



www.bestdergi.net

Gölge (Karagöz) Oyunu Tasvirlerinin Görsel İletişim Tasarımı İlkeleri Açısından Analizi

Engin Uğur ¹, Burçin Tuncay ^{2*}

¹ Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, 0000-0001-7831-5449

² İstanbul Beykent Üniversitesi, 0000-0002-9495-0570

* İrtibat yazar: Burçin Tuncay (burcintuncay@beykent.edu.tr)

Bu makaleye atf için (To cite this article):

Uğur. E. & Tuncay, B. (2026). Gölge (Karagöz) Oyunu Tasvirlerinin Görsel İletişim Tasarımı İlkeleri Açısından Analizi [Analysis of the Depictions of the Shadow (Karagöz) Game in terms of Visual Communication Design Principles]. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)]*, 10(1), 25-36.

Makale Türü (Paper Type):

Araştırma (Research)

Etik Kurul Adı, Onay Tarihi ve Sayısı (Ethics Committee Name, Approval Date and Number):

Çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi):

Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi); bilimsel ve hakemli bir dergi olarak yılda iki kez yayınlanmaktadır. Bu dergide; bilim, eğitim, sanat veya teknoloji ile ilgili özgün kuramsal çalışmalar, literatür incelemeleri, araştırma raporları, sosyal konular, kitap incelemeleri ve araştırma makaleleri yayınlanmaktadır. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen makalelerin daha önce yayınlanmamış veya yayınlanmak üzere herhangi bir yere gönderilmemiş olması gerekmektedir. Bu makale araştırma, öğretim ve özel çalışma amaçları için kullanılabilir. Makalelerinin içeriğinden sadece yazarlar sorumludur. Kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edilmesi gerekmektedir. Yazarlar, araştırma ve yayın etiğine uydıklarını beyan ederler. Dergi, makalelerin telif hakkına sahiptir. Yayıncı, araştırma materyalinin kullanımı ile ilgili olarak doğrudan veya dolaylı olarak ortaya çıkan herhangi bir kayıp, eylem, talep, işlem, maliyet veya zarardan sorumlu değildir.

Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal):

Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal) is published twice a year as a scientific and refereed journal. In this journal, original theoretical works, literature reviews, research reports, social issues, psychological issues, curricula, learning environments, book reviews, and research articles related to science, education, art or technology are published. The articles submitted for publication must have not been published before or sent to be published anywhere. This article may be used for research, teaching, and private study purposes. Authors alone are responsible for the contents of their articles. Copyright regulations must be followed for the ideas and art works used. The authors declare that they adhere to research and publication ethics. The journal owns the copyright of the articles. The publisher shall not be liable for any loss, actions, claims, proceedings, demand, or costs or damages whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with or arising out of the use of the research material.



ISSN: 2630-581X / © Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)].

Bu makale, CC BY-NC-SA lisansı altında açık erişimli bir eserdir. [This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.] (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).



Gölge (Karagöz) Oyunu Tasvirlerinin Görsel İletişim Tasarımı İlkeleri Açısından Analizi

Makale Bilgisi	Öz
Makale Tarihi Gönderim Tarihi: 7 Ekim 2025 Kabul Tarihi: 25 Aralık 2025	Her toplumun, geçmişten günümüze az veya çok kültürel bir mirası vardır. Kültürel birikim o toplumun kodlarını meydana getiren en önemli unsurlarıdır. Menşei konusunda çelişkili bilgilere sahip olsak da gölge oyunu bu zengin kültürel mirasımızın bir parçasıdır. Gölge (Karagöz) oyunu, meddah, orta oyunu, kukla oyunu gibi seyirlik oyunlarımızdandır. Karanlık bir mekânda aydınlatılmış beyaz perdenin arkasında deriden tasvirlerin çubuklarla hareket ettirilerek seslendirilmesi ile icra edilir. Gölge (Karagöz) oyunu dinamik bir yapıya sahiptir. İçeriği gibi tasvirlerin üretimi de tasarımcısının becerisine göre farklılıklara ve gelişmelere açıktır. Gölge oyunu, Karagöz- Hacivat tasvir orijininin başlayarak günümüze kadar zengin bir tasvir çeşitliliğine ulaşmıştır. Bilişim teknolojileri, geleneksel iletişim faaliyetlerini (sözel ve yazılı iletişim) büyük oranda azaltırken görsel iletişim faaliyetlerini tahminlerin ötesinde yaygınlık kazandırmıştır. Bunun bir sonucu olarak sayfalar dolusu yazı veya söz birkaç görselle ifade edilir hâle geldi. Bundan dolayı yaşadığımız döneme görsel iletişim çağı da denilebilir. Bir görsel iletişim faaliyeti olan “gölge oyunu” bugüne kadar farklı disiplinlerde akademik araştırmaların konusu olmuştur. Makalede “gölge oyunu” kahramanlarının tasvirleri görsel iletişim tasarımı kavram ve ilkeleri çerçevesinde analiz edilmiştir. Yapılan analizler, görsel iletişim tasarımının geçmişten günümüze gelen evrensel ilkeleri çerçevesinde kişisel bakış açısı ile yapıldığı için her türlü farklı yorum ve değerlendirmeye açıktır.
Anahtar Kelimeler Gölge oyunu Tasvir Görsel İletişim Tasarımı	

Analysis of the Depictions of the Shadow (Karagöz) Game in terms of Visual Communication Design Principles

Article Info	Abstract
Article History Received: 7 October 2025 Accepted: 25 December 2025	Every society has a cultural heritage, to a greater or lesser extent, from the past to the present day. Cultural accumulation is the most important element that constitutes the codes of that society. Although we have conflicting information about its origin, shadow play is part of our rich cultural heritage. Shadow play (Karagöz), storyteller, The shadow (Karagöz) play is one of our theatrical performances, along with the meddah, the orta play, and the puppet play. It is performed in a darkened space behind an illuminated white screen, where leather figures are manipulated with sticks and voiced by the performer. The shadow (Karagöz) play has a dynamic structure. Like its content, the production of the figures is also open to differences and developments depending on the skill of the designer. Starting from the Karagöz-Hacivat figure origin, the shadow play has reached a rich variety of figures to the present day. Information technologies have significantly reduced traditional communication activities (verbal and written communication) while making visual communication activities more widespread than expected. As a result, pages full of text or words can now be expressed with just a few visuals. For this reason, the era we live in can also be called the age of visual communication. The “shadow play”, a visual communication activity, has been the subject of academic research in various disciplines to date. In the article, the depictions of the “shadow play” characters are analyzed within the framework of visual communication design concepts and principles. The analyses conducted open to all kinds of different interpretations and evaluations because it is done with a personal perspective within the framework of the universal principles of visual communication design from past to present.
Key Words Shadow play Depiction, Visual communication design	

Giriş

Yarı saydam bir perdenin arkasında, saydam ya da saydam olmayan iki boyutlu figürlerin bir aydınlatma kaynağından yararlanılarak oynatılmasına gölge oyunu denir. Karşılıklı konuşmaya dayanan, şeffaflaştırılmış deriden yapılan iki boyutlu tasvirlerin, çubuklar yardımı ile oynatılarak arkadan verilen ışıkla beyaz perde üzerine yansıtılması temeline dayanır (Özdemir ve Eken, 2020: 1599). Menşei konusunda çok farklı değerlendirmeler yapılmaktadır. Osmanlı İmparatorluğunda XVIII. ve XIX. yüzyıllarda ramazan, düğün ve panayır eğlencelerinde yaygın olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle toplumsal yozlaşma ve yönetim kademelerinde yaşanan aksaklıkların esprili bir dille hicvedildiği doğaçlama içeriklerden meydana gelen bir seyirlik oyun türüdür.

Görsel iletişim tasarımı, mesaj içeriklerinin ağırlıklı olarak görsellerden tasarlandığı bir disiplinin adıdır. Görsel algı, grafik tasarım, tipografi, renk teorisi ve estetik gibi alanları kapsar. Bu tasarım disiplini, bilgiyi etkili bir şekilde iletmek, marka kimliğini oluşturmak, ürünleri pazarlamak, vb. birbirinden çok farklı alanlarda çok etkin bir şekilde kullanılmaktadır.

Basım ve bilişim alanındaki teknolojik gelişmeler, hayatın her alanında her türlü basılı veya online materyalin kolay bir şekilde hazırlanarak kullanıma girmesini sağlamıştır. Özellikle kitap, dergi ve gazete basımı çok hızlı ve pratiklik hâle gelmiştir. Görsellerin hızlı ve yüksek kalite olarak hazırlanması görsellerin her alanda yaygın bir şekilde kullanımına imkân tanımıştır. Çağımıza, görsel iletişim çağı denmesi de bunun bir göstergesidir.

Gölge (Karagöz) Oyunu

Türk milletinin geçmişten gelen bir takım sözlü sözsüz oyunları vardır. Bunlar arasında kukla, gölge oyunu, orta oyunu, meddah ve Karagözü sayabiliriz. Bu oyunlardan en önemlisi hiç şüphesiz gölge oyunu “Karagöz” dür (Bakırcı, 2004: 159). Gölge oyunu, karanlıkta beyaz bir perdenin ardından ışıkla aydınlatılarak oynatılır. Deriden kesilerek oyulan tasvirler, boyanarak bitirildikten sonra ışığında yardımıyla perdeye aksettirilir (Sevengil, 1959: 73-74).



Görsel 1. Gölge Oyunu (<https://l24.im/d7Bv>)

Seyirlik oyunlardan biri olan gölge oyunu, Türk kültüründe önemli bir yere sahip olmuş ve kültürel izini yüzyıllardır koruyabilmiştir. Karagöz ve Hacivat'ın ilk kez ne zaman ortaya çıktığına dair kesin bir tarih bulunmasa da bu geleneğin en azından XIV. yüzyıldan beri var olduğu düşünülmektedir. Geleneksel gölge oyununun ana karakterleri Karagöz ve Hacivat arasındaki atışmalar kültürel öğelerin çözümlenmesi işlevi görmüş, toplumsal hayatta karşılaşılan bütün tipleri farklı kültürel bağlamlar çerçevesinde, karışık ilişkileri, yanlış anlaşılmalrı, saflıkları ve kavgalarıyla karikatürize ederek perdeye taşımıştır (Yılmaz Karahan, 2019: 1134). Temel kişisi Karagöz ile aynı adı taşıyan gölge oyunumuz Karagöz'de ele alınmamış karakter denenmemiş eylem yoktur denilirse abartılı olmaz. Karagöz "fasıllarının" konuları ve kahramanları Osmanlı toplumunun ilginç yansımalarıdır (Sevinçli, 2009: 35).

Gölge (Karagöz) Oyunu Tasvirleri

Sabri Esat Siyavuşgil (1941: 138), Karagöz oyunlarındaki tipleri bir mahallenin kişileri olarak görür. Bu mahallede bulunan bütün tipler, sembolik veya gerçek özellikleriyle, sosyal bir hicvin ortaya çıkışına yardımcı olur. Böylece toplumun bir tipe bakış açısı da belli olmuş olur (Topaloğlu, 2014: 186).

"Saim Sakaoğlu'nun Sınıflaması" başlığıyla Sakaoğlu, yeni bir sınıflama ortaya koymuştur. Sakaoğlu, bu sınıflamayı yaparken daha önce yapılan çalışmaları göz önünde bulundurmıştır. Sakaoğlu'nun sınıflaması şöyledir:

- a. Asıl kişiler
- b. Sıklıkla görülen kişiler (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi)
- c. Zenneler / Kadınlar
- d. Kabadayılar ve sarhoşlar
- e. İmparatorluk Tipleri / Taklitler
 1. Anadolu ve Rumelili tipler
 2. Türk olmayan tipler (Arap, Acem, Arnavut)
 3. Müslüman olmayan tipler (Yahudi, Ermeni, Rum, Frenk)
- f. Özürlü tipler
- g. Eğlendirici tipler
- h. Olağanüstü kişiler ve yaratıklar
- i. Diğerleri
 1. Edebiyat çevresinden adlar ve yakınları
 2. Karagöz ve Hacivat ailelerinin çocukları ve akrabaları
 3. Meslek sahipleri
 4. Yeni oyunlardaki tipler (Bakırcı, 2004: 160).

Karagöz tasvirlerinin yapımı geçmişte, nesilden nesile ustalar yoluyla aktarılmıştır. Her bir tasvir taşıdığı karakteristik özellikleri ile ustasını yansıtır. Her tasvirin oyunun bütününe sağladığı görsel katkı bir araya geldiğinde, perde yüzeyinde görsel bir ahenk oluşur. Tasvirlerin kalıp çizimlerinde geleneksel çizgiler, ustanın kendi çizgileri ile yeniden şekillenir. Böylelikle tasvir ustalarının sanatçı yapıları birbirlerinden ayrılır (Öngen

Corsini, 2021: 439). Yakın zamana kadar da Karagöz gölge oyunu tasvirleri bu işe gönül vermiş sanatçılar tarafından büyük özveri ile üretilerek yaşatılmaya çalışılmıştır. Fakat günümüzün modern yaşam koşullarında tamamen el emeği olan bu tasvirlerin üretimi yok olmaya yüz tutmuştur. Günümüzde el emeği tasvir üretimi yerini dijital teknolojiler yardımı ile üretime bırakmıştır. Bilgisayar sistemleri yardımı ile geçmişten günümüze gelen tasvirlerin kalıplaşmış karakteristik yapılarından yola çıkılarak oyunun konusuna göre değişiklikler yapılarak çok zengin tasvir türevleri hakiki deri yerine suni malzemelerden üretilmektedir. Önemli olan yüzyıllara dayanan klişeleşmiş algıyı deforme etmeden daha iyi ve işlevsel olana ulaşabilmektir. Ustaların elinde şekillenen bu renkli gölgeler sadece bir obje değildir. Tasvirler geçmişten gelen zengin kültürel mirasın rengarenk gölgeleri eşliğinde Türk toplumunun perdeye yansıtılan yüzüdür. Karagöz sanatının en önemli görselleri olan tasvirler geleneksel öğretiler ışığında güncel olanla birleşerek varlığını sürdürmektedir. Geçen sürede tasvirlerde değişim yaşansa da kültürel ve görsel özelliklerini koruduğu görülmektedir. Günümüz koşulları içinde Karagöz tasvir sanatının dejenere olmadan gelecek nesillere ulaşabilmesi için doğru bilgilerin saptanması gerekmektedir (Öngen Corsini, 2021: 439).



Görsel 2. Geleneksel Karagöz Hacivat Tasviri
(<https://l24.im/SU15R>)



Dijital Karagöz Hacivat Tasviri
(<https://l24.im/RILK>)

Görsel İletişim Tasarımı

Görsel iletişim, bilgi ve mesajın görsel kodlar yardımı ile hazırlanarak sunulmasının adıdır. Görsel iletişim sürecinde temel amaç iletilmek istenen mesajı etkili bir şekilde ifade edebilecek görseller seçilerek hedef kitlenin algısında yer almak amaçlanmaktadır. Bu bağlamda etkili bir biçimde oluşturulması hedeflenen görsel ileti; ifade (anlatım), soyutlama ve sembolizmden (simgecilik) oluşmaktadır. İfade, çevremizde gördüğümüz her türlü iletidir. Görsel iletişim tasarımı; görseller, tipografik elemanlar ve renk bileşenlerini kullanarak hareketli veya durağan etkili iletişim ürünleri hazırlama disiplinin adıdır. Günümüzün hızlı ve karmaşık temposunda bilgi, fikir ve mesajı kolay ve etkili bir şekilde aktarma yeteneği çok önemlidir. Görsel iletişim tasarımı farklı disiplinlerin birlikte çalıştığı yapıya sahiptir. Kültür, sanat, enformasyon ve bilişim görsel iletişim tasarımının en önemli

uzmanlık alanlarıdır. Profesyonel açıdan başarılı çalışmalar ortaya koymak için kendi alanında yetkinliğe sahip kişilerden kurulmuş ekiplere ihtiyaç vardır.

Görsel iletişim tasarımı, iletişimdeki güçlü bir araç olmasının yanı sıra sanat ve estetik açıdan da değerlidir. Tasarım sürecinde kullanıcı odaklılık, açıklık, etkileycilik ve uygunluk gibi prensipler önemlidir. İyi tasarlanmış görsel iletişim, hedef kitleye net ve etkili bir şekilde mesaj iletebilir ve izleyicilerin ilgisini çekebilir.

Görsel iletişimde üretilen mesajların işitsel sistem iletişiminden farklı olarak kalıcılığını ve etkinliğini daha fazla koruyabildiği söylenebilir. Görsel iletişimin bu özelliği kalıcı olmasını ve belge olarak kullanılmasını sağlar (Uçar, 2004: 19).



Görsel 3. Görsel İletişim Tasarım Örnekleri

(<https://124.im/sPEF>)

(<https://124.im/W4w5>)

(<https://124.im/zfcLi>)

Gölge Oyunu (Karagöz) Tasvirlerinin Görsel Performansı Belirleyen Tasarım İlkeleri

Biçim Özgünlüğü ve Karakter (Tasvir) Uyumu

İki boyutlu çizgi roman ve çizgi film karakterleri, basit geometrik şekillerden oluşur. Daireler, ovaler, kareler, dikdörtgenler gibi. Bu geometrik yapıyı meydana getiren parçaların birbiriyle uyumu diğer bir ifade ile karakterler entegrasyonu tasarım analizinin temelini meydana getirir. Karakterin vücut parçaları (anatomik yapı) arasındaki oranlar doğru olmalıdır. Bu, karakterin gerçekçi ve dengeli görünmesini sağlar.

Çizginin kendisi çok basit olsa bile, çizgiler bir araya gelince çok farklı formlar oluşturabilecekleri için önemlidirler. Çizginin başka çizgiler ve öğeler ile kombine durumunda kullanılması, tasarımın diğer elemanları olan biçim ile değerine gelişmesine sebep olur (Gezer, 2019: 597-598).

Geçmişten günümüze gelen gölge oyunu kahramanları, masal kahramanları, vb. özgün birer örneklerdir. Günümüzün görsel iletişim tasarım ilkeleri çerçevesinde, görsel algı ve estetik açıdan her türlü eleştiri yapıla bilinir. Fakat doğru ve yanlışları ile alanının ilk örnekleri olarak özgün yapılarıdır.

Estetik Yapı (Biçimi Meydana Getiren Konstrüksiyonun Sadeliği ve Netliği)

Çizgi roman veya çizgi film kahramanlarının tasarımında en az çizgi ve detayla yapıyı oluşturmak hedeflenir. Çizgi ve detayların fazlalığı çalışmanın fiziki emeğini zorlayan bir unsur olmasının yanında görsel algı açısından da olumsuzluklara neden olduğu somut bir gerçektir. Tasarımın basitliği ve sadeliği kalitesizlik ve özensizlik göstergesi değil tam tersi tasarım yeteneğinin somutlaşmış bir sonucudur. Çizgi kahramanların netliğini meydana getiren temel unsur çizgilerin düzgünlüğü ve çizgi kalınlığıdır. Çizgilerin net olması ve gereksiz kirliliğin olmaması karakterin daha net ve belirgin görünmesini sağlar. Detayların ifadesi çizgilerin dengeli ve gereksiz kullanımdan kaçınılmasına bağlıdır.

Renk Dengesi

Görsel iletişimde renk, tasarımın algılanması ve yorumlanmasında önemli bir tasarım bileşenidir. Görsel iletişim çalışmalarında “renk dengesi” göz önünde bulundurulması gereken öncelikli bir kavramdır. Renk dengesi, bir tasarımdaki renklerin dağılımını ifade eder. Dengesiz bir renk kullanımı, görsel karmaşa ve algı belirsizliklerine neden olur.

İyi bir görsel iletişim tasarımcısı olmak için renk teorisini çok iyi bilmek gerekir. Renk teorisi, renkler arasındaki karmaşık bağlantıları araştıran büyüleyici bir çalışma alanıdır. Tasarımcılar, renk teorisini anlayarak görsel iletişim sanatına ilişkin değerli iç görüler kazanırlar. Renk teorisi özünde renkler arasındaki ilişkileri ve birbirleriyle nasıl etkileşime girdiklerini inceler. Tasarımcılar bu ilişkileri anlayarak, belirli duyguları uyandırmak veya görsel uyum yaratmak için renkleri etkili bir şekilde kullanabilirler. Renk teorisine hâkim olduğunda salt estetiğin ötesine geçilerek farklı renk tonlarıyla ilişkilendirilen psikoloji ve sembolizmin derinliklerine inilir.

Çizgi film ve çizgi roman karakter tasarımında renk uyumu, karakterin kişiliği, hikâyesi ve duygusal etkileri göz önünde bulundurularak dengeli bir şekilde seçilmelidir. Bu, karakterin tanımlana bilirliğini artırır. Karakterin ana renkleri dikkat çekici olmalıdır ancak detaylarda daha nötr veya yumuşak renkler tercih edilebilir. Bu karakterin odak noktasını belirlemeye yardımcı olabilir. Renk kullanımı ve gölgelendirme, karakterin daha canlı ve derin görünmesini sağlar. Doğru renk paleti seçimi ve gölgelendirme teknikleri karakterin boyutunu ve derinliğini vurgulayabilir. Doğru renk vurgu ekleyebilir, ruh hâli yaratabilir ve hatta bir parçanın anlamını değiştirebilir.

Gölge (Karagöz) Oyunu Tasvirlerinin Görsel İletişim Tasarım İlkeleri Açısından Analizi

Asıl Karakterler (Karagöz, Hacivat)

Gölge oyununun asıl karakterleri olan Karagöz ve Hacivat’ın en yaygın (klasik) tasvirlerinin yanında oyunun içeriğine göre farklı kıyafet kombinasyonlu tasvirleri de vardır. Klasik tasvirlerinde Karagöz esmer tenli, Hacivat’a göre kısa boylu fakat daha iri kemikli bir cüseye sahiptir. Saçları dökük, yuvarlak sakallı iri burunludur. Hacivat ise beyaz tenli, Karagöz’e göre uzun boylu, daha ince yapılı, sivri sakallı ve küçük burunludur. Kişilik (karakter) özelliklerine uygun bir anatomik yapıya sahiptirler. Görsel iletişim açısından biçim özgünlüğü ve uyumu açısından günümüzün gelişmiş koşullarına göre tasarlanmış çizgi roman veya çizgi film karakterleri ile

kıyaslandığında çok başarılı tasarımlar olarak övgüyü fazlasıyla hak etmektedirler. Karagöz'ün kıyafetleri kırmızı-lacivert-sarı renklere sahipken Hacivat'ın kıyafetleri ise yeşil-kırmızı-sarı renkler ağırlıklıdır. Karagöz'ün kıyafet renkleri renk çemberinde birbirine eşit uzaklıkta olan üçlü renk armonisi olarak tanımlanan ve görsel iletişimde çok tercih edilen bir renk armonisine sahiptir. Hacivat'ın kıyafet renkleri, renk çarkında karşıt renkler (tamamlayıcı renkler) olarak tanımlanır ve keskin bir kontrast olduğundan dikkat çekiciliği daha fazladır.



Görsel 4. Karagöz ve Hacivat Tasvirleri (<https://l24.im/wjUC6>)

Bayan Karakterler (Zenne, Kanlı Nigâr, Görümce, Sümbül Hanım Tasvirleri)

Karagöz gölge oyununda kadın karakterler, erkek karakterlere göre daha modern görünümlü tasvir edilmişlerdir. Bakımlı kıyafetleri ve saçları ile varlıklı ve şehirli bir görüntüye sahiptirler. Yüz (göz, burun, ağız) detayları erkek tasvirlerine göre daha özenli tasarlanmıştır. Kıyafetleri bugün bile Anadolu kadınının tercih ettiği parlak renkler yerine daha ağır (pastel tonlar) renkler tercih edilerek ciddi bir görüntü oluşturulmuştur. Kadın tasvirlerindeki bakımlı ve özenli tasarım tercihleri ile kadına karşı günümüzde bile birçok açıdan sorunların yaşandığı bir dünyada hak ettiği değeri vermek adına başarılı kabul etmek gerekir.



Görsel 5. Zenne, Kanlı Nigâr, Görümce, Hanım kız (Sümbül Hanım) Tasvirleri (<https://l24.im/TCvG>)
(<https://l24.im/zYi6W>)

Farklı Milletlerden Karakterler (Arnavut, Acem, Frenk ve Arap Tasvirleri)

Osmanlı İmparatorluğu çok zengin bir etnik yapıya ev sahipliği yapmıştır. Gölge oyununda farklı etnik yapıya sahip karakterler başarılı bir şekilde tasvir edilmişlerdir. Etnik yapıların kendine has yüz anatomileri ve kıyafet özellikleri karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Osmanlı İmparatorluğunun son döneminin izleri bu tasvirlerle günümüze taşınmıştır. Hâlâ günümüzde farklı etnik yapıya sahip toplumların geleneksel kıyafetleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel iletişim açısından detaylara gösterilen hassasiyet izleyicinin algılamasını kolaylaştıran olumlu bir unsurdur. Gölge oyununda farklı milletlerden insanların iletişim performansını belirleyen tasvirlerin özgünlüğü kadar bir diğer önemli unsur da kendine özgü seslendirme (şive-aksan) becerisi olmaktadır.



Görsel 6. Arnavut, Acem, Frenk ve Arap Tasvirleri (<https://124.im/ZoC>) (<https://124.im/ZoC>)

Eğlenceli Karakterler (Tuzsuz Deli Bekir, Beberuhi, Tiryaki, Matiz (Sarhoş))

Gölge (Karagöz) oyununda Karagöz'ün yanlış anlamalarından kaynaklanan komik cevap ve tepkilerinin dışında eğlenceli karakterlerin davranış ve konuşmaları renk katmaktadır.



Görsel 7. Tuzsuz Deli Bekir, Beberuhi, Tiryaki, Matiz (Sarhoş) Tasvirleri (<https://124.im/XxjtRURL> 14)

Tuzsuz Deli Bekir, Beberuhi, Tiryaki ve Sarhoş (Matiz) gölge oyununun Karagöz ve Hacivat'tan sonra en bilindik karakterleridir. Eğlenceli karakterler adlandırıldıkları isimlerine uygun tasvirlerle sahiptir. Tasvirlerin kıyafetleri ağırlıklı olarak renk çemberinde tamamlayıcı renkler grubundan seçilerek kontrast bir yapı oluşturulmuştur. Bundan dolayı dikkat çekicilikleri diğer karakterlere göre daha fazladır.

Yöresel Karakterler (Kastamonulu (Baba Himmet), Bolulu, Laz, Rumelili (Muhacir) (Hüsmen Ağa), Kayserili)

Eğlenceli karakterler gibi gölge oyununa farklı bir boyut katan diğer karakterler de yöresel tasvirlerdir. Yöreye özgü kıyafetleri, karakteristik tiplerle ve özgün tasvirlerdir. Günümüzde sadece belirli etkinliklerde karşımıza çıkan folklorik (yöresel) kıyafetler, geçmişte yaşadıkları topluma karşı olan aidiyet veya sahip olunan statü gibi sebeplerden dolayı giyilmesi önem arz eden bir boyuta dönüşmüştür. Bu bakış açısından yola çıkılarak hazırlanan tasvirlerle toplumun farklı katmanlarının temsilcileri gölge oyununda yerlerini almışlardır.



Görsel 8. Kastamonulu (Baba Himmet), Bolulu, Laz, Rumelili (Muhacir) (Hüsmen Ağa), Kayserili Tasvirleri
<https://124.im/XxjtRURL> 14

Diğer Önemli Karakterler (Çelebi, Ayvaz Serkis, Zenci, Çengi)

Gölge oyunu, makalede yer verilen tasvirlerden çok daha fazlasını bünyesinde barındırmaktadır. Zengin çeşitlilik içinden, oyunun konusuna göre seçilen tasvirlerin az veya çok oranda rolleri vardır. Özellikle Çelebi tasviri gölge oyununun önemli karakterlerindendir. Çelebi tasviri hem bakımlı görüntüsü hem de düzgün Türkçesi ile Osmanlı'nın son döneminin şehirli kişiliğini yansıtır. Çengi tasviri, düğün eğlencelerinde yer alan bir karakterdir. Süslü kıyafetleri ve zilleri ile gölge oyunundaki eğlence sahnelerine katkı sağlayan bir tasvirdir. Ayvaz Serkis gölge oyununun ecnebi (gayrimüslim) tasvirlerinden birisidir. Osmanlı İmparatorluğu bünyesinde çok farklı etnik yapıyı barındırmıştır. Özellikle İstanbul iç içe diyebileceğimiz bir yapıya sahiptir. Gölge oyunu bu mozaik yapıyı çok güzel içselleştirmeyi başarmıştır. Zenci tasviri, Afrika'dan getirilmiş ve zamanla kölelikten özgürlüğüne kavuşmuş karakterdir. Zenci tasvirinde de dönemine uygun kıyafetleri ile ırksal bir ayrım gözetmeksizin düzgün kıyafetli siyah ten rengiyle başarılı bir görsel yapı oluşturulmuştur. Çengi tasviri, düğün eğlencelerinde yer alan bir karakterdir. Süslü kıyafetleri ve zilleri ile gölge oyunundaki eğlence sahnelerine katkı sağlayan bir tasvirdir.



Görsel 9. Çelebi, Ayvaz Serkis, Zenci, Çengi Tasvirleri (<https://124.im/ZoC>)

Sonuç

Gölge oyunu yapısı itibarıyla sadece iki insan arasında geçen bir diyalogdan daha fazlasına sahip bir seyirlik oyundur. Toplumun tüm katmanlarının bir şekilde oyunda yer aldığı çok geniş katılımlı bir yapıya sahiptir. Bu nedenle yüzyıllardır ve hâlâ günümüzde de ilgiyle izlenmeyi başarabilmektedir.

Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin "Gösteri Sanatları" maddesi kapsamında yer alan Türk gölge oyunu Karagöz, dünyadaki gölge oyunu örnekleri arasında önemli bir yere sahiptir. Karagöz gölge oyunu zengin tasvir yapısı ile çok değerli bir kültürel mirasımızdır. Bu mirasın özellikle gençlerimiz tarafından hak ettiği değeri görmesi için herkese büyük sorumluluklar düşmektedir. Özellikle sinema ve televizyon endüstrisinin dünya üzerinde yaygınlık kazanması ve ardından bilişim çağı ile ortaya çıkan "kültür emperyalizmi" ve "popüler kültür" toplumların kültürel miraslarını erozyona uğratmıştır. Kültürümüzün bir parçası olan Karagöz'e yurt dışında büyük ilgi ve özen gösterilirken niçin bizde yitirilmekte olan değerlerden biridir. Gölge oyunu ve diğer seyirlik oyunlarımızın yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılması konusunda üniversiteler, Kültür Bakanlığı, vakıflar ve derneklere büyük sorumluluklar düşmektedir.

Ortaya çıktığı dönemin izlerini taşıyan tasvirler günümüz görsel iletişim tasarımı kavramları açısından değerlendirildiğinde başarılı çalışmaların ortaya konulduğu bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Gölge oyununu yaşatmak, sevdirmek ve gelecek kuşaklara aktarmak adına günümüzün gelişmiş teknolojik imkânlarını kullanarak yeniden yorumlamak tasvirleri, mekânları özenle güncellemek büyük önem taşımaktadır.

Görsel iletişim tasarım teknolojileri yardımı ile gölge oyunu tasvirleri çizgi film veya animasyon karakterleri olarak günümüze uyarlanabilir. Kültürel mirasımızın devamlılığı ve günümüze uyarlanması açısından önemli bir adım atılması sağlanmış olur. Adobe Illustrator gibi vektörel çizim programları veya Photoshop gibi raster tabanlı programlar kullanılarak karakterler ve sahneler dijital olarak çizilebilir. Bu şekilde, geleneksel Karagöz tasvirleri dijital ortama aktarılabilir ve ihtiyaç duyulduğunda kolayca düzenlenebilir.

Kaynakça

- Bakırcı, N. (2004). Türk Gölge Oyunu /Karagöz. *Millî Folklor*, Yıl 16, Sayı 64, 159-160.
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 40, 595-614, doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02
- Öngen Corsini, D. E. (2021). Aesthetic and Cultural Approach to the Change in the Making Techniques of Karagöz Figures. *Art-Sanat*, 16, 437-463, <https://doi.org/10.26650/ARTSANAT.2021.16.0015>
- Özdemir, M., ve Eken, Y. (2020). Bir El Sanatları Ürünü Olarak Karagöz Tasvirlerinin Yapımı ve Hayali Şinasi Çelikkol'un İcra Geleneğindeki Yeri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 74, 1599- 1609, doi: 10.7816/idil-09-74-08
- Sevengil, R. A. (1959). *Eski Türklerde Dram San'atı*. İstanbul: Maarif Vekaleti.
- Sevinçli, E. (2009). Cinsel Bilgileri Öğrenirken Sağdıcımız "Karagöz": Karagöz Evleniyor (1913) Oyunu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 27, Sayı: 27, 33-50, https://doi.org/10.1501/TAD_00000000217
- Siyavuşgil, S. E. (1941). *Karagöz Psiko - sosyolojik bir deneme*. İstanbul: Maarif Matbaası.
- Topaloğlu, K. (2014). Türk Gölge Oyunu Karagöz'de Beberuhi Tipi. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 52, 185-202.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Yılmaz Karahan, Z. G. (2019). Karagöz-Hacivat Oyunlarında Doğa İkilemi. *Folklor/Edebiyat*, Cilt: 25, Sayı: 100, 1133-1144, <https://doi.org/10.22559/folklor.1053>