

**GELENEKSEL TRK GLGE OYUNU KARAGZ'N PLASTİK AIDAN  
DEĐERLENDİRİLEREK SERAMİK SANAT  
FORMLARINA DNŐTRLMESİ**

**ORUN AKSAKAL**

**YKSEK LİSANS TEZİ**

**Seramik Anasanat Dalı**

**DanıŐman: Do. Emel ŐLENAY**

**ESKİŐEHİR**

**Anadolu niversitesi Gzel Sanatlar Enstits**

**Mart 2012**

## TEZ ÖZÜ

# GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZ'ÜN PLASTİK AÇIDAN DEĞERLENDİRİLEREK SERAMİK SANAT FORMLARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

ORÇUN AKSAKAL

Seramik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mart 2012

Danışman: Doç. Emel ŞÖLENAY

Anadolu topraklarına 16. yüzyılda Mısır'dan getirildiği düşünülen gölge oyunu, Osmanlı hâkimiyetindeki Türk yurdunun bütün kültürel unsurlarıyla yeniden şekillenip 17. yüzyılda, halk arasında kullanılan tabiriyle, “Karagöz” adını almıştır. Türk halk tiyatrosu geleneğinin vazgeçilmez bir güldürü türü olan Karagöz, sahip olduğu karakter çeşitliliği ile Osmanlı toplumunun kozmopolit yapısının ve buna bağlı hoşgörüsünün bir aynası niteliğindedir.

Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılması konusunda Türkiye Cumhuriyeti bir takım çalışmalar sürdürmektedir. Bu bağlamda, 2009 yılında UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miras Hükümetler Arası Komitesinde, Türkiye'nin sunduğu “Karagöz” ulusal dosyası “Âşıklık Geleneği” dosyası ile birlikte “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Miras Temsili Listesi'ne” girmiştir.

Bu çalışmada; Karagöz'e dikkat çekmek, uluslararası platformlarda tanıtımına katkıda bulunmak ve Karagöz'ün, gelenekselliğinin ötesinde, Türk kültüründeki değeri noktasında farkındalık yaratmak hedeflenen sonuçlardan biridir. Bir diğeri; Karagözün özgün görsel yapısını, gölge oyunundan farklı bir sanatsal disiplin olan seramik sanatının zengin tekniğini ve renk imkânlarını kullanarak, plastik değerlendirmelerle, seramik sanat formlarına dönüştürmeye çalışmak bu sayede çini ya da minyatür gibi seramik temelli unsurlarımıza, Karagözü de eklemleyerek yeni bir konu alanı yaratmaktır.

**ABSTRACT****CONVERSION OF THE TRADITIONAL TURKISH SHADOW PLAY KARAGOZ  
TO CERAMIC ART FORMS BY USING IN PLASTIC APPLICATIONS****ORÇUN AKSAKAL****Ceramic Department****Anadolu University Fine Arts Institute, March 2012****Supervisor: Ass. Prof. Emel ŞÖLENAY**

The shadow play is considered to be transferred to Anatolia, which was under the rule the Ottoman Empire then, from Egypt in the 16<sup>th</sup> century; it was reshaped with the Turkish cultural resources and named “Karagöz” as known among the general public in the 17<sup>th</sup> century. Karagöz is an irreplaceable comedy type in the Turkish public theater tradition, and through its character variety it reflects the cosmopolite structure and so the tolerance of the Ottoman society.

Turkish Republic has carried out studies to keep Karagöz, the traditional Turkish Shadow Play, alive and hand it down to the next generations. In this respect, the “Karagöz” national file and “Aşıklık Tradition”, presented by Turkey before the Intergovernmental Committee for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage of UNESCO in 2009, were inscribed as an element on the "Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity" in the same year.

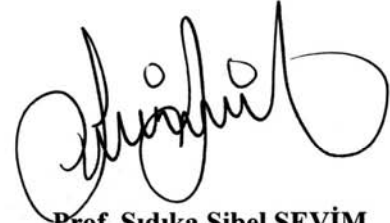
The objectives of this study are to draw attention to Karagöz, contribute to its introduction in international platforms and raise awareness for the value of Karagöz in Turkish culture beyond its traditional value. One other objective of this thesis is to try to convert the original visual structure of Karagöz to ceramic art forms by using the rich technique and color options of ceramics, which is a quite different art discipline from the shadow play, in plastic applications; hence, to create a new subject field in the ceramic-based art such as tile and miniature, by inserting Karagöz.

**JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI**

**Orçun AKSAKAL'** ın “Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz' ün Plastik Açıdan Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi” başlıklı tezi 07 Mart 2012 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Seramik** Anasanat Dalı **Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Emel ŞÖLENAY  
Üye : Doç. Rıdvan COŞKUN  
Üye : Yrd. Doç. Sadettin AYGÜN

İmza



**Prof. Sıdika Sibel SEVİM**  
**Anadolu Üniversitesi**  
**Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü**

## ***ÖNSÖZ***

“Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz’ün Plastik Açıdan Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi” başlıklı tez çalışmamın her aşamasında yardımlarını ve desteğini esirgemeyen değerli hocam ve tez danışmanım Sayın Doç. Emel Şölenay’a içten teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmamın başında Karagöz konusunda bana yol gösteren Karagöz ustası Hayali Emin Şenyer’e, ilgi ve katkılarından dolayı Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğüne, Araştırma Görevlisi Betül Demir Karakaya’ya, Ufuk Gülaçtı ve Ö.Faruk Döşkaya’ya, tez çalışmam boyunca maddi manevi her an yanımda olan aileme ve Banu Kaynak’a teşekkür ederim.

Orçun AKSAKAL

**ÖZGEÇMİŞ**  
**ORÇUN AKSAKAL**

Seramik Anasanat Dalı  
Yüksek Lisans

**Eğitim**

Lisans 2007 Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Cam Bölümü

**Kişisel Bilgiler**

Doğum yeri ve yılı: Manisa – 09.02.1981 Cinsiyet: Erkek Yabancı Dil: İngilizce

## RESİMLER LİSTESİ:

<b>Resim 1.</b>	Jaguar dansında kullanılacak olan ağaç kabuğundan kostüm ve maske.....	11
<b>Resim 2.</b>	Yunan Vazosu, M.Ö VI. ya da erken V. yüzyıl.....	11
<b>Resim 3.</b>	Boynuzlu tanrı (ya da hayvan kılığına girmiş bir insan).....	12
<b>Resim 4.</b>	Çin Tiyatrosunda kullanılan bazı maskeler. Metin And koleksiyonundan.....	13
<b>Resim 5.</b>	Tanrıça Kali Maskesi. Nepal. Kağıt Hamuru, Metin And koleksiyonundan.....	13
<b>Resim 6.</b>	Terentius'un Andros Güzeli için maskeler. M.S. 9. yy.....	14
<b>Resim 7.</b>	Köy Seyirlik Oyunlarında Maske kullanılan oyunlara örnekler .....	15
<b>Resim 8.</b>	Satir oyuncularını gösteren bir vazo resmi, M.Ö. geç 5. yy .....	16
<b>Resim 9.</b>	Olasılıkla bir oyuncuya ait bir maskeyi gösteren bir vazo parçası, M.Ö. 470.....	17
<b>Resim 10.</b>	Bir oyuncuyu maske tutarken gösteren bir vazo parçası, M.Ö. 4. yy.....	17
<b>Resim 11.</b>	Üç maske ile Menander'in mermerden rölyef heykeli, M.S. 1,2. yy.....	18
<b>Resim 12.</b>	Çelenkli ve falluslu yaşlı bir erkeği temsil eden komik oyuncu, M.Ö 375-350...	18
<b>Resim 13.</b>	Gülen kız, M.Ö 375 – 350.....	18
<b>Resim 14.</b>	Kucağında çocukla yaşlı kadın.....	19
<b>Resim 15.</b>	Yeni Komedyadan, kilden yapılmış bir yaşlı kadın heykelciği.....	19
<b>Resim 16.</b>	Yeni Komedyadan bir köle heykelciği.....	19
<b>Resim 17.</b>	Yunanlı oyuncunun kilden heykelciği. M.Ö ?130-60.....	19
<b>Resim 18.</b>	İki Çin gölge oyunu tasviri.....	31
<b>Resim 19.</b>	İki Hint gölge oyunu tasviri; Sita ve Rama.....	31
<b>Resim 20.</b>	Wayang Kulit tasvirleri.....	32
<b>Resim 21.</b>	Bir Thailand gölge oyunu tasviri ve oynatılış şekli.....	32
<b>Resim 22.</b>	Memlük – Mısır gölge oyunundan bir tasvir.....	34
<b>Resim 23.</b>	Anadolu'da oynatılan ipli kuklalara örnekler.....	42
<b>Resim 24.</b>	Kil bebekler, M.Ö 4. yy.....	43
<b>Resim 25.</b>	III. Murat çağının ünlü meddahı Lalin Kaba, Boston Museum of Fine Arts.....	44
<b>Resim 26.</b>	Orta Oyunu'ndan Pişekar il Kavuklu.....	45
<b>Resim 27.</b>	1582 Şenliğinde At Meydanı'nda Karagöz ve Hacivat'ı andıran iki canlı kukla..	51
<b>Resim 28.</b>	Bir hayvan mücadelesini gösteren deri aplike, M.Ö 5. yy, Pazırık.....	56
<b>Resim 29.</b>	Bir hayvan mücadelesini gösteren deri aplike detayı, M.Ö 5. yy, Pazırık.....	57

<b>Resim 30.</b>	Deri Aplike Yavru Horoz, 12x17cm, M.Ö 5. yy, Pazırık.....	57
<b>Resim 31.</b>	Deri Aplike Geyik Boynuzlu Kaplan, 13x14.7 cm, M.Ö 6. yy, Pazırık.....	58
<b>Resim 32.</b>	Deri Aplike Lotus Çiçeği, 10.8x7.7 cm, M.Ö 5. yy, Pazırık.....	58
<b>Resim 33.</b>	Yazılıkaya Tapınağının ana sahnesi.....	61
<b>Resim 34.</b>	Yazılıkaya on iki tanrı kabartması (reproduksiyon).....	61
<b>Resim 35.</b>	Yazılıkaya on iki tanrı kabartması – (orijinal).....	62
<b>Resim 36.</b>	Kral Sulumeli Hava Tanrısı'na sunuda bulunuyor.....	62
<b>Resim 37.</b>	İvriz Kaya kabartması.....	63
<b>Resim 38.</b>	Mehmet Siyah Kalemin Demon Tasviri.....	65
<b>Resim 39.</b>	Sevin'in Demonu Profilden Çizimi.....	65
<b>Resim 40.</b>	Endonezya'nın Bali Adası gölge oyunu karakterlerinden Delam ile Twalen.....	66
<b>Resim 41.</b>	(Y) harfi biçimindeki çatal çubukla oyun oynatılırken.....	68
<b>Resim 42.</b>	Nevrekan bıçakları.....	69
<b>Resim 43.</b>	Haham.....	70
<b>Resim 44.</b>	Karagöz.....	79
<b>Resim 45.</b>	Karagöz (Sünnet Çocuğu Oyunundan).....	80
<b>Resim 46.</b>	Tefli Karagöz.....	80
<b>Resim 47.</b>	Karagöz Satıcı.....	80
<b>Resim 48.</b>	Karagöz Kahveci.....	80
<b>Resim 49.</b>	Hacivat.....	81
<b>Resim 50.</b>	Karagöz, Metin Özlen.....	82
<b>Resim 51.</b>	Karagöz, Hayali Nafiz Efendi.....	82
<b>Resim 52.</b>	Karagöz Mehmet Muhittin Sevilen (Hayali Küçük Ali).....	82
<b>Resim 53.</b>	Karagöz Kemalettin Sevilen (Hayali Küçük Ali'nin Oğlu).....	82
<b>Resim 54.</b>	Feraceli Zenne.....	83
<b>Resim 55.</b>	Çengi.....	83
<b>Resim 56.</b>	Çelebi.....	84
<b>Resim 57.</b>	Asri Çelebi.....	84
<b>Resim 58.</b>	Âşık Tiryaki.....	85
<b>Resim 59.</b>	Tiryaki (Laleli).....	85
<b>Resim 60.</b>	İki Matiz.....	86
<b>Resim 61.</b>	Matiz.....	86
<b>Resim 62.</b>	Tuzsuz Deli Bekir.....	87
<b>Resim 63.</b>	Külhanbeyi.....	87



<b>Resim 64.</b>	Beberuhi 1 .....	88
<b>Resim 65.</b>	Beberuhi 2 .....	88
<b>Resim 66.</b>	Himmet .....	90
<b>Resim 67.</b>	Kastamonulu (Türk) .....	90
<b>Resim 68.</b>	Kürt .....	90
<b>Resim 69.</b>	Laz .....	90
<b>Resim 70.</b>	Ermeni Saraf Cinezyan .....	91
<b>Resim 71.</b>	Torbalı Yahudi .....	91
<b>Resim 72.</b>	Tahir ile Zühre Oyunu.....	93
<b>Resim 73.</b>	Ferhad ile Şirin Oyunu.....	94
<b>Resim 74.</b>	Kanlı Kavak Oyunu .....	95
<b>Resim 75.</b>	Karagöz ve Hacivat kayıkta / Kayıkthane Safası Oyunu.....	96
<b>Resim 76.</b>	Burak .....	97
<b>Resim 77.</b>	Nakara Cazu .....	97
<b>Resim 78.</b>	Zaloğlu Rüstem ile Dev .....	98
<b>Resim 79.</b>	Şahmeran .....	98
<b>Resim 80.</b>	Göstermelik Çiçek Vazosu .....	99
<b>Resim 81.</b>	Göstermelik Dükkan ve Çeşme .....	100
<b>Resim 82.</b>	Karyola .....	100
<b>Resim 83.</b>	Ev .....	100
<b>Resim 84.</b>	Karagöz Anıt Mezarı .....	101
<b>Resim 85.</b>	Karagöz Anıt Mezarından Seramik Rölyef Detayı .....	102
<b>Resim 86.</b>	Karagöz Evi Müzesi .....	102
<b>Resim 87.</b>	Karagöz Evi Müzesi'nden Seramik Rölyef Detayı .....	103
<b>Resim 88.</b>	Araş.Gör. Betül Demir Karakaya'nın Satranç Takımı.....	103
<b>Resim 89.</b>	Seramik Çizgi Kahraman Hasbi Tembeler.....	104
<b>Resim 90.</b>	Seramik Çizgi Kahramanı Tombul Teyze.....	105
<b>Resim 91.</b>	Seramik Çizgi Kahramanı Avni.....	105
<b>Resim 92.</b>	Seramik Çizgi Kahraman Garfield.....	105
<b>Resim 93.</b>	Atilla Özer'in Karikatürü.....	106
<b>Resim 94.</b>	Yrd. Doç. Sadettin Aygün'ün karikatür üzerinden yaptığı seramik çalışma.....	106
<b>Resim 95.</b>	Heykel, Madalyonlar.....	106
<b>Resim 96.</b>	Tez Uygulamaları Final Öngörüsü.....	107
<b>Resim 97.</b>	Orta kalınlıkta karo.....	109

<b>Resim 98.</b> İnce karo.....	109
<b>Resim 99.</b> Cam Elyaf.....	109
<b>Resim 100.</b> Bir kez çamura batırılmış parça .....	110
<b>Resim 101.</b> İki kez çamura batırılmış parça .....	110
<b>Resim 102.</b> Üç kez çamura batırılmış parça .....	110
<b>Resim 103.</b> Dört kez çamura batırılmış parça .....	110
<b>Resim 104.</b> Cam elyafı karo .....	111
<b>Resim 105.</b> Poliüretan lif.....	111
<b>Resim 106.</b> Sırsız kısım detay .....	112
<b>Resim 107.</b> Sırlı kısım detay .....	112
<b>Resim 108.</b> Sülyenli şeffaf sır katkılı karo ince döküm .....	114
<b>Resim 109.</b> Sülyenli şeffaf sır katkılı karo kalın döküm .....	114
<b>Resim 110.</b> Borlu şeffaf sır katkılı karo ince döküm .....	114
<b>Resim 111.</b> Borlu şeffaf sır katkılı karo kalın döküm .....	114
<b>Resim 112.</b> Keraflex malzeme örnek uygulama 1 .....	115
<b>Resim 113.</b> Keraflex malzeme örnek uygulama 2.....	115
<b>Resim 114.</b> Maske için hazırlanan iskelet şablon .....	116
<b>Resim 115.</b> Şablonun doldurulması .....	117
<b>Resim 116.</b> Maskenin şekillendirilmesi .....	117
<b>Resim 117.</b> Maskenin içinin boşaltılması .....	117
<b>Resim 118.</b> İki parça halinde Karagöz Maskesi .....	118
<b>Resim 119.</b> Hacivat Maskesinin Şablon Tekniğiyle Sırlanması .....	118
<b>Resim 120.</b> Düz Bir Yüzeye Serilmiş Cam Elyaf Parçası .....	119
<b>Resim 121.</b> Sır Katkılı Karışımın Cam Elyafa Dökülmesi .....	119
<b>Resim 122.</b> Cam Elyaf Parçanın Ters Çevrilmesi .....	120
<b>Resim 123.</b> Cam Elyaf Parçanın Diğer Yüzeyine Çamur Dökülmesi .....	120
<b>Resim 124.</b> Masklar; Hacivat – Karagöz .....	121
<b>Resim 125.</b> Işıklı pano üzerinde çeşitli renklerde cam elyaf katkılı porselen karolar .....	122
<b>Resim 126.</b> Düzenleme (Enstalasyon) 1.....	122
<b>Resim 127.</b> Çamur Plaka Hazırlanışı 1 .....	123
<b>Resim 128.</b> Çamur Plaka Hazırlanışı 2 .....	124
<b>Resim 129.</b> Tasvirlerin şablonlar ile kesimi .....	124
<b>Resim 130.</b> Bisküvi pişirimi yapılmış tasvir parçaları (Hacivat-Karagöz) .....	125
<b>Resim 131.</b> Şablonları hazırlanmış bisküvi parçalar (Hacivat-Karagöz) .....	125

<b>Resim 132.</b>	Plaka Panolar (Hacivat-Karagöz) .....	126
<b>Resim 133.</b>	Keraflex malzemedan kesilen tasvir parçası (Matis) .....	127
<b>Resim 134.</b>	Şablonları hazırlanan Keraflex parçanın air-brush ile boyanması .....	127
<b>Resim 135.</b>	Keraflex Çalışma (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	128
<b>Resim 136.</b>	Keraflex (Karagöz Hacivat) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	129
<b>Resim 137.</b>	Keraflex (Beberuhi) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	130
<b>Resim 138.</b>	Şablonu hazırlanan cam elyaf plakaların air- brush ile sırlanması .....	131
<b>Resim 139.</b>	Cam Elyaf Pano (Beberuhi), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	131
<b>Resim 140.</b>	Cam Elyaf Pano (Hacivat), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	132
<b>Resim 141.</b>	Cam Elyaf Pano (Karagöz), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	132
<b>Resim 142.</b>	Cam Elyaf (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken .....	133
<b>Resim 143.</b>	Düzenleme ve Panolar 1 .....	134
<b>Resim 144.</b>	Düzenleme ve Panolar 2 .....	134
<b>Resim 145.</b>	Keraflex Panolar .....	135
<b>Resim 146.</b>	Cam Elyaf Panolar .....	135
<b>Resim 147.</b>	Plaka Panolar .....	136
<b>Resim 148.</b>	Düzenleme (Enstalasyon) 2 .....	136
<b>Resim 149.</b>	Düzenleme (Enstalasyon) 3 .....	137
<b>Resim 150.</b>	Keraflex'in ışık geçirgenliğe örnek .....	137

## TABLULAR LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b>	1000°C Sülyenli Şeffaf Sır İçeriği .....	113
<b>Tablo 2.</b>	Sır Katkılı Karışımın İçeriği .....	113
<b>Tablo 3.</b>	ESÇ-7 Kimyasal Analiz .....	113

**İÇİNDEKİLER**

<b>ÖZ</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI</b> .....	iv
<b>ÖNSÖZ</b> .....	v
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	vi
<b>RESİMLER LİSTESİ</b> .....	vii – xi
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	xi
<b>GİRİŞ</b> .....	1

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

1. PROBLEM .....	1
2. AMAÇ .....	3
3. ÖNEM .....	3
4. VARSAYIMLAR .....	4
5. SINIRLILIKLAR .....	4
6. TANIMLAR .....	5

## İKİNCİ BÖLÜM

### YÖNTEM

1. ARAŞTIRMA MODELİ .....	7
2. EVREN VE ÖRNEKLEM .....	7
3. VERİLERİN TOPLANMASI VE ÇÖZÜMLENMESİ .....	7

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### TİYATRO

1. TİYATRO .....	8
1.1. Tiyatronun Kökeni ve Bu Bağlamda Maskeler .....	10
1.2. Tiyatronun Kökenine Dair İzler .....	16

1.3. Dionisos Şenlikleri .....	20
1.4. Tiyatro Türleri .....	21
2. GÖLGE OYUNU .....	24
2.1.Gölge Oyununun Tanımı .....	24
2.2.Gölge Oyununu Doğuran Etmenler ve Gölge Oyununun İşlevi .....	25
2.3.Gölge Oyununun Kökeni .....	30
3. TÜRK TİYATROSU VE KAPSAMI .....	34
3.1.Türk Tiyatrosunun Kapsamı .....	35
3.2.Türk Dramatik Sanatını Oluşturan Etkenlerin Türk Gölge Oyununa Yansıması .....	36
3.3.Türk Seyirlik Oyunları ve Türk Gölge Oyunundaki Ortak Noktalar .....	38
3.4.Geleneksel Türk Tiyatrosu .....	40
3.5.Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun Köylü Tiyatrosu Geleneği .....	40
3.6.Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun Halk Tiyatrosu Geleneği .....	41

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU “KARAGÖZ İLE HACİVAT”

#### (KARAGÖZ)

1. KARAGÖZ'ÜN TANIMI VE ÖZELLİKLERİ .....	46
2. KARAGÖZ'ÜN ANADOLU'DA ORTAYA ÇIKIŞINA DAİR GÖRÜŞLER .....	48
2.1. Karagöz'ün Doğudan Geldiğini Savunan Görüşler .....	49
2.2. Karagöz'ün Batıdan Geldiğini Savunan Görüşler .....	50
2.3. Karagöz'ün Mısır-Memlük Kültüründen Geldiğini Savunan Görüşler .....	50
3. KARAGÖZ'ÜN İSLAM VE MİSTİSİZM İLE BAĞINTISI .....	52
4. KARAGÖZ'ÜN KÖKENİNE DAİR ALTERNATİF GÖRÜŞLER .....	54
4.1. Pazırık (Pazyryk) Kurganlarına Dikkat Çeken Görüş .....	55
4.2. Hitit Sanatına Dikkat Çeken Görüş .....	59
4.3. Mehmet Siyah Kalemin Çizimlerine Dikkat Çeken Görüş .....	64

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZ'ÜN TEKNİKLERİ ve BÖLÜMLERİ

<b>1. KARAGÖZDE KULLANILAN TEKNİK TERİMLER VE ENSTRÜMANLAR ....</b>	<b>67</b>
<b>2. KARAGÖZ'ÜN BÖLÜMLERİ .....</b>	<b>71</b>
<b>2.1. Mukaddime (öndeyiş veya giriş) .....</b>	<b>71</b>
<b>2.2. Muhavere (söyleşme veya diyalog) .....</b>	<b>71</b>
<b>2.3. Fasil (oyunun kendisi) .....</b>	<b>72</b>
<b>2.4. Bitiş .....</b>	<b>72</b>

## ALTINCI BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZÜN TEMEL KARAKTERLERİ

<b>1. KARAGÖZDE KARAKTERLERİN ÖZELİKLERİ .....</b>	<b>73</b>
<b>2. KARAGÖZ İLE HACİVAT'IN KİMLİKLERİNE DAİR GÖRÜŞLER .....</b>	<b>75</b>
<b>3. KARAGÖZ'ÜN KURUCUSU OLDUĞU SÖYLENEN ŞEYH KÜŞTERİ .....</b>	<b>76</b>
<b>4. TEMEL KARAKTERLER .....</b>	<b>77</b>
<b>4.1. Karagöz .....</b>	<b>78</b>
<b>4.2. Hacivat .....</b>	<b>81</b>
<b>4.3. Zenneler .....</b>	<b>83</b>
<b>4.4. Çelebi .....</b>	<b>84</b>
<b>4.5. Tiryaki .....</b>	<b>85</b>

4.6. Matiz (Tuzsuz Deli Bekir) .....	86
4.7. Külhanbeyi .....	87
4.8. Beberuhi .....	88
4.9. Kastamonulu (Türk) .....	89
4.10. Kürt .....	89
4.4.11. Laz (Karadenizli) .....	89
4.4.12. Ermeni .....	91
4.4.13. Yahudi .....	92
<b>5. OYUNLARA ÖZGÜ KARAKTERLER .....</b>	<b>92</b>
5.1 Tahir ile Zühre Oyunu .....	92
5.2. Ferhad ile Şirin Oyunu .....	94
5.3. Kanlı Kavak Oyunu .....	95
5.4. Kağıthane Safası Oyunu .....	96
<b>6. DOĞAÜSTÜ YARATIK KARAKTERLERİ .....</b>	<b>97</b>
<b>7. GÖSTERMELİKLER VE GÜNDELİK YAŞAMA DAİR TASVİRLER .....</b>	<b>99</b>

## YEDİNCİ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAKTERLERİNİN ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA KULLANIMINA İLİŞKİN ÖNERİLER VE KİŞİSEL UYGULAMALAR

1. Karagözün Konu Edildiği Seramik Eserlere Örnekler .....	101
2. Türkiye’de Mizahi Unsurların Konu Edildiği Seramik Eserlere Örnekler .....	104
3. Karagöz’ün Çağdaş Seramik Sanatında Kullanımına İlişkin Öneriler ve Kişisel .... Uygulamalar	107
3.1. Seramik Bünyelerde Işık Geçirgen Özellik Üzerine Araştırmalar ..	108
3.1.1. Saf Porselen Bünyenin Şeffaflığı Üzerine Deneyler .....	108
3.1.2. Cam Elyaf Katkılı Porselen Bünye Deneyleri .....	109
3.1.3. Poliüretan Lif Katkılı Porselen Bünye Deneyleri .....	111
3.1.4. Sır Katkılı Porselen Bünye Deneyleri .....	112



<b>3.2. Keraflex</b> .....	115
<b>3.3. Kişisel Uygulamalar I; Düzenleme (Enstalasyon)</b> .....	116
<b>3.4. Kişisel Uygulamalar II; Seramik Panolar</b> .....	123
<b>3.4.1. Plaka Pano Uygulama</b> .....	123
<b>3.4.2. Keraflex Pano Uygulama</b> .....	126
<b>3.4.3. Cam Elyaf Pano Uygulama</b> .....	130
<b>SONUÇ</b> .....	138
<b>KAYNAKÇA</b> .....	140

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

#### 1. Problem

Gölge, insanın ebedi yalnızlığına refakat eden bir dosttur. İlk ve doğal stilizasyonumuz olarak kabul edersek, insanın kendi özüyle olan ilişkisinde önemli bir görsel unsur, bir ipucudur. Bu noktada ışığın bize oynadığı oyunun, çoğu kişi için manevi bir tarafı da vardır. Bütün nesnel ayrıntıların koyu bir yansımada yok olması, kişinin kendi öz benliğini, varlık, yokluk, an ve geniş zaman kavramları çerçevesinde sorgulamaya itebilir. Gölge her daim canlıdır, insanla uyur, insanla gezer. Sadece canlıların gölgesi yoktur tabi ki, sözgelimi bir kayanın gölgesi de insanınki kadar canlıdır. Kaya sabittir belki ama güneşin hareketi gölgeyi canlı kılar.

Gölgesiyle ister istemez ilişki içerisinde olan insan, bu capcanlı unsuru bir oyuna dönüştürmüş, bu şekilde hayatın birçok noktasına göndermelerde bulunmuştur. Hayatı, ışık ve perdeden ibaret bir sahneye, kendini de; bedenine ince bir atıf yaparcasına, deriden yapılmış figürlere indirgemiş buna da gölge oyunu demiştir. İlk kez hangi coğrafyada ve nasıl ortaya çıktığı konusunda var olan çeşitli rivayetlerin yanı sıra, halen Asya'dan Avrupa'ya birçok kültürde ve de Anadolu'da yüzlerce yıldır varlığını sürdürmektedir.

*Karagöz ve Hacivat*, halkın deyişiyle; *Karagöz*; ışığın, bizim perdemize yansıyan tarafı, geleneksel Türk gölge oyunumuzun adıdır. Karagöz, oyunun iki temel kişisinden biri, Hacivat'ın aksine saf ve cahil olan kişidir. Arkasında ışık yakılan, yarı geçirgen bir perde ile yine bu perdenin arkasında, genelde renkli ve deriden yapılmış figürleri karşılıklı konuşarak oynatılır. Figürlerin yapıldığı derinin de yarı saydam olması, perdedeki karakterlerin gölgelerinin, renklerinden bir şey kaybetmeden izleyiciye ulaşmasını sağlar.

Sunulan gösteri oldukça didaktik ve zengin unsurlarla bezelidir. Bu zenginlik, kültürümüzün birçok ögesinin bu oyunda bir araya gelmesinin bir sonucudur. Bu bağlamda Metin And, Karagöz için; “Osmanlı kültürünün ve toplumsal yapısının bir kesiti, bir mikro kozmosudur. Burada çok uyumlu ve zengin bir bütüncülük buluruz.” der.

Türk gölge oyununun, hem görsel hem de edebi anlamda bir araya getirdiği sanatsal çeşitlilik, onu özgün kılar “Şiir, anlatı, müzik, şarkı, dans, renk ve hareket. Osmanlı kültür ve sanatının tüm öğeleri bir araya gelir: Divan şiiri, halk şiiri, tekke şiiri; divan müziği, halk müziği; sanat dansı ve halk dansı; sözlü edebiyatın tüm söz oyunları: Tekerlemeler, yanıltmaçlar, bilmece gerçəküstü öyküler, kılıklamalar, çene yarışması, tersinleme, yerindesizlik, abartma, lafçılık, ad oyunu, cinas oyunu ve başkaları gibi.”<sup>1</sup>

Genel olarak oyunların içeriğine ait olan bu yapının yanında, farklı coğrafi bölgelerden ve farklı dinlerden kişilerin bu oyunun önemli karakterlerini oluşturması, geçmişten bugüne toplumumuzun uyumlu ve iç içe geçmiş güçlü yapısını sergilemekte, asıl kültürel mirasımızın, insanımız olduğu gerçeğini vurgulamaktadır. *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* adlı kitabının önsözünde Metin And, Karagözün, bilinen tarihsel süreç içerisinde geçtiği zorlu yollara, sorduğu sorular ve bu sorulara verilen yetersiz ve geçici cevaplarla dikkat çekmektedir;

“Türk gölge oyunu en azından dört yüz yıl nasıl böylesine canlı kalabildi? Özellikle Osmanlı İmparatorluğunun geniş sınırları içinde çeşitli din ve etnik ayrışımına karşın nasıl oldu da böylesine oralarda benimsendi, daha da ileri gidilerek sömürgeci devletlere karşı bir direniş silâhı gibi kullanıldı? Neden Karagöz yüzyıllar boyunca Batının böylesini ilgisini çekti? Sonra da nasıl oldu da başta Namık Kemal olmak üzere Tanzimat aydınları bu yüzde yüz bizim olan dramatik türe sırtlarını çevirdi, ona öldüresiye savaş açtılar? Batılılaşma sürecinin günümüzdeki uzantısında da aydınlarımız neden geleneksel türleri küçümsediler, onların bir müzelik parça olarak saklanmasını bile istemediler? Ya da tanımak için en ufak bir çaba bile göstermediler?...”<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Metin And, “Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz”, Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.13

<sup>2</sup> Metin And, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* (Sanat Dizisi: 26. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1977), s. 7

Böylesine zengin bir kültür mirasına sahip olmamıza rağmen, yıllar içinde bu değerimize yeterince sahip çıkmadığımız görülmektedir. Gelenekselleşmiş pek çok kültür ögesi gibi Karagöz de zamana direnme konusunda epey mücadele vermiş ve vermeye de devam etmektedir. Karagözün gelecek kuşaklara aktarılmasının yanı sıra bir Türk kültürü ögesi olarak dünya literatüründe yerinin sağlamlaştırılması ve tanıtılması için Güzel sanatların farklı dalları ile ne gibi çalışmalar yapılmalıdır. Bu konunun araştırılması gerekmektedir.

## 2. Amaç

Bu çalışmanın temel amacı; Geleneksel Türk gölge oyunumuz Karagöz'ü temel bir çerçevede tanıtarak, kültürümüz içerisindeki önemine dikkat çekmek, gelecek kuşaklara aktarılmasına ve yaşatılmasına katkıda bulunmak için, Karagözün özgün görsel yapısını seramik sanatının zengin tekniğini ve renk imkânlarını kullanarak, plastik değerlendirmelerle, seramik sanat formlarına dönüştürmeye çalışmaktır.

Bu araştırma çerçevesinde istenilen amaca ulaşabilmek için şu sorulara yanıt aranmaktadır.

1. Gölge oyununun kökeni konusunda mevcut araştırmalar yeterli midir?
2. Geleneksel Türk gölge oyunumuzun dünyadaki benzerleriyle ilişkisi nedir?
3. Karagözün tarihi konusundaki bilinenler tatmin edici midir?
4. Karagöz ve Hacivat'ı gelecek kuşaklara aktarmak için ne gibi çalışmalar yapılmalıdır?
5. Karagöz ve Hacivat'a dikkat çekmek için, gölge oyunu dışında hangi disiplinlerle çalışılabilir ve bu çalışmanın ne tür katkıları olabilir?

## 3. Önem

Bu araştırmanın sonucunda aşağıdaki şu yararların sağlanması umulmaktadır;

1. Gölge oyununa ait kavramların ve terimlerin tanımlanması.

2. Karagöz'ün temel çizgileriyle tanıtılması.
3. Karagözün tarihinin ve tarihi ile ilgili alternatif görüşlerin değerlendirilmesi.
4. Karagözün gelecek kuşaklara aktarılması.
5. Karagöz'e dikkat çekmek, uluslararası platformlarda tanıtımına katkıda bulunmak ve Karagöz'ün Türk kültüründeki değeri noktasında farkındalık yaratmak.
6. Farklı bir sanatsal disiplin olan seramik sanatı gibi alternatif bir yolla, Karagözün daha çok insana ulaşmasını sağlamak.
7. Çini - minyatür gibi seramik temelli unsurlarımıza, Karagözü de eklemeyerek yeni bir konu alanı yaratmaktır

#### **4. Varsayımlar**

Bu çalışmada şu görüşlerin doğruluğu, test etmeye gerek görülmeden, olduğu gibi kabul edilmiştir:

Karagöz ve Hacivat, Anadolu halkının, Nasrettin Hoca ve Keloğlan gibi benimseyip sahip çıktığı geleneksel mizahi figürlerimiz olarak kabul görmüştür.

Karagözün tarihi ile ilgili bilgilerin, yeterli yazılı belge olmadığından daha çok rivayetlere dayandığı bilinmektedir.

#### **5. Sınırlılıklar**

Bu çalışmada elde edilen bulguların şu sınırlılıklar altında toplandığı ve bunların göz önünde bulundurularak yorumlanması gerektiği baştan kabul edilmiştir:

1. Çalışmanın konusu, dünyadaki farklı gölge oyunlarını göz ardı etmeden, literatür içerisinde yalnızca Karagöz ve Hacivat'ın tanıtılmasını ve seramik sanatı aracılığıyla da Karagözü teknik ya da somut bağlamda yorumlamaya çalışan plastik bir çalışmayı kapsamaktadır.

2. Gölge oyunu ile ilgili olarak yapılan araştırma çerçevesinde, bu sanatı icra eden, *hayali* olarak adlandırılan ve de bu unvana sahip olmuş, ayrıca kendi tasvirlerini yapan, profesyonel bir Karagöz oynatıcısı ve tasvir sanatçısının görüşlerinden faydalanılmıştır.

## 6. Tanımlar

Araştırmada özel anlama sahip olan bazı kavramlar bu çalışmada kullanıldığı biçimiyle aşağıda tanımlanmıştır.

*Gölge Oyunu:* “BSTS / Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğüne (1983) göre; (gölge oyunu İng. shadow play, shadow theatre )

Patiska bir gergi arkasında yakılan ışıktan yararlanılarak, deriden, saydam resimlerin (tasvirlerin) gergi üzerinde sopalar aracılığıyla oynatılmasından ortaya çıkan oyun.”<sup>3</sup>

*Karagöz:* “BSTS / Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğüne (1983) göre;

Türk gölge oyununun iki eksen kişisinden biri. Dışadönük, içi dışı bir, olduğundan başka gözükmeyen, yoksul bir halk tipidir. Halkın sağduyusunu ve törelerini yansıtır. Hacivat'ı dolandırmak gibi küçük kusurlar onda hoş görülür, çünkü o, ortağı tarafından daha büyük ölçüde dolandırıldığı farkındadır. Dürüst ve açıksözlüdür. Sürekli geçim derdinde olan Karagöz, ekmek parası için sevmediği ve beceremediği işleri yapmak zorunda kalır. Cesur ve gözüpektir. Dilencilik yapmaz, emeği karşılığı para kazanmak ister. Parası olduğunda gönlü yüce, eli açıktır. Çabuk kanan, çocuksu bir iyimserliği vardır. Tecimden hiç anlamaz. Gerçekçidir, hayal kurmaktan hiç hoşlanmaz. Her kalıba giremediği, dalkavuk ve çıkarıcı olmadığı için kapılar yüzüne kapanır. Ama onun bu dürüstlüğüden hoşlanan mert kişiler de vardır, örnek: Tuzsuz Deli Bekir ya da Matiz, onun toksözlülüğünden ve yiğitliğinden hoşlandıkları için başkaları arasından yalnızca onu bağışlarlar. Hacivat ile aralarında sürekli bir işçi-işveren ilişkisi görülür. 2. Adını baş oyun kişisi Karagöz'den alan Türk gölge oyunu.”<sup>4</sup>

*Hacivat:* “BSTS / Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğüne (1983) göre;

<sup>3</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=g%F6lge+oyunu&ayn=tam>

<sup>4</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=karag%F6z&ayn=tam>

Türk gölge oyununun iki eksen kişisinden biri, herkesin huyuna suyuna giderek işini yürüten, içten pazarlıklı, ölçülü, her kalıba girebilen, çıkarı için olan biteni görmezlikten gelebilen tip. Biraz «mürekkep yaladığı» için yarım yamalak da olsa biraz şundan biraz bundan haberi olan bir yarı aydın tipi. Görgü kurallarına uyar, ama içten değildir. Mahalle muhtarlığından, çöpçatanlığa kadar her işi para karşılığı yapar. Tecim işinden anlar, para kazanırken kendini yormaz ve zor işleri Karagöz'e önemsiz bir ücret karşılığında yaptırır. Hacivat, hemen her oyunda işveren rolündedir. Kurulu düzenin temsilcisi, çıkarı olanın borusunu öttüren, tam anlamıyla «oportünist» olan bir kişiliği vardır. Dolambaçlı ve Osmanlıca konuşmayı sever; böyle bir konuşma kendi çıkarlarına daha uygundur, çünkü işler sarpa sarınca, kimsenin anlayamadığı Osmanlıca sözcüklerle ortaya çıkardığı laf salatası ile sözü saptırarak paçasını kurtarır.”<sup>5</sup>

*Hayali:* ” BSTS / Tiyatro Terimleri Sözlüğüne göre (1966) (Kar.)

Gölge oyunu ustalarına verilen unvan.”<sup>6</sup>

<sup>5</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=hacivat&ayn=tam>

<sup>6</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=veritbn&kelimesec=151748>

## İKİNCİ BÖLÜM

### YÖNTEM

#### 1. Araştırma Modeli

Bu çalışma, tarama yöntemiyle düzenlenmiş olup geleneksel Türk gölge oyununa dair bulgular olduğu gibi değerlendirilmiştir.

#### 2. Evren ve Örneklem

Çalışma grubunu, Türkiye’de ki profesyonel Karagöz oynatıcılar ve kaynak teşkil edecek dernekler ve müzeler ile bu grubun içinde çalışmanın amacına uygun olarak seçilmiş profesyonel bir Karagöz oynatıcısı ve bir dernek ile bir kütüphane sergi salonu oluşturmaktadır.

#### 3. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Çalışmayla ilgili olarak, felsefe, arkeoloji, dünya tiyatrosu, Türk tiyatrosu, dünyada gölge oyunu, Karagöz ve seramik teknolojisi alanlarında yeterli kaynak taraması yapılmıştır. Karagöz tasvirleri yapan ve aktif olarak karagöz oynatarak geçimini sağlayan profesyonel bir karagöz oynatıcısının görüşlerine başvurulmuş, sonuç olarak farklı bakış açılarıyla ve farklı disiplinlerle çalışan taraflar bir araya gelerek, konunun tartışılması ve fikir alışverişinde bulunulması sağlanmıştır. Sağlıklı sonuçlara ulaşabilmek adına tezin amacı, görüşü alınan kişiye açıkça anlatılmış ve sağlanacak fayda için destek istenip tarafların bu çalışmaya katkıları sağlanmıştır.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### TİYATRO

#### 1. Tiyatro

Tiyatroya bir sanat dalı olmasının ötesinde; sinema-televizyon gibi tiyatral kökenli unsurlar da göz önünde bulundurularak, yalnızca izleyicisiyle olan alışverişi çerçevesinde bakıldığında, alıcısı tarafından en rağbet gören sanat dalı olduğu görülmektedir. Bu durumun, tiyatronun ilgi çekiciliği bağlamında bir nedeni olmalıdır.

20. yüzyılda birtakım psikologlar, insanın, gerçekliği, yaşamında yüz yüze geldiğinden daha doyurucu biçimlere dönüştürmeyi hedef aldığı, hayaller kurma yetisine sahip olduğunu ileri sürdüler. Böylece hayal ya da kurgu (ki bir biçimi de dramadır) insanın kaygı ve korkularıyla yüzleşmesini ya da ümit ve düşlerini nesnelleştirmesine olanak verir işte bu anlamda, tiyatro insanın dünyasını tanımlamasını ve anlamasını ya da hoş olmayan gerçeklerden kaçmasını sağlayan araçlardan biridir.<sup>7</sup>

Sanat dalları arasında, birçok yönden farklı bir yere sahip olan tiyatronun, resim, heykel gibi, teknik anlamda el işçiliğine dayanan plastik sanatlardan, öncelikle kullanılan malzeme ile direkt olarak ayrıldığı görülmektedir. Tiyatroda her ne kadar malzeme niteliğinde kostümler, makyaj ya da dekorlar kullanılsa da bunlar yardımcı öğeler olmaktan öteye geçememektedir. Çünkü tiyatrocunun sesinin, mimiklerinin ya da dansının bir ressamın fırçası ya da tuvali gibi öncelikli gereçlerinin ötesinde, yaşayan insanı izleyiciye aktarmak üzere doğrudan kullanılabilirdiği etkin bir işlevi olduğu görülmektedir. Oyuncu hiçbir yardımcı öğeye bağımlı kalmadan kendisini başlı başına bir araç gibi kullanabilmektedir.

<sup>7</sup> Oscar G. Brockett, Tiyatro Tarihi. İngilizceden çevirenler: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda. B. Öndül, Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000, s. 20

Tiyatroda diğ er plastik sanatlarda oldu ğ u gibi sanat eseri ve insanın iliřkisinden ya da karřılařmasından ö te oyuncunun seyirci ile yani insanın insanla karřılařması ön plandadır. Eser, insan, yani oyuncu üzerinden alıcısına iletilir. Sö zgelimi, bir ressamın ortaya koydu ğ u eser alıcısıyla buluřtu ğ u zaman daha farklı bir boyut ya da anlam kazanabilir ancak, tiyatro bundan farklı olarak seyirci önünde oynanır, yani eser, bir anlamda alıcısının önünde gerçekleştirilmektedir. Ö nceden yazılan metin ve metin yazarı ayrı de ğ erlendirilirse, oyun, sahnede, alıcısının tanık oldu ğ u zaman diliminde, hem de defalarca oynanabilir. Kurmaca bir olay oyuncular tarafından canlandırılarak seyirciye sunulmaktadır. Burada oyun yazarının yapıtının ayrı, oynayanların performanslarının ayrı birer de ğ er olmaları nedeniyle de çok taraflı, kolektif bir sanat dalı oldu ğ u sö ylenebilir. Kamera ile kaydedilmemiř se kitap gibi somut oldu ğ u söylenemez, çünkü oynanır ve biter. Buna ra ğ men alıcı ya da seyirci üzerinde bıraktı ğ ı etki oldukça güçlü olabilmektedir. Reprodüksiyonu yapılan eserler düşünö ldü ğ und e, tiyatronun bařlı bařına tekrara dayalı bir disiplin, bir reproduksiyon oldu ğ u sö ylenebilir. Do ğ açlama tiyatro gibi belli bir senaryonun olmadı ğ ı bir türde ise tiyatro; yalnızca seyirci ile oyuncular arasında kalan özel ve tek bir paylařımdır. Tiyatro bařlı bařına "...bir yařam bilimidir...insanın özünü arařtırırken, düşünce ve kö ltür tarihinin durmadan de ğ iř en biçimlerine uyarak çağ ların profil de ğ iř imine, düşünce ve yařam biçimlerine, dinsel, siyasal ve toplumsal geliř imlerine sıkı sıkıya ba ğ lı kalır; çünkü ancak bu devinim iç inde insan yařamının temel sorunu kavranabilir duruma gelir."<sup>8</sup>

Ç a ğ ın getirdi ğ i teknoloji ile birlikte, sahnelerin yanı sıra sinemada da, kendi kö klerini sürdü ren tiyatro, yařadı ğ ımız yirmi birinci yü zyılda televizyon ile birlikte, popö ler kö ltür dima ğ ımızda da aslında sessizce yer edinmiř tir.

Tarihç iler tiyatronun kö kenini arařtırırken, üzerinde çalıřılabilecek çok az sayıda olgusal kanıt bulundu ğ undan öncelikle kurama dayanmalıdırlar. Tarihçi "tiyatronun nasıl ortaya ç ıktı ğ ı" sorusunu yanıtlayabilmek iç in, teatral ö ğ elerin varlı ğ ından önceki bir zamanı düşünmeye çalıřmalı ve sonra onların nasıl olup da keř fedildi ğ ini, nasıl olgunlařtırıldı ğ ını ve sonunda "tiyatro" adıyla anılan o ba ğ ımsız etkinlik olarak nasıl birleř tirildi ğ ini kuramlařtırmalıdır.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Ö zdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi 1. (Ü çüncü Basım.Tiyatro/Kö ltür Dizisi: 36. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2000 (1971, 1985), s. 13.

<sup>9</sup> Brockett, 2000, Ö n.ver.,s.15

Bu noktada tiyatronun, sahnede oynanan bir oyun haline gelene kadar geçirdiği aşamalar, hangi insani gereksinimleri karşıladığı konusundaki bakış açıları yirmi birinci yüzyıl tiyatrosuna ışık tutacaktır.

### 1.1.Tiyatronun Kökeni ve Bu Bağlamda Maskeler

Başta resim olmak üzere, çoğu sanat dalının kökenine dair ipuçları, ilk çağlarda ve o çağlardaki zorlu yaşam mücadelelerinde aranmaktadır. Hayatta kalma çabası içindeki ilk insan, vahşi dünyadan korunmak ve yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli yollar bulmuş, bu süreçte din ve büyü gibi metafizik olgular, varoluşunu, kendini ve dünyayı tanımaya çalışırken onun için sığınılacak bir yer olmuştur.

Başlangıçta insanlar yiyecek kaynaklarını ve varlığın diğer belirleyicilerini denetleyen güçlerin farkına adım adım varırlar. Doğal nedenleri açıkça anlayamadıklarından bunları doğaüstü ya da büyüsel güçlere bağlarlar. Daha sonra bu üstün güçlerin inayetini elde etme yollarını aramaya başlarlar. Bir süre sonra, kullandıkları araçlarla varmak istedikleri sonuç arasındaki açık bağıntıyı algırlar. Daha sonra bu araçlar yinelenir, arılaştırılır ve kalıplaştırılır ve sonuç olarak hepsi birer ritüel haline gelir<sup>10</sup>

Ritüelin yaşamasını sağlayan şartların, onu doğuran şartlar kadar elverişli olması beklenebilir. Yeni gelen insan neslinin de bu kalıplaşmış davranışlara uyması doğal olacaktır. Çünkü sorgulanmaya kalkılan davranışların gerekçeleri zamanla gerçekte harmanlanarak yeni nesle sunulacaktır. Bu nedenlerle;

Ritüelleri açıklamak, betimlemek ya da ülkülestirmek üzere çevresinde çoğu kez öyküler ya da mitler gelişir. Zamanla bu mitler, gerçek kişiler ya da olaylara dayanan öğeler taşır. Fakat bunlar, öyküler içinde bir hayli biçim değiştirmiştir. Mitler çoğunlukla, törenlerin kutsadığı ya da etkilemeyi umduğu doğaüstü güçlerin temsilcilerini içerir. Katılımcılar, ritüellerde ya da kutlamalarda doğaüstü güçleri, mit karakterlerini kişileştirmeye artık hazırdırlar. Bu kişileştirme, gelişmekte olan dramatik bir özün en büyük belirtisidir.<sup>11</sup>

*Özdemir Nutku'nun Dünya Tiyatrosu Tarihi* adlı kitabının birinci cildine göre; o çağlarda oluşan ritüelleri doğuran sebeplerden biri şu şekilde örneklenebilir.

<sup>10</sup> Aynı, s.16,17

<sup>11</sup> Aynı, s.16,17

...yüzlerinde korku verici, büyük maskeler takmış insanlar; ellerinde yay ve ok ..., bazısında ilkel baltalar. Binlerce yıl öncesi yaşayan avcılar ..., üstlerinde hayvan postları .... Ateşin çevresinde yapılan taklitler ve dansla ortaya çıkan oyun ise avcıların öldürdükleri hayvanın ruhunu kovmak içindir; çünkü avladıkları hayvanı yiyebilmek için o hayvanın ruhunu alt etmeleri gerekir.<sup>12</sup>

Bu bağlamda, mağara duvarlarında bulunan ilkel resimlerin de, ruhani varlıklara, doğa olaylarına ya da vahşi hayvanların ruhlarına karşı bir güç gösterisi ve onlara karşı hakimiyet kurmak için büyü niyetiyle yapıldığı varsayımlar arasındadır.



Resim 1



Resim 2

**Resim 1. Jaguar dansında kullanılacak olan ağaç kabuğundan kostüm ve maske. Brezilya'nın Amazon Nehri bölgesinden. American Museum of National History, New York.**

(Brockett, Tiyatro Tarihi, s.17)

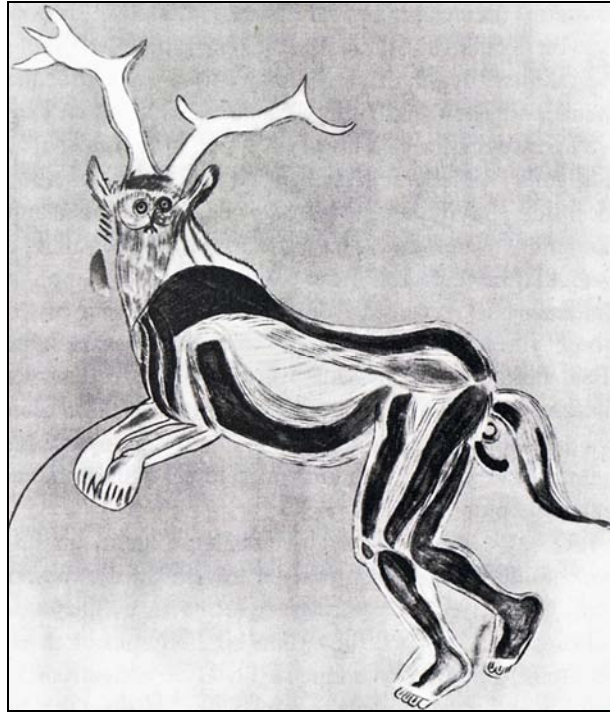
**Resim 2. Olasılıkla bir ritüel için kuş kostümü giymiş erkekler. M.Ö VI. ya da erken V. yüzyıldan bir Yunan vazosu. British Museum.**

(Brockett, Tiyatro Tarihi, s.28)

Bu varsayımlar yapılırken, dünyanın çeşitli bölgelerindeki arkeolojik kazılardan elde edilen bulgulardan yararlanıldığı gibi yine bu araştırmalar çerçevesinde keşfedilen ve zaman içerisinde bilimsel çözümlenmesi yapılan bazı mağara resimlerinden de yararlanılmaktadır. Örneğin; “Pirene Dağlarının Fransa’da kalan kesimindeki Üç

<sup>12</sup> Nutku, 2000, Ön. Ver., s.17.

*Kardeşler* mağarasında 15.000 ya da 25.000 yıl öncesine ait olduğu bilinen bir resimde, büyücünün bir geyik postuna bürünüp geyik kafası taktığı görülmüştür.”<sup>13</sup> Çatalhöyük’te ise “...VII. Tabaka’da, aşağı yukarı İÖ 6150 yılına ait olduğu sanılan bir tapınakta akbaba maskeleri takan din adamlarının duvar resimlerine rastlanmıştır.”<sup>14</sup>



**Resim 3. Boynuzlu tanrı (ya da hayvan kılıfına girmiş bir insan). Fransa’nın Volp Nehri bölgesinde tarih öncesi bir mağara resmi. Figür Abbé H. Breuil tarafından yeniden çizilmiştir. (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.20)**

Av sırasında ve sonrasında oynanan oyunlarda takılan maskeler, giyilen hayvan postları ve yapılan taklitler, halka avlarını anlatmaya çalışan insanların kendilerini başkalaştırarak yapmaya çalıştıkları ilk rol deneyimleri olarak değerlendirilebilir. Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi* adlı kitabının birinci cildinde, av sonrası oynanan oyunlar ile tiyatronun üç temel ilkesi olan taklit, eylem ve topluca katılma arasındaki paralelliklere şu şekilde dikkat çekerek tiyatronun kökenine ışık tutmaktadır:

...Avcı, avını avlamak için önce bir hayvan postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini *taklit* ederek yakınına gider, avını öldürürdü. Sonra köyüne döner, nasıl avlandığını ötekilere

<sup>13</sup> Aynı, s.19.

<sup>14</sup> Aynı, s.18

anlatacak bir hareketler düzenine girerdi: Bu, *eylem'dir*. Avcı ya da avcılar dans, ezgi ve hareketle oyunlarını sürdürürken ateşin çevresinde seyredenler bazen el çırparak, bazen doğrudan doğruya ortadaki oyuna girerek avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ederlerdi: Bu da *toplucu katılmadır*.<sup>15</sup>

Buradan hareketle, taklitler yoluyla ortaya çıkan rol yapma olgusuyla, insanın kendini başkalaştırmaya başlayarak, kendi kimliğine sanal bir alternatif geliştirdiği de düşünülebilir. Bununla birlikte maske ya da kostüm gibi araçlarla, bir süreliğine de olsa kendinden başka biri olabilen insanın, kendine dışarıdan bakabilme fırsatı elde ettiği de söylenebilir. Burada başkalaşmak için kullanılan en etkin araç maskedir.

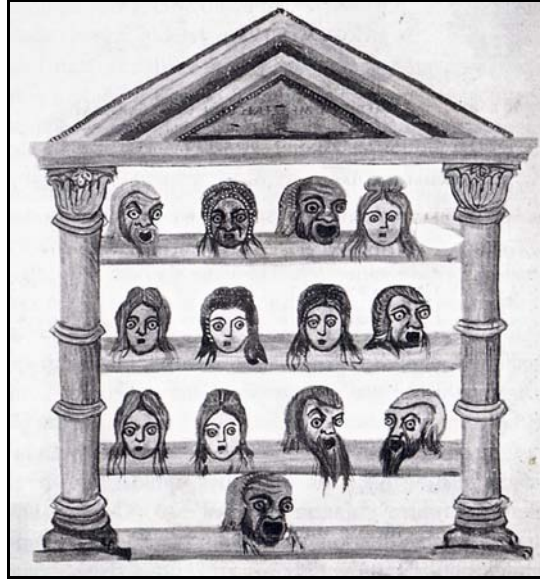


**Resim 4 . Çin Tiyatrosunda kullanılan bazı maskeler. Metin And koleksiyonundan.**  
**(Fotoğraf : Orçun Aksakal)**



**Resim 5 .Tanrıça Kali Maskesi. Nepal. Kağıt Hamuru, Metin And koleksiyonundan**  
**(Fotoğraf : Orçun Aksakal)**

<sup>15</sup> Nutku, 2000, Ön. Ver, s.17.



**Resim 6 . Terentius'un Andros Güzeli için maskeler. M.S dokuzuncu yüzyıl elyazmasından.  
Biblioteca Vaticana  
(Brockett, Tiyatro Tarihi, s.79)**

Çünkü “...maske tanıdığımız kişiyi yok eder ve onun insana özgü yüzünü ve ifadesini alarak yerine tanımadığımız, doğaüstü, insanla ilgili olmayan bir görünüş içine sokar.”<sup>16</sup> Ayrıca maskenin, insanın varoluşu keşfetme yolculuğunda, daha çok ta kendi varlığıyla ilgili meraklarını giderme noktasında, ruh- beden ilişkisi çerçevesinde açıklayıcı bir işlevi olduğu da söylenebilir.

İnsanoğlu, çevresindeki her şeyde kendi özünden değişik bir öz olduğuna inanıyordu; bu öz bir ... ruhtu. İnsan ölünce ruhu gövdesinden ayrılırdı, ama yok olmazdı, gidip bir ağaca, bir kayaya ya da suya girerdi. Ruhun içine girdiği o şey, bir içerik kazanır ve *fetiş* olurdu. Üstelik bir *fetiş*'teki ruhun gücü insanın ruhundaki güçten daha üstündü; çünkü öldürülemezdi ve istediği anda başka bir varlığa geçebilirdi. Maske ise insanoğlunun “fetiş”teki ruhları kendinden yana çekecek bir anima, bir ruh kalıbı idi. Böylece, maske de bir *fetiş* oluyor, insan ruhunu güçlendiriyordu.<sup>17</sup>

İnsanın öncelikli ihtiyacı olan beslenme amacıyla yapılan avlar esnasında, doğal bir şekilde ortaya çıkan taklit eylemi, halkın katılımıyla böylesi törensel oyunlara dönüşerek kalıplaşmıştır. Bu oyunlar sadece av sonrasında değil “...av törenlerinden

<sup>16</sup> Aynı, s.18.

<sup>17</sup> Aynı, s.19.

doğa güçlerine olan saygıyla karışık korkuya kadar gelişti. Böylece, yağmur duaları, bolluk törenleri, ölüm-dirilme oyunları ortaya çıktı.”<sup>18</sup>



Şih oyunu (Karaman)



Yılbaşı oyunu (Adıyaman)

**Resim 7. Köy Sevirlilik Oyunlarında Maske kullanılan oyunlara örnekler**  
**And, Geleneksel Türk Tiyatrosu** **And, Oyun ve Bugü, s.520**

Tiyatronun kökeni üzerine ortaya konan görüşlerden en kalıcı olanı tiyatronun mitoloji ve ritüelden gelişmiş olabileceğidir.<sup>19</sup> Ancak; “hâlâ varlığını sürdürmekte olan ilkel toplum ritüellerinin antikçağdaki tiyatronun kökeni üzerinde tümüyle güvenilir kanıt oluşturduğu artık doğru sayılmamakla birlikte ritüeller birçok açıdan önemli olmayı sürdürmektedirler.”<sup>20</sup> Tiyatroyu doğuran sebepler üzerine başka görüşlerde vardır;

Bilgelerin bir kısmı tiyatronun kökenini öykü anlatıcılığında aramışlardır. Öykü anlatmanın ve dinlemenin temel insani nitelikler olduğunu ileri sürmüşlerdir....bu kurama göre dram ve tiyatro, özünü anlatma içgüdüsünden alır. Buna yakın bir kuram tiyatronun aslında tartımlı danslar ve jimnastikten geliştiğini ya da hayvan sesleri ve hareketlerini taklitten evrimleştiğini kabul eder....Bu kuramların her ikisi de tiyatronun ritüelden her yönüyle bağımsız olarak geliştiğini tanımlar.<sup>21</sup>

<sup>18</sup> Aynı, s.17

<sup>19</sup> Brockett, 2000, Ön.ver.,s.15

<sup>20</sup> Aynı, s.18

<sup>21</sup> Aynı, s.19



## 1.2. Tiyatronun Kökenine Dair İzler

Daha önce, köken üzerine yapılan araştırmalarda ritüellerin, tiyatroya kaynaklık ettiği görüşünün yaygın olduğuna değinilmişti. Mağara duvarlarına resmedilen, av törenlerinin maskeli, kostümlü avcıları bu görüş için temel oluşturan ilk ipuçları olmalıdır. Dolayısıyla, arkeoloji biliminin tiyatro tarihinin açığa çıkmasına katkısı yadsınamaz boyuttadır. “Yunan tiyatrosuna yaklaşımın başlıca yollarından biri arkeoloji üzerinden incelemedir. Bu tür malzemenin sistematik incelenmesi mimarlık, kitabeler, heykelcilik, vazo resmi ve bezemeci sanatların diğer biçimlerini içerir.”<sup>22</sup>

Mermer ve bronz benzeri metallere yapılmış heykeller gibi yüzyıllarca bozulmadan kalabilecek sağlam bir yapıya sahip olan ve geçmişin geleceğe taşınmasında çağlar boyu büyük roller üstlenen seramik malzemenin, antik tiyatronun yirmi birinci yüzyılın günışığına kavuşmasında payı büyüktür.

Tiyatro tarihi için arkeolojik kanıtların kullanımında belki de en tartışmalı olanı binlercesi antik Yunan'dan kalan vazo resimleridir...Mitos ve günlük yaşamdan sahneler tasvir eden bu vazolar sahip olduğumuz en bol resimli kanıtlardır...Bazı uzman araştırmacılar elimizdeki dramalarda işlenen bir konuyu ya da maskeleri, flüt çalgıcularını ya da töreleri gösteren bir vazoyu tiyatro uygulamasında geçerli bir kanıt saymışlardır. Bu son derece sorgulanabilir bir varsayımdır. Çünkü Yunanlılar maskeyi dansı ve müziği tiyatronun dışında da yaygın biçimde kullanıyorlardı...Bazı sahnelerin resmedildiği bu vazoların tartışmasız olarak tiyatroyla ilgili olanı azdır ama çok yararı olmuştur.<sup>23</sup>



**Resim 8. Satir oyuncularını gösteren bir vazo resmi. Maskelere ve kostümlerin çeşitliliğine dikkat. Baumeister'in, Denkmaler des Klassischen Altertums (1888) adlı yapıtından. M.Ö geç 5.yv (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.30)**

<sup>22</sup> Aynı, s.56

<sup>23</sup> Aynı, s.57,58



**Resim 9. Olasılıkla bir oyuncuya ait bir maskevi gösteren bir vazo parçası. Bunun genellikle tiyatroyla ilgili maskelerin mevcut en eski görsel kanıtı olduğu aktarılır. Sağdaki kostüme (teatral olduğu söylenmekte) ve ayakkabının eskiliğine dikkat. M.Ö 470 dolaylarından The American School of Classical Studies at Athens. (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.40)**



**Resim 10. Tarentum'dan bir tragedya oyuncusunu maske tutarken gösteren bir vazo parçası. Kısa saçlı tunik'e ve püsküllü çizmelere dikkat. Bu parça olasılıkla M.Ö dördüncü yüzyıldan tarihlenmiştir. Martin Von Wagner Museum of the University of Wurzburg. (Almanya). (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.41)**



**Resim 11. Üç maske ile Menander'in mermerden rölyef heykeli. Menander elinde bir genç maskesi tutuyor; masada bir genç kadın ve genç erkek maskesi var. M.S I-II. yüzyılda yapılmış M.Ö III. Yüzyıl eserinin kopyası. Art Museum, Princeton University. (Amerika) (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.50)**

Rölyef ve vazoların yanı sıra kilden yapılmış oyuncu heykelcikleri de antik tiyatro hakkında fikir veren kanıtlardandır.



**Resim 12**



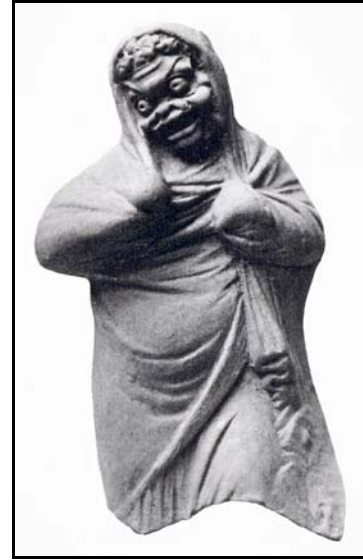
**Resim 13**

**Resim 12. Çelenkli ve falluslu yaşlı bir erkeği temsil eden komik oyuncu. M.Ö 375-350, Attika'dan kilden heykelcik. Museum of Fine Arts, Boston**

**Resim 13. Gülen kız. Eski komedyadan olduğu tahmin edilen oyuncu heykelciği. M.Ö 375-350, Thebai'den olduğu söylenen kilden yapılmış heykelcik. Museum of Fine Arts, Boston. (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.32,33)**



Resim 14



Resim 15

**Resim 14. Kucağında çocukla yaşlı kadın. Eski ya da Orta Komedyadan bir oyuncunun heykelciği. Rogers Fund, 1913. Metropolitan Museum Art.**

**Resim 15. Yeni Komedyadan, kilden yapılmış bir yaşlı kadın heykelciği. British Museum. (Brockett, Tiyatro Tarihi, s.36,47)**



Resim 16



Resim 17

**Resim 16. Yeni Komedyadan bir köle heykelciği. Robert'den, Die Masken der Neuren Attischen Komodie (1911)**

**Resim 17. Koşan bir köle rolünde bir Yunanlı oyuncunun kilden heykelciği. M.Ö ?130-60. Boston, Museum of Fine Arts.**

(Brockett, Tiyatro Tarihi, s.48)

Antik Yunanda, seramik malzeme o dönemin yaşantısını geleceğe taşıyan bir araç olarak kullanılmıştır. Tiyatroda kullanılan kilden yapılmış maskelerin varlığı bilindiği gibi, ölüyle birlikte gömmek için ölenin yüz kalıbı alınarak hazırlanmış kilden maskeler olduğu da bilinmektedir.

### 1.3. Dionisos Şenlikleri

Adına törenler düzenlenen bir diğer önemli konu ise doğum ve ölüm kavramları üzerine algılar ve buna bağlı olarak ta üreme ve yeniden doğma düşüncesi idi. Çünkü “ilkel insan, doğayı, doğum-üreme-ölüm çevriminin düzeni ile değerlendirirdi.”<sup>24</sup> Bu düşünce sistemi edinildiğinde ise “doğanın yeniden dirilişi olan baharda ve ürünün bollaştığı yaz aylarında insanoğlu bu inancını yansıtan törenlerini düzenledi.”<sup>25</sup>

İnsanın doğayla olan ilişkisine ya da doğadan aldıklarına bakılırsa;

...doğanın doğum sancısını doğayla birlikte çekmeli, yaratılışın anlamını doğayla paylaşmalıydı. İşte insanoğlunu ilkel çağlarda oyunlar oynamaya iten doğanın bu düzenli çevrimidir.....

İnsanoğlu, böylece doğanın yaratıcılığına saygıyla karışık bir korkuyla katkıda bulunmak istiyordu. Ritüel denilen bu törenlerin yanı sıra, bunların görevselliğini tamamlayan, kalıcı ve yüceltici özellikleriyle efsaneler yer alırdı. Bu törenlerle efsanelerin birbiriyle kaynaşması tiyatrunun kaynağını ortaya çıkardı.<sup>26</sup>

Dünya üzerinde birçok coğrafyanın antik uygarlıklarında, ölüm ve doğum olaylarını temel alan birbirine çok benzer oyunlar ya da törenler görülmektedir. Özdemir Nutku, bu tip törenlere örnek olması açısından, Dünya Tiyatrosu Tarihi adlı kitabının birinci cildinde; Sümer Tanrısı Tammuz’un sonbaharda toprak altına girip yok olurken, yaz mevsimi geldiğinde ortaya çıktığına inanıldığına, Tanrıça İştâr’ın Tammuzu bulup birlikte olması ile de, dünyanın Temmuz aylarında tekrar bolluğa kavuşup bu bolluğun törenlerle kutlandığına değinmiştir.<sup>27</sup>

Nutku’nun aynı kitabında belirttiği Eski Mısır’da Nil’in Tanrısı olarak da bilinen Tanrı Osiris ile Anadolu’da Frigya Tanrısı olarak anılan Attis de benzer efsaneler ya da

<sup>24</sup> Nutku, 2000, Ön. Ver, s.19

<sup>25</sup> Aynı, s.20

<sup>26</sup> Aynı, s.20

<sup>27</sup> Aynı, s.21,22

günümüze kadar ulaşmış söylencelerle doğanın uykuya dalışını ve tekrar uyanışını anlatmaktadırlar.<sup>28</sup> Bütün bu tanrılar ve efsaneler arasında Antik Yunan kültüründeki Dionisos'un tiyatroyu başlattığı ve şekillendirdiği kabul edilmektedir.<sup>29</sup>

Dionisos (ya da Bakkhos) en büyük Grek tanrısı Zeus ile Tebai kentinin kurucusu Kadmos'un kızı Semele'nin birleşmesinden dünyaya geldi. Semele ölürken Dionisos'u doğurdu (ölümün yeni bir yaşam getirmesi inancı). Öteki tanrılar gibi, Dionisos ta öldürüldü, ama Zeus ona yeniden can verdi. Böylece, Dionisos, "iki kez doğan" anlamına gelen *ditrambos* niteliğini kazandı. Sonradan onun için koro ile söylenen ezgilere de *ditrambos* denildi.<sup>30</sup>

Dionisos'un ortaya çıkışı ve adına törenler düzenlenecek kadar sevilmesi, ait olduğu toplumun siyasi yaşamıyla şu şekilde ilişkilendirilmektedir;

İ.Ö VII. ile VI. Yüzyıllarda Atina'da bazı düzen değişiklikleri ortaya çıkmaya başladı. Gittikçe büyüyen ve güçlenen tüccar sınıfı ile o zaman kadar Atina'yı yönetmekte olan soylular arasında ... bir yarışma ve çatışma baş gösterdi. Tüccar sınıftan gelenler de, zenginlikleriyle ... Atina devletinin başına tiran olarak geçmeye başladılar. Tüccar sınıftan gelen tiranlar soyluların topraklarını köylüye dağıtarak köylüyü kendi yanlarına çekmek istediler. Oysa soyluların Zeus ve Apollon törenlerini denetleyerek ellerinde tuttıkları bir güç vardı ..... tüccar tiranların, soyluların ...bu gücünü ortadan kaldırmaları gerekiyordu. Ama ... soyluların Zeus ve Apollon ile gelen dinsel gücüne saldırmadılar. Bunu yerine ... halkın sevdiği yeni bir inanç kaynağı buldular: bu Dionisos'tu... Köylülerin sevdikleri Dionisos adına törenler düzenlemeye başladılar. Bu törenler çabucak halk tarafından tutuldu ve sayıldı."<sup>31</sup>

Bu törenlere gösterilen ilgiyle birlikte, şenliklerde ozanlar arasında düzenlenen ödüllü yarışmaların tiyatroyu doğuran ilk etkinlikler olduğu düşünülmektedir.

#### 1.4. Tiyatro Türleri

Tiyatro, zaman içinde insanların kendilerini ifade etme tarzları ve gelişen felsefi yaklaşımlar çerçevesinde birtakım türlere ayrılmış, kendi bütün halinden çoğalarak çeşitlenmiştir. Güzel kavramının tartışılması, üzerine düşünülmesi sanatı bir kavram olarak kendi varlığı ile ortaya çıkarmış ve sanatın işlevleri üzerine tartışılmıştır;

<sup>28</sup> Aynı, s.22.23.24

<sup>29</sup> Aynı, s.28

<sup>30</sup> Aynı, s.28

<sup>31</sup> Aynı, s.28,29

Antik Yunan uygarlığının Arkaik Çağını ve bu çağın doğacı düşünürlerini izleyen Klasik Çağ düşünürleri, fizik ötesini, insanı ve toplumu yöneten yasaları, sistemli bir biçimde ele alırlarken güzel kavramına ve sanata da eğildiler....Tiyatro konusunda ilk sistemli düşünce ürünü, Aristoteles'in Poetika'sı oldu. Poetika'da sanatlar sınıflandırıldıktan sonra özellikle tragedya türü üzerinde duruluyor, bu türün tanımı yapılıyor, özellikleri...saptanıyor, destan türünden farkları belirtiliyordu.<sup>32</sup>

Tragedya ve komedyanın Dionisos Şenliklerinden doğması ve yirmi birinci yüzyıl tiyatrosunda hala önemini koruyan ve modern tiyatroyu besleyen iki tür olması, av sonrası yapılan törenlerin ne tür aşamalardan geçerek başkalaştığını göstermektedir.

Tragedyanın...dithirambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır. Bu koro şarkılarını söyleyenler, Dionisos'un kutsal hayvanı olan teke kılığına giriyor...kaba saba danslar yapıyorlardı....Bir de konuşan kişi 'hipokrites' (yanıt veren) eklenince tiyatronun dialog çekirdeği oluşmuş oldu. Yunanca teke anlamına gelen tragos sözcüğü ile şarkı anlamına gelen aoide sözcüğünün birleşmesi ile bu konuşmalı şarkı tragoidia (tragedya) adını aldı ve dinsel törenin bir parçası olmaktan çıkıp bir sanat gösterisine dönüştü. Komedyanın Dionysos için düzenlenen bağbozumu törenlerinden doğduğu varsayılır. Bolluğu, üremeyi kutsayan ve köylerde yapılan halk geçit törenlerine komos deniliyordu. Komedyaya bu eğlenceli geçit törenlerinde yapılan açık saçık taklitlerin düzenli bir biçim kazanmasıyla olmuştur.<sup>33</sup>

Tragedya ve komedyanın sahip oldukları özellikler ve işlevleri birbirlerine olan zıtlıkları ve farkları açıklayıcıdır. Bu noktada bu türlerin tanımlarına bakmak yerinde olacaktır. Aristoteles'in tragedyaya tanımına göre; "Tragedya ahlaki bakımdan ağırbaşlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir hareketin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır, hareket eden kişiler tarafından temsil edilir, bu bakımdan tragedyaya salt bir hikaye (mythos) değildir."<sup>34</sup>

Aristoteles sanatları sınıflandırırken "...şairlerin ya ortalamadan daha iyi, veya daha kötü veya ortalama insanların hareketlerini taklit ettiklerini söylemiştir. Ortalamadan daha kötülerini taklit eden tür komedyadır....tragedyanın efsaneden aldığı

<sup>32</sup> Sevdâ Şener, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Eskişehir (1.Tiyatro – Tarih. I.K.a II.Dizi.Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı Yayınları,1991), s.1

<sup>33</sup> Aynı, s.1,2.

<sup>34</sup> Aynı, s.20.

kişileri soylulaştırmasına ve yüceltmesine karşın, komedyanın soylu olmayan kusurlu kişileri ele aldığı belirtilmiştir”.<sup>35</sup>

Benzer çıkış noktalarına sahip olmalarına rağmen birbirlerine tezat özelliklere sahip olan bu iki türün modern tiyatronun temelini oluşturan yapı taşları açısından öneminden başka Atina’daki döneminde de çok rağbet görmesinin yirmi birinci yüzyıl tiyatrosunun beslendiği toplumlara paralelliği açısından da belli nedenleri olmalıdır.

Atina’da tragedya ve komedyanın böylesine olağanüstü bir atılım yapmasının bir nedeni de toplumda birbirinden farklı, hatta birbiri ile çelişen değer yargılarının bir arada bulunmasıdır. Tiyatro sanatına özgü olan ve karşıtların çatışmasından doğan hareket bu toplumsal çelişkilerden hız almıştır. Bu toplumsal çelişki Yunan Toplumunun feodal düzenden demokratik düzene geçmesi ile açıklanmalıdır....biçimsel olarak demokratik olan, fakat eski çağların inançlarını ve ahlak ölçülerini de bir ölçüde yaşatan toplumun iç çelişkisi, tragedyaların çatışan güçlerini oluşturmuş, trajik olan, bu dengeli karşıtlıktan doğmuştur.<sup>36</sup>

Tiyatro da diğer sanat dalları gibi, yaşadığı toplumun ya da coğrafi bölgenin siyasi şartlarına bağlı olarak gelişme gösterebilmektedir.

Tiyatro sanatının Atina’da ve İ.Ö.V. yüzyılda gelişmesinin nedeni Atina’nın bu dönemde Yunan dünyasının kültür merkezi olması ve refaha kavuşmasıdır. Atina’ya zenginlik, Pers savaşlarından sonra gelişen ticaretle gelmiştir .... saldırılara karşı ... İonya site devletlerini de içeren bir Attika-Delos birliği kuruldu .... Atina’nın deniz savaşlarındaki başarısı, bu birliğin başına Atina’nın geçmesini ve öteki site devletleri üzerinde bir hegemonya kurmasını sağladı. Delos’ta birlik adına toplanan vergiler giderek Atina’nın bayındırlığına harcanmaya başlandı.... İ.Ö.V. yüzyıl Atina demokrasisinin yükselme dönemi, plastik sanatların ve tiyatronun da gelişme dönemi oldu....sanatçıların devletten destek görmesi sanat dallarında hızlı bir gelişim sağlamıştı.... Atina, kültür ve sanat alanındaki üstünlüğü ile Yunan uygarlığının kültür merkezi olmaya hak kazandı. <sup>37</sup>

Tragedya ve komedyadan başka, başlangıcından yirmi birinci yüzyıla, yani günümüze dek tiyatro denilince opera, dram, pandomim, tuluat, operet, bale ve skeç gibi türler gibi daha birçokları akla gelmektedir. İçinde, yoğunlukla dans unsurunu barındıran bale, bir disiplin olarak başlı başına ayrı bir sanat dalı olarak kabul edilmektedir Aynı şekilde opera da dans, müzik ve tiyatro gibi farklı disiplinleri barındırdığı performanslarıyla da ayrı bir sahne sanatı olarak kabul görmektedir.

<sup>35</sup> Aynı, s.43.

<sup>36</sup> Aynı, s.3.

<sup>37</sup> Aynı, s.2,3.



## 2. Gölge Oyunu

İnsanın ışıkla olan ilişkisi çerçevesinde, ilk bakışta hoş bir sanatsal keşif gibi görünen gölge oyunu sadece basit bir nesne-ışık oyunu değildir. Nesnelere; ya da perdeye yansıtılacak olan tasvirler, karakterlerin dillendireceği bir takım metinlerle birlikte bir yaratıcının elinden çıkmıştır. Yani görselliğin çekiciliği kadar yazınsal ya da doğaçlama altyapısıyla didaktik bir amaca da hizmet etmek için tasarlanıp oyunun bütününe çeşitli anlamlar yüklenmiştir.

### 2.1. Gölge Oyununun Tanımı

Gölge ve oyun kavramlarının bir arada kullanılmasıyla; *gölge oyunu* olarak adlandırılan tiyatronun bu alt dalı, kelime anlamları bakımından incelendiğinde, *oyunun* tiyatro ile *gölgenin* ise bu sanatın teknik tarafıyla ilişkilendirildiği görülür. Türk Dil Kurumu'nun Büyük Türkçe Sözlüğü'nde oyun kelimesi dördüncü anlamıyla; "Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes."<sup>38</sup> şeklinde yer bulurken, gölge ilk anlamıyla; "Saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık."<sup>39</sup> olarak tanımlanmaktadır. Metin And'ın, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* adlı kitabında, gölge oyununu; "bir aydınlatma kaynağı ile yarı saydam bir perdeden yararlanılarak, bu perdenin önünde ya da gerisinde, iki boyutlu saydam ya da saydam olmayan kuklaların oynatılmasına gölge oyunu diyoruz"<sup>40</sup> şeklinde tanımlar. Gölge oyunlarının uygulanış biçimleri göz önüne alındığında, oyun içinde her zaman gölgenin kendisi olmayabilmektedir.

Burada "gölge" sözcüğü de yanıltıcıdır, çünkü her zaman söz konusu gölge değildir... Cava'da, ... erkekler perdenin arkasında kuklaların kendisini, önünde ise kadınlar bunların gölgelerini ya da perdeye izdüşümlerini seyrederek. Bunun gibi Thailand'ın Nang Yai denilen büyük boy gölge oyunu tasvirlerinin perde önünde oynatıldığı olur. Ayrıca Çin ve Türk gölge

<sup>38</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=oyun&ayn=tam>

<sup>39</sup> <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=g%F6lge&ayn=tam>

<sup>40</sup> Metin And, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* (Sanat Dizisi: 26. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1977), s. 13.

oyununda deri ve deri üzerindeki boyalar saydamlaştırılmış olduğundan, perdede bunların gölgeleri değil kendileri belirgindir.<sup>41</sup>

Bu şekilde, gölge oyunu adıyla anılan ve bu niyetle oynatılan çeşitli oyunların birbirinden farklı bazı teknik özelliklere sahip oldukları görülmektedir.

## 2.2. Gölge Oyununu Doğuran Etmenler ve Gölge Oyununun İşlevi

Metin And'a göre, "gölge oyununu yalnız kupkuru bir teknik diye düşünemeyiz. Tekniğin de ilginç bir takım evrimsel gelişimi ve köken sorunları olabilir."<sup>42</sup> Dolayısıyla gölge oyununun köken araştırmaları çerçevesinde tasvirlerin tarihlendirilebilmeleri ya da tasvir yapım özellikleri gibi yalnızca teknik göstergelerden yararlanmak yetersiz kalacaktır.

...Bir gölge oyununda tekniğin yanı sıra, çıktığı toplumun genellikle kültürü, dünya görüşü, inançları, dini, teknolojisi (söz gelimi deriyi işleme, saydamlaştırma ve boyama gibi) yazılı sözlü gelenekleri ve edebiyatı, folkloru, toplumsal ve ekonomik yapısı, sanatları (söz gelimi her gölge oyununun tasvirlerinin biçim ve çiziminin o ülkenin resim sanatı anlayışı ile yakından ilişkisi olması gibi), öteki dramatik türleri ve müziği gibi çeşitli kesimlerin kaynaşmasından oluşur.<sup>43</sup>

Köken olarak kabul edilen birçok teknik özellik söz konusu topluma başka bir kültürden geçmiş; "bu kesimlerin her biri de ayrı ayrı başka kültürlerden etkilenmiş olabilir, ancak, bunlar o toplumun kendi kültür süreci içinde erir, toplum bu birikimin tümüne kendi damgasını vurur."<sup>44</sup> Gölge oyunlarının kendi ortak ve özgün noktalarına bağlı olarak çeşitlenmesi ve zamanla o ülkenin öz kültürü haline gelmesi, kültürün yaşayan ve sürekli değişen canlı bir varlık olduğunun göstergesidir.

Buradan yola çıkarak; insanlığın kendini ve dünyayı tanımaya başladığı dönemlerde ayrı coğrafyalarda, birbirlerinden habersiz fakat birbirlerine benzer buluşlara imza atabilmiş olmalarını düşünerek, toplumların paralel bakış açılarına sahip olduklarını ve temel insani ihtiyaçların dünyanın her yerinde aynı olduğunu ya da en

<sup>41</sup> Aynı, s.13.

<sup>42</sup> Aynı, s.18.

<sup>43</sup> Aynı, s.18.

<sup>44</sup> Aynı, s.18.

azından büyük benzerlikler taşıdığı söylenebilir. Bununla birlikte bilim ve sanat alanındaki buluşların her toplum tarafından her defasında yeniden keşfediliyor olması da düşünülemez. Bilim ve sanat paylaşılarak yaygınlaşmakta, bu paylaşımlar, yetersizlikleri tespit edilerek her toplum tarafından kendi kültürel özelliklerine göre uyarlanmaktadır. Bu bağlamda gölge oyununun da özgün bir yapıya sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda, genel olarak ortak noktalara sahip olmalarının yanında taşındığı her kültüre göre yeniden şekillenmiş olabileceğini düşünmek doğal olacaktır.

Dünya üzerinde Asya'dan Afrika'ya, Ortadoğu'dan Balkanlara kadar geniş bir coğrafyada çeşitli örnekleri olduğu bilinen gölge oyununun ilk olarak nerede ortaya çıktığı konusunda birçok görüş olması, birden çok kıtada gölge oyunun izlerine rastlanması bu sanatın evrensel yapısını ve benzer insani ihtiyaçları karşıladığını, yani işlevselliğini göstermektedir. “Kökenin saptanmasında belli bir ülkenin köken olup olmadığının araştırılmasından çok gölge oyununun hangi gereksinimleri karşıladığının, işlevinin ne olduğu üzerine eğilmek daha yararlı olacaktır. Bunun başında insanın evren ve yaratış üzerine merakları gelir”<sup>45</sup> İşlevsellik üzerinde durmak bu sanatın ortaya çıkış nedenleri ve hangi insani ya da kültürel ihtiyaca cevap verdiği konusunda oldukça aydınlatıcı olacaktır.

Bu bağlamda ilk insanın ilkel yaşam koşullarındaki beslenme, barınma gibi temel maddi gereksinimlerinden başka, hayatı keşfetmek ve algılamak adına da ruhsal bir gereksinim içinde olduğu söylenebilir. Tarih boyunca zihnini yaratılışının ardındaki sorularla meşgul eden insanoğlu, bu soruya cevap bulabilmek için bilimsel ve tinsel yollara başvurmuş, evren ve yaratılış üzerine merakları, varoluşunun nedenlerini öğrenme isteği, çeşitli teoriler üretmesine sebep olmuştur.

“...Yaratış sürekli bir evrimdir; sonuçlanmamıştır. Bu insan için de söylenebilir. Bunu açıklayan iki yol vardır: Ya içrekçi (esoterique) ya da gizemci (mystique).”<sup>46</sup> Bilginin birçok uygarlıkta, içeriğinden çok ulaşılabilirliğine göre kutsallık kazandığı görülmektedir. İçeriğinin önemi ise ulaşılabilirliğini o ölçüde azaltmaktadır. Özellikle konu insan ve de onun yaratılışına dair ise bilginin insanlara iletimi basit olmamaktadır. Bilginin aktarımı için iki yoldan biri olan *ezoterizm*; *ezoterik öğreti* olarak tanımlanır;

Ezoterizmin Osmanlıca karşılığı Batınlık olup, Batın; içyüz-içteki anlamındadır. Bunun Türkçe karşılığı ise İçrek sözcüğüdür. Ezoterik bilgiler denildiği zaman, herkese açıklanmayan

<sup>45</sup> Aynı, s.18.

<sup>46</sup> Aynı, s.19

ancak belli eğitimlerden geçip o bilgileri almaya hak kazanmış kişilere verilen bilgiler kastedilmektedir. Ezoterik bilgilerin en önemli yönü yazılı olmaktan çok, bir yol gösterici (Mürşit) tarafından öğrenciye (Mürit) belli bir sistem dahilinde aktarılmasıdır. Bu yöntemine inisiyasyon veya tekris denilmekte olup Türk-Şaman geleneklerinde de "El Vermek" deyimiyile yer almaktadır. ....

Felsefi anlamda "Panteizm", islami kültür içinde "tasavvuf" adını alan ezoterik sistemin amacı; varoluşun, ancak sevgi ile algılanabilecek ve akılcılıkla ortaya konulacak sebeplerini savunmak ve tek hedefi insanın tekamül ederek "kamil insan" haline dönüşmesini sağlamaktır. Ezoterik sistem, varoluşu ve tanrıyı tanımlamaya çalışan din ile aslında çelişmemekle birlikte, yıllarca dini bir sömürü ve hükmetme sistemi olarak kullanmaya çalışan tutucu, radikal kesimin hedefi olmuştur.<sup>47</sup>

Klasik bilimsel eğitim alan öğrenciler, aldıkları bu eğitimden başka, derse ilgileri ve merakları doğrultusunda eğitimcileri tarafından seçilerek söz konusu eğitimi almayı hak ettiklerine göre, ezoterik eğitimin karşılıklı bir çaba gerektirdiği söylenebilir. Ezoterizmden farklı olarak bir diğer bilgi aktarım yolu olan *mistisizm* ise;

...felsefe ve metafiziğin aksine, mantığın yücelme ve aydınlanmanın en önemli yolu olmadığını öne sürer. Daha çok çeşitli fiziksel disiplinlerde odaklanır; yoga, açlık, dönme (örneğin sema), çile ve hatta psikoaktif maddelerin kullanımı gibi. Mistisizm, mutlak gerçek, ilahi olan, ruhani hakikat veya Tanrı ile veya onun varlığının bilinci ile birleşmeye çalışmak, bunun için çeşitli yol ve öğretileri takip etmek, buna rasyonel düşünce ile ulaşamayacağını bildirmektir. Mistikler, deneysel ve entelektüel kavrayışın ötesinde çeşitli gerçekliklerin varlığına inanır ve bunlara kişisel deneyimlerle (tecrübe) ulaşabileceğini düşünürler.<sup>48</sup>

Mistisizm ve ezoterik öğretilerin, yalnızca insanın kendine ait meraklarını gidermede değil, sonuç olarak insanın kendi gerçeğine ulaşmasını sağlayacak belli bir olgunluğa erişmenin de yolu olduğu söylenebilir. Ancak buna rağmen buna ihtiyaç duymayan ya da buna ihtiyacının olduğunu farkında olmayanlar da olabilmektedir.

...içrekçi bilgiye ya da gizemci görüşe sahip olmayan insan için kökeni üzerine çözüm, atalarının izinde, onların aracılığına başvurmak tapınım ile olur...İlkel toplumlarda bu tapınım tahta yontulara yapılırdı. Ancak giderek ilkeller ataların gölgelerinin bu işe imgeden daha uygun düştüğünü kavrayarak tapınımı imgeden çok gölgeye yöneltirler....Güney Doğu Asya'da Hindistan'da temsillerin güneşin batımından doğumuna gece boyunca oynanması da ruhların gece daha özgürce dolaştıklarındandır. Atalara tapınıma ilgili bir başka kanıt da özellikle Güney

<sup>47</sup> [http://www.ezoterizm.8m.com/ezoterizm\\_nedir.htm](http://www.ezoterizm.8m.com/ezoterizm_nedir.htm) 2010-09-29

<sup>48</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Din> 29.09.2010

doğu Asya'da ... gölge oyununun özellikle ataların ruhunun yardımı ya da kutsanmasının beklendiği çocuğun doğumu, evlenme, hastalık ve afet sıralarında oynanmasıdır.<sup>49</sup>

Gölge oyununun, ilk zamanlarında, doğum, ölüm, hastalık ya da afet gibi olaylar esnasında oynatılmış olması; insanın tanrısal güçlerle ilişkisini, kutsal sayılan anlarda ya da zor durumlarda tanrıyla iletişim kurma ihtiyacı içinde olduğunu göstermektedir. “Cava'da gölgeler kabilenin atalarının ruhlarını gösterir, bunların gölgeleri gerelti üzerine düşürülünce rahip – oynatıcı yaşamların atalarla iletişimini sağlar.”<sup>50</sup> Bu durum gölge oyununun işlevini; yani hangi ihtiyacı karşıladığını, ortaya çıkış nedenleri paralelinde açıklayıcıdır. Daha önce bahsedildiği gibi tiyatronun ortaya çıkışı da av gibi ilkel ve takiben bazı dinsel törenler gibi de benzer sebeplere dayanmakta ve tarihsel süreç içinde olgunlaşarak başlı başına bir sanata dönüşmektedir. Başlangıçta böyle bir ihtiyaca cevap veren gölge oyunu, sanatsal bir gösteri, tiyatral bir anlayışla sunulmaya başlandığında da kendi varoluş nedenleriyle ilişkisini kesmeyerek tanrısal gerçeği sorgular bir hal alarak yoluna devam etmiştir. Tabi ki bunda düşünen insanın mistik anlayıştan kurtulup hayata bilim çerçevesinde yaklaşmaya başlamasının da payı olmalıdır.

İnsanın kendisini tanıırken yaşam ve özellikle kendi varoluşu arasında kurmaya çalıştığı ilişkinin, onu gerçeği aramaya iten en önemli sebeplerden biri olduğu düşünülebilir. *Gerçeklik* üzerine düşünmek ise kavramsal anlamda *sanatın* tanımlanmaya başlanmasıyla söz konusu olmuştur.

Batı dünyasında sanat; insanı, doğayı, hayatı, yani gerçekliği yansıtan, bir anlamda taklit eden bir araç olarak görülmüş ve bu görüşü desteklemek amacıyla hem edebiyatın hem de plastik sanatların birçok dalı için *ayna* benzetmesi şu şekillerde kullanılmıştır. *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri* adlı kitabında *Berna Moran*; *Stendhal*'ın, *Kırmızı ve Siyah* adlı romanından; “Yol boyunca gezdirilen bir aynadır roman”<sup>51</sup>, *Marksist Plehanovun* bir sözünden; “Edebiyat ve sanat hayatın aynasıdır”<sup>52</sup>, *Lucas de Heere*'in 16.yy da *Van Dyck*'in resimlerini överken kullandığı sözlerden; “Bunlar ayna,

<sup>49</sup> And, 1977, Ön.ver., s.19

<sup>50</sup> Aynı, s.37

<sup>51</sup> Berna Moran, *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*.18. Basım. Berna Moran Bütün Eserleri 4. İstanbul: İletişim Yayınları, 2008 (1999,2007), s. 18.

<sup>52</sup> Aynı, s.18

evet resim değil ayna bunlar”<sup>53</sup> ve *Recaizade Ekrem'in Araba Sevdası'na* yazdığı önsözünden aldığı şekliyle “hikaye ve romanın *birer ibret aynası* olduğunu söyler”<sup>54</sup> cümleleriyle bilinen ayna benzetmelerinden örnekler vermiştir.

Moran'ın, kitabında *Yansıtma Kuramları* başlığı altında ele aldığı ve ayna benzetmeleriyle örneklenen bu yaklaşım, sanatın ilk defa algılanmaya ve adına sanat denmeye başlandığı dönemlerden bu yana çeşitli metinler ve diyaloglar aracılığıyla gelmiştir. Aynı yaklaşıma göre kitapta, *Platon'un Devlet Diyalogu'nda Sokrates ile Glaukon'un konuşmasından* verilen sedir örneği ise şöyledir;

...ressamın yaptığı sedir de bir çeşit sedir değil midir?

-Evet görünüşte bir sedir onunki de

-Ya dülgerin yaptığı? Biraz önce demiştin ki dülger sedir ideasını, yani bizce aslını, özünü yapmaz, bir çeşidini yapar.

-Sedirin aslını yapmadığına göre, gerçeğini değil, gerçeğine benzer bir örneğini yapmış olur.

Böylece gerçeklik dereceleri gittikçe azalan üç sedir gelir meydana. Birincisi sedir ideası (Platon bu diyalogda bunun Tanrı tarafından yapıldığını söylüyor), ikincisi onu taklit eden dülgerin ya da marangozun yaptığı sedir; üçüncüsü ise marangozunkini kopya eden ressamın yaptığı sedir. Yani kopyanın kopyası...<sup>55</sup>

Gölge oyununun içsel yapısına bakıldığında da yaşam ve varoluş kavramları arasına gizlenmiş gerçekliğin, sedir örneğinde olduğu gibi; tanrı, oyunu oynatan, tasvirler ve perdeye yansıtılanlar arasında kurulan ilişkinin bütününde bulunduğu görülebilir. Sedir resmi yapan ressamın yaptığı resim de, gölge oyunu oynatanın perdeye yansıtıkları da gerçeği yansıtma çabası ya da bir taklittir. Bu noktada gölge oyununun tiyatral bir tür olarak, gerçeği yansıtma gibi ikinci bir işlevsel görev üstlendiği söylenebilir. Ayrıca gölge oyununda sahnelenenin gerçeği yansıtması, oyunda gerçek anlamda ışık ve gölge kullanıldığı için yansıtma eyleminin birebir gerçekleştirilmesiyle de çarpıcıdır. Temel ögesi insan olan gölge oyununda, oyunu oynatan kişi, elindeki tasvirlerle insanı perdeye indirgeyerek yaşamın gerçeklerine vurgu yapmaktadır. Burada oyuncu ile tanrı, tasvirler ile insanlar arasında birbirlerini karşılayan bir ilişki vardır. Bazı din adamları ve düşünürler söz konusu ilişkiyi destekler nitelikte yorumlar yapmışlardır.

<sup>53</sup> Aynı, s.18

<sup>54</sup> Aynı, s.18

<sup>55</sup> Aynı, s.22.

Hayyam'ın bir rubaisi: “ Biz Tanrı'nın elinde oyuncak kuklalarız. Bu bir gerçektir, mecaz değildir. Bir gün kaç kişi geldik, rollerimizi oynadık, gene birer birer yokluk dünyasına döndük” .....

...İbn-ül Arabi'de XIII. yüzyılda bu oyunlarda bir öğrenek yanı bulmuştur. Perde arkasında oynayanlar yapıntı belirtilerdir, bu onların gerçek biçimleri değildir. Seyirci gerçek olmayan bu görüntülerin ardında Tanrısal gerçeği seyre dalar, aynı zamanda tıpkı bu görüntüleri oynatan hayalci gibi Tanrı'nın da insanları böyle yönettiğini kavramış olur....XII. yüzyıldan Ömer İbn-ül Farız Ta'iyet-el Kübra adlı eserinde insan ruhunu, görüntüleri perde arkasında oynatan hayalciye, perdedeki görüntüleri ise bedene benzetmiştir. Perde kalkınca gerçek olarak yalnız oynatan kalacaktır, böylece ruh ile Tanrı'nın bir olduğu meydana çıkacaktır.<sup>56</sup>

Gölge oyunlarına ait bu unsurlar tarih boyunca oynatıldığı birçok ülkede bu şekilde ilişkilendirilmiş her kültürde teknik olarak farklı bir biçim almış fakat işlevsel ve fikirsel anlamda aynı şekilde gelişmiştir.

### 2.3. Gölge Oyununun Kökeni

Gölge oyunlarının ortaya çıkış nedenlerini, işlevsellikleri doğrultusunda inceledikten sonra, artık ilk kez hangi kültürlerde ortaya çıktığı konusundaki görüşlere yer verilebilir. “Bu konuda iki ana görüş vardır: Birinciye göre, gölge oyunu ilk olarak Asya'dan çıkıp Batıya doğru yönelmiş ve yayılmıştır. İkinciye göre ise, batıdan doğuya ve Asya'ya geçmiştir.”<sup>57</sup> Bu konuda Gölge oyununun Asya kökenli olduğuna dair görüşlerin ağırlıkta olduğu görülmektedir ki; gölge oyununu “...Ortadoğu, Balkanlar, Kuzey Afrika ve Avrupa'da da bulabilirsek de...Asya'dan bu ülkelere çok sonraları gelmiştir.”<sup>58</sup> Asya, Gölge oyununun doğduğu yer olarak ele alındığında ise bu coğrafyaya dahil birden çok bölge söz konusu olmaktadır.

<sup>56</sup> And, 1977, Ön.ver., s.28,29,30

<sup>57</sup> Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri. İstanbul: İnkılap Kitapevi, 1985, s.271

<sup>58</sup> And, 1977, Ön.ver., s.13



**Resim 18. İki Çin gölge oyunu tasviri**  
(And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, s.VI)



**Resim 19. İki Hint gölge oyunu tasviri; Sita ve Rama**  
(And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, s.VII)

Güney Asya'da Hindistan, gölge oyununun en yaygın ve en canlı olduğu bölge olarak kabul edilen Güney Doğu Asya'da Endonezya'dan (Cava ve Bali) başka Malezya, Singapur, Thailand (Siam), Kamboçya ve Laos, Uzak Doğu Asya'da ise Çin ve bundan ayrı olarak Taiwan ve Japonya gölge oyunlarının Asya'da görüldüğü bölgelerdir.<sup>59</sup> Görüşler gölge oyununun kökeninin Asya olduğu konusunda ağırlık

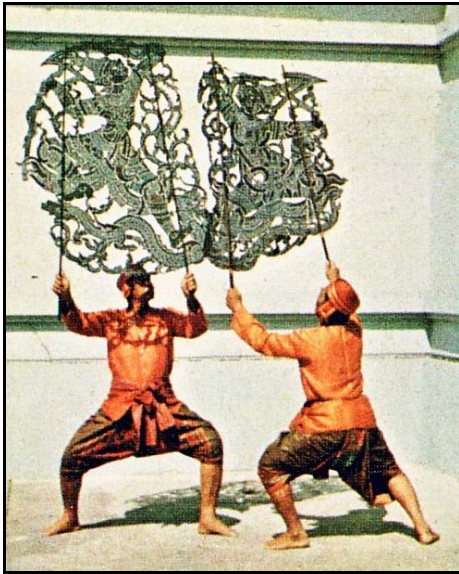
<sup>59</sup> Aynı, s.13,14



kazanmakta, ancak ülke bazında bir köken belirlemenin güç olduğu görülmektedir. Bu noktada gölge oyunu "...kimine göre Hindistan'dan, Kimine göre Çin'den, kimine göre ise Cava'dan çıkmıştır."<sup>60</sup> Gölge oyununun ülkeler bazında yapılan köken araştırmaları çerçevesinde, gölge oyununa ait teknik terimlerin hangi ülkelere ait olduğu, farklı kültürlerdeki gölge oyunları arasındaki ortak noktalar ya da edebi benzerlikler gibi unsurların göz önünde bulundurulduğu görülmektedir.<sup>61</sup> Gölge oyunu tarihi ile ilgili bilinen en eski söylentilerden biri Çin'i işaret etmektedir.



**Resim 20. İki Endonezya (Cava & Bali) gölge oyunu tasviri (wawang kulit tasvirleri)**  
(And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, s.IX)



**Resim 21. Bir Thailand gölge oyunu tasviri ve oynatılış şekli.**  
(And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, s.XII, XIII)

<sup>60</sup> Aynı, s.15

<sup>61</sup> Aynı, s.15

Bu Çin söylentisine göre, İmparator Wu [ hük. MÖ 140-87 ], çok sevdiği karısının ölümü üzerine derin bir üzüntüye kapılır; Şav-Wöng adlı bir Çinli imparatorun üzüntüsünü hafifletmek için, ölen kadının hayalini bir perde arkasından gösterebileceğini söyler; sarayın bir odasına gerdirdiği beyaz bir perdenin arkasından geçirdiği bir kadının perde üzerine düşen gölgesini, ölen kadının hayali diye sunar (MÖ 121). MS XI. yüzyılda yazılmış bir Çin ansiklopedisinde bu olaydan söz edilmekte ve ansiklopedinin yazıldığı çağda gölge oyununun deriden yapılmış şekillerle pazaryerlerinde oynatıldığı belirtilmekte imiş. Batıda bu oyuna "Çin gölgeleri" adı verilmektedir.<sup>62</sup>

Cevdet Kudretin, Karagöz adlı kitabının 1. cildinde, yine George Jacob'un kitabına dayandırdığı bir başka görüşe göre ise; "...gölge oyunu Hint'ten çıkmış, IV.-V. yüzyıllarda Cava'ya geçmiştir; Cava'da Wayang adı verilen ve...bugüne değin korunan bu oyunlarda Hint efsanelerinin etkisi açıkça görülmekte imiş. Cava edebiyatında evren, bir Wayang sahnesine, insanlar ve doğa da Wayang tasvirlerine benzetilmiştir."<sup>63</sup>

Cava edebiyatında görülen, evreni perdeye, insanları tasvirlerle indirgeyen bu yaklaşıma paralel, felsefi ve tasavvufi alanlardaki benzer yaklaşımlara ait örnekler daha önce gölge oyununun işlevi ile ilgili bölümde verilmişti.

...Hindistan'daki gölge oyunu üzerine kaynakların...çelişkili görünümü, Çin gölge oyununun ise kesinlikle saptanabilen başlangıcının çok daha yakın tarihli olması bakımından, burada Güney Doğu Asya ve özellikle Cava'nın köken ülke olabileceği bir ölçüde ağırlık kazanmaktadır.<sup>64</sup>

Birbirinden farklı zaman dilimlerinde, farklı kültürlerde gölge oyunu oynatıldığı çeşitli kaynaklar aracılığıyla şu şekilde aktarılmaktadır. "XII. yüzyılın ikinci yarısında *Selâhaddin-i Eyyubi'nin* (hük. 1175-1193) sarayında hayal oynatıldığı, *Guzûli'nin* (? - 1412) *Metâli-el-Büdûr fî Menâzil-el-Sürûr* adlı eserinden öğreniliyor."<sup>65</sup> Aynı şekilde gölge oyununun Mısır'da da oynanışına dair izlere rastlanmaktadır.

Musullu yazar İbn Danyal (? - 1310), Mısır'da Memlûk hükümdarı I. Baybars (hük. 1260-1277) devrinde yazdığı *Tayf-el-Hayâl* oyun kitabının önsözünde, hayâl-el-zıll denen gölge oyununun o tarihlerde Mısır'da pek çok oynandığını, aynı şeylerin tekrarlanmasının seyirciye

<sup>62</sup> "Georg Jacob, *Geschichte des Schattentheaters*, Hannover 1925, s. 8" Cevdet Kudret, Karagöz. (Genişletilmiş ve Gözden Geçirilmiş Yeni Baskı, 1. Cilt. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları-2109, Sanat 119, 2004), s.9'daki alıntı.

<sup>63</sup> "Aynı, s. 27-28" Aynı, s.9'daki alıntı.

<sup>64</sup> And, 1977, Ön.ver, s.17

<sup>65</sup> "Jacob, 1925, Ön.ver, s. 52-53; Selim Nüzhet Gerçek, *Türk Temaşası*, 2. bas., 1942, s. 50" Kudret, 2004, Ön.ver., s.10'daki alıntı

bıkkınlık verdiğini, yeni şeyler arayan usta bir hayal oyuncusunun isteği üzerine bu kitabı yazdığını, eserinin eski oyunlara üstün olduğunu bildirmiştir.<sup>66</sup>



**Resim 22. Memlük – Mısır gölge oyunundan bir tasvir**  
(Yıktın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.102)

### 3. Türk Tiyatrosu ve Kapsamı

Türk tiyatrosu denince ya da daha genel bir bakış açısıyla herhangi bir milletin tiyatro sanatından bahsedildiğinde bu sanatı şekillendiren en önemli unsurun dil olduğu görülmektedir. Metin And; “Türk tiyatrosu denince Türkçe konuşan ulusların tiyatrosunun anlaşılması gerekir”<sup>67</sup> diyerek dilin tiyatrodaki önceliğine ve önemine değinmiştir. “...bir Azeri tiyatrosu...bir Kazak, Başkır, vb. Türklerin tiyatrosundan söz açılabilmeyle birlikte bunların her biri...geleneksel tiyatronun ardından batı tiyatrosuna açılmak gibi benzer bir gelişme göstermişler ama zamanla...bu toplumlar birbirlerine yabancılaşmıştır.”<sup>68</sup> Bu nedenlere dayanarak And; Türk Tiyatrosu kapsamını Anadolu Türkleriyle sınırlamıştır.<sup>69</sup>

<sup>66</sup> “Gerçek, Aynı, s. 50-51” Kudret, 2004, Ön.ver., s.10’ daki alıntı

<sup>67</sup> Metin And, Başlangıcından 1983’e Türk Tiyatro Tarihi. 2.Basım. Başvuru Dizisi: 37. İstanbul: İletişim Yayınları, 1994 (1992), s. 7

<sup>68</sup> Aynı.s.7

<sup>69</sup> Aynı.s.8

Bu ayrımla birlikte Türk Tiyatrosu olarak tanımlanabilecek kapsamın sınırları belirlenmeden önce yirmi birinci yüzyıl tiyatrosu, evrenselliği bağlamında ele alındığında, tarihsel süreç içerisinde yaşayan ve gelişime açık bir kültürel unsur olmasına karşın, tiyatroya halen, büyük ölçüde dramın kaynaklık ettiği görülmektedir. Antik tiyatronun, klasik özellikleri ve yapısı itibariyle yirmi birinci yüzyılda, yani çağımızda oynana gelen oyunlara temel oluşturmaya devam etmesi, tiyatronun teknik anlamda sağlam yapısal temellere sahip olduğunun göstergesi olabilir.

Dramın tanımı Eski Yunan dramı temel alınarak yapılır. Batı tiyatrosu hep bu ortak kaynaktan gelişmiştir. Onun için bugün bile *Bir Türk Tiyatrosu var mıdır?* Sorusuyla karşılaşabiliyoruz. Soruyu Yunan dramını göz önünde tuttukça olumlu yanıtlamak güçtür. Kendimize özgü bir dramımız yoktur. Kaldı ki başta dil olmak üzere Eski Yunan uygarlığının Hıristiyan mirasçısı Bizans bile bin yıllık ömründe değil özgün bir dram yaratmak, ardılı olduğu Antik Dram örneğinde bir dram bile geliştirememiştir.<sup>70</sup>

### 3.1. Türk Tiyatrosunun Kapsamı

Tiyatro sanatının kendi süreci içindeki gelişimi göz önünde bulundurularak gölge oyununu, köken araştırmaları çerçevesinde incelerken; evrensel bir yapıya sahip olduğunu, ortaya çıkmasını sağlayan şartların var olduğu her coğrafyada, başka etkileşimlerden bağımsız olarak, bu sanata rastlanabilir olmasının yanı sıra göçler ve kültürel alışverişlerle de bir toplumdaki başka bir topluma aktarılmış olabileceği belirtilmiş, oynatıldığı toplumların da bu sanatı kendi öz değerleriyle harmanlayarak kültürlerinin özgün bir parçası haline getirdiklerine değinilmiştir.

Bu bağlamda, gölge oyununun türediği, tiyatro gibi evrensel bir sanatın, temel yapısından, genel geçer kurallardan sıyrılmış yeni bir alt sanat dalı doğurması, sanatın kendi özellikleri kadar uygulandığı toplumun nitelikleri ve bu yeni sanatı kültürel değerleri doğrultusunda benimseyerek kendini ifade edebilecek uygunlukta bulması ile mümkün olduğu söylenebilir. “...Öteki sanatlardan farklı olarak tiyatro bir yandan dram, öte yandan oyunculuk gibi seyirlik olanaklarıyla ikili bir durum yaratır.”<sup>71</sup> Tiyatro sanatı kendi yapısını böylesine korurken, tiyatro yapan toplumların kendilerine ait, özgün bir sanat ortaya koymalarının ya da sanatı özgünleştirmelerinin ancak o toplumun

<sup>70</sup> Aynı.s.8

<sup>71</sup> Aynı.s.8

kültürel zenginliğine bağlı olduğu düşünülebilir. “...Türk tiyatrosunun dram yanının yokluğu karşısında öteki yanına, yani oyunculuk gibi seyirlik yanına döndüğümüz zaman, Geleneksel Türk Tiyatrosu başlığı altında inceleyeceğimiz bu yüzün özgün bir tiyatro niteliği gösterdiğini görüyoruz.”<sup>72</sup>

*Metin And'ın, Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi* adlı kitabında Türk tiyatrosunu, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* ve *Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu* olarak ayırdığı iki temel bölüm altında incelediği görülmektedir. And'a göre; Geleneksel Türk tiyatrosu iki yapıdan oluşmaktadır. “Bunlardan biri *Köylü Tiyatrosu geleneği*, ikincisi ise *Halk Tiyatrosu geleneğidir*.”<sup>73</sup> İleride değinilecek olan; Karagözün bir halk tiyatrosu türü olması ve köylü tiyatrosu geleneği ile halk tiyatrosu geleneği arasında benzerlikler olması nedeni ile Türk Gölge Oyunu; Geleneksel Türk Tiyatrosu başlığı altında incelenirken, batı tiyatrosunun geleneksel Türk tiyatrosu üzerine etkilerine ise daha sonra ayrıca değinilecektir.

### **3.2. Türk Dramatik Sanatını Oluşturan Etkenlerin Türk Gölge Oyununa Yansıması**

Gölge oyununun, Türk kültürü ve bakış açısıyla şekillenip “Karagöz ve Hacivat'm” ortaya çıkmasında, Türk tiyatrosunu şekillendiren ve dramatik yapısını oluşturan etkenlerin de izlerine rastlanmaktadır.

And; Anadolu Türklerinin kültürünü ve buna bağlı olarak dramatik sanatını oluşturan beş etken olduğu görüşündedir; “Kısaca bu etkenler şunlardır: Yer, soy, İmparatorluk, İslam ve Batılılaşma.”<sup>74</sup> Öncelikle *yer* etkeni ele alındığında her kültürel öge gibi tiyatronun da; bir toplumun yaşamak üzere gelip yerleştiği coğrafyaya getirdikleri ile geldiği bu coğrafyada bulduklarının sentezine bağlı olarak şekillendiği görülmektedir. “...Türkler gelmeden önce Anadolu'da yaşayan eski uygarlıkların Türk kültürünün oluşmasında büyük etkisinin olduğu görülür. Bu etkiye en çok Türk köylüsünün seyirlik oyunlarında rastlanır.”<sup>75</sup> Daha önce tiyatronun kökeni ile ilgili bölümde, tiyatro sanatını doğuran etkenler üzerinde durulurken ilkel çağlarda kötü

<sup>72</sup> Aynı.s.8

<sup>73</sup> Aynı.s.11

<sup>74</sup> Metin And, *Türk Tiyatrosunun Evreleri*. Ankara: Turhan Kitabevi, 1983, s.7

<sup>75</sup> And, 1994, Ön.ver.,s.9

ruhlara karşı büyü yapmak ya da avların ruhlarının alt edilmesi için; hayvan postu ve maske giyip taklitler yapmak suretiyle ortaya çıkan tiyatral davranışların ve dansların bir çeşit törene dönüşüp gelenekselleşmesine değinilmiş, bu törenlerin zamanla yağmur dualarına, bolluk törenlerine, doğanın her baharda yeniden uyanışını da anlatan ölüm-dirilme oyunlarının ortaya çıkmasını sağladığı belirtilmişti.

Bu bolluk törenleri ve seyirlik oyunlarının gerekçeleri, anlamları, amaçları zamanla değişmişse de,...Türk köylüsü bunları saklayıp korumakta büyük titizlik göstermiştir. Nitekim Anadolu dansları, kukla ve seyirlik oyunları bu etkenin kalıntılarıdır. Frigya, Hitit, Lidya ve benzeri Anadolu uygarlıklarının bu inançlarını seyirlik oyunlar yoluyla Türk köylüsü günümüze kadar sürdürme gelmiştir.<sup>76</sup>

Bir toplumun kültüründen bahsedildiğinde ilk olarak o toplumun konuştuğu dil, ardından inançları ve diğer özgün özellikleri anlaşılmaktadır. İnançların; göçler ve savaşlar gibi çeşitli sebeplerle kökten değişebilmesine karşın, gelenekler, yaşam tarzı ve nedeni bilinmeyen bazı davranışlar noktasında, yeni inançlara bir ölçüde eklemlendiği görülmektedir. Dilin değişmezliğinin ise inançlardan daha sağlam olduğu düşünülebilir. Bu noktada *soy* etkeninin "...en kalıcı belirtisi bugün de konuşulan Türkçedir. Türk'lerin eski yurdu Orta Asya'nın ve inançları olan Şamanlığın Anadolu Türk'lerinin kültürü üzerinde geniş ölçüde etkisinin izlerine rastlanmaktadır."<sup>77</sup> Türklerin Anadolu'ya gelişinden önce bu topraklarda oynanmış ve yirmi birinci yüzyılda da halen oynana gelen Anadolu dansları, kukla ve köy seyirlik oyunlarının dışında "belirli oyun türlerinin de Orta Asya'dan gelme oldukları belirlidir. Nitekim Şamanın türlü adları arasında, örneğin Yakut'ların kullandığı ad *Oyundu. Oyun*, yalnız Şaman'ın kendine değil...törenin tümüne de deniliyordu."<sup>78</sup> Şaman inancının, ileride belirtileceği üzere, Türk Gölge oyununun kökeniyle olan ilişkisinden başka "...kimi tiyatro kuramcıları tüm tiyatroların kökeninin Şamanlık olduğunu ileri sürmüşlerdir."<sup>79</sup> Yer ve soy etkenleri Türklerin daha çok Orta Asya'dan Anadolu'ya geçerken sahip oldukları temel toplumsal özelliklere işaret ederken İmparatorluk, İslam ve Batılılaşma gibi etkenlerin Türk kültürüne ve Türk dramatik sanatına eklediği özellikler daha çok yeni bir inanç sisteminin ve yeni bir coğrafyanın getirdiklerine vurgu yapmaktadır. Orta Asya'da

<sup>76</sup> "Metin And, *Permanence des civilisations Anatoliennes*, Objets et Mondes, XXI/1 (İlkbahar 1981), ss. 5-12." And, 1985, Ön.ver, s.9'daki alıntı.

<sup>77</sup> Aynı.s.12

<sup>78</sup> And, 1983, Ön.ver.,s.7

<sup>79</sup> And, 1985, Ön.ver.,s.12

güçlü devletler kurmuş olan Türklerin Anadolu'ya gelmesiyle Selçuklu ve özellikle Osmanlı Devletlerinin kurduğu coğrafi ve kültürel egemenlik her alanda olduğu gibi Türk dram sanatının da gelişimini etkilemiştir. İmparatorluk etkeninin vurguladığı nokta; “Osmanlıların üç kıtada kurdukları imparatorluk içinde yaşayan çeşitli budunların ve etnik grupların arasındaki kültür değiş tokuşudur.”<sup>80</sup> Türk gölge oyunlarındaki etnik çeşitlilik bu kültürel alışverişin en güzel örneği olarak gösterilebilir. Yahudi, Rum, Ermeni gibi Türk tiyatrosuna katkıları olduğu bilinen etnik gruplar içinde özellikle Ermenilerin hem Avrupa tiyatrosunun Türkiye'ye yerleşmesinde hem de geleneksel tiyatromuzun oluşmasına katkıları vardır.<sup>81</sup> Bir diğer etken olan İslam etkeni ele alındığında ise “...yalnız dinsel etkileri değil...-İran, Arap- kültürlerinin etkisini de hesaba katmak gerekir...tiyatro açısından bakılınca bu etkenin sonuçlarının olumlu olmaktan çok olumsuz ve gelişmeyi geciktirici yanı baskındır.”<sup>82</sup> Türk dram sanatını oluşturan etkenlerden sonuncusu batılılaşmadır. “Batı tiyatrosunun Türkiye'ye yerleşmesi her ne kadar Tanzimat ile başlarsa da, daha öncelere uzanan bir tanışmanın olduğunu gösteren kanıtlar bulunmaktadır.”<sup>83</sup> Bunun yanı sıra “19. yüzyılda geleneksel halk tiyatrosu batı tiyatrosuyla bir birleşim yaparak *Tuluat* tiyatrosunun ortaya çıkmasına yol açmıştır.”<sup>84</sup> Bu beş etken Türk kültürünün ve dramatik sanatının, ortaya çıkış sürecinde ne gibi unsurlardan etkilendiğini göstermektedir.

### 3.3. Türk Seyirlik Oyunları ve Türk Gölge Oyunundaki Ortak Noktalar

And, Türk seyirlik oyunlarının bazı ortak özelliklerine işaret eder. Karagözün içeriğinin ve karakterlerinin fonksiyonlarını anlamak ve diğer seyirlik oyunlarla benzeşen yönlerine dikkat çekmek adına bu ortak özelliklerden kısaca bahsedilmesi yerinde olacaktır. Tiyatronun kökeni ile ilgili bölümde taklit unsuruna değinilmiş, hangi ihtiyaçtan doğduğu belirtilmişti. And'a göre Türk seyirlik oyunlarındaki ilk ve en önemli ortak özellik de taklittir. “Başlıca çatışma ve kişileştirme yöntemi....birinci anlamıyla, bir oyunun, bir *action*'un taklididir. Bu bir bakıma, *Aristoteles*'in

<sup>80</sup> And, 1994, Ön.ver.,s.9

<sup>81</sup> And, 1983, Ön.ver.,s.8

<sup>82</sup> And, 1994, Ön.ver.,s.10

<sup>83</sup> Aynı, s.10

<sup>84</sup> Aynı, s.12

*Poetika*'daki tanımına uyar. Pişekar, Ortaoyununa başlarken *Falan oyunun taklidini aldım* der ki, söz konusu olan bu taklit belli bir oyun, bir olaylar dizisinin taklididir...<sup>85</sup> Burada taklit, ilk anlamıyla bütün bir oyunun bir kalıp mantığıyla ele alınmasını anlatırken ikinci anlamıyla "...insanların, hayvanların...cansız nesnelere hareketlerine...görünümlerine benzemek ve benzetmektir."<sup>86</sup> Taklit ögesinden başka, *karşıtlıklardan yararlanma* da bazı diğer oyunlarda olduğu gibi Karagöz oyununun da lokomotifini olarak değerlendirilebilir. Buna göre; "...*dişi konuşan*...karşısındakine nükte yapmak fırsatını verir, lafi, söyleşmeyi açar. Buna Tuluat tiyatrosunun ağzında *anahtar vermek* denir."<sup>87</sup> Karagöz oyununda Hacivat dişi konuşan rolündeysen, Pişekar, ortaoyununda, yine Pişekar ya da Usta Hokkabaz oyunlarında, aynı şekilde İhtiyar Efendi de Tuluat tiyatrosu ve Kukla oyunlarında lafi açan, karşı tarafa söz sırası veren dişi konuşan görevindedir. Dişi konuşana karşılık gelen, laf yetiştiren erkek konuşan rolündeysen Karagöz oyununda Karagöz, Ortaoyununda Kavuklu, Hokkabaz'da Yardak ya da Yardakçı, Tuluat Tiyatrosu ve Kukla'da ise Komik ve İbiştir. Hayvan taklit edilen bölümlerde dahi kedi-fare gibi bir karşıtlık arandığı görülmektedir.<sup>88</sup>

Bir diğer ortak özellik ise "...dans, müzik, şarkı, şaklabanlık ve soytarılığın birbirine karıştırıldığıdır."<sup>89</sup> Seyirlik oyunlarda müziğe ve dansa çokça yer verilmesinin yanında bir oyunu oynatanın başka bir oyunu oynadığı ya da kendi oyunu içinde farklı oyunlara yer verdiği bilinmektedir. Örneğin; "Karagöz oynatanın meddahlık...ettiği; oluyor, bunun yanında; Karagöz perdesinde küçük bir Karagöz perdesi daha kurulup oynatılıyor, cambaz, ortaoyunu gösterildiği de oluyordu."<sup>90</sup> Bunların yanında seyirlik "...oyunların belli bir yazılı metne dayanmadan doğmaca (doğaçlama) oynanması ve sahneli, örgütlenmiş tiyatro gibi oyun yerlerinin bulunmaması..."<sup>91</sup> önemli bir ortak nokta olarak dikkat çeker. Doğaçlama oynanan "...sözlü oyunların...bir özelliği de gerçekliğe, özdeşleşmeye dayanmayan kişileştirmeye başvurusu, her yönüyle göstermecili tiyatro özelliğini özelliğini taşımasıdır."<sup>92</sup>

<sup>85</sup> Aynı, s.12,13

<sup>86</sup> And, 1983, Ön.ver, s.16

<sup>87</sup> Aynı, s.16

<sup>88</sup> Aynı, s.16,17

<sup>89</sup> Aynı, s.17

<sup>90</sup> Aynı, s.17

<sup>91</sup> Aynı, s.17

<sup>92</sup> Aynı, s.17



### 3.4. Geleneksel Türk Tiyatrosu

Geleneksel Türk Tiyatrosu, Köylü Tiyatrosu ve Halk Tiyatrosu geleneklerini tanımlayan bir başlık olduğuna göre bu iki tiyatro geleneğinin ayrı ayrı tanımlarına, kendi kapsamlarına dahil olan çeşitli oyunlara ve benzerliklerine değinmek yerinde olacaktır. Bundan önce; “bu ayrıma *köylü halk değil midir?* gibi bir soru ile karşı çıkılabilir.”<sup>93</sup> Metin And, bu ayrımı, batıdaki, *folk – popular* ayrımını göstermek için yaptığını belirtmiştir.<sup>94</sup> Böyle bir ayırım, bir diğer gerekliliğe vurgu yapılacak olursa; “...iletişim ve ulaşım bakımından kırsal kesimin kentlerden kopuk kalmış kendi bağımsız kültürünü kendisi oluşturmuş olduğu için de zorunludur.”<sup>95</sup>

### 3.5. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun Köylü Tiyatrosu Geleneği

Daha önce Köylü Tiyatrosu geleneğiyle ilgili olarak, göçlerle Anadolu’ya yerleşen halkın, bu topraklardan aldığı kültürel mirasa sahip çıkarak, bolluk törenleri ve seyirlik oyunlarını, üzerine kendi öz kültürünü katarak, sürdürdüğüne değinilmişti. Anadolu’da yirmi birinci yüzyıla dek taşınabilmiş oyunlardan örnekler verilirse birçok oyunla birlikte, özellikle üç oyun yaygın olarak görülmektedir; “Bunlar: A.Ölüp Dirilme; B. Kız Kaçırma; C. Ölüp Dirilme + Kız Kaçırma.”<sup>96</sup>

Ölüp dirilme oyunları konu itibariyle düşman iki kişi arasındaki savaş sonucunda, birinin ölmesini, ölenin kendi kendine ya da büyü ile dirilmesini ve ölümden ağıtları, dirilmede ise sevinç gösterilerini içerir.”<sup>97</sup> Bu oyun içerik bakımından Anadolu’da çokça görülen doğanın yeniden dirilişine dair onlarca ritüelin kalıntılarından ki; “ölüp dirilen tanrılar gerek bitkisel, gerek hayvansal yaşamın doğup ölmesiyle ilintilidir. Bunlar genellikle Dionysos, Adonis, Attis, Osiris’tir. Hıristiyanlıkta ölüp dirilen İsa’da bu simgenin kalıntısıdır.”<sup>98</sup> Diğer bir oyun olan kız kaçırmanın, toplum bilimsel bir olgu olarak ta var olması ve böyle algılanıp bu

<sup>93</sup> And, 1985, Ön.ver.,s.42

<sup>94</sup> Aynı, s.42

<sup>95</sup> Aynı, s.43

<sup>96</sup> And, 1983, Ön.ver.,s.35

<sup>97</sup> Aynı, s.35

<sup>98</sup> And, 1994, Ön.ver.,s.18

doğrultuda da oyunlar sergilenmesinin yanında, ritüel kökeni bağlamında mitologyada, kaçırılan buğday tanrıçası Demeter'in kızı Kore ile ilgili, yine bu kaçırılmaya atfen doğanın bereketini kaybetmesi ve Kore'nin geri dönmesiyle yeniden berekete kavuşması gibi bir dizi olayı içerir. Bazı oyunlarda ise bu iki oyunun aynı oyunda birleştirilmesiyle amaç pekiştirilmiş olmaktadır.<sup>99</sup>

Genelde, doğanın baharla bolluğa kavuşması gibi ritüelleri konu edinen bu oyunların yanı sıra köse oyunları, günlük yaşamdan sahneleri konu eden oyunlar, esnaf benzekleri, tarımsal oyunlar, çoban oyunları, hayvan benzetmeceleri, söylence ve masallardan oyunlar, şakalar ve dilsiz oyunları ve de kukla gibi bir takım oyunların da Anadolu'da oynandığı bilinmektedir.<sup>100</sup> Bu oyunların geneli içinde "...ritüel kalıntısı olanlar bulunduğu gibi, ritüellere öykünerek yeniden ve günün koşullarına, yeni olgulara yönelenler de vardır."<sup>101</sup> Karagöz de bir çeşit kukla mantığıyla oynatıldığı için, *Kukla Oyununa* kısaca değinmek yerinde olacaktır.

Orta Asya kültürünün bir kalıntısı olan Kuklanın, 16. yüzyılda tanınan Türk gölge oyunu Karagözden çok daha eski olduğu bilinmektedir. Orta Asya'da hastaları bir şekilde iyileştirmek için de kullanılan kukla, yirmi birinci yüzyıl Türkiye'sinin birçok köyünde, oyunların yanı sıra yağmur yağdırmak için dahi halen kullanılmaktadır.<sup>102</sup> Bunlara örnek olarak "...Bebek, Çaput Adamı, Kepçe Kadın, Çomça Gelin, Çullu Kadın, Kepçecik, Bodi Bostan, Gelin Gök, Kepçe Başı, Su Gelini, Kodu Gelin vb. adlar altında ilkel bebekler, kuklalar kullanılmaktadır."<sup>103</sup>

### 3.6. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun Halk Tiyatrosu Geleneği

Halk Tiyatrosu ile ilgili olarak Karagözün bir halk tiyatrosu türü olduğu belirtilmişti. "Halk Tiyatrosu...kentlerde, daha doğrusu başkentte (İstanbul) oluşmuş bir tiyatrodur....Sanatçıları halk adamları olduğu gibi, seyircilerinin büyük kesimi de halktandır. En önemli türleri kukla, karagöz ve ortaoyunudur."<sup>104</sup> Bunlardan başka

<sup>99</sup> Aynı, s.19,20

<sup>100</sup> Aynı, s.20-26

<sup>101</sup> Aynı, s.21

<sup>102</sup> Aynı, s.26

<sup>103</sup> Aynı, s.26

<sup>104</sup> Aynı, s.11,12

hokkabaz, çengiler-köçekler-curcunabazlar, meddah ve ortaoyunu gibi türler de halk tiyatrosuna dahildir.

Burada karagözle olan ilişkisi nedeniyle kukla, meddah ve orta oyununa kısaca yer verilecektir. Kukla, köken itibariyle köylü tiyatrosu kapsamında incelenebileceği gibi şehirlerde de oynatıldığı için, şehirdeki gelişimi noktasında halk tiyatrosu kapsamında da incelenecektir. “Araştırmacılar kukla üzerine kaynakları görmemiş veya kukla üzerine olan kaynakları da gölge oyunu sanmışlardır...kukla gösterilerine eldeki kaynakların kukla adını vermesi 17. yüzyılda başlamıştır.”<sup>105</sup> Bununla birlikte “...daha çok 17. yüzyılda yaygın olarak kullanılmış olmasına karşın daha önce hayalbaz, şebbaz, suretbaz, lu’betbaz, piyade çadırları, ayak kuklası gibi deyimlerden gölge oyunun yanı sıra, çeşitli kukla türleri olduğunu anlıyoruz.”<sup>106</sup> And, bu tür kuklalardan başka yakınçağlarda da iskemle kuklası, el kuklası ve ipli kukla olmak üzere üç tür kuklaya rastlandığını belirtiyor.<sup>107</sup>



**Resim 23. Anadolu’da oynatılan ipli kuklalara örnekler**  
(<http://www.turkforum.net/653512-kulturumuzun-parcasi-olan-kuklalar.html>)10.08.11

<sup>105</sup> Aynı, s.33

<sup>106</sup> Aynı, s.35

<sup>107</sup> Aynı, s.37

Kuklanın Osmanlıda 17. yüzyıldan itibaren kukla adıyla anıldığı ve yine aynı tarihlerde yaygınlaştığı bilinmektedir. Ancak, Anadolu’da yapılan antik kazılar, şimdiki ipli kuklaya eş değer bulgularla kuklayı M.Ö 4. yüzyıla tarihlemektedir. “Antik Yunan ve Roma dönemine ait çocuk mezarlarında yapılan kazılarda ... kilden ve fildişinden yapılmış bebekler ortaya çıkartılmıştır...Bu bebeklerin elleri ve ayakları hareketlidir ve oynatmak amacıyla basından yukarı demir bir çubuk uzanır.”<sup>108</sup>



**Resim 24. Datça yakınlarındaki Knidos kazılarında çıkmış, 15 cm uzunluğunda kil bebekler.**

**M.Ö. 4 yy.**

**(Öğütçü, Tarihsel Süreç İçerisinde El Kuklası ve Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi s.19)**

Avrupa’da Jigging Puppets veya Marionettes a la planchette olarak bilinen iskemle kuklası, sokak göstericileri tarafından gayda benzeri çalgılar eşliğinde, göğsünden geçirilen bir ipin aşağı çekilmesiyle sıçratılıp dans ettirilebilen kuklalardır. Başları ve kolları mukavvadadan veya tahtadan, gövdeleri bezden yapılan el kuklaları, işaret parmağıyla başı, baş ve orta parmaklar ile de kolları kontrol ederek oynatılan kuklalardır. İtalya’dan gelmiş olması muhtemel bu kuklalar daha yaygın olarak

<sup>108</sup> Ayten Öğütçü, Tarihsel Süreç İçerisinde El Kuklası ve Gelişimi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2007, s.19

görülmekteydi. İpli kukla ile ilgili olarak ta ilk kez 1882 yılında İngiliz Kuklacı Thomas Holden'in kuklayı Türkiye'ye getirdiği ve kuklanın Türkiye'de yaygınlaşmasında rolünün büyük olduğu anlaşılmaktadır.<sup>109</sup>

Bir başka halk tiyatrosu türü olan Meddahın Karagöz ve Orta Oyunundan farkı bir anlatı türü olmasıdır. Meddahı Karagöz ve Orta Oyunundan ayıran diğer bir özellik, meddahın konularında diğerlerindeki gibi yalnızca güldürü öğesinin olmamasıdır. Dede Korkut, Köroğlu gibi geleneksel Türk kaynaklarından gelen konular, İslâm geleneğinden gelen dinsel konular, Seyyit Battal Gazi, Kerbelâ olayının çeşitli oluntuları, Hazreti Hamza'dan, Hazreti Ali'den gelen konular, İran geleneklerinden efsaneler, Destanlara, Şehnamelere dayanan konularla meddah oyunlarının zengin konuları arasında yer alır.<sup>110</sup>



**Resim 25. III. Murat çağının ünlü meddahı Lalın Kaba, Boston Museum of Fine Arts  
(And, Geleneksel Türk Tiyatrosu)**

<sup>109</sup> Aynı, s.37

<sup>110</sup> Aynı, s.31

Ortaoyunu ise; “perde arkasında deriden görüntülerle oynanan Karagöz'e karşılık, canlı oyuncularla oynanırdı. Karagöz'den çok ayrı olmakla birlikte, havası, kişileri, oyun dağarcığı, güldürme yöntemleri, kuruluşu bakımından bu iki oyun arasında ... yakınlık vardır ...”<sup>111</sup> Karagöz ile Hacivat'ta olduğu gibi Orta Oyunu'nun da iki temel karakteri Pişekar ile Kavukludur ve bütün oyun bu iki karakterin aralarındaki çatışma üzerinden devam eder. Orta Oyunu da aynı Karagöz'de olduğu gibi öndeyiş, söyleşme, fasil ve bitiş olmak üzere dört bölümden oluşmaktadır.<sup>112</sup>



**Resim 26. Orta Oyunu'ndan Pişekar ile Kavuklu**  
(<http://www.zekirdek.com/forum/303486-orta-oyunu.html>)

---

<sup>111</sup> Aynı, s.49

<sup>112</sup> Aynı, s.53

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU “KARAGÖZ İLE HACİVAT” (KARAGÖZ)

#### 1. Karagöz’ün Tanımı ve Özellikleri

Türk gölge oyunu konusuna girmeden önce, evrensel anlamdaki köken araştırmaları çerçevesinde, öncelikli olarak gölge oyununun işlevi ve buna paralel olarak bu sanatı doğuran etmenler üzerinde durulmuş, gölge oyununun ilk kez nerede ortaya çıktığı sorusundan çok, insanın hangi gereksinimlerini karşıladığı ve kültürler arası etkileşimin bu sanatın var olma sürecinde ne gibi etkileri olduğu belirtilmeye çalışılmıştır.

“Karagöz, şeffaflaştırılmış (cam deri tabir edilen) deriden yapılan tasvir olarak adlandırılan insan, hayvan veya eşya şekillerinin çubuklar yardımı ile oynatılması sırasında arkadan verilen ışıkla beyaz perde üzerine yansıtılması temeline dayanan gölge oyununun adıdır.”<sup>113</sup> Dünya üzerinde farklı toplumlara ait gölge oyunları örnekleri arasında Türk Gölge oyunu, tasvirlerinde kullanılan renklerin zenginliği, bir toplumu oluşturan farklı etnik unsurlar bağlamındaki karakter çeşitliliği ve özellikle oyunlarındaki konuşmaların Türk kültürünü yansıtan birçok söz sanatıyla bezeli olması gibi bazı özellikleri ile öne çıkmaktadır.

Türk Gölge oyunu ilk defa “...XVII. yüzyılda Karagöz adıyla anılmaya başlanmıştır. Karagöz’de güldürü söz ve hareketlerle sağlanır. Olaylar komik öğeler öne çıkarılarak işlenmekte; kelime oyunları, çifte anlamlar, kinaye, çene yarıştırmaları, anlamsız diyaloglar, abartmalar, şive taklitleri belli başlı güldürü unsurları olarak yer

---

<sup>113</sup> Nilüfer Zeynep Özçörekçi Göl, Türk Gölge Oyunu Karagöz, Gölgenin Renkleri/T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı/Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü/Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Kataloğu, Halk Tiyatrosu Dizisi 7, 2008, s.15

almaktadır.”<sup>114</sup> Bunlarla birlikte “...divan şiiri, halk şiiri, tekke şiiri; divan müziği, halk müziği; sanat dansı ve halk dansı;” gibi Türk kültür öğelerini barındırmaktadır.<sup>115</sup>

Daha önce “Türk Seyirlik Oyunları ve Türk Gölge Oyunundaki Ortak Noktalar” başlığı altında detaylı olarak bahsedildiği üzere Türk gölge oyununda söz sanatları bağlamında taklit ve karşıtlıklardan yararlanma, oyunu yürüten iki önemli unsurdur. Karşıtlıklardan yararlanmanın, *tuluat* tiyatrosunda *anahtar verme* deyimiyile karşılık bulduğundan, burada dışı konuşanın yani karşısındakine laf söyleme fırsatı verenin Hacivat olduğundan, buna karşılık Hacivat’a laf yetiştirme rolünün de Karagöz’e ait olduğundan bahsedilmiştir.

Bu noktada Karagöz ve Hacivat’ın ikili olma gibi bir başka özelliği de ortaya çıkmaktadır. “*Yıktın Perdeyi Eyledin Viran*” adlı Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Katalogundaki yazısında Enis Batur, 1972 yılında Karagöz -Hacivat’la ilgili yazdığı ilk versiyonun sadece Karagöz-Hacivat ikilisinin değil; Don Quijote ve Sancho Pança, Kral Lear ve Soyтарыsı, Faust ve Mefistoteles, Bouvard ve Pécuchet, Mercier ve Camier, gibi başka ikililerin de birer sentezine dayandığını belirtmiştir.<sup>116</sup> Bununla birlikte Batur’un; tiyatro tarihinde yer alan diyaloglara ve Karagöz oyununa ait bir bölüm olan *Muhavere*’nin önemine ilişkin görüşleri de şu şekildedir;

Tiyatro tarihinde konuşmanın tuttuğu can alıcı yer kadar, Eski Yunan’dan Rönesans’a ve Hümanistlere, oradan Aydınlanma dönemine ve günümüze uzanan eksende *diyalog*’un getirilerine dikkatle eğilmeden olmaz: Erasmus’un kollekyumlarında, II Tasso’da, Bruno’nun diyaloglarında, Voltaire’de, günümüz yazarlarından Robert Pinget’de *yazılı sözün* üstlendiği belirgin işlevi göz önüne almak, “*muhavere*”nin açılımları üzerinde derinlemesine düşünmek anlamına gelecektir.<sup>117</sup>

<sup>114</sup> Aynı.s.15

<sup>115</sup> Metin And, “Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz”, *Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu*. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.8.

<sup>116</sup> Enis Batur, “Göstermelik”, *Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu*. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.8.

<sup>117</sup> Aynı.s.8,9



## 2. Karagöz'ün Anadolu'da Ortaya Çıkışına Dair Görüşler

Türk gölge oyununun ilk kez 17. yüzyılda Karagöz adıyla anılarak özgün kimliğini kazanmaya başladığı bilinmektedir. 17. yüzyıla kadar, gölge oyununun Anadolu'da Türkler eliyle ilk kez ne zaman oynatıldığı, Anadolu'ya ne zaman geldiği ya da Anadolu'da ne zaman ne şekilde ortaya çıktığı konularında kesin bilgilere ulaşmak mümkün değildir. Ancak bu konularda gölge oyununun evrensel tarihi paralelinde yapılan araştırmalar çerçevesinde, bilim insanlarının ispat niteliğinde ya da tahmine dayalı bazı veriler ışığında ortaya koydukları görüşlerle birlikte, kısmen ya da tamamen kabul görmüş ya da tartışmaya açık birtakım savlar mevcuttur.

Gölge oyununun dünya üzerindeki köken araştırmaları üzerinde durulurken, farklı toplumlara ait oyunlarda temelde çeşitli teknik benzerliklere rastlanıldığı, bu sanatın gelişmesinde ve özgün haline ulaşmasında göçlerin ve buna bağlı olarak kültürel etkileşimlerin önemli olduğu vurgulanmıştır. Türk gölge oyununun ortaya çıkışına ve tarihsel süreç içerisindeki gelişimine bakıldığında yine aynı şekilde bazı teknik benzerliklere rastlanması doğal karşılanmalıdır. Karagöz adıyla anılan Türk gölge oyununun, dünya üzerindeki örneklerine oranla çok daha zengin bir özgün yapıya sahip olduğu; edebiyatı, sözlü sanatları ve toplumsal yapısını yansıttığındaki becerisi ile Türk kültürü öğelerini izleyiciye en gerçek şekilde iletmesinden anlaşılmalıdır.

Bu noktada, Karagözün tarihine ışık tutmak amacıyla; göçlerin ve toplumlar arası kültür alışverişlerinin etkilerinin incelenmesinden başka bir yol izleyenler "...Türk gölge oyununun eksen kişileri Karagöz ve Hacivat ile gölge oyununun bulucusu olduğuna inanılan Şeyh Küşteri'nin gerçekten yaşamış kişiler olduğunu kanıtlayarak ... Karagöz'ün çok eskiden beri bilindiğini göstermek isteyenler"dir.<sup>118</sup> Bu noktada Karagözü Osmanlı devleti dönemine tarihleyen görüşlere gölge oyunu karakterlerinin anlatıldığı *Karagöz ile Hacivat'ın Kimliklerine Dair Görüşler* başlığı altında yer verilecektir.

---

<sup>118</sup> And, 1977, Ön.ver., s.240

## 2.1. Karagöz'ün Doğudan Geldiğini Savunan Görüşler

Karagöz'ün kökeni ile ilgili olarak, göçler ve kültürel alışverişler üzerinde duran görüşlerden birini Cevdet Kudret; *Karagöz* adlı kitabının birinci cildinde, George Jacob'un ileri sürdüğü görüşler üzerinden şu şekilde aktarmıştır; "...Gölge oyunu Çinlilerden Mogollara, Moğollardan Türklere geçmiştir; Orta-Asya Türk'leri arasında kullanılan kaburcak, kavurcak, kagurcuk terimleri *gölge oyunu* anlamına gelmektedir."<sup>119</sup> Ancak Kudret, bu yargıya bir yanılısma sonucunda varıldığını, gölge oyunu anlamına geldiği varsayılmış bu sözcüklerle ilgili görüşlerin son araştırmalarda değiştiğini belirterek doğrusunu açıklamıştır. Buna göre;

Eski metinlerdeki hayal sözcüğü *mücessem şekil* anlamına gelmekte ve genel olarak hem *kukla oyunu*, hem de *gölge oyunu* kavramlarını içine almakta; gölge oyunları içinse, ayrıca, *zill-i hayâl* [= hayalin gölgesi] ya da *hayâl-i zill* terimi kullanılmaktadır. Hayal sözcüğünün *gölge oyunu* anlamına kullanılması çok sonradır. Türkistan'daki çadır-hayal, İran'daki hayme-şebbâzî oyunlarının bir *gölge oyunu* değil, *ipli kukla oyunu* olduğu bu incelemelerle ortaya konmuştur. Bu konuda sözü edilen kurçak, koğurçak, kavurçak, kaburcak vb. sözcükleri *bebek, kukla* anlamlarına gelmektedir.<sup>120</sup>

Göçler üzerinden şekillenen farklı bir görüş; Hindistan'dan batıya doğru göç eden Çingenelerden Anadolu'da kalanların gölge oyununu bu topraklarda yaydıkları üzerinedir ki Türk gölge oyununda özellikle Karagözün kendi kimliği üzerinden yapılan tanımlamalarda Çingene kültürünün izlerine rastlamak mümkündür ve bir oyunda Karagöz; *efkar-ı fukaradan ve güruh-i Kıptiyandanım* diyerek Çingene olduğunu belirtmektedir<sup>121</sup> Ayrıca Karagöz'ün *Ferhad ile Şirin* oyununda Çingene sanatı olarak bilinen demircilik yapması bunun yanı sıra yine Çingene olarak bilinen *Bok Ana'nın* oğlu olduğuna dair diyaloglar ve Karagöz'ü Çingene olarak gösteren tasvirlerin varlığı bu görüşü desteklemektedir. Ancak Dr. Jacob'un bu görüşü; Hindistan'daki gölge oyunlarının varlığının kesin olmaması ve Çingenelerin gölge oyunu oynattıklarına dair herhangi bir belirtiye rastlanılmaması gibi çeşitli sebeplerden dolayı kabul görmüş bir görüş değildir.<sup>122</sup>

<sup>119</sup> "Georg Jacob, Türkçesi: Türklerde Karagöz, İstanbul, 1938, s. 3, çev. O.Ş.Gökyay" Kudret, 2004, Ön.ver, s.10'daki alıntı.

<sup>120</sup> Aynı, s.11

<sup>121</sup> And, 1977, Ön.ver., s.241

<sup>122</sup> Aynı, s.241,242

## 2.2. Karagöz'ün Batıdan Geldiğini Savunan Görüşler

Karagözün kökenini batı kültürüne dayandıran görüşlerden biri; “Karagöz'ün Bizans aracılığıyla Eski Yunan ve Roma mimus oyunlarına bağlanmasıdır...Türkler İstanbul'u alınca, Bizans mimus'u dilini, yenenlerin diline uydurmak zorunda kalmıştır, bu bakımdan, Karagöz, Bizans mimus'unun ardıdır.”<sup>123</sup> Bu görüşlerden bir diğeri; “Yahudiler eliyle İspanya ve Portekiz'den gelmiş olabileceğidir.”<sup>124</sup> Hem Karagöz'ün mimus'tan çıktığı görüşü hem de İspanya ve Portekiz'den gelmiş olabileceği görüşü çeşitli sebeplerden dolayı kabul görmemektedir.<sup>125</sup>

## 2.3. Karagöz'ün Mısır-Memlûk Kültüründen Geldiğini Savunan Görüşler

Şimdiye kadar Türk gölge oyunu Karagözün kökeni üzerine belirtilen görüşler birtakım tahminlere dayandırılarak ortaya atılmış ve kesin kanıtlara dayanmayan görüşlerdi. Karagözün kökenine dair en son görüş Metin And'ın; kanıt kabul edilebilecek bazı tarihsel dayanaklarla birlikte ileri sürdüğü; Gölge oyununun 16. yüzyılda Mısır'dan geldiği üzerinedir.<sup>126</sup> And, Arap tarihçisi Mehmed bin Ahmad bin İlyas-ül Hanefi'nin Bedayü'z-zuhur fi veka-ayü'd-dühur adlı Mısır tarihi kitabındaki bu bilgiye ilk kez Prof. George Jacob tarafından dikkat çekildiğini belirtmektedir.<sup>127</sup> Gölge oyununun teknik anlamda ilk kez Mısırdan geldiği görüşü şu şekilde açıklanmaktadır;

1517'de Mısır'ı ele geçiren Yavuz Sultan Selim, Memlûk Sultanı II. Tumanbay'ı 15 Nisan 1517'de astırmıştı. Cize'de Nil üzerinde Roda adasındaki sarayda bir gölge oyuncusu Tumanbay'ın Züveyle kapısında asılışını ve iki ipin iki kez kopuşunu canlandırmış, sultan bu gösteriyi çok beğenmiş... "İstanbul'a dönerken sen de bizimle gel, bu oyunu oğlum da görsün, eğlensin" demiştir. O sırada oğlu Kanunî Sultan Süleyman 21 yaşındaydı.<sup>128</sup>

<sup>123</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.15

<sup>124</sup> And, 1977, Ön.ver., s.243

<sup>125</sup> And, 1977, Ön.ver., s.243,244

<sup>126</sup> And, 1977, Ön.ver., s.250; Metin And, “Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz”, Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.15; Metin And, “Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz”, Karagöz /T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı/Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü/Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Kataloğu, Halk Tiyatrosu Dizisi 8, 2010, s.16

<sup>127</sup> Aynı, s.250

<sup>128</sup> Aynı, s.241; Aynı, s.17; Aynı, s.16

Mısır Gölge oyunu ve Karagöz'ün konular itibariyle de benzerlikler gösterdiği görülmektedir; “13. yüzyıldan Mehmed bin Danyal bin Yusuf'un aşağı yukarı 1248'de yazdığı manzum ve uyaklı nesirle üç gölge oyunu metni elimizde bulunmaktadır.”<sup>129</sup>

Bunlardan birinci metin olan *Tayfü'l-hayal*'de Karagözde olduğu gibi şarkı, seyirciye teşekkür, Tanrı'ya yakarış ve hükümdara dua bölümleri mevcutken ikinci oyun olan *Actb ve Garib'diç*'te başkişiler Karagöz ve Hacivat'a karşılık gelen *Garib ile Acib*'tir.<sup>130</sup> Üçüncü oyun olan El-Müteyyem ise Karagözdeki Ödüllü oyununa benzemektedir.<sup>131</sup>

Gölge oyununun Mısır'dan geldiğine dair başka kanıtlarda vardır. And; “20 Haziran 1612'de Öküz Mehmet Paşa'mn Padişahın kardeşi Gevherhan ile düğünü için Mısır'dan gölge oyuncularını getirtildiğinin, I. Ahmet'in, Mısır'dan gelen bu oyunculardan Davud el-Attâr'ı (Menavî) Edirne'de seyrettiğinin, adı geçen oyuncunun anılarından öğrenildiğini belirtmektedir.”<sup>132</sup>



**Resim 27. 1582 Şenliğinde At Meydanı'nda Karagöz ve Hacivat'ı andıran iki canlı kukla  
(TSM Surname-i Hümayun H. 1344)  
(And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, s.260)**

<sup>129</sup> Aynı, s.251; Aynı, s.17; Aynı, s.18

<sup>130</sup> And, 2010, Ön.ver., s.18

<sup>131</sup> And, 1977, Ön.ver., s.252

<sup>132</sup> Aynı, s.251

Mısır gölge oyununun tek renkli tasvirlerine karşılık Karagözdeki renk çeşitliliği Türk gölge oyununun Mısırdan alınan teknik kısmın ne ölçüde geliştiğini göstermektedir;

...Mısır'ın tek renk olan tasvirlerinden çok değişik olarak saydamlaşmış ve renklendirilmiştir. Bu gelişmesinde XVI. yüzyıl kuklasının ve curcunabazlarının da geniş ölçüde etkisi görülmektedir. Gerek giyim kuşamları, gerek hareketleri, tavırları özellikle profilden olarak XVI., XVII. ve XVIII. yüzyıldaki minyatürlerde gösterilen curcunabazlara, dansçılara ve kuklalara çok benzemektedir. Hele Sûrnâme-i Hümdyûn'un 437 minyatürü içinde birisi vardır ki, burada At Meydanı'nda Sultanın önünde yapılan oyunlarda tıpkı Karagöz ve Hacivat gibi karşılıklı duran, onları andıran, her durumu ile kuklaya benzetilmiş iki oyuncu görülmektedir.<sup>133</sup>

### 3. Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün İslam ve Mistisizm ile Bağntısı

Evrensel anlamda gölge oyununun işlevi üzerinde durulurken, araştırmanın "Gölge Oyununu Doğuran Etmenler ve Gölge Oyununun İşlevi" başlığı altında, gölge oyununun varoluş nedenlerine ya da anlatmak istediklerine mistisizm, ezoterik öğretiler ve bunlara bağlı olarak ta gerçeklik kavramı çerçevesinde değinilmiştir. Gölge oyununun yaşam ile birebir ilişkisi üzerine görüşlerini; ruh, tanrı, insan ve yaşam arasındaki özel ilişki bağlamında, yine gölge oyunu benzetmeleri üzerinden aktaran Hayyam'ın bir rubaisi, İbn-ül Arabî'nin 13. yüzyılda yapmış olduğu bir yorum ve 12. yüzyıldan Ömer İbn-ül Farız'ın, Ta'iyet-el Kübra adlı eserindeki yorumu örnek olması açısından yine aynı bölümde verilmiştir.

Bu noktada İslam ve tasavvuf dünyasında gölge oyunu ile ilgili görüşlere değinmek yerinde olacaktır. "İslâm dünyasında, bu oyuna hayâl-el-zıll (hayâl-i zıl) [= gölge hayali], zıll-el-hayâl (zıll-i hayâl) [= hayal gölgesi], hayâl-el-sitâre [= perde hayali] vb. adları verilmiştir."<sup>134</sup>

Hayal sahnesinin evrene, insanların ve diğer varlıkların perdedeki geçici hayallere benzetilmesi, bununla birlikte oyundaki hayallerin bir sanatçı tarafından oynatılmasıyla gerçek kişilere bir yaratıcı tarafından can verilmesi arasındaki ilişki 11. yüzyıldan bu yana, İbn Hazm (994-1064?), İmam Gazzalî (1058-1111), Muhiddin-i Arabî (1165-1240), İbnülfâriz (1182-1235) gibi kelâmcı ve tasavvufçuların eserlerinde

<sup>133</sup> Aynı, s.259

<sup>134</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.9

anlatıla gelen bir görüştür.<sup>135</sup> Kudret, bu görüşün Platon'un *mağara benzetmesine* dayandığını belirtmektedir.<sup>136</sup>

"Bazı insanlar karanlık bir mağarada, doğdukları günden beri mağaranın kapısına arkaları dönük olarak oturmaya mahkumdurlar. Başlarını da arkaya çeviremeyen bu insanlar, mağaranın kapısından içeri giren ışığın aydınlattığı karşı duvarda, kapının önünden geçen başka insanların ve taşıdıkları şeylerin gölgelerini izlemektedirler. İçlerinden biri kurtulur ve dışarı çıkıp gölgelerin asıl kaynağını görür ve tekrar içeri girip gördüklerini anlatmaya başlar ama içerdekileri, duvarda gördüklerinin zahiri olduğuna ve gerçeğin mağaranın dışında cereyan etmekte olduğuna inandırması imkansızdır.<sup>137</sup>

Platon'un mağara benzetmesinde de ruh, tanrı, insan ve yaşam arasındaki özel ilişkinin gerçeği sorgulayan bir çerçevede irdelendiği görülmektedir. Yüksel burada, mağaradaki insanın; bireyselleşememiş kişiyi, mağaranın; toplumu, zincirin; insanı adeta hapseden ve kırılmayan kuralları, kalıpları, gölgelerin ise toplum tarafından sorgulanmadan kabul edilmiş doğruları temsil ettiğini belirtmektedir.<sup>138</sup> Karagözde, Platon'un mağara benzetmesindeki gibi direkt olarak gerçeği görememe üzerine bir ilişki olmasa da gölge, suret, ışık bağlamındaki bu teknik benzerliklerin tasavvufi anlamda Karagözde daha nitelikli bir anlam kazandığı söylenebilir. Nitekim; "Karagöz oyunları mistik bir nitelik taşır. Mistisizm ruhsal tekâmül ile kaynağına geri dönüşün disiplinidir. Mistiklere göre Evren, Tanrının kendini varlıkta yansımasıdır. Bu ontolojik öngörü insanın da bu yansımanın bir parçası olduğu sonucuna ulaşır."<sup>139</sup> Alpay Ekler; *Gölgenin Renkleri* adlı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogundaki Karagöz Tasvir Sanatı başlıklı yazısının Karagöz Tasviri'nin Felsefi Arka Planı adlı alt bölümünde Karagöz oynatılan perdeye tasavvufi anlamı nedeniyle Ayna denildiğini, tasvirlerin hareket ettikçe seyredene ayna tuttuğunu bu nedenle de Karagöz Perdesine Ayîne-i Devran, yani evren'in aynası dendiğini belirtmiş, tasavvufun aşamalarından olan şeriat, tarikât, marifet ve hakikâtın perdenin dört köşesiyle temsil edildiğini dile getirerek bununla ilgili oyunlarda söylenegelen bazı sözlerle örnekler vermiştir.<sup>140</sup> Ayîne-i

<sup>135</sup> Aynı, s.10

<sup>136</sup> Aynı, s.10

<sup>137</sup> Berk Yüksel, <http://blog.milliyet.com.tr/Blog.aspx?BlogNo=35958>, 26.07.11

<sup>138</sup> Aynı, <http://blog.milliyet.com.tr/Blog.aspx?BlogNo=35958>, 26.07.11

<sup>139</sup> Alpay Ekler, "Karagöz Tasvir Sanatı", *Gölgenin Renkleri*/T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı/Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü/Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Kataloğu, Halk Tiyatrosu Dizisi 7, 2008, s.48

<sup>140</sup> Aynı, s.48

Devran'a ilişkin örnek; Hacivat'ın *-Görelim Ayîne-i Devran ne suret gösterir?* cümlesidir.<sup>141</sup>

İkinci örnek ise oyunun başlarında Hacivat'ın Karagöz'e hitaben söylediği şu sözdür;

*"-Gelse, şu dört guşe hayme üzre kadem bassa* sözünden kastı da aslında seyirciye bir çağrıdır. Gel sen de gönül gözünü aç demektir."<sup>142</sup> Gönül gözünü aç cümlesini açmak gerekirse; "Karagöz perdesi bir "İbret Perdesi"dir. İbreti alacak olan ayna tutulandır. Karagöz yaşamın yadırgatıcı, absürt, eleştirel ve rahatsız edici parodisidir. Bu ayna karşısında seyirci yaşam içinde kendi gerçeğiyle yüzleşmek isterse yüzleşecek, istemezse oyunu, kaba, süfli, avam hatta açık saçık bulacaktır."<sup>143</sup>

Ekler son olarak Karagöz perdesinde Tanrının nerede olduğunu sorgulayarak şu şekilde bir açıklama getirmekte ve sonunda Yunus Emre'nin dizeleriyle konuyu örneklemektedir;

Tanrı, *Ayna* üzerine düşen suretleri var eden ışık kaynağından kendini ifade eder. O ışığıyla Evreni yarattığı gibi, Şem'a da tasvirlerle de ruh verir. Perdede hayat başlar. Bu nedenle *Nur* ... kavramı İslam Tasavvufunun en önemli kavramlarından. Yunus aşk ile ışık yazılış ve söyleyişteki benzerliğinde şu güzel dizeleri nefesler;

Dört kitabın manasın, okudum hasıl ettim.

Işka gelince gördüm, bir uzun hece imiş.<sup>144</sup>

#### 4. Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün Kökenine Dair Alternatif Görüşler

Tarihsel süreç içerisinde arkeolojik kazılar da dahil olmak üzere yapılan birtakım araştırmalar sonucunda Türk gölge oyunu Karagöz'ün kökenine dair birtakım alternatif görüşler ortaya çıkmıştır. Daha önce Türk gölge oyunu Karagöz'ü diğer toplumlardaki gölge oyunlarından ayıran temel özelliklere değinilmiş, bunlardan Karagöz'ün saydamlaştırılmış derilere işlenen tasvirlerinin ve renk özelliklerinin öne çıktığı belirtilmişti. Türk gölge oyununun bu özelliklerinden başka, özellikle temel karakterleri olan Hacivat ile Karagöz'ün kıyafetleri dikkat çekicidir. Bu araştırmalar

<sup>141</sup> "Aşkî'ye (Üsküdarlı İlyas Çelebi, 16.yy) ait orijinal metin *Veren de O, alan da O, nedir senden gidecek/Telâşını görenler can senin zannedecek.- Ademoğlu âleme üryan gelir, üryan gider, / Nâle vü efgân ile giryân gelir, giryân gider.- İvme ey dil, sabr kıl ivmek melâlet gösterir/Görelim âyine-i devrân ne sûret gösterir.*" Aynı, s.48'deki alıntı

<sup>142</sup> Aynı, s.48

<sup>143</sup> Aynı, s.48

<sup>144</sup> Aynı, s.48,49

çerçevesinde, Türk gölge oyunu karakterlerinin kıyafetleri, kendi çağdaşlarıyla ya da çağdaşı olabileceği düşünülen toplumların kıyafetleriyle karşılaştırıldığında, birtakım arkeolojik bulgularda özellikle Hacivat ile Karagözün kıyafetleriyle benzerliklere rastlanmış ve dolayısıyla bu bulgular Karagözün tarihine ilişkin ortaya çıkan alternatif görüşlerden birisini oluşturmuştur. Kıyafetlerdeki benzerliklere dayalı bu görüşlerin yanı sıra, deriden işlenmiş ve gölge oyunu tasvirlerine benzerlik gösteren bazı bulgulara dayalı birtakım görüşler de vardır. Bir diğer görüş ise gölge oyununun Şamanlıkla olan bağıntısı üzerinedir.

#### 4.1. Pazırık (Pazyryk) Kurganlarına Dikkat Çeken Görüş

Daha önce *Gölge Oyununu Doğuran Etmenler ve Gölge Oyununun İşlevi* başlığı altında, gölge oyununun ilk kez hangi coğrafyadan çıktığı konusunda çok hangi insani ihtiyaçları karşıladığı konusunun önemi vurgulanmak istenmişti. Ancak gölge oyununun kökeni üzerine yapılan araştırmalar çerçevesinde oynatım tekniği, tasvirlerin yapıldığı malzeme ve tasvirlerin özelliklerinin incelenmesi de kaçınılmaz ve doğaldır. Bu doğrultuda yapılan araştırmalar sonucunda ortaya atılan görüşler "...Orta Asya göçebelerinin çadır hayatına ve deri işlemeciliğine dikkat çekerek gölge oyununun kaynağını Orta Asya'ya bağlama eğilimindedirler."<sup>145</sup> Bu bağlamda Orta Asya'da yapılan arkeolojik kazılardan elde edilen bulguların dikkat çekici olduğu söylenebilir.

Güney Sibirya'da Altay dağları eteklerinde Pazırık'ta Rus arkeoloğu Rudenko tarafından açılan MÖ IV. ve III. yüzyıldan kalma kurganlarda Hunlar'dan birçok eşya ve buzlar içinde binlerce yıl bozulmayan insan ve hayvan ölüleri bulunmuştur. Leningrad Ermitage Müzesinde saklanan bu eserler arasında halı, kumaş, renkli keçe applike örtüler gibi, hayvan kavgaları ve insan figürleri ile süslü çok zengin tekstil işleri yanında atlı araba, çeşitli eşya' vardır.<sup>146</sup>

Pazırık kurganlarındaki bu kazılardan çıkarılan bulguların Karagöz'ün atası olabileceği yönündeki görüşleri, Nureddin Sevin 1968 yılında yayınladığı *Türk Gölge Oyunu* adlı kitabında şu şekilde ifade etmektedir;

Bizim ancak yedi yüz yıldır içine Karagözü karıştırdığımız Gölge Oyununun bundan iki bin dört yüz yıl önceki atalarımız zamanında mevcut olduğunu gösterecek işaretler son on beş

<sup>145</sup> Aynı, s.34

<sup>146</sup> Oktay Aslanapa, *Türk Sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005 (1984), s.1



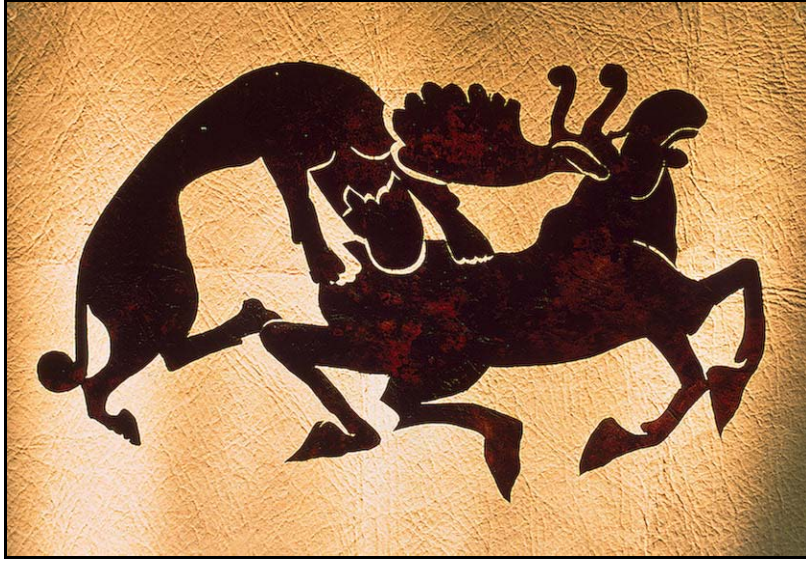
sene içinde daha kuvvetle meydana çıktı. Türklerin ana yurdunda, hatta Osmanlılarının mensubu bulunduğunu tarihlerin bildirdiği Kayı boyunun vatanı olan Altay dağlarında bulunan Pazyryk mağaralarında iki bin dört yüz senedir daimî buzlar içinde bugüne kadar bozulmadan duran ölümlerin eşyası arasında Karagöz tasvirlerini andıranlar da var.<sup>147</sup>

Orta Asya Altay-Pazırık Kurganlarında yapılan kazılarda bulunan Petersburg Hermitage Müzesindeki gölge tasvirlerini andıran deri applike örnekler;



**Resim 28. Keçeden bir eyer örtüsü üzerinde hayvan mücadelesini gösteren deri applike**  
**58x58 cm, M.Ö 5. yy, Pazırık**  
**(<http://www.hermitagemuseum.org>)**

<sup>147</sup> Nureddin Sevin, Türk Gölge Oyunu, İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Büyük Türk Yazarları ve Şairleri Komisyonu Yayınları 2, Güzel Sanatlar Serisi 1, 1968, s.8.



**Resim 29. Bir hayvan mücadelesini gösteren deri applike detayı, 34x21 cm cm, M.Ö 5. yy, Pazırık**  
(<http://www.hermitagemuseum.org>)



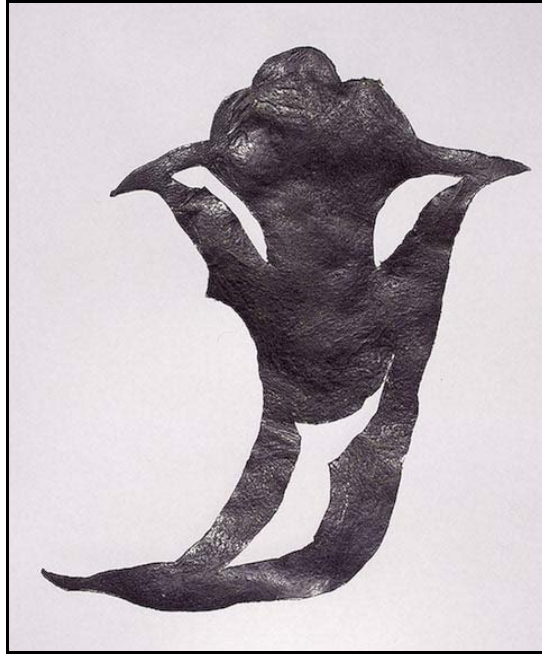
**Resim 30. Deri Applike Yavru Horoz, 12x17cm, M.Ö 5. yy, Pazırık**  
(<http://www.hermitagemuseum.org>)

Alpay Ekler aynı kaynakta *Tasvir Sanatı ve Deri İşlemeciliğinin Tarihi* başlıklı yazısında bu kazılardan elde edilen bulguları gölge oyunu tasvirlerine benzeten Bili Baird'in görüşlerine de yer vermektedir; "Baird MÖ.5. yy.'a tariheddiği iki boyutlu

işlenmiş bir deri figürünün fotoğrafını örnek olarak gösterir (Resim 25) ve işlenmiş derinin gölge kuklalara olan benzerliğini önemle vurgular.”<sup>148</sup>



**Resim 31. Deri Aplike Gevik Boynuzlu Kaplan, 13x14.7 cm, M.Ö 6. yy, Pazırık**  
(<http://www.hermitagemuseum.org>)



**Resim 32. Deri Aplike Lotus Çiçeği, 10.8x7.7 cm, M.Ö 5. yy, Pazırık**  
(<http://www.hermitagemuseum.org>)

<sup>148</sup> “Bill Baird, The Art of The Puppet, Bonanza Boks, New York, 1973, s.27” Ekler, 2008, Ön.ver.,s.34’teki alıntı.

Pazırık kurganlarındaki kazılardan elde edilen örneklerden de anlaşıldığı üzere "Bozkır göçebeleri çeşitli eşyalar ile bunlar arasında elbiselerini, canlı renklerle süslerken, özellikle ... deri parçaları ile applike yapma yöntemini tercih etmişlerdir... applike işçiliği, çoban halkların geleneksel sanatı olmuştur."<sup>149</sup>

Sonuç olarak bu örneklerle gölge oyunu tasvirleri arasında, en azından teknik anlamda, ciddi benzerlikler bulunduğu açıkça görülmektedir. Söz konusu bu benzerlikler sebebiyle, bu bulguların, ilk gölge oyunu tasvirleri bağlamında, direkt olarak Karagöz'ün atası olduğu anlamına geldiği söylenemese de, kendi işlevlerinin zamanla dönüşerek gölge oyununa fikirsel anlamda katkıda bulunmuş olması düşünülebilir.

#### 4.2. Hitit Sanatına Dikkat Çeken Görüş

Pazırık kurganlarında yapılan kazılar sonucunda elde edilen bulguların, gölge oyununun atası olabileceği yönündeki görüşler, söz konusu bulgularla tasvirler arasında yalnızca teknik anlamda bir benzerlik bulunmasına rağmen dikkat çekicidir. Bulgular, Karagözde de bulunan hayvan tasvirlerine benzerlik göstermektedirler ancak, Karagöz-Hacivat gibi karakterlere dayalı figürsel tasvirlerle rastlanmamıştır.

Buna karşın Hitit sanatında, özellikle Yazılıkaya anıtsal kabartmalarında bazı figürsel kabartmalarla Karagöz ile Hacivat arasında, figürlerin duruşlarından kıyafetlerine kadar birçok bakımdan benzerlikler bulunmaktadır. Özellikle iki ayrı dönemde başlara takılan şapkaların benzerliği dikkat çekicidir.

Gülşen Diktürk, 1970 yılında, Türk Folklor Araştırmaları Dergisinde yayınlanan makalesinde; Hitit'ten geriye kalan Yazılıkaya Abidesinde bulunan tanrı veya insan motiflerinin Karagöz-Hacivat motiflerine eşit olduğunu, serpuştaki tanrılık alameti olan karşılıklı boynuzlar, kısa etekli elbise ve ucu yukarı kıvrık (çapula denilen Türk köylüsünün karakteristik çarıkları) ayakkabılarının birbirine eş olduğunu belirtmektedir.<sup>150</sup>

<sup>149</sup> "Nuray Yıldız, Bozkırda Deri Sanatı, Sanat Tarihi Araştırmaları Dergisi, Nisan 1990, sayı: 7 s.50" Ekler, 2008, Ön.ver.,s.36'teki alıntı.

<sup>150</sup> "Gülşen Diktürk, Karagöz Hacivat ve Arkeolojik Hakikatler, Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, No:250 Mayıs 1970" [http://www.karagoz.net/karagoz\\_arkeolojikhakikatler.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_arkeolojikhakikatler.htm) deki alıntı 03.08.2011

Diktürk, kıyafet benzerliklerinden başka tasvirlerin en çok dikkat çeken ortak noktaları olan duruşları ile ilgili benzerliklere de şu şekilde dikkat çekmektedir;

Her ikisinde de perspektif yoktur...gövdeler cepheden, baş, kollar, bacaklar ve ayaklar yandan tasvir edilmişlerdir... Hitit tasvirlerinde arkadaki el daima çene altında yumruk şeklindedir. Bu Hititlerde tapınma şeklidir. Diğer el ise hareketli, iş görür durumda olup dirsekten kıvrıktır. Karagöz ve Hacivat'ın kol ve el durumları incelendiğinde bu kaçınılmaz benzerlik ortaya çıkıyor... Malatya'da bulunmuş kabartmalı taşlarda daha büyük yakınlık göze çarpıyor...Bu kabartmalardaki kıyafetler o devir giyinişini bize yansıtıyor.<sup>151</sup>

2000 yılında kaleme aldığı Karagöz ve Hititler adlı makalesiyle tiyatro sanatçısı Savaş Aykılıç ta bu konuyla ilgili görüşlerini belirtmektedir. Aykılıç kıyafet ve duruşla ilgili benzerliklerden aynı şekilde bahsederken, Karagöz ile Hacivat'ın tarihsel gerçeklikleri üzerine bir görüşteki ayrıntıyı yakalayarak Karagöz- Hitit bağlantısına dikkat çekiyor. Bu görüşe göre;

Evliya Çelebiye göre Efeli oğlu Hacı eyvad, Selçuklular zamanında Mekke'den Bursa'ya gidip gelen Yorkça Halil diye tanınmış biridir...Karagöz ise İstanbul Tekfuru Konstantin'in cevici olup Edirne dolaylarından Kırk Kilise (Bu günkü Kırklareli S.A.)den Kıpti Sofyozlu Bali Çelebi idi. Yılda bir kez Tekfur kendisini Alaaddin Selçuki'ye gönderdiğinde Hacivat ile buluşup konuşurlardı. Hayal-i zili sanatçıları onların söyleşmelerini gölge oyunu olarak oynatırlardı.<sup>152</sup>

Aykılıç ; *yılda bir kez bir araya gelmek* motifinin altını çizerek yazılıkayadaki tasvirler üzerinden kurduğu benzerlikleri ifade etmeye devam ediyor;

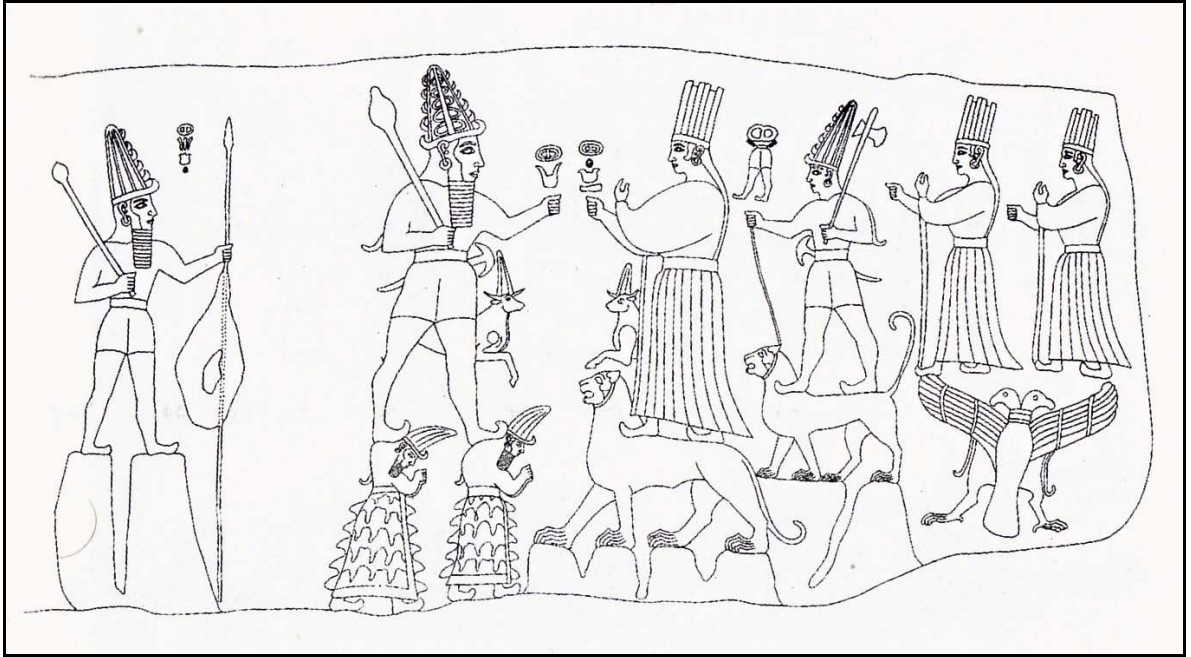
...yazılı kayanın sağda erkekler, solda kadınlarla süslü iki konvay ortada sonradan adı Zeus olacak Fırtına ve şimşek Tanrısı Teşup ile sonrada adı Hera olacak karısı Hepat yılda bir defa gerçekleşen kutsal birleşme (Gîyeros Gamos) halinde tasvir edilmeleri. Tıpkı yılda bir kere bir araya gelen Hızır ile İlyas (Hıdırellez) gibi. Tıpkı ... yılda bir kez bir araya gelen Karagöz ile Hacivat gibi.<sup>153</sup>

<sup>151</sup> “Aynı” [http://www.karagoz.net/karagoz\\_arkeolojikhakikatler.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_arkeolojikhakikatler.htm)’ deki alıntı 03.08.2011

<sup>152</sup> “Savaş Aykılıç, Karagöz ve Hititler isimli makalesi 5.10.2000 tiyatronline.com/editsavl .htm”  
<http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/golge/golgeoyunu/hitit.html> ‘deki alıntı 03.08.11

<sup>153</sup> “Aynı” <http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/golge/golgeoyunu/hitit.html> ‘deki alıntı 03.08.11

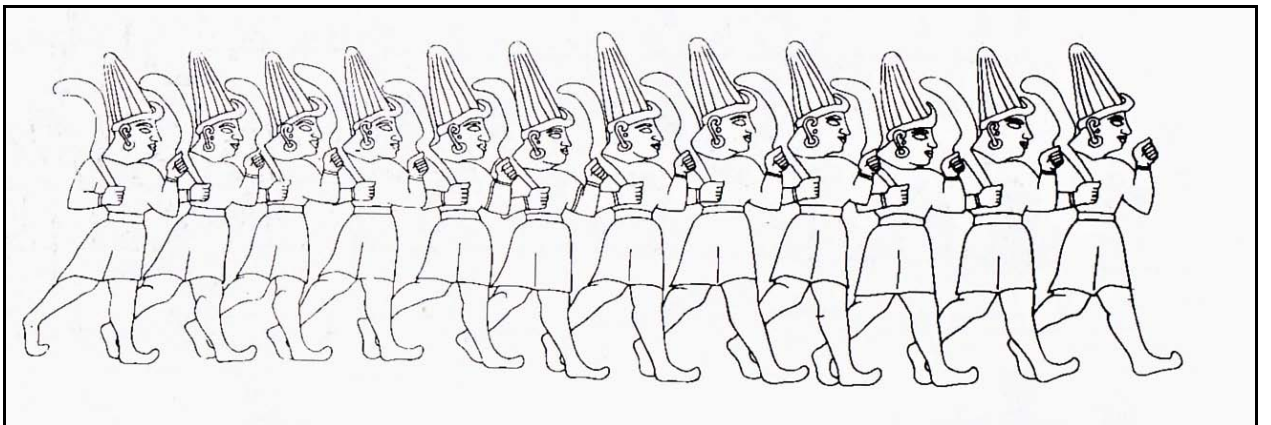
*Karagöze arasında benzerlikler bulunan Hitit tasvirleri;*



**Resim 33. Yazılıkaya Tapınağının ana sahnesi (reprodüksiyon)**

Soldan sağa; Hattuşa Kenti'nin Gök Tanrısı, onun önünde iki dağ tanrısı üzerinde duran Hatti (Hitit) Ülkesi'nin Gök Tanrısı, onun karşısında bir panter üzerinde duran baş tanrı kadın Arinna'nın Güneş Tanrıçası, onun ardı sıra Tanrı Şarruma, onun ardından gelen ve çift başlı bir kartal üzerinde duran iki tanrı kadının kimlikleri saptanamamıştır.

(Akurgal, Anadolu Kültür Tarihi, s. 160)



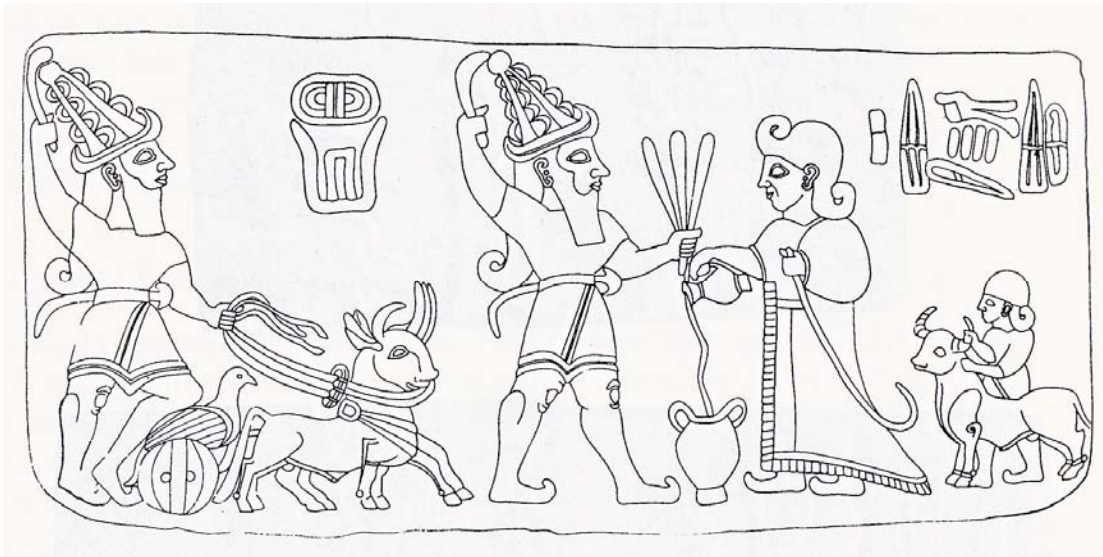
**Resim 34. Yazılıkaya on iki tanrı kabartması – (reprodüksiyon)**

(Akurgal, Anadolu Kültür Tarihi, s. 162)



Resim 35. Yazılıkaya on iki tanrı kabartması – (orijinal)

Küçük galerideki on iki tanrı kabartması çok iyi korunmuştur. Tanrılaştırılmış Tuthaliya, Ninatta ve Kulitta figürlerinde görüldüğü gibi kahverengimsi sarı bir patina ile kaplıdır.  
(www.turkiye-resimleri.com)



Resim 36. Kral Sulumeli Hava Tanrısı'na sunuda bulunuyor.

Bugün Ankara, Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde korunan Malatya'dan getirilmiş orthostat bloku. Geç Hitit geleneksel stili. Akım 1.M.Ö. 1050-850. Bu kabartmada birbirini tamamlayan iki sahne yer alır. Solda Hava Tanrısı kutsal boğaları Şerri ve Hurri'nin çektiği arabasında görülmektedir. Sağda ise arabadan inmiştir ve Kral Sulumeli'nin libasyonunu kabul etmektedir.  
(www.turkiye-resimleri.com)



**Resim 37. İvriz Kaya kabartması**

**Kral Varpalavas buğday başağı ve üzüm salkımı ile simgelenen Bereket Tanrısına yumruk biçiminde kapalı iki eli ile saygı ve teşekkürlerini sunuyor. Y. 4.30 m (tanrının boyu). Aramlaşmış Geç Hitit Akımı. M.Ö. 730 sıralarında.**

([www.turkiye-resimleri.com](http://www.turkiye-resimleri.com))



### 4.3. Mehmet Siyah Kalemin Çizimlerine Dikkat Çeken Görüş

And, *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı* adlı kitabında, Şamanlığın ve Orta Asya kültürünün, Anadolu Türk kültürü üzerinde önemli izler bıraktığını ancak Şamanlığın yalnızca Orta Asya ve Sibirya'ya özgü olmadığını, Okyanusya'da, Kuzey Amerika ve Endonezya'da da olduğunu belirtmektedir. Orta Asya ve Sibirya'da Fino-Ugor, Altaylılar ya da Ural-Altaylılar, Eski Asyalılar gibi çeşitli budunlar, soylar, daha çok dil bakımından ayrılan ulusların yaşadığını ancak bunlar içinde Altaylıların, özellikle de Türklerin en önemlisi olduğunu vurgulamaktadır.<sup>154</sup>

Buna bağlı olarak Orta Asya'nın coğrafi anlamda Türk kültürünün köklerine her zaman kaynaklık edebilen ortak bir kültür havzası olduğu söylenebilir. Öz kültürel varlıklarımızla ilgili bir araştırmada Orta Asya kültürüyle benzer çizgilerin ortaya çıkması kaçınılmaz ya da en azından olası görünmektedir.

Bu bağlamda Nureddin Sevin, *Türk Gölge Oyunu* adlı kitabında Bali Adası (Şimdiki Endonezya) gölge oyunu ile Türk gölge oyunu arasında birtakım benzerlikler olduğuna işaret etmektedir. İlk başta Bali gölge oyununun iki esas karakterinden biri olan Twalen'i Hacivat'a, diğer karakter Delam'ı ise Karagöz'e benzetmektedir. Bu benzetme genel anlamda karakterlerin tavırlarına ve kişiliklerine dayandırılmaktadır. Sevin, Bali gölge oyunlarında cadı, büyü ve cin unsurların dini bir ilke olarak kabul edilmesine karşın, Müslüman bir döneme ait olduğu kabul edilen Karagöz oyunlarında da Çifte Cadılar, Karagöz'ün Çarpılması, Yazıcı gibi birçok oyunda bu metafizik temaların görüldüğünü belirtmektedir.<sup>155</sup>

Sevin, Karagöz – Hacivat ile Twalen – Delam arasındaki benzerliğe değindikten sonra Mehmet Siyah Kalem minyatürlerinin Bali gölge oyunu karakterleri Twalen – Delam ile olan benzerliğine şu şekilde dikkat çekmektedir;

Hiç şüphesiz Karagöz-Hacivat çiftiyle İslâmlıktan eski gölge oyunu kahramanları arasında bir kaç nesli içine alan bir buçuk asırlık bir zaman farkı var...fakat Topkapı sarayında bir Mehmet Siyahkaleme atfedilen resimler arasında Bali tiyatrosunda gördüğümüz Raksasa'larla maymunları andıran yüzüklü resimlerin...Budistik karakterleri olduğu kadar gayet kuvvetli dramatik ifadeleri de var. Bileklerindeki bilezikler, başlarındaki yüzükler, ayak biçimleri ve

<sup>154</sup> Metin And, *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul: Genişletilmiş 2. Baskı, 2007(1974, 2003), s.89,90

<sup>155</sup> Sevin, 1968, Ön.ver.,s.18,19

tüylü vücutları, garip kuyrukları, insan ifadeli tavırları ve boğuşmaları, Bali adasının dinî oyuncularınıninkileri çok andırıyor.<sup>156</sup>

Mehmet Siyah Kalem'in minyatürleri ile ilgili olarak Oktay Aslanapa, Türk Sanatı adlı kitabında E.Kühnel'in şu görüşüne yer vermektedir; "...X.V. y.y'dan kalan bu minyatürler, şüphe götürmeyecek kadar Türk menşelidir."<sup>157</sup> Aslanapa, "Mehmet Siyah Kalem'e maledilen bu resimlerle Uygur resmi arasındaki bağlantı, *demon* resimlerinin benzerliğinden belli olur. Berlin müzesinde saklanan, Hoço'da bulunmuş kağıt üzerine çini mürekkebi ile Uygur demon tasviri canlı bir kaynaktır."<sup>158</sup> İfadeleriyle, Uygurlarla Mehmet Siyah Kalem arasında demon (Siyah Kalem'in de çokça resmettiği cinler) çizimleri aracılığıyla bir bağ kurar.



**Resim 38. Mehmet Siyah Kalem'in Demon Tasviri**      **Resim 39. Sevin'in Demonu Profilden Çizimi**  
(Ben Mehmed Siyah Kalem. Yapı Kredi Katalog, 2004, s.192      Sevin, Türk Gölge Oyunu, s.2)

<sup>156</sup> Aynı, s.20

<sup>157</sup> Aslanapa, 2005, Ön.ver.,s.368

<sup>158</sup> Aynı, s.369

Bali gölge oyunu tasvirleri Twalen ve Delam, ile Mehmet Siyah Kalemin bir demon tasvirini karşılaştıran Sevin, benzerliklerin kolay algılanabilmesi için Siyah Kalemin tasvirini profilden çizmiştir.



**Resim 40. Endonezya'nın Bali Adası gölge oyunu karakterlerinden Delam ile Twalen**  
(Sevin, Türk Gölge Oyunu)

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZ'ÜN TEKNİKLERİ ve BÖLÜMLERİ

#### 3.1. Karagözde Kullanılan Teknik Terimler, Enstrümanlar ve Perde

Metin And'ın, daha önce ilk kez Prof. Georg Jacob tarafından dikkat çekildiğini belirttiği, gölge oyunu tekniğinin Anadolu'ya Mısır'dan geldiği görüşü ve bununla ilgili kanıtlar *Karagöz'ün Anadolu'da Ortaya Çıkışına Dair Görüşler* başlığı altında verilmişti. Oyunun teknik anlamda Mısır'dan gelmiş olması kabul edilebilir, ancak *Karagöz'ün Kökenine Dair Alternatif Görüşler* başlığı altında verilen Pazırık kurganlarında bulunan deri aplikeler ve diğer bulgular Türklerin atalarının deri ile olan sanatsal ilişkisi noktasında ilgi çekicidir. Bu bağlamda deri işlemeciliği ile bu denli ilgili ve hünerli olan bir toplumdaki, temeli, deriden işlenen tasvirlerle dayalı olan gölge oyunu gibi bir sanat dalını ilk kez bulmuş olması beklenebilir. Yine de söz konusu kurganlarda bulunan bulgularda direkt olarak gölge oyununu işaret eden bir delil olmaması, deri işlemeciliği ile ilgili tecrübeye sahip bu toplumun sanatsal becerisini ve yaratıcılığını 16. ve 17. yüzyıla aktararak, halk arasında Karagöz denmeye başlanan Geleneksel Türk Gölge Oyununun temellerini atarak Mısır'dan aldığı tekniği özgünleştirerek kendi kültürel değerlerine dahil etmiş olması nihai kabul olmalıdır.

Bu özgün yapı içinde Karagöz; belli bir geleneğe ve bu geleneğin getirdiği birtakım kurallara sahip bir oyundur. Karagöz oyununda kullanılan araç gereçlere ait teknik terimler, bu işle uğraşan kimselere verilen isimler de oyunun geleneksel yapısının bir gereğidir. Her isim bir anlam ifade etmektedir.

Karagöz sanatçısına *hayali*, yardım eden kişilere *yardak* denilmektedir. Karagöz sanatçısının birden fazla yardımcısı olup, oyun takımı ile görevli kişiye *sandıkkâr*, şarkıları okuyanlara *yardak* tef çalan yardımcıya da *dayrezen* denildiği bilinmekle birlikte günümüzde

Karagöz sanatçılarının yardım edenlerin tamamına *yardak* denilmekte, yardımcıların sayısı bir iki kişi ile sınırlı olmaktadır. Karagöz sanatçıları usta-çırak eğitimi ile yetişmektedirler.<sup>159</sup>

Perde de oynatılan gölge oyunları için teknik, genelde hep aynıdır. “Karagöz, Kari Kadim adı verilen, oyun oynanacak mekânda iki nokta arasına iplerle gerilerek kurulan perdede oynatılırken günümüzde bir çerçeveye gerili patiska arkasına konulan ışık kaynağı önünde oynatılmaktadır.”<sup>160</sup> İlk zamanlarında “çoğunlukla mermerşahiden yapılan karagöz perdesi...pamuk ipliğinden yapılmış üç dört parmak eninde bir fitilin zeytinyağı doldurulmuş bir kalp içinde yakılmasıyla meydana getirilen meşaleler ya da kalın *şem'a* larla [= mum] arkadan aydınlatılırdı. Sonraları havagazı ve elektrik lambaları kullanılmaya başlanmıştır.”<sup>161</sup>

Daha önce *Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün İslam ve Mistisizm ile Bağlantısı* başlığı altında; Karagöz oynatılan perdeye tasavvufi anlamı nedeniyle Ayna, Ayîne-i Devran, yani evren'in aynası dendiği belirtilmişti.

Perdeler önceleri 2x2,5 m. iken sonraları 110x80 cm ebadında yapılmaya başlanmıştır. İç tarafta perdenin alt çizgisine paralel kurulmuş rafa "Peş Tahtası" (destgâh) denilir. Peş tahtası oyunda kullanılan araç gereçlerin zil, tef, kâmiş, nareke (düdük), hayal ağacı (birden fazla tasvirli tutmaya yarayan (Y) harfi biçimindeki çatal çubuk) perdeyi aydınlatacak kandil veya ampul ile tasvirlerin yerleştirildiği bir alandır.<sup>162</sup>



**Resim 41. (Y) harfi biçimindeki çatal çubukla oyun oynatılırken**  
(Yıkıtın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.87)

<sup>159</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.17

<sup>160</sup> Aynı, s17

<sup>161</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.33,34

<sup>162</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.17

Perdede oynatılan ve *tasvir* olarak adlandırılan şekiller ortalama 35 – 40 cm boyunda olup genellikle deve derisinden yapılmaktadır. *Nevrekan* denen keskin uçlu bir bıçakla kesilerek içinden tasvirler çıkarılmadan önce deri özel bir yöntemle saydamlaştırılır. Kök boya ile boyanan tasvirler saydamlıklarından dolayı ışık geçirgendirler ve boyandıkları renkler perdeye yansır.<sup>163</sup> Karagöz ustası tarafından perdeye tutulan “ tasvirler 50 cm. uzunluğunda, 1 cm. çapında gürgen ağacından yapılmış çubuklarla oynatılır. Türk Karagöz'ü yatay çubuklarla oynatıldığından, görüntüler tek yönlü hareket ederler, geri dönemezler. Bunu yenmek için kimi görüntülerde *firdöndü* tekniği kullanılır.”<sup>164</sup>



**Resim 42. Çeşitli Nevrekan bıçakları**  
(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, s.38)

Karagözde rastlanan bir başka ilginç özellik göstermelik geleneğidir; “...oyun başlamadan önce perdeye, seyirciyi oyuna hazırlamak, merak uyandırmak amacıyla *göstermelik* adı verilen bir tasvir yerleştirilir. Bu tasvir oyunun içeriği hakkında seyirciye bilgi vermektedir.”<sup>165</sup> Oyunun konularına göre; “...acı ve tatlı olaylar birlikte yer alacaksa limon ağacı, fantastik bir oyun ise olağanüstü bir varlık görüntüsü (şahmeran, dev, cin vb), oyunda üzücü olaylar yer alacaksa vakvak ağacı, konusunu tarihi olaylardan alan bir oyunsu mitolojik bir görüntü, iyi olayların yer alacağı,

<sup>163</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.34

<sup>164</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.18

<sup>165</sup> Aynı, s18

mutluluk içeren oyunlar ise çiçek vazosu yerleştirilmektedir.”<sup>166</sup> Göstermelikler de kullanım alanı olarak iki türdür;

Oyun başlarken kaldırılan göstermeliklere "asıl göstermelik" perdede sürekli kalan göstermeliklere "dekor göstermelik" denilmektedir; Kanlı Kavak, Hamam, Orman, Eczane, Salıncak, Ferhat ile Şirin'de Şirinin Köşkü ve Ferhat'ın Dağı dekor göstermeliklere örnek oluşturmaktadır. Göstermeliklerin oyunla ilgili olması yönünde kesin bir kural olmadığından konuyla ilgisiz göstermelikler de kullanılabilir. Geçici göstermelikler *nareke* adı verilen düdükle sesiyle perdeden kaldırılarak oyuna geçilir.<sup>167</sup>

Daha çok mistik anlamda önem kazanan bir başka önemli konu da Karagöz tasvirlerinin yapım aşamasındaki bir ayrıntı ile ilgilidir.

Minyatür sanatında sureti var eden siyah hatlar iken karagöz perdesinde sureti var eden ışıktır. Dolayısıyla hatlar da ışık ile çizilir. Derinin uzun çizgi halinde kesilmesi olanaksız olduğundan kesik kesik köşeli ışık çizgilerinin birbiri ardınca düzgün biçimde açılması gerekir. Açılan nevrekân'ın dört köşesi perdenin dört köşesidir. Tasvir tamamlanıp bu ışık delikleri her iki taraftan koyu mürekkeple vurgulandığında, aynada boy gösterip ışıkla hayat bulmaya hazırdır.<sup>168</sup>



**Resim 43. Haham, sanatçısı belirtilmemiş.**  
(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, s.49)

<sup>166</sup> Aynı, s18

<sup>167</sup> Aynı, s18

<sup>168</sup> Aynı, s.49

### 3.2. Karagöz'ün Bölümleri

Karagöz oyunları Mukaddime (öndeyiş veya giriş), Muhavere (söyleşme veya diyalog), Fasıl (oyunun kendisi) ve Bitiş olmak üzere dört bölümden oluşmaktadır.<sup>169</sup>

#### 3.2.1. Mukaddime (öndeyiş veya giriş)

Oyun, önce boş perdeye konan bir göstermeliğin bir süre durduktan sonra perdeden nareke denen gürültülü bir düdük eşliğinde kaldırılmasından sonra başlar. Semai söyleyerek perdeye giriş yapan Hacivat, semaisini bitirir, “Hay Hak!” diye bağırdıktan sonra dünyanın geçiciliği, bu dış görüntülere aldanmayıp onun arkasındaki gerçeği görmek gerektiği yolundaki tasavvuf görüşünü anlatan bir şiir olan, perde gazelini okur. Perde gazelinin ardından Tanrıya ve dönemin padişahı için dua ederek secdeye kapanır.”<sup>170</sup> Kalkınca konuşmasına devam eder ve sonunda *Yâr, bana bir eğlence! Yâr, bana bir eğlence!...* diyerek Karagözü çağırır ve ikisi arasında konuşmalar başlayınca ikinci bölüm olan muhavereye geçilmiş olur.<sup>171</sup>

#### 3.2.2. Muhavere (söyleşme veya diyalog)

Bu bölüm “...asıl oyunun konusuyla ilgili değildir. Bu bölüm, okumuş bir kişi olan Hacivat'ın sözlerini okumamış bir halk adamı olan Karagöz'ün yanlış anlaması ya da yanlış anlar görünmesi (böylece türlü cinaslar, nükteler yapması) ile sürüp gider.”<sup>172</sup>

<sup>169</sup> And, 1977, Ön.ver.,s.272; Kudret, 2004, Ön.ver.,s.15

<sup>170</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.15,16

<sup>171</sup> Aynı, s.16; And, 1977, Ön.ver.,s.275

<sup>172</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.18



### 3.2.3. Fasil (oyunun kendisi)

Oyunun ana temasının işlendiği yani “asıl hikâyenin anlatıldığı, Karagözle Hacivat'ın dışındaki diğer tiplerin de perdeye geldiği bu bölüme *fasıl (oyun)* adı verilir. Oyun, buradaki konuya göre isim alır. Fasil'in sonunda diğer tipler perdeden ayrılır Hacivat ve Karagöz kalır.<sup>173</sup>

### 3.2.4. Bitiş

Oyunun sonu “... birkaç cümlelik kısa bir konuşmadan ibarettir...Karagöz'le Hacivat olay dolayısıyla eğer kılık değiştirmişlerse, yeniden kendi klasik giysilerini giymiş olarak perdeye gelirler;”<sup>174</sup> Karagözden yine dayak yemeye başlayan Hacivat son diyalogu şu şekilde başlatır;

“Hacivat: *Yıktın perdeyi eyledin vîrân! Varayım sahibine haber vereyim hemân!* diyerek çıkar, Karagöz de: *Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola! Yarın akşam “.....” oyununda yakan elime geçerse, Hacivat, bak ben de sana ne oyunlar oynarım!* dedikten sonra çekilip gider; perde arkasındaki *şem'a nın* ( mumun ) sönmesiyle de oyun sona erer.”<sup>175</sup>

---

<sup>173</sup> Aynı, s.18

<sup>174</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.18

<sup>175</sup> Aynı, s.18

## ALTINCI BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZDE KARAKTERLER

#### 1. Karagözde Karakterlerin Özellikleri

Karagöz oyununu bu denli eğlenceli hale getiren en önemli unsurun oyunun kişileri, yani karakterleri olduğu söylenebilir. Her karakterin kendine has değişmez üslubu ve buna bağlı tavırları oyunun akıcılığı doğrultusunda seyircinin ilgisini cezpt etmektedir.

Dramda bir kez olup yinelenmeyen tersine, tipler genelleştirilmiş ve soyutlaştırılmıştır. Bu da ya yalınlaştırma ve şiddetlendirme ile ya da karşılaştırma ve genelleştirme ile olur. Canlı oldukları yanılsamasını (illusion) yaratmazlar. Böyle tipler yoluyla kişileştirmeye mimus'ta, commedia dell'arte'de, melodramda, tuluat tiyatrosunda, günümüzde de beyaz perdede western denilen kovboy filmlerinde rastlıyoruz.<sup>176</sup>

Bu durumda karakterlerin öne çıkan özellikleri karakterin kimliğiyle bütünleşip birçok oyunda aynı çizgide seyretmektedir. And'a göre; "Bütün tiyatro kişilerinde olduğu gibi burada da bir kişinin tanımlanması ve belirtilmesi dört yoldan olur:

1. Görünüşü, dış özellikleri,
2. Konuşması, sesi, söyleyişi,
3. Davranışları, hareketleri, tavırları,
4. Başkalarının bu kişi üzerinde söyledikleri, düşünceleri."<sup>177</sup>

Karagöz gibi bütün bir toplumun sosyal yapısını izleyiciye açık bir şekilde sunabilen bir oyun türünde, karakterlerin özellikle etnik kimlikleri ve buna bağlı olarak ait oldukları coğrafyadaki geleneksel görünüşleri gibi, onlara kişiliklerini kazandıran kıyafetler ve aksesuarlar, karakterlerin dış özellikleri bağlamında oldukça önemlidir.

Bu kılık, giyim kuşam, kişinin geldiği yerin, toplumsal sınıfının çıktığı yerin yöresel özelliklerini taşır. Ayrıca o kişinin alışkanlıklarını, uğraşını, özelliklerini de belirtir: Sarhoşun

<sup>176</sup> Aynı, s.40.

<sup>177</sup> Aynı, s.40.

elinde içki şişesi, Tuzsuz'un elinde bıçak; Tiryaki'nin elinde afyon çubuğu, Kabadayı'nın elinde tabanca, Kastamonulunun elinde balta, Laz'ın elinde kemeçe bulunur. Kimi sakattır, kamburdur, kötürümdür, kiminin boyu Kastamonulu gibi uzun, kimi de Beberuhi gibi cücedir.<sup>178</sup>

Aynı şekilde karakterlerin Osmanlı toplumunu oluşturan etnik kimliklere sahip kişilerden oluşması dilde ve söyleyişte de kendini göstermektedir. "Denebilir ki Karagöz ve Ortaoyunu'nun en önemli özelliği ve ereği bir imparatorluk topluluğu içinde yer alan çeşitli etnik gruplar arasındaki anlaşma güçlüğü ve bunun yarattığı gerilim ve güldürü ögesi olmasıdır."<sup>179</sup>

Karagözde karakterlere ait, huy denebilecek tavırlar, tepkiler, hal ve davranışlar da; kıyafetler, lehçeler ve konuşma biçimleri kadar yine karakterlerin özelliklerini oluşturan unsurlardandır. "Yahudi'nin bir olayda hemen ürküp korkacağını ya da bir alışverişte kıyasıya pazarlık edeceğini, Tiryaki'nin konuşmasının orta yerinde kendinden geçip horlamaya başlayacağını biliriz. Zenneler için içten pazarlıklı döneklilik, Laz için acelecilik ve gevezelik gibi belirli kalıplaşmış davranışlardır bunlar."<sup>180</sup>

Kişinin özelliklerini ön plana çıkaran bir başka yol ise diğer karakterlerin birbirleri hakkındaki konuşmalarıdır; "Pişekar, Kavuklu üzerine; Hacivat, Karagöz üzerine konuşur. İnsanları iyi tanıyan Pişekar ya da Hacivat bize çeşitli kişiler hakkında bilgi verirler. Başkalarının verdiği bu bilgi kimi kez bilerek ya da bilmeyerek yanlış olur, ama gene yanlış bilginin ışığında doğru bilgiyi başka yollardan ediniriz."<sup>181</sup>

Geleneksel Türk gölge oyunu Karagöze ait karakterler, farklı yazarlar tarafından farklı şekillerde sınıflandırılarak incelenmiştir. Georg Jacob'un; Asıl kişiler, Şive taklitleri, Marazi kişiler ve Kadınlarla çocuklar olarak yaptığı sınıflandırmadan başka And'ın yaptığı sınıflandırma daha kapsamlıdır.<sup>182</sup> Bu araştırmada karakterlerin herhangi bir sınıflandırmaya tabi tutulmadan sırasıyla ve kısmen tanıtılması karakterlerin çok sayıda olmaları nedeniyle daha uygun olacaktır.

Öncelikle Türk gölge oyununun en önemli iki figürü olan Karagöz ve Hacivat ile ilgili bilgi vermeye başlamadan önce, Türk gölge oyununun köken araştırmaları çerçevesinde Karagöz ile Hacivat'ın gerçeklikleri üzerinden ortaya atılan çeşitli

<sup>178</sup> Aynı, s.40,42

<sup>179</sup> Aynı, s.44

<sup>180</sup> Aynı, s.44

<sup>181</sup> Aynı, s.44

<sup>182</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.24,25

görüşlere yer verdikten sonra diğer karakterlerle birlikte Karagöz ile Hacivat'ın özelliklerine değinmek yerinde olacaktır.

## 2. Karagöz ile Hacivat'ın Kimliklerine Dair Görüşler.

Karagöz-Hacivat'la ilgili en çok bilinen rivayet Sultan Orhan zamanında bir camide işçi olarak çalıştıklarına dair olanıdır. Bu rivayet, birçok kaynakta olmakla birlikte Cevdet Kudret tarafından şu şekilde aktarılmıştır;

Sultan Orhan (hük.1324-1362) devrinde Bursa'da bir cami yapımında Karagöz demirci, Hacivat da duvarcı olarak çalışıyormuş; ikisi arasında her gün sürüp giden nükteli konuşmaları dinlemek isteyen işçiler, ... onların çevresinde toplanır, bu yüzden de yapım işi ilerlemezmiş. Bunu öğrenen Sultan Orhan, Karagöz'le Hacivat'ı öldürtmüşse de, bir süre sonra iç-acısı çekmeye başlamış; padişahın acısını dindirmek isteyen Şeyh Küşterî, bir perde kurdurmuş, Hacivat'la Karagöz'ün deriden yapılmış tasvirlerini (ya da kendisinin sarı çedik pabuçlarını) perde arkasında oynatıp onların şakalarını tekrarlayarak padişahı avutmuş<sup>183</sup>.

Bu noktada ortaya çıkan bir başka konu da sözü edilen Şeyh Küşterî'nin kimliğiyle ilgili olup, tıpkı Karagöz-Hacivat gibi gerçekte yaşayıp yaşamadığı üzerinedir. Bununla ilgili görüşlere ayrıca yer verilecektir. “XVII. yüzyılda gölge oyunu üzerine en çok bilgiyi Evliya Çelebi'de buluyoruz. Onun kitabında ilk kez Karagöz ile Hacivat'ın adları anıldığı gibi, oyunların konuları ve özellikleri, perde gazelleri, çağın ünlü oyuncularını üzerine bilgiler buluyoruz”<sup>184</sup> Evliya Çelebinin aktarmış olduğu bir başka rivayete göre;

Efelioğlu Hacı Eyvad Selçuklular çağında Mekke'den Bursa'ya gidip gelen Yorkça Halil diye tanınmış biridir, bu yolculuklardan birinde kendisini eşkıyalar öldürmüştür. Karagöz ise İstanbul Tekfuru Konstantin'in seyisi olup Edirne dolaylarında Kırk Kilise'den [bugünkü Kırklareli] Kıptî Sofyozlu Bali Çelebiydi, yılda bir kez Tekfur kendisini Alaeddin Selçukî'ye gönderdiğinde Hacivat ile buluşup konuşurlardı. Hayâl-i zili sanatçıları onların söyleşmelerini gölge oyunu olarak oynatırlardı.<sup>185</sup>

<sup>183</sup> Aynı, s.12

<sup>184</sup> And, 2010, Ön.ver., s.24

<sup>185</sup> And, 2004, Ön.ver., s.21

Karagöz ile Hacivat'ın kimlikleri üzerine söylenmiş daha birçok rivayet olduğu bilinmektedir. Daha çok, Karagöz ile Hacivat'ın meslekleri ve yaşadığı yerler, dönemler üzerine belirtilen farklı çeşitlemelerden oluşan bu görüşlerin hiçbiri ispata dayanan bir kesinlik içermediğinden rivayet olmaktan öteye gidememiştir. Nureddin Sevin Türk Gölge Oyunu adlı kitabında Karagöz ile Hacivat'ın kimlikleri üzerine söylene gelen rivayetleri beş başlık altında toplamıştır. Bunlar; “1-Kambur Ahmet Bali Çelebi ve Mimar Hacı İvaz, 2- Amele Karagözle Amele Hacı İvaz, 3- Demirci Karagöz Aktar Hacivat, 4- Sivrihisar Beyinin Mimarı Hacivat ve İşçi Karagöz ve de 5-Irgat Başı Hacı Evhadüddin Çelebi”<sup>186</sup> dir. Ancak yukarıda belirtilen iki görüş üzerinde en çok durulan ve bilineni bu bağlamda da benimsenenidir.

### 3. Karagöz'ün Kurucusu Olduğu Söylenen Şeyh Küşteri'ye Dair Görüşler.

Karagöz'ün kurucusu olduğu düşünülen Şeyh Küşteri ile ilgili çeşitli kaynaklardaki bilgilere göre; “Bu oyunun kurucusu Şeyh Küşteri'dir. Şeyh Muhammed Küşteri, İran'da Hozistan'ın merkezi olan *Şuster* ya da *Küşter* -Arap'ların söyleyişine göre *Tüster*- kasabasından Bursa'ya gelmiş, orada ölmüştür. Bursa'da, Şeyh Küşteri'nin olduğu söylenen bir mezar da vardır ... karagözcülerin *pir*'i sayılan Şeyh Küşteri'nin adı, perde gazellerinde sık sık geçer.”<sup>187</sup> Bunların yanında “Birri ve İbni İsa Akhisari gibi şairler de şiirlerinde Şeyh Küşteri'yi söz konusu etmektedirler.”<sup>188</sup> Bu şairlerden “İbni İsa Akhisari'nin (?-1559/1560) yazdığı bir *perde gazelinde* de gölge oyununun Şeyh Küşteri'nin kurduğu ve bu oyunun tasavvufi bir anlam taşıdığı anlatılmıştır ki, bu gazel, hem eldeki en eski perde gazeli, hem de Şeyh Küşteri hakkındaki söylentilerin en eski belgesidir”<sup>189</sup>

And, “Şeyh Küşteri'nin gerçek bir kişi olması, gölge oyununun kurucusu olmasını gerektirmez. Bu yakıştırmada, ağızdan ağıza geçerek, tıpkı Hacivat ile Karagöz üzerine söylentiler gibi, gelenek olmuştur” diyerek Şeyh Küşteri ile ilgili görüşlerini belirtmiştir.

<sup>186</sup> Sevin, 1968, Ön.ver., s.25,26,27

<sup>187</sup> “G. Jacob, Age., t. çev., s. 3-4; S. N. Gerçek, Age., s. 55-61; S. E. Siyavuşgil, Age., s. 36-38” Kudret, 2004, Ön.ver.,s.12'deki alıntı.

<sup>188</sup> And, 1977, Ön.ver., s.249

<sup>189</sup> “C.I, *Bursalı Leylâ*, Karagöz, YKY, İstanbul, 2004, s. 216.” Kudret, 2004, Ön.ver.,s.12'deki alıntı.

Sonuç olarak Karagöz ile Hacivat'ın ve Türk gölge oyununun kurucusu olarak kabul edilen Şeyh Küşteri'nin yaşamış gerçek kişiler olup olmamasından çok, eldeki bu kültür mirasına onu var eden bütün unsurları ile sahip çıkıp, dünyaya ve yeni nesillere tanıtmak daha önemli olmalıdır.

#### 4. Karagözde Temel Karakterler

Türk gölge oyununda öne çıkan ve Karagöz denince akla gelen ilk ve en önemli özellik güldürü ögesidir. Özünde birçok edebi sanatı ve yardımcı sanatsal öğeleri barındırdığı görülen Karagözün özgün tasvirleri bir yana konduğunda, oyunun lokomotifini olarak tanımlanabilecek olan dilin, karakterlerde hayat bulduğu görülür. Karakterlerin renkli kişilikleri, her biri Osmanlı toplumunun kozmopolit yapısını sahneye yansıtan ve toplumsal bütünlüğü vurgulayan niteliktedir. And, Karagöz için; <sup>190</sup>“...Osmanlı kültürünün ve toplumsal yapısının bir kesiti, bir mikrokozmosudur. Burada çok uyumlu ve zengin bir bütüncülük buluruz. Çeşitli sanatlar bir gösterimde bir araya gelip güzel bir mozaik oluşturur” der. Türk gölge oyununun çeşitli sahnelerinde “...dramatik konulu oyunlarda dahi olaylara mizahi yanı ile yaklaşılmaktadır. Oyunlarda hoşgörü ve barış temel düşünceyi oluşturmakta, tipler ise bu anlayış çerçevesinde oyunun içinde yer almaktadır. Her türlü olayın işlendiği Karagöz'de eleştiri ve hiciv yoğun olarak kullanılmakta ancak bu, kişiler üzerinden değil olaylar üzerinden yapılmaktadır.”<sup>191</sup> Osmanlının kosmopolit ve bütüncül yapısı göz önünde bulundurulduğunda Türk gölge oyunundaki karakter zenginliğini anlamak mümkün olacaktır. “Oyunlar, her sınıftan insanın temsil edildiği bir yapı göstermektedir. Eğitimli ve eğitimsiz kişiler, bölgesel tipler, gayri müslimler, elit ve avam tipler, kadın ve çocuklar, bağımlılar, özürlüler ve eğlendirici tipler olmak üzere her sınıfın ve grubun temsilcisi bulunmaktadır.”<sup>192</sup>

<sup>190</sup> And, 2010, Ön.ver.,s.12

<sup>191</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.15

<sup>192</sup> Aynı, s.15

#### 4.1. Karagöz

Türk gölge oyununa halk dilinde Karagöz denmesinden de anlaşılacağı üzere Karagöz'ün, Hacivat'a verdiği karşılıklarla, oyundaki güldürünün dinamosu olduğu, aksi ve hırpani bir görünümü olmasına rağmen seyircinin sempatisini daha fazla kazandığı söylenebilir. Karagöz'ün saf ve çıkar düşünmeyen tavırları halkın onu kendine daha yakın bulmasında etkin olabilir. Oyunda şu özellikleriyle dikkat çekmektedir.

Oyunun başrol oyuncusudur. Okumamış, cesur, tepkilerini çabuk açığa vuran, çabuk öfkelenip kavga eden ve ağzına geleni söyleyen, yalancılığa ve ikiyüzlülüğe tepki gösteren, gerçekçi bir halk adamıdır. Halk diliyle konuşur. Oyundaki eğitilmiş tiplerin (Hacivat, Çelebi, Tiryaki) konuşmalarını anlamaz ya da anlamaz görünüp sözcüklere ters anlamlar verir. Bu karışıklardan çeşitli gülünçlükler doğar. Her işe burnunu sokar. Sokakta olmadığı zaman evinin penceresinden uzanarak ya da içeriden seslenerek işe karışır. Patavatsız yapısından dolayı sık sık zor durumda kalsa da bir yolunu bularak işin içinden sıyrılır. Hacivat'ın bulunduğu işlerde çalışır. Verilen işleri başaramadığından genellikle işsizdir. Kurnazlıktan anlamaz.<sup>193</sup>

Karakterler her oyunda kendilerine ait kıyafetleri büyük ölçüde korurlar. Oyuna göre bunlara ekler ya da eksiltmeler yapılabilmektedir.

Karagöz'ün başında "Işırlak" adı verilen şapka vardır. Üzerinde salta dizlik, ayağında kırmızı yemeni, belinde kuşak, kuşaktan sarkan bir tütün kesesi bulunur. Hâkim renk kırmızıdır, iri kara gözü, top sakalı vardır. Değişik oyunlarda rol gereği farklı kıyafetler içinde görünür. Kadın Karagöz, Gelin Karagöz, Eşek Karagöz, Çıplak Karagöz, Bekçi Karagöz, Çingene Karagöz, Tulumlu Karagöz, Davullu Karagöz, Ağa Karagöz gibi.<sup>194</sup>

---

<sup>193</sup> Aynı, s.15

<sup>194</sup> Aynı, s.15



**Resim 44. Karagöz, Ragıp Tuğtekin**  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.6)



*Çeşitli Kılıklarda Karagözler*



Resim 45. Karagöz (Sünnet Çocuğu Oyunundan)



Resim 46. Tefli Karagöz  
(Yıktın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.256,252)



Resim 47. Karagöz (Satıcı)



Resim 48. Karagöz (Kahveci)

(Yıktın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.258,259)

## 4.2.Hacivat

Hacivat, diyaloglarda Karagöz'ün O'na karşılık vermesine olanak sağlayan soruları soran ve konuları açan karakterdir. “Oyunun önemli iki kişisinden birisidir. Karagöz'ün tam tersi bir tiptir, ince yüzlü, sivri sakallıdır. İyi eğitim görmüş, bilgili, arabulucu, ölçülü, ağırbaşlı, kişisel çıkarlarını önde tutan, kurnaz, kurulu düzeni kabul eden, içten pazarlıklı, nabza göre şerbet veren, tüm mahallelinin akıl danıştığı, yardım istediği, her kalıba girebilen esnek bir kişiliktir.”<sup>195</sup>



**Resim 49. Hacivat, Ragıp Tuğtekin**  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.7)

<sup>195</sup> Aynı, s.15

*Farklı sanatçılara ait Hacivat tasvirleri*



**Resim 50. Karagöz, Metin Özlen**  
(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.320,103)



**Resim 51. Karagöz, Hayali Nafiz Efendi**



**Resim 52. Karagöz, Mehmet Muhittin Sevilen**  
(Hayali Küçük Ali)



**Resim 53. Karagöz, Kemalettin Sevilen**  
(Hayali Küçük Ali'nin Oğlu)

(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.184,266)

Bu uyanık ve kurnaz görünen kişiliği yanında aynı zamanda “...güzel konuşan, müzikten, edebiyattan anlayan, her konuda biraz bilgisi olan bir iş adamıdır. İş yapmaktan çok işlere aracıdır. Karagöz’ü çalıştırarak onun sırtından geçinmeye çalışır.<sup>196</sup> Hacivat’ın kıyafeti de Karagöz’ünkiyle benzerdir ki; “...başında sikke, sarık ve enseye sarkan dalyazan’dan oluşan bir başlık, üzerinde salta, dizlik ve ayağında kırmızı yemeni vardır. Giyiminde yeşil renk hakimdir. Değişik oyunlarda rol gereği değişik kıyafetler (giyimli, çıplak, keçi kılığında) içinde görünür.”<sup>197</sup>

### 4.3. Zenneler

Türk Gölge oyunlarındaki bütün kadın karakterlere “...genel olarak *Zenne* denir... Bunların çoğu hafif-meşreb, fettan (Câzîlar, Çeşme, Yalova Safâst vb.), kimisi dost tutan, eve adam alan yosma (AbdalBekçi, Bursalı Leylâ, Çeşme, Karılı Nigâr, Mandıra vb.), hele kimisi cinsel sapık (Büyük Evlenme, Hamam vb.) olarak gösterilmiştir.”<sup>198</sup>



Resim 54. Feraceli Zenne, Metin Özlen  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.46)  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 3, s.4)



<sup>196</sup> Aynı, s.15

<sup>197</sup> Aynı, s.15

<sup>198</sup> Kudret, 2004, Ön.ver.,s.22

Bunlar gibi ahlaksız davranışlar içinde betimlenenlerin yanında “aile kadın ve kızları (Karagöz'ün Karısı, Hacivat'ın Kızı vb.) dahi zaman zaman hafifmeşreb, olumsuz kişiler olarak alınmıştır (Çeşme, Canbazlar, Cincilik, Kanlı Nigâr vb.). Evliya Çelebi'nin saydığı oyunlar arasında Civan Nigâr'ân söz edildiğine göre, Zenne tipinin çok eskiden beri perdeye çıkarıldığı anlaşılıyor.”<sup>199</sup>

#### 4.4. Çelebi

*Çelebi* karakterinin Karagöz'ün klasik tiplerinden biri olduğu, Evliya Çelebinin sözünü ettiği *Hoppa*, *Mirasyedi Çelebi*, *Devrânî Çelebiler* gibi oyunların varlığından anlaşılmaktadır.<sup>200</sup>



Resim 56. Çelebi, Hayali Küçük Ali      Resim 57. Asri Çelebi, Sanatçısı Bilinmiyor  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.24,32)

<sup>199</sup> Aynı, s.22

<sup>200</sup> Aynı, s.22

Çelebi bazı oyunlarda "...zengin bir adam ya da miras yedi (Bahçe, Hamam, Yalova Safâsı vb.), kimi oyunlarda kadınların sırtından geçinen bir jigolo (Canbazlar, Câzûlar, Cincilik, Kanlı Nigâr) ve genellikle keyif düşkününü bir zamparadır (Abdal Bekçi, Çeşme, Yalova Safâsı vb.)."<sup>201</sup> Oyunlarda Çelebiden başka kullanılan isimler; "...*Hoppa Bey, Razakı-zâde, Kınap-zâde* vb. dir. Onun bu *zadelîği*, Karagöz'ün soylulukla alay etmesine yol açar. Elinde lâle (XVIII. yüzyıl ve XIX. yüzyılın ilk yarısı), gül (XIX. yüzyılın ikinci yarısı), çiçek demeti, ayrıca eldiven, baston, şemsiye (Meşrutiyet devri) bulunur."<sup>202</sup>

#### 4.5.Tiryaki

Adından da anlaşılacağı üzere Tiryaki karakteri "...keyif verici maddelere düşkündür. Genellikle bir elinde çubuk ile görünür. Afyon yutup uyumakla ömür geçiren, olayların en can alıcı yerinde uyuklayan bir tiptir.



Resim 58. Aşık Tiryaki, Sanatçısı Bilinmiyor

Resim 59. Tiryaki (Laleli), Ragıp Tuğtekin

(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 3, s.32)

(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.16)

<sup>201</sup> Aynı, s.22

<sup>202</sup> Aynı, s.22

Bu nedenle Uykucuzade, Afyon! Baba veya Nokra Çelebi adı ile görünür. İstanbul ağzı ile konuşur, belirli bir işi yoktur. Giyiminde desen zenginliği dikkati çekmekte olup mavi renk hakimdir.”<sup>203</sup>

#### 4.6. Matiz (Tuzsuz Deli Bekir)

Karagöz’deki ilgi çekici karakterlerden biri olan Matiz “...her an herkesle dövüşmeye hazır, sürekli gözdağı veren, kaba kuvvete başvuran, öldürmede elinin hafif olmasıyla övünen, İstanbul ağzı ile konuşan biridir. Hileli ve karışık işlerde parmağı vardır. Tuzsuz Deli Bekir ve Külhanbeyi ile yaklaşık aynı tiplerdir. Perdeye içki şişesi ve tabancayla işler karışınca gelir ve olayları sonuca bağlar.”<sup>204</sup>



Resim 60. İki Matiz, Ragıp Tuğtekin (KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.44)  
Resim 61. Matiz, Metin Özlen (Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.211)

<sup>203</sup> Özçörekçi Göl, 2008, Ön.ver.,s.15

<sup>204</sup> Aynı, s.15

#### 4.7. Külhanbeyi

Matiz ile benzer özelliklere sahip olduğu belirtilen Külhanbeyi “...kabadayı bir tiptir... Yere tükürür, bıyık burar, fesini yana eğer, argo konuşur, nara atarak, yan yan, çarpık, yalpa vurarak yürür. Heceleri çeke çeke, uzata uzata konuşur. Başında fes, üzerinde yazma veya yemeni sarılı, yakası açık, kolları kıvrılmış gömleği, boynunda muskası, omzunda ceket, elinde tespih, pantolonun paçaları kıvrık, belinde kuşak, ayağında yumurta topuk ayakkabısı vardır.”<sup>205</sup>



Resim 62. Tuzsuz Deli Bekir, Hayali Küçük Ali



Resim 63. Külhanbeyi, Katip Salih

(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.25)  
(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.154)

<sup>205</sup> Aynı, s.15



#### 4.8. Beberuhi

Karagöz'ün cüce kişisi olarak da bilinen Beberuhi "...*Altı kulaç ya da pişbop* olarak da bilinir. Kısa boylu, uzun külahlı, yaşı büyük aklı küçük, İstanbul ağzı ile çabuk konuşan yılışık, yaygaracı ve densiz bir tiptir. Karagöz'le alay eder, laf getirip götürür, şımarık ve küstaktır. Mahallenin abdalı olarak tanınır. Üzerinde salta, bacaklarında dizlik ve ayaklarında çizme bulunur. Elinde veya külahında feneri vardır."<sup>206</sup>



Resim 64. Beberuhi 1, Sanatçısı Bilinmiyor

(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 2, s.38)  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.14)



Resim 65. Beberuhi 2, Ragıp Tuğtekin

Karagöz oyununun temelini oluşturan bu karakterlere birçok oyunda rastlanmaktadır. Bunlardan başka Rum, Acem, Kürt, Arap, Yahudi, Ermeni, Arnavut gibi etnik kökenli kişilerle, Kayserili, Kastamonulu, Karadenizli, Rumelili gibi

<sup>206</sup> Aynı, s.16

memleketinin şivesi ve geleneksel görünümüyle sahneye çıkan karakterler, Osmanlı toplumundaki etnik çeşitliliğe güzel birer örnek oluşturmaktadırlar. Bunların yanında çengiler, köçekler, curcunabazlar, cambazlar, kantocular ve hokkabazlar gibi karakterler yardımcı ve eğlendirici rollerde görülürler.<sup>207</sup>

#### 4.9. Kastamonulu (Türk)

Kastamonulu karakteri Karagöz'ün en uzun boylusudur. "Himmet Dayı ve ya Himmet Ağa adıyla bilinir. Kastamonu şivesiyle konuşan, dili ve tavırları kaba, iri yapılı, genellikle elinde balta ile odun kıran bir tiptir. Bekçi olduğunda elinde bir sopa vardır. Giyiminde mavi renk hakimdir. Başında kırmızı bir sargı, sırtında aba vardır."<sup>208</sup>

#### 4.10. Kürt

Kürt karakteri genellikle "hamallık ya da bekçilik yapan bir tiptir. Genellikle Doğu Anadolu'dan, Harput'tan gelir. Başında keçe külah, çizgili entari, yünden kolsuz yarım cübbe, ayağında çarık vardır."<sup>209</sup>

#### 4.11. Laz (Karadenizli)

Laz karakteri "çabuk çabuk ve çok konuşan, çabuk öfkelenip çabuk yatışan hareketli bir tiptir. Karşısındakine konuşma fırsatı vermez. Genellikle elinde kemeçe ile görülür. Ayağında zıpka veya ağsız şalvar, tepesi püsküllü başlık ve sargı, diz kapağına kadar uzanan sarı entari giyinir."<sup>210</sup>

---

<sup>207</sup> Aynı, s.15,16

<sup>208</sup> Aynı, s.16

<sup>209</sup> Aynı, s.16

<sup>210</sup> Aynı, s.16



Resim 66. Himmet, Subutay Özer      Resim 67. Kastamonulu (Türk), Hayali Emin Şenyer  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.19)  
Fotoğraf : Orçun Aksakal



Resim 68. Kürt, Ragıp Tuğtekin      Resim 69. Laz Hayali Emin Şenyer  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.9)  
Fotoğraf : Orçun Aksakal

#### 4.12. Ermeni

Osmanlı toplumunun önemli etnik unsurlarından biri olan Ermeni karakteri “müzik, şiir gibi güzel sanatlardan hoşlanır, kuyumculuk veya lağımcılık yapar. Soylu, güngörmüş, başkalarını küçümseyen tavrıdır. Ayvaz, Ohannes Ağa ve Serkis adları ile bilinir. Giyimi şöyledir; siyah cübbe, kalıpsız fes, pantolon, elinde sapı kırık bir şemsiye veya siyah kılıf içinde bir ut .”<sup>211</sup>



Resim 70. Ermeni Saraf Cinezyan  
Sanatçısı bilinmiyor

(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 5, s.30)  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 2, s.27)



Resim 71. Torbalı Yahudi  
Sanatçısı bilinmiyor

<sup>211</sup> “And, 1977, 312” Aynı, s.16’deki alıntı.

### 4.13. Yahudi

Karagöz'ün renkli kişiliklerinden biri olan Yahudi, “sürekli kendi çıkarını düşünen, karşısındakini dil oyunları ile aldatmaya çalışan, inatçı, pazarlıkçı bir tiptir. Eskicilik, sarraflık ve tefecilik yapar. Giyimi şöyledir: Siyah şalvar, basma entari, siyah cübbe, başında kaveza veya hafif sarık, omzunda bir çuval, cübbesinin bir eteği elinde bulunup, ayağında çedik pabuç vardır. Gözlük taktığı da olur. Entarinin belinde kuşak vardır. Kimi kez şalla örtülü hafif siyah sarık sarar.”<sup>212</sup>

## 5. Karagözde Oyunlara Özgü Karakterler

Karagöz'ün, kendi geleneksel yapısı içinden çıkarıp ortaya koyduğu oyunlarından başka, Tahir ile Zühre, Ferhat ile Şirin gibi Türk Halk hikayelerini de perdesinden sunmuştur. Bu oyunlardan her biri “kar-ı kadim yani eski, klasik Karagöz fasıllarından biridir.”<sup>213</sup> Bu oyunların özgünlüğü nedeniyle karakterlerin oyuna özel tasarlandıkları görülür.<sup>214</sup>

### 5.1 Tahir ile Zühre Oyunu

Bu oyun köken olarak “padişah kızı Zühre ile Vezir oğlu Tahir’in birbirlerini sevdikleri halde kavuşamayışlarını, sonunda birlikte intihar edişlerini anlatan bir Türk halk hikayesidir.”<sup>215</sup>

<sup>212</sup> “And, 1977, 311” Aynı, s.16'daki alıntı.

<sup>213</sup> Yıktın Perdeyi Eyledin Viran/Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Kataloğu. Yapı Kredi Yayınları/Vedat Nedim Tör Müzesi – 2038, (Sergi 9 Nisan – 15 Ağustos 2004), s.276

<sup>214</sup> Aynı, s.282

<sup>215</sup> Aynı, s.276



**Resim 72. Tahir ile Zühre, sanatçısı belirtilmemiş**  
(Yıktın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.276,277)

## 5.2. Ferhad ile Şirin Oyunu

Ferhad ile Şirin oyunu da “Tahir ile Zühre gibi kar-ı kadim oyunlardandır. Yine güldürü yanı ağır basar ve mutlu bir sonla bağlanır. Oyunun Fasl-ı Ferhad, Ferhad ile Şirin yahut Hain Valide, Ferhad ile Şirin ve İki Aşıklar gibi çeşitlemeleri vardır.”<sup>216</sup>



**Resim 73. Ferhad ile Şirin, sanatçısı belirtilmemiş**  
(Yıkıtn Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.282,283)

<sup>216</sup> Aynı, s.282

### 5.3. Kanlı Kavak Oyunu

Cinli olduđu ve kendisine zarar verenleri arptıđı sylenen bir kavak ađacı zerinden geliřen olayları anlatan bir oyundur.<sup>217</sup>



**Resim 74. Kanlı Kavak, sanatısı belirtilmemiř**  
(Yıktın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.262,263)

---

<sup>217</sup> Aynı, s.262



#### 5.4. Kağıthane Safası Oyunu

Karagöz ile Hacivat'ın kayıkcılık yaptıkları sırada başlarından geçen olayları konu eden oyundur.<sup>218</sup>



**Resim 75. Karagöz ve Hacivat kayıkta, sanatçısı belirtilmemiş**  
(Yıkın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.294)

## 6. Karagözde Doğaüstü Yaratık Karakterleri

Karagöz oyunlarında doğaüstü yaratıkların tasvir edildiği karakterlere sıklıkla rastlanmaktadır. Bu konuda oldukça geniş bir çeşitleme vardır. Bunlar; cazular, cinler, ejderha, denizkızı, bok ana, Zümrüt-ü Anka, Burak, Zaloğlu Rüstem ile Dev ve Şahmeran vb. gibi doğu kökenli efsanelere ve şaman kültürüne ait olduğu bilinen bazı karakterlerdir.



Resim 76. Burak, Ragıp Tuğtekin  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 1, s.7)



Resim 77. Nakara Cazu, Ragıp Tuğtekin  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 1, s.10)



**Resim 78. Zaloğlu Rüstem ile Dev, Ragıp Tuğtekin**  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 1, s.8)

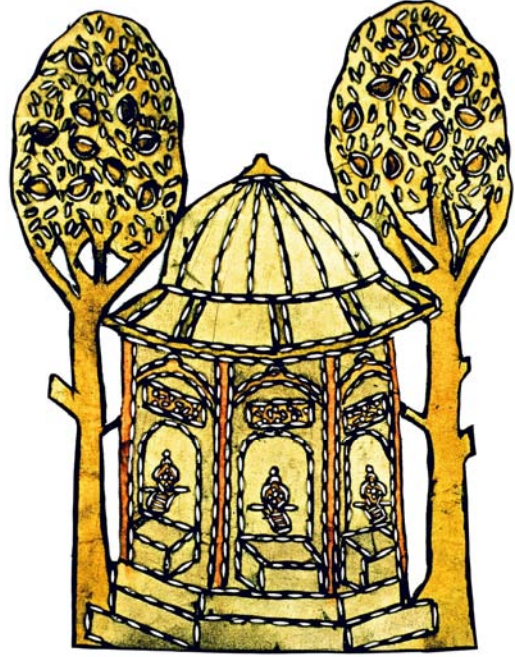


**Resim 79. Şahmeran, sanatçısı bilinmiyor**  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 1, s.48)

## 7. Karagözde Göstermelikler ve Gündelik Yaşama Dair Tasvirler



**Resim 80. Göstermelik Çiçek Vazosu, sanatçısı belirtilmemiş**  
(Gölgenin Renkleri, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.282)



Resim 81. Göstermelik Dükkan ve Çeşme, sanatçısı belirtilmemiş  
(Yıkıttın Perdeyi Eyledin Viran, Yapı Kredi Koleksiyonu Katalogu, 2004, s.364)



Resim 82. Karyola, sanatçısı bilinmiyor  
(KARAGÖZ, Kültür Bakanlığı Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Katalogu, 2010, Cilt 4, s.27,9)



Resim 83. Ev, Ragıp Tuğtekin

## YEDİNCİ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK GÖLGE OYUNU KARAKTERLERİNİN ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA KULLANIMINA İLİŞKİN ÖNERİLER VE KİŞİSEL UYGULAMALAR

#### 1. Karagözün Konu Edildiği Seramik Eserlere Örnekler

Bu tez çalışmasının amacı itibariyle daha önce seramik sanatı kapsamında Karagöz'ü konu edinen çalışmalardan örnekler vermek gerekmektedir. Ancak, Türk gölge oyunu unsurlarını çalışmalarına konu eden, bazı ticari ürünler ve belli öğrenci işleri haricinde, profesyonel bir sanatçıya dolayısıyla da konuyla ilgili bir esere rastlanmamıştır. Var olan eserlere örnek olarak Bursa'da Şeyh Küşteri'nin anıtsal mezarı olarak inşa edilmiş Karagöz Anıtsal Mezarı ile karşısındaki Karagöz Müzesi binası üzerinde bulunan seramik rölyef işler gösterilebilir.



Resim 84. Karagöz Anıt Mezarı, Bursa  
<http://www.3dbursa.com/2010/karagoz-evi-muzesi/20.08.2011>



**Resim 85. Karagöz Anıt Mezarından Seramik Rölyef Detayı, Bursa**  
<http://www.yesilbursa.net/bursa-karagoz-muzesi>



**Resim 86. Karagöz Evi Müzesi, Bursa**  
<http://www.yesilbursa.net/page/5>



**Resim 87. Karagöz Evi Müzesi'nden Seramik Rölyef Detayı**  
<http://www.yesilbursa.net/page/5>

Bununla birlikte Anadolu Üniversitesi Seramik Bölümü Araştırma Görevlilerinden Betül Demir Karakaya'nın, 2002 yılında, Türk Gölge Oyunu karakterlerinin aslına sadık kalarak, iki boyutlu tasvirler halinde tasarlamış olduğu "Satranç Takımı" da örnek gösterilebilir. Sanatçının bu çalışması Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı *Dösım* kültürel hediyeelik eşya tasarım yarışmasında Ankara, İstanbul ve İzmir illerinde sergilemeye değer görülmüştür.



**Resim 88. Satranç Takımı, Kalıpla Şekillendirme, 1020 C, El Dekorü, 34x34, 2001**  
**(Fotoğraf: Betül Demir Karakaya)**



## 2. Türkiye’de Mizahi Unsurların Konu Edildiği Seramik Eserlere Örnekler

Seramiğin kullanım alanları ve çağdaş seramik sanatı eserleri bağlamında yeni bakış açılarının oluşması için önemli olan, 2006 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü öğrencilerinin, Yrd. Doç. Sadettin Aygün ile Araştırma Görevlisi Kamuran Ak’ın rehberliğinde, ünlü çizgi roman kahramanlarının üç boyutlu seramik uygulamalarının yapıldığı bir çalışma Eskişehir Eğitim Karikatürleri Müzesi’nde sergilenmiştir. Bu sayede Türk karikatürünün unutulmaz eserleri farklı bir disiplin ile buluşarak yeni eserler ortaya konmuş, söz konusu karikatürlere seramik sanatı sayesinde dikkat çekilmiştir.



**Resim 89. Seramik Çizgi Kahraman Hasbi Tembeler, Gökçe Özer  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

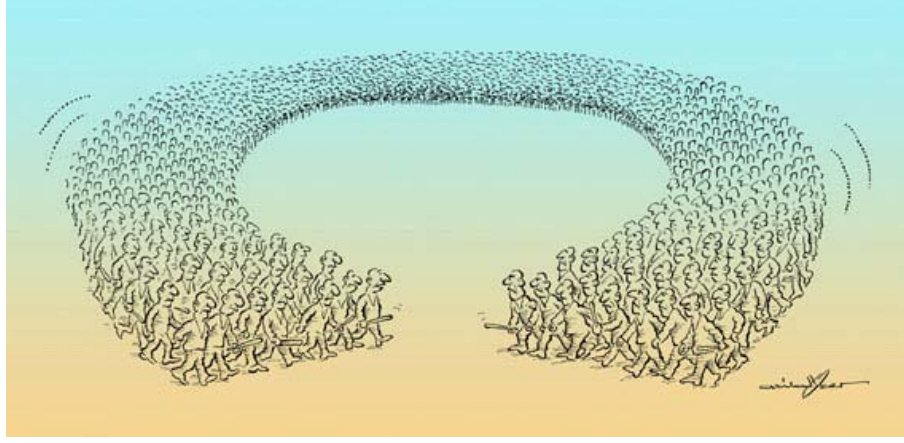


**Resim 90. Seramik Çizgi Kahramanı; Ramiz Gökçe'nin Karakteri Tombul Teyze, Emel Aslan  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 91. Seramik Çizgi Kahraman, Oğuz Aral'ın Çizgi Karakteri Avni, Emre Tosun  
<http://www.karikaturculerdernegi.org/detay.asp?id=4869> 20.08.2011**

**Resim 92. Seramik Çizgi Kahraman, Jim Davis'in Çizgi Karakteri Garfield, Yasemin Er  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 93. Atilla Özer'in Karikatürü**

<http://sinirsizkarikatur.blogspot.com/2011/04/karikaturist-profatilla-ozeri-kaybettik.html>



**Resim 94. Yrd. Doç. Sadettin Aygün'ün Atilla Özer'in karikatürü üzerinden yaptığı Seramik Uygulama (Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

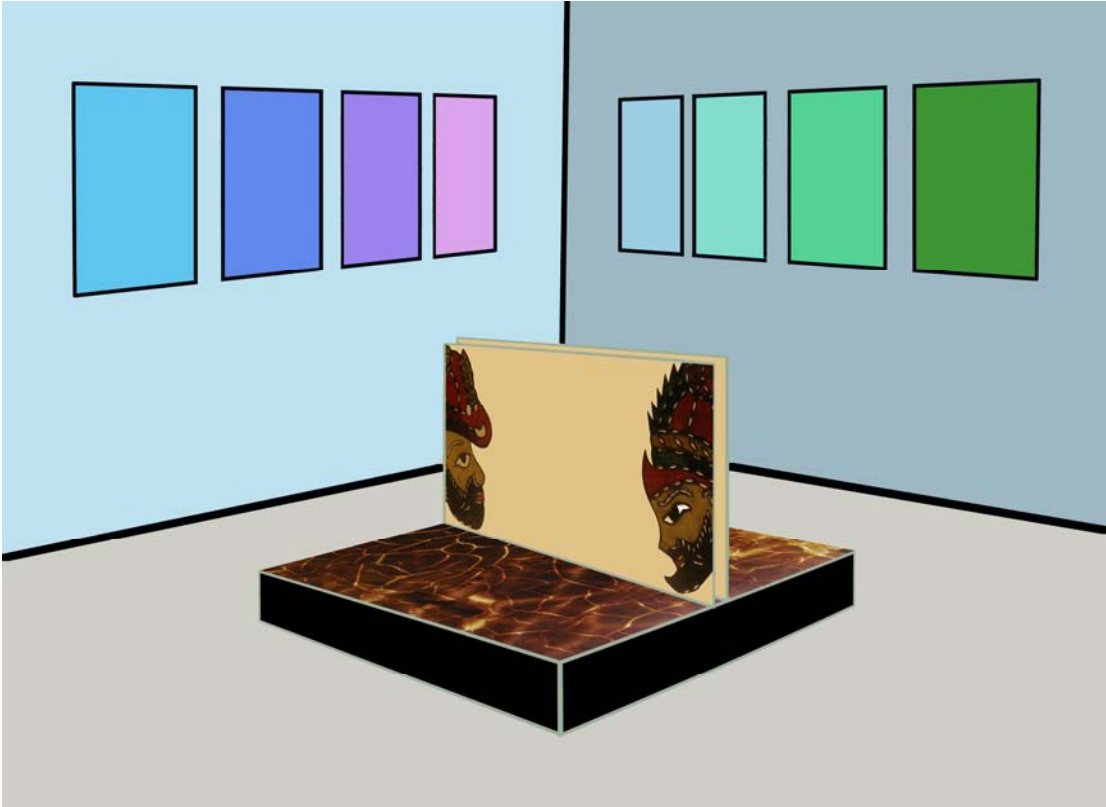


**Resim 95. Heykel, Madalyonlar, Yrd. Doç. Sadettin Aygün  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

### 3. Karagöz'ün Çağdaş Seramik Sanatında Kullanımına İlişkin Öneriler ve Kişisel Uygulamalar

Seramik, gölge oyununun konu edilerek plastik çalışmalar yapılmasına oldukça elverişli, esnek bir malzeme olmasına rağmen Karagöz, konu itibariyle bu alanda rağbet görmemiştir. Buna, Karagöz'e yalnızca geleneksel bir tür, sınırlarına hapsolmuş bir sanat belki de bir zanaat dalı olarak bakılması sebep olmuş olabilir. Ancak Türk gölge oyununun kendi öz değerleri ötesinde sahip olduğu plastik değer ve renk zenginliği, bu alanda; seramik sanat dalı kapsamında denemeler yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Buradan hareketle yapılması planlanan seramik uygulamalar hem tezin amacı hem de Türk Gölge Oyunu'nun plastik ve kavramsal değerlerinin sunumu noktasında iki bölümde düzenlenmiştir. İlk bölüm bir seramik düzenlemeden, ikinci bölüm ise çeşitli ebatlarda seramik panolardan oluşmaktadır.



**Resim 96. Düzenleme ve Seramik Panolardan oluşan tez uygulamalarının final öngörüsü (Dijital Modelleme: Orçun Aksakal)**

### 3.1. Seramik Bünyelerde Işık Geçirgen Özellik Üzerine Araştırmalar.

Kişisel Uygulamalar bölümüne geçmeden önce, uygulamaların bütününde ele alınan seramiğin şeffaflığı üzerine yapılan denemelere yer vermek gerekmektedir. Bu denemeler ile elde edilen olumlu sonuçlar ışığında seramik sanatına yeni kullanım alanları kazandırmak hedeflenmiştir.

Türk Gölge Oyunu, Çin Gölge Oyunu ile birlikte dünya üzerindeki diğer örneklerinden farklı olarak saydamlaştırılmış derinin boyanması ile hazırlanır. Bu sayede saydam deri, tasvirlerin renklerinin perdeye yansımaya olanak verir. Karagöz tasvirlerinin en belirgin özelliği olan ışık geçirgenlik daha önce de belirtildiği üzere estetik anlayıştan başka tasavvufi anlamda da değerlendirilmektedir.

Bu tez çalışmasının uygulama kısmında bilinen plastik teknikler ve seramiğin uygulama alanları yanında, seramik bünyelerin şeffaf olması istendiğinden, aynı Türk Gölge oyunu karakterlerinin yapımında kullanılan ve asıl malzeme olan derinin saydamlığı gibi seramik bünyede de ışık geçirgenliğin sağlanması için araştırmalar yapılmış bu nedenle çamura bazı katkı maddeleri karıştırılarak kullanılmıştır.

Uygulamalarda kullanılan porselen çamuru *Esan A.Ş* 'den satın alınmıştır. Kuru haldeki porselen çamuruna % 40 su ilavesi yapılarak döküm çamuru kıvamına getirilmiştir. Hazırlanan porselen çamurunun;

Litre ağırlığı: 1519,6 gr/lt

Akışkanlığı (sn): 25sn olarak tespit edilmiştir.

Bünyeye poliüretan lif, cam elyaf ve şeffaf sırtılarak deneyler yapılmadan önce çamurun saf halinin şeffaflık özelliği araştırılmıştır.

#### 3.1.1. Saf Porselen Bünyenin Şeffaflığı Üzerine Deneyler

7 x 7 cm boyutlarında alçıdan deney plakası kalıpları hazırlanmıştır. Hazırlanan kalıplar içine ilk olarak katkısız porselen çamuru dökülmüştür. Kalıptan alınan deney plakaları oda sıcaklığında kurutulmuş daha sonra elektrikli kamara fırınında 1000°C 'de bisküvi pişirimleri yapılmıştır. Deney plakalarının bisküvi pişirimi sonrasında, yarısı 1000°C'lik borlu şeffaf sırtılarak 1200°C 'de sırtılarak pişirimleri yapılmıştır. Pişirim sonrasında, deney plakalarının fotoğrafları 60 watt sarı ampul ışığında, ışıklı masada

çekilmiştir. Deney sonucunda farklı kalınlıklarda dökülmüş olan porselen bünyelerin kendisinde de sırlı kısımlarda da herhangi bir şeffaf özelliğe rastlanmamıştır.



**Resim 97. Orta kalınlıkta karo**



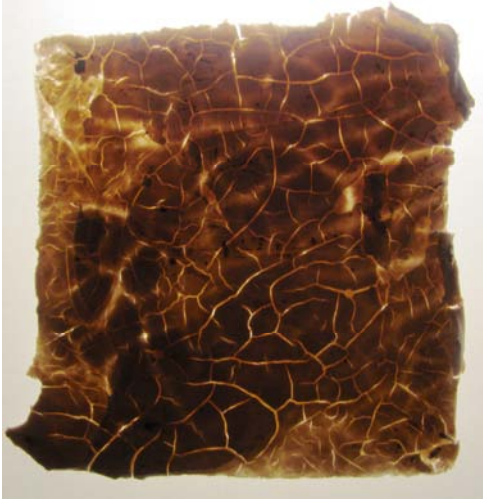
**Resim 98. İnce karo**

### **3.1.2. Cam Elyaf Katkılı Porselen Bünye Deneyleri**

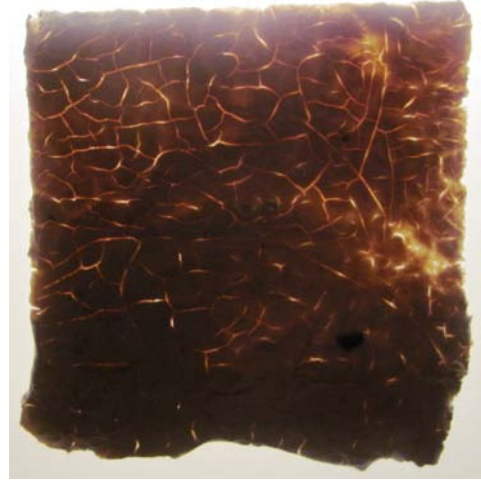
7 x 7 cm kesilmiş kare cam elyafların, elekten geçirilmiş porselen döküm çamuruna batırılmasıyla elde edilen örnekler kurutulduktan sonra 1170°C 'de ilk pişirimleri yapılmıştır. Bisküvi pişirimi sonrasında yarısı 1000°C'lik borlu şeffaf sırla sızılarak 1200°C 'de sırlı pişirimi yapılmıştır.



**Resim 99. Cam Elyaf**  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)



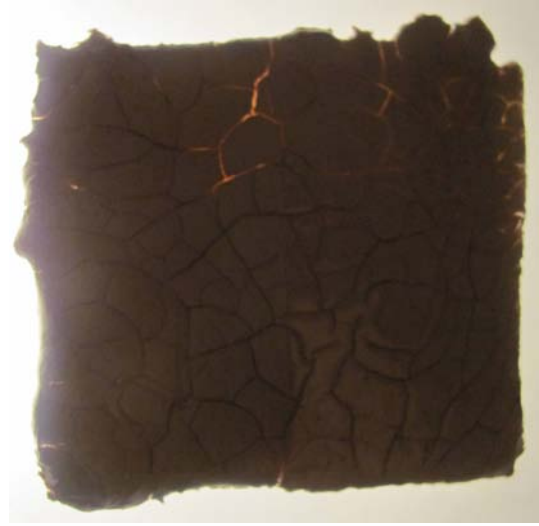
**Resim 100. Bir kez çamura batırılmış parça  
(alt kısım az oranda sırlı )**



**Resim 101. İki kez çamura batırılmış parça  
(alt kısım az oranda sırlı)**



**Resim 102. Üç kez çamura batırılmış parça  
(alt kısım sırlı)**



**Resim 103. Dört kez çamura batırılmış parça  
(alt kısım sırlı)**

Cam elyafın batırıldığı çamur miktarı, sırlanma miktarları ve fırın atmosferine bağlı olarak çeşitli oranlarda şeffaf bünyeler elde edilmiştir. Sırlamanın şeffaflık üzerinde belirgin bir kapatıcı etkisi görülmemiştir.

7 x 7 cm deney karosu kalıplarına aynı ebatlarda kesilmiş cam elyaf önce çamura batırılıp ardından üzerine çamur ilave edilmek suretiyle yerleştirilmiş, elde

edilen örnek kurutulduktan sonra ilk pişirimleri 1170°C 'de yapılmıştır. Kalınlığa bağlı olarak cam elyafı karoda da şeffaf özelliğe rastlanmamıştır.



**Resim 104. Cam elyafı karo**

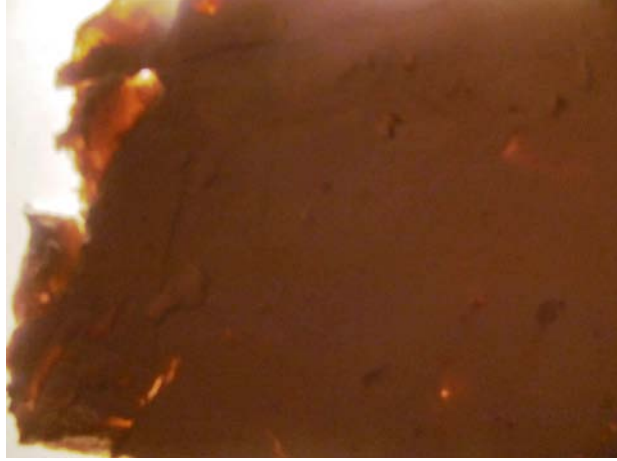
### **3.1.3. Poliüretan Lif Katkılı Porselen Bünye Deneyleri**

Poliüretan lifin %15 (Lif katkı miktarı: 1 litre çamura 150 gr) oranında çamura katılmasıyla hazırlanan karışım direkt alçı üzerine çeşitli ebatlarda yayılarak kurumaya bırakılmıştır. Örnekler kurutulduktan sonra 1000°C 'de ilk pişirimleri yapılmıştır. Sonrasında yarısı 1000°C'lik borlu şeffaf sırla sırlanarak 1200°C 'de sırlı pişirimi yapılmıştır.



**Resim 105. Poliüretan lif**  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)





**Resim 106. Sırsız kısım detay 1**



**Resim 107. Sırlı kısım detay 2**

Deney sonucunda poliüretan lif katkıli porselen bünyede kısmen de olsa şeffaf etkilere rastlanmıştır.

#### **3.1.4. Sır Katkılı Porselen Bünye Deneyleri**

1000°C'lik borlu şeffaf ve süylenli şeffaf sırların belli oranlarda çamura katılmasıyla hazırlanan karışım 7 x 7 cm deney karosu kalıplarına döküldükten sonra elde edilen örneklerin ilk pişirimleri sırsız olarak 1170°C'de yapılmıştır. Bu pişirim sonrasında elde edilen şeffaflığı arttırmak amacıyla, yarısı 1000°C'lik borlu şeffaf sırla sırlanarak 1200°C'de sırlı pişirimi yapılmıştır. Pişirim sonucunda istenilen ışık geçirgen özelliği elde edilmiştir.

**Tablo 1. 1000°C Sülyenli Şeffaf Sır İçeriği**

HAMMADDE	%
Sülyen	62
Kuars	27
Yıkanmış Uşak Kaoleni	11
<b>Toplam</b>	<b>100</b>

**Tablo 2. Sır Katkılı Karışımın İçeriği**

HAMMADDE	%
Porselen Çamuru	60
Sülyenli Şeffaf Sır	30
Su	10
<b>Toplam</b>	<b>100</b>

**ESÇ–7 Elektroporselen çamuru teknik veri kartı( Esan AŞ tarafından verilen);**

**Tablo 3. ESÇ–7 Kimyasal Analiz**

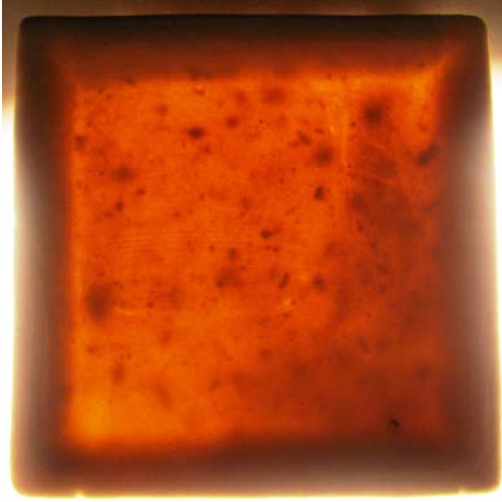
SiO <sub>2</sub> (%)	Al <sub>2</sub> O <sub>3</sub> (%)	Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub> (%)	TiO <sub>2</sub> (%)	CaO (%)	MgO (%)	Na <sub>2</sub> O (%)	K <sub>2</sub> O (%)	A.Z (%)
66,7	21,5	0,5	0,6	0,3	0,3	3,6	0,4	6,1

**TANE BOYUTU**

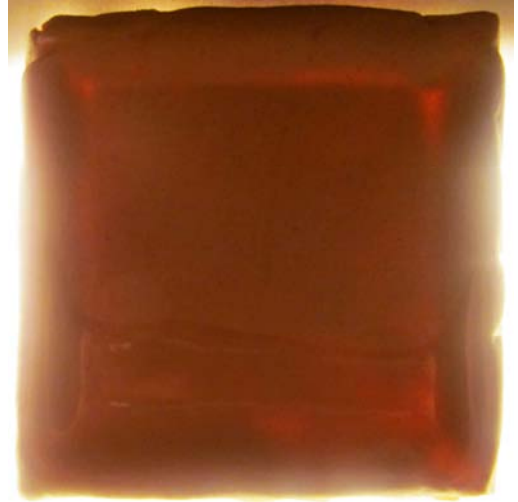
+60 µm	% 2,30
-20 µm	% 75,0
-10 µm	% 64,0
-2 µm	% 42,5

**ÖZELLİKLER**

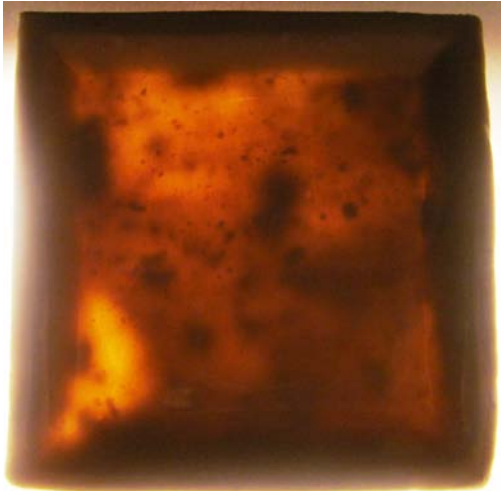
Kuru Bağlama Dayanımı = 20 kg/cm<sup>2</sup>  
Küçülme = % 9 (1250 °C de)



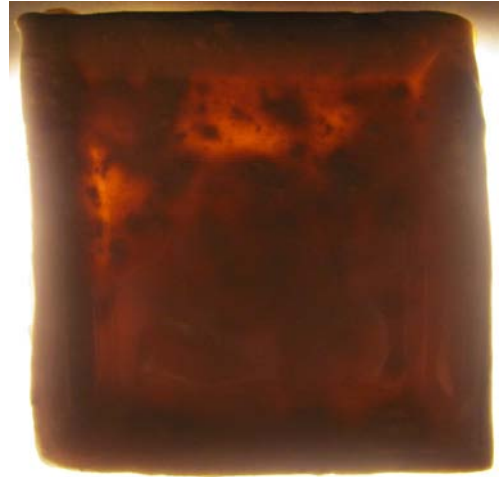
**Resim 108. Sülyenli şeffaf sır katkılı karo  
(ince döküm, altı kısım sırlı)**



**Resim 109. Sülyenli şeffaf sır katkılı karo  
(kalın döküm, altı kısım sırlı)**



**Resim 110. Borlu şeffaf sır katkılı karo  
(ince döküm, altı kısım sırlı)**

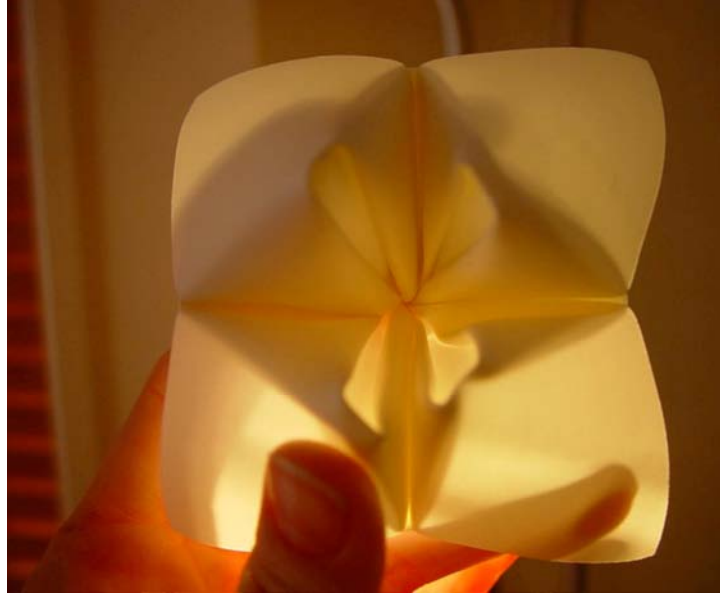


**Resim 111. Borlu şeffaf sır katkılı karo  
(kalın döküm, altı kısım sırlı)**

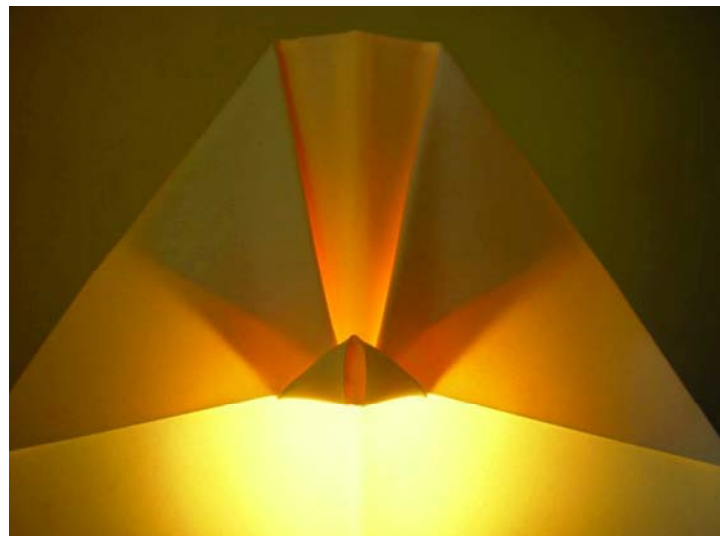
Deney sonucunda tüm sır katkılı porselen bünyelerde dikkat çekici oranda şeffaflık etkilerine rastlanmıştır. En net sonuç, ince bir biçimde dökülmüş sülyenli şeffaf sır katkılı karodan alınmıştır.

### 3.2. Keraflex

Şeffaflık denemelerinden elde edilen olumlu sonuçlarla birlikte yapılan diğer arařtırmalar sonucunda, aynı amaçla yüksek derecelerde şeffaf etki gösterdiği tespit edilen ve uluslararası piyasada *Keraflex* adıyla bulunan 1 mm kalınlığındaki selülozik bazlı kağıt seramik malzeme temin edilerek, malzemenin teknik olanakları çerçevesinde çalışmalar yapılmıştır.



**Resim 112. Keraflex malzeme örnek uygulama 1**  
(<http://www.keraflex.us/>)



**Resim 113. Keraflex malzeme örnek uygulama 2**  
(<http://www.keraflex.us/>)

### 3.3. Kişisel Uygulamalar I; Düzenleme (Enstalasyon)

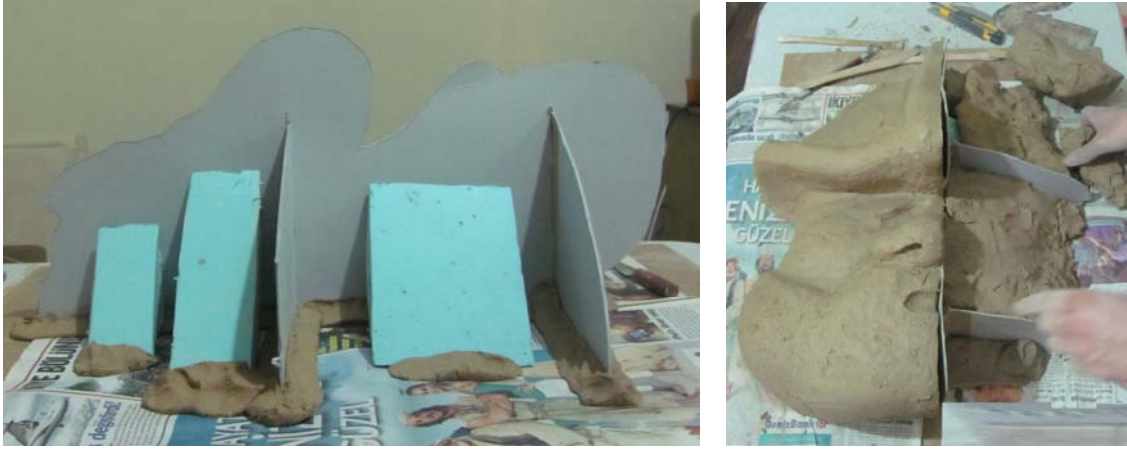
İlk bölümde, Türk Gölge Oyunu'nun anlattıkları, bir başka deyişle yaşama dair vurgulamak istedikleri; köken izleri, mistik altyapıları ve buna bağlı olarak kendi kavramsal mantığı ışığında ele alınarak seramik formlara dönüştürülmüştür. Bu noktada perdeyi yaşam sahnesine, karakterleri geçici dünyevi varlıklara indirgeyen, tasvirlerin bir hayali tarafından oynatılmasıyla gerçek kişilere bir yaratıcı tarafından can verilmesi arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir seramik düzenleme (enstalasyon) çalışması yapılmıştır.

Bu düzenlemede; 60 x 25 cm ebatlarında şamotlu çamurdan çalışılmış, karşılıklı olarak demir bir profile sabitlenmiş, yarım Karagöz ve Hacivat maskeleri ve bu maskeleri (burun hizasından ikiye ayıran) kesen, hayal perdesini temsilen, bir tuval yerleştirilmiştir. Profilin her iki tarafında yüzeyi (yeri) oluşturan çeşitli renklerde sırlanmış 8 x 8 cm, 180 adet cam elyaf katkılı porselen plaka, ahşap bir platformun altından verilen güçlü bir sarı ışık kaynağı ile birlikte kullanılmıştır.

*Maskelerin yapım aşamalarından örnekler;*



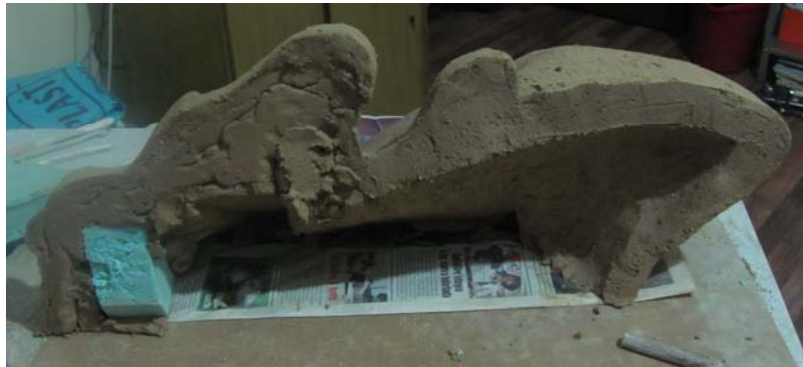
**Resim 114. Maske için hazırlanan iskelet şablon  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 115. Şablonun doldurulması  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 116. Maskenin şekillendirilmesi  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 117. Maskenin içinin boşaltılması  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 118. İki parça halinde Karagöz Maskesi  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 119. Hacivat Maskesinin Şablon Tekniğiyle Sırlanması  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

Plakaların şeffaflığını daha da artırmak için sır katkılı porselen döküm çamuru kullanılarak uygulama yapılmıştır. Plakalar, sır katkılı döküm çamurunun, düz bir alana serilmiş cam elyaf üzerine olabildiğince homojen bir şekilde ve sistire yardımıyla dökülmesiyle hazırlanmıştır. Yaklaşık 20 saatte kuruyan plaka istenilen ölçülerde maket bıçağıyla kesilmiştir. Çeşitli renklerde sırlanan plakalara 1040°C’de tek pişirim yapılmıştır.

***Cam elyaf katkılı plakaların yapım aşamalarından örnekler;***



**Resim 120. Düz Bir Yüze Serilmiş Cam Elyaf Parçası  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 121. Sır Katkılı Karışımın Cam Elyafa Dökülmesi  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**





**Resim 122. Cam Elyaf Parçanın Ters Çevrilmesi  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 123. Cam Elyaf Parçanın Diğer Yüzeyine Çamur Dökülmesi  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

Burada masklar (Karagöz-Hacivat) iyi ve kötü, doğru ve yanlış gibi dünyevi ikilemleri anlatırken, uygulamanın diğer eş tarafı da ölüm sonrası yaşamı işaret etmekte, ortadaki tuval bezi ise, iki dünyanın birbiriyle olan ilişkisi bağlamında gerçekliğin arandığı dünyaya vurgu yapmak amacıyla Karagöz'deki hayal perdesini; Ayîne-i Devran'ı temsilen yerleştirilmiştir.

Mistiklere göre; *Evrenin, Tanrının kendini varlıkta yansıtması* olduğuna, yine mistik düşünürlerin *bu ontolojik öngörü çerçevesinde insanın da bu yansımanın bir parçası olduğu* sonucuna ulaştıklarına önceden değinilmişti. Buradan hareketle düzenlemede maskların gözleri çalışılmamıştır. Maskların gözlerinin olmaması gerçeğin keşfi bağlamında fiziksel görme organı olan gözlere ihtiyaç duyulup duyulmaması noktasında bir yorumdur.

Son olarak yüzeyi oluşturan cam elyaf katkılı porselen plakalar, platform altından gelecek ışık ile birlikte görsel anlamda bir magma etkisi yaratarak yaşamın ve toprağın dolayısıyla insanın canlılığına ve gerçeğin yaşamsal boyutlarına tezatlar oluşturarak bir vurgu yapmaktadırlar. Plakaların çeşitli renklerde çalışılmış olması Karagöz'ün sahip olduğu karakter çeşitliliğini, dolayısıyla da Osmanlı toplumunun kozmopolit yapısını simgelemektedir.



**Resim 124. Masklar; Hacivat – Karagöz, Şamotlu Çamur, 60x 25 cm, 1055°C  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 125. Işıklı pano üzerinde çeşitli renklerde sırlanmış cam elyaf katkılı porselen karolar**  
8 x 8 cm, 1040°C  
(Fotoğraf: Uğur Güler)



**Resim 126. Düzenleme (Enstalasyon)**  
(Fotoğraf: Uğur Güler)

### 3.4. Kişisel Uygulamalar II; Seramik Panolar

İkinci bölümde, Türk Gölge Oyunu tasvirlerinin renk zenginliği ve saydamlığı gibi öne çıkan özellikleri ile seramik malzemenin olanakları ve deneyleri yapılan sır ve cam elyaf gibi katkı maddeleri ile oluşturulan yeni seramik bünyeler ele alınarak yine tezin amacı doğrultusunda çeşitli ebatlarda seramik pano uygulamalar yapılmıştır. Bunların yanında seramik pano uygulamaları *Keraflex* malzemenin kullanıldığı bir uygulama ile tamamlanmıştır. Pano uygulamalarında Türk Gölge Oyunu karakterlerinden Hacivat-Karagöz ile Tuzsuz Deli Bekir ve Beberuhi karakterleri temel alınarak çalışılmıştır.

#### 3.4.1. Plaka Pano Uygulama

1,5 cm kalınlıkta ince şamotlu çamurdan hazırlanan plakalardan Hacivat Karagöz tasvirleri kesilerek hazırlanan parçalar, şablonlar ile sırlanarak 1040°C’de sırlı pişirimleri yapıp 90 x 45 cm ahşap üzerine vidalarla monte edilmiştir.

#### *Pano Yapım Aşamaları;*



**Resim 127. Çamur Plaka Hazırlanışı 1**  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)



**Resim 128. amur Plaka Hazırlanışı 2  
(Fotoğraf: Orun Aksakal)**



**Resim 129. Tasvirlerin Şablonlar ile Kesimi  
(Fotoğraf: Orun Aksakal)**



**Resim 130. Bisküvi pişirimi yapılmış tasvir parçaları (Hacivat-Karagöz)  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 131. Sırlanmak üzere şablonları hazırlanmış bisküvi parçalar (Hacivat-Karagöz)  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 132. Plaka Panolar (Hacivat-Karagöz), İnce Şamotlu Çamur, Sırlı Pişirim 1040°C  
70 x 35 cm  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**

### 3.4.2. Keraflex Pano Uygulama

A3 ebadındaki malzemenin, deformasyon aralığı olan 20 x 20 cm ile 25 x 25 cm ölçüleri dikkate alınarak her biri 25 cm. i geçmeyecek parçalar makas ve maket bıçağı ile kesilmiştir. Elde edilen tasvir parçaları, pişirme derecesi 1000-1250°C olan ve piyasada *Botz* adıyla bulunan dekor boya ile air-brush kullanılarak renklendirildikten sonra, yüksek kırılma özelliği nedeniyle kitapçığında belirtildiği üzere 1250°C'de tek pişirim yapılmıştır. (Malzemenin ideal ve maksimum pişirme sıcaklığı 1280°C olmasına karşın dekor boya maksimum gelişme sıcaklığı olan 1250°C göz önünde bulundurularak bu değerin üzerine çıkılmamıştır.) Şeffaf etkinin görülebilmesi için 45° lik açı ile duran ışıklı panolara sabitlenerek son hali düzenlenmiştir.

***Pano Yapım Aşamaları;***



**Resim 133. Keraflex malzemeden kesilen tasvir parçası (Matis)  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 134. Şablonları hazırlanan Keraflex parçanın air-brush ile boyanması  
(Fotoğraf: Ufuk Gülaçtı)**





**Resim 135. Keraflex Çalışma (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 136. Keraflex (Karagöz Hacivat) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 137. Keraflex (Beberuhi) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**

### 3.4.3. Cam Elyaf Pano Uygulama

Cam elyaf katkılı porselen plakalar A3 ebatlarında kesildikten sonra üzerine gölge oyunu karakterlerinin silüetleri şablon biçiminde konarak çeşitli renklerde yoğun bir şekilde fırça ve air-brushla sırlama yapılmıştır. Bu uygulamada da Karagöz-Hacivat ile Matis ve Beberuhi karakterleri kullanılmıştır. Kuruyan plakalara 1040°C’de tek pişirim yapılmıştır.



**Resim 138. Şablonu hazırlanan cam elyaf plakaların air- brush ile sırlanması  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 139. Cam Elyaf Pano (Beberuhi), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 140. Cam Elyaf Pano (Hacivat), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 141. Cam Elyaf Pano (Karagöz), Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler)**



**Resim 142. Cam Elyaf (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken  
(Fotoğraf: Uğur Güler)**

*Sergi Fotoğrafları;*

*Güzel Sanatlar Enstitüsü Giriş Katı.*



**Resim 143. Düzenleme ve Panolar 1**  
(Fotoğraf: Uğur Güler)



**Resim 144. Düzenleme ve Panolar 2**  
(Fotoğraf: Uğur Güler)



**Resim 145. Keralex Panolar**  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)



**Resim 146. Cam Elyaf Panolar**  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)

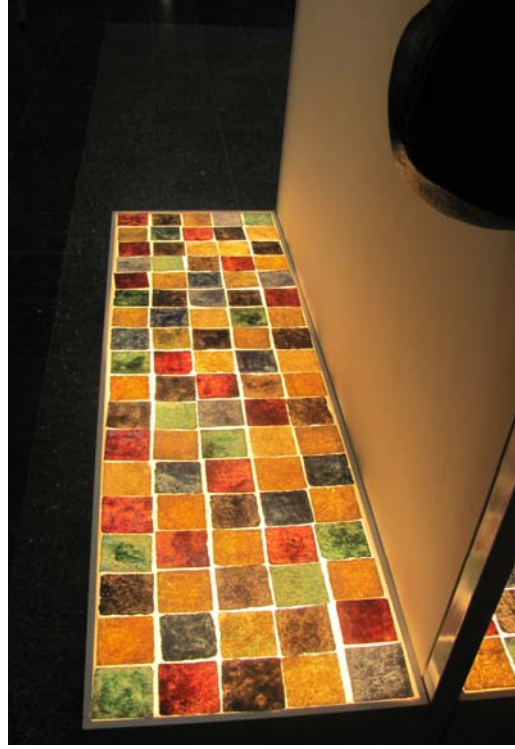




**Resim 147. Plaka Panolar**  
(Fotograf: Orçun Aksakal)



**Resim 148. Düzenleme (Enstalasyon) 2**  
(Fotograf: Orçun Aksakal)



**Resim 149. Düzenleme (Enstalasyon) 3  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**



**Resim 150. Keraflex'in ışık geçirgenliğe örnek  
(Fotoğraf: Orçun Aksakal)**

## SONUÇ

Bu çalışmada, geleneksel Türk gölge oyunu Karagöz, sahip olduğu plastik değerlerin seramik formlara uyarlanması amacıyla tez konusu olarak seçilirken tasvirlerinin şeffaflık özeliği ile seramiğin şeffaflığı arasında kurulan paralellik doğrultusunda seramik uygulamaların yapılması amaçlanmıştır.

Öncelikle çalışmanın amaç ve kapsamının açıkça belirtildiği “giriş” ve “yöntem” bölümleri hazırlanmıştır. Sırasıyla Türk gölge oyununun halk tiyatrosunun bir türü olması nedeniyle, tiyatro, dünyada gölge oyunu ve Türk tiyatrosu ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Özellikle gölge oyunu ile ilgili kısımda mevcut kaynakların genelde aynı temel kaynaklardan beslenmeleri ve bu bilgilerin birbirinin tekrarı biçiminde olması konunun net bir biçimde sunumunu oldukça zorlaştırmıştır. Bu nedenle çelişiklere ve tekrarlara yol açmamak amacıyla Türk gölge oyunu ile ilgili bilgiler; “*Karagöz’ün Anadolu’da ortaya çıkışına dair görüşler*” ve “*Karagöz’ün kökenine dair alternatif görüşler*” alt başlıklarında toplanmış, devam eden bölümlerde Karagöz ile ilgili teknik bilgiler ve karakterler görselleriyle birlikte tanıtılmıştır. Son bölümde ise tezin amacına uygun bir biçimde seramik sanatının mevcut teknik imkanları kullanılarak hazırlanan seramik uygulamaların yapım aşamalarına yer verilmiştir.

Tezin uygulama kısmı iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde bir düzenleme ile Karagöze dair değerler kavramsal bir dille anlatılmaya çalışılırken ikinci bölümde ise daha çok yeni tekniklerin ve malzemelerin kullanıldığı panolar çalışılmıştır. İlk kısımda şamotlu çamur ile hazırlanan dört parça maske ve cam elyaf katkılı renkli porselen karolardan oluşan yüzey kısım ile düzenleme tamamlanmıştır. İkinci kısımdaki panolar ince şamotlu çamur, keraflex malzeme ve cam elyaf katkılı porselen döküm çamuru kullanılarak hazırlanmıştır.

Türk gölge oyununun ışık geçirgen deri tasvirleri ile seramik malzemenin şeffaflığı noktasındaki paralellik göz önünde bulundurularak, seramik sanatının zengin tekniği ve renk imkânları çerçevesinde, porselen döküm çamuruna katkı maddeleri ekleyerek yapılan bu yeni denemeler sonucunda, ışık geçirgen bünyeler elde edilmiştir. 1 mm. kalınlığı geçmeyen bu ince porselen bünyelerin yapılan denemeler sonucunda en

fazla 40 x 30 cm (A3) ebatlarında plakalar şeklinde sırlı çalışıldığında kendi dayanırlıklarına sahip oldukları görülmüştür. 0,5 mm. kalınlıkta çalışılan örneklerin ise yeterli dayanırlılığa sahip olmadıkları tespit edilmiştir.

Sonuç olarak bu çalışma, önceden tespit edilen hedefler doğrultusunda, geleneksel Türk gölge oyunumuz Karagözün, kavramsal ve plastik nitelikleri temelinde tanıtılmasına, kültürümüzdeki öneminin vurgulanarak gelecek kuşaklara aktarılmasına ve uluslararası platformlarda tanıtımına katkı sağlayacak şekilde tamamlanmıştır. Ayrıca, uygulama kısmında Karagöze farklı bir sanatsal disiplin olan seramik sanatı aracılığıyla dikkat çekerken seramik sanatına da katkıda bulunulması amacıyla seramik bünyeler üzerinde şeffaflık araştırmaları yapılmıştır. Araştırmanın bu teknik kısmı, elde edilen olumlu sonuçlarla birlikte, düşük sıcaklıklarda ince ve şeffaf hale getirilebilen seramiğe yeni kullanım alanları kazandırması açısından önemlidir.

Çalışmanın sonunda, elde edilen yeni bünyelerin de kullanımıyla Karagöz, tezin temel amacı doğrultusunda seramik sanat formlarına dönüştürülmüştür.

## KAYNAKÇA

### KİTAPLAR:

ARCASOY, Ateş. **Seramik Teknolojisi**, İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayın No:457, Güzel Sanatlar Fakültesi yayın no:2, 1983

AND, Metin. **Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi**, 2.Basım. Başvuru Dizisi: 37. İstanbul: İletişim Yayınları, 1994 (1992).

AND, Metin. **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu**, Sanat Dizisi: 26. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1977.

AND, Metin. **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul: İnkılap Kitapevi, 1985.

AND, Metin. **Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul: Genişletilmiş 2. Baskı, 2007(1974, 2003)

AND, Metin. **Türk Tiyatrosunun Evreleri**, Ankara: Turhan Kitabevi, 1983.

ASLANAPA, Oktay. **Türk Sanatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005 (1984).

BROCKETT, Oscar G. **Tiyatro Tarihi**, İngilizceden çevirenler: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda. B. Öndül, Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.

GÜNER, Güngör. **Anadolu'da Yaşamakta Olan İlkel Çömlekçilik**, İstanbul: Ak Yayınları, Kültür Serisi 16-5, 1988

KUDRET, Cevdet. **Karagöz**, Genişletilmiş ve Gözden Geçirilmiş Yeni Baskı, 1. Cilt. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları - 2109, Sanat 119, 2004.

MORAN, Berna. **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, 18. Basım. Berna Moran Bütün Eserleri 4. İstanbul: İletişim Yayınları, 2008 (1999, 2007).

NUTKU, Özdemir. **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Üçüncü Basım. Tiyatro/Kültür Dizisi: 36. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2000 (1971, 1985).

SEVİN, Nureddin. **Türk Gölge Oyunu**, İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Büyük Türk Yazarları ve Şairleri Komisyonu Yayınları 2, Güzel Sanatlar Serisi 1, 1968.

ŞENER, Sevda. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Eskişehir. 1. Tiyatro – Tarih. I.K.a II. Dizi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Yayınları, 1991.

TANSUĞ, Sezer. **Çağdaş Türk Sanatı**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2008 (1986)

#### **KATALOGLAR:**

**Ben Mehmed Siyah Kalem, İnsanlar ve Cinlerin Ustası**, 11 Eylül – 20 Ekim, T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü ve Topkapı Sarayı Müzesi'nin katkılarıyla; Yapı Kredi Kazım Taşkent Sanat Galerisi, Yapı Kredi Sergi Kataloğu. 2004.

**Gölgenin Renkleri**, T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı / Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü / Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Kataloğu, Halk Tiyatrosu Dizisi 7, 2008.

**Karagöz**, T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı / Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü / Halk Kültürü Bilgi ve Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri Koleksiyonu Kataloğu, Halk Tiyatrosu Dizisi 8, 2010.

**Yıktın Perdeyi Eyledin Viran**, 9 Nisan – 15 Ağustos, Vedat Nedim Tör Müzesi, Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu Sergi Kataloğu. 2004.

#### **İNTERNET KAYNAKLARI:**

**Berk Yüksel**, <http://blog.milliyet.com.tr/Blog.aspx?BlogNo=35958>, 26.07.11

[http://www.ezoterizm.8m.com/ezoterizm\\_nedir.htm](http://www.ezoterizm.8m.com/ezoterizm_nedir.htm) 2010-09-29

<http://www.hermitagemuseum.org>) 05.08.11

<http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/golge/golgeoyunu/hitit.html> 'deki alıntı 03.08.11

[http://www.karagoz.net/karagoz\\_arkeolojikhakikatler.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_arkeolojikhakikatler.htm) 'deki alıntı 03.08.2011

[http://www.karagoz.net/karagoz\\_arkeolojikhakikatler.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_arkeolojikhakikatler.htm) 'deki alıntı 03.08.2011

<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=oyun&ayn=tam>

<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=g%F6lge&ayn=tam>

<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=g%F6lge+oyunu&ayn=tam>

**<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=karag%F6z&ayn=tam>**

**<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=hacivat&ayn=tam>**

**<http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=veritbn&kelimesec=151748>**

**<http://www.turkforum.net/653512-kulturumuzun-parcasi-olan-kuklalar.html>**

**10.08.11**

**<http://tr.wikipedia.org/wiki/Din> 29.09.2010**

**<http://www.zekirdek.com/forum/303486-orta-oyunu.html> 10.08.11**

#### **TEZLER:**

ÖĞÜTÇÜ, Ayten, “Tarihsel Süreç İçerisinde El Kuklası ve Gelişimi”, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, G.S.E., 2007.