

POLİTİK İDEOLOJİNİN İCAT ETTİĞİ GELENEK: KARAGÖZ

The Tradition the Political Ideology Invented: Karagöz

Oğuz GÜVEN*

ÖZ

“Fakelore” terimini ilk olarak 1950 yılında Richard M. Dorson, sözlü geleneğe yer almayan ve saha çalışmalarından elde edilmeyen sahte ürünler için kullanmıştır. Dorson, otantik olmayan böyle ürünlerin gerçekten geleneğe aitmiş gibi halk bilimine dâhil edilmesinin halk bilimi çalışmalarına zarar vereceğini iddia etmiştir. Bu konuda, Dorson’un savını takiben birçok makale yazılmış ve farklı yaklaşımlara bağlı olarak “geleneğin icadı”, “sahte folklor” ve “folklorismus/ folklorizm” gibi yeni terimler kullanılmıştır. Dorson, Dundes ve Fox gibi halkbilimcilerin kavramsallaştırdıkları “fakelore”dan, 1941 yılında C.H.P.’nin görevlendirdiği yazarların kaleme aldığı yedi Karagöz oyununu kavramak için yararlanılabilir. Böyle bir çalışma, dönemin başat ideolojisinin önemli bir kültür mirası olan Türk gölge oyunu Karagöz metinlerine atıldığını ve bir geleneğin “icat edilmiş” olarak halka sunulduğunu gösterir. C.H.P.’nin isteği üzerine yazılan oyunlar, geçmiş 16. yüzyıla kadar uzanan Karagöz’ün karakterlerinde, metin dokusunda ve işlevinde büyük değişikliklere neden olmuştur. Söz konusu yedi oyun metni, Türkiye’de fakelore konusunda çalışacak halk bilimcilere verimli bir çalışma alanı sağlamaktadır.

Anahtar Sözcükler

Fakelore, geleneğin icadı, gölge oyunu, ideolojik hegemonya

ABSTRACT

Richard M. Dorson coined the neologism “fakelore” in 1950 for the inauthentic products which don’t occur in oral tradition and which aren’t obtained during a fieldwork. He claimed that the inclusion of these inauthentic products in folklore as if they were genuinely traditional would harm folklore studies. Many articles were written on this issue following Dorson’s argument and different neologisms such as “the invention of tradition”, “pseudo folklore” and “folklorismus/ folklorism” were coined due to varying approaches. “Fakelore”, which was conceptualized by folklorists like Dorson, Dundes and Fox can be utilized to comprehend the seven Karagöz plays which were written by writers commissioned by C.H.P. (Republican People’s Party) in 1941. A study like this indicates that the Turkish shadow play Karagöz which is an important cultural heritage was inoculated with the dominant ideology of the era and that an invented tradition was offered to the society. The plays ordered by C.H.P. caused a significant change in the characters, the texture and the function of Karagöz, the history of which extends to the 16th century. The aforesaid seven plays supply a profitable research area for folklorists who will study fakelore in Turkey.

Key Words

Fakelore, the invention of tradition, shadow play, ideological hegemony

Türk gölge oyunu Karagöz, orta oyunu ve kukla gibi bir halk tiyatrosu türüdür. Türkiye’deki geçmişi 16. yüzyıla kadar uzanan bu geleneksel gölge oyunu, günümüzde etkinliğini büyük ölçüde yitirmiş görünmektedir. Bu yazıda, C.H.P.’nin görevlendirdiği yazarların 1941’de kaleme aldıkları yedi Karagöz oyunu incelenecektir. Dorson, Dundes ve Fox’un “fakelore” kavramsallaştırmaları, C.H.P.’nin girişimini ve söz konusu yedi

oyunu yorumlamak için esas alınacaktır. Yazıda öncelikle fakelore ile ilgili farklı görüşlere kısaca yer verilecek, Karagöz oyunlarıyla ilgili genel bilgi veren kısa bir bölümün ardından, sözü edilen yedi oyun, fakelore tartışmaları ile birlikte incelenecektir.

Bir disiplin olarak halk bilimi çalışmaları 19. yüzyılda başlamış ve “folklor” sözcüğü İngilizce olarak ilk kez 1846 yılında William Thoms tarafından kulla-

* Bilkent Üniversitesi Türk Edebiyatı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi, oguzg@bilkent.edu.tr

nılmıştır. “Fakelore” terimi ise, bundan bir yüzyıl sonra, 1950 yılında, Richard Mercer Dorson tarafından, *American Mercury*’de yayımlanan bir makalede kullanılmıştır. Dorson, terimi kısaca şöyle açıklar: “Fakelore, gerçek oldukları iddia edilen sahte ve uydurma eserlerin sunulmasıdır.” (aktaran Dundes, “Fakelore Fabrikasyonu” 71) William S. Fox’a göre fakelore, “[k]ültürün, yanlış olarak folklor diye sunulan ya da gerçekten folklormuşçasına kabul edilen öğeleri[dir.]” (Fox, “Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler” 35) Dorson, sözlü gelenekte yaşamayan ve bir saha çalışması sonucunda elde edilmeyen ürünlerin bozulmamış sözlü gelenek olarak sunulmasına karşı çıkararak, böyle çalışmaların gelişmekte olan gerçek folklor çalışmalarına zarar verdiğini ileri sürmüştür. Dundes ise, 1989 yılında yayımladığı makalesinde, Dorson’un fakelore ürünü olarak gördüğü için değersiz bulduğu metinlerin bilimsel yöntemlerle incelenmesi gerektiğini söylemektedir. (Dundes, “Fakelore Fabrikasyonu” 86) Dundes’e göre fakelore, aslında 18. yüzyıl sonlarında yapılan folklor çalışmaları ile birlikte ortaya çıkmıştır. (73) Dundes ayrıca, bugün otantik sözlü gelenek ürünü olduğu düşünülen pek çok önemli eserin fakelore olarak adlandırılabilceğini ileri sürer.

Dorson’un makalesinin ardından, fakelore konusunda farklı görüşlerle pek çok makale kaleme alınmıştır. Bu makalelerde, fakelore’un yanı sıra, görüş farklılıklarına bağlı olarak, “sahte folklor”, “folklorismus/ folklorizm” ve “icat edilmiş gelenek” gibi yeni terimler kullanılmıştır. Karagöz oyunlarını bu tartışmalar çerçevesinde ele almadan önce, Karagöz oyunlarının tarihine ve genel özelliklerine kısaca değinmek gerekmektedir.

Dünyada gölge oyununun tarihi miltattan önce 140-87 yıllarına kadar uzanır. Gölge oyununun Türkiye’ye girişiyle

ilgili farklı görüşler vardır. Genellikle, oyunun ülkemize kesin olarak 16. yüzyılda, Yavuz Sultan Selim döneminde ve Mısır’dan geldiği düşünülmektedir. Bu görüşe göre, önceleri “zıll-i hayal” olarak adlandırılan gölge oyunu, 17. yüzyılda Karagöz adını almış ve kesin biçimine kavuşmuştur. Zaman içinde, yerli oyunlar, yerli tipler ve yerel mizah unsurları eklenen gölge oyunu, Türk kültürünün önemli bir parçası olmuştur.

Karagöz büyük ölçüde bir tek sanatçı gösterisidir. Hayalî ya da hayalbaz olarak da bilinen Karagözcü, renkli tasvirleri çubuklar kullanılarak oynatan kişidir. Tasvirleri oynatan kişi aynı zamanda oyunun yaratıcısı, yönetmeni ve aktördür. Karagöz oyunları, mukaddime, muhavere, fasıl ve bitiş denilen dört bölümden oluşmaktadır.

Kişileri bakımından zengin kadrolu bir halk tiyatrosu örneği olan Karagöz’de, Hacivat ile Karagöz asıl tiplerdir. Karagöz, hayal perdesinde halkı ve halkın sağduyusunu temsil etmektedir. Cesur kişiliği nedeniyle başı sürekli belaya girer. Hiçbir zaman düzgün bir işi olmaz. Hacivat’ın yardımı ile geçici işlerde çalışır. Çok meraklı, patavatsız, hazır cevap ve açık saçık konuşan bir tiptir. Bazen hile yaparak Hacivat’ı ve diğer oyun tiplerini kandırmaya çalışır. Karısı ile sürekli olarak kavga eder. Böyle birçok olumsuz özelliğine karşın Karagöz, özü sözü bir, mert, halktan bir tip olarak tanınır.

Hacivat, Karagöz’le karşılaştırılacak olursa, kültürlü, akli başında ve güvenilir bir tiptir. Arapça ve Farsça sözcükleri sıkça kullandığı süslü bir dille konuşur. Bu dil nedeniyle Karagöz Hacivat’ı çoğu zaman anlamaz ya da anlamazlıktan gelir ve çeşitli söz oyunları yaparak onunla alay eder. Dil nedeniyle aralarında geçen konuşmalar, oyunun temel güldürü unsurlarındandır.

Her Karagözcü tarafından bilinen

ve klasik (kâr-ı kadim) olarak kabul edilen yaklaşık otuz oyun bulunmakla birlikte, Karagöz oyunları ezberlenmiş kesin metinlere dayanmaz. Karagözcü, seyirci kitlesini de göz önünde bulundurarak oyunu kısaltıp uzatır. Tuluat yeteneğinden yararlanarak oyundaki sahnelerin yerlerini değiştirir ve oyunda değişiklikler yapar.

17. yüzyılda oluşumunu tamamlayan ve Karagöz adını alan gölge oyunu, 18. ve 19. yüzyıllarda her türlü eğlence ortamında sergilenmiştir. 1908 yılında 2. Meşrutiyet'in ilanından sonra, oyun konularında ve tekniğinde yenilikler yapılmıştır. Ancak, aynı yüzyılda önce tiyatronun yaygınlaşması, ardından sinema ve televizyonun hayata girmesi nedeniyle, Karagöz eğlence ve kültür hayatındaki yerini yitirmeye başlamıştır. Bu nedenle, zaman zaman çeşitli vesilelerle bu geleneği canlandırmaya yönelik çalışmalar yapılmıştır. Ancak, C.H.P. tarafından yazdırılan ve 1941 yılında yayımlanan yedi Karagöz senaryosunu bu bağlamda ele almak mümkün değildir. Senaryoların yazılması için dönemin yazarlarına seslenen genelge, C.H.P.'nin yürüteceği projenin amacının bir geleneği canlandırmak olmadığını açıkça gösterir. İçişleri Bakanlığı'nın 1937 yılında yayımladığı genelge ile yetmiş kadar halk kitabının yeni gereksinimler doğrultusunda düzeltilmesi ve modernleştirilmesi için çağrıda bulunmaktadır:

Halk kitaplarının kahramanlarını halk seviyor. Bu kahramanlar aynen bırakılsın; yalnız bunlar, rejimin ruhuna uygun, yüksek mânalı, yeni vakalar içinde gösterilsin. Böylece halka, sevdiği kitaplar vasıtasıyla telkin etme imkânı hazırlansın. Nasıl ki Miki-Maus tipi daima aynı kalmakla beraber, her filmde ayrı bir mevzuun, ayrı bir muhitin kahramanı oluyorsa, yukarıda adları geçen ve halkın gayet iyi tanıdığı tipleri yepyeni mevzular içinde kullanmak ve böylelikle

halkın alışık olduğu kahramanları yeni Türk inkılâp ve medeniyet gayelerine uygun telkinler yapan maceralar içinde yaşatmak istiyoruz. (Aktaran Boratav, *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği* 167)

Söz konusu genelge ile başlayan proje kapsamında yedi Karagöz oyunu yazılmış ve 1941'de yayımlanmıştır. Bunlar, İsmail Hakkı Baltacıoğlu'nun yazdığı *Karagöz'ün Köy Muhtarlığı* ve *Köylü Evlenmesi*, Rahmi Balaban'ın yazdığı *Keloğlan*, *Dağdeviren* ve *Deli Dumrul* ile Hayali Küçük Ali'nin yazdığı *İyilik Eden İyilik Bulur* ve *Tayyare Se-fası* adlı oyunlardır. Selçuk Çıkla, *Millî Folklor*'da yayımlanan "Türk Edebiyatında Dirijizmin Karagöz Piyesleri Boyutu" adlı makalesinde, Necmi Erdoğan ise, *Birikim*'de yayımlanan "Popüler Anlatılar ve Kemalist Pedagoji" adlı makalesinde, bu yedi Karagöz senaryosunu incelerler. Erdoğan, *Keloğlan* adlı oyunda Keloğlan'ın padişahın kızı ile evlenmek için türlü hile ve kurnazlıklara başvuran masal kahramanı olmadığını belirtir. (120) Rahmi Balaban'ın yazdığı oyunda masal kahramanı Keloğlan, dürüst çalışarak sahip olduğu bin dönümlük çiftliği ile varlıklı bir köylüdür. Necmi Erdoğan, masal kahramanı Keloğlan'ın, asıl karakterinden koparılarak genelgenin ruhuna uygun bir karakter haline getirildiğini saptar. (120) Oyunda ahlak dersleri verilmiş, çalışkanlık, üretkenlik, çalışma ahlakı, disiplin ve yeniliklere açık olma gibi konular çevresinde didaktik bir ton oluşturulmuştur.

Necmi Erdoğan, C.H.P.'nin isteği ile yazılan Karagöz senaryolarının, oyun ruhuna ve geleneksel yapısına aykırı olduğunu belirtir. (122) Çalışmada, metinlerle birlikte metinlerin geleneksel dokusu da değiştirilmiştir. Öyle ki, söz konusu senaryolarda, klasik Karagöz oyunlarını oluşturan dört bölüm bulunmaz. Bu yedi oyun, klasik oyunlardan

farklı olarak perdelere bölünmüştür. Ayrıca, Karagöz ve Hacivat dışındaki kalıp tipler oyundan çıkarılmıştır. Halk oyunlarında yer alan tiplerin, kostümlerin ve temaların zamanla kendiliğinden değişmeleri mümkündür, ama verilen örneklerde Karagöz oyunlarının biçim özellikleriyle de oynanmıştır.

Yedi Karagöz senaryosunu ve bu senaryoların yazılmasına neden olan girişimi anlamlandırmak için, Selçuk Çıkla ve Necmi Erdoğan'ın makalelerinin yanı sıra, Dundes'in "fakelore" kavramsallaştırmasından da yararlanılabilir. Dundes, "Fakelore Fabrikasyonu" adlı makalesinde Dorson'u eleştirerek, fakelore'un folklor gibi kültürün bütünüyle bir unsur olduğunu ve halkın gereksinimleri sonucunda, belirli zamanlarda ortaya çıktığını belirtir. Dorson gibi araştırmacıların uydurma ve değersiz bulduğu fakelore ürünleri, aslında millî ve ruhsal ihtiyaçların sonuçlarıdır. Dundes'e göre, özellikle kriz anlarında, ortak bir ulusal ruhun varlığını göstermek için yoktan bir halk kahramanı yaratılmakta, ya da var olan metinler değiştirilmektedir. (Dundes 82-83) C.H.P.'nin girişimi tam olarak Dundes'in belirttiği nedenlere dayanmasa da, ortaya çıkan ürünleri, kullanılan yöntemleri de göz önünde bulundurarak fakelore olarak adlandırmak mümkündür. Rejimin ruhunu halka telkin etmek için klasik metinlerden çok farklı yeni oyunların yazdırılması, geleceğin icat edilmesiyle sonuçlanan resmî bir girişimdir.

C.H.P.'nin yazdırdığı yedi oyundan ikisinin yazarı olan İsmail Hakkı Baltacıoğlu, Karagöz oyunlarının "bir kültür vasıtası, bir uyandırma, bir öğretme, bir kalkındırma vasıtası" olarak görülmesi gerektiğini söylemektedir. Bu önerisini desteklemek için, Rusya'da gölge oyunlarının komünist propaganda yapmak amacıyla kullanıldığını belirtmekte ve doğal olarak C.H.P.'nin girişimlerini

desteklemektedir. (Baltacıoğlu, *Halkın Evi* 134-35) "Fakelore" terimini ortaya atan Dorson ise, aynı konu ile ilgili olarak, "[...] 1961'deki yazısında folklorun komünist toplumlarda kötüye kullanıldığını iddia eder[.]" (aktaran Fox, "Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler" 34)

Dönemin yazar ve aydınları, C.H.P.'nin girişimi ile ilgili farklı düşünceleri dile getirmişlerdir. Korkut Boratav, halk kitaplarının modernleştirilemeyeceği fikrini savunur: "Onları modernleştirmek asıl karakterlerini yok etmek demektir. Halkın fikrî terbiyesine, düşünme ve yaşama bakımından ilerlemesine yardım edecek eserler, yeni hayata müvazi olarak gelişecek yeni nev'ilerdir." (Boratav, *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği* 170) Boratav ayrıca, halk kitaplarının bir kısmının zaten propaganda eseri olamayacağını ve asıl amaçlarının terbiye etmek değil, eğlendirmek olduğunu belirtir. Yazar, modernleştirme amacıyla değiştirilen eserlere halkın rağbet etmediğine dikkat çeker. (170)

Karagöz ile Hacivat'ın kişilik özelliklerinden ve aralarındaki farklılıklardan daha önce söz edilmişti. 1941'de yayımlanan yedi oyunda eksen tiplerin özellikleri büyük ölçüde değiştirilmiştir. Klasik oyun metinlerinde halkı temsil eden Karagöz, söz konusu metinlerde çalışkan ve yeniliklere açık Türk köylüsünü temsil etmektedir. Klasik oyunlarda hiçbir zaman düzgün bir işi olmayan ve bu nedenle karısıyla arası açılan Karagöz, C.H.P. tarafından yazdırılan senaryolarda köylüyü temsil eden çalışkan bir insan olarak sunulmaktadır. Artık kaba saba, hilekâr, açık saçık şakalar yapmaktan hoşlanan bir karakter değildir. İki eksen tipte yapılan bu tür değişiklikler, oyundaki güldürü unsurunun ortadan kalkmasına neden olmuştur. Erdoğan, yapılan değişiklikler sonucunda po-

püler güldürü geleneğinin bilinçli olarak bozulduğunu ileri sürer, “[z]ira grotesk güldürü Kemalist modernlik projesinin ‘ciddiyetiyle’ bağdaşma[maktadır.]” (Erdoğan, “Popüler Anlatılar ve Kemalist...” 125)

Klasik metinlerde, Hacivat’ın diliyle ilgili espriler yaparak seyirciyi güldüren Karagöz, *Köy Muhtarlığı* adlı oyun da dönemin dil tartışmalarına değinir ve dil bilincine sahip bir köylü olarak konuşur. Klasik metinlerdeki gibi Osmanlıca konuşmayı sürdüren Hacivat’ı “Arapça, Acemce ile yaldızlanmış dil Türk dili olmaz.” (aktaran Erdoğan 123) diyerek tokatlar. Klasik metinlerde Hacivat’ın kullandığı dil ve bu dil çevresinde gelişen diyaloglar, seyirciyi güldürmek için kullanılan en önemli unsurdur. Aynı tema, C.H.P. tarafından yazdırılan oyunlarda dil bilinci aşılacak şekilde, yani güldürü unsurunu ortadan kaldıran didaktik bir tonda sunulmaktadır. Klasik metinlerde halkı temsil eden Karagöz, yeni metinlerde egemen ideolojinin didaktik sesidir.

C.H.P.’nin yazdırdığı oyunları kavramak için William S. Fox’un kavramsallaştırmasına da başvurulabilir. Fox, “Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler” adlı makalesinde, fakelore aracılığıyla ideolojik ve kültürel hegemonyanın kurulduğunu ileri sürmektedir. Fox’a göre fakelore, başat toplumsal grupların ekonomik ve politik çıkarlarına hizmet eder ve muhalif kültürü yıkmaya çalışır. Fox ayrıca, sanayileşmiş toplumların geçmişi bastırma ve tarihi yıkmaya yönelik eğilimlerinin bir sonucu olarak folklorun yerini fakelore’ün aldığını belirtir. (41-44) Özellikle bu son sav, *Karagöz’ün Köy Muhtarlığı*’ndaki dil tartışmasını düşündürmektedir. Bu oyunda Hacivat, kullandığı süslü dil ile Osmanlı’yı temsil etmekte ve işe yaramaz, halktan kopuk bir karakter olarak sunulmaktadır. Böylece, Kemalist ide-

olojinin Osmanlı’ya, yani tarihe bakışı ortaya konulmaktadır.

C.H.P. tarafından yazdırılan Karagöz oyunlarında, metin ve metin dokusunda yapılan değişikliklere ek olarak, genelgede açıkça belirtilen amaçlar doğrultusunda işlev değişikliğine de gidilmiştir. Genel olarak Cumhuriyet döneminde yazılan oyunlarda, klasik Karagöz oyunlarında bulunmayan didaktik bir ton söz konusudur. Burada incelenen metinlerde de yoğun biçimde duyulan bu didaktik ton, işlev değişikliğinin doğal bir sonucudur. Oysa Karagöz, genel olarak halkın hoşça zaman geçirmesi için sergilenen güldürü ağırlıklı bir halk oyunudur. Bu nedenle, metinlere egemen olan didaktik ton, klasik metinlerin ruhuyla bağdaşmamıştır.

C.H.P.’nin isteği ile kaleme alınan Karagöz metinleri, Hobsbawm ve Ranger’ın, *Geleneğin İcadı* adlı kitapta inceledikleri “geleneğin kurgusalılığı” olgusunun çarpıcı bir örneğidir. Metinlerde, Kemalist ideoloji geleneksel kültüre aşılacak ve gelenek, yeniden inşa edilmiş bir şekilde halka sunulmuştur. C.H.P., yeni değer yargılarının ve inançların benimsenmesi için geleneksel kültürden yararlanmışlardır. Söz konusu çalışmalar, etkisi zayıflamış olan bir geleneği canlandırmak yerine, genelgede ilan edilen amaca uygun olarak, egemen ideolojinin değerlerini güçlendirmiş ve yaymıştır.

Karagöz oyunlarındaki değişiklikler elbette C.H.P.’nin isteğiyle yazılan senaryolarla sınırlı değildir. Oyunların sözlü metinleri, yazılı hâle geldikleri ilk dönemlerden bu yana birçok değişikliğe uğramış olmalıdır. Oyunun televizyonlarda gösterilmesi ve Karagöz’ün bir reklam yıldızı olması, Karagöz oyunlarının iletişim kontekstinde de değişiklik olduğunu gösterir.

Zaman içinde klasik oyunların ne kadar değiştiğini daha iyi anlamak için

Metin And'ın Karagöz'le ilgili yazdıkları önemlidir. Metin And, Karagöz üzerine yapılan birçok incelemede değinilmeyen iki konudan, oyunun cinsel konulardaki serbestliğinden ve siyasal eleştiri yönünden söz eder. Yazar, bu iki özelliğin Karagöz oyunlarının ortadan kalkma nedenlerinden olduğunu ileri sürer. Metin And ayrıca, Karagöz'ün gerçek anlamının felsefi ve tasavvufi olduğunu ileri sürenlere karşı çıkarak Karagöz'ün hiçbir faslında tasavvufla ilgili bir konuya rastlanmadığını belirtir. Bununla birlikte And, Karagöz oyunlarının konuları incelendiği zaman çeşitli cinsel sapıklıkların, lezbiyen ilişkilerin ve zamparalık olaylarının görüleceğini ve phallus'un Karagöz'ün ayrılmaz bir ögesi olduğunu vurgular. (And, "Önemli bir Kültür Mirası: Karagöz" 31-32) Söz konusu özelliklerle, yabancı kaynaklarda yer verilmiştir:

[...] Türkiye'ye gelmiş pek çok yabancı, gördükleri Karagöz'ün açık-saçık bir oyun olduğu üzerinde durmuşlardır. G. A. Olivier, Karagöz'ün perdeye erkeklik organı ile çıktığını söyleyen Sevin, Gérard de Nerval, Karagöz'de Türkler için ölüm tohumu olacak kertede açıklık gören Rolland, Théophile Gautier, Edmond de Amicis... gibi. [...] Bir tank Karagöz'de hiç sansür olmadığına, phallus'lu Karagöz'ü nasıl olup da çocuklarla kadınların seyrettiğine şaşırıyor. (29)

Uğur Gökteş da, *Dünkü Karagöz* adlı kitabında, *Zekerli Karagöz* ve *Toromanlı Karagöz* adını taşıyan müstehcen oyunların İstanbul kahvelerinde oynatıldığını ve bu oyunlardan yabancı gezginlerin söz ettiğini belirtir. (22) Gökteş, Karagöz oyunlarında konunun ve içeriğin, seyirci topluluğuna göre değiştiğini anlatır. Oyun, bir kahvede ve yalnızca erkeklerden oluşan bir topluluğun önünde oynatıldığı zaman, Karagözcü serbest hareket etmekte ve zaman zaman terbiye sınırlarını aşmaktadır. (23)

And, Karagöz'deki siyasal taşlama ile ilgili olarak yine yabancı kaynaklardaki bilgileri aktarır. 1820 ile 1870 yılları arasında Türkiye'de bulunan Fransız yazar Wanda'nın belirttiğine göre, Karagöz'ün sivri dilinden sultan bile kurtulamamaktadır. (And, "Önemli Bir Kültür Mirası..." 25-26) Aynı Karagöz'ün, 1940'larda resmî ideolojinin sözcüsü hâline gelmiş olması dikkat çekicidir. Ayrıca, klasik oyunlardaki müstehcenlik ve siyasal taşlama ile ilgili bilgiler, günümüzde daha çok bir Ramazan geleneği ciddiyetiyle tanınan Karagöz'ün işlevinin ve sunduğu eğlence biçiminin zaman içinde sınırlayıcı tutumları nedeniyle büyük ölçüde değiştiğini göstermektedir.

Türk folklor metinlerinin fakelore tartışmaları çerçevesinde incelendiği çok az sayıda çalışma bulunmaktadır. Karagöz oyunları, söylenceleri ve zaman içinde geçirdiği değişimlerle, fakelore konusundaki incelemeler için verimli bir çalışma alanı sunmaktadır.

KAYNAKLAR

And, Metin. "Önemli Bir Kültür Mirası: Karagöz". *Yıkılan Perdeyi Egledin Virân*. Haz. M. Sabri Koz. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004. 13-39.

Baltacıoğlu, İsmail Hakkı. *Halkın Evi*. Ankara: C.H.P. Halkevleri Bürosu, Kılavuz Kitaplar, 1950.

Boratav, Pertev Naili. *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. İstanbul: Adam Yayınları, 1988.

Çıkla, Selçuk. "Türk Edebiyatında Dirijizmin Karagöz Piyesleri Boyutu". *Milli Folklor* 73 (Bahar 2007): 61-67.

Dundes, Alan. "Fakelore Fabrikasyonu". Çev. Selcan Gürçayır ve Aslı Uçar. *Folklorun Sahtesi: Fakelore*. Haz. Selcan Gürçayır. Çev. Aslı Uçar ve diğer. Ankara: Geleneksel Yayınları, 2007. 71-86.

Erdoğan, Necmi. "Popüler Anlatılar ve Kemalist Pedagoji". *Birikim* 105-106 (Ocak-Şubat 1998): 117-25.

Fox, William. "Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler". Çev. Tolga Tanyel. *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar* (2 cilt). Haz. Gülin Ögüt Eker, Metin Ekici, M. Öcal Oğuz ve diğer. Çev. Selcan Gürçayır ve diğer. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2005. 33-50.

Gökteş, Uğur. *Dünkü Karagöz*. İzmir: Akademi Kitabevi, 1992.

Hobsbawm, Eric ve Terence Ranger, der. *Gelenegin İcadı*. Çev. Mehmet Murat Şahin. İstanbul: Agora Kitapları, 2006.