

## ÇEVİRİ / TRANSLATION

### KARAGÖZ VE HACİVAT: BAŞKALDIRI VE İTAATİN YANSIMALARI\*

#### Çeviren:

Yrd. Doç. Dr. Onur AYKAÇ

Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi

Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

onuraykac@kmu.edu.tr

#### Öz

Bu yazı, James Smith'in *Asian Theatre Journal*'da 2004 yılında yayımladığı "Karagöz and Hacivat: Projections of Subversion and Conformance" adlı makalesinin tercümesidir. Smith, İslam dünyasında tiyatro temsillerinin tarihini kısaca anlattıktan sonra, sözü Türklerde karagöz, Yunanlarda karagiozis adıyla bilinen *gölge oyunları*na getirir. Bu oyunlara dair kısa tanıtıcı bilgiler verdikten sonra, Peter Burke'ün *Popular Culture in Early Modern Europe* (Erken Modern Avrupa'da Popüler Kültür) adlı eserinde hemen her karnavalda görüldüğünü söylediği "yemek, cinsellik ve şiddet" unsurlarına karagöz oyunlarından örnekler verir. Akabinde, *gölge* oyununu Mikhail Bakhtin'in dinsel eğlence teorisi çerçevesinde inceler. Bilhassa, sözü edilen teoride yer alan "bir maskaraya taç giydirilip kral yapılması ve karnavalın sonunda sahte kralın tahttan indirilmesi hadisesi" ile "Hacivat tarafından önemli bir mevkie getirildikten sonra çevresindekileri alt etmeye çalışan ve sonunda bütün gücü elinden alınan Karagöz'ün durumu" arasında ciddi bir benzerlik olduğu kanısına varır. Son aşamada, *gölge* oyununun, ezilen toplum kitesinin özkimliğini yeniden oluşturmadaki rolüne değinerek, meseleyi Türk ve Yunan halkları üzerinden örneklendirir. Bu yazı, hem Batılı eğlence kuramlarının karagöz ve karagiozis oyunlarına uygulanmış olması, hem de bu oyunların yeni bir özkimlik oluşturmada nasıl bir görev üstlendiğini göstermesi bakımından önemlidir.

**Anahtar Kelimeler:** Gölge oyunu, Batılı eğlence kuramları, özkimlik yaratma.

\* Smith, James (2004). "Karagöz and Hacivat: Projections of Subversion and Conformance". *Asian Theatre Journal* 21 (2): 187-193.

## KARAGÖZ AND HACİVAT: PROJECTIONS OF SUBVERSION AND CONFORMANCE

### Abstract

This paper is the translation of James Smith' article named "Karagöz and Hacivat: Projections of Subversion and Conformance" published in *Asian Theatre Journal* in 2004. Smith, after expressing history of theatre representations in Islamic world shortly, leads up to *shadow puppetry* known as karagöz in Turks, karagiozis in Greek. After giving brief introductory information about these plays, he gives examples of "food, sex, violence" in karagöz plays, which are the elements told as actual in nearly all carnivals according to Peter Burke in his book *Popular Culture in Early Modern Europe*. Subsequently, he analyzes shadow puppetry within the frame of Mikhail Bakhtin's religious amusement theory. Peculiarly, he surmises that there is a serious similarity between the scene "enthronement of a fool and in the end of the carnival the fake king's dethronement" in the aforementioned theory and "situation of Karagöz, who is brought to an important position by Hacivat and then try to beat surrounding people, and in the end all of his power taken from him". In the final phase, Smith deals with the role of shadow puppetry to re-form self-identity of disadvantaged groups in the society and exemplify the issue over Turk and Greek societies. This paper is significant in terms of both Western amusement theories' implementation on karagöz and karagiozis plays, and how these plays play role in forming a self-identification process.

**Keywords:** Shadow puppetry, Western amusement theories, forming self-identity.

İslam kültüründe temsil, zor ve karmaşık bir meseledir. Birçok temsil, Kur'an'ın çoğu kez açık bir şekilde yasakladığı putperestliğin bir türü olarak görülmüştür. İslam kültürü, kesinlikle -resim ve oyunlar gibi- resimsel ve deneysel gösterileri küçümseyen tek kültür olmamakla birlikte, gösterilerin nasıl sergileneceği konusunda geçmişte olduğu gibi bugün de katı olmaya devam etmektedir. Bu tutum, birçok alanda büyük bir yaratıcılığı da tetiklemiştir. Zira, özellikle Hz. Muhammed gibi kişilerin portreleri yasaklandığı için, birçok İslam sanatı put olarak algılanmayan soyut geometrik şekillere yönelmiştir. Oyun açısından bakıldığında, gösteri meselesiyle bu kadar kolay başa çıkılmaz; ancak İslami kültür içinde belli tiyatro türleri başarılı olmuştur. Soytarlık ve taklitçiliğin her ikisi de bu yüzyıl başlarına kadar İslam kültüründe sergilenmiştir. Şii topluluklarda *taziye* adlı geleneksel drama gelişmiştir ve hâlâ sergilenmektedir. Ayrıca gölge oyunu gösterileri de popülerliğini kanıtlamıştır ve bu, İslam'ın temsile karşı yasağına belli bir sanat biçimiyle nasıl karşı durulduğunu gösteren Türkçe *karagöz* kuklası ve Yunanca *karagiozis* kuklasıyla yapılan bir gölge oyunu türünün keşfiyle olmuştur. Bunun yanında, karagöz ve karagiozis gösterileri, köylü kesimin kendisini tanıtmak ve soylulara meydan okumak için bir çıkış yolu olarak kullanılmıştır. Böylece, karagöz ve karagiozis oyunları, güç ilişkilerinin tersine çevrildiği ve yeniden inşa edildiği bir karnaval atmosferi sağlamış; ayrıca Türk ve Yunan toplumlarında baskıya direnç ve bir karşı koyma yöntemi olmuştur.

Türk karagöz oyunları, 16. yüzyılla anılır; fakat kesin olarak 13. yüzyıldaki Çin, Endonezya ve Mısır gölge oyunlarından türemiştir (Tietze 1977: 16-17). Bu gösteriler; Cava gölge oyunu olan *wayang kulit* geleneğiyle benzerlikler taşımaktadır. Bu benzerlikler tüm bölümlerde tek bir kuklacının sahne aldığı, müzisyenlerin ya da karakterlerin bozuk vücut parçalarının eşlik ettiği bölümlerde fark edilir. Çoğu oyun, (bazen Hajivat diye de telaffuz edilen) eğitilmiş ama bağımsız Hacivat ile daima zengin olmayı hayal eden ve güzel kadınların dikeğini çekmeye çalışan küstah fakat fakir Karagöz adlı iki arkadaşın eylemleri etrafında geçmektedir. Her oyun, belli bir yapıyı takip etmektedir: “Giriş”, “tipik olarak *gazel*” -sûfi şairler tarafından tercih edilen lirik bir şiir türü-, “Karagöz ve diğer önemli karakterin diyalogunu takip eden sultanlara dua” bölümleri bulunur. Karagöz ve Hacivat'ın diyalogları, oyunun ana bölümünü şekillendiren komik bir olaya yol açar ve genellikle Karagöz'ün Hacivat'ı dövdüğü bir akibetin ardından, bir kapanış bölümü olur (Tietze 1977: 23).

“The Public Scribe” (Yazıcı)'dan örnek bir sahne: “İşsiz Karagöz, müşterilere anlamsız mektuplar yazdığı bir cinli dükkânda kâtip olur. Sonunda, Hacivat tarafından bu amaç için kiralanan bir cin tarafından lanetlenir” (And 1975: 63). Karagöz her zaman bu talihsizliklerden başarılı bir şekilde kurtulamaz; fakat sorunlar karşısında her zaman cüretkâr olup, bazen açık seçik bir şekilde problemlerine meydan okur. Karagöz oyununun tamamı, *wayang kulit* gibi, bütün karakterlerin konuşmalarını seslendiren ve kuklaları oynatan tek bir kuklacı tarafından, arka fonda bir davulcunun yaptığı müzik ve bir şarkıcı eşliğinde

sergilenir. Metin yoktur; yalnızca, diyalogların çoğunun kafiyeli beyitler olduğu dikkate alındığında iki kat etkileyici olan kuklacının hafızası ve doğaçlama yeteneği vardır; modern metin veya senaryolar, gerçek performansların tipik kopyasıdır (Tietze 1977: 14-15).

Karagöz, kahvehanelerin popülerliğinin arttığı bir dönem olan 16. yüzyılın sonlarına doğru Türkiye’de sevilen sanat türlerinden biri olmuştur. Dinî liderler her ikisini de kınamış; ancak fakir sınıflar kahvehaneleri ve karagöz oyunlarını doldurmuştur. Türkiye’de *karagöz* oyunları, genelde Ramazan ayı boyunca popüler olmuştur. İslam’daki bu en kutsal gelenek döneminde, gün boyunca yeme ve içme tüketimi yoktur; sadece gün batımından sonra ziyafetler verilir. İnsanlar, eğlence için özellikle kahvehanelere gelir ve aynı zamanda, her Ramazan gecesi farklı bir gösteriyle sergilenen karagöz oyununu izlerler (Tietze 1977: 22). Böylece karagöz, İslam’ın en kutsal ayının dinî yönüyle ve bir festivalle birleştirilir. Dolayısıyla *karagöz* oyunları, festival ve dinsel elementlerin bir karışımı olarak ortaya çıkar.

12. yüzyıldan beri İslam toplumunda en güçlü kültürel akımlardan biri olan İslamcı sûfi düşünce de *karagöz* oyununu etkilemiştir. *Karagiozis* uzmanı Linda Myrsiades’e göre, “Türk gölge oyunu geleneği hem insanları eğlendirmek, hem de sûfi İslam anlayışına göre insanın Yaratıcısı tarafından idare edilen bir gölge olduğu doktrinine dayalı olarak, dini deneyime ulaşmak için tasarlanmıştır” (Myrsiades-Myrsiades 1988: 2). Açılış şiiri, genellikle Hacivat ya da Karagöz tarafından okunan bir *gazeldir*. Temsil türlerine karşı olan kurallar, *Kur’an*’ın 2. suresinde açıklandığı üzere oldukça katıdır; ama Sûfi şeyhler karagöz oyununu savunmuşlardır. Böylece, karmaşık bir dinî tartışma ortaya çıkmıştır: İslam canlı varlıkların gösterisini yasakladığı halde, gölge oyunu kuklalarına delik delindiği için onların canlı olduklarını düşündürecek bir neden yoktur; bu sebeple, gölge oyunu gösterileri yapılmalıdır (Martinovich 1933: 36).

Diğer taraftan *karagöz*, Türkiye’de popüler olarak kalan Bizans mimusunun belli yönlerinden de etkilenmiştir. Hatta Bizans imparatoru Osmanlı’ya boyun eğdiğinde dahi, Karagöz’ün kendisi -Eski Yunan komedisinden kalma- düzeysiz şakalar ve müstehcen hareketler yapan, bazen tahta bir fallus sallayan bir Bizans mimus soytarısı gibi oynamıştır. *Karagöz*’ün bu şaklaban özellikleri, oyunların açılanmaya çalışılan dinsel doktrinlerini yıkmaya meyilli olmuştur.

Peter Burke, *Popular Culture in Early Modern Europe* (Erken Modern Avrupa’da Popüler Kültür) adlı eserinde, karnavalın gerçek ve sembolik olarak 3 ana tema’sı olduğunu belirtmiştir: “yemek, cinsellik ve şiddet” (1994: 186). *Karagöz* oyunları bunların üçüyle de bağdaştırılabilir. Özellikle Ramazan akşamları boyunca verilen ziyafetlerde ne kadar çok gösterinin sergilendiği düşünüldüğünde, yemek bağlantısı açıktır. Cinsellik ve şiddet de *karagöz* sahnesindeki beyaz perdenin arkasından sıkça sergilenmiştir. Birçok oyun, Karagöz’ün zenne âlemine girmeye çalıştığını gösterir. Hatta bu uğraşlarda Karagöz bazen devasa bir fallus

giyer. Karagöz'ün çabalarının çoğu boşunadır. Bununla birlikte son çare olarak kadın kılığına girmek gibi hilelere de başvurur. Diğer oyunlar lezbiyenlik, çift cinsiyetlilik ve çok eşlilik (İslami toplumlarda, gerçek medeni durumlarının doğası gereği nadiren olmakla beraber, erkeklere dört eşe kadar izin verilir) konularını sergilemiştir. Cinsellik, böylece, şiddet gibi tipik İslam normlarının dışındaki bir yolla sunulmuştur. Oyunun en önemli karakterlerinden biri, “kendi çocukları ve ailesi de dâhil birçok kişiyi öldürmekle gurur duyan” ve çoğunlukla Karagöz'ü kafasını kesmekle tehdit eden ayyaş Matiz'dir (And 1975: 55-56). Karagöz oyunları, çoğunlukla cin ve karanlık ruhların şiddet sahnelerini de içerir. “The Offended Ones” (Kırgınlar) adlı oyunda Karagöz, Hacivat'ın üç kardeşini öldürür ve daha sonra Hacivat'ın oğluna yakalanmamak için kaçır (s. 64).

Ortaçağ Avrupa'sında yemek, cinsellik ve şiddet gibi festival unsurları, Bakhtin'in “karnaval kralına sahte bir taç giydirilmesi ve sonrasında tahttan indirilmesi” söylemiyle de ilişkilidir:

*Taçlandırılan kişi bir maskaranın, bir kölenin ya da gerçek bir kralın tam karşısı olur. Bu eylem bir bakıma, karnavalın iç dünyasını ters yüz eder ve kutsanır. Taçlandırılma ayininde, gerçek bir seremoninin bütün yönleri, - yeni krala devredilen otorite sembolleri- değişken bir hale dönüşür ve keyif dolu bir bağlılığın sahte görünümüne kavuşur (Bakhtin 1998: 252).*

Karagöz oyunlarında gücü elde eden maskara, Karagöz'dür. Bu güç Karagöz'e, zeki ve ahlâklı bir karakter olan Hacivat tarafından, çoğunlukla oyunun başında verilir ve hemen arkasından Hacivat, Karagöz tarafından yenilir. Karagöz gücü bir kez ele geçirdiğinde, cinsellik ve şiddet üzerinde normal toplumsal kontroller kuran Karagöz veya diğer karakterler tarafından icra edilen eylemlerin doğurduğu durumlar baş gösterir. Çoğu oyunun sonunda, Karagöz gücünü kaybeder ve toplum normale döner: Yetkin olan kişi, zenneyi alır ve Karagöz, hayal ürünü işini kaybederek toplumdaki normal yerine döner.

*Wayang Kulit* gibi diğer gölge oyunu geleneklerinde çoğu oyun soyluların yiğit hareketlerine dayanırken, Türk karagöz oyunlarında bunların hiçbiri görülmez. Karagöz, alt sınıfın bir üyesi olarak tanıtılır; seyirciler de çoğu kez Karagöz'ü böyle tanırlar. Karagöz'ün çoğu ihtirası güç ile ilgilidir: Türk toplumunda genelde yaygın olan zengin olmak, birçok statü kazandıran meslek edinmek ya da soylu bir evlilik yapmak gibi. Karagöz, kaba kişiliğini etrafındaki zengin yabancılar ve Türk toplumundaki kudret simsarı insanlar ile, en çok da orta sınıfın etkisiz bir figürü olan eğitilmiş ve zengin ama kırılabilir ve budala Hacivat üzerinde etkin olmak için kullanır. Karagöz, tamamıyla dalkavuk bir yansıma değildir; hatta, ortaya çıkan bu gülünç karakterle özdeşleşme yoluyla seyirci tarafından halktan biri olarak görülmektedir. Karagöz'ün toplumda daha iyi bir yer edinmek, güzel bir eşe sahip olmak ve üst sınıf insanlar üzerinde etkin olmak gibi hırsları, seyirciye de bir güç duygusu yüklemektedir. Bu oyunlar alt sınıftan Türklerin otoriteye, Osmanlı Devleti ve din adamlarına karşı, “İşte bu bizim!” dediği etkili bir ortam oluşturmuştur.

Osmanlı Türkleri tarafından sömürgeleştirilen Yunanlılar, bu gücü, yabancı bir iktidara maruz kalmamak için çok ilginç bir şekilde kullanmıştır. *Karagöz* oyunları Yunanistan'a, Türkiye'de de popülerliğini kazandığı dönemde girmiştir. İlginç bir şekilde, Yunanistan'daki Ortodoks kilisesi, mimus ve tiyatroya karşı İslam'da bu dönemde var olan yasakların çoğunu koymuştur (Myrsiades-Myrsiades 1988: 11). Yine de Yunanlılar, Türk karagözündeki sahnelerin benzerlerini sergilemeye başlamış; ancak iki ana karakterin isimleri Karagiozis ve Hatzivatis olarak değiştirilmiştir. Bununla birlikte, Yunanların Osmanlı İmparatorluğu'ndan bağımsızlıklarını ilan ettikleri ve artık kendilerini güçlü bir imparatorun kanatları altında değil de Büyük İskender'in şanlı geçmişinin soylu torunları olarak görmeye başladıkları 1821 yılında, oyun repertuarında köklü bir değişiklik olmuştur. 19. yüzyıl sonunda, "Kahraman Katsandonis" adlı epik bir gölge oyunu, Yunanistan'da büyük popülerlik kazanmıştır. Bu oyun, artık bir komedi yerine bir kahramanlık draması olarak üç geceden fazla sergilenmiştir (Myrsiades-Myrsiades 1999: 133). Bu oyunda hâlâ Karagiozis ve Hatzivatis mevcuttur; fakat onların maskaralıkları, oyunun küçük bir bölümünde, 1821'deki savaşta zalim Ali Paşa'yla mücadele eden gerçek bir Yunan eşkiya kaptanla ilgili olarak yer almıştır. Diğer Yunan oyunlarında Karagiozis'in kendisi, çocukları kurtarmak için masalsı yaratıklarla savaşır (Myrsiades-Myrsiades 1992: 99). Bu romantik kahraman, gülünç soytarı imajını, alt sınıftaki Yunanlıların sembolü olarak değiştirmiştir.

Eğer bu oyunlar, umumi bir özkimliklendirme biçimi, toplumda güçlü olmayan bazı grupların devlete "İşte biz buyuz!" demesinin bir yolu gibi işlev gördüyse, aynı şekilde, o toplumun ne olmadığını söylemesini sağlayan güçlü bir araç olarak da kullanılmıştır. *Karagöz* oyunundaki birçok standart tiplleme, modern okuyucuya etnik ve ırkçı tipllemeler olarak görünmüştür. Bu tür standart tiplmelere örnek olarak Cud (Yahudi), Ermeni ve Arap gösterilebilir. Cud; "pazarlıkçı Yahudi, tefeci, eskici veya bir işportacı olarak görülür. Hain ve kaba bir tiptir." Ermeni, "genellikle büyük bir ev halkının başkâhyasıdır. Hiçbir mizah anlayışı yoktur; sınırlı bir zekâsı vardır ve işinde çok ciddidir." Arap, "para ödemesi gerektiğinde duaya çıkma gibi bir alışkanlığı olan ve bazen para verene dua eder gibi görüldüğünde para alan ama esasında borç verene küfreden bir tiptir. Çok aptaldır ve bir fikri kolayca kavrayamaz" (And 1975: 58-59). Afrikalıların görsel temsilleri; Arap, Fars ve Arnavutları gibi hayli tipiktir. *Karagöz* ve *karagiozis* oyunlarında görülen önyargılar, I. Dünya Savaşı'nı takip eden bölgede şiddetli etnik anlaşmazlıkların habercisi olmuştur. Bu, aynı zamanda, birçok kukla oynatıcısının Yahudi ve Ermeni gibi etnik azınlıklara mensup olduğu düşünüldüğünde ironiktir. Yine de bu, *karagöz* oyunlarının Türk veya Yunan seyirciler için özkimlik yaratmada ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir.

*Karagöz* oyunlarının Yunan ve Osmanlı kültüründe önemli bir yere sahip olmasını sağlayan, halk kimliğini yaratan bu güçtür. Her iki kültürün de bu oyunların sergilenmesini daha oyun başlamadan engelleyebilecek türde dinî

yasakları olmasına rağmen, bu gölge oyunları toplumlarda öyle popülerleşmiştir ki, dinî kuruluşlar onları mazur gösterme çabalarına girişmiş, hatta bazen onları kutsamaya başlamışlardır. Dahası *karagöz* oyunları sayesinde halk, gücünü gösterecek bir yol bulmuştur. Gerçi sonunda, sahte kralın tahttan indirilmesi gibi, *Karagöz* daima toplumdaki normal yerine dönmüştür. Sosyal ve kültürel normlar tekrar dönüşmüştür. Dolayısıyla alt tabakadakiler, yalnızca kısa bir süreliğine kendilerini ifade etmek için bir güce sahip olmuşlardır ve sonrasında bu hak onlardan geri alınmıştır. Gölge oyununun beyaz perdesi ardında resmedilen karnaval dünyası, sadece anlık ve geçici bir illüzyondur.

Gösteri sanatı olarak *karagöz*, Yunanistan ve Türkiye’de hemen hemen yok olmuştur. Çoğu eleştirmen, eğlence şekli olarak televizyon ve sinemaların artan hâkimiyetinin her iki ülkede de gölge oyunlarının düşüşe geçişine sebep olduğunu iddia etmektedir (“Turkish Shadow Theater and Karagoz”/“Türk Gölge Tiyatrosu ve Karagöz” 2000). Her iki ülkede de Batılılaşma hareketleri, özellikle Türkiye’de 1920’lerin ortasında Kemal Atatürk tarafından başlatılan programlar, eski dönem ürünü sayılan halk sanatlarından uzaklaşılmasına yol açmıştır. 1980’lerin sonlarına doğru, -birçoğu oyunlarını televizyonda sergileyen- son *karagöz* oyuncularını emekli olmuştur. Son zamanlarda ShadowLight Productions’ın (Gölge Oyunu Yapımı) “The Metamorphosis of Karagoizis” (*Karagöz’ün Başkalaşımı*) adlı gölge oyunu gösterimiyle ya da [www.karagoz.tv](http://www.karagoz.tv) internet sitesiyle bu türü yaşatma çabaları da olmuştur. Bu yeni gösteriler, üç yüz yıl öncesindeki *karagöz* oyunları gibi aynı kaba ve küstah mizah anlayışına sahiptir; fakat internet ve televizyon gibi araçlar, canlı bir temsildeki ani halk etkinliğini sağlama yetisine sahip değildir. Toplum değişmektedir ve belki *karagöz* üzerinden kimlik yaratma ihtiyacı artık kaybolmuştur yahut *Karagöz* ve *Karagiozis* artık modern Türk ve Yunanlıların kendileri için istediği türde bir kimliğe sahip değildir. Yine de, Osmanlı İmparatorluğu’nun yükselme döneminde bu oyunlar, alt tabaka insanlarına bir güç hissi vermiş, hatta Yunanlıların ezilen toplum kitesinin yeni bağımsız vatanlarında kendi kimliklerini yeniden oluşturmasına yardımcı olmuştur. *Karagöz* gösterisinin oluşmasını sağlayan gölgeli beyaz perdenin arkasından, güçlü bir birliktelik/ topluluk hissi doğmuştur.

**KAYNAKÇA**

- AND, Metin (1975). *Karagöz (Turkish Shadow Theatre)*. Ankara: Dost Yay.
- BAKHTIN, Mikhail (1998). "Carnival and the Carnavalesque". In John Storey. ed., *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. Athens: University of Georgia Press.
- BURKE, Peter (1994). *Popular Culture in Early Modern Europe*. rev. ed. Hants: Scolar Press.
- Kur'an (1997). Translated by N. J. Dawood. London: Penguin Press.
- MARTINOVICH, Nicholas (1933). *The Turkish Theatre*. New York: Theatre Arts.
- MYRSIADES, Linda S. - MYRSIADES, Kostas (1988). *The Karagozis Heroic Performance in Greek Shadow Theater*. Hanover: New England University Press.
- MYRSIADES, Linda S. - MYRSIADES, Kostas (1992). *Karagiozis: Culture & Comedy in Greek Puppet Theater*. Lexington: University of Kentucky Press.
- MYRSIADES, Linda S. - MYRSIADES, Kostas (1999). *Karagozis: Three Classic Plays*. New York: Pella Press.
- TIETZE, Andreas (1977). *The Turkish Shadow Theater and the Puppet Collection of the L. A. Meyer Memorial Foundation*. Berlin: Gebr. Mann Verlag.
- Turkish Shadow Theater and Karagoz (2000). *Turkish Daily News*. [http://www.turkishdailynews.com/past\\_probe/12\\_10\\_00/leisure.htm#12](http://www.turkishdailynews.com/past_probe/12_10_00/leisure.htm#12) [29.12.2003].