

BEYAZ PERDEDE YAŞAYAN İKİ GÖLGE: KARAGÖZ VE SİNEMA

Two Shadows That Live on the Silver Screen: Karagöz and Cinema

Ali İhsan KÜREKÇİ*

ÖZ

Tarihin hangi döneminde; dünya coğrafyasının hangi bölgesinde yaşamış olursa olsun insanlığın pek çok faaliyetinin benzer niteliklerde olduğu dikkati çeken bir husustur. Öyle ki, İlk Çağ mağara duvarlarındaki ilkel av betimlemeleri dünyanın birçok noktasında görülmektedir. Bu betimlemelerde insanlığın kendi yaşamını semboller yardımıyla dışarıdan izleme merakı açıkça görülmektedir. Aralarında yüzyıllar bulunan iki sanat-eğlence dalı olan gölge oyunu (Karagöz) ve sinemanın ortaya çıkışları da aynı düşünsel temellerden kaynaklı olmalıdır. Ölen ataların anılarını yaşatma, tüm âlemin ardında yatan büyük sırrın çözümünü isteme, eğlenme gibi belli başlı istekler, bu iki dalın ortak çıkış noktalarından olmalıdır.

Bu çalışmamızda, gölge oyunu (Karagöz) ve sinemanın kısa tarihsel gelişimlerine, olası ortak düşünsel temellerine, iki sanat dalında da bulunan perde ve ışık; mizansen; musiki/müzik; çatışma; eleştiri ve gerçeklik gibi ortak unsurların karşılaştırmasına değinmeye çalıştık. Ayrıca, değişen dünyada sinemanın gölge oyununun yerini alması meselesine de yer verdik.

Anahtar Kelimeler: Karagöz ve Hacivat, Gölge Oyunu, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Sinema, Beyaz Perde, Benzerlikler.

ABSTRACT

It's important that most human activities are similar to each other no matter when and where they are experienced. Thus, primitive hunting drawings on cave walls in antiquity age have been seen in lots of places all over the world. In those drawings, it's clear that the human being was curious about seeing his own life from outside by means of symbols. The same intellectual basis must be the reason for the emergence of shadow-play and cinema, between the emergences of which there are centuries. Wishing to keep alive the memory of their ancestors, wishing to solve the great mystery of the whole world and wishing to have entertainment are the reasons for the emergence of these two artistic branches.

In this study, we have tried to compare shadow-play and cinema in terms of their historical development, possible common intellectual basis, the use of curtain and light, stage directions, music, conflict, criticism and reality. Furthermore, we have talked about the replacement of shadow-play by cinema in developing world.

Key Words: Karagöz and Hacivat, Shadow-play, Traditional Turkish Theatre, Cinema, White Curtain, Similarities.

* Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Halk Bilimi Yüksek Lisans Öğrencisi
aliihsankurekci@gmail.com

Giriş

İnsanoğlunun dış dünyayı ve yaşamının önemli anlarını görüntülerle “yenden sunma” ve “kendine benzer tasvirleri dışarıdan görme” isteğinin tarihi, mağara resimleriyle birlikte ilk çağlara kadar gitmektedir. Mağara resimleriyle başlayan bu gelenek, yüzyıllar ve binyıllar süresince gelişmiş, ressamlar en gerçekçi tabloyu oluşturma isteğiyle büyük çabalar sarf etmişlerdir. “Teknik görüntü”nün ortaya çıkışı da 1826’da Fransız mucit Joseph Nicéphore Niépce’nin sekiz saatlik bir pozlamayla oluşturduğu ilk fotoğraf ile gerçekleşmiştir. Fotoğrafın gelişmesi ve pozlama süresinin saniyelere ve saliselere indirilmesi sonucu hareketli görüntü ve sinema gelişmiştir. Günümüzde dijital teknoloji birçok insanın ulaşabileceği hal almış, insanların anı dondurması ve hareketli bir şekilde kaydetmesi kolaylaşmıştır.

“Eğlenme” insanoğlunun bir başka isteği olarak tarif edilebilir. Bu istekle bağlantılı olarak da sayısız gelenek oluşmuştur. Gölge oyunu da bu geleneklerden birisidir. Bu gelenek, yüzyıllar boyunca insanların eğlence ihtiyacını karşılamıştır. Çıkış yeri konusunda tartışmaların hala sürdüğü gölge oyununun Anadolu’ya XVI. yüzyılda kesin olarak girdiğini ve XVII. yüzyılda gelişmiş halini aldığını kaynaklardan biliyoruz. Ancak şunu da belirtelim ki, gölge oyununun ortaya çıkışındaki tek sebep “eğlenme isteği” olarak görülmemelidir. Türkiye’deki şekliyle “Karagöz” oyununda eğlenme dışında tasavvufi, toplumsal ve eleştirel birçok unsur da bulunmaktadır. Ayrıca gölge oyununda da insanoğlunun kendine benzer hayali tasvirleri kendi dışında görmesi isteği de yaygın olmalıdır. O halde gölge oyunu ve sinemanın ortaya çıkışında bir ortaklık vardır diyebiliriz.

Bu araştırmada, ortaya çıkışları ve tarihi gelişimleri göz önünde bulundularak gölge oyununun ve sinemanın insanoğlunun benzer istekleriyle bağlantılı olarak ortaya çıktığı görüşü üzerinde durulacak ve bu görüş gerekçeleriyle açıklanmaya çalışılacaktır. Bunun yanında bu iki farklı geleneğin başka benzerlikleri ve sinemanın ön plana çıkması da ele alınacaktır.

1. Gölge Oyunu ve Sinemanın Tanımları ve Kısa Tarihçeleri

1.1. Gölge Oyunu

Cevdet Kudret, gölge oyununu “*Karagöz*, bir “gölge oyunu” dur. Bu oyun, deriden kesilmiş birtakım şekillerin (insan, hayvan, bitki, eşya v.b.), arkadan ışık verilerek beyaz bir perde üzerine yansıtılması temeline dayanır.” (Kudret 1968: 7) şeklinde tanımlamıştır. Nihad Sami Banarlı da Muhittin Sevilen’in *Karagöz* kitabına yazdığı *Karagöz’e Dair* adlı giriş kısmında gölge oyununu şu şekilde tanımlar: “*Karagöz*, tarihin derinliklerinde, düşünülmüş bir *hayâl oyunu*’dur. Bir beyaz perdenin arkasına konulan bir ışıkla ve bu ışığın önünden geçirilerek perdeye aksettirilen şekillerle oynanır. Ekseriya deve derisinden yapılmış bu insan ve

eşya resimleri renklidir. Perdeye, kendi güzel şekilleri ve sihirli renkleriyle akse-der.” (Sevilen 1990: 1)

Görüldüğü üzere, gölge oyununun veya bizdeki şekliyle Karagöz’ün tanımının yapılmasında bir sorun bulunmamaktadır. Ancak gölge oyununun ne zaman, nerede, nasıl çıktığı ve Anadolu coğrafyasına nereden ve ne zaman geldiğiyle ilgili tartışmalar neticeye ulaşmış değildir. Bu konuda iki ana görüş vardır: Bunlardan ilki, gölge oyununun Asya’dan (Hindistan, Cava veya Çin’den) çıkıp Batı’ya doğru yönelip yayıldığını savunurken ikincisi de oyunun Batı’dan çıkıp Asya’ya yönelip yayıldığını savunur. Fakat şunu hemen belirtelim ki, gölge oyununun Batı’dan çıktığına dair hiçbir kanıt bulunmamaktadır. Metin And, *Gele- neksel Türk Tiyatrosu (Kukla – Karagöz – Ortaoyunu)* (And 1969) adlı çalışmasında Hermann Reich’in görüşlerine yer vermiştir. Reich, Helen Mimus’unun Asya’daki gölge oyununun ortaya çıkmasında etkili olduğunu ve uzak yerlere yolculuk yapan yazarlar tarafından Asya’ya taşındığını savunmuştur. Metin And bu görüşe “Ancak, Reich’in görüşü doğru da olsa, bütün örnekleri hep kukla olup, Batı’da gölge oyununun bilindiği üzerine hiçbir kanıt gösterememiştir.” (And 1969: 110) diyerek karşı çıkmıştır. Ayrıca And, aynı çalışmasında zengin bir gölge oyunu geleneği bulunması dolayısıyla ister Hindistan, ister Cava, ister Çin’den çıkmış olsun oyunun Asya’dan çıkmış olduğu görüşünün daha ağır bastığını belirtmiştir. (1969: 110) Sabri Esat Siyavuşgil de *Karagöz: Psiko-Sosyolojik Bir Deneme* adlı çalışmasında “Menşei itibarıyla hayâl oyunu, şark mistisizminin bir mahsulüdür.” (Siyavuşgil 1941: 22) ifadesine yer verir. Siyavuşgil’in “... gerek Yunanistan’da, gerek Roma’da hâlen frenklerin *pantin* dedikleri mukavvadan veya ince tahtadan yapılmış, mafsallarına sicim takılarak harekete getirilen oyuncaklarla bugün dahi çocukları eğlendiren kuklalar vardı. (...) Kuklalara gelince, bunlar Atina’da, tâ Eflâtun’un zamanından beri hayli itibardaydı.” (1941: 22) tespiti de son derece önemlidir. Buna göre gölge oyununun çıkış yeri olarak Hindistan, Cava veya Çin gösterilmektedir. Bir Çin rivayetine göre oyun, M.Ö. 140-87 tarihlerinde yaşamış olan imparator Wu devrinde icat edilmiştir. İmparator Wu, karısının ölümünden sonra büyük üzüntüye kapılmıştır. Bu üzüntünün azaltılabilmesi için gölge oyunu ortaya çıkmıştır.¹ Oyun Avrupa’da “Çin gölgeleri” adıyla tanınsa da mazisinin Hindistan veya Cava’dan daha kısa olduğu anlaşılmaktadır. Siyavuşgil’in de belirttiği gibi, “Her ne kadar bir Çin rivayeti bu oyunun Milattan evvel 140-87 tarihlerinde yaşamış olan imparator Wu devrinde icat edildiğini göstermekte ise de, Çin ansiklopedilerinde hayâlin ancak XI. asırda pazar yerlerinde görülmeye başladığı kaydedilmiştir.” (Siyavuşgil 1941: 24)

¹ Bu rivayet, ikinci başlık olan “*Gölge Oyunu ve Sinema: Ortak Bir Çıkış Noktası*” başlığında daha ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Bu sebeple burada kısaca bahsedilmiştir.

İslâm dünyasında da *zill-i Hayâl* ve benzeri tabirlerle XI. yüzyıldan itibaren örneklerini gördüğümüz gölge oyununun Anadolu coğrafyasına ne zaman geldiği de kesin olarak belli değildir. Bu konuda çeşitli görüşler bulunmaktadır. Jacob, gölge oyununun Çinlilerden Moğollara ve Moğollardan da Türklere geçtiğini savunmuştur. (Kudret 1968: 9) Ancak, bu görüş yukarıda aktardığımız gibi Çin kaynaklarının verdiği bilgilere dayanılarak çürütülebilir. Bir başka görüş de gölge oyununun, Orta Asya'da *koğurcak*, *kavurcak*, *kaburcak*, *kolkurçak*, *çadır-hayal* gibi sözcüklerle bilindiğini ve Türklerin akımlarının istikametiyle alakalı olarak Doğu'dan Batı'ya getirildiğini dile getirmektedir. (Siyavuşgil 1941: 26-30) Ancak kuklaya da aynı adın verilmiş olmasının anlaşılması, bu görüşü de zayıflatmaktadır. Metin And'a göre gölge oyunu Türkiye'ye XVI. yüzyılda Mısır'dan gelmiştir. Türkiye'de gölge oyununun varlığını kesin olarak gösteren kaynaklara da XVI. yüzyıllarda rastlanmaktadır. (And 2010: 39) Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethettiği 1517'de huzurunda bir Mısırlıya hayal oynattığı **İbn İyas**'ın *Bedayi uz-zuhur fi vakayi ud-dühur* adlı eserinde geçer. Buna göre Mısırlı hayalbaz, Memluk Sultanı **Tumanbay**'ın asılışını Yavuz Sultan Selim'in hoşuna gidecek şekilde canlandırmıştır. Yavuz Sultan Selim de hayalbazı ödüllendirdikten sonra onu, oğlunun da zevk alması için İstanbul'a götürmeyi teklif etmiştir. (Siyavuşgil 1941: 40) Metin And'ın oyunun Mısır'dan geldiğiyle ilgili kanıtı budur. Ayrıca Mısır'daki gölge oyunu tasvirleri ile Karagöz tasvirlerinin birbirine benzemesi de başka bir kanıt olarak görülebilir. Halk ve Karagözcüler arasında dolaşan en yaygın rivayete göre de, Karagöz ve Hacivat Orhan Gazi zamanında Bursa'da yaşamış ve Orhan Gazi adına yapılan cami inşaatını yavaşlatmaları sebebiyle idam ettirilmişlerdir. Daha sonra Orhan Gazi'nin pişmanlığı üzerine Şeyh Küşterî, hayal oyununu bulmuştur.² Gördüğümüz üzere Çin rivayetinin bir benzeri de burada karşımıza çıkmaktadır. Son olarak Evliya Çelebi de *Seyahatnâme* adlı eserinde Karagöz ve Hacivat'ı Selçuklu döneminde göstermiştir. (Siyavuşgil 1941: 35-36) Fakat bunlar rivayetten öteye geçememektedir.

1.2. Sinema

Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema* adlı kitabında sinemanın temelini şu şekilde açıklar. "Sinematografi, esas olarak yanılısamaya dayanır. Filmin üzerindeki durağan fotoğrafların, belli bir hızla ardı ardına perdeye düşmesiyle elde edilen hareket yanılısaması, sinemanın temelidir." (Abisel 2006: 12) "Sinema nedir?" sorusuna yanıt verirken ele aldığımız ölçütlerle birlikte sinemanın tanımı da çeşitlenecektir. Bu yüzden tam ve eksiksiz bir tanım yapmak zorlaşmaktadır. Yine Abisel, film aygıtlarının doğasını ön plana alarak sinemayı "hareketli görüntüyü kaydedip

² Bu rivayete de "*Gölge Oyunu ve Sinema: Ortak Bir Çıkış Noktası*" adlı ikinci başlıkta genişçe yer verileceğinden burada kısaca bahsetmekle yetinilmiştir.

yeniden üreten bir araç” (2006: 10) olarak tanımlamıştır. Biz de konumuz gereği bu tanımlarla yetineceğiz.

Hareketli görüntünün ve sinemanın ortaya çıkışı, hiç şüphesiz bir dizi tarihi gelişmenin neticesine bağlıdır. Yani, hareketli ilk görüntü şu tarihte çekilmiştir veya ilk hareketli görüntüyü şu çekmiştir tarzı bir açıklamayla sinemanın ortaya çıkışını tam bir şekilde açıklayamayız. Giriş kısmında da değindiğimiz gibi insanların dış dünyayı ve kendi hayatlarından önemli anları “yeniden sunma” ve kendine benzer tasvirleri “dışarıdan görme” merakı ilk çağ mağara resimlerine kadar gitmektedir. Daha sonra, ressamlar özellikle de Avrupa’da en gerçekçi kopyayı üretme konusunda bir çaba içine girmişlerdir. Rönesans devrinde Leonardo Da Vinci, “karanlık kutu”nun (camera obscura) ilkesini tanıtmıştır. Buna göre, nesnelere yansıyan ışık ışınlarını saydam maddelerle (bugünkü merceklerle) veya kutuda açılacak çok küçük bir delikle duyarlı yüzeye yansıtmakla görüntünün kopya edilmesi sağlanabilecektir.

XVIII. yüzyılda Avrupalı sanatçıların büyük oranda artan tablo talebine cevap vermeleri zorlaşmıştır. “On sekizinci yüzyılda orta sınıf zenginleşmiş, boş zamanı artmıştı. Soylulara özenerek portrelerinin yapılmasını isteyen kent soylularının talebi öyle büyük bir boyuta ulaşmıştı ki, sanatçıların bu talebi karşılması olanaksız hale gelmişti. Sonuçta bu iş, saydam kutudan yararlanan amatörler kaldı. Bu düzenin temel ilkesi, nesnelere yansıyan ışık ışınlarının ya da nesnenin gölgesinin, bir prizma aracılığıyla resmin yapılacağı yüzeye düşürülmesi sonucunda elde edilen görüntünün temel hatlarının aslına uygun olarak çizilmesiydi.” (Abisel 2006: 21) Bu saydam kutunun imdada yetişmesiyle birlikte insanların kalıcı olma isteğine de belli bir oranda yanıt verilebilmiştir. İnsanların bu isteğiyle ortaya çıkan görüntüyü bir duyarlı yüzeye düşürme tekniği, daha sonraları insan eli ve zihninin oluşturduğu tablolar yerine bilimsel kriterlere göre en gerçekçi kopyayı oluşturabilen fotoğrafların gelişmesine olanak sağlamıştır. Kimyasal gelişmelerle birlikte gümüş nitratin ışık ve gölgeyi kaydettiği anlaşılmıştır. 1826’da Joseph Nicéphore Niépce sekiz saatlik bir pozlama süresiyle ilk fotoğrafı üretmiştir. Kayıt yüzeyi olarak cam levha, kağıt gibi yüzeyler kullanılmıştır. Hareketli görüntünün üretilebilmesi için, saniyede 16 veya 25 karenin pozlanması 1870’lerde mümkün olmuştur. Ancak, pozlama yapılan yüzey cam olduğu için bu yüzeylerin peş peşe kamera veya göstericiden geçirilmesi sağlanamamıştır. 1878’de Amerikalı fotoğrafçı Eadweard Muybridge 24 kamerayı sırayla yarış pistinin yanına koyarak koşan atın ve binicisinin 24 poz fotoğraflarını kaydetmiştir. Bu deneme, ilk hareketli görüntü denemesidir. Bu noktada George Eastman’ın yeni buluşu ortaya çıkmıştır. 1889’da George Eastman, kaba bir esnek film tabanı olan selüloidi devreye sokmuştur. (Bordwell, Thompson 2011: 455) Bu uzun ve esnek filme görüntüyü kaydedecek ve bu görüntüyü oynatacak aygıtların da

gelişmesiyle birlikte bugünkü sinemanın ilk hali olarak nitelendirebileceğimiz *cinématographe* ortaya çıkmıştır. Bu aygıt, “durağan anları değil, eylemleri, süreçleri kaydedip yineleyen bir araç olarak kopyalama olgusunu daha ileri bir noktaya ulaştırdı.” (Abisel 2006: 21) Sinemanın başlangıcı sayılan Lumière Kardeşler de (Louis ve Auguste Lumière), Edison’un *Kinetoscope*’undan etkilenerek ve onun geleceğini görerek *Cinematographe*’ı geliştirmişlerdir. Bu aygıt, daha gelişmiş bir aygıttır. Edison’un aygıtı elektrikle çalışırken bu aygıt elle çalıştırılabilmektedir ve hem kamera, hem gösterici, hem de baskı makinesi olarak kullanılabilir. Edison, makinesinin elektrikle çalışması konusunda ısrarcı davranarak makinesinin hareketliliğini sınırlamış ve üstünlüğü Lumière Kardeşler’e kaptırmıştır. Lumière Kardeşler ilk gösterilerini 1895’te Paris’te düzenlemişlerdir.

2. Gölge Oyunu ve Sinema: Ortak Bir Çıkış Noktası

Gölge oyununun tarihçesinde kısaca değindiğimiz üzere, oyunun Çin’de ve Türkiye’de çıkmasıyla alakalı olarak bulunan rivayetler, asıl araştırma konumuzla doğrudan alakalıdır. Bu yüzden öncelikle bu rivayetlerden bahsetmemiz doğru olacaktır. Oyunun Çin’de çıkmasıyla ilgili olan rivayet, Metin And tarafından Laufer’den şu şekilde aktarılmıştır: “Canlılık (Animizm) bu Çin gölge oyununun temeliydi. Buna kanıt olarak, İ.Ö. 121’de geçtiği söylenen bir efsaneye göre imparatorun ölmüş karısının görüntüsünün perdeye yansıtılmış olduğu ileri sürülmüştür. Böylece, gölge görüntüleri göçmüş kimselerin gölgeleri veya ruhlarıdır. Ataların ruhlarını ve gölgelerini canlandırmanın Çin’de çok önemli olduğu ileri sürülmüştür.” (And 1969: 109) Nihad Sami Banarlı da aynı rivayeti şu şekilde ele almıştır: “Çin rivayetine göre, imparator Wu (M. Ö. II. Asır), çok sevdiği karısının ölümü üzerine büyük ye’se kapılmış, hiçbir şeyle avunamaz olmuştur. O zaman bir Çin sanatkarı, ölen kraliçeye benzer bir kadını, beyaz bir perde arkasından geçirip hayâlini bu perdeye düşürmek ve bu hayâlin, ölen kraliçenin ruhu olduğunu söylemek suretiyle hükümdarı avutmaya çalışmıştır ki onun bu buluşu, eski Çin medeniyetinde *gölge oyunu* denilen bir oyunun doğup gelişmesine başlangıç olmuştur.” (Sevilen 1990: 1-2) Burada kısaca değinmekte fayda var ki, Laufer’in Çin gölge oyununun temeli saydığı canlandırmacılık, Cava’da da görülmüştür. Metin And’ın da değindiği gibi, gölgelerin, kabilelerin atalarının ruhlarını temsil ettiğine inanılmış ve yeryüzündeki kabile üyeleri bu gölgelerle atalarının ruhlarını ilintilendirmişlerdir.

Karagöz’le ilgili rivayete de kısaca değinelim: **Orhan Gazi** zamanında Bursa’da yaptırılmakta olan camide, **Hacivat** duvarcı ustası (veya kalfa), **Karagöz** de demirci ustası olarak çalışıyormuş. Ancak bu ikisinin didişmeleri çok meşhurmuş. Karagöz ile Hacivat’ın karşılıklı konuşmaları başlayınca işçiler, onların etrafında halka oluşturup onların didişmelerine gülüyorlarmış. Orhan Gazi, caminin ilerlemediğini fark edip sorumluların Karagöz ile Hacivat olduğunu öğrenmiş ve

onları idam ettirmiştir. Bir süre sonra pişman olmuş ve vicdan azabı çekmeye başlamıştır. Onu teselli için de Şeyh Küşterî, saraya perde kurdurmuş ve Karagöz ile Hacivat'ın tasvirlerini (veya kendi sarı pabuçlarını) oynatmaya başlamıştır.

Gölge oyununun tarihçesi alt başlığı altında değindiğimiz gibi, oyunun Çin'de veya Türkiye'de çıkmış olması ihtimali düşüktür. Oyun ya Hindistan ya da Cava'da çıkmış, Türkiye'ye de Mısır'dan gelmiş olmalıdır. Ancak, bizim için önemli olan, bu rivayetlerin altında yatan ortak bilinçaltıdır. Rivayetlerin ikisinde de gördüğümüz üzere, ölümden üzüntü duyulan insanın veya insanların yaşatılması isteği yer almaktadır. Çin rivayetinde yer alan imparatorunun karısının yerini Türk rivayetinde Karagöz ve Hacivat almıştır. Coğrafya Çin veya Türkiye olsun, oyunun çıkış amacı kişilerin hatıralarını *hayaller yoluyla* yaşatmaktır. Gölge oyunu geleneğinin en önemli merkezlerinden sayılan Cava'da gölgelerin ataların ruhlarını temsil etmesi inancı da, dikkat çekmeye çalıştığımız bu noktayı doğrular niteliktedir. Nihad Sami Banarlı, "Karagöz oyunu'nun Sultan Orhan zamanındaki inşaat işçilerinden *Karagöz'le Hacivad'ın* (Hacı Evhad veya Hacı İvad'ın) hatıralarını yaşatmak maksadıyla *Şeyh Küşterî* tarafından icad edildiği rivâyeti ise, denilebilir ki, eski Çin rivâyetinin bir benzeri, bir yer ve zaman değiştirmiş şeklidir. Bu, belki de insan düşüncesinin *benzer vak'alar* karşısında akıl ettiği, birbirini andırır buluşlardan biridir." (Sevilen 1990: 5) görüşüyle düşüncemizi destekler niteliktedir.

Sinemanın tarihçesini ele aldığımız bölümde de, sinemayı geliştirecek bir dizi gelişmeden bahsederken çıkış noktamızı XVIII. yüzyılda amatör ressamların kullanmış oldukları *saydam kutu* veya daha öncesinde *Rönesans Devri*'nde temel ilkeleri açıklanmış olan *karanlık kutu* (*camera obscura*) olarak belirlemiştik. XVIII. yüzyılda şehrili orta sınıfın zenginleşmesi ve boş zamanının artması sonucu bu sınıf, soylularla yarışmaya başlamıştır. O dönemde, *zenginlik* ve *kalcılığın* bir göstergesi olarak bulunan tablolar en büyük rekabet yollarından biri sayıldığı için bu iki sınıf arasında tablolarını yaptırma yarışı başlamıştır. Kalcılığını sağlamaya çalışan bu iki sınıfa mensup insanların taleplerine dönem ressamları yetişememiştir. Bu durum da ortaya, saydam kutu kullanan amatör ressamları çıkarmıştır. Saydam kutunun duyarlı yüzeyine resmi yapılacak kişinin ana hatları çıkarılmıştır. Bir süre sonra, bu yöntemin sanatçının elini ve zihnini sınırlandırdığı anlaşılmıştır. Fakat bu sınırlı yöntem, yeni bir amacın doğmasına hizmet etmiştir: *Doğanın en gerçekçi şekilde kopya edilmesi*. İnsanın kalıcılık istemesi, doğanın ve insanın en gerçekçi şekilde kopya edilmesi amacına evrilmiş ve bu şekilde *fotoğraf* ve ardından hızlı pozlamanın gelişmesi, esnek filmlerin ortaya çıkmasıyla *sinema* gelişmiştir. Tıpkı gölge oyununun ortaya çıkmasıyla ilgili Çin ve Türk rivayetlerinde bulunan *ölen kişilerin hayalinin yaşatılması ve kalcılığının sağlanması* amaçları gibi, sinema da çıkış noktası olarak *kalcılığı isteyen insanla-*

rın taleplerinden etkilenmiştir diyebiliriz. Fakat şöyle bir fark söz konusudur ki gölge oyununda ölen insanların hayalleri başkaları tarafından yaşatılmaya çalışılırken resimlerini yaptırmaya çalışan insanlar, kendi kalıcılıklarını sağlamaya çalışmışlardır.

Gölge oyunu ve sinemanın ortak çıkış noktalarından bir tanesi de, insanların kendilerine ve çevrelerine ait nesnelere ait tasvirlerin en gerçekçi hayallerini dışarıdan görme isteği olabilir. Özellikle gölge oyununun yaygın olduğu vakitlerde bu isteğin ve merakın çok daha yüksek olduğunu tahmin etmek güç değildir. Nihad Sami Banarlı'nın "*Karagözcü*, bu şekilleri hareket ettirir, konuşturur, boğuşturur; insan ve hayvan şekilleri mafsallı olduğundan perdede çok çevik ve kıvrak hareketler yapabilirler. Bu, seyircilerde, insanı birtakım cazip hayaller hâlinde görebilmenin derin zevkini uyandırır." (Sevilen 1990: 1) ifadesi de bizi destekler niteliktedir. 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başında dünya çapındaki kimi teknolojik ve bilimsel gelişmeler, insanın dünyayı, toplumu, doğayı, zamanı ve mekânı yeniden düşünmesini ve toplumsal kurum ve değerleri irdeleyip yıkmasını sağlamıştır. Çoğu insan, sinema gibi güçlü bir kitle iletişim aracı sayesinde ilk defa kendi çevresinden başka yerleri ve yabancı insanları görmüştür. Bir süre sonra, sinemanın kurmaca için en uygun yollardan biri olduğu anlaşılmış ve düşsel dünyaların oluşturulması için kullanılmıştır. Seyirciler bu düş dünyasını gerçekmiş gibi izlemişlerdir. (Abisel 2006: 8-9-10-11) Görüldüğü gibi, geçen yüzyıllar çerçevesinde insanın kendine ve çevresindeki nesnelere benzer hayalleri dışarıdan görme isteği sinemada farklı mekânları, farklı insanları gerçekçi halde görme isteğine dönüşmüştür. İstek temelde aynı olmakla birlikte, çağın getirdiği yeniliklerle birlikte biraz daha değişmiştir. Abisel'in "Dünyanın her köşesinde insanlar, yüzyıldan fazla bir süredir film seyretmeye gidiyor. Yaşamdakine benzer-ya da çok farklı- görüntülerin karanlık bir ortamda, beyaz perde üzerinde belirivermesi herkese cazip geliyor." (Abisel 2006: 7) ifadesi, bizim düşüncemizi desteklemekle birlikte Nihad Sami Banarlı'nın yukarıda gölge oyunu ile ilgili görüşleriyle de örtüşmektedir. Banarlı ve Abisel *cazip* sözcüğü üzerine özellikle vurgu yapmışlardır.

Gölge oyunu ve sinemanın bir diğer ortak çıkış noktası, insanların eğlenme isteğini karşılamalarıdır. Özellikle 16. yüzyıldan sonra varlığını kesin olarak görebildiğimiz gölge oyununun, saray düğünlerinde ve ramazan akşamlarında bir eğlence unsuru olarak yer aldığı 16. yüzyıldan sonraki *surnamelerden* ve İstanbul'u ziyaret eden *seyyahların notlarından* görebiliyoruz. Surnamelerde saray düğünlerinde Karagöz oynatıldığından yüzeysel de olsa sık sık bahsedildiğini görüyoruz. IV. Mehmet (1652-1657) arasında İstanbul'a gelen Fransız seyyah Thévenot'un "... bunlar, umumî mahallerde değil, hususî ikametgâhlarda oynatılır. Bununla beraber ramazanda bu nevi oyuncuların kahvehane kahvehane dolaştık-

ları, kâfi derecede para topladıkları zaman oyuna başladıkları, aksi takdirde parayı iade edip savuştukları görülür.” (Siyavuşgil 1941: 57) ifadesinden daha 17. yüzyılda Ramazan akşamlarında Karagöz oynatılması geleneğinin başladığını görüyoruz. Türk milleti, kendi mizahi zekâsını bu oyunun temeline yerleştirip milli bir eğlence aracı oluşturmuştur. Gölge oyununda (veya daha özelde Karagöz) olduğu gibi sinemanın işlevlerinden birisi de *eğlencedir*.³ İnsanlar, eğlenmek amacıyla dünyanın her köşesinde yüzyıldan beri sinemaya gitmektedir. İnsanlar, eğlence ihtiyacını geçmişte gölge oyunuyla karşılarken günümüzde eğlence ihtiyacını karşılama yollarından birisi sinemadır. Televizyonun gelişmesiyle, videokasetlerin çıkmasıyla, dijital teknolojinin geliştiği günümüzde de VCD, DVD ve son olarak BLURAY kayıt ortamları ve *online* sistemlerle eğlence evlere de taşınmıştır. Bu sistemler, eğlenceyi *toplu halde tüketme* alışkanlığını bir nebze de olsa sınırlandırmıştır.

Son olarak değineceğimiz ortak çıkış noktası, gölge oyununun İslâm dünyasındaki *tasavvufî boyutu* ile sinemanın *fantastik ve bilimkurgu* tarzı filmlerinden insanların beklentilerinin ortak olmasıdır. İncelediğimiz kaynaklardan öğrendiğimize göre, İslâm dünyası ve Türkler için gölge oyunu sıradan bir eğlence aracı olmaktan daha fazlasını sunmuştur. Gölge oyunu bizde ve tüm doğuda, batıdaki kukla oyunlarında olduğu gibi sadece gülüp hoşça vakit geçirme yolu olarak görülmemiş, aynı zamanda insan ruhunu kıvrandıran bazı bilinmezliklerin çözümünün arandığı yer olarak görülmüştür. Siyavuşgil, çalışmasında bu durumu, şu şekilde aktarır: “Bizde ve umumiyetle bütün şarkta hayâl oyunlarının ekser seyircileri, garbin kukla tiyatrolarını dolduranlar gibi, sadece gülüp eğlenmek ve hoşça vakit geçirmekle iktifa etmezler, bilâkis kendilerini mistik bir havayı nesimi içinde hissederek perdeden, yaradılışın sırrı, cüz’î irade ve kader, maverâî âlem gibi insan ruhunu kıvrandıran muammaların herhangi bir şekilde hallini beklerler.” (Siyavuşgil 1941: 31-32) Gölge oyunu, tasavvufî bir boyuta sahiptir. İnsanların, gölge oyunundan bazı bilinmezlikleri açığa kavuşturmasını beklemeleri de bu sebeptendir. Banarlı, bu tasavvufî boyutu şu şekilde ifade etmiştir: “İslâm dünyası’nda Gölge Oyunu için kullanılan *Zill-i Hayâl* ve benzeri tâbirler, bu oyunun, tasavvuf inancı için de bir ifade vasıtası olmasındandır. Buna göre, kâinatta bizim bütün gördüklerimiz, *yegâne gerçek varlık* olan *Allah*’ın, bir *zuhur âlemi* olan bu âlemdeki hayalleridir. Bu *geçici varlıklar*, tıpkı Karagöz perdesinde görünen hayaller gibi, *Büyük Hakikat*’in gölgeleridir. *Büyük Hakikat* ise bütün bu geçici hayallerin arkasında, onların vâsil olmaya çalıştıkları *ebedî âlem*’dedir.” (Sevilen 1990: 3) Benzer bir benzetmeyi Cava kültüründe ve edebiyatında da görmekteyiz. Cava edebiyatına ait olan bir 11. yüzyıl manzum eserde geçen “dün-

³Diğer işlevlerini eğitim, propaganda veya kitle iletişim aracı olması şeklinde sıralayabiliriz. (Abisel 2006: 10)

yaya kıymet veren insanlar, kesik deri parçalarından yapılmış olduklarını bildikleri halde, *Wayang*'ı heyecanla izleyen kimselere benzer." (Siyavuşgil 1941: 23) ifadesi, benzer bir görüşü sergilemektedir. Jacob'dan öğrendiğimize göre⁴ Cava edebiyatında, insanlar ve tabiat *Wayang* tasvirleriyle, âlem *Wayang* sahnesiyle kıyas edilir.

Sinemanın insanlara sunduğu *bilim kurgu* ve *fantastik* tarzı anlatılar da, insanların gerçek olmadığını bilerek açıklama bekledikleri yapılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Elbette tasavvufla bilim kurgu veya fanteziyi bir araya koymak olağan değildir. Fakat bu tarz bilmeceli ve düşsel yapılar, insanların dikkatini her çağda cezbetmiştir. "... filmin kurmaca için en elverişli araçlardan biri olduğu ve bu sayede düşsel dünyaların da kurulabileceği çok çabuk anlaşıldı. Sinemanın "gerçekçi" olma özelliği, filmsel kurmacaların gerçekleşmişçesine algılanmasına ve kabul edilmesine olanak tanır. İşte burada, sinemanın bir tür yanılsama aracı olduğu da ortaya çıkar." (Abisel 2006: 11) *Gerçekçi olma* özelliğine sahip olan sinema, kurmaca yapıların gerçek gibi algılanmasını sağlamış, insanlar be gerçek görünümlü yapılardan bazı cevapları bulmayı ümit etmişlerdir.

3. Gölge Oyunu ve Sinema: Bazı Ortaklıklar

Bir önceki başlığımızda, gölge oyununun ve sinemanın ortak zihinsel süreçler sonucunda ortaya çıktığını delilleriyle savunmaya çalıştık. Bu başlık altında da kısaca bu iki farklı geleneğin bazı ortak -benzer- yönlerini göstermeye çalışacağız.

3.1. Perde ve Işık

"*Karagöz*, bir "gölge oyunu" dur. Bu oyun, deriden kesilmiş birtakım şekillerin (insan, hayvan, bitki, eşya v.b.), *arkadan ışık verilerek beyaz bir perde üzerine yansıtılması* temeline dayanır." (Kudret 1968: 7) Gölge oyununun, arkasından yansıtılan bir ışıkla beyaz bir perde üzerinde tasvirlerin oynatılması esasına dayandığını bilmeyen sanıyoruz ki yoktur. Gölge oyununun bu özelliği, sinemayla ortaklaşması açısından önemlidir. Sinemanın varlığını sağlayan hareketli görüntüler de, ışık kaynağından gelen ışık ışınlarının nesneye çarpıp ondan kameraya yansması sonucu elde edilir. Ayrıca çekilen görüntüler, bir ışık vasıtasıyla perdeye yansıtılır. Ancak, görüntü gölge oyununda perdenin arkasından yansıtılırken sinemada perdenin önünden yansıtılır. Bu noktada atlanılmaması gereken bir nokta vardır ki, aslında sinemada da görüntüler perdeye yansıtılırken göstericinin ışığı, filme arkadan verilmektedir. Kısacası, iki geleneğin özünde de perde ve ışık vardır.

⁴ Georg Jacob, *Geschichte des Schatten theaters*, Hannover, 1925 (Aktaran Siyavuşgil 1941: 23-24)

3.2. Mizansen

Bu başlığı değerlendirmeden evvel, mizansenin tanımını yapmamız gerekli olacaktır. “Tahmin edeceğimiz gibi, mizansen tiyatro sanatıyla örtüşen filmin şu yanlarını içerir: dekor, ışık, kostüm ve karakterlerin davranışı.” (Bordwell, Thompson 2011: 118) Fransızca *mise-en-scène* sözcüğünden gelen bu sözcük, sahneye koyma anlamına gelmektedir. İlk olarak tiyatro oyunlarını yönetme pratiğine uygulanmış ve günümüzde sinema üzerine genişletilmiştir. Yönetmenin film karesi üzerindeki kontrolünü ifade eden bir terimdir. Sahne üzerindeki etkili kontrolüyle birçok yönetmen, seyircilerin yıllarca unutamadığı sahneler oluşturabilirler.

Gölge oyununda ve bizdeki adıyla Karagöz’de etkili bir mizansenden bahsetmemiz mümkün müdür? Bu sorunun cevabı için Metin And’a başvurabiliriz. “... Mısır’daki gölge oyununun uzun bir anlatılışını şair Ömer İbnül-Fâriz’in *Ta’iyyet-el-Kübrâ* adlı eserinin içinde buluyoruz. Bu şiirin anlattığı gölge oyunu temsilinde develer geçiyor, denizde gemiler yürütülüyor, ordular karada ve denizde çarpışıyor, atlı ve yaya askerler geçiyor, balıkçı ağını atıp balık tutuyor, canavarlar denizdeki gemileri batırıyorlar, aslanlar, kuşlar, yaban hayvanları avlarına saldırıyorlar. Burada anlatılanların hemen çoğuna, aşağıda göreceğimiz XVI. yüzyılda İstanbul’daki gölge oyunu temsilinde raslanmaktadır. Orada da kuşlar uçmakta, yaban hayvanları birbirleriyle savaşmakta, gemiler yüzmekte, insanları canavar yutmaktadır.” (And 1969: 114-115) Bu ifadelerden de anlıyoruz ki, hem Mısır’daki, hem de Osmanlı’daki *hayal*ler zengin bir mizansen oluşturma kabiliyetine sahiptirler. Tek kişinin bu denli zengin sahneler sunabilmesi son derece önemlidir.

3.3. Musiki / Müzik

Gölge oyununda, tiyatrodan veya sinemada olsun müzik, insanların algılarını ve duygularını yönlendiren bir yapıya sahiptir. Örneğin, bir gerilim filminde çalınan müziğin ritminde ve şiddetinde yapılan değişikliklerle gerilim artırılabilir. Bir müzik, bir kişinin sahneye girmesinden önce çalınabilir veya benzer bir eylemle özdeşleştirilebilir. Müzik, yukarıda belirttiğimiz gibi gölge oyununda da kullanılan bir unsurdur. “*Karagöz*’ün bir de musiki tarafı vardır. Bu küçük, beyaz perdenin arkasından, klâsik Türk musikisinin ve Türk halk musikisinin, ekseriya neş’e veren, şevk veren, hareketli besteleri, şarkıları, türküleri duyulur. Seyirciler, esasen bilip sevdikleri besteleri, bir de *Karagöz* oyununda duymanın, dinlemenin zevkini tadarlar. *Karagöz* oynatan *hayal*lerin ekseriyâ güzel sesli olmaları, yanlarında, def çalanlar ve yine güzel sesli yardımcıları bulundurmaları, sahneye musiki şevkini getirmek bakımından mühim bir harekettir. Bu musiki, vak’aların arasına ustalıkla yerleştirilir. Hiç yadırganmaz ve her şahsın sahneye gelişinde onun yeni bir sarkışı duyulur.” (Sevilen 1990: 9) Nihad Sami Banarlı’nın belirttiği gibi

bu oyunun oynatıldığı beyaz perdenin arkasında Türk musikisinin örneklerinin çalınması da Orta Asya'da Türklerin her hareketlerini musikiyle birlikte yapmalarıyla alakalıdır.

Müziğin sinemada sessiz filmler zamanında dahi kullanıldığını biliyoruz. Bu dönemde sessiz filmlere eşlik eden bir orkestra, org ya da piyano olduğunu biliyoruz. "Fark edilsin ya da edilmesin ses birkaç nedenden dolayı güçlü bir film tekniğidir. Öncelikle, kendine has bir duygu durumu yaratır. Kaydedilmiş ses 1927'de ortaya çıkmadan önce bile, sessiz filmlere eşlik eden bir orkestra, org ya da piyano bulunuyordu. En azından müzik sessizliği dolduruyor ve izleyiciye daha bütünsel bir algısal deneyim yaşıtıyordu. Daha önemlisi duyma ve görme birbirine bağlanıyor ve Sovyet yönetmen Sergei Eisenstein'ın "duyguların senkronizasyonu" olarak adlandırdığı teknik olanaklardan birine imkân sunuyordu (tek bir ritmin ya da sese ait anlamlı bir özelliğin görüntü ve sesi birleştirmesi)." (Bordwell, Thompson 2011: 270) Günümüzde sinema sektörünün, filme ait tüm unsurlarla birlikte film müziklerini de *müzik albümü* halinde satışa sunması da önemli bir noktadır.

3.4. Çatışma

Her anlatının temelinde *çatışma* yer almaktadır. Çatışmanın olmadığı yerde anlatı da yoktur. Çatışma, sinema filmi senaryosunun hemen başında bulunmakta ve o film dünyasının anlatılabilmesi için oradaki dengenin bir şekilde bozulmuş olması gerekmektedir. Film izlerken filmin başkahramanının (çoğu zaman çatışma, filmin başkahramanı ile ilgilidir.) söz konusu çatışma unsurunu ortadan kaldırıp film dünyasını yeniden denge durumuna getirmesi beklentisiyle beklentisine sahip olunmaktadır. "Senaryonun hemen başlangıcında çatışma yer alır. Bu, öykünün başlatılmasında önemli bir öğedir. Bu işlenmiş bir suç, üstesinden gelinmesi gereken bir felaket ya da iç çatışmalarla dolu ilginç bir karakter olabilir. Bunu geleneksel olarak çatışma diye tanımlasak da başka isimlerle de karşınıza çıkabilir? Örneğin, amaç, seçim, eksiklik, sorun ve benzeri. Çatışma öyküyü başlatandır. Doruk noktaya kadar gelişir ve çözümlenir." (Miller 2009: 35)

Gölge oyununda da doğal olarak *çatışma*yla karşılaşırız. Oyunun en büyük çatışma unsuru, Karagöz ve Hacivat'tır. Yani kişilerin çatışması ön plandadır. Karagöz, saf ve temiz ruhlu, olayların gülünç noktalarını ustalıklı yakalayabilen, zeki fakat okumamış Türk halkını temsil eder. Hacivat ise, az çok tahsil görmüş, konuşmasında yabancı kelimelere yer veren, maddeci ve çıkarıcı bir kişidir. Bu yüzden Hacivat'ın yabancı kelimelerini Karagöz ustalıklı değiştirir. Bu iki farklı kişi, oyunun temel çatışmasını bize sunar. "*Karagöz*'ün kendi beyaz perdesinde,

Hacivad’la birbirlerine zıt karakterler halinde yer almışlardır ki, bu halk oyunundaki *intrigue*’in⁵ temelini teşkil eder.” (Sevilen 1990: 6) Cemiyet hayatından gerçek ve gülünç bazı olayların da oyunlarda çatışma unsuru olarak kullanıldığını görüyoruz.

3.5. Eleştiri

Sanatın işlevlerinden birisi de, eksik gördüğü noktaları eleştirmesidir. Toplumsal ve benzeri konularda eleştiri taşıyan pek çok film yapılmıştır. Karagöz de, devlet adamlarını ve devlet işlerini hayal perdesine taşıyıp toplumsal ve siyasi taşlamalar yapmıştır. 19. Yüzyılın ortalarında İstanbul’a gelen yabancı seyyah *Charles Rolland*, Karagöz’ün eleştiri yeteneğini şu şekilde aktarır: “içtimâî nizamın şümülünü tahmin hususunda garip bir dirayeti, gördüğünü meydana vurmakta tuhaf bir cür’eti ve meydana vurduğunu da hırpalamakta korkunç bir cerbezesi vardır.” (Siyavuşgil 1941: 63) Devlet adamları ve din adamları, Karagöz’ün eleştirilerine karşı hoşgörülle yaklaşmış ve ona açıktan açığa bir dokunulmazlık alanı sunmuşlardır. Din adamları, fetvalarında Karagöz’ün uygulamalarının dinle uyumadığını bile bile ona hoşgörülle yaklaşmışlardır. 16. yüzyılda Kanuni Sultan Süleyman devri şeyhülislâmı Ebussuut Efendi’nin verdiği fetva, Karagöz’ün önemi ve dokunulmazlığını göstermektedir. Metin And, Louis Enault’un bu konudaki şu kayıtlarını bize aktarmaktadır: “Saltçı bir yönetim altındaki bir ülkede Karagöz sınırsız özgürlüğün temsilcisidir; bu, sansür tanımaz bir vodvilci, inancasız, yasak tanımaz, söz dinlemez bir gazetedir. Kişiliği kutsal ve eylemi dokunulmaz. Sultandan gayrı İmparatorlukta kimse yoktur ki bu taşlamalı davranışlardan kurtulabilsin: Başveziri yargılar, onu suçlu kılıp Yedikule zindanına kapatır, yabancı elçileri tedirgin eder, Karadeniz’in amirallerine veya Kırım’ın generallerine dil uzatır. Halk ise ona alkış tutar, hükümet onu hoşgörülle karşılar.” (And 2010: 43)

3.6. Gerçeklik

Fotoğrafın ve sinemanın en önemli gerçekliği, dış dünyanın en bilimsel ve tam kopyasını elde edebilmesidir. İnsanlar, dış gerçekliğin en gerçekçi kopyalarını beyaz bir perdede izlemenin büyüüne kapılmıştır.

Gölge oyunu ise gerçekliğini, toplumun farklı kesimlerinden insanlar bulundurması, bu farklı kesimlerden insanların aslına uygun olarak giydirmesi ve konuşurması, gerçek mekânlara yer vermesi, cemiyet hayatındaki gerçek problemleri anlatmasına borçludur. Oyunda halk zekâsının karikatürleştirdiği birbirinden farklı etnik unsurlar kendi kılık ve kıyafetleriyle yansıtılmışlardır. “Arnavud’un taassubu ve böbürlenmesi, Yahudi’nin para ve mal düşkünlüğü, Lâz’ın

⁵ Intrigue: Entrika veya çatışma anlamında kullanılmış.

feveranlı ve şahsiyeti ve süratli konuşması, bütün bunlar ve benzerleri anonim halk zekâsının dikkatinden ve çizgisinden kaçmamış hususiyetlerdir.” (Sevilen 1990: 7) Karagöz, “Bahçe” adlı oyunda karısının kıyafetlerini giymiştir. Bu kıyafetler de dönemin kıyafetleriyle uyusmaktadır. “Oyunda Karagöz’ün karısına ait kıyafetler ferace, hotoz ve yaşmaktır.” (Daştan 2011: 154) Oyunun İstanbul’da geçmesi ve semt adlarının sık sık geçmesi de gerçekliği sağlayan diğer unsurlardır. Ayrıca Karagöz, cemiyet hayatında öne çıkan bazı problemleri de içerisinde barındırır. 16. yüzyılın ortalarında *Kanlı Nigâr* oyununda olduğu gibi tüm mahalleliye karşı gelebilecek azıllı kadınların bulunduğunu kaynaklardan öğreniyoruz. (Siyavuşgil 1941: 77)

4. Realistleşen Dünyada Gölge Oyunu Yerine Sinema ve Karagöz’ün Sinemaya Gitmesi

Gölge oyunu ve sinemanın ortak çıkış noktalarını irdelediğimiz başlıkta da belirttiğimiz gibi, 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başında bilimsel ve teknolojik gelişmeler, insanın toplumsal kurum ve değerleri yeniden irdeleyip yıkmasına sebep olmuştur. Bu yeni dönemin yeni insanı, gelişmelerin yaydığı ışıkla olaylara, kurumlara ve değerlere daha gerçekçi yaklaşmasını öğrenmiş, 20. yüzyılın başlarında ve ortalarında yaşanan büyük savaşlar da bu tutumu daha katı hale getirmiştir. Bu dönemlerde hareketli görüntüyü kaydedebilen kameranın gelişmesini sürdürmesi, onu etkin kılmıştır. Kukla, gölge oyunu (Karagöz) gibi köklü geçmişe sahip unsurlar, geleneksel boyutta kalmışlardır. Gölge oyunu böyle bir ortamda, özellikle Türkiye örneğine bakarsak *Batılı Tiyatro* ve *Sinema* ile baş edememiştir. Bunlara, Batı üstünlüğünün aydınlarımızca körü körüne kabul edilmesi ve geleneksel olanların tamamen atılması da eklenince Türk gölge oyunu Karagöz geri planda kalmıştır. “Türk toplumunun batı üstünlüğünü sezdiği sıralarda birçok iyi geleneklerini zamana uyduracak yerde, tamamıyla bırakarak batıdan gelen şeyleri çok zaman eksik olarak almasıyla, kendi haline bırakılan birçok sanat kolları ile birlikte, Türk Kol Oyunları ve Gölge Oyunu da tazeliğini ve asıl hüviyetini kaybetmek durumuna düşmüştür. Hatta batı tiyatrosunun etkisinde kalanlar eskiden bizde hiç bir tiyatro faaliyeti olmadığını iddiaya bile kalkmışlardır.” (Sevin 1968: 1)

Çalışmamızın konusuyla ilgili olarak değinmeyi faydalı bulduğumuz son bir nokta daha vardır. Nihangül Daştan’ın, Hellmut Ritter’in 1953’te yayınladığı *Karagös Türkische Schattenspiele* adlı kitabından aldığı *Mürgzar Bahçesi* adlı oyunda Karagöz, sinemaya gitmekte ve sinemada gördüklerini gerçek sanıp korkmaktadır:

“Karagöz sinemaya ilk girişinde yaşadıklarını şu şekilde dile getirmektedir:

- ...İçeriye girdim, birtakım hayaller gördüm, sonra biraz daha aşağıya baktım: Ulan, koca ev tutuşmuş yaniyor, itfaiye bile gelmiş benim haberim yok.

- Karagöz, kaçaydın!

- Niye kaçacaksın? Hemen ben 'Yangın var!' diyerek başladımıyangın yerine koşmaya...” (Daştan 2011: 152)

Sinema artık, gölge oyununun içine de girmiştir. Karagöz'ün beyaz perde- de gördüklerini “birtakım hayaller gördüm.” şeklinde açıklaması da oldukça ilginçtir.

Sonuç

Gölge oyunu ve sinema, farklı devirlerde çıkmış olsalar da ortak çıkış noktalarını insanların aynı isteklerinden almışlardır. İnsanların, sevdikleri ölmüş insanların ruhlarının hayallerini yaşatma, kendilerine benzeyen tasvirleri ve yaşadıkları çevreyi (dış dünyayı) dışarıdan tasvirlerle hayal olarak izleme, kalıcı olma, eğlenme, sorularına cevap bulma, gerçekliği olabildiği en iyi kopya yoluyla izleme istekleri, bu iki geleneğin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İki gelenek arasında ortak çıkış noktaları ve benzeyen yanlar vardır. 19. ve 20. yüzyıllarda yaşanan pek çok gelişmeyle birlikte oluşan yeni insan, yeni olan sinemaya yönelmiş ve geleneksel olanı geri plana itmiştir. Türkiye’de körü körüne Batı üstünlüğünün kabul edilmesi ve eski olanın reddedilmesi de Karagöz'ün önemini azaltmıştır.

Kaynakça

- Abisel, Nilgün, Sessiz Sinema, De Ki, Ankara, 1990.
- And, Metin, Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İletişim Yayınları, 4. Baskı, İstanbul, 2010.
- And, Metin, Geleneksel Türk Tiyatrosu: Kukla-Karagöz-Ortaoyunu, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1969.
- Bordwell, David ve THOMPSON, Kristin, Film Sanatı, De Ki, Çev. E. Yılmaz, E.S. Onat, Ankara, Mart 2011.
- Cevdet Kudret, Karagöz – I, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1968.
- Daştan, Nihangül, ““Bahçe” Adlı Karagöz Oyununda Son Dönem Osmanlı Sosyal Hayatından Yansımalar”, Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED] 46, Erzurum, 2011, s. 145-156
- Miller, William, Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2009.
- Sevilen, Muhittin, Karagöz, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1990.

Sevin, Nureddin, Türk Gölge Oyunu, Milli Eğitim Bakanlığı Büyük Türk Yazarları ve Şairleri Komisyonu Yayınları, İstanbul, 1968.
Siyavuşgil, Sabri Esat, Karagöz: Psiko-sosyolojik Bir Deneme, Maarif Vekilliği Neşriyatı, İstanbul, 1941.