



## Araştırma Makalesi • Research Article

### Türk Gölge Oyunu “Karagöz”de Doğaüstü Tasvir ve Semboller

#### *Supernatural Descriptions and Symbols Of Turkish Shadowplay “Karagöz”*

Burak Erhan Tarlakazan <sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım, 37000, Kastamonu/Türkiye.  
ORCID: 0000-0002-5826-2148

#### MAKALE BİLGİSİ

##### *Makale Geçmişi:*

Başvuru tarihi: 13 Nisan 2018  
Düzeltilme tarihi: 08 Mayıs 2018  
Kabul tarihi: 10 Mayıs 2018

##### Anahtar Kelimeler:

Karagöz  
Gölge Oyunu  
Hayal  
Doğaüstü Tasvirler  
Sembol

#### ARTICLE INFO

##### *Article history:*

Received 13 April 2018  
Received in revised form 08 May 2018  
Accepted 10 May 2018

##### Keywords:

Karagöz  
Shadowplay  
Supernatural Descriptions  
Symbol  
Dream

#### ÖZ

Gölge oyunu televizyon, radyo, sinema gibi görsel iletişim araçlarının doğuşundan çok önce hayat bulmuş, önceleri hoşça vakit geçirmek, daha sonra günlük yaşam, eğitim, politika, siyasi görüş ve farklı kişisel tipler gibi pek çok ana konuyu işleyerek, iletişim kaynağı olmuştur. Karagöz'ü geleneksel diğer gösteri sanatlarından ayıran yanı, kendine has tekniği ve sitili ile beraber, toplumun her kesiminden her yaşa hitap etmesidir. Karagöz, saraydan mahalle kahvelerine, çocuklardan yetişkinlere kadar çok geniş bir çeşitlilikte izleyici kitlesine sahip, nadir gösteri sanatlarından. Karagöz oyunlarının ilgiyle izlenmesinin sebeplerinden biri de; sahip olduğu tasvirlerin hem gerçek dünyayla ilişkili kişiliklerin ve hem de sınırsız hayal dünyasında hayat bulan doğaüstü ve insan dışı varlıkların tasvirlerini barındırmasıdır. Araştırmada Karagöz oyunlarında yer alan doğaüstü varlıklara ait tasvir ve sembollere ait görseller belirlenerek tasvirlemede kullanılan resimleme özellikleri üzerinde durulmuştur.

#### ABSTRACT

Shadowplay found life way long before television, radio and cinema and it worked as a communication tool by processing many subjects such as daily life, education, politics, politic view and various individual types. Features that distinguish Karagöz from other traditional performance arts are its unique technic and wording and also it addresses people of all ages. Karagöz is an exceptional performance art because its audience reaches to palaces, local cafes, adults and children. Its portrayals which contain both real world related and imaginary, supernatural characters is another reason for Karagöz's being watched interestedly. Descriptions and symbols of supernatural beings located in Karagöz plays were defined and iconography features used in the descriptions were emphasized in that research.

## 1. Giriş

İletişim; tarih boyunca bütün toplum ve medeniyetlerin önemli bir ihtiyacı olmuş, bu ihtiyacı karşılamak için de en ilkel kabilelerden en modern toplumlara kadar insanlar; çok çeşitli araçlar geliştirmiş, farklı yöntemler kullanmış ve çeşitli uygulamalarda bulunmuşlardır.

Görsel işitsel iletişim araçlarının olmadığı dönemlerde, toplulukların bir araya geldiği, etrafta olup bitenlerin paylaşıldığı, gerçek, hayal ya da doğaüstü çeşitli ilişkilerin anlatıldığı, kimi zaman dini ritüellerde, kimi zaman savaş

öncesi ya da sonrasında, kimi zaman avlanma için yapılan törenlerde ve kimi zaman eğlence temelli olmak üzere; işaretler, sesler, figürler, semboller, danslar, kuklalar, vb. kullanılmıştır. İşte bu ortamda tiyatro ortaya çıkmıştır.

Türkiye’de Batılı anlamdaki tiyatronun benimsenmesi XIX. Yüzyıla dayanmaktadır.

Ancak And’a göre Türkler Anadolu’ya gelirken bazı kukla türlerini biliyorlar, bunun yanı sıra dansları ve bir takım ilkel taklit gösterilerini de kullanıyorlardı. Anadolu’ya yerleştikten sonra orada daha önce yaşamış topluluklarla,

\* Sorumlu yazar/Corresponding author.  
e-posta: [tarlakazan@hotmail.com](mailto:tarlakazan@hotmail.com)

çağdaş oldukları halkların kültürleriyle alış verişleri olmuş, bunun sonucunda özellikle Anadolu köylüsünün bugün de oynadığı bolluk törenlerinin kalıntıları olan ve dünya tiyatrosunun en önemli kaynağı sayılan seyirlik oyunlarını geliştirmişlerdir (And, 1973: 115-116).

Türk halk kültürünün birer parçası olarak Türk toplumunun yaşayışında, örf adet ve gelenek özellikleri içerisinde yer bulan bu seyirlik oyunları Geleneksel Türk Tiyatrosu başlığı altında incelenmektedir.

Bu başlık altında yer alan Karagöz, ramazan ayı eğlencelerinde, mahalle kahvelerinde, sünnet şenliklerinde, düğün merasimlerinde, dini bayramlarda halka açık olarak mekânlarda oynatılarak eğlence aracı olmuştur. Karagöz, halkı eğlendirirken aynı zamanda oyunlarda kişileri ve durumları eleştirerek halkı eğitime gibi bir sosyal işlevi de yerine getirmiştir. Topaloğlu'na göre Karagöz oyunları bir mozaik gibidir. İzleyici Karagöz'de her türlü konu, bu konuya uygun seçilmiş şiir, müzik, dans, renk ve halkın arasında yer alan her kesimden kişilerin bir arada olduğunu görür. Karagöz bir ayna gibidir ve aslında toplum Karagöz'de kendini izler (Topaloğlu, 2014: 185-186).

Georgeon'a göre İstanbul ahalisi, Osmanlı döneminin en önemli etkinliklerinden olan Karagöz seyri için, bir şehzadenin doğumunu veya sünnetini, kutsal gün cumayı ve özellikle de ramazan gecelerini ipe çekmiştir (Georgeon, 2000: 83).

Türk gölge oyunu; tekniği, malzemesi, konuları, tasvirleri ve kökeniyle kültürümüzün önemli sembollerindedir. Karagöz oyunları, ruhu, felsefesi, müziği, içinde barındırdığı karakterleri, renkli figürleri ve her biri birbirinden ilginç şahsiyetlerin biçimleriyle aynı zamanda ülke tanıtımını sağlayan bir turizm elçisidir.

Karagöz oyunlarının içeriğinin dışında görsel çeşitlilik, taşıdığı semboller, felsefe, kullanılan yerel kimlikler vb. birçok bakımdan da zengin bir içeriğe sahiptir. Burada yer alan görsel unsurlar sadece Karagöz sanatçısının hayaliyle şekillenmekle kalmayıp, tarihsel bir süzgeçten geçerek toplumun birçok unsurunu bir arada bulundurma özelliğine de sahiptir.

Oyunlarda yer alan karakterlerin çoğu oyun metinlerinin paralelinde, günlük yaşamdan ve toplumun çeşitli kesimlerinde yer alan kişiliklerden müteşekkildir. Aynı zamanda kimi hayali, kimi Türk kültüründe başka kaynaklarda da karşımıza çıkan doğaüstü varlıklara ait tasvirler de yer almaktadır.

Kimi, masallarda (dev, Ferhat'la Şirin, Şahmeran, cadı vb.), kimi inançla ilgili (şeytan, cin vb.) olan ve Karagözde yer alan bu doğa dışı varlıklar görsel biçimlerinin zenginliği ile beraber oyunlarda merak uyandırıcı bir etkiye sahiptir. Bu yönüyle izleyiciyi de oyunun içine dâhil ederek onun hayal dünyasını zenginleştirir.

Çalışmada amaç, Türk halk kültürünün önemli değerlerinden biri olan gölge oyununun sahip olduğu görsel zenginliğin, hayal oyunu içinde ayrıca hayal ürünü olan doğaüstü figürlerini bir arada ele alarak tanıtmaktır. Bu anlamda günümüzde her ne kadar UNESCO tarafından "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nde" Türkiye adına tescil edilmiş olsa da, hak ettiği ilgiyi

göremeyen Karagöz'ün zengin içeriğine ve renkli dünyasını farklı bir perspektifle ortaya koymak hedeflenmiştir.

Ayrıca günümüzde sadece Ramazan aylarında, anlamı ve amacı dışında kostümlü etkinliklerde yer verilen Karagöz oyununun daha birçok araştırmada farklı yönleriyle ele alınabilecek çeşitliliğe sahip olduğuna dikkat çekilmiştir.

Makalede doğaüstü konuların işlendiği Karagöz oyunları ekseninde bu oyunlarda yer alan fantastik figürler görsel betimleme yoluyla ele alınmıştır.

## 2. Karagözün Kökeni

Türk Gölge Oyunları; "Gölge Hayaller" ya da "Gölgenin Hayalleri" anlamında; "Hayal-i Zill, Zıllı Hayal, Çadır Hayal", şeklinde adlandırılmıştır. Ancak günümüzde ana karakter olarak öne çıkan Karagöz'den ötürü yaygın olarak Karagöz Oyunları olarak bilinmektedir (Mutlu, 1983: 1).

Alan yazın incelendiğinde; Türk mirasında yaklaşık beş asırlık bir mazisi olduğu görülen gölge oyununun Türkiye'de ilk hayat buluşu ile ilgili tartışmalar kesin biçimiyle sonuçlanmış değildir.

Türk gölge oyunu hakkında araştırma yapanlar Karagöz'ü Orta Asya Türk geleneği ile ilişkilendirmelerine rağmen, bunu kesin bir yargı ile ifade etmemişlerdir. Georg Jacob'un 1925 yılında yazdığı Geschichte des Schatten-theaters im morgen und Abendland adlı eserde ifade edilen bu görüş, gölge oyunu alanında Türkiye'deki ilk araştırmacılar tarafından uzun yıllar tekrarlanmıştır (Düzgün, 2014: 151).

İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu, Sabri Esat Siyavuşgil, Selim Nüzhet Gerçek, Nureddin Sevin, Cevdet Kudret gibi araştırmacılar, ya Jacob'un bu görüşlerini tekrarlamışlar ya da farklı yaklaşımları sıralayarak görüş belirtmekten kaçınmışlardır.

1968 yılında yayımlanan bir makalesinde köken meselesini ele alan Metin And'ın ileri sürdüğü görüşler, konuyla ilgili kanaatleri değiştirmiştir. Metin And, daha önce ortaya konulan bütün değerlendirmeleri ayrıntılarıyla inceleyip dikkatlice eleştirerek gölge oyununun, Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı aldığı 1517 yılında Cize'de seyrettiği oyunu beğenip Mısırlı gölge oyunu ustasını İstanbul'a götürmesinden sonra Türkiye'ye girdiği sonucuna ulaşmıştır. And, Orta Asya'da varlığı bilinen ve kavurcak, korçak, kolkorçak adlarıyla anılan oyun ile kuklanın kastedildiğini, araştırmacıların da bu noktada yanılarak "kolkorçak"ı gölge oyunu sandıklarını, bu yüzden kökenle ilgili yanlış tahminde bulduklarını belirtir (Düzgün, 2014: 151).

And, bu görüşlerini daha sonra farklı eserlerinde genişçe ifade etmiştir. Günümüzde en fazla kabul gören görüş budur. Ancak bu konudaki tereddütler tümüyle ortadan kalkmış değildir.

Türk gölge oyunu ile ilgili araştırmalarını "Türk gölge tiyatrosu" konulu kitabına yayımlayan Andreas Tietze burada, Karagöz'e dair en yaygın kabul gören tarihsel sıralamayı gerçekleştirmiştir.

Tietze'nin oyunun kökeni<sup>1</sup> ile ilgili tarihsel sürecini açıklayan tespitleri, şu şekilde maddelemek mümkündür.

- (i) Bursa'nın hâlâ başkent olduğu Osmanlı'nın ilk dönemlerinde Türkler tarafından ilerlemiştir (yaygın efsane 17. yüzyıl gezgini Evliya Çelebi tarafından bildirilmektedir).
- (ii) Richard Pischel'e göre Hindistan kökenlidir ve Yakınoğu'ya Çingeneler tarafından getirilmiştir.
- (iii) Hermann Reich'e göre Türkler tarafından Bizanslılardan alınmıştır ve bu Antik Yunan Mimos'una kadar geriye gitmektedir.
- (iv) Çin kökenlidir ve Batıya Moğollar ile Orta Asya Türkleri tarafından taşınmıştır.
- (v) Orta Asya Türkleri tarafından yaratılmıştır.
- (vi) Bir başka görüşe göre; Hindistan kökenlidir ve Budizm'in yayılmasıyla paralel olarak Orta Asya'ya yayılmıştır. Türkler oyunu kullanıp sahip çıkarak İslamiyet'in kabulünden sonra Anadolu'ya getirmişlerdir.
- (vii) Selim'in Mısır'ı fethinden sonra, Mısır'dan Osmanlı başkentine getirilmiştir (Mısırlı tarihçi İbn İlyâs, Yavuz Sultan Selim'in gölge tiyatrosuna ilgisini nedeniyle fetihten sonra İstanbul'a bir hayalîyi getirdiğini kaydeder; And bu görüşü desteklemektedir). Benzer bir görüşe göre 1517 tarihinde Memluk Sultanlığı'nın düşüşü ile birlikte Mısır'dan ithal edilmiştir.
- (viii) Sanatın Müslüman mirasının bir parçası olduğu İspanya'dan göç eden Yahudilerce getirilmiştir. Bu yüzden de nihayetinde geçmiş Mısır'a uzanmaktadır (Tietze, 1977: 16)

Karagözün tarihi kökenine ait bu gibi görüşlere farklı kaynaklarda ve yapılan araştırmalarda aynı şekilde, belirli maddeleri birlikte olmak üzere ya da tek tek maddeler halinde karşılaşmak mümkündür.

### 3. Karagöz Oyunları

Tarih boyunca Karagöz oyunları birçok araştırmacı tarafından ele alınan bir konu olmuştur. Bu araştırmalar Gölge oyununun ortaya çıkışından, Türkiye'deki başlangıcına, rol alan kimliklerin gerçekten var olup olmadıklarından, oyun türlerine, sahnesinden, müziğinden oynatıcılarına kadar vb. çeşitlilik arz etmektedir.

Karagöz oyunlarının kaynağı, oluşum dönemleri, içeriği, sınıflandırması vb. birçok konu araştırmalarda ele alınan konular arasındadır.

Önemli Karagöz sanatçısı Muhittin Sevilen (Hayali Küçük Ali) Osmanlı'dan birinci dünya savaşına kadar çok sayıda hayali olduğunu ancak bunların birçoğunun Çanakkale'de şehit olması, kalanlarında ellerindeki figürleri satması, tiyatro ve sinemanın da yaygınlaşması sebebiyle bu oyunun değerini kaybettiğini 1960'lı yıllarda vurgulamıştır.

Sevilen'e (1969: 2) göre başlangıçta gölge oyunu sayısı 12 iken zamanla kayıt altına alınan eser sayısı 30'a çıkmıştır.

Duyuran (2000: 36) klasik Karagöz repertuarında yirmi sekiz oyunun yer aldığını, bunun da sebebinin Ramazan ayı olduğunu belirtmiştir. Bu sayı ibadetle geçen Kadir Gecesi hariç tam bir Ramazan ayına tekabül etmektedir. Ramazan'ın ilk gecesinde *mandıra*, son gecesinde ise *meyhane* faslına icra etmek adet ve anane olmuştur.

Karagöz oyunları günümüze ulaşan metinler dâhilinde derleme, inceleme ve araştırmalarda kolaylık olması bakımından çeşitli sınıflamalarla ortaya konmuştur.

Bunlardan biri, Jacob tarafından yapılan ve oyunların konularına göre ele alındığı sınıflamadır (Jacob, 1900: 46-54).

Bu sınıflama aynı zamanda alanla ilgili önemli Türk araştırmacıları (Kudret, 1968: 24-25; And, 1969: 245-247) tarafından da değerlendirilmiştir. Jacob'un sınıflaması konu temelli dört başlık altındadır. Bunlar:

- (i) Karagöz'ün bir iş tutması.
- (ii) Karagöz'ün, girilmesi yasak olan yerlere girmek istemesi, yapılmaması gereken işlere burnunu sokması.
- (iii) Karagöz'ün bağımsız bir entrika içinde kendini gülünç veya çapraşık bir durumda bulması.
- (iv) Efsanelerden, halk hikâyelerinden, edebî eserlerden alınan konuların Karagöz'e uyarlanması (Sakaoğlu, 2003: 69).

Karagöz oyunlarında farklı bir sınıflama da tarihlere göre. Buna göre listeleme; 1) En eski oyunlar, 2) Meşrutiyet dönemi oyunları, 3) Cumhuriyet sonrası oyunlar olarak yapılmaktadır.

İlk sıradakiler; sadece eski değil aynı zamanda hemen her Karagözcünün bildiği yaygın oyunlardır. Kar-ı Kadim denilen bu oyunlar; "Kayık", "Meyhane", "Hamam", "Yalova Sefası", "Kanlı Kavak", "Kanlı Nigar", "Yazıcı", "Ters Evlenme", "Orman", "Abdal Bekçi", vb. Meşrutiyet dönemi oyunları; daha çok Meşrutiyetten kısa süre önce ya da sonrasında hayat bulan oyunlardır. Bunlarda melodram, tuluat ve kukla tiyatrolarının etkisi görülür. Tuluat ve kuklada başkişilerin İhtiyar ve İbiş olduğu belirtilmiştir. Bu çağın birçok Karagöz oyununda kimi kez Hacivat'ın kaldırılmış olduğunu, kimi kez de öneminin azaldığını, buna karşılık Karagöz'ün İbiş kişiliğine büründüğünü, çoğu kez ikinci başkişi olan çiftlik ağası ya da zengin ihtiyarın yanında uşak olduğunu görürüz. Nitekim "Sahte Kedi", "Sahte Esirci", "Hain Kâhya" böyledir. Tahir ile Zühre'de ise Hacivat'ın önemi çok azdır. Üçüncü tür ise Cumhuriyetten sonra hazırlanmış oyunlardır. Bu oyunlarda çağın gereklerine uygun yenilikler getirilmiştir. Hayali Küçük Ali'nin 1941'de yayınlanan *Tayyare Sefası* ile 1928'de yayınlanmış olan *Karagöz Dans Salonunda* bunlar arasındadır (And, 1977: 322-323).

### 4. Karagöz'de Rol Alan Karakterler, Doğa Üstü Tasvir ve Semboller

Karagöz oyunlarında yer alan karakterler, Karagöz ve Hacivat'ın çevresinde, toplumsal yaşantının ortaya koyduğu ve günlük yaşamdan beslendiği tipler olarak hayat bulmuştur. Bu tiplerin biçimleri, renkleri, giyim kuşam özellikleri ve şiveleri, tasvir yapımında ve oyunlarda dikkat edilen unsurlar olmuştur.

Karagöz oyununda kişiler, Osmanlı toplumunun farklı unsurlarını temsil eden belli özellikleri öne çıkarılmış ve değişmez yapıda olan tiplerdir. Dolayısıyla gölge oyununda baş aktör, oyunu oluşturan ve tüm görşelliği yaratan, figür ya da tasvir olarak adlandırılan görüntülerdir. Bu bağlamda bu

tasvirlerin tasarlanması ve uygulanması oyunun temelini oluşturmaları bakımından son derece önemlidir (Ersan, 2014: 74).

Seyircinin görsel temas yoluyla öncelikli etkileyen unsurun perdedeki renkli gölgelerin biçimsel ve plastik özellikleri olması bakımından tasvirlerin yapımı çok önemlidir. Yerel kimliklerin gülmeceye katkısı için Hayali tarafından yapılan şive taklitlerinin yanı sıra, toplumun içinden çıkan figürlerin kendine has giyim kuşam ve kültür özelliklerinin vurgulanması ve aynı değerlerde geleceğe aktarılması gerekmektedir.

Oyunlarda belli kişiler hep belirli biçimlerde giyinirler. Bu kılık, giyim kuşam, kişinin geldiği yerin, toplumsal sınıfının, çıktığı yerin yöresel özelliklerini taşır. Ayrıca o kişinin alışkanlıklarını uğraşını, özelliklerini de belirtir. Ayrıca Karagöz oyununda kişileri tanıtıcı işaretler arasında her kişinin kendine özgü müzik, türkü ve dansları vardır. Kişiler daha perdeye ya da meydana çıkarken, çalınan ezgiden, söylenen türküden, yaptıkları dansın, okudukları şiirden o kişi tanımlanabilir (And, 1977: 291).

Türk gölge oyunu hakkında araştırmalar yapan kimi yazarlar Karagöz'de yer alan karakterleri bir takım sınıflamalar içinde göstermişlerdir.

Metin And'a göre belli başlı dört sınıflama Jacob, S. Esat Siyavuşgil, S. Nüzhet Gerçek ve A. Kudsi Tecer tarafından yapılmıştır.

Bu sınıflamaları; Jacob tiplerine dayalı olarak; Aslı, lehçe-şive ve marazî tipler, çocuklar ve kadınlar (Jacob, 1900: 18-40). Siyavuşgil; mahalleliler ve dışarıdan gelenler (azınlıklar) (Siyavuşgil, 1941: 144). Gerçek; taklitlere dayalı olarak, zenne, şive, İstanbul, Muhtelif ve yeni taklitler (Gerçek, 1942: 141). Tecer ise yine taklitlere göre; şive ve karakter taklitleri (Tecer, 1956: 14-18) (And, 1977: 294-295) olarak sınıflamışlardır.

Metin And'ın inceleme kolaylığı bakımından daha geniş bir tasniflemeyle Karagözde yer alan karakterleri 11 ayrı bölümde ele almıştır. Bu bölümler ise:

1) Asıl Kişiler: Karagöz-Hacivat. 2) Kadınlar: Bütün Zenneler. 3) İstanbul Ağzı: Çelebi, Tiryaki, Beberuhi. 4) Anadolu Kişiler: Laz, Kastamonulu, Kayserili, Eğinli, Harputlu, Kürt. 5) Anadolu Dışından Gelenler: Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap, Acem. 6) Zımmî (Müslüman olmayan) Kişiler: Rum, Frenk, Ermeni, Yahudi. 7) Kusurlu ve Ruhsal Hastalar: Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm, Deli, Esrarkeş, Sağır, Aptal ya da Denyo. 8) Kabadayılar ve Sarhoşlar: Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş, Külhanbeyi. 9) Eğlendirici Kişiler: Çengi, Köçek, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı. 10) Olağanüstü Kişiler, Yaratıklar: Cinler, Cazular, Büyücüler. 11) Geçici Kişiler ve Çocuklar (And, 1969: 296).

Araştırmaya konu olan grup Metin And tarafından yapılan sınıflamada onuncu maddede yer alan; "olağanüstü kişiler, yaratıklar; büyücü, cazular, cinler" olarak tanımlanan figürlerden oluşmaktadır.

Gölge oyununun İslamık dışı çağlarından kalma bu tabiatüstü ya da dışı unsurları, "Çifte Cazular", "Yazıcı oyunu", "Ferhat'la Şirin", "Kanlı Kavak" gibi bazı oyunlarda görülür. Büyücülerin yılanları, ejderleri vardır.

Fakat sonu iyi bitmesi gereken komedilerde bunların foyalarını çok zaman adaletin, düzenin sembolü olan Efe meydana çıkarır. Bu bakımdan Osmanlı devri hayal oyunu, bu türlü hayali varlıkların kutsallığına inanan Budist gölge oyunu aksine realisttir; oyunun sonunda mutlaka bunların hile olduğunu meydana çıkarmayı dini bir vazife bilir (Sevin, 1968: 66).

Karagöz oyunlarında yer alan doğaüstü karakter ve tasvirler şöyledir;

#### 4.1. Büyücü

Birçok masalda hayat bulan büyücü figürü, Karagöz oyunlarında da önemli tasvirlerden biridir. Genel olarak kadın görseli ile tasvir edilen bu karakter tarihi geçmişi olan, büyü ile uğraşan kişidir. Yaşlı ve çirkin bir şekilde tasvir edilirler. Başlarında çoğunlukla güç, hâkimiyet, büyüsel ya da ruhani güçleri temsil eden ejder formu başlık, ellerinde de yine ejder başlı baston, asa, sopa vb. semboller bulunur. "Cambazlar", "Tahir ile Zühre" oyunlarında yer alırlar (Resim 1).

Resim 1. Büyücüler



Kaynak: TCF (2017)

#### 4.2. Cadı

Karagöz oyunlarında daha çok Cazu olarak bilinir. Doğüstü güçlere sahiptir. Çarptığı kişileri değişik kılıklara sokabilir. Uçabilme yeteneğine sahiptirler. Bu yetenekleri, küp ya da bir ejderha üzerinde resmedilme biçimleri ile görselleştirilmiştir. Asa, mızrak ya da yılan biçiminde kamçuları tutar vaziyette, uçarak müzik eşliğinde özel efektlerle perdeye gelirler. Genellikle kırmızı yeşil kontrastlığı bu figürlerde kullanılan renk uygulamalarıdır. (Resim 2). Kimi tasvirlerde başında saçları ile resimlenmişken kimi figürlerde başka efsanelerde yer alan figürler (örn. Medusa; yılan saçlı yaratık) görsel olarak kullanılmıştır.

**Resim 2. Cadılar**

Kaynak: Sevin (1968)

Karagöz oyun dağarcığındaki ünlü Cazular (Çifte Cadılar, Çifte Sihirbazlar), oyunu, bu olağanüstü tipin (Resim 3) görüldüğü tek oyundur. Daha doğrusu bu oyun adından da anlaşılacağı üzere cadılık üzerine kurulmuştur.

**Resim 3. Azraka Bânu, Nakâyi Cazü (Cazular)**

Kaynak: And (1975)

Oyunda Azraka Bânu adlı cadının kızı Zenne ile Nakâyi Cazü'nün oğlu Çelebi birbirlerine âşıktır. Araları açılınca annelerinin devreye girmesiyle büyü yoluyla tuhaf yaratıklar haline çevrilirler (Resim 4). Hacivat'la Karagöz'ün bu duruma gülmeleri sonucunda bu sefer onlar büyülenerik hayvana dönüştürülürler. Karagöz eşek (Resim 5), Hacivat keçi (Resim 6) olur.

**Resim 4. Büyü İle Dönüştürülmüş Çelebi ve Zenne Tasvirleri**

Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 5. Karagöz (eşek).**

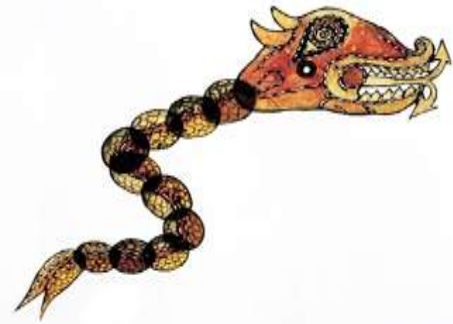
Kaynak: And (1975)

**Resim 6. Hacivat (keçi).**

Kaynak: And (1975)

**4.3. Canavar**

Gerçeküstü farklı yaratıkların birleşiminden oluşan tuhaf bir canlıdır. Gölge oyununda kötülüğü simgeler. Göstermelik olarak da oyunlarda yer alan bir figürdür (Resim 7). Helmut Ritter'in Almanca Türkische Schattenspiele adlı eserinde Hayali Nazif Efendi'yi kaynak gösterdiği ve günümüze aktarılan Balık Oyununda görülür. Karagöz sanatçıları, başını ve kuyruğunu ejderha, gövdesini yılan şeklinde tasarlamışlardır. Baş büyük boynuzlu ve yilandilidir. Gövdesi her yöne hareket edebilir. Keskin dişli, dili yilandili gibi çatalı ve başında boynuzları ile resimlenir.

**Resim 7. Canavar**

Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**4.4. Cin**

Gölge oyununda doğadışı olan bir başka tasvirdir. Figürlerin göğüs, karın, kasık ve dizkapakları bölümlerinde kafa ve canavar başları vardır (Resim 8-9-10). Gözle görünmeyen ya da kendi isteği ile ansızın ortaya çıkan hayali tiptir. Cumhuriyet öncesine ait Karagöz oyunlarında daha çok yer almıştır. Cin figürü; "Kanlı Kavak" oyununun genelinde yer

alır. “Mal (hazine) çıkarma”, “Cincilik”, “Cambazlar” oyunlarında görülür. Mal çıkarma oyununda Hacivat ve Karagöz çarparak onları da doğaüstü hale getirir.

**Resim 8.** Cin, Metin And Koleksiyonu



Kaynak: And (1975)

**Resim 9.** Cin, Metin And Koleksiyonu



Kaynak: And (1975)

**Resim 10.** Nureddin Sevin Koleksiyonu



Kaynak: Sevin (1968)

Kanlı Kavak oyunu doğaüstü tasvirlerin en çok rol aldığı Karagöz oyunudur. Oyunda pekte tekin olmayan ağacın etrafında dolaşmamasını öğütleyen Hacivat'ın sözünü dinlemeyen Karagöz'ün ağacı kesmeye çalışması (Resim 11) ve Hacivat'la beraber cinler tarafından çarpılmaları konu edilmiştir (Resim 12).

**Resim 11.** Kanlı Kavak Oyunundan, Metin And Koleksiyonu



Kaynak: Mutlu (1983)

**Resim 12.** Kanlı Kavak Oyunundan, Metin And Koleksiyonu



Kaynak: Mutlu (1983)

Burada yer alan kavak ağacı da insanlaştırılmış ve figür doğaüstü bir resimleme anlayışıyla hazırlanmıştır (Resim 13-14). Ağacın etrafında yılan<sup>2</sup> sarılıdır ve gövdesinde insan başı bulunur. Bu da ağacın canlı olduğunu gösterir.

**Resim 13.** Kanlı Kavak, Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu.



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 14.** Kanlı Kavak, Nureddin Sevin Koleksiyonu

Kaynak: Sevin (1968)

Klasik ve eski oyunlardan olan “Yazıcı” oyununda da yine doğaüstü özellik olarak cin figürü görülmektedir. Bu oyunda ayrıca gölge oyununda yer alan birçok yerel kimlik sahnede yer alır. Mektup yazdırmak için sahneye gelen figürler arasında; Zenne, Frenk, Kastamonulu, Laz, Tiryaki vb. bulunur.

Cincilik ve Mal (Hazine) çıkarma oyununda cin (Canan), Ferhat’la Şirin oyununda “büyücü, canavar-ejderha” tasvirleri yer almaktadır.

Cin konulu oyunlarda (Kanlı Kavak, Hazine (mal) çıkarma, Cincilik, Yazıcı, vb.) oyunun doğaçlama seyrinde, Hayali’ nin yetenekleri ve oyunu zenginleştirme doğrultusunda Hacivat, Karagöz ve aile fertlerinin cinler tarafından çarpılarak çeşitli kılıklarda sahnede kullanımları da yaygındır. Burada farklı tasvirler görülebilmektedir. Kazana dönüşmüş Karagöz, ibriğe dönüşen Hacivat ve çeşitli hayvanlara dönüşmüş figürler vardır.<sup>3</sup>

Şahmeran, Vakvak Ağacı, Deniz Kızı Deniz Adamı, Zaloğlu Rüstem Dev Kapışması, Şeytan tasvirleri de yine değişik oyunlarda oyun öncesi ya da sonrasında müzik eşliğinde sahnede görülen, seyirciyi izlemek üzere uyaran dikkat çekmeyi sağlayan göstermeliklerdir.

Oyunlarda rolleri olmasa da bu doğaüstü tasvirlerle hayal perdesinin renkli dünyasıyla izleyici arasında görsel bağ kurulmaktadır.<sup>4</sup>

Ayrıca muhtelif oyunlarda göstermelik olarak kullanılan “Burak” tasviri de doğaüstü tasvirlerle güzel örneklerdir (Resim 15-16). Oyunlarda dini sembolünün ötesinde görsel bir zenginlik olarak kullanılan bu figürler, insan görünümülü kanatlı dört ayaklı hayvan şeklinde resmedilmiştir.

**Resim 15.** Burak, Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu

Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 16.** Burak, Metin And Koleksiyonu

Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

## 5. Sonuç ve Değerlendirme

Türk Gölge Tiyatrosu, halk arasında yaygın ve bilinen adıyla Karagöz, somut olmayan kültürel mirasımızın önemli unsurları arasında yer almaktadır. Tarihi, oyun çeşitliliği, metinleri, müzikleri ve tasvirleri gibi çeşitli unsurlarıyla, farklı alanlarda birçok araştırmaya kaynak olabilecek özelliğe ve niteliğe sahiptir.

2009 senesinde UNESCO tarafında “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi”ne alınan Karagöz, uluslararası festivaller, yayınlar, araştırmalar vb. etkinlikler yoluyla çeşitli platformlarda, Türk kültürünün uluslararası alanda da tanıtımına yardımcı bir halk sanatımızdır.

Karagöz sanatçıları gölge oyunlarının büyük bölümünü; günümüze kadar ulaşan yazılı metinlere sadık kalarak, aynı zamanda bu metinler paralelinde doğaçlama olarak sergilemektedirler. Her sanatçının ayrı bir doğaçlama yeteneği ve anlayışıyla çeşitlenen bu yaklaşım nedeniyle oyunda kullanılan tasvirler de zenginleşmektedir. Tasvirlerle ruh veren sanatçı kişisel ekolünün, hayal gücünün ve yaratıcılığının yanı sıra dönemin özelliklerini de tasarladığı karakterlerde kullanılmaktadır.

Hem gerçek hayattan hem de hayal dünyasından beslenen bu renkli karakterler arasında doğaüstü tasvirler de bulunmaktadır.

Türk tarihinin ve kültürünün oluşumuna kaynaklık eden birçok medeniyet ve unsurda doğaüstülük kavramıyla karşılaşmaktadır. Anadolu medeniyetlerinden günümüze kadar gelen birçok görsel eserde doğaüstü figürler görülmektedir. Hitit tanrılarını betimleyen taş-duvar kabartmalarından, Selçuklunun çift başlı kartalına, Osmanlı dönemi minyatürlerinden, Mehmet Siyahkalem’in resimlerine<sup>5</sup> kadar çok sayıda örneğe rastlanmaktadır. Ayrıca halk hikâye ve söylencelerinde, Dede Korkut masallarında (devler, cinler periler, tepegöz, şahmeran, zümrüdü anka vd.) olduğu gibi Karagöz oyunlarında da doğaüstülüğe yer verilmiştir.

Günümüze kadar gelmiş olan yazılı gölge oyunu metinlerine bakıldığında; “Kanlı Kavak, Hazine (mal) Çıkarma, Cincilik, Yazıcı, Cambazlar, Ferhat’la Şirin, Balık” adlı oyunlarının bu konu çerçevesinde geliştiği görülmektedir. Bu oyunlarda perdeye akseden tasvirler, “cin, canavar-ejderha, cadı, büyücü, şeytan, çarpılarak biçim değiştirmiş Hacivat Karagöz ve onların çocukları” na ait tasvirlerdir. Ayrıca bir rol figürü olmayıp göstermelik olarak oyun girişlerinde perdede canlandırılan “Burak, denizkızı-denizadamı,

Şahmeran, vakvak ağacı, Zaloğlu Rüstem dev kavgası” tasvirleri de Türk gölge tiyatrosunda yer almaktadır.

Magazine ve sosyal medya uygulamalarına dayalı günümüz yaşantısında özellikle eğitimde önemli sıkıntılar yaşandığı bir gerçektir. Eğitimin hemen her kademesinde yaratıcılığın ön plana çıkarılması adına müfredat geliştirmeleri yapılırken, Türk kültüründe yer alan; destanlar, masal ve hikâyeler, halk oyunları, gelenekler vb. unsurların bu geliştirme çabalarında kullanımı önemli farklar yaratabilir. Bu anlamda Türk gölge oyunu karakterlerinin biçimsel özellikleri ile sahip olduğu plastik değerler de görsellik ve hayal gücü bakımından bu farkı ortaya çıkarabilecek değerler olarak kullanılabilir.

Hayal gücünün ve yaratıcılığın ürünü olarak kökenine ve bulunduğu coğrafyaya sadık bir şekilde gelişimini gerçekleştiren Karagöz oyunları günümüzde eğitimden sosyal yaşama kadar birçok alanda yararlanılabilecek bir kültürel değerdir.

Sonuç olarak, ister gerçeğin bir yansıması olsun, ister hayal dünyasının tezahürü Türk gölge tiyatrosu Karagöz’ün içeriği ve bu içerikte yer alan tüm unsurları, günümüz dünyasının sanal ortamlarının soğukluğundan çıkabilmek adına eşsiz bir kaynaktır.

#### Notlar:

<sup>1</sup> Andreas Tietze kitabında, Türk gölge oyununun kökenine dair tarihsel sınıflamayı birçok araştırmacının görüşlerine dayanarak, bir arada derlemiş ve kronolojik bir karşılaştırma şeklinde sıralamıştır.

<sup>2</sup> “Yılan Doğu kültüründe kötülüğü temsil ettiği gibi aynı zamanda şifayı da simgeler. Genel olarak Anadolu’da boynuzlu hayvanlar uğur, güç ve bereket gibi iyilik unsuru olarak nitelenmiş; yılan ye akrep gibi sürüngen hayvanlar ise kötülük unsurlarının sembolü olmuşlardır” (Alp, 2009: 51).

<sup>3</sup> Kaplumbağa, horoz, kelebek, kurbağa, Karagöz sanatçıları tarafından sıkça kullanılan hayvanlar olup, Türk Gölge Oyununun başlangıcından günümüze kadar kullanılmış tasvirler arasındadır.

<sup>4</sup> Bu bölümde bahsi geçen figürlere ait görsellere yayının sonunda ek resimler bölümünde yer verilmiştir.

<sup>5</sup> Mehmet Siyah Kalemin, gerçekte kim olduğu, nerede yaşadığı tam olarak bilinmese de Topkapı Sarayı Hazine Dairesi minyatür koleksiyonunda yer alan Fatih Albümünde 64 adet minyatür resmiyle tanınmaktadır. ‘Kar-ı Üstat Siyah Kalem’ adı (kalem ustası Mehmet) ile imzalanmış olan resimlerde doğüstü birçok figür farklı bir üslupla resimlenmiştir.

#### Kaynakça

- Alp, Ö. (2009). *Orta Asya’dan Anadolu’ya kültürel sembollere giriş*. Ankara: Eflatun Yayınevi.
- And, M. (1969). *Geleneksel Türk tiyatrosu/kukla-Karagöz-ortaoyunu*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- And, M. (1973). *Tiyatro kılavuzu*. İstanbul: Milliyet Yayınları.
- And, M. (1975). *Turkish Shadow Theatre*. Ankara: Dost Yayınları

- And, M. (1977). *Dünyada ve bizde gölge oyunu*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları 174. Ankara: Doğu Matbaacılık ve Tic. Ltd. Şti. Matbaası.
- Cevdet, A. (1938). *Evlia Çelebi Muhammet Zilli İbni derviş, Evliya Çelebi seyahatnamesi*. C. I. İstanbul: İkdam Matbaası.
- Duyuran, D. (2000). *Karagöz Topkapı sarayındaki tasvirleriyle*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Düzgün, D. (2014). Türkiye’de Geleneksel Tiyatro Çalışmaları. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (52), 143-158.
- ICH (2017). ICH Digital Archives. (Erişim: 24.04.2017), <http://www.ichcap.org>
- Ersan, I. (2014). Karagöz perdesinde Osmanlı tasviri. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, (26), 73-90.
- Gerçek, S. N. (1942). *Türk temaşası-meddah Karagöz ortaoyunu*. İstanbul: Kanaat Kitabevi.
- Georgeon, F. (2000). *Osmanlı İmparatorluğu’nda gülmek mi? Doğu’da mizah*. (çev. Ali Berktaş), 79-101 Nr. (1408). İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- Jacob, G. (1900). *Türkische litteraturegeschichte in einzeldarstellungen*, I, das Türkische schattentheater, Berlin.
- Jacob, G. (1925). *Geschichte des schattentheaters im morgen-und abendland*, Hannover.
- Kudret, C. (1968). *Karagöz I*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Mutlu, M. (1983). *Karagöz, Turkish shadow theatre*. Ankara: Türk tarih kurumu Basımevi.
- Siyavuşgil, S. E. (1938). *İstanbul’da Karagöz ve Karagöz’de İstanbul*. İstanbul: Bürhaneddin Basımevi.
- Siyavuşgil, S. E. (1941). *Karagöz/psiko sosyolojik bir deneme*. İstanbul: Maarif Matbaası.
- Reich, H. (1903). *Der mimus, ein literarent wicklungsgeschichtlicher versuch I*, Berlin.
- Sakaoğlu, S. (2003). *Türk gölge oyunu Karagöz*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Sevilen, M. (1969). *Karagöz*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Sevin, N. (1968). *Türk gölge oyunu*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- TCF (2017). Witches and Sorcerers. (Erişim: 03.05.2017), <http://www.turkishculture.org/performing-arts/theatre/shadowtheatre/witches-and-sorcerers-293.htm?type=1>
- Tecer, A. K. (1956). Şive taklitleri-karakter taklitleri. *İstanbul Dergisi*, 3(29), 14-18.
- Tietze, A. (1977). *The Turkish shadow theater and the puppet collection of the L. A. Mayer memorial foundation*, Berlin.



Topaloğlu, K. (2014). Türk gölge oyunu Karagöz'de Beberuhî tipi. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (52), 185-202.

Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004). *Yıktın Perdeyi Eyledin Viran*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık

## Ekler

**Resim 17.** Şahmeran (Metin And)



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 18.** Vakvak Ağacı (Metin Özlen)



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 19.** Z. Rüstem-Dev (Metin And)



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 20.** Şeytan Yapı K. Kol



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 21.** Deniz Kızı Deniz Adamı (Metin And)



Kaynak: Yapı Kredi Karagöz Koleksiyonu (2004)

**Resim 22.** (Çeşitli figürler) ICH Digital



Kaynak: ICH (2017)