

TÜRK GÖLGE OYUNU'NUN KONULARININ VE SURETLERİNİN GÜNCELLEŞTİRİLMESİ

UPDATE OF THE SUBJECTS AND IMAGES OF TURKISH SHADOW PLAY

Yrd. Doç. Dr. Bekir ŞİŞMAN*

Özet

Biz bu çalışmamızda 'Karagöz'ün hem konuları hem de suretleri güncelleştirilebilir mi?" sorusuna bir cevap arayacağız. Türk Gölge Oyunu'ndan sağlık, eğitim, hukuk, trafik, çevre, temizlik ve aile gibi çağdaş insanın daha fazla karşılaştığı konularda yararlanılabileceğini düşünmekteyiz. Günümüzde daha çok ramazanlarda, sünnet törenlerinde ve okullarda bir nostalji olarak yaşatılmaya çalışılan Karagöz oynatma geleneğinden eğitimde de daha fazla yararlanılabilir. Ancak yeni konulu oyunlar için yeni suretlerin hazırlanması gerekmektedir. Bilgisayarlar, bu suretlerin yapılmasında işlevsel hale getirilebilir. Karagöz oyunları mutlaka perdede oynatılmalı. Ancak çocuklara sevdirmeye ve tanıtmaya düşüncesiyle televizyonlarda da çizgi film şeklinde gösterilebilmelidir.

Anahtar Kelimeler: Gölge Oyunu, Konu, Suret, Güncelleştirme, Eğitim

Abstract

In our study, we are looking for the answer of 'Is it possible to update both the subjects and images of Karagöz'. We are considering that from the Turkish Shadow play, modern people can draw benefit from the subjects they come across more such as health, education, law, traffic, environment, cleanliness and family. Nowadays, the tradition of Karagöz play which is trying to be made come alive in ramadans, circumcision feast and schools can draw more benefit in education. However it must be made new images for these new plays. Computers can be beneficial for making these images. Karagöz shadow play must be performed on a white curtain. However, it can be on TV in order to introduce and make children love the play.

Key Words: Shadow Play, Subject, Image, Update, Education

0. Giriş

Türk Gölge Oyunu'na eskiden "gölge hayaletler" anlamına gelen "Zill-i Hayal" yahut "Hayal-i Zill" adları verilmiştir. "Perde Oyunu", "Çadır Hayal" gibi adlar da verilmekle beraber, bugün bu sanat "Karagöz Oyunu" olarak bilinmektedir (İvgin, 2000: 5).

Gölge oyununun Türkiye'ye 16. yüzyılda Mısır'dan geldiği görüşü, bilimsel bir görüş olarak öne çıkmaktadır. Metin And'ın, araştırmaları sonucu ortaya koyduğu tespitlerden de anlaşılacağı üzere, Mısır gölge oyunu ile Karagöz arasındaki benzerlik çok açıktır. Karagöz ve Hacivat tasvirleri, göstermelikler ve kimi oyunların içerik bakımından birbirine benziyor olması da bu görüşü kuvvetlendirmektedir (Sönmez, 2005: 12).

Gölge oyununun "Karagöz" adıyla anılması 17. yüzyılda olmuştur. "Karagöz oyunu" adına ilk kez Evliya Çelebi'nin Seyahatname'sinde rastlanmaktadır. Bu yüzyılda İstanbul'u ziyaret eden Batılı seyyahların anılarında, şehirde oynatılan Karagöz oyunundan bahsedilmektedir (Sönmez, 2005: 13).

* Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

Yine 17.yüzyıldan sonra “Karagöz”, Türkiye’de Türklerin sanatkârlığıyla gelişip klasik formuna ve tekniğine kavuşmuş ve milli bir sanatımız olarak varlığını bugüne değin sürdürmüştür; hatta birçok millete ve kültüre de nakledilmiştir.

Türk gölge oyununun tarihçesi, icra bağlamı, bölümleri ve geleneksel tipleri hakkında daha önce çeşitli araştırmalar yapılmış, kitaplar yazılmış, sözler sarf edilmiştir. Biz bu çalışmamızda yukarıda zikredilen konulara pek değinmeden; öncelikle geçmişte Karagöz’ü modernleştirme çabalarından kısaca bahsedip, daha sonra da “günümüz insanının muhatap olduğu mevzulara uygun metinler ve bu metinlere uygun tasvirler oluşturulabilir mi; ayrıca tasvirlerin oluşturulmasında bilgisayar ortamından yararlanılabilir mi?” gibi sorulara cevap arayacağız.

1. Karagöz’ü Yenileştirme Çabaları

XIX. yüzyılın ünlü yazarı Ahmet Mithat Efendi’yle Karagözcü Kâtip Salih, Karagöz oyunlarına yenilikler katmayı ilk defa düşünmüş olanlardır. Ahmet Mithat bez yerine perdenin buzlu camdan olması, suretlerin büyütülmesi gibi düşünceler ortaya atmış; Kâtip Salih ise perdenin içine mobilya ve ev içi dekorları koymak, perdenin etrafını resimlerle süslemek, mum yerine elektrik lambası kullanmak gibi yeniliklere yönelmişti. Ancak daha sonraları bunlardan geriye pek iz kalmadığı görülmüştür (Boratav, 1992: 199).

Bu konuda ikinci bir yenileşme denemesi 1910 yılında olmuştur. “Canlı Karagöz Sahnesi ve Operet Kumpanyası” adında bir tiyatro kuruluşu Karagöz’ü tiyatro sahnesine taşımış ve canlı aktörlerle oyunlar sergilenmiştir (Boratav, 1992: 200).

Karagöz gölge oyununu modernleştirmeyi üçüncü kez İsmail Hakkı Baltacıoğlu 1941 yılında denemiştir. Karagöz oyununda belli başlı üç unsur vardır: Teknik, tem ve tipler. Baltacıoğlu’ya göre Karagöz’ü modernize etmek demek temlerini yenileştirmek demektir (Baltacıoğlu, 1942: 15–16). Bu da mevzuda bünyeye ait olanları alıp, arızı olanları değiştirmek ve yenileşen hayat şartlarına göre temleri yenilemekle mümkündür (Baltacıoğlu, 1942: 86).

Daha sonra da konuyla ilgili araştırmacı, yazar ve uzmanlar tarafından eski oyunların özellikleri yitirilmeksizin, güne uyarlanan pek çok oyun metinleri oluşturulmuştur (Boratav, 1992: 201). (Hayrettin İvgin ve Metin Özlen tarafından 1996 yılında hazırlanan “Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri” adlı kitap bu konuya iyi bir örnek teşkil etmektedir.)

2. Türk Gölge Oyunu’nun Güncelleştirilmesi

Günümüzde sahnelenen Karagöz oyun metinlerinin büyük çoğunluğu Osmanlı döneminde yazılmış; o günün şartlarında insanların eğlenmesini ve eğitimini temin etmek için oynanmış ve günümüz Türkçesine uyarlanmış klasik metinlerdir. Gerek anlatıları, gerekse esprileri günümüz insanını heyecanlandıramamaktadır. Bu nedenle, Karagöz’ün öncelikle konularının güncelleştirilmesi ve bu konulara uygun yeni metinlerin oluşturulması gerekmektedir. Bu konuda metin yazarlığı teşvik edilmelidir. Örneğin sağlık, eğitim, hukuk, trafik, çevre, temizlik, depresyon, sigaranın zararları, okul, aile ve yurt sevgisi gibi çağdaş insanın daha fazla karşılaştığı konularda ya da güncel mevzularda yeni yeni metinler yazmak; geleneği genç nesillere sevdirmenin veya aktarmanın önemli bir parçası olsa gerektir. Çağdaş normların çocuklara, gençlere hatta yetişkinlere aktarımında hayal oynatma geleneği ve yeni Karagöz oyunları daha çok işlevsel kılınabilir; böylelikle anne-babalara, eğitimcilere, emniyet ve çevre ile ilgili kamu kurum ve kuruluşlarına daha fazla yardımcı olunabilir.

Bunun için Milli Eğitim Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı ve UNİMA (Milletlerarası Kukla ve Gölge Oyunları Birliği) Türkiye Milli Merkezi işbirliği ile Karagöz oyun metni yazma yarışmaları düzenlenmelidir. Bu yarışma sonunda günümüz sorunlarını işleyen yüzlerce metin Türk Edebiyatı’na kazandırılmış olacaktır. Böylelikle, ilköğretim çağındaki çocuklarımız Karagöz seyredirken hem eğlenecek, hem güncel konularla ilgili bilgiler edinecek hem de istedik davranışlar geliştirecektir.

Yeni konulara uygun yeni tasvirlerin hazırlanması konusuna gelince; burada pek çok hayal oynatıcısının karşı çıkacağını hissettiğim bir yaklaşımımı belirtmek istiyorum:

Yüzlerce yıl önce, plastik tanınmadığı ve kullanılmadığı için belki de tercih edilen deri tasvirlerin yerine yavaş yavaş plastik suretlerin kullanılmaya başlanması, geleneğin yaygınlaştırılmasını teşvik edici olmaz mı? Plastik, ışığı deriden daha fazla geçirgen olduğundan suretlerin burada daha canlı duracağı bir vakiydir. Deriyi bulmak, işlemek zor olduğundan; bu işe ilgi duyan yetenekli insanlar da sanatı edinmekten uzak durmakta ve de deriden tasvir yapmaya cesaret edememektedirler. Bu nedenle Adana, Ankara, İzmir, İstanbul, Mersin, Bursa, Balıkesir ve Malatya gibi şehirlerimizin dışında Karagöz oynatıcısı bulmak pek de mümkün görülmemektedir.

Samsun'da yaşayan Cemal Dönmez, tiyatro eğitimi almış bir hayal oynatıcısıdır. 1998–1999 yılları arasında ders verdiği Samsun Büyükşehir Belediyesi Konservatuvarı'nda teorik olarak anlattığı Karagöz konusunu uygulamalı olarak da anlatmak gereği duydum. Ancak Karagöz'ün tasvirlerinin deriden yapıldığını bildiğinden tasvir yapmaya cesaret edemedi. Daha sonra karton üzerine çizdiği Karagöz tasvirlerini renkli boyalarla boyadı ve fotokopi makinesinde asetat kâğıdına renkli çıktısını aldı; suretleri kimlik kaplatır gibi plastikle kaplattı. Daha kalın suretler için kaplama işlemini birkaç kez yineledi. Sonra da suretlerin etrafını makasla keserek istenilen tasvirleri elde etti. Bilinen tipler hazır kalıplardan elde edilirken; Karagöz oyunları çağdaş insanın ihtiyacına uygun biçimde yeniden oluşturulduğunda (yazıldığında), buna uygun suretler, bilgisayar ortamında grafik ve minyatür sanatından anlayan kişilerden de yardım alınarak hazırlanmaktadır. Karagöz'de kullanılan suretler bilindiği gibi, minyatür sanatının da bir gereği olarak vücut önden, yüzler yandan görülecek biçimde oluşturulmaktadır. Burada önemli olan metindir; metne uygun suretlerin oluşturulması artık teknolojinin de yardımıyla daha kolaydır.

Bazı suretler elde çizilip bir tarayıcı sayesinde bilgisayar ortamına taşındıktan sonra; orada gerekli düzeltmelerin ve renklendirmelerin yapılması da mümkün olmaktadır.

Geçmişte şema denilen bir meşaleyle yapılan aydınlatma işlemi, daha sonra nasıl elektrikli ampullerle yapılmış; daha büyük salonlarda mikrofon, çeşitli ses cihazları ve müzik çalarlar kullanılır olmuşsa; bugün de suretlerin yapımında bilgisayar çizimlerinden ve plastik ürünlerden yararlanılmalıdır. Burada arketipal eleştiri bağlamında hikâye ilk modele uygun biçimde yeniden yazılırken; Karagöz'ün çağdaş, entelektüel yapısı korunarak; konuları, suretleri ve telkinleri teknolojik gelişmeler aracılığıyla yeniden biçimlendirilmelidir, diye düşünmekteyiz.

Geleneksel tiplere dokunmadan yeni tipler ya da karakterler oluşturulmalıdır. Örneğin doktor, hemşire, trafik polisi, zabıta, avukat, öğretmen tipleri oyuna, hem de çağdaş görünüşleriyle dâhil edilmeli ve bu tiplerde fazla abartıya gidilmemelidir. Ancak burada geleneksel tiplerin kıyafetleri ve görünüşleri de değiştirilmemelidir. Ayrıca, oyun başlamadan önce seyircinin dikkatini perdeye çekmek için kullanılan göstermelik de konunun içeriğine göre hazırlanabilmeli; bir palyaço, bir trafik işareti, bir otomobil, bir ağaç bu işlevi yerine getirebilmelidir.

Kanaatimizce deri ve plastik tasvirler arasındaki en önemli fark; derinin antika, sanatsal ve müzeliğe değerinin bulunmasıdır. Yani deri tasvirler maddi-manevi daha değerlidir. Bu nedenle deriden tasvir yapma sanatı veya zanaatı elbette sürdürülmelidir. Ancak bu, perde oyununun olmazsa olmazı şekline dönüşmemelidir.

Karagöz'de müzik konusuna gelince; müzik Karagöz'ün neredeyse yarısını teşkil etmektedir. Oyun tipinin ruhuna ve özelliğine göre müzik söylenir ya da çalınır. Gelenek içerisinde sesi güzel olan hayal oynatıcıları tiplerle girerken bu müziği kendileri seslendirirdi. Sesi güzel olmayanlar ise bu iş için *yardak* kullanırlardı. Samsun'da hayal oynatma sanatını yeniden diriltmeye çalışan Cemal Dönmez, bu iş için artık teknolojiyi kullanmaktadır; sesleri efektör ve bilgisayar aracılığıyla CD'den vermektedir.

Karagöz hem bir geleneğin hem de oyundaki bir tipin adıdır. Bu geleneği ve geleneğin kahramanlarını sevdirmek ve geleceğe aktarmak için perde dışında, televizyon ekranları da kullanılabilir mi?

Bu soru aslında uzunca bir süredir tartışma konusudur. Boratav'a göre Karagöz'ün canlı ve diri kalmasında televizyon ve sinema gibi çağdaş teknik araçlardan yararlanılmalıdır (Boratav, 1992: 201). Ancak Metin And bu görüşe katılmaz ve "TRT'nin TV ekranında gösterdiği Karagöz gösterimlerinin kötülüğü de halkı Karagöz'den büsbütün soğutmuştu" der (And, 1985: 336).

Ancak bize göre de geleneğin ve gelenek içerisindeki kahramanların en azından tanıtılması ve sevdirmesinde televizyon ekranlarından yararlanılmalı; bilgisayar efektleri, animasyonları ve renklendirmeleri kullanılmalıdır. Yani Karagöz oyunları birer çizgi film haline dönüştürülmelidir. Perdede oynatılırken kaydedilen bir Karagöz oyununun, bu haliyle ekranlara taşınması çocuklara pek cazip gelmemekte ve göze de hoş görünmektedir. Burada geleneğin saptırıldığı veya çarpıtıldığı gibi bir düşünce akla getirilmemelidir. Çünkü Karagöz zaten bir perde oyunudur, hayal oyunudur; aslı budur, böyle kalmalıdır. Yalnızca oyunları ve teknolojisi yenilenmeli; televizyon ya da bilgisayar ekranı geleneği tanıtmaya ve sevdirmeye yönelik olarak kullanılmalıdır.

Karagöz sanatçıları, televizyonun olmadığı bir dönemde renkli gösteri sunma becerisini göstermişlerdir. *Karagöz, Çizgi film öncesi dönemin çizgi filmidir.* Türkiye'deki animasyon sektörünün gelişmemesi, Karagöz'den de istedik biçimde yararlanılmasını engellemektedir. Bu bağlamda Karikatür-Karagöz bağlantısını yeniden sorgulamak gerekmektedir. Türk Gölge Oyunu; “*Süpermen, Ret Kit, Temel Reis, Alâeddin, Sinbat, Twity, Örimcek Adam, Fred Çakmaktaş*” gibi işlenmeye elverişli tiplere, konulara ve teknik özelliklere sahiptir (Özdemir, 2006: 48–49).

Çalışmamızın son bölümünde konunun biraz da eğitim boyutuna değinmek istiyoruz. Bilgisayar yardımıyla tasvir yapımı, hayal oynatma sanatının yaygınlaşmasına elbette katkı sağlayacaktır. Ancak bu arada geleneğin tanıtılması ve yaşatılması için Milli Eğitim Bakanlığı aracılığı ile okullar dinamik hale getirilmeli, Karagöz için güncel metin yazma yarışmaları düzenlenmeli, emniyet ve çevre müdürlükleri perde oyunundan yararlanma konusunda daha duyarlı hale getirilmelidir. Özellikle çocukların ve gençlerin bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi için okullarda şiddet, trafik, eğitimde tutum ve davranış geliştirme, sağlık, hukuk, milli konular ve yurt sevgisi, çevre ve temizlik gibi konuların Karagöz oyunlarına taşınmasının mutlak yararlılığına inanmaktayız.

3. Sonuç

Gelecekte “Karagöz” sanatını yaşatacak ve geliştirecek sanatçıların yeni konulara uygun yeni suretler hazırlaması, başta çocuklar olmak üzere pek çok kişinin Karagöz'e olan ilgisini artıracak; bu da Karagözcünün başarısına ve performansına yansıtacaktır. Karagöz modernize edilebilir ve günümüz insanının beklentilerine cevap verecek hale getirilebilirse, onu gelecek yüzyıllara aktaracak köprüler de kurulmuş olacaktır. Anadolu'da, bu konuda yeterli potansiyel olduğunu düşünüyor ve bunu ustalarımızın da görmesini bekliyoruz.

Ayrıca hayal oyunu, gündemde olan çoklu zekâ kuramının uygulanması açısından önemli sayılabilecek malzemeyi bünyesinde bulundurduğundan; bu bağlamda konunun uzmanları tarafından iyi değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA:

And, Metin (1985); Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkılâp Kitabevi, İstanbul.

Baltacıoğlu, İsmail Hakkı (1942); Karagöz Tekniği ve Estetiği, Kültür Matbaası, İstanbul

Boratav, Pertev Naili (1992); 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

İvgin, Hayrettin – Metin Özlen (1996); Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

İvgin, Hayrettin (2000); Karagöz ve Kukla Sanatımız, Ekip Grafik Matbaası, Ankara.

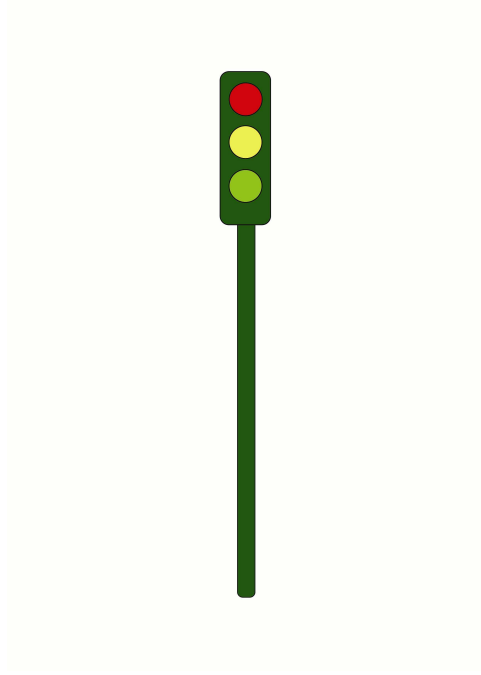
Özdemir, Nebi (2006); “Reklâmcılık Sektörü ve Karagöz”, Somut Olmayan Kültürel Miras: Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyum Bildirileri, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara.

Sönmez, Sevgül (2005); Karagöz Kitabı, Kitabevi Yayınları, İstanbul.

Kaynak Kişi:

Cemal Dönmez, 48, Lise, Tiyatrocu/Hayali, Samsun.

EKLER (FOTOĞRAF VE TASVİRLER):



Trafik oyununda kullanılabilecek suretlerden modern görünümlü bir trafik polisi ve lambası.



Cemal Dönmez tarafından hazırlanan palyaço şeklinde bir göstermelik



Bilgisayar ortamında hazırladığı suretleri plastikle kapladıktan sonra tasvir elde eden hayal oynatıcısı Cemal Dönmez.



Tasvirlerin parçaları bilgisayar ortamında ayrı ayrı renklendirildikten sonra asetat kâğıdına çıktı alınıp kaplanmakta ve bu parçalar kesilip çıkarıldıktan sonra birleştirilmektedir:



Gölge Oyunu'nda müzik önemli bir yere sahiptir. Bunun için günümüzün popüler sanatçılarının tasvirlerinden de yararlanarak geleneği çocuklara daha iyi tanıtıp sevdirebilir ve geleceğe güvenle taşıyabiliriz.