



DOI: 10.22559/folklor.1053

folklor/edebiyat, cilt: 25, sayı: 100, 2019/4

Karagöz-Hacivat Oyunlarında Doğa İkilemi

Contradiction of Nature in Karagöz-Hacivat Plays

Zümre Gizem Yılmaz Karahan*

Öz

Geleneksel gölge oyunları insan-insan olmayan ve doğa-kültür ilişkilerini sorun-sallaştırmakta, hem Anadolu insanı ve fiziksel çevre arasındaki karşılıklı bağılılığı hem de bu tür maddesel ilişkilerin nasıl doğa üzerinde güç ve kontrol sağlama-yaya bağlı olduğunu göstermektedir. Böylece Anadolu kültüründeki gölge tiyatrosu insan davranışlarındaki doğa ikilemini sahneye taşır. Gölge oyunları (Karagöz-Hacivat oyunları) doğayı ve maddesel varlıkları ironik bir biçimde hem insanlığa katkıda bulunan sezgili hem de sosyal sınırların ortadan kalktığı ve kaosun ve yasa dışı işlerin döndüğü uğursuz ve lanetli varlıklar olarak iki şekilde tasvir eder. Bu sebepten, verimli olması gereken 'doğal' bir çevre insanların korktuğu ve nefret ettiği endişe veren bir yere dönüşür. Benzer bir şekilde, çoğu gölge oyununda, fiziksel çevreler ve doğa medeni sistemin 'uyumlu' düzenini tehdit eden hain varlıkların mesken tuttuğu yerlermiş gibi anlatılır. Bu çerçevede, bu çalışma doğaya hem olumlu hem olumsuz anlamlar veren ve tehdit edici roller biçen bazı Karagöz oyunlarını inceleyecektir.

Anahtar sözcükler: *geleneksel gölge tiyatrosu, Karagöz, Hacivat, hayal sahnesi, doğa*

Abstract

Traditional shadow plays problematize human-nonhuman and nature-culture relations, revealing both the interconnectedness between Anatolian people with

* Dr. Öğr. Üyesi., Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yabancı Diller Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü. zumregizem.yilmaz@asbu.edu.tr. ORCID ID /0000-0003-3148-2447.

the physical environment and the ways in which such material entanglements are contingent on an ethics of power and control over the natural world. In this way, shadow theatre in Anatolian culture dramatizes a contradiction in human attitudes towards nature. Shadow plays (Karagöz-Hacivat plays) ironically portray nature and material beings both as sentient beings that contribute to the human realm and as ill-omened and malicious environments suitable for chaos and outlaws where social boundaries vanish. Therefore, a 'natural' environment which is supposed to be fertile turns into a threatening place feared and hated by human beings. Likewise, in many shadow plays, natural environments are home to venomous beings menacing the 'harmonious' order of the civilized system. Within this framework, this study will examine some Karagöz plays attributing both positive and negative connotations and assigning threatening roles to nature.

Keywords: *traditional shadow theatre, Karagöz, Hacivat, dream stage, nature*

Törenselleşen dramatik performanslardan ve köy seyirlik oyunlarından gelişen gölge oyunu, Türk kültüründe önemli bir yere sahip olmuş ve kültürel izini yüzyıllardır koruyabilmiştir. Geleneksel gölge oyununun ana karakterleri Karagöz ve Hacivat arasındaki atışmalar kültürel öğelerin çözümlenmesi işlevi görmüş, toplumsal hayatta karşılaşılan bütün tipleri farklı kültürel bağlamlar çerçevesinde, karışık ilişkileri, yanlış anlaşılmalara, saflıkları ve kavgalarıyla karikatürize ederek perdeye taşımıştır. Karagöz üzerine eserleriyle bilinen ünlü Türk mimar ve ressam Nuri Abaç'ın (1926-2008) da bir söyleşisinde vurguladığı gibi, "Karagöz'ün yüzyıllarca toplumumuzun aynası niteliği taşıdığını, bu toplumun özlemlerini, duygularını, isteklerini yansıttığını biliyoruz. O toplumun bir uzantısı olan çağdaş toplumumuzda da belki değişikliğe uğramış, ancak özü aynı kalmış özlemler, duygular daima var olmuştur" (aktr. Arda, 2016: 13). Kültürel olarak derin bir sanat anlayışını sahneye yansıtan Karagöz oyunlarında halkın doğayla olan ilişkisi de farklı olay örgüleri içinde verilmektedir. Oyunlarda tasvir edilen doğa-insan ilişkisi, söylemsel oluşumlar çerçevesinde insanın doğaya ve maddesel oluşumlara yaklaşımındaki ikilemi açıkça göstermektedir. Çoğu gölge oyununda, doğa nefreti ve korkusu içinde hareket eden Karagöz doğaya zarar verdiği için cezalandırılır ve böylece doğa sevgisinin ne kadar önemli olduğu aşılabilir olur. Fakat aslında doğa kendine zarar veren Karagöz'ü yine kendisi cezalandırdığı için, bu oyunlar Simon C. Estok tarafından kuramsallaştırılan ekofobik algıda var olan korku verici ve kötülöklere sebep olan Doğa¹ imgesini beslemekte, neticede de doğa ikilemi ortaya çıkarmaktadır. Bu anlam karışıklığı, ekofobi (doğa korkusu ve nefreti) ve biofilinin (doğa sevgisi)² insan davranışlarında aynı anda var olduğunu göstermekle kalmaz aynı zamanda insanlığın doğayla anlamsal çekişmesini de gözler önüne serer.

Oyunculardaki bu doğa ikilemi çerçevesindeki anlamsal karışıklığı ele almadan önce, Türk toplumu için önemli bir kültürel miras olan Karagöz-Hacivat oyunlarının kökeninden bahsetmek gerekir. Meşhur Osmanlı seyahat yazarı Evliya Çelebi (1611-1682) geleneksel gölge oyunlarında kurgusallaştırılmış iki karakterin aslında gerçek insanlar olduğunu yazar: "Hacı Ayvad ki, Bursalı Hacı İvaz'dır, Selçuklular zamanında (Yorkça Halil) adıyla anılır" (1969: 322) ve Bursa'dan Mekke'ye mesajlar taşıyan bir elçidir. Aynı şekilde, Sofyozlu Karagöz Bâli Çelebi olarak bilinen Karagöz de "İstanbul tekfuru Konstantin'in postacısı idi" (1969: 322) diye belirtir Evliya Çelebi. Dahası, "Tekfur Konstantin [elçisini] yılda bir kere (Alâaddin Selçukî) ye gönderdiği vakit Hacivad ve Karagözün birbirleriyle konuşmaları[nın] o zamanın

hünerlileri[ne]” (1969: 322) ilham verdiğinin altını çizerek geleneksel gölge oyununun bu iki kişiden ortaya çıktığını söyler. Bu konuya dair farklı bir kaynak veren Metin And ise bu iki kişinin Sultan Orhan’ın (1326-1359) döneminde yaşadığını iddia eder. And, bir mason olan Hacivat ve bir demir ustası olan Karagöz arasındaki konuşmanın bir cami inşaatını engellediğini, Sultan’ın bu duruma sinirlenmesi neticesinde ikisini de boynundan astırıldığını ve daha sonra pişmanlık duyan Sultan’ı tesselli etmek amacıyla da Şeyh Küsteri’nin bu iki adamı onurlandırmak için bir kukla/gölge gösterisi düzenlediğini (And, 1975: 32)³ yazar. Bu sebeple Şeyh Küsteri gölge oyununun babası, sahne ise *Şeyh Küsteri Meydanı* olarak anılır (And, 1975: 34). Evliya Çelebi ise gölge oyunu ustaları olarak başka isimlere dikkat çeker: “Farisî, Arabî bilirdi, musikişinas idi ki, ilm-i edvârın Farabî’si idi. Şehbaz, ta’lik yazısından hattat, beste sahibi idi. Nice sergüzeşt sahibi, levend, fişenkbaz, velhasıl Cemşid gibi bin hünerli bir kimse ... Şeyh Şâzelî’den sonra gölge oyununa şöhret veren budur. Gölge hayali perdesi içinde bir küçük perde daha kurup, gayet ince tasvirlerle gölge oynatmak onun icadı idi” (1969: 321).

Karagöz ve Hacivat’ın gerçek kişiler olup olmadığına dair efsaneler çok çeşitli olmakla beraber hepsinde ortak olan nokta Hacivat’ın toplumun bilgili ve eğitilmiş kesimini temsil ederken Karagöz’ün cahil ve eğitimsiz halkı temsil ettiğidir: “Karagöz, halkın ve onun kültürünün temsilcisi oluyor. Hacivat ise, lonca tarikat öğretilerinden geçmiş Dîvan Edebiyatı’nı, Osmanlı musikisini ve törelerini iyi bilen bir aydın tipini çizmektedir” (Öngören, 1983: 65). Hacivat ve Karagöz’ün bu karşıtlıkla temsil ettiği “eğitilmiş burjuva sınıfıyla eğitimsiz alt sınıf arasındaki” (Miller, 2013: 4) farka işaret eder. Zaten, sahnedeki komik etkiyi sağlayan bu farktan doğan yanlış anlaşılmalardır. Çünkü bütün oyunlarda “Karagöz saf ve temiz halk şahsiyetiyle [saray çevresini tanıyan ve medrese eğitimi aldığından dolayı Arapça ve Farsça kelimeleeri konuşmaları içine serpiştiren] Hacivat’ın tuntuaraklı sözlerini anlamayarak alay konusu olur” (Akin, 2013: 37). Gölge tiyatrosunun Osmanlı Devleti döneminde halk arasında bu kadar popüler olması da bu karşıt sınıfların komik tiplere kaynaklanmaktadır. Karagöz oyunları halkın her kesimini sahneye taşır. Nitekim Çelebi, Tuzsuz Deli Bekir, Bebe Ruhi, Cadı Kadın Bok Ana, Hermofrodit, Çerkes, Türk, Arap, Yahudi, Ermeni, Acem, Kürt vb. gibi farklı ırklardan, dillerden ve dinlerden bol çeşitli karakter temsili olması da bu oyunların kültürel olarak bütün insan topluluklarını gölgesinde yansıtmaya amacını kanıtlar niteliktedir.

Resmi olarak 2009 yılında UNESCO’nun kültürel miras kapsamında kabul edilen geleneksel gölge oyunları günümüzde Türk kültürüne özgü olarak değerlendirilir. Fakat gölge oyununun ilk örneklerinin Çin’de M.Ö. 100 yılında “İmparator Wu’nun hükümlerliği döneminde çıktığı” (Nutku, 1985: 119) ve “Çayanatka denilen gölge oyununun ‘edebi biçimi’nin ilk örneği[nin] 13. yüzyılda, Subhata’nın *Dutangada (Angada Elçi)* adlı” (Nutku, 1985: 111) eseri ile Hindistan’da çıktığı bilinmektedir. Dolayısıyla Türk gölge oyununun bu örneklerden türemiş olması muhtemeldir. Geleneksel Karagöz oyunlarının kökenine dair bir diğer düşünce ise I. Sultan Selim’in hükümlerliği esnasında (1512-1520) gölge oyununun Mısır’dan öğrenildiğine dikkat çeker. Emri üzerine son Memlük Sultanının asılmasıyla ilgili bir gölge oyunu izleyen I. Selim’in bu performanstan çok etkilendiği, bu olaya şahit olduğunu *Tarih-i Mısır* kitabında yazan Muhammed İbn Ahmet İbn İyas tarafından anlatılmaktadır (And, 1975: 25). Bütün bu kültürel etkileşimlerin geleneksel Türk gölge oyununa etkisi yadsınamaz. Fakat gölge oyunundan çok önceleri Anadolu’da var olan törenselle performanslar, köy seyirlik oyunları ve kukla oyunlarının geleneksel gölge oyununun gelişimindeki etkisi de büyüktür.

Metin And'ın da belirttiği gibi, “Karagöz Türk kültürünün, yani Türk şiirinin, minyatür sanatının, müziğinin, gelenek göreneklerinin ve sözlü edebiyatın, bir kesişim noktasıdır. O halde, bütün bu öğeler 16. yüzyılın ilk yıllarında birbiri içine birleşerek günümüzün Karagöz oyunlarını ortaya çıkarmıştır” (1999: 41). Dolayısıyla, Türk kültürünün Karagöz oyunlarını özgün kılmakta ve kültürel miras haline getirmekte etkisi hafife alınamaz.

Diğer bir yandan, gölge oyunu performanslarının İslâm inancının temelinde olduğuna dair kayıtlar da vardır. Sözlü geleneğin ürünü olan Karagöz oyunlarını derleyen Cevdet Kudret'in vurguladığı gibi, “İslâm dünyasında, bu oyuna *hayâl-el-zill* (*hayâl-i zil*) [=gölge hayali], *zill-ell-hayâl* (*zill-i hayâl*) [=hayal gölgesi], *hayâl-el-sitâre* [=perde hayali] vb. adlar verilmiştir” (2004: 9). Gölge oyunu geleneğinin İslâm felsefesindeki yerini açıklayan Kudret, 11. yüzyıldan beri “İbn Hazm (994-1064?), İmam Gazzalî (1058-1111), Muhiddin-i Arabî (1165-1240), İbnülfâris (1182-1235) vb. gibi kelâmcı ve tasavvufçuların ... hayal sahnesi[ni] evrene, insanlar ve bütün varlıklar[ı da], perdedeki geçici hayallere” benzeten eserler ürettiğini; dahası “oyundaki hayaller nasıl perde arkasındaki bir sanatçı tarafından oynatılıyorsa, evrendeki varlıkları da görünmeyen bir yaratıcının” (2004: 9-10) hareket ettirdiği anlayışının bu eserlerde izlenebildiğini anlatmaktadır. Bu anlayış gölge oyunundaki gölgelerin daha büyük bir evrenin adeta bir kopyası olması bakımından Platon'un İdea Dünyasının asıl dünya, yaşadığımız geçici dünyanın da aslın kopyası olduğunu anlattığı Mağara Alegorisini⁴ anlayışıyla paralellik göstermektedir.

İslâm felsefesinde isimlendirildiği gibi bu hayal perdesi illüzyonuna, “tercihen Mısır pamuğundan yapılmış beyaz yarı şeffaf bir perdeyi tutan çerçeveye” (And, 1975: 42) seyircinin gölge oyunundan ayrılması neticesinde ulaşılır. Gölge oyununun uygulayıcısı olan sanatçı hayalî ya da hayalbaz olarak da bilinir (Güven, 2008: 79). Hayalbaz Karagöz oyununun hem yönetmeni, hem yazarı, hem de oyuncusu olur ve bütün rollere girip kuklaları çerçeveye doğru tutarak sahnenin arkasında ışık kaynağı olarak kullanılan kandil yardımıyla kuklaların gölgelerini kumaşa yansıtır (Şekil 1'de olduğu gibi). Renkli silüetler halinde olan ve hayvan derilerinin hassas bir kurutma, düzeltme ve cilalama sürecinden geçmiş hali olan iki boyutlu kuklalara yerleştirilen kontrol panelleri yardımıyla da gölge oyuncusu bu kuklaları rahatlıkla oynatır. İçerik olarak, Karagöz oyunları *Mukaddeme* (giriş), *Muhavere* (diyalog), *ara muhaveresi*, *Fasıl* (ana konu) ve küçük bir kapanış notundan oluşur (And, 1975: 44). Giriş bölümünde (*Mukaddeme*) Hacivat perde gazeli adı verilen bir şarkıyı söyleyerek sahneye girer ve bir eğlence ya da arkadaş arayışı içinde olduğunu dile getirir. Karagöz bu şarkıya penceresinden cevap verir ve genellikle Hacivat'ın kullandığı yabancı kelimeleri yanlış anlamasından dolayı aşağıya inerek Hacivat'a vurmaya başlar. Bu girişten sonra Hacivat ve Karagöz arasında kelime oyunları, bilmeceler ve nükteli tartışmalarla dolu bir konuşma başlar, buna da *muhavere* denir. *Fasıl* bölümünde oyunun ana konusu işlenir ve oyun Karagöz'ün bir sonraki oyunun yeri ve konusu hakkında bilgilendirmesiyle biter.



Şekil 1. Karagöz ve Hacivat, Yazar tarafından fotoğraflanmıştır. Ankara/ Türkiye. 5 Mayıs 2019.

Oyun başlamadan önce ise *göstermelik* adı verilen bir sahne süsü perdeye yansıtılır. Seyirciye oyunun konusuyla ilgili bir fikir vermek, “henüz oyunu seyretmeye hazırlanmamış seyirciyi oyunun gerçeğine hazırlamak, onu oyunun yanılısına havasına sokmak, onda geciktirim ve merak uyandırmak” (And, 2012: 45-46) amacıyla yansıtılan *göstermelik*, tef ve nareke sesleri eşliğinde (Babadoğan, 2013: 69) yavaşça perdeden çekilir. Karagöz oyunlarının çoğunda gözlemlenen doğa ikilemi *göstermelik* figürlerinde de görülmektedir. Örneğin, farklı hayvan parçalarından oluşan hayvan figürlerinin sahneye *göstermelik* olarak yansıtılması her bir canlının birbiri ve çevresi üzerinde eyleyici etkilerinin olduğunun altını çizer niteliktedir (Şekil 2). Eyleyici etkiden kasıt, yüzyıllardır süregelen söylemler çerçevesinde var olmayı değil de bilmeyi ön planda tutan ve maddesel oluşumları göz ardı eden insanların insan olmayan tüm varlıkları var olma statüsünden mahrum bırakmasına karşı çıkmaktır. Yeni maddecilik, ekoeleşitiri ve posthümanizm gibi yeni felsefi akımlarda ve kadim öğretilerde önemle vurgulandığı gibi, maddesel ve element oluşumlarının insan hayatı üzerindeki etkisinin vurgulanması amacıyla günümüzde eyleyicilik kelimesi insan söylemlerinden maddesel oluşumlara (hayvanlar, bitkiler, cansız varlıklar, karbon bazlı oluşumlar vb.) bütün varlıkları kapsayacak şekilde kullanılmaktadır.⁵ Dolayısıyla, yeni bir insan tanımı yapan ve Descartes’in temellerini attığı Kartezyen Dualizmini eleştiren günümüz felsefi tartışmaları ışığında insan ve insan olmayan, madde ve söylem arasındaki ikili karşıtlıkların, Karagöz oyunlarına bu şekilde yansması önemlidir. Fakat aynı şekilde canlıların bileşimi olarak yansıtılan farklı *göstermelik*ler bu maddesel etkileşimin insanlığa zarar verir nitelikte olduğuna işaret eder. Mesela farklı insan ve hayvan kafalarından oluşan bir cin tasviri (Şekil 3) bu karşılıklı maddesel etkileşim neticesinde insanların başına farklı musubetler açılacağı ve lanetlerle karşılaacağı mesajını vermektedir. Akıl ve ruh bakımından birçok söylemde üstün kabul edilen insanın kendini eyleyicilik potansiyeli bakımından insan olmayan varlıklarla bir tutması sanki insanlığın sonunu getirecekmiş algısı oluşturur.



Şekil 2: Göstermelik – Deve, Bileşik Figür, Metin And’ın Karagöz: Turkish Shadow Theatre kitabından alınmıştır.



Şekil 3: Göstermelik – Cin, Bileşik Figür, Metin And'ın Karagöz: Turkish Shadow Theatre kitabından alınmıştır.

Bu doğa ikilemi *göstermelik*lerin yanı sıra, oyunlarda da kendini göstermektedir. Özellikle çoğu Karagöz oyununda karşılaştığımız insan-hayvan dönüşümünde bu ikilemi gözlemlemekteyiz. Örneğin, *Cazular* oyununda iki âşık arasındaki tartışma sonucunda aşıklar cadı analarına gidip diğer âşığı bir hayvan formuna dönüştürmesi için büyü yapmaya ikna eder. Eşeğe dönüşen kadın âşığı gören Karagöz, üzerine binip eşek-kadını sürmeye başlar. Bunun üzerine cadı ana Karagöz'ü cezalandırır ve onu da bir eşeğe çevirir. Büyü yaparak Karagöz'ü bu durumdan kurtarmaya çalışan Hacivat ise bir keçiye dönüşür. İkisi de yarı hayvan yarı insan durumdayken Karagöz ve Hacivat'ın karşılıklı atışmaları, aralarındaki sosyal farkı vurgulamakta ve bu insan-hayvan dönüşümü kültürel farkların gösterilmesi için bir alegori niteliği taşımaktadır. Ayrıca, eşek Karagöz ve keçi Hacivat, insanların söylesel ve kültürel olarak insan olmayan varlıkları nasıl tahakküm altına almaya çalıştığını da nükteli bir şekilde dile getirirler:

HACİVAT: Çok şükür, yine ben makbul bir hayvan oldum, senin gibi eşek olmadım ya! Kendini düşün! Yarın bir eşekçi eline düşersen, sabah namazı sokağa çıkıp akşam ezanlarına kadar taş, tuğla, kiremit, kereste taşımaktan anan ağlar; hem de eşekçilerden akşamlara kadar yediğin dayakların hadd ü hesâbı yok! Akşam olunca bir kuru arpa, yarı aç yarı tok, hurlaya hurlaya geberir gidersin vesselâm! ... Ben de ölürüm ama, zevk ü safâ ile vaktimi geçirir yaşarım. Benim yaşamam senin hayatına benzer mi, a budala? Ben keçi meraklısı bir beyzâdenin eline geçerim; beni güzel güzel hamama götürüp yıkarlar; tüylerimi, sakalımı temizce tararlar; fıstık üzümle beslerler. Yaz gelince Boğaziçlerine giderler, beni cânım o züm-rüt çayırlarda otlatırlar; velhâsıl, vaktim zevk ü safâ ile geçer vesselâm! (Kudret, 2004: 301).

Hayvanların sadece insan egemenliğine hizmet ettiğinde değerli olduğunu gösteren bu diyalog, insanların akıl sahibi olmadıklarını düşündüklerinden dolayı kendilerinden daha değerli olarak gördükleri hayvanlara karşı tutumunu da gözler önüne sermektedir. Konuşmanın devamında, Karagöz'ün keçi Hacivat'ın hayalî sonunu tasvir etmesi, hayvanların sadece birer et parçası olarak değer kazandıkları, dolayısıyla yine kendi içsel değerlerinden ziyade insan boyunduruğu altında kategorilere sığdırılan tanımlamalarla bahsedildiğini göstermektedir:

KARAGÖZ: Tulumlar gibi yağlanıyorsun, semizlikten günden güne vücuduna bir gevşeklik gelmeye başlayınca tabii yemeden, yemiştan kesilirsin, artık bol bol uykuya düşersin. ... “-Bey baba, benim keçime bir şey olmuş, yerinden hiç kalkmıyor, hem bana tos vuruyor!” der demez zaten büyük bey de seni kesmek için bir bahane aramakta olur, zirâ haddinden ziyâde yağlandığını bey de bildiğinden, “-Dur oğlum, bakalım, keçi galiba hastalanmış olmalı!” Beyefendi resmen bir kere yanına gelir, bakar, “-Bizim aşçı Veli Ağayı aman çabuk çağırınız, keçi ölüyor; amanın bıçak yetiştirin!” Bir telaş!... Aşçı Veli, elinde bir bıçakla koşar gelir. Efendi, “-Aman aşçıbaşı, keçi ölüyor! Ne dersin? Ayaklarını bağlamaya bak! Çabuk, âhret postası gitmeden yetiştir!” der demez, aşçı Veli Ağa senin gırtlığına bıçağı bastığı gibi âhirete cicos! (Kudret, 2004: 302).

Bu oyun insanların hayvanlara yaklaşımındaki insan merkezci bakış açısını yansıtmaktadır. Bu bakış açısına göre, insan dilini kullanıp insan koşullarıyla hareket edebilen canlıların – ki bunlar sadece insanlardır⁶ – eyleycilik özellikleri kabul edilirken insan dilini iletişim aracı olarak kullanmayıp insan oluşumundan farklı oluşumlar sergileyen diğer canlı ve cansız varlıkların eyleycilikleri inkâr edilmiştir. Bu durum da “dil kullanımını, akıllılığın varlığını kanıtlayan tek gösterge konumuna” (Cavaliere 44) indirgeyen söylemsel oluşumların bir ürünüdür. Ayrıca, insan merkezli bakış açısı çerçevesinde, insan olmayan varlıkların çevresi ve diğer organizmalar üzerinde değişim gerçekleştirebilecek fail ve aktör canlılar olmaları fikri, insanların tek fail ve uğruna koskoca evren yaratılan üstün konumlarını zedeleyeceğinden, hiç tartışmaya açılmayan bir konu olmuştur. Bu bilgilerin ışığında, *Cazular* ilk bakışta, ele aldığı konu bakımından, insan ve insan olmayan bedenlerin maddesel bütünlüğüne dikkat çekiyormuş gibi görünse de insan tahakkümünü doğrudan sergilediğinden, oyunun ekofobik bir algıyı tasvir ettiği söylenebilir. Estok'un son kitabı *The Ecophobia Hypothesis*'de (Ekofobi Hipotezi) tanımladığı gibi, ekofobi “doğaya karşı modern dünyanın mantıksız ve yersiz korkusudur” (2018: 1). Bu kuram çerçevesinde, insan, sonuçlarını tahmin edemeyeceği için, kontrol altına alamadığı doğal oluşumlardan ve canlılardan korkmaya ve nefret etmeye meyillidir. Bu sebeple, açıklanamayan birçok doğal olay hâlâ doğanın kini ya da gizemli intikamı olarak isimlendirilir. Oyunda, ekofobinin açık göstergesi, hayvanların insan kontrolü altına alınma çabası ve insan tahakkümünün ancak tam kontrol sağlandığında–mesela keçi Hacivat kesilip et olarak tüketildiğinde – başarılı olacaktır. İnsan bedeni hayvansal oluşumun bir parçası olduğunda fail olarak eyleyciliği kullanamamaktadır. Fail eyleycilik ancak hayvanlar üzerinde tam kontrol sağlandığında mümkündür.

Farklı Karagöz oyunlarında da benzer ekofobik tasvirleri görebiliyoruz. Karagöz'ün merkebinin (eşeginin) ölmesi ve cesedin artık hangi işe yarayacağıyla ilgili yaşadığı karışıklık pek çok Karagöz oyununda karşımıza çıkan sahnelerden biridir. *Bahçe* oyununda, Karagöz ölmüş merkebin bedenini nasıl kullanacağıyla ilgili denemeler yapar:

KARAGÖZ: Merkep ellerini açmış dua ediyor. Ulan, ben bunu ne yapayım? Şimdi iyi aklıma geldi. (Baş aşağı kor.) Kışın üstüne bir yorgan, tandır olur. Yemek yediğimiz vakit üstüne siniyi koy, iskemlelik eder. (Eline alır.) Ulan, dürbünlük de edecek! (Dürbün gibi bakar.) Bak, nereleri gözüktüyor, seyr eyle gözüm! “– Burası neresi?” dersen, Kâğıthane! Bak kayıklara, ne kadar kalabalık! – Ben bunu eve götürüyem de pastırma yaparım, kışın yeriz. (Evine gelir.) (Kudret, 2004: 143-44).

Benzer bir şekilde, *Ferhat ile Şirin* oyununda bir yılan Karagöz’e ve merkebe doğru yaklaşıp merkebin ona borçlu olduğunu söyler. Yakın temas kurduğunda ise merkebin kafasını parçalayıp onu öldürür. Artık Karagöz’ün hiçbir işine yaramayacak olan merkeple ilgili Karagöz şunları söyler:

KARAGÖZ: Eyvah!. Zırltı eşeğimin kafasını götürmüş, ben şimdi bunu ne yapayım (Eşeği arkası üstü çevirir.) Böyle güzel koltuk sandalyesi olur. (Eşeğin boynunu yukarı, altını yere koyar.) Buradan su doldur, aşağıdan al.. (Eşeği kaldırır, kuyruk tarafını gözüne doğru tutar.) Oldu, bir dürbün buradan bak, dünyayı seyret.. (Eşeği dört ayağı üstüne bırakır.) Oldu, bir kumar masası olmaz olmaz be!. Bunu alır eve götürürüm, tuzlar kuruturum, pastırmasını yapar kışın yerim.. (Sevilen, 1969: 363).

Her defasında eşekten pastırma yapacağını söyleyen Karagöz, seyircinin yalnızca besin kaynağı ya da taşıma işlerinde yardımcı olarak gördüğü hayvanlara karşı tutumunu sorgulamasını sağlamaktadır.

İnsan olmayan varlıklara yönelik bu tahakküme dayalı hareketlerin altında o varlığı kontrol edememe korkusu ve akabinde gelen kızgınlık ve nefret yatmaktadır. Bu ekofobik algı, insan olmayan canlılarla insanların bir ahenk içinde yaşadığını ve doğa ve kültürün aslında beraber geliştiğini ele alıyormuş gibi görünen Karagöz oyunlarının pek çoğunda görülmektedir. Yukarıda bahsedilen oyunun yanı sıra, başka bir örnek de *Balık*’dır. *Balık* oyununda, devasa canavar bir balık, akşam yemeği için balık tutmaya giden Karagöz’e dadanır ve onu avlamaya çalışır. Tabir-i caizse ava giderken avlanan Karagöz, yakalamış olduğu her balığı korkudan canavara verir. Elinde balık kalmayan Karagöz’e sinirlenen canavar balık Karagöz’ün teknesini alabora eder. Bu oyunun devamı niteliği taşıyan ve aynı hikâyeyi devam ettiren *Balıkçılar*’da ise Karagöz ilk önce bir denizkızını avlar. Denizkızı, onu geri bırakması için Karagöz’e yalvarır:

DENİZ KIZI: Aman balıkçı canım balıkçı, yavaş yavaş ye beni! Zalim kardeşlerin, yaktı yaktı beni.

KARAGÖZ: Vay vay, kismetin böylesi her zaman karşıma gelmez. Gel bakalım derya kuzusu! (Deniz kızını sandala çeker.)

DENİZ KIZI: Canım balıkçı, kuzum balıkçı kıyma bana!

KARAGÖZ: Şey ben sana kıyamama ama, evde bana kıyan olur. Bunun üstü iyi velâkın altı bana yaramaz.

DENİZ KIZI: Saltver gideyim. Sana kardeşlerimden birini göndereyim (Kudret, 2004: 210).

Acıdığı için denizkızını denize salan Karagöz, daha sonra bir ayıbalığını yakalamaya çalışır. Adı dolayısıyla bu ayının nasıl bir balık olduğunu anlayamayan Karagöz, tipik ke-lime oyunlarıyla gölge sahnesinde komik bir etki yaratır: “Demek ayı ile balık birleşmiş.

Olmuş ayı balığı..” (Kudret, 2004: 211). Balığın genetik oluşumuyla ilgili alaycı bir şekilde konuşup su canlılarını kızdıran Karagöz, ayıbalığını teknesine çekmeye çalışınca tekne yana devrilir; dolayısıyla, Karagöz balığı denize geri bırakmak zorunda kalır. Ayıbalığından sonra bir yengeçle karşılaşan Karagöz, kardeşlerini avlamaya çalıştığı için ondan intikam alacağını söyleyen yengeçle de alay eder: “Ulan ne soysuz sülâlesiniz. Ananızın da babanızın da şarap çanağına kusayım” (Kudret, 2004: 211). Bu lafın üzerine yengeç Karagöz’ün elini ısırıp ve denize döner. Daha sonra, Karagöz bir kılıç balığını avlamaya çalışırken, kılıç Karagöz’ün burnuna batar ve kılıç balığı acı çeken Karagöz’ün elinden kurtularak denize döner. Deniz canlılarıyla bu kadar yakın etkileşimden sonra, son olarak canavar balık tekrar görünür:

KARAGÖZ: Eyvahlar olsun, balıkların Ağa babası geldi. Ben seni istemedim, kış kış kış!

CANAVAR: Ey Karagöz, ölümlerden ölüm beğen! ... Seni lokma lokma mı yoksa bütünü olarak mı yutayım?

KARAGÖZ: Ben de senin gırtlığında altı ay oturup, bir kurus icar vermem.

CANAVAR: Çabuk karar ver! İnsan böyle eski bir gövde için nazlanır mı?

KARAGÖZ: Ulan, eski püskü; ben onu tam yetmiş senedir taşıyorum.

CANAVAR: Hem seni birçok illetten kurtarırım. Baş ağrısı, karın ağrısı, kulak ağrısı, mayasıl...

KARAGÖZ: Ulan çok gevezelik ettin. Defol git! (Karagöz kürekle vurur.)

(Canavar hücumu geçer ve teknenin yarısını yutar.) (Kudret, 2004: 211-12)

Bu oyun doğaya, insan olmayan canlılara ve insanın varoluşsal olarak maddesel bir uzantısı olan bedene karşı duyulan mantıksız korku ve nefreti sergilemektedir. İnsanın doğaya karşı tutumundaki ikilemi de gösteren oyun, ekofobi/biyofili sorunsalına işaret etmektedir. Nitekim oyunda deniz ve deniz canlıları üzerinde tam tahakküm kurmayı hedefleyen Karagöz’ün cezalandırılması insanın kendini doğadan ve maddesel oluşumlardan soyutlayıp söylemler üreterek doğayı tahakküm altına alma çabalarının nafîle olduğunu, insanın ancak doğayla iç içe var olabileceğini gösterir. Diğer bir yandan, bu cezanın insan egemenliğine meydan okuyan deniz canlılarından canavar balık şeklinde gelmesi, korku salan doğa imgesini beslemekte, böylece ekofobik algıyı güçlendirmektedir. Karagöz, onun varlığını tehdit eden canavar balıktan sadece evine sığındığında kurtulabilir. Bu bağlamda *Balıkçılar* doğayı insan düzenini tehdit eden bir güçmüş gibi resmeder. Canavar balık gibi gizemli ve kindar oluşumların doğayla eşleştirilmesi neticesinde kültür ve doğa arasındaki oluşturulmuş fark daha da belli olur. Estok’un da vurguladığı gibi “canavarlık yazını ekofobinin anlatısıdır ki bu da insan gücü ve disiplinine muhtaç doğanın tahmin edilemez eyleyciliğinin” (2018: 124) var olduğu görüşünü destekler. Neticede Karagöz’ün üstünlük sağlayamamasının sebebi kendi eyleyciliğinin yetersiz olması değil, gizemli ve felaket getiren doğanın sürekli insanlığı yok etme çabasıyla hareket etmesidir. Doğa sanki insan eli değdiğinde ehlileşen bir yaratılmış gibi algılanır. Bu oyunda balıklara insan eli değmediğinden vahşi ve medeniyet dışı canlılar gibi davranılır. Bu ekofobik algı, Karagöz’ün sarsılan aktör ve fail rolünün tekrar yerine oturması için elzemdir. Çünkü Karagöz’ün başarısız olmasının tek nedeni kontrol altına alınamayan doğanın tahmin edilemez olmasıdır. Sınırlı insan bilgisi içinde ölçülemeyen doğa, insanlık için hep bir son hazırlıyormuş gibi algılanır. Doğanın bu kinini engellemek için insanlar vahşi doğayı kontrolleri altına almaya çalışır. Halbuki “ne kadar çok doğayı

kontrol altına alıyormuş gibi görünsek de, doğa üzerinde o kadar az söz sahibi oluyoruz” (Estok, 2011: 5). Aslında, insan ne kadar çok doğayı kontrol altına almaya çalışırsa, verdiği zarar da o kadar fazla olur.

Bu tarz bir doğa ikilemi sunan diğer bir oyun ise *Kanlı Kavak*’tır. Bu oyunda, halk meydanaındaki Kanlı Kavak, medeni düzeni tehdit eden zararlı varlıkların mesken tuttuğu bir yerdir. Hacivat’ın da söylediği gibi, şeytanî bir cin tarafından korunan bu kavak büyümlü bir ağaçtır: “Bunun adına Kanlıkavak derler. Bu ağaç Serez’le Selânik arasında netâmetli bir ağaçtır. Bunun altına çift gelen tek gider, tek gelen hiç gider, sen bunun altında çok dolaşma sonra karışmam” (Sevilen, 1969: 79). Kendini dallardan sarkan menfur bir yılan olarak gösteren bu şeytanî cin, ağaca zarar vermeye teşebbüs eden herkesi cezalandırmaktadır. Ağaca saygısızlıkta bulunan Karagöz de bu cinin musibetinden nasibini alır:

KARAGÖZ: Gelelim şimdi kantorlu kavak sana. Seni kökünden keser, kışın yakarım. (Yukarıdan cin gelir, Karagöz’ü kapar, götürür. Çarpık olarak getirir bırakır, gider.) Oh tez kurtuldum elinden ne acayip şeymiş o. Ama benim kollarım oynamıyor. (Başını eyip kendine bakarak ağlar.) Eyvah ben çarpılmışım. Ay Hacivad geliyor.

HACİVAT: Karagöz bu hâlin ne?

KARAGÖZ: Sorma Hacivad sorma. Bir zırlı geldi, aldı götürdü. İşte bu hâle koydu. (Ağlar.) (Sevilen, 1969: 82).

Ağaç üzerinde taakküm kurmaya çalışırken insan formunu ve gücünü kaybeden Karagöz, Hacivat’ın yardımıyla insan şekline geri döner. Fakat tekrar insan eyleyciliğine kavuştuğunda, intikam almak için baltasıyla ağacı kesmeye koyulur. Bu sefer de ağaç korucuları, Karagöz’ü cezalandırmak için falakaya yatırır ve herkese ibret olması için boynuna bir ip takıp “Yaş kesenin, baş kesenin hâli budur hey..” (Sevilen, 1969: 90) diyerek dolaştırırlar. Sevinç Sokullu Karagöz’ün “yaş ağacı keserek, hem öteki dünyanın hem bu dünyanın hışmına” (1979: 97) uğradığını söyler. Ağacı kesmek Karagöz’e pahalıya patlar çünkü Karagöz sırasıyla insan şeklini, fiziksel ve psikolojik sağlığını ve onurunu kaybeder. Diğer bir deyişle, ağacın maddesel eyleyciliğini göz ardı etmek Karagöz’ün kültürel kimliğini yok eder ve yeniden tanımlar. Bu bağlamda, *Kanlı Kavak* doğal ve kültürel oluşumların birbiri üzerinde eyleyici güçleri olduğunu vurgulamaktadır. Karagöz bu birlikte oluşumu delmeye çalıştığı için önce ağacın içindeki şeytanî cinden sonra da ağaç korucularından gelen cezaya katlanır. Bu çerçevede doğa ikilemi şu şekilde ortaya çıkar: İnsanlığa zarar veren şeytanî oluşumları ağaçla eşleştirmek ekofobik algıyı beslemektedir. Oyunun sonunda Karagöz’ün baltasıyla ağacı neticede kesebilmesi ve eve odun olarak yakmak üzere getirmesi Karagöz’ün ağaç üzerindeki kültürel zaferini göstermektedir. Karagöz, ancak kendini doğadan ayırdığında ve eyleyciliğini doğaya zarar vermek için kullandığında insan kimliğini sağlamlaştırmış olur. Dolayısıyla, bu oyunda bir doğa ikilemi olduğu açıktır. Diğer bir deyişle, oyun doğaya saygı konusunu ele alırken, esasında ekofobik algının izlerini verdiğiinden, aşılana doğa sevgisi yüzeysel kalmaktadır.

Törenselle performanslardan ve köy seyirlik oyunlarından evrilen geleneksel gölge oyunu hem doğa sevgisi hem de doğa korkusu temalarını ele alması bakımından bir doğa sorunsalı sunmaktadır. Doğanın kültürle iç içe olduğunu ve doğanın insan tahakkümüne asla izin ver-

meyeceğini gösteren oyunlarda, doğal ve maddesel varlıkların insan toplumunda kötülüklerle eşleştirilen varlıklarla anılması, bu ikilemi daha da açığa çıkarmaktadır. Gölge oyunlarında insan (genellikle Karagöz) doğanın bağımsız eyleyciliğini, onun ayrılmaz bir parçası olduğu için değil de, cezalandırılmaktan korktuğu için kabul edip bu eyleyciliğe saygı duyar. Bu da ekofobik algının temelinde yatan ve günümüz çevresel sorunlarının birçoğunun sebebi olan insanların insan olmayan varlıkları kontrol altına almaya çalışması isteğini sorgulama- dan, sadece yüzeysel olarak cezalandırılmaktan kaçmak için doğayı korumalıyız mesajı verir.

Notlar

- 1 Doğa, kasten büyük harfle başlatılarak yazılmıştır. Aydınlanma Çağı'nda Descartes'in "Düşünüyorum, öyleyse varım" sözüyle temellerini attığı felsefi öğretilerinde, düşünme, dolayısıyla da var olma özelliği, sadece insanlara özgü olarak kabul edilmiş; insan olmayan canlılar ve cansızlar var olma özelliğinden yoksun bırakılmıştır. Akıl ve madde ayrımı yapan dualistik düşünce biçiminde akıl sahibi olan tek varlık olarak sınıflandırılan insanlar, kendilerini diğer "Maddesel" varlıklardan ayrı bir yere koymuşlardır. Bu dualistik düşünce Kartezyen Dualizminde en temel olarak akıl ve beden arasında yapılmıştır. Bunun daha geniş çerçevesi ise doğa ve kültür arasında yapılan ikili karşıtlıktır. Söylemin maddeden, kültürün doğadan ayrı olduğunu çizen Aydınlanma felsefesi insanların, akıl sahibi olmadıklarını düşündükleri, bu yüzden de kendilerinden daha "Değersiz" olarak nitelendirdikleri diğer maddeler üzerinde söz sahibi olduğunu savunur. Günümüzde bu ikili karşıtlık çürütülmüş, doğa ve kültürün aynı anda karşılıklı etkileşimlerle var olduğu söylenmiştir. Bu konuyla ilgili daha detaylı bilgi için Donna Haraway, Karen Barad ve Katherine Hayles'in çalışmalarına bakabilirsiniz.
- 2 Simon C. Estok tarafından kuramsallaştırılan ekofobi de Edward O. Wilson tarafından isimlendirilen biyofili de insanın doğayla ilişkisini farklı açılardan inceler. İsimlerinden de anlaşılacağı üzere, ekofobi doğa korkusu ve nefreti üzerine odaklanan bir kuramken biyofili doğa sevgisi ve doğayla bir olma isteği üzerine odaklanır.
- 3 Bu yazıda kullanılan İngilizce kaynaklar yazar tarafından Türkçeye çevrilmiştir.
- 4 Mağara Alegorisinde Platon gerçek güzellik ve iyiliğin insan dünyasından yasaklandığı bir gölgeler dünyası tanımlar. Bu dünyada insanlar mağaranın karanlığı içine hapsolmuş, arkadaki ışık kaynağı sayesinde mağaranın duvarına yansıyan görüntüleri izlemeye mahkum olmuşlardır. Ancak insan ışığın gerçek kaynağını merak edip zihinsel kapasitesini çalıştırarak kaynağı bulursa aydınlanma yaşanır. Böylece sonsuz iyilik ve güzellik dünyası olan İdea Dünyasına ulaşmanın yolu zihni çalıştırarak var oluşu sorgulamaktır. Tabii ki bu alegoride ışık ve karanlık, bilgi ve bilgisizlik olarak anlaşılabilir.
- 5 Eyleycilik ve günümüz maddesel/söylemsel oluşum tartışmalarıyla ilgili daha detaylı bilgi için Prof. Dr. Serpil Oppermann'ın editörlüğünü yaptığı 2012 yılında basılmış olan *Ekoeleşiri: Çevre ve Edebiyat* kitabına bakabilirsiniz.
- 6 İnsanlar arasında da eyleycilik bakımından bir hiyerarşi olduğunu vurgulamak gerekir. Irk ve cinsiyet bakımından hiyerarşi olmasının yanı sıra, insan formu olarak da bir sıralama vardır. Örneğin bitkisel hayatta olan insanların eyleyciliği fiziksel ve zihinsel olarak sağlıklı olan insanların eyleyciliğine göre çok daha azdır.

Kaynaklar

- And, M. (2012). *Başlangıcından 1983'e Türk tiyatro tarihi*. İstanbul: İletişim.
- And, M. (1975). *Karagöz: Turkish shadow theatre*. Ankara: Dost.
- And, M. (1999). Traditional performances in Turkey. In M. Özhan (Ed.), *The traditional Turkish theatre* (ss. 7-52). Ankara: Ministry of Culture.
- Arda, Z. (2016). Türk halk kültüründe Karagöz-Hacivat imgesi ve Nuri Abaş'ın resimlerine yansımaları. *KSBD*, S.8, ss. 1-15.
- Akın, B. A. (2013). Osmanlı'da islami hükümlerin belirleyiciliğinde varolabilen 'gösteri' türleri: 'Meddah, Karagöz ve Orta Oyunu.' *Zeitschrift für die Welt der Türken – Journal of World of Turks* 5. S. 2, ss. 33-42.
- Babadoğan, H. (2013). *Understanding the transformations of Karagöz*. Middle East Technical University, PhD Dissertation.
- Cavaleri, P. (2001). *The animal question: Why nonhuman animals deserve human rights*. Oxford: Oxford UP.
- Estok, S. (2011). *Ecocriticism and Shakespeare: Reading ecophobia*. New York: Palgrave Macmillan.
- Estok, S. (2018). *The Ecophobia Hypothesis*. New York: Routledge.
- Evliya Çelebi (1969). *Evliya Çelebi seyâhatnâmesi*. (Z. Danışman, Çev.). İstanbul: Kardeş.
- Güven, O. (2008). Politik ideolojinin icat ettiği gelenek: Karagöz. *Milli Folklor* 20. S.79, ss. 78-83.
- Kudret, C. (2004). *Karagöz. Three Volumes*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya tiyatrosu tarihi 1: Başlangıcından – 19. yüzyıla kadar*. Ankara: Remzi.
- Öngören, F. (1983). *Türk mizahı ve hicvi*. Ankara: Türkiye İş Bankası.
- Sevilen, M. (1969) *Karagöz*. İstanbul: Milli Eğitim.
- Sokullu, S. (1979). *Türk tiyatrosunda komedyanın evrimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı.

Elektronik kaynaklar

- Miller, A. (2013) Turkish shadow puppetry and the carnivalesque. *Modern Languages and Literatures Annual Graduate Conference* 1-12. Retrieved from <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=mllgradconference>