



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Dil, Edebiyat, Kültür, Tarih, Sanat ve Eğitim Araştırmaları Dergisi

The Journal of International Language, Literature, Culture, History, Art and Education Research

Sayı/ Issue 24 (Mart/ March 2026), s. 193-207
Geliş Tarihi-Received: 22.02.2026
Kabul Tarihi-Accepted: 30.03.2026
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.5281/zenodo.19240475

Gülmenin Gölgesi: “Ağalık” Adlı Karagöz Oyunu Üzerinden Bergsoncu Bir Mizah Okuması

The Shadow of Laughter: A Bergsonian Reading of Humor Through the Karagöz Play “Ağalık”

Rugeş DEMİR*

Öz

Mizah, toplumsal hayatın farklı katmanlarında işlevsel bir rol üstlenirken, kültürel mirasın taşıyıcısı olarak geleneksel Türk sahne sanatlarında da özgün biçimlerde varlığını sürdürmüştür. Bu bağlamda Karagöz, rol değişimi, dil oyunları, yanlış anlamalar ve tipler arası çatışmalar aracılığıyla mizahın çok katmanlı doğasını yansıtan önemli bir anlatı alanı sunmaktadır. Bu çalışmada, Karagöz oyunlarından “Ağalık”, Henri Bergson’un gülme teorisi çerçevesinde incelenmiştir. Bergson’un gülmeyi insan davranışındaki mekanikleşme, tekrar ve uyumsuzluk üzerinden açıklayan yaklaşımından hareketle, oyunda yer alan gülme unsurları sistematik biçimde çözümlenmiştir. Oyun, Karagöz’ün ipte mahsur kalıp Hacivat tarafından kurtarılmasıyla başlamakta; ardından Acem’i eğlendirerek yüklü para kazanması ve “ağa” kimliğine bürünmesiyle gelişmektedir. Bu yeni statü, Karagöz’ün karısı, Hacivat, Çelebi, Ak Arap, Türk, Beberuhi ve carie ile kurduğu ilişkileri dönüştürmüş ve böylece mizah yalnızca söz düzeyinde değil, toplumsal rol değişimleri üzerinden üretilmiştir. İnceleme sonucunda oyunda söz komiği, durum komiği, hareket komiği ve karakter komiğinin çoğu zaman iç içe geçtiğine dair örnekler tespit edilmiştir. Dolayısıyla “Ağalık”, mizahın hem eğlendirici hem de eleştirel işlevini görünür kılan güçlü bir örnek niteliği taşımaktadır. Bunun yanında oyun, Bergsoncu ayrımların Karagöz gibi tip merkezli ve doğaçlamaya açık metinlerde katı sınırlarla değil, daha esnek bir yaklaşımla ele alınması gerektiğini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Mizah, gülme, Henri Bergson, Karagöz, Ağalık.

Abstract

Humor has played a functional role in different layers of social life and, as a carrier of cultural heritage, has maintained a distinctive presence in traditional Turkish performing arts. In this context, Karagöz presents an important narrative field that reflects the multilayered nature of humor through role reversals, wordplay, misunderstandings, and conflicts among stock characters. This study examines the Karagöz play “Ağalık” within the framework of Henri Bergson’s theory of laughter. Based on Bergson’s view that laughter arises from mechanization, repetition, and incongruity in human behavior, the comic elements of the play have been analyzed systematically. The play begins with Karagöz getting stuck on a rope and being rescued by Hacivat, then develops as he entertains an Acem, earns a large sum of money, and adopts the identity of an “ağa.” This new status transforms his relations with his wife, Hacivat, Çelebi, Ak Arap, Türk, Beberuhi, and the concubine, producing humor not only through language but also through shifts in social roles. The analysis shows that verbal, situational, physical, and character-based comedy are closely intertwined in the play. Thus,

* Dr., Bağımsız Araştırmacı, e-posta: demirruges@gmail.com. ORCID: 0000-0003-3262-1867.

“Ağalık” stands as a strong example of humor’s both entertaining and critical functions, while also showing that Bergsonian distinctions should be approached flexibly, rather than rigidly, in improvised and type-centered texts such as Karagöz.

Keywords: Humor, laughter, Henri Bergson, Karagöz, Ağalık.

Giriş

Mizah, yalnızca bir güldürme biçimi olmaktan öte, toplumların kültürel kodlarını, sosyal ilişkilerini ve düşünsel çatışmalarını anlamada işlevsel bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yönüyle mizah, özellikle geleneksel Türk tiyatrosunda çok katmanlı bir düzeye ulaşmaktadır. Bu bağlamda Karagöz hem folklorik hafızanın taşıyıcısı hem de dönemin sosyo-politik ve kültürel yapılarını yansıtan canlı bir alan olarak önemini korumaktadır. Çünkü Karagöz oyunları; tip kadrosu, yerli ağızları, doğaçlamaya dayalı yapısı ve eleştirel mizahıyla yalnızca eğlendirmeyi amaçlamaz aynı zamanda toplumun değer yargılarını, sınıfsal ilişkilerini ve dönemin sosyal-siyasal durumlarını sahne üzerinde görünür kılmaktadır. Bu nedenle gülme, yalnızca rahatlatma duygusuna indirgenemez. Buradan hareketle yerleşik düzenin “aşırı ciddiyetini” kıran, otoriteyi ve güç ilişkilerini görünür kılan kültürel bir tutum olarak da değerlendirilebilir (Sanders, 2001). Dolayısıyla Karagöz gibi geleneksel oyun metinlerinin mizah kuramları çerçevesinde incelenmesi, sadece edebi değil, aynı zamanda kültürel bir çözümleme alanı sunmaktadır.

Karagöz metinlerinde mizahın söz, hareket ve tip düzlemlerinde nasıl üretildiğini ele alan çalışmalar, alan yazında bu tür çözümlemelerin önemini açıkça göstermektedir (Ünlü, 2019). Henri Bergson’un gülme kuramı, bu tür analizler için önemli bir teorik çerçeve sağlamaktadır. Bu çerçevede Bergsoncu yaklaşımın sözlü anlatı örnekleri ve tiyatro metinleri üzerinde uygulanabilirliğini ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır (Dursun, 2018; Uzunkaya, 2021). Bergson’a göre gülme, insanın doğal akışına aykırı biçimde mekanikleşen davranışlara verilen tepkidir (Bergson, 2019, s. 58). Bu mekanikleşme hem bireysel hem toplumsal normların dışına çıkılmasıyla meydana gelmektedir. Karagöz oyunlarındaki abartılı jestler, tekrar eden söz kalıpları, beklenmedik durumlar ve tipler arası çatışmalar, Bergson’un tanımladığı bu mizahi unsurların sahneye taşınmış hâlidir. Bununla birlikte Bergson’un komiği sınıflandırma biçimi, Karagöz gibi doğaçlamaya açık metinlerde her zaman tam karşılık bulamayabilir. Çünkü Karagöz’de söz, hareket, durum ve karakter komiği çoğu kez aynı sahnede birbirine eklenilebilmektedir. Örneğin yanlış anlamayla başlayan bir söz oyunu, hızla fiziksel tepkiye veya bir tip çatışmasına dönüşebilmektedir. Dolayısıyla Bergsoncu kuramın, Karagöz gibi tip merkezli ve doğaçlamaya açık metinlerde esnek kullanılmasını gerekli kılmıştır. Bu çerçevede Karagöz oyunlarından “Ağalık” metni özelinde oyunun metinsel yapısı ile mizahi örüntüleri Henri Bergson’un gülme kuramı ışığında esnek bir yaklaşımla ele alınmıştır. Ayrıca Bergson’un komik türleri arasındaki sınırların pratikte nasıl iç içe geçtiği, tespit edilen örnekler üzerinden analiz edilmiştir.

1. Mizah, Oyun ve Gülme

Mizah, gündelik yaşamda ve sanatta gerçekliğe farklı bir açıdan bakmayı mümkün kılan; sorgulatırken gülümseten, gülümsetirken düşündüren ve dikkati çoğu zaman beklenmedik ayrıntılara yönlendiren bir anlatım yoludur (Alay, 2019, s. 22). Eker’e göre mizah, keskin bir zekânın ürünü olarak çoğunlukla sıra dışı, beklenmedik ve ani biçimde ortaya çıkmaktadır. Kimi zaman yalnızca eğlendirici bir nitelik taşıırken kimi zaman da sorgulayıcı ve acımasız bir anlatım tavrına dönüşerek görünmez ama güçlü bir “üstünlük” etkisi üretebilmektedir (2014, s. 54). Tarihsel süreçte basit şaka örneklerinin ötesine geçen mizah; hiciv, taşlama, ironi ve satir gibi eleştirel biçimleri de kapsayarak edebî bir tür hâline gelmiştir. Bu yönüyle mizah, birey ve toplumun zaafalarını doğrudan

çatışma üretmeden görünür kılabilen, dolaylı bir savunma ve eleştiri dili olarak da işlev görmüştür. Batı edebiyatında kişi ve kurumların yanlışlarını alaycı bir dille hedef alan satir geleneği öne çıkarken, Türk kültüründe mizahın daha çok gündelik hayatın şaşırtıcı yönlerine ve pratik çelişkilerine odaklandığı belirtilmektedir (Özcan, 2002, s. 13-14).

“Mizah” sözcüğü Türkçede çoğunlukla “güldürü” karşılığıyla kullanılmaktadır. Türk Dil Kurumuna göre incitmeden eğlendirme ve alay etme anlamlarını içermektedir. Osmanlı Türkçesinde ise kavram, “şaka”, “latife” ve “espri” gibi anlam alanlarına karşılık gelmektedir (TDK, 2019; Yakar, 2013, s. 17). Bu çerçevede mizah, yalnızca eğlence amacı taşıyan bir etkinlik olarak değil, bireyin estetik ifade biçimlerinden biri ve toplumsal eleştirinin dolaylı araçlarından biri olarak da değerlendirilebilmektedir.

Mizahın temel bileşenlerinden biri olan gülme, her durumda mizahî bir bağlama işaret etmemektedir. Gıdıklanma, sihirbazlık gösterileri ya da bazı fizyolojik etkenler sonucunda ortaya çıkan gülme biçimleri, mizahın bilişsel ve kültürel boyutlarından bağımsız olarak gerçekleşebilmektedir (Emeksiz, 2015, s. 993-994). Bu durum, mizahın yalnızca bedensel bir tepkiyle açıklanamayacağını, aksine anlam üretimi, algı ve kültürel bağlamla ilişkili karmaşık bir yapı sunduğunu göstermektedir (Morreall, 1997, s. 6-7). Dolayısıyla mizah, bireyin iç dünyasını dışa vurmasına imkân tanırken, toplumsal gerçekliğin eleştirel biçimde yeniden yorumlanmasına da zemin hazırlamaktadır.

Mizahın önemli unsurlarından biri “şaka”dır. Şakalar sözlü ya da bedensel biçimlerde icra edilebilmektedir. Söz komiği dilin ironik ve örtük kullanımıyla, hareket komiği ise jest ve mimiklerin etkisiyle anlam kazanmaktadır. Bu özellikleriyle şaka, sahne sanatlarıyla yakından ilişkili olup etkisini şakacı, muhatap ve izleyici arasındaki etkileşimlerden almaktadır (Şahin, 2014, s. 238-239). Mizahla yakından ilişkili kavramlardan biri de “oyun”dur. Oyun, insanlık tarihi kadar eski bir olgudur ve farklı toplumsal yapılarda, kültürel çeşitliliğe rağmen evrensel bir pratik olarak varlığını sürdürmüştür. Huizinga’ya göre oyun, kültürün yalnızca bir ürünü değil, aynı zamanda onu kuran temel dinamiklerden biridir. Belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşen, gönüllülük esasına dayanan bu etkinlik, kendi kuralları içinde alternatif bir gerçeklik alanı oluşturmaktadır. Kuralları benimseyen oyuncular oyunun dünyasına dâhil olurken, kuralları ihlal edenler ise dışlanır. Bu nedenle oyun hem bireysel ifade hem de toplumsal uyum alanı olarak işlev görmektedir (Huizinga, 2015, s. 16-27). Toplumlar, eğlenme, öğrenme ve duygusal boşalım sağlama gibi temel ihtiyaçlarını tarihsel süreç içinde kendi ürettikleri oyunlar aracılığıyla karşılamaya çalışmıştır (Dursun, 2021). Bu bağlamda oyun, yalnızca boş zamanı değerlendirme biçimi değil, bireyin psiko-sosyal gelişimine katkı sunan, sosyalleşmeyi kolaylaştıran ve kültürel değerleri aktaran çok katmanlı bir olgudur (Koçak, 2014, s. 189-191).

Kuramsal bağlamda oyunun işlevi üzerine birçok farklı görüş mevcuttur. Kimi kuramcılar oyunu bireyin enerji fazlasını dışavurma aracı olarak değerlendirirken (Terr, 2000, s. 34), kimileri bunu içsel taklit güdüsünün bir tezahürü ya da bastırılmış dürtülerin kontrollü boşaltımı olarak ele almıştır (Freud, 1961). Bununla birlikte, oyunun bireyi ilerideki yaşantılara, toplumsal rollerine ve sorumluluklarına hazırlayan kurgusal bir alan olduğu da ileri sürülmüştür (And, 2016, s. 27-34). Oyunlardaki rekabet, üstünlük kurma arzusu, sınırları zorlama ve düzenli hareket ile içsel enerjiyi yönlendirme gibi tepkiler, insan doğasının derinlerinde kök salan bilişsel ve duygusal süreçleri de yansıtmaktadır.

Türk kültüründe ise “oyun” kavramı, çocuk etkinliklerinden dans, spor ve dramatik gösterilere kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Tanzimat’tan sonra tiyatro metinleri için de kullanılan bu kavram, estetik ve dramatik anlamlar kazanmıştır (And, 2016, s. 34-36). Geleneksel seyirlik oyunlarda mizah; tekerleme, atışma, yanlış anlama ve söz oyunları ile işlenir. Karagöz de bu bağlamda dilsel yaratıcılığın, tip çatışmalarının ve

toplumsal eleştirinin birleştiği bir sahnedir. Buradaki mizah, yalnızca güldürmekle kalmayıp sosyal ve siyasi normları sorgulama işlevini de üstlenir (Artun, 2004, s. 36).

Mizahla yakından ilişkili olan kavramlardan biri de "gülme"dir. Gülme, fizyolojik bir tepki olmanın ötesinde, bireysel ve toplumsal işlevleri olan bir olgudur. "Gelotoloji" gülmenin bedensel yönünü inceler. Psikolojik açıdan ise gülme, beyinde dopamin salgısını artırarak kişide haz duygusu oluşturan bir tepkidir (Eker, 2014, s. 15-16). Çiğdem Usta, "Mizah Dilinin Gizemi" adlı eserinde gülme ile mizahın birbiriyle ilişkili olduğunu fakat aynı kavramı karşılamadığını vurgulamıştır. Usta'ya göre her gülme durumunda mizah unsuru bulunmayabilir; mizah ise çoğu kez güldürme amacıyla bilinçli olarak üretilse de bunun güldürme etkisi bireyden bireye değişebilmektedir (Usta, 2009, s. 41). Çünkü insan, mizah içermeyen durumlarda da gülebilir. Örneğin gıdıklanma, gerginlik ya da rahatlama gibi tepkisel gülmeler mizahla ilişkili olmayıp kimi zaman toplumsal etkiyle açıklanır (Solmaz, 2016, s. 31). Ayrıca her mizah da mutlaka gülme üretmez. Gülme, hoşla giden komik uyarana verilen tepkidir. Hafızadaki duygusal çağrışımların ani biçimde tetiklenmesiyle ortaya çıkan daha yoğun bir dışavurum ise "kahkaha" olarak tanımlanır (Eker, 2014, s. 16). Bununla birlikte gülme, yalnızca haz üreten bir tepki değildir; toplumsal yaşam içinde normlardan sapma, dikkatsizlik ve beceriksizlik gibi durumları görünür kılarak kişiyi ya da davranışı "uyarıcı" işlevi de üstlenebilir (Eker, 2017, s. 53).

Antik Yunan'dan modern çağlara uzanan süreçte filozoflar, psikologlar ve sosyologlar mizahın neden ortaya çıktığı, hangi işlevleri yerine getirdiği ve birey-toplum ilişkilerinde nasıl bir rol üstlendiği üzerinde durmuşlardır. Bu bağlamda mizahın doğasına ilişkin üç ana yaklaşım öne çıkmaktadır. Bunlar: "rahatlama", "üstünlük teorisi" ve "uyumsuzluk teorisi"dir. Bunun yanı sıra modern dönemle birlikte mizahın tedavi edici yönü, stres azaltma işlevi ve sosyalleşmeyi kolaylaştırıcı boyutu da dikkat çekmiştir (Ünlü, 2019, s. 8-9). Dolayısıyla mizah teorileri, yalnızca bireyin psikolojik süreçlerini anlamak açısından değil; aynı zamanda kültürel kodların, toplumsal ilişkilerin ve iletişim biçimlerinin çözümlenmesinde de temel bir anahtar niteliğindedir.

Rahatlama İşlevi: Rahatlama kuramının önemli bir temsilcisi Sigmund Freud'dur. Freud (1998, s. 178-180), "Espriler ve Bilinçdışı ile İlişkileri" adlı eserinde, kuram ile ilgili açıklayıcı bilgileri vermektedir. Freud'a göre mizah ve özellikle şaka, toplumsal ve ahlaki denetim altında doğrudan ifade edilemeyen düşünce ve isteklerin dolaylı biçimde dile gelmesini mümkün kılar. Bu noktada "bastırılmış olan", yalnızca belirsiz bir duygu alanı değil; çoğu zaman cinsellik, saldırganlık, düşmanlık, utanç ve suçluluk gibi çatışmalı dürtü ve içeriklerdir. Birey, bu tür içerikleri açıkça dile getirdiğinde dışlanma veya cezalandırılma riskiyle karşılaşabileceğinden, mizah onları örtük bir anlatım düzeni içinde dolaşıma sokar. Böylece bastırma için harcanan ruhsal enerji kısmen serbest kalır ve kişide bir rahatlama deneyimi oluşur.

Üstünlük Kuramı: Gülme kuramları içinde en yaygın yaklaşımlardan biri üstünlük teorisidir ve kökeni Platon ile Aristoteles'e kadar götürülmektedir. Bu teoriye göre gülme, kişinin kendisini karşısındaki insandan daha "üstün" görmesiyle ortaya çıkan bir duygunun dışavurumudur. Platon, gülünç olan kişiyi çoğu zaman kendisini olduğundan daha akıllı ya da erdemli sanan kimse olarak tanımlar (Morreall, 1997, s. 8). Üstünlük eksenli mizah, kimi zaman dışlayıcı ve saldırgan bir dile dönüşerek kişi veya grupları aşağılamaya, ötekileştirmeye ve mevcut toplumsal hiyerarşileri pekiştirmeye hizmet edebilir (Ekici, 2008, s. 7). Bununla birlikte üstünlük her zaman "öteki" üzerinden kurulmaz. Kişinin yıllar önce yaşadığı bir olayı daha sonra anlatırken "eski kendine" gülmesi de üstünlük ilkesinin içe dönük bir biçimi olarak değerlendirilebilmektedir. Bununla ilgili Türkmen ve Fedakar (2009, s. 24), insanın gülen benliğinin yanında ayrı bir "ikinci benliğin" bulunduğunu ve kişinin zaman zaman bu ikinci benliğe güldüğünü

belirtmiştir. Dolayısıyla gülme, yalnızca dışlayıcı bir jest değil, benliğin zaman içinde dönüşümünü görünür kılan öz-eleştirel bir düzenleme işlevi de görebilmektedir.

Uyumsuzluk İşlevi: Mizahın bilişsel boyutunu merkeze alan uyumsuzluk kuramı, temelleri Antik düşünceye kadar izlenebilen ve modern dönemde Kant, Schopenhauer ve Beattie gibi isimlerle geliştirilen bir yaklaşımdır (Eker, 2014, s. 135-136). Bu kurama göre gülme, zihnin kurduğu beklenti düzeninin beklenmedik bir kırılmayla bozulması sonucunda ortaya çıkar. Kişi, bir anlatıda veya durumda belirli bir anlam çizgisine yönelmişken, ani bir sapma veya çelişki ile karşılaştığında şaşkınlık ve gülme tepkisi birlikte belirebilmektedir (Yardımcı, 2010, s. 22). Dolayısıyla beklenti ile gerçekleşme arasındaki uyumsuzluk, yalnızca eğlence yaratmakla kalmaz; kimi zaman eleştirel bir bakışı tetikleyerek alışılmış düşünme kalıplarının sorgulanmasına da zemin hazırlar.

2. Gölge Oyunu

Gölge oyunu, geleneksel seyirlik oyunlar içinde özgün bir yere sahiptir. Türk toplumunda “Karagöz ve Hacivat” adıyla bilinen bu gölge tiyatrosunun temel özelliği; hayvan derisinden kesilen, renklendirilmiş figürlerin, arkadan yansıtılan ışık aracılığıyla saydam bir perde üzerine gölge olarak düşürülmesi ve bu yolla bir olayı canlandırılmasıdır (İvgin, 2000, s. 7). Gösteriyi icra eden Karagözcü bir diğer adıyla “Hayalî”, bu tasvirleri perdeye yerleştirerek her birine özgü hareketlerle can verir; çeşitli ağız ve şiveleri taklit ederek seslendirmeyi tek başına gerçekleştirir (Elçin, 1993, s. 674). Karagöz’de önem taşıyan temel unsur sözdür. Söze dayalı bu yapı, her Hayalî’nin oyunu kendi birikimi ve yorumuyla yeniden üretmesine imkân tanımaktadır (Boratav, 2014, s. 215-217). Bu nedenle Karagöz, yalnızca güldürmeye odaklanan bir sahneleme biçimi değil aynı zamanda toplumsal hayatı gözetleyen, gündelik aksaklıkları dolaylı olarak dile getiren bir anlatı alanıdır. Oyunda sultanlardan din adamlarına, zanaatkârlardan sıradan halka uzanan geniş bir tipler dünyası hayal perdesine taşınır. Böylece Karagöz, süreç içerisinde keskin ve yer yer eleştirel üslubuyla halkın gündelik tecrübesini temsil eden güçlü bir ifade aracına dönüşmüştür.

Karagöz’ün 17. yüzyılda kurumsal bir yapı kazandığı, sonraki yüzyıllarda ise toplumun en sevilen eğlence biçimlerinden biri hâline geldiği belirtilmektedir. Karagöz adına pek çok tarihsel kaynaktan rastlanması da bu yaygınlığı desteklemektedir. Yabancı tanıkların İstanbul kahvehanelerinde izledikleri gösterilere ilişkin gözlemlerinden III. Selim ve II. Mahmud dönemindeki şenlikleri anlatan surnâmelere kadar farklı belgelerde Karagöz’e dair izler yer almaktadır (And, 1985, s. 282-301). Bu tarihsel süreklilik, Karagöz’ün yalnızca bir eğlence pratiği olarak değil, aynı zamanda kamusal hayatın ve kültürel belleğin içinde dolaşan bir temsil biçimi olarak da değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır. Geleneksel Türk gölge oyunu Karagöz, belirli bir dramatik düzen içinde biçimlenir ve bu düzen seyirciyle oyun arasındaki etkileşimi adım adım kuran işlevsel bölümlerden oluşur. Karagöz oyunu dört temel bölümden oluşmaktadır: Mukaddime, Muhavere, Fasıl ve Bitiş (And, 1985, s. 311, 327).

Mukaddime: Seyircinin oyuna hazırlandığı bu bölümde, perdeye gazel eşliğinde bir figür yansıtılır. Mukaddime hem şiirsel bir atmosfer yaratır hem de geleneksel bir geçiş kapısı olarak seyirciyi anlatı dünyasına taşır. Muhavere: Karagöz ile Hacivat’ın karşılıklı atışmalarıyla sosyal sınıf farkları ve dil oyunları mizahi bir şekilde ortaya konur. Bu bölüm, halk zekâsı ve kültürel farkındalığın sahneye yansıdığı alandır. Fasıl: Oyunun ana olaylarının işlendiği, çeşitli tiplerin sahneye çıktığı bölümdür. Gündelik yaşamdan alınan konularla toplumun küçük bir kesiti sunulur. Bitiş: Karagöz ile Hacivat’ın barıştığı ve oyunun sonlandığı bölümdür. Bu bölümde seyirciye teşekkür edilir ve hoşgörü dileğiyle oyun kapanır (Sakaoğlu, 2018, s. 119-122).

3. Bergson'un Gülme Teorisi Işığında "Ağalık" Oyunu¹

Karagöz oyunları, halkın gündelik yaşamını mizahi bir üslupla sahneye taşıyan, aynı zamanda sosyal eleştiriye de içinde barındıran zengin anlatı formlarıdır. "Ağalık" adlı oyun, tipik bir sosyal yükseliş üzerine kuruludur ve Karagöz'ün tesadüfi bir servet elde etmesiyle başlayan geçici "ağa"lık serüvenini merkezine almaktadır. İncelememizde metin kaynağı olarak kullandığımız "Ağalık" oyunu, Hellmut Ritter tarafından Hayali Nazif Bey'den dinlenip derlenerek yazıya geçirilmiştir. Metin, Ritter'in "Karagös, Türkische Schattenspiele" adlı çalışmasının 1953'te yayımlanan üçüncü cildinde 265-296. sayfalar arasında neşredilmiştir. Cevdet Kudret de "Ağalık" oyun metnini bu yayından hareketle eserine aktarmıştır (Tuncel, 2013, s. 212). Oyun, dört temel bölüm içinde şekillenmektedir: Başlangıç durumu, harekete geçiren olay, gelişme ve sonuç.

Başlangıç: Oyun, Karagöz ile Hacivat'ın klasik girişiyle başlar. Karagöz, Hacivat'ın yanına gelmek isterken pencere çıkışında çamaşır ipinde asılı kalır. Karagöz, kurtulmak için Hacivat'a yalvarır. Bunun üzerine Hacivat onu ipten indirir. Bu sırada sahneye Acem girer. Acem'in pederi Tahran'a giderken vefat eder ve geriye para yerine mal bırakır. Acem, bu malları satarak karşılığında değerli bir taş satın alır fakat bu taşın anlamı onun için maddi olmaktan çok manevi bir değeri vardır. Acem, eski neşesini geri kazanmak için Hacivat'tan kendisini eğlendirecek birini bulmasını ister ve karşılığında yüklü miktarda para vereceğini söyler. Hacivat bu göreve Karagöz'ü uygun bulur. Karagöz, Acem'i güldürür ve çok para kazanır.

Harekete Geçiren Olaylar: Karagöz, kazandığı parayla kendisini "ağa" gibi görmeye başlar. Kılık kıyafetini değiştirerek lüks içinde bir yaşam tarzına geçer. Bu sahne, bir anda gelen zenginliğin insan üzerindeki etkisini eleştirir.

Gelişme: Karagöz, ağa ilan edilir ve etrafında görevli olacak kişileri seçmeye başlar. Hacivat, onun yanında çalışmak ister ve Karagöz'e kâhya olur. Ardından bir hizmetçi gerektiğini söyleyerek Çelebi'yi gönderir. Aşçı ihtiyacını da karşılamak için bir Türk'ü bulur. Daha sonra Karagöz, bir hizmetçi ister. Hacivat, Cemâlifir isminde bir hizmetçi kadını gönderir. Son olarak köçek ister ve bu da bulunur. Bu sırada sahneye Ak Arap gelir ve Karagöz'den para ister. Karagöz parayı verir fakat Ak Arap'ın nankörce konuşması üzerine Karagöz, parasını geri ister. Bunun üzerine Ak Arap korkudan kaçır.

Sonuç: Karagöz'ün "ağa" olduğuna dair söylentiler yayılır ve Beberuhi iş bulmak için yanına gelir. Fakat Karagöz, onu işe almaz. Bunun üzerine Beberuhi, öfkelenir ve Karagöz'e sandalye fırlatmaya çalışır. Bu sahne, sınıf atlamış birinin kibirli davranışlarının sosyal çevre tarafından nasıl cezalandırılabileceğine dair bir eleştiri içerir. Son sahnede ise Hacivat tekrar belirir ve oyun geleneksel biçimde sona erdirilir.

3.1. Söz Komiği

Söz komiği, dil aracılığıyla ortaya konulan bir gülme çeşididir (Görkem 2006, s. 20). Daha açık bir ifadeyle söz komiği, anlatımda kullanılan kelimelerin anlam oyunları, yanlış anlamalar, deyimlerin ters yüz edilmesi veya halk ağzının mizahi şekilde yansıtılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bergson'a göre söz komiği, çoğunlukla mecazın gerçek anlamına çekilmesi ve bir sözün birden çok anlamının birbirine çarpmasıyla ortaya çıkar. Bir mecazı bilerek gerçekmiş gibi almak, aynı cümlede iki ayrı anlamı üst üste getirmek, sesteş sözcüklerle oynamak, sözü tersine çevirince anlamını korumak, yanlış anlamaya yol açmak, yerine uymayan bir içerik sunmak ya da önemsiz bir şeyi büyütme

¹ Metinde verilen diyaloglar Cevdet Kudret'in "Karagöz (I. Cilt)" adlı eserinden olduğu gibi alınmıştır. Bu sebeple alıntılarda eserin sadece sayfa numarası belirtilmiştir. Eserin künyesi için kaynakçaya bkz. "Kudret, C. (1992)".

komik etkiyi artırır (Bergson, 2019, s. 72-73). Söz komiği unsurları, Karagöz oyununda sıkça yer almaktadır. Karagöz'ün yanlış anlamaları, söz oyunları ve sesteşlikten yararlanan çıkışları dilin kalıplarını bozar ve anlık gülme üretir (Köroğlu, 2025, s. 14). Hacivat'ın ağır ve süslü konuşmasıyla Karagöz'ün sözü olduğu gibi anlaması karşı karşıya geldiğinde, sahnede mecazla gerçek anlam birbirine karışır ve burada komik bir etki doğar. "Ağalık" oyununda birçok söz komiği unsuruna rastlanılmıştır:

Oyunun muhavere kısmında Karagöz pencereden atlarken çamaşır ipine takılır ve ipte asılı kalır. Bu sahnede geçen diyaloglar şu şekilde ilerlemiştir:

Hacivat: Acayip! Karagöz galiba kapan kurmuş, ayı gibi bir sansar tutulmuş.

Karagöz: Ayı senin baban!

Hacivat: Ne oldun, Karagöz?

Karagöz: Ne olacak, elinin körü! Görmüyor musun? Sana lâf anlatmak için çabuk aşağı geleceğim diyerek acele ile ayağım çamaşır ipine dolaştı (Kudret, 1992, s. 101).

Bu diyalogda söz komiği iki düzlemde kurulmaktadır. İlk olarak Hacivat'ın "ayı gibi bir sansar tutulmuş" benzetmesi, Karagöz'ü küçültücü bir biçimde "kurban" konumuna yerleştirir. Karagöz ise "Ayı senin baban!" diyerek bu mecazı tersine çevirir ve yapılan benzetmeyi doğrudan kişisel hakarete dönüştürür. Böylece mecazın estetik ve dolaylı dili, Karagöz'ün tepkisiyle kavga diline dönüşür ve komik etki burada belirginleşir. İkinci olarak "Ne oldun?" gibi sıradan ve gündelik bir soru, "Ne olacak, elinin körü!" diye başlayan sert bir çıkışla karşılanır. Bu noktada güldüren şey, konuşmanın beklenen nezaket ve uyum çizgisinden bilinçli biçimde sapmasıdır. Karagöz'ün iletişimi sürdürmek yerine dili çatışmaya dönüştürmesi söz komiğini oluşturmuştur. Bununla birlikte bu sahne, Karagöz'ün ipte takılı kalmasıyla durum komiğini, ipte sallanma ve bedensel çaresizliğin görünmesiyle de hareket komiğini yansıtmaktadır. Dolayısıyla burada Bergson'un komik türlerine dair sınıflandırmasının pratikte keskin sınırlarla ayrıştırılamadığı ve komiğin çoğu kez iç içe geçtiği görülmektedir.

Oyunun devamında Karagöz, Hacivat'tan yardım ister. Hacivat, Karagöz'ün sözlerini yanlış anlar ve ardından diyaloglar gelişir:

Hacivat: ... Sen evdekilere seslen, onlar ipin ucunu koyuversinler.

Karagöz: Ulan, bunak herif! Bizim evde kiler var mı?

Hacivat: Canım, sizin evde tâifei nisâdan kimse yok mu?

Karagöz: Bizim evde davulcu esnafından kimse yok (s. 102).

Burada Karagöz'ün ipe takılması ve asılı kalması alışılmadık bir durumdur. Bu olay, uyumsuzluk teorisi açısından bakıldığında, bu beklenmedik sapma ve uyumsuzluk, gülmenin temel kaynağını oluşturmaktadır. Ardından gelen "Sizin evde tâifei nisâdan kimse yok mu?" ve "Bizim evde davulcu esnafından kimse yok" diyalogları hem anlamsızca çağrışımlar hem de ses benzerlikleri üzerinden üretilmiş ve bu da söz komikliğini oluşturmıştır.

Başka bir bölümde Karagöz, baş aşağı durmaktan şikâyet eder ve kurtulursa Hacivat'ı döveceğini ima eder. Ardından sözünü yumuşatmak için "tekme vururum" ifadesini, kelime oyunu yaparak "tekmede hamur yoğururum" cümlesine çevirir. Böylece yanlış anlama ve söz oyununa dayalı tipik bir Karagöz mizahı ortaya çıkmıştır:

Karagöz: ... Ah, bir aşağıya insem!

Hacivat: Zaten ben orasını biliyorum. Sen kurtulursan beni bir temiz döversin.

Karagöz: Tövbeler tövbesi! Yalnız tekme vururum.

Hacivat: Ne dedin?

Karagöz: Teknede hamur yoğururum, dedim. (s. 103).

Hacivat, Karagöz'ü kurtardıktan sonra kendisine zarar vermeyeceğinden emin olamaz. Çünkü Karagöz her seferinde onu döveceğini söyleyerek uyarır. Hacivat bu ifadeyi deyimsele anlamıyla değil, sözcükleri düz anlamıyla algılar ve Karagöz'ün eşekle Silahtar'a gitmeyi planladığını zanneder. Bu yanlış yorum, cümleyi bağlam dışına taşıyarak komik ve absürt bir anlam meydana getirir. Böylece, sahnede yanlış anlamaya dayalı söz komiği ortaya çıkar:

Karagöz: Eşek sudan gelinceye kadar döveceğim

Hacivat: "Eşekle Silahtar'a mı gideceksin? (s. 104).

Oyunun fasıl bölümünde Hacivat, karşısındaki kişiyi övmek amacıyla "İran gülü" benzetmesini yapar. Karagöz ise bu ifadeyi yanlış anlayarak, "gül"ün estetik çağrışımını değil, "diken"ini öne çıkarır ve kaba bir yanıt verir:

Hacivat: Yıkıl oradan, Karagöz! O senin tanıdığın adamlardan değil, o İran gülüdür, İran gülü.

Karagöz: Dikeni burnuna batsın, kerata! (s. 108-109).

Burada mizah, kelimenin farklı anlam katmanlarının çatışmasından doğar. Hacivat'ın sanatlı ve ince üslubu, Karagöz'ün kaba saba ve alaycı söylemiyle çarpışır. Bu zıtlık, söz komiğinin tipik bir örneğini oluşturur. Ayrıca Karagöz'ün hazırcevap ve halk ağzına yakın söyleyişi, karakter komiğini destekleyici bir unsur olarak da ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla burada dilin çok anlamlılığı ve anlam kayması, seyirciyi güldüren temel araç haline gelmektedir. Bu diyalog, Bergson'un "beklenmedik anlam kayması gülmeyi doğurur" ilkesine uygun bir söz komiği örneğidir.

Bir başka bölümde Karagöz, kendisi için gönderilen cariye'nin ismini sorar. Kadın, "Cemâlifer" cevabını verir. Fakat Karagöz ismi yanlış anlayarak "Camlı fener mi?" (s. 131) diye tekrarlar. Burada kelimenin ses benzerliğinden doğan bir karışıklık vardır ve bu yanlış anlamadan gülünç bir durum doğmaktadır. Burada izleyiciyi güldüren şey, olay örgüsünden ziyade sözcüklerin yanlış duyulması ve farklı bir anlamda yorumlanmasıdır. "Cemâlifer" (yüz güzelliği) gibi edebî bir isim, Karagöz'ün dilinde gündelik, sıradan ve mizahi bir nesneye yani "camlı fener"e dönüşür. Bu hem anlam kayması hem de ses benzerliğine dayalı bir komiklik oluşturmaktadır.

Metinde yanlış anlamadan kaynaklanan ve ağız özelliğinden kaynaklanan söz komiği örneklerine de rastlanmaktadır. Bir örnekte Karagöz, Acem'in "Diyar-ı Hoy, Diyar-ı Tahran, Diyar-ı Tiflis" şeklindeki ifadelerini yanlış anlayarak "ma ma ma moy!", "diyarı-i tarhana" ve "Hacivat müflis, ben de müflis" biçiminde tekrarlar. Burada "yanlış anlama" ve "ses benzerliğine dayanan anlam kayması" durumu mevcuttur. Karagöz, yabancı bir ağızdan gelen kelimeleri bozarak gündelik dile çeker. Aynı zamanda "Tahran"ın "tarhana"ya, "Tiflis"i'n "müflis"e dönüşmesi, kelimeler arasındaki fonetik yakınlığa dayalı bir oyun meydana getirir. Bir başka deyişle Acem'in farklı ağızla konuşması, Karagöz'ün yanlış anlamalarını kolaylaştırır. Metinde ilgili kısım şu şekilde geçmektedir:

Acem: Diyar-i Tahran

Karagöz: Diyarı-i tarhana

Acem: Diyar-i Tiflis

Karagöz: Hacivat müflis ben de müflis (s. 107).

Bir başka söz komikliğine örnek de Karagöz ve Çelebi arasında geçmektedir. İkisi arasında geçen diyalog şu şekildedir:

Çelebi: Hacivat'ın tarif ettiği herif bu olmalı. Dur, biraz eğleneyim! Efendim, affedersiniz, zât-i âlinizden bir şey istifsar (bir durumu anlamaya çalışma, sorma) edeceğim.

Karagöz: Bir şey mi istimal (kullanma) edeceksin? Bana ne?

Çelebi: Arz edemedim efendim. Bir zat-i ali-kadri (değeri yüksek bir kişi) arıyorum.

Karagöz: Mademki Kadri Beyi arıyorsun, mahalle kahvesinden sor (s. 122-123).

Bu diyalogda Çelebi, Hacivat'ın tarifinden hareketle karşısındaki kişinin Karagöz olduğunu hisseder ve "Dur, biraz eğleneyim!" diyerek konuşma tarzını resmî bir üsluba çeker; "zât-ı âlinizden bir şey istifsar edeceğim" diyerek kibarca bir soru sorar. Karagöz ise "istifsar"ı anlamayıp "istimal" (kullanmak) gibi işitir ve kelimeyi yanlış anlar. Böylece Çelebi'nin nazik talebini "Benden bir şey mi kullanacaksın?" diye tersleyerek iletişimi daha ilk cümlede bozar. Çelebi bu kez "arz edemedim efendim. Bir zât-ı âli-kadri arıyorum" diyerek yüksek rütbeli birini sorduğunda Karagöz "Kadri"yi bir özel isim sanıp "Kadri Bey'i arıyorsan mahalle kahvesinden sor" diye işi gündelik hayata indirger. Söz komiği burada, iki düzlem arasındaki çatışmadan doğmaktadır. Çelebi'nin Osmanlıca kelimelerle kurduğu "yüksek dil" ile Karagöz'ün kullandığı "halk dili" birbirine karışır. Burada sözcükler anlamlarından koparılıp ses benzerliği üzerinden yeniden kurulur ve cümlelerin işlevi değişir.

3.2. Hareket Komiği

Hareket komiği, gülmenin davranışlar, beden hareketleri ve eylemler üzerinden üretildiği bir komiklik türüdür (Görkem, 2006, s. 20). Bu türde gülmeyi ortaya çıkaran temel unsurlar; hareketlerin mekanikleşmesi, tekrar etmesi, beklenmedik biçimde tersine dönmesi ve ölçsüzlüktür (Eker, 2003, s. 82). Bergson'a (2019, s. 27-28) göre hareket komiği, "canlının üzerine bindirilmiş mekanik etki" ortaya çıktığında doğmaktadır. Daha açık bir ifadeyle davranışların otomatikleşmesi ve yinelenmesi, bireyde bir mekanizma işliyor izlenimi uyandırmakta ve bu da komikliğe yol açmaktadır. Dolayısıyla Karagöz'ün kolunu oynatması, ani giriş-çıkışlar, Beberuhi'nin taklaları, Laz'ın horonu, Tiryaki'nin uyuklaması, Tuzsuz'un narası, çarpma-düşme, atlama ve kavga gibi eylemler hareket komiğine girmektedir (Özhan, 2026, s. 226-227).

Türk halk tiyatrosunda hareket komiği daha çok Karagöz'ün kişiliğinde somutlaşır. Baltacıoğlu'na göre bu komik etki, özellikle kavga ve dövüş gibi fiziksel sahnelerle kurulur. "Muhavere" bölümünden itibaren ise oyunun tamamına yayılarak süreklilik kazanır (Baltacıoğlu, 1969, s. 624). Diğer yandan yanlış anlamaya dayalı kurgu, söz komiğini oluşturur. Fakat bu yanlış anlamamanın tartışma, kavga ya da dövüşle sonuçlanması, söz komiğini hareket komiğine dönüştürür ve güldürü etkisini artırır. Bu nedenle Karagöz oyunlarında söz komiği ile hareket komiği çoğu kez birbirini tamamlar ve yanlış anlamayla başlayan güldürü, fiziksel eylemle pekiştirilir (Türkmen ve Fedakar, 2009, s. 100). "Ağalık" oyununda da hareket komiğiyle ilgili örneklerle rastlanmıştır:

Hacivat: İyi misin Karagöz, geçmiş ola!

Karagöz: Kargalar gözünü oya! (Vurur.)

Hacivat: Karagöz, elin ayağın kırılın!

Karagöz: Kenetlenir yine vururum! (Vurur). (s. 137).

Metinde Hacivat, Karagöz'e "geçmiş ola" diyerek hâl hatır sorar. Karagöz ise "Kargalar gözünü oya!" diyerek kaba bir karşılık vererek vurur. Bunun üzerine Hacivat'ın bedduaları sertleşir. Karagöz ellerini sıkıca kilitler ve tekrar vurur. Oyunda parantez içi "(Vurur.)" ifadesi, sahnenin komik etkisini sözden bedene kaydıran bir ritmik işarettir. Bu diyalogda Hacivat'ın kalıplaşmış iyi dilek ve beddua ifadeleri, Karagöz tarafından ses çağrışımları yoluyla farklı anlamlara kaydırılarak söz komiği üretilmiştir. Karagöz'ün her seferinde 'vurması' ve inatçı tepkisini sürdürmesi de tipin doğasına dayalı karakter komiğini oluşturmuştur.

Oyunun fasıl bölümünde hareket komiğine bir örnek Acem ile Karagöz arasında şekillenir. Bu diyalogda mizahın kaynağı, özellikle hayvan seslerinin taklit edilmesi üzerinden gelişir. Acem'in isteğiyle Karagöz'ün ördek ve keçi gibi hayvanları taklit etmesi, sahnede bedensel ve işitsel bir eyleme dönüşerek hareket komiği üretmektedir:

Acem: E, ne tahlidi yapisen?

Karagöz: Min gayri-haddin ördek gibi öterim.

Acem: Öt ki görem.

Karagöz: Vak vak vak vak!

Acem: Ha ha ha! Tuhaf zâtsen, Garagöz! Daha ne tahlidleri yapisen?

Karagöz: Efendim, âcizâne keçi gibi bağırırım.

Acem: Bağır ki görem.

Karagöz: Me me me! (s. 114-115).

Burada izleyiciyi güldüren unsur, Karagöz'ün abartılı ses çıkarması ve taklitleri aracılığıyla gündelik hayatın olağan davranışlarının karikatürize etmesidir. Yine hareket komiğine bir örnek de Beberuhi üzerinden gelişir. Karagöz'ün, Ak Arap ile diyalogu bittikten sonra Beberuhi bir şarkıyla oyuna katılır:

Vardım Halab'a

Girdim dolaba,

Paraları verdim

Rakı şaraba

Ya lel yalel ya lel

Ya lel yalel ya lel

Ya lel yalel (s. 135-136).

Beberuhi'nin şarkıyla sahneye dalması, beklenen konuşma düzenini kesmesi ve diyalogu bir anda türkü performansına çevirmesi komik bir etki doğurmuştur. Burada bir yandan da kafiyeyle bir söz oyunu mevcuttur fakat sahnede güldüren asıl şey, Beberuhi'nin bedensel giriş üslubu ve bu girişin yarattığı ani sahne kırılmasıdır. Bununla birlikte sahne yalnızca hareket komiğiyle sınırlı değildir. Beberuhi'nin söylediği dizelerdeki kafiye ve ritim, söylemi ezgiye bindirerek dilsel bir oyun da kurar ve böylece performansın komik etkisi söz komiği boyutuyla da desteklenir.

3.3. Durum Komîği

Durum komîği, bir tipin içine düştüğü beklenmedik, çelişkili veya gülünç olaylar dizisinden kaynaklanan bir mizah türüdür. Bergson'a göre durum komîği, canlı hayatın akışına mekanik bir düzenin eklenmesiyle ortaya çıkar. Tekrarlar, rol değişimleri ve ciddi bir anı bozan beklenmedik olaylar gülmeyi doğurur. Eylemler aynı çizgiyi izleyip başlangıcına döndüğünde etki artar. Aynı durumun hem iki bağımsız olay dizisine ait olması hem de bütünüyle farklı iki anlam taşıması da komiktir. Kısaca, komîğin özü, yaşıyanın üzerine binen mekanik bir sertliktir denilebilir (Bergson, 2019, s. 47-53). "Ağalık" oyununda yanlış anlaşılmalara, rastlantılara ve tesadüfi karşılaşmalar tipleri, zor durumlara sokmuş ve durum komîğinin oluşmasına olanak sağlamıştır. Oyunda tespit edilen örnekler şu şekildedir:

Hacivat: (Yine başlar.) Yar, bana bir eğlence! Yar, bana bir eğlence!

Karagöz: Ben sana şimdi aşağıya gelirsem eğlenceyi meğlenceyi gösteririm! (... Karagöz pencereden atlarken ayağı çamaşır ipine dolaşır, başlar sallanmaya.) Tû! Allah müstahakkını versin!" (s. 100-101).

Metinde Karagöz'ün anlık bir heyecanla oyuna katılma isteğiyle beraber pencereden atlaması ve bunun sonucunda ipte asılı kalarak sallanması uyumsuzluğu ortaya çıkarmıştır. Bu da durum komîğini oluşturmuştur. Olayların devamında Karagöz çaresiz kaldığını belirterek Hacivat'tan yardım ister. Hacivat, ipi çözerek Karagöz'ü kurtarır. Burada komik olan temel durum, aklın basit fiziksel bir denge sorunu karşısında anlamsızlaşmasıdır.

Durum komîğine birkaç örnek Karagöz ve karısı üzerinden verilmiştir. Karagöz, ağa vasfını kazandıktan sonra eve geldiğinde karısına "kimseye söyleme, bu akşam ağa oldum" diyerek sır vermemesi için uyarır. Fakat karısı dayanamaz, hemen komşusu Hürmüz Hanım'a haber verir. Hürmüz de Dürdane'ye, Dürdane de Nazlı Hanım'a söyler. Karagöz'ün ağa olduğu haberi kulaktan kulağa yayılırken, her biri farklı ve alaycı bir sözle tepki gösterir: biri "Deveye kazaklık!", biri "Kel başa şimşir tarak!", diğeri de "Vay musibet vay!" (s. 118) gibi ifadeleri kullanarak Karagöz'ün "ağa" olma iddiasını gülünç hâle getirirler. Karagöz'ün gizli kalmasını istediği şeyin hemen tersinin gerçekleşmesi ve haberin hızla yayılması, olayın beklenmedik biçimde gelişmesine yol açmıştır. Dolayısıyla Karagöz'ün "sakın söyleme" uyarısının tam tersine her yerde duyulması bir uyumsuzluğa yol açmış ve bu da durum komîğini oluşturmuştur.

Bir başka bölümde Karagöz'ün karısı, eşine "herif" diye seslenerek onun öfkesini üzerine çeker. Karagöz bu cevaba sert karşılık verir. Ardından kadın, "Herif değil de nesin, karı mısın?" (s. 115) diyerek kocasını sıkıştırır. Karagöz ise "Sonra pişman olacaksın!" diyerek tepkisini sürdürür. İkinci bölümdeyse karısının alaycı sözleri, Karagöz'ün elindeki paraları göstermesiyle yerini bambaşka bir havaya bırakır. Kadın, birden sevgisini coşkulu ifadelerle dile getirir. Öncesinde "herif" dediği kocasına bu kez "top sakallı kocacığım" diye hitap eder. Karagöz ise bu ani değişimi paranın cazibesiyle ilişkilendirerek ironik bir tepki verir. Bu sahnede komik olan, tiplerin tutarsızlıkları ve hızlı duygu değişimleridir. Oyunun devamında şu diyaloglar gelişir:

Karagöz: Vay köpoğlu karıcığım, anam babam paracığım! Benim bir takım şık elbiselerim vardı, nerede onlar? Getir bana!

Karagöz'ün Karısı: Baş üstüne, kocacığım!

Karagöz: Karı ne kadar inceliyor, şimdi kopacak.

Karagöz'ün Karısı: Bohçasıyla beraber getirdim.

Karagöz: Beni giydirden e! Emrediyorum!

Karagöz'ün Karısı: Baş üstüne, efendim!

Karagöz: Frenk gömleğim nerede?

Karagöz'ün Karısı: Hazır efendim.

Karagöz: Hani kerevetim?

Karagöz'ün Karısı: Gırvat burada, buyurun!

Karagöz: Kerevetimi bağla.

Karagöz'ün Karısı: Bağladım efendim (s. 115-116).

Karagöz'ün karısının, kısa süre önce küçümseyici sözler sarf ederken parayı görünce birden sevgi dolu ifadelerle yönelmesi, durum komiğinin temelini oluşturmuştur. Bu durum komiği, üstünlük kuramı açısından okunduğunda gülmenin kaynağı, izleyicinin kendisini sahnedeki tipten daha "yerli yerinde" ve daha "tutarlı" bir konuma yerleştirmesidir. Karagöz'ün karısı önce küçümseyen ve aşağılayan bir dille üstünlük kurmaya çalışırken, parayı görür görmez aynı kişiye aşırı sevgi gösterisine yönelerek kendi söylemini boşa düşürür. Bu ani dönüş, karakterin itibar kaybı yaşamasına yol açmaktadır. Okuyucu veya izleyici bu düşüşü dışarıdan izleyip tipin kusurunu açığa çıkaran bir üstünlük duygusuyla gülebilmektedir. Dolayısıyla bu sahne, paranın görünmesiyle söylemin bir anda tersine dönmesi bakımından durum komiği üretirken, aynı zamanda Karagöz'ün karısının çıkar karşısında tutarsızlaşan kişilik yapısı da karakter komiği boyutu taşımaktadır.

3.4. Karakter Komiği

Karakter komiği ise kişilik özellikleri abartılmış, tutarsız ya da toplumla uyumsuz bireylerin davranışlarından doğan bir gülme unsurudur. Cimri, yalancı, saf ve ukala gibi tiplerin söz ve davranışlarındaki tutarsızlıklar, onların mizahi yanlarını öne çıkarır. Bergson'a göre komiğin kaynağı, toplumsal uyumsuzluktur. Katılık, otomatizm ve dalgınlık gibi özellikler karakteri "mekanik"leştirir ve komik etkiyi doğurur. Bu özellikler kişinin kendisine görünmez, başkalarına açık olduğunda gülme kolaylaşır. Abartı, özellikle toplumsal beklentilerle çatıştığında komik etkiyi güçlendirir (Bergson, 2019, s. 85). Karagöz oyunlarında Karagöz'ün halktan, patavatsız ve saf hali ile Hacivat'ın kibar ve yapmacık tavırları arasındaki zıtlıklar, karakter komiğine birer örnektir. Oyunda bununla ilgili bir örnek Karagöz ve Acem arasındaki diyalogda geçmektedir:

Acem: Eşehçe bağrisen, Garagöz?

Karagöz: Büyük pederin hakkını yemem, zira o daha iyi bağırır diyorlar.

Acem: Ha ha ha! bisyâr memnûn olmuşem, Garagöz, gıyah zâtsen. Al şu min dinâr! İnşallah bir daha gelende daha çoh verirem.

Karagöz: Eksik olmayınız efendim! Enayiliğimize doymayınız efendim!" (s. 114-115).

Acem ile Karagöz arasındaki bu sahnede komiğin temel kaynağı, karakterlerin zıt özelliklerinden doğmaktadır. Acem, saf, kolayca ikna edilen ve hayranlıkla Karagöz'ün her sözünü onaylayan bir tip olarak resmedilir. Onun bu saflığı, Karagöz'ün alaycı ve kurnaz tavırlarıyla tezat oluşturur. Karagöz, hayvan taklitleri yaparken aslında yalnızca Acem'in hoşnutluğunu kazanmakta ve onu eğlendirerek maddi kazanç sağlamaktadır. Buradaki mizah, doğrudan Karagöz'ün halk zekâsını temsil eden hazırcevap ve çıkarıcı kişiliğinin, Acem'in kolayca kandırılan yapısıyla karşı karşıya gelmesinden kaynaklanmaktadır. Böylece karakter komiği, bir yandan Karagöz'ün tipik niteliklerini görünür kılarken, diğer yandan Acem'in saf kişiliğini seyirciye eğlenceli bir şekilde

sunmaktadır. Ayrıca sahnede istenen “eşekçe bağırma” gibi taklitler, komiği yalnızca tiplerin karakter karşıtlığından değil, bedensel ve işitsel bir performanstan da ürettiği için örnek, karakter komiğiyle birlikte hareket komiği boyutunu da içerir.

Yine bir başka örnek Karagöz ve Beberuhi arasında geçmektedir. Beberuhi, Karagöz ile selamlaşırken hem kendi payına düşen hem de Karagöz’e ait sözleri tek başına söylemeye başlar:

Beberuhi: Selâmün aleyküm ve aleyküm selâm! İyi misin? Benim keyfim iyi, seninki de iyi mi? Ben söyleyeyim, sen dinle; ben dinliyeyim, sen söyle!

Karagöz: Nefes al be! Daha ağzımı açmadım.” (s. 136)

Beberuhi’nin oyuna giriş sahnesinde sergilediği bu davranış, karakter komiğinin tipik bir örneğini oluşturmaktadır. Karakter, selamlaşma sürecinde soru-cevaplı konuşarak toplumsal iletişim kurallarını ihlal etmektedir. Başka bir deyişle Beberuhi’nin Karagöz’e söz hakkı tanımadan, aralıksız ve nefes almadan konuşmaya devam etmesi, onun çene düşüklüğünü ve ölçsüzlüğünü abartılı bir biçimde ortaya koyar. Bergson’un komedi kuramında belirttiği üzere, canlılığın akışkanlığı içinde ortaya çıkan mekanikleşmiş tekrarlar ve katı davranış kalıpları, gülme duygusunu uyandırmıştır. Beberuhi’nin konuşma tarzı da bu mekanikliğin sahneye yansımalarıdır. Karakterin aşırı hızla, nefes almadan ve sürekli tekrarlarla sürdürdüğü konuşma, izleyicinin beklentilerini ve doğal diyalog düzenini bozmaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada “Ağalık” adlı Karagöz oyunu, Henri Bergson’un gülme teorisi çerçevesinde ele alınmış; oyundaki mizah unsurları söz komiği, hareket komiği, durum komiği ve karakter komiği başlıkları altında incelenmiştir. Yapılan çözümleme, Bergson’un komiği “canlı olanın üzerine bindirilmiş mekaniklik” ilkesi üzerinden açıklayan yaklaşımının, Karagöz oyunlarındaki birçok gülme unsurunu anlamlandırmada işlevsel bir kuramsal çerçeve sunduğunu göstermiştir. Özellikle dilin kalıplaşması, yanlış anlamalar, tekrar eden davranışlar, tiplerin ölçsüz tavırları ve beklenmedik olay örgüleri, Bergsoncu bakışla görünür hâle gelmiştir. Bu yönüyle çalışma, Batı bir mizah kuramının geleneksel Türk gölge oyunu üzerinde uygulanabilirliğini göstermesi bakımından önemli sonuçlar ortaya koymuştur. İnceleme sonucunda, oyunun merkezinde yer alan Karagöz’ün geçici biçimde “ağa” kimliğine bürünmesinin, yalnızca bireysel bir rol değişimi değil, aynı zamanda toplumsal statü taklidinin komikleştiği bir temsil alanı oluşturduğu görülmüştür. Karagöz, kazandığı para ile bir anda sınıf değiştirmiş gibi davranmakta; fakat bu yeni kimlik, doğal bir dönüşümden çok yapay bir rolü temsil etmektedir. Tam da bu nedenle komik etki ortaya çıkmaktadır. Bergson’un işaret ettiği biçimiyle kişi, kendisine uymayan bir toplumsal kalıbı mekanik biçimde üstlenmekte ve canlı, akışkan benliğiyle bağdaşmayan bir davranış modeline sürüklenmektedir. Böylece “ağalık”, oyunda yalnızca bir yükselme durumu değil; sınıfsal görünüş ve rol yapmanın hicvedildiği bir mizah düzlemi hâline gelmektedir. Bu yönüyle oyun, bireyin toplum içindeki konumunu yalnızca ekonomik güçle yeniden tanımlamaya çalışmasının ne kadar kırılğan ve gülünç olduğunu ortaya koymaktadır.

Çalışmada ulaşılan önemli sonuçlardan biri, “Ağalık” oyununda komiğin tek boyutlu değil, aksine katmanlı ve geçişli bir yapıda kurulmuş olmasıdır. Metin üzerinde yapılan inceleme, söz komiği, hareket komiği, durum komiği ve karakter komiği arasında çoğu zaman kesin sınırlar bulunmadığını göstermiştir. Örneğin Karagöz’ün pencereden atlayıp çamaşır ipine takılması yalnızca bedensel bir aksaklık değildir; bu sahne aynı anda beklenmedik bir olay olarak durum komiği, bedensel sallanış ve çaresizlik bakımından hareket komiği, Hacivat ile kurulan diyalog aracılığıyla da söz komiği üretmektedir. Benzer biçimde Beberuhi’nin ritmik biçimde sahneye girmesi, konuşma düzenini

bozması, ölçüsüz tavır sergilemesi ve ezgili söyleyişle dili dönüştürmesi; hareket, durum, söz ve karakter komiğini aynı sahne içinde iç içe geçirmektedir. Karagöz'ün karısının parayı gördükten sonra bir anda hitap ve tavır değiştirmesi de hem olayın ani dönüşü nedeniyle durum komiği hem de çıkar karşısında şekil değiştiren kişilik yapısı nedeniyle karakter komiği üretmektedir. Bu örnekler, oyunda mizahın sabit kategoriler üzerinden değil, çoğul ve birbirine eklemlenen yapılar üzerinden kurulduğunu göstermektedir. Dolayısıyla çalışmanın temel bulgularından biri, Bergson'un komik türlerine ilişkin ayrımlarının analitik düzeyde açıklayıcı olmakla birlikte, Karagöz gibi sözlü kültür temelli, canlı icraya açık ve tip merkezli metinlerde pratikte geçirgen hâle geldiğidir. Başka bir deyişle Bergson'un sınıflandırması çözümlemeyi yönlendiren yararlı bir çerçeve sunmakta; fakat Karagöz'ün sahne mantığı, bu kategorilerin çoğu zaman üst üste binmesine neden olmaktadır. Çünkü Karagöz'de bir söz yanlışı çoğu kez fiziksel bir tepkiye, fiziksel bir aksaklık ise karakterin yapısal kusurunu görünür kılan bir mizah katmanına dönüşebilmektedir. Bu durum, halk tiyatrosunun mizah üretme biçiminin yalnızca kuramsal tasniflerle açıklanamayacak kadar canlı ve hareketli bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla Bergsoncu çözümleme, Karagöz metinlerinde esnek bir okuma gerekliliğini göstermiştir.

Sonuç olarak; "Ağalık" adlı Karagöz oyunu, Bergson'un gülme teorisi açısından verimli bir inceleme alanı sunmuştur. Oyun, bir yandan mekanikleşen davranışların, rol taklitlerinin, toplumsal tutarsızlıkların ve tipikleşmiş kişiliklerin gülünç yanlarını açığa çıkarırken; öte yandan bu komik yapının tek bir kategoriye indirgenemeyecek kadar katmanlı olduğunu da göstermektedir. Bu durum hem Bergson'un kuramının açıklayıcı gücünü hem de Karagöz geleneğinin kuramsal çerçeveleri zorlayan özgün yapısını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla çalışma, Karagöz oyunlarının modern mizah teorileriyle yeniden okunabileceğini ortaya koymuştur. Ayrıca geleneksel Türk tiyatrosunun kendine özgü dinamiklerini merkeze alan yeni kuramsal tartışmaların gerekliliğine de işaret etmektedir.

Kaynakça

- Alay, O. (2019). Mizah kavramı ve mizahın tarihsel süreci. *Türk Dili Dergisi*, 116(808), 22-30.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk tiyatrosu*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- And, M. (2016). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- Artun, E. (2004). *Türk halk edebiyatına giriş*. Ankara: Kitabevi Yayınları.
- Baltacıoğlu, I. H. (1969). Karagöz: Tekniği, estetiği. *Türk Dili Dergisi*, 18(215), 621-624.
- Bergson, H. (2019). *Gülme: Komiğin anlamı üstüne deneme*. Y. Avunç (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Boratav, P. N. (2014). *100 soruda Türk halk edebiyatı*. İstanbul: BilgeSu Yayınları.
- Dursun, A. (2018). İnsan neye, neden, nasıl güler?: "Keloğlan Hiç Alıyor" masalında gülmece. *TÜRK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 12, 38-48.
- Dursun, A. (2021). *Oyun kültür benlik: Türk halk kültüründe geleneğin "temsil"leri*. İstanbul: Kesit Yayınları.
- Eker, Ö. G. (2003). *Fıkralar. Türk Dünyası edebiyatı tarihi 3*. Ankara: AKM Başkanlığı Yay.
- Eker, Ö. G. (2014). *İnsan, kültür, mizah: Eğlence endüstrisinde tüketim nesnesi olarak mizah*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Eker, Ö. G. (2017). Mizah, Tanrı'dan bir armağan mı yoksa şeytanın getirdiği bir ceza yöntemi mi?: Sosyal normların cezalandırma yaptırımı boyutunda "sosyal ceza olarak gülme". *Folklor/Edebiyat*, 23(92), 49-61.

- Ekici, M. (2008). Gülme teorileri ve Nasreddin Hoca fıkraları. *21. Yüzyılı Nasrettin Hoca ile Anlamak Uluslararası Sempozyumu Tam Metin Kitabı* (s. 271-280). Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Elçin, Ş. (1993). *Halk edebiyatına giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Emeksiz, A. (2015). Türk halk bilimi mizah araştırmalarına dair genel tespit, değerlendirme ve teklifler. *Turkish Studies*, 10(8), 987-1024.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle*. J. Strachey (Çev.) New York: Norton & Company.
- Freud, S. (1998). *Espriler ve bilinçdışı ile ilişkileri*. E. Kapkın (Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.
- Görkem, İ. (2006). Anadolu-Türk ağıtlarının mizahî karakteri hakkında bir değerlendirme. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (20), 153-168.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal yaşamı üzerine bir deneme*. T. Yücel, (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İvgin, H. (2000). *Karagöz ve kukla sanatımız*. Ankara: Ekip Grafik Matbaa.
- Koçak, A. (2014). Anadolu köy seyirlik oyunlarında insanlık serüveni: "Ölü oyunu" örneği. *Folklor/Edebiyat*, 20(79), 189-199.
- Koroğlu, F. (2025). *Şermin Yaşar'ın çocuk kitaplarında mizahi unsurlar ve işlevleri*. [Yüksek Lisans Tezi]. Düzce Üniversitesi.
- Kudret, C. (1992). *Karagöz (Cilt 1)*. 2. Basım. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Morreall, J. (1997). *Gülmeyi ciddiye almak*. K. Aysevener & Ş. Soyer (Çev.). İstanbul: İris Yay.
- Özcan, Ö. (2002). *Türk edebiyatında hiciv ve mizah*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Özhan, M. (2026). Karagöz ve mizah. *Türk Folklor Araştırmaları*, 372, 215-230.
- Sakaoğlu, S. (2018). *Türk gölge oyunu Karagöz*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Sanders, B. (2001). *Kahkahanın zaferi: Yıkıcı tarih olarak gülme*. K. Atakay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Şahin, H. İ. (2014). Gelenek, gülme ve şaka. *Milli Folklor*, 26(101), 237-251.
- Solmaz, E. (2016). *Özbek mizahında Nasreddin Hoca tipi ve fıkraları*. [Doktora Tezi]. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Terr, L. (2000). *Oyun yetişkinler için neden ihtiyaçtır*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Tuncel, U. (2013). Axel Olrik'in halk anlatılarının epik yasaları bağlamında "ağalık" adlı Karagöz oyunu çözümlemesi. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 48, 203-240.
- Türk Dil Kurumu (2019). *Gülme*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türkmen, F., & Fedakâr, P. (2009). Türk halk tiyatrosunda hareket komiğine bağlı mizahi unsurlar. *Millî Folklor*, 21(82), 98-109.
- Usta, Ç. (2009). *Mizah dilinin gizemi* (2. basım). Ankara: Akçağ Yayınları.
- Ünlü, E. (2019). *Karagöz ve ortaoyununda mizah*. [Yüksek Lisans Tezi]. Muğla: Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Uzunkaya, F. (2021). Reşat Nuri Güntekin'in Hülleci adlı tiyatro eserinde komiğin anlamı üzerine: Bergsoncu bir bakış. *Turkish Studies – Language*, 16(2), 889-907.
- Yakar, F. (2013). *Mizahın gücü*. İstanbul: Kastaş Yayınevi.
- Yardımcı, İ. (2010). Mizah kavramı ve sanattaki yeri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 1-41.