



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Seramik Anasanat Dalı

GÖLGE OYUNU VE KUKLALARIN SERAMİK FORMLARDA YANSIMALARI

Reyhan Artaç

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

GÖLGE OYUNU VE KUKLALARIN SERAMİK FORMLARDA YANSIMALARI

Reyhan Artaç

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Reyhan Artaç tarafından hazırlanan "Gölge Oyunu Ve Kuklaların Seramik Formlarda Yansımaları" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Seramik Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi (Danışman) Prof. Kaan Canduran

Jüri Üyesi

Doç. Ufuk Tolga Savaş

Jüri Üyesi

Dr. Öğretim Üyesi Halil Fazıl Ercan

Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

GÖLGE OYUNU VE KUKLALARIN SERAMİK FORMLARDA YANSIMALARI

Danışman: Prof. Kaan CANDURAN

Yazar: Reyhan Artaç

ÖZ

Sanat, eserinin yaratıcısı bilinsin ya da bilinmesin içinde var olduğu toplumun manevi birikimini yansıtan ve geleceğe taşıyan en önemli unsurlardandır. Bu sebeple sanat nesilden nesile taşınmalı ki o sanat varlığını devam ettirebilsin.

Bu çalışma raporunda; toplumun gelişim süreçleri içerisinde öncü bir yer edinen "Gölge oyunu ve Kukla" sanatı ele alınmıştır. Bu kapsamda oyunların, toplumların, günlük yaşayışlarını tasvir etmesi ve söz varlığının (sözlü sanat) sosyolojik açıdan bazen abartılı biçimde yansıtması ile müzik ve taklit eşliğinde iki veya üç boyutlu sahnelenişi ve yorumlanması çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

Dünyada ve özellikle Türkiye'de en önemli kültür miraslarından biri olan Gölge Oyunu ve Kukla Sanatı hakkında farklı araştırmalar incelenerek seramik formlar ile yeni yorumlar oluşturarak farkındalık yaratılmaya çalışılmıştır.

Sanatın nesilden nesile taşınması, yeri geldiğinde yorumlanarak varlığını devam ettirmesi Gölge Oyunu ve Kukla Sanatı üzerinden deneyimlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Hacivat ve Karagöz, gölge oyunu, kukla, oyun nesnesi, seramik, sanat nesnesi

REFLECTIONS OF SHADOW PLAY AND PUPPETS IN CERAMIC FORMS

Supervisor: Prof. Kaan CANDURAN

Author: Reyhan Artaç

ABSTRACT

Art is one of the most important elements that reflects the spiritual accumulation of the society in which it exists and carries it into the future, whether it is known or not. Therefore, art must be passed down from generation to generation so that it can survive.

In this art work report; the art of “Shadow Puppetry and Puppets”, which has a pioneering place in the development processes of society, has been discussed sociologically in its historical development. In this context, the depiction of the daily lives of societies in plays and occasionally exaggerated reflections of vocabulary (verbal art), and the two or three-dimensional staging of music and imitation have been defined.

In the changing perception of world of art, the fact that Shadow Puppetry and Puppets began to disappear by changing their shapes, have been discussed.

One of the most important cultural heritages in the world and especially in Turkey, Shadow Puppetry and Art of Puppets have been interpreted by analyzing the different research about them. Two and three dimensional applications have been made with ceramic forms and defined.

Thus, art must be passed down from generation to generation so that it can survive.

Key Words: Hacivat and Karagöz, shadow puppetry, puppet, objects of play, ceramic, art object

TEŐEKKÜR

Tez sürecinde desteęi ve sabrı için danıőmanım Prof. Kaan Canduran baőta olmak üzere, Atölye çalıőmalarında bana kapısını sonuna kadar açan ve çalıőma ortamı saęlayan deęerli dostum Hüseyin Ali Doęan'a(Hüseyin Ali Doęan Seramik Atölyesi), her baőım sıkıőtıęında fikirlerinden yararlandıęım ve bu raporun hazırlanmasında baőtan sona desteęini esirgemeyen sevgili dostum Mehtap Morkoç'a, manevi desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Iőıl Tüfekci Ardıç, Sevil Seda Arapkirli ve Esmâ Burcu Sereli'ye, Çevirileri ve desteęi için Esin Aykanat Avcı'ya ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü Hocalarıma, Her motivasyon düşüklüęünde yanımda olan ve yapacaęıma inandıran çalıőma arkadaşım Dilek Çetinkaya'ya ,Her zaman maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen hep yanımda olan güzel aileme, Kaynak bulmamda ve Gölge oyunu ile ilgili tüm bilgilerini benimle paylaőan sevgili eőim İbrahim Emin Ege'ye, Ve emeęi geçen herkese teőekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vii
GÖRSEL DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ.....	1
<u>BİRİNCİ BÖLÜM</u>	2
<u>1. KUKLA</u>	2
<u>1.1. Kukla Nedir?</u>	2
<u>1.2. Kuklanın Tarihçesi</u>	3
<u>1.3. Kukla Çeşitleri</u>	7
<u>1.3.1. Göbek Kuklası</u>	7
<u>1.3.2. Eldiven Kuklası</u>	8
<u>1.3.3. El Kuklası</u>	8
<u>1.3.4. Çubuklu Kukla</u>	11
<u>1.3.5. İpli Kukla</u>	13
<u>1.3.6. Oturak (iskemle) Kuklası</u>	16
<u>1.3.7. Araba (Sopa) Kuklası:</u>	17
<u>1.3.8. Dev Kuklası</u>	17
<u>2. BÖLÜM</u>	19
<u>2. GÖLGE OYUNU</u>	19
<u>2.1. Geleneksel Anadolu Sahne Oyunu</u>	21
2.2. Türk Gölge Oyununun Kökenleri.....	22
<u>2.3. Karagöz Geleneği Tarihi</u>	27

<u>2.4.Karagöz'ün Konuları ve Ana Karakterler</u>	30
<u>2.5. Karagöz Oyunu Özelinde Sanat-Oyun/Oyun Nesnesi İlişkisi</u>	32
<u>2.6. Karagözün Konu Edildiği Seramikler</u>	40
<u>2.7.Türkiye’de Mizahi Unsurların Konu Edildiği Seramik Eserlere</u> ...	
Örnekler	42
<u>2.8.KİŞİSEL UYGULAMALAR</u>	50
SONUÇ	59
KAYNAKLAR	60
Etik Beyanı	62
Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu	63
Master’s Art Work Report Originality Report.....	64
Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı.....	65

GÖRSEL DİZİNİ

Resim 1. Bir Bunraku Performansı	3
Resim 2. Rod-marionette (Çubuk Kukla) tipi Sicilya tarzı bir kukla	4
Resim 3. Mr Punch	5
Resim 4. Kukla Bebek pişmiş topraktan yapılmıştır. MÖ. 2400 yıllarına tarihlenmiştir. Türkiye de bulunmuş Gaziantep Medusa Arkeolojik Cam Eserler Müzesi	6
Resim 5. İp kontrollü, ekmeaçan figür, M.Ö. 2000, Mısır	6
Resim 6. Göbek Kuklası	7
Resim 7. Temel Eldiven Kukla Prensibi	8
Resim 8. İpli Kukla Örnekleri	10
Resim 9. El Kuklası Oyuncak ördeğiyle oynayan Edi ve ev arkadaşı Büdü	10
Resim 10. Nancy Stone'un Hertfordshire topluluğu için yaptığı el kuklaları	11
Resim 11. Çubuklu Kuklalar	11
Resim 12. Çin çubuklu kuklaları	12
Resim 13. Yassı tahtadan rölyef gibi çalışılan ve gölge perdesi olmaksızın sahnelenen Wayang Kletek kuklaları, Java	12
Resim 14. Üç boyutlu, Wayang Golek figürü, Java	13
Resim 15. İpli Kukla Örnekleri	15
Resim 16. İpli Kukla Örnekleri	16
Resim 17. İskemle Kuklası	17
Resim 18. Minik Kuş	19
Resim 19. Deriden oyulmuş horozlar, M.Ö. 4. yüzyılda "Gölge Renkleri" kitabından Altay bölgesi Pazyryk sınırındaki kazılarda bulunmuştur (Rus Devlet Müzesi 1934).	20
Resim 20. Karagöz Anıt Mezarı, Bursa	40

Resim 21. Karagöz Müzesi.....	41
Resim 22. Karagöz Anıt Mezarından Seramik Rölyef Detayı, Bursa.....	41
Resim 23. Satranç Takımı, Kalıpla Şekillendirme, 1020 C, El Dekoru, 34x34, 2001	42
Resim 24. Seramik Çizgi Kahraman Hasbi Tembeler, Gökçe Özer (Fotoğraf: Orçun Aksakal)	42
Resim 25. Seramik Çizgi Kahramanı; Ramiz Gökçe'nin Karakteri Tombul Teyze, Emel Aslan (Fotoğraf: Orçun Aksakal)	43
Resim 26. Seramik Çizgi Kahraman, Jim Davis'in Çizgi Karakteri Garfield, Yasemin Er	43
Resim 27. Seramik Çizgi Kahraman, Oğuz Aral'ın Çizgi Karakteri Avni, Emre Tosun.....	44
Resim 28. Atilla Özer'in Karikatürü.....	44
Resim 29. Yrd. Doç. Sadettin Aygün'ün Atilla Özer'in karikatürü üzerinden yaptığı Seramik Uygulama (Fotoğraf: Orçun Aksakal).....	44
Resim 30. Çağdaş Çakmak resmi instegram sayfası	45
Resim 31. Çağdaş Çakmak Arşivi(Fotoğraf Çağdaş Çakmak).....	46
Resim 32. Çağdaş Çakmak Özel Arşivi (Fotoğraf Çağdaş Çakmak) Kişisel Uygulamaları.....	46
Resim 33. İki parça halinde Karagöz Maskesi (Fotoğraf: Orçun Aksakal).....	47
Resim 34. Masklar; Hacivat – Karagöz, Şamotlu Çamur, 60x 25 cm, 1055oC (Fotoğraf: Uğur Güler).....	47
Resim 35. Keraflex (Beberuhi) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler).....	48
Resim 36. Keraflex Çalışma (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler).....	49
Resim 37. Cam Elyaf Panolar (Fotoğraf: Orçun Aksakal)	49

Resim 38. Reyhan Artaç, "Cin"	50
Resim 39. Reyhan Artaç, "İzleyiciler"	51
Resim 40. Reyhan Artaç, "Kuklalar"	52
Resim 41. Reyhan Artaç, "Karagözüm"	53
Resim 42. Reyhan Artaç, "Perde"	54
Resim 43. "İşçi Filmleri Festivali'nin 9'uncu Yılı (2014) Afişi.....	54
Resim 44. Charli Chaplin Modern Zamanlar Film Afişi	55
Resim 45. Reyhan Artaç, "İşçi"	55
Resim 46. Reyhan Artaç, "İnsancıklar"	56
Resim 47. Evrim teorisi ağacı	57
Resim 48. Reyhan Artaç, "Gidelim mi, Dönelim mi"	57
Resim 49. Reyhan Artaç, "Adem ve Havva"	58

GİRİŞ

Kukla benzeri figürler insan kültürünün en erken dönemlerinde farklı amaçlar için kullanılmaktaydı. Günümüzde şaşırtıcı derecede çeşitlenmiş ve yorumlanmış olarak ortaya çıkmaktadırlar. Kuklalar, performans gösteren nesnelere ve çok çeşitli manipüle edilmiş yaratıklar, Broadway sahnelerine (The Lion King, Avenue Q, War Horse) yerlerini almakta ve tiyatrunun en göze çarpan ödülleri arasında bazılarınınına laik görülebiliyorlar. Aynı anda avantgarde mekanları, kulüpler ve kabareler de kukla çarpışmaları ve hem küçük hem de büyük ekranlarımızda karşımıza çıkabilmektedir.

Antropomorfik (insana ait özelliklerin başka bir varlığa atfedilmesi) unsurları ustalıklı ve mühendislikle birleştiren kuklalar ve ilgili olduğu figürler, insan olmanın ne anlama geldiğini sürekli olarak değişen anlayışımızın önemli metaforları ve somut ifadeleridir. İnsan ırkı ve cansız dünya ile ilişkimiz hakkında uzun zamandır var olan paradigmaları sorgulayıp, insanlığın yeni somutlaşmış örnekleriyle belirgin araçlar sunarken, hayati sanatsal unsurlar olarak ortaya çıkıyorlar. Kukla ile olan ilişkimizi anlamak, kendi ifadelerimizi açığa çıkarmaktır.

Diğer taraftan Karagöz ve Hacivat özelinde Geleneksel gölge oyunları üzerinden literatür incelendiğinde de bir çok farklı açıdan yapılmış az fakat çeşitlilik dolu bir literatür olduğu göze çarpmaktadır. Geleneksel yapıda kalan gölge oyunlarının kuklalar kadar değişim göstermediği görülmektedir.

İfade edici nesnelere çoğalmasa, çağımızın önündeki endişelerin ötesinde mevcut kültürel bağlamı yansıtmaktadır. İnsanlığı, çevremizdeki insan ve doğal unsurlarla ilgili anlayışımızı gözden geçirirken, bu yeni görüşler, gölge oyunu ve kuklanın ne olduğu ve kuklaların performansta nasıl tezahür ettikleri kavramımızı eş zamanlı olarak dönüştürür.

Nesneler hayatımızın her yönünü istila eder. Daha yeni, daha cazip metalarla dolup taşıyoruz bu nedenle, artan bir dizi şeyle uğraşmaya ve değerlerini ve onlarla olan etkileşimlerimizi sürekli olarak değerlendirmeye teşvik etmeye mecburuz. Dünyaya yayılan kapitalist toplum, bizleri, arzularımızı tatmin etmenin, kişiliklerimizi ifade etmenin ve her nasılsa kendimizin esaslı bir uzantısı olarak bir şeyleri tamamlamanın bir aracı olarak görmemizi sağlar.

Yeni kukla anlayışını ve onlardan ortaya çıkan temaları ve soruları tanımlamak, yeniden yorumlamak, farkındalık yaratmak, Geleneksel gölge oyunu ve kukla sanatının gelenekselleşme biçimleri incelenerek yaşadığı değişim ve dönüşümler ve toplumsal etkilerinin çerçevesinin incelenmesi çalışmanın amaçlarındandır.

Çalışmanın temel amacı ise geleneksel gölge oyunu ve kukla sanatının tarihsel seyri içindeki değişim biçimlerini inceleyerek, günümüzdeki anlamının genel yapısını ortaya çıkararak. Farklı bir sanat biçimi olan seramik sanatı ile gölge oyunu ve kukla sanatının görünüş biçimlerini ortaya koyacak yüzey (iki boyutlu) ve üç boyutlu biçimde seramik form uygulamasının yapılması amaçlanmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KUKLA

1.1. Kukla Nedir?

Boehn'e göre "Kukla, çeşitli sahne gösterilerinde kullanılmak üzere yapılan ve insan eliyle hareket ettirilen insan ve hayvan biçiminde ya da soyut biçimli olabilen figürlerdir. Gösteride kullanılmayan ve kuklacı tarafından oynatılmayan oyuncak bebek ve kurgulu oyuncak gibi otomotlar ise kukla sayılmazlar. Kuklalar iki ya da üç boyutlu olabilir; parmak boyundakilerden insan boyunu aşanlara, çok basit biçimlerden süslü ve gelişken figürlere kadar çok çeşitli türleri vardır" (Boehn, 1956:252).

Birden çok kuklacının oynattığı kuklalar olduğu gibi tek bir kuklacının oynattığı kuklalarda mevcuttur. En yaygın kukla türleri sopalı kukla, el kuklası, tezgah altından yönetilen gölge kuklaları ve marionette olarakda bilinen ipli kuklalardır. Bunlardan en büyük ustalığı gerektirdiği kabul edilen ipli kukla, kontrol çubuklarına bağlı ip ya da tellerle yukarıdan hareket ettirilir. Avcı (2003:26) kuklalar hakkında "Basit bir örneğinde ipler bacaklar, eller, omuzlar ve kuklalarla omurganın bitimi olmak üzere dokuz yerden iliştilir; ipler çoğaltılarak daha ayrıntılı hareket olanağı sağlanabilir. Her ne kadar kuklaların tarihçesi hakkında kesin bilgilere ulaşamamak da insanlık tarihinin varlığından beri var olduğunu görmekteyiz. İlk olarak büyü ve çeşitli dini ritüellerde kullanılmış daha sonra ise pişmiş topraktan yapılmış bebekler biçiminde. Teknolojinin gelişimi ile farklı malzemeler ve teknikler kullanılmıştır.

Türkiye ve Dünyada insanların vazgeçemediği ilgi alanlarından bir tanesini de kuklalar oluşturmaktadır. Kuklalar üzerinde yapılan incelemeler de kuklaların yalnızca çocukların değil yetişkinlerinde ilgi duydukları bir alan olarak görmekteyiz. Kuklaların basit bir eğlence aracı olmadığını, eğlendirirken eğittiğini, toplulukların duygu ve düşüncelerini dile getirdiği ve çağın sanat anlayışını, kültürel yapısını yansıttığını göstermektedir" demiştir.

1.2. Kuklanın Tarihçesi

Kukla ve kukla tiyatrosu, uzun ve büyüleyici bir mirasa sahiptir. Bu görsel ve dramatik sanatın kökenlerinin, tam olarak nerede ya da nereden kaynaklandığı bilinmese de, esas olarak tohumlarının Doğu'da atıldığı düşünülmektedir.

Roth'a göre "Hindistan'da 4000 yıl önce uygulamaya konmuş olabilir: dini takma tarafından taklit edilmek yasaklanmış ve Sanskritçe oyunlarındaki önde gelen oyuncuya sutradhara (dizelerin sahibi) denilmiştir. Bu yüzden kuklaların insan aktörlerinden önce var olması muhtemeldir" (Roth, 1975, s. 34; Oral, 2003, s63).

Currell, (1993:13) Çin'de, marionetlerin MS sekizinci yüzyılda kullanıldığını ve gölge kuklaları 1000 yıldan fazla bir zaman geçtiğini belirtir. Birman kukla tiyatrosunun insan dansı dramasının gelişimi üzerinde önemli bir etkisi vardı ve bir dansçının yeteneği hala bir kukla hareketlerini yeniden yaratma becerisi üzerine karardır. Japonya'nın en iyi dramatisti Chikamatsu Monzaemon (1653-1725), insan tiyatrosuna değil, bir zamanlar Kabuki'yi popüler hale getiren Bunraku kuklası için eserler yazmıştır (Currell, 1999:13).



Görsel 1. Bir Bunraku Performansı

Kaynak:<https://www.jfkl.org.my/reports/bunraku-traditional-japanese-puppet-theatre/>

Avrupa'da, kukla draması erken Akdeniz uygarlıklarında ve Roma egemenliği altında gelişmiştir. Currell'a göre "Yunanlılar kuklaları M.Ö. 800'lere kadar kullanmışlar ve kukla tiyatrosu zamanın yazılarına göre, M.Ö. 400'de Yunanistan'da ve Roma'da muhtemelen kuklalar ve eldiven kuklalarıyla ortak bir eğlence biçimiydi". Orta Çağ'da, kuklalar, Trent Konseyi tarafından yasaklanana kadar kutsal yazıları harekete geçirmek için yaygın olarak kullanılmıştır. Rönesans'tan bu yana, Avrupa'daki kuklalar kesintisiz bir gelenek olarak devam etmiştir (Currell, 1999:13).

Sicilyalı kuklalar (bir metre yüksekliğindeki şövalyeler, zırhlı zırhı? giyiyor ve yukarıdan çubuklarla çalıştırılıyor) on altıncı yüzyıldan bu yana Orlando Furioso'nun öyküsünü gerçekleştiriyordu, ama bu kukla türü aslında Roma zamanları kadar uzun zaman önce kullanılıyordu. Almanya'da kuklalar, 1587'den beri Doktor Faustus'un Tarihini gerçekleştirdiler ve Fransa'da kukla operalar o kadar popüler oldu ki, 1720'de canlı opera onları yasalarla kısıtlamaya çalışılmıştır. On sekizinci yüzyıl Fransız Ombres Chinoises gölge kuklaları sadece bir fuar alanı eğlencesi değil, aynı zamanda sanatçılar ve moda dünyasında da popülerdir (Currell, 1999:37).



Görsel2. “Rod-marionette (Çubuk Kukla)” tipi Sicilya tarzı bir kukla

Kaynak: Currell, 1999:37

İngiltere'de, kuklalar on yedinci yüzyılda kesinlikle biliniyordu ve iç savaş sırasında, tiyatrolar kapalıyken, kukla tiyatrosu, eşsiz popüleriteye sahip olmuştur. On sekizinci yüzyılın başlarına gelindiğinde, zenginler için modaya uygun bir eğlenceliydi ve 19. yüzyılın sonlarında, İngiltere'nin en iyisi olarak kabul edilen kukla grupları, dünyayı özenli yapımlarıyla gezmiştir. Avrupa'da birçok bölgede bulunan Bay Punch (Mr. Punch) ise İtalya'da doğmuştur. Pulcinella'nın İtalyan Commedia dell'Arte'deki bir kuklası olan bir kukla versiyonu, göçmen şovcular tarafından Avrupa çapında taşınmış ve pek çok ülkede (Petuschka-Rusya, Pickle Herring, daha sonra Jan Klaasen-Holland ve Polichinelle-Fransa dahil) benzer bir karakter oluşturulmuştur. Fransız versiyonu, 1660'da Charles II'nin dönüşü ile İngiltere'ye tanıtılmış olan “Punchinello” kısa bir süre sonra Punch'a kısaltılmış ve her tür oyuna dahil olmaya başlamıştır. 1825 yılına gelindiğinde, Punch popüleritesinin zivesindeydi ve oynadığı hikayeler, onun standart temel formunu almıştır. (Currell, 1999:38).



Görsel 3. Mr Punch

Kaynak: <https://www.telegraph.co.uk> - Scientists crack the secret to the punchiness of Mr Punch, 10 Nov 2015

Kuklanın kesin tarihçesi ile kesin bir bilgi olmamakla birlikte, gerek ülkemizde gerekse farklı ülkelerdeki araştırmacıların yaptığı çalışmalar doğrultusunda elde edilen bulgularla yola çıkarsak, şu tanımlarla karşılaşılmaktadır.

And'ın belirttiğine göre, kuklalarla ilgili "yazılı kaynaklar ilk kez eklemli kafatası ve menteşeli maske formuyla ilkel toplumların büyü ve dini törenlerde kullanılmıştır. Bu, maske ve kafatasları hareket edebilen eklemlere sahip bebek ve diğer figürlerden oluşmaktadır. Bunların bazıları günümüzde dünyanın pek çok yerindeki müzelerde sergilenmektedir" (And, 1969:12).

Kukla ve kuklacılığın kökeni büyü törenlerinde aranabilir. Oral (2003:18), "Yazıyı bilmeyen ilkel insanların da kukla yaptıkları kesindir. Kabile yaşamında ortaya çıktığından bu yana uygarlığın parçası olan kuklalar Eski Mısır, Yunan ve Roma'da kullanılmıştır. Hıristiyan Kilisesi Kitabı Mukaddes'ten sahneleri ele alan oyunlarda kukla kullanılmasına önce izin verdi; daha sonra ise bunu yasaklamıştır. Böylece gösterilerini sokaklarda sürdürmek zorunda kalan kuklacılar kentten kente dolaşarak fars, slapstick ve gölge oyunlarından oluşan repertuvarlarını sundular". 17. yüzyılda bir kişiyi temsil etmekten çok, kalıp bir tip olarak ortaya çıkan kekeme kukla Napoli'de "Pulcinella", Fransa'da "Polichinelle", Rusya'da "Petruşka", Londra'da da "Punch" adıyla yaygınlaştı. Orta Asya'da varlığı bilinen Kukla, ilk çağlarda Kolkarcak, Kaguacak gibi adlarla oynatılmıştır. Geleneksel tarzda oynatılan kukla; el kuklası ve ipli kukla olmak üzere iki çeşittir. El kuklaları konulu oyun türünde, ipli kuklalar ise genellikle dans eden kuklalar türündedir.

Hindistan'daki Yeni Delhi Müzesi'nde bir zamanlar iple bağlanmış olduğu anlaşılan bir terracota maymunu bulunmaktadır. Bu maymun yaklaşık olarak M.Ö. 40.000 yıl

öncesine tarihlendirilmektedir. Yaklaşık olarak aynı zamanlara ait Mısır kökenli bir figürde Fransa Paris'teki Louvre Müzesi'nde bulunmaktadır (Roth, 1975).

Eski Mısırda piramitlerde, ipli kukla oynatan bir insanın varlığı, binlerce yıldır devam eden bu geleneği göstermektedir. Ayrıca kukla gösterilerinin eski Yunan ve Roma da yapıldığı, gezgin kuklacıların Asya ve Avrupa'da köy, kent ve panayırları dolaşarak gösteri yaptıkları bilinmektedir (Oral, 2003:19).



Görsel 4. “Kukla Bebek” pişmiş topraktan yapılmıştır. MÖ. 2400 yıllarına tarihlenmiştir. Türkiye de bulunmuş Gaziantep Medusa Arkeolojik Cam Eserler Müzesi

Kaynak: <http://www.ensonhaber.com/747-3-bin-yillik-kukla-bebek-gaziantep-te-sergileniyor.html>



Resim 5. “İp kontrollü, ekmek açan figür”, M.Ö. 2000, Mısır

Kaynak: www.sagecraft.com/puppetry/definitions/historical/chapter1.html

And'a (2003:45) göre “Selçuklularda ve Osmanlılarda kukla oyunlarının olduğu bilinmektedir. Kuklaların nereden, nasıl ve hangi yollarla Türklere geldiği konusunda çok değişik görüşler bulunmaktadır. Bunların içinde kuklanın Orta Asya'da Türkler

arasında yaygın olarak oynatıldığı, göçler sırasında Anadolu'ya getirildiği ağırlık kazanmaktadır. Türkistan, Özbekistan ve Orta Asya Türklerinde kukla oyunlarına "Çadır Hayal" ve "Kol Korçak" adı verildiğini biliyoruz. Bugün bile Anadolu'da bebek anlamına gelen "Korçak, kudevçuk, kuşav, kavur, konçak, kaburcak, kavurcak, goğurcak", kelimelerinin yaşadığını bunların hepsinin öz anlamları yanında kukla ve bebek anlamına geldiğini araştırmacılar kabul etmektedir". Orta Asya Türklerinde, özellikle Özbeklerde çok zengin bir kukla geleneği bulunmaktadır. Türkistan'da Korçak Oyunu adı verilen kuklanın başlıca iki türü bulunmaktadır. Bunlardan biri çadır hayal ipli kukladır. Dest Korçak ya da Kol Korçak ise el kuklasıdır. Türklerde ise özellikle Osmanlılar döneminde kukla çok yaygın ve çeşitlidir. Bu örneklerle eski kaynak metinlerinde de rastlanmakla birlikte, eski şenlikleri gösteren sayısız minyatürlerde görülmektedir. Anadolu'da yapılmış çeşitli kazılarda pişmiş topraktan yapılmış kukla bebeklere rastlamaktayız (And, 2003:45).

1.3. Kukla Çeşitleri

1.3.1. Göbek Kuklası

Anadolu'da köylerde çeşitli adlar altında oynatılan bir kukla olan "canlı kukla" diğer adıyla "Göbek Kuklası" halk arasındaki ismiyle "Aşuk ve Maşuk" olarak bilinir. Göbek kuklasında aslında kukla yoktur, fakat oyuncular kendilerini kukla biçimine sokmaktadırlar. Ayrıca oyuncular çıplak karınları üzerine yüz resmi çizerler, başlarını ve kollarını kasnak üzerinde bir örtüyle örter, karna çizilmiş yüzün omuz düzeyine gelen yere bir oklava bağlanır ve buraya bir gömlek giydirilir.



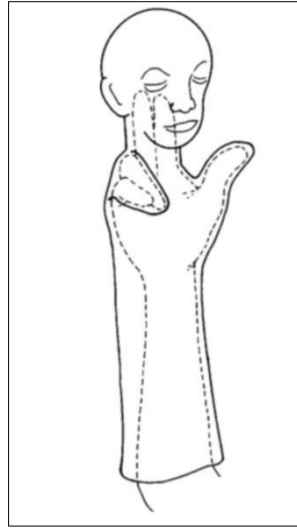
Görsel 6. Göbek Kuklası

Biri erkek diğeri kız karakteri olan ve iki oyuncu tarafından müzik eşliğinde oynanan bir ortaoyunudur. Aşuk ile Maşuk oyunu; komik, eğlenceli, koreografili, müzikli geleneksel bir ramazan eğlencesidir. Bu örnekleri özellikle günümüzde düğün, sünnet ve ramazan eğlencelerinde daha yoğun olarak görülmektedir. Bu oyunda en çok dikkati çeken ise oyuncuların erkek oluşudur. Oyuncularının Erkek olmasının ilk nedeni olarak özellikle İslam ülkelerinde toplantı ve eğlence törenlerinin haremlik ve selamlık biçimde düzenlenmesi gösterilebilir. Ayrıca kadınların günümüzde de olduğu gibi gözden uzak, toplumdan soyutlaştırılmaya çalışılması ayrıca namahrem olarak

görülmesi de etkili olmuştur. Her daim sahneye çıkan, kendini gösteren kadın kötü, yollu, ucuz vb. ithamlara maruz kalmıştır. Tüm bunların toplamında, kadının bir kenara itilerek erkek egemen sınıfının üstünlüğü daha belirgin bir biçimde karşımıza çıktığını görebiliriz.

1.3.2. Eldiven Kuklası

“Eldiven kuklaları, bir insan eli bulundurma gereği ile boyut ve tasarım bakımından sınırlıdır. Operatörün bileği kuklanın beline dönüşür, bu yüzden dirseğinize uzun bir “eldiven” sahip olunması önemlidir, böylece kol performans sırasında gösterilmez. Geri çekilmesine yardımcı olacak koyu bir malzeme veya daha etkili bir şekilde karışıyorsa nötr bir renk kullanılır. Kuklanın elleri, eldivenin bir parçası olarak, ayrı ayrı kumaşta veya oyuk, modellenmiş veya oyulmuş, içi boş bir bilek veya manşetle yapılabilir. Kolları kelepçeye sıkıca tutturulur ve kuklacının parmakları ellerin kontrol edilmesi için sokulur. Bu, ellerin biçiminde daha fazla karaktere izin verir, ancak anlamlı bir jest elde etmek ve etkili bir şekilde sahne ele almak için daha fazla uygulamaya ihtiyaç olabilir. Eldiven kuklalarına bacak verilebilir” (Currell, 1999:110).



Görsel 7. Temel Eldiven Kukla Prensibi

1.3.3. El Kuklası

“El kuklası” terimi burada, sanatçının tüm elinin kafanın içine sokulduğu bir kukla tanımlamak için kullanılır. Genellikle alt çenede başparmak ile çalıştırılan hareketli bir ağza sahiptir. Bu, hem insan hem de hayvan karakterleri için uygun olan, bazen bir “kol kukla” olarak adlandırılan, bir kafayla bağlanmış basit bir malzeme kılıfı olabilir. Doldurulmuş bir gövde ve sarkan bacaklar kola eklenebilir. İki elleri kuklalar, aynı şekilde, çapraz kolların yerleştirilmesi için yeterince büyük bir deliğin altında bırakılır; Böyle bir cisim genellikle keten bezi veya köpük kauçuk astar ile sertleştirilir. El kuklası, sert bir gövde şeklini korumak zorundaysa, güçlü bir kart veya tel örgü (tavuk teli), yani yastıklı ve kaplanmış bir çerçeve üzerinde yapılabilir. Bir el kuklası orantısız olarak büyük bir başlığa ve çok baskın bir ağza, yani başka bir adı olan “ağız kukla”

olabilir. Bir el, baş, ağız ve vücut hareketlerini etkiler. Kuklacının diğer kolu ve elinin bedeli vardır. Alternatif olarak, ek bir operatör kukla ellerine sağlayabilir. Kukla elleri genellikle sadece üç parmağa sahiptir (operatörün parmaklarının ikisi kukladan birine yerleştirilir) ve bu kukla üzerinde oldukça doğal görünme eğilimi gösterir (Currell, 1999:112).

And'a göre (1985:102) el kuklası "Türkiye'de en yaygın kukla türüdür. Bunların başları ve kolları mukavva veya tahtadan, gövdeleri bezdendir. Kuklacı elini kuklanın giysisinden içeri sokar, işaret parmağı ile başı, baş ve orta parmaklarıyla da kollar oynatır. Bu kuklaların Mısır'a Türkiye'den gittiği sanılmaktadır. Çünkü orada bu kuklalar Aragöz adını almıştır. Çok yaygın olan bu tür kuklaların İtalya'dan geldiği düşünülebilir. El kuklasıyla 1300 ile 1309 yılları arasında Oseb Sivacıyan'ın kimi Tuluat oyunları gösterdiğini öğreniyoruz..."

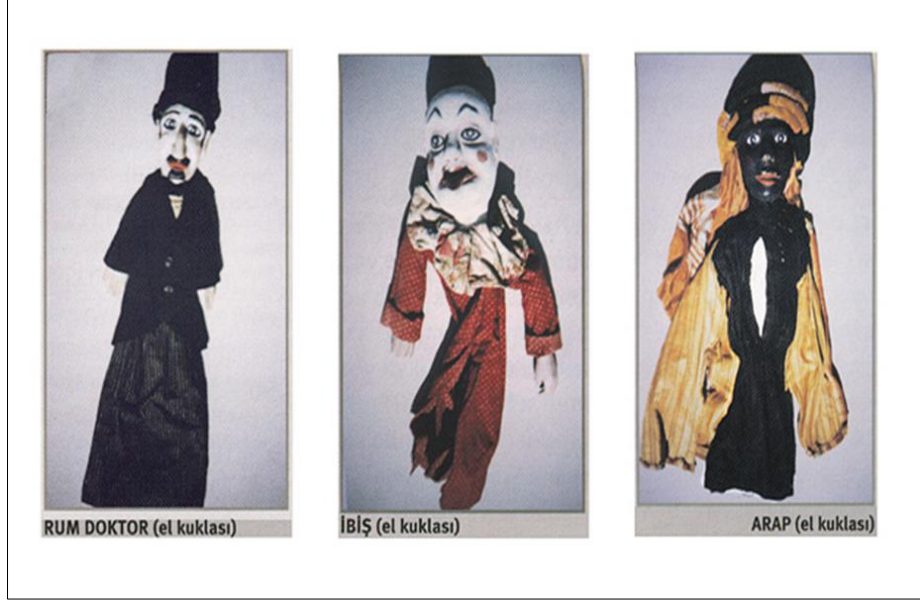
Küçüklüğüne ve basit yapısına aldanarak el kuklalarının profesyonel olarak oynatımının da kolay olacağını sanmak çok yanlıştır. Dolayısı ile bu yanlışlık oynatımın basit kalmasına ve başarısız gösterilere yol açabilir. Basitliğine rağmen el kuklaları çeşitli davranışları ve hareketleri yapabilir. O halde yaptırmak gerekir. Oynatım çalışmalarında bu arayış ve araştırma içinde olunmalıdır. Bir oyuncu aynı anda iki el kuklasını sahnede tutabilir. Fakat gösteriye bağlı olarak giriş ve çıkışlar yaptırmayı, onları değiştirmesi gerekebilir. Bu sebeple el, kukla içinde gevşek olmamalı, fakat kolay çıkarılabilmeli ve takılabilmelidir. El kuklaları çeşitli şeyler (bardak, meyve, çiçek, sopa) taşıyabilecektir tutabilecektir. Bu kuklalar, sahne uygun yükseklikte ise ayakta, değil ise oturarak oynatılır. Oturma durumunda, oyuncunun iki yana kayabilmesi için, yan yana birkaç sandalye veya bir bank bulunması rahatlık sağlayacaktır (And, 1985:103).

Her yaş ve herkes için her yerde uygun olan el kuklalarının yapımı basit ve kolaydır. Ancak dikkat edilecek önemli nokta oyuncu eli ile kuklanın büyüklüğünün birbirine uymasıdır. Çünkü oyuncunun eli, kuklanın vücudu olacaktır. Dikdörtgen şeklinde bir bez torba şeklinde dikilir. Üst kısa kısmına baş takılır ve bu kenar omuz olarak kabul edilmektedir.

Bu kuklalarda genellikle bir parmak boyuna, diğer iki parmakta kollara gireceği için, torbadaki bu boşlukların parmak kalınlığına uygun şekilde yapılması gerekmektedir. Eller her fırsatta kullanılmalı ve hareketli olmalı, yüzler hep öne dönük kalmak yerine kukla dolaşmak, yanlara ve arkalara zaman zaman dönmelidir. Davranış ve konuşmalarına uygun şekilde öne eğilmesi, İki yana salınması da çalışılması gereken vücut hareketleridir. Ki, bunlar bilek kıvraklığı ve parmak çabuklukları ister. Giriş ve çıkışlarda, hele sahnenin sonuna gelmeden, birden düşer gibi kaybolmaması, yerden biter gibi ortaya çıkmamalıdır (And, 1985:102, İvgin, 2000:36).

Tahta, alçı veya plastik maddelerden yapılır. Bunlar öteki kuklalardan büyüktür, kimisinin boyu 1 m'yi geçer. El kuklasının arkasında ensenin hemen altında bir açıklık

vardır. Sanatçı elini buradan sokarak parmaklarını özel deliklere geçirir, el ve parmak hareketleriyle kuklanın çeşitli organlarını oynatmasını sağlar. (NKFUCOM 2 Eylül 2013 resmi sayfası)



Görsel 8. İpli Kukla Örnekleri

<http://www.kolektomani.com/wp-content/uploads/2014/04/kuklalar-1.jpg>



Görsel 9. El Kuklası Oyuncak ördeğiyle oynayan Edi ve ev arkadaşı Budü

Kaynak: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Susam-Sokađı>



Görsel10. Nancy Stone'un Hertfordshire topluluğu için yaptığı el kuklaları

Kaynak: www.iandenny.co.uk/page43.htm

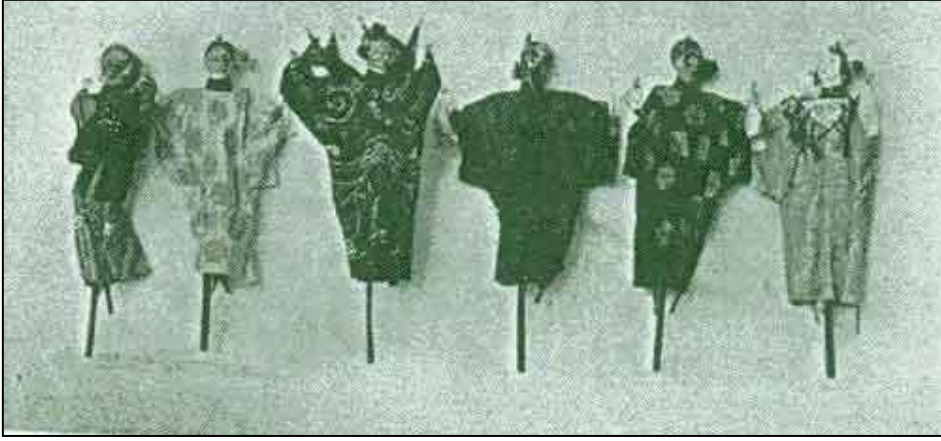
1.3.4. Çubuklu Kukla

Bu kukla da el kuklasının yapıldığı maddelerden yapılır. Başlıca özelliği ayaklarına, ellerine tutturulan çubuklar vasıtasıyla aşağıdan idare edilmesidir. Bu çeşit kuklada Cavalı'lar ustadır. (NKFUCOM 2 Eylül 2013 resmi sayfası)



Görsel 11. Çubuklu Kukla

Kaynak: http://www.kuklaorg.com/wp-content/uploads/2016/04/IMG_7111_1200x800-1030x687.jpg



Görsel12. Çin çubuklu kuklaları

Kaynak: www.sagecraft.com/puppetry/definitions/historical/chapter3.html

Çin’de yaygın olan el kuklasının yanı sıra, çubuk kukla da kullanılmıştır. Bu kuklalar, kıyafetli küçük figürlerden oluşuyordu ve altlarında kuklayı kavramaya yarayan küçük çubuklar vardır. Ayrıca gerektiğinde, oynatıcı, parmağını kuklanın tek eline yerleştirmek suretiyle kuklanın ellerinden birine de hareket kazandırmaktadır. (Öğütçü, 2007:35)



Görsel 13. Yassı tahtadan rölyef gibi çalışılan ve gölge perdesi olmaksızın sahnelenen Wayang Kletek kuklaları, Java

Kaynak: <http://pages.citenet.net/users/ctmw2400/chapter2.html>

Öğütçü’ye göre (2007:35) “Hindistan’da, gölge kuklası dışında, Vidasuka denilen bir kukla örneği daha vardır. Bu çok basitçe kurulmuş sahnelerde oynatılan komik bir kukla türüdür. Hindistan etkisiyle Endonezya’ya sığrayan kuklalar, burada özellikle Endonezya’nın merkez adası olan Java’da, gölge figürleri dışında iki önemli grupta toplanmıştır. Bunlar, yassı tahtadan ya da saydam olmayan deriden yapılmış olan Wayang Kletek ile çubuklu kuklalar olan Wayang Golek’tir. (Bkz. Şekil 14) Şaman

özelliği taşıyan ve dinsel törenlerin kaynaklık ettiği Uzakdoğu kuklalarının çıkış yeri ise Çin'dir".



Görsel 14. Üç boyutlu, Wayang Golek vigürü, Java

Kaynak: <http://pages.citenet.net/users/ctmw2400/chapter2.html>

1.3.5. İpli Kukla

İplerle yukarıdan oynatılan bir kukla türüdür. Eskiden beri bilinen ipli kukla Avrupa etkisiyle batılılaşmıştır. 1884'te Mecmua-yı Ebuzziya'da yayımlanan 'kukla' başlıklı yazıda batı kuklasının III. Ahmet döneminde Paris'e gönderilen Mehmet Çelebi'nin yanındakilerden birinin bu kuklayı getirdiği ve ilk defa Damat İbrahim Paşa'nın huzurunda düzenlenen bir eğlencede sergilenmiştir. Daha sonra geçtiğimiz yüzyılın sonunda İngiliz kuklacısı Thomas Holden'in ipli kuklaya oldukça büyük bir etkisi olmuştur. Holden, geçen yüzyılda Türk'lere kuklacılığı yaymakla kalmamıştır, bugün bile Türkiye'de arada bir rastlanan kukla ilânlarında kuklaya Holden kuklaları dendiği görülmektedir. Holden ilk kez 1882'de Türkiye'ye gelmiş ve konulu kukla oyunları oynamıştır. Bu oyunlar: İki Kumrallar, Paris sokağında Zencilerin Büyük Konseri, Bir balonu Yükselişi, Londra'da Sırça Saray, Lokantadır. 1890 yıllarında Türkiye'ye yine gelerek temsiller vermişlerdir (And, 1985:264, Büyük Lugat ve Ansiklopedisi. 7. cilt. 1960:617).

Thomas Holden'in 1890 yılında oynattığı oyunlar şunlardır: Kül kedisi, Peri ve Cin, Dans Eden Saray, Büyük Moğol, Bobby Havacı, The Mulligan Bekçileri, 5 Kişilik Dans, Bobby Arabacı ve İnatçı Eşek, Korkunç Bir Gece, İki İp Canbazı, Bir Binbir Gece Düşü, Kuzey Bahçesinde Büyük Su Şelâlesi'dir (And, 1969:103).

Holden'den sonra müzik-î humâyun'dan Halim Bey adında biri de Padişah Önünde ipli kukla oynamayı başarmış, öyle ki Holden'in gösterilerinden İskelet oyununu bile yapabirmiştir. Fakat el kuklası ipli kukladan daha kolay ve ucuz olduğu için daha

yaygın kalmıştır. Holden kuklalarından ilk etkilenen kişi Emin Bey'dir O'nun programı da tıpkı Holden'nin programına benzer. Şu oyunları oynamıştır: İki kumrallar, Canlı iskelet, Av, Zencilerin konseri, Balıkların savaşı, 5 kuklanın dansı, Kasap dükkânı, Doly Lokantada adlı oyunlardır. Holden'den etkilenen diğer bir kuklacı Cemil Mehmet Bey'dir. Onun programındaki Holden'e benzerlik açıkça bellidir: Akrobatlar, Zencilerin Konseri, Pantomime ve ünlü Baby, Denizde balıklarla, Elektrik ışığıyla Niyagara Şelâlesi adlı oyunları oynamıştır. Bunların dışında başka kukla temsilleri de verilirdi. Bunlardan biri Mutsos Kuklalarıdır. Ayrıca Direkler arasında da ipli kukla gösterileri yapılırdı (And, 1969: 103).

“Kullanım alanı en geniş olan bu kukla çeşidi profesyonel bilgi gerektirdiği için büyük kukla tiyatrolarında, özel atölyeler kurulmuştur. Ancak zorda olsa gerektiğinde evlerde de yapılabilir. İpli kukla iskeletlerinde en çok kullanılan malzeme ahşaptır. Bu hem yumuşak ve hafif hem de dayanıklı olan ıhlamur gibi ağaçlardan yapılır. Eklemlerin fazla olduğu bu yapımlarda, ahşaptan sonra, tel, levha ve metal malzeme kullanılır. Yapımı el kuklasına göre daha zor olduğundan pek yaygın değildi. Kuklanın eklem yerlerinin bir ip ile bağlanması ve bu iplerin ‘T’ şeklinde bir tahta parçasına tutturulması ile yapılırdı. Eskiden beri bilinen ipli kukla Avrupa etkisiyle batılılaşmıştır. Bu kuklaların sahnesi tiyatro sahnelerinin bir benzeridir. Aradaki fark, ipli kuklaların girip çıkabilmesi için sahnenin iki yanının açık olmasıdır” (Oral, 2003:39).

Kukla dendiğinde küçükten büyüğe herkesin aklına gelen ve en çok bilinen kukla türüdür ipli kukla. Bunların boyutları çok büyük değildir ,her yaştan kişinin rahatlıkla basit tekniklerle kolayca uygulayacağı türdendir. İpli kuklaların vücutlarında rahat hareket edebilmesi vücutlarında birden fazla oynak yerler vardır ve bunlar çeşitli yerlerinden iplere bağlıdırlar. Bu iplerde kontrol çubukları ile hareket ettirilirler. Kontrol çubukları da 25cm uzunluğundaki sopayla beraber hareket ettirilir. Kuklacı bazen bu sopayı bazen de ipleri hareket ettirmektedir. Vücutlarının tamamı seyredilen ve oynatılan ipli kuklaların büyüklükleri, el kuklalarından fazladır. Meselâ, insan kuklalarının boyu bazen aslı kadar olabilir. İplerinin karışıp aksaklığa sebep olmaması için, kuklalar en uygun yerde asılı olarak beklemelidir. Kuklaları üstten gören oynatıcılar, dolayısı ile onları tam boy görerek kontrol imkânından mahrumdur. Bu ise, varsa ve özellikle insan kuklalarında ayakların yere basıp basmadığını görme imkânını engeller. Fakat oynatıcı bunu hissetmelidir. Oynatıcı, elindeki çubuğa bağlı iplerin hangisinin, kuklanın neresine bağlı olduğunu çok iyi bilmelidir. Bu gösterilerde, bir kuklayı bir oynatıcının kullanabilmesi onun başarısına kolaylıklar sağlar. Kuklaların duruşları aslına uygun olmalıdır. Meselâ özellikle insan kuklaları eğik durmamalıdır. Sahneye giriş ve çıkışlarda; kuklalar, kulisi kullanmalı ve hele görünür şekilde, yukarıdan indirilerek veya yukarı çekilerek, bir çirkinlik ortaya çıkarılmamalıdır. Yine ve özellikle insan kuklalarının yürüyüşlerine önem verilmeli, bu, bir sürükleniş durumunu almamalıdır. Ayakları görünmüyorsa bile, yürüyüş sekmeler şeklinde uygulanabilir. Oynatımda aceleci olmamalı, kuklanın hareketleri, konuşmalarına ve davranışlarına uymalıdır.

Bazen bir İpli kuklayı, birden fazla kişi oynatabilir. Bunlar ya büyüktür, ya da hareketleri farklıdır. Kadrosu kısıtlı gösterilerde, bir oynatıcı iki kuklayı kullanabilir. İpli kukla oynatımı, ayrı bir tecrübe ve beceri gerektirir (Oral, 2003, s. 39). Ülkemizde ipli kukla, el kuklası, araba kuklası, iskemle kuklası gibi türlerle bilinen kukla sanatı 19. yy. sonlarında önemini kaybetmeye başlamıştır. Cumhuriyet döneminde sınırlı sayıda sanatçı yaşatmaya çalışmıştır. Günümüzde ise İhsan Dizdar, Selim Başeğmez, M. Tahir İkiler, Haluk Yüce ve Duygu Tansı bu sanatı sürdürmektedirler (İvgin, 2000, s. 72).

Crothers, (1971)'de "Kuklanın en yaygın çeşidi budur. İpli kuklaların cüssesi fazla büyük değildir. Bunlar da ilk iki kuklanın yapıldığı maddelerden yapılır. Dünyadaki birçok kukla tiyatrolarında, çok çeşitli sahne eserleri bu kuklalarla temsil edilir. Bu oyunlar arasında modern tiyatro eserlerine bile yer verilir. Bunların vücutlarında birçok oynak yeri vardır. Kuklanın organlarını oynatması çeşitli yerlerine bağlanan iplerle sağlanır. Bu ipler kontrol çubuğuna bağlıdır. Kontrol çubuğu 25 cm. uzunluğunda bir sopa ile buna çapraz olarak tutturulmuş daha kısa bir başka sopadan meydana gelir. Kısa sopa kuklanın ağırlığını taşır. Kuklaların kulaklarının yanından gelen iki ip küçük sopaya bağlıdır. Ellerinden gelen ipler kontrol sopasının önüne, belden gelen ipler de arkasına bağlanır. Kuklacı bazen ipleri, bazen de kontrol çubuğunun hareket ettirerek kuklalarını oynatır" demiştir.

İpli kuklaların sahnesi bildiğimiz tiyatro sahnelerinin küçük bir örneğidir. Bunlardaki fark kuklaların sahnesi bildiğimiz tiyatro sahnelerinin küçük bir örneğidir. Bunlardaki fark kuklaların girip çıkabilmesi için sahnenin iki yanının açık olmasıdır. Sanatçılar sahnenin tam arkasında dururlar, Buldukları yer sahneden yüksektir, sahneyi tepeden görebilirler. (NKFUCOM 2 Eylül 2013 resmi sayfası)



Görsel 15. İpli Kukla Örnekleri

Kaynak: <http://www.kolektomani.com/wp-content/uploads/2014/04/kuklalar-1.jpg>



Görsel 16. İpli Kukla Örnekleri

Kaynak: <http://www.kolektomani.com/wp-content/uploads/2014/04/kuklalar-1.jpg>

1.3.6. Oturak (iskemle) Kuklası

İskemle Kuklası; Avrupa'da Jiggings Puppets veya Marionettes à la planchette denilen kukla türüdür. Aşağıdan ipleri çekilerek sıçratılıp oynatılan kuklaydı. Bunlar sokak eğlencileri tarafından çalgıların eşliğinde gösterilirmiş. Batı kuklasının Türkiye'ye gelmesiyle iskemle kuklası, Türk kültür hayatına girmiştir. Bu dönemde Emin ve Cemil Mehmet Bey gibi Türk kuklacıları şöhret kazanmıştır. XIX. Asırda sokaklarda, bahçelerde oynatılan kuklaların yanı sıra İstanbul'un başlıca eğlence yeri olan Direklerarası'n da kukla temsili veren tiyatrolar da kurulmuştur. Göğüslerinden yatay biçimde bir ip geçen bu kuklalar, çalgılar eşliğinde ayağından ipleri çekilerek, hareket ettirilen kuklalardır. Bu kukla Avrupa'da Jigging puppets veya Marionettes ala planchette diye bilinmektedir. Bu çeşit kuklalar daha çok sokak eğlenceleri içindir. Bu kuklalar dört köşe bir tahta iskemle üstüne dizilmiş iki veya dört bebeğin dönerek ve zıplayarak oynatılmasından ibaret olduğu için bu ad verilmiştir (İvgin, 2000:63; Ana, Britannica. s.617).

Metin And kitabında iskemle kukladan şöyle bahsediyor: "...Vaktiyle İstanbul sokaklarında Çingeneler tarafından dört köşe bir iskemle üstüne tertip edilip alttan ipleri çekilerek zıplatmak ve döndürmek suretiyle oynatılan dört rakkaseden ibaret kuklalara İskemle kukla denir. Bunlar bir keman veya zurna çalınarak oynatılırdı. Kâğıthane ve Göksu gibi mesire yerleriyle de Çingenelerin oynattıkları kuklalar vardır. Bunlar dört köşe bir tahta iskemle üstüne dizilmiş iki veya dört bebeğin dönerek ve zıplıyarak oynamasından ibaretti. Bu kuklacıya ekseriya bir kemancı refakat eder ve o keman çalarken kuklacı da parmaklarına taktığı ipleri çekmek suretiyle birer amud mil üstüne geçirilmiş olan bebekleri çevirerek ve şarkı söyleyerek zıplatırdı. Bu kuklalar biri erkek, diğeri kadın olmak üzere iki çift idi ki kadınların ismi İzmirli Katingo

ve Rabia; erkeklerin ismi de Dalyancı Yani ile Hergeleci Panayot'tu. Bunlara böyle Rum isimleri verilmesi ve kadının Çingene ismi olması kukla, cinin bir isim benzerliği dolayısıyla halktan biri tarafından dayak yememesi için olduğu düşünülebilir. Kuklacı parmaklarına bağladığı ipleri çektikçe bunlar çubuklarla beraber hem döner ve hem de ziplardı”.

Bu oyunlarda kuklalar göğüs kısımlarından yatay iplerle birbirine bağlıdır. Kuklacının ipleri gergilemesi ile kuklalar hareket ettirilir. Oyunda kuklalar tahta bir iskemle üzerinde müzik eşliğinde dans eder. (NKFUCOM 2 Eylül 2013 resmi sayfası)



Görsel 17. İskemle Kuklası

Kaynak: <https://ahmetfyavuz.files.wordpress.com/2014/04/bhrlusocaaav2-n.jpg>

1.3.7. Araba (Sopa) Kuklası:

Bu kukla tekniğinde kuklacı arabanın altına yerleştirilmiş bir merdiven aralığından kuklaları hareket ettirir. Bu kukla türü örneğine ile ilgili görsellere pek ulaşamıyor.

1.3.8. Dev Kuklası

XVII. yüzyılda dev kuklalara rastlıyoruz. İki insan boyunda (kimi kez daha da büyük). yapıp hareket ettirilebilen donanma, şenlik kuklası ki daha çok Osmanlı İmparatorluğu çağındaki şenliklerde gösterilirdi. Bu, içinde adam ya da adamlar girerek hareket ettirilen büyük boy bir kuklaydı. Eski kaynaklar buna "suret-i div-i mehîb" demektedir. İki insan boyunda, bazısı daha da büyük olan, mekanik bir biçimde kolları, başı hareket ettirilebilen şenlik kuklası.

Eski belgelerde buna 'suret-i div-i mehîb' denilmektedir. İsimlerinden de anlaşıldığı gibi çok büyük kuklalardır. İçlerinde gizlenen bir adam tarafından hareket ettirilirler. Kasnaklar üst üste konarak üzerine etek giydirilerek yapılır. Bunları İstanbul'da görmüş İtalyan gezgini Pietro della Valle önce Karagöz'ü anlattıktan sonra bu dev

kuklalar için Őu bilgiyi veriyor: "...Sokaklarda zaman zaman kasnakların üst üste konmasından ve bunun üzerine eteklik gibi bir bez sarılmasından yapılmıŐ büyük heykel gezdiriliyor. Napoli'de 'vertugade' adı verilen bu İspanyol eteĐi- içine giren bir adam hem heykeli taşıyor, hem de ona İspanyol dansı ' Ciaccone' ye benzer bir sarabande dans ettiriyordu; bu heykelin iki yüzü vardı, bir yüzü kötü kiŐi yüzü, öteki ise boynuzlu bir koç başına benziyordu; nedenini kendileri de bilmeden Türk'ler bunun İçin deve geçiyor diyorlardı" (And, 1969, s. 97).

Metin And'ın kitabında Sürname-i Vehbi'den bir alıntıya göre 1720 Őenliğinde alaylarda geçirilen kimi dev kukla bahsederek Őöyle demiŐtir: "Ba'dehû kassâban-ı bakare dahi yürüyüb önlerinde iki yüzlü bir musavver âdem basında bir (?). âyine ve köseleden libaslar ile raks iderek...Ba'dehû berberler yürüyüb önlerinde bir alaca dirâz musavver âdem ve kucağında iki musavver kimesne ile lu'b iderek alayların gösterüb ber kaide dükkân içinde âdem traŐ ider gibi vaz'ı görüldükde seyirciyandan birinin meĐer traŐtan gözü korkmakla...Ba'dehû bakkallar yürüyüb önlerinde bilcümle âzası fiŐek ile âreste, penbeden düzme bir âdem vücutu miŐinden kaftan ve bir âdem dahi başında raks iderek...Ba'dehû bakkallar yürüyüb Önlerinde vücutu bilcümle Őeytan âyinesi iki yüzlü bir âdem ve yine vücutu Őeytan âyinesi bir yüzlü âdem tasviri ile tüylü iki yaban âdemi bir Acem püseri ve iki boyalı âdem tasviri dahi masharalık İderek...Bir diĐer mâûne üzerinde bir div karısı sureti ve tarafında on mikdarı küçük divler oynarlar ve dört koç sureti havâde cenk iderler ve koçların aralarında küçük divler oynarlar ve süzülüb büyük div karısının karnına girerler...Ba'dehû bezzâzan yürüyüb önlerinde tavil-ül-kaame ve acib-ül-heykel bir Acem tasviri ve önünde Acem taifesine mahsus lu'b ile maskaralık iderek...Kazzâzan yürüyüb ve önlerinde kukla Őeklinde suretler masharalık iderek...Ba'dehû aŐçıyan yürüyüb yanlarında bir Hind geyiĐi tasviriyle araba üzerinde bir canbaz tasviri olub...Ba'dehû bâsirgânan yürüyüb bileklerinde İki nefer ve heykelleri acib ve garib derviş tasvirleri olub...Ba'dehû kalaycılar yürüyüb önlerinde teneke tahtasından elvan boya ile bir suret belinden yukarısı âdem sûretli tepesinde ve göbeĐinde fıskıyyesi var ve etrafında fiŐekler başı üzerinde dört kukla raks ider bir garib heykel...Ba'dehû sandalcıyan yürüyüb önlerinde üç başlı musavver bir âdem boynuzlu ve kuyruĐu var ve yanında u'cûbekıyafet nice tevâbiıyla..." And, 1969, s. 98).

Bu oyunlarda kuklaların büyüklüĐü gerçek insan ile aynıdır. Kuklacı temsillerin içine girerek oyunları canlandırır. Kuklanın tüm uzuvları hareket ettirilir.(Türk Dili ve Edebiyatı resmi sayfası) Bu kukla türü bir bakıma kostümleri andırır. DiĐer kukla türlerine göre daha rahat kullanılabilir, özellikle bir sahne ve çeŐitli sahne detaylarına baĐlı kalmadan. Günümüzde artık bu dev kuklaları her an görme Őansımız çok fazla. Farklı animasyon gösterilerinde, sokak tanıtımlarında, alışveriş merkezi açılıŐlarında karŐımıza çıkabilir.



Görsel 18. Minik Kuş

İKİNCİ BÖLÜM

2. GÖLGE OYUNU

Gölge oyunu da tıpkı kukla gibi çok uzun bir geçmişe sahip ve birbirleriyle ilişkili olan iki sanat türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Perdenin arkasında bize bakan kuklanın kendisidir ve birbirinden çokta bağımsız olmayan sahne sanatının ayrılmaz parçalarıdır. Tarihsel çıkışları ve nereden geldiklerine dair çeşitli rivayetlerde birbirine çok benzemektedir.

Halihazırda gölge tiyatrosu Hindistan, Endonezya, Güneydoğu Asya, Mısır, Türkiye, Çin ve Avrupa başta olmak üzere Yunanistan'da yapılmaktadır. Gölge tiyatrosunun Çin'deki 10. yüzyıla tarihlendiği tahmin edilmektedir; Ancak, bu Hint kültüründe Shadow Theatre kelimelerinin ilk bahsinden çok daha geç bir dönemdir. Gölge tiyatrosunun kökeni hakkındaki en güçlü argüman Hindistan'da ortaya çıktığı ve buradan diğer ülkelere yayıldığı üzerinedir. Chen'e göre; gerçekten de, Mahabarata ve Patanjali'nin (400 BCE - 400 CE; Miller 1993, 123) Mahabhasya'daki (2. Yüzyıl BCE; Wolpert 1982, 87) bazı kelimelerin yorumu doğruysa, o zaman literatürdeki gölge oyunlarından en erken Hindistan'da ortaya çıktığından bahsedebiliriz (Chen, 2003:33).

Bununla birlikte, Chen yazısında şunlara değinir; *Endonezya gölgesi tiyatrosunun otokton (yerli) olduğu yönünde güçlü bir argüman vardır, çünkü Hindistan'dan daha karmaşıktır ve hizmetçi-palyaçolar gibi bazı karakterlerin Hint oyunlarında bir karşılığı yoktur. Yine de, Güney Asya'da, özellikle Endonezya'da, Hint sagasının yani*

Mahabharata ve Ramayana'nın gölge tiyatrosunun ilk görünüşünden bu yana performanslara adapte oldukları açıktır. Ekrandaki karakterlerin yerleştirilmesi, hem Hint hem de Endonezya oyunlarında da aynıdır. Sağ taraf asil şahıslara tahsis edilmiş ve sol taraf, Hacivat'ın sağdan geldiği Karagöz oyunlarında olduğu gibi, kötü karakterlere tahsis edilmiştir, Karagöz göstericinin ekranın sol tarafından gelir diyerek bizlere sahne düzeninden bahseder (Chen, 2003:34)

Kamboçyalı ve Tayland'ın gölge tiyatrolarının Hindistan'dan kaynaklandığı, Mısır ve İran gölge tiyatroları için, Endonezya kökenli oldukları iddia edilmektedir. Bu ifadeler sadece yazılı kaynaklara dayanmaktadır. Bu, ya gölge performansının bir kanıtı ya da ritüellerde yapılan gölge oyunlarına dair bir anlatımın, eski transkriptlerde araştırıldığı anlamına gelir (Chen, 2003:34). Ancak, göçmenlerin, yani Orta Asya'daki Türk aşiretlerinin, yaklaşık 3. ve 4. yüzyıllarda, Chen tarafından desteklenen şamanist ritüellere ait transkriptlerden gölge oyunlarını gerçekleştirdikleri yönünde güçlü bir argüman vardır.

Bir Song hanedanı Çin kaynağı, Orta Asya Türkleri'nin (tujue 突厥) deri çantalarda tuttıkları tanrıları temsil eden keçe figürlerine taptığını söyler. Bu uygulama, son zamanlara kadar Orta Asya'nın Türk ve Moğol halkları arasında izlenmiştir. Bu figürler görünüşte kutsal figürleri atalarını ve ölen akrabalarını temsil ediyordu (Li, 1990).

Göçebelerin hayvanları vardır ve dolayısıyla deri de mevcuttur. Çadırları ve ateşleri vardır ve bu nedenle ışıklı bir ekran vardır. Elli aktörün bir gölge gösterisi küçük bir heybe haline geliyor. Üçüncü ve dördüncü yüzyıllardan kalma İskitler'in BCE'nin ustaca deriden yapılmış silüetleri olduğu bilinmektedir. Outer Moğolistan yakınlarındaki Altay Dağları ve Çin ile Rusya arasındaki eski ticaret yolu ile birlikte gömüldüklerinde, bir gölge figürü olabilecek bir geyik hayvanı olan deri hayvanlarının bulunduğu tespit edilmiştir (Beazley 1903; Bombacı 1903, 97'de alıntılanmıştır).



Görsel19. Deriden oyulmuş horozlar, M.Ö. 4. yüzyılda "Gölge Renkleri" kitabından Altay bölgesi Pazyryk sınırındaki kazılarda bulunmuştur (Rus Devlet Müzesi 1934).

Devam etmekte olan arařtırmalara ve ilgili tartıřmalara rađmen, maalesef dnyada glge tiyatrosunun nerede, ne zaman ve nasıl ortaya ıktıđına dair somut bir kanıt yoktur, ancak en gçlü tez Hindistan'dan yazılı kaynaklara gre bařka blgelere yayıldıđını sylemektedir. Arkeolojik arařtırmalar, Trkler arasındaki glge tiyatrosunun tarihinin, Trk arařtırmacıların tahminlerinden ok daha eski olan M.Ö. 3. ve 4. yzyıla tarihlendirilebileceđi konusunda bir fikir verebilir. Fakat, glge tiyatrosunun somut bir kanıtı olarak dřnlemez.

2.1. Geleneksel Anadolu Sahne Oyunu

Glge oyununun Anadolu'ya giriři, Prof. Tietze tarafından zetlenen teorilere gre Bizans'tan, Orta Asya'dan, Mısır'dan, İspanya'dan, vb. deđiřik ynlerden olmuřtur. Bunların arasında daha inandırıcı olanlarının yanında, bu zelliđi tařımayanları da vardır. Trklerin Orta Asya'daki yıllarında glge oyununu bilmediklerini ileri srenlerin bařında gelen And, İnan'da da glge oyununun bulunmadıđını syler. Medjid Rezvanı'nın 1962 yılında yayımladıđı *“Le Thâtre et la danse en Iran”* adlı eserinde *kuklanın yanında bz-ı hayal ve Hayme-i saye gerdn* adlı iki glge oyunu trnn bildirilmesi And'ın itirazıyla karřılařır; nk ona gre bu bařlıklar altında anlatılanlar Trk Karagz'dr” (And 1969,83).

Mısır glge oyununun kkenlerini, Trklerin onlardan alıřının birka yzyıl ncesine gtrmek mmkndr. Bu konuda, Siyavuřgil'in z olarak verdiđi bilgileri ařađıya aynen alıyoruz:

“İslm leminde Musullu ibn Danyal'ın Mısır'da 1260-77 tarihlerinde hkm sren Trk Memlklerinden Baybars devrinde kaleme aldıđı Tayfu'l- Hayal'inden nce bazı Trk ve Arap mutasavvıflarının eserlerinde hayal'l-zill veya hayal'l-sitare, zillu'l-hayal namı altında bu oyundan bahsedildiđi ve ekseriya hayal sahnesinin knata benzetilerek mevcudat ile mutlak varlık arasındaki mnasebetlerin belirtildiđi grlyor. Bu tarz telmihlere ibn Hazm (l. 1064), İmamı Gazl (l. 1111), Muhiddin-i Arab (l. 1241), İbn Frız (l. 1235), yapıtlarında rast gelinir. Selhattini Eyyub (l. 1193) zamanında huzurunda hayal oynatıldıđı Guzl'nin Matliu'l- Bdr adlı eserinde belirtilmiřtir. Muhiddin-i Arab Ftuht'l- Mekkiyye'sinde hayal-i sitare'nin mahiyeti hakkında az ok tafsilt verdiđi gibi, perdenin tasavvufi manasını da tebarz ettirir. İbn Danyal, Tayfu'l-Haylin mukaddimesinde eserinin eski hayal oyunlarına faikiyetini syler ve sonra da perdenin bir ibret levhası olduđuna iřaret eder” (Siyavuřgil 1941, 24-26).

Grleceđi zere Mısır'da, olduka eskiye dayanan, deta gelenekleri belirlenmiř bir glge oyunculuđu vardır. Bu sebeple lkemize, ařađıda anlatılacak yolla girmesi de inandincılıktan uzak deđildir. G. Jacob'un, yzyılın bařında kaleme aldıđı Trkische Volksliteratur (Berlin 1901) adlı eserinde yerinde bir tespiti vardır. Arap tarihisi Mehmed b. Ahmed b. İlyas'l-Hanefi, birka ciltten oluřan *Bedyi'z-Zuhur fi Vekyi'd-Dhr* adlı eserinin eřitli yerlerinde glge oyunu ile ilgili kk notlar

vardır. Bunlar arasında çeşitli tarihlerdeki yasak kararları da görülür. Bu notlardan birinde Sultan Melikü'n-Nâsirüddin Muhammedi'n, dönemin ünlü gölge oyuncusu Ebul-Şer'in gösterisiyle eğlendiği anlatılmaktadır (Sakaoğlu, 2011:31).

Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethetmesi (1517) İmparatorluğun tarihinde önemli olayların da başlangıcı olur. Bu tarihten sonra Osmanlı sultanları hilâfet görevini de üstlenmiş olurlar. Sultan, dönüşünde pek nadide eserleri de İstanbul'a getirir. Getirilenler arasında gölge oyuncusu, yani hayalbaz da vardır. Yavuz, fetihten sonra, Memluk sultanı II. Tumanbay'ı 15 Nisan 1517'de astırır. Bir süre sonra Cize'de, Nil nehri üzerinde, Roda adasındaki sarayda bir gölge oyunu sergilenir. Hayalbaz, Sultan Tumanbay'ın Züveyde kapısındaki asılışını, ipin iki kere kopuşunu canlandırmış, Yavuz da bu gösteriyi beğenmiştir. Sultan; bir yandan hayalbaza 80 altın ile işlemeli bir kaftan hediye etmiş, bir yandan da oğlunun da eğlenmesi için onu İstanbul'a götürmek istemiştir (Siyavuşgil 1941, 25).

İstanbul'a gelen altı yüz Mısırlı arasında hayalbaz da vardır. Böylece, üç yıl sonra tahta çıkacak olan 21 yaşındaki veliaht Şehzade Süleyman eğlendirilmiş olur. Bu olay, Türkler arasında gölge oyununun başlangıcı olarak kabul edilir. Takip eden yıllarda, imparatorluk coğrafyasının özellikle başşehirinde gölge oyunları ilgi görmeye başlar. Öbür yandan çeşitli edebî eserlerde ve belgelerde artık gölge oyununun terimleri görülmeye başlanır. Gerçi bu terimlerin bazılarında daha önceki dönemde de rastlanılmıştı; ancak onlar kelimenin farklı anlamdaki kullanılıştan idi. Gerçek anlamında kullanılanlar ise ya başka diyarlarda görülenlerle ilgili idi; veya başka kaynaklardaki bilgilerin etkisiyle yazılmıştır (Sakaoğlu, 2011:33).

2.2. Türk Gölge Oyununun Kökenleri

İslam Dünyasında, gölge oyunu "*Hayal-i hayâl*" (hayal / yansıma gölgesi), "*hayâl-el sitare*" (hayal / yansıtma tiyatrosu) olarak adlandırılmış ve "Hayal" olarak adlandırılan kukla tiyatrosundan ayrılmıştır. Buna göre "*Hayâl*", "İmaj, Kurgu ve Hayal / Yansıma" anlamına gelir; "*Zill*", "Gölge" anlamına gelir; "-i", "-el", "" anlamına gelir; ve "*Sitare*", "Ekran" anlamına gelir. Karagöz'ün Türkiye'deki ilk görünüşü hakkında birçok fikir var. Örneğin Ünver Oral, Çinli sanatçıların Türk Gölge Tiyatrosu'nu etkilemiş olması gerektiğini söylemektedir (Karagöz, Vol. I, 1968:11).

Oral'a göre (2009:11), "*Türkler, gölge tiyatro bölgelerinde Orta Asya'da yaşadılar. Çin'in komşu bölgelerinde barış ve savaş zamanlarında yaşadılar. Böylece Türkler gölge tiyatrosundan nasıl haberdar olamaz? Türklerin deri ticaretinde, dokumada ve bitkilerden boya oluştururken, bu malzemeler gölge tiyatrosunun temelini oluşturdu - figürleri, perdeleri ve figür boyaması. Ayrıca, pek çok kitap Türklerin bazı Çin elitleri*

tarafından gölge tiyatrosuna davet edildiğini belirtmektedir". Çin tiyatrosunun gölge tiyatrosu araştırması için hazır olduğunu belirtmek gerekir (Oral, 2009: 11).

Gölge oyununun Türkler arasında ilk defa ne zaman ve nerede görüldüğü konusunda kesin bilgimiz yoktur. Konuyu, duyu ortamından çekip bilim ortamına yerleştirmek yolunu tutarak sonuca ulaşmak istiyoruz. Bugüne kadar, öncüleri yabancı bilim adamları olan araştırmacılar, gölge oyunumuz ile ilgili olarak pek çok yayın yapmışlardır. Bir yandan metin yayını yapılırken öbür yandan da inceleme yoluna gidilmiştir. Bunlar arasından bazı adları, ilk önemli çalışmalarının eskilik sırasına göre şöyle gösterebiliriz:

Ignaz Künos (1887), Georg Jacob (1889), Felix von Luschan (1889), Adolphe Thalasso (1894), C. A. Bratter (1908), Karl Sussheim (1909), N. Martinovitch (1910), W. Lehmann (1920), Theodor Seif (1923), Hellmut Ritter (1924), Theodor Menzel (1925), Herbert Duda (1928).

Türkler arasında da Karagöz ile ilgili çeşitli eserler ortaya konulmuştur. Bazıları gazete ve dergi sayfalarındaki yazılardan oluşan eserlerin dışında kalanları, yazarlarının yine ilk önemli çalışmalarının tarihi dikkate alınarak aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

Selim Nüzhet Gerçek (1930), Sabri Esat Siyavuşgil (1938), İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu (1942), Reşat Oğuz (1946), Enver Behnan Şapolyo (1947), Refik Ahmet Sevengil (1949), Nurullah Tilgen (1953), Metin And (1959), Nurettin Sevin (1968), Cevdet Kudret (1968), Etem Ruhi Üngör (1989).

Tietze (1977:87), yüz yıldan beri üzerinde durulan, "*Türk gölge oyununun kökeni nereye kadar uzanmakta, kaynaklarını nereye bağlayabiliriz?*" türünden çalışmalar yapan araştırmacıların görüşlerini derleyip sunmuştur. Andreas Tietze'nin derleyip topladığı liste aşağıya aynen alınacaktır. Konunun daha kolay anlaşılabilmesi için de küçük eklemeler yapılacaktır.

1. Türkler tarafından Bizanslı'lardan alınmış olup onun da aslı antik Yunan tiyatrosuna (mimos) kadar gitmektedir (Reich, 1903:61).
2. Gölge oyunu Çin'de ortaya çıkmış olup batıya Moğollar ile Orta Asya'daki Türkler tarafından taşınmıştır (Jacob, 1925:108).
3. Gölge oyunu Hindistan'da ortaya çıkmış olup Budizm'le birlikte oradan Orta Asya'ya yayılmıştır. Türkler onu koruyup İslâmiyet'in kabulünden sonra Anadolu'ya getirmişlerdir (Sevin, 1968:56).
4. Gölge oyunu Hindistan'da ortaya çıkmış olup Yakındoğu'ya Çingeneler tarafından getirilmiştir (Pischel, 1900:20).
5. I. Selim'in [Yavuz, 1512-1520] Mısır'ı fethinden [1517] sonra Osmanlı'ların başşehrine [İstanbul] Mısır'dan getirilmiştir. Mısırlı tarihçi İbn İyâs'ın kayıtlarına göre

Selim'in de gölge oyununa ilgisi vardır ve hayalîyi de kendisiyle birlikte İstanbul'a gelmesi için davet etmiştir. Metin And'da bu görüşü desteklemektedir (And, 1969,115).

6. Sanatın, İslâm mirasının bir parçası olduğu, İspanya'dan göçen Yahudiler tarafından geliştirildiği belirtilir. Bu sebeple kökeni yine Mısır'a kadar dayanmaktadır. Bu görüş Metin And tarafından uzak bir ihtimal olarak zikredilmektedir (And 1969:112).

7. Osmanlı'ların ilk dönemlerinde, Bursa'nın başşehir olduğu yıllarda Türkler tarafından geliştirilmiştir. Bu popüler efsaneyi 17. yüzyılın yazarı Evliya Çelebi bildirmektedir (1,654 vd.).

8. Türk gölge oyunu Karagöz, Orta Asya'daki Türkler tarafından yaratılmıştır (Siyavuşgil, 1938:4).

Siyavuşgil bu görüşünü üç yıl sonraki bir eserinde, ki daha önce hazırlandığı bilinmektedir, şöyle ifade etmektedir: "*Hayal oyunlarının Anadolu Türklerinde ana yurttan getirilmiş millî bir an'ane hâlinde devam ettiğini ve öylece benimsendiğini kabul ederiz*" (Siyavuşgil, 1941:67).

Gölge oyununun Türkler arasında ne zaman başladığı konusunda, başlıkta yer verdiğimiz terimlerle, onların farklı yapıdaki türevlerinin önemli bir yeri vardır. Bu konunun aydınlığa kavuşturulması, gölge tiyatrosu tarihimizin bulanık bir dönemini az da olsa açıklığa çıkaracaktır. And tarafından, Türk gölge oyunu araştırmalarının babası olarak kabul edilen Prof. Jacob, Orta Asya ve İran'da da gölge oyununun olduğunu ileri sürer; ancak And bu görüşü ve onun takipçilerini şiddetle tenkit eder. O, bu görüşü yanlış olarak değerlendirir ve takipçileri için de, "... *körü körüne yineleyip sürdürmüşlerdir*" demektedir (And, 1969:82). Onun savunmasının temelini "korçak" kelimesinin anlamı oluşturmaktadır. And şöyle demektedir:

"*Jacob'un yanılması Türkçe bebek anlamına gelen ve bugün Anadolu'da da yaşayan korçak, kudurcuk, kuçak, kavur, konçak, kaburcuk, kavurcak, goğurcak sözcükleriyle gölge oyunu arasında ve ayrıca Orta Asya Türklerinin kukla oyunları olan çadır hayal ve kol korçak ile gölge oyunu arasında bir ilinti kurmak istenmiş olmasından çıkar. Anlaşılan bu yanılma bu iki kukla türünü bilmemekten, tanımamaktan ve çadır hayal'deki "hayal" sözcüğünü gölge oyunu sanmaktan çıkmaktadır. Nitekim aşağıda göstereceğimiz gibi "hayal sözcüğü birçok kaynakta gölge oyunundan çok kukla için kullanılmıştır. Çadır hayal ipli kukla, kol korçak ise el kuklasıdır*" (And, 1969:82).

And'ın bu türlü bir itiraza yönelmesinin sebebi, eski tarihli Karagöz kitaplarıdır. Gerçek (1942), Siyavuşgil (1941) , Şapolyo (1947), vb. tarafından değişik amaçlarla hazırlanan kitaplarda, bu konuda Jacob'tan naklen alınan görüşlere yer vermiştir. İlk baskısı 1930 tarihini taşıyan eserinin Karagöz bölümünde Gerçek şöyle demektedir:

"... *Doktor Yakop hayalin Çinlilerden Moğollara geçtiğini ve on üçüncü asır Türklerinin gölge oyunu için kolkorçak gibi hususî bir kelimeye malik olduklarını ve kelimenin*

bugün bile Türkistan'da mevcut olduğunu kaydederek gölge oyununun bize intikal şeklinin menbalarını araştırıyor. Ve bunu Asya'nın bu köşesinde bulmak istiyor” (Gerçek, 1942:46).

Ancak Gerçek bu konuda bütünüyle Jacop'a katılmamakta, oyunun bize bu yolla geçmesi ihtimalinin yanında Arap ve Acem memleketlerine yayılarak bize geçmesi ihtimaline de gerek duymaktadır (Gerçek, 1942:47).

Şapolyo, Karagözcün Tarihi adlı küçük kitabında, Jacop'taki bilgileri çok kısa olarak tekrar etmiş ve terimimize şu şekilde yer vermiştir:

“... Bu sebeple Orta Asya Türklerinin bir gölge oyunu olan kolkorçak şekline geçerek mevcut olduğunu anlatmaktadır” (Şapolyo 1946,7).

Alanın önemli kaynaklarından biri olan, “*Karagöz/Psiko-Sosyolojik Bir Deneme*” adlı doktora çalışmasında Siyavuşgil de konuya eğilir. O, söze, “*Hayal oyununu İslâm âlemine götüren ve yayan Türkler olsa gerektir*” (Siyavuşgil, 1941:26) diye başladıktan sonra bazı sözlüklerdeki açıklamalara geçer. Aşağıda, bu sözlüklerdeki açıklamalar bir düzen içinde verilmektedir:

Kogurcak, kavurcak, kabarcuk: Hayal oyunu (M. Th. Houtsma, Eine Türkisch-Arabisches Clossar (Türkçe-Arapça Sözlük), Leiden 1894, 87. Bu sözlük 13. yüzyıla aittir.)

Kavurcak: Çocuk oyuncağı bebekler. Çin gölgeleri oynatanların perde arkasında gösterdikleri kavurcagi, Çin gölgelerini oynatana derler (Pavet de Coürteille, Dictionnaire Turc-Oriental) (Doğu Türk Dili Sözlüğü), Paris 1870, 412.

Kavurcak: Karagöz resimleri, bebek, oyun suretleri, zace, çocuk oyuncağı, yalancı resim, bebek oyunu, çadır hayal (Şeyh Süleyman, Lügât-ı Çağatay, İstanbul 1298, 224).

And, bu terimlerin bazılarını sayarak, Alessio Bombaci'nin bunlara verdiği anlamları yazmaktadır:

Kurçak, kavurcak: Tannlar ve ölümler için kullanılan törenler ile ilgilidir (A. Bombaci, “On Ancient Turkish Dramatic Performances”, Aspects of Altaic Civilization (ed. D. Sinor, 1963, 97-98). Araştıncımız, daha sonra, bu geleneğin Anadolu köylüsünce de devam ettirildiğini eklemektedir.)

Bu arada, biri Siyavuşgil tarafından da ele alınan iki sözlük And tarafından da ele alınmıştır:

Kudurcuk: el-Lu'ba (bebek) (Mahmud, Dîvânü Lûgati't-Türk 1,501-303).

Öbür sözlüğümüz ise M. Th. Houstma sözlüğü olup orada da aynı kelime ile karşılanmaktadır.

Burada asıl dikkatimizi çeken nokta şudur: Kavurcak ve türevi olan kelimelere bazı kaynaklar “bebek” anlamını vermektedir; ancak yeni sözlüklerde “kukla” ve “bebek” anlamlarının yanında “gölge oyunu” anlamı da yüklenmektedir. Sayın And, bu sonuncu yüklemeyi “yanlış” olarak değerlendirmektedir.

Bize göre, kelimenin eski Türk yurtlarındaki anlamı “kukla” olabilir; ancak araya giren yüzyıllar içinde kelime anlam zenginliğine kavuşmuş, bu arada “gölge oyunu” anlamını da kazanmış olabilir. Bizce bu durum, kelimelerin uzun hayat dönemleriyle yakından ilgilidir. Yavuz, yosma, serbest kelimelerinin dünkü anlamları ile günümüzdeki anlamlarında tam tersi olan bir değişiklik söz konusudur. Farsça kökenli pîş kelimesi “pîş-rev/peşrev” söyleyişinde “ön”, “peşimden gel” söyleyişinde “arka” anlamına gelmektedir. Bu sebeple, kavurcak ve türevlerini günümüz Türk dünyasında sadece bebek, kukla, vb. anlamlara hapsetmemeli, yepyeni anlamlar da kazanabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Yukarıda, bir ara adını andığımız çadır hayal için “ipli kukla” denildiğini başka bir kaynaktan aktarmıştık. Burada araştırmacıları şaşırtan taraf, bu ve benzeri söyleyişlerde yer alan “hayal” kelimesi idi. Genç araştırmacılarımızdan Dilâver Düzgün, sözlüğünde bu terimi aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

Çadır hayal: Eskiden ipli kuklaya verilen ad. Birçok araştırmacı, yakın zamana kadar çadır-hayal sözcüğünün bir tür gölge oyunu olduğunu ileri sürmekteydi. Oysa yapılan araştırmalar, sözcüğün ipli kukla anlamında kullanıldığını ortaya çıkarmıştır. Bazı Orta Asya Türk Topluluklarında bir tür ipli kuklaya günümüzde de bu ad verilmektedir (Düzgün, 1997:28).

Bu arada ünlü tarihçi Cüveynî'nin (öl. 1283) Târîh-i C/hângüşâ'sında, içinde konumuzla ilgili kelimelerin geçtiği bir küçük bölüm yer alır. Burada, Çin'den gelen oyuncuların söz edilmekte, sanatın ortaya konulması anlatılmaktadır:

“Hıta'dan oyuncular gelmişlerdi. Kendi memleketlerinin hiç kimse tarafından görülmemiş olan acib oyunlarını perdeden dışarı getirdiler. Bunların oyunları cümlesinden her kavmin timsallerini ve suretlerini gösteren bir nev'i oyun daha vardı ki bunların arasında başında burma sanki, beyaz sakallı bir ihtiyar, bir atın kuyruğuna bağlanmış görünüyordu. Bu resmi yüzükoyun olarak çıkardılar. Hükümdar kimin sureti olduğunu sordu. Bâği bir Müslüman sureti olduğunu ve kendisini askerlerin bu tarzda şehirlerden çıkardıklarını söylediler. Hükümdar oyunu tatil ettirdi” (Gerçek, 1942:48).

Gerçek tarafından “harfiyyen tercüme edilen” “perdeden dışarı getirmek” tabirinden bunun belki de bir kukla oyunu olduğuna hükmetmek kabilsen de daha aşağıda geçen “resmi yüzükoyun çıkardılar.” cümlesindeki “resim” kelimesinden oyunun hayal olduğu anlaşılır denilmesi ebetten doğrudur. Olayın, Cengiz Han'ın oğlu Oktay'ın saltanatı sırasında (1220-1242) yaşandığı düşünülürse, o yıllarda gezici gruplar hâlinde de olsa hayal oyununun nerelere kadar uzandığını göstermesi bakımından önemlidir. Siyavuşgil'in de dikkatimizi çektiği üzere, Oktay'ın, yaşlı bir Müslümanın

sürüklenmesine tahammül edemeyip oyuncuları huzurundan kovması, vaktiyle atalarının müslümanlara karşı takındığı tavrın bir özür dilemesi gibi algılanabilir (Siyavuşgil, 1941:26-27).

2.3. Karagöz Geleneği Tarihi

Osmanlı'da gölge oyununa on altıncı yüzyıldan itibaren -özellikle on yedinci yüzyılda-Osmanlı'ya gelen seyyahların kitaplarında sıklıkla rastlansa da araştırmacılar Anadolu'da ilk olarak ne zaman görüldüğü ve nereden geldiği üzerine çok sayıda teori ortaya atmış ve fikren yakın oldukları kaynakları referans alarak görüş bildirmişlerdir.

Bu görüşler, oyunun bulucusu olarak Şeyh Küşteri hikâyesine inananlar ve teknik olarak başka kültürlerden gelip Anadolu'da kimlik kazandığını düşünenler olarak iki grupta toplanabilir. Şeyh Küşteri hikâyesi gerçek olsa bile yaşamış olduğu varsayılan ana karakterler ve oynatıcının bahsi on yedinci yüzyıla kadar geçmediği için gölge oyunu geleneği ve tekniğinin kökenini açıklamamaktadır (And, 1977:244). Gölge oyununun Orta Asya'dan "ana yurtları" Türkler tarafından getirildiği yaklaşımı (Siyavuşgil 1941:69) etimolojik bir tespitle ispatlanmaya çalışılmıştır. Bunun bir yanlış anlaşılardan doğduğunu savunan And, çeviri hatası dışında güzergâh üzerinde bulunan İran'da gölge oyununun olmadığını da belirtmektedir (And, 1977:240).

Dünyada gölge oyununun kökeni üzerine yapılan tartışmalardan hareket eden araştırmacılar, Karagöz'ün de Hindistan'dan batıya göç eden Çingenerin Anadolu'da kalanları tarafından tanıtıldığını savunurlar. Metin And, Pischel'in kökene ilişkin bu görüşünü kendine uyarlayan Jacob'un yaklaşımına karşı çıkmaktadır. Hindistan kökeni olarak ispatlanmış olmadığı gibi bahsedilen göçün bin yıl önce kuzeyden gerçekleştiğini belirten araştırmacı, hem tarihsel hem de coğrafi olarak bunun mümkün olmadığını belirtmektedir (And, 1977:241-242).

Siyavuşgil ise Sulukule'deki akrabalarına, çaldığı zurnaya rağmen Karagöz'ün Çingene olmadığını, Fransız psikolog Luquet'nin "zihni realizm" dediği, görüldüğü gibi değil, bilindiği gibi resmedilmesi yaklaşımından hareketle savunur. Siyavuşgil'e göre hem yüz hatları, hem de kıyafetleri ve şapkası (ışkırdak) onun Türklüğünün göstergesidir. Çünkü halk ruhunun yarattığı bir perdede yine halktan, onları temsil eden bir karakterin Türk olmak dışındaki bir ihtimali mantığa aykırıdır (Siyavuşgil, 1941:150- 152).

Bir diğer görüş de batıdan gelmiş olabileceği teoridir, bu görüşe göre Bizans ve İtalya'nın Commedia dell'arte'si ile Yunan Mimus'undan ya da on beşinci yüzyıldan itibaren İspanya ve Portekiz'den gelen Yahudiler aracılığı ile batıdan gelmiş olabileceği iddia edilir. Bu ihtimali kanıtlar nitelikte bir veri olmadığı söyleyen Metin And, geleneğin geldiği ülkelerde gölge oyununun yokluğu ya da farklılığı üzerinden bu görüşe karşı çıktığını belirtmektedir (1977:243-244).

Karagöz'ün kökenine ilişkin en kanıtlanabilir teori on altıncı yüzyılda Mısır'dan geldiğidir. Mısırlı tarihçi Mehmed bin Ahmed bin İlyas-ül Hanefi'nin kitabında gölge oyunlarının varlığına ilişkin bilgiye birçok kez yer verilmiştir. 1451'de Sultan Çakmak'ın tasvirlerin yakılmasını emretmesi, Osmanlı askerlerinin temsilden dönen izleyicileri soydukları, çocuk ve kadınları kaçırdıkları için Ramazan dışında gösteri yapılmasının yasaklanması örnek olarak verilebilir. Kitabın ilerleyen kısımlarında Anadolu'ya geliş öyküsüne de dolaylı olarak yer verilir. Yavuz Sultan Selim 1517'de Mısır'ı işgal edip, Memluk Sultanı II. Tumanbay'ı astırdıktan sonra bir gölge oyuncusu bu idamı perdeye taşımış ve Yavuz Sultan Selim'e sunmuştur. Sultan oyunu çok beğenmiş ve oyuncuyu ödüllendirmiştir. İstanbul'a dönerken oyuncuyu oğlunun da - Kanuni Sultan Süleyman- bu oyunu görüp eğlenmesini istediği için yanında götürmüştür. İbn İlyas'ın kitabına dayanan bu hikâyeye gölge oyununun Anadolu'ya Mısır'dan geldiğini göstermektedir (Akt. And 1977:250).

Kanuni döneminde gölge oyunu oynatıldığına ilişkin kayıtlara sıklıkla rastlanır. Kanuni'nin Bursa ziyareti nedeniyle yazılan, Lamii Çelebi'nin Şehrengiz-i Bursa'sında bahsi geçen oyun, özellikle sünnet düğünlerinde eğlencenin bir parçası olmaya başlamıştır. Yaygınlaşan bir oyun olduğunun bir diğer göstergesi de dönemin meşhur şeyhülislamı Ebusuut Efendi'nin hayal oyunları hakkındaki fetvalarıdır (Siyavuşgil 1941:42).

Mısır'da on birinci yüzyıldan itibaren gölge oyununun olabileceği üzerine hem Memluk Tasvirleri hem de Mehmed bin Danyal'ın yazdığı üç gölge oyunu metninden bahsetmiştik. Giriş kısmında seyirciye teşekkürden, şarkılara kadar pek çok kısım Karagöz'le teknik olarak olduğu kadar ilk dönem oyunların konuları ile de benzerlik göstermektedir. Mısır Gölge oyunundaki gibi birbirinden kopuk sahnelerin olduğu ilk dönem gölge oyununda kalıplaşmış karakterlere rastlanmaz. Osmanlı'da zaman içinde özgün biçimini alan oyun, imparatorluğun etki alanı ve çevresinde yayılmış, geldiği yer olan Mısır'a da Karagöz olarak geri gitmiştir (And 1977:252).

1582 şenliğini anlatan Surnâme-i Hümayun'da "temaşasın müceddid olub" denilerek yeniliğine dikkat çekilen bir gösteri olduğundan söz edilmektedir. Aynı tarihlerde şenliği gözlemleyerek anlatan Alman gezgin Löwenklau da hayvan tasvirleri ile kovalamacalardan oluşan bir güldürü temsiline kitabında yer vermiştir. Karagöz'ün bilinen biçimini aldığı on yedinci yüzyılda da oyun öncesinde bu tarz ön oyunlar oynatıldığı yine gezginlerin anılarından bilinmektedir (And 1977:253).

Evliya Çelebi, Şeyh Şazeli'den sonra en önemli Karagözcü olduğunu belirttiği hayâlî Kör Hasan-zade Mehmet Çelebi'nin, haftada iki gece IV. Murat'a gösteri yaptığını anlatır. Çok geniş bir oyun repertuarına sahip olduğu vurgulanan hayâlînin, müzik ve edebiyatta da ustalığına dikkat çeker. Karagöz ve Hacivat arasındaki atışmalardan oluşan muhavere kısmını akşamdan sabaha kadar sürdürebildiğini yazar. On sekizinci yüzyıl başlarında İstanbul'da bir kahvehanede izlediği Karagöz gösterisini anlatan Nerreters, Thevenot gibi müstehcenliğine dikkat çekerek, izleyicilerin gözlerini ve kulaklarını şenlendirdiğini yazmıştır (Akt. And 1977:263-265).

Yine aynı tarihlerde düğünlerde gölge oyunu gösterilerinin yapıldığını Naîmâ tarihi, geceleri padişah ve vezirlerin çadırları önünde de gölge oyunu oynatıldığını da De la Coix isimli bir Fransız gezgini not düşmüştür. Vehbi'nin Surnâme'sinde ve Haşmet'in Viladetnâme'sindeki kayıtlardan aktarılan verilere göre, on sekizinci yüzyılda düğünlerde, sünnetlerde gölge oyunlarının, şenliklerin ayrılmaz bir parçası olduğu görülmektedir (Siyavuşgil 1941:46-48).

Tüm bu araştırmalardan ortaya çıkan olumlu eleştirilerin yanında olumsuz eleştiriler de olmuştur. Bunlardan biride Enver Behnan Şapolyo'nun ifadelerinde görülmekte ama burada bahsedilen eleştiride amaç azınlıkları suçlamak değil de diğer kültürlerin etkisiyle değişen oyunlardır. Oyunlarda güldürü öğelerinin ince mizahtan uzak kaba, saba bir şekilde işlenmesi.

Enver Behnan Şapolyo, Rum, Ermeni ve Yahudilerin eline düştüğü için bozulmaya başlayan Karagöz'ün on sekizinci yüzyılda iki farklı türe ayrıldığını ifade eder. Devlet büyüklerinin hatalarını teşhir ederek perdeye düşürüp onları gülünç hale sokanları ilk tür, Hacivat'ı Nakşilikten, Karagöz'ü de Bektaşî dervişliğinden ayırıp müstehcen esprilerle, sadece cinsellikle güldürüyü amaçlayan zampara karakterlerin hikâyelerini anlatan oyunlar ise, aynı zamanda gelenekte bir bozulmaya işaret eden, diğer türdür (Şapolyo 1946:98).

Tanzimat'ın pek çok alanda görülen etkileri on dokuzuncu yüzyıl hayâfileri üzerinde de olmuş ve bu etki farklı yaklaşımları doğurmuştur. Ustalıklarıyla anılan çok sayıda hayâlînin ismine pek çok kaynakta sıklıkla rastlandığı bu dönemde çalgı ve hayal oyunlarına Ramazan'ın ilk yarısında izin verilmemesi gibi, II. Abdülhamid'le birlikte kısıtlamaların da geldiği görülmektedir. Sistemdeki aksaklıkları eleştiren hayâlîlerin siyasal taşlamalarından dolayı devlet sansürüne uğrayan Karagöz'e, Namık Kemal gibi, ilgiyi batılı tiyatroya çekmek için karşı çıkanlar da vardır (Sakaoğlu 2011:58-60).

Siyavuşgil de dönemin kısıtlamalarına yer verirken bir otosansürü Ahmet Rasim'den bir alıntıyla aktarır. II. Abdülhamid'in Yıldız Köşkü'ne aldırıldığı hayâlîlerden Mehmet, istek üzerine Karagöz oynatacaktır, perdeyi kurup oyuna “aya bak, yıldıza bak/şu karşiki kıza bak” diye şarkıya başlayacakken, yandan izleyen II. Abdülhamid'i fark ettiği anda yıldız kelimesinin böyle bir yerde ağza almasının başını belaya sokacağını düşünüp, “aya bak, havaya bak/şu karşiki tavaya bak” olarak değiştirdiğini ve durumu toparladığını ifade etmiştir (Siyavuşgil 1941:52).

On altıncı yüzyıldan itibaren gelişim göstermiş olan Karagöz, yerleşik bir forma kavuştuktan sonra Ortadoğu ve Balkanlar'ı da etkisi altına alıp İmparatorluk içinde yayılmıştır. Karagöz ve benzeri gölge oyunları on sekizinci yüzyılda Romanya, Bulgaristan, Yugoslavya ve Yunanistan gibi, Mısır, Cezayir, Suriye, Tunus'ta da Karagöz'ü çağrıştıran isimler, konular ve tekniklerle varlık göstermiştir. Sömürü ülkelerinde bir direniş aracı olarak siyasi yönünden yararlanan oyunların yaygın niteliği yine müstehcenliğidir. Fransızların gösterimini yasakladığı Cezayir'deki bir temsilde Karagöz, kendisini tutuklamak isteyen Fransız askerini sopa yerine bir büyük bir penisle kovalamıştır (And 1977:356-366).

Kahvehanelerin mekânsal ortaklık gösterdiği bu etkinliklerin zamansal olarak da Ramazan'da yoğunlaştığı gözlemlenmiştir. Karagöz neredeyse bütün Balkan dillerinde komik bir tip olarak bilindiği gibi "karagözlük" de aptalca bir davranış anlamına gelmektedir. Türklerin yoğunluk gösterdiği yerlerde Türkçe olan temsiller, Balkanlarda, Türkçe, Ermenice, Yunanca olabilmekteydi. On dokuzuncu yüzyılda umuma açık ve gezgin tiyatroların ahlaka aykırılığının polis tarafından denetleneceğinin duyurulduğu Atina'da, Türk, Yahudi ve Hristiyanların kahvehanelerde izlediği temsillerin müstehcenliği üzerine yazılan eleştirel köşe yazılarının artışıyla *"şehvet düşkünü Karagöz (Karagiozis) medenileştirilmiş, Yunanistan'da eski temsillerdeki geleneksel Karagöz tasvirlerinin yerine, on dokuzuncu yüzyılda, yeni sosyal yapının özelliklerini yansıtan karakterler yer almıştır"* (Puchner 2013:70-80).

2.4.Karagöz'ün Konuları ve Ana Karakterler

Araştırmacılar ve hayâlfiler Karagöz oyunlarını dönemsel olarak iki sınıflandırma altında ele alırlar. Bunlardan ilki bütün hayâlfilerin repertuarında olması gerektiği belirtilen "imparatorluk dönemi", "en eski" ya da "klasik" olarak nitelendirilen oyunları kapsayan "kâr-ı kadim" oyunlardır. Hayâlfilerden Ramazan'ın her gününe - Kadir gecesi hariç- bir oyun düşecek ezbere sahip olması beklenir. İkinci sınıflandırma ise "nev-icad" denilen Meşrutiyet dönemi oyunlarıdır. Oyunlar halk efsanelerinden, masallara, başarısız iş tecrübelerinden, fazla merakla girilen maceralara uzanmaktadır (And 1977:319-322; Sakaoğlu 2011:88). Borcaklı (1974:9-10) *"Karagöz'de konunun aktüalite demek olduğunu söyleyen Borcaklı, o dönemlerde oyunun aktüalitesi geçince konusunun değiştiğini ve kimsenin de bunları yazma ya da tespit etme gereği duymadığını söyler: çirağın ustasından öğrendiği de, ilgiyi sürekli diri tutacak olan bu beceriyi ve güncelliği yakalayabilmesindedir"* demektedir.

Bu sınıflandırmanın ve oyunların sözlü bir gelenekle yaklaşık dört yüzyıl boyunca aktarıldığı ve neredeyse yirminci yüzyılın başlarına dek yazılı hale gelmediğini belirtmekte fayda vardır. Siyasi taşlamaların ve cinsellik içeren oyunların sürekli baskıya ve sansüre maruz kalmasının somut örneklerinin yanı sıra tüm gezginlerin anlatılarının aksine konu üzerine tarihçe yazan Türkiyeli araştırmacıların birçoğu (Siyavuşgil 1941; Gerçek 1942; Şapolyo 1946) otantisite tartışmasına girip özellikle Cumhuriyet sonrasında tasavvufî bir değer atfedilen Karagöz'ü sahiplenmişlerdir.

Hacivat'ın oyun girişinde okuduğu perde gazelleri, padişaha yakarış ve övgü dışında tasavvufî bir nitelik de taşıdığından, kimi araştırmacılar Karagöz'ün tasavvufî bir oyun olduğunu savunmuşlardır. Bu araştırmacılar, gezginler tarafından yapılan Karagöz değerlendirmelerinin geleneği yansıtmadığını iddia ederler. Onlara göre gezginler, gerçek hayâlfilerle alakası olmayan köşebaşı karagözcülerinden izledikleri oyunlar üzerinden Karagöz'ü yazmışlardır. Karagöz'ün tasavvufî yönünü öne çıkaran araştırmacılardan farklı bir yaklaşıma sahip olan Metin And'a göre, *"tasavvuf anlamı, perde gazelleri dışında Karagöz'ün hiçbir oyununda görülmez. Bu da bir çeşit Karagöz'ü koruyan, ona dokunulmazlık sağlayan ufak bir giriştir"*. And ayrıca, hiçbir

oyunun fasıl kısmında tasavvufu ilgili bir konuya rastlanmadığını, perde gazellerinin de oyundan bağımsız bir kalkan niteliği olduğunu söyler. Buna kanıt olarak da saray Karagözcüsü olan Nazif Bey'in metinlerinde bile zamparalık, zorbalık ve eşcinsel ilişkilere yer verilmesine rağmen tasavvufî bir öğenin yer almamasını gösterir (And 1977:353).

Hellmut Ritter'le 1918'de bir de söyleşi gerçekleştiren Hayâlî Nazif Bey gençliğindeki gösterilerin daha müstehcen olduğunu, falluslu oyunların da oynandığını, temsil özel bir evde gerçekleşecekse ev sahibinin açık saçıklık dozunu hayâlîye belirtmesi gerektiğini ifade eder (Akt. Mizrahi 2009:53).

Karagöz'le tasavvuf arasında kurulan bir diğer ilişki de bu felsefenin, oyunun tekniği ile sembolize edildiği düşüncesidir. Buna göre, dünya ile ahiret arasındaki hayat perdesinin hayal perdesi ile sembolize edildiği, perdenin arkasındaki hayâlîden, onun hayat verdiği tasvirler ve o tasvirleri görünür kılan ışık kaynağına kadar hepsinin sembolik anlamlara sahip olduğu düşünülür (And 1977:274; Borcaklı 1974:11).

Birçok etnik, dini, cinsel ve kültürel kimliğin bir arada bulunduğu on altıncı yüzyıl İstanbul'unda şekillenmeye başlamış olan Karagöz'de, karakterler de Osmanlı'nın kültürel çeşitliliğinin bir yansımasıdır.

Araştırmacılar üzerine eğildikleri alan doğrultusunda ortak karakteristik özelliklerden yola çıkarak bu kişileri sınıflandırma yoluna gitmişlerdir. Metin And bu sınıflandırmada dış görünüşü, konuşması, davranışları ve başka karakterlerin ilgili kişi üzerine düşüncelerinin etkili olduğunu belirtebilir, yapılabilecek her sınıflandırmanın beraberinde başka sorunları beraberinde getireceğini ifade etmiştir. Tüm sakıncalarına rağmen inceleme kolaylığı sağladığı için kendisinin de yapmaktan kaçınmadığı bu sınıflandırma, diğer araştırmacıların arasında en kapsayıcı olandır. Karakterler arasında her oyunda olan Karagöz ve Hacivat "eksen kişiler" olarak sınıflandırılmıştır. Araştırmacılar bu karakterlerin temsil ettikleri değerleri ideolojik yaklaşımlarına göre değerlendirmişlerdir. Türk gölge oyunu Karagöz'ün tasavvufî bir milli değer olduğunu, saraydan kahvehanelere inince bozulduğunu savunanlardan Nurettin Sevin, Karagöz karakterini zorbalık ve cehaletin simgesi olmakla itham etmektedir. İyi ahlakın, bilgeliğin ve Türklüğün simgesi olduğunu düşündüğü Hacivat'ı ise kıyafetinden konuşmasına ve davranışlarına kadar her haliyle Karagöz'ün zıttı olduğunu savunup sahiplenmektedir. Sevin, aynı dönemin araştırmacılarından olup benzer yaklaşımlara (tasavvufî) sahip olmalarına rağmen Şapolyo'ya -Karagöz'ün Türk ruhunu ve karakterini en iyi şekilde ifade ettiğini, mert, dürüst, namuslu olduğunu savunurken, Hacivat'ı korkak, kurnaz ve sahtekârlıkla itham ettiği için- karşı çıkar. Metin And'a göre ise Karagöz, halk ruhunu ve sağduyusunu sembolize eder. Süleyman Arısoy ise Karagöz'ü "katıksız bir halk adamı" olarak tanımlar. Karagöz saf, dürüst, okumamış, geçim tasesinde, içi dışı bir, kabadayılara bile kafa tutacak kadar cesur, gözüpek, eli açık, ticaretten anlamayan, gerçekçi ve iyimser bir karaktere sahiptir. Hacivat ise sistemin koruyucusu ve destekleyicisidir. Gericici, tutucu, sinsici, her yüze gülen, arabulucu, korkak, esnek karakterli, kurallara uyan ve öğretendir; ticaretle uğraşır,

doğrudan değil dolaylı anlatımı tercih eder, herkesle iyi geçinmeye çalışır ve kötümserdir (And 1977: 291-296; Sevin 1968:46-57; Arısoy 1977:25).

Kadınlar ikinci kategoride yer alır, oyunların hepsinde neredeyse bütün kadınlar şehvetli, baştan çıkarıcı, utanmaz, dedikoducu, eşlerini aldatan bazen de lezbiyen olarak resmedilmiştir. Bunun dışında değişen karakterlerde İstanbul ağız ile konuşanlar (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi), Anadolu karakterler, etnik kimlikler (Kürt, Laz, Kastamonulu, Kayserili), Anadolu dışından gelenler (Rumelili, Arnavut, Acem, Arap), Müslüman olmayanlar (Yahudi, Ermeni, Rum), engelli kişiler (Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm), kabadayılar (Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz), eğlendirici kişiler (Köçek, Hokkabaz, Çalgıcı, Curcunabaz), fantastik karakterler (Cazular, Cinler), geçici kişiler ve çocuklardan oluşan çok sayıda karakter vardır. Osmanlı'nın çok dilli ve çok kültürlü yapısını temsil eden bu toplamın her bileşeni ait olduğu kültürün stereotipidir. Karakterlerin etnik, cinsel, dinsel ya da mesleki farklılıklarını yansıtan görüntüleri gibi konuşmaları da stereotipini yansıtır. Bunların dışında kişileri tanıtıcı işaretlerin en önemlisi de onlara özgü olan müzik, türkü ve danslardır (1977:292-303).

2.5. Karagöz Oyunu Özelinde Sanat-Oyun/Oyun Nesnesi İlişkisi

Türk dil kurumuna göre, nesne; “Belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık, şey, obje”, felsefi olarakta “öznenin dışında kalan her konu, obje” şeklinde tanımlamaktadır (TDK, 2018).

Kaptanoğlu, “duyulardan en az biriyle algılanmaya açık olan, uzam (algılanan nesnenin temel niteliği) ile zaman içinde somut bir varlığı bulunan, bilince sunulmuşluğuyla bilincin ayırt edip tanıdığı; düşünen öznenin düşündüğü ‘şey’ olarak tanımladığımız nesne, birbirinden değişik anlama edimleri aracılığıyla, bilgisine, algısına, kavrayışına ya da duygusuna ulaşabildiğimiz ‘her şey’i kapsadığını belirtmektedir. Batı dillerindeki kökeni ‘karşıda bulunan’, ‘karşıda duran’, ‘karşıya konulmuş’ anlamlarına gelen Latince’deki objektum sözcüğüne kadar uzanan bu terimin, yerleşik felsefe dilinde ‘özne’ terimiyle birlikte, ya onun ‘ardalanı’nda ya da onun ‘gölge anlam’ına bağlı olarak kullanıldığını” ifade etmektedir (Kaplanoğlu, 2008a:12).

Nesne filozoflar tarafından da farklı şekillerde tanımlanır. Nesneye yüklenen anlam varlığı kabul etme biçimine dayanır. Varlığı oluş olarak kabul eden Herakleitos’a göre “evren tamamıyla bir değişim içindedir dolayısıyla bir nesneyi tanımlamak olanaksızdır” (Tunalı, 2008:202).

İdeyi öz olarak anlamlandıran Platon’un öğrencisi Aristo ise ideyi “form (şekil)” adıyla varlığın içine koymuştur. Platon’a göre bu dünya dışındaki idealar dünyasında var olan ide Aristo’ya göre bu dünyada maddenin suretinde gizlidir (Alpman,1993:8).

Bir diğer tanım da ise ide şu şekilde ifade edilmiştir;

Hegel, “varlığı ide olarak daha doğrusu ide ’nin görünüşleri, oluşumları olarak kabul eder. Hegel’de ide objektiftir, gerçektir. Çünkü ide, doğanın ve ruhun diyalektik yolla kendisinden çıktığı düşüncedir. Ona göre ide hakikattir, gerçek olan her şey, gerçekliğini ideden alır. İde, mutlak ve evrenseldir. İde; ‘özne ile nesnenin, sonlu ile sonsuzun, ruh ve beden birliğidir. O, kendisinde zıtlıkları taşır. Böylelikle diyalektik olarak, yani zıtların çatışması için tez, anti-tez, sentez şeklinde oluş meydana gelir” (Bolay 2004: 127).

Kant’a göre “bir yanda bize görüldüğü gibi şeyler dünyası, diğer yandan kendinde şeyler dünyası vardır. Gerçek bir nesnenin varlığını mekân dışında, hareket edemiyorsa zaman dışında kavrayamayız” (Magee, 2007:135).

Marks’a göre ise, “madde düşünceden önce gelir”. Materyalist yaklaşım, maddenin ve düşüncenin sürekli değiştiğini savunur (Alpman,1993:20).

Bir nesnenin düşünülmesi o nesnenin bilinmesi için yeterli değildir. Çünkü nesne ancak kavram yoluyla düşünülür ve sezgi olmadan da nesne denilemez. Her kavrama karşılık bir sezgi vardır. Kavramlar, duysal olarak algıladığımız nesnelere anlamımızın belirlemesi ile oluşur. Ancak bilgi, sadece sezgi yoluyla oluşmaz. Sezgi dışında bilginin tek kaynağı, kavramlardır. Bir nesnenin bilinebilmesi için kavramlara birlikte sezgiye de gerek vardır. Sezgi yoluyla verilmiş nesnelere kavram ile düşünürüz (Petek Boyacı, 2005: 17).

Nesne ile olan ilişkinin zorunluluktan çıkması ile nesne salt düşünce olarak kavranmaya başlar. Bir nesne, günlük yaşamdaki anlamı ve işlevselliği dışında izlendiğinde öncelikle zihni meşgul eden biçimdir. Biçimin kavranışı ile nesnenin kendi sınırları içindeki varlığı kabul edilir. Nesnenin özü sorgulanmağa başladığında ise nesnenin yorumu her şeyden bağımsız bir hal alır. Özne nesnenin varlığını artık yalnızca kapladığı alanla kabul etmez. Nesne artık bağımlıdır: onu inceleyen özneye bağımlıdır. Salt nesnenin bağımsız olarak nesnel anlamlandırmalarından sonra nesne ile yeni bir ilişki başlar. Özne kendi varlığını nesnede arar, biçimi de özü de ret ile kabul arasında bir deneyim sürecine girilir. Nesne kavramı artık gündelik, genel anlamını yitirir, bireysel bir kavram haline gelir.

Sanatçının (öznenin) nesnesi o sanat eserini oluşturduğu süreç içerisinde değişir. Öncelikle mevcut nesneden yola çıkar sanatçı ve ardından ideal nesneyi sezer. İdeal nesne ile mevcut nesnenin çelişkileri sanatsal nesneyi yani soyut nesneyi doğurur. Sanatçının tasarladığı eser ideal nesne olamaz çünkü ide’leri özne ancak sezebilir, denetimleyemez, denetimlenen nesne başlangıçta mevcut nesne iken yaratı sürecinde sanatsal nesneye dönüşür. Görüleceği üzere, nesne türleri özneye göre değişkenlikler gösterir. Bundan dolayı konuyu ‘Mevcut Nesne’, ‘ereksel nesne’, ‘nesnenin değişim sürecinde sanatçı özne ve nesne ilişkisi’ alt başlıklarıyla incelemek gerekir (Kaplanoğlu,2008a:8-23).

Mevcut nesne dışsal olarak görünen gerçeği ve gerçeğin altındaki özü kapsar. Sanatçı öznenin mevcut nesnesi gerçeğin dışsal görünümünü yanı sıra, gerçeğin

altında yatan duygu, düşünce, duyu olabilir. Mevcut nesne nasıl sanatçının (öznenin) nesnesi olur? Evrende yer kaplayan her şey şeklinde tanımladığımız kendi kendine ve kendinden var olan nesnelere yaratıcı bir etkinlik sürecine dâhil olduğunda, yani özne ile karşı karşıya kaldığında sanatçının mevcut nesnesi haline gelir (Kaplanoğlu, 2008 a: 8-23). Mevcut nesne aslında sanatçının yaşantılarını da kapsar. Sanatçının yaratı sürecinde ilk aşamada karşılaştığı nesne yalnızca maddesel olarak var olan, evrende yer kaplayan her şey olarak algılanabilir. Sanatçı özne, nesne ile iletişime geçtiği anda nesne maddesel anlamından taşmaya başlar.

Maddesel nesnenin, öznenin dışında, öznenin gereksinimlerinden ve bilincinden bağımsız olarak var olan bir değeri vardır. Mevcut nesnede, bu varoluşun yalnızca biçim yüklü anlamı vardır. Nesne sanatçının (öznenin) nesnesi olduğunda ise ona bağlı bir varoluş ile biçimin ardında özü de kapsar. Mevcut nesne böylelikle estetik değer yüklü bir nesne haline gelir.

“Bütün bir varlık evreni söz konusu olduğunda, sanatçının sanatsal etkinliğine kaynaklık eden, onun bu etkinliği gerçekleştirmek üzere kendisine yöneldiği mevcut nesne, sanatçının içinde bulunduğu zamanın ve mekânın koşulları ile sınırlıdır. Bu sınırlılık dâhilinde, sanatçıya yaratıcı etkinliği gerçekleştirmek üzere nesne olma imkânını taşıyan her şey mevcut nesnenin kapsamına girebilir” (Kaplanoğlu, 2008a: 14).

Sanatta, nesne ile özne arasındaki ilişki karşılıklıdır, ikili bir yönlendirme vardır aralarında. Bir yanda, nesnenin özneye olan ilintisi açığa konur, nesne varlık değeri olarak tanınır; öte yanda, öznenin nesneye olan ilintisi açığa konur, yani toplumsal bilinçte, bir sınıfın, bir toplumsal kesimin bilincinde oluşup da sanatçının bilincinde yansımaları bulmuş olan, varlığın değerlendirilmesi sistemi tanınır. Dolayısıyla, sanatın içeriğinde ikili bir biliş barınır; dünyanın bilinişi ile sanatçı öznenin bilgisi (Kagan, 2008a: 236).

Sanatta nesnenin farklı türlerinin; yani gerek fiziki, gerek hayali, gerekse soyut nesnelere, birbiriyle bütün oluşturacak çok katmanlı bir yapı ya da birbirinden bağımsız olarak oluşacak özerk bir yapı olduğu düşünülebilir. Sanatta nesne; bizde bir çağrışım yapan, yaşantımızda, görüp duyduklarımızla ilişkilendirilebilen, belli bir ağırlığı, hacmi, rengi, gölgesi olan canlı ve cansız tüm varlıklar olarak kabul edilebilir.

Kuklanın görsel doğası da şimdiki anımıza konuşuyor. Bizi görüntülerle dolduran film, televizyon ve bilgisayarlara bolca maruz kalma, izleyicileri görselin usta okuyucular haline getirdi. Kuklalar, tam bir görsel anlam taşıyanlar olarak, belki de insan aktörlerinden daha fazlası, görsel olarak eğitilmiş izleyicilerin ihtiyaçlarına hizmet edebilirler. İnsan aktörü ve dijital medya sahnesi arasında bir köprü oluşturuyorlar. Dahası, sanatsal disiplinler arasındaki ayrılıklar, şimdi, her tür teknoloji ve ifadeyi karıştıran sanat biçimleriyle, üretken olarak bulanıklaşmaktadır. Dijital projeksiyonları birleştiren ve oynayan dansçılar iki örnektir. Kukla, hem sanat nesnesi hem de kinetik karakter olarak, dans, tiyatro, film, edebiyat ve görsel sanatları birleştiren çağdaş sanatçılar için değerli bir ortamdır (Posner v.d., 2014:4).

Gölge kukla oyuncağı, yüksek kaliteli sanat ve zanaat içerir. Karakterin sanatı ve zanaatı, resim, işçiliği gibi birçok formda yer alır ve görsel sanat, vokal ve enstrümantal müzik, tiyatro, edebiyat ve dansın yanı sıra kuklacının sanatını da bir araya getirir. Gölge oyununun karakterlerine hayat verecek kadar yetenekli ve çok yönlü birliktelik getirmekte. Gölge oyunu, performanslarına bağlı olarak tema, ruh hali ve stilin çeşitliliğine ilham veriyor. İnsanlar, bin yıl boyunca hareket ve yaşam inşa etmek için onları yaratıyorlar. Bireylerin ve toplulukların kendilerini aile, arkadaş ve komşularının toplulukları ile ifade etmeleri ve bunlara katılmaları için bir yoldur. Buna ek olarak, izleyiciyi bir iletişim aracı olarak, aynı zamanda insanın ifadesinin kendine özgü felsefi değeriyle bir uzantısı olarak da etkilemektedir (Ismunandar, 1994).

Karagöz'ün dört yüzyıllık tarihi, bu coğrafyanın gülmececiyle, romanıyla, toplumsal tarihiyle yakından ilgilidir. Onun dört yüzyıllık canlı tarihine eşlik, tanıklık eden çağdaşları nasıl olmuşsa olmuş onu sevmiş, anlamış ve değerini bilmiştir. İmparatorluğun "en uzun yüzyılı" 19. yüzyılın çalkantılı döneminde kimi aydın çevrelerce (örneğin Namık Kemal) aşağılanmaya, hor görülmeye, köhnemiş bulunmaya çalışılmışsa da, bu topraklara ayak bastığı 16. yüzyıldan (And, 1985; 272-278) 20. yüzyılın başlarına dek saray çevresince, devlet ileri gelenlerince ve geniş halk kesimlerince beğeniyle izlenmiştir. İlk kez Yavuz Sultan Selim'in sarayında, daha sonraları da yüzyıllarca düzenlenen halk şenliklerinde boy gösterip kısa sürede yaygınlaşmasında "matbaa" işlevi gören kahvehanelere inmesi, her mahalleye, kır eğlencelerine, esnaf teferrüçlerine, ramazan gecelerine karışması, bununla yetinmeyip 19-yüzyılda beyaz perdeden sahneye inerek Ortaoyunu'na can vermesi, yüzyıllar boyunca kesintisiz her kesimden insan tarafından sevildiği, ilgi gördüğü gerçeğini kuşkuya yer bırakmaksızın kanıtlıyor.

Karagöz'ün canlı ve güçlü bir gelenek çerçevesinde biçimlendiğini kavrayan şimdideş çağdaşları biçiminden, imgelerinden çok, yapının "açık" yapısından, izleyiciyi de içine katan başarısından ötürü onu kolaylıkla benimsemişlerdi. Karagöz'ün, toplumun heterojen bütünlüğünü, aykırı, kusurlu öğelerini bir araya getiren ilişkileri ve bağlantıları yansıtmasını kendilerine çok yakın bulmuşlardı. Tüm bu farklılıkları, çeşitliliği, aksaklıkları, dilsel çoğulluğu; kaba saba, açık saçık, maskaraca, tersinlemeci, bilgiçlik taslayan vb. konuşmalarıyla harmanlaması ilgilerini çekmişti. Oyunların gösterildiği halk şenliklerine ve en şenlikli kamusal mekân olan kahvehanelere koşutluk gösteren "karnavalesk" havasını, tersyüz edici mantığını kavramışlar, derinden derine duyumsamışlardı.

Karagöz gülmececi, zamanın ancak düğünlerle, şenlikler, dinsel bayram günleri ya da büyük doğa olaylarıyla kesintiye uğradığı kültürel zamanların gülmececiydi. Kişi, zamanı kendi biyolojik bedeninde duyumsamaz; kişisel bir gülme değildir onunkisi, tersine toplu gülme ya da halk gülmesidir. İnsan ara ara, belirli günlerde kesintiye uğrayan zamanın bu ağır akışı içinden çıkış anları kusan eğlencenin göğermesine ortam hazırlayan şenliklerde, konaklarda, mesirelerde, kır ya da mahalle kahvehanelerinde farklı yaşlardan, farklı uğraşlardan ve bölgelerden, kısaca dar aile

ve mahalle çevresinin dışından insanlarla yan yana, iç içe geçtiği temas noktalarında “karnaval” havasını soluyor ve yenilenen topluluğun bir üyesi olduğunu duyumsuyordu.

Karagöz’ün imgelemi sık sık, Bakhtin’in ilk roman olarak nitelediği Gargantua’nın yazarı Rabelais ile karşılaştırılmıştır. Osmanlı İmparatorluğu’nun sönmesine koşut olarak kolektif, kamusal halk gülmececi olan Karagöz’ün perdeden düşüp onun yerine mesafeli, “uygarlaşmış” bir başka gülme anlayışı konulmaya çalışılması (Georgeon, 2000a: 97-98) başlı başına bir tartışma; Karagöz’ü folklorik incelemelerin dar alanına hapsetmek yerine, “bir toplumun kolektif zihniyetlerinin ve toplumsal yapılarının merkezine ulaşmanın bir yolu” olarak değerlendirme bir araştırma konusu.

Barry Sanders’e göre; “*Karagöz, gerçeği taklit etmek istemiyordu; eğlendirmek, güldürmek, şaşırtmak istiyor ve bununla yetiniyordu. Öykü anlatmaktan çok, küçük gülünç parçacıklara nükteyle biçim vermekten hoşlanan Karagöz, esprileri ve düşgücüyle dinleyici kitlesini bir yandan eğlendirir, bir yandan da şaşırtır. Mizah ve dinleyici kitleyi şaşırtmanın edebiyatta, romanda çok önemli izdüşümleri vardır, çünkü bu tür espriler özgün yaratı adı verilen olağanüstü harekete olanak sağlar*” (Sanders, 2001; 148).

Güldürü, parodi; romanı bozmakla tehdit eder. Bu bozulma romanın tek bir kalıba sığmamasına, sürekli yenilenmesine yol açar. Ne ki, gerçeğe uygunluk, topluma ayna tutma, organik bütünlük, çizgisel zaman vb. ilkeler romanın elini kolunu bağlamakta gecikmeyecek, romanın içinde barındırdığı handiyse sınırsız özgürlük alanını daraltacaktır. “*Roman kuramsal düşünceden değil mizahi düşünceden doğmuştur*” diyen Milan Kundera hemen ekler: “*Avrupa’nın başarısızlıklarından biri, en Avrupalı sanatı, “roman”ı bir türlü anlamamış olmasıdır; Avrupa, romanın ne özünü, ne de uçsuz bucaksız bilgi ve keşiflerini ne de özerk tarihini anlayabilmiştir*” (Kundera, 1989;182).

“16. yüzyılda yeni şeylere, yeni bir yaşam kültürüne duyulan ilgi daha önce görülmemiş boyutlara ulaşır. O zamana değin Osmanlı toplumu göçebe kalıntılı bir çiftçi kültürüyle sarmalanmıştır. Alt ve üst kesimlerin yaşam biçimleri birbirinden çok da farklı değildi. 16. yüzyıl yeni beslenme rejimine (Fragner, 2000), yeni köklü yönetsel değişimlere (Fleischer, 1996) tanık oku İlber Ortaylı’nın demesiyle “16 asır Osmanlısı meraklıdır” (Ortaylı, 2001a; 119). Kahvehaneler bu yüzyılda açılır, âlem-i âb ve açık hava eğlenceleri de 16. yüzyıl Osmanlı toplumunun verimidir. Destan, masal, fıkra, halk hikâyeleri, gazel, şiir gibi geleneksel anlatıların dışında ama onları da içererek şarkı, dans, müzik, tasvir gibi çok sesli, türler arası bir karışım, yepyeni bir tür olarak doğan “Karagöz” de bu yüzyılın verimidir.

Köklü bir güven ve bağlılık duygusundan yoksun, belirsizlik içinde kavru lan kitlelerde taşarak iç içe geçen savunma ve arzu mekânizması çaresiz kaldığı hasmane (ekonomik) düzen karşısında duvarlar örmeye, bağlılık duygusunu başka yerlerde aramaya yönelir. Yer, politikaya sahne olan bir mekândır artık. İnsanlar ortak inanç ve değerlerini somut ve gündelik yaşama dökmeye, içinde yer tuttıkları mekânda “biz”

zamirini kullanmaya başladıklarında toplumsal ve kişisel boyutların kesiştiği bir toplam, bir topluluk 'haline gelirler'. Mekânın bir değer kazanması ve insanlarda topluluk/toplaşma arzusu yaratması kahvehanenin sonuçlarından biridir. Gündelik hayatın ritüellerine sızma becerisi olan ve silme siyasal bir içerikle yüklü "biz" duygusunu körükleyen kahvehanenin politik yanı baskın bir "sahne" olma özelliği egemen erk'in ilgisini çekecektir kuşkusuz. Bu, iktidarın kahvehanenin barındırdığı öbür pratiklerin içinden politik olanı görmesi, kaçınılmaz olarak kahvehanenin içeriğini siyasal kılacaktır da. Burada yeni olan kahvehane değil, "sahne", "sahne düşüncesi"dir. "Sahne", her zaman "sahne arkası"yla birlikte var olur; sahne arkası yoksa, "sahne" de yoktur. Osmanlı toplumunda "sahne" ilk kez bu mekân aracılığıyla toplumsal yaşama katılır. Ancak buradaki "sahne", Freud'un (szene) tiyatrosundan çok Deleuze'ün "arzu- makinaları"yla silme yüklü fabrikasına yakın duruşuyla bir şantiye alanıdır.

Sanat Nesnesi Olarak Karagöz'ün Türler arası Yapısı ise, 16 yüzyılın ilk çeyreğinde Mısır'dan gelen gölge oyunu ayak bastığı yeni toprakların iklimiyle, o coğrafyanın seyirlik oyun ve edebiyat gelenekleriyle diyaloga girer. Karagöz oluşum sürecinde yazılı ve sözlü anlatı gelenekleriyle kaynaşır, böylece yer yer alıntılar, yer yerse o "tür"lere göndermeler mozağinden oluşur. Masal anlatı türünden aldığı motifler, kişiler; divan edebiyatından aldığı gazeller perdede dönüşüme uğrar. Masal dünyasının/cadıları, sihirbazları divan edebiyatının "saray dili", halk edebiyatının aşk hikâyeleri vb. geldikleri türün kendilerine özgü anlatı yapısından gitgide sıyrılıp "Karagöz"ün özelliklerine bürünür. Masalın "cadı"sı, halk edebiyatının Kerem'i, Aslı'sı, divan edebiyatının gazeli Karagöz'de artık başkadır. Karagöz doğuşunu ve oluşumunu bu anlatı türlerine ve onları dönüştürmesine, bozuşturmasına, yerinden etmesine borçludur bir bakıma. Halkın belleğinde ve dilinde çerçeveleri yer ve zamanla (kronotop) çizilmiş yerleşik anlatı türlerinin taşıyıcıları meddahlarla, saz şairleriyle, kuklacılarla, curcunabazlarla halk şenliklerinde ve en şenlikli kamusal mekân kahvehanelerde sürekli yan yana yaşamak durumunda kalan, ev eğlencelerinde, kır gezmelerinde yüzyıllarca sergileneni Karagöz; görsel (seyirlik), sözel ya da yazılı bu "rakip" söylemlerin, anlatı türlerinin dilini dener, kullanır, içine katar ama hiçbirini benimsemez. Girdiği türlerarası ilişkide anlatı türleriyle temas noktasına ironi, parodi, yergi, taşlama, grotesk (Bingöl, 2003a), bürlesk gibi öğeleri yerleştirir. Daha geniş bir özgürlük alanı sunan güldürüyle iç içe geçtikçe epik ya da tragedya gibi 'yüksek' anlatı türlerinden uzaklaşır.

Karagöz gerek geleneksel sözlü anlatı gerekse seyirlik türler toplamı olarak kavrandığında bir bütünlük sergiler. Bu çağlarda Karagöz "yüksek" edebiyatın dışında, yerleşik türlerin biçimlerinin ve dillerinin parodisini yaparak bünyesinde uzlaştırır ve kendi varoluşunu sürdürür. Karagözün bu becerisi, ironi, yanılısıma ve güldürüyle içi sıkı sıkıya doldurulmuş yeni bir "tür" olarak gelişip yüzyıllarca ayakta kalmasının nedenidir de.

Belli bir zaman dilimi boyunca yinelene, anlatıla, söylenegelen yerleşik anlatı türleri tekdüzeleşir, şimdideş zamanın toplumsal hareketliliklerine katılan izleyiciyi,

dinleyiciyi heyecanlandırmaz olur. İşte tam bu noktada Karagöz içine katacağı kalıplaşmış anlatı türlerini (masal, halk hikâyeleri, gazel, fıkra, kıssa, epik, hatta müzik, dans, resim) tekdüzelikten kurtarmaya yönelik olarak eğretileme, alay, çarpıtma, söz oyunları, cinaslar, ikizanlamlılık, benzeşleme, kakışma, çene yarışmaları, abartı, tersinleme, benzekleme, tersdeyiş, çarpıcı deyişler gibi akla gelebilecek binbir yola başvurur. Bu yabancılaştırma sanat geleneğinin yenileşmesine kapı aralar. Karagöz'ün yeni bir "tür" olarak evrilme sürecinde bu yabancılaştırma taktikleri izleyiciyi de her an uyanık tutar, oyuna katar. Jale Parla'nın belirttiği üzere, "türlerin evrilme sürecinde yabancılaştırma parodi yoluyla gerçekleşiyordu. Parodist yazarlar bir yandan taklit ettikleri edebi türün biçimsel özelliklerini vurgularken bir yandan da ikinci ya da üçüncü sınıf addedilen edebi türlere yönelerek, edebiyat geleneğini canlı tutuyorlardı." (Parla, 2000; 48). Karagöz parodilerinde öne çıkan, anlatı türlerinin ya da yasanın salt alaya alınması değil, geleneksel anlatı türlerinin yeni bir "tür"de kullanılmasıydı. Halk kültüründe hazır bulunan anlatı türlerinin yepyeni bir "tür"de yeniden kurulumuyla Karagöz, Claude Lévi-Strauss'un adlandırmasıyla "bir tür düşünsel yaptakçılık (entelektüel bricolage-yaptakçılık)" olarak karşımıza çıkar.

Karagöz'ün "özelliği de anlatacağı şeyi karışık öğelerden oluşan ve geniş olmakla birlikte sınırlı kalan bir repertuvar yardımıyla anlatmaktır; amaçladığı iş ne olursa olsun, bunu kullanmak zorundadır, çünkü elinin altında başka hiçbir şey yoktur" (Levi-Strauss, 1984:40). Tıpkı minyatür nakkaşı gibi "Karagözcünün de elinde, ışıklandırılmış perdesinde gölgelerini oynatacağı hazır biçimleri (tasvirleri) vardır. O, bu davranışla her defasında başka bir olayı canlandırır; üstelik canlandırmakla da kalmaz, olayın, konunun sınırlarını genişletip aşarak, onu kendi biçim olanaklarına yediren, kendi figürlerinin esprisine mal eden bir duyarlığa kadar ulaştırır. Böylelikle biçimler (tasvirler, İB) sanatçının basit bir öykü aracı olarak kalmaz, anlatım ustalığıyla iyiden iyiye kaynaşan temel öğeler haline gelirler" (Tansuğ, 1993:27)

Bir yap-takçı olarak Karagözcü; tasvirici, öykü anlatıcı, taklitçi, oynatıcı, müzikçi vb. birbirinden farklı pek çok işi gerçekleştirir, ama bir mühendisten ya da roman yazarından farklı olarak, çünkü araç-gereç evreni kapalıdır, birbirinden ayrışık ve sınırlı Sayıda "elde bulunan" araç-gereçlerle ya da daha önceki yapma ve bozmaların kalıntılarıyla (Levi-Strauss, 1984; 41) iş görmek zorundadır. Oyunun ana çatısı bir kez kurulduktan sonra metinde/beyaz perdede devinen temel tasvirler kökten bir değişikliğe uğramaksızın her bir sonraki oyun kendi çeşitlemesini yaratır. Öyle ki birbirinin tıpatıp benzeri iki oyun bulmak handiyse olanaksızdır. Kahvehanelerde, Şenliklerde, özel toplantılarda, bir ay süren ramazan gecelerinde sergilenen her yeni oyun, öncekilerin hiçbiriyle, önceki gecelerde ve sonraki gecelerde söylenecek olanlarla ya da bir başka Karagözcünün sergiledikleriyle birebir aynı değildir (And, 2003). Çünkü bu "senaryo'ların her biri, özel bir koşul altında özel bir dinleyici kitlesine seslenir ve dolayısıyla her bir oyun tek ve sürekli yeniden başlayan bir süreçtir. Dupont'un adlandırmasıyla, anlatisallık ilkesi olarak "keşfedici kurgu"

(Dupont, 2001:31), bir örneğe uyarlanmış öyküler değil de anlatı uygulamaları, sözce değil de söz- celem olmaları ölçüsünde Karagöz metinlerini “sözel kültür”e yaklaştırır.

Karagöz ‘metinlerinin anlamı, anlatılan olay-öyküden kaynaklanmaz, öykünün tek başına hiçbir anlamı yoktur; onun anlamı, metnin bir kez daha uygulandığı kültürel uzamda yatmaktadır. Karagöz oyunları tikel bir metin, bir söz edimi olarak sözcenin varlık kazanmasını sağlayan bir sözcelem çatısında biçimlenir. Bu sözce, yazıya aktarılarak sözcelem ediminden ayrıştırılmış, eş deyişle yazınsal anıta dönüştürülmüş değildir. Sözlü kültürde her sözce, ister Karagöz ister minyatür ister şiir olsun, aslında bir yeniden oluşturma ya da bir yeniden söyleyiştir; çeşitlene çeşitlene yinelemedir. Bu ‘yinelemeler göze Deleuze’yen “kaçış çizgi”leri açar.

Sezer Tansuğ “*nakkaş, Karagözcüye benzer*” der. Bunu, “*Karagözcü, nakkaşa benzer*” diye de okuyabiliriz. *Minyatürle Karagöz oyunu ya da nakkaşla Karagözcü arasındaki can alıcı benzerlik türlerarası ilişki bağlamında irdelenebileceği gibi, buradaki benzerlik “görme” ya da “göz” ortaklığı olarak öne çıkmaktadır. Kesin bir bireyselliği gerektirmeyen nakkaşın hüneri, “olay karşısında ondan tat alabilen, sezgici, etkin bir seyirci davranışını gerektirir. Ortak bir görüş açısıyla birleşerek canlanan duyarlılığı dile getirmek fırsatını arayan sanatçı, bu gözle günlük, doğal gerçeğin akışına katılır”* (Tansuğ, 1993:27). Günlük gerçeklere değinmede mizaha eğilim olsun, dünyevi coşkunluk, toplum ve yaşam sevincinin coşkunluğu olsun minyatürle Karagöz arasında bir başka ortak payda oluşturur.

Karagözün işleyiş düzeneği yaşamın yerine geçen yanılsamacı gerçekliği gösterme ereği gütmeyiz; gerçekliğin bir benzeşini çoğaltmak değil, çokçası gerçekliğin dokusuna, mimarisine, materyallerine ve anlamına ilişkin bir kavrayış sağlamaktır. Karagöz perdede yansıttıklarına gerçekliği imlemediğini her an sezdirir. Onun büyük buluşu kurguyla konunun gerçeklik düzleminde örtüşmesine, Aristoteles’in mimesis’ine değil, temsilin sunuluş biçimine dayanır. Oyunun kurallarını hiçe sayar. Karagözün sağduyusu hem oyunun hem de açık açık ya da örtük olarak ilişkiye girdiği anlatı türlerinin kurallarına başkaldırır (And, 1997:330). Karagöz, yer yer oyunun kurallarını hiçe sayar. Gösterilerin önceden Saptanmış metinler olmadan ya da ezberlenmeden Karagöz oynatıcısının görüşü, bilgisi, kişisel yaratıcılığına dayanarak doğaçlama oynanmaları kimi yenilikleri, değişiklikleri kolaysa kabul eder. Bu, “göstermecî tiyatro”nun temel özelliği gereği çoğunlukla izleyiciye, oyun seyrettiğini ve bunun yapıntı olduğunu hatırlatır. Karagöz izleyicisi de bu kuralların çiğnenmesine tepki göstermez (Pertan, 2000:131).

2.6. Karagözün Konu Edildiği Seramikler

Seramik sanatı alanında Karagöz’ü ve kuklaları konu edinen çalışmalarla ilgili örnekler verilmek istenildiğinde maalesef çok kısıtlı sayıda ürünler ile karşılaşmışır. Türk gölge oyunu çalışmalarını konu edinen, bazı ticari amaç için yapılan örnekler ve öğrenci işleri dışında, profesyonel anlamda sanatçı çalışmaları dolayısıyla onlarla ilgili eserlere rastlanmamıştır. Var olan eserlere örnek verilmek istenildiğinde, Bursa’da Şeyh Küşteri’nin anıtsal mezarı olarak inşa edilmiş Karagöz Anıtsal Mezarı

ile karşısındaki Karagöz Müzesi binası üzerinde bulunan seramik rölyef çalışmaları gösterilebilir.



Görsel 20. Karagöz Anıt Mezarı, Bursa

<http://www.3dbursa.com/2010/karagoz-evi-muzesi/02.06.2018>



Görsel 21. Karagöz Müzesi

<http://www.3dbursa.com/2010/karagoz-evi-muzesi/02.06.2018>



Görsel 22. Karagöz Anıt Mezarından Seramik Rölyef Detayı, Bursa

<http://www.3dbursa.com/2010/karagoz-evi-muzesi/02.06.2018>

Betül Demir Karakaya

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü Öğretim Üyelerinden Betül Demir Karakaya'nın, 2002 yılında yaptığı, Türk Gölge Oyunu karakterlerinin aslına sadık kalarak uyguladığı çalışması, tasvirleri iki boyutlu olarak tasarladığı. "Satranç Takımı" bir diğeri olarak gösterilebilir. Sanatçının bu çalışması Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı Dösim kültürel hediyelik eşya tasarım yarışması kapsamında Ankara, İstanbul ve İzmir'de sergilenmeye hak kazanmıştır (Orçun Aksakal Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün Plastik Açından Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi 2012:103).



Görsel 23. Satranç Takımı, Kalıpla Şekillendirme, 1020 C, El Dekoru, 34x34, 2001

(Fotoğraf: Betül Demir Karakaya)(Orçun Aksakal Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz'ün Plastik Açıdan Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi 2012:103)

2.7. Türkiye’de Mizahi Unsurların Konu Edildiği Seramik Eserlere Örnekler

Seramiğin kullanım alanları ve çağdaş seramik sanatı eserleri bağlamında yeni bakış açıları oluşturmak için, 2006 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü öğrencileri ve Yrd. Doç. Sadettin Aygün ile Araştırma



Görsel 24. Seramik Çizgi Kahraman Hasbi Tembeler, Gökçe Özer (Fotoğraf: Orçun Aksakal)

Görevlisi Kamuran Ak'ın eşliğinde, ünlü çizgi roman kahramanlarının üç boyutlu seramik formlarının yapıldığı bir çalışma Eskişehir Eğitim Karikatürleri Müzesi'nde sergilenmiştir. Bu amaçla Türk karikatürünün unutulmaz eserleri farklı bir disiplin olan seramik ile buluşarak yeni eserler ortaya konmuş, söz konusu karikatürler seramik sanatıyla da dikkat çekilmiştir.



Görsel 25. Seramik Çizgi Kahramanı; Ramiz Gökçe'nin Karakteri Tombul Teyze, Emel Aslan (Fotoğraf: Orçun Aksakal)

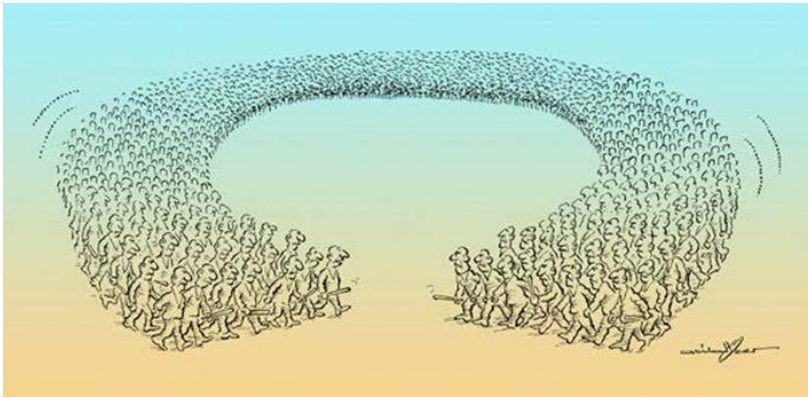


Görsel 26. Seramik Çizgi Kahraman, Jim Davis'in Çizgi Karakteri Garfield, Yasemin Er (Fotoğraf: Orçun Aksakal)



Görsel 27. Seramik Çizgi Kahraman, Oğuz Aral'ın Çizgi Karakteri Avni, Emre Tosun

Kaynak: <http://www.karikaturculerderneği.org/detay.asp?id=4869> 20.08.2011



Görsel 28. Atilla Özer'in Karikatürü

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



Görsel 29. Yrd. Doç. Sadettin Aygün'ün Atilla Özer'in karikatürü üzerinden yaptığı Seramik Uygulama (Fotoğraf: Orçun Aksakal)

Çağdaş Çakmak

1981'de Ankara'da doğan Çakmak, Anadolu Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nü bitirdikten sonra birçok kişisel ve toplu sergi, sempozyum ve etkinlikte yer aldı. Ankara, Bartın ve Samsun gibi şehirlerde eserleri bulunmaktadır. Uzun süredir de Ankara Tunalı'da kendisine ait atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir. Atölyesinde çalıştığı eserlerinin her bir ayrıntısıyla kendisi ve ailesinden aldığı destek ile üretmektedir. Birbirinden farklı karakterleri oluşturarak satmaktadır. Malzeme olarak ahşap, kumaş, poliüretan, sentetik peruklar ve seramik hamuru kullanmaktadır. Daha da önce yukarıda bahsettiğim üzere, direk olarak seramik kuklalarına rastlamasak da genç ve çağdaş sanatçılara örnek olarak çalışmalarını gösterebiliriz.



Görsel 30. Çağdaş Çakmak resmi instagram sayfası



Görsel 31. Çağdaş Çakmak Arşivi(Fotoğraf Çağdaş Çakmak)



Görsel 32. Çağdaş Çakmak Özel Arşivi (Fotoğraf Çağdaş Çakmak) Kişisel Uygulamaları

Orçun Aksakal

1981 Yılında Manisa doğumlu olan Aksakal Marmara üniversitesi seramik ve cam bölümünü bitirdikten sonra Anadolu üniversitesi güzel sanatlar fakültesinde yüksek lisans eğitimini tamamladı. Halen Eskişehir’de kendine ait olan seramik atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir. Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz’ün Plastik Açıdan Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi adını verdiği tez çalışmasında Karagöz oyununun gelecek nesillere aktarılarak anlatılmasını ve geleneksel tiyatro dışında farklı bir sanat malzemesi olarak seramikte vermeye çalışmıştır. Aksakal çalışmalarını girişte şu şekilde yorumlamıştır” İlk bölümde, Türk Gölge Oyunu’nun anlattıkları, bir başka deyişle yaşama dair vurgulamak istedikleri; köken izleri, mistik altyapıları ve buna bağlı olarak kendi kavramsal mantığı ışığında ele alınarak seramik formlara dönüştürülmüştür. Bu noktada perdeyi yaşam sahnesine, karakterleri geçici dünyevi varlıklara indirgeyen, tasvirlerin bir hayali tarafından oynatılmasıyla gerçek kişilere bir yaratıcı tarafından can verilmesi arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir seramik düzenleme (enstalasyon) çalışması yapılmıştır”.



Görsel 33. İki parça halinde Karagöz Maskesi (Fotoğraf: Orçun Aksakal)



Görsel 34. Masklar; Hacivat – Karagöz, Şamotlu Çamur, 60x 25 cm, 10550C (Fotoğraf: Uğur Güler)

Çalışmasında Karagöz ve Hacivat'ı masklar halinde veren Aksakal iyi ve kötü, doğru ve yanlış gibi dünyevi ikilemleri anlatmaya çalışmıştır. Aradaki tuval bezi ise iki dünyanın birbiriyle olan ilişkisiyle gerçek dünyanın arandığı vurgulanmaktadır bir diğer dikkat edilmesi gereken ise karakterlerin gözlerinin olmaması onu da şu şekilde açıklamıştır” Maskların gözlerinin olmaması gerçeğin keşfi bağlamında fiziksel görme organı olan gözlere ihtiyaç duyulup duyulmaması noktasında bir yorumdur”.



Ayrıca cam rölyef panolarda çalışmalar yapmıştır, burada sır ve cam rölyeflerin yanı sıra Kraflex malzemelerle destekleyerek örnekler vermiştir.



Görsel 35. Keraflex (Beberuhi) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler)



Görsel 36. Keremflex Çalışma (Matis) Işıklı Panoda Işık Sönükken ve Yanarken (Fotoğraf: Uğur Güler)



Görsel 37. Cam Elyaf Panolar (Fotoğraf: Orçun Aksakal)

2.8. KİŞİSEL UYGULAMALAR

“Cin ”

Karagöz ve Hacivat Oyunu tiplerini araştırması sırasında karşılaştığım doğüstü tipler olan (Cin”Cazular”, yaratık, canavar) gibi karakterlerden etkilenerek şablon tekniği ile iki boyutlu olarak seramik malzemede görmek için reproduksiyon uyguladığım bu çalışmada. Geçmişten günümüze değin insanların aslında hiç değişmediğini doğüstü yaratıkların var olduğu inancı gerçekliklerden uzak bir nevi metafizik olarak tanımlayacağımız tiplerin bize sunumu somutlaştırılarak oyun içerisinde var olduğunu görmekteyiz. Creaton çamur ile yapılan bu çalışma şablon tekniği kullanılarak elektrikli fırında bisküvi pişirimi yapılmıştır. Arkasında bulunan pano ise hayali perde olarak düşünölmüştür. Bu karakter Karagöz oyununda doğadışı bir tasvirdir. Sahneye Karagözü cezalandırmak ve çarpmak için çıkmaktadır. Görünüşü itibari ile dünyada varlığını görmediğimiz bu karakterler hayali tasvirlerdir.



Görsel38. Reyhan Artaç,” Cin”, 2018.

“İzleyiciler”

Şüphesiz gölge oyunu ve kuklalar sahne sanatları içinde son derece önemli bir yere sahiptir. İzleyicisiyle birebir karşılaşılan alanda perde, sahne, izleyici oyun bitimine kadar bir bütünlük içerisindedir. İzleyiciler isimli çalışma her bir parçasıyla farklı karakterdeki insanların ortak bir sahnede onları sarmalayan bir kuş biçimindeki sahnenin altında toplanışını göstermektedir. Burada her kim olursak olalım hangi dünya görüşüne sahip olsak da sanatın birleştirici gücü vurgulanmak istenmiştir. Çalışma şamotlu kil ile elle şekillendirme yapılarak, bisküvi fırınından sonra yüzeyinde demir ve bakır oksit kullanılarak sür- sil tekniği uygulanılarak tekrar fırınlanmıştır. Çalışmadaki figürlerin sanat karşısındaki hayranlıklarını gözlerindeki ifadeler ve ağız hareketleriyle verilmeye çalışılmıştır.



Görsel39. Reyhan Artaç, “İzleyiciler”, 2018.

“Kuklalar”

Biz mi kuklayız yoksa kuklalar mı biz? Aslında insan elinden çıkan her şey tarihsel süreç içerisinde bizim bir yansımamız belki de Mimesis (taklit, öykünme, benzetme) kuramının bir parçasıdır. Ellerimizle somutlaştırdığımız her parça yaşamımızdan taklit olarak bize dönmekte. Minik Kuklalar seramik sanatında belki de biraz zorlayıcı olabilir. Üç boyutlu bu çalışmada şamotlu kil kullanılmıştır, elle şekillendirmeler yapıldıktan sonra bisküvi fırını yapılmış sonrasında da bakır oksit uygulanılarak tekrar fırınlanmıştır. Karakterlerin ifadelerinde günümüz insanın yaşadığı duygular, yorgunluklar ifadeler ile birlikte verilmeye çalışılmıştır. Fırınlamadan sonra uzuv noktalarında metal tel ve ipler kullanılarak hareketlendirilmeye çalışılmıştır. Ahşaptan yapılan düzeneğe de tıpkı bir kukla oynatıcısının oynatımı düşünülerek yerden yüksek bir düzeneğe, tutacak kısmında artı biçiminde hazırlanmıştır. Kuklalar genel form itibari ile insan biçiminde tasvir edilirken, bizlerin birer parçası ve yansıması olarak karşımıza çıkarlar. Rol model olarak bize benzeyen kuklalar oynatım esnasında yaşamımıza ait dialoglar, sosyolojik ve psikolojik ifadeler ile de bize benzetilerek sahnelenirler.



Görsel40.Reyhan Artaç,"Kuklalar", 2018.

"Karagözüm "

Bu çalışmada birebir Karagöz karakteri şablon tekniği uygulanarak biçimlendirilmiştir. Creaton kille uygulama şekillendirme yapıldıktan sonra 1000-1040 derece aralığında fırınlanarak, çerçevesi bir pano yüzeyi üzerine monte edilerek tıpkı sahne perdesindeymiş gibi görünmesi sağlanmaya çalışılmıştır



Görsel 41. Reyhan Artaç, "Karagözüm", 2018

"Perde"

Tarihsel süreç içerisinde sosyolojik olarak baktığımızda da kadın bedeni birer meta olarak görülmüştür. Karagöz oyunlarında da ele alınan kadın tiplmelerinde, özellikle zenne tiplemesi ile çokça karşı karşıya gelmekteyiz. Özellikle 600 yıllık bir zamanda dünya tarihinin en uzun ömürlü devleti olan Osmanlı Devleti üç kıtaya yayılmış ve dolayısıyla içerisinde birçok etnik yapıyı oluşturmuştur. Kadın ekonomik sınıfı ne olursa olsun hep ikinci planda tutulmuş ve baskılanarak ezilmiştir. Temel toplumsal görevleri de çocuk doğurmak, yetiştirmek ve erkeklere hizmet etmek olarak sınırlandırılmıştır. Başka bir anlatımla, haremde yaşayan kadınlar, hukuken olmasa da toplumsal ilişkiler açısından "köle" durumundadırlar. "Bir kurum olarak "harem", Engels'in "kadının evcil köleliği" olarak tanımladığı durumun tipik bir örneğidir" (ŞirinTekeli, 1982: 377Türkiye'de Kadının Siyasal Hayattaki Yeri, Türkiye Sosyal Bilimler Derneği Yayınları).

Diğer ataerkil toplumlarda olduğu gibi, İslam toplumlarında da, kadın hep ikinci sınıf insanı olarak görülmüştür. Bu durumdan yola çıkarak, çalışmada kadın vajinası, perde onu parçalayan, ellerin ise toplumsal müdahalesi ve kendi arzularına göre hareket eden, tıpkı bir hayali oynatıcısı olarak anlatılmaya çalışılmıştır. Vakum kili ile elle şekillendirme yapılarak uygulanmıştır. 980-1000 derecelerde bisküvi fırınından sonra demir oksit ile sür sil tekniği kullanılarak tekrar fırınlanmış ve düz bir yüzey üzerine monte edilerek çerçevelenmiştir. Demir oksit ile yapılan sir-sül tekniğiyle, kadın bedeninin yıpranışının izleri ile gösterilmeye çalışılmıştır.



Görsel 42. Reyhan Artaç, "Perde", 2018

"İşçi"

Çalışmada el ve kollar kırmızı kil ile birer iskelet formunu oluşturmuş yorgun ve erimiş insan bedenini yansıtmaktadır. Yorgun ellerin parmakları ucunda tuttuğu kukla ise yine kendini tanımlamaktadır. Gün içerisinde acımasızca uzun saatlerce çalıştırılan insan bedeninin bir işçi gibi, aslında kendi yaşamını tasvirlediği anlatılmaya çalışılmıştır. İki boyutlu olarak elle şekillendirme yapıldıktan sonra bisküvi pişirimi ve sonrasında şeffaf sır ile sırlanarak 1000-1100 derecede tekrar fırınlandı. Çalışmada parmakların arasında tuttuğu kuklanın ise baş ve ayak kısmı seramik gövde ve kollarda da metal ve ip kullanılmıştır. Burada işçi olarak kastedilmek istenilen Hacivat, Karagöz ve onların çokta hikayeleşmiş işçi kimlikleri, hazin sonları ve haklarında çıkartılan fetva, ("İbret gözüyle izlemek ceza gerektirmez", Ebu Suud"), ayrıca V, Şarlo gibi karakterlere gönderme yapılmak istenilmiştir.



Görsel 43. İşçi Filmleri Festivali'nin 9'uncu Yılı (2014) Afışı

Kaynak: <https://www.demokrathaber.org/kultur-sanat/isci-filmleri-kirmizili-kadin-ile-vyi-bulusturuyor-h30911.html>

Sinema tarihinin en önemli isimlerinden olan Charlie Chaplin ve onun yarattığı karakter olan Şarlo "Modern Zamanlar" filminde ağır iş gücü, film endüstri toplumunu kötüleyen bir görüntü vermesi ve sıradan toplum insanının makineleşme karşısında ezilmesinin göstermektedir. Birçok politik çevrelerce eleştirilere maruz kalsa da döneminde yapılmış ve günümüze değin gelen gerçekliği anlatmıştır. Filmde dramatik sahneler güldürü öğeleriyle bir araya gelerek seyirciyle buluşmuştur. Bu filmde yola çıkarak hala günümüzün en büyük sorunlarından biri olan işçilerin çalışma koşulları ve idare edilme biçimleri seramik form ile temsil edilmeye çalışılmıştır.



Görsel 44. Charlie Chaplin Modern Zamanlar Film Afişi

Kaynak: <http://www.tanpinarmerkezi.com/sinema/>



Görsel 45. Reyhan Artaç, "İşçi", 2018

“İnsancıklar”

Çalışmada tıpkı Ortaoyunun’da toplumun farklı kesimlerinden tiplerin sahnede bir araya gelişi, halkın meydanlarda toplanmasını, isyan, linç, galeyan gibi ayaklanma olaylarını çağrıştıracak biçimde, iki Alimin de aralarında bulunarak şapkalarını, önlerine alarak düşünmelerini ve ortada bulunan kitap ile de düşünmeye çağrılan insanları göstererek yüzey üzerinde düzenleme yapılmıştır. Beyaz ve kahverengi creaton çamurla yapılan çalışmada elle şekillendirme tekniği ile insan modellemeleri yapılmış, düz bir zemin üstünde karışık olarak yerleştirilmiştir. Çalışmanın zemin yüzeyinde kullanılan aynada ise gördüğümüzün kendi yansımamız olduğu izleyiciye ifade edilmeye çalışılmıştır. Burada hareketin tüm insanlığa ait olduğu, haklarının, özgürlüklerinin en iyi biçimde kendi özüne dönerek ses bulacağı anlatılmak istenmiş. Yaşamdaki taleplerin birer gerçek ve sandıktaki oy kuklası olmadığı ve her şeyin kader olmadığı gösterilmek istenmiştir.

“Biz gerçekten bir kukla sahnesindeyiz:

Kuklacı Felek usta, kuklalar da biz.

Oyuna çıkıyoruz birer ikişer;

Bitti mi oyun, sandıktayız hepimiz”.

Ömer Hayyam’ın dördüklerinin tersinde bir gösteri olarak sunulması düşünülmüştür. (https://tr.m.wikiquote.org/wiki/Ömer_Hayyam)

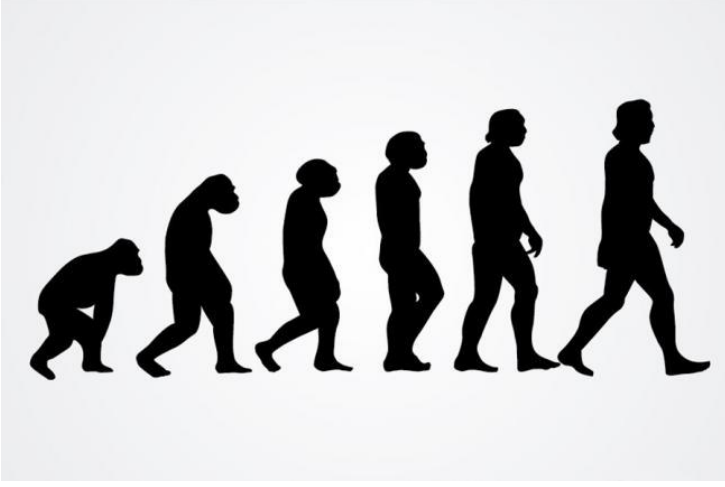


Görsel 46. Reyhan Artaç “İnsancıklar”, 2018

“Gidelim mi? Dönelim mi?”

Bu çalışmada insanlığın düşünsel olarak evrim çarkında ilerimi yoksa gerimi gittiği mizansel bir şekilde ortada karşılaşmalarıyla son bulmaktadır tıpkı orta oyunundaki tipler gibi. Sürekli bir tartışma halinde olan insanlık nereye gidiyor? Sorusuna karşın aslında ne sorulduğu ve ne cevap alınmak istenildiği bilinmeden, küçük dünyaların büyük sorusu haline geliyor. Çalışmada insanlar, hayvan ve yaratıktan oluşan dört

tane figürün şaşkın ifadelerle karşılaşma törenleri, creaton çamur ile şablon tekniği kullanılarak iki boyutlu biçimde tasvir edilmiştir.



Görsel 47. Evrim teorisi ağacı

Kaynak: <http://jurnalul.ro/it/stiinta/5-conceptii-gresite-despre-teoria-evolutiei-naturale-740197.html>



Görsel 48. Reyhan Artaç, "Gidelim mi, Dönelim mi",2018

“Adem ve Havva”

Bu çalışma iki parçadan oluşmaktadır. Çalışmada seramik buluntularından esinlenerek insan bedenlerine bir nevi Adem ve Havva'ya gönderme yapılmak istenmiştir. Yani oyunların başlangıç noktasına, eşitsizliğe ve cinsiyet ayrımına.

Çalışmalar elle şekillendirme yapılarak kuruma aşamasında kırılmalar ve çatlama oluşması için doğalında bırakılmıştır. Kuruma aşamasından sonra fırınlanarak ardından ise kazıda bulunmuş kalıntılar etkisi oluşturmak için bakır oksitle sir- sül tekniği uygulanmıştır. Daha sonrada parçalar yapıştırılarak ve camlı bir çerçeveye yerleştirilerek sunulmuştur.

Çalışmada hem seramik malzemesiyle üretimin insanın var oluşundan bu güne değin varlığını göstermek, hem de oyunların, kurguların, biçimlendirmelerin ne kadar eskiye dayandığını izleyiciye anlatılmak istenmiştir.



Görsel 49. Reyhan Artaç, "Adem ve Havva", 2018

SONUÇ

Gölge oyunu ve kuklalar eski çağlardan beri kültürü oluşturan ve etkileyen bir unsurdur. Yediden yetmişe herkesin hayatında yer edinmiştir. İnsan elinden çıkmış ama kişinin tam olarak kendisi olma görevini edinmiştir. Uygulanırken kişinin kendi iç dünyasını sanat ile birleştirerek yaşamdan, toplumdan izler bırakarak sahnelenmeyi seçmiştir. Gölge oyunu ve kuklalar da karakterler oluştururken, birbirinden farklı malzemeye birleşerek estetik bir dürtü taşırlar. Oynatılırken biz olurlar göndermeler yapar, güldürür, ağlatır, düşündürür bunu da sanatın gücüyle birlikte uygular.

İnsan kukla ve gölge oyununda kimi zaman kuklaları taşıyan el olur, kimi zamanda perdenin önünde ve arkasında yer alır. Ama hiçbir zaman ne kendinden nede sanattan ayrılır. İnsanlık tarihinde en yenilmez güç sanatın kendi olmuştur ve bunu mağaralardan başlatarak günümüze kadar binbir zenginlik bırakarak devam ettirmiştir. Bu zenginlikleri birer oyun gibi sanatın içinde vermeye çalışmıştır.

Örneğin rapordaki uygulamalardan biri olan " İşçi" isimli çalışmada elde tutulan kukla biz tutan elde bizleriz. Buda gösteriyor ki ne biz oyundan ayırız nede oyun bizden, yaratımların tümü "insan" dan çıkar ve kendini işler. Çalışmada verilmek istenense yorgun insan bedeninin kendi yorgun ve erimiş bedeniyle ayakta tutma ve tekrar hareket ettirme çabası. Buda gösteriyor ki yaşam içerisinde sadece kendimizi oynuyoruz.

Uygulamalar esnasında geçmişten günümüze kadar insanlığın yaşadığı olaylar, trajediler olumlu olumsuz yaşadığı tüm duygular, inançlar, korkular düşünülerek uygulamalar yapılmaya çalışıldı. Çalışmalarda salt seramik malzemesi değil de farklı materyallerle bir araya getirilerek zengin bir biçimde uygulamalar gösterilmek istendi. Bunun için ahşap, ip, ayna ve cam gibi malzemeler seramikle bir araya getirilerek uygulandı. Ortaya çıkan çalışmalar seramik heykel çalışmalarına birer örnek olarak düşünülmüştür.

Gölge oyunu ve kuklalar farklı sanat dallarını etkilemiştir özellikle sahne sanatlarının en önemli parçasını oluşturmuştur. Kimi zaman oyuncu kukla olmuştur, kimi zamanda kuklaların kendi yaratılmış ve oynatılmıştır. Sanat kendi içindeki tüm dalları özellikle de günümüzde bir araya getirerek büyük zenginlikler oluşturmaktadır. Seramik sanatının da, farklı sanat disiplinleriyle birlikte yaratımı bunu en güzel örneklerinden biri olarak düşünülmekte ve uygulanmaktadır. Bu rapor sonucunda ortaya çıkan işlerde geleneksel kukla ve gölge oyunundan yola çıkarak yeni yorumlar ile bir farkındalık yaratılmaya çalışılmıştır.

KAYNAKLAR

- And, Metin (1985) Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkılap y., İst.
- Ayhan, Ece (2002) Bir Şiirin Bakır Çağı, YKY, İst.
- Ayhan, Ece (2003) Bütün Yort Savul'lar, YKY, 4. Bs., İst.
- Bogue, Ronald (2002) Deleuze ve Guattari, çev. İsmail Öğretir-Ali Utku, Birey y., İst.
- Braudel, Fernand (1993) Maddi Uygarlık, Ekonomi ve Kapitalizm c.I, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Gece y., Ank.
- Chartier, R. (1998) Yeniden Geçmiş, çev. Lale Arslan, Dost y., Ank.
- Dernschwam, Hans (1992) İstanbul ve Anadolu'ya Seyahat Günlüğü, çev. Yaşar Önen, Kültür Bkl. Y., Mersin
- Fleischer, Cornell H. (1996) Tarihçi Mustafa Ali, çev. Ayla Ortaç, Tarih Vakfı Yurt y., İst.
- Georgeon, F. (2000a) "Osmanlı İmparatorluğu'nda Gülmek Mi?", hzl. Irène Fenoglio-François Georgeon Doğu'da Mizah içinde, çev. Ali Berktaş, YKY., İst.
- İnalçık, Halil (2005) Doğu Batı Makaleler I, Doğu Batı y., Ank.
- Karabaş, Seyfi (1999) Bütüncül Türk Budunbilimine Doğru, YKY, İst.
- Kundera, Milan (1989) Roman Sanatı, çev. İsmail Yerguz, Afa y., İst.
- Lindner, Rudi Paul (2000) Göçebeler ve Osmanlılar, çev. Müfit Günay, İmge y., Ank.
- Lukacs, György (1977) Avrupa Gerçekçiliği, çev. Mehmet H. Doğan, Payel y., İst.
- Mardin, Şerif (1992) Bediüzzaman Said Nursi Olayı, çev. Metin Çulhaoğlu, İletişim y., İst.
- Nerval, Gerard de (2004) Doğu'da Yolculuk, çev. Selahattin Hilav, YKY, İst.
- Ortaylı, İlber (1987) İmparatorluğun En Uzun Yüzyılı, Hil y., 2. Bs., İst.
- Ortaylı, İlber (2001a) Tarihin Sınırlarına Yolculuk, Ufuk Kitapları, 2.bs., İst.
- Sanders, Barry (2001) Kahkahanın Zaferi, çev. Kemal Atakay, Ayrıntı y., İst.
- Sümer, Faruk (1980) Oğuzlar (Türkmenler), 3. Bs., Ana y., İst.
- Tansuğ, Sezer (1996) Çağdaş Türk Sanatı, Remzi Kitabevi, 4. bs., İst.

<https://www.scribd.com/document/403809008/index-pdf>

bilig.yesevi.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/2706-published.pdf

NKFUCOM 2 Eylül 2013 resmi sayfası

<https://docplayer.biz.tr/104778150-Ozden-terbas-psikanaliz-filmler-ve-bilincdisi->

2012-ve-sinema-ve-psikanaliz-2-kayip-ve-zaman-2015-isimli-istanbul-bilgi-universtil-si-yayinlari.html

https://tr.m.wikiquote.org/wiki/Ömer_Hayyam

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

09/07/2019

Reyhan ARTAÇ

**Yüksek Lisans
Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Gölge Oyunu ve Kuklaların Seramik Formlarda Yansımaları.

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
09.08.2019	76	109215	09.07.2019	% 22	1158846175

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (09.08.2019)

Reyhan ARTAÇ

Öğrenci No.:

Anasanat Dalı:

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Kaan CANDURAN

**Master's
Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Reflections of Shadow Play and Puppets in Ceramic Forms

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
09.08.2019	76	109275	09.07.2019	%22	1158846175

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (09.08.2019)

Reyhan ARTAÇ

Student No.:

Department:

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Prof. Kaan CANDURAN

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

09/07/2019

Reyhan ARTAÇ

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.