

Makale Bilgisi: Akdeniz, S. (2024), Gölge Oyunu ile Sinekli Bakkal Romanının Metinlerarasılık Bağlamında İncelenmesi, DEÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:11, Sayı:1, ss.88-101.	Article Info: Akdeniz, S. (2024), An Investigation of Shadow Play and the Sinekli Bakkal Novel in the Context of Intertextuality, DEU Journal of Humanities, Volume:11, Issue:1, pp.88-101.
Kategori: Araştırma Makalesi	Category: Research Article
Gönderildiği Tarih: 19.01.2024	Date Submitted: 19.01.2024
Kabul Edildiği Tarih: 22.02.2024	Date Accepted: 22.02.2024

GÖLGE OYUNU İLE SİNEKLİ BAKKAL ROMANININ METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Safiye Akdeniz*

ÖZ

Bu çalışmada sözlü kültüre ait olan gölge oyununun, *Sinekli Bakkal*'da biçimsel ve anlamsal düzeyde nasıl bir dönüşüme uğradığı konu edilmekte ve metinlerarasılık bir çözümleme yöntemi olarak kullanılmaktadır. Ancak burada yazıya geçirilmiş belli bir *Karagöz* metni değil, *Karagöz* oyununun temel ilkeleri veya genel özellikleri dikkate alınmaktadır. Metinlerarasılık bağlamında biçimsel açıdan görülen ilk dönüşüm, gölge oyununun romana dönüştürülmesidir. Bu dönüşüm, kimi açılardan daralma kimi açılardan ise genişleme yoluyla sağlanır. Gölge oyunu yazıya geçirilip ardından romana dönüştürüldüğünde bünyesindeki farklı sanat dallarının (dans, müzik vb.) ona sunduğu kimi özelliklerde bir daralma yaşanır. Söz konusu değişim oyunun görsel yönünü budar ancak içerik, bazı yan öykü ve yeni kahramanlarla zenginleşir. Anlamsal dönüşüm, öyküsel ve edimsel olmak üzere iki biçimde gerçekleşir. Öyküsel dönüşüm, İstibdat dönemi İstanbul'unun tarihi ve coğrafi çerçeveyi oluşturmasıyla sağlanır. *Karagöz*'de alt ve üst tabaka arasındaki karşıtlık/mücadele, temel mesele iken romanda bu Doğu-Batı karşıtlığına döner. Bu durum, romanda anlamsal açıdan dikkati çeken ilk değişimdir. Bir diğer önemli dönüşüm ise romanda tasavvufun, dinin algılanma ve yaşanma biçiminin ve buna bağlı olarak farklı din adamı tiplerinin de konu edilmesidir. Dolayısıyla daha çok toplumsal bir içerik gösteren gölge oyununa romanla birlikte siyasi ve felsefi bir içerik de eklenir veya daha görünür hale getirilir. Romanda anlamsal değişimi sağlamak üzere değersel dönüşüme de başvurulur. Gölge oyununda Karagöz, eğitimsiz ve çoğu kez işsiz biri olarak çizilirken romanda onun halefi durumundaki Râbia tam tersi özelliklerle donatılarak ana mesaj değiştirilir. Gölge oyununun başkahramanı Karagöz alt tabakadan gelir ve yaşadığı mahalleye bağlıdır. Karagöz'ün bu özelliği romanda Râbia'da hayat bulur. Romanda, *Karagöz*'de olduğu gibi mahalle temel mekândır. *Karagöz*'ün kahraman kadrosundan zenne, cüce, çengi, külhanbeyi, Frenk, muhacir, Arnavut gibi tipler romanda da bulunur. *Karagöz*'ün barındırdığı sanat dalları arasından öne çıkarılan müzik, birleştirici bir unsur, bir ifade biçimi olarak görev yapar.

* Doç. Dr., Ege Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü. safiye.akdeniz@ege.edu.tr, ORCID: [0000-0002-8227-9628](https://orcid.org/0000-0002-8227-9628).

Anahtar Sözcükler: Gölge oyunu, Sinekli Bakkal, metinlerarasılık, Halide Edip Adivar, halk tiyatrosu

AN INVESTIGATION OF SHADOW PLAY AND THE SİNEKLİ BAKKAL NOVEL IN THE CONTEXT OF INTERTEXTUALITY

ABSTRACT

In this study, it is discussed how shadow play examples belonging to oral culture undergo a transformation at the formal and semantic level in *Sinekli Bakkal*, and intertextuality is used as an analysis method. However, here, not a specific written *Karagöz* text, but the basic principles or general features of the *Karagöz* play are taken into consideration. The first transformation seen formally in the context of intertextuality is the transformation of the shadow play into a novel. This transformation is achieved through contraction in some aspects and expansion in others. When the shadow play is written down and then turned into a novel, there is a narrowing of some of the features offered by the different branches of art (dance, music, etc.). This change reduces the visual aspect of the game, but the content is enriched with some side stories and new characters. Semantic transformation occurs in two ways: narrative and pragmatic. Narrative transformation is achieved by establishing the historical and geographical framework of Istanbul during the despotism period. While the opposition/struggle between the lower and upper classes is the main issue in *Karagöz*, this turns into the East-West opposition in the novel. This is the first semantically striking change in the novel. Another important transformation is that the novel deals with Sufism, the way religion is perceived and experienced, and therefore different types of clergy. Therefore, a political and philosophical content is added or made more visible to the shadow play, which shows a more social content, with the novel. In the novel, value transformation is also used to achieve semantic change. In the shadow play, Karagöz is portrayed as an uneducated and often unemployed person, while in the novel, his successor, Râbia, is equipped with the opposite characteristics and the main message is changed. Karagöz, the protagonist of the shadow play, comes from the lower class and depends on the neighborhood he lives in. This feature of Karagöz comes to life in Râbia in the novel. In the novel, as in Karagöz, the neighborhood is the main place. Characters such as zenne, dwarf, çengi, roughneck, Frank, immigrant and Albanian from *Karagöz*'s characters are also found in the novel. Music, highlighted among the branches of art in *Karagöz*, serves as a unifying element and a form of expression.

Keywords: Shadow play, Sinekli Bakkal, intertextuality, Halide Edip Adivar, folk theater

1.GİRİŞ

İki metin arasındaki alışveriş veya bir tür konuşma biçiminde tanımlanan metinlerarasılık, kendini, daha önceden yaratılmış metinlere göndermede bulunmak veya söz konusu metinleri asıl hareket noktası kabul etmek biçiminde gösterir. Bu aşamada belirtilmesi gereken husus tüm bu eylemlerin yazarın bilinçli seçimleri doğrultusunda gerçekleşmiş olma zorunluluğudur.

Çünkü metinlerarasılık metinler arasındaki ortak özelliklerin tespitinden ziyade yazarın kendinden önce yaratılmış metinleri ne tür bir bağlamda, nasıl kullandığı veya kendi metninde onları ne şekilde bir dönüşüme tabi tuttuğuyla ilgilidir.

Metinlerarasılığın ortaya çıkışında Mihail Bakhtin'in söyleşimcilik kuramı büyük rol oynamakla birlikte kavramın kuramsal bir çerçeveye kavuşması 1960'lı yıllarda Julia Kristeva tarafından gerçekleştirilir. Roland Barthes, Harold Bloom, Michael Riffaterre, Laurent Jenny ve Gerard Genette metinlerarasılığa farklı açılardan katkı sağlayan diğer kuramcı ve eleştirmenlerdir. Roland Barthes, metin, okuyucu, yazar üçgeninde yazarı ihmal etmesiyle dikkat çeker. Harold Bloom, edebiyat tarihini yazarların kendilerinden önce aynı yolda ilerleyen yazarlara karşı metinlerarası ama edebiyat içi mücadelesi olarak görür (Aytaç 2009: 211). Michael Riffaterre, okuru incelemek suretiyle metinlerarasılığı alımlama kuramının içine yerleştirir (Özdemir 2020:28). Laurent Jenny ise geliştirdiği metinlerarası tiplene modeliyle öne çıkar. Taklit, parodi, montaj, gizli alıntı gibi yöntemler Jenny'nin konuyu bir sisteme kavuşturma gayretinin ürünüdür. Metinlerarasılık kavramının içeriğinin ve sınırlarının netleşmesi ve detaylı bir biçimde sınıflandırılması Gerard Genette sayesinde mümkün olur. Bu çalışmada *Sinekli Bakkal* adlı roman anlatıbilimin kurucularından Genette'in yapmış olduğu sınıflamaya göre inceleneceğinden aşağıda öncelikle söz konusu kuramcının sınıflandırması özetlenmektedir.

Genette, Jenny'deki "ana metinsellik" olgusuna odaklanarak yazınsallık ölçütünü metinsel-aşkınlık kavramıyla belirler. Böylelikle metinlerarası ilişkiler, bir ana-metnin alt-metinlerle kurduğu ilişkiler olarak sınırlandırılır. Genette bu sınırlandırmadan sonra, metinlerarası ilişki tiplemesini ana-metin ile alt-metin arasındaki ilişkiler arasında geliştirir. Metinlerarasılık Genette'in sınıflamasında bir metin içerisindeki kesitin başka bir metindeki doğrudan varlığı olarak 'metinsel-aşkınlık' ana başlığı altında tanımlanır (Aktulum 2000: 82-83). Genette'in sınıflandırması beş ana başlıktan oluşur: Metinlerarası, ana-metinsellik, yan-metinsellik, üst-metinsellik, yorumsal üst-metin. Ana-metinsellik, "yalın ya da dolaylı dönüşüm işlemiyle önceki bir metinden türeyen her metin" olarak tanımlanır ve Genette'in üzerinde en çok durduğu ilişki türüdür. Genette, metinlerarası yöntemleri ortakbirliktelik ilişkisi ve türev ilişkisi olmak üzere iki başlık altında toplar (Aktulum 2000:93). Ortakbirliktelik ilişkisi alıntı, gizli alıntı, anıştırma biçimlerinde gerçekleşir. Türev ilişkileri ise yansılama (parodi), alaycı gülünç dönüştürüm ve öykünme (pastiş) olarak üçe ayrılır.

Genette'in tespit ettiği metinlerarası yöntemlerin içerisinde "Ana-Metinlerin Ciddi Düzende Dönüşümü" ayrı başlık altında verilir. Genellikle alt-metnin bir oyun düzleminde ve yergi amaçlı değişimlerinin yanında ciddi dönüşümler, daha geniş bir alanı kapsar. Genette bu sebeple ciddi dönüşümleri transposition (değiştirim) sözcüğünü kullanarak sınıflandırır. "Ciddi dönüşümler ya da değiştirim, öteki ana-metin yöntemlerinin tersine daha çok

geniş boyutlu yapılara uygulanan çok sayıda ve çeşitli deęiřtirim yöntemini kapsayan anametinsellik kılıęlarının en önemlileridir” (Aktulum 2000:142). Genette bu tip deęiřimleri “biçimsel deęiřtirmeler” ve “anlamsal deęiřtirimler” olarak ikiye ayırır. Biçimsel dönüşümler, çeviri, koşuklaştırma, düzyazılařtırma, vezin-dönüşümü ve biçem-dönüşümü olmak üzere beř başlıkta ele alınır. Bunlardan biçem-dönüşümü başlığı da üç alt başlıkta incelenir: İndirgeme çoęunlukla kısaltma, genişletme ise eklemeler yapma, detaylandırma biçiminde gerçekleşir. Bir metni indirgemek ya da genişletmek, böyle bir işleme girişerek uzun ya da kısa, ondan türeyen yeni bir metin üretmek demektir. Kipsel-dönüşüm ise alt-metnin belirgin gösterim kipinde yapılan deęiřikliklerdir. Kipsel-dönüşüm kurgusal bir yapıtın gösterim biçimine – anlatsal ya da dramatik – ve kipte yapılan deęiřikliğe verilen addır. Burada bir kipten başka bir kipe geçilirken oluşun deęiřiklikler ele alınır (Aktulum 2000: 142-146). Anlamsal dönüşüm iki başlığa ayrılır: Öykünün tarihsel ve coęrafi bağlamının deęiřimi “öyküsel dönüşüm” ve olay örgüsündeki doğrudan deęiřiklikler de “edimsel dönüşüm” olarak adlandırılır (Aktulum 2000: 147).

Yukarıda çok kısa bir özetini yapmaya çalıştığımız metinlerarasılıęın, *Sinekli Bakkal* romanındaki görünümelerini ortaya çıkarmaya çalışırken “ana metinlerin ciddi düzende dönüşümü” esas alınarak bu başlık altındaki maddelerin metin üzerindeki izleri sürülmektedir. Bu plan takip edilirken göndermede bulunulan alt metnin niteliklerinin yanı sıra yazarın niyetleri de göz önünde bulundurulmaya ve böylelikle alt metnin (gölge oyununun) ana metinde (*Sinekli Bakkal*) ne türden bir dönüşüme uęradığı belirlenmeye çalışılmaktadır.

2. Gölge Oyunu ve Sinekli Bakkal Romanı

2.1. Biçimsel Dönüşümler

“Biçimsel dönüşümlerin en belirgin ve en sık kullanılanı, bir metni bir dilden başka bir dile aktarmak olan çeviridir. Eleştirel çözümleme sırasında, çevirinin aslına uygun olup olmadığı, çeviri yapıldıktan sonra ortaya çıkan biçimsel olduğu kadar anlamsal dönüşümler üzerinde durulur” (Aktulum 2000: 142-143). Sinekli Bakkal romanı *Soytarı ve Kızı (Clown and His Daughter)* adıyla ilk kez 1935 yılında İngilizce olarak Londra’da yayımlanır. Yazarı tarafından Türkçeye çevrilen eser *Sinekli Bakkal* başlığıyla Haber gazetesinde tefrika edildikten sonra (nr.1352-1485, 11 Ekim 1935- 24 Şubat 1936) ikinci kez İstanbul’da (1936) basılır (Enginün 2009: 249). İki metnin bu açıdan karşılaştırılması bu yazının amacı deęildir ancak konumuzla ilgili olduğu için İngilizce metnin başlığı üzerinde durulacaktır. Yukarıda da belirtildiği üzere yazar metni öncelikle *Soytarı ve Kızı* başlığıyla kaleme alır. Türkçe çevirisinde ise deęiřtirerek *Sinekli Bakkal* adını verir. İngilizce başlıkta kahramanlar ve onların temsil ettiği deęerler öncelenirken Türkçe baskıda mekân ve beraberinde bir yaşam biçimi (mahalle hayatı) vurgulanır.

Yazarın tercihindeki bu değişim hitap ettiği okuyucu kitlesiyle ve onların özellikleriyle ilgilidir.

Soytarı ve Kızı başlığı, soytarı kelimesiyle göstermeye dayalı sanatları ve dolayısıyla bir tiyatro türü olan gölge oyununu -metnin içeriği de göz önünde bulundurulursa- hatırlatmaktadır. Metnin soytarı ve kızı şeklinde iki kahramanın hikâyesi biçiminde kurgulanması ise “Leyla ile Mecnun” gibi aşk konulu halk hikâyelerinden, gölge oyununun kahramanları “Karagöz ile Hacivat” a kadar -geniş bir yelpazeyi kapsayan -ikili kahramanların ilişkileri/maceraları üzerine kurulmuş kurgu biçimlerini veya edebî türleri çağrıştırmaktadır. Dolayısıyla burada anıştırmadan faydalanılarak okuyucuda bazı çağrışımlar yaratılmaya çalışılmaktadır. Ortakbirliktelik ilişkileri başlığı altında yer alan ve kapalı metinlerarası ilişkiler içinde değerlendirilen anıştırma, bir şeyi doğrudan söylemek yerine ima etme yolunu seçmektir. Bu tercihiyle yazarın, ilk uyaran olduğu bilinen başlık vasıtasıyla, kitabın içeriği hakkında okuyucuya bilgi verdiği görülmektedir.

2.1.1. Biçem (üslup) dönüşümü

Biçem dönüşümü, indirgeme, genişletme ve kipsel değişim olmak üzere üç başlık altında incelenmektedir. *Karagöz* halk edebiyatına ait seyirlik bir oyun, *Sinekli Bakkal* ise bir romandır. Dolayısıyla burada doğaçlama tiyatrodan, baştan beri yazılı bir anlatı türü olan romana doğru türsel bir dönüşüme veya kipsel bir değişime gidilir. Söz konusu değişim bazı özellikler bakımından genişleme, bazı bakımlardan ise daralma biçiminde gerçekleşir. Yazar nispeten kısa ve her sergilenişinde bazı değişiklikler gösterebilen -çocukken çok kez izlediği- sözlü bir üründen/oyundan, 302 sayfalık bir roman/yazılı bir metin yaratır. Seyirlik bir sanat olan gölge oyunu, müzik, dans, edebiyat gibi farklı sanat dallarını bünyesinde barındırması ve tüm bu sanat dallarının sağladığı anlatı yolları veya üslupsal özelliklerle donanmış olmasıyla özel ve karmaşık bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla gölge oyunu, yazıya geçirilirken ve ardından anlatmaya dayalı bir tür olan romana dönüşürken göstermeye, sergilemeye dayalı özelliklerini, anlatının imkânlarına veya tekniklerine bırakır. Bu dönüşüm sonucunda oyun (*Karagöz*) artık seyirlik bir sanat veya yazıya geçirilmiş bir tiyatro metni değil başlangıcından beri yazılı bir anlatı türü olan romandır. Dolayısıyla burada üslupsal (biçemsel) çeşitlilik açısından bir daralma veya indirgmeden söz edilebilir. Roman bu haliyle, üslup bakımından gölge oyununa göre daha homojen bir özellik gösterir. Artık her şey, oyunun -bu çalışmada esas alınan- yazıya geçirilmiş örneklerinde olduğu gibi kelimelerle ifade edilmeyi gerektirir.

Gölge oyununda bir varlık olarak görünen farklı sanat dalları, romanda kahramanların ilgi alanları biçiminde kendisine yer bulur. *Karagöz*'de önemli bir işlev yüklenen müzik ve dans bunlardandır. Müzik farklı kesimden kişileri bir araya getiren ortak vasıta. Bir Mevlevî olan Vehbi Dede, ülkesini ve dinini terk etmiş, yabancı bir ülkede yaşamaya karar vermiş İtalyan Peregrini, Jöntürkler içinde yer alan Hilmi ve arkadaşları, devletin önemli bir bürokrati olan Selim Bey, mahalle imamının torunu Rabia,

saray mensubu kimi soylular vd. müziğe olan ilgileri sebebiyle bir araya gelirler. Müzik, birleştirici bir unsur olmanın yanı sıra kişilerin dünyayı kavrayışında, kendini ifade edişinde de önemli bir işlev yüklenir. Dans, Pembe'nin şahsında, gölge oyunundaki çenginin temsili ve bir eğlence biçimi şeklinde görünür. *Karagöz*'de daha çok perde gazelleriyle kendini gösteren şiir/edebiyat, romanda gölge oyunu ile temsil edilir. Romanın önemli kahramanlarından Kız Tevfik zenne rollerine çıkan bir oyuncudur. Ancak sadece oyun oynamakla kalmaz, yeni oyunlar yarattığına, var olanlar üzerinde düzenlemeler yaptığına ve gölge oyununun gidişatıyla ilgili zihin yordduğuna da tanık oluruz. *Sinekli Bakkal*'da kimi önemli olaylar, Kız Tevfik tarafından gerçekleştirilerek gölge oyunu ile roman arasındaki bağlantı sürekli taze tutulur. Gölge oyunu, Kız Tevfik'in ilgi alanı olmasının yanı sıra romandaki temel felsefenin, tasavvufî dünya görüşünün ifadesi ve örneklendirilmesinde de görev alır.

2.2. Anlamsal Dönüşümler

Anlamsal dönüşümün gerçekleşme yollarından ilki yukarıda da belirtildiği üzere tarihî ve coğrafi çerçevedeki değişimi ifade eden öyküsel dönüşümdür. Roman II. Abdülhamit'in hükümdarlığı sırasında 1876-1908 yılları arasında geçer ve II. Meşrutiyet'in ilanı (1908) ile son bulur. Hikâyenin zamanı 19.yüzyılın sonu ile 20.yüzyılın başları iken hikâye etme zamanı 1935 yılıdır¹ Yazar geçmişte, çocuk ve genç bir kızken şahit olduğu olayları 50'li yaşların verdiği olgunlukla kaleme alır. Gölge oyunu ve gölge oyununun kahramanları da onun çocukluk ve gençlik yıllarının hatıralarıdır (Adıvar 2000:96). Dolayısıyla yazar, daha çok Osmanlı dönemi geleneksel halk tiyatrosuyla özdeşleşen bu oyunu yine Osmanlı yönetiminin devam ettiği bir zaman aralığı içine yerleştirir. Bu dönemin özelliği II. Abdülhamit'in baskıcı yönetim anlayışının hüküm sürdüğü yıllar olmasıdır. Halide Edip, özellikle bu dönemi seçerek sansürün, sanatın muhalefet etme özelliği üzerinde yarattığı yıkıcı etkiye dikkat çekmek ister. Çünkü gölge oyununun, tarih boyunca yüklendiği önemli işlevlerden biri siyasi eleştiridir. Kız Tevfik'in farklı sebeplerle sürgüne gönderilmesi romanda bu bağlamda eleştirilen hususlardandır. Yazar, Osmanlı yönetimi ve çokça sergilendiği bir yer olması sebebiyle İstanbul'la özdeşleşen gölge oyunu için tarihi çerçeve ve coğrafya/mekân açısından büyük bir değişiklik yapmaz. Tarihi çerçevede seçim yapma yoluna giderken coğrafya veya mekân açısından kimi çeşitlendirme veya genişletmelere başvurur.

Gölge oyununda temel mekân mahalledir. Mahalleli ise kadronun asıl unsurlarıdır. Râbia doğduğu mahalleyi terk etmeyerek, babasının dükkânına, dedesinin evine sahip çıkarak ve ailesinin geleceğini bu mekânlar üzerine inşa

¹ Halide Edip, romanda Batıyı temel referans kaynağı olarak gören Cumhuriyet dönemi Türkiye'sine, Meşrutiyet öncesi dönemden bakar ve kimi değerlendirmeler yapar. Benzer biçimde daha çok Osmanlıyla özdeşleşen gölge oyununu Sinekli Bakkal romanı için bir hareket noktası olarak görür ve bu amaçla kullanır. Bu tavır, onun köklü değişimlere gitmekten ziyade bir senteze ulaşma isteğiyle ilgilidir.

ederek, Osmanlının mahalleyi merkeze alan geleneksel örgütlenme biçimine dikkat çekmiş olur. Nitekim yazar, Türkçe baskı için *Sinekli Bakkal* ismini seçerek, mahalleye, mahalle hayatına ve insan ilişkilerinde ve toplumsal yapının düzenlenişinde mahalle hayatının taşıdığı öneme vurgu yapar. Dolayısıyla gölge oyununda da romanda da asıl mekân sahne görevi gören mahalledir. Mahalle, özeldir mahalle halkının genelde ise Osmanlı Devleti'nin durumu hakkında bilgi verir. Gölge oyununda sıklıkla karşılaşılan bir diğer mekân Karagöz'ün evidir. Romanda Karagöz'ün evinin yerini Kız Tevfik'in dükkânı ve evi ile Râbia'nın doğduğu ve daha sonra kendisine yuva olarak seçtiği imamın evi alır. Böylelikle bir mahremiyet alanını ifade eden sıradan Müslüman halkın evi, Peregrini'nin şahsında bir yabancıya açılır. Üst tabakadan insanların yaşadığı yerlerle (konak vb.) ise eserde mekânlar çeşitlendirilir. Dolayısıyla yazar, zaman konusunda bir tercihe giderken mekânı vurgulama ihtiyacı hisseder. Yazarın mahalleyi vurgulamasının sebebi, halk kültürünün bu kanal yoluyla devam ettiğine dikkat çekmek isteğiyle ilgilidir.

Romanda, anlamsal açıdan önemli dönüşümlerden biri Karagöz'ün halefi durumundaki Râbia'nın eylemlerinde değersel dönüşüm (transvalorisation) yoluyla gerçekleşir. Değersel dönüşüm, "Açık ya da kapalı bir biçimde bir eylem ya da eylemler bütününe bağlanmış olan (örneğin bir roman kişisini belirleyen eylemler, tutumlar, duygular, nitelermeler dizisinin yıkılması) değerini ya da değerler dizgesinin bütünüyle yıkılıp yerine başkası (ları) nın getirilmesidir" (Aktulum, s.148). Gölge oyunu adını aynı ortamı paylaşan farklı sınıftan iki erkek kahraman olan Karagöz ve Hacivat'tan alır. Romanın İngilizce baskısı ise adını aralarında birinci dereceden yakınlık bulunan iki kişiden, baba ve kızıdan alır. Dolayısıyla yazar eserin adıyla gölge oyununa göndermede bulursa da asıl kahramanlardan birini genç bir kız biçiminde tasarlayarak önemli bir değişime gider. Karagöz; Kız Tevfik, Râbia ve yoksul mahalleli tarafından, Hacivat ise Selim Bey, oğlu Hilmi ve onun etrafındaki daha eğitilmiş ve varlıklı kişilerce temsil edilir. Ancak yazar, başlıkta Hacivat'a yer vermeyerek hikâyenin odağında olanın Karagöz veya sıradan/halktan insanlar olduğunu baştan belirtmiş olur. Batılılaşma hareketiyle birlikte romanlarda çoğunlukla Hacivat'la ilişkilendirebileceğimiz üst tabakadan mirasyedi erkek kahramanların hikâyelerinin konu edildiği göz önüne alındığında yazarın bu tercihinin önemli olduğu veya amaca uygun düştüğü görülmektedir. Yazarın Karagöz'ü ve gölge oyununu temsil etmek üzere seçtiği Kız Tevfik² tıpkı Karagöz gibi iyi niyetlidir ve bu sebeple

² Romanda her ne kadar öne çıkarılmak istenen kişi Rabia olsa da aslında en inandırıcı ve doğal olan kahraman Kız Tevfik'tir. Kız Tevfik usta bir oyuncu olmanın dışında gölge oyunu üzerine düşünen, fikirler üreten, yeni oyunlar oluşturan, kendini sürekli yenileyen bir sanatçıdır. Sadece mesleğiyle değil ülkenin gidişatıyla da ilgilidir. Maruz bırakıldığı eziyetler veya sürgünler onu değiştirmez. İşkence edilmesine rağmen Hilmi ve arkadaşlarını ele vermez. Hilmi'nin ikinci kez kaçışına da yardım eder ve bu sebeple Şam'dan Hayfa'ya sürülür. Gölge oyununda Karagöz gerektiğinde yan yollara sapma eğilimi gösterse zaman zaman hileye başvursa da Kız Tevfik

kendini tehlikeye atacak davranışlar sergiler. Hilmi ve arkadaşları için kadın kılığına girerek Fransız postanesinden yönetim aleyhtarı yayınlar alması bunlardan en dikkat çekenidir.

Gölge oyunu çeşitli konulara değinmekle birlikte yazıya geçirilmiş örneklerinin çoğunda Hacivat'ın bulunduğu farklı işlerde tutunmaya çalışan Karagöz'ü anlatır. Dolayısıyla oyunlarda temel mesele Karagöz'ün tutunma mücadelesi veya başka bir deyişle tutunamama halidir. Halkı temsil eden Karagöz'ün tutunamama hali ona eşlik eden ancak üst tabakadan oluşuyla Karagöz'den farklı olan Hacivat'la birlikte hikâye edilir. Oyunlarda değişmeyen özellik Karagöz'ün içinde bulunduğu bu döngüyü bir türlü kıramamasıdır. Bu tematik özelliğin romanda Râbia'nın şahsında kırılıyor olması iki metin arasındaki temel farklılık/dönüşüm olarak kabul edilebilir. Yazar bu dönüşümü, gölge oyununun oynandığı dönemlerde de güncel bir konu olan ancak gölge oyununda müstakil bir biçimde işlenmeyen Batılılaşma problemi veya Doğu- Batı mücadelesi üzerinden ele alır.

Râbia tıpkı Karagöz gibi orta halli bir mahallede doğmuş, eğitim alamamış bir çocuktur. Ancak yazar, onu sesinin güzelliği ve müziğe olan kabiliyeti sayesinde farklı ortamlara sokar ve farklı kesimden insanlarla bir araya getirir. Râbia hem bakkalda hem de ev dışında çalışır. Mevlit ve Kur'an okuyup ders verir. Yazar, Râbia'yı müzik/sanat yoluyla farklı bir düzeye çıkarır. Artık o sıradan bir mahalle kızı değildir. Ait olduğu ortamı/kesimi bilinçli bir biçimde temsil etme, koruma ve dönüştürme özelliğiyle Karagöz'den ayrılır. Böylelikle yazar, ana metni alt metinden farklı kılacak temel dönüşümü gerçekleştirmiş olur. Sanatçı, halktan olmanın yoksulluk, eğitimsizlik ve sonsuz bir mağduriyet anlamına gelmediğine ve geniş kitlelerin kendilerini farklı araçlar kullanarak daha iyi şartlara taşıyabileceğine dikkat çeker.

Bu dönüşüm yazarın niyetleri ve amaçlarıyla da yakından ilişkilidir. Halide Edip sosyal hayatta ve iş hayatında görünürlüğü çok zayıf olan Osmanlı kadını dönüştürme yolunda büyük emek harcar. Kendi eylemlerinin yanı sıra eserlerinde yarattığı kadın kahramanlarla kadınlara model olmaya çalışır. Eğitimli, kendinden emin, güçlü, çalışan, üreten, kendisi ve ülkesi için seçimler yapabilen bu yeni kadın modeli, romanda Râbia'yla temsil edilir. Diniyle ve ülkesiyle bağını koparmış Peregrini'nin Râbia'ya ilgi duymasında ve varlıklı biri olmasına rağmen -Râbia'nın isteği üzerine- Sinekli Bakkal Sokağı'nda oturmayı ve Müslüman olmayı kabul etmesinde-yazarın

doğruluktan ayrılmaz. Bu haliyle Kız Tefvik biraz mağdur edilmiş bir insan profili çizer ve bu yönüyle Karagöz'den ayrılır. Karagöz eğitimli ve varlıklı olmasa da, sistem içerisinde hak ettiği yerde bulunmasa da bir başkasının kendisine zarar vermesine izin vermez. Hatta dolaylı da olsa Hacivat'la alay etmeye çalışır. Romanda ise Karagöz'ü temsil eden Kız Tefvik, üst tabakadan insanlarla daha uyumlu ilişkiler kurar. Kız Tefvik aslına sadık kalışıyla Karagöz'e benzer.

niyetlerinin yanı sıra- Râbia'nın güçlü karakteri en önemli etkindir³. Böylelikle gölge oyununda genellikle hafif meşrep, entrikacı, kavgacı, hilebaz gibi olumsuz özellikleriyle öne çıkan ve çoğu kez ikincil bir rol üstlenen kadın kahramanlar, Râbia'nın şahsında olumlu bir değişim ve dönüşüme uğrayarak daha önemli roller üstlenirler. Sıradan ev hanımları, üst tabakadan kadınlar da kahraman kadrosuna dâhil olurlar.

Romanda tasavvuf ve tasavvufi düşüncenin öne çıkarılması ve bir kahramanla temsil edilmesi, anlam düzeyinde karşılaştığımız diğer bir önemli değişimdir. Bu, metinde örgesel dönüşüm (transmotivation) yoluyla gerçekleşir. “Örgesel dönüşüm, bir örgenin bir başka örgenin yerine konmasıdır. (Örneğin, tutkusal bir örgenin yerine siyasal bir örgeyi koymak). Alt metnin kapsamadığı ya da belirtmediği yere bir örge sokulabildiği gibi alt-metindeki bir örge kaldırılıp ana-metinde bir başka örgenin varlığı telkin edilebilir” (Aktulum 2000: 148). Gölge oyununda açık bir biçimde dile getirilmese de tasavvuf ve tasavvufi dünya görüşü önemli bir referans kaynağıdır⁴. Dünyanın bir yansıma olduğu, yaratılmışların aslının başka bir âlemde bulunduğu, bütün bunları idare ve organize eden büyük bir gücün olduğu gölge oyununun kurgusunda, sunuluş biçiminde ve içeriğinde kendini gösterir. Kuklaları oynatan, onlara hayat ve ses veren oynatıcı; yaratıcıyı, sahne; dünyayı, karakterler; yaratıcının var ettiği insanları, diğer unsurları ise yeryüzündeki varlıkları temsil eder. Tasavvufun telkin ettiği sevgi ve hoşgörü sahnede sürekli didişen ancak tüm farklılıklarına rağmen nihayetinde bir arada yaşamayı başarabilen farklı millet, inanç ve kültürden insanlar yoluyla dile getirilir. Bütün varlıkların/ yaratılmışların birer yansımadan ibaret olduğu gölge kelimesiyle vurgulanır. Gölge, her şeyin bir yanılısıma ve beraberinde geçici olduğuna işaret ederek yeryüzünde devam eden hayatın temel özelliğini hatırlatır.

Gölge oyunu Hacivat tarafından “Hayy Hak!” nidasıyla başlatılır, okunan perde gazellerinin çoğunda Allah anılır, oyuna dua ile devam edilir ve oyunun sonunda yine âlemin sahibi olarak Allah'a işaret edilir. Perde gazellerinde geçen kimi beyitlerde hakiki perdenin Allah'ın kudreti olduğu ve bu sahnede dünyanın kuruluşundaki ilahî düzenin hikâye edildiği belirtilir. Ancak dinî konulara, günümüze kadar gelen, yazıya geçirilmiş *Karagöz*

³ Rabia'nın karakter özellikleri yazarın niyetleri sebebiyle diğer birçok romanındaki kadın kahramanlarda olduğu gibi idealize edilmiştir. Romandaki hemen tüm olaylar onun etrafında döner, bütün insanlar ona ilgi gösterirler

⁴ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu/ Kukla-Karagöz- Ortaoyunu-* adlı eserinde tasavvufi anlamın perde gazelleri dışında orta oyununda olmadığını, perde gazellerinin de oyunun kendisinden bağımsız olduğunu ve bu kısmın da *Karagöz'ü* koruyan, ona dokunulmazlık sağlayan ufak bir giriş görevi gördüğünü, tasavvuf özelliğinin oyundaki herhangi bir fasıl için değil genellikle oyunun kendisi için geçerli olduğunu belirtir (s.137). Ünver Oral da *Perde Gazelleri* adlı eserinde tiyatro sanatının İslam dinince tamamen sakıncalı bulunmadığını ancak inançlarında taassuba kaçan çevrelerce hoş karşılanmaması ihtimaline karşı tasavvufi içeriğe sahip giriş kısmının bir çeşit koruma görevi gördüğünü ifade eder (s.21).

metinlerde rastlanmaz (Oral 1996:24-25). Oyunda tasavvufî öğretiyi telkin eden dinî bir karakter olmadığı gibi tasavvuf da müstakil bir konu olarak işlenmez. *Sinekli Bakkal* romanında tasavvuf dinî bir karakter olan Vehbi Dede tarafından temsil edilir. Vehbi Dede, hoşgörülü, şefkatli ve kucaklayıcı tavrıyla mahalle imamının karşıtı ve alternatifidir. Bir Mevlevî olan Vehbi Dede tasavvufun hoşgörüsünün yanı sıra Mevlevîliğin ayrılmaz bir parçası olan müzik ve sanatın birleştirici gücünü de kullanır. Hepsi farklı görüşlere sahip farklı kesimden insanları bir araya getiren müzik, tasavvufun bir parçası olarak görünür ve insan ilişkilerini kolaylaştıran, insanları birbirine yaklaştıran bir vasıta rolü üstlenir. Romanda köklü bir değişime tercih edilen senteze gitme fikri için de tasavvuf ve müzik bir araç işlevi görür. Dolayısıyla gölge oyununun esasında var olmakla birlikte görünürlüğü zayıf olan tasavvuf ve tasavvuf felsefesi⁵ romanda Halide Edip tarafından daha merkezî bir yere oturtularak romanın vermek istediği temel mesajın önemli bir yüklenicisi haline gelir. Böylelikle romanda toplumsal mesaj ve siyasî eleştiri gölge oyununun yazıya geçirilmiş örneklerine göre kendini daha çok hissettirir. Tasavvufun romanda merkezî bir yere oturtulması ve bir karakter tarafından temsil edilmesi anlam açısından önemli bir dönüşüme işaret etmektedir. Bu durum gölge oyununun temel felsefesinin görünürlük kazanması ve beraberinde din kurumunun da ele alınması bakımından dikkat çekicidir. Çünkü din adamları ve din kurumu gölge oyununda açıkça işlenen bir konu değildir. Ayrıca romanda mahalle imamının katı ve ürkütücü tavrının eleştirilmesi de Şinasi ile başlayan yeni bir tutumun devamıdır⁶. Bu da

⁵ Vehbi Dede'nin romandaki önemli işlevlerinden biri, tasavvufî düşünceyi temsil etmektir. Vehbi Dede, karakteri ve davranışlarıyla çevresine model olmanın yanı sıra roman boyunca gerçekleştirdiği sohbetlerle dini nasıl anladığını ifade eder. Bunlardan biri Hilmi ve arkadaşları ile Peregrini arasında geçer. Bu sohbet sırasında Vehbi Dede'nin muhataplarına vermiş olduğu cevaplar, tasavvufî düşüncenin yazarın/romanın dünyasındaki anlamını/önemini ifade etmenin yanı sıra tasavvufla gölge oyunu arasındaki ilgiyi de açığa çıkarır. Vehbi Dede kâinatın her şeyin bir tek kudretin görünüşü olduğunu, onun kâinat denen perdeye gölgelerini aksettirdiğini ve sırrının karşılığının aşk olduğunu belirtir (s.53). Vehbi Dede devam eden cümlelerinde iyi kötü her şeyin aynı ışığın gölgesi, aynı ilahi ressamın kullandığı başka başka boyalar olduğunu, bundan ötesini perdenin bu tarafında kimsenin anlayamayacağını, mevcudun geçici bir gölge oyunu olduğunu, bu muazzam gösterinin durmaksızın devam ettiğini söyler (s.53-54). Romanın birçok bölümünde kâinatın işleyişi veya düzeni çözümlenmeye çalışılırken tasavvufî düşünceye ve gölge oyununa göndermede bulunulur. Bunlardan biri ramazan ayında Tefvik'in çocuklara oynadığı oyunun ardından Vehbi Dede'nin söylediği aşağıdaki cümlede görülür: “Her şey bir an nur içinde, sonra daimi karanlık... İşte geldi, işte gidiyor.. İnsanın ömrü, kâinatın hayatı nur içinde bir an görünüp, sönen hayal... Bir gölge oyunu! dedi” (s.77). Vehbi Dede yeryüzünde süregiden hayatı bir gösteriye benzetir. Varlıklar birer yansıma veya gölgedir. Gösteri son bulduğunda insan asıl yaratıcıya ve özüne dönecektir. Vehbi Dede, gölge oyununa sürekli atıfta bulunarak gölge oyunun gerisinde yatan ancak görünür olmayan felsefenin tasavvuf olduğuna dikkat çeker.

⁶ Romanda iki tip din adamıyla karşılaşırız: Mahalle imamı Hacı İlhami Efendi ve bir Mevlevî olan Vehbi Dede. Hacı İlhami Efendi'nin din anlayışı cennet ve cehennem

Osmanlı toplumsal hayatında din adamının değişen rolünü göstermesi bakımından önemlidir. Bu rol, romanda işaret edildiğine göre zamanla geniş ve siyasal olmaktan dar ve kişisel olmaya doğru yol almıştır (Yavaş 2014: 760).

Metinde anlamsal açıdan dikkat çeken bir diğer özellik güncel siyasi gündemin ve toplumsal değişim konusunun özellikle Doğu-Batı çatışmasının veya Batılılaşmanın önemli bir problem olarak görülmesi ve işlenmesidir. Gölge oyununda alafranga züppe ve çelebi tipiyle ve kadın kahramanların giyiminde görülen değişimle zaman zaman görünürlük kazanan Batılılaşma, bu eserde işlenen başlıca konudur. Gölge oyununda Müslüman/ Türk diğer unsurlara göre öne çıkarılsa veya asli unsur olarak görülse de imparatorluk bünyesindeki tüm milletler oyunda temsil edilir ve genel olarak Osmanlı vatandaşlarının tümüne karşı kucaklayıcı/kuşatıcı bir tutum sergilenir. Ancak romanda Frenk tipiyle temsil edilen Batılılarla bir muhasebeye girildiği ve Doğunun Batıya üstün tutulduğu görülür. Peregrini, kendi dininden çıkmış olmasına, Sinekli Bakkal Sokağındaki yaşam standartları ona uygun olmamasına, Rabia ondan yaşça küçük vb. olmasına rağmen Müslüman olmayı, Rabia'yla evlenmeyi ve onun uygun bulduğu şartlarda yaşamayı kabul eder. Kimi araştırmacılar bunu Doğu ile Batı arasında bir senteze gitme gibi görseler de gerçekte tek bir tarafın şartlarının dayatılması sebebiyle bu durumu bir sentezden ziyade bir tarafın üstünlüğü biçiminde yorumlamak daha doğru olacaktır. Bu üstünlük iddiası gölge oyunundaki uzlaşmayı ortadan kaldırarak romanla *Karagöz* arasında anlamsal açıdan bir farklılık yaratır.

Cumhuriyet dönemi, Osmanlı'nın kozmopolit yapısının değişikliğe uğradığı bir zamandır. Bu anlayışa paralel olarak romanda gayrimüslim temsillerinin azaldığı görülür. Frenk tipini temsil eden Peregrini, romanın tek gayrimüslim kahramanıdır. Gayrimüslim kahraman sayısının azalması

üzerine kurgulanmış, korkunun kol gezdiği bir evrendir. Romanın hemen başında okuyucu, Rabia'nın dini terbiye adına annesi ve dedesi tarafından nasıl büyük bir psikolojik şiddete maruz bırakıldığına tanık olur. Rabia'nın mısır püskülünden yapmış olduğu bebeğini bulduklarında, dedesinin onu sopayla dövmesi ve ardından bebeğin çamaşır kazanının altındaki ateşte yakılması bunun en tipik ve ürkütücü örneklerindedir (s.23). Hacı İlhami Efendi torununun güzel sesini ve ezber kabiliyetini keşfettiği andan itibaren ise onu önemli bir gelir kaynağı olarak görür. Rabia mevlit ve Kur'an okuyarak ailenin geçimine büyük katkı sağlar. Hacı İlhami Efendi'nin para tutkusu ve cimriliği mahalle halkının da dilindedir: "Defin ilmühaberi, nikâh izinnamesi almak için çekişe çekişe onunla pazarlık ederler, ona pinti imam, hasis imam der geçerler. Fakat küçük mescitte va'za devam edenler onun karşısında biraz korku, biraz da rahatsızlık duyarlar"(s.14). İmam, Selim Paşa'nın torununu eğitime talebini de ancak maddi bir kayba uğramamak şartıyla kabul eder (s.43). Yazar, neşeyi, güler yüzü ve eğlenceyi düşman bilen imamın on dördüncü yüzyılda yeryüzüne gelmiş olması durumunda ünlü bir softa olacağını belirtir (s.14). Vehbi Dede ise imamın tam tersi özelliklere sahiptir. Onun din anlayışında korku değil, şefkat ve affedicilik öne çıkar. Vehbi Dede'nin dünyayı kavrayışında sanatçı ruhunun ona kazandırdığı nezaket ve estetik de önemli bir rol oynar.

ülkedeki demografik yapının değişmesiyle ilgilidir. Ancak Batılılaşmanın ülkenin önemli gündem maddelerinden biri olması gayrimüslim Peregrini'yi metnin başkahramanlarından biri haline getirir. Böylelikle Karagöz'ün Râbia'ya evrildiği romanda Batıyla olan temasın ve mücadelenin halk cephesinde nasıl geliştiği aktarılmaya çalışılır. Çünkü romanda daha üst gelir gurubundan soylu veya eğitilmiş insanların Batıyla temasında bir sorun/uyumsuzluk gözlenmez. Saray mensupları, üst tabakadan bürokratlar, yenilik taraftarı gençler, Peregrini'yi aralarına alma ve onunla konuşma veya anlaşma konusunda bir problem yaşamazlar. Bir Mevlevî olan Vehbi Dede de kucaklayıcı tavrıyla Peregrini'yi bulunduğu meclislerin bir parçası olarak yadırgamaz. Başlangıçta Peregrini'yi yabancı bulan veya yadırgayan Cüce Râkım ve mahallelidir.

Romanın temel problemlerinden biri olan Doğu ve Batı arasındaki mücadele veya ilişki Râbia üzerinden verilir. Râbia geleneklerine ve içine doğduğu mahalleye oldukça bağlıdır. Peregrini varlıklı biri olduğu halde Râbia, doğduğu mahallede yaşama konusunda son derece ısrarcıdır. Bu durum Karagöz'ün halktan biri oluşu, yaşadığı mahalleye olan bağlılığı ve sınıf atlama isteği ve gayreti içinde olmamasıyla örtüşür. Alt metin olarak belirlenen *Karagöz*'de asıl mekân mahalle ve kahramanlar ise mahalle halkı olsa da aslında mekân Osmanlı coğrafyası ve kahramanlar da Osmanlı halkıdır. Kahramanlar Müslüman ve gayrimüslim farklı milletten insanlardan oluşur. Her biri kendi milletine özgü özellikleriyle oyunda yer alırlar. *Sinekli Bakkal* romanının kahramanları Çingene Pembe, Cüce Râkım, Kız Tefik, Sabit Ağabey, sırasıyla gölge oyunundaki çengi, cüce, zenne ve külhanbeyi tiplerine karşılık gelirler. Bilâl ve Bayram Ağa Arnavut ve Müslüman oluşlarıyla Rumelili tipine, Hilmi ve arkadaşları ise varlıklı, eğitilmiş ve Batılılaşmış olmalarıyla bir açıdan çelebi tipiyle diğer taraftan devrimci fikirleri sebebiyle Jön Türklerle eşleşirler. Frenk tipini temsil eden Peregrini eserdeki Müslüman olmayan tek kahramandır. Her ne kadar olaylar 18.yüzyılın sonlarında geçse de büyük ihtimalle yazar içinde bulunduğu zamanın (1935), yeni kurulan devletin, eskinin kozmopolitizminden gittikçe uzaklaşan yapısı gereği kahramanları Türk/Müslüman olarak seçer.

3. SONUÇ

Makalenin temel hareket noktası, başlangıçta *Soytarı ve Kızı* adıyla kaleme alınan *Sinekli Bakkal* romanının bir alt metin olarak kabul edilen gölge oyunundan ilham alınarak yazıldığıdır. Halide Edip, kendi çağının önemli problemlerinden biri olan Batılılaşma konusu ve yeni kurulan cumhuriyetle birlikte ülkedeki değişimin ve dönüşümün ne şekilde gerçekleşeceği sorusunu bu roman yoluyla cevaplamaya ve kendi çözüm önerisini sunmaya çalışır. Romandaki olayların gelişiminden de anlaşılacağı üzere yazar, köklü bir değişimden ziyade bir dönüşümden veya bir sentezden yanadır. Gölge oyunu Osmanlıda sürülen yaşamın bir özeti gibidir. İçeriği ve ifade biçimleri bakımından yerli bulduğu bu türü yazar, bu sorunun cevabını ararken bir referans kaynağı olarak görür. Gölge oyununun gerisinde yatan tasavvufi

dünya görüşünü Vehbi Dede'nin şahsında daha görünür kılarak, Müslüman/Türk kahraman sayısını arttırıp rollerini çeşitlendirip değiştirerek, temel mekân olarak mahalleyi esas alarak soruyu cevaplamaya çalışır. Eserde dönüşüm üslup ve anlam boyutunda gerçekleşir. Yazar seyirlik bir sanat olan gölge oyununu anlatıya dayalı bir form olan romana dönüştürür. Roman, anlatıya dayalı olmasının dışında Batılı bir tür oluşuyla da gölge oyunundan ayrılır. Roman, gölge oyunundaki kadar farklı ifade biçimlerini içermemesiyle üslup açısından heterojenlikten daha homojen bir görüntüye gidişi ifade eder. Ancak roman, anlam açısından genişler ve güncellenir. Yazarın ülkenin gidişatı nasıl şekillenmelidir sorusuna cevap ararken gölge oyununu bir referans noktası olarak görmesi, onun halk kültürüne ve kendi köklerine dayanma isteğiyle ilgilidir. Halide Edip eserinde halkın durumunu veya akıbetini kendine mesele edinerek gölge oyunu ile ortak bir noktada buluşur. Çünkü *Karagöz* olarak da ünlenen gölge oyunu halktan bir insan olan Karagöz'ün etrafında döner ve temelde onun var olma problemi işlenir. Yeni devletin inşası sırasında değişim talebinin halktan değil üstten gelmiş olması çoğu kez halkın isteklerinin yeterince gözetilmemesine sebep olur. Halide Edip, romanda Karagöz'ün şahsında halkın bu durumdan nasıl etkileneceği ve ne şekilde yeniden var olabileceği sorusunun cevabını arar. Cevap Karagöz'den ayrı düşünemeyeceğimiz Râbia'nın şahsında verilir. Oyunlarda bir tutunamayan olarak görünen Karagöz'ün halefi olarak görev alan Râbia'nın kendisi ve temsil ettiği kesimin geçireceği değişim ve dönüşüm temel çözüm olarak sunulur. Geçmiş, geleceği kurgulamada önemli bir hareket noktası olarak gören yazar, metinlerarasılığı kullanarak bu anlayışı edebî üretimi için de bir yöntem olarak benimsediğini göstermiş olur. Sinekli Bakkal romanı, gölge oyununa, tasavvufa, Türk klasik ve halk müziğine yaptığı göndermelerle yazarın halk kültürüne verdiği önemi vurgular.

ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarların herhangi bir çıkara dayalı ilişkisi bulunmamaktadır.

ETİK ONAY

Makale kapsamında katılımcı kullanılmadığı için ilgili onaya yer verilmemiştir.

MADDİ DESTEK

Çalışma için herhangi bir maddi destek alınmamıştır.

YAZAR KATKILARI

Bu araştırma ve araştırma ile ilgili tüm aşamalar tek yazar tarafından yürütülmüştür.

KAYNAKÇA

- Adıvar, H. E. (1994). *Sinekli Bakkal*. İstanbul: Atlas Kitabevi.
- Adıvar, H. E. (2007). *Mor Salkımlı Ev*. İstanbul: Can Yayınları.
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarasılık*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Altay, A. (2015). *Folklor ve Metinlerarasılık Bağlamında İsmet Özel'in Bir Yusuf Masalı Adlı Eserinin İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Edirne: Trakya Üniversitesi.
- And, M. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu -Kukla Karagöz Ortaoyunu-* Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Aytaç, G. (2009). *Genel Edebiyat Bilimi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Enginün, İ. (2009). "Sinekli Bakkal". *İslam Ansiklopedisi*. 37.Cilt. İstanbul: TDV Yayınları.
- Kudret, C. (1968). *Karagöz*. Cilt I. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (1969). *Karagöz*. Cilt II. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (1970). *Karagöz*. Cilt III. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Oral, Ü. (1996). *Karagöz Perde Gazelleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Özdemir, A. N. (2020). *Türk Romanında Kutsal Metinler Bağlamında Metinlerarasılık*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Edirne: Trakya Üniversitesi.
- Yavaş, G. (2014). Eleştiri ile İdeal Arasında Halide Edip'in Sinekli Bakkal Romanında Din Adamı Kavramı Etrafında Bir Tartışma, *3.Türkiye Lisansüstü Çalışmalar Kongresi Bildiriler Kitabı*, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Basımevi, 753-767.