

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



GÖLGE OYUNUNDAN TELEVİZYONA GEÇİŞ:
KARAGÖZ- HACİVAT VE YEMEKTEYİZ PROGRAMININ
METAFORİK VE TÜRSEL ANLAMDA KARŞILAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuğba DİNÇ

Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Televizyon ve Sinema Programı

ARALIK, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



GÖLGE OYUNUNDAN TELEVİZYONA GEÇİŞ:
KARAGÖZ- HACİVAT VE YEMEKTEYİZ PROGRAMININ
METAFORİK VE TÜRSEL ANLAMDA KARŞILAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuğba DİNÇ
(Y1995.380019)

Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Televizyon ve Sinema Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Okan Ormanlı

ARALIK, 2022

ONAY FORMU



ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Gölge Oyunundan Televizyona Geçiş: Karagöz- Hacivat ve Yemekteyiz Programının Metaforik ve Türsel Anlamda Karşılaştırılması” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (.../.../20..)

Tuğba DİNÇ



ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında ve sonuçlanmasında desteği bulunan, akademik kimliği, bilgi birikimi ve tecrübesiyle desteğini esirgemeyip, çalışmalarına ve fikirlerime kıymet verip, yol göstericilik yapan değerli tez danışmanım Prof. Dr. Okan ORMANLI'YA,

Tüm yaşantım boyunca beni destekleyen ve arkamda her daim duran anneme, babama, anneanneme ve sevgili kardeşime,

Akademik yaşantım boyunca yol göstericim ve ilham kaynağım olan Sinema Televizyon Anabilim dalı yüksek lisans hocam Prof. Sefa ÇELİKSAP'A,

Tez çalışması süresince bütün zorlandığım anlarda benden desteğini esirgemeyen ve her daim yanımda olan kıymetli Ramazan SARI'YA,

Göstermiş oldukları destek ve pozitif enerjileriyle her zaman yanımda olan sevgili dostlarım Yasemin ve Fuat YILDIRIM'A, Onur KAYA ve Zeynep CELAYİR'E sonsuz teşekkürler...

Her birinizle iyi ki tanışmışız.

Aralık, 2022

Tuğba DİNÇ



GÖLGE OYUNUNDAN TELEVİZYONA GEÇİŞ: KARAGÖZ- HACİVAT VE YEMEKTEYİZ PROGRAMININ METAFORİK VE TÜRSEL ANLAMDA KARŞILAŞTIRILMASI

ÖZET

Gölge oyunu, Türk kültüründe önemli bir yeri olan ve güncel olayları eğlendirirken bilgilendirme görevine sahip bir işleve sahiptir. Çağlar boyunca halkın ilgisini kaybetmemiştir ve ele aldığı konularla hem bir yol gösterici hem de eğlendirirken öğreten ve hicveden bir işleve sahip olmuştur. Bu yönüyle Türk hikâye anlatım kültüründe önemli bir yer tutar.

16. yüzyılda Osmanlı topraklarına gelen gölge oyunu zamanla teknolojinin gelişmesiyle radyo, sinema ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarına bırakmıştır. Bu araçlar yıllar içinde gelişerek toplumsal etkenlerle birlikte hızla yayılmanın yanı sıra en büyük etkiyi televizyon sağlamıştır, çünkü kolay ulaşım ve görsel-işitsel unsurları kullanarak izleyicisine hitap etmiştir.

Televizyonun gölge oyunun yerine geçmesiyle birlikte anlatı yapısı ve ideolojisinde olumlu ve olumsuz değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişimler dikkate alınarak, televizyonun toplumlar üzerindeki etkisi ve manipülasyonu üzerinden kaybedilen ve değişen değerler tartışılacaktır.

Çalışma kapsamında Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ile bir reality programı olan Yemekteyiz isimli televizyon programı kuramsal çerçevede ele alınarak gölge oyunun yerini aldığı düşünülen televizyonun benzer ve değişen yapısı Zafer Özden'in Film Eleştirisi kitabında yer alan türsel eleştiri yöntemi referans alınarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Gölge oyunu, Karagöz ve Hacivat Televizyon, İletişim, Reality Show



TRANSITION FROM SHADOW GAME TO TELEVISION: KARAGÖZ-HACIVAT AND YEMEKTEYİZ PROGRAM METAPHORICAL AND SPESIFIC COMPARISON

ABSTRACT

The shadow game, which hold an important place in Turkish culture, possess the function of both entertaining and informing the public in regards to current events. Throughout the ages, the interest of the public in these performances has not wavered, and they have served as both a guide and a means of educating and satirizing through the subjects they address. In this regard, shadow game hold a significant place in the narrative culture of Turkey.

In the 16th century, shadow game, which had been introduced to Ottoman territories, were eventually replaced by mass communication tools such as radio, cinema, and television as technology progressed. These tools evolved over time and rapidly spread in conjunction with social factors, with television having the greatest impact due to its accessibility and ability to address its audience through both visual and auditory elements.

With the replacement of shadow game by television, changes in the narrative structure and ideology of the latter have occurred, both positively and negatively. These changes will be discussed in terms of the impact and manipulation of television on societies, considering the values that have been lost and altered as a result. The study examines the similarities and differences in structure between the Karagöz and Hacıvat shadow game and the reality program *Yemekteyiz* by taking them into consideration in a theoretical framework. The structure of television, which is thought to have replaced shadow game, is analyzed using the genre criticism method presented in Zafer Özden's book *Film Criticism* as a reference.

Keywords: Galanty show, Karagöz and Hacıvat Television, Communication, Reality



İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xvii
I.GİRİŞ.....	1
II.TÜRK GÖLGE OYUNU.....	3
A. Gölge Oyunu	3
B. Farklı Kültürlerde Gölge Oyunu.....	4
1. Asya Kültüründe Gölge Oyunu	5
2. Orta Doğu Kültürü	8
3. Avrupa Kültüründe Gölge Oyunu.....	10
4. Balkan Kültüründe Gölge Oyunu Geleneği.....	14
C. Türk Gölge Oyunu	15
1. Türk Gölge Oyunu: Karagöz ve Hacivat Karakterleri.....	17
III. GÜNÜMÜZDE TELEVİZYON OLGUSU	31
A. Dünyada Televizyon Olgusu	31
1. ABD ve Avrupa Televizyonları.....	32
2. Türkiye’de Televizyon Yayıncılığının İlk Yılları.....	32
B. Televizyon Yayınlarının Anlatı ve İdeolojik Yapısı.....	35
C. Televizyon Program Türleri	37
1. Haber Programları.....	40

2. Tartışma ve Yorum Programları	42
3. Belgesel Programları.....	43
4. Çocuk Programları	44
5. Eğlence ve Magazin Programları	44
6. Sağlık programları	45
7. Drama ve Dizi Programları	45
8. Müzik Programları	47
9. Spor Programları.....	48
10. Reality Show ve Yarışma Programları	48
11. Gündüz Kuşağı Programları	50
IV. KARAGÖZ VE HACIVAT GÖLGE OYUNU VE YEMEKTEYİZ	
PROGRAMININ TÜRSEL ELEŞTİRİSİ	53
A. Araştırmanın Amacı ve Önemi	53
B. Yöntem.....	54
C. Yemekteyiz Programı	56
1. Yemekteyiz Programı İçerik ve Yayın Akışı.....	61
2. Ana Karakterler.....	63
D. Karagöz- Hacivat Gölge Oyunu ve Yemekteyiz Programının Türsel eleştiri	
Bağlamında Ele Alınması.....	65
1. Anlatı Yapısı	66
2. Karakterler	71
3. Görsel Betimlemeler	76
4. İdeolojik Yapı	78
5. Karagöz- Hacivat ve Yemekteyiz Programının Metaforik Anlamda	
İncelenmesi	83
V. SONUÇ VE ÖNERİLER	87
VI. KAYNAKLAR	93
ÖZGEÇMİŞ.....	101

KISALTMALAR LİSTESİ

VTR	: Video Tape Recorder (Video kaset kaydedici)
KJ	: Karakter Jeneratörü
RTÜK	: Radyo Televizyon Üst Kurulu



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Çin Gölge Oyunu Tasviri.....	6
Şekil 2 Memluk Tasvirleri	9
Şekil 3 Mısır- Memluk Tasvirleri	9
Şekil 4 Yunan Tasvirleri	10
Şekil 5 Fransa Saydam Dekor Bir Gölge Oyunu	11
Şekil 6 1907 yılı Rolf von Hörschelmann'ın Gölge Oyunundan Sahneler	12
Şekil 7 Güney Almanya Tasvirleri.....	13
Şekil 8 19. Yüzyıl Çocuklar Gölge Oyunu Oynamaktadır	14
Şekil 9 Karagiozis, Çocukları ve Karısı.....	15
Şekil 10 Karagöz ve Hacivat Tasvirlerinde Kullanılan Teknik Malzemeler	20
Şekil 11 Karagöz ve Hacivat 18. Yüzyıl Dönemi	21
Şekil 12 Karagöz Tasviri.....	24
Şekil 13 Hacivat Tasviri.....	26
Şekil 14 13.03.2018 Yemekteyiz Total Rating Sonuçları.....	57
Şekil 15 13.03 .2018 Yemekteyiz ABC Rating Sonuçları	58
Şekil 16 13.03.2018 Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları	59
Şekil 17 04.11.2022 Zuhal Topal'la Yemekteyiz Total Rating Sonuçları.....	60
Şekil 18 04.11.2022 Zuhal Topal'la Yemekteyiz AB Rating Sonuçları.....	60
Şekil 19 04.11.2022 Zuhal Topal'la Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları	61
Şekil 20 Yemekteyiz Logosu	66
Şekil 21 Sunucu Onur Büyüktopçu ile Yemekteyiz Logosu	67
Şekil 22 2018 yılı Yemekteyiz Programı 238. Bölüm Yemek Masası Bölümü	75



ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1 Karagöz- Hacivat ve Yemekteyiz Karşılaştırma Tablosu.....	68
---	----





I.GİRİŞ

Görsel ve işitsel iletişim araçlarının henüz var olmadığı dönemlerde toplumlar ölüm, savaş, dini ritüeller gibi törenlerde çeşitli figürler, sesler, semboller ve danslar ortaya çıkarmışlardır. Bu doğrultuda keşfedildiği var sayılan gölge oyununun atasının Platon'un mağara alegorisi olduğu düşünülmektedir. Bu alegoride bir mağaraya zincirle bağlanmış üç insandan bahsedilmektedir. Bu insanlar sadece mağara duvarını görebilmektedir. Sadece buraya yansıyan gölgeleri ve sesleri gören bu üç insan için gerçeklik yalnızca gölgeler ve yankı yapan seslerden ibaret olmuştur. Tıpkı burada tanımlanan mağara alegorisi gibi gölge oyunu da hayal perdesinin arkasındaki mum ışığında canlandırılan silüetlerin ürünüdür.

Mum ışığı ile aydınlatılan bir perdenin arkasından gölgelerin tasvirleriyle oynatılan gölge oyunu ilk dönemde ölmüş kişilerin ruhlarını canlandırmak amaçlı varlığını gösterse de sonraları toplumsal konuları işleyen ve halkın aynası olma rolüyle oynatılmaya başlanmıştır. Dünya'da hemen hemen her kıtada varlığını sürdüren gölge oyununun Osmanlı devleti topraklarına XVI. Yüzyılda Mısır üzerinden geldiği kaynaklarca iddia edilmektedir. Türk kültüründe tanınan haliyle Karagöz ve Hacivat gölge oyunu iki tasvirin başından geçen eğlenceli ama aynı zamanda eleştirel konuların işlendiği bir sanat dalı olmuştur. Hayali adı verilen oyun kurucu hikâyeyi tek başına kurgulayan, seslendiren ve oynatan kişi konumundadır. Doğaçlama diyaloglar içeren gölge oyunu toplumun içinde bulunduğu dönemdeki bütün olumlu ve olumsuz olaylardan bahsetmektedir. Hiciv sanatı ve eğlence anlayışını bir arada kullanarak toplumu ve önde gelenleri eğlendirir. Gölge oyunu, Türk kültüründe toplumu bir araya getiren bayram, düğün gibi eğlence içeren törenlerde sıkça yer verilen bir sanat olmuştur. Türk toplumunda Ramazan ayı boyunca her gece kalabalıkların önünde sergilenmiş ve günümüze kadar önemi azalarak gelmiştir.

Osmanlı dönemi boyunca büyük bir ilgiyle halkı bilinçlendiren ve eğlendirirken düşündür  n g  lge oyunu yerini geli   en teknolojiyle ortaya   ıkan kitle ileti   im ara   larına bırakmı  tır.

Radyo, sinema ve televizyonun yıllar i  inde geli   im g   stermesi ve beraberinde de   i    en toplumsal etkenler neticesinde olduk  a ilgi g   rm     ve hızla yayılım g   stermi  tir. Kitle ileti   im ara   ları i  erisinde kolay ula   ımı sa   lanan ve hem g   rsel hem i  itsel unsurları kullanarak izleyicisine hitap eden televizyon zamanla T  rk toplumunun vazge   ilmez bir ileti   im aracı olmu  tur.

  cat edildi  i zamandan bu yana izleyicisini etkilemeyi ba   aran televizyon, anlatı yapısı, programları ve reklamları ile renkli bir d  nya sunmaktadır. Hem bir haber alma aracı hem de bir e  lence aracı olarak bilinen televizyon, kendi anlatı yapısı dahilinde bir  ok program t  r  n   i  eri  inde barındırmaktadır. Haber ba  ta olmak   zere, belgesel, dizi, televizyon filmi, yarı   ma ve reality programlar gibi bir  ok t  r bulunmaktadır.

Televizyon kanallarında yayınlanan bu t  rler zaman i  inde de   i   ip, geli   im g   stermi   lerdir. T  rk toplumunun yapısı ve beklentilerini yansıtan yapımlar izleyicinin olduk  a ilgisini   ekmi  tir. Bu do  rultuda reyting ve reklam gelir rekabeti televizyonun kendi ideolojik yapısının olu   masına sebebiyet vermi  tir. İlgiyle izlenen programlar i  inde ise en   ok yeri reality ve yarı   ma programları almaktadır.   alı  ma kapsamında ele alınacak reality yarı   ma programı olan “*Yemekteyiz*” de bu t  r  n   nemli bir temsilcisidir. Bu do  rultuda radyo, sinema ve televizyon gibi ileti   im ara   larından   ok   nce var olan toplumu e  lendirirken bilin   lendiren k  lt  r  m  z  n bir par  ası g  lge oyununun yerini alan televizyonun toplum   zerinde bıraktı  ı etkilerden yola   ıkılarak i  eriksel ve metaforik anlamda Karag   z ve Hacivat oyunu ile benzerlik ta  ıdı  ı d     n  len “*Yemekteyiz*” isimli reality programı *t  r  sel ele  tiri* ba  lamında ele alınacaktır.

Metaforik anlamda birbirleriyle e   de  er oldu  u d     n  len bu iki t  r  n karakter ve diyalog analizi yapılarak benzerlik y  nleri tartı   ılarak farklı d  nemlerde birbiriyle atı  ma halinde bir mizansen   ıkartan iki t  r  n metaforik kar   ıla  tırması yapılacaktır.

Konuları ironi olarak ele alan y  neten ile y  netilen arasındaki ili   kiyi hicveden g  lge oyunundaki hikaye anlatıcılı  ının teknolojik yeniliklerle de   i   ime-evrime u   rayan yapısını inceleyerek de   i   imin olu   turdu  u sonu  lara ula   mak ve e  lendirirken    reten ve ele  tiren y  n  n u   radı  ı d  n     m  n olumlu olumsuz y  nleri akademik olarak incelenecektir.

II.TÜRK GÖLGE OYUNU

A.Gölge Oyunu

Gölge oyununun atasının Platon'un mağara alegorisi olduğu düşünülmektedir. Bu alegoride bir mağaraya zincirle bağlanmış üç insandan bahsedilmektedir. Bu insanlar sadece mağara duvarını görebilmektedir. Sadece buraya yansıyan gölgeleri ve sesleri gören bu üç insan için gerçeklik yalnızca gölgeler ve yankı yapan seslerden ibaret olmuştur. Tıpkı burada tanımı yapılan mağara alegorisi gibi gölge oyunu da hayal perdesinin arkasındaki mum ışığında canlandırılan silüetlerin ürünüdür.

Mum ışığı ile aydınlatılmış perdenin arkasında gölgeleri yansıyan tasvirlerle oynatılan gölge oyunu ilkel dönemlerde daha çok ölmüş kişilerin ruhlarını yansıtmak ya da toplum içinde yaşayış düzeninin nasıl olacağını vurgulamak amaçlı oynatılmıştır. Gölge oyunun ortaya çıkmasındaki en büyük etken dini ritüeller olmuştur. Bu oyunlarda kullanılan malzeme ölmüş hayvanların derileri olmuştur. *“Ölümden gelen ve güzel bir figür haline getirilen deriler ile kazanılan izleyici üzerindeki gerçeklik algısı; manevî vizyonlarla ilişkili ölüm ve yeniden yapılandırma sürecini yansıtıyor”* (Bordat ve Diğ, 1956).

Gölge oyunu tarihsel süreci boyunca gelişim göstererek bir tiyatro oyunu sahnesine dönüşmüştür. Bulunduğu her bölgede farklı özellikler barındırmıştır. Teknik ve içerik anlamda her ülkenin kültüründen ve tekniğinden etkilenecek şekilde şekillenmiştir. Oyun doğaçlama bir dil kullanılarak oynandığı için geçmişe dayalı kaynaklar ağızdan ağıza değişiklikler göstererek günümüze kadar gelebilmiştir.

Ana hatlarıyla bakıldığında hayali adı verilen oyun sahibi hikâyeyi kurgularken, karakterleri seslendirmeden, mekâna kadar her şeyi tek başına hazırlar ve oynatır. Doğaçlama diyaloglar içeren gölge oyunu toplumun içinde bulunduğu bütün olumlu ve olumsuz olaylardan bahseder. Hiciv sanatına da sıkça yer vererek toplumu ve önde

gelenleri eğlendirir. Gölge oyunu, toplumu bir araya getiren bayram, düğün gibi törenlerde vazgeçilmez bir eğlence aracı olmuştur (And, 1977).

Gölge oyununda yer alan tasvirler kullanılan materyallere göre değişiklik göstermektedir. Perde de yer alan her tasvir karakterle uyumlu ve bulunduğu bölgenin kültürel özelliklerine göre tasarlanmaktadır. Bulunduğu her coğrafyanın etkisinde kalarak şekillenen bir tiyatro türü olan gölge oyunu teknik anlamda da gelişmelerin yaşanmasıyla değişime uğramıştır.

B. Farklı Kültürlerde Gölge Oyunu

Gölge oyunun ilk nerede ortaya çıktığı kesin olarak bilinmemektedir. Birden fazla kıtada gölge oyununun izlerine rastlanması bu sanatın evrensel bir yönü olduğunu göstermektedir. Bu da benzeri insan ihtiyaçlarını karşıladığını ve fonksiyonel oluşunu göstermektedir. Birçok kaynakta yer alan bilgilere bakıldığında iki ayrı söyleme yer verildiği görülmektedir. Bunlardan biri Batı'dan çıkıp doğuya doğru yayılım gösterdiği bir diğeri ise Asya'dan çıkıp Batı'ya doğru yayılım gösterdiğidir. Gölge oyununu kökenin nereye ait olduğundan çok onun insanlığın varoluşundan bu yana hangi gereksinimleri karşılaması için ortaya çıktığı ve işlevinin ne olduğunu araştırmak ve anlamak daha faydalı olacaktır.

İlk dönemlerinde ölüm, afet, doğum ya da hastalık gibi anlarda oynatılması; insanın kutsal görülen anlarda tanrıyla bir çeşit iletişim yolu kurma içinde olduğunu düşündürmektedir. “*Cava’da gölgeler kabilenin atalarının ruhlarını gösterir, bunların gölgeleri gerelti üzerine düşürülünce rahip – oynatıcı yaşamların atalarla iletişimini sağlar*” (And, 1997:19). Bu bilgi bir açıdan gölge oyunun ortaya çıkış amacı ve hangi ihtiyacı karşıladığını açıklamaktadır. Tiyatronun ortaya çıkışı gibi gölge oyunu da ihtiyaca yönelik varoluşunu süreç içinde değişiklik yaşayarak bir sanata dönüştürmüştür. Ana ögesi insan olan gölge oyununda tasvirler yoluyla perdeye aktarılmış ve yaşamın içinden olaylar sahnelenmiştir. Burada oyun kurucu ile tanrı tasvirler ile insan arasında bir bağlantı vardır. Birçok düşünür ve din insanı bu bağlantıyı destekler nitelikte düşünceye sahip açıklamalar yapmıştır. Bu ünlü düşünürlerin başında gelen Ömer Hayyam bir rubaisinde şöyle bahsetmiştir; “*Biz Tanrı’nın elinde oyuncak kuklalarız. Bu bir gerçektir, mecaz değildir. Bir gün kaç kişi geldik, rollerimizi oynadık, gene birer birer yokluk dünyasına döndük.*” Bu mısralardan da anlaşılacağı gibi gölge oyunu ile ilahi düzen arasında bir benzerlik

kurulmuş ve gölge oyunundaki perde ve gölgeler dünyada gelip geçici olduğunu bir vurgu niteliğinde yaratılmıştır (Yücesoy, 2013).

Gölge oyununun bu ele alınış biçimleri incelendiğinde geçmişte günümüze kadar benzer şekillerde ilerleyiş göstermiş olduğu görülmektedir. Tarih boyunca her kültürde farklı teknik ve sanatsal açıdan farklılar yaşamış olsa da işlevi ve fikir yapısı aynı olarak devam ettiği varsayılmaktadır.

Gölge oyununun ortaya çıkış nedeninin incelenmesinin ardından nerede ortaya çıktığı konusuna geçildiğinde farklı görüş bildiren kaynakların mevcut olduğunu görülmektedir. *“Bu konuda iki ana görüş vardır: Birinciye göre, gölge oyunu ilk olarak Asya'dan çıkıp Batıya doğru yönelmiş ve yayılmıştır. İkinciye göre ise, batıdan doğuya ve Asya'ya geçmiştir”* (And, 1985: 271). Bu bilgi bağlamında görüşler incelendiğinde Asya'dan Batı'ya dağıldığı yönünde daha çok kaynağa ulaşılmaktadır.

1. Asya Kültüründe Gölge Oyunu

Asya, gölge oyununun ana vatanı olarak ele alındığında bu coğrafyanın birçok bölgesinde yer aldığı da görülmektedir. Güney Doğu Asya'da Endonezya, Tayland, Kamboçya, Güney Asya'da Hindistan ve Uzak Doğu Asya'da Çin bunun dışında da Japonya ve Tayvan ülkelerinde de gölge oyunu sanatının izlerine rastlanmıştır. İncelenen çalışmalar kapsamında görüşler oyunun köklerinin Asya'da olduğu yönünde ağırlık kazanmaktadır fakat hangi ülkede ilk olarak ortaya çıktığı konusunda bilgi ulaşmanın zor olduğu görülmektedir. (And, 1985).

Hınçer'in görüşüne göre (1959) bu oyunların kökenlerinin Asya'ya, Hint'e, Çin'e kadar uzandığını belirtir. Çin'de doğduğuna dair kabul gören görüşler ise şöyledir:

“Çin'de doğuşu hakkında şu neticeye varılmıştır. Camın henüz keşfedilmediği zamanlarda Çin'de pencerelere kâğıt yapıştırılmış. Işık yakıldığı zaman, içeride dolaşanların gölgeleri pencereye aksettiği için görülen hareketler hayal oyununun bulunmasına münce olmuştur. Grube'nin bir eserine yazdığı takdim yazısında, Lavfer bu hususu ispat etmiştir. İkinci görüşe istinaden Dr. Jakop, Çin gölgeleri, yani hayal ilk defa milattan evvel 121 tarihinde Vu adındaki Çin imparatoru zamanında ortaya çıkmıştır. İmparator Vu'ya ölen eşinin hasretini gidermek için bir oyuncu, bir perde arkasında onun hayalini göstermiştir demek ve bu görüşü desteklemektedir.”

Çin gölge oyununun en eski türü olarak kabul edilen Pi Ying Xi ve Oiao oyununda Çin gölge oyunu hakkında genel bilgiye sahip olunabilmektedir. Pi Ying Xi adı verilen oyunda iki boyutlu oluşturulan deri gölge figürleri mevcuttur. Renklendirilen gölge figürleri ışık ve perde arasında yerini alarak renkli bir gölge oyunu oynatılmasını sağlamaktadır. Oiao isimli oyunda ise erde üzerinde insanların gölgelerinin düşürülmesiyle ortaya çıkmaktadır (Ersan, 2011).



Şekil 1 Çin Gölge Oyunu Tasviri
(Kaynak: geekyapar.com, 2022)

Çin gölge oyunu da diğer kültürlerdeki gibi dini, toplumsal ve siyasi olayları konu alırken değişen koşullar içinde çeşitli dönüşümler yaşamıştır. 20. yy. dan itibaren ise değişen hükümet gereği dini konulara yer verilmemiştir (Chen:101).

Cevdet Kudret'in, Karagöz isimli kitabında yer verdiği Jacob'sun görüşüne göre ise; gölge oyunu Hindistan kültürünün bir ürünüdür. IV, V yüzyılda Cava'ya getirilmiştir. Burada bugüne kadar gelen oyun içeriklerinde Hint kültürünün etkisinin açıkça görüldüğü söylenmektedir (Aksakal, 2012). Hindistan, Asya ülkelerinin içinde ayrıca kukla sanatının da ortaya çıkış yeridir. Bunun dışında geleneksel sanatın gelişim gösterdiği bir bölge olması yönüyle de önemlidir. Gölge kukla adı verilen kukla sanatının Hindistan tarihinde çok eski dönemde var olduğunu bilinmektedir. Sahil Singh adında gölge kukla oynatıcısının 1996 yılında Tyapenahalli Hombaiyah'a verdiği röportajda gölge oyununun ortaya çıkışı ile ilgili inancı şöyle aktarmaktadır:

“Lord Rama dünyayı terk etmeye hazırlandığında, daha önce kayığı nehirden geçirmiş olan kayıkçı Guha, yas içinde ağlayarak „Şimdi ne yapacağız Lord“um? Bizi terk ediyorsunuz! ” der. Onun üzüntüsünü gören Rama, ona şöyle der: „Bu resmi al ve onunla, benim öykümü diğerlerine anlat“. Ve bu sözlerle tanrı Guha“ya bir gölge kuklası verdi. O günden sonra biz, Guha“nın ardılları, gölge kuklacıları olduk. Bunu yapmalıyız-bu Lord Rama“nın bizim üzerimizdeki lanetidir” (Reviev, 1999: 155).

Bu görüşler doğrultusunda Hint gölge oyununun tarihinin oldukça eski olduğunu söylemek mümkündür. Günümüzde hala varlığını sürdüren belli başlı Hint gölge oyunları: Pavaikutlu, Tolu Bommalu, Gombeyatta isimli türlerdir (Ersan, 2011). Hindistan kültüründe ve geleneğinde önemli bir yeri olan gölge oyunu halen önemi korumakta ve oynatılmayı sürdürmektedir.

And'ın çalışmasına göre ise Hindistan'daki gölge oyunu üzerindeki kaynaklar çelişkilidir. *“Çin gölge oyununun ise kesinlikle saptanabilen başlangıcının çok daha yakın tarihli olması bakımından, burada Güney Doğu Asya ve özellikle Cava'nın köken ülke olabileceği bir ölçüde ağırlık kazanmaktadır” (And, 1977: 17).*

Gölge oyunun Cava'dan geldiğini destekleyen bir diğer görüş sahipleri de Brandes ve Haxan'ındır. Onların görüşü oyunun Cava'dan Malaya'ya buradan da Kamboçya ve Siyam'a geldiği yönündedir (Ersan, 2011).

Asya ülkelerinin her birinde eğlence amaçlı kullanımı daha fazla olan gölge oyunu Endonezya da daha çok eğlencenin dışında dini ritüeller amaçlı kullanılmaktadır. Ada halklarının kültürel gelişimi için önem taşıyan gölge oyununun Java kuklasının ismi “Wayang”tır. Farklı bölgelerdeki oynatıcılar sayesinde birçok wayang türü doğmuştur. Endonezya'da gölge oyunu oldukça eski bir tarihe dayanmaktadır. Cava bölgesinde bulunan plakalar üzerinde yer alan gölge tiyatrosu hakkında bilgiler buna birer kanıttır. M.S 840 tarihli plakada bulunan çizimlerde müzisyenler, soytarılar ve wayang oynatıcıları yer alırken 907 tarihli plakada dans figürleri ve gölge oyununa benzetilmekte olan gösteriler olduğu söylenmektedir (Brandon, Guritno ve Long, 1993: 2). Gölge oyunun 11. ve 12. yy. da Cava da saraylarda oynatıldığı belgelenmiştir (And, 1997). Cava tasvirlerinde yüceltilen kişi hep ağır başlı, sabırlı ve dengeli bir kişidir. Hasımlarına karşı alçak gönüllü oluşu onu hep başarıya ulaştırmıştır.

Birbirinden farklı birçok tasvir yapılmıştır. Tasvirlerin farklı renk ve şekillerde oluşu her bir tasvirin karakterlerini yansıtır şekilde oluşturulmuştur. Cava Gölge oyunu estetik, nükte, büyü, inanış, değer gibi olgulardan oluşmaktadır.

Fakat günümüz gölge oyunlarında buna rastlanmadığı düşünülmektedir. Bugünkü cava gölge oyunu daha çok güldürü değeri taşıma amaçlı varlığını sürdürdüğü ileri sürülmektedir. Fakat içerik olarak değişkenlik yaşayan oyunu tasvirler bakımından geleneksel biçimlerini korumaya devam etmektedir. (Sears: 268).

Günümüzde halen devam etmekte olan Java gölge oyunu geleneği kültürü; “*Modern seyirciyi daha çok çekebilmek için wayang kulit, fiziksel eşek şakası ve hüner gösterileri yapan soytarı karakterleriyle komik sahneler vurgulanmıştır*” (Osnes: 363).

2. Orta Doğu Kültürü

Orta Doğu’daki gösteri sanatlarının bölgeye yayılmasının 16. yy. sonrasında şekillendiği düşünülmektedir. Orta Doğu gölge sanatı da diğer ülkelerdeki benzer hikâye anlatı türüne sahiptir.

Orta Doğu kültüründe de konu dini, epik, drama ve zaman zaman doğaçlama güldürü şeklindedir. Gölge oyunun bölgeye Asya’dan yy. da gerçekleşen Moğol işgali döneminde geldiği tahmin edilmektedir (Banham,2000:730). İncelenen kaynaklar sonucunda Mısır’ın geleneksel tek tiyatro biçiminin gölge oyunu olduğu görülmüştür. Mısır gölge oyunu halk kökenli olup tarihinin 700 yıl öncesine dayandığı ve bugün Kahire’de halen oynatıldığı görülmektedir. “Mısır’daki *Orta çağ gölge oyununa ait en önemli kanıt ise Muhammed İbn Danyal’ın yazdığı üç gölge oyunu metnidir.*” Bu üç metni üzerinde 35 yıl çalışan ve tamamlayamadığı metni Paul Kahle’ye devreden Georg Jacob ortaya çıkartmıştır ve yazım tarihinin 1267 olduğunu tespit etmiştir (And,1977:222). İbn Dalyan’ın yazdığı oyunların bulunduğu el yazmaları üç farklı yerdedir. Metin And’a göre bu eski el yazmalarının en önemlisi İstanbul’dadır. Yavuz Sultan Selim’in Mısır işgalinden sonra onunla gelen halk ve gölge oyuncularıyla birlikte kitabında gelmiş olabileceğini söylemektedir. Paul Kahle’de araştırmasında bu yazmanın 1400’lü yıllarda İstanbul’a geldiğini savunmaktadır. Bu bilgi ise gölge oyunun varlığının bu tarihlerde Osmanlı tarafından bilindiğini ispatlamaktadır. Diğer iki yazma ise halen Kahire ve İspanya’da bulunmaktadır (Kahle, 1940: 26).

Orta doęu gölge oyunu evlerde, sokaklarda, sarayda ve pazar yerlerinde oynatılmıřtır. Tasvir oynatıcısının adı Osmanlı'dakine benzer řekilde hayalidir. 18. Yüzyıl sonrasında Türk gölge oyunun Mısır'a girmesiyle oldukça benzer bir dilde olan oyunlarda oynatıcı aynı zamanda hem diyalog hem de řarkıları seslendirmekte olup aynı zamanda da gölge oyunu kuklaları Türk tasvirlerine benzemiřtir. Dięer orta doęu ülkelerinde de tamamen Türk gölge oyununu izlerine rastlanmaktadır.

Suriye, Halep, Kudüs ve Beyrut gibi řehirlerde aynı tasvirleri kullanmaktadırlar fakat Karagöz- Hacivat oyunundaki gibi ince detaylar görülmemektedir. Daha yalın bir gölge oyunu hakimdir (Mutlu, 2002: 229).



Şekil 2 Memluk Tasvirleri



Şekil 3 Mısır- Memluk Tasvirleri

(Kaynak: Metin And 1977, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür ve Sanat Yayınları)

Orta Doęu ülkeleri arasında bu eğlence ve dramatik yapı biçimindeki gölge oyununu bugüne taşıyan tek ülke ise Mısır olmuřtur. Akman'a (2019) göre ise Gölge oyununun Batı'dan Doęu'ya doęru yayıldığı görüşü incelendiğinde kaynaklarla ispatlanan tarihî görüşlere yer verilmedięi görülmektedir. Bu görüşler sadece öznel görüşler olarak kalmıřtır. Laufer ve Reich gibi isimler bu konu üzerinden varsayımlarını tarihi bir sonuca dayandıramadıkları için bu düşünceleri kişisel bir sonuç olarak kalmıřtır.

3. Avrupa Kùltüründe Gölge Oyunu

Gölge oyununun Türkiye üzerinden geçerek Yunanistan'a ulaştığı varsayılmaktadır. Yunan kùltüründeki gölge oyunu öğeleri Türk gölge oyunu ile benzerlik gösterse dahi öğelerin oluşum ve gelişim süreçlerinde farklılıklar olduğu görölmektedir.

Karagöz Hacivat gölge oyunu Yunan topraklarındaki ilk yıllarında bir Türk geleneği olarak kabul görmüştür. Yunan karakterlerin ise 19. yy. itibariyle oluşmaya başladığı görölmektedir (Mavredaki, 1976: 17).

Yunanistan topraklarına Türk kùltüründen geçen gölge oyunu, 1821 isyanından önce Yunan halkı tarafından tanınmaktaydı. Bu sanattan etkilenen Yunan sanatçıları dönemin önemli bir olayı olan Yanyanlı Ali Paşa'nın ordusunun mağlup edilmesi üzerine bir gölge oyunu sergilemişlerdir. Bu gölge oyununda yer alan Yunan ordusu ve Türk ordusu tasvirleri incelemesinde gölge oyuncularının oyunu Yunan milliyetçiliğini vurgulayacak şekilde hazırlandığı görölmektedir (And, 1977: 376).



Şekil 4 Yunan Tasvirleri

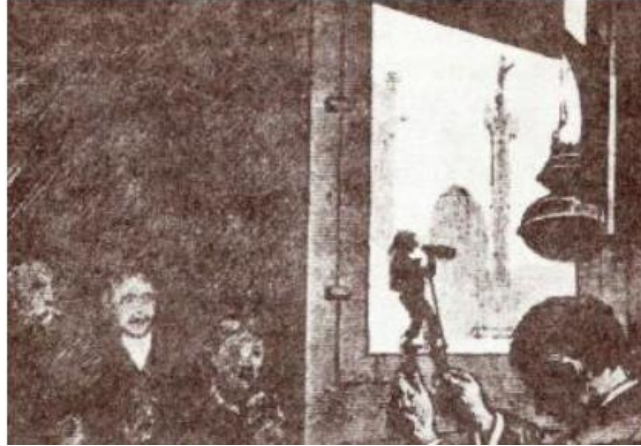
(Kaynak: Metin And 1977, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye İş Bankası Kùltür ve Sanat Yayınları)

Kurtuluş savaşından sonra ise birçok Rum'un Anadolu'dan göçüp Yunanistan'a gelmesiyle oynatılan gölge oyunlarının konularında çeşitli değişimler yaşanmıştır. Karagöz tasvirinin Nazilik kavramı karşısında direnişçi olup, paşalar vezirler ise çoğu zaman işgalci ve işbirlikçi kavramlarının sembolü olmuşlardır (And,1977: 377). Yunan gölge oyuncularını sadece karakterler tasvirlerini değil aynı zamanda teknik bakımından da Türk gölge oyununu örnek almışlardır.

Avrupa'ya ise gölge oyunu kökeni olan Asya'dan epeyce geç geçmiştir. Özellikle İngiltere, Almanya ve Fransa'da bu sanat çokça bir süre siyah görüntülerle renksiz bir şekilde sahnelenmiştir. 17. ve 18. yy. da iz düşüm fenerinin icadıyla birlikte renkli resimler perdeye yansıtılmış ve gölge oyunu renkle tanışmıştır (And, 1977: 386).

Fransa'da 18. yy. da adında söz ettiren gölge oyunu tiyatrosu Dominique Séraphin tarafından 1772'de, Versay şehrine yakın bir otel olan Hotel Lannion'da kurmuştur. 1781'de ise Versay şehrinde benzerleri oluşmuş bu da saraylıların ilgisini çekmiştir.

1784 yılına gelindiğinde Paris'te oynatılmak üzere Kral'ın izniyle Palais Royul'de örneklerine başlanmıştır. 19. Yüzyıla gelindiğinde ise Lemercier de Neuville gazeteciliği bırakarak kukla sanatına yönelmiştir ve Gustave Dore adlı kişiyle ortaklık kurarak gölge oyunu tiyatro salonu kurmuştur. Burada oynanan gölge oyununda tasvirler 40 santim uzunluğunda ve iplerle hareketlendirilmektedir; kol ve bacaklarını oynatabilmek için ise lastik ya da yaylardan yardım alınmıştır. Daha sonralarında ülkede gölge oyunu evlerde de varlığını sürdürüp çocuklar içinde bir oyun şekli halini almıştır. Bunun dışında el hareketleriyle duvarlara gölge düşürme yöntemi de yayılmıştır (And, 1977: 387).



Şekil 5 Fransa Saydam Dekor Bir Gölge Oyunu

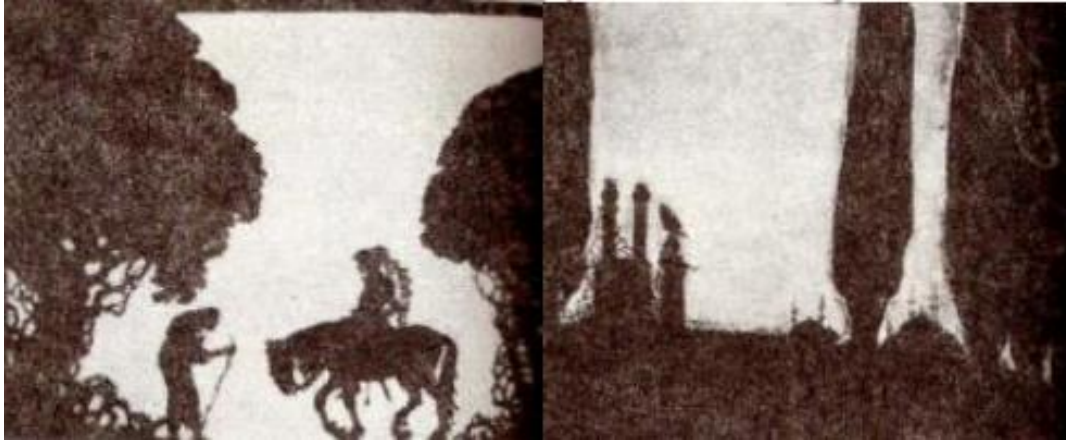
(Kaynak: Metin And 1977, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye
İş Bankası Kültür ve Sanat Yayınları)

Bugüne gelindiğinde Fransa kaynaklı incelenen çalışmalarda görülüyor ki gölge oyunu farklı formlarda sahne sanatları içinde yerini almaya devam etmektedir.

Almanya’da gölge oyununun izlerine 17. yy. da rastlanmaktadır. 1681 yılında Danzig’te 1692 yılında ise Frankfurt’ta gölge oyunu sahnelenmiştir. 18. yy. da ise Hamburg’ta gölge oyunu ipli bir şekilde perdede oynatılmıştır (And,1977:18). Sonraki dönemlerde Alman edebiyatında önemli yeri olan eserler gölge oyunu ile birleşerek sahneye koyulmuştur.

Bu sanatseverlerin dikkatini çekmiş ve gölge sanatının ilgiyle karşılanmasını sağlamıştır. Bu sayede diğer üretilecek çalışmalara esin kaynağı olup; benzer işlerin Alman sanatındaki temellerini sağlamıştır (And, 1977: 390).

Günümüze bakıldığında Almanya’da gölge oyunu diğer sanat dallarıyla ortak bir kullanım kazandığı söylenebilmektedir. Eugen Mirsky sinema ve gölge oyununu birleştirirken, Lotte Reiniger ise çizgi film alanında gölge oyunu geleneğini sürdürmeye devam etmiştir (And, 1977:390).



Şekil 6 1907 yılı Rolf von Hörschelmann’ın Gölge Oyunundan Sahneler
(Kaynak: Metin And 1977, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye
İş Bankası Kültür ve Sanat Yayınları)

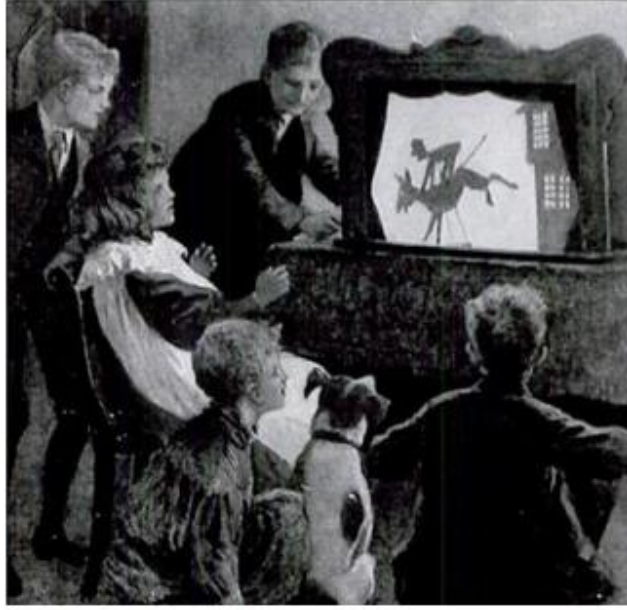


Şekil 7 Güney Almanya Tasvirleri

(Kaynak: Metin And 1977, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür ve Sanat Yayınları)

İngiltere incelendiğinde ise gölge oyununun varoluşu 17.yy. İngiliz oyun yazarı Jonson Ben dönemiyle olduğu iddia edilmektedir. 1800’lü yıllara gelindiğinde “Chinese Galantee Show” isimli gösterilerle de yaygınlık kazanmıştır. Bir dönem İngilizler tarafından ilgi kaybı yaşansa da 1912 yılında tekrar gösteriler başlamıştır. Film yapımcısı Jan Bussell kukla sanatçısı Ann Hogarth ile birlikte “Hogarth Marionette” isimli oyunla gölge oyununu yeniden canlandırmışlardır (And, 1977: 20).

Günümüz İngiltere kültüründe geleneksel tasvirlerin ağırlık gösterdiği eski gölge oyunu örneklerine rastlanmaktadır. Bunun yanında “Canal Cafe” adlı tiyatrunun büyük kukla boynuzu isimli oyununda siyasi eleştirilerin işlendiği geleneksel gölge oyunu oynatma şeklinin kullandığı bir oyun oynatılmaktadır (Cengiz, 2018).



Şekil 8 19. Yüzyıl Çocuklar Gölge Oyunu Oynamaktadır
(Kaynak: Bill Douglas Koleksiyonu-Exeter Üniversitesi)

Diğer Avrupa ülkelerinde gölge oyunu tarihi incelendiğinde İspanya ve Hollanda da benzer biçimde gölge oyunu geleneği yaygınlaşmış ve 19 yy. da etkisini kaybetmiştir. Çocukların eğlenmesi için hazırlanan eğlence oyunları şeklini almıştır. (Cengiz, 2018).

4. Balkan Kültüründe Gölge Oyunu Geleneği

Türk gölge oyunu, Balkan ülkelerinde de etkili olmuştur. Hacivat ve Karagöz gölge oyunu, Bulgaristan, Romanya ve Yugoslavya gibi uzun yıllar Osmanlı hakimiyeti altında varlığını sürdürmüş olan Balkan ülkelerinde hüküm sürmüştür.

Oynatılan oyunlar Türk gölge oyunu tekniğinde olup tasvirler de Türk kültürünün izlerini taşımıştır. Özellikle Balkanlarda yaşayan Türklerin olduğu bölgelerde Karagöz ve Hacivat oynatıldığı bilinmektedir. Türk gölge oyunu Romanya'da da oldukça ilgi çekmiştir. 16. yy.dan 19. yy.la kadar Osmanlı hakimiyetinde olan Romanya'da Karagöz ve Hacivat oynatılmıştır (And, 1984: 132).



Şekil 9 Karagiozis, Çocukları ve Karısı

(Kaynak: MYRSIADES, Linda S.- MYRSIADES, Kostas (1988). The Karagoizis Heroic Performance in Greek Shadow Theater. Hanover: New England University Press.)

17. yy. itibari ile Osmanlı hakimiyetinde olan bütün Balkan ülkelerinde en önemli tiyatro kültürü Türk gölge oyunu olmuştur. Yerel bölgelerden büyük şehir merkezlerine geçen gölge oyunu buralara izini bırakarak Müslüman olmayan Yunanlılar, Çingeneler tarafından da oynatılmıştır. Fakat yıllar içinde Osmanlı hakimiyetindeki diğer bölgelerdeki gibi bu bölgelerde de toplumsal koşullar ve savaş şartları nedeniyle önemi kaybedip giderek yok olmuştur. Bu ülkelerden istisna olanı ise Yunanistan olmuştur. Türk gölge oyunu izini kaybettirmenin aksine 1900-1930 yılları arasında yeniden hayat bulmuş ve o zamanki birçok tiyatro türlerinden daha fazla çoğalmıştır (Puchner, 1981).

C. Türk Gölge Oyunu

İslamiyet öncesi şaman kültürüne dayalı Türk kültürü farklı özelliklerde halk ve kahramanlık hikayelerine sahiptir. Bozkır yaşamı, savaş kahramanlıkları ve yaşadığı doğanın tasvirleriyle birlikte hayal ürünü kahramanlar da temel karakterlerdir. İslamiyet'in devreye girmesiyle bu özgün karakterler unutulmaya yüz tutmuş olsa da saray yaşantısının dışında Anadolu kültüründe bir iletişim aracı olarak sözlü anlatım kültürü içinde korunmaya çalışılmıştır.

Bu bağlamda ele alınan gölge oyunu olarak adlandırılan tiyatronun bu alt dalı da Türk kültüründe önemli bir yer edinmektedir.

Yarı saydam bir perdenin arkasından mum ışığının yansmasıyla iki boyutlu kuklaların gölgelerinin perdeye yansmasıyla oluşan gölge oyunu çıktığı toplumun kültür, inanç, folklor, siyasi yapı ve edebiyatı gibi birçok konunun yansması olmuştur. (And, 1977).

Geleneksel Türk Tiyatrosu üzerine birçok kitap çalışması yapan Metin And'ın, *Dünya'da ve Bizde Gölge Oyunu* kitabı bu konu üzerine önemli bir kaynaktır. Araştırmada gölge oyununun XVI. Yüzyılında Mısır'dan Osmanlı topraklarına geldiği belirtilmiştir. Ayrıca Osmanlı Sultanlarının oyun hakkındaki yaklaşımlarına ve oyunun Mısır kaynaklı olduğunun kaynaklarla tespit edildiği bilgisi verilmektedir. Yazara göre gölge oyununun Yavuz Sultan Selim'in 1517 de Mısır'ı ele geçirmesinden sonra Türkler tarafından tanındığı vurgulanmaktadır. Bu bilgiler ışığında gölge oyununun Türk kültüründe yaklaşık 500 yıldır varlığını sürdürmekte olduğu söylenebilir. Tarihsel süreci incelendiğinde gölge oyunun Türkiye'ye gelişyle ilgili halen farklı fikirler içeren birçok tarihsel belgeler ve görüşler bulunmaktadır. Bunlarından başında gelen ise gölge oyununu düzenleyip ortaya çıkaran kişi olarak Şeyh Küşteri gösterilmesidir. (Düzgün, 2010: 26).

Bu görüşe göre gölge oyunu 14. yy. da Şeyh Muhammed Küşteri tarafından ortaya çıkarılmıştır. Bursa Ulu Cami'nin inşaatı sırasında Karagöz ve Hacivat isimli iki işçinin birbirleri ile atışmalarının camiinin tamamlanmasını geciktirdiği düşünüldüğü için dönemin padişahı Sultan Orhan tarafından kelleleri aldırılır. Karardan sonra pişmanlık duyan Sultan Osman'ı teselli etmek için Muhammed Küşteri, Karagöz ve Hacivat'ın kuklalarını tasvir ederek gölgelerini bir perdenin arkasından yaşatmaya çalışmıştır (Hınçel, 1959).

Bir diğer farklı görüş ise Tahir Alangu'ya ait olan Hindistan ve Cava'dan Türk kültürüne Çingene oynatıcılar tarafından geçtiği düşüncesidir. Bunu çingenelerin eğlence özelliklerinde benzerliklere ve Türk kültürüne yayılma sürelerinin rastlaşmasından yola çıkarak ileri sürmektedir. Fakat bu düşüncüyü destekleyen herhangi bir kanıt bulunmamaktadır (And, 1985:111).

Diğer bir olasılığı düşük görüş ise gölge oyununun Türk kültürüne Hintlilerden geldiği yönündedir. Hintlilerin köylerinde sahneledikleri “Bommalattams” adı verilen çubukların ucuna takılı kolları ve bacakları iple oynatılan kukla benzeri görüntüler Karagöz ve Hacivat gölge oyununa yakın bulunmuştur. Ayrıca içerik olarak da sahnede tarihi önemli anları, tanrıları, günlük olaylar gibi konulara yer verilmeleri bir başka benzer tarafı olmuştur (And, 1985: 111).

İncelenen görüşler doğrultusunda tarihi geçerliliği olan bilgilerin And’ın çalışmasındaki veriler olduğu görülmektedir. And, gölge oyunun Mısır’dan Türk kültürüne geçtiğinin kesin kanıtlarını sunmuştur. Kitapta yer alan tarihi kaynaklara bakıldığında bu kanıtın ilk defa Profesör Jacob isimli kişi tarafından incelendiği görülmüştür. Mehmed bin Ahmed Bin İlyas-ül Hanefi adlı Arap tarihçisinin *Bedayi-Üz Zuhür Fi Vekaayi Üd Dühür* ismini taşıyan kitabının birkaç yerinde gölge oyununu anlatan yerlere rastlanmıştır. “*Eserin çeşitli yerlerinde kimi sultanların gölge oyunu ile eğlenmeleri ya da gölge oyununu yasaklamaları aktarılmış*” (And, 1985: 112). Oyunun Mısır’dan geldiğinin ispatı ise Yavuz Sultan Selim döneminde yaşanan bir hadisedir. 1517’de Mısır’ı ele geçiren Yavuz Sultan Selim Memlük Sultanını astırmıştır. Dönemin gölge oyunu kurucusu sultanın kapıda asılışını ve öylece sallanışını canlandıran bir gösteri izletmiştir. Yavuz Sultan Selim gösteriyi çok beğenip oyuncuya hem hediyeler vermiş hem de onu diğer Mısır halkıyla birlikte başkente davet etmiştir. (And,1985: 113). Metin And’a göre Osmanlı döneminin önemli isimlerinden birisi olan İbni İlyas’ın da kaynaklarında da yer verdiği bu bilgiye göre kesin olarak gölge oyunu Türk kültürüne XVI. Yüzyılda Mısır’dan geldiği söylenebilmektedir.

Türk kültüründeki gölge oyununun içeriğini ve gelişim sürecini gösteren kaynaklara XVII. Yüzyıldan itibaren ulaşılmaktadır (And, 1985: 115).

1. Türk Gölge Oyunu: Karagöz ve Hacivat Karakterleri

Gölge oyunu Osmanlı topraklarında “Karagöz ve Hacivat Gölge Oyunu” olarak bilinmektedir. 17. yy. da bu ismi alan gölge oyunu Osmanlı kültürünün ve dönemin teknik öğelerini içinde barındıran doğaçlama bir tiyatro türüne dönüşmüştür. 17. yy. döneminde hızla gelişerek Türk kültürün önde gelen bir gösteri sanatı olan Karagöz ve Hacivat’ın iki önem içeren özelliği ön plana çıkmaktadır; politik ve sosyal hiciv içermesi ve açık konuşmalara yer verilmesidir (Yeni Cumhuriyet Ansiklopedisi 1983).

Saray eğlencesi olarak  lkeye getirilen g lge oyunu Karag z ve Hacivat adını aldıktan  ok kısa bir s re sonra Osmanlı halkı tarafından oldukça ilgi g rm şt r. D nemin hayalileri tarafından halk i in hazırlanan oyunlar aracılı ıyla t m Osmanlı topraklarında ilgiyle kar ılanmı tır. Bu g lge oyunu b nyesinde Osmanlı topraklarında bulunan t m tipleri barındıran bir folklor olup, etnografı, mizah, politika, m zik ve hiciv i eren bir yapı olu turmu tur (And, 1985).

Yapısı y n yle de i im g stermeye a ık g ncel olaylar ve do a lama konulara yer verilen Karag z ve Hacivat oyunu Osmanlı d neminin en  nemli toplumsal ele tiri simgesi oldu u iddia edilebilir. İncelenen oyunlar ve kaynaklar neticesinde halkın onaylamadı ı saray kararlarını ele tiren ve kamuoyu olu turma i levi olu turmada  nemli bir etkiye sahip olmu tur.

Osmanlı devletinin son zamanlarında Karag z Hacivat oyun oynaticıları devlet erkanından birka ının r  vet i ve hırsız oldu unu iddia ederek perdeye yansıtmı tır. Bu ta lamalar  ok a ır bulundu u i in oyunlara yasak getirilmi tir. Bu yasaklardan sonra Karag z ve Hacivat g lge oyunu sıradan bir g ld r  tema asına d n  m  t r (Y cesoy, 2013).

20. y zyıla gelindi in de ise batılıla ma hevesi ba  g stermi  ve g lge oyununa olan ilgi giderek azalmı tır. 20. yy. ilk  eyre inden sonra tiyatro, sinema ve daha sonra da televizyonun ortaya  ıkmasıyla g lge oyunu b y k  l  de  nemini yitirmi tir.  nem kaybetmesindeki tek nedenin teknolojik geli meler oldu u d   n lmemektedir. 17. yy. itibariyle ba layan batılıla ma d   ncesinin 20.yy. da sa lanmasıyla birlikte geleneksel tiyatronun yerini alan batı tiyatrosu sayesinde do a lamalar yerini yazılı metinlere bırakmı tır. Bu geli me de g lge oyunun temel ta ı olan do a lama k lt r n  etkilemi tir. Yazılı metinlerin ortaya  ıkması g lge oyunun bu metinlere ba lı kalarak sahnelenmesi g ncel olayları takip edememesine sebebiyet vermi tir. Bu durum oyunların tekrara d  mesine ve bu sebeple izleyicinin ilgisinin azalması neden olmu tur. (Mutlu, 2002).

G n m zde T rk k lt r nde halen Karag z ve Hacivat g lge oyunu bilinmekte fakat daha  ok Ramazan ayında  ocuklar i in bir e lence sanatı olarak sahnelenmektedir. E lence i eren basit dille yazılmı  diyaloglara  evrilen g lge oyunu hiciv y n nde olan etkisini de kaybetmi tir.

a. Karagöz ve Hacivat oyunlarının bölümleri (Karagöz ve Hacivat tasvirleri)

Karagöz ve Hacivat gölge oyunu tarihten bugüne dört bölümden oluşarak sahnelenmektedir. Oyunda yer alan bölümler birbirini tamamlar nitelikte tasarlanmıştır. Gölge oyununda oyunun oluşumunu sağlayan ve bütün görselliğin sahibi tasvir adı ile anılan görüntülerdir.

Karagöz ve Hacivat tasvirlerinin hangi malzemeler kullanılarak yapıldığını dair yazılı belgeler olmadığı için bu konuda kesin kanıtlarda bulunmamaktadır (Mutlu, 2002). Yine de dilden dile günümüze kadar aktarılan bu sanatın tasvirlerinin yapım malzemelerinin ve kullanımındaki amaçları yakın çağa uzanan hayaliler ve araştırma yapılan kitaplar sayesinde bilgisi sağlanabilmektedir. Karagöz ve Hacivat tasvirlerinin özel olarak hazırlanmış temiz deve, sığır, oğlak, keçi ve ceylan derisinden yapıldığı bilinmektedir (Özlen, 2012). Bu hayvanların derilerinin seçilmesinin nedeni; türleri sebebiyle dayanıklı olmaları, renklerin canlı yansıtılmasının sağlanması ve sert bir duruş almasını sağlamak içindir (Özhan, 2010: 23). Renklendirmek için ise eski dönemlerde kökboya adı verilen madde tercih edilmektedir. Bu boyların tercih edilme sebebi ise; pastel renkleri sağlaması, deriye kolay geçmesini sağlıyor olmasıdır (And, 1985: 328). Ancak günümüze gelindiğin kökboyaların temini azaldığı için çini mürekkebi ile aynı etki yaratılmaktadır.

Karagöz ve Hacivat perdesi ise düz gerilmiş bir bezden meydana gelmektedir. Mum ışığı sayesinde aydınlatması sağlanan bu perde üzerinde tasvirler şeffaf şekilde görülmektedir. Gölge oyunun suretleri profil görüntüsü şeklinde yapılmıştır. Bunun nedeninin perspektif ve anatomi kurallarını yok saymak olarak görülmektedir (Baltacıoğlu, 1942).



Şekil 10 Karagöz ve Hacivat Tasvirlerinde Kullanılan Teknik Malzemeler

(Kaynak: Mustafa Mutlu, Karagöz Sanatı ve Sanatçıları,
T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2002)

Hacivat'ın elbisesinin rengi ağırlıklı olarak yeşilden oluşmaktadır. Elbisesinin üzerinde bulunan süsler ise kırmızı ve sarı renklindedir. Bu renklerde tasvir edilmesinin sebebinin isminden ileri geldiği düşünülmektedir. Nurettin Sevilen bu konuya dair yaptığı araştırmada Hacivat'ın yeşil renklerle tasarlanmasını şöyle açıklamıştır; Hacivat olarak tasvir edilen karakterin asıl adının Hacı İvaz olarak bilinmektedir. İvaz kelime anlamı gereği bir şeyin yerine geçmekte olan başka bir şey anlamına gelmektedir. Hac ibadetini yapamayan kişiler bu sevaba nail olabilmek için kendi yerlerine sayılması adına para ile bir bedel göndermektedir. Yörük Halil Çelebi isimli kişi de padişahın Mekke emirine posta yollattığı kişidir. Çelebi her dönem Mekke'ye gitmekte olduğu için zenginler ona bir ödeyerek hac vazifelerini onun üzerinden yapmaktadırlar. Bu sebepten dolayı da Halil Çelebiye hem Hacı hem de İvaz lakabı takılmıştır. (Sevilen,1968, s. 36) Bu anlatı doğrultusunda Sevilen Hacivat'ın yeşil renginin hac ibadeti tesirinde ortaya çıktığını düşünülmektedir (Pay, 2012). Tezin ilerleyen bölümünde yer alan Hacivat karakterinin özelliklerinde elbisesinin renginin ona verilen isimle ilişkili olduğu görülecektir.

Karagöz karakterinde ise yoğunlukta olan renk kırmızı olmuştur. Sevilen, Karagöz'de kırmızı rengin seçilmesinin sebebini gölge oyununda önemli yeri olan Endonezya'nın Bali ve Cava bölgelerinde görülen kötü karakter olarak oynatılan "Delam" isimli tasvirin kıyafetlerinin kırmızı olmasından kaynaklanabileceğini düşünülmektedir (Sevilen, 1968: 53).

Karagöz ve Hacivat gölge oyununda baş karakterlerinde elbiseleri değişiklik göstermemektedir. Ancak oyunda yer alan diğer karakterlerin kıyafetleri dönemin yapısına uygun olarak değişiklik içermektedir.



Şekil 11 Karagöz ve Hacivat 18. Yüzyıl Dönemi
(Kaynak: Mustafa Mutlu 2002, Karagöz Sanatı ve Sanatçıları,
Ankara, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları)

i. Karagöz ve Hacivat giriş bölümü

Karagöz ve Hacivat gölge oyunu, perde ışığının yanmasıyla başlamaktadır. İlk aşamada perdeye müzikle birlikte göstermelik diye adlandırılan tasvir çıkartılır. Göstermelik tasvirlerin içerikle ilgili olma mecburiyeti yoktur; amacı, seyirciyi oyunun atmosferine hazırlamaktır (And, 1985). “Nareke” adı verilen düdük sesiyle göstermelik perdeden kaldırılır. Perdenin sol köşesinden semai okuyarak Hacivat girmektedir. Okunan semai bittikten sonra Hacivat tok bir sesle “Hay Hak!” diyerek giriş bölümünün en önemli kısmı olan perde gazelini okumaya başlamaktadır. Bu gazellerde tasavvufi bir anlam çıkmaktadır. Aynı zamanda oyunun kurucusu Şeyh Küşteri’ye atıfta bulunulur.

Hacivat perde gazelini bitirmesinin ardından bir dua okumaktadır. Burada Allah’a ve dönemin padişahına dua etmektedir. Duanın ardından Nedim, Hafız, Fuzili gibi divan edebiyatı şairlerinin divanlarından beyitler söylemektedir (And, 1985: 275).

Beyit kısmının ardından Hacivat yalnızlıktan şikâyet ederek kendine bir arkadaş aradığını söylemekte ve söylemini “Yar bana bir eğlence!” seslenmesiyle bitirmektedir. Bu söylemi takiben Karagöz perdenin sağından gelir ve giriş bölümünün sonunda Hacivat ve Karagöz münakaşaya tutuşmaktadır. Münakaşanın ardından Hacivat perdeyi terk etmekte ve Karagöz bir tekerleme dile getirmektedir.

ii. Muhavere

Muhavere kısmı genellikle Karagöz ve Hacivat arasında geçmektedir. Bazı oyunlarda Muhaverenin süresini uzatmak adına değişik tasvirler dahil edilip ara Muhaverelere de yer verilmektedir.

Muhavere bölümü bir sonraki fasılla bağlantılı olmak zorunda değildir. Bu bölümün asıl özelliği Karagöz ve Hacivat karakterlerinin, kişiliklerini, ses ve özelliklerini seyirciye aktarmaktır. İki karakter arasındaki çatışmayı ve iyi kötü kavramını oyun öncesinde tanıtmak amaçlı sunulmaktadır. (And, 1985: 275). Muhaverenin sonuna gelindiğinde ise Hacivat perdeden çıkmakta, Karagöz ise “Bakalım ayine-i devran ne suret gösterir!” sözleri ile perdeden ayrılmaktadır.

iii. Fasil

Oyunun ana temasının işlendiği bölüm Fasıldır. Her oyun için belirlenen konu bu bölümde yer almaktadır. Karagöz ve Hacivat dışında diğer tasvirlerde oyunun içeriği doğrultusunda bu bölümde perdede sahnelenmektedir.

Fasil bölümü sonunda diğer tasvirler perdeden ayrılırken Karagöz ve Hacivat perdede kalmaya devam etmektedir. Karagöz ve Hacivat’ın yirmi sekiz farklı oyundan oluştuğu bu sayının sebebinin ise Ramazan ayı boyunca oynatılıp sadece Kadir gecesinde perdelenmediği için olduğu bilinmektedir (Siyavuşgil, 1941: 99).

iv. Bitiş

Bitiş kısa bir bölüm olarak tasarlanmıştır. Burada oyundan çıkarılacak bir ders varsa o dile getirilir. Sonrasında Karagöz'den dayak yiyen Hacivat'ın şu sözleriyle oyun son bulur: *“Hacivat: Yıktın perdeyi eyledin vîrân! Varayım sahibine haber vereyim hemân! diyerek çıkar, Karagöz de: Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola! Yarın akşam “...” oyununda yakan elime geçerse, Hacivat, bak ben de sana ne oyunlar oynarım!”* sözlerinin ardından gider. Perde arkasındaki mumun sönmesiyle de oyun son bulmaktadır (And, 1985: 276).

b. Karagöz ve Hacivat oyunlarının karakterleri

Türk gölge oyunu başlıca iki karakter üzerinden ilerleyen bir yapıya sahiptir. Karagöz ve Hacivat adı verilen baş karakterin yanında sahnelenen oyunun içeriğine uygun yan karakterler perde de yerini alabilmektedir.

i. Karagöz karakterinin özellikleri

Gölge oyununun baş karakterinden biri olan Karagöz, giriş bölümünde Hacivat'tan sonra perdeye çıkartılır. Bitiş kısmında da perdeden gönderilir. Birçok oyunda eşi ve çocukları da bulunmaktadır. Karagöz, içi dışı bir kalbinden geçeni dile döken bir karakter olarak tasvir edilmiştir. İncelenen oyunlarda ve kaynaklarda olduğu gibi görünen bir halk adamını temsil ettiği görülmektedir.

Karagöz, halkın sağ duyulu tarafını temsil etmektedir. Ortağı Hacivat'ı dolandırmak, kandırmak gibi ufak huyları olsa da halk bu yönünü sempatiyle karşılamaktadır. Sözünün eri olan ve her lafını çekinmeden dile getirdiği için başı türlü olaylardan kurtulmamaktadır (And,1985:298).



Şekil 12 Karagöz Tasviri

(Kaynak: Vedat Nedim Tör Müzesi, 2004,
Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılığı Sergisi)

Karagöz aynı zamanda sözünün eri, okumamış bir halk adamının temsilidir. Aklına ilk geleni düşünmeden açıkça söylemektedir. Bundan dolayı da başı hiçbir zaman dertten kurtulmamaktadır. Kalın tok bir sesi vardır. Ancak dili oldukça sade kullanmaktadır. Karşısındakini kendinden görür. Herkese derdini ve düşüncelerini anlatmaktadır. Oyunlarda sıklıkla zor duruma düşmektedir. Örneğin; bir cemiyette otururken oraya bir deli gelir ve herkesi dağıtır. Sadece Karagöz kaçamaz ve bütün gidenlerin hesabı ona kalır (Pakalın, 1983: 196).

Bu tarafıyla temiz ve saf bir kalbi olduğu anlaşılan Karagöz, oyunların içeriklerinde çoğunlukla Acem, Arap, Laz gibi tasvirlerle karşılıklı oynatılmaktadır. Onların dillerinde yabancı sözcükleri anlamaz, anladıklarını da yanlış telaffuz etmektedir. Böylece ortaya çeşitli gülünç sahneler çıkmaktadır (Kudret, 2004:21).

İncelenen oyunlar doğrultusunda görülmektedir ki Karagöz, okumamış tarafı temsil ettiğinden karşısındaki kişilerin sözlerini çoğunlukla anlamaz, anladıklarını da yanlış yorumlamaktadır. Belli bir mesleği olmadığı için sürekli geçim sıkıntısı içindedir. Hacivat'ın ona bulduğu işlerde çalışıp, geçimini sağlamaktadır.

Günümüze kadar ulaşmış tasvirler incelendiğinde Karagöz; iri gözlü, top sakallı ve yuvarlak yüz hatlarına sahiptir. Karagöz, oyunların konularına göre farklılık içeren elbiselerde görülebilir. Bekçi Karagöz, Çingene Karagöz, Kadın Kılığında Karagöz, Davullu Karagöz, Çarpılmış Karagöz gibi değişik alanda kıyafet aksesuarları olmuştur. Ancak başlangıç ve bitişlerde perdeye kendine has olan kırmızı rengin yoğun olduğu kıyafetiyle gelmektedir (And, 1985).

ii. Hacivat karakterinin özellikleri

Gölge oyununda Karagöz'le başrolü paylaşan kişidir. Hacivat karakteri Karagözden önce perdeye gelmektedir. Bitiş bölümünde ise Karagöz'den önce perdeden çekilmektedir. Tıpkı Karagöz gibi o da bazı oyunlarda eşi ve çocuklarıyla görülmektedir.

Hacivat, Karagöz karakterinin aksine daha çok düşünüp, tartıp konuşan biridir. Saray ağzıyla ve bilgili konuşmaktadır. Karagöz ve Hacivat'ın bu tezat özellikleri onların ahlakına da yansımaktadır (Siyavuşgil, 1941: 156).

Hacivat, Karagöz'ün aksine içten pazarlıklı, herkesin huyuna giden, orta yol bulmaya çalışan, uyumlu bir profil çizen kişidir. Karşısındaki kişilerin sözlerini alttan alır, onlara yol gösterir. Herkesin güven ve sevgisini kazanmak derdindedir. Nerede nasıl konuşması gerektiğini bilir hatta Karagöz'e bu konuda kılavuzluk etmektedir. Derin bir bilgi birikimine sahip değildir. Ancak her konu da muhakkak bir fikir beyan etmektedir (And, 1985:301). Karagöz'ün zıt karakterin olarak tasvir edilen Hacivat onda bulunan özelliklerin tam tersini tiptemesine yansıtmaktadır. Böylece ikili arasında bir çekişmeden doğan komik diyaloglar oluşmaktadır. Hacivat dış görüntüsü itibarıyla de Karagöz'e zıt bir çizgidedir. Sert yüz hatları ve ince sivri bir çenesi bulunmaktadır (Sakaoğlu, 2003: 170).



Şekil 13 Hacivat Tasviri

(Kaynak: Vedat Nedim Tör Müzesi, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılığı Sergisi, 2004)

Kıyafetinde, Karagöz'ün kırmızı renginin aksine Hacivat yeşil renkli giydirilmiştir. Kullanılan renklerin karakter özelliklerini yansıttığı düşünülmektedir. Mustafa Mutlu bu konu hakkında görüşlerinde Hacivat'ın yeşil renk ağırlıklı giydirilmesinin sebebini şöyle açıklamıştır; Yeşil renk, eğitim görmüş, bilgili kişileri temsil eden bir renk olarak düşünülmektedir bu doğrultuda Hacivat'ın karakter özellikleriyle örtüşen bir seçim olmuştur (Mutlu, 2002: 142).

Karagöz ve Hacivat'ın elbiselerinin renklerindeki fark giyim biçiminde görülmemektedir. Kostüm tasarımları birbiriyle benzerdir. Bu durumda perde üzerinde bir denge kurulmak istendiği şeklinde yorumlana bilinmektedir. Her ne kadar karakter özellikleri farklı kişileri temsil etseler de ikisi de halktan kişiler olmuşlardır. Bu bağlamda iki karakterin de tasvirleri karakter özelliklerine uygun biçimde ve birbirini tamamlayan bir anlam oluşturduğu görünmektedir.

iii. Karagöz ve Hacivat oyunundaki diğer tipler

Karagöz ve Hacivat gölge oyununda sosyal ve ekonomik anlamda farklı kültürlerden gelen, birçok farklı özellik sergileyen tiplere perdede yer verilmiştir. Osmanlı topraklarında yaşamayı sürdüren farklı milletlerden temsilciler (Arnavut, Ermeni, Yahudi, Arap, Acem vb.) Anadolu kültüründe tipler (Karadenizli, Trakyalı, Efe, Kürt, Çingene) bunların dışında yüksek mertebeden kişiler, kadınlar, zenneler, çocuklar, kabadayılar Karagöz ve Hacivat gölge oyunlarının içerisinde yer almaktadırlar (Özhan, 2010: 24-25, Aktaran Yücesoy).

Çalışma kapsamında incelenen oyunlarda görülmektedir ki; bu kişiler temsil ettikleri milletin ve kültürün en belirgin özellikleriyle ifade edilmişlerdir. Bu tasvirler karakter temsilinden çok bir tipi temsil etmektedirler. Böylelikle oyunlarda yer alan kişiler kolaylıkla hangi grubu temsil ettiğini açıklamaktadırlar. Bu durumu destekler nitelikte çıkan her tipin kültürüne ve yöresine uygun müzik ve dansla temsili güçlendirmektedir.

Karagöz ve Hacivat Gölge Oyunundaki kişileri Metin And şu şekilde ayırmıştır;

1. Eksen Kişiler; Karagöz, Hacivat. Kadınlar; Zenneler. İstanbul Lehçesi; Beberuhi, Çelebi, Tiryaki
2. Anadolulular; Kastamonulu, Laz, Eğinli, Kayserili.
3. Anadolu dışından gelenler; Arap, Acem, Arnavut, Muhacir.
4. Müslüman olmayanlar; Ermeni, Yahudi, Frenk, Rum.
5. Kusurlu ve ruhsal hastalar; Kambur, Kekeme, Deli, ağır, Aptal.
6. Kabadayılar; Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş.
7. Külhanbeyi Eğlendirici kişiler; Köçek, Çengi, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı.
8. Olağanüstü kişiler, yaratıklar; Büyücü, Cazular ve Cinler (And, 1977: 290).

c. Karagöz ve Hacivat oyunlarının temelindeki içerik yapısı

Karagöz ve Hacivat basit bir güldürü oyunu gibi gözükmemektedir. Ancak derin bir altyapıya sahiptir. Birbiriyle uyumlu içerik birlikteliği onun basit algılanmasına sebebiyet vermektedir. Oyun dönemin toplumsal ve siyasi yönlerini hicveden fikri bir altyapıyla perdeye aktarılmaktadır. Bu bağlamda bölümleri içinde önemli bir yere sahip olan perde gazelleri, oyunun teorik zeminini oluşturmaktadır. İncelenen oyunlar doğrultusunda görülmektedir ki; Karagöz ve Hacivat oyunun anlam dünyası burada şekillenmektedir. Yer verilen her bir gazel seyircinin zihninde oyun adına nasıl bir yol izleneceğinin ön bilgisini vermektedir.

Perde gazellerinin hepsinde iki özelliğin tekrarlandığı görülmektedir. Bunlardan birincisi perdenin asıl işlevi dışında başka bir işlevi olduğunun vurgulanmasıdır. Bir diğeri ise perdenin yönlendirdiği metafizik düzlemde.

Bu tasavvufa bir göndermedir. Yaratıcı- alem- insan ilişkisinden yola çıkarak ortaya çıkan bakış açısını yansıtmaktadır (Pay, 2012:13). Perde gazelindeki bu iki değişmeyen özellik genel yapısına dair bir bilgi vermektedir.

Perde gazelinin bir yerinde ise Şeyh Küşteri'den bahsedilmektedir. Küşteri, oyun kurucuların piri olarak anılır, bu oyunun tasavvufi tarafını destekler niteliktedir. Türk kültürü gölge oyunun kurucusu ve hayalilerin ustası olarak anılmakta olan Şeyh Küşteri hakkında bilgiler kesin bir sonuca ulaşmasa da halk arasında kabul görerek hayaliler tarafından önder seçilmiştir (And, 1977: 249). Hayaliler arasında bu bir gelenek haline gelmiş ve aktararak günümüze kadar taşınmıştır.

Perde gazelinde önemli olan bir diğer konu da hayalinin oyundan bağımsız olarak gazellerinde mesajlar vermesidir (Pay, 2012). Bunun sebebinin oyunun ahlak çerçevesini belirlemek ve hayalinin sınırlarını ifade etmesi olduğu varsayılabilmektedir. Bu bağlamda seyirci belirlenmiş bir ahlak çerçevesine yönlendirilerek, oyun içinde hayali ve seyirci için geçerli olacak genel yasalara bir gönderme yapılmaktadır.

Genel anlamda bir değerlendirme ile perde gazelleri, Karagöz ve Hacivat oyununun temel istikametinin ve belirlenen ahlak yapısını ortaya koymak görevine sahiptir. Bu sayede seyirciye onu nasıl bir oyun ile karşılaşacağına hazırlamakta ve böylece dikkat etmesi gereken hususları önceden ona göstermektedir.

Karagöz ve Hacivat gölge oyunlarının temelindeki içerik yapısının en önemli özelliği de seyirciyle oyunun kurduğu ilişkidir. Seyirci kendi edindiği tecrübelerle oyuna dahil olması ve bunu oyun boyunca sürdürmesini sağlaması amaçlanmıştır. Oyunun sonuna gelindiğinde ise seyircinin oyunun onda bıraktığı izi anlaması ve kavraması istenmektedir. Bu bir döngü niteliğinde oyunda işlenmiştir. Karagöz ve Hacivat oyunun seyirci tarafında ilgiyle karşılanmasındaki unsur mizah yanı olmasıdır. Böylece seyircinin ilgisini çeker ve oyun ile temasa geçmek istemektedir. Oyunda sağlanan akışta entrika içeren konulara yer verilmezken tiplerin ve karakterlerin iyi kötü gibi keskin geçişlerini de rastlanmamaktadır. Böylece seyircinin oyunu oyun olduğunu unutmadan izlenmesi sağlanmaktadır. Mizahla sağlanan merak unsuru seyirciyi sürekli bir katılım içinde tutmayı hedeflediği düşünülmektedir (Pay, 2012: 21).

Bu durumda seyircinin katılımı, hayalinin oyunlarda tercih ettiği doğaçlama özgürlüğü ile birleştiği söylene bilinmektedir. Dolayısıyla oyunun içeriğinden yapılan çıkarımların seyircinin kendi hayatında edindiği tecrübelerin buradan aldığı anlam dünyasıyla zenginleşmesine katkı sağlamaktadır. Bu sadece oyundan ders almayı değil, hayali ile seyirci arasında da bir bağ doğmasını sağlamaktadır.

Bu sayede perdeye yüklenen “ayna” olma görevi işlevini yerine getirerek hayalinin konuştuğu karakterin toplumun bir aynası olmasını sağlamaktadır. Önceki bölümlerde bahsi geçen gölge oyunun bölüm içeriklerinde görüldüğü gibi; muhavere ve fasıl bölümlerinde söz tekrarı ve musiki benzerliklerin olmasının sebebi ise seyircinin aktarılmak isteneni unutmaması sağlamak için olabileceği göz ardı edilmemelidir.

Karagöz ve Hacivat gölge oyunun temeli hareketten oluşmaktadır. Hayalinin yarattığı tasvirleri perdede hareket ettirmesiyle seyirci oyun ile tanışır. Tasvirlerin hareketlerinin görünmesini sağlayan ise mum ışığının yansımasıyla ortaya çıkan gölgedir. *“Hareketle kurulabilen bu ayrıcalıklı ilişki, Karagöz’ün seyirlik bir sanat olarak saraydan halka, geniş kitlelere yayılabilmesine de imkân tanımıştır”* (Pay, 2012: 25). Kulağın duyduğu, gözün şahit olduğu gerçek, Karagöz ve Hacivat perdesinde gölge sayesinde seyircisine ulaşabilmektedir. Bu doğrultuda ortaya çıktığı dönemde var olan diğer sanat dallarına göre (hat, minyatür, meddahlık vb.) daha sade anlatım dilindedir.



III.GÜNÜMÜZDE TELEVİZYON OLGUSU

A. Dünyada Televizyon Olgusu

Dünyada televizyonun icadı, telefon, fotoğraf, radyo ve sinemanın icadıyla iç içe bir durumdadır. Televizyonun icadıyla dünya üzerinde birçok gelişme hızla yayılmaya başlamıştır. 1926'lı yıllarda televizyonun kullanımına ilişkin ilk denemelerine başlanmıştır.

1930'lu yıllara gelindiğinde ise Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk yayın denemelerinin yapıldığı kabul edilmektedir (Kuşkonmaz, 2008: 22). Amerika ile başlayan yayın denemelerinin ardından İngiltere'de 1936 yılında ilk televizyon yayıncılığına başlamıştır. 2. Dünya savaşının patlak vermesiyle duraksayan televizyon yayınları ancak savaş sonrasında istenilen seviyeye gelebilmiştir (Kılıç, 1985: 1).

Savaş sonrasında hızla radyo ve sinemanın yerini alan televizyon, göçmen işçilerin oldukça ilgisini çeken bir araç olmuştur. 1950'li yıllara gelindiğinde yüzün üzerinde televizyon kuruluşları geniş bir hedef kitleye yayın yapar duruma gelmiştir. İlk dönemlerde yayınlar fotoğraf ve resimlerin üzerine yapılan konuşmalar şeklinde seslendirilmektedir. Sonraki yıllarda ise tıpkı radyoda yer almakta olan belgesel, haber, müzik ve yarışma türleri televizyona görsel bir zemin üzerinde hazırlanarak televizyonda program türlerini oluşturmuşlardır (Akyol, 2012: 11). 1955 yılına gelindiğinde ise büyük bir beğeniyle karşılaşılan drama dizileri ortaya çıkmıştır. Bunlar ilk başta tıpkı tiyatro sahnesi gibi canlı yayınlanırken daha sonra bant yayın hayatına geçilmiştir.

1. ABD ve Avrupa Televizyonları

Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa da yaşanan 1980’li yıllarda yeni endüstri devrimi, Batı’nın kültür göçü ve sosyal, ekonomik değişiklikler birçok ülkenin devlet kontrolünde olan televizyon yayıncılığının şekil değiştirmesine de neden olmuştur. Bu durum ticari televizyon yayınlarının başlamasını sağlamıştır.

Ticari televizyon kanalları farklı bir yayıncılık anlayışının oluşmasını da beraberinde getirmiştir. Devlet kontrolünde yayın saati ve içeriksel olarak denetimli yayıncılık yerini serbest yayıncılığa bırakmıştır (Çankaya, 2012).

Sonraki yıllarda ardı ardına yayın yapmaya başlayan özel kanallar reklam gelirleri ile ayakta kaldıkları ve sistem gereği birbirleriyle rekabet içinde oldukları bir düzene geçmişlerdir. Televizyonda da tıpkı dünyaya hâkim olan neo-liberal ekonomi düzeni ön plana çıkıp, daha çok kar etmek önem kazanmıştır. Bu durumda televizyon kanallarında birbiri ardına üretilen program türlerini oluşturmuştur.

2. Türkiye’de Televizyon Yayıncılığının İlk Yılları

İcadı itibariyle tüm dünyada varlığını bir haber alma ve eğlence aracı olarak nitelendirilen televizyonun Türkiye’ye gelişi 2. Dünya Savaş’ının ekonomik etkilerinden dolayı gecikmiştir. Savaşın izlerinin silinmesinin ardından Türk halkıyla buluşan televizyon ülkede büyük bir ilgiyle karşılanmıştır.

Prof. Dr. Mustafa Santur ’un öncülüğünde ilk televizyon yayını 1952’de İTÜ TV tarafından başlatılmıştır. TRT yayınlarına başladığında gerek teknik kadro gerekse yayın deneyimi bakımından İTÜ TV’den kalan önemli bir birikime sahip olma şansını edinmiştir (Demirkıran, 2008:253). Bu girişim doğrultusunda araştırma adına elektronik laboratuvar oluşturularak, ilk olarak düzenli yayına geçmek değil, bir sistem kurulması ön görülmüştür (Yengin, 1994: 67). Santur öncülüğünde gerçekleştirilen ilk yayınların ardından sonraki dönemler adına düzenli yayına geçmenin temeli atılmıştır. İTÜ TV olarak yayın hayatında olan kanal 20 yıl süre ile İstanbul’da yaşayan halka yayın sağlamıştır. Yayın süresi boyunca bünyesinde 15 program türü üretmiştir. İlk futbol maçı ve ilk yılbaşı programını yayınlayarak Türk televizyon tarihine öncülük etmiştir (TRT Haber, 2018). Kamu yayınlarının yapılması 1960’lı yıllara gelindiğinde olmuştur.

1964 yılında ise TBMM’de devlet adına radyo ve televizyon yayınlarını gerçekleştirmesi üzerine bir yasa çıkartmış ve Türkiye Radyo ve Televizyonu (TRT) kurulmuştur. Tarafsızlık tanımını ise 1972 yılında anayasada yapılan değişiklik üzerine almıştır (www.trt.com.tr).

Türkiye’de düzenli yayın denemesi 1968 yılında gerçekleşmiştir. Haftanın üç günü belirli aralıklarla yayınlar yapılmıştır. Sadece Ankara’dan izlenebilen ilk deneme yayınında Televizyon Müdürü Mahmut Tali Öngören 5 dakikalık bir konuşma yapmıştır. Bu konuşmanın ardından yayında 5 dakika süren bir arızada yaşanmıştır (Kale, 2019:126). Bir yıl sonra ise aya giden astronotların görüntüleri yayınlanırken hemen ardından Zeki Müren konseri ekrana verilmiştir. Televizyonun yayın hayatına girmesi adına gerekli teknik alt yapının oluşturulması ve kamuya sunulması 1970’lere gelindiğinde sağlanmıştır (Cankaya, 2002: 30). Bu yıllarda yaşanan siyasi gelişmelerin ışığında ortaya çıkan öğrenci hareketlenmeleri sebebiyle İTÜ TV yayın hayatına son vermek zorunda kalmıştır. Yayıncılık adına tüm yetkilerini ise TRT’ye devretmiştir. Bu devir sonucunda TRT televizyonun gelişim süreci hızla başlamıştır.

Halkın ilgisi ve beğenisi sayesinde 1972 yılından itibaren Türkiye’de televizyon yayınları popüler olmaya başlamıştır. 1976 yılına gelindiğinde ise yayın istasyonlarının sayısı artmış ve kurulan vericiler yardımıyla bugün bant yayın adıyla varlığını sürdüren paketten yayınlar ortaya çıkmıştır (Demirbağ, 2012). Yayın saatlerinin uzaması ile izleyicinin ilgisini çeken yerli program türleri üretimde yetersizlik yaşandığı için TRT bu yıllarda yaklaşık üçte ikisi dış kaynaklı yapım alımına başvurmuştur (Cankaya, 2002: 36).

1980 dönemi Türkiye’de televizyon yayıncılığı adına teknolojik gelişmelerin yaşadığın ve toplumunda kullanım alanının genişlediği yıllar olmasının yanında kamu yayıncılığı için uygulanan sınırlamaları da içeren bir dönem olmuştur. Yaşanan 12 Eylül darbesinin ardından gelen askeri iktidar, televizyonun kamu üzerindeki önemli etkisini fark ederek yayınları sıkı bir siyasal denetime sokmuştur. Bu siyasal denetim sebebiyle bazı müzik ve eğlence türleri de yasaklanmıştır (Cankaya, 2002:36). Bu yaşananların gölgesinde teknik gelişmelerde yaşanmaya devam etmiştir. 1982 yılında ilk renkli yayın denemesi gerçekleştirilmiş ve 1984 yılına gelindiğinde tamamıyla renkli yayın hayatına geçiş tamamlanmıştır (Uyguç, 1987: 32).

12 Eylül askeri darbe döneminin ardından 1989 yılında Cumhurbaşkanı Turgut Özal'ın önderliğinde televizyon yayıncılığı adına hukuksal düzenlemeler yapılmaya başlanmıştır. 1990 yılında ise tek yayın kanalı olan TRT'nin dışında Türkiye'nin ilk özel televizyonu "Magic Box- Star" adlı televizyon kanalı yasal hakları olmadan yayın hayatına başlamıştır (Cankaya, 2002: 37). 1 Mayıs 1990'da test yayını yapmasının ardından 7 Mayıs itibarıyla gün içinde beş saat yayın yapmayı sürdürmüştür (Yengin, 1994: 116).

Yayın hayatına hızlı başlayan Star televizyonu TRT'ye rakip olmuş ve zengin bir içerik oluşturmuştur. Bütün Çocuklarım, Uçak Gemisi, Hastane Günlüğü gibi yabancı dizileri yayın haklarını alarak izleyici kitlesini çekmeyi sağlamak istemiştir. Bunun dışında dönemin çok beğenilen dizisi olan "Dallas" dizisini de yayınlayarak rekabet ortamı oluşturmayı sağlamak istediği düşünülmektedir (Star Tv Tarihçesi, Anonim).

Atılan ilk adımının ardından diğer özel medya kuruluşları da rekabet piyasasına dahil olmaya başlamıştır. 1993 yılında Cine 5 abonelik sistemiyle yayın hayatına dahil olmuştur. 1996 yılında bir haber kanalı adı altında NTV kurulmuştur (Özçağlayan, 2000: 41). Sonraki yıllarda bugün önemli medya kuruluşu olarak hayatına devam etmekte olan Show TV, ATV ve Kanal D izleyici ile buluşmuştur.

Bu yaşanan gelişmeler yayıncılık adına bir başıboşluk ve denetimsizliğin doğmasına sebep olmuştur. Bunun sonucunda 20 Nisan 1994 yılında özel radyo ve televizyonların bir standardın altında denetime alınmasına karar verilerek Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) kurulmuştur (Mutlu, 1999: 42). RTÜK kurulduğu günden bugüne belirlediği kanun hükümlerini ihlal eden yayın kuruluşlarını uyarı ve ceza yöntemiyle denetim altında tutmakla yükümlüdür.

Türkiye diğer ülkelere oranla televizyon ile daha geç tanışmış fakat buna rağmen toplum tarafından hızlıca bir şekilde benimsenmiştir. Gündelik hayatın en çok zaman geçirilen öğelerinin başında gelmiştir. Geniş hedef kitlelerine hitap eden televizyon yayıncılığı ülke içinde değişen siyasal ve ekonomik koşullar neticesinde toplumu eğlendiren bir araç halini almıştır. Uzun yıllar tek kanal yayıncılık anlayışıyla ilerleyen resmi bir kanalla yetinen Türk izleyici liberal yayıncılık sistemine geçtiğinde birçok içerik şekline de sahip olmuştur (Cankaya,1990: 5).

B. Televizyon Yayınlarının Anlatı ve İdeolojik Yapısı

Televizyon anlatı yapısı, tıpkı masal, hikâye ve filmlerde olduğu gibi kurmaca metinleri oluştururken gerçek olayların hikâye edilmesine de yer vermektedir. İçeriğinde bulunan birçok program türüyle haber, bilgi, sohbet ve eğlenceyi bir arada bulundurmaktadır. Her yaştan izleyici kitlesini barındıran televizyon bu sayede çok yönlü bir yapıya sahiptir.

Televizyon anlatıları da tıpkı birçok film üzerine işlenen Vladimir Propp'un biçimbilimsel yaklaşımında yer alan Rus masallarındaki anlatı kalıbına benzetilmiştir (Yıldırım, 2007: 104). Televizyon anlatıları; öyküler, öykü anlatıcılar ve alıcılar tarafından öğrenilmiş yazılı olmayan bir kurallar bütününe göre belirlenmektedir. Bu yaklaşım türü televizyon anlatı yapısına uygulandığında görülmektedir ki, belirlenen bir öykünün bir anlatıcı tarafından spiker ya da sunucu var olduğu düşünülen alıcı yani izleyiciye aktarılmasıdır. Tıpkı mitlerde masallar da olduğu gibi diziler, programlar da hikayelerden ve anlatıcılardan oluşmaktadır. Televizyon bu yönüyle diğer kitle iletişim araçlarından farklı olarak görsel bir dünya sunarken yorumlama tekniği ile de topluma ayna olup yön vermektedir. Ayrıca Yusuf Kaplan, televizyonun öykü aktarmakta ki etkisini yer verdiği dizi, seriyal, haber, magazin, eğlence ve reality programların anlatım stratejilerinin kendine özgü özelliklerine ve televizyonun herkes tarafından izlenir bir aygıt olmasına bağlamaktadır (Kaplan, 1992). Aynı zamanda televizyon programlarının genel anlatısı yapısını barındıran gerçeklik ögesi üzerinden izleyicilere öykü aktarımı yaptığını savunmaktadır.

Televizyonun anlatı yapısı anlaşılacağı üzere metinlerden oluşmaktadır. Bu metinler birbiriyle bağlantılı ve bir diğerine mesaj içeriklidir. Bu bağlantılı metinler bir noktada birbiriyle kesişerek türler arasındaki sınırları kaldırır ve bir hibritleşme oluşturur (Mcrobbie, 1991:30).

Televizyon anlatı yapısının oluşumunda izleyicinin medya kanalından yararlanma biçiminde etkisi kuşkusuzdur. Televizyon iyi vakit geçirmek, eğlenmek ve bilgi akışı almak için kullanılan bir araç olması sebebiyle hayatın ayrılmaz bir bütünü haline gelmiştir (Şeker, Gölcü, 2008: 122). Televizyon yayıncılığı metinlerinin anlamlandırılmasında görsel göstergeler sunabilmektedir. Ayrıca birçok farklı metinden faydalanmaktadır.

Kültürel değışiklikler, toplumsal yapıdaki etkileşim onun anlatı yapısını etkilemektedir (Mutlu, 2008: 87). Bu bilgiler ışığında günümüz televizyon metinlerinde kurmaca ve gerçek metinler arasındaki ayırım Mcrobbie'nin de sözünü ettiği gibi giderek ortadan kalkmakta ve birbirine karışmaktadır. Bunun sonucunda ise televizyonda yer almakta olan program türlerinin kurmaca ve gerçeklik algısının birbirine karıştığı iddiasında bulunmak mümkündür.

Bütün anlatı yapıları başlangıç, gerilim yüksek olduğu ve düştüğü bir de sonuç kısmının yer aldığı bir bütünsellik içermektedir. Bu durum sadece drama türünde değil hemen hemen her tür için geçerli olan bir unsurdur. Televizyon anlatı yapısı da ele aldığı program içeriğine göre aynı dinamiği uygulamaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde bir bütünlük içeren televizyon anlatı yapısı içinde yer alan farklı program türleri ve her bir içeriği bir dramatik anlatı ve öykü biçimidir (Poyraz, 2002: 32).

İdeoloji, terimi ilk kez Fransız Devriminden sonra dönemin filozofları tarafından düşünceler biliminin yerine kullanılmıştır. Fransız düşünörlere göre ideolojinin tanımı; “Önerilen düşünce biliminin amacı düşüncelerimizin doğal kökenlerini araştırmak, yanılsamaları ve yanılgıları açığa çıkartarak toplum hakkındaki doğruları toplumsal reformların hizmetine sunmaktır” (Çelik, 2005: 28-29). İdeoloji terimi ortaya çıktığı ilk dönemlerde farklı anlamlarda kullanılmıştır. Geleneksel inançları ve buna bağlı olan yapıları yıkmak amaçlı devrimci bir tutumu temsil etmektedir. Sonralarda ise ideoloji bilimsel açıdan pozitif olarak ele alınmaktayken politik açıdan negatif bir bakış sunmaktadır (Bluhm, 1983:15-16).

Alman düşünür Marx' a göre ise; ideoloji bilincin bir bölümünü oluşturan ve maddi toplumsal süreçleri görmezden gelen düşünce biçimi anlamına gelmektedir (Marx, Engels,1992: 42). Marx ideolojinin geniş tanımını yaparken onu kameraya benzetmektedir. Bu Marksist düşünce doğrultusunda tıpkı kamera gibi televizyonda birçok yönüyle olayları ters yönüyle göstermektedir. Bu bağlamda televizyon anlatısındaki ideoloji baskın sınıfın değerleri ve çıkarları doğrultusunda aktararak izleyicileri bu durumun doğallığına ve gerçekliğine inandırmaktır (Kaynak: ozgurkurtulus.com.tr, 2022). Bu anlamda Marksist düşünce gösteriyor ki televizyon baskın sınıfın bir iktidar nesnesi ve ideolojik bir aracıdır.

Televizyon yayıncılığı var olduğundan bu yana değişen bir anlatı yapısı içermektedir. Önceleri haberleşme ve kamu bilinci oluşturmak adına yayıncılık anlayışı içeren sonrasında ise eğitim ve eğlenceyi kapsayan bir araç haline gelmiştir. Televizyon yayıncılığında ideoloji yapı dönemin koşulları ve toplumsal olaylar ışında şekillenmektedir. Televizyonun işlevi toplum tarafından kabul görmesi ya da eleştirilmesi gereken konuları program içeriklerine dahil ederek ya bir kabul sağlamak ya da var olanı desteklemeği amaçlanmaktadır.

Televizyonun bu işlevi onu aynı zamanda devletin ideolojik bir aygıtı olduğu iddiasını da ortaya çıkartmaktadır. Televizyonun düşünce yapısını etkileyen ve aynı zamanda yönlendiren bir aygıt olduğu bu doğrultuda yadsınamaz bir gerçektir.

C. Televizyon Program Türleri

Televizyon diğer kitle iletişim araçlarından ayrılan farklı maddi ve teknik özellikleri sahip olması sebebiyle rekabet ortamı yaratacak ve izleyicinin ilgi ve beklentisine karşılık vermek adına televizyon koşullarına uygun program türlerini ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir.

Televizyon programları, önceden belirlediği bir hedefi olan belirli bir izleyici kitlesi oluşturmak adına haftalık ya da her gün aynı saatte yayınlanan televizyon tekniklerine uygun hazırlanmış yapımlardır (Berger, 1993: 123). Dünya üzerinde yayın yapan her televizyon kanalında varlığını sürdürmekte olan program türleri bulunduğu ülkenin yayın politikalarına göre içeriği şekillendirmektedir (Çankaya, 1990: 5). Bir format adı altında hazırlanan her bir televizyon programı içerik olarak her gruptan izleyiciye hitap etmeyi hedeflese de türü bakımından en çok izleyici alabileceği hedef kitlesini belirleyerek şekillenmektedir.

Bir televizyon programının doğru mesajı vermesi ve doğru hedef kitleye ulaşmasındaki başarı iyi bir televizyon yapımcısına bağlıdır. İzleyicinin program hakkındaki değerlendirmesi ve beğenisi o programı oluşturan yapımcının öyküleme yeteneği ile doğru orantılıdır. Televizyon programcılığı bir anlamda çeşitli anlatı öğelerine sahip bir öyküyü kurgulama yetisidir.

Televizyon programlarının sınıflarına ayrılmasında ise kanal yapısı ve yayın kuşağı dikkate alınmaktadır (Uğurlu, 2012: 46). Yapımcılar tarafından oluşturulan program içerikleri uygun formdaki kanallara ve hedef kitlesine göre belirlenen yayın kuşağına göre yayın hayatına sokulmaktadır.

Televizyon programlarının içeriği, onun hangi tür adı altında sunulacağını belirlemektedir. İçerikleri benzer olan programlar değişik anlatı yapıları ile de sunulabilmektedirler. Bu anlatı yapısı izleyicinin ve hedef kitlenin beklentisine göre oluşturulmaktadır. Örneğin, siyasi bir tartışma beklentisinde olan yetişkinleri hedeflemekte olan bir programın belgesel türünde ya da haber türünde olması hedef kitleye ulaşması açısından zorlu olacaktır. Hedefinde olan izleyici kitlesinin beklentileri içerikleri kadar programların içerik yapısını da etkilemektedir (Kars, 2010: 89). Bu bağlamda değerlendirildiğinde televizyon programlarının ele aldığı konuyu hangi yöntem ve yaklaşımla işlediği türü ile ilgili sınıflandırma yapabilmek adına önemli bir kriter olarak ele alınmalıdır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde iletişim alanını düzenleyen Federal İletişim Komisyonu (FCC-Federal Communication Commission), televizyon programlarını sekiz kategoriye ayırmıştır:

- 1) Tarım programları
- 2) Eğlence programları
- 3) Haber programları
- 4) Kamusal konular
- 5) Din programları
- 6) Eğitim programları
- 7) Spor programları
- 8) Diğer programlar

Avrupa Yayın Birliği (EBU), ESKORT adlı bir sistem geliştirerek, radyo ve televizyon programları için standart bir sistem getirmiş, konularına göre programlara kod numaraları koyulmuştur (Kars, 2010: 28):

- 1.0.0.0 Kamusal konular
- 2.0.0.0 Bilim ve insanlık
- 3.0.0.0 Müzik, drama, güzel sanatlar
- 4.0.0.0 Yaşam felsefesi
- 5.0.0.0 Spor
- 6.0.0.0 Boş zaman ve hobiler
- 7.0.0.0 Eğlence, folklor ve insan odaklı programlar
- 8.0.0.0 Karışık konular
- 9.0.0.0 Diğer konular.

İngiliz yayın kuruluşu BBC ise şöyle sınıflandırma yapmıştır (Williams, 2003: 98):

- 1) Haberler ve kamusal konular
- 2) Magazin ve belgeseller
- 3) Eğitim
- 4) Sanat ve müzik
- 5) Çocuk programları
- 6) Dramalar
- 7) Filmler
- 8) Eğlence programları
- 9) Spor
- 10) Din programları
- 11) Program tanıtımları
- 12) Reklamlar.

TRT televizyonunda ise programlar haber bülteni ve haber programları, spor programları, eğitim-kültür programları, dramalar, belgeseller, müzik programları, eğlence programları, çocuk programları ve reklam programları şeklinde sınıflandırılmıştır.

Tüm bu program türlerini kendi içinde de alt kategoriye dağıtmak mümkündür. İletişim bilimcisi Arthur Berger'e göre; alt kategoriye ayrılan program türleri başlı başına ayrı bir program türü olarak görülebilmektedir. Bu türler popüler sanat biçimi olarak isimlendirilebilir. Bunun yanı sıra bir program kendi içinde birden çok program türünü de barındırabilmektedir. Bunlara kuşak ya da karma adı verilmektedir (Berger, 1993: 34).

Televizyon programları üzerine birçok farklı kategori sistemi uygulanmıştır. Bu tez kapsamında televizyon programlarının sınıflandırılmasında RTÜK'ün "Yayınlarda Program Türleri Kod, Tanım ve Sınıflandırmaları" adlı 17 Aralık 2013 tarihli 14 sayılı kararlar onaylanmış kitapçığındaki tür sınıflandırması dikkate alınmıştır.

Bu bağlamda RTÜK televizyon program türlerini 10 başlık altında toplamıştır: Haber programları, güncel programlar, gerçek yaşamlar, kültür programları, çocuk programları, dramalar, ticari iletişim ve tanıtım programları, eğlence programları ve diğer içerikler olarak belirlenmiştir.

1. Haber Programları

Radio, televizyon üst kurulu tarafından hazırlanan 17 Aralık 2013 tarihli ve 2013/ 68-14 kararı ile onaylanmış “Yayınlarda Program Türleri Kod, Tanım ve Sınıflandırmaları” kitapçığında haber programları şu şekilde tanımlanmıştır: “Kamuoyunu bilgilendirme amacıyla ve nesnel bir bakış açısıyla dinleyici ve izleyicilere iletilen güncel, toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel ve benzeri olay, konu ve gelişmelerin sunulduğu program türüdür.” Bu haber programları kendi içerisinde de alt başlıklara ayrılmıştır: Haber bülteni, haber programları, ekonomi bülteni, hava ve yol durumu ve spor bülteni olarak belirlenmiştir.

Haber alma ihtiyacı toplumun en temel ihtiyaçlarından biridir. İnsan çevresinden olup bitenden haberdar olmak ve başına gelenlerden insanları bilgilendirme gereksinimi duymaktadır. Modern toplumlarda sosyalleşme en az beyin kadar yaşamsal bir faaliyettir (Uğurlu ve Öztürk, 2006: 31).

Televizyon anlatı dilinde ise haber programları, yurttan ve dünyadan yaşanan gelişmelerin izleyicilere sunulması amacıyla hazırlanan bir türdür. Televizyon haber bültenleri her yaştan izleyici kitlesini kapsadığı gibi en yüksek inandırıcılık oranına sahip program türleridir. Haber bültenleri ve haber programları tür bakımından birbirinden farklıdır. Haber bültenlerinde ele alınan konu kısa başlıklar üzerinden anlatılmaktayken haber programlarında daha ayrıntılı bir şekilde incelemeye alınmaktadır. Haber programlarında bültenlerde olduğu gibi salt bir sunum bulunmaz, çoğu zaman bir uzman ya da halkın görüşüne başvurulmaktadır (Cereci, 2001:149).

Kitle iletişim araçlarında bir olayın, bilginin haberleştirilme sürecine “haber yapma” denilmektedir. Haber, araştırma, araştırılan bilginin seçilmesi ve seçilen bilginin biçimlendirilerek halka sunulması gibi aşamalardan oluşmaktadır. Ancak televizyonun sunum olanakları olan haber dili, kamera yönü, haberin yayınlanma süresi, montajı gibi konular dolayısıyla gerçek bilgiyi vermede bir kırılmaya yol açmaktadır. Bu bağlamda televizyon haberleri birebir gerçek değil fakat gerçeğin bir temsili olduğu söylenebilmektedir.

Televizyon haberleri üzerine “Televizyon Haberlerini İzlemek” isimli kitapları bulunan yazar Neil Postman ve Steve Powers’ın da üzerinde durduğu gibi bir haber, bilgi toplamaktan daha çok yapılarak var edilmektedir.

Gazetecinin ya da haber editörünün önemli gördüğü ve izleyici kitle tarafından ilgiyle takip edileceğini düşündüğü fikri üzerinden doğmaktadır (1996:19). Bu bilgi doğrultusunda haberin bir televizyon türü olduğu ve bu türü üreten gazeteci, editör, haber müdürü ve yapımcısı tarafından ortaya çıkartılarak öznel bir bakış açısıyla üretildiğini iddiası ortaya çıkmaktadır. Günümüzde televizyon yayın politikası gereği hazırlanan ana haber ve kuşak bültenleri, ülkede ve dünyada yaşanan sıcak gelişmeleri izleyiciye aktarmakla görevlidir. Fakat yukarıda da sözü geçtiği gibi bu bültenler bir muhabir ya da editör süzgecinden geçip kurgulanarak izleyiciye sunulmaktadır. Bu da habere kişisel bir dünya görüşü ve ideolojisiyle yaklaşıldığı gerçeğini ortaya çıkartmaktadır. Televizyonda her haber metni bilgi vermenin dışında ilgi uyandırmak ve izleyici ekranda tutmak adına ticari bir kullanımdır. Bu doğrultuda geçmişten bugüne izleyiciyi ilgisini canlı tutmak adına uygulanan müzik kavramı haber programlarında da yerini almaktadır. İçerik olarak müzik kullanımına uygun bir tür olmasa da tıpkı tiyatro ve sinema sahnesinde olduğu gibi eğlence teması oluşturmak amaçlanmıştır. İzleyicideki haberlere karşı olan kaygı duygusundan onları alıkoymak ve aslında haberlerin gerçeklikle ilgisinin sahnelenen bir oyunla aynı olduğunu izleyiciye yansıtmak televizyon haberciliğinin bir yöntemi olmaktadır (Postman, 1994: 115).

Televizyon haber programları içeriği gereği geniş bir hedef kitleyi kapsayan bir türdür (Cereci, 2001:149). Hem göze hem kulağa hitap sağlamasından dolayı gazete haberine göre daha pratik olması ve sıklıkla her kanalda yer alması sebebiyle diğer program türlerine göre daha önemli bir yerde olduğunu söyleyebilmek mümkündür.

2. Tartışma ve Yorum Programları

Tartışma ve yorum programları güncel konulara yer vermelerinden dolayı oldukça geniş bir konu yelpazesi içermektedir. Siyasi tartışmalardan, magazinsel konulara kadar uzman konuk ya da sunucu çerçevesinde gündemde yer olan kişilere ve olaylara yer verilmektedir.

Haber programından farkı ise izleyiciye bültenlerde olduğu gibi hızlı bir haber sağlamak değil konu ya da kişi üzerinde daha ayrıntılı bilgi vermek ve bilinmeyen tarafların araştırılıp açığa çıkmasını sağlamaktadır (Cereci, 2001: 150). Bu program içerikleri izleyiciyi düşünsel ve duygusal olarak bir sorgulamaya davet etmektedir. Programlarda yaşanan tartışmalarda oluşan taraflar ekran önünde adete bir mücadele göstermektedir (Köse, 2004: 248). Katılım gösteren yorumcular sayesinde ele alınan konu izleyiciye farklı bir bakış açısı sunarak aktarılmaktadır.

Tartışma ve yorum programları çoğunlukla canlı olarak yayınlanmaktadır. Uzman konukların ya da halktan kişilerin katılımıyla gerçekleşen bu programlarda öncelik konuğun paylaştığı bilgidir. Bir moderatör eşliğinde gerçekleşen programlarda ele alınan konu hakkında uzman konu var ise onun görüşü ve yaptığı çalışmalardan bahsedilmektedir. Ancak davet edilen konuk halktan biriye o zaman da konu ile bağlantısı hakkında konuşulmaktadır (Mutlu, 1995:113).

Sunucu kontrollünde bir akış gerçekleşse de programın gidişatı tam olarak kontrol altında ilerlememektedir. Bu programda yer alan konukların çoğu zaman tartışma ortamı sağlanması adına karşıt görüşte yer alan kişilerden seçilmesi nedeniyle gerçekleşmektedir (Fıratlı, 2006:167). Bu tarz program türleri fazla maliyet içermeyen oluşturulabilmektedir. Çoğunlukla stüdyo ortamında ve dış çekim gerektirmeyen bir içeriği sahip olmalarından dolayı kanal bünyesinde çekimi gerçekleştirilen yayın programlarıdır. Teknik açıdan gerekli alt yapıya sahip her televizyon kanalında bu tarz program türlerini görmek mümkündür.

3. Belgesel Programları

RTÜK'ün 2014 yılında belirlediği belgesel program tanımına göre; “Konusu ve materyalini gerçek olaylardan ve tabiattan alan, olayı ya kendi tabi çevresi ve akışı içinde ya da buna en yakın biçimde sonradan kurulmuş düzenlemeler içinde seçilmiş yerlerde işlenen, çoğunlukla bilime dayalı belli sınıflandırmalarla tespit edilen durumun izleyiciye sunulduğu program türüdür.”

Televizyon belgesel programı türünün kökeni sinemaya dayanmaktadır. Kanallarda yayınlanan belgesel programlar türleri daha çok konuları haber programlarında yer alan şeklinin dışında daha inceleyerek ve bir perspektif açısı katarak değerlendirmektedir.

Belgesel programlarının özelliklerini Mutlu 2008 yılında yaptığı çalışmada şu şekilde açıklamıştır; Bir belgeselin amacı gerçekliği ön plana çıkarmaktır. Belgesel sayesinde dünya ile öteki insanlar ve doğa arasında televizyon sayesinde bir ilişki doğmaktadır. Belgesel türü itibariyle sadece şimdiyi değil geçmişi ve hatta geleceği de yorumlamakta ve araştırmaktadır. Televizyonda yer alan diğer program türleri arasında en çok sorumluluk isteyen ve bilgi donanımı gerektiren içeriğe sahip olması dolayısıyla saygın bir tür olarak değerlendirilebilmektedir. Fakat reyting verileri incelendiğinde düşük izlenme oranına sahip oldukları görülmektedir. Çünkü televizyon izleyicisi bilgi içeren türler yerine çoğu zaman eğlence içerikli program içeriklerine yönelmektedir.

Belgesel programlar geniş bir konu yelpazesine sahiptir; doğanın, insanın tarihin ve uzayın bilinmeyen ya da dikkat çekici taraflarını inceleyerek izleyiciyle buluşturmaktadır. Bunu sağlarken de ele aldığı konuyu belgelere dayandırmaktadır (Cereci, 1997:44). Bu bağlamda değerlendirildiğinde belgesel programlar gerçeği ele almasıyla oldukça etkileyici ve bilgi sağlayıcı olabilmektedir. Fakat televizyonda yer alan her yapımın gerçeklik kavramı üreten kişi ve kuruluş açısından değişiklik gösterebileceği es geçilmemelidir.

4. Çocuk Programları

Çocuklar için hazırlanan içeriklerin sunulduğu program türüne çocuk programı denilmektedir. Kitlelerini çocuk izleyicinin oluşturduğu programlarda amaç onların zihinsel dünyalara hitap etmek ve ilgisini çekmeyi sağlamak hedeflenmektedir (RTÜK, 2012:17).

Televizyon Çocuk programlarının özelliklerini Cereci (2001:151) şu şekilde belirlemektedir; İçeriklerin önceliği çocukların dünya ile ilgili deneyimini ve bilgi birikimi arttırıp, onların dünyaya bakış açılarını genişletmeye çalışmaktadır. Programda eğlence, bilgi ve düşünce unsurunu aynı oranda vermektedir. Buradaki en temel amaç doğru bir psikolojik alt yapıyla çocuğu geleceğe hazırlamak üzerine bir program türü ortaya çıkmasını sağlamaktır. Türkiye de yayınlanmakta olan çocuk programları sadece çizgi film türünden ibaret bir durumdadır. Bu çizgi filmleri çoğu ise yurtdışı formatlı türler olup Türkçe seslendirmeyeyle çocuk izleyici kitlesine sunulmaktadır. Televizyon kanalları arasındaki rekabet duygusu ve reklam payındaki oranlar sebebiyle yapımcıların çizgi film türü hariç bir çocuk programı için bütçe ayıramamasına neden olmaktadır. Bu düşünce kapsamında eğer bir program formatı yayınlanacaksa da sadece çocuk hedef kitle değil tüm ailenin katılım gösterebileceği ya da izleyebileceği türler yapılmaktadır (Çaplı, 2002:143).

Televizyon içeriklerinin çocuklar için faydalı ya da zararlı olabileceği uzun yıllardır tartışma konusu oluşturmaktadır. Yayınlanan çizgi filmlerin içeriği, çocuk programlarının türleri birçok açıdan çocuk gelişine katkı sağlayabileceği gibi gerekli denetim sağlanmaması sonucuyla zararlı ve faydasız içeriklere de maruz kalınabileceği gerçeğini taşımaktadır.

5. Eğlence ve Magazin Programları

Eğlence ve magazin programları izleyiciyi eğlendirme amacı içeren türdedir. Hedef kitlelerini eğlenme gereksinimi karşılamak isteyen izleyici oluşturmaktadır. Eğlence programlarının belirli özellikleri şöyledir; izleyicinin hoş vakit geçirmesini sağlamak ve yaşanan kültürün öğeleri içinde barındırarak izleyicinin ilgisini kazanmaktır. Eğlence programlarının içeriğinde mizah türünün yanında eğlendirirken öğretici ve ders veren bir tarafta bulunmaktadır (Cereci, 2001: 152).

Magazin programları ise kendi statüsünde bir çeşit haber programı olarak görülebilmektedir. Cemiyet ve toplum tarafından tanınan ünlü kişilerin özel hayatlarından ve iş yaşantılarından çeşitli dedikodu sayılabilecek türden haberlerin izleyiciyle paylaşıldığı bir türdür (Usta, 2019:34).

6. Sağlık programları

RTÜK, sağlık programı adına belirlediği tanıma göre “İzleyicilere çeşitli sağlık problemleri ile ilgili bilgi veren ve halkı bilinçlendirmeyi amaçlayan programlardır.” Televizyon kanallarında sağlık konusunu işleyen programlar oldukça dikkat çekici ve halk üzerinde etkisi olan yapımlardır.

Bu program türü bazen sohbet programının içeriğinde bir köşe olarak yer almaktadır. Bazen ise direkt olarak bir program türü şeklinde izleyiciye sunulmaktadır. Sağlık programları içerik olarak incelendiğinde uzman konukların yer aldığı ve hastalıklar konusunda tavsiyeler verdikleri görülmektedir (Usta, 2019).

Sağlık programları için çoğu zaman iyi bir görünüme sahip bir sunucu seçilmektedir. Fakat Uzman doktorların da sunduğu programlar mevcuttur. Günümüzde güncel olarak yayın hayatında olan FOX TV’de sabah kuşağında yer alan “Çağla ile Yeni Bir Gün” sağlık program türü adına bir örnektir. Bu program manken ve oyuncu Çağla Şikel’in sunumuyla her gün belirlenen bir konunun uzmanından alınan tavsiyeler üzerine ilerlemektedir. Alanında uzman doktor, diyetisyen veya güzellik uzmanı gibi kişiler izleyiciye ve stüdyoda bulunan hastalara ya da desteye ihtiyaç duyan kişilere tavsiyelerini ve görüşlerini aktarmaktadırlar.

Sağlık programları adı itibariyle de anlaşılmaktadır ki halkı sağlık konusunda bilinçlendirmek ve onlara tavsiyelerde bulunmak adına yapılan program formatlarıdır.

7. Drama ve Dizi Programları

Televizyonda yer alan drama türü farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır. Bunların en bilinenleri diziler, televizyon filmleri, belgesel dramalar ve seriyallerdir. Günümüzde televizyon akışında en çok yeri ise dizi ve seriyaller almaktadır. İki tür arasında günümüz yayıncılığında birçok benzerlik oluşmuştur. İkisinde de aynı mekan şekilleri ve benzer karakter tahlilleri mevcuttur. Fakat dizilerde bir bölüm sona ererken konu alınan olay da çözüme kavuşmuş olmaktadır. Böylelikle her bölüm aslında kendi içinde mini bir film özelliğindedir.

Seriyyaller de ise bölüm sonu yaşanan olayın en heyecanlı yerinde bitmekte ve böylece bir sonraki bölüm için bir merak uyandırmaktadır (Kula, 2013). Günümüzdeki televizyon dramaları incelendiğinde bu iki formatın karıştırılarak bir tür elde edildiği görülmektedir.

Mutlu'nun da 2008 yılındaki çalışmasında yer verdiği gibi: *"Bu birleşik formatta her bölüm açılıp kapanan bir öyküyü anlattığı gibi, devam eden bir öyküyü de anlatmaktadır; böylelikle izleyicinin bir hatta birkaç bölümü kaçırmış olması, onu programdan uzaklaştırmaz; üstelik devam eden öykü sayesinde programa bağlı izler kitle oluşturulabilmektedir."*

Diziler birçok yan hikâyenin ana konuya eklendiği bir anlatı yapısına sahiptir. Bu hikayeler birçoğu zaman bir sona varsa da asıl işlenen konu dizi sona ermeden bir çözüme kavuşmamaktadır. Hikâyenin böyle uzun sürmesi izleyicinin merakını arttırdığı için sürekli bir izleyici kitlesi oluşmasını da sağlamaktadır. Dizi karakterlerinin yaşanan olaylara nasıl bir tepki vereceği ve karakterin sonunun nasıl olacağı başlıca merak unsurları içindedir (Ayaşlı, 2006). Televizyon dramaları sinema ve tiyatrodakine benzer bir drama türünün anlatı imkanlarını kullanmaktadırlar. Fakat teknik ve sanatsal açıdan farklılıklar besledikleri için anlatım tarzları birbirinden bambaşkadır. Sinema ve tiyatronun izlenme rutini ile televizyonun ki farklıdır. Televizyon her zaman ulaşılabilen ev konforundan çıkmadan izlenebilen bir araçken sinema ve tiyatro için özel bir zaman dilimi ayırmak gerekmektedir. Televizyonun bu rahatlığı ayrıca izleyiciye birçok türü bir arada izlenme imkanını da getirmektedir (Mutlu, 1991:86).

Diziler televizyon kanallarının en çok zaman dilimini ayırdığı program türleridir. "Prime Time" saat dilimi olarak belirtilen akşamdan geceye uzanan aralıkta hemen hemen bütün kanallar dizilere yer vermektedirler. Bu dizilerin önceliği kadın izleyicilerden oluşmakla beraber çalışan hedef kitleyi de kapsadığı için çoğunluğun evde olduğu saat diliminde yayınlanmaktadır (Akyürek ve Orhon, 2006: 39-41).

Dizilerde konu genellikle; aşk, ihtiras, ilişkiler, aldatmalar, evlilik, boşanma, aile, cinsellik, arkadaşlık sorunları gibi şeylerdir. Seriyallerin içeriği ise; aldatan eşler, sorunlu evlilikler, gayri meşru çocuklar, kanunsuz ve kuralsız yapılan işlerden oluşmaktadır. İki türün günümüzde iç içe geçtiği benzer yapımlar mevcut durumdadır (Dery, 1985, s. 101).

Televizyonun hedef kitlesine sunulan hemen hemen bütün türlerde dramatik düşüncenin hakim olduğu görülmektedir. Bunun sebebi dramanın insanı ve dünyayı anlama ve üzerine düşünme üzerine bir yöntem olmasıdır (Esslin, 2001:18).

Televizyon kitle iletişim araçları içerisinde yaşanan kültürün değişen her halini yansıtmaktadır. Toplumda değişen kültürel unsurlar televizyonun da konulara etki etmektedir. Günümüz dizi anlayışı da toplumun ilgisine ve değişen yapısıyla eş değer bir şekilde ilerlemektedir. Drama dizilerinin yanında toplumlu eğlendirmek amaçlı komedi tarzı dizilerde izleyicinin beğenisine sunulmaktadır. Sayıları dramalar kadar çok olmamakla birlikte toplumdaki olaylara eleştirel bir bakış açısı getirmek ve bunu güldürü şeklinde izleyiciye aktarmak amaçlanmıştır. Fazla mekân kullanımı tercih edilmeden genellikle ev içinde geçen olaylar mizahi bir dille anlatılmaktadır.

Televizyon dizi türleri ısmarlama yapılmaktadır. Bu senaryo yazarları hedef kitlenin ilgisini çekebilecek ve seçilen ya da önceden belli olan oyunculara uygun hikâye ve karakter oluşturmaktadırlar. Böylece oyuncuların yeteneklerinin ön plana çıkması ve izleyicinin hikâyeden etkilenecek beğeniyle takip etmesi sağlanmaktadır (Kelsey, 2001:134).

8. Müzik Programları

Müzik ve eğlence programları izleyicinin eğlenme arzusunu karşılayan bir program türüdür. Dinlemekten ve Seyretmekten keyif aldığı sanatçının hem katıldığı programı hem de bazı tematik müzik kanallarında kliplerini izleme şansına sahip olunmaktadır. Televizyon, radyodan farklı olarak sanatçıyı görme ve sanatını izleme imkânı sunmaktadır (Mete, 1999: 69).

Müzik programlarının özelliklerini Cereci (2001:153) şu şekilde belirtmektedir; *“Sadece bir müzik dinletisi değil aynı zaman hakkında da bilgi içermelidir. Hazırlanan sahne müziğin önüne geçmemelidir. Program, ele alınan müzik türünün uzmanları tarafından hazırlanmalıdır. Müzik ön planda tutulmalı ancak bunun yanında içeriğin eğlendirici ve bilgi aktarıcı bir yönü de bulunmalıdır.”*

Televizyonda yayınlanmakta olan bir müzik eğlence programının dekor, stüdyo tasarımı, sunucu ve konukların makyaj ve kostümleri programın görsel atmosferi açısından büyük önem taşımaktadır. Programın akış ritmi ve söylenen şarkıların süresi de ayrı bir unsurdur.

Seilen mzik paralarının uzunluęu, hareketli ve yavař oluřu belirli bir akıř listesiyle hazırlanmaktadır. İzleyiciyi sıkmamak ve srekli programın dinamięini ayakta tutmak bu program trlerini en nemli zellięidir (Mutlu, 1995:148).

9. Spor Programları

Spor programları, fiziksel etkinliklerin yařandığı spor faaliyetlerini yayınlamanın dıřında bu faaliyetlerdeki oyunları ve oyuncuları deęerlendiren ve eleřtiride bulunan bir trdr.

Bu program trnn zelliklerini Cereci (2001:155) řu řekilde aktarmaktadır; yayınlar sıklıkla gncel spor faaliyetleri zerine olmaktadır. Hedef kitlesinin oęunlukla sporla ilgilenen kiřiler zerinden oluřturmaktadır. Bu program trleri genellikle canlı bir tempoya sahiptir. Programda yer alan katılımcılar alanında uzman kiřilerden seilmektedir. Bu tarz programların amacı topluma spor bilincini ařılamak ve ilgisini ynlendirmek olmaktadır.

10. Reality Show ve Yarıřma Programları

Reality show, oęunlukla canlı olarak yayınlanmakta olan, aile ii kavgalar, cinayet, kayıp ve kiřisel sorunları konu alan bir program tr olarak RTK tarafından tanımlanmaktadır (RTK, 2014: 15). Ayrıca reality tr programlar, gereklik unsurunu n planda tutan ve bunun yanında eęlence de ieren kurguya olduka az yer vermeye zen gsteren, konuları geniř bir hedef kitleyi kapsayan yayınlardır.

Tr hakkında birok fikir ortaya atılsa da reality programlar, belgesel ve haber trlerinin harmanlanıp eęlence trne dnřtrlmřtr. Ancak bunun yanında gerek hayata dayalı merkezinde bir maędur bulunduran aynı zamanda gzetleme yetisi ieren formatıyla izleyici tarafından merak unsuru barındıran bir tr olarak da dikkat eker. Bu tanım doęrultusunda reality programları iki tr ayırmak mmkndr.

1. Belgesel ve Haber ierięinden doęan reality programlar.
2. Kurgusuz ve Olgusal Reality programlar (Kilborn, 1994: 422).

Kilborn'un reality show programları zerinden alıřmasına gre format tanımı post modern olması dolayısıyla deęiřken ve greceli bir yapı kazanmaktadır ve net bir tanımı yapılmamalıdır.

Reality show programları adına net bir tanıma varılmamakla birlikte özellikleri Biressi ve Nunn tarafından şu şekilde belirlenmiştir; Kişi veya kişilerin başlarına gelen olayların kameralarla kaydedilebilmesi ve gerçek yaşam öykülerinin yeniden canlandırılmasıdır. Gerçeklik unsuru esas alınan programlar bu biçime uygun kurgulanmaktadır. Programlara katılım çoğunlukla sıradan insanlar tarafından gerçekleşmektedir. Bir senaryo üzerinden değil doğal akışı üzerinden program formatı oluşmaktadır (Biressi ve Nunn, 2005: 9).

Öyleyse reality programlar için, gerçeklik olgusu esas alan, sıradanlık içeren, eğlence barındıran ve kurgusalıktan uzak duran, katılımcısının sıradan insanlardan oluşturan ve evrensel konuları işleyen bir formattır tanımı yapılabilmektedir. Gitlin, reality programların yeni bir tür olmadığını ve bu programların yapımcıların ucuz maliyet ve sürekliliği olan konuların işlenmesi ayrıca bir metin yazarına sahip olunmayı gerektirmemesi yönüyle hep tercih edildiğinden söz etmiştir (Gitlin, 1994: 518).

Reality show programları hemen hemen her kanal tarafından program akışına dahil edilmesi ve geniş bir hedef kitle tarafından takip edilmesinin en büyük sebebinin sıradan insanların gerçek hayatta yaşadıkları sorunlara yer verilmesi kaynaklıdır. Böylece gerçekliği yeniden inşa eden reality programlar kendi içinde yeni bir habercilik anlayışı da oluşturmuştur.

Geniş bir tür olarak ele alınabilecek olan reality programlar kendi içinde çeşitli konulara ayrılmaktadır. Yayın akışında birçok içeriğin reality program adı altında toplandığı görülmektedir. Yarışma programları, gece yarısı şov programları ve günümüzde ekranda en çok yer alan gündüz kuşağı programları bu başlık altında toplanan yayınlardır. Çalışmanın da konusu olan gündüz kuşağı programları Türk televizyonlarında önemli bir izleyici kitlesine sahip ve yayınlandığı saat aralığında içeriksel olarak birden fazla çeşitle izleyiciye sunulmaktadır. Bu program türleri daha çok kadın izleyicileri hedef kitlesi olarak belirlediğinden dolayı ev hanımlarının rahatlıkla izleyebileceği gündüz saatlerinde yayınlanmaktadır. Kendilerine ait alanlarında sosyal ve ekonomik açıdan sınırlı imkanlara sahip olan ve kendini kısıtlanmış bir yaşam alanı içinde hisseden kadınlar açısından bu tarz programlar bir anlamda sıkıcı gündelik yaşam alanının dışarıda tutmak bir süre de olsa uzaklaşmak adına onlar için değerlidir (Çelenk, 2010: 232).

11. Gündüz Kuşığı Programları

Gündüz kuşığı program içerikleri incelendiğinde de görülmektedir ki çoğunlukla kadın sunucu ve konukların yer aldığı aile, cinayet, kayıp, şiddet gibi ağır konuların ve sağlık, din, astroloji evlilik, yemek, moda gibi hayatın her alanını kapsayan geniş bir yelpazeyi içinde barındırmaktadır. Televizyon yayıncılığı için önemli bir yer edinen gündüz kuşığı programları yayın akışında 10:00- 18:00 aralığında yer almaktadır. Konu, söylem ve içerik yönüyle kadın izleyiciyi kapsar yönlü görünse de başka bir yönüyle de genel izleyici kitlesine de seslenmektedir. İçerik anlamında bir haber ya da söyleşi program olarak nitelendirilemeyen reality program kapsamına giren gündüz kuşığı programları birçok program türünün özelliklerinin harmanlanarak yapısını oluşturmuştur. Televizyonun toplum üzerindeki etkisi yadsınamaz bir gerçektir. Gündüz kuşığı programı ise gerek ele aldığı konular gerekse katılımcılar gereği toplumun her kesimine hitap etmekte ve etkisi altına almaktadır. Bu tür programlar toplumu yansıttığı gibi var olan değerlerin değişmesine ve yeni kalıpların oluşmasına da zemin hazırlaması yönünden önem arz etmektedir (Arslan, Demir, 2017: 37).

Gündüz kuşığı programları, kadınlar üzerinde yoğun bir etkiye sahip içeriklerdir. Ele aldığı aile için tartışmalar, kayıp, cinayet gibi mahrem ve özel sayılabilecek her konunun detaylıca ve günlerce ekran önünde işlendiği saatler süren yayınlardan oluşmaktadır. Konu itibarıyla birbirine benzerlik gösteren bir türdür. Bu program türünün iddiası kadınların yaşadıkları sorunlara ve aile içi problemleri uzman konuklar ve katılımcılar yoluyla çözüm yolları aramak ve yaşanan olaya eleştirel bir bakış açısı sunarak toplum bilinci oluşturmak olsa da bunu uygulamada seçilen yöntemlerin program içerikleri dahilinde ne kadar doğru işlendiği bir tartışma konusudur.

Gündüz kuşığı programları arasında yarışma programları da bulunmaktadır. Yarışma programları yapısı itibarıyla en fazla eğlence barındıran rekabet ortamı sağlaması gereği toplum tarafından ilgiyle izlenen bir türdür. Reality program türü içerisinde yer alan ve gerçeklik olgusunu temel prensip edinen bu tarz yarışma programlarında sıradan insanların birbirleriyle olan yarışları izleyiciye aktarılmaktadır.

Bu program türleri başlangıçta “prime time” diye adlandırılan akşam kuşağında yerini almıştır. 2000’li yıllarda bir Avusturya yapımı olan *Taxi Orange’m* ve *Big Brother’ın* karışımı yerli uyarlama *Biri Bizi Gözetliyor (BBG)*, Türk yapım şirketi Sinevizyon’un projesi olarak Show TV’de yayınlanmıştır. Zaman içerisinde popülaritesini arttırarak yayınlandığı kanallara reyting sağlamıştır (Binark, Kılıçbay, 2004). Toplum tarafından ilgiyle izlenen ve geniş bir hedef kitlesine sahip olan bu program türü yıllar içerisinde hemen hemen her kanalın program akışında yerini almıştır. Bunların sırasıyla en popüler olan programları olan *BBG* (uzun yıllar devam etmiştir), *Popstar*, *Akademi Türkiye*, *Ben Bilmem Eşim Bilir*, *Yaparsın Aşkı*, *Survivor*, *Ütopya*, *Big Brother* gibi birçok format yayın hayatını sürdürmüştür.

Yarışma programlarının geniş bir hedef kitleyi içermesi ve toplumun ilgisini kazanması onu sadece prime time yayınlanan bir format olmaktan çıkartarak gündüz kuşağına taşımıştır. Geniş bir zaman dilimini içeren “gündüz kuşağı” yayın saati içerisinde birçok konu üzerine üretilen gündüz kuşağı yarışma programları oluşmuştur.

Son dönem televizyon yayıncılığında program türleri arasında popülerlik kazanan ve geniş bir hedef kitleye sahip olan yemek, moda, temizlik gibi konular içeren gündüz kuşağı yarışma programları reality program türü adı altında oldukça ilgi çekici ve tartışma yaratan formatları oluşturmaktadırlar. İzleyiciye sunulan bu program türleri, kendine ait bir gerçeklik inşa ederken aynı zamanda topluma da yeni bir gerçeklik kazanmaları adına etkilemektedir.

Çalışmanın konusunu da oluşturan gündüz kuşağı yarışma programları içeriksel anlamda çeşitli türlere ayrılmaktadır. Dönem içinde popülerlik kazanan ve konuları değişen programlarda rekabet olgusu ve eleştirel bir bakış açısı esas alınmıştır. Bu programlar yayınlandığı her dönem ilgiyle izlenen ve kanalların en büyük reklam pastasına sahip olduğu türlerdir. İçeriksel anlamda birbirlerinden farklı isim ve tarzlarda izleyiciye sunulsa da benzer bir kurgusal mantık ışığında işlenmektedir. Bu formatlar belirli bir sosyal gerçeklik oluşturmaktadır. Bu doğrultuda da gerçeği bir kurgu üzerinden var etmektedir.



IV. KARAGÖZ VE HACİVAT GÖLGE OYUNU VE YEMEKTEYİZ PROGRAMININ TÜRSEL ELEŞTİRİSİ

A. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu tez kapsamında gölge oyunundan günümüz televizyon programlarına kadar gelişen süreçte eğlendirme amaçlı iki farklı gösterim olan Karagöz-Hacivat gölge oyunu ile bir reality programı olan *Yemekteyiz* isimli televizyon programının anlatı yapısını, içeriksel özellikleri kıyaslanarak metaforik bir karşılaştırması yapmak amaçlanmıştır. Bu araştırmada *Yemekteyiz* programının karşılaştırmanın konusu olmasının sebebi içeriksel yapısı ve özelliklerinin Karagöz ve Hacivat oyunun izlerini taşıyor olmasıdır. Televizyon programlarının genel bir incelemesi sonucunda benzerlik ve yapısal özellik kapsamında *Yemekteyiz* ile Karagöz- Hacivat gölge oyunun büyük ölçüde benzerlik taşıdığı görülmektedir. *Yemekteyiz* reality programı; gündüz kuşağında yayınlanmakta olan sunucu ve dış ses önderliğinde 5 farklı kültürden yarışmacının yemek yapımı adı altında bir araya getirildiği bir yarışma türüdür. Bu türü Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ile benzer kılan yanı ise sunucu ve dış ses arasında oluşturan atışmanın bir Karagöz ve Hacivat metaforu oluşturmalarıdır. Bunun yanında bir diğer benzer yönü ise gölge oyunun içeriksel yapısı ile aynı sıralamada bir kurgu içermesidir. Ancak değişen koşullar ve toplumsal yapı göz önüne alındığında gölge oyunun yerini alan televizyonun anlatı yapısı ve ideolojisindeki olumlu ve olumsuz değişiklikler yadsınamaz bir gerçektir. Bu bağlamda değişen yeni medya olgusu dikkate alınarak gölge oyunundan bu yana kaybedilen ve değişen değerler üzerinden televizyonun toplumlar üzerindeki etkisi ve manipülasyonu değerlendirilerek, değişen ideolojik yapı planlanan çalışmada tartışılmıştır. Bu iki eğlence amaçlı gösterimin eğitcilik açısından içeriğini kıyaslamak içeriğin günümüze doğru nasıl saydamlaştığını göstermek ve literatüre kazandırılması çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Türk kültüründe önemli bir yeri olan gölge oyunu, ele aldığı konularla hem bir yol gösterici hem de eğlendirirken öğreten ve hicveden bir işleve sahip olmuştur. Günümüz televizyon yayıncılığının programları ise faydasız eğlence sağlarken kavgâ ve rekabet üzerine halka bir seyir sunmaktadır. Bu doğrultuda televizyon programlarının bireye ve topluma etkisi değerlendirilerek "faydası olan eğlence" üzerine bir yorum getirilecektir.

Bunun yaparken de örneklem olarak Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ve *Yemekteyiz* programının benzer ve ayrılmış yönleri incelenecektir. Bu iki türün seçilmesindeki amaç ise Karagöz ve Hacivat tiplerinin günümüzde bir metaforik karşılığı olabileceği düşünülen sunucu ve dış ses karakterlerinin benzerlik taşıyan yanlarının olması ve anlatı yapısındaki benzer yönlerin olduğu düşüncesidir. Değişen toplum düzeninde dönemin küşterileri ile günümüz program yapımcılarının ideolojik yapıları karşılaştırılacaktır.

Bu araştırma sonucunda televizyonun işlevi üzerine ne gibi içerik değişiklikleri sağlanabilir ve var olan içeriklerin düzenlenmesinde hangi yollar izlenebilir değerlendirilmesi yapılacaktır. Araştırma kapsamında ele alınan konular değerlendirilerek televizyonun bir iletişim aracı olarak günümüzde ve gelecekte toplum üzerinde doğru etkiyi oluşturmâsı üzerine önermelerde bulunulacaktır. Daha önce de belirtildiği üzere bu iki gösterim benzer amaçlara sahip olmasına karşın içerik ve nitelik açısından birbirinden oldukça farklıdır. Ancak literatür incelendiğinde gölge oyunu ve televizyonu tarihinin hiçbir sürecinde inceleyen bir çalışma bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu çalışma ile literatürdeki bu eksikliğin de tamamlanması amaçlanmıştır.

B. Yöntem

Çalışmada yöntem olarak, sinema film türlerini incelemde yaygın olarak kullanılmakta olan türsel incelemeye yer verilmiştir. *Türsel eleştiri* yaklaşımı temelinde, sinema tarihi boyunca bir anlatım dili oluşturan ve her filmde bunu tekrarlayan bir yapıya sahip olan böylece bir tür olarak ayrılabilen filmlerin incelemesini kapsamaktadır. *Türsel eleştirinin* ele aldığı filmler, ticari ve popüler anlamda dikkat çeken benzer toplumsal ve psikolojik konuları ve temaları içeren ayrıca değişmez karakteri içeren belirli bir mekân ve tarihsel dönem içinde yer alan benzerlik yönünden görsel olarak dahi tanınan filmlerdir.

Bu bağlamda *türsel eleştiri*; temel anlatı yapısı, tema, karakterler, mekân yani kısaca tüm sözdizimsel ve anlambilimsel öğelerin sınıflandığı ve tanımlandığı bir bütün içinde gerçekleştirilmektedir (Özden, 2014: 211).

Bu tanım doğrultusunda çalışmayı destekleyecek en kapsamlı yöntem *türsel eleştiri* yöntemi olmuştur. Ancak çalışma aynı türe ait sinema filmleri değil amaçları doğrultusunda aynı türde sayılabilecek eğlence programının benzer yanlarının incelenmesinden oluşmaktadır. Bahsi geçen programlar kuramsal çerçevede ele alınarak gölge oyunun yerini aldığı düşünülen televizyon bağlamında benzerliklerini ve farklılıklarının tespiti amaçlanmıştır. Farklı tarihsel dönemlerde toplumla buluşan bu iki ayrı türün incelenmesinde Zafer Özden'in **Film Eleştirisi** kitabında yer alan *türsel eleştiri* yöntemi referans alınmaktadır. *Türsel eleştiri* için anlatı yapısı, karakterler, görsel betimlemeler ve ideoloji adlı dört başlık ölçüt olarak alınmaktadır.

Çalışmanın kapsamında ele alınan örneklerden biri olan Karagöz ve Hacivat gölge oyununa tezin ilk bölümde detaylıca yer verilmiş ve radyo, sinema ve televizyon gibi iletişim araçlarından çok önce var olan toplumu eğlendirirken bilinçlendiren kültürümüzün bir parçası gölge oyununun yerini alan televizyonun toplum üzerinde bıraktığı etkilerden yola çıkılarak çalışmada içeriksel yapı ve karakterler üzerinden metaforik anlamda Karagöz ve Hacivat oyunu ile benzerlik taşıyan *Yemekteyiz* isimli reality programının karşılaştırmalı şekilde *türsel eleştirisi* yapılmıştır.

İki türün içeriğindeki benzerliklerin ve farklılıkların tespiti için anlatı yapısı, karakter, görsel betimlemeler ve ideolojik kavramların önce içeriklerine yer verilmiş sonrasında ise iki türün eleştirisi belirlenen başlıklar altında yapılmıştır. Çalışma kapsamında yer verilen konular geçmişten bugüne iki tür arasındaki anlatı yapısındaki değişim ve televizyonun ideolojisi hakkında bir çıkarımda bulunup Türk toplumunun değişen çehresine değinilmeyi sağlamaktadır.

Yapılan araştırmalar ve elde edilen veriler kapsamında geçmişten günümüze değişen hikâye ve anlatı yapısı ve eğlence anlayışı incelenmiş olup gölge oyunundan günümüz televizyon programlarına kadar ki gelişen süreçte eğlence amacıyla yapılan programların içerik açısından niteliğini kaybettiği gözlenmiştir.

C. Yemekteyiz Programı

Bu çalışmada örneklem olarak yer alacak *Yemekteyiz* programı İngiltere kanalında “Come Dine With Me” adıyla tanınan ve Endemol yapım şirketi tarafından 27 ülkeye dağıtımı yapılan bir program türüdür. Formatı yemek pişirme ve tadım yaptırma olarak tanımlanmıştır.

Yarışma, İngiltere’de yayın hayatına girdiği dönemde Ülkenin önemli komedyeni Dave Lamp tarafından eleştirel ve iğneleyici bir metin diliyle seslendirilmiştir. Burada programın yayın süresi 48 dakika olarak belirlenmiştir.

Türk televizyonlarına ise bu program türü 2008 yılında *Yemekteyiz* adıyla Show TV kanalıyla tanıtılmıştır. 6 sezon boyunca sunucusu olmadan sadece “dış ses” yönetimiyle sürdürülmüştür. 2017 yılında Onur Büyüktopçu sunucu olarak programa dahil olmuştur. 2019 yılında sunucu değişikliği yapılmış ve Seda Sayan programın sunucusu olarak görevlendirilmiştir (Kaynak: ozgurkurtulus.com.tr, 2022). Günümüzde halen yayın hayatına devam etmekte olan yarışma şu an TV8 ekranlarında *Zuhal Topal’la Yemekteyiz* adıyla ekrana gelmektedir. Bu Tez kapsamında incelenecek *Yemekteyiz* programı 2018 yılında Onur Büyüktopçu tarafından sunuculuğu gerçekleşmiş olan format türüdür. Türkiye’deki yayın süresi 3 saate yakın olan program yurtdışı örneklerinden daha uzun sürmesi sebebiyle Türk kültürüne uygun şekilde revizyona uğramıştır. Program akışı alışveriş, pişirme hazırlama ve sunma olarak birer saatlik bölümlere ayrılmıştır. Yayınlandığı dönemde Radyo, Televizyon Üst Kurulunda (RTÜK) izlenme ve Dinlenme Oranı Ölçüm Merkezi’nce belirlenen rating ölçümlerince sıralamada yüksek izlenirlik oranına sahip olması yönüyle Türk toplumu tarafından ilgiyle izlendiği görülmektedir.

TOTAL

#	Program Adı	Kanal	Baş. Saati	Bit. Saati	Rating	Share
1	KADIN	FOX TV	21:01:14	24:18:02	11.57	26.49
2	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ	ATV	20:41:53	24:17:42	8.76	20
3	KADIN (ÖZET)	FOX TV	20:00:17	21:01:09	7	16.63
4	UFAK TEFEK CINAYETLER	STAR TV	20:59:26	24:18:53	6.09	14.09
5	FATİH PORTAKAL İLE FOX ANA HABER	FOX TV	18:59:59	20:00:07	5.41	15.58
6	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ (ÖZET)	ATV	20:00:03	20:41:53	4.45	10.83
7	SHOW ANA HABER	SHOW TV	18:58:37	19:59:58	4.42	12.72
8	UFAK TEFEK CINAYETLER (ÖZET)	STAR TV	20:01:10	20:59:26	4.15	9.73
9	ESRA EROLDA	ATV	16:30:37	18:44:36	3.8	15.61
10	MUGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	09:59:53	13:00:09	3.6	22.85
11	ATV ANA HABER	ATV	18:59:48	19:53:51	3.54	10.17
12	AHMET HAKAN'LA KANAL D HABER	KANAL D	18:59:19	19:58:56	3.34	9.63
13	SICAK GELİŞME	KANAL D	18:45:04	18:59:19	3.2	10.2
14	NUH BÜYÜK TUFAN (Y.S)	KANAL D	20:15:40	22:51:24	3.2	7.14
15	YEMEKTEYİZ	TV8	16:24:26	19:18:32	2.9	11.4
16	STAR ANA HABER	STAR TV	19:00:09	20:00:54	2.77	7.86
17	HABER ONU	SHOW TV	18:27:56	18:58:37	2.63	8.64
18	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE ÖZET	TV8	19:18:42	20:45:35	2.5	6.4
19	ADINI SEN KOY	STAR TV	17:36:05	19:00:09	2.5	8.94
20	HAVA DURUMU	ATV	19:56:06	19:56:32	2.41	6.23
21	MANCHESTER UNITED-SEVILLA UEFA SAMPIYONLAR LİGİ KARŞILASMASI	TRT 1	22:39:07	24:42:22	2.36	6.77
22	ELİF	KANAL 7	19:59:44	21:20:25	2.31	5.48
23	BENİ AFFET	STAR TV	15:43:24	17:00:02	2.3	12.42
24	GÜLDÜR GÜLDÜR SHOW (TKR)	SHOW TV	20:00:09	23:44:36	2.3	5.26
25	ARKA SOKAKLAR (TKR)	KANAL D	16:02:37	18:37:09	2.22	9.69
26	KORDUGUM	KANAL 7	16:12:53	18:00:07	2.19	10.18
27	KANAL 7 HABER SAATİ	KANAL 7	18:00:07	19:00:01	2.07	7.29
28	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE	TV8	20:45:35	23:18:50	2	4.38

Şekil 14 13.03.2018 Yemekteyiz Total Rating Sonuçları

(Kaynak: sozcu.com.tr, 2022)

#	Program Adı	Kanal	Baş. Saati	Bit. Saati	Rating	Share
1	KADIN	FOX TV	21:01:14	24:18:02	10.94	24.28
2	UFAK TEFEK CINAYETLER	STAR TV	20:59:26	24:18:53	10.09	22.69
3	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ	ATV	20:41:53	24:17:42	8.39	18.62
4	UFAK TEFEK CINAYETLER (OZET)	STAR TV	20:01:10	20:59:26	7.11	17.07
5	KADIN (OZET)	FOX TV	20:00:17	21:01:09	6.52	16.06
6	FATİH PORTAKAL İLE FOX ANA HABER	FOX TV	18:59:59	20:00:07	6.41	21.16
7	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ (OZET)	ATV	20:00:03	20:41:53	4.08	10.37
8	YEMEKTEYİZ	TV8	16:24:26	19:18:32	3.83	18.91
9	NUH BÜYÜK TUFAN (Y.S)	KANAL D	20:15:40	22:51:24	3.46	7.7
10	MANCHESTER UNITED-SEVİLLA UEFA SAMPİYONLAR LİGİ KARŞILASMASI	TRT 1	22:39:07	24:42:22	3.37	9.33
11	STAR ANA HABER	STAR TV	19:00:09	20:00:54	3.05	9.78
12	SHOW ANA HABER	SHOW TV	18:58:37	19:59:58	2.78	9.17
13	ATV ANA HABER	ATV	18:59:48	19:53:51	2.68	8.82
14	AHMET HAKAN'LA KANAL D HABER	KANAL D	18:59:19	19:58:56	2.65	8.77
15	GÜLDÜR GÜLDÜR SHOW (TKR)	SHOW TV	20:00:09	23:44:36	2.64	5.98
16	ADINI SEN KÖY	STAR TV	17:36:05	19:00:09	2.4	10.47
17	ESRA EROLDA	ATV	16:30:37	18:44:36	2.4	12.52
18	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE ÖZET	TV8	19:18:42	20:45:35	2.3	6.3
19	SICAK GELİŞME	KANAL D	18:45:04	18:59:19	1.99	7.46
20	MUGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	09:59:53	13:00:09	1.96	15.87
21	HAVA DURUMU	ATV	19:56:06	19:56:32	1.83	5.05
22	HABER ONU	SHOW TV	18:27:56	18:58:37	1.71	6.65
23	GECE HATTI	SHOW TV	23:45:44	24:31:00	1.7	5.39
24	YEMEKTEYİZ ÖZET	TV8	15:45:13	16:24:26	1.65	12.49
25	JET SOSYETE (TKR-GECE)	STAR TV	24:19:14	26:00:00	1.57	11.16
26	DUYMAYAN KALMASIN	STAR TV	11:00:04	13:00:17	1.4	10.7
27	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE	TV8	20:45:35	23:18:50	1.38	2.96
28	İSMAİL KÜÇÜKAYA İLE CALAR SAAT	FOX TV	07:15:01	10:00:17	1.35	20.98
29	ANA HABER	TRT 1	19:00:04	19:59:52	1.31	4.23

Şekil 15 13.03 .2018 Yemekteyiz ABC Rating Sonuçları

(Kaynak: sozcu.com.tr, 2022)

ABC

#	Program Adı	Kanal	Baş. Saati	Bit. Saati	Rating	Share
1	KADIN	FOX TV	21:01:14	24:18:02	12.08	25.63
2	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ	ATV	20:41:53	24:17:42	9.11	19.35
3	UFAK TEFEK CINAYETLER	STAR TV	20:59:26	24:18:53	8.96	19.24
4	KADIN (OZET)	FOX TV	20:00:17	21:01:09	7.09	16.69
5	FATİH PORTAKAL İLE FOX ANA HABER	FOX TV	18:59:59	20:00:07	6.31	19.63
6	UFAK TEFEK CINAYETLER (OZET)	STAR TV	20:01:10	20:59:26	5.55	12.82
7	ESKIYA DUNYAYA HUKUMDAR OLMAZ (OZET)	ATV	20:00:03	20:41:53	4.77	11.53
8	YEMEKTEYİZ	TV8	16:24:26	19:18:32	3.73	16.25
9	NUH BÜYÜK TUFAN (Y.S)	KANAL D	20:15:40	22:51:24	3.59	7.71
10	SHOW ANA HABER	SHOW TV	18:58:37	19:59:58	3.59	11.14
11	MANCHESTER UNITED-SEVİLLA UEFA ŞAMPİYONLAR LİGİ KARŞILASMASI	TRT 1	22:39:07	24:42:22	3.4	8.88
12	MÜGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	09:59:53	13:00:09	3.09	20.55
13	ATV ANA HABER	ATV	18:59:48	19:53:51	3	9.29
14	STAR ANA HABER	STAR TV	19:00:09	20:00:54	2.9	8.79
15	ESRA EROLDA	ATV	16:30:37	18:44:36	2.84	12.92
16	AHMET HAKAN'LA KANAL D HABER	KANAL D	18:59:19	19:58:56	2.84	8.85
17	ADINI SEN KOY	STAR TV	17:36:05	19:00:09	2.64	10.32
18	GÜLDÜR GÜLDÜR SHOW (TKR)	SHOW TV	20:00:09	23:44:36	2.47	5.36
19	HAVA DURUMU	ATV	19:56:06	19:56:32	2.42	6.44
20	SICAK GELİŞME	KANAL D	18:45:04	18:59:19	2.28	7.96
21	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE ÖZET	TV8	19:18:42	20:45:35	2.27	5.92
22	HABER ONU	SHOW TV	18:27:56	18:58:37	2.26	8.08
23	YEMEKTEYİZ ÖZET	TV8	15:45:13	16:24:26	1.88	12.01
24	ZAHİDE YETİŞLE	SHOW TV	09:43:10	11:51:36	1.73	12.57
25	JET SÖSYETE (TKR-GECE)	STAR TV	24:19:14	26:00:00	1.72	10.54
26	BENİ AFFET	STAR TV	15:43:24	17:00:02	1.69	10.32
27	YETENEK SİZSİNİZ TÜRKİYE	TV8	20:45:35	23:18:50	1.62	3.33
28	KORDUGUM	KANAL 7	16:12:53	18:00:07	1.6	8.4
29	GECE HATTI	SHOW TV	23:45:44	24:31:00	1.52	4.61

Şekil 16 13.03.2018 Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları

(Kaynak: sozcu.com.tr, 2022)

Günümüzde halen yayın hayatına devam etmekte olan yarışmanın TV8 ekranlarında *Zuhal Topal'la Yemekteyiz* adıyla ekrana gelen bölümlerinin güncel rating sonuçları ise aşağıdaki şekildedir.

KANTAR

4 Kasım 2022 Cuma

Title	Channel	Date	Start time	End time	Genre	Rtg%(Net)	Share%(Net)	TVR% (Net)
1 YALI CAPKINI	STAR TV	04.11.2022	20:45:10	23:47:30	DİZİLER	11,24	27,82	40,41
2 YALI CAPKINI (OZET)	STAR TV	04.11.2022	19:59:14	20:45:10	DİZİLER	6,15	16,02	38,41
3 ESRA EROL'DA	ATV	04.11.2022	16:21:08	18:43:59	GERCEK YASAMLAR	5,44	28,15	19,34
4 SELCUK TEPELİ İLE FOX ANA HABER	FOX	04.11.2022	18:59:51	20:00:11	HABER PROGRAMLARI	4,71	14,47	32,54
5 ARKA SOKAKLAR	KANAL D	04.11.2022	21:00:02	24:11:04	DİZİLER	4,70	12,08	38,94
6 MUGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	04.11.2022	09:59:53	13:00:01	GERCEK YASAMLAR	4,55	34,97	13,02
7 ATV ANA HABER	ATV	04.11.2022	19:00:03	19:51:15	HABER PROGRAMLARI	3,92	12,06	32,50
8 KANAL D ANA HABER	KANAL D	04.11.2022	18:54:42	20:00:09	HABER PROGRAMLARI	3,83	11,73	32,62
9 MASTERCHEF TÜRKİYE	TV8	04.11.2022	20:48:55	24:18:52	EĞLENCE PROGRAMLARI	3,73	9,58	38,97
10 ARKA SOKAKLAR (OZET)	KANAL D	04.11.2022	20:00:53	20:59:51	DİZİLER	3,54	9,01	39,34
11 İYİLİK	FOX	04.11.2022	20:32:17	23:17:50	DİZİLER	3,14	7,55	41,66
12 KIZILCIK SERBETİ	SHOW TV	04.11.2022	20:17:40	22:39:20	DİZİLER	3,12	7,50	41,54
13 SHOW ANA HABER	SHOW TV	04.11.2022	18:53:57	20:00:03	HABER PROGRAMLARI	3,05	9,49	32,16
14 SİCAK GELİŞME	KANAL D	04.11.2022	18:40:12	18:54:42	HABER PROGRAMLARI	2,37	8,47	27,97
15 YALNIZ KURT	ATV	04.11.2022	20:41:29	23:55:20	DİZİLER	2,31	5,75	40,13
16 MASTERCHEF TÜRKİYE OZET	TV8	04.11.2022	19:04:15	20:48:55	EĞLENCE PROGRAMLARI	2,19	6,12	35,80
17 İYİLİK (OZET)	FOX	04.11.2022	20:00:21	20:32:12	DİZİLER	2,18	5,72	38,12
18 TOPRAK İLE FİDAN (TKR)	STAR TV	04.11.2022	23:47:54	25:36:11	DİZİLER	2,18	12,81	17,00
19 KIZILCIK SERBETİ (OZET)	SHOW TV	04.11.2022	20:00:14	20:17:40	DİZİLER	2,14	5,75	37,25
20 YALNIZ KURT (OZET)	ATV	04.11.2022	19:59:56	20:41:29	DİZİLER	2,13	5,57	38,29
21 ATV GÜN ORTASI	ATV	04.11.2022	13:00:06	13:58:54	HABER PROGRAMLARI	1,90	17,46	10,88
22 HABER ONU	SHOW TV	04.11.2022	18:44:06	18:53:57	HABER PROGRAMLARI	1,85	6,58	28,09
23 KASABA DOKTORU	TRT 1	04.11.2022	20:58:00	24:03:43	DİZİLER	1,81	4,57	39,58
24 KIZILCIK SERBETİ (TKR)	SHOW TV	04.11.2022	22:39:36	25:16:59	DİZİLER	1,68	6,42	26,14
25 GELİNİM MUTFAKTA	KANAL D	04.11.2022	12:59:21	15:59:38	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,68	14,75	11,36
26 STAR ANA HABER	STAR TV	04.11.2022	18:20:21	19:01:05	HABER PROGRAMLARI	1,64	6,01	27,24
27 EMANET	KANAL 7	04.11.2022	19:34:38	21:16:08	DİZİLER	1,57	4,13	38,05
28 ZUHAL TOPAL'LA YEMEKTEYİZ	TV8	04.11.2022	16:00:01	19:03:59	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,57	8,15	19,27
29 SABAHIN SULTANI SEDA SAYAN	STAR TV	04.11.2022	10:12:43	13:00:41	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,56	11,77	13,23

Şekil 17 04.11.2022 Zuhal Topal'la Yemekteyiz Total Rating Sonuçları

(Kaynak: tuad.org.tr, 2022)

KANTAR

4 Kasım 2022 Cuma

Title	Channel	Date	Start time	End time	Genre	Rtg%(Net)	Share%(Net)	TVR% (Net)
1 YALI CAPKINI	STAR TV	04.11.2022	20:45:10	23:47:30	DİZİLER	9,63	26,17	36,82
2 YALI CAPKINI (OZET)	STAR TV	04.11.2022	19:59:14	20:45:10	DİZİLER	5,02	14,81	33,86
3 MUGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	04.11.2022	09:59:53	13:00:01	GERCEK YASAMLAR	4,14	37,01	11,19
4 MASTERCHEF TÜRKİYE	TV8	04.11.2022	20:48:55	24:18:52	EĞLENCE PROGRAMLARI	4,07	11,45	35,58
5 SELCUK TEPELİ İLE FOX ANA HABER	FOX	04.11.2022	18:59:51	20:00:11	HABER PROGRAMLARI	3,94	14,81	26,58
6 KIZILCIK SERBETİ	SHOW TV	04.11.2022	20:17:40	22:39:20	DİZİLER	3,73	9,99	37,37
7 ESRA EROL'DA	ATV	04.11.2022	16:21:08	18:43:59	GERCEK YASAMLAR	3,12	20,58	15,14
8 ATV ANA HABER	ATV	04.11.2022	19:00:03	19:51:15	HABER PROGRAMLARI	2,65	9,99	26,53
9 KASABA DOKTORU	TRT 1	04.11.2022	20:58:00	24:03:43	DİZİLER	2,40	6,65	36,11
10 MASTERCHEF TÜRKİYE OZET	TV8	04.11.2022	19:04:15	20:48:55	EĞLENCE PROGRAMLARI	2,35	7,70	30,54
11 ARKA SOKAKLAR	KANAL D	04.11.2022	21:00:02	24:11:04	DİZİLER	2,17	6,11	35,57
12 KANAL D ANA HABER	KANAL D	04.11.2022	18:54:42	20:00:09	HABER PROGRAMLARI	2,07	7,74	26,73
13 İYİLİK	FOX	04.11.2022	20:32:17	23:17:50	DİZİLER	1,99	5,28	37,62
14 KIZILCIK SERBETİ (TKR)	SHOW TV	04.11.2022	22:39:36	25:16:59	DİZİLER	1,97	7,97	24,74
15 SHOW ANA HABER	SHOW TV	04.11.2022	18:53:57	20:00:03	HABER PROGRAMLARI	1,97	7,53	26,15
16 İYİLİK (OZET)	FOX	04.11.2022	20:00:21	20:32:12	DİZİLER	1,73	5,12	33,88
17 KIZILCIK SERBETİ (OZET)	SHOW TV	04.11.2022	20:00:14	20:17:40	DİZİLER	1,72	5,33	32,23
18 TOPRAK İLE FİDAN (TKR)	STAR TV	04.11.2022	23:47:54	25:36:11	DİZİLER	1,69	10,16	16,61
19 YALNIZ KURT	ATV	04.11.2022	20:41:29	23:55:20	DİZİLER	1,65	4,51	36,59
20 ZUHAL TOPAL'LA YEMEKTEYİZ	TV8	04.11.2022	16:00:01	19:03:59	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,47	9,75	15,06
21 ARKA SOKAKLAR (OZET)	KANAL D	04.11.2022	20:00:53	20:59:51	DİZİLER	1,44	4,11	35,07
22 YALNIZ KURT (OZET)	ATV	04.11.2022	19:59:56	20:41:29	DİZİLER	1,37	4,06	33,79

Şekil 18 04.11.2022 Zuhal Topal'la Yemekteyiz AB Rating Sonuçları

(Kaynak: tuad.org.tr, 2022)

Title	Channel	Date	Start time	End time	Genre	Rtg%(Net)	Share%(Net)	TVR% (Net)
1 YALI CAPKINI	STAR TV	04.11.2022	20:45:10	23:47:30	DİZİLER	10,60	25,30	41,90
2 YALI CAPKINI (ÖZET)	STAR TV	04.11.2022	19:59:14	20:45:10	DİZİLER	5,69	14,99	37,97
3 SELÇUK TEPELİ İLE FOX ANA HABER	FOX	04.11.2022	18:59:51	20:00:11	HABER PROGRAMLARI	5,36	17,21	31,16
4 MASTERCHEF TÜRKİYE	TV8	04.11.2022	20:48:55	24:18:52	EĞLENCE PROGRAMLARI	4,76	11,67	40,77
5 MUGE ANLI İLE TATLI SERT	ATV	04.11.2022	09:59:53	13:00:01	GERÇEK YASAMLAR	4,73	36,32	13,03
6 ESRA EROL'DA	ATV	04.11.2022	16:21:08	18:43:59	GERÇEK YASAMLAR	4,39	25,21	17,42
7 KIZILCIK SERBETİ	SHOW TV	04.11.2022	20:17:40	22:39:20	DİZİLER	3,79	9,00	42,13
8 KANAL D ANA HABER	KANAL D	04.11.2022	18:54:42	20:00:09	HABER PROGRAMLARI	3,32	10,63	31,21
9 ARKA SOKAKLAR	KANAL D	04.11.2022	21:00:02	24:11:04	DİZİLER	3,26	8,01	40,73
10 İYİLİK	FOX	04.11.2022	20:32:17	23:17:50	DİZİLER	3,26	7,65	42,60
11 ATV ANA HABER	ATV	04.11.2022	19:00:03	19:51:15	HABER PROGRAMLARI	3,26	10,46	31,12
12 KASABA DOKTORU	TRT 1	04.11.2022	20:58:00	24:03:43	DİZİLER	2,70	6,53	41,37
13 MASTERCHEF TÜRKİYE ÖZET	TV8	04.11.2022	19:04:15	20:48:55	EĞLENCE PROGRAMLARI	2,69	7,70	34,91
14 İYİLİK (ÖZET)	FOX	04.11.2022	20:00:21	20:32:12	DİZİLER	2,55	6,74	37,80
15 SHOW ANA HABER	SHOW TV	04.11.2022	18:53:57	20:00:03	HABER PROGRAMLARI	2,41	7,83	30,73
16 YALNIZ KURT	ATV	04.11.2022	20:41:29	23:55:20	DİZİLER	2,30	5,50	41,79
17 ARKA SOKAKLAR (ÖZET)	KANAL D	04.11.2022	20:00:53	20:59:51	DİZİLER	2,21	5,66	39,08
18 KIZILCIK SERBETİ (TKR)	SHOW TV	04.11.2022	22:39:36	25:16:59	DİZİLER	2,20	7,67	28,62
19 KIZILCIK SERBETİ (ÖZET)	SHOW TV	04.11.2022	20:00:14	20:17:40	DİZİLER	2,07	5,63	36,68
20 ZUHAL TOPAL'LA YEMEKTEYİZ	TV8	04.11.2022	16:00:01	19:03:59	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,82	10,45	17,43
21 YALNIZ KURT (ÖZET)	ATV	04.11.2022	19:59:56	20:41:29	DİZİLER	1,81	4,79	37,88
22 TOPRAK İLE FIDAN (TKR)	STAR TV	04.11.2022	23:47:54	25:36:11	DİZİLER	1,70	8,85	19,22
23 SICAK GELİŞME	KANAL D	04.11.2022	18:40:12	18:54:42	HABER PROGRAMLARI	1,70	6,60	25,71
24 GELİNİM MUTFAKTA	KANAL D	04.11.2022	12:59:21	15:59:38	EĞLENCE PROGRAMLARI	1,68	15,77	10,64

Şekil 19 04.11.2022 Zühal Topal'la Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları

(Kaynak: tuad.org.tr, 2022)

1. Yemekteyiz Programı İçerik ve Yayın Akışı

Yemekteyiz Programı, reality program türü kapsamında bir gündüz kuşağı programı olarak yayınlanmaktadır. Program hafta içi her gün aynı saatte izleyici ile buluşmaktadır. 5 yarışmacının yarıştığı programda her bir yarışmacı kendine belirlenen günde evinde yemek hazırlığı yapıp diğer yarışmacıları ağırlamaktadır. Program bir sunucu ve “dış ses” diye hitap edilen bir yönetmen eşliğinde ilerlemektedir. Hafta boyu rekabet duygusu içinde yemek ve sunumlarını ortaya koyan yarışmacılar hafta finalinde birbirlerine verdikleri oylar ve sunucunun belirlediği oy ile bir birinci belirlemektedir. Oy çokluğuyla birinci olan yarışmacı program tarafından verilen büyük ödülün sahibi olmaktadır.

Programda yer alan konu her bölüm için aynıdır. Belirlenen yarışmacılar her gün bir diğerini evinde misafir olarak yerini alıp yapılan yemekler üzerine değerlendirmede bulunmaktadır. Program içeriğinde yer alan konular ise; seçilen menünün uyumu, misafirperverlik değerlendirilmesi, yarışmacılar arasında oluşan gerilim, masada yemek ve masa düzeninin eleştirisi, eleştiri karşısında ev sahibinin tutumu, program sonunda yapılan puanlama şeklinde belirlenmiştir.

Yemekteyiz programı dört ana bölümden oluşmaktadır:

1. Yarışmacının tanıtıldığı giriş bölümü
2. Yarışmacının alışverişe gönderildiği ve yemek hazırlığı bölümü
3. Yemek masası/ final bölümü
4. Puanlama bölümü

Televizyonda yayınlanmakta olan her program türünün belirlenen bir künyesi olmaktadır. Programının canlı ya da bant oluşuna göre künye şekillenmektedir. *Yemekteyiz* program formatı bant yayınlanan bir program türüdür. Belirlenen akış sırasında uygun kurgulanıp izleyiciye aktarılmaktadır.

Program açılışlarında içeriğini hızlı ve etkileyici bir şekilde tanıtmak için hazırlanan görüntülere jenerik adı verilmektedir. *Yemekteyiz* programı içinde belirlenen jenerikte hareketli animasyon görüntüleri kullanılmıştır. İçeriğine uygun gıda görsellerine ve dinamik bir müziğe yer verilmiştir. Jeneriğin süresi 16 saniye olarak belirlenmiş ve sonunda kırmızı bir tencerenin ortasından sarı renk ile geçen bir yemekteyiz yazısı geçen logo yer almaktadır. Program süresi boyunca aynı logo sol alt köşede durmaktadır.

Programda o gün ya da o hafta yer alacak konuların en dikkat çekici, heyecanlı ve çarpıcı yönlerinin içinde yer aldığı hızlı bir kurguyla dinamik bir şekilde hazırlanan süresi 1 dakika ve 30 saniye arasında yer alan videolara tanıtım ya da az sonra adı verilmektedir. *Yemekteyiz* programında da yayın başlamadan kısa bir program tanımı yer almaktadır. Program içinde olan ilgi çekici olayları izleyiciye sunmak ve onlarda merak unsuru uyandırmak amaçlanmıştır. Bu tanıtım ya farklı versiyonlarıyla ya da bölümlere ayrılarak programın geçiş bölümlerinde bir sonraki bölümde yaşanacaklara dair az sonra VTR'leri yer almaktadır.

Programlarda yer alan ekranın altında duran akan ya da sabit yazılara “KJ” adı verilmektedir. *Yemekteyiz* programında da ekranın altında yerini alan bu bant geçişlerde daha önceden belirlenmiş kurgu sırasında yerleştirilen kısa metinler yer almaktadır. KJ'ler başvuru adresi, sosyal medya hesapları, programa katılan yarışmacıların bilgileri ve program içinde yer alan konuları kısa ve net ifade eden cümlelerin yer aldığı yazılardan oluşmaktadır.

Yemekteyiz içeriği itibarıyla stüdyo çekilen bir program olmadığı için belirli sabit bir dekor üzerinde yer almamaktadır. Programda hem alışverişin yapıldığı dış mekanlar (Market, Alışveriş Merkezi, Pazar vb.) hem de yarışmacının evi kullanılmaktadır.

Televizyon programlarının teknik ve kurgusal anlamdan ortak bir dili bulunmaktadır. Yukarıda belirlenen künye birçok programda aynı türde yer almakta iken bazı program türlerinde farklılıklar da göstermektedir. *Yemekteyiz* programı gündüz kuşağında yer alması sebebiyle kadın hedef kitlesini oluşturan bir yapıdadır.

2. Ana Karakterler

Televizyon, kitle iletişim araçları içerisinde en çok etkileşim alan ve yayılım hızı gösteren bir araç olmuştur. İcadının ilk yıllarından itibaren ilgiyle karşılanmış ve halk tarafından kabul görmüştür. Başlarda sadece bilgi aktarma ve eğitici yönü bulunan televizyon zamanla halkın en büyük eğlence aracı haline gelmiştir. Bu durum kanal sahiplerini televizyon için program türleri üretmeye sürüklemiştir. Böylece birçok oluşan program türünde halk sadece izleyici değil aynı zamanda ekrana çıkan birer katılımcı olmuştur. Program içeriklerine göre seyirci, konuk, yarışmacı gibi profile bürünen birey ekran önünde olmaktan keyif almaktadır. Andy Warhol'un "Bir gün herkes 15 dakikalığına meşhur olacak" sözünü televizyon programlarının çeşitliliği ve gördüğü ilgi neticesi doğrular nitelikte olmuştur. Televizyon programları içerisinde en çok ilgi gören kazananın bir ödülle sahip olacağı programlar olmaktadır. Burada katılan bireyler program yapımcıları tarafından önce bir eleme süzgecinden geçmektedirler.

Yarışmacı adayları yapılan sözlü mülakatın ardından programın içeriğine uygunluğu neticesinde değerlendirilip yarışmaya alınmaktadırlar. Çalışmanın konusu olan *Yemekteyiz* programı içinde aynı uygulama geçerli olmaktadır.

Televizyon programları içerisinde yer alan reality program olarak adlandırılan türler gerçekliğini toplumsal hayattan almaktadırlar. Bu sebeptendir ki bu tür programlar kendi içlerinde bir toplumsallık oluşturmalıdır. Fakat burada önemli olan bu toplumsallığı nasıl sağladığı ve tanımladığıdır. Çalışmanın örnekleme olan *Yemekteyiz* programının genel yapısı incelendiğinde, toplum içinde yer alan tüm bileşenleri barındırmadığı ve daraltılmış belirli dikkat çeken tarafların bir araya getirildiği saptanmıştır.

Yemekteyiz programındaki yapı incelendiğinde; programdaki yarışmacılar, moderatör, kamera (tanık toplum rolünde) dış ses (izleyicinin sesi olan anlatıcı) bir toplumsal kurgu oluşmaktadır. Burada yer alan karakterlerin rolü programın akışı için büyük önem oluşturmaktadır. Yarışmada yer alan adayların karakter tanımları gerçeklik kurgusundaki rollerinde nerede yer alacakları açısından oldukça önemlidir.

Yarışmada yer alan karakterlerin kadın ve erkek kimlikleri belirli bir düzende yerleştirildiği görülmektedir. Örneğin; 5 yarışmacı içinde sadece bir erkek yarışmacı ya da bir baskın karakterli erkek figür bir daha naif erkek figür şeklinde bir düzen oluşturulmaya çalışılmaktadır. Ancak cinsiyet faktöründen daha önemli görülen başka kıstaslarda bulunmaktadır. Sıkıştırılmış toplum düzenini yansıtmak adına hazırlanan yarışmacı seçimlerinde toplumun her kesiminden insana yer verilmesi temel alınmıştır. Böylece geleneksel- marjinal, dindar- seküler, batılı- doğulu, çalışan- çalışmayan, yaşlı- genç, zengin- fakir, kapalı- açık vb. gibi birçok farklı kimlik bir araya getirilmektedir. Bu durum genellikle kadın ve erkek kimliklerinin önüne geçip daha çok karakterin bulunduğu kalıbı temsil etmesi beklenmektedir. *Yemekteyiz* programında da bu şekilde işlenmektedir.

Program için belirlenen formatta, bir hafta boyunca birbirlerinin evlerine konuk olacak bireyler bir yemek masası etrafında toplanacak ve sofranın düzeni, sunum ve yemek lezzetine eleştirilerde bulunacaklardır. İncelenen bölümler dâhilinde görülmektedir ki, yarışmacı seçimleri genellikle çatışma çıkaracak karakterlerin karşı karşıya gelmesi üzerine kurulmaktadır. Haftalık seçilen adaylar genellikle; İki zıt karakter, toplumun geleneksel kesimini temsil eden bir naif karakter, toplumda ataerkil yanı yansıtan bir erkek yarışmacı ve marjinal ve yenilikçi düşünen bir karakter şeklinde oluşturulmaktadır. Bu sayede toplumun hemen hemen her kesimini bir masa etrafında toplamak mümkün kılınmıştır. Böylece izleyici mutlak biriyle empati kurup, diğerine karşı zıt bir duygu besler durumda olacaktır. Reality program türlerinde sıradan insanlara yer verilmesi öncelikli bir tutumdur. Bu bireylerin belirli “cast” ajanslarından tercih edildiğine dair iddialar olsa da çoğunun halktan seçilen kişiler olduğu programların gördüğü ilgi ve toplumun her kesiminden insana yer vermesinden anlaşılmaktadır. Programda yer alan her birey bir bakıma toplumun yansımasıdır ve toplumu temsil etmektedir. Yarışmacılar memleket, yaşam tarzı, maddi durum ve geleneksel yapı gibi kültürel öğelerle izleyici tarafından etkileşim almaktadır.

Temsil ettiđi kltr en iyi Őekilde yanstmak iin uđraŐan yariŐmac btn hafta boyunca bunu n planda tutarak hem izleyicinin desteđini hem de bireysel olarak bir baŐarıya ulaŐarak dl kazanmayı hedeflemektedir. alıŐma kapsamında ele alınan *Yemekteyiz* de her reality programında olduđu gibi bu sistem zerinden iŐlediđi grlmektedir. YariŐma iin seilen bireyler belirli bir kesimi temsil etmekte ve hafta boyunca bunu korumaktadır. Birbirleriyle oluŐturdukları atıŐmalar ođu zaman kltrel farklar ya da damak zevklerinin farklılıđı dođrultusunda oluŐmaktadır.

Reality programlar trlerinde gereklik, gerek karakterlerin gerek olmayan iliŐkileri zerinden sađlanmaktadır. Sıradan bir grup insanın bir araya getirilerek oluŐturulan kurgusal iliŐki bir noktadan sonra yeni bir gereklik olgusunu dođurmaktadır. Bireylerin gerek hayattaki kiŐilikleri ve yariŐma iindeki davranıŐ biimleri zaman zaman karıŐmakta ve ođu zaman bir katarsis yaŐanarak byk kavgalar dođurmaktadır. Her program trnde yaŐanan bu durum gerekle kurgunun i ie girmesine sebep olmaktadır.

D. Karagz- Hacivat Glge Oyunu ve Yemekteyiz Programının Trsel eleŐtiri Bađlamında Ele Alınması

Radyo, sinema ve televizyon gibi iletiŐim aralarından ok nce var olan toplumu eđlendirirken bilinlendiren kltrmzn bir parası glge oyununun yerini alan televizyonun toplum zerinde bıraktıđı etkilerden yola ıkılarak alıŐmada ieriksel ve metaforik anlamda Karagz ve Hacivat oyunu ile benzerlik taŐıyan *Yemekteyiz* isimli reality programının *trsel eleŐtirisi* yapılmıŐtır. Konuları ironi olarak ele alan yneten ile ynetilen arasındaki iliŐkiyi hicveden glge oyunlarındaki iletiŐimin yerini alan teknolojik yeniliklerle deđiŐime-evrime uđrayan anlatı yapısını inceleyerek deđiŐimin oluŐturduđu sonulara ulaŐmak ve eđlendirirken đreten ve eleŐtiren ynn nasıl farklılaŐtıđının olumlu olumsuz ynleri akademik olarak incelenmiŐtir.

Trk glge oyunu dneminin kŐterileri Karagz ve Hacivat figrleri ile halka setiđi konular aracılıđıyla hem bir yol gsterici hem de eđlendirirken đreten ve hicveden bir konumda olmuŐlardır.

Günümüz televizyon yayıncılığının programlarında geline nokta ise faydasız eğlence vererek sadece kavg ve gürültü üzerine halka bir seyir sunmaktadır. Tez çalışmasında örneklem olan *Yemekteyiz* programı bu bağlamda tartışılmıştır. Bu tartışma kapsamında Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ile *Yemekteyiz* televizyon programının benzerlik taşıyan yönleri metaforik anlamda ele alınmış ve Zafer Özden'in **Film Eleştirisi** kitabından yer alan, *türsel eleştiri* yöntemi ile hem gölge oyunu hem *Yemekteyiz* programı kıyaslama yoluyla incelenmiştir. *Türsel eleştiri* başlığı kapsamında, anlatı, karakterler, görsel betimlemeler ve ideoloji kavramları üzerinden açıklanmaya gidilmiştir. Bu başlıkların tercih edilmesinin sebebi ise sinema filminde bulunan yapının benzer özelliklerini televizyon anlatı yapısını incelemede destekleyecek olması kaynaklıdır.

1. Anlatı Yapısı

Bir Türk gölge oyunu geleneği olan Karagöz- Hacivat ile günümüz televizyon yayıncılığının en çok ilgi gören program türünden biri olan *Yemekteyiz* programı anlatı yapısı olarak benzerlikler içermektedir. Gölge oyunu geleneği dönemin eğlence ve hiciv yönü ağır basan ele aldığı konularla halkı hem eğlendiren hem düşündüren bir oyundur. Karagöz ve Hacivat adlı iki karakterin halkın farklı iki kesimini temsili ve aralarındaki atışma ile ele aldığı konuları işlemektedir. Günümüzde bu türün yerini alan reality programlarda da benzer bir işleyiş yer almaktadır. Programın sunucu ve programın eleştirel dili olarak yer alan “dış ses” adı verilen yönetmen ve ayrıca yarışmacılar arasında bir atışma sağlanmaktadır. Burada da tıpkı gölge oyununda olan (giriş, atışma, fasıl, bitiş) giriş bölümü, gelişme bölümü, final bölümü ve puanlama bölümü olmak üzere dört bölümle program akışı sağlanmaktadır. Tıpkı gölge oyununda olduğu gibi bu bölümlerde hikâyenin anlatı yapısı oluşmaktadır.

Yemekteyiz programının giriş bölümü, programın kısa bir intro ve *Yemekteyiz* logolu bir grafik girişinin ardından o gün yarışacak yarışmacı için hazırlanmış tanıtım videosu ile başlamaktadır.



Şekil 20 Yemekteyiz Logosu
(Kaynak: tr.wikipedia.org, 2022)



Şekil 21 Sunucu Onur Büyüktopçu ile Yemekteyiz Logosu
(Kaynak: tr.wikipedia.org, 2022)

Bu sayede izleyici yarışmacının günlük yaşantısı ve karakter özellikleri hakkında kısa bir bilgiye sahip olmaktadır. Videonun sonunda yarışmada yapacağı yemek listesini açıklamaktadır. Sonraki etapta yarışmacının evine programın sunucusu giriş yapmakta ve ayak üstü bir sohbet gerçekleştirilmektedir. Bu sohbet sırasında yarışmacı, sunucu ve dış ses diyaloglarına yer verilmektedir. Yarışmacı daha iyi tanınır ve programın gidişatı hakkında izleyiciye ip uçları verilir. Böylelikle izleyiciden programın akışı hakkında bir merak duygusuna girmesi beklenilir.

Karagöz ve Hacivat gölge oyununun giriş bölümü ise perde ışığının yanmasıyla başlamaktadır. İlk aşamada perdeye müzikle birlikte göstermelik diye adlandırılan tasvir çıkartılır. “Nareke” adı verilen düdük sesiyle göstermelik perdeden kaldırılır. Perdenin sol köşesinden semai okuyarak Hacivat girmektedir. Okunan semai bittikten sonra Hacivat tok bir sesle “Hay Hak!” diyerek giriş bölümünün en önemli kısmı olan perde gazelini okumaya başlamaktadır. Bu kısımların ardından Hacivat yalnızlıktan şikâyet ederek kendine bir arkadaş aradığını söylemekte ve söylemini “Yar bana bir eğlence!” seslenmesiyle bitirmektedir. Bu söylemin ardından Karagöz perdenin sağından gelir ve giriş bölümünün sonunda Hacivat ve Karagöz münakaşaya tutuşmaktadır. Münakaşanın ardından Hacivat perdeyi terk etmekte ve Karagöz bir tekerleme dile getirmektedir (And, 1985: 275).

Çizelge 1 Karagöz- Hacivat ve Yemekteyiz Karşılaştırma Tablosu

İKİ TÜRÜN İÇERİKSEL KARŞILAŞTIRMASI

KARAGÖZ- HACİVAT GÖLGE OYUNU	YEMEKTEYİZ REALİTE PROGRAMI
GİRİŞ (Karagöz ve Hacivat'ın tanıtıldığı bölüm)	GİRİŞ (Yarışmacının tanıtıldığı giriş bölümü)
ATIŞMA/MUHAVERE (Karagöz ve Hacivat karakter analizi ve hikâyeye giriş)	GELİŞME (Yarışmacının alışverişe gönderilmesi ve yemek hazırlık bölümü)
FASIL (Ana konunun işlendiği bölüm)	FİNAL (Yemek masası ana konuların işlendiği bölüm)
BİTİŞ (Kıssadan hissenin yapıldığı/ anlatılandan çıkarılan sonuç)	PUANLAMA (Gün sonunda programdan çıkarılan sonuç ve buna yönelik yapılan puanlama sistemi)

İki türünde giriş bölümlerinin anlatı yapısı oldukça benzer özellikler içermektedir. Her ikisinde de yer alacak karakterler ilk etapta izleyiciye sunulmaktadır. Anlatı dilindeki benzerlik müzik kullanımında da devam etmektedir. Her iki türde de giriş eğlenceli kısa bir ritimle sağlanmaktadır. Giriş bölümünün sonuna gelindiğinde ise bir sonraki bölüme geçiş; Gölge oyununda Karagöz ve Hacivat'ın atışmasının ardından bir tekerlemeye sağlanırken, *Yemekteyiz* programında sunucu ve dış ses arasındaki atışmanın ardından sunucunun yemek bölümüne geçiş ile ilgili merak ettirici cümlesiyle sağlanmaktadır.

Yemekteyiz programının ikinci bölümü ya da gelişme bölümü olarak adlandırılabilir. Bölümde yarışmacı yemek malzemeleri için dış ses eşliğinde market alışverişi yapmaktadır. Bu süre zarfından dış ses ile diyalogda olmaktadır. Dış ses zaman zaman kafasını karıştıracak yanlış malzemeler verir ya da diğer yarışmacıların dedikodusunu yapmaya çalışmaktadır. Alışveriş sonunda evde de hummalı bir telaşla yemek yapımı başlamaktadır.

Burada sunucu dış ses ve yarışmacı akış boyunca diyalog halindedir. Programın finalinde yaşanabilecekler, diğer yarışmacıların tavırları, yemek tarifleri ve yemek yapıp aşamasında yaşanan olaylar (komik olaylar, yemek yanması, dökülmesi vb.) izleyiciye aktarılmaktadır. Süresi boyunca telaşlı bir şekilde yemek hazırlığında olan yarışmacıya sunucu zaman zaman destekte bulunurken, dış ses sürekli kafasını karıştırmak adına onunla ve sunucuyla atışmaktadır. Programda belirlenen süre içinde yarışmacı masasını ve yemeğini hazırlar hatta bazen de yetiştiremediği durumlar oluşmaktadır. Tüm bunların sonunda misafirlerin ağırlandığı sonuç bölümüne geçilmektedir.

Gölge oyununda gelişme kısmı olarak düşünülebilecek Muhavere kısmı genellikle Karagöz ve Hacivat arasında geçmektedir. Bazı oyunlarda süreyi uzatmak adına değişik tasvirler dahil edilip ara Muhaverelere de yer verilmektedir. Bu bölümün asıl amacı Karagöz ve Hacivat karakterlerinin, kişiliklerini, ses ve özelliklerini seyirciye tanıtmaktır. İki karakterin çatışmasını ve iyi kötü yanlarını asıl bölüme gelmeden aktarmaktır. Muhaverenin sonuna gelindiğinde ise Hacivat perdeden çıkmakta, Karagöz ise “Bakalım ayine-i devran ne suret gösterir!” sözleri ile perdeden ayrılmaktadır.

Burada da giriş bölümlerinde görüldüğü gibi benzer özellikler yansımaktadır. Gölge oyununda Muhavere kısmı oyunun hazırlık aşaması olarak yer almaktadır. İzlenen oyunlar dahilinde söylenebilir ki burada amaç karakterleri seyirciye iyice tanıtmak ve bir taraf tutmasını amaçlamaktır. *Yemekteyiz* programına gelindiğinde ise yarışmacının da dahil edildiği bir format olması dolayısıyla sunucu ve dış ses kadar onun da tanıtılması ve çatışmaya dahil edilmesi gerekmektedir. Bunun yanında metaforik bir benzetme olarak düşünülebilir ki muhaveredeki hazırlık aşaması yemekteyiz de yemek hazırlığı aşaması bölümüyle eş değer görülebilir. Bu bağlamda bu iki türün bu bölümleri de benzer özellikte bir anlatı yapısı ile ilerlemektedir. Tıpkı Karagöz ve Hacivat’ta fasıl bölümüne yapılan “Bakalım ayine-i devran ne suret gösterir!” sözü *Yemekteyiz* programında yerini “Bakalım final masasında bizleri neler bekliyor?” sözüne bırakmaktadır.

Reality programlarının en önemli kısmı final bölümü olarak kabul edilmektedir. Programın en çok izlenen ve reyting alan bölümü olduğu için böyle değerlendirmek mümkündür. Final bölümünde tüm gün yemek hazırlığı yapan ve masasını hazırlayan yarışmacı diğer günlerde yarışan ve yarışacak olan kişileri evinde ağırlamaktadır. Sofra düzeninden yemek lezzetine teker teker sunucu önderliğinde yorum yapan yarışmacılar zaman zaman kendi günlerine de atıfta bulunarak fikir ayrılığı ve tartışma yaşamaktadırlar. Programın bu bölümünde dış ses yer almamaktadır. Burada bütün kontrol sunucudadır. Çoğu zaman ikili tartışmanın yaşandığı masa bölümünde konu yemeğin lezzetinin dışına çıkarak kişiler üzerinden devam etmektedir. Yüksek bir tartışmaya giden konularda sunucu devreye girerek ortamı sakinleştirme görevindedir. Program formatı yemek sunumu ve lezzeti üzerine bir içeriğe sahip gibi görünse de bunun ötesinde toplumun farklı kesimlerinden ve kültürlerinden oluşan bir grup insanın bir masa etrafında birbirlerini eleştiren ve yeren sözlere yer verilen bir akış çoğu zaman izleyiciye aktarılmaktadır.

Gölge oyunun ana temasının da işlendiği bölüm Fasıldır. Her bir oyun için işlenecek konu bu bölümde yer almaktadır. Karagöz ve Hacivat dışında oyunda yer alacak diğer karakterlerde burada perdeye çıkmaktadır. Karagöz ve Hacivat için belirlenen yirmi sekiz farklı oyun vardır. Bu oyunların içeriğine göre sahne dekoru değişmektedir. Oyuna dahil edilen karakterler konuların içeriğine göre değişmektedir. Oynanan her bir oyunda Karagöz ve Hacivat atışmasına yer verilir. Bu atışmaya göre de seyircinin bir taraf tutması sağlanmaktadır. Katılan diğer tasvirler üzerinden de oyunun konusu genişletilerek seyirciyi hem güldüren hem düşündürten incelikte bir seyir sunulmaktadır.

İki türünde ana temasının işlendiği ve en uzun süreye sahip yeri üçüncü bölümdür. Gölge oyununun da *Yemekteyiz* programının da anlatmak istediği ve seyirciden en çok ilgi beklediği yer final ve fasıl bölümleridir. Aynı zamanda işlenen konunun açıklığa kavuştuğu ve izleyicinin kendisi ile bir bağlantı kurduğu yerdir. Bu bağlamda iki tür içinde oldukça önemli bir bölümdür. Ancak burada geçmişten günümüze değişen hikâye anlatım tekniği devreye girmektedir. Karagöz ve Hacivat basit bir güldürü oyunu gibi gözükmektedir. Ancak derin bir altyapıya sahiptir. Birbiriyle uyumlu içerik birlikteliği onun basit algılanmasına sebebiyet vermektedir. Oyun dönemin toplumsal ve siyasi yönlerini hicveden fikri bir altyapıyla perdeye aktarılmaktadır.

Bu bağlamda bölümleri içinde önemli bir yere sahip olan perde gazelleri, oyunun teorik zeminini oluşturmaktadır. İncelenen oyunlar doğrultusunda görülmektedir ki; Karagöz ve Hacivat oyunun anlam dünyası burada şekillenmektedir. Yer verilen her bir gazel seyircinin zihninde oyun adına nasıl bir yol izleneceğinin ön bilgisini vermektedir. Dönemin siyasi yapısından, kültürel yapısına kadar her konuyu kendi üslubunca eleştiren küşteri, seyircinin hem aynası olmayı hem de zihninde başka bir pencere açmayı sağlamaktadır. Günümüz televizyon yayıncılığında küşterinin yerini alan yapımcı aynı özgürlük ve aynı özveride yayıncılık sağlayamamaktadır. 2000 yılında Türkiye’de büyük ilgi uyandıran reality programları gerçek insanların gerçek hikayelerini ekrana yansıtmak adına yola çıksalar da çeşitli reyting ve rakip program tehdidi ile bunu ne kadar sağlayabildiği bir tartışma konusudur. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bu konuya detaylı yer verilecektir. Ancak çalışmanın örnekleme olan *Yemekteyiz* programında da görülmektedir ki gölge oyununda var olan eğlence, eleştiri ve öğreti yerini birbirini eleştiren ve bunu yaparken tanımadığı bir bireyin karakterinden yaşam koşullarına kadar her şey üzerinden eleştiri hakkına sahip olduğu bir içeriğe bırakmıştır. *Yemekteyiz* anlatı yapısı zaman zaman eğlence ve eleştiri üzerinden giden bir programdır.

Karşılaştırılması yapılan iki türünde bitiş kısımları oldukça kısadır. *Yemekteyiz* de tüm günün ardından ev sahibi yaptığı misafirperverlik ve yemek lezzeti üzerinden puanlanır ve sunucunun anonsuyla yarın yarışacak kişi öğrenilir ve veda konuşmasının ardından program son bulur. Gölge oyununda ise oyundan çıkarılacak bir ders varsa o dile getirilir. Sonrasında Karagöz’den dayak yiyen Hacivat’ın şu sözleriyle oyun son bulur: *“Hacivat: Yıktın perdeyi eyledin vîrân! Varayım sahibine haber vereyim hemân! diyerek çıkar, Karagöz de: Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola! Yarın akşam “.....” oyununda yakan elime geçerse, Hacivat, bak ben de sana ne oyunlar oynarım!”* sözlerinin ardından gider. Görülmektedir ki iki türde ertesi güne bir gönderme yapıp veda konuşmasıyla son bulmaktadır.

2. Karakterler

Geçmişten günümüze kadar gelen ve varlığı sürdüren her anlatı türü karakterler üzerinden oluşmaktadır. Masallardan öykülere, sinemadan televizyona kadar her bir türün hikâye anlatmada kullandığı karakterler vardır.

Bu tez çalışmasında türsel incelemesi yapılan Gölge oyunu ve *Yemekteyiz* programı da bu karakterler üzerinden bir anlatıya sahiptir. Burada yapılacak olan karşılaştırma metaforik bir değerlendirme üzerinden yapılacaktır. Karagöz ve Hacivat isimli iki tasvir günümüz televizyon yayıncılığında yerini sunucu ve dış ses olarak değiştirdiği düşünülmektedir. Bu bağlamda her iki türde yer alan karakterlerin birbirine benzer ve farklı yönleri tartışılacaktır.

Burada geçmişte yaratılan karakterlerin bir metaforu sayılabilecek sunucu ve dış ses ikilisinin Karagöz ve Hacivat karakterinin karşısında eğiticilik açısından içeriğini kıyaslamak ve içeriğin günümüze doğru nasıl saydamlaştığını göstermek adına karakter tahlili yapılacaktır.

Reality bir program türü olan *Yemekteyiz* isimli yarışma programında her hafta değişmekte olan yarışmacıların dışında sabit bir karakter olan sunucu ve kamera arkasında görüntüsünü görmediğimiz sadece sesiyle programa dahil olan bir dış ses yer almaktadır. Programa dahil olan yan karakterin çevresinde iki sabit karakter konuya göre atışmaktadır. İki karakterde erkek figürünü temsil etmektedir. Sunucu; bir üst akıl, otorite figürü, yarışmacılar tarafından saygıyla dinlenen ve sevilen bir kişi olarak tanımlanmıştır. Sunucu kendi karakterini dışarıda bırakarak programın içeriğine uygun yapımcı tarafından ona verilen rolü bir açıdan oynamaktadır. Program formatında sunucu her şeyin doğrusunu bilen ortamdaki en akıllı kişi şeklinde belirlenmektedir. Bunun tam aksi özellikleri ise dış ses taşımaktadır. Dış ses; sunucunun sağ kolu gibidir. Çoğu zaman onu kızdırır bazen de övgü sözcükleri söyler. Bildikleri genelde yanlış olur ve yarışmacıların kafasını karıştırır. Dedikodu ve eleştiri yapmaktan hoşlanır ve aslında izleyicinin söylemek istediklerini dile getirir. Bir başka ifadeyle mahallelinin herkes hakkında bilgiye sahip olan ve her yerde konuşan yaşlı teyzesinin bir metaforu gibidir. Bu iki ana karakter zaman zaman kendi arasında atışarak izleyiciye bir taraf tutma zemini sağlamaktadır. Sunucunun olmadığı yerlerde ise yarışmacıyla dış ses atışmaktadır. Dış sesin program boyunca laf atmaları ve bazen bilerek bazen de gerçekten fikri olmayan her konuya dahil olması sunucu ve yarışmacıları tatlı bir kızgınlığa sürüklemektedir. Gölge oyunun iki baş kahramanı Karagöz ve Hacivat'ın karakterleri hakkında detaylı bilgi tezin birinci bölümünde verilmiştir. Burada yapılacak inceleme kapsamında yeniden değinilecek olunursa, Karagöz, içi dışı bir kalbinden geçeni dile döken bir karakter olarak tasvir edilmiştir. Olduğu gibi görünen karakterdir.

Bir anlamda halkın sađ duyulu tarafının temsilidir. İncelenen oyunlar dođrultusunda gör÷lmektedir ki Karag÷z, okumamış tarafı temsil ettiğinden karşısındaki kişilerin sözlerini çoğunlukla anlamaz, anladıklarını da yanlış yorumlamaktadır. Bu yönüyle Hacivat'ı çoğu zaman kızdırır. Her şeyi yanlış yorumladığı ve işe burnunu soktuğı için sürekli başı belaya giren bir karakterdir.

Hacivat karakteri ise Karag÷z'ün aksine daha çok düşünüp konuşan biridir. Saray ağzıyla ve akıllıca konuşmaktadır. Hacivat, Karag÷z'ün aksine içten pazarlıklı, herkesin huyuna giden, orta yol bulmaya çalışan, uyumlu bir profil çizen kişidir. Karşısındaki kişilerin sözlerini alttan alır, onlara yol gösterir ve herkesin güven ve sevgisini kazanmak derdindedir. Nerede nasıl konuşması gerektiğini bilir hatta Karag÷z'e bu konuda kılavuzluk etmektedir. Karag÷z'ün zıt karakteri olarak tasvir edilen Hacivat onda bulunan özelliklerin tam tersini yansıtmaktadır.

İşlenecek konuyu taşıyan ve anlam katan en önemli öge hikâyede yer alacak karakterlerdir. Bu çalışmada bahsi geçmekte olan baş karakterler de bu öneme sahiptir. Karakter toplumunda her bir bireyin aynası ya da ona örnek olabilecek argümanlar taşıyabilecek güçte olmalıdır. Anlatılan hikâye karakterlerle gerçeklik kazanmakta ve izleyiciye aktarılmaktadır. Mısır'dan Osmanlı topraklarına gelen Gölge oyunu 17.yy. da Osmanlı kültürünün ve dönemin teknik yönlerine yer veren doğaçlama bir tiyatro türüne dönüşmüş ve Karag÷z ve Hacivat adlı iki karakteri ortaya çıkarmıştır. Günümüze kadar gelen bu iki karakter dünyanın hemen hemen her yerinde tanınmaktadır. Onları bu kadar özel kılan gölge oyunu yaratıcısı olan küşterinin kazandırdığı özellikleridir. Gölge oyunu baş karakterlerinin dışında Osmanlı topraklarında bulunan tüm tipleri içinde barındıran bir folklordur. İki zıt karakter üzerinden kurulan hikayelerde halkın dili olan söylemler ve zaman zaman yol gösterici diyaloglara yer verilmektedir. Anlatılan hikayeler miras alınan ve sonraki dönemleri miras bırakılan sözlü kültür paylaşımlarıdır. Bu sayede seyircinin hayata dair bir donanımına sahip olması ve bilgilenmesine katkı sağlamaktadır.

“Her gerçek hikâye açık ya da örtük biçimde, yararlı bir şeyler barındırır. Bu yararlılık kimi hikâyede bir ahlak dersi, başkasından bir nasihat, bir üçüncüsünde bir atasözü ya da düstur olabilir. Ama her durumda hikâye anlatıcısı okuruna akıl verebilecek kişidir. Günümüzde ‘akıl vermek’ modası geçmiş bir şey gibi algılanıyorsa, deneyimin giderek daha az aktarılabilir hale gelmesindendir. Bu yüzden ne kendimize ne de başkalarına verecek aklımız yok artık” (Benjamin, 1995: 80).

Yapısı yönüyle değişim göstermeye açık güncel olaylar ve doğaçlama konulara yer verilen Karagöz ve Hacivat oyunu Osmanlı döneminin en önemli toplumsal eleştiri simgesi olduğu iddia edilebilir. İncelenen oyunlar ve kaynaklar neticesinde halkın onaylamadığı saray kararlarını eleştiren ve kamuoyu oluşturma işlevi oluşturmada önemli bir etkiye sahip olmuştur. Günümüzde ise televizyonu bir öykü anlatıcısı olarak tanımladığımızda bu durumu sağlamak televizyon programının rolü olsa da program yapımcılarının “rating kaygısı” ve “ticari çıkar sağlamak” düşüncesi ile kendi ideolojileri doğrultusunda hareket ettiği yadsınmaz bir gerçektir. Hikâye anlatıcılığının geçirdiği bu değişimin temel amacı eğlendirmek ve güldürmekten ibaret olmuştur. İçeriksel anlamda değeri hafifletilmiş, herhangi bir mesaj kaygısı verme kaygısı taşımayan bunun yanında ders verme yetisi güdülmeye yönelim yoktur. Bu değişen hikâye anlatımıyla birlikte toplumun beklentisi de değişime uğramıştır. Böylelikle aktarılan her şeyin sabun köpüğü olduğu bir yapı inşa edilmiştir. Tüm bunların ışığında türsel karşılaştırılması yapılan *Yemekteyiz* programındaki karakter de aslında toplumunun birer yansıması olup izleyiciye ayna olmaktadır. Ancak programın baş karakteri olan sunucu ve dış ses Karagöz ve Hacivat’ın birer metaforik yansıması olarak kabul edildiğinde görülmektedir ki konu benzerliğinin ikilinin birbiriyle atışması ve program içi konuları eleştirmesi dahilinde olduğu görülmektedir. Ancak karakter tahlilinde güncel bir Karagöz ve Hacivat tasviri yapılmak istenmiştir. Sunucuya atfedilen bilir kişi ve herkesle iyi anlaşır olma tutumu tıpkı Hacivat’ın karakter özellikleriyle örtüşürken, Karagöz’ün cahil ve her işe burnunu sokan ama bir yanda da halkın sözcülüğünü yapan özellikleri ise bir anlamda dış sese aktarılmış durumdadır. Programın içerisinde yer alan her bir yarışmacı da toplumun farklı kültür ve sınıfsal farklılıkların temsilidir.



Şekil 22 2018 yılı Yemekteyiz Programı 238. Bölüm Yemek Masası Bölümü
(Kaynak: tv8.com.tr, 2022)

Bu yönüyle de gölge oyunundaki diğer tasvirlerle benzer bir özelliğdir. Karagöz ve Hacivat gölge oyununda sosyal ve ekonomik anlamda farklı kültürlerden gelen, birçok farklı özellik sergileyen tiplere perdeye yer verilmiştir. Arnavut, Ermeni, Yahudi, Arap, Acem gibi Osmanlı topraklarında yaşayan farklı milletlerin temsilcileri, Trakyalı, Efe, Karadenizli, Çingene gibi farklı kültürde kişiler ve bunlarından dışında kadınlar, zenneler, yüksek mertebedeki kişiler, kabadayılar gölge oyunun içerisinde yer alan karakterler olmuşlardır. Çalışma kapsamında incelenen oyunlarda görülmektedir ki; bu kişiler temsil ettikleri milletin ve kültürün en belirgin özellikleriyle ifade edilmişlerdir. Bu tasvirler karakter temsilinden çok bir tipi temsil etmektedirler. Böylelikle oyunlarda yer alan kişiler kolaylıkla hangi grubu temsil ettiğini açıklamaktadırlar. Bu karakterler tıpkı gölge oyununda olduğu gibi *Yemekteyiz* programında da aynı şekilde yerini almaktadırlar. Bir masa etrafında toplumun farklı kesimden insanların toplanması ve bulunduğu kültürü temsil ettiği izlenen programlardan yola çıkılarak saptanmıştır.

3. Görsel Betimlemeler

Türkiye’de yayınlanmakta olan reality program türleri çoğunlukla konseptine uygun hazırlanan stüdyolarda izleyiciyle buluşmaktadır. Fakat çalışmanın örneklemini olan *Yemekteyiz* programı gerçek ortam olarak adlandırılabilir yarışmacıların evlerinde çekilmektedir. Önceden kurulmuş gerçekleştiren bir dekor üzerine kurulmaması bu durumu gerçekçi kılmıştır. Program genellikle yarışmacının mutfak ve salonunda geçmektedir. Buralarda ışıklandırma için çoğu zaman stüdyo ışıklarına yer verildiği görülmektedir. Bunun dışında format gereği kısa bir süre market ya da pazar gibi yerlerde alışveriş yapan yarışmacının bulunduğu ortamlarda ise doğal ışıktan faydalanılmaktadır. Bir stüdyo ortamında çekilmemesinden dolayı sabit bir dekorasyon bulunmamasıyla birlikte belirli kostüme de yer verilmemektedir. Final kısmında yarışmacılar ve sunucu en şık halleriyle masada yerini almaktadır. Bunun dışında ev sahibi masasını belirlediği konsept doğrultusunda hazırlayıp misafirlerini ağırlamaktadır. Hazırlanan yemekler masada yarışmacıların beğenisine sunulur.

Kamera, ışık, ses gibi teknik malzemeler televizyon programlarında profesyonelce kullanılan araçlardır. Ekranda izleyicinin görüntüye net ulaşabilmesi için teknik anlamda her unsur sağlanmaktadır. Bunun dışında çekilen görüntüler belirli kurgusal düzenlemeden geçerek işlenen konunun duygu durumuna göre bir müzik eşliğinde yayına hazırlanmaktadır. Programın girişinde eğlenceli ve enerjik yer alırken devamında hikâyenin akışına göre duygusal, dinamik, aksiyon müzikleri ile duygu durum geçişleri sağlanmaktadır. Ayrıca katılan yarışmacının yöresine ve kültürüne uygun melodiler de canlı performans olarak zaman zaman programda yer almaktadır. Bunun yanı sıra programdaki komik yerlere gülme efekti gibi komedi unsuru içeren destekleyici unsurlar yerleştirilmektedir. Programın logosu olan kırmızı bir tencere içinden çıkan *Yemekteyiz* yazısı hem başlangıçta hem de bitişte eğlenceli bir geçiş introsuyla yer almaktadır.

Gölge oyunu ise dönemin getirdiği teknik imkanlar dahilinde seyirci ile buluşan bir tiyatro türüdür. Yarı saydam bir perdenin arkasından mum ışığı yardımıyla iki boyutlu kuklaların gölgelerinin perdeye yansımaları oluşmaktadır. Modern döneme gelindiğinde ise mum ışığı yerini elektrikli ampullere bırakmıştır. Seyyar bir düzenek üzerine kurulan gölge oyunu saraylarda, büyük meydanlarda kendine yer bulmaktadır. Hayalinin, gürge ağacından olan oynatma çubuklarının ucuna taktığı tasvirler bu sayede hareket kazanmaktadır.

Karagöz ve Hacivat karakterinin seslendirmesini ve yönlendirmesini hayali tek başına gerçekleştirmektedir. Konuya göre dahil olan diğer karakterleri de kendi seslendiren hayaliye yönlendirmek için zaman zaman yordak ismi verilen yardımcı destek olmaktadır. Oyun başlamadan önce göstermelik adı verilen müzik eşliğinde perdede hareketsiz durmakta olan cansız veya canlı varlıkların tasvirleri bulunmaktadır. Bunların konuyla ilgisi olmak zorunda değildir. Bir ağaç, çiçek buketi, gemi, kedi vb. figürlerde olabilmektedirler. Bu görsellerin amacı seyirciye oyunun başlangıcı belli etmektir. Daha sonra “nareke” isimli bir düdükle oyunun giriş kısmına seslenilmektedir. Gölge oyununda musikinin çok önemli bir yeri bulunmaktadır. Osmanlı topraklarında doğduğu ilk günden beri Karagöz ve Hacivat oyununda musikiye mutlaka yer verilmiştir. Bu eserler çok geniş bir yelpazededir. Osmanlı- Türk musiki eserleri başta olmak üzere Osmanlı topraklarından yaşamış tüm kültürden ve dinden toplumların müziklerine de yer verilmektedir. İşlenen konunun duygu durumuna uygun klasik eserlerden, oyun havalarına, Rumeli ve Anadolu türkülerine, Arapça, Yahudice eserlerden, Batı müziğine kadar her müzik türüne yer verilmiştir.

Gölge oyunu ve *Yemekteyiz* türünün görsel betimleme karşılaştırıldığında birçok benzer özelliği barındırdığı görülmektedir. Ancak gölge oyunu halkın içinde kalabalık meydanlarda gerçek reaksiyonları alıp, oyuna zaman zaman katılım sağlarken, günümüz teknolojisinde televizyon izleyiciyle karakter arasında bir yapaylık oluşturmaktadır. Gerçek kahkaha sesleri yerini efektlere bırakmış durumdadır. İzleyicinin gerçek duygularına ya da orada gülüp gülmeyeceğine önceden karar verilmektedir. Bunun dışında en çok benzerlik taşıyan yönü müzik türleri tarafından oluşmaktadır. İki türde de müzik baştan sona kadar duygu durumuna göre devam etmektedir ve aynı çeşitlikte yer almaktadır. Ayrıca görülmektedir ki *Yemekteyiz* programının girişinde yer verilen hareketli grafik kapak Karagöz ve Hacivat oyunundaki göstermeliklerin bir metaforik tasviridir. Ekrana müzikle gelip müzikle kaybolması tıpkı gölge oyunundaki göstermeliklerin bir yansımasıdır. Reality ve yarışma program türünü bir arada bulundurarak melez bir tür olan *Yemekteyiz* türü anlatı yapısı, karakter gibi benzerliklerin dışında görülmektedir ki görsel anlamda birbirinden çok farklı yapıda olmasına rağmen betimleme ve işleyiş anlamında günümüz televizyon yayıncılığı geçmişin izlerini taşımakta ve devam ettirmektedir.

4. İdeolojik Yapı

Televizyon yayıncılığında ideolojik yapı dönemin koşulları ve toplumsal olaylar ışında şekillenmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde televizyonun işlevi toplum tarafından kabul görmesi ya da eleştirilmesi gereken konuları program içeriklerine dahil ederek bunu kamuoyu ile paylaşmaktır.

Televizyonun bu işlevi onu aynı zamanda devletin ideolojik bir aygıtı olduğu iddiasını da ortaya çıkartmaktadır. Televizyonun toplumun düşünce yapısını etkileyen ve aynı zamanda yönlendiren bir yönü olduğu bu doğrultuda tartışmaya açık bir konudur. Bu düşünce kapsamında televizyon programları özelinde bir değerlendirme yapıldığında Türk toplumunun etkilerini taşıyan zaman zaman da topluma ayna olan türden yapımlara ekranda yer verilmektedir. Tez kapsamında ele alınan *Yemekteyiz* programı da aynı türün özelliklerini taşımaktadır.

Yemekteyiz, gerçeklik kavramının önemle vurgulandığı reality program türünü içinde barındırması yönüyle gerçek hayattan beslenmekte ve toplumun içinde var olan sıradan insanlara programda yer vermektedir. Gündelik hayata dair her şeyin konu edilebildiği reality bir program olan *Yemekteyiz* toplumda bireylerin birbirleriyle olan iletişimlerine ve farklı kültürlerin bir arada yer almasına zemin sağlayan bir üst gerçeklik hazırlamaktadır. Şöyle ki reality program türlerinin televizyon mantığı gereği bir anlatı yapısı bulunmaktadır. Bu yapı üzerine bir gerçeklik kurgusu oluşturulmaktadır. Programdaki katılımcıların içinde bulundukları yeni ortam yapay olmasa da dışardan sağlanan bir etki ile bir araya gelmelerinden dolayı yeni bir gerçek ortamı oluşturmaktadır. Programda yer verilen bu gerçeklik bağlamında oluşan kurgusal unsur etkisinde kurulan ilişkiler izleyiciye aktarılmaktadır. Burada en önemli rol izleyiciye düşmektedir. Çünkü izleyicinin bu üst gerçekliği algılama ve yorumlama biçimi buna nasıl bir refleks göstereceği neticesinde oluşan kurgusal gerçekliğin doğal gerçekliğin yerine geçebilip, geçemeyeceğini belirlemektedir. Pahad'a (2015: 704) göre; reality programların en büyük etkisinden biri, izleyicinin bu program türlerinde meydana gelmekte olan şeyler ile gerçek yaşamda da karşılaşmayı beklemeleri ve buna göre yaşamlarında davranışlar sergilemeleridir.

Bahsedilen program türlerini televizyon ekranına özgü bir gerçeklik üretilip asıl olan gerçek hayata bir anlamda kılavuzluk etmekte ve yapay bir kaynak oluşturmaktadır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda reality ve yarışma programlarının ideolojik yapısının sansasyonel konulara yer verme, gizem yaratma, kurbanlaştırma ve empati kurdurma gibi alanları kapsadığı iddia edilebilir. Sıradan görülebilecek olayları izleyiciyi heyecanlandıracak ve merak duygusu oluşturacak biçimde aktarmaktadır.

Yemekteyiz, gündüz kuşağında yayınlanan bir yarışma programı olması dolayısıyla genel izleyici kitlesinin yanı sıra daha çok ev hanımlarına hitap eden bir formattır. Bu yönüyle incelendiğinde katılımcıların çoğunlukla kadınlardan olduğu görülmektedir. İncelenen bölümler kapsamında görülmektedir ki beş yarışmacı içerisinde biri ev hanımı olmak üzere çalışan, öğrenci gibi diğer kategorilerde kadın yarışmacıya yer verilirken her hafta bir ya da iki erkek yarışmacı da programda yerini almaktadır. Bu yarışmacılardan biri iş yeri sahibi ya da daha ataerkil yapıyı savunan biri olurken diğer yarışmacı öğrenci ya da aşçı olarak seçilmektedir. Bu seçimler doğrultusunda oluşturulan çatışma programın ideolojik yapısını da yansıtmaktadır. Burada yaşanan rekabet ortamı yarışmacılarını kendilerini sunucuya ve puanlamada bulunacak diğer yarışmacılara kanıtlama ihtiyacına sebebiyet vermektedir. Bu nedenle çoğu zaman tartışılan konu yemekler üzerinden gibi görünse de bu durum birbirlerinin kişiliklerine, kültürel farklılıklarına, düşünce ve yaşam tarzlarına müdahalede varmaktadır. İzleyiciye merak uyandıracak ve arkası yarın hissi veren tartışma ve çatışmalarla program akışı sağlanmaktadır.

Yemek programları özünde kapitalist popüler kültürün bir ürünü olarak da izleyiciyle buluşmaktadır. Sürekli bir tüketim içinde olarak kendini değerli kılabilirsin mesajını vermektedir. Bunun yanı sıra format olarak bir yemek programı olmasına rağmen detaylı yemek tariflerine yer verilmemekte ve yemeklerin daha çok kötü yanların öne çıkarılmaktadır. Tüketim vurgusuyla başlayan içerik hazırlık kısmıyla devam etmektedir. Ancak burada da hazırlık aşamasındaki yemekten çok yemek üzerinden gelecek eleştirel söylemler ve yarışmacının ödülü kazanırsa yapacakları maddi ve manevi konulara yer verilmektedir. Programda yemeklerin ötesine geçen tartışmalar ve yorumlar sunumun ve ağırlamanın olduğu yerlerde daha üst perdeye çıkmaktadır. Programın içeriği olan yemek bu tartışmalar arasında sadece bir sembol olarak kalmaktadır. *Yemekteyiz*, Türk kültüründe önemli bir yeri olan “Yemek yerken (ağzın doluyken) konuşmamalısın” değerini tersine çeviren bir durumdadır. Burada tam yemek yerken konuşulan bir değer olgusuna geçilmiştir.

Bir yemek programı olarak varlığını sürdüren *Yemekteyiz* 'de yemek aslında sembolik bir sunumdur. Çünkü daha çok programda yer alan bireylerin karakter ve kültürel özellikleri, sunucu ve dış sesin yarışmacılar üzerinden birbirleriyle atışmaları, yarışmacının diğer misafirleri ağırlayış şekli ve yemekleri savunuşundaki tutumu daha önemli kılınmaktadır.

Gazeteci, yazar Pelin Çini'nin köşe yazısında sosyologlara yönlendirdiği sorularda da yukarıda bahsedilen benzer saptamalara rastlanmaktadır:

Prof. Dr. Nilüfer Narlı /Bahçeşehir Üniversitesi

“Yemekteyiz başkasının hayatını izleme arzusunda olan insanlar için çekici bir format. Türkiye gibi kitap okuma alışkanlığı az bir ülkede böyle yarışmaların ilgi görmesi normal. Yarışmacılar arasında yaşanan çekişmelerin de izleme oranını artırdığı bir gerçek. Seyirci kavgacı, alaycı yarışmacıları daha çok seviyor.”

Prof. Dr. Orhan Tekelioğlu / Bahçeşehir Üniversitesi

“Yemekteyiz yemek yapmaya ya da değerlendirmeye ilişkin bir program değil, bir reality şov. Bu insanlar şef ya da gurme olmadıklarına göre, asıl rekabet kişilikler arasında geçiyor. Bu yarışma bir iktidar kurma alanının oluşumunu katılımcıları için kışkırtıyor. Gündelik yaşamda karşılaşacağımız “kazanma ve kaybetme” stratejileri izlenir oluyor.” (Kaynak: haber3.com, 2022).

Günlük hayattan izler taşıyan ve “gerçeklik esastır” ilkesi ile yayınlanan reality programlar bir anlamda toplumun aynası olmaktadır. Bu yönüyle halk tarafından ilgiyle izlenen ve birçok sosyoloğun da incelemeye değer bulduğu bir alan olmaktadır. Toplumun yapısı, yaşam tarzları hakkında ip ucu veren ve kültürünü yansıtan ya da yönlendiren programların Türk toplumun değer yargıları ve düşünce yapıları hakkında da bir ipucu niteliği kazanmaktadır. Sosyolog Zafer Yenal'ın bu konu hakkında düşüncelerine göre; *“Seyredenler arasında iki türlü insan var: birisi öğrenerek bakıyor, birisi daha kendi yerine koyarak seyrediyor. Bu iki zıt duruş, Türkiye'deki sınıfsal çelişkilerin ne kadar arttığını, farklı toplumsal gruplar arasındaki mesafenin ne kadar açıldığını da gösteriyor.”* (Kaynak: web.archive.org, 2022).

Bilimsel düşünceler ışında da görülmektedir ki; reality programlar Türk toplumunun hem eleştirip hem de izlemekten vazgeçmediği bir tür olmuştur. Bu bağlamda kültürel yapıyı ve değer yargılarını yönlendirme gücü açısından önemli bir konumdadır.

Bir diğerk yer verilmesi gereken konu ise programın genelinde ataerkil bir yapının olduğuna dair mesajlar içermesidir. Program için her hafta seçilen beş ayrı karakterde içinde yer alan kadın yarışmacılar anneliklerinin ön plana çıkartıldığı, evde temizlik ve yemek yaparken çekilen görüntülerde oluşan kısa tanıtımlarla izleyiciye sunulmaktadır. Erkek yarışmacılar ise mesleği ya da var ise bir hobisinin başında evde olduğunda da ailesiyle ilgilenirken ya da eşine yardımcı olduğu anlardan oluşan tanıtımıyla ekrana gelmektedir. Programda yer verilen diyaloglarda bu durumu destekler niteliktedir. Ataerkil ideolojiyi savunan cinsiyetçi bir dil söylemi kullanılmaktadır.

Karagöz ve Hacivat gölge oyununa gelindiğinde ise basit bir güldürü oyunu gibi görünse de aslında derin bir altyapıya sahiptir. Çalışmanın birinci bölümünde detaylıca yer verilen gölge oyunu içeriğine ideolojik bir çerçeveden bakılacak olunursa; Karagöz ve Hacivat, başlangıçta teokratik dünya tasavvurunu temsilen doğmuştur. *“Türk gölge oyunu geleneği hem insanları eğlendirmek hem de sūfî İslam anlayışına göre insanın Yaraticısı tarafından idare edilen bir gölge olduğu doktrinine dayalı olarak, dini deneyime ulaşmak için tasarlanmıştır”* (Aykaç, 2016: 614). 19. yy. da Osmanlı topraklarında kozmopolit bir çehre oluşmasının etkisi gölge oyununa da yansımıştır. Oyunlar artık dönemin toplumsal ve siyasi yönlerini hicveden fikri bir altyapıyla perdeye aktarılmaktadır. Toplumun aynası metaforuyla ifade bulan gölge oyunu hayatın içinden gündelik konuları kendi yorumuyla seyirciyle buluşturmaktadır. Bu bağlamda bölümleri içinde önemli bir yere sahip olan perde gazelleri, oyunun teorik zeminini oluşturmaktadır. İncelenen oyunlar doğrultusunda görülmektedir ki; Karagöz ve Hacivat oyunun anlam dünyası burada şekillenmektedir. Yer verilen her bir gazel seyircinin zihninde oyun adına nasıl bir yol izleneceğinin ön bilgisini vermektedir.

Karagöz ve Hacivat arasındaki zıtlık Osmanlı'nın İstanbul'u fethinden sonra doğan saray kültürü ve halk kültürü arasındaki farkın yansımalarının bir karşılığıdır. Hacivat'ın karakter özellikleri Karagöz'e öğreticilik taslaması, oyunlarda yer alan diğertiplerle iyi geçinmesi medresenin yani ideolojinin temsilcisidir. Bunun tam zıttı bir karakteri temsil eden Karagöz ise düzen karşıtı bir halk insanıdır. Hacivat'ın söylediklerini anlamayarak aslında o dili reddeder ve böylelikle otoriteyi sarsar. Karagöz ve Hacivat zamanın birer gerçek temsili iken diğertipler de gerçek hayattan kişileri yansıtmaktadır.

Karagöz ve Hacivat gölge oyunu, Yahudi, Ermeni, Rum, Arap, Anadolu, Batılı, Zenne, Sarhoş, Kabadayı gibi toplumun farklı din, dil, kültüründen insanların bir araya gelmesiyle bir mozaik oluşturmaktadır.

Karagöz ve Hacivat oyunların temeli karmaşık olmayan gündelik olaylar üzerine olmasıdır. Yazılı bir metni bulunmayan ezbere dayanan yapısı dolayısıyla hayalinin doğaçlamalarıyla her oynanışta farklı bir hale bürünmektedir. Bu sebeptendir ki oyunlar üzerine genel bir sınıflandırma yapılması zor olmuştur. Oynanan oyunlar çoğunlukla şu başlıklar altında toplanmıştır;

- Bazı meslek gruplarını hicvetmek üzerine (şair, güreşçi vb)
- Geleneksel konular ve törenleri eğlenceli halde yansıtmak üzerine (düğün, sünnet gibi)
- Karagöz'ün iş arayışında yaşadığı sınıfsal ayrım üzerine (Hamam, Bahçe isimli oyunlar)

Yukarıda belirtilen konular oyunların içeriğini oluşturmaktadır.

Bu bilgiler dahilinde görülmektedir ki, Karagöz ve Hacivat gölge oyunu Türk halkının yaşadığı her konuyu ve değişime tanıklık etmiş ve bünyesinde yer vermiştir. Gölge oyunun ele aldığı konuları eğlenceli ve mizahi bir üslupla ele alması ve bir yandan da korkusuzca eleştirmesi halkın söylemek istediklerini yansıtmaktadır. Bu yönüyle hâkim ideolojiyi destekler bir tutumda değil karşısında durarak toplumun dili olmayı, söylenmeyeni dile getirmeyi ideoloji olarak kabul etmiştir.

Tez kapsamında *türsel eleştirisi* yapılan Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ve *Yemekteyiz* programının ideolojik yapılarının yukarıda yapılan analizlerinde görülmektedir ki geçmişten günümüze değişen bir sistem işleyişi oluşmaktadır. Osmanlı döneminin farklı kültürleri bir araya getiren ve halka açık yerlerde gösterimi yapılan Gölge oyunun var olan ideolojiye bir karşıt görüş oluşturmakta iken günümüz yayıncılık anlayışını içinde barındıran *Yemekteyiz* programı sistemin dayattığı popüler kültür ve tüketime yönlendirmeye yönelik bir araç niteliğinde olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda iki türün birbirine zıt bir ideolojik yapıda olduğu varsayılmaktadır. Genel tanımıyla gündüz kuşağı programlarının formatında farklılıklar olsa da aynı ideolojik kaygılar kapsamında yapısının oluştuğu görülmektedir.

İnsanların karakterleri ve özel hayatları üzerinden eleştirilerde bulunmak, toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden atıflar yapmak, dramatisasyon ve sansasyon oluşturarak reyting sağlamak, kültürel farklılıklara saygı duymak yerine çatışma ortamı oluşturmak gibi konular ele alınmaktadır. Bu da Türk toplumunun zamanla değişen değerlerinin bir yansıması niteliğindedir. Günümüz toplumunda izleyici aslında yine metaforik olarak bu kez televizyonu kendine ayna seçmiş durumdadır. Ancak gölge oyunu döneminde siyasi ve ekonomik konuları, haksızlığa olan eleştirel yaklaşımı desteklerken günümüz toplumunda bu kişisel ve özel hayatı eleştiriye ve kendinden olanı ekranda görüp onay almaya ya da ders çıkaracak bir taraf bulmaya varmaktadır. Bu durumda televizyon yapımcılarını tıpkı dönemin küşterileri gibi toplumun ilgisini çeken konuları işlemeye sürüklemektedir.

5. Karagöz- Hacivat ve Yemekteyiz Programının Metaforik Anlamda İncelenmesi

Metafor kavramı, filozof Aristoteles'in ortaya çıkarttığı bir terim olarak hem sanat hem bilim alanında yer almıştır. Batı da uzun bir geçmişi olan metafor Türkiye'de geçtiğimiz yüzyılda bir kavram olarak kullanılmaya başlanmıştır. Güncel tanımıyla Türkçe 'de "söz figürü" veya "sembol" kelimeleriyle karşılayabileceğimiz bu anlamların, birincisi "*bir belirleyici kelime ya da kelime grubunun farklı ama kendisine benzeyen bir nesneye ya da eyleme transfer edilmesi ile oluşan hakiki anlamda da kullanılabilen söz figürü; ikincisi ise kavramsal sunum olarak görülen bir şeyin sembol olarak belirtilmesi*" (Gasset,1948; Akt: Danışman,2015:48) şeklinde açıklanmıştır.

Bu tez kapsamında ele alınan eğlence ve temaşa kültürünün atası olarak kabul edilen Karagöz ve Hacivat gölge oyununun 21. yy. da tıpkı metaforun tanımında olduğu gibi farklı ama kendisine benzeyen bir kalıpta ortaya çıkan Yemekteyiz reality show programı ile metaforik bir yansımasının Türk toplumuna sunulduğu düşünülmektedir. Toplum geçen zaman içinde çoğunlukla kendini tekrarlayan dönemlerden geçmektedir. Yaşanan olaylar ya da kişiler zamanla kalıp ve şekil değiştirerek yeniden o kültürde yer bulmaktadır. Türk toplumunun Osmanlı döneminden bu zaman kadar güldürürken düşündüren, yönetileni ve yöneticiyi eleştirmekle halk tarafından büyük bir ilgi gören Karagöz ve Hacivat tiplerini günümüze geldiğinde eski önemini ve içeriğini yitirdiği görülmektedir.

Ancak toplum tarafından her yaştan insanın bildiği ve tanıdığı iki karakterin kişisel özellikleri ve birbiriyle olan diyalogları halen akıllarda kalmaya devam etmektedir. Bu ikilinin birbiriyle atışmaları birçok alanda kullanılır olmuştur. Bunlardan birinin de *Yemekteyiz* isimli reality show olduğu düşünülmektedir. Programda yer alan “dış ses” ve sunucunun birbirleriyle atışmaları ve karakterlerindeki zıt özellikler ayrıca programın içeriğindeki benzer yönler burada bir metaforik benzerlik yaşandığını açıkça göstermektedir.

Türsel eleştiri yöntemi kullanılarak yapılan araştırmada görülmektedir ki, *Yemekteyiz* programı içerik olarak Karagöz ve Hacivat gölge oyunu ile benzer özellikler taşımaktadır. Bunun yanı sıra karakter özellikleri incelendiğinde de programın içeriğinde yer alan diyaloglarda Karagöz- Hacivat karakterlerinin bir metaforik yansıması niteliğindedir.

Yemekteyiz Programının 5 Mart 2018 131. Bölümünde yer alan dış ses ve sunucu arasında geçen diyaloglar örnek olarak incelendiğinde tıpkı Karagöz ve Hacivat gölge oyununda olduğu gibi atışma ve söz münakaşası içerdiği görülmektedir. Ele alınan programın bu bölümünde uçak korkusundan bahsetmekte olan sunucu Onur Büyüktopçu’yla dış ses arasındaki konuşmalarda geçen “senin olduğun uçak düşmez” “senin olduğun uçakta kalkamaz” gibi konuşmalar birbiriyle zıtlaşan iki karakterin sohbetini içermektedir. Birbirlerine üstü kapalı göndermelerde bulunmaktadırlar. Sunucu dış sesi kötü olmakla eleştirirken, dış seste üstü kapalı bir şekilde Onur Büyüktopçu’yu kilolu olmakla eleştirmektedir. Böylece programın temposunu ve eğlencesini yakalayan tatlı bir atışma yaşanmaktadır. Program içerisinde yer almakta olan bu ve buna benzer birçok diyalog izleyiciye tıpkı bir Karagöz ve Hacivat oyunu gibi aktarılmaktadır. Bir toplumun oluşturduğu kültür zamanla değişime uğrayıp güncelini korusa da görülmektedir ki toplumun düşünce dünyası kendini farklı kalıplarda tekrar etmektedir. Toplumun oluşturduğu metaforlar, bir anlamda halkın ifade aracı olarak kullanmıştır. Lowery (2013: 12) görüşüne göre, “*Kullandığımız metaforlar ve daha önemlisi, bunları kullanma tarzımız, bir kültür numunesi olarak çevremizden nasıl etkilendiğimizi ve çevremizi nasıl algıladığımızı gösterir.*” demiştir.

O halde metafor, toplumun inançlarının ve bakış açısının bir parçası olarak tekrar eder. Yaşamın içinde önemli bir edinmiş ve halk tarafından akıllarda yer etmiş bir olay ya da durumun toplum hafızasında farklı bir sunumuyla yer almasıdır. Burada da değişen ve dönüşen dünya düzeninde bir eğlence kültürünün farklı zaman diliminde kendini tekrar etmesi görülmektedir.





V. SONUÇ VE ÖNERİLER

Gerçekliğe dayalı eğlence, insanlık tarihinde oldukça eski dönemlere dayanmaktadır. Görsel ve işitsel iletişim araçlarının bilinen şekliyle var olmadığı dönemlerde toplumu güncel olaylar ışığında eğlendirirken bilgilendirme görevine sahip Türk kültüründe önemli bir yeri olan gölge oyunu çağlar boyunca halkın ilgisini kaybetmeyerek ele aldığı konularla hem bir yol gösterici hem de eğlendirirken öğretici ve hicveden bir işleve sahip olmuştur. Bu yönüyle Türk hikâye anlatım kültüründe önemli bir yer tutmaktadır. Gerçek hayattan işlenen konuları ve karakterleriyle halkın ilgisini çekmekte olan gölge oyunu toplumdaki güncel olaylara ışık tutan ve yön veren bir yapıda Türk kültüründe önemli bir noktada yer almıştır.

Teknoloji çağına gelinmesiyle koşullar ve toplumsal yapıda yaşanan değişimler göz önüne alındığında gölge oyunu zamanla önemini yitirmiş ve geleneksel bir eğlence aracı olarak zaman zaman etkinliklerde yer verilen bir sanat haline gelmiştir. Buradan doğan toplumu eğlendirme ve bilgilendirme boşluğu yerini radyo, sinema ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarına bırakmıştır. Bunlar içerisinde ise günümüze kadarki serüveninde en geniş hedef kitleye sahip kitle iletişim araçları içerisinde kolay ulaşımı sağlanan ve hem görsel hem işitsel unsurları kullanarak izleyicisine hitap eden televizyon zamanla Türk toplumunun vazgeçilmez bir iletişim aracı olmuştur.

İcat edildiği zamandan bu yana izleyicisini etkilemeyi başaran televizyon, anlatı yapısı, programları ve reklamları ile renkli bir dünya sunmaktadır. Hem bir haber alma aracı hem de bir eğlence aracı olarak bilinen televizyon, kendi anlatı yapısı dahilinde birçok konuyu ele alarak izleyicisiyle buluşturmaktadır. Haber başta olmak üzere, belgesel, dizi, televizyon filmi, yarışma ve reality show programları gibi birçok türü de akışında bulundurmaktadır. Bu akış içerisinde Türk izleyicisi için yüksek beğeni ve izlenme oranına sahip çalışmanın da konusu olan reality show türü geçmişten bugüne mirası kabul edilebilecek gerçekliğe dayalı eğlencenin başka bir varyasyonu olarak yeniden hayat bulmaktadır.

Toplumun deęiřen ihtiyalarına karřılık televizyonda oluřan program trlerinin bařında gelen ve geniř bir zaman dilimini kaplayan reality show programları adına net bir tanıma varılmamakla birlikte kiři veya kiřilerin bařlarına gelen olayların kameralarla kaydedilebilmesi ve gerek yařam yklerinin yeniden canlandırılması řeklinde tanımlanmıřtır. Gereklik unsuru esas alınan programlar bu biime uygun kurgulanmaktadır. Programlara katılım oęunlukla sıradan insanlar tarafından gerekleřmektedir. Bir senaryo zerinden deęil, doęal akıřı zerinden program formatı oluřmaktadır. Bu tanımda grlmektedir ki Trk kltrne XVI. Yzyılda geldięi dřnlen glge oyunu ile 1940'lı yıllarda dnya zerinde yayılmaya bařlayan reality show programları arasında ilk bakıřta gereklięin konu edildięi bir benzerlik bulunmaktadır. Bu tez alıřması farklı zaman dilimlerinde ıkıř noktasının halka hizmet etmek olduęu gereklięe dayalı eęlence anlayıřıyla var olan iki farklı tr arasındaki benzerlięe ve ideolojik yapılarındaki farkın hikaye anlatıcılıęındaki deęiřimine geerli bir yanıt aramıřtır. Yapılan arařtırmalar sonucunda literatrde halihazırda bu soruya dair bir yanıt bulunmadıęı grlmřtr. Bu baęlamda alıřmada glge oyunundan televizyona geiřte deęiřen hikye anlatı yapısı ve bunun topluma etkisine yanıt aranmıř ve literatrdeki bu aıęa katkıda bulunmak hedeflenmiřtir.

Tez kapsamında glge oyunundan gnmz televizyon programlarına kadar geliřen srete eęlendirme amalı iki farklı gsterim olan Karagz ve Hacivat glge oyunu ile bir reality show olan *Yemekteyiz* programı kuramsal erevede ele alınmıřtır. Farklı tarihsel dnemlerde toplumla buluřan bu iki ayrı trn incelenmesinde Zafer zden'in *Film Eleřtirisi* kitabında yer alan *trsel eleřtiri* yntemi referans alınmaktadır. *Trsel eleřtiri* iin anlatı yapısı, karakterler, grsel betimlemeler ve ideoloji adlı drt bařlık lt olarak alınmıřtır. Arařtırma kapsamında toplumu bir araya getiren bir eęlence ve eleřtiri aracı olan glge oyunu iletiřim aralarının atası olarak kabul edilip, gnmze kadar gelen deęiřimi konu alınmıřtır. Bu kapsamda ieriksel yapı ve metaforik anlamda bir benzerlik ierdięi dřnlen gnmz televizyon yayıncılıęı ierisinde yer alan *Yemekteyiz* isimli televizyon programıyla Karagz ve Hacivat glge oyunu karřılařtırılması yapılmıřtır.

Bu baęlamda dięer kltrlerde ve Trk kltrndeki glge oyunu sanatının var oluřundan gnmze kadar ki geliřim srecine tez kapsamında yer verilmiřtir.

Araştırma içerisinde televizyonun Türkiye'deki tarihi gelişimi ve program türlerinin içeriği de kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Benzerlik yönünden karşılaştırılması yapılan bir reality show programı olan *Yemekteyiz* programının ise 2017-2019 yıllarında Onur Büyüktopçu tarafından sunuculuğu gerçekleşmiş formatı incelenmiştir.

İncelenen iki farklı tür sonucunda toplumu bir araya getiren iletişimi sağlayan öğelerin büyük ölçüde kamuoyu oluşturma ve kültürel değişikliklerin oluşmasında bir araç olarak topluma hizmet ettiği görülmüştür. Bu çalışmayla, toplumu bir araya getiren eğlence araçlarının yeni bir kültürü yayma ve halkı yönlendirme açısından büyük bir katkısı olduğu saptanmıştır.

Bu tez kapsamında ilk ele alınan eleştirel bir ideolojisi olan gölge oyunu da anlatı dilini Karagöz ve Hacivat adlı tasvirler üzerinden aktarmıştır. Günlük hayattan ele aldığı konuları, yan karakterleri ve halkı eğlendirirken bilinçlendirmesi yönüyle dönemin önemli bir sanat dalı olmuştur. Günümüze kadar aktarılan metinler ve sinema filmleri ışığında görülmektedir ki gölge oyunu halka yeni bir kültür oluşturmada katkı sağlayıcı ve var olan düzendeki doğru ya da yanlışları göstermede bir yol gösterici olmuştur. Ayrıca Karagöz ve Hacivat gölge oyunu, toplumda köylünün soyluya sesini duyurduğu ve meydan okuduğu bir yol olmuştur. Güç ilişkilerinin yeniden ortaya koyulduğu ve dönemin baskıcı tarafına karşı koyan bir direnç gösterme yöntemi olmayı da sağlamıştır.

Çoğu oyunda eğitimli ama kurnaz Hacivat ile köylü iyi niyetli ama hep zengin olma hayali kuran Karagöz atışması üzerinden hikaye anlatılmaktadır. Her oyun aynı anlatı yapısı üzerinden işlenmektedir. İki ana karakter arasında geçen diyaloglar gösterinin ana bölümünü oluştururken Karagöz'ün Hacivat'ı dövdüğü bir kapanış ile son bulmaktadır. Gölge oyunu bir metne bağlı kalarak sahnelenmemektedir. Tüm konuşmalar doğaçlama ve tek bir kişinin hafızasının ürünü olarak ortaya çıkmaktadır.

Karagöz tasvirinin toplumda iyi bir konumda olma isteği, üst sınıftan insanlar üzerinde söz sahibi olma hırsı gibi konular seyirci üzerinde bir güç duygusu oluşturmuştur. Bu yönüyle gölge oyununda sahnelenen oyunlar Türk halkının, Osmanlı ve dönemin din adamlarına karşı söyleyemediklerinin bir temsili niteliğinde bir ortamın oluşmasını sağlamıştır. Aynı zamanda eleştirdiği konularla da toplumun ne olmadığını da gösteren güçlü bir araç olması yönüyle de önemlidir.

Ancak oyunların finalinde Karagöz her daim toplum içindeki eski konumuna geri dönmüştür. Bu durumda halkın kendini ancak kısa bir zaman için ifade edebilecek bir güce sahip olduğu vurgusu yapılmıştır. Gölge oyununun bu yönü perdenin arkasından yansıtılan illüzyonun sadece geçici ve anlık olduğunu hatırlatmaktadır. Fakat günümüzde sahnelenen gölge oyunu sadece bir çocuk eğlencesi olarak perdede yerini almaktadır. Önemli günlerde perdelenen oyunlarda görülmektedir ki çocukları eğlendiren ikili komik diyaloglar ve görsellerle bir çocuk tiyatro sanatına dönüşmüştür.

Günümüz yayıncılığında ise incelenen programlar üzerinden görülmektedir ki gölge oyununda yapılan sistem eleştirisi yerini sabun köpüğü diye adlandırılan konulara bırakmıştır. Toplum üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu görülen televizyon kanallarının gerek rekabet duygusu gerek popüler kültürü yayma çabası aynı eleştiri dili ve özveriyi taşımayı sağlayamamıştır.

Televizyon programcılarının geçmiş dönemin küşterilerinden aldığı bu mirasın gücünün farkında olarak ortaya koydukları yapımlardaki sunucu ve katılımcılar bu temsilin birer parçası olup bir anlamda topluma hizmet etmektedir. Programlarda yaratılan karakterler izleyiciden taktir görme ya da tanınmak çabasıyla ekranda olurken izleyici de empati yapmak ya da kendinden olanı ekranda görmek adına televizyon yapımlarını ilgiyle izlemektedir. Bu bağlamda düşünülmektedir ki kurulan sistem programlara dahil olan bir kişinin tanınmış olmasını sağlamak ve bu sayede hayatına böyle devam etme şansı sunmaktadır. İzleyiciyi etkileyen tarafı da bu olduğu düşünülmektedir.

Türkiye’de yayınlanan *gündüz kuşağı* program içeriğini de kapsayan reality show programları melez tür adı verilen yapımlar olarak izleyiciyle buluşmaktadır. Ortaya çıktığı zamandan bu yana ilgiyle takip edilen programların içerikleri farklı olsa da yapı olarak benzer niteliktedir. Birçok program türünden esinlenerek oluşturulan reality programlar “gerçeklik esastır” sloganıyla varlığını sürdürmektedir. İletmek istediği mesajı ve ideolojiyi en etkili şekilde izleyiciye aktarmak için kurbanlaştırma, dramatik, magazinsel olaylar, tartışma gibi içerikler sunarak izleyicinin ilgisini çekmeyi hedeflemektedir.

Bu tez kapsamında ele alınan *Yemekteyiz* programı, sunucu ve dış ses önderliğinde sunulan ve birbirini tanımayan, beş kişinin her gün kendi evinde yemek ve sunum hazırlığı yaparak diğer yarışmacıları ağırladığı bir televizyon programı olarak ekrana gelmektedir. Burada da tıpkı gölge oyununda olan (giriş, atışma, fasıl, bitiş) giriş bölümü, gelişme bölümü, final bölümü ve puanlama bölümü olmak üzere dört bölümle program akışı sağlanmaktadır.

Tıpkı gölge oyununda olduğu gibi bu bölümlerde hikâyenin anlatı yapısı oluşmaktadır. Anlatı yapısındaki şematik benzerlik ve karakterler arasındaki atışmalardaki metaforik benzerlik dışında hikaye anlatımındaki ideolojik yapı göz önüne alındığında yapılan karşılaştırmada benzer bir yöne rastlanamamıştır.

Gölge oyunu döneminde yapılan hikaye anlatıcılığında görülen sistem eleştirisi ve eğlendirirken öğreten düşünce yapısı yerini insanların karakterleri ve özel hayatları üzerinden eleştirilerde bulunmak, toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden atıflar yapmak, dramatizasyon ve sansasyon oluşturarak reyting sağlamak, kültürel farklılıklara saygı duymak yerine çatışma ortamı oluşturmak gibi konular ele alınmaktadır. Bu da Türk toplumunun zamanla değişen değerlerinin bir yansıması niteliğindedir. Günümüz toplumunda izleyici aslında yine metaforik olarak bu kez televizyonu kendine ayna seçmiş durumdadır. Ancak gölge oyunu döneminde siyasi ve ekonomik konuları, haksızlığa olan eleştirel yaklaşımı desteklerken günümüz toplumunda bu kişisel ve özel hayatı eleştiriye ve kendinden olanı ekranda görüp onay almaya ya da ders çıkaracak bir taraf bulmaya varmaktadır. Bu durumda televizyon yapımcılarını tıpkı dönemin küşterileri gibi toplumun ilgisini çeken konuları işlemeye sürüklemektedir.

Bu iki dönem üzerinden görülmektedir ki değişmeyen tek şey seyircinin beklentisinin aynı olduğu gerçeğidir. Toplum olarak söyleyemediklerinin söylendiği ya da kendinden ortak paydalar çıkarttığı karakterleri izlemek alışkanlık haline gelmiştir. Ancak değişen toplumsal ve kültürel koşullar hikaye anlatıcılığında belirgin bir değişim yaşanmasına sebep olmuştur. Gölge oyunundan televizyona geçiş sürecinde değişen anlatı yapısı bir anlamda toplumun değişen çehresini de bizlere yansıtmaktadır.

Kültürel mirası taşıma duygusuyla benzer bir içeriksel yapı ile üretildiği düşünülen metaforik bir benzerlik taşıyan *Yemekteyiz* ve bu gibi reality program türleri günümüzde çoğunlukla bireylerin ağır eleştiriye maruz kaldığı ve büyük tartışmaların yaşandığı bir görsel malzemeye dönüşmüştür. Oysa bu gibi program türleri (*Yemekteyiz*, *Zuhal Topal'la Sofrada*, *Gelin Evi*, *En Hamarat Benim*) geçmişten bugüne bir miras olarak görülen ve Türk toplumu için önemli atfedilen akşam olunca yemek sofrasında herkesin toplanıp yemek yiyip sohbet ettiği bir geleneksel yapıyı yaşatması açısından da önemli bir konumdadır.

Dünya genelinde yayılan ve Türkiye’de 2020 yılından bu yana hayatlarımızda yerini alan Covid-19 salgını ile Türk toplumunun yaşam biçimi de değişmiştir. Türkiye’de uzun bir süre evlere kapanmak zorunda kalan halk daha çok televizyon izlemeye ve evde yemek yapma alışkanlığını geliştirmeye yönelmiştir. Bunun yanı sıra yemek yapmak Türk kültüründe evin hanımının bir görevi olarak yer bulmuşken televizyon programları ile yerini herkesin bir uğraşı haline geldiği ve mutfakta yerini aldığı bir konuma gelmiştir. Yemek yapmak sadece insanlar için bir beslenme uğraşı değil aynı zamanda bir hobi ya da bir meslek haline gelmiştir. Çalışmanın konusu olan *Yemekteyiz* ve diğer benzeri reality programları toplumun bu yönüne katkı da bulunup hem bir meslek kolunu geliştirmeye hem de Türk toplumunda bir gelenek olan yemek masasında toplanıp sohbet eşliğinde evde pişen yemekleri yeme alışkanlığını yeni nesillere aktarmak adına bir araçtır. Fakat burada dikkat edilmesi ve önem verilmesi gereken konu program formatında olan yemekleri yorumlama bölümünde yemeğin ve ev sahibinin sadece olumsuz eleştirilere maruz kalmaması ve emeğin yok sayılmamasıdır. Bu yemek konulu programlar, yemeğin sadece format oluşturmak için bir araç haline geldiği değil, onun yerine Türk kültüründeki yemek zenginliğinin tüm dünyaya aktarılmasındaki bir amaç haline getirilmelidir. Günümüzde dijital çağ ile global bir yayıncılık ağı mevcut duruma gelmiştir. Bu da Türk televizyonlarındaki her türün dünya ile arasındaki sınırı kaldırmaktadır. Bu doğrultuda Türk kültüründeki misafirperverliği ve zengin yemek çeşidini tanıtmak açısından da önemli bir konumdadır. Toplumun bu kültürel geleneğini yeniden hatırlatmak ve kaybolmakta olacağı düşünülen değerini geri kazanmak açısından bu programlar destekleyici niteliktedir. Ancak programlar içerisinde yer verilecek konuların toplumun değer yargılarını ve kültürel yönünü yukarıya çekecek sohbetlerle doldurulması esas alınmalıdır.

VI. KAYNAKLAR

KİTAPLAR

- AND, M. (1985). **Geleneksel Türk Tiyatrosu** (Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- AND, M. (1977), **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu**, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür ve Sanat Yayınları.
- BALTACIOĞLU, İ.H. (1942), **Karagöz, Tekniği ve Estetiği**, İstanbul, Kültür Matbaası.
- BANHAM, M. (2000), **The Cambridge Guide to Theatre**, Cambridge University Press, Cambridge, 1233 S.
- BENJAMİN, W. (1995). " **Hikaye Anlatıcısı**" **Son Bakışta Aşk**'ın içinde, der. N.Gürbilek, İstanbul: Metis Yayınları.
- BERGER, A.A. (1993). **Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri**. (Çev. Berkan M. ve Diğerleri). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- BİRESSİ, A., NUNN H. (2005), **Reality TV: Realism and Revelation**, Wallflower Pres.
- BLUHM, W. (1983) **İdeoloji Üzerine**, Eleştirel İdeoloji Analizleri, Pales Yayıncılık.
- CANKAYA, Ö. (2012), **Kitle İletişim Özgürlüğü**, Beta Yayınevi, İstanbul.
- CERECİ, S. (2001), **Televizyonda Program Yapımı** İstanbul: Metropol Yayınları.
- CHEN, F. (2007), **Chinese Shadow Theatre**, McGill-Queen's University Press, Québec.
- ÇANKAYA, Ö. (1990). **Türk Televizyonunun Program Yapısı (1968-1985)** İstanbul: Mozaik Yayıncılık.
- ÇAPLI, B. (2002). **Medya ve Etik**, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

- ÇELENK, S. (2010). Kadınların medyada temsili ve etik sorunlar, Çaplı, B., ve Tuncel, H. (der.), Televizyon haberciliğinde etik, Ankara: Fersa Matbaacılık, s. 229-236. H. (Der.) **Televizyon Haberciliğinde Etik**. Ankara: Fersa Matbaacılık, S. 229-236.
- GİTLİN, T. (1994). **The whole world is watching: Mass media in the making & unmaking of the New Left**. Berkeley: University of California Press.
- HİNÇER, İ. (1959). **Gölge Oyununun Doğuşu**. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, 5(119), 1931-1932.
- KAHLE, P. (1940) "**The Arabic Shadow Play in Egypt**", Journal of Royal Asiatic Society, Cambridge University Press, Cambridge, Ocak.
- KALE, F. (2019). **TRT Yerli Edebiyat Uyarlamaları 1968-2015**, TRT Akademi Geçmişten Günümüze Televizyon Yayıncılığı, 4 (7), 126-147.
- KAPLAN, Y. (1992), **Televizyon**, İstanbul: Ağaç Yayıncılık.
- KARS, N. (2010). **Herkes İzlesin**. İstanbul: Derin Yayınları.
- KELSEY, G. (2001). **Televizyon Yazarlığı**, Çev. Bahar Öcal Düzgören, 2. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Cogito.
- KILIÇ, E. A. (2015). **Bir Kamu Diplomasisi Aracı Olarak TRT Kurumu**. M. Şahin, & B. S. Çevik (Der.), Türk Dış Politikası ve Kamu Diplomasisi içinde (s. 365-391). Ankara: Nobel.
- KILBORN, R., (2003), **Staging the Real: Factual TV Programming in the Age of ‘Big Brother’**, Manchester University Press.
- KÖSE, H. (2004). **Bourdieu Medyaya Karşı**. Medya: İşbirlikçi, Zorba ve Çığırtaan. İstanbul: Papirüs Yayınları.
- KUDRET, C. (2004), **Karagöz**, C. I-III, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- MARX, K., Engels, F. (1992), **Alman ideolojisi** (Sevim Belli, Çev.). Ankara: Sol Yayınları.
- MAVREDAKI, M. (1976), **“Halk Gölge Tiyatrosu: Karagöz/Okaragiozis”**, Tiyatro, İshak Matbaası, İstanbul.
- MCROBBİE, A. (1991), **Postmodernizm ve Popüler Kültür**, (A. Özdek. Çev.) İstanbul, Sarmal Yayınevi.

- METE, M. (1999). **Televizyon Yayınlarının Türk Toplumı Üzerindeki Etkisi**. Ankara: AYK Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.
- MUTLU, E. (1995). **İletişim Sözlüğü**. (2. Basım). Ankara: Ark.
- MUTLU, E. (1999), **Televizyon ve Toplum**, Ankara, TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı.
- MUTLU, E. (2008), **Televizyonu Anlamak**, Ankara: Ayraç Yayınevi.
- MUTLU, M. (2002) **Karagöz Sanatı ve Sanatçıları**, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- OSNES, B. (2001) **Acting: an International Encyclopedia**, ABC-CLIO, Inc., California, 439 S.
- ÖZDEN, Z. (2004), **Film Eleştirisi**, İmge Kitapevi, Ankara.
- ÖZHAN, M. (2010) **Kukla ve Gölge Tiyatrosu**, Ankara, Bursa Kültür Sanat ve Turizm Vakfı Yayınları.
- ÖZLEN, M. (2007), **Geleneksel Türk Gölge Tiyatrosu: Karagöz- 5 DVD Video**, Türk Kültür Vakfı Yayınları, İstanbul.
- PAKALIN, M. Z. (1983), **Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü**, C. I-III, MEB Yayınları, İstanbul.
- POSTMAN, N. ve POWERS S. (1996). **Televizyon Haberlerini İzlemek**. Çev. Aslı Tunç. İstanbul: Kavram Yayınları.
- POYRAZ, B. (2002), **Haber ve Haber Programlarında İdeoloji ve Gerçeklik**, Ütopya, Ankara.
- SAKAOĞLU, S. (2003), **Türk Gölge Oyunu Karagöz**, Akçağ Yayınları, Ankara.
- SEARS, L. (1994). **Shadows of Empire: Colonial Discourse and Javanese Tales**, Duke University Press, North Carolina, 349 S.
- SEVİLEN, M. (1969), **Karagöz**. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- SİYAVUŞGİL, S. E. (1941), **Psikososyolojik Bir Deneme**, Maârif Vekilliği.
- UĞURLU, E. G. (2012). “Televizyon Yayıncılığında Program Türlerinin Sınıflandırılması” (Ed.) Elif Gizem Uğurlu, **Radyo ve Televizyon Programcılığının Temel Kavramları**; 44-71, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları.

UĞURLU, F. ve ÖZTÜRK, Ş. (2006). **“Türkiye’de Televizyon Haberciliği: Özel Kanalların Getirdikleri”** Konya: Tablet Kitabevi.

UYGUÇ, Ünal (1987), **Radyo-Televizyon Haberciliği**, İstanbul: İ.Ü. Yayınları.

YENGİN, H. (1994) **Ekran Büyüsü: Batıda Değişen Televizyon Yayıncılığının Boyutları ve Türkiye’de Özel Televizyonlar**, Der Yayınevi, İstanbul.

TEZLER

AKSAKAL, O. (2012), “Geleneksel Türk Gölge Oyunu Karagöz’ün Plastik Açından Değerlendirilerek Seramik Sanat Formlarına Dönüştürülmesi “Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

AKYOL, O. (2012). Gelişen Televizyon Yayın Teknolojileri ve Etkileşimli Yayıncılık Uygulamaları. (Yayımlanmamış doktora tezi). Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Araştırma Yöntemleri Bilim Dalı, Konya.

AYKAÇ, O (2016), Karagöz ve Hacivat: Başkaldırı ve İtaatin Yansımaları Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili Ve Edebiyatı Bölümü.

CENGİZ, E.H. (2018), “Gölge Oyunu ve Kocaeli Şehir Tiyatrosu Repertuarının Son 20 Yılında Yapılan Sahne Performanslarında Kullanılan Gölge Oyununun Değerlendirilmesi” İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Sahne Sanatları Programı Yüksek Lisans Tezi.

ÇELİK, Ö. (2008), “Ataerkil Sistem Bağlamında Toplumsal Cinsiyet ve Cinsiyet Rollerinin Benimsenmesi” Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.

DEMİRKIRAN, C. (2008), “Uluslararası Televizyon Yayıncılığının Tarihsel Gelişim Süreci: Fransa TV5 MONDE ile TÜRKİYE TRT- INT ve TRT TÜRK Karşılaştırmalı İncelemesi”, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERSAN, I. (2011), “Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu: Karagöz” Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.

- FIRATLI, E. (2006). “Demokratik Tartışma Ortamı Açısından İzleyici Katılımlı Tartışma Programlarının Değerlendirilmesi” İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- KUŞKONMAZ, S., (2008). “Türkiye’de Radyo Televizyon ve İnternet Yayıncılığında Hukuksal Durum” (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- PAY, M. (2012), “Gölge Oyunu Karagöz ve Sinema” Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlahiyat Anabilim Dalı İslam Tarihi ve Sanatları Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- USTA, D. (2019), “Türkiye’de Ulusal Televizyon Kanallarında Yayımlanan Gündüz Kuşağı Programlarının Estetik ve İdeolojik Yapısı” T.C. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Radyo, Sinema ve Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisan Tezi.
- YILDIRIM, S. (2007), “Reality Televizyon Programları ve Söylem Yapılarının Oluşturulması” Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı Türkiye’de Yüksek Lisans Tezi.
- YÜCESOY, H. (2013), “Başlangıçtan Günümüze Karagöz Hacivat Figürlerinin İllüstrasyon Sanatındaki Yeri” Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı Grafik Tasarım Programı Yüksek Lisans Tezi.

MAKALELER

- ARSLAN, M. Y. VE DEMİR, Z. (2017). “Yaşam Boyu Öğrenmede Televizyonun Rolü Bağlamında Bir Gündüz Kuşağı Programı: “Gülben” Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi Sayı: 1 Sayfa: 32 – 44.
- DANIŞMAN, S. A. (2015). “Metaforların Örgüt ve Yönetim Araştırmalarındaki Yeri: Ontolojik, Epistemolojik ve Metodolojik Kabuller Işığında Bir Değerlendirme”, Kafkas Üniversitesi İktisadi ve İdarî Bilimler Dergisi, 6(9), 47-64.
- DEMİRBAĞ, S. “Özel Televizyonun Toplum Hayatına Girişi ve Türkiye’de Gelişimi” Ankara Üniversitesi, Gazetecilik Yüksek Lisans Makale.

- DÜZGÜN, D. (2006), “Biçim ve İçerik Yönünden Eski ve Yeni Karagöz Perde Gazelleri”, Somut Olmayan Kültürel Miras Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyum Bildirileri, Ankara, Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, S. 8.
- KULA, N. (2013), “Tv Dizileri Yoluyla Yeniden Üretilen Tüketim Kültürü” Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü, The Journal of Academic Social Science Studies.
- LOWERY, D. (2013). Helping Metaphors Take Root in the EFL Classroom, English Teaching Forum, (1): 12-17.
- ÖZÇAĞLAYAN, M. (2000), “Türkiye’de Televizyon Yayıncılığının Gelişimi” Selçuk Üniversitesi Dergisi, 1(2), 41-52.
- PAHAD, A. ve D. (2015). Influence of Reality TV Shows on Society. Indian Journal of Applied Research. Vol: 5 (4). Pp: 703-705.
- PUCHNER, W. (1981), “The Theatre in South-East Europe in the Wake of Nationalism”, Bibliography of South-East Europe, Südost-Institut, München.
- ŞEKER, M., GÖLCÜ, A. (2008). “Futbolun Televizyonda Yeniden Üretimi” İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi Sayı 26 Kış-Bahar, s.115-134.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- Çin Gölge Oyunu Tasviri. “ÇİN KÜLTÜRÜNDE Gölge Oyunları ve Birbirinden İlginç 5 Gölge Oyunu Gösterisi”, Geekyapar, <https://geekyapar.com/geek-dosya/cin-kulturunde-golge-oyunlari-ve-birbirinden-ilginc-5-golge-oyunu-gosterisi/>, (Erişim Tarihi: 07 Temmuz 2022)
- KURTULUŞ Ö., (2014) “Televizyon ve İdeoloji” <http://ozgurkurtulus.com.tr/televizyon-ve-ideoloji>, (Erişim Tarihi 23. 06. 2022).
- KURTULUŞ Ö., (2014) “Televizyon ve İdeoloji” <http://ozgurkurtulus.com.tr/televizyon-ve-ideoloji>, (Erişim Tarihi 23. 06. 2022).

- 13.03.2018 Yemekteyiz Total Rating Sonuçları. “13 Mart Salı 2018 Reyting sonuçları Kadın mı, Ufak Tefek Cinayetler mi, Eşkıya mı? İşte kazanan...”, Sözcü Gazetesi, <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/magazin-haberleri/13-mart-sali-2018-reyting-sonuclari-kadin-mi-ufak-tefek-cinayetler-mi-eskiya-mi-iste-kazanan>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022)
- 13.03 .2018 Yemekteyiz ABC Rating Sonuçları. “13 Mart Salı 2018 Reyting sonuçları Kadın mı, Ufak Tefek Cinayetler mi, Eşkıya mı? İşte kazanan...”, Sözcü Gazetesi, <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/magazin-haberleri/13-mart-sali-2018-reyting-sonuclari-kadin-mi-ufak-tefek-cinayetler-mi-eskiya-mi-iste-kazanan>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- 13.03.2018 Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları. “13 Mart Salı 2018 Reyting sonuçları Kadın mı, Ufak Tefek Cinayetler mi, Eşkıya mı? İşte kazanan...”, Sözcü Gazetesi, <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/magazin-haberleri/13-mart-sali-2018-reyting-sonuclari-kadin-mi-ufak-tefek-cinayetler-mi-eskiya-mi-iste-kazanan>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- 04.11.2022 Zuhall Topal’la Yemekteyiz Total Rating Sonuçları, Kantar Media Rating Verileri, <https://tuad.org.tr/uye-detay/kantarmedia>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- 04.11.2022 Zuhall Topal’la Yemekteyiz AB Rating Sonuçları, Kantar Media Rating Verileri, <https://tuad.org.tr/uye-detay/kantarmedia>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- 04.11.2022 Zuhall Topal’la Yemekteyiz ABC1 Rating Sonuçları, Kantar Media Rating Verileri, <https://tuad.org.tr/uye-detay/kantarmedia>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- Yemekteyiz Logosu, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Yemekteyiz>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- Sunucu Onur Büyüktopçu ile Yemekteyiz Logosu, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Yemekteyiz>, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022).
- 2018 yılı Yemekteyiz Programı 238. Bölüm Yemek Masası Bölümü. “Yemekteyiz 235.Bölüm”, Tv8, <https://www.tv8.com.tr/yemekteyiz/yemekteyiz-238-bolum-15102018-49212-video.htm>, (Erişim Tarihi: 12 Eylül 2022).

ÇİİNİ, P. (2009), “Yemekteyiz’i Neden İzliyoruz”,
<https://www.haber3.com/medya/yemekteyizi-neden-izliyoruz-haberi-398835>,
(Erişim Tarihi: 12 Eylül 2022).

TEKEREK, T. (2009), “Yemekteyiz Ama Hala Açız”, Taraf Gazetesi,
[https://web.archive.org/web/20090125143141/http://taraf.com.tr/haber/26008](https://web.archive.org/web/20090125143141/http://taraf.com.tr/haber/26008.htm)
[.htm](https://web.archive.org/web/20090125143141/http://taraf.com.tr/haber/26008.htm), (Erişim Tarihi: 12 Eylül 2022).

ANSİKLOPEDİLER

Yeni Cumhuriyet Ansiklopedisi (1983) Arkın Kitap Evi, İstanbul.

DİĞER KAYNAKLAR

RTÜK (2012) Yayınlarda Program Türleri Kod, Tanım ve Sınıflandırmaları, T.C.
Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Ankara.

RTÜK (2014) Yayınlarda Program Türleri Kod, Tanım ve Sınıflandırmaları, T.C.
Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Ankara.

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Tuğba Dinç

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans: 2013 Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema ve Tv Bölümü

Yüksek Lisans: 2022 İstanbul Aydın Üniversitesi, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Televizyon ve Sinema Programı

MESLEKİ DENEYİM VE PROJELERİM:

Karga Film (Kanal D) Gelinim Mutfakta: Video Editörü

Talya Prodüksiyon (Fox Tv) Temizlik Benim İşim: Video Editörü

Tv100 Televizyon Kanalı: Video Editörü

Joker Yapım/ (Show Tv) Gelin Evi Programı: Video Editörü

Talya Prodüksiyon/ (Kanal D) Yeni Bir Ben Programı: KJ Editörü

Jtg Tv (Twitch Kanalı) /House Of Gamers Programı: Video Editörü

Karga Film (Fox Tv) /Stil Avcıları Programı: KJ Editörü

Atv/Karavan Yemek Programı: Video Editörü

Kanal D/Ben Bilmem Eşim Bilir Programı: Cıney Programı Kurgu Operatörü

Endemol/Vektör Film Big Brother Türkiye: Cıney Programı Kurgu Operatörü

Acunmedya Ütopya Programı: Kurgu Departmanı/ Story Editör

Atv(Global Prodüksiyon) Zahide İle Yetiş Hayata Programı: Editör

Fox Tv (Global Prodüksiyon) Su Gibi Programı: Program Asistanlığı

Trt: Kurgu/ Montaj Departmanı Staj

Tnt (Global Prodüksiyon) Ömer Çelakıl'la Hayatın Şifreleri: Program Asistanlığı

Yaşam ve Para Koçu Pelin Narin Tekinsoy: Basın Danışmanlık Hizmeti

Kanaltürk (İpek Medya Grubu): Reji Operasyon Birimi Stajı

Marmara İletişim Haber Ajansı (Miha): Çalışanı Olarak;

www.euractiv.com.tr, www.t24.com.tr, Siteleri Muhabirlik,

www.turkishbusinessworld.net/, İnternet Sitesi: Muhabir, Editör.

PROJELERİM:

MARMARA İLETİŞİM FAKÜLTESİ 3.SINIF 1.DÖNEM BİTİRME PROJESİ

Kısa Film/ “AYRILIĞIMIZ SEBEPSİZDİR” isimli senaryosu bana ait kısa film çekimi bulunmaktadır. Fakülte tarafından gerçekleştirilen kısa film etkinliğinde yer almıştır.

MARMARA İLETİŞİM FAKÜLTESİ 3. SINIF 2. DÖNEM BİTİRME PROJESİ

Kısa Film/ Proje: “PİŞMANLIK” isimli yönetmenliği bana ait kısa film çekimi bulunmaktadır. Fakülte tarafından gerçekleştirilen kısa film etkinliğinde yer almış. Bölüm içerisinde üçüncülük ile ödüllendirilmiştir.

YAPIMLAB (ZEYNOFİLM) SENARYO ATÖLYESİ KURS BİTİRME PROJESİ

Kısa film/ “CAMIN ARDINDAN” isimli senaryo çalışması ayrıca bir alışveriş merkezi için düzenlenmiş senaryo yarışmasında yer almıştır.

INTERNATİONAL HOUSE ISTANBUL ve HELEN DORON dil okullarının reklam birimine, okulun öğrencileri ve velileri ile kısa tanıtım videoları tarafımdan hazırlanmıştır. Okulun sosyal medya hesapları ve YouTube hesabında yer almaktadır. Ayrıca okulu tanıtmak ve işleyişi hakkında bilgi vermek amacıyla kısa tanıtım filmi projesi yapılmıştır.