

KARAGÖZ OYUNLARINDA MİZAHİ DİLİ BİÇİMLENDİREN TOPOSLAR

Ezgi Metin BASAT*

Özet

Bu bildiride Karagöz perdesinde geçen mekânların özellikleri topos kavramı üzerinden incelenecektir. Toposlar ortak yer anlamında kullanıldığında yaşanmışlık, deneyim ve sosyal iletişim anlamında önemli işlevlere sahiptir. Bu yönüyle toposlar; Karagöz oyununda belirli yerlerin ve mekânların işlevsel olarak konumlanma biçimlerini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Mahalle içindeki bu toposlar belirli sembolik alanlara işaret eder. Mahalle, toplumsal düzenin izlenebileceği küçük bir ölçek olarak düşünüldüğünde orada karşılaşılan tiplerin çatışmaları, gündelik yaşamları, sorunları ve birbirleriyle kurdukları iletişim biçimleri ortak bir deneyimin mizahi bir dille aktarılmasını sağlar. Örneğin, oyun meydanı mahalleyi temsil ederken hamam; kadınların ve erkeklerin kendi aralarındaki iletişimlerini yansıtır. Bunun yanı sıra kahve, çarşı gibi mekânlar ise genellike iş, meslek ve ticaret konularının sembolik mekânları olarak karşımıza çıkarlar. Bu sembolik mekânlarda komşuluk ilişkileri, ticaret, iş ahlakı, kadın erkek ilişkileri gibi toplumsal konular gündeme getirilir ve mizahi bir üslupla eleştirilir. Bütün bunlardan hareketle sözü edilen mekânlar topos olarak belirli bir toplumsal gündeme işaret etmek üzere orada bulunurlar. Böylece gerek kültürel kodların gerek mizahi unsurların incelenebileceği bir işlev üstlenirler. Bütün bunlardan hareketle Karagöz oyunlarında topos kavramı, mekânların mizah dilini biçimlendirme önemli bir yere sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Karagöz, topos, mekân, mizah, Geleneksel Türk tiyatrosu.

* Prof. Dr., Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halk Edebiyatı Ana Bilim Dalı., ezgimetinbasat@gmail.com
DOI: 10.32704/9789751751683.2024.0292

TOPOS SHAPING HUMOROUS LANGUAGE IN KARAGÖZ SHADOW THEATRE

Abstract

In this paper, the characteristics of the spaces in Karagöz shadow theatre will be analyzed through the concept of topos. When topos is used in the sense of common place, it has important functions in terms of experience, experience and social communication. In this respect, topos are remarkable in terms of showing the functional positioning of certain places and spaces in Karagöz play. These topos in the neighborhood point to certain symbolic spaces. When the neighborhood is considered as a small scale where the social order can be observed, the conflicts, daily lives, problems and communication styles of the characters who meet there enable a common experience to be conveyed in a humorous language. For example, while the playground represents the neighborhood, the Turkish bath reflects the communication between men and women. In addition, places such as coffeehouses and bazaars are often symbolic spaces for business, traditional crafts and trade. In these symbolic places, social issues such as neighborhood relations, trade, business ethics, and relations between men and women are brought up and criticized in a humorous manner. From all these points of view, these places are there to point to a certain social agenda as topos. Thus, they assume a function where both cultural codes and humorous elements can be examined. From all these, the concept of topos in Karagöz shadow theatre has an important place in shaping the humor language of the places.

Keywords: Karagöz, topos, space, humour, traditional Turkish theater.

Giriş

Türk gölge tiyatrosu Karagöz, geleneksel sahne sanatlarından biri olarak, görsel ve sözlü anlatımı birlikte sunar. Karagöz oyunları, halkın günlük yaşamını, toplumsal yapısını, geleneklerini ve mizah anlayışını yansıtır. Oyunlarda, farklı kültürlerin bir araya gelişleri, anlaşmazlıkları, ortak sorunları mizahi bir dille anlatılır. Bu bağlamda Karagöz perdesi, birlikte yaşayan farklı grupların tipolojik özelliklerinin mizahi bir dille aktarıldığı, toplumsal ve siyasal eleştirileri barındıran ortak bir mekânı “topos”u anlatır. Toposlar ortak yer olarak kullanıldığında yaşanmışlık, deneyim ve sosyal iletişim anlamında önemli işlevler üstlenir. Ortak yer, hem konuşmacının kültürünü hem de onun seslendiği topluluğa özgü olana, yani

ortak olarak sahip olduğu siyasi ve ahlaki “değerlere” odaklanma yeteneğini ortaya koyar (Aktulum 2024:21). Karagöz oyunlarında sosyal iletişim ve deneyim büyükçe çizilmiş bir çember olan mahalle üzerine konumlanmıştır. Mahalle, toplumsal çatışmaların yaşandığı, günlük yaşamın aktarıldığı sembolik bir mekâna dönüştürülmüştür. Toplumsal düzenin izlenebileceği bir mekân olarak mahalle, ortak deneyimi mizahi bir üslupla aktarılan küçük ölçekli ortak alan “topos”u yaratması bağlamında dikkat çekicidir. Büyük bir çember olan mahalle, toplumsal cinsiyet, meslekler, ortak sohbet alanları, eğlence mekânları gibi toplumsal aktarımın çoğul mekânlarını tekil bir alanda toplar. Çarşı ve pazaryeri; oyunlarda sıkça karşılaşılan ve mahallenin ortak mekânını “topos”u oluşturur. Halkın günlük yaşamını, alışverişi ve etkileşimini yansıtarak halkla iç içe olan tiplerin yer aldığı, toplumsal belleğin aktarıldığı mekânlardır.

1. Sosyal Bütünleşme ve Çatışmalar: Kahvehâne

Osmanlı toplumunda sosyal etkileşimin, sohbetin ve halkın gündelik yaşamının merkezi olarak kahvehaneler önemli bir yer tutmuştur. Karagöz oyunlarında genellikle halkın bir araya geldiği, gündemi tartıştığı ve sosyal bağların güçlendiği bir ortam olarak tasvir edilir. Kahvehane bu bağlamda ortak yer “topos”u oluşturan bir mekân olarak değerlendirilebilir.

Karagöz ve Hacivat sık sık bu mekânda karşılaşır, zaman zaman Karagöz kahvede çalışır, burada birbirleriyle diyalog kurar ve toplumsal çatışmaları mizahi bir üslupla aktarırlar. Bu bağlamda kahvehane toposu, oyunlarda zaman zaman halkın sosyal eleştirilerini dile getirdiği, toplumsal yapıyı sorguladığı bir alan hâline gelir. Örneğin *Şairlik* oyununda kahvede Karagöz ile âşık Hasan arasında muamma çözüldüğü ve atışma yapıldığı görülür (Kudret 1970: 151-156). *Tahmis* oyunu da yine kahvede geçmektedir. Karagöz burada da Ak Arap’ın yanında kahvecide çalışmaya başlar. Yine *Timarhane* oyununda da mahalledeki sorunu çözmesi için Hacivat, mahallelinin kendisini kahveye çağırdığını ifade eder (Kudret, 1970: 321)

2. Mekânların Cinsiyeti: Hamam

Hamam, hem temizlik hem de sosyal etkileşim kurulan ortak bir mekânı oluşturur. Karagöz oyunlarında hamam, tiplerin fiziksel temzilikten

çok, toplumsal temizlik ve bireysel sınırların sorgulandığı bir mekân olarak tasvir edilir. Hamamda geçen sahneler, tiplerin bir araya geldikleri sosyal ve kültürel kodların belirginleştiği alanlardır. Hamam, toplumda farklı sınıfların bir arada bulunabildiği nadir yerlerden biridir. Karagöz ve Hacivat ve diğer tipler, hamamda hem sosyal sınıflarını hem de kişiliklerini yansıtan davranışlar sergilerler. Örneğin *Hamam* oyununda Çelebi, kendisine ait olan Kurubalık Hamamın işletme görevini Hacivata verir. Hacivat da hamamda çalışmaları için Şallı Natır ve Salkım İnci'yi çağırır. Burada Karagöz'ün de çeşitli görevleri vardır. Bunun yanı sıra kendisine yasak olan yerlere girmeye çabaladığı, küsleri barıştırdığı, zaman zaman kavgaları alevlendirdiği görülür (Kudret 1969: 218) Karagöz'ün kadınlar hamamına girişinin yasak oluşu, mekânların kurallarını, toplumsal cinsiyet sınırlarının belirlenişini mizahi bir üslupla aktarması açısından dikkate değerdir. Oyunda Karagöz'ün her defasında atıldığı ama her atılıştta da bir şeyler çaldığı görülür (Kudret 1969: 222). Bu anlamda kültürel nesneler ve mekânlara dikkat çekmesi açısından toposlar oldukça işlevseldir.

3. Ekonomik ve Sosyal Alan: Dükkanlar, Pazarlar, Çarşılar

Karagöz için bulunan mesleğin mekânı genellikle onun mahallenin diğer kişileriyle sosyalleştiği bağlam olarak karşımıza çıkar. Burası bir anlamda ticaretin, alışverişin ve toplumsal etkileşimin bir yansıması olarak aktarılır. Karagöz ve diğer tiplerin bir araya gelerek toplumsal yapıları, değerleri ve ilişkileri mizahi bir şekilde ortaya koyduğu bu alanda mizahi bir biçimde meslek anlayışı, ticaret ilişkileri, borçlanma gibi ekonomik konular irdelenir. Burada Karagöz ve Hacivat, farklı sınıfların tüketim alışkanlıkları ve ticaretle ilgili mizahi gözlemlerini paylaşırlar. Burada geçen sahneler genellikle tüketim, pazarlık ve toplumsal ilişkilere dair hicivlerle aktarılır. Halkın birbirleriyle etkileşimde bulunduğu, bazen ticari anlaşmazlıkların bazen de sosyal çatışmaların yaşandığı bir mekân olarak kullanılır. Burada alışveriş sırasında yaşanan küçük hileler, aldatmalar ve toplumsal normlara karşı yapılan küçük başkladırımlar, sosyal eleştiriye mizahi bir dille aktarılır. Örneğin *Aşçılık* oyununda Karagöz aşçı çırağı olarak işe alınır ancak ustası Bolulu Memiş ğa bir türlü dükkanda durmaz ve ona işi öğretemez. Bunun yanı sıra alacaklıları da sürekli dükkâna gelerek Karagöz'ü sıkıştırırlar. O da gelen borçluların senetlerini ellerinden alarak yırtar ve alacaklıları döverecek gönderir (Kudret 1992: 157). Bunun yanı sıra ustası çarşıdan

çeşitli malzemeler gönderir ve onları Karagöz'ün karşılaşmasını ister. Ancak birinde Karagöz çok ağır olduğu için taşıyamadığını söylediğinde, ustası önemli olanın malın dökülmemesi olduğunu Karagöz'ün ezilmesinin önemli olmadığını söyler(Kudret 1992: 151). Burada görüldüğü gibi usta ve çırak ilişkisinin olması gerektiği gibi yürütülmeyişi mizahi bir dille aktarılır. Usta çırağına gereken özeni göstermemekte ve iş yeri alacaklıların geldiği, dövüldüğü ve senetlerin ellerinden alındığı bir yer olarak işlevseldir.

Mizah, genel anlamda keskin güldürü, komedi, ironi gibi olguları içeren toplumsal bir olgudur (Zijderveld 2010:177). Günlük rutinlerin aktarıldığı oyunlarda mekânlar, toplumsal bir olgu olarak değerlendirilen mizahi ifadelerle keskin bir gülmeyi meydana getirirken; keskin bir toplumsal eleştiriyi mizahi bir dille aktarır. Bu aktarım çalışmanın konusunu da oluşturan toposlar bağlamında gerçekleştirilir. Burada ortak mekân, Connetton'un "ortak bellek" tanımlamasıyla birlikte değerlendirilebilir. Ortak bellek, geçmişin imleri bir araya gelince, o sırada var olan toplumsal düzeni meşru gösterir. Herhangi bir toplumsal düzene katılmış bulunanların, ortak anıları olduğunu varsaymaları gerektiği örtük bir kuraldır (2019:11). Karagöz oyunlarında çizilen mahalle kavramı ortak aktarımın mekânı olarak toplumsal kuralları eleştirirken; mahalle kavramı ile aktarılan ve mahalleyi oluşturan tiplerin, mimari yapıların, eğlence anlayışlarının ve cinsiyetin ortak bilincini aktarmaktadır. Bu bağlamda sözün öznellik boyutu silinir, anlatım tarafsızlaşır (Aktulum 2024: 22) ve ikili zıtlığın mizahi eleştirisi sahnede yerini alır.

Sonuç

Karagöz oyunlarında toposlar, hem eğlenceyi hem de derin bir toplumsal eleştiriyi barındırır. Halkın kültürel hafızasına, sosyal yapısına ve değerlerine dair ipuçları verirken aynı zamanda topluluk içindeki sorunların da mizahi bir dil ile eleştirilmesine olanak tanırırlar. Toposlar, oyunlarda toplumsal düzenin izlenebileceği küçük ölçekte bir mekân algısı çizerler. Bu mekânlar halkın günlük yaşamının aktarıldığı kahvehane, hamam, çarşı, ev vb. mekânlardır. Aynı bağlamı paylaşan bireyler için ortak aktarımın sunulduğu bu mekânlar mizahi bir dil kullanılarak sembolik bir anlatıma dâhil olurlar. Bu aktarımda ilk olarak mahalle ve onun içindeki diğer bağlamlar iç içe geçerek hem topluluğa dair klişeleri hem de bunları tersinleyen bir mizahi dilin oluşumu noktasında işlevseldirler. Oyunlarda

tek bir mekân olarak görülen mahalle, içerisinde farklı mekânları da içermektedir.

Kaynakça

Aktulum, Kubilay (2024). *Kalıplaşmış Söylemler*. İstanbul: Çizgi Yayınevi.

Connerton, Paul. (2019). *Toplumlar Nasıl Anımsar?*. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

Kudret, Cevdet (1992). *Karagöz I*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

____ (1969). *Karagöz II*. Ankara: Bilgi Yayınevi

____ (1970). *Karagöz III*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Zijderveld, Anton C. (2010). *Klişelerin Diktatörlüğü*. (Çev. Kadir Canatan). İstanbul: Açılım Kitap.