

KÜŞTERİ MEYDANINDA ZAMAN YOLCULUĞU GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE KARAGÖZ OYUNLARININ TOPLUMSAL BOYUTU *

TIME JOURNEY IN THE KUSTERI SQUARE FROM PAST TO TODAY SOCIALLY SIZE OF KARAGOZ GAMES

Melike GÖKCAN **

ÖZET: Kültür tarihinin, sözlü ve yazılı kaynaklar yoluyla günümüze taşınan bilgileri içinde, sosyal hayatın ayrılmaz bir parçası olan eğlenceler ve eğlence kültürü çok önemli bir yer tutar.

Osmanlı klasik döneminin kitlesel eğlenceleri içinde en önemlileri temâşâ/ gösteri sanatlarıdır. Bu tarz eğlencelerin en tipik örnekleri ise ortaoyunu, meddah, Karagöz gibi halk tiyatrosu sayılabilecek oyunlardır.

Tarihin çok eski dönemlerinden itibaren, Çin, Moğol, Hind ve antik Mısır kültürlerinde var olan ve Türkler tarafından da benimsenen gölge oyunu takip edilebilen tarihi kaynaklara göre 16. Yüzyıldan itibaren yaygın olarak Karagöz oyununa dönüşmüştür. Karagöz oyununun erken dönem örnekleri, dini-tasavvufi mahiyette olup toplumu irşat ve ikaz edebileceği öngörülmüştür. Oyunun hayata tutulmuş bir ayna olması, ibret dersi sunarken dini- tasavvufi unsurların yardımıyla insanlara seslenmesi oyuna yüklenen sosyal- misyondur.

Anahtar Kelimeler: Karagöz Oyunu, Küşteri Meydanı, Halk Tiyatrosu

ABSTRACT: Entertainment and the culture of it has a very important place as an inseparable whole of the social life in the information of the history of culture conveyed to our present day via verbal or written sources.

Entertainment arts, or in other words, performance arts, were among the most important mass entertainment activities of the Ottoman Classical Era. The most typical ones of these types of entertainments were the eulogy show in the Ottoman culture and entertainment life (*Ortaoyunu*), public story tellers (*Meddah*), and the famous Ottoman public shadow play (*Karagöz*), which may be considered as public theater types.

The public shadow play, which existed in the Chinese, Mongolian, Indian and antique Egyptian cultures, and which was also adopted by the Turkic people was converted into the common *Karagöz Public Show* as of the 16th Century according to the very early available sources of history. The early examples of the Karagöz Public Show was in religious-sufistic characteristics, and was envisaged to be a spiritual and ethical guide for the society. The show being a mirror of life and its addressing people with the help of religious-sufistic elements while providing a lesson for the society are the social missions intended with this public show.

Key words: Karagoz Games, Kusteri Square, Folk Theater

* Bu çalışma 03-06. 2016 İASSR, International Association of Social Science Research, Paris konferansında sunulan bildiri metninin genişletilmiş halidir.

** Doç. Dr., Erzurum Teknik Üniversitesi, Erzurum-Türkiye, melikegokcan@gmail.com

1. GİRİŞ

Karagöz Oyununa Genel Bakış

Temel tipleri Karagöz ve Hacivat olan geleneksel gölge oyunu, çok benimsenmiş, her devirde o döneme ait renklere bürünerek adeta halkın sesi olmuştur.

Karagöz oyunu, Türk toplumunu, bilhassa İstanbul'u, bütün tipleriyle, bütün örf ve adetleriyle aksettiren bir aynadır. Oyunda her çağın kendi sesi, İstanbul'un çeşitli mahalleleri, semtleri, şehrin sosyal, kültürel, sanatsal çehresi; çeşitli yörelerden, kavimlerden insan tiplmeleri kısacası toplumsal yapının tüm dinamikleri aktif bir yapı oluşturmaktadır.

Kısaca Karagöz oyunu denilen geleneksel gölge oyunu, adeta bir canlı varlık olarak doğup büyüüp Türk toplumuyla organik bir bütünlük kurarak gelişim sürecini tamamlamıştır.

Bir "tek kişi" oyunu olan Karagöz, deve veya manda derisinden yapılan insan, hayvan veya eşya tasvirlerinin çubuklar yardımıyla oynatılarak ve arkadan verilen ışıkla beyaz perde üzerine yansıtılarak canlandırılması esasına dayanan gölge oyunudur. Karagöz oyunun sahnesine, gölge oyunun piri kabul edilen Şeyh Küşteri/ Tüsteri'nin adına izafeten "Küşteri meydanı" denir. "Hayâlî/ Hayâlbâz" adı verilen ustası tarafından yapılır, oynatılır, seslendirilir.

Klasik Karagöz oyununun yapısal özellikleri klişedir. Oyun, "Mukaddime", "Muhavere" "Fasıl" ve "Bitiş/ Epilog" bölümlerinden oluşur.

Oyun başlamadan önce perdeye bir göstermelik yerleştirilir. Göstermelik, ev, sokak, çiçek saksısı, havuz, kalyon, , gemi, ağaç gibi mekân oluşturmaya yarayan dekoratif unsurlardır. Oyunun, "tef" ve "nâreke/zırılı" denilen kamış düdükle ses verilerek başlaması vaz geçilmez adetlerdendir.

Mukaddime/ Giriş bölümünde ilk görünen, bir semai söyleyerek sahneye çıkan Hacivat'tır. Devirden devire değişmekle beraber, Hacivat, bu mukaddime bölümünde tumturaklı ifadelerle seyirciye hitap eder, "Hay Hak!" diye seslenir ve *perde gazelini* okur. Perde gazeli, Karagöz oyunu geleneğinin önemli bir ritüelidir. Perde gazelinin okunduğu bu ilk fasıl, oyunların, felsefi- pedagojik misyonunu doğrudan üstlenir.

"Kâr-ı kadim" denilen klasik oyunlarda bu fasıl, genellikle dini- tasavvufi karakterde bir bölümdür. Bu kısımda, seyrettirilen hayalin, varlık âlemindeki hakikatin yansımaları olduğuna dair de bir söylem yer alır.

Hacivat, perde gazelinden sonra Allah'a dua eder; devrin padişahını dua ve övgüyle yâd eder. Ardından yere kapanıp secde eder; doğrulunca da hep tekrarladığı klişe ifadelerle oyuna geçiş yapar:

"Her hâli latîf, etvârı zarîf bir yâr-ı vefâkâr olsa, oldukça Arabî ve Farisî bilse, biraz da fenn-i mûsikî ve şîirden anlasa, o söylese ben dinlesem; haddim olmayarak, bendeniz söylesem o dinlese, huzzar-ı kirâm safâyâb olsa!... Diyelim, bu gece de işimizi Mevlâm rast getire!... Yâr, bana bir eğlence! Yâr, bana bir eğlence!..." diye seslenir.

Karagöz, genellikle evinin bulunduğu noktadan, sağ üst köşeden atlayarak Hacivat'ın karşısına dikilir. Ağız kavgasına tutuşurlar. Hacivat'la, onu sürekli yanlış anlayan Karagöz arasında başlayan komik "muhavere" faslı esas hikâyeye geçişi sağlar. Esas hikâye, diğer tiplerin de katılımıyla oynandıktan sonra bitiş bölümüyle sona yaklaşır.

Burada, Karagöz ve Hacivat, oyunun önceki fasıllarında başka kılıklara bürünmüş olsalar bile tekrar esas görünüşleriyle sahne alıp seyirciye veda ederler. Karagöz, klasik mizansene göre Hacivat'ı döver. Hacivat, "Yıktın perdeyi eyledin vîrân! Varayım sahibine haber vereyim hemân!"; Karagöz de "Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola!" nidasıyla seyirciyi selamlar.

Karagöz oyunları esas itibarıyla, hayalînin muhayyilesinden doğan tuluatlardan oluşur, yazılı değildir. Klasik dönem geleneğinde var olan oyunların pek çoğu sonradan, 19. yüzyıldan itibaren kaleme alınmıştır. Eski oyunlara “*kâr-ı kadim*”, yeni devrin şartlarına ve zevkine uygun olarak sonradan yazılan oyunlara “*nev-icâd*” denir. Kâr-ı kadim oyunlar da sonradan yazıldığı için pek çok nev-icâd unsur içerir.

Karagöz oyunlarını kuran esas unsur, Karagöz, Hacivat ve diğer karakterlerin kişilik özellikleridir. Oyunları sürükleyen, her biri çarpıcı ve komik özellikler taşıyan kahramanların halleri ve sözleridir.

Oyunun esas tipi olan Karagöz, câhil ve kaba, oldukça patavatsız biridir. Zaman zaman özü sözü bir, samimi, sözünü esirgemeyen bir halk tipi olarak yansıtılır. Eğitimsiz olduğu için Arapça, Farsça kelimeleri ya da mecazları hep ters anlar. İncelikten zarafetten yoksun bir tiptir. Buna karşılık Hacivat Çelebi, medrese tahsil etmiş pratik zekâlı bir İstanbul efendisidir. Bilgisi yüzeysel olmakla beraber, her konuda bilgiçlik taslamaktan hoşlanır, Karagöz’ün akıl hocasıdır.

Bu iki temel karakterin yanında oyunu zenginleştiren ikincil karakterler mevcuttur. Oyunun kâr-ı kadimden itibaren gelen tiplerine “nev-icad” oyunlarda yenileri eklenmiştir. “Kâr-ı kadim” oyunların temel karakterleri şunlardır:

Kurnaz, düzenbaz yaygaracı bir adam olan Yahudi; içkici ve miskin Tiryaki; mirasyedi, kibar, Çelebi; hilebâz, fattan, aşüfte bir kadın tiplmesi olan Zenne; içkici ve zorba bir külhanbeyi olan, Tuzsuz Deli Bekir; bücür boylu, “altı kulaç” da denilen saf, bön Beberûhi, ayrıca, Acem, Laz, Çerkez, Kürt gibi mahalli tipler ve bazı oyunlarda yer alan Ferhad, Şirin, Nigar gibi halk hikâyesi kahramanları.

Nev-icâd oyunlarda ise bu karakterlere ilaveten 19. yüzyıl İstanbul’unun yeni nesil, “türedi”leri görünür. Bunlar bazı yeni meslek grupları ile dönemin yeni zihniyetini karikatürize eden “züppe”, “hoppa”, “alafranga”, “çitkırıldım” beyler ve hanımlardır.¹

Oyunda zaman belirsiz, mekân ise göstermeliklerle kurgulanan, hikâyedeki akışa atmosfer teşkil eden çoğu kez de soyut, hayalîdir. Hemen kuruluveren ve birden ortadan kalkabilen mekân, sembolik olarak fani bir dünyanın fani bir anlatımı tüm yönleri ile sahneye yansımıştır.

1. Tasavvufi Hikmetten Sosyal Faydaya Misyon Taşıyıcısı Olarak Karagöz Oyunları

1.1. Oyunun Tarihsel Seyrine Kısa Bir Bakış

Gölge oyununun menşei konusunda Doğu- bilimci Jakob’un çalışmalarından beri çok sayıda görüş üretilmiş; birbirini destekleyen ya da biri diğerini geçersiz kılan pek çok bilgi kaynağına ulaşılmıştır.²

¹ Karagöz oyunlarının içerik ve üslûp özellikleri, eski ve yeni oyunların ne gibi özellikler taşıdığı ve bilhassa kâr-ı kadim ve nev-icad oyunlarda sosyal hayatın yansımaları karşılaştırmalı bir çalışmaya konu olabilir. Ancak bu çalışmanın sınırlarını zorlamaktadır. Bu konuda geniş bilgi için bkz. ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları I, Kâr-ı Kadim, İstanbul: Kitabevi; ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları II, Nev- İcâd, İstanbul: Kitabevi.; ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları III, Yeni, İstanbul: Kitabevi.

² Jakob, H. Ritter gibi Doğu bilimciler oyunun Çinden Moğollara ve tüm Asya’ya yayıldığı bilgisini vermektedir. Bir başka görüşe göre oyun, Hindistan kökenli olup Budizm’in yayılmasıyla Türk dünyasına geçmiştir. Richard Pischel’e göre Hindistan kökenlidir ve Yakındoğu’ya Çingeneler tarafından getirilmiştir.

Hermann Reich’e göre Bizanslılardan Türklere geçmiştir. Köken olarak da Antik Yunan Mimos’una dayanmaktadır. Öte yandan oyunun menşeinin Mısır olduğu düşünülmekte Asya’ya ve Avrupa’ya buradan geçtiğine inanılmaktadır. Bu görüş, oyunun İstanbul’a gelişini İspanya’dan göçen Yahudilere bağlamaktadır. (geniş bilgi bkz. AND, Metin (1977) Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu. Ankara: Türkiye İş Bankası Yay. SAKAOĞLU, Saim (2003), Türk Gölge Oyunu Karagöz, Ankara: Akçağ Yay.;ŞİYAVUŞGİL, Sabri Esat(1938) İstanbul’da Karagöz ve Karagöz’de İstanbul, İstanbul: Bürhaneddin Basımevi.; Düzgün, D. (2002). Geleneksel Türk Tiyatrosu. *Türkler Ansiklopedisi*, 487-496.)

Doğu-bilimci Jacob'un kitabını kaynak göstererek, gölge oyununun, Çin kökenli olup Moğollar ve Orta Asya Türkleri yoluyla Batı Türk dünyasına geçmiş olduğu bilgisini veren Tahir Alangu ve Siyavuşgil'e göre oyunun doğuş yeri ister Asya ister Acem veya Mısır olsun İstanbul'da gelişerek "Karagöz"e dönüşmüştür. (Alangu,1933; Siyavuşgil, 1938)

Metin And'a göre, oyun, Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethinden sonra, Mısır üzerinden Osmanlı'ya taşınmıştır. Nitekim Mısır tarihçisi İbn-i İyas, "Bedâyi' ü'z- Zuhûr fi Vekâyi'-id-Dühûr, adlı eserinde hayal oyununun Yavuz Sultan Selim'in huzurunda oynattırıldığını ve sonradan Sultan'la beraber İstanbul'a nakledildiğini anlatmaktadır. (And,1985)

Yavuz Sultan Selim'le payitahta taşınan aslında Karagöz değil, gölge oyunudur. Gölge oyunlarının Türk dünyasında çok daha eski bir tarihi olmalıdır. Selim zamanında Mısır'da Memluk Türklerinin egemen olduğu göz ardı edilemez. Nitekim bu konuyla ilgili önemli çalışmalara sahip olan Sabri Esat Siyavuşgil, Selçuklu ve erken dönem Osmanlı devrinde hayal oyununun bilindiğini söylemektedir.

Karagöz'ün menşei hakkında görüş bildiren en önemli kaynaklardan biri de Evliya Çelebi'dir. Evliya Çelebi 17. üzyılda artık iyice kökleşmiş bulunan Karagöz oyununa seyahat anılarında yer verir. Buna göre Karagöz ile Hacivat ikilisi Anadolu Selçukluları zamanında yaşamıştır. "Hayâl-i zıll" a konu olan atışmalarıyla bu iki karakter efsane değil, gerçektir. Evliya Çelebi'ye göre asıl adı Hacı İvaz, Hacı Ayvad olan Hacivat, Bursalı'dır. Hacı İvaz, Selçuklular zamanında Yorkça/Yörükçe/Börkçe Halil adıyla adlanmış, Hz. Peygamber'e sadık birisidir ve yetmiş yedi yıl boyunca Mekke'den Medine'ye gidip gelmiştir. Karagöz ise, İstanbul Tekfuru Kostantin'in seyisidir. Asıl adı Şofyozlu Karagöz Bali Çelebi'dir. (Sakaoğlu, 2003: 39; Öncü, 2011:46).

Bu bölgede süre gelen efsaneye göre ise Karagöz ve Hacivat Orhan Bey'in emriyle cami inşasında çalışmaktadırlar. Bu ikilinin nüktelerle dolu atışmaları inşaatta çalışanları oyaladığından sultanın gazabına uğramışlar; neticede bu olay, Karagöz'ün idamına; arkadaşının kayıpla şehri terk etmek isteyen Hacivat'ın da eşkıyalar tarafından katline sebep olmuştur. Rivayete göre Sultan'ın bu elim olayın ardından üzüntüye kapılması üzerine, Şeyh Küşterî, hemen bir perde arkasına meşale tutarak gölge oluşturmuş; âlemin bir perde, insanların perdeden gelip geçen gölgeler olduğuna dair Sultanın çok hoşuna giden hikmet dolu sözler söylemiştir. Bu rivayete delil olarak Bursa'da Karagöz'ün ve Şeyh Küşterî'nin mezarları gösterilse de söz konusu mezar taşlarının sonradan dikildiğine dair tespitler de mevcuttur.

Türk gölge oyununun İstanbul'da doğmadığı kesindir ancak, oyun gelişim seyrini İstanbul'da tamamlamıştır. Bu bağlamda "Karagöz- Hacivat İstanbulludur", denilebilir. Ancak, hayal oyununun Karagöz'e ne şekilde dönüştüğüne dair kesin bir bilgi bulunmamaktadır³.

Kanunî döneminin ünlü şeyhülislâmı Ebussuud Efendi'ye ait olarak tespit edilen üç fetvanın varlığı oyunun İstanbul'da günlük yaşayışın bir parçası olduğunu gösterir.⁴ Yine döneme ait bazı surnâmelerde ve Hammer tarihinde gölge oyunundan bahsedilmesi İstanbul eğlence hayatında var olan bir etkinlik olduğunu gösterir.

2. "Tasavvufî Hikmet"ten "Toplumsal Fayda" ya

2.1 Eğlenceden Maksat Nedir?

³ bkz. SİYAVUŞGİL, Sabri Esat(1938) İstanbul'da Karagöz ve Karagöz'de İstanbul, İstanbul: Bürhaneddin Basımevi.; Siyavuşgil (1941). Karagöz, Psiko-Sosyolojik Bir Deneme, İstanbul: Maarif Matbaası.

⁴ Geniş bilgi için bkz. SAKAOĞLU, Saim (2003) *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, Ankara: Akçağ Yay. s. 36-39. DÜZDAĞ, Ertuğrul (1998) Şeyhülislam Ebussuud Efendi'nin Fetvalarına Göre Kanuni Devrinde Osmanlı Hayatı= Fetava-yı Ebussuud Efendi, İstanbul: Şule Yayınları. s.322.

Karagöz ve Hacivatla ilgili olarak söylenebilecek ilk şey, oyunun kaynağı ister efsanevi olsun, ister gerçekliği tarihi vesikalara dayanan bilgiler olsun, başlangıç itibarıyla, tasavvufî ve hikemî bir amaç taşıdığıdır.

Gölge oyununun sahnesi demek olan mekan kurgusundan başlayarak her şey, sembolik olarak devranın geçiciliğine, şimdi hayâl perdesine yansıyan bir sûretin birazdan silineceğine vurgu yapar. Kurgunun tüm gösterenleri tasavvufî sembolizmin anlam kodlarıyla örtüşmektedir. Karagöz oyununda sahne perdesine “ayna” denir; kainat da hakikatin aynasıdır. Ayna, gerçeğin yansımaları sunar. Gerçeğin ta kendisi gibi görünse de gerçek varlık değildir; tıpkı gölge oyununda olduğu gibi varlık figürlerinin sahneye yansıyan izdüşümlerini sunar.

Oyunda sahnelenen hayattan bir kesittir. Oyuna bütünleşen seyirci için perdede can bulan hayattan enstantanelerin ibretlik seyri, anında toparlanıverip gerçeklik algısını ters yüz eden sahne kurgusuyla zihinlerde “fenâ” algısına dönüşüverir. Oyun sırasında sahnenin nesnel bir algı ile var olmadığı gerçeği zaman zaman pek çok gönderme ile izleyiciye hatırlatılır. Tasavvufî bakış açısından görülecek olursa, fânî bir dünyanın fânî bir anlatımı hayal perdesine yansımıştır.

Oyunun dini değerler algısıyla örtüşmesi de aynı esasa dayanmaktadır. Aynadaki yansımalarına bakan kişi görünümü hakkında kesin bir izlenim edinir; zira, kendini dışarıdan bir gözle görme imkânına sahip olur. Böylece kendine çeki düzen verir. Oyunda yansıtılan hayal kurgusunun fonksiyonu tam olarak budur; insana, kendini varlık sahnesinde dışardan bir göz olarak seyretme imkanı sunar.

Şeyhülislam Ebussuud Efendi'nin oyunla ilgili değerlendirmesi de bu yöndedir.

“Mes’ele: Bir gece bir meclise hayâl-i zıll oyunu getirilip imâm ve hatîb olan zeyd ol meclisde bile olup oyunun âhirine değin bile seyr eylese şer’an imâmetinde ve hitâbetinde ‘azle müstehak olur mu?”

El-cevâb: Eđer ‘ibret için nazar edip ehl-i hâl fikri ile tefekkür etti ise olmaz.” (Sakaoğlu 2003: 30)

Gölge oyununun İslam dünyasındaki kabulüne dair önemli bir bilgi kaynağı olan Muhyiddin-i Arabî'nin "Fütuhâtü'l- Mekkiyye"sinde de oyunun kâinatı bilmek isteyenlere açık bir delil olduğu ve mutlaka ulemanın da bundan ibret alması gerektiği belirtilir. (2006, b. 317)

Hayal-i zıll oyununu dağarcığına alan Evliya Çelebi de 17. yüzyıl itibarıyla bu bilgiyi destekler mahiyette anlatılar sunmaktadır. Çelebi, oyunun doğuşunu Şeyh Küşterî/ Şüşterî'nin “Hayal-i Zıll” adlı bir eserine bağlarken söz konusu eserin tasavvufî mahiyetine ve Milas'ta medfun bir evliya olduğunu ifade ettiği Şeyh Küşterî'nin mürşit vasfına olduğu kadar nüktedân kişiliğine de vurgu yapmaktadır.⁵

“(…) ibret-nümâ-yı tasavvuf, Hayâl-i Zıl mü'ellifi Şeyh Şüşterî hazretleri bizzât bunda medfûndur. Her kim ziyâret etse elbette gülmesi mukarrerdir. Kuddisesırruhu'l-azîz.” (2000:110)

Evliya Çelebi'nin Karagöz oyanatıcısı Kör Hasanoğlu'ndan bahsederken kullandığı ifadeler de buna güzel bir örnektir.

“Amma mezkûr Kör Hasanoğlu, Hacivad'ı, Karagöz'ü ahşamdan tûl-ı leyl tâ sabâha dak on beş sâ'at iki tasviri oynadup gûnâ-gûn muhaşşâ taklîdler edüp bir etdiği şakayı ol gece bir dahi etmek ihtimâli yok idi (...)

⁵ Evliya Çelebi'de Karagöz oyununa dair geniş bilgi için bkz. ÖNCÜ, A. (2011). Karagözle İlgili Araştırmalarda Bir Kaynak Olarak Evliya Çelebi Seyahatnâmesi/Evliya Çelebi's Book Seyahatnâme As A Source In The Research About Karagöz. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (46).

Ve bu Hasanzâde hayâ[l-i] zille müte'allik ebyât [u] eş'ârlar okurdu kim gûyâ ilm-i ledün sâhibi idi.

(...) *Ve her kelâmının netîcesin tasarruf ederdi. Anı dinleyen cihândan ibret alırdı.* (Öncü, 2011:118-119)

Oyunun sembolik olarak yüklendiği misyonun dışında doğrudan mesajlar taşıyan bölümü Hacivat'ın üstlendiği *mukaddime* kısmı ve *perde gazeli* faslıdır.⁶ Bu kısımlar bilhassa kâr-ı kadim oyunların özelliğidir. "(...) *perde gazellerinin görevlerinden ilki, gösterilerin 'tasavvufî' yönünü hatırlatmak; diğeri ise gösterinin sanatını, öğüt ve ibret verişini, özelliklerini ve eğlendiriciliğini anlatmaktır* (Oral, 2001: 81).

Hayalî Küçük Ali'nin bir perde gazelinde söylediği gibi "ibretnüma" olan perdenin kendisi bile dekor olmanın çok ötesindedir, doğrudan tasavvufî sembollerle örtüşmektedir.

Perdeye yansıyan bu renkli şekillerin anlamını bilen kimse "gayb perdesinin ardı"nı da izleme olanağı bulur. Bu anlatımda, gölge oyununun kendisinden hareketle "gayb"a dair bazı bilgilere sezgi yoluyla ulaşılabileceği ifade edilmektedir. Gayb, tasavvufî bağlamda "bilinmez. Âlem, Hakk'ın yaratıklarından gizlediği her şey anlamına gelir. "Nakş" sözcüğünün, "hîle" anlamı da dikkate alındığında, bir göz aldatmacası olarak nitelenebilecek gölge oyunu sunumunun kastedilmiş olduğu söylenebilir. (Şenödeyici, 2011:95-96)

Perde gazeli, dinleyicinin zihnindeki anlam kodlarıyla hemen örtüşüveren sembolleri kullanarak bir çeşit eğlence felsefesini dile getirir. âlemdeki herşey gibi eğlence de insana insanın ahvalini anlatmaya vesiledir.⁷ Perdedeki hayali seyreden insan üç şey görecektir: Perde, hayal ve perdenin arkasındaki sanatkarın tasarrufu. Üç şey hissedecektir: Perdenin fâni olup bir müddet sonra kaybolacağını, oyunun sona erip sûretlerin yok olacağını ve geriye yalnızca sûretlere can veren sanatkarın kalacağını.

2.2. Toplumsal Değişime Paralel Olarak Oyunun Misyonu

19. yüzyıla gelinceye dek Karagöz oyunları içerik yönünden oldukça genişlemiş, hayatın içinde hayatla beraber akan dinamik bir yapı kazanmıştır. Akıp giden zaman içinde hikemi yönünün sosyal satire; ibretlik sahnelerinin komedi unsurlarının ağır bastığı skeçlere dönüştüğü görülebilir. Bilhassa nev-kâr oyunlar, artık genişleyen seyirci kitlelerini gözetmek, eğlence unsurunu ön plana almak durumundadır. İlerleyen zamanla birlikte gittikçe artan bir ivmeyle

⁶ Perde gazelleri hakkında geniş bilgi için bkz: AYTAÇ, Pakize (2006) "Karagöz'ün Perde Gazellerinde Tasavvuf" Somut Olmayan Kültürel Miras Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyum Bildirileri, [27-29Nisan 2006], Yay. Haz.: M. Öcal Oğuz, Yeliz Özay, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.;Şenödeyici, Özer (2011). Karagöz Perde Gazellerine Nâilî'den Bir İlave. *Millî Folklor*, s. 90.

⁷ Bir perde gazeli örneği oyunun bu faslında tasavvufî remizlerin kullanımına örnektir:

Nakş-i sun'un remz eder hüsnünde rü'yet perdesi

Hâce-i hükm-i ezeldendir hakikat perdesi

Sîreti sûrette mümkündür temâşa eylemek

Hâil olmaz ayn-i irfâna basiret perdesi

Her neye imân ile baksan olur iş âşikar

Kılmış istilâ cihâna hâb-i gaflet perdesi

Bu hâyal-i âlemi gözden geçirmektir hüner

Nice kâra gözleri mahv etti sûret perdesi

Şem-i aşka yandırıp tasvir-i cismindir geçen

Âdemi âmed-şüd etmekte azîmet perdesi

Hangi zilla iltica etsen fenâ bulmaz acep

Oynatan üstâdı gör kurmuş muhabbet perde si

Dergeh-i Âl-i abâda müstakim ol Kemterî

Gösterir vahdet elin kalktıkça kesret perdesi

Bkz. www.karagoz.net/karagoz_hacivat_perdegazeli.htm (E. T. 20. 05.2015)

kitlesel eğlence kültürünün merkezine kaymağa başlayan oyun, belli bir meslek erbabını yaşatan, teknik ve sanatsal tarz ve üslupları geliştiren bir “gösteri” dir artık. Oyunun profesyonel bir karakter kazanmasının yanı sıra, her zaman doğasında var olan, *hayatı sahneye taşıma* vasfı, sürekli değişen dinamik yapısı onu modernleşme dönemi zihniyetiyle de karşılaştırmıştır.

Bu dönemde “kâr-ı kadim” oyunların da hayalîlerin hafızasından yazıya çekilmesi ihtiyacı başgöstermiş, yazıya çekilen oyunlar 19. yüzyıl İstanbul’unu da beraberinde taşımış, konular değişirse de sosyal unsurlar değişmiştir. Dönemin toplumu artık modern tiyatroyu da tanıdığı için geleneksel oyunun gittikçe artan bir ivmeyle “kitle eğlence” zihniyetine hitap eder mahiyet kazanması kaçınılmazdır. Bu sebeple, nev- kâr oyunlar yeni insan tipini ve 19. yüzyıl İstanbul’unun zevkini, yaşam biçimini, zihniyetini yansıtır.

Geleneksel Karagöz oyunu seans esnasında seyirci kitlesiyle bütünleşir, seyircinin kültürel profili, cinsiyeti, yaşı gibi unsurlar oyunun içeriğini de etkiler. Her oyun, hayalîyle seyirci arasında mahrem bir paylaşımdır. Ne var ki, yeni şartlar bu oyunları basılı metinlere dönüştürür. Artık Karagöz, her kesimden geniş kitlelere hitap eden, hayalden hemen silinivermeyen kalıcı metinlerdir.

Dönemin meşhur hayalîlerinden olan Hayalî Memduh Bey’in kaleme aldığı Karagöz küllüyatı bugün İstanbul Büyük Şehir Belediyesi kitaplığında online olarak görüntülebilir durumdadır. Külliyâtı oluşturan hikâyelerin genel karakteri değerlendirilecek olursa, bunların mümkün olduğunca geniş kitlelere, her yaştan okur -yazar topluluğuna hitap etmek amacını güttüğü kolaylaca görülebilir. Her bir hikâye bir sonraki sayının haber spotunu da vermektedir. Bir sonraki hikâye, hep “*çok güleceksiniz*” sözleriyle takdim edilir. Bu, değişen dünyada, yeni hedef kitlenin beklentisine cevap mahiyetinde bir ifadedir. “Eğlence” artık tek başına bir “değer” olma yolundadır.

Bununla beraber, toplum halen “boş eğlence” fikrinden rahatsız olmaktadır. Eğlencenin toplumu eğitmek gibi bir misyon üstlenmesi gerektiği fikri önemini uzunca bir süre daha korumaya devam edecektir.

“Faydası olan eğlence” basılı kitapların mukaddimelerinde, halk tiyatrosu veya Karagöz oyunları hakkında yazılar yazan kalem erbabının gazete köşelerinde özenle altı çizilen bir maddedir.

Bunun tipik bir örneği, “Karagöz Evleniyor” oyununun mukaddimesinde görülebilir. Oyun, esasen diğer Karagöz oyunlarının bir kısmında da var olan müstehcen içerikle dikkat çekmektedir. Oysa, hikâyenin mukaddimesinde söz konusu içerik ustalıkla “*faydalı bilgiler*”e çevrilir.

Mukaddime - [ss. 3-4] : “Karagöz Kütübhânesinin ikinci adedini teşkil eden ‘Karagöz Evleniyor’ sırf alay etmek ve kar’ileri güldürmek için yazılmamıştır. Fakat bir fâide-i ictimâiyye dahi gözetilmemiştir. Karagöz Evleniyor, âdetâ bir nasîhat-nâmedir ki oğlunu veya kızını evlendirmek isteyen ebeveyne, evlenmek isteyen kimselere yol gösterir. Fakat Karagöz’ün tabiatı biraz komik olduğundan her işe biraz gevezelik karıştırmadan duramaz.....

Karagöz bunu sırf tabiatına mağlub olarak yapmıyor, hayır...Maksadı fâide husûlüdür....” (Sevinçli, 2009: 39-40)

Burada dikkat çeken önemli bir husus, oyunda dile getirilen düşüncenin artık dünyanın fâniliğini hatırlatmak için kullanılan tasavvufi istilahlardan, “*fâide-i ictimâiyye*” gibi modern bir söyleme dönüşmesidir. Eğlence gibi eğitim de kitlesel bir mahiyet almış, tüm toplum kesimlerini peşinden sürükleyecek ideolojilere zemin hazırlanmıştır.

2.3. Modernleşme ve Karagöz

Batılılaşmanın ideolojik zemininde, zaman zaman ütöpikleşen bir tarzla da olsa, toplumu ileriye, hedeflenen belli bir noktaya çekebilmek aydın kesimin önemli bir problemidir. Karagöz oyunları bu noktada kitlelerin elinden tutup taşıyabilecek dinamiklerden biri olarak görünür. Halka kendi içlerinden yükselen bir sesle ulaşabilmek, ideologlar açısından göz ardı edilemeyecek bir pratiktir.

Cumhuriyet öncesinde ilk kez, milletin “hace-yi evvel”i olan Ahmet Mithat Efendi, oyunu teknik olarak yenileştirme ve mahiyet yönünden reformize etme fikrini hayata geçirmeye çalışır. Onun istediği biraz da Batı tiyatrosunu yerli bir oyunla birleştirerek daha etkin bir hale getirmektir. Sentezci Ahmet Mithat Efendi, bir sentez daha sunar: Yeni bir forma bürünmüş yepyeni bir sesle hitap eden fakat halka çok tanıdık gelen bir yerli kahraman. (Boratav,1992: 199).

Cumhuriyet döneminde yeniden inşa edilmek istenen genç cumhuriyet toplumu için bir kez daha halk kahramanlarının yeni görevler üstlenmesi gerektiği konusu gündeme gelir. Konu kapsamında lokomotif görevini, dönemin siyasi partisi CHP ve Halkevleri üstlenmektedir. Oluşturulan çalışma gruplarının faaliyetleriyle bir genelge yayınlanır. Söz konusu genelge ile başlayan proje kapsamında 1941’de yedi Karagöz oyunu yazılmış ve yayımlanmıştır.⁸

Bu oyunlar, kâr-ı kadim oyunlarda câhil, anlayışı kıtça, patavatsız bir tip olan Karagöz’ü saf fakat sağduyulu, sağlam bir “*Anadolu insanı*” na dönüştürmektedir. Böylece halka inilecek ve halkla aynı dili konuşamayan “*aydın*”ın sözlerine bir “*halk kahramanı*” olan Karagöz tercüman olacaktır.

“Halk kitaplarının kahramanlarını halk seviyor. Bu kahramanlar aynen bırakılsın; yalnız bunlar, rejimin ruhuna uygun, yüksek mânalı, yeni vakalar için-de gösterilsin. Böylece halka, sevdiği kitaplar vasıtasıyla telkin etme imkânı hazırlansın. Nasıl ki Miki-Maus tipi daima aynı kalmakla beraber, her filmde ayrı bir mevzuun, ayrı bir muhitin kahramanı oluyorsa, yukarıda adları geçen ve halkın gayet iyi tanıdığı tipleri yepyeni mevzular içinde kullanmak ve böylelikle halkın alışık olduğu kahramanları yeni Türk inkılâp ve medeniyet gayelerine uygun telkinler yapan maceralar içinde yaşatmak istiyoruz.” (Boratav,1946: 167)

Modern Karagöz, idealize edilen Türk köylüsüdür, halk irfanının sesidir. Onun yenilikleri benimsemesi, genç cumhuriyet toplumunun inşası için önemli bir harç malzemesidir.

Ancak, ilerleyen zaman, yeni Karagöz’ün halka önderlik etmek şöyle dursun, halkın gözünden düşmesine sebep olmuştur. Hızla değişen dünyada Karagöz, misyonunu kaybetmekle kalmamış “eğlence” olmaktan bile uzaklaşmaya başlamıştır. Modern dönemde oyunun yaşatılmasını düşünen aydınlar açısından artık bir problem daha vardır. Karagöz’ün çağdaş dünyada var olabilmesi.

Halk hikâyeciliğiyle ilgili çalışmasında Boratav, oyunun yaşatılmasında ve gelecek nesillere taşınmasında televizyonun yararı olabileceğini düşünür. (Boratav, 1992: 201). Karagöz çalışmalarında bir diğer yetkin isim, Metin And ise tersine, TV de yayınlanan kötü oyun repertuarının Karagöz’ü halkın gözünde bitirme noktasına geldiğini söylemektedir. (And, 1985: 336).

Aslında, hızla globalleşen dünyada, gittikçe artan bir güçle ağlarını ören popüler kültür karşısında durabilmek neredeyse imkansızdır. Çünkü popüler kültüre belki de ancak kendi argümanlarıyla karşı konulabilecektir. Oysa modern figürler ya da bazı çağdaş söylemler

⁸ Bu konuda geniş bilgi için bkz. ÇIKLA, Selçuk (2007). Türk Edebiyatında Dirijizmin Karagöz Piyesleri Boyutu. Milli Folklor,19/ 73; BORATAV, Pertev N. (1946). *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: Adam Yay.

eklenmesi, Karagöz oyununu çağdaş eğlence kültürünün bir unsuru yapmıyor. Bu konudaki tavsiyeler de genellikle bazı teknik donanımların oyuna katılmasından ileri gidemiyor. Bu bağlamda Karagöz oyununu hayatta tutmak için bilim dünyasında bir takım arayışlarının varlığı önemli bir gelişmedir.⁹

SONUÇ

Türk gölge oyunu Karagöz, sadece kültür tarihinde eğlence kültürüne dair bir madde değildir. Karagöz geçmişten günümüze değerler ve anlamsal dönüşümler taşıyıcısıdır. Oyunun tarihi, gölge oyunu olarak, Çin- Moğol –Türk kültür aktarımına (Yavuz Selim zamanında Mısır’daki Memluk’ların da Türk olduğu unutulmamalıdır) uzanırken, Karagöz’e dönüşümü ise 16. Yüzyıl Osmanlı dönemi İstanbul şehir kültürüyle ilişkilidir.

Erken dönem oyun metinlerinin konu itibarıyla olmasa da oyunun sunuluşu ve felsefi arka planı yönünden dini- tasavvufi mahiyette olduğu söylenebilir.

Hiçbir maksat gözetmeyen eğlenceyi tabir caizse “hafif” bulan Osmanlı zihniyetinin eğlenceden “fayda” hasıl etme çabası, başlangıçtaki tasavvufi atmosferin ve “ibretnüma” göstergelerin zamanla sosyal içeriğe, sosyal satire dönüşümüne zemin hazırlamıştır.

Batılılaşma dönemi Osmanlı toplumunda ve bilhassa erken Cumhuriyet döneminde oyunun halka yakın oluşundan hareketle yeni ideolojilerin taşıyıcısı olmasını öngören yaklaşımlar, arayışlar olmuştur. Oyunların şekil ve tema yönünden güncellenmesi, tiplerin bazı değerlerin taşıyıcısı olmasının öngörülmesi bu arayışlar döneminin mahsulüdür.

Günümüz eğlence kültürü, artık eğlenceden sosyal fayda beklememektedir. Eğlence bir değerler taşıyıcısı olabilir, ancak hızla değişen dünyada gittikçe artan bir ivmeyle dönüşen zihniyette, eğlencenin kendisi başlıbaşına bir “değer” olmuştur.

KAYNAKLAR

- ALANGU, M. Tahir (1933) Karagöz Tetkikleri. e-arşiv.sehir.edu.tr.(Erişim tarihi: 20. 08.2015)
- ALANGU, M. Tahir (1983) Türkiye Folkloru Elkitabı. İstanbul: Adam yayınları.
- AND, Metin (1985) Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Geleneği. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yay..
- AND, Metin (1977) Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu. Ankara: Türkiye İş Bankası Yay.
- ARSLAN, Mehmet (1999) Türk Edebiyatında Manzum Surnameler (Osmanlı Saray Dügünleri ve Şenlikleri), Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Bşk. Yay.
- ARABÎ, M. (2006) Fütûhat-ı Mekkiyye. (Çev: İ., & Demirli, E.) İstanbul:Litera Yayıncılık.
- AYTAÇ, Pakize (2006) “Karagöz’ün Perde Gazellerinde Tasavvuf” Somut Olmayan Kültürel Miras Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyum Bildirileri, [27-29Nisan 2006], Yay. Haz.: M. Öcal Oğuz, Yeliz Özay, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- BORATAV, Pertev N. (1946) *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: Adam Yay.
- ÇIKLA, Selçuk (2007) Türk Edebiyatında Dirijizmin Karagöz Piyesleri Boyutu. Milli Folklor, 19/ 73
- DÜZDAĞ, Mehmet Ertuğrul (1972) Şeyhülislam Ebussuud Efendi Fetvalar Işığında 16. Asır Türk Hayatı, İstanbul: Enderun Kitabevi Yay.
- DÜZGÜN, Dilaver. (2002) Geleneksel Türk Tiyatrosu. Türkler Ansiklopedisi, 487-496.

⁹ Bkz TÜRKYILMAZ, D. (2013). Karagözü Yeniden Hayata Katmak Üzerine Bazı Öneriler. *Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 1(12), 51-58.

- Evliya Çelebi b. Derviş Muhammet Zilli (1996) Evliya Çelebi Seyahatnamesi, c.1, (Haz. Orhan Şaik Gökyay). İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- HAMMER, J. V. (2007) Osmanlı İmparatorluğu Tarihi, c I, II, İstanbul: İlgı Kültür Sanat Yayınları
- KOÇAK, Aynur, (2002) "Karagöz Oyunlarındaki Tuzsuz Deli Bekir Tipi Üzerinde Bazı Değerlendirmeler", *Millî Folklor*, Sayı: 56, Kış 2002, s.121-129.
- KUDRET, Cevdet (1968-1970) Karagöz, I, II, III Ankara: Bilgi Yayınları.
- ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları I, Kâr-ı Kadim, İstanbul: Kitabevi.
- ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları II, Nev- İcâd, İstanbul: Kitabevi.
- ORAL, Ünver (2007) Karagöz Oyunları III, Yeni, İstanbul: Kitabevi.
- ÖNCÜ, A. (2011) Karagözle İlgili Araştırmalarda Bir Kaynak Olarak Evliya Çelebi Seyahatnâmesi/Evliya Çelebi's Book Seyahatnâme As A Source In The Research About Karagöz. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (46).
- SAKAOĞLU, Saim (2003). *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, Ankara: Akçağ Yay.
- SEVİNÇLİ, E. (2009) Cinsel Bilgileri Öğrenirken Sağdığımız Karagöz: Karagöz Evleniyor (1913) Oyunu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 27
- SİYAVUŞGİL, Sabri Esat (1938) İstanbul'da Karagöz ve Karagöz'de İstanbul, İstanbul: Bürhaneddin Basımevi.
- SİYAVUŞGİL, S. E. (1941) Karagöz, Psiko-Sosyolojik Bir Deneme, İstanbul: Maarif Matbaası.
- ŞENÖDEYİCİ, Ö. (2011) Karagöz Perde Gazellerine Nâilî'den Bir İlave. *Millî Folklor*, 90.
- ŞENÖDEYİCİ, Ö. (2013) Klâsik Şiire Akseden Karagöz. *Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 1(13), 111-120.
- TÜRKYILMAZ, D. (2013) Karagözü Yeniden Hayata Katmak Üzerine Bazı Öneriler. *Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 1(12), 51-58.