvirine göre daha uzun çeneli olduğu, burunların daha ince-narin hazırlandığı ve giydiği kıyafetlerin ise daha farklı model ve renklerde olduğu görülmektedir. Söz konusu tasvirlerde bir diğer dikkat çekici yön ise Kıbrıs'ın simge bitkilerinden kabul edilen babutsanın (Mısır inciri), sümbülün ve medoş lalesinin (Tulipa Cypria-endemik) kullanılmasıdır.

Karagöz ve Hacivat tasvirlerinin kullanıldığı "Sihirli Sebzeler" oyununda ana gaye Lefkoşa Suriçi'nin tarihi mekânlarını tanıtmak ve sağlıklı beslenmenin önemine değinmektir. Bu nedenle Karagöz, Girne Kapısı denilen surlara giriş noktasından sebze satılan nokta olan Bandabulıya'ya giderken farklı karakterlerle karşılaşır ve Bandabulıya'ya nasıl gidebileceğini sorar. Karagöz'ün esas hedefi sihirli sebzelere ulaşarak zayıflamaktır. Bundan dolayı oyunda oynatılan Karagöz tasviri de bilinçli olarak göbekli hazırlanmıştır.

Seylani'nin bir diğer oyunu "Gizli Hazine"de sihirli çeşmeden su içen Karagöz'ün yukarıda resmi verilen horoz gövdeli Karagöz'e dönüştüğü görülmektedir. Bu oyunda Hacivat balık avlarken denizden bir harita çeker ve zengin olduk diyerek bunu Karagöz'e söyler. Karagöz de bunu araştırmak için yola çıkar ve Karpaz'da uzun zamandır akmayan bir çeşme bulur. Bu aslında haritada gösterilen sihirli çeşmedir. Karagöz bunun sihirli çeşme olduğunu farkında olmadan su içer tavuğa döner. Tavuğa dönüşünce de hayvanlarla konuşup iletişim kurmaya başar. Karagöz, tavuk olduktan sonra yılanı, eşeği, keçiye ve tavşanı dinleyerek insanların doğaya verdiği zararı ve insanoğlunun doğal kaynakları nasıl koruyamadığını anlar ve bir şey yapması gerektiğini düşünür. Oyunun sonunda aynı çeşmeden su içen Karagöz, normale döner ve bu konuda daha bilinçli bir kimliğe erişir.



**Resim 38,39,40,41,42,43:** Sırasıyla tipler Gaveci (Kahveci), Siribilli Cemal Dayı,

Bastonlu Yaşlı Kadın, Ali Tayyip, Turist, Noel Baba'ya dönüşen Karagöz

Seylani'nin genel olarak kullandığı Siribilli Cemal Dayı, Kahveci, Ali Tayyip, Refika Aba ve otobüs şoförü gibi tiplerin oyunlarda doğrudan Kıbrıslı birer tip olarak yer aldıkları; konuşmalarıyla, tavırlarıyla ve giyim kuşamlarıyla oyunlara yerellik kattıkları görülmektedir. Genel olarak İzel Seylani'nin oyunlarında karakterlerin Kıbrıs ağız ile konuşulduğu ve yerelleştirmenin ön planda tutulduğu görülmektedir.

Siribilli Cemal Dayı, oyunlarda Kıbrıslı dedeleri temsil ederken, bastonlu kadın Sarayönünde güvercinleri yemleyen ve Karagözle konuşan dişsiz, yaşlı bir teyzedir. Bu bastonlu yaşlı kadın Bandabulya'yı arayan Karagöz'e "Ben mâniynan gonusurum. Varsa bir diyeceğin bana mâniynan söyle." der. Böylece yaşlı kadınla, Karagöz mâni atışarak anlaşır. Bu, Kıbrıs Türklerin arasında eski bir gelenek olan mâni ile atışmaya da bir göndermedir.

Kahveci karakteri Büyük Han'da bulunan ve kahvecilik yapan biridir. Oyunda kahvehanesinde kahve tepsisiyle konuşan bir tip olarak karşımıza çıkar. Tasvirin önlüğünde yer alan zeytin dalı da barışa vurgu yapan bir unsurdur. "Sihirli Sebzeler" oyununda Karagöz, Büyük Han'a girdiği zaman kahveci ona: "Yapayım sana bir sade gave, yanına da sulu muhallebi (Kıbrıs tatlısı)?" diye sorar. Kahve ve kahvehane kültürü Kıbrıs Türklerinin adaya yerleştirilmesinden bu yana kesintiye uğramadan gelen bir gelenektir ve hâlen daha canlı şekilde devam etmektedir (Cahit 2001).

Ali Tayyip Efendi evlenmek için köyden Lefkoşa'ya yerleşen bir karakterdir. Bu karakterin kıyafetleri (çizme, pantolon, kuşak, gömlek, yelek, başlık) de eski dönem Kıbrıs Türk erkek giyimini simgeler niteliktedir (Kozanoğlu vd. 2016).

Seylani'nin belirttiğine göre aslında Ali Tayip, sanatçının babasının hikâyesinden doğan bir tiptir. Şöyle ki Seylani'nin babası evleneceği kızı istemeye gittiği zaman kayın pederinin, köyde yaşayan müstakbel damadına köyde değil de şehirde yaşamaları isteğini belirtmiş ve adam da sevdiği kızla evlenmek için köyden (oyunda Angastina köyü) şehre taşınmıştır. Bu durum Ali Tayip'in oyundaki şu sözleriyle yerini bulur: "O zaman evleneceğimizde hanımım bu taraftıydı diye geldik Samanbahçe'ye. Var kırk senedir burda yaşarık."

Ali Tayip Bandabulya'da (eski kapalı pazar) esnaftır ve Hacivat'ın yönlendirmesiyle sihirli sebzelerle zayıflamayı düşünen Karagöz'e kapalı pazardaki sebzelerin sağlıklı olduğunu ancak bunların hemen zayıflatmayacağını söyleyen bir kişidir.

Seylani'nin adı geçen oyunda kullandığı turist tipi ise seyircinin durumuna göre bazen İngiliz bazen de Alman olabilmektedir. Kıbrıslı Türk seyircilere oyun oynatılırken bu turist bir İngiliz, Türkiye'deki seyircilere oynatılırken ise Alman olarak oyunda yer almaktadır. Yani tasvirin adı ve konuştuğu dil (İngilizce-Almanca) bağlama göre değişebilmektedir (Seylani 2021).

Kıbrıs Türklerinin hem İngiliz sömürge yönetimi devrinde hem de daha sonraki zor dönemlerde yoğun olarak İngiltere'ye göçtükleri ve bugün yüksek oranda bir nüfusun İngiltere'de yaşadığı bilinmektedir. Bunun yanında İngiltere'nin adada garantör devlet olması münasebetiyle buradan adaya turist akışının devam ettiği hatta İngiliz nüfusun adaya yerleştiği görülmektedir. Bu etkilerle birlikte İngiliz tipi, Kıbrıs'taki Karagöz oyunlarında yerini almaktadır. İngiltere ile olan bu etkileşim ve Rum toplumuyla tarih boyunca kurulan çeşitli ilişkiler Noel Baba'nın da hoşgörüsüyle karşılanmasını ve kültür içerisindeki yerini almasını sağlamıştır.

Noel Baba karakteri sadece yeni yıl öncesi özel temsillerde kullanılan bir tasvirdir. Seylani'nin buradaki amacı yeni yıl dönemlerinde ailelerin ve çocukların yılbaşı temalı eğlence arayışlarındaki beklentiyi karşılayacak bir zemin hazırlamaktır. Seylani'nin deyişle "Sanatsal olanın içine onların aradığı yılbaşı temasını sokmak." yoluyla Karagöz'ü seyirciyle buluşturmak gayesi güdülmüştür. Sanatçının bu düşüncesi başarılı olmuş ve çok sayıda okul, yeni yıl öncesi gösterileri izlemeye gelmiştir. Oyunda Karagöz, Hacivat'a Noel Baba olmak için sihirli bir iksir üzerinde çalıştığını söyler. Daha sonra iksir işe yarar ve Karagöz Noel Baba'ya dönüşür. Oyunda farklı insanlarla karşılaşır ve onlara iyilik yapar. Ancak oyunun sonunda insanlara iyilik yapmak için Noel Baba olmasına gerek olmadığını anlar.

Seylani'nin Kıbrıslı Türk tiplerle yerellik kattığı gölge oyunları mekânlarla da desteklenmekte ve çocuklara özellikle Lefkoşa'da bulunan çeşitli tarihî yerler hakkında bilgi verilmektedir. Yukarıda verilen mekân görselleri "Karagöz Sihirli Sebzeler" oyununda geçmektedir. En başta yer alan ev tasviri Lefkoşa'nın tarihî Arabahmet evlerini (Turkan 2018) simgeler niteliktedir.

Seylani'nin oyunlarında kullandığı diğer mekânlar Lefkoşa'nın önemli tarihî yerleridir. Oyunlarda Girne Kapısı (Eski Suriçi Lefkoşa'nın Girne'ye açılan kapısı), Samanbahçe evleri/çeşmesi (Lefkoşa), Dikilitaş (Sarayönü-Lefkoşa), Büyük Han (Lefkoşa), Bandabulya (Lefkoşa) gibi yerler gösterilmekte ve bunlarla ilgili seyircilere bilgi de verilmektedir. Bunlar arasında Bandabulya kültürel bir mekân olarak da dikkat çekmektedir (İşçioğlu 2017).



**Resim 44,45,46,47,48,49,50:** Sırasıyla mekânlar Tarihî Lefkoşa evleri, Dikilitaş, Bandabulya (Tarihî Belediye Pazarı kapı ve iç kısım), Girne kapısı, Büyük Han, Samanbahçe Çeşmesi

Seylani'nin belirttiğine göre "Sihirli Sebzeler" oyununun ilk sahneleniş amacı yeni açılan Bandabulya sahnesine dikkati çekmek ve sahnenin yer aldığı Lefkoşa Suriçi'nin diğer tarihî mekânlarını çocuklara tanıtmaktır. Karagöz'ün, "Sihirli Sebzeler" oyunundaki hedefi Tarihî Belediye Pazarına ulaşmaktır. Hayalî Seylani, Karagöz'ü Bandabulya'ya doğru bir yolda ilerletirken sırasıyla Girne Kapısı, Samanbahçe evleri/çeşmesi,

Dikilitaş, Büyük Han güzergâhında hem yukarıda bahsedilen farklı tiplerle konuşturur hem de bu mekânlarla ilgili bilgiler verir. Bu tanıtımda mizahi yaklaşım kullanılması çocukların mekânları tanımalarında oldukça etkilidir. Örneğin Hacivat'ın Karagöz'e "Karagöz hemen zayıflamak istersen Bandabulya'daki sihirli sebzelerden yemen gerekir." demesi üzerine Karagöz köyden eşiğiyle yola çıkar ve Lefkoşa surlarının girişlerinden biri olan Girne Kapısına gelir. Karagöz buraya geldiği zaman "Ben acaba yanlış yere mi geldim? Çünkü burada Girne kapısı yazıyor..." diyerek çocukların da bu mekânla ilgili soru işaretlerini mizahi bir yolla giderir.

İzel Seylani'nin ilk yazdığı oyun olan "Karagöz-Paragöz"de de adaya özgü yerli tasvirler dikkat çekmektedir. Oyunda Karagöz zengin olmak için Lefkoşa'dan yola çıkarak Beyarmudu köyüne gitmek ister. Beyarmudu'ndan alacağı armutları Lefkoşa'da satıp zengin olmayı hayal eder ancak oyunun sonunda Beyarmudu'nun ve diğer bazı köy isimlerinin (İncirli, Çayönü, Türkmenköy) rastgele konulan isimler olduğunu, Beyarmudu'nun armutla ilgisi olmadığını öğrenir ve hayal kırıklığına uğrar. Adı geçen oyunda Nazife, Kavaz Arap, İncirli köyünün muhtarı, Samiha Aba gibi adaya özgü birtakım tasvirler dikkat çekmektedir. Diğer oyunlarında olduğu gibi sözü edilen oyunda da İzel Seylani hem Kıbrıs ağzını kullanmış hem de günümüzde adanın birçok köyünde karşımıza çıkan isimlerle ve lakaplarla tasvirlerini adlandırmıştır.

Seylani'nin, bu tasvirleri özellikle çocukları ülkenin kültürel mekânları hakkında bilgilendirmek ve onlara kültürel bir aidiyet sağlamak amaçlı kullandığı görülmektedir. Ayrıca kültür turizmi (Yeniasır vd. 2018) amaçlı ülkeye gelen turistlerin gölge oyunlarına ilgi duymaları da bu tasvirlerin oyunlarda yer almasında etkili olduğu düşünülebilir.

Seylani ayrıca oyunlarında kullandığı bazı mekânlarla ilgili tabelaları (bkz. resim 30-31) da perdeye yansıtmakta ve oyunlarını renklendirerek dijital yerlilerin (Çetin vd. 2013: 175) dikkatini çekmeyi başarmaktadır.



Resim 51,52: Tabelalar



Resim 53,54,55,56: Eşek, keklik, yılan ve zeytin ağacı

İzel Seylani'nin oyunlarda kullandığı eşek tasvirinin ismi "Garacocco"dur. Garacocco Kıbrıs ağzında çörek otuna verilen isimdir. Esasında oyunlarda yer verilen eşek figürü, Karpaz yarımadasında doğada yaşayan Kıbrıs eşiğini simgelemektedir. Ayrıca eşek, tarihte Kıbrıs adasında yük hayvanı olarak da kullanılan ve sosyal yaşamda yeri olan bir hayvandır. Bu nedenlerle eşekler adanın sosyo-kültürel unsurlarından biri sayılır ve turistler tarafından görülmesi için de Karpaz bölgesine özel turlar düzenlenir. Son yirmi yılda yapılaşmaya başlayan yarımadanın, doğal ortamında yaşayan Karpaz eşeklerini de tehdit ettiği ve bu anlamda duyarlılığın ve çevre bilincinin de artırılması gerektiği gerçeğinden hareketle Seylani'nin oyunlarında eşiği sıklıkla kullandığı görülmektedir. Bunun yanında sanatçı, Gizli Hazine oyununda keçi, yılan ve tavşanı da kullanır. Kıbrıs doğal yaşamının bir parçası olan keklik ve zeytin de oyunlarda yerini alır. Gizli Hazine oyununda çevrenin korunmadığı fark eden Karagöz eve dönmek için keklikten yardım ister ve keklikle bir şekilde anlaşarak, ondan yardım alarak Hacivat'ın yanına döner.

Özellikle oyunlarda tef üzerinde bulunan ve göstermelik olarak kullanılan zeytinin sadece basit bir ağaç değil Kıbrıs Türk insanının sosyo-kültürel yaşamında yer edinen bir barış figürü olduğu da söylenebilir. Seylani de umut ve barışı simgelediği için zeytin figürünü tercih ettiğini belirtmiştir (Seylani 2021). Ayrıca Kıbrıs'ta nazardan korunmak için tütsülenmede zeytin ağacı yaprağı kullanılmaktadır.

### Sonuç

Bu çalışmada, performans teori üzerinden görsel halk biliminden yararlanılarak, adada oynatılan Karagöz oyunlarında yer alan tasvirler ile göstermelikler incelenmiş ve ilginç sonuçlar elde edilmiştir. Özellikle Mehmet Ertuğ ve İzel Seylani'nin oyunları, performans teori bağlamında incelendiğinde her iki sanatçının da mekân ve izleyiciye göre oyun metinlerini güncelledikleri ve tasvirlerle göstermeliklerini de bu bağlamda yeniledikleri görülmüştür. Özellikle günümüzde bu geleneği sürdüren İzel Seylani'nin izleyiciye bağlı olarak, Kıbrıs'a özgü sosyo-kültürel unsurlara daha fazla hassasiyet gösterdiği bu bağlamda farklı yaşlardan izleyicilerin de daha çok dikkatini çektiği söylenebilir.

Türk gölge oyunu Karagöz'ün, Kıbrıs'a Osmanlı ile birlikte geldiği ve adadaki sosyokültürel yaşama uyum sağlayarak yaygın bir şekilde oynatıldığı görülmektedir. Çalışmada ele alınan tasvirler ve göstermelikler, 1900'lü yılların ilk çeyreğinden itibaren adada sergilenen Karagöz oyunlarında kullanılmıştır. Kıbrıs'ta en eski tasvirler ve göstermelikler, Karagözcü Mehmet Salih Efendi'ye aittir. Söz konusu tasvirler ve göstermelikler, Ertuğ tarafından bulunarak ayrıntılı bir alan araştırmasıyla isimlendirilmiş ve tamir edilmiştir. Bu anlamda Ertuğ'un, Kıbrıs Türk Karagöz sanatına katkısı kesinlikle yadsınamaz değerdedir. Ertuğ 1963 yılında gösterilerine başladığı zaman oyunları oynatmanın yanında Kıbrıs Türk kültüründe Karagöz sanatının geçmişine ilgili de birçok araştırma yapmış ve yayınlamıştır.

Mehmet Ertuğ'un kesip hazırladığı ve oyunlarında kullandığı tasvirler sadece klasik Türk Karagöz sanatında kullanılan tipler değildir. Mehmet Ertuğ, Bekri, Yahudi, Arap, Çelebi, Zenne vb. tipleri kullanmanın yanında Kıbrıs'ın yerel tip ve mekânlarını da oyunlarında kullanmış ve böylece Kıbrıs Türk Karagöz sanatına, adaya özgü yerel unsurları da katmıştır. Örneğin; Rum, Aynalı, Bilgin Dede karakterleri sözü edilen tasvirlerin birkaçıdır. Bunun yanında Ertuğ'un hem kar-ı kadim hem de nev-i icâd oyunları kullandığı ve tasvirlerini de buna bağlı olarak oluşturduğu söylenebilir. Nev-i icâd oyunlar ustanın kendisi tarafından hazırlanan ve dönemine göre oldukça güncel olan oyunlardır.

Ertuğ'un, Karagöz sanatını icrayı bırakmasının ardından Kuzey Kıbrıs'ta bu sanatı devam ettiren Seylani, oyunlarında ağırlıklı olarak yerel tipleri kullanmayı tercih



etmektedir. Oyunun temel tipleri olan Karagöz, Hacivat dahi Seylani'nin oyunlarında adaya özgü birtakım unsurları üzerlerinde barındırmakta, yan karakterler ise Kıbrıs'ta yaşayan insan tiplerinden hareketle hazırlanmaktadır. Sanatçının oyunlarında, Karagöz-Hacivat dışındaki tüm tasvirlerin konuşmaları Kıbrıs ağızlıdır. Bunun yanında Seylani'nin oyunlarında kullandığı göstermelikleri de ada yaşamına özgü unsurlardan seçip hazırladığı görülmektedir. Oyunlarda kullanılan mekânlar, bitkiler, hayvanlar Kıbrıs Türk kültürünü ve sosyal yaşamını yansıtır düzeydedir. Seylani'nin oyunlarında kullandığı tasvirleri bir ekiple birlikte tasarladığı, hazırladığı oynatacağı oyuna göre çeşitlendirdiği de görülmüştür. Sanatçının, oyunlarda çevre bilinci aşılama, sağlıklı beslenme, sosyal eleştiri, değerler eğitimi ve kültürel temalara yer verdiği, bunları eğlenceli konuşmalar ve tasvirlerle çocuklara aktardığı tespit edilmiştir.

Gerek Mehmet Ertuğ'un gerekse İzel Seylani'nin oluşturdukları tasvirler ve göstermelikler oyun metinleriyle birlikte değerlendirildiğinde hem Mehmet Ertuğ'un hem de İzel Seylani'nin başarılı birer gözlemci oldukları, yaşanan hayattan güncel konular ile Kıbrıs'a özgü tipleri oyunlarına taşıdıkları söylenebilir. Bununla birlikte adı geçen sanatçıların aynı zamanda Kıbrıs'ta bulunan bazı tarihî mekânları da işlevleriyle birlikte metinlere yansıttıkları gözlemlenmiştir.

Mehmet Ertuğ, özellikle 1900'lü yıllardan itibaren adada oynatılan Karagöz oyunlarında yer alan tasvirleri büyük bir özenle tamir ederek bunların günümüze ulaşmasını sağlamış; 1963'ten 2005 yılına kadar Lefkoşa Büyük Han'da yazdığı ve oynattığı oyunlarla söz konusu kültürün Kıbrıs'ta canlı kalmasını sağlamıştır.

İzel Seylani ise adada Karagöz sanatına farklı bir boyut kazandırmış ve yazmış olduğu dört oyunda da Karagöz-Hacivat dışında tamamen yerli tiplere ve adaya özgü göstermeliklere yer vermiştir. Seylani, oyunlarında yer verdiği tipleri Karagöz-Hacivat dışında tamamen Kıbrıs ağızıyla konuşturmuş, mizahi bir üslupla hem çocukları hem de gençleri eğlendirerek, düşündürmüştür. İzel Seylani, tiyatrocunun da getirmiş olduğu altyapı ile Karagöz sanatının teknik unsurlarına da dikkat etmiş ve Anadolu'da klasik Karagöz oyunlarında olduğu gibi metinlerini dört bölüm (Mukaddime - Muhavere - Fasil - Bitiş) halinde düzenlemiştir.

Çalışmada ele alınan tasvirler ve göstermelikler; geçmişte Karagözcü Mehmet Efendi, yakın geçmişte Mehmet Ertuğ ve bugünse İzel Seylani sayesinde günümüze kadar ulaşabilmiştir.

**YAZARLARIN KATKI DÜZEYLERİ:** Birinci Yazar %35, İkinci Yazar %35, Üçüncü Yazar %30.

**ETİK KOMİTE ONAYI:** Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

**FİNANSAL DESTEK:** Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

**ÇIKAR ÇATIŞMASI:** Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

#### KAYNAKÇA

And, Metin. *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, 1977.

Arslan, Mustafa ve Milay Köktürk. "Halkbiliminde Teori ve Yöntem Arayışları". *Millî Folklor* 41 (1999): 14-28.

Cahit, Neriman. *Eski Lefkoşa Kahveleri ve Kahve Kültürü*. GİRNE: Şadi Kültür Sanat Yayınları, 2001.

\_\_\_\_\_. *Araplara Satılan Kızlarımız*. Lefkoşa: Ajans Yayınları, 2011.

Çeken, Birsen. "Resim Sanatında Halkbilimsel Öğelerden Yararlanma". *Millî Folklor* 64 (2004): 94-97.

Çetin, Mustafa ve Hatice Özgiden. "Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma". *Gümüshane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 2.1 (2013): 172-189.

Çolakoğlu, Gözde. "Gelenekten Beslenen Karagöz". *Folklor ve Edebiyat Dergisi* 12.46 (2006): 543-554.

Dundes, Alan. "Doku, Metin ve Konteks". Çev. Metin Ekici. *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Haz.

Gülin O. Eker ve diğer. Ankara: Millî Folklor Yayınları, 2003, 67-90.

- Ekici, Metin. *Halk bilgisi (Folklor): Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayınları, 2004.
- Ertuğ, Mehmet. *Geleneksel Kıbrıs Türk Tiyatrosu*. Lefkoşa: KKTC MEB Yayınları, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Geleneksel Kıbrıs Türk Seyirlik Oyunları*. Lefkoşa: Ertuğ Yayınları, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Kıbrıs Türk Karagöz Oyunları*. Lefkoşa: Kıbrıs Türk Yazarlar Birliği Yayını, 2010.
- \_\_\_\_\_. "Mehmet Ertuğ ile Kıbrıs Türk Karagöz Sanatı Hakkında Söyleşi". Söyleşiyi yapan: Burak Gökbulut ve Mustafa Yeniasır. Lefkoşa, 2020-Aralık.
- Ezilmiz, Hüseyin. "Geleneksel Kıbrıs Türk Tiyatrosu". *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi* 6.12 (2013): 79-103.
- Gazioğlu, Ahmet C. *İngiliz İdaresinde Kıbrıs (1878-1960)-Statü ve Anayasa Meseleleri I*. İstanbul: Ekin Basımevi, 1960.
- \_\_\_\_\_. *İngiliz Yönetiminde Kıbrıs II (1878-1952)*. Lefkoşa: Kıbrıs Araştırma ve Yayın Merkezi, 1996.
- Gökcan, Melike. "Küşteri Meydanında Zaman Yolculuğu Geçmişten Günümüze Karagöz Oyunlarının Toplumsal Boyutu". *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* ÖS-III (2016): 83-92.
- Gökçe, Turan. "1572 Yılında İç-İl Sancağından Sürülüp Kıbrıs'ta İskân Edilen Aileler". *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi* 2.2 (1997): 1-78.
- \_\_\_\_\_. "1572-73 Yıllarında Kıbrıs'ta İskân Edilmek Üzere Karaman ve Rum Vilâyetlerinden Sürülen Aileler". *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi* 3.2 (1999), 9-74.
- Güven, Oğuz. "Politik ideolojinin icat ettiği gelenek: Karagöz". *Millî Folklor* 20.79 (2008): 78-83.
- İşçioğlu, Deniz. "Kıbrıs Türk Kent Kültüründe 'Bandabulya'". *Millî Folklor* 29.114 (2017): 79-87.
- Karadayı Numan, Cemaliye. *Kıbrıs Türk Kültüründe Gölge Oyunu ve Mehmet Ertuğ*. Yüksek Lisans Tezi, Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi, 2018.
- Kozanoğlu, Samet ve Derzinevesi, Habîb. "KKTC'de Halk Danslarında Geleneksel Giyim Kuşam Üzerine Analiz ve İncelemeler". *Journal of International Social Research* 9.47 (2016): 130-141.
- Mandaloğlu, Mehmet. "Bozkır Türklerinde Ekonominin Hayvancılık ve Tarıma Dayalı Olarak Değerlendirilmesi". *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 3.1 (2014): 75-93.
- Ölçer Özünel, Evrim. "Görmezden Geline 'Evimizin Ressamı': Folklorun 100. Yılında Malik Aksel ve Görsel Halkbilimine Katkıları". *Millî Folklor* 25.99 (2013): 113-126.
- Özkul, Ali Efdal ve diğer. "Viktorya İslâm İnas Sanayi Mektebi ve Kıbrıs Türk Kadınının Yaşamındaki Rolü". *Cumhuriyet Tarihi Araştırmaları Dergisi*, 14.27 (2018): 71-96.
- Seylani, İzel. "İzel Seylani ile Kıbrıs Türk Karagöz Sanatı Hakkında Söyleşi". Söyleşiyi yapan: Burak Gökbulut ve Mustafa Yeniasır. Lefkoşa, Temmuz-2021.
- Susuzlu, İlke. *Kıbrıs Türk Halk Kültüründe Gölge Tiyatrosu Bağlamında İera ve Seyirci*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 2013.
- Tuncel, Uğur. "Axel Olrik'in Halk Anlatılarının Epik Yasaları Bağlamında 'Ağalık' Adlı Karagöz Oyunu Çözümlemesi". *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi* 48.48 (2013): 203-240.
- Turkan, Zihni. "Kıbrıs'ta Osmanlı Dönemi'nden Günümüze Türk Mimarisi Eserleri". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 6.4 (2016): 479-487.
- \_\_\_\_\_. "Kıbrıs'ta Osmanlı Dönemi XIX. YY Türk Evlerinde Bir Karakteristik: Cumba". *Journal of History Culture and Art Research* 7.1 (2018): 565-577.
- Yeniasır, Mustafa ve Burak Gökbulut. "Perception and Attitudes of Local People on Sustainable Cultural Tourism on the Islands: The Case of Nicosia". *Sustainability* 10.6 (2018): 1892.
- \_\_\_\_\_. "Zivaniya'dan Kahveye Kıbrıs Türk Kültüründe İçecekler ve Sosyo-Kültürel İşlevleri". *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi* 1.49 (2020): 197-209.