



T.C.

BARTIN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR

CEMİLE KURT

DANIŞMAN

DOÇ. DR. İBRAHİM GÜMÜŞ

BARTIN-2021



T.C.

BARTIN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cemile KURT

BARTIN-2021

BEYANNAME

Bartın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre Doç. Dr. İbrahim GÜMÜŞ danışmanlığında hazırlamış olduğum “TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR” başlıklı yüksek lisans tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

14.09.2021

Cemile KURT



ÖN SÖZ

Tez konusunu belirleme sürecinde verdiği fikirlerle demonik varlıkların büyülü dünyasına tanık olmamı sağlayan, bu süreçte inancı, hoşgörüsü ve desteğini esirgemeyen saygıdeğer danışman hocam Doç. Dr. İbrahim GÜMÜŞ'e içtenlikle teşekkür ederim. Halk biliminin önem ve gerekliliğini anlamamı sağlayıp bugünlere yetiştiren Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Türk Halk Bilimi bölümü hocalarıma tüm emekleri için teşekkür ederim. Bu çalışma sürecinde özellikle yabancı kaynaklara erişmem konusunda yardımlarını esirgemeyen Dr. Seçkin SARP KAYA hocama, eğitim hayatım boyunca desteklerini her daim hissettiğim aileme, lisans ve yüksek lisans sürecinde beni yalnız bırakmayan arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Cemile KURT

BARTIN- 2021

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR

Cemile KURT

Bartın Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. İbrahim GÜMÜŞ

Bartın-2021, Sayfa 13+ 156

Türk halk tiyatrosunun bir dalı olan Karagöz, hayalî adı verilen sanatçı tarafından genellikle deriden yapılan çeşitli tasvirlerin perde arkasından oynatılıp seslendirilmesiyle ortaya çıkan bir gösteri sanatıdır. Türk gölge oyunu Karagöz, 17. yüzyıldan bugüne içinde var olduğu toplumun kültüründen beslenmiş ve dönemin sosyo-kültürel, siyasi, ekonomik ve dinî birçok konuyu işlemiştir. Bu nedenle Karagöz oyunlarında sıkça yer alan halk bilgisi ürünlerinin incelenmesinin yanı sıra demonların da var olduğu ve açığa çıkarılması için Karagöz oyun metinlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Demon, olağanüstü varlık ya da ruh, insanlar ve tanrılar arasındaki aracı ruh olarak tanımlanmaktadır. Demonoloji de demonları inceleyen bilim dalı olup mitolojinin de çalışma alanlarından biridir. Bu çalışmada Türk gölge oyunu metinlerinde yer alan demonlar ile ilgili birikimin tespit edilmesi ve çözümlenmesini amaçlanmaktadır. Buradan hareketle Karagöz perdesinde yer alan demonları tanımlama, oyun içindeki rollerini çözümleme, tasvirlerini görme ve metin içindeki özellik ve işlevleri açıklanarak konu özelinde bilgi birikimi sağlanacaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmada eski ve yeni gölge oyunu metinlerini içeren on bir kitap esas alınmış, 143 oyun

metni ve Karagöz sanatçısı Cengiz Özek'in repertuarında yer alan 3 oyun olmak üzere toplam 146 oyun incelenmiştir. Bunlar sırasıyla şunlardır: Cevdet Kudret'in üç ciltlik *Karagöz* kitabı, Ünver Oral'a ait *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1, 2, 3* adlı eserleri, *Dünden Bugüne Karagöz Oyunları*, *Karagöz Oyunları -1- Kâr-ı Kadim*, *Karagöz Oyunları -2- Nev-i İcâd*, *Karagöz Oyunları -3- Yeni ve Karagöz Oyunları* adlı kitaplardır. Üç bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde, gölge oyunu ve Türk gölge oyunu hakkında genel bilgiye yer verilmiştir. İkinci bölümde Türk gölge oyununun mitoloji ile ilişkisine değinilerek oyunlarda yer alan mitik göstermeliklere yer verilmiştir. Üçüncü bölümde ise, Karagöz oyunları metinlerinde yer alan demonik varlıklar olan Azrail, cadı/câzû, canavar, cin, deniz kızı, ejderha, simurg/Senkimsin, şahmeran, şeytan, yedi başlı ejder, yılan ve zebani gibi varlıklardan bahsedilmiştir. Çalışmanın sonunda Türk gölge oyununda demonik varlıkların mevcudiyetini sürdürdüğü ve aynı zamanda incelenen eski ve yeni Karagöz oyunları metinlerinden hareketle, kültürel bellekle aktarımının gerçekleştiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Demonik varlıklar, Karagöz, mitoloji, Türk gölge oyunu.

ABSTRACT

Master Thesis

DEMONIC BEINGS IN THE TURKISH GALANTY SHOW

Cemile KURT

Bartın University

Graduate School

Department of Turkish Language and Literature

Thesis Advisor: Assoc. Dr. İbrahim GÜMÜŞ

Bartın-2021, Page 13+ 156

Karagöz, which is a branch of Turkish folk theater, usually performed by playing and vocalizing various depictions made of leather from behind the scenes who was made by an artist called Hayalî is a performing art. Turkish Galanty Show Karagöz has existed in it from the 17th century to the present fed by the culture of the society and It includes elements from many fields which are social, political and cultural of the periods in the subjects covered. Therefore, The folk who frequently take part in Karagöz plays examination of knowledge products as well as primitive mythological beings or demons It will be useful to examine the Karagöz play texts to reveal. Demon, supernatural being or spirit, intermediary spirit between humans and Gods is defined. Demonology is also a research area that works, demons also one of the fields study research area of mythology. In this work, demons in Turkish Galanty Show texts it is aimed to identify and analyze the accumulation related to the subject. One of the qualitative research methods, document analysis method was used in the work. In this work Eleven books containing the old and new Galanty Show texts that we will examine are based on, 143 plays and A total of and 3 plays in the repertoire of Karagöz artist Cengiz Özek were examined. These are as follows; Cevdet Kudret's three volumes Karagöz book, Karagöz Plays From Today With The

Information Of Ünver Oral 1, 2, 3, From yesterday Karagöz Plays to Today, Karagöz Plays -1- Kâr-ı Kadim, Karagöz Plays -2- Nev-I İcâd, Karagöz Plays -3- New and Karagöz Plays are the books. In the first part of the consisting work of three parts general information about Galanty show and Turkish Galanty show is given. In the second part, the relation of Turkish Galanty show with mythology and the mythical symbols are included. In the third part, Karagöz plays are included in the texts Azrael, witch/Cazû, monster, genie, mermaid, dragon, simurg/Senkimsin, şahmeran, devil, seven-headed dragon, snake and demon. At the end of the work, Demonic beings continue to exist in the Turkish shadow play and at the same time. Culturally based on the old and new Karagöz plays texts examined memory transfer has been detected.

Keywords: Demonic beings, Karagöz, mythology, Turkish Galanty Show.

İÇİNDEKİLER

BEYANNAME	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
EKLER DİZİNİ	xii
KISALTMALAR	xiii
GİRİŞ.....	1
1. TÜRK GÖLGE OYUNU TEMEL BİLGİLER	6
1.1. Gölge Oyununun Tarihi	6
1.2. Türklerde Gölge Oyunu	7
1.3. Karagöz Oyununun Bölümleri	11
1.3.1. Giriş.....	11
1.3.1.1. Semai	11
1.3.1.2. Perde Gazelleri	13
1.3.2. Muhâvere	14
1.3.3. Fasil	16
1.3.4. Bitiş.....	16
1.4. Karagöz Oyununun Dağarcığı.....	17
1.5. Karagöz Oyununda Kişiler	19
1.6. Karagöz Oyununun İcracıları	24
1.7. Karagöz Oyununun Tekniği	26
2. TÜRK GÖLGE OYUNUNDA MİTOLOJİ	29
2.1. Gölge Oyunu ve Mitoloji	29
2.2. Türk Gölge Oyununda Mitik Göstermelikler	31
2.2.1. Şahmeran	33
2.2.2. Simurg	35
2.2.3. Burak.....	36
2.2.4. Deniz Kızları.....	38

2.2.5. Kanlı Kavak.....	39
2.2.6. Vakvak Ağacı.....	44
2.2.7. Zaloğlu Rüstem ve Dev'in Çarpışması.....	47
2.3. Türk Gölge Oyununda Büyü ve Büyücü	49
2.4. Ölüp - Dirilme	54
2.5. Karagöz ve Fallus.....	57
2.6. Rüya Motifi.....	60
2.7. Korku	62
3. TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR	65
3.1. Demon ve Demonoloji.....	65
3.2. Eski ve Yeni Karagöz Oyunlarının Kültürel Bellekteki Yeri	70
3.3. Demonik Varlıkların Türk Gölge Oyununda Özellik ve İşlevleri.....	73
3.3.1. Azrail.....	74
3.3.2. Cadı/ Câzû	75
3.3.3. Canavar.....	81
3.3.4. Cin	84
3.3.5. Deniz kızı	96
3.3.6. Ejderha	97
3.3.7. Simurg/Senkimsin.....	100
3.3.8. Şahmeran	101
3.3.9. Şeytan.....	102
3.3.10. Yedi Başlı Ejder	103
3.3.11. Yılan	105
3.3.12. Zebani	108
SONUÇ	112
KAYNAKLAR.....	117
EKLER	125

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil	Sayfa
No	No
Şekil 1: Şahmaran (Metin And Koleksiyonu).....	35
Şekil 2: Simurg/Anka Kuşu (Metin And Koleksiyonu).....	36
Şekil 3: Burak ve Hz. Muhammed (CÖK).....	37
Şekil 4: Burak (Ragıp Tuğtekin).....	37
Şekil 5: Deniz Kızları.....	39
Şekil 6: Kanlı Kavak.....	42
Şekil 7: Vak Vak Ağacı (CÖK).....	44
Şekil 8: Vakvak Ağacı.....	46
Şekil 9: Vakvak Ağacı (Murat Hutun).....	46
Şekil 10: Hz. Hızır, İskender ve Meyveleri çeşitli hayvan başlarından oluşan Vakvak Ağacı.....	47
Şekil 11: Zaloğlu Rüstem (CÖK).....	49
Şekil 12: Zaloğlu Rüstem (Nevzat Çiftçi).....	49
Şekil 13: Phalluslu/Zekerli/Toramanlı Karagöz (Metin And Koleksiyonu).....	59
Şekil 14: Altay Dağlarında Pazırıkta bulunan eserlerden Karagöz'ün atası olduğu sanılan 2400 sene evveline ait bir şekil.....	69
Şekil 15: Azraka Bânû- Nikabî Câzû.....	80
Şekil 16: Deniz Canavarı.....	83
Şekil 17: Uçan cin ve diğer cinler.....	89
Şekil 18: Ortada cin, iki tarafta çarpılan Hacivat ve Karagöz.....	90
Şekil 19: Karagöz'ün oğlu (Kaplumbağa).....	91
Şekil 20: Karagöz eşek- Hacivat keçi.....	91
Şekil 21: İbrikte Hacivat- Saksıda Karagöz- Karagöz.....	95
Şekil 22: Denizkızı (CÖK).....	97
Şekil 23: Denizkızı Deniz Adamı (Metin And).....	97
Şekil 24: Ejderha.....	99
Şekil 25: Şeytan.....	102
Şekil 26: Yedi Başlı Ejderha.....	105
Şekil 27: Büyülü Ağaç -Yılan (CÖK).....	107
Şekil 28: Zebani.....	109

TABLULAR DİZİNİ

Tablo	Sayfa
No	No
Tablo 1: Demonik Varlıkların Görülme Sıklığı	109
Tablo 2: Türk Gölge Oyunu Metinlerinde Demonik Varlıklar	111



EKLER DİZİNİ

Ek	Sayfa
No	No
Ek 1: Karagöz Oyunlarının Fasil veya Ara Muhâvere Özetleri.....	125
Ek 2: Türk Gölge Oyununda Olağanüstü Özellikler Gösteren Tasvirler ve Demonik Varlıklar.....	144



KISALTMALAR

AMAK: Aziz Murat Aslan Koleksiyonu

Bkz.: Bakınız

CÖK: Cengiz Özek Koleksiyonu

Çev.: Çeviren

Ed.:Editör

Haz.: Hazırlayan(lar)

hük. . Hükümdar

KBY: Kültür Bakanlığı Yayınları

MHK: Murat Hutun Koleksiyonu

MÖ: Milattan önce

s.: Sayfa

TSM: Topkapı Sarayı Müzesi

URL: Uniform Resource Loader (Tekdüzen Kaynak Bulucu)

vs.: Vesaire

vb.: Ve benzer(ler)i

YKY: Yapı Kredi Yayınları

YKMK: Yapı Kredi Müzesi Karagöz Koleksiyon

GİRİŞ

Mitolojinin çalışma alanlarından biri olan demonoloji veya ilkel mitolojik varlıklar yabancı kaynaklarda şeytan bilimi, şeytanoloji, iblis, aracı ruh veya Türk kültüründe ilk akla gelen hâliyle, olağanüstü varlıkları inceleyen bir bilim dalıdır. Yunanca kökenli olan demonoloji terimi; belirsiz, ilahi güç manasına gelen demon ve anlayış, kavram anlamlarına gelen logos kelimelerinden türemiştir. İlkel mitolojik varlıklar veya demonolojinin incelediği demonik varlıklar içerisinde şeytan, cin, yaratık, cadı, canavar, yarı insan yarı hayvan yapılı ve özellikle de yer altı varlıklarını sıralayabiliriz. Bu varlıklar mitolojide bilinen en eski varlıklar olma özelliğine sahip olduğu için zaman içerisinde gerek sosyal gerek dinsel yapılardan etkilenmiş, böylece dönüşüm yaşayarak yeni bir şekil almışlardır. Bununla birlikte demonik varlıklar kültürel değişim sonucu güncelliğini sağlamaktadır. Türk anlatı geleneğinde var olan demonik varlıklar, Türk gölge oyunu Karagöz’de de yer almaktadır.

Bu çalışmada Türk gölge oyununda yer alan demonik varlıklar tespit edilmiş ve bu varlıkların özellikleri incelenmiştir. Çünkü Karagöz perdesinde yer alan demonları tanımlama, oyun içindeki rollerini çözümleme, tasvirlerini görme ve metin içindeki özellik ve işlevleri açıklanarak konu özelinde bilgi birikiminin sağlanması hedeflenmiştir. Karagöz’de kişilerin sınıflandırılmasında olağanüstü kişiler, gruplandırılmadıkları diğer kişilere göre az rastlanan tiplerdir. Bu sınıflandırma içerisinde cinler, cadılar, canavarlar, büyücüler ve yılanlar vardır. Çalışmada eski, yeni ve Cumhuriyet sonrası oyunların bulunduğu metinlerden hareketle metin merkezli bir yaklaşımla çözümlenecektir. Daha sonra demonik varlıkların Karagöz oyunları metinlerinde yer aldığı özellik ve işlevlerinden bahsedilecektir. Araştırma, Türk gölge oyunu metinlerinde tespit edebildiğimiz demonik varlıklar ile sınırlandırılmıştır.

Araştırmanın amacı, Türk gölge oyunu metinlerinde yer alan demonik varlıklar veya ilkel mitolojik varlıklar olarak da adlandırılan varlıkların kültürel bellekteki yerini görmek ve çözümlenmesidir. Türk toplumunun örf, âdet ve geleneklerini içerisinde barındıran Türk gölge oyunu, içerik olarak birçok konunun araştırılmasını gerekli kılmaktadır. Buradan hareketle Karagöz oyunu metinlerinde yer alan varlıkların toplumda yer edinmiş olması ve Karagöz perdesinde yer alması varlıkların incelenmesini gerekli kılmıştır. Ayrıca yapılan ön çalışmada demonik varlıkların yanı sıra Karagöz oyununda yer alan mitolojik etkilerin konu ile bağlantısı da ele alınmıştır. Daha sonra olağanüstü varlıkların korkuya dayalı olan yönü de oyun içerisinde değerlendirilmiştir. Türk gölge oyunu ile ilgili yapılan

çalışmalardaki olağanüstü varlıkların yer aldığı bölümlere bakıldığında, bu varlıklar bazı çalışmalarda olağanüstü varlıklar başlığı altında veya tasvirler üzerinden incelenerek değerlendirildiği görülmüştür. Tüm bu çıkarımlardan sonra Türk gölge oyunu metinlerinde yer alan demonolojik varlıkların köken ve işlev çözümlenmesi hedeflenmiştir. Daha önce bu konuya benzer yapılan çalışmalara baktığımızda Necmettin Tetik'in 2003 yılında yazdığı, *Türk Gölge Oyununda Gerçeküstü Motiflerin İncelenmesi* adlı yüksek lisans tezinde; Türk gölge oyununda kullanılan doğaüstü motifler incelenmiş ve on iki oyunun irdelenmesiyle bu motiflere metinden örnekler verilmiştir. İki bölümden oluşan tezin girişinde gölge oyunu hakkında genel bilgi verildikten sonra birinci bölümde ritüellere, destanlara, masallara, söylencelere yer verilmiştir. İkinci bölümde, Karagöz oyunlarında kullanılan doğaüstü motif ve varlıkların neler olduğu belirtilmiştir. Bu konu ile ilgili olarak makale çalışmaları da mevcuttur. Bunların ilki Siyabend Ebem'in 2013 yılında yazdığı, "Geleneksel Türk Gölge Oyununda Doğaüstü Unsurların Kullanımı" adlı makalesidir. Gölge oyunu Karagöz'de büyü ve cin unsurlarının kullanımını memoraatlar, Kuran metni ve halk edebiyatı içerisindeki gölge oyunu metinleri ile karşılaştırarak metinlerarası bir çalışma yapmıştır. Makalede öncelikle gölge oyununun Budizm ve Şamanizm etkileri üzerinde durulmuş daha sonra tanımlamalar, Karagöz oyunun bölümleri, hayalî vb. genel konular özetlenmiştir. Karagöz oyunlarında yer alan doğaüstü varlıkların ne olduğu açıklanmıştır. Gölge oyunlarında yer alan doğaüstü varlıkların resimleri, görsel verilerle desteklenmiştir. İkinci çalışma Burak Erhan Tarlakazan'ın 2018 yılında yazdığı, "Türk Gölge Oyunu Karagöz de Doğaüstü Tasvir ve Semboller" adlı makalesidir. Burada Karagöz oyunlarında yer alan doğaüstü varlıklara ait tasvir ve sembollere ait görseller belirlenmiş ve tasvirlerde kullanılan resimleme özellikleri üzerinde durulmuştur. Makale beş başlık altında yazılmıştır; birinci bölümde genel bilgilere yer verilmiş, ikinci bölümde Karagöz'ün kökeni hakkında bilgilere yer verilmiştir. Üçüncü bölümde Karagöz oyunları üzerinden bilgiler verilirken, dördüncü bölümde Karagöz'de rol alan karakterler, doğaüstü tasvir ve semboller açıklanmış, resimlerle desteklenmiştir. Beşinci bölümde değerlendirme yapılmıştır. Anlatı türlerinde var olan demonik varlıkların incelendiği bazı kaynaklarda mevcuttur. Seçkin Sarpkaya'nın 2018 yılında yayımlanan, *Türklerin Şeytani Masalları Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar* adlı kitabında; masal ve efsane türlerinde ki olağanüstü varlıkların yer aldığı metinlerde bu varlıklar, demonik varlıklar olarak tanımlanmıştır.

Masal ve efsanenin tanımlarına ve arařtırmalara yer verilmiřtir. Bu alıřma etekileri yani demonları tanımaya, tanımlamaya, tasvir etmeye ve metin iindeki iřlevlerini aıklamayı hedeflemiřtir. Bir diđer alıřma İrfan Polat'ın 2020 yılında yayımlanan, *Türk Masal ve Efsanelerinde Olađanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi* adlı kitabıdır. İrfan Polat, Türkiye sahasından derlenmiř masal ve efsaneleri inceleyerek bu anlatılardaki korku gelerini tespit etmiř bunlardan arkaik yapıya sahip olanları teorik olarak aıklamıřtır. Korkuların iřlevini tahlil ve tasnif eden kitap, drt blmden oluřmaktadır. Bilimsel olarak korku, kaygı, fobi incelenmiř ve olađanüstü varlıklarla güçlere bađlı oluřan korkulara yer verilmiř. Türk masal ve efsanelerinde olađanüstü varlıklar katalogu oluřturulmuřtur. Arařtırmanın kaynakları iin alıřmamızda Türk glge oyunu metinlerini ieren 11 kitap esas alınmıř olup 143 oyun metni ve Karagz sanatısı Cengiz zek tarafından icra edilen 3 oyun olmak üzere toplam 146 oyun incelenmiřtir. İlgili eserler řunlardır: Cevdet Kudret'in *Karagz* adlı üç ciltlik kitabı ve Ünver Oral'ın 8 farklı eseri; *Bilgilerle Günümüzden Karagz Oyunları 1, 2 ve 3*, *Dünden Bugüne Karagz Oyunları*, *Karagz Oyunları -1- Kâr-ı Kadim*, *Karagz Oyunları -2- Nev-i İcâd*, *Karagz Oyunları -3- Yeni* ve *Karagz Oyunları* adlı kitaplarıdır. Karagz oyun metinlerinde yer alan olađanüstü, demonik varlıklara nasıl yer verildiđi ve hangi durumlarda ortaya ıktıđı, belirgin özelliklerinin neler olduđu ve ne řekilde iřlendiđi bu alıřmayla ortaya konulmak amalanmıřtır. Türk glge oyunu ieriđi bakımından zengindir. Özellikle olađanüstü ve fantastik varlıklar olarak bildiđimiz ve aslında demonolojik varlık grubuna dâhil edebileceđimiz cin, řeytan, canavar, cadı, yılan gibi varlıklar bu oyunlarda yer almaktadır. Türk tarihinin oluřumuna kaynaklık eden, kltürünün oluřumunda yer alan birok unsurda dođaüstü özellik görmemiz mümkündür. Osmanlı dönemi minyatürleri ve Dede Korkut anlatılarında yer alan dođaüstü varlıklar bunlara örnek verilebilir. Kltürel bellekte yer alan bu dođaüstü özellikler Karagz oyunu metinlerinde de hem görsel olarak hem de yazıya geirilmıř metinlerde iřlenmiřtir.

Bu alıřmanın özđün deđeri, Türk glge oyunundaki demonik varlıkların tamamını ieren daha önce kapsamlı bir alıřmanın yapılmamıř olmasıdır. Bu alıřmayla birlikte alandaki bu boşluk giderilecek ve Türk glge oyunundaki demonlar özmlenecektir. Daha önce olađanüstü varlıklar hakkında yapılan arařtırma ve alıřmaların incelenmesi sonucunda anlatı türleri olan mit, efsane, masal, fıkra vb. konular üzerinde kapsamlı arařtırmaların yapıldıđı gözlemlenmiřtir. Türk glge oyunu ile ilgili alıřmalarda ise daha az oyun incelendiđi ve demonların tamamını ieren bilgilere yer verilmediđi görlmüřtür. Bundan

dolayı Türk gölge oyunu içerisinde yer alan demonik varlıkların kapsamlı çalışılmadığı belirlenmiştir. Bu nedenle eski ve yeni gölge oyunu metinleri çalışmaya dâhil edilerek bütüncül bir yaklaşımla demonik varlıklar tespit edilmiştir.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. “Araştırma kapsamında incelenen konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin analiz edilmesiyle veri sağlanmasına doküman incelemesi denilmektedir. Araştırma yapılan alanla ilgili pek çok bilgi görüşme ve gözlem yapmaya gerek kalmaksızın belge inceleme yoluyla elde edilebilir. Bu sayede araştırmacı zaman ve kaynak tasarrufu sağlamış olur. Hangi dokümanın önemli olduğu ve veri kaynağı olarak kullanılabileceğine araştırma konusuna bakarak karar vermek gerekir” (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 188).

Çalışma üç ana başlıkta değerlendirilmiştir. Türk gölge oyunu temel bilgiler, Türk gölge oyununda mitoloji ve Türk gölge oyununda demonik varlıklardır. Birinci bölümde Türk gölge oyunu ile ilgili genel bilgilere ve araştırmalara yer verilmiştir. Burada çalışmanın temel bilgilerini içeren gölge oyununun tarihi, Türklerde gölge oyunu, Karagöz oyununun bölümleri, dağarcığı, sınıflandırılması, kişileri, icracıları ve tekniği üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde Türk gölge oyununda incelenen Türk gölge oyununda mitolojinin etkileri olan mitik göstermeliklere, Karagöz’de büyü ve büyücü, ölüp dirilme, Karagöz ve fallus, rüya motifi ve son olarak korku konusuna yer verilmiştir.

Üçüncü bölümde, Türk gölge oyununda yer alan demonik varlıklar incelenmiştir. Bu bölümde demon ve demonoloji ile ilgili araştırmacıların tanım ve bilgilerine yer verilmiştir. Daha sonra eski ve yeni Karagöz oyunlarının kültürel bellekteki yerine değinilmiştir. Burada klasik oyunlar ve günümüz oyunları arasındaki demonik varlıkların söz konusu olduğu değişim ve dönüşümün bellekteki yerini gözlemlemektir. Son olarak Türk gölge oyununda yer alan demonik varlıkların; Azrail, cadı/câzû, canavar, cin, deniz kızı, ejderha, simurg/Senkimsin, şahmeran, şeytan, yedi başlı ejder, yılan ve zebani olduğu tespit edilmiş. Örnek çözümleme ve değerlendirmede bulunulmuştur.

Çalışma sonuçları doğrultusunda muhtemel yarar ve katkısına bakıldığında ilk olarak Türk gölge oyunu bağlamında demonik varlıkların tespiti ile bu varlıklar hakkında bilgiler derlenmiş ve çıktıkları ortaya konulmuştur. Bu çalışma mitoloji ile doğrudan ilgili olduğu için Türk gölge oyunundaki mitik göstermelikler ve mitolojik unsurlara yer verilmesi açısından önemlidir. Eski ve yeni Karagöz oyunlarının kültürel bellekteki durumu değerlendirildiğinde sözlü kültürden gelen hayalîlerin eski oyunlardaki konuları ile yazılı

kltr ierisindeki Karagz sanatılarının yeni oyun metnlerindeki iŖleyiŖleri bakımından farkı da ortaya konulmuŖtur. Demonik varlıkların tasvirlerinin de yer aldıđı bu alıŖmada, ilgili varlıkları tespit etme, tanımlama ve zmleme konusunda grsel bir malzeme sunulmuŖtur. Dolayısıyla bir araŖtırmacı, senarist veya yazar tarafından kullanılabilir bu tasvirler baŖvurulan kaynak olarak deđerlendirilebilir. Bununla birlikte demonik varlıkların, hem Karagz perdesinde hem de yeni oyun metnlerinde kendine yer bulacađı kanaatindeyiz.



1. TÜRK GÖLGE OYUNU TEMEL BİLGİLER

1.1.Gölge Oyununun Tarihi

Gölge oyunu, deriden kesilmiş tasvirlerin ışık kaynağı ile aydınlatılmış bir perdenin ardında tasvirlerin oynatılması sanatıdır. Bir aydınlatma aracı ile yarı saydam olan perde kullanılarak, bu perdenin gerisinde iki boyutlu olan tasvirlerin oynatılmasına gölge oyunu denmektedir (And, 1977: 13). Gölge oyununun hangi coğrafyada ortaya çıktığı hakkında farklı görüşler vardır. Bu görüşleri incelediğimizde ilk olarak iki ana görüşün yaygın olduğunu söyleyebiliriz. İlk görüşe göre gölge oyunu, Asya'dan çıkıp Batı'ya doğru yayılmıştır. İkinci görüşe göre, Batı'dan Doğu'ya ve Asya'ya gitmiştir (And, 1969: 107; Sakaoğlu, 2011: 18). Süleyman Arısoy, gölge oyununun menşeyini, tarih öncesinde ateşin bulunması ile başladığını ve ateş önündeki görüntülerin anlam, mit, farklı duygu ve düşüncelerin sahip olunmasına yaradığını (Arısoy, 1977: 36-37) ifade etmektedir. Gölge oyununun Asya'dan çıkışı incelendiğinde burada üç görüş vardır. Bu görüşlerden birine göre, gölge oyunu Cava'dan çıkmıştır. İkinci görüşe göre, Hindistan'dan çıkmıştır ve gölge oyunu ile birlikte kukla oyunlarının da buradan çıktığı ifade edilmektedir. Üçüncü görüşe göre, gölge oyunu Çin'den çıkmıştır fakat bu görüş diğerlerine göre daha zayıf bir düşüncedir (And, 1969: 107-109). Hazeu'ya göre, gölge oyununun teknik terimlerin birçoğu eski Cava dilinde olduğundan dolayı Cava'dan çıktığı görüşünü savunmaktadır. İ.Ö. 1000'de bilinen Wayang kulit de yine yerli bir Cava sanatıdır (And, 1977: 15). Yine gölge oyununun Hindistan'da çok önceden bilindiği ve başka kültürlerin de unsurlarıyla birlikte Cava'ya gittiği ve bazı karakterlerin benzerlik gösterdiği (And, 1977: 15) görülmüştür.¹ Gölge oyununun Çin'den geldiği ile ilgili yer alan görüşlerde sıkça geçen bir söylenti vardır. Bu söylentiye göre İmparator olan Wu (hük. MÖ 140-87), karısının ölümü üzerine büyük üzüntü duyar bunun üzerine Şav-Wöng adında bir kişi imparatorun bu üzüntüsünü azaltmak için, ölen kadının hayalini beyaz bir perde arkasına geçirdiği bir kadınının perdeye düşen gölgesini, ölen kadının hayali (MÖ 121)² şeklinde takdim eder (Kudret, 2013a: 9). Gölge oyununun Batı'dan doğup oradan Asya'ya geçtiği görüşü araştırmacılar tarafından ilgi görmemiştir. Reich, gölge oyunu ve kuklanın Batı'dan

¹ Metin And, Sanskrit dramında yer alan soytarı Vidussaka ile Cava'daki cüce soytarı olan Semar'ın benzerlik gösterdiğini ifade etmiştir. Bu konu hakkında detaylı bilgi için bkz. Metin And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1977, s. 15.

² Cevdet Kudret'in Georg Jacob'dan aktardığına göre; MS XI. yüzyılda yazılmış bir Çin ansiklopedisinde bu olaydan söz edilmekte ve ansiklopedinin yazıldığı çağda gölge oyununun deriden yapılmış şekillerle pazar yerlerinde oynatıldığı belirtilmektedir. Batı'da bu oyuna "Çin Gölge Oyunu" adı verilmektedir.

Doğu'ya gittiği görüşünde olsa da tüm örnekler kukla ile ilgili olduğu için gölge oyunu için geçerli bir düşünce olmamıştır (And, 1969: 110). Metin And'a göre, gölge oyununun Asya'dan Batı'ya yayıldığı düşüncesi daha kuvvetlidir (And, 1969: 110). Saim Sakaoglu'da bu görüşe katılarak, gölge oyununun hangi ülkeden çıkarsa çıksın Asya'dan Batı'ya göç ettiğini yineler (Sakaoglu, 2011: 23). Son olarak, gölge oyununun Orta Asya'dan geldiği düşüncesi de ileri sürülmüş fakat bu fikir gölge oyunu için değilse de kuklanın, Türkiye'ye Orta Asya'dan geldiği (And, 1969: 12) ifade edilir.

1.2. Türklerde Gölge Oyunu

Türklerde gölge oyunu başlığında ilk olarak Türk gölge oyunu olan Karagöz'ün oyun ile bağdaşan yanına değineceğiz. Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı inceleme kitabında oyunun kültürden daha önce mevcut olduğunu (Huizinga, 2013: 16) ifade eder. Dahası oyunun farklı kültür biçimlerinin ortaya çıkmasında etken bir unsur ve rol oynadığını şu sözleri ile açıklar. “Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik olarak buluruz” (Huizinga, 2013: 20). Türkçe de “oyun” sözcüğünün birçok anlamı vardır.³ Burada oyun sözcüğünün farklı anlamlarının yanı sıra “şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği” (And, 2019c: 37) görülmektedir. Dolayısıyla, gerek Türkçe olan oyun terimi gerek oyunun ifade ettikleri Türk kültüründe geniş anlamlara sahiptir. “Karagöz oyunları” şeklinde ifade edilen gölge oyunu da yine Karagöz perdesinde hayalî tarafından oynatılarak, gösteri yoluyla sunulması ve yorumlanması da bir oyundur.

Türk kültüründe gölge oyunu veya bizim kültürümüzde Karagöz oyununun nereden geldiği konusunda çeşitli görüşler vardır. Cevdet Kudret, Karagöz'ü şu şekilde tanımlar. “Karagöz, bir “gölge oyunu” dur. Bu oyun, deriden kesilmiş birtakım şekillerin (insan, hayvan, bitki, eşya vb.), arkadan ışık verilerek beyaz bir perde üzerine yansıtılması temeline dayanır” (Kudret, 2013a: 9). Boratav'a göre Karagöz, gerçek hayat sahnelerinden özellikle de Osmanlı İmparatorluğu'nun şehir halkının çeşitli tiplerini komik yanlarıyla etkileyecek şekilde ve hayal olarak insanlara sergilenen bir oyundur (Boratav, 2017: 518). Gölge oyunu, oldukça zengin ve etkili kültür birikiminden çıkan bir mirastır. Farklı coğrafyalarda görülmesi, birçok çeşidinin olması ve her bölgede kendine has bir özelliğinin olması onu

³ Türkçe “oyun” sözcüğünün diğer anlamları için bkz. Metin And, *Oyun ve Bügü*, 2019, İstanbul, YKY, s. 36-37.

oldukça tekdüzelikten çıkarmıştır. Durum böyle olunca nereden geldiği ve nasıl yayıldığı üzerine de çeşitli yorumlar yapılmıştır. Süleyman Arısoy'a göre gölge oyunu, bizdeki Karagöz seyirlik oyununun başlangıcını tarih öncesinde ilk insanın oluşumundan itibaren dünyanın her yerinde aynı içgüdü, davranış ve his ile başladığı düşünülmektedir (Arısoy, 1977: 38). Metin And, Türkiye'de gölge oyununun nereden geldiğine dair yorumları ve diğer araştırmacıların görüşlerini iki grupta toplamıştır. İlk görüşe göre, gölge oyununu teknik bakımdan diğer yerlerden göçler ve yerleşmeler ile geçmiş olabileceğini düşünenler vardır. İkinci görüşe göre, Türk gölge oyununu bulan kişi olduğu düşünülen Şeyh Küşteri ile Karagöz ve Hacivat'ın gerçekten yaşadığını ispat ederek buna istinaden Karagöz'ün çok önceden bilindiğini göstermeye çalışanlar vardır (And, 1977: 240). Göçler ve yerleşmeler ile Türkiye'ye geldiği üzerine görüşleri incelediğimizde gölge oyununu Orta Asya'dan büyük ihtimalle İran üzerinden geldiğini iddia edenler vardır. Fakat Metin And'a göre, gölge oyununun hem Orta Asya'dan hem de İran üzerinden geldiği fikrinin kanıtları yoktur (And, 1977: 240). Bununla birlikte çadır hayal (ipli kukla), hayal sözcüğü ile karıştırılmıştır. Bu karışıklık gölge oyununun Orta Asya'dan çıktığı üzerine yanlış anlaşılmalara sebep olmuştur. Orta Asya'da kol korçak (el kuklası) ve çadır hayal (ipli kukla) kukla olup 16. yüzyıldan önce yazılı metinlerde yer alan hayal sözcüğü kuklayı anımsatmak için kullanılmıştır⁴ (And, 1977: 240). Yine Metin And'ın aktardığına göre gölge oyununun Çin'den geldiği görüşü olasılığı düşüktür ve kanıtı yoktur. Karagöz'de çingene ile ilgili unsurların bulunması, bu tekniğin Çingenelerden geldiğine kanıt oluşturmamaktadır (And, 1977: 242). Diğer bir görüş Batı'dan gelme olasılığı yani Yahudiler aracılığıyla İspanya ve Portekiz'den Türkiye'ye gelmiş olabileceğidir. Kaynakların ifadesine göre, daha önce Türkiye'de Karagöz oynatan Yahudilerin var olduğu bilinmektedir. Thevenot adında bir gezgin Türkiye'de gölge oyununu icra edenlerin daha çok Yahudi olduğunu belirtir (And, 1977: 243). Gölge oyununun eksen kişileri (Karagöz ve Hacivat) ve Şeyh Küşteri'nin gerçekten yaşamış kişiler olduğunu kanıtlayıp göstermek isteyenlerin olduğu görüş de yine zayıftır. Metin And'a göre bu ihtimal doğru olsa bile, hiçbir zaman gölge oyununun tekniğinin kökenini ve Türkiye'ye gelişini açıklamamaktadır. Karagöz ve Hacivat halkın içinde yıllarca o kadar yer almış ve yaşamıştır ki bu sebeple halk onları gerçek yaşamış kişiler olarak düşünmüştür. Bu nedenle de zaman zaman Karagöz ve Hacivat'ın yaşadığına dair söylentiler iddia edilmiştir. Bu

⁴ Metin And'a göre bu yanlışlığa yol açan bir kaynakta Samayloviç adında bir Rus bilgininin, bir kitapçığı Türkçeye çevirirken kol korçak'ın "Karagöz" olarak karşılanmasından dolayıdır. Detaylı bilgi için bkz. Metin And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1977, s. 240.

söylentilerden ilkinde göre Sultan Orhan döneminde, Karagöz'ün demirci, Hacivat'ın da duvarcı olduđu, Bursa'da yapılmakta olan bir camide çalıştıkları ve burada çalışırken aralarındaki söyleşmeler nedeniyle diđer işçileri alıkoydukları için cami yapımı gecikince sultanın Karagöz ve Hacivat'ın ölümlerini emrettiđi bilinmektedir (And, 1969: 122). İkinci söylenti Evliya Çelebi'den aktarılmıştır:

“Efeliođlu Hacı Eyvad Selçuklular çağında Mekke'den Bursa'ya gidip gelen Yorkça Halil diye tanınmış biridir, bu yolculukların birinde kendisini eşkıyalar öldürmüştür. Karagöz ise İstanbul Tekfuru Konstanti'nin seyisi olup Edirne dolaylarında Kırk Kilise'den Kıptî Sofyozlu Bali Çelebi'ydi, yılda bir kez Tekfur kendisini Alaeddin Selçukî'ye gönderdiğinde Hacivat ile buluşup konuşurlardı. Hayâl-i zıl sanatçıları onların söyleşmelerini gölge oyunu olarak oynatırlardı” (And, 1969: 122).

Burada yer alan söylentilerin de şüpheli olduğunu görmekteyiz. Güvenilir kaynaklara ulaşıldığı durumda Karagöz ve Hacivat'ın gerçekten yaşayıp yaşamadığı durumu netlik kazanacaktır. Yine Şeyh Küşterî'nin de gerçek, gölge oyununu bulan ve Türkiye'ye getiren kişi olduğu hakkındaki bilgiler yetersizdir.⁵

Gölge oyununun Türklere nereden geldiđi ile ilgili görüşleri derleyen Andreas Tietze'nin değerlendirmesini Saim Sakaođlu şu şekilde aktarmıştır:

1. Türkler tarafından Bizanslılardan alınmış olup onun da aslı antik Yunan tiyatrosuna (mimos) kadar gitmektedir (Reich 1903, 61 vd.).
2. Gölge oyunu Çin'de ortaya çıkmış olup Batı'ya Moğollar ile Orta Asya'daki Türkler tarafından taşınmıştır (Jacob 1925,108).
3. Gölge oyunu Hindistan'da ortaya çıkmış olup Budizm'le birlikte oradan Orta Asya'ya yayılmıştır. Türkler onu koruyup İslamiyet'in kabulünden sonra Anadolu'ya getirmişlerdir (Sevin, 1968, çeşitli yerler).
4. Gölge oyunu Hindistan'da ortaya çıkmış olup Yakındođu'ya Çingenele tarafından getirilmiştir (Pischel 1900,20).
5. I. Selim'in [Yavuz, 1512-1520] Mısır'ı fethinden [1517] sonra Osmanlıların başşehrine [İstanbul] Mısır'dan getirilmiştir. [Mısır'lı tarihçi İbn İyâs'ın kayıtlarına göre Selim'in de gölge oyununa ilgisi vardı ve hayalîyi de kendisiyle birlikte

⁵ Konu hakkındaki tartışmalar için bkz. Metin And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1977, s. 248- 249.

İstanbul'a gelmesi için davet etmiştir. Metin And da bu görüşü desteklemektedir.] (And, 1969, 15 [113 olmalı]).

6. Sanatın, İslâm mirasının bir parçası olduğu, İspanya'dan göçen Yahudiler tarafından geliştirildiği belirtilir. Bu sebeple kökeni yine Mısır'a kadar dayanmaktadır. Bu görüş Metin And tarafından uzak bir ihtimal olarak zikredilmektedir (And, 1969, 112).
7. Osmanlıların ilk dönemlerinde, Bursa'nın başşehir olduğu yıllarda Türkler tarafından geliştirilmiştir. Bu popüler efsaneyi 17. yüzyılın yazarı Evliya Çelebi bildirmektedir (I, 654 vd.).
8. Türk Gölge oyunu Karagöz, Orta Asya'daki Türkler tarafından yaratılmıştır (Siyavuşgil 1938, 4 ve diğer önemli yazarlar) (Sakaoğlu, 2011: 26-27).

Gölge oyununun Türkiye'ye kesin 16. yüzyılda Mısır'dan geldiğini Metin And kanıtlarıyla birlikte belirtmiştir. "İlk kez Profesör Jacob'un ilgimizi çektiği bu kanıt, Arap tarihçisi Mehmed bin Ahmed bin İlyas-ül- Hanefi'nin Bedâyi-üz-zuhûr fî vekaayi-üd-dühûr adlı Mısır tarihindedir. Bu eserin birkaç yerinde gölge oyunuyla ilintili yer vardır" (And, 1969: 112). Yavuz Sultan Selim 1517'de Mısır'ı ele geçirmiştir. Daha sonra Memlûk Sultanı II. Tumanbay'ı 15 Nisan 1517'de astırmıştır. Saraydaki bir gölge oyunu oynatıcısı Tumanbay'ın asılışını canlandırmış ve sultan bu gösteriyi çok beğenince oyuncuya hediyeler vermiştir. Ardından Yavuz Sultan İstanbul'a dönerken oynatıcıyı da çağırılmış ve bu oyunu oğlunun da (Kanunî Sultan Süleyman) görüp eğlenmesini istemiştir. Bunun üzerine İstanbul'a altı yüz Mısırlı gelmiş ve üç yıl İstanbul'da kaldıktan sonra tekrar Mısır'a gitmişlerdir (And, 1969: 113). Eski kaynaklar içinde gölge oyununun en geniş ve ayrıntılı bir biçimde anlatan belge 1582 şenliğini anlatan Sûrnâme-i Hümâyûn'da yer alır.⁶ 17. yüzyılda da Karagöz'ün kesin biçimini aldığı bilinmektedir. Evliya Çelebi Seyahatname eserinde Karagöz hakkında bilgiler verir. Yine bu yüzyılda yabancı gezginlerin de Karagöz oyununu anlattıkları bilinmektedir. Gölge oyununun Türklere Mısır'dan geldiği ihtimali yeni araştırmalar ve kaynaklar ortaya çıkıp bu durumun tersi ispatlanıncaya kadar kabul edilmiş bir görüş olduğunu söyleyebiliriz. Karagöz sadece Türkiye'de değil, diğer birçok İslâm ülkelerinde, Balkan ülkelerinde de etkili olmuştur. Türkler dışarıdan almış oldukları gölge oyununa kendi beğenilerini, yaratıcılıklarını, sanat yaklaşımını katarak çok daha zengin bir hâle getirmişlerdir. Yine tasvirleri deri sanatındaki

⁶ Bu belgenin metni için bkz. Metin And, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1977, s. 253- 254.

ustalıklarını göstererek işlemiş ve geniş bir etki alanı yaratarak çevrelerine yaymışlardır. Böylece gölge oyununun Türkiye'ye Mısır'dan geldiği düşüncemiz üzerine bu oyun yeni bir kimlik kazanarak yeniden Mısır'a gitmiş (And, 1969: 143) görünmektedir.

1.3. Karagöz Oyununun Bölümleri

Karagöz oyunları dört bölümden oluşur. Bunlar; giriş, muhavere, fasıl ve bitıştır. İlgili bölümleri bu başlıkta ayrı ayrı inceleyeceğiz.

1.3.1. Giriş

Giriş bölümü oyunun başlangıcıdır. Bu bölümün adlandırılmasında Cevdet Kudret, *Karagöz* kitabında giriş [Prolog], Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* eserinde mukaddime olarak ifade eder. Bu bölümün girişi perdenin aydınlanmasıyla başlar. Hacivat bir semai söyleyerek perdeye gelir. Hemen akabinde perde gazelini okur. Perde gazeli bittikten sonra Tanrı'ya ve dönemin padişahına dua edip secde eder ve kalkar. “Yâr, bana bir eğlence!” diyerek Karagöz'e seslenir. Karagöz gelir ve Hacivat'la kavga eder. Hacivat kaçır, bunun üzerine Karagöz ondan yakınmaya başlar. Karagöz sakinleşince tekrar Hacivat gelir ve ikisinin arasında söyleşme başlar (Kudret, 2013a: 15-16). Oyunun mukaddime bölümünde de çeşitli kesimler bulunmaktadır. İlk önce müzikle boş perdede göstermelik (veya gösterme) denilen ve çoğu kez oyunun konusuyla ilgisi olmayan bir görüntü konulur. Bir saksıda limon ağacı, gemi, kediler, deniz kızı, çalgıcılar ve benzeridir. Kimi kez konuyla ilintili de olabilir; örneğin Tahmis oyununda göstermelik kahve dövücülerini gösterir (And, 1969: 147). Giriş bölümünün içeriğinde yer alan semai ve perde gazelleri de alt başlıklar altında incelenecektir.

1.3.1.1. Semai

Hacivat'ın perdeye gelirken söylediği sözlü beste formudur. Bu semailer Beyâtî, Dügâh, Eviç, Ferahnâk, İsfahan, Nihavent, Rast, Segâh, Tahir Buselik, Uşşak, Yegâh gibi makamlardan olur. Bazen bu semaiyi takiben bir ara semaisi de söylediği olur. Bu semailer Gülzâr-ı Musiki, Haşim Mecmuası, Hanende Şarkı Mecmuası, Nevzâd-ı Musiki mecmualarından alır (Göktaş, 1986: 57). Göstermelik kaldırılınca hemen tefin tartımlı ritmiyle perdenin solundan Hacivat gelir ve semai okur. Bazen bu semainin devamında bir ara semaisi⁷ de okunur (And, 1969: 147). Semai bitince Hacivat “Off... hay Hak!⁸” veya

⁷ Hacivat'ın ek olarak söylediği semailere, ara semaisi denir.

⁸ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, Bilgi Yayınevi, 1969, s.147.

“Hay Hak...” diyerek perde gazeline başlar. Birkaç semai örneği aşağıdaki şekildedir. Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı kitabının ikinci cildinde yer alan “Mandıra” adlı oyun metninde Hacivat’ın söylediği semai şöyledir:

(*Semâî Ferahnâk*)

Sana dil vereli cânâ

Derûnum yanmada hâlâ

Kime ben eyleyem şekvâ

(*Nakarât*)

Aman nâz etme ey zâlim

Diger-gûn olmada hâlim

Gelince bezme şermende

Edersin nâz ile hande

Bu hâletler nedir sende

Aman nâz etme ey zâlim

Diger-gûn olmada hâlim

Olup ağyâr ile hem-dem

Dökersin sû-be-sû perçem

Nasıl sabr eyleyem bilmem

Aman nâz etme ey zâlim

Diger-gûn olmada hâlim⁹

Hayrettin İvgin ve Metin Özlen’in *Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri* adlı kitabında yer alan “Karagöz’ün Sinema Faslı” oyun metninde Hacivat’ın söylediği semai şöyledir:

⁹ Yazarın notunda semainin anlamı şu şekildedir: “Ey sevgili! Sana gönül vereli hâlâ içim yanmada, ben kime şikâyet edeyim? Ey zalim? Aman naz etme, halim başkalaşmakta [kötüleştirmekte] – İçki meclisine utanarak gelince, nazla gülersin; sende bu hâller nedir? Ey zalim? Aman naz etme, halim başkalaşmakta. – Başkalarıyla [=rakiplerle] arkadaş olup her yanda perçem dökersin; nasıl sabreleyeyim bilmem. Ey zalim! Aman naz etme, halim başkalaşmakta” (Kudret, 2013b: 705).

“(Şarkı Hicâz)

Kederden mi neden bilmem

Sararmış rengi ruhsarın

Senin için bak nasıl ağlar

Yanar bu âşık-ı zârın.

Ağlarsa saçların kâfi

Bana çeşmi füsunkârın

Senin için bak nasıl ağlar,

Yanar bu âşık-ı zârın” (İvgin ve Özlen, 1996: 107).

Ünver Oral’ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları- 3* adlı kitabında yer alan Alper Beşe’ye ait “Karagöz’ün Reklamcılığı” oyununda Hacivat’ın söylediği semai şu şekildedir:

“On kere demedim mi sana sevme dokuz yar

Sekizinde vefa yok dediler yedide zinhar

Altı ile beş dört ile hiç başa çıkılmaz

Üçün ikisin terke değer ta kala bir yar” (Oral, 2018: 243).

1.3.1.2.Perde Gazelleri

Giriş bölümünün önemli bir özelliği de Hacivat’ın söylediği perde gazelidir. Burada Karagöz oyununun kurucusunun Şeyh Küşterî olduğu, tasavvufi ve felsefi anlamı, bu oyunun bir öğrenme yeri olduğu gibi noktalara (And, 1977: 273-274) değinilmektedir. Perde gazeli, edebiyattaki veya musikideki gazel değildir, özel bir şiiirdir. Karagöz gösterisinde yine uygun bir müzikle perdeye gelip oyunu açan Hacivat, ortalara gelince durur ve bu şiiiri okur. Gösteri veya muhavere konuları ile ilgisi yoktur, isteyen hayalî istediği oyunda kullanabilir (Oral, 2019: 19). Perde gazellinde konu çeşitli olabileceği gibi bu şiiirlerde sembolik bir anlatım da mevcuttur. Perde gazellerinde padişaha övgü ve yakarış dışında sıklıkla şu düşüncelere de yer verilir. “Perdede ki güzellikler Tanrının

yarattığı biçimlerin simgesidir. Perde Tanrısal güzelliğin, Tanrı gücünün, Tanrısal gerçeğin görünmesini sağlar. Dünyanın yaratılışının başlangıcını gösterir, evrenin varlığının ne olduğu anlaşılır. Her kıvıltı Tanrı’ dandır. Gördüğümüz perdedir ama amaç onun arkasındaki gerçeklerdir” (And, 1977: 274). Birde Hacivat’ın secili (uyaklı nesir) bir anlatımla yakarışı vardır.

“Huzur- i hazıran/ cemiyet-i irfan/ vakt-i sefâ-yı yâran!/ Lâindir, dinsizdir, münafiktir, biedebdir şeytan!/ Şeytana lânet Rahmânın birliğine hamd-i bîgaayet!

Ol cenâb-ı rab-ül-enâm/ şevketlû, kutretlû, kemâl-i mahâbetlû Padişahımız Efendimiz Hazretleri ilâ Yövmilkıyam/ erîkepîra-yı ihtîşm/ buyursun!” (And, 1977: 274).

Ünver Oral’ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları- 3* adlı kitabında yer alan Ayfer Adanır’a ait “Hacivat’ın Cep Telefonu” adlı oyun metninde Hacivat’ın okuduğu perde gazeli şu şekildedir:

“Of hay Hak

Açılır perde ışık olar gözümüz,

Yalan yoktur, doğrudur her sözümüz.

Oynar karşımıza Hacivat’la Karagöz’ümüz,

Balla da olsa, kesilmez hiçbir sözümüz.

Seyreder eğleniriz hiç doymaz gözümüz,

İyi bir eğlencedir, verdiğimiz sözümüz.

Kocaman bir gülüştür Hacivat’la Karagöz’ümüz,

Hiç yabana atılmaz, düşündürür her sözümüz” (Oral, 2018: 183).

1.3.2. Muhâvere

Bu bölümün adlandırılmasında Cevdet Kudret, *Karagöz* kitabında muhâvere [Diyalog], Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* eserinde muhavere olarak ifade eder. Saim Sakaoğlu, *Türk Gölge Oyunu Karagöz* adlı kitabında söyleşme olarak yer verir. Muhâvere genel olarak Karagöz ve Hacivat arasında geçmektedir. Muhâvere ve fasıl arasındaki

ayırma burada dikkat etmek gerekir. İlk olarak sırf söze dayanır, olaylar sırası yoktur ve daha soyut bir halde karşımıza çıkar. Burada Karagöz ve Hacivat'ın kişi özellikleri, tavır ve davranışlarının birbirine zıtlığı gibi özelliklerinin içerisinde bir aradaki uyumlarını sergilemektir (And, 1969: 156). Bu bölüm asıl oyunun konusuyla ilgili değildir. Hacivat ve Karagöz'ün iki zıt özelliklerinden doğan çeşitli cinas ve nükteler ile devam eder (Kudret, 2013a: 16). Bu bölümün asıl oyunun konusuyla ilgisi olmadığını söylemiştik ancak çok az olmakla beraber bu kuralın dışında kalan istisna muhavereleler vardır. Örneğin “Hayalî Memduh’un Karagöz’ün Evlenmesi yahut Üç Sevdalılar ve Salıncak Safası adlı oyunlarının konuları ile söyleşmeleri arasında konu birliği vardır” (Sakaoğlu, 2011: 123) buradan hareketle bu kuralın dışında olan söyleşme örneklerini de görürüz. Bu bölümde muhavereye ek olarak söylenen veya esas muhavereyi de uzatmak için yapılan ikinci bir muhavereye de ara muhaveresi denir. Cevdet Kudret’in, *Karagöz* adlı kitabının üçüncü cildinde yer alan muhâvere metni şu şekildedir:

“Kömürcü Develeri

Karagöz: Gelip bir kere benim halimi sormazsın, birtakım saçma sapan lâflar edersin.

Hacivat: Hayrola! Ne oldu, hastan mı var? Biriyle nizâ mı ettin?

Karagöz: (*Ağlar gibi.*) Önümüz kış. Kömür almak için Fatih’e gittim. Bir de baktım, sırayla develer. En önde, hâşâ huzurdan, bir eşek; eşeğin üstünde koca fesli bir çocuk. Derken, yukarıdan aşağıya bir çaylak geldi, çocuğu fesinden yakalayıp havaya kaldırdı.

Hacivat: Allah Allah! Sonra?

Karagöz: Çocuğun başındaki fesi ciğer sanmış olacak ki, çaylak kaptı. Derken, altındaki eşek de havaya. Eşeğe bağlı olan develer birer birer havaya. Ben de bir devenin kuyruğundan yakaladım, haydi ben de havaya.

Hacivat: Vah vah! Aman, merak ettim! Sonra?

Karagöz: Çocuğa bağurdım “-Aman, oğlum, fese yapış, sıkı tut!” Derken, Hacivat, çocuk fesi bırakınca, haydi bütün katar paldır küldür aşağıya! En altta ben. Develer üstüme yığıldı. “-Amanın, cankurtaran yok mu?” diye bastım feryadı. Bir de

uyandım ki, ne deve var, ne eşek. Ben korkuylan küçük büyük ne varsa koyvermişim. Ne dersin bu rüyaya?

Hacivat: Vay! Deminden beri söylediğin rüya mıydı? Ben de sahi diye dinliyordum.

Karagöz: Abdallığına doyma. (*Tokat atar, Hacivat gider.*) –Sen gidersin, ben de burada durmam ya! Ben de çekilir giderim îdgâha, dolaba, dilber seyrine! Bakalım âyîne-i devran ne suret gösterir! –Sallan bullan, koca oğlan, sallan! (*Gider*)” (Kudret, 2013c: 1225- 1226).

1.3.3. Fasil

Bu bölümün adlandırılmasında Metin And ve Cevdet Kudret, “fasıl” (And, 1969: 161; Kudret, 2013a: 17) Saim Sakaoğlu *Türk Gölge Oyunu Karagöz* adlı kitabında “asıl oyun” olarak yer verir. Fasil bölümü, oyunun kendisi olup Karagöz ve Hacivat’la birlikte diğer oyun karakterleri de olaylar sırasında yer alır (And, 1969: 161). Bu bölümde gerçekleşen olaylara göre isimlendirme olduğunu da görürüz. Örneğin Abdal Bekçi, Hamam, Ters Evlenme, Kanlı Kavak, Kanlı Nigâr, Yalova Safâsı, Yazıcı vb. (Kudret, 2013a: 17) oyunlar fasıl bölümünde gösterilen oyunlara göre ad almıştır. Asıl oyunda olaylar birbirinin ardına eklenecek şekilde oluşur (Sakaoğlu, 2011: 161). Gölge oyununu icra eden kişi oyunu ana konuya bağlı kalmak şartıyla birtakım değişiklikler yapabilir fakat bu değişiklikler çok büyük olmamalıdır. Bu değişiklikler daha çok taklit sayısı, sıralamanın değişmesi gibi (Sakaoğlu, 2011: 162) durumlardır.

1.3.4. Bitiş

Bu bölümün adlandırılmasında Cevdet Kudret, bitiş [Epilog] (Kudret, 2013a: 18) olarak yer verirken Saim Sakaoğlu, bitiş (Hitam, Epilog) (Sakaoğlu, 2011: 163) şeklinde yer verir. Bitiş bölümü bazen çok kısa olmaktadır. Karagöz, oyunun bittiğini haber eder ve kusurları için af diler, gelecek oyun hakkında duyuru yapar. Eğer Karagöz ve Hacivat oyun için kılık kıyafet değiştirmişlerse yeniden eski hallerine dönerek gelirler ve oyundan çıkarılacak dersi de aralarında söyleşerek aktarırlar (And, 1969: 163). Fasil bölümünde olaylar sona erdiğinde Karagöz, Hacivat’ı döver bu durumun üzerine 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!” (Kudret, 2013a: 8) der ve çekilir. Perde arkasındaki ışık

kaynağının sönmesiyle oyun son bulur. Cevdet Kudret'in *Karagöz* adlı kitabının ikinci cildinde yer alan "Meyhâne" adlı oyunun bitişi şöyledir:

“(Hacivat’la Karagöz gelirler.)

Hacivat: Ey Karagöz, geçmiş ola!

Karagöz: Sinsileni sansar boğa! (*Vurur.*)

Hacivat: Çok şükür sağlığa!

Karagöz: Hak bereket versin Kağıthâne’de biten sazlığa! (*Vurur.*)

Hacivat: Karagöz, elin ayağın kırılısın!

Karagöz: Kenetletir gene vururum! (*Vurur.*)

Hacivat: Yıktın perdeyi eyledin vîrân!

Varayım sahibine haber vereyim hemân! (*Gider.*)

Karagöz: Şikeste beste ma’zûr! Her ne kadar sürç-i lisân ettikse affola!” (Kudret, 2013b: 757)

1.4. Karagöz Oyununun Dağarcığı

Araştırmacıların verdiği bilgiye göre, Karagöz oyununun dağarcığı yirmi sekiz oyundan oluşmaktadır. Cevdet Kudret’in ifadesine göre yirmi sekiz oyun olması “Ramazan ayında Tanrı’ya tapınmakla geçirilmesi gereken “Kadir gecesi” dışındaki gecelerin sayısına denktir” (Kudret, 2013a: 18) şeklinde açıklamıştır. Eski Karagözcülerin verdiği bilgilere göre ramazanın ilk gecesi çoğunlukla Mandıra oyunu ile başlanır, arife gecesinde de Meyhane oyunu ile temsillere son verilir (Siyavuşgil, 1941: 99-100). Karagöz oyunları ikiye ayrılır, bunlar; Kar-ı kadîm bir diğer deyişle klasik oyunlar ve Nev-i icâd yani yeni uydurulmuş oyunlar (Kudret, 2013a: 18) olarak karşımıza çıkar. Kar-ı kadîm oyunlar şunlardır: Abdal Bekçi, Ağalık, Bahçe, Balık, Büyük Evlenme, Canbazlar, Câzûlar, Çeşme, Ferhad ile Şirin, Hamam, Kanlı Kavak, Kanlı Nigâr, Kayık, Kırgınlar, Mandıra, Meyhâne, Orman, Ödüllü (Pehlivanlar), Salıncak, Sünnet, Şairlik, Tahir ile Zühre, Tahmis, Ters Evlenme, Tımarhâne, Yalova Safâsı, Yazıcı. Nev-i icâd” oyunlar şunlardır: Aşçılık, Bakkal (Yangın), Bursalı Leylâ, Cincilik, Eczane, Hain Kahyâ, Hançerli Hanım, Kerem ile Aslı, Leylâ ile Mecnun, Sahte Esirci, Sahte Kedi, Ortaklar, Karagöz’ün Fotoğrafçılığı, Karagöz

Dans Salonunda vb.¹⁰ Metin And, bir başka ayırmada tarih sırasına göre olduğunu söyleyerek üçe ayırır. Bu ayırma şöyledir:

- A. En eski oyunlar
- B. Meşrutiyet çağının oyunları
- C. Cumhuriyetten sonraki oyunlar (And, 1969: 247).

Saim Sakaoğlu *Türk Gölge Oyunu Karagöz* kitabında, oyunların dönemleriyle ilgili yeni bir adlandırma sistemi sunmuştur. Bu sınıflama ise şöyledir:

- A. İmparatorluk Dönemi Oyunları (Kâr-ı Kadîm, En Eski Oyunlar)
- B. Meşrutiyet Dönemi Oyunları (Nev- icâd, Meşrutiyet Çağının Oyunları)
- C. Cumhuriyet Dönemi Oyunları (-----, Cumhuriyetten Sonraki Oyunlar) (Sakaoğlu, 2011: 88).

Saim Sakaoğlu dönem adlarını siyasî tarihin kavramlarından seçerek anlaşılmayı da kolaylaştırmak istemiştir. Bazı araştırmacılar da konuları esas alarak birtakım gruplara ayırmıştır. “Georg Jacob, Karagöz oyunlarını dört grupta toplamıştır:

1. Karagöz’ün bir iş tutması:
 - a. İşsiz olan Karagöz’e Hacivat aracı olup bir iş bulur ya da aynı işte ortak olurlar (Canbazlar, Orman, Salıncak, Kayık, Yazıcı vb.). Bu bölüme giren oyunlarda geleneksel birtakım uğraşlar, zanaatlar tanıtılır.
 - b. Kimi zaman, Karagöz, bir yarışma dolayısıyla bir işe girmiş olur (Ödüllü, Şairlik).
 - c. Kimi zaman da, Karagöz, bir rastlantı ile birtakım uğraşların içine girmiş bulunur (Balık, Tahmis).
2. Karagöz’ün, kendisine yasak edilen yerlere girmeye çalışması, ya da yapılmaması gereken şeylere burnunu sokması (Abdal Bekçi, Bahçe, Hamam, Kanlı Kavak).
3. Bir dolantı [=entrika] içinde Karagöz’ün kendini gülünç ya da zor bir durum içinde bulması (Ters Evlenme, Yalova Safâsı, Meyhâne vb.).
4. Efsanelerden, halk hikâyelerinden alınan konuların karagöze uyarlanması (Ferhad ile Şirin, Tahir ile Zühre, Leylâ ile Mecnun, Hançerli Hanım vb.)” (Kudret, 2013a: 19-20).

¹⁰ Detaylı bilgi için bkz. Cevdet Kudret, Karagöz, İstanbul, YKY, 2013a, s.18-19.

Araştırmacıların sunduğu sınıflandırmalar ile Karagöz fasılları çeşitli ayrımlar içinde incelenebilmektedir. Fakat bu incelemeler konusu bilinen fasıllar için geçerli olup günümüze ulaşmayan fasıllar için belki bu ayrımların dışında kalan fasıllar da olabilir. Metin And'a göre, Karagöz ve Orta Oyunu'nun temel konusu siyasal eleştirilerdir. Siyasal eleştirmeler Abdülâziz döneminde yasaklandığı için konuları bugün bilinmemektedir (And, 1969: 247-248). Bu nedenle ilgili incelemelerin konusu belli olan fasıllar için geçerli olduğu unutulmamalıdır.

1.5. Karagöz Oyununda Kişiler

Araştırmacılar, Karagöz oyununda yer alan kişileri farklı şekillerde sınıflandırmaya çalışmışlardır. Georg Jacob'un sınıflaması, Sabri Esat Siyavuşgil'in sınıflaması, Selim Nüzhet Gerçek'in ve Ahmet Kutsi Tecer'in sınıflama çalışmaları yaptıklarını biliyoruz.¹¹ Sınırlarını tam belirleyerek bir sınıflama yapmak çok sağlıklı olmayacağından, farklı amaçlara göre değişik sınıflamalar yapmak muhtemel olup çeşitlendirmek mümkündür. Metin And, sınıflandırmaların çeşitli sakıncaları olabileceğini ifade eder ve sadece kişileri inceleme kolaylığı sağlayacağından bunları birtakım gruplara toplamıştır. Metin And'ın kişileri sınıflandırması şu şekildedir:

1. Eksen kişiler: Karagöz ve Hacivat.
2. Kadınlar: Bütün zenneler.
3. İstanbul ağzı: Çelebi, Tiryaki, Beberuhi.
4. Anadolu Kişiler: Laz, Kastamonulu, Kayserili, Eğinli, Harputlu, Kürt.
5. Anadolu dışından gelenler: Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap, Acem.
6. Zımmî (Müslüman olmayan) kişiler: Rum, Frenk, Ermeni, Yahudi.
7. Kusurlu ve ruhsal hastalar: Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm, Deli, Esrarkeş, Sağır, Aptal ya da Denyo.
8. Kabadayılar ve sarhoşlar: Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş, Külhanbeyi.
9. Eğlendirici kişiler: Köçek, Çengi, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı.

¹¹ İlgili sınıflandırma çalışmalarının detaylı bilgileri için bkz. Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1969, s.279-280.

10. Olağanüstü kişiler, yaratıklar: Büyücü, Cazular, Cinler.

11. Geçici, ikincil kişiler ve çocuklar (And, 1969: 281).

Karagöz oyununun kişilerini sınıflandırma konusunda çalışma yapan Saim Sakaoglu, yeni bir sınıflandırma ortaya koymuştur. Diğer araştırmacıların sınıflamasından izler taşıması olası olup alan ve terimler açısından yeni bir değerlendirme olduğu düşünülmektedir. Saim Sakaoglu'nun yeni sınıflama çalışması şu şekildedir:

- A. Asıl kişiler
- B. Sıklıkla görülen kişiler (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi)
- C. Zenneler / Kadınlar
- D. Kabadayılar ve Sarhoşlar
- E. İmparatorluk Tipleri
 - 1. Anadolu ve Rumelili tipler
 - 2. Türk olmayan tipler (Arap, Acem, Arnavut)
 - 3. Müslüman olmayan tipler (Yahudi, Ermeni, Rum, Frenk)
- F. Özürlü Tipler
- G. Eğlendirici tipler
- H. Olağanüstü kişiler ve yaratıklar
- İ. Diğerleri
 - 1. Edebiyat çevresinden adlar ve yakınları
 - 2. Karagöz ve Hacivat ailelerinin çocukları ve akrabaları
 - 3. Meslek sahipleri
 - 4. Yeni oyunlardaki tipler (Sakaoglu, 2011: 176).

Tezimizde Türk gölge oyunu/ Karagöz karakterleri incelenirken Metin And'ın sınıflandırma çalışması esas alınmıştır. Bu sınıflandırmaya göre ilk olarak eksen kişiler olan Karagöz ve Hacivat hakkında bilgiler vereceğiz.

Karagöz, oyunun başkarakterlerinden biri olup ayrıca oyuna adını veren bir tiptir. Karagöz'ün dış görünüşü ve giyinişi şöyledir, başında serpuş adı verilen bir ışkırak vardır. Hareket edecek şekilde olan bu ışkırak zaman zaman geriye düşer ve Karagöz'ün başı görünür. Bu ışkırak üzerine çeşitli görüşler öne sürülmüştür.¹² Yine salta, dizlik ve kırmızı

¹² Işkırak üzerine detaylı görüşler için bkz. Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Bilgi Yayınevi, 1969, s. 288-289.

bir yemeni giyip beline de kuşak bağlar. Ağırlıklı renk ise kırmızı olup, söyleşmelerde bu renk üzerine de sezdirme vardır. Karagöz'ün yüzü yuvarlak, kocaman gözleri ve değirmi top sakalıyla bir halk tipini (And, 1969: 288-289) anımsatır. Karagöz'ün kıyafetlerindeki üstün rengin kırmızı olmasının yanı sıra sadece diz kapaklarının altına kadar uzanan dizlik mavi renktir (Sevin, 1968: 53). Nureddin Sevin, bazen yeşil dizlikli Karagöz yapıldığını söyler ve bu durumun yanlış olduğunu ifade eder. Yeşil renk kutsal sayıldığından ayağa ve bacağa giyilmediğini eklemektedir. Karagöz, okumamış bir halk adamıdır. Halk diliyle konuşur; öğrenim görmüş kişilerin (Hacivat, Çelebi, Tiryaki vb.) yabancı sözcük ve dil kurallarıyla yüklü sözlerini anlamaz, anlayabildiklerini de anlamaz görünür, bu yabancı sözleri Türkçe sözcüklere benzeterek, onlara ters anlamlar verir, böylece toplum içindeki iki ayrı zümrenin dillerinin çarpışmasından türlü gülünçlükler doğar (Kudret, 2013a: 21). Karagöz'ün, Hacivat'la konuşmalarında atasözlerini de sık kullandığını görürüz. Karagöz'ün davranışları doğal olup sempatik tavırları vardır. Dışa dönük ve tepkilerini hemen belli eder, bazen küçük kusurları olsa da halk onu hoş karşılar (And, 1977: 297-298). Karagöz bazen herkesle alay eder, ara sıra kabadayı, kimi zaman korkak biraz da uysal bir tip (Sevin, 1968: 54) olarak görürüz. Ayrıca Karagöz tüm oyunların başında Hacivat'tan hemen sonra perdeye indirilir ve oyun bitiminde en son perdeden kaldırılmaktadır (Sakaoğlu, 2011: 177). Bu durum tüm Karagöz oyunlarında geçerlidir. Karagöz'ün sağ taraftan, diğer tiplerin ise sol taraftan perdeye girmeleri Karagöz'ün oyunun başkişisi olarak önemini de (Boratav, 2019: 229) gösterir.

Hacivat, oyunun diğer başkahramanıdır. Hacivat'ın giyinişi şöyledir; başlık olarak sikke, sarık ve ensesine sarkan bir dalyazandır. Tıpkı Karagöz gibi dizlik, kırmızı yemeni ve salta giymektedir. Hacivat'ın giyiminde yeşil renk ağırlıktadır. Sadece üzerindeki süsler kırmızı ve sarı renktedir, giyimlerindeki bu renk onların kişilikleri hakkında da bilgi verir (And, 1969: 291). Örneğin Hacivat'ın kıyafetlerinin yeşil olması “musahip Hasan'dan gelen geleneğin doğruluğunu gösterir” (Sevin, 1968: 55). Hacivat'ın konuşması, davranışları ve belirgin özelliklerine baktığımızda aydınların konuşma diliyle konuşur. Hacivat, okuryazar ve eğitim görmüştür. Arapça ve Farsça bilmesinin yanında şiir, musiki, edebiyat, matematik vb. sanat ve bilim dallarından da anlamaktadır (Sakaoğlu, 2011: 181; Kudret, 2013a: 22). Hacivat'ı iyiliğin ve dürüstlüğün simgesi olarak da (Sevin, 1968: 55) görürüz. Onun değişken bir kişiliği vardır, birçok kalıba girebilir, herkesin huyuna uygun konuşarak aslında nabza göre şerbet veren bir tavır vardır (And, 1977: 300). Hacivat, tüm oyunların girişinde Karagöz'den önce gelir, bitiş bölümünde de Karagöz'den önce perdeden ayrılır

(Sakaoğlu, 2011: 180). Görüldüğü üzere Hacivat, birçok özelliği kendinde barındıran bir tiptir.

Kadınlar sınıflandırmasına bütün zenneleri dâhil edebiliriz. Karagöz oyunundaki kadınlara zenne adı verilir. Bu kişilere oyun jargonunda “gaco” denilmektedir. Kadınlar farklı yaş ve toplumsal sınıftan olmakla birlikte daha çok gönül işleri ve dolantı görevlere sahiptir (And, 1969: 292). Bazı kadınların özellikle belirli yaşlarda olanların çoğu olumsuz tip olarak karşımıza çıkar. Bunlardan bazıları toplumun ahlak anlayışına uymayan kadınlar, aile bağları daha sonra gelenler ve evlilik dışı (Sakaoğlu, 2011: 188) yakınlıkta bulunanlar vardır.

İstanbul ağzı sınıflandırmasında Çelebi, Tiryaki ve Beberuhi yer alır. Çelebi, gölge oyununda yakışıklı, özenli, güzel konuşan bir delikanlıdır. Kibar, ince ve züppe (And, 1977: 304-305) bir tiptir. Ayrıca oyunun eski ve tanınmış tipleri arasında yer alır (Sakaoğlu, 2011: 183). Kimi oyunlarda malı mülkü olan zengin bir adam ya da mirasyedi (Bahçe, Hamam, Yalova Safâsı vb.) kimi oyunlarda kadınların sırtından geçinen bir jigolo (Canbazlar, Câzûlar, Cincilik, Kanlı Nigâr) ve genellikle keyif düşkününü bir zamparadır (Kudret, 2013a: 22). Tiryaki de İstanbul ağzı kullanır ve tütün, nargile vb. şeylere düşkünlüğüyle bilinir. Zaman zaman dalgın, tembel ve boş gezer. Karagöz ona afyon vb. şeylere düşkün olduğu için “Uykucuzade” veya “Afyon Baba” demektedir (And, 1977: 305). Tiryaki, peltek konuşur ve görünüş olarak küçük, kambur bir ihtiyardır (Sakaoğlu, 2011: 185). Beberuhi, boyunun kısalığıyla bilinir. Birçok oyunda “Altıkolaç” lâkabıyla (Kudret, 2013a: 23) zikredilir. Çok hızlı ve ağzı bozuk bir şekilde konuşur. Saygısız davranışlarda bulunur, işleri gürültü ve kavgaya getirir (And, 1977: 306).

Anadolulu kişiler grubunda Laz, Kastamonulu, Kayserili, Harputlu vd. yer alır. Bu tiplerin en belli başlısı Türk veya Hırbo diye bilinen Anadoluludur. Bu tipler genellikle bir il veya ilçe adı ile anılmakta ve belirli meslekleri (yufkacı, aşçı, ayakkabı tamircisi vb.) vardır. Her birinin konuşmasında ağız özelliklerinin olması onların ayırt edici taraflarıdır (Sakaoğlu, 2011: 194). Örneğin Laz veya Karadenizlinin elinde kemençe vardır ve dansları Horon’dur. Çok hızlı konuşur, hareketlidir, aniden öfkelenir ve çabuk sakinleşir (And, 1977: 307). Kastamonulu ise oduncu veya bekçi olarak karşımıza çıkar. İstanbul’da olsa da birçok şeyden habersiz yaşamaktadır (Sakaoğlu, 2011: 198).

Anadolu dışından gelen grupta Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap ve Acem vardır. Acem, Azerbaycan veya İran’dan gelir, zengin ve cömert bir yapısı vardır. Mübalağa ve şiiri

sevmektedir. Genellikle antikacı, halı tüccarı veya tefeci (And, 1977: 308) gibi meslekleri vardır. Arnavut, cahil bir tiptir, hareketli, öfkeli ve küçük düşürmek gibi tavırlara sahiptir. Zaman zaman kabadayılık taslar ve birini öldürmek gibi işler onun için çok sıradan bir şeydir (And, 1977: 309). Muhacir (Rumelili) tipinin genellikle Çatalca'dan geldiği bilinmektedir. Mesleği pehlivanlık ve arabacılık yapmaktır (And, 1977: 309). İmparatorluğun tek Avrupalı tipi olarak da geçer. Adı daha çok “Mestan Ağa” veya “Hüsmen Ağa” (Sakaoğlu, 2011: 202) olarak bilinmektedir. Arap tipi iki farklı şekilde karşımıza çıkar. Ak Arap, Kara Arap ya da Zenci olarak görürüz. Bunlar daha çok Bağdat, Halep, Suriye gibi yerlerden gelir. Tüccarlık, kahve dövücülüğü, devcilik gibi meslekleri vardır (And, 1977: 308).

Zımmî (Müslüman olmayan) kişilerin olduğu grupta Rum, Frenk, Ermeni ve Yahudi yer alır. Karagöz'de en sık rastlanan tip ise Yahudi'dir (And, 1977: 311). Yahudi, herkesi tanır ve iyi geçinir. Pazarlıkçı, faydacı ve iğneleyici gibi özelliklerinin yanı sıra korkak olduğu için kimseyle kavga etmez (Sakaoğlu, 2011: 209).

Kusurlu ve ruhsal hastalar grubunda Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm, Deli, Esrarkeş, Sağır, Aptal ya da Denyo vardır. Burada yer alan tipler fiziksel veya ruhsal açıdan noksan kişilerdir. Kekeme, hımhım, kambur fiziksel bozukluğu olanlar arasında sayılırken, deli esrarkeş ve aptal ruhsal bozukluğu (And, 1977: 312) olan tipler arasında yer alır.

Kabadayılar ve sarhoşlar grubunda Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş ve Külhanbeyi vardır. Bu gruptakiler genellikle oyunları bir sonuca bağlarlar ve bir düzen sağladıkları (And, 1977: 312) söylenebilir. Tuzsuz Deli Bekir Karagöz'ün el kaldırmadığı tek kişi olarak bilinmektedir (Sakaoğlu, 2011: 190). Tuzsuz'un bir elinde kama, diğer elinde şarap ile perdeye gelerek nâra atar ardından anne babasını ve dokuz yüz doksan dokuz kişiyi de öldürdüğü için övünür. Genelde olaylar karmaşık bir durum aldığına Tuzsuz ortaya çıkar ve konuyu çözüme kavuşturur (Kudret, 2013a: 23). Külhanbeyi de yine gölge oyununun kabadayıları arasında yer alır. Kıyafetleri ve hareketleri ilgi çekicidir. Oyun içerisinde daha çok tulumbacı (Sakaoğlu, 2011: 191) olarak görülmektedir. Zeybek (Efe) de yine kabadayılar arasında sayılmaktadır. Kendilerine has kıyafet ve görkemli görünüşleriyle (Sakaoğlu, 2011: 193) dikkat çekmektedirler.

Eğlendirici kişiler grubunda Köçek, Çengi, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı yer alır. Bunlar oyun içerisinde olaylara dâhil olmazlar sadece farklı

seyirlik oyunları gösterir ve eğlendirirler. Örneğin Sünnet adlı oyunda (And, 1977: 314) bu tarz gösteriler yer almaktadır.

Olağanüstü kişiler, yaratıklar grubunda “büyücü, câzûlar ve cinler” bu gruba girer, bu gruptakilere daha az rastlanır. Oyunlardaki gerçeküstü olaylar bu grupta yer alan tipler sayesinde gerçekleşir (And, 1977: 314). Bazen bu gruptakiler oyun adlarında da karşımıza çıkmaktadır. Örneğin “Câzûlar” ve “Cincilik” oyunlarının (Sakaoğlu, 2011: 219) adlandırmalarında görürüz.

Geçici, ikincil kişiler ve çocuklar grubunda yer alan kişiler, görevi daha az ve kısa süreli olanları kapsar. Bunlar sadece tek oyunda önemli bir görevi olan veya birkaç oyunda önemsiz görevi olan (And, 1977: 314) ikincil kişiler olarak karşımıza çıkar. Gölge oyununda, kişilerin sınıflandırılmasının inceleme kolaylığı sağladığından dolayı yapıldığı belirtmiştik. Bu sınıflandırmalarda görüldüğü üzere kişi kadrosu oldukça çeşitli ve farklı özelliktedir. Süleyman Arısoy’a göre Karagöz’deki perdede yer alan kişiler Osmanlı- Türk toplumundaki etnik grupların birer timsalidir. Bu farklı grupların dil, lehçe, şive, kendilerine özel tavır ve davranış gibi onları birbirinden ayıran özellikleri tüm oyunlarda yer almaya devam etmektedir. Bu çeşitlilik Türk kültürü ve folklorunun (Arısoy, 1977: 29) ne kadar zengin ve geniş yelpazeyi kapsadığının da göstergesidir.

1.6. Karagöz Oyununun İcracıları

Gölge oyunu tek bir sanatçının icrası olsa da ona yardımcı kişiler Karagöz oyununun oynatıcıları arasında başta hayalîler olmak üzere, hem hayalî diyebileceğimiz hem de Karagöz’ün kurucusu olduğu söylenen Şeyh Küşterî her zaman var olmuştur. Şeyh Küşterî’ye ve hayalînin yardımcılarına bu başlıkta yer verilecektir.

İlk olarak hayalîleri inceleyeceğiz, Karagöz oyununu oynatan ustaya hayalî adı verilmektedir. Hayalbâz, Suretbâz ve Şehbâz hayalînin diğer adlarıdır (Göktaş, 1986: 30). Hayalî, Karagöz oyununda yer alan bütün karakterlerin ağız, şive gibi özelliklerini taklit edebilme becerisine sahiptir. Eski hayalcilerin adları pek az bilinmektedir. İncelemecilerin Profesör Jacob’dan aktardığı şu adlar sayılabilir: Kör Hasanzade Mehmet Çelebi, Şengül Çelebi, Kandillioğlu, Sultan İbrahim çağında Ahmet, Kör Musluoğlu, Sarı Ahmet, Bekçi Mehmet (And, 1969: 169). Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı kitabında yakın çağ Karagözcülerinin çeşitli kaynaklardan bulunduğu adları sırasıyla ve ek bilgilerle yer

vermiştir.¹³ Yine Uğur Göktaş, *Karagöz Terimleri Sözlüğü* adlı kitabında tespit ettiği hayalîlerin adlarını alfabe sırasına göre vermiştir.¹⁴ Hayalîler ile ilgili bilgilere 17. yüzyılda Evliya Çelebi'nin *Seyahâtname* adlı eserinde verdiği bilgilerde rastlıyoruz. Evliya Çelebi, taklitçi olan oyuncularını bildirdiği bölümde ilk olarak Kör Hasan'ın çok hünerli, başarılı ve saygın bir kimse olduğundan bahseder, daha sonra diğer taklitçiler¹⁵ hakkında bilgiler verir. Saim Sakaoğlu, *Türk Gölge Oyunu Karagöz* adlı kitabında hayalîlerin özelliklerini dikkate alarak onları iki sınıfa ayırır. Bunlardan birincisi Halk Tipi Karagözcüler, ikincisi Saray ve Konak Karagözcüleridir. Halk tipi Karagözcüler, Ramazan gecelerinde kahvehanelerde perde kuran kişilerdir, saray ve konak Karagözcüleri de sarayda, konaklarda, meclislerde ve önemli kişilerin mekânlarında oyun becerilerini gösteren (Sakaoğlu, 2011: 52-53) oyuncu kimselerdir.

Şeyh Küşterî, Karagöz oyununun mucidi olarak bilinmekte ve gölge oyununun piri sayılmaktadır. Ancak gölge oyununu bulduğu ve kurucusu olduğu kesin değildir. Metin And'a göre tıpkı Karagöz ve Hacivat'ın gerçek kişiler olması üzerine söylentilerin olduğu gibi Şeyh Küşterî'nin gerçek bir kişi olması da gölge oyununun mucidi olması durumunu gerektirmemektedir. Halkın Karagöz ve Hacivat'a olan sevgisi ve ilgisinden dolayı onların gerçekten yaşamış kişi gibi görmeleri durumu Şeyh Küşterî için de (And, 1969: 126) aynı durum söz konusu olmuştur. Saim Sakaoğlu'na göre Şeyh Küşterî gerçek bir kişidir. Kaynaklara göre Bursa'ya gelip yerleşmiş ve uzun yıllardan sonra bile Anadolu'da gölge oyununun kurucusu olarak (Sakaoğlu, 2011: 47) bilinmesine neden olan çalışmalar olmuştur. Şeyh Küşterî'nin adı perde gazellerinde ve hayâlîlere göre bu oyunun kurucusu olarak geçer. Perde gazellerinden bir örnek:

“-Şeyh Küşterî pîrimiz eylemiş böyle hayâl

Ehl-i irfâna dâim şulelenir perdemiz

-Hazret-i Şeyh Küşterî bu zıllı tarif eyleyüp

İbret alsunlar deyü fâni cihandan ehl-i hâl” (Göktaş, 1986: 59).

¹³ Detaylı bilgi için bkz. Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1969, s.169.

¹⁴ Hayalîlerin adlarının alfabetik sıralaması için bkz. Uğur Göktaş, *Karagöz Terimleri Sözlüğü*, Anadolu Sanat Yayınları, İstanbul, 1986, s. 31-33.

¹⁵ Diğer taklitçiler için bkz. Hazırlayanlar: Seyit Ali Kahraman- Yücel Dağlı, *Evliya Çelebi Seyahatnâmesi: İstanbul*, C. I, İkinci Kitap, 2008, İstanbul, YKY, s.651-656.

İbn İsa Akkisarî ve Birrî gibi şairlerin de şiirlerinde Şeyh Küşterî'ye yer verdiği bilinmekte fakat gölge oyununun kurucusu olması veya Türkiye'ye getirip icra eden kişi olarak Şeyh Küşterî (And, 1977: 249) olduğunu söylemek muallaktır. Gölge oyununda, Şeyh Küşterî'nin vaz geçilmez bir değer olduğu gerçektir. Hayalîler için de bu önem o kadar büyüktür ki Karagöz perdesinin adlandırılmasında “Şeyh Küşterî Meydanı” veya “Küşterî Meydanı” denilmektedir. Buradan hareketli Şeyh Küşterî ister yaşamış gerçek bir kişi isterse yapıntı bir kişi olsun önemli bir değer olarak anılmaya devam edecektir.

Gölge oyununun perde arkasında yardımcı kadro yer almaktadır. Karagöz tek bir sanatçının gösterisi olması yanı sıra yardımcıları da mevcuttur. Perdenin hazırlanması, tasvirleri seçip sıraya koyması ve ustasının yanında bu sanatın öğrencisi olarak “Hayalî veya hayalbaz denilen ustadan başka bir çırak vardır” (And, 1969: 167). Çırağa yardımcı olmakla görevli yardımcı kişiye de sandıkkâr denilir. Sandıkkâr'ın görevi sandığın içerisinde yer alan Karagöz tasvirlerini sopalara takmak, oyunda sırası gelince çırağa vermek (Göktaş, 1986: 57) ve bu sandıktan sorumlu olmaktır. Oyun icrası sırasında şarkı ve türküleri okumakla görevli kişiye de yordak denilir. Ayrıca tef çalan yardımcıya da dayrezen adı verilmektedir. Oyunlarda gerektiği zaman velvele sesini de yapmaktadır. Son olarak bu kadronun içerisinde hamal yer alır. Hamal, Karagöz oyununun tüm malzeme, araç ve gereçlerini sandık ya da zembille Karagöz'ün oynatılacağı yere götürmekle (Göktaş, 1986: 30) sorumlu kişidir. Görüldüğü üzere gölge oyununun icrasını gerçekleştiren kişiler toplamda altı kişiden oluşmaktadır. Bunlar; hayalî, çırak, sandıkkâr, yordak, dayrezen ve hamaldır. Hepsinin görevini yerine getirmesiyle gölge oyununun icrası meydana gelmiş olur.

1.7. Karagöz Oyununun Tekniği

Gölge oyunu, perde adı verilen düz ve beyaz bir kumaşın ardında oynatılır. Bu perde 1x1.20 boyutunda olup genellikle mermerşahiden yapılır, Karagöz perdesi, Karagözcüler tarafından ‘ayna’ (Kudret, 2013a: 33-34) olarak da anıldığı bilinmektedir. Karagöz'ün oynatma tekniğinde ilk olarak tasvir denilen görüntülerin hazırlanması gerekir. Karagöz tasvirleri derilerden (sığır, manda, dana vb.) özellikle de deve derisinden yapılır (And, 1969: 165- 166). Tasvirler ortalama olarak 35-40 santim boyundadır. Deri, bazı yöntemlerle saydam hale getirilir ve ‘nevrekân’ denen keskin bir bıçak yardımıyla tasvirler çıkarılıp kök- boya ile boyanır, deriler saydam hale getirildiği için arkadan vuran ışığı geçirir ve renklerini de belli eder, tasvirlere açılan deliklere değnekler geçirilerek

oynatmaya hazır hale gelir (Kudret, 2013a: 34). Karagöz perdesinde yer alan tasvirler hareket eden türden olduğu için bu figürlerde net bir oran veya biçimlerinde kesin bir çehre aranmamalıdır, burada önemli olan tasvirlerin yalın haliyle bir bütünü (Ekler, 2008: 4) tamamlıyor olmasıdır. Karagöz perdesi, önceden mumlarla arkadan aydınlatılırken daha sonraları elektrik lambaları ve başka ışık kaynaklarıyla aydınlatılmaya başlanmıştır. Karagöz perdesinde, hazırlık aşaması tamamlandığında Karagöz sanatçısı hayalî ve yardımcıları ile birlikte tasvirler perde ile buluşur. Bir hayalî, taklit yeteneği ile gölge oyunu oynattığı gibi bu oyundaki tasvirleri yapma becerisine de sahip olabilir fakat sadece oyunu oynatıp tasvir yapma sanatı ile meşgul olmayan hayalîler de olabilir. Selim Nüzhet Gerçek'in ifadesine göre de Karagöz oyununu oynatmanın güç bir uğraş olduğunun yanı sıra tasvir yapmak da bu iş kadar güçtür (Gerçek, 2021: 93). İ. Hakkı Baltacıoğlu, "Karagöz; Tekniği, Estetiği" başlıklı yazısında Karagöz'ün orijinalliğinin tekniğinde değil de, estetiğinde aranması gerektiğine vurgu yapar. Bu tekniğin milletlerarası olmakla birlikte tamamen Türk ve ulusal (Oral, 2014ç: 32) olduğunu ifade eder. İ. Hakkı Baltacıoğlu'nun, "Karagöz Köy Muhtarı" başlıklı oyununda yer alan perde gazelinin sonu şu şekilde bitmektedir.

"Bu bir hakikate benzer gölgeden bir beldedir

Bunun sanatı dildedir, mahareti eldedir" (Oral, 2014c: 249).

Bu perde gazeline göre gölge oyununun sanatı dilde olup becerisinin de elde olduğudur. Buradan hareketle hem dilin hem de el becerisinin bu oyun için ustalık gerektirdiği bir gerçektir. Metin And'a göre, gölge oyunları dünyada dört biçimde oynatılır. Bunlar şu şekildedir.

1. Uzak Doğu'da Çin ve Cava gölge oyununda olduğu gibi, aşağıdan dikey çubuklarla oynatılır; bunların destek çubukları çoğu kez bambudandır.
2. Türk Karagöz'ünde olduğu gibi, yatay ve perdeyle dik açı yapan çubuklarla oynatılır.
3. Chat Noir ve İngiltere'de Galanty gösterilerinde olduğu gibi, görüntülere takılı ipler veya tellerle aşağıdan oynatılır.
4. Bir de Hint gölge oyununda olduğu gibi, hem dikey çubuklarla hem iplerle oynatılanları vardır (And, 1969: 167).

Karagöz'ün oynatma tekniği içerisinde ayrıca onun sinema ve tiyatronun da protipi olabileceği fikrine yer vermek gerekir. Araştırmacılardan Karagöz'ü sinemanın atası gibi düşünenler olduğu gibi onun tiyatro olmadığını düşünenlerde vardır. Süleyman Arısoy Karagöz ve Folklor bildirisi içerisinde yer alan Karagöz ve Sinema başlıklı yazısında Karagöz'ün yarattığı güzel sanat dallarından birinin “sinema” olduğuna dikkat çeker. “Karagöz gölge-hayal oyunu olarak fiziksel aksiyon yönünden sinematografinin ilkelerini saptayan ilkel renkli sinema demektir” (Arısoy, 1977: 64). Necip Fazıl Kısakürek *Tiyatro ve Tesiri* adlı kitabında Karagöz'ün kendi içinde öneminin muhakkak olduğunu vurgular ama “Karagöz, tiyatro demek değildir” (Kısakürek, 2016: 38) diyerek tiyatroyu Karagöz'den ayrı tutar. Karagözcü Camcı İrfan Açıkgöz'ün bir anısında¹⁶ İnönü'nün çocukları sünnet olacaktır ve o sünnet düğününe Karagöz temsili için çağrılır, bunun üzerine giderler çocuklara oyun gösterirler ve bir süre sonra salona Atatürk gelir. Mektup oyununu Atatürk'e sunarlar. Ardından sanatkarlar müteşekkir bir şekilde Ata'nın ayaklarına kapanırlar. Bu yaşanan duygu dolu anlardan sonra Atatürk, İnönü'ye şöyle söyler. “İsmet, işte Türk'ün canlı sinemasının sanatkarları bunlardır, onları koruyun! dedi” (Tan, 2000: 27). Karagöz, doğrudan sinema veya tiyatro olarak kabul görse de görmese de her iki gösteriye dayalı bu alanları anıştırdığı bir gerçektir. Elbette şimdinin sinema ve tiyatrosu demek doğru olmaz fakat Karagöz 17. yüzyıldan bu yana ilgili sanat dalları yaygınlaşana kadar sinema ve tiyatronun boşluğunu doldurmuştur diyebiliriz. Günümüzde gerek sinemanın mitolojiden beslenmesi gerek korku folklorundan sinema perdesine taşınan varlıklar olduğu görülür. İnsanların bu arayış veya ihtiyacı bugün ifade edildiği şekliyle ortaya çıkarken eski dönemlerde ateşin etrafında mit, masal hikâye gibi anlatılar dinlenerek giderilmiş, hatta daha sonraları yine ateş etrafında icra edilen geleneksel oyunlar (sinsin) ile devam etmiştir. İbrahim Gümüş'e göre de “sözlü kültürde ateş etrafında kamın/şamanın mitik anlatılarını dinleyen kişiler, elektronik kültür ortamında beyaz perdenin ışığı etrafında toplanarak bu hikâyeleri izler” (Gümüş, 2019: 181). Karagöz perdesinin aydınlatılmasında ateşin kullanıldığı dönemlerden bugün ışık kaynağı ile aydınlatılmasına kadar perde hem gerçekleri hem de gerçeküstü tasvirleri bir arada göstermiştir.

¹⁶ Mustafa Kemal Atatürk ve diğer Karagöz sanatçıları arasındaki anıların detayları için bkz. Nail Tan, *Atatürk ve Türk Halk Kültürü*, 2000, Ankara, Folklor Araştırmaları Kurumu Yayınları, s. 20-27.

2. TÜRK GÖLGE OYUNUNDA MİTOLOJİ

2.1. Gölge Oyunu ve Mitoloji

Gölge oyununun tanımlarına birinci bölümde yer verildiğinden burada mitolojik tarafı üzerinde durulacaktır. Süleyman Arısoy'un "Karagöz ve Folklor" başlıklı bildirisindeki ifadesine göre, gölge oyunlarındaki mitolojik unsurlar ve gölgenin yer alması ateş kültürünün ortaya çıkmasıyla var olmuştur (Arısoy, 1977: 33). Türk gölge oyununun doğuşunu Şamanizm ve totemizme dayandırmak mümkündür. Eski Türk dininde ateşin ve gölgenin önemli yeri vardır. Nureddin Sevin, *Türk Gölge Oyunu* kitabında bu konu ile ilgili şu bilgileri vermektedir. Tüm eski dinlerde güzel sanat alanlarının din ile güçlü bir ilgisi vardır; dans, resim, heykel, müzik ve oyunların tapınaklardan çıkmış olabileceği durum karşısında gölge oyununun da Türklerin eski dinlerinden kalan bir gelenek olması gerçekliği vardır (Sevin, 1968: 10). Diğer gölge oyunlarında da buna benzer özellikler görmek mümkündür. Örneğin, Asya gölge oyununun kökeninde canlandırıcılık (animizm) olduğunu görüyoruz. Canlandırıcılık, göçebe olan halkların ortak dini olup her şeyin (taş, ağaç, pirinç vb.) bir ruhu olduğu inancının (And, 1977: 36) düşüncesidir. Yine Çin gölge oyununun kökeninde de çokça bilinen söylencede ¹⁷ canlandırıcılık (And, 1977: 37) olduğu görülmektedir. Güney Doğu'da pek çok tiyatro türü gibi gölge oyunu da canlandırıcılıkla yakından ilintilidir. "Bir incelemeye göre Cava'nın *wayang kulit*'i tarih öncesi canlandırıcılık ritüellerinden çıkmıştır. Burada kabilenin atalarıyla gölge oyunu tasvirlerinin aracılığı ile iletişim sağlanmıştır" (And, 1977: 37). Görüldüğü üzere gölge oyunu eski dinlerin etkisiyle bugüne kadar varlığını sürdürmektedir. Bazı değişim ve dönüşümler geçirmiş olması onun köklerinden aldığı ilhamı korumaya devam etmiştir. Mitoloji konusunda araştırmacıların farklı tanımlamaları ve değerlendirmeleri olduğunu görmekteyiz. Biz burada gölge oyunu ve mitoloji bağlamını ele alırken de yapılan tanım ve değerlendirmelere kısaca yer vereceğiz. Fuzuli Bayat'a göre mitoloji, hayat ile doğrudan ilişkili olan "dünyayı algılama sistemi olup bu algılamayı modelleştiren dünya görüşüdür" (Bayat, 2017: 15). Bahaeddin Ögel ise mitolojiyi, efsaneleri inceleyen bilim dalı (Ögel, 2020a: XVIII) olarak tanımlar. Mircea Eliade, mitler için şu ifadeye de yer verir "mitler, kutsal (ya da doğaüstü) olan şeyin, dünyaya çeşitli, kimi zaman da heyecan verici akınlarını betimlerler" (Eliade, 2001: 16). Kısaca mitleri inceleyen bir bilim dalı olan mitoloji de insan etkinliklerini ve bilinçaltını kapsayan her şeyi içinde barındırır. Fuzuli Bayat, mitolojinin bir idrak mekanizması olarak ortaya çıkmış olduğuna değinir ve bu

¹⁷ İlgili söylencelerin detayları için bkz. (And, 1977: 37-38).

nedenle “mitoloji kozmosun ortaya çıkışını, düzeninin sebebini, varoluş ideolojisini, insanı çevreleyen canlı ve cansız, görülen ve görülmeyen, olağanüstü ve sıradan, maddî ve manevî her şeyin kavranabilmesi veya bunun bir çabası” (Bayat, 2019: 13) olarak açıklar. Gölge oyunun eski zamanlarda ateş ile aydınlatılmasından doğaüstü tasvirlerle kadar her ayrıntısında mitolojik bir bağlantı kurmak mümkündür. Bu oyunun özünde önce oyun sonra hayal daha sonra da insana sunuş söz konusudur. Etkilerinin belirgin bir şekilde görüleceği din ve inanç da ayrılmaz bir parçası olmuştur. Gölge oyunu, inanç veya dinlerden izler taşımakla beraber zamanla onları anıştıracak sembol hâline bile gelmiştir. Dün, Türk gölge oyunu ataların ruhlarının sembolü olarak düşünülürken Müslüman olduktan sonra bugün bu sembol yerini Karagöz perdesinin tasavvufi yönü olduğu söylenceleri almıştır. Hatta eskiden perdeye gelen Hacivat’ın ilk sözlerinin de sıklıkla besmele olduğunu görüyoruz. “ ‘Huzuru hazıran, vakti safayı merdan, hınzırdır, kâfirdir, lâindir şeytan, Şeytanın dinsizliğinden Rahmanın birliğine, Şevketlû, kudretlû Efendimizin erike-i devletine’ diyerek yere kapanan Hacivat, adeta Euzu Besmele’yi tercüme eder ¹⁸” (Sevin, 1968: 44). Gölge oyunu, dış etkilere oldukça açık ve oyun içinde harmanlanacak işleve sahip olduğundan inançların etkileri de açık bir şekilde görülür. Bu inançların kaynağında, hem Anadolu inançlarında hem de diğer uluslardaki inançlarda; tektanrıci dinler, çoktanrıci dinler ve günlük yaşam olayları (Eyuboğlu, 2014: 33) vardır. Tek tanrılı dinlerin çoğu doğaüstü olay ve kişilere kutsal kitaplarında yer vermişlerdir. “Ortaçağ’da oynanan “Miracle” ve “Morality” (Mucize ve İbret) oyunları bunun en belirgin örneklerini oluşturmaktadır” (Tetik, 2003: 31). Fakat gölge oyunu Ortaçağ Hristiyanlığında tüm Avrupa katedrallerinde oynanan Miracle ve Mystere oyunları gibi bir millete özgü oyun olmayıp Budist ve Şamanist dinlerin (Sevin, 1968: 5) bir tören aracı olmuştur. Dolayısıyla gölge oyunu daha evrensel bir yapıya sahiptir. Buradan hareketle gölge oyununun kökeninde de Budizm ve Şamanizm’in ortak etkileri olduğu söylenebilir. Nureddin Sevin,

¹⁸ Tercüme edilen Euzu Besmele’nin açıklaması: “ ‘Huzuru hazıran, vakti safayı merdan’ oyuna davettir. Tıpkı “Vakti safa Mehter Başı hey yeh!” diye mehterlerin nöbet çalmalarının ilanı gibi, “Seyircilerin huzurunda Efendilerin safa vakti” manasına “Huzuru hazıran safayı merdan” dedikten sonra “Hınzırdır, kâfirdir, lâindir Şeytan. Şeytanın dinsizliğinden Rahmanın birliğine” sığınmasını söylemesi, “Euzu billâhimineşşeytaniracim” yani “Taşlanası şeytandan Allah’a sığınırım” demenin bir başka türüsüdür. Ve “Rahmanın birliğine” derken secdeye kapanmasında namaz kılıyor düşüncesini uyandırmamak için “Şevkeetlû, Kudretlû Efendimizin erike-i devletine” yani “Şevketli, Kudretli Padişahımızın tahtına” demesi, sanki padişaha tanzimle yere kapanmış görünmek için olabilir” (Sevin, 1968: 44-45).

“oyunu icat edenler kim olursa olsun bu sanatı, Budizmi ve Şamanizmi ilk geliştirenlerde aramakla gerçeğe varılabilir” (Sevin, 1968: 5) ifadesini vurgulamaktadır. Diğer alanlarda olduğu gibi gölge oyununda da din, inanç ve inanışlar arasında geçişler olsa da gerçeküstü olay ve varlıklar dinamikliğini korumuştur. Zaten mevcut olan dinin veya inanışın öncekinden mutlak bir şekilde izler taşıdığı bir gerçektir. Bugün İslamiyet’in içerisinde var olan Karagöz’de tasavvuf ve dinsel unsurların varlığıyla aslında Budizm, Şamanizm ve İslam dinlerinin ardışık bir yol izlemesiyle mistik bir nitelik kazanmıştır.

2.2. Türk Gölge Oyununda Mitik Göstermelikler

Göstermelik, gölge oyunu başlamadan önce müzik eşliğinde perdeye koyulan çeşitli tasvirlerdir. Oyunun başlamak üzere olduğunun sembolüdür. Göstermelikler, daha oyunu seyretmek için hazır olmayan seyirciyi oyuna hazırlamak ve merak duygusunu ortaya çıkararak heyecan içinde tutmaktır (And, 1969: 147). Müzik eliğinde perdeye konan göstermelik oyunun başlayacağı mesajını verdikten sonra aynı şekilde perdeden kaldırılır. Göstermelik perdeden kaldırırken “bir ucuna gerilmiş sigara kâğıdı bağlanan nâreke adında bir kamyş düdüğünün cırlak sesiyle kaldırılır” (And, 1969: 147). Uğur Göktaş, *Karagöz Terimleri Sözlüğü* kitabında göstermeliklerin ikiye ayrıldığını söyler. Birincisi konu ile ilgili olanlar: Oynatılacak olan Fasil’dan bir parça taşır. Hamam, Kayık, Şirin’in Köşkü, Meyhane, Tahmis oyunu göstermelikleri buna örnektir. İkincisi konu ile ilgisiz olanlar: Oynatılacak olan fasılla birlikte bir ilgileri yoktur. Deniz kızları, deve, saksıda çiçekler (Göktaş, 1986: 27) bu grupta yer alır.

Gölge oyununda yer alan göstermelikler en az karakterler kadar çeşitlidir. Bu göstermeliklerin oyunun başlangıcınca velvele ile perdeye koyulup aynı şekilde kaldırılması tıpkı her canlının ruhu olduğu inancı anlamına gelen animizmi anıtırır. Meydanda ateşin veya günümüzde ışığın perdeyi aydınlatmasıyla müzik eşliğinde perdede yerini alması ritüeli bu oyunun mistik unsurudur. “Ateş önündeki objelerin karanlıkta bir fon üzerinde statik veya dinamik görüntüsü ile onda bazı anlam, oyalama myth ve çeşitli düşün ve duyguların edinilmesine yaramıştır” (Arısoy, 1977: 36). Gölge oyununda nârekenin cırlak sesi, velvele sesi veya oyun içindeki tef ritimleri oyuna hareketlilik kazandırdığı kadar ruhlara bir gönderme de olabilir. “Karagöz oyunu oynatılırken çalınan tef, Şaman törenlerinde Hititlerde Telipinu adına yapılan törenlerde ve Anadolu köy seyirlik oyunlarında çalına davulun işlevini yerine getirmektedir. Yani oyun alanında kötü

ruhların uzaklaşması amacına yönelik çalındığı gibi, müzik aleti olarak da çalınmaktadır” (Özhan, 2020: 191).

Gölge oyununda yer alan mitik göstermelikler şahmeran, simurg, burak, deniz kızları¹⁹, Kanlı Kavak, Vakvak Ağacı ve Zaloğlu Rüstem’in Dev ile Çarpışması tasvirleridir. Bu tasvirlerin oyun içerisinde bir hareketliliği yoktur. Fakat bu göstermelikler kendi hikâyelerinin sembolüdürler. Örneğin Zaloğlu Rüstem’in Dev ile Çarpışması tasviri günümüze ulaşan hiçbir Karagöz oyununun faslında işlenmemiştir. Fakat göstermelik olarak perde de yer almış ve Firdevsî’ye bir gönderme söz konusudur. Bu tasvir kahramanlığın, adaletin ve yiğitliğin sembolü olarak bilinmektedir. Zaloğlu Rüstem’in Dev ile Çarpışması tasvirinin detayları ilerleyen bölümlerde işlenecektir. Kanlı Kavak göstermeliği de yine dikkat çeken ve ilginç bir göstermeliktir.

“Kanlı Kavak’taki ağaç da tılsımlı bir ağaçtır. Bu ağaca İslam minyatür geleneğinde de rastlanır. Üzerinde hayvan başları bulunan, konuşan ağaca, Acayib’ül- Mahlûkat’ta Musa İbni el- Mübarek’in Vakvak adasına gidişinde, Şehname’de İskender’in konuşan ağaçla karşılaşmasında rastlanır. Şehname’nin de gölge oyununa konu olduğuna inanmamız için kanıtlar vardır. Örneğin Metin And koleksiyonunda Zaloğlu Rüstem’in Dev Sefit’le çarpışmasını gösteren bir göstermelik vardır” (And, 1969: 251).

İlgili mitik göstermeliklerin gölge oyununda yer alması tabiidir. İnsanın gölge ile iletişiminden doğan ruh arayışı onu doğüstü varlıkları ortaya çıkarmaya sevk etmiştir. Mitlerin oluşumunda bazı sihirli güçler, görünmez ve ilahiden gelen güç, şeytan, peri, iyilik, kötülük gibi hâkim olan varlık ve davranışlar gölge ile bir arada yer alınca ilk insanda ayrı bir öneme neden olmuştur. Daha sonra insanlar gölge ve gölge oyunu ile ilişkisini her anlamda geliştirmiş ve bunu sanat, duygu, düşünce ve oyun yaşamına (Arısoy, 1977: 37) aktarmayı başarmıştır. Yine ilgili göstermeliklerin olağanüstü yapıları, ruhları veya demonik varlıkları çağırır.

Bali gölge oyununda “adına *kayon* dedikleri göstermelik kalkınca, sağ tarafa tanrılar, krallar, prensler ve süderleri gibi iyi ve asil karakterler, sol tarafa devler, habis ruhlar, cadılar ve oyunun fena şahısları gibi şer karakterleri konuyor [Bu eski Yunan tiyatrosunda da, bizim Karagözde de aşağı yukarı böyledir]” (Sevin, 1968: 12).

Yine Java gölge oyununda, Karagöz’deki gibi göstermeliği hatırlatan, oyundan önce perdeye koyulan gerçeküstü bir figür vardır. “Behzat Butak’ın koleksiyonunda bulunan göstermelik Java göstermeliklerini hatırlatan bir örnek olduğu gibi, Kanlı Kavak oyunundaki göstermelik de İslâm dünyasına has cin, dev ve peri tasavvurlarını birleştiren

¹⁹ “Deniz kızı” yazımının Güncel Türkçe Sözlükte iki farklı yazımı mevcuttur. Doğüstü varlık anlamındaki deniz kızı ayrı yazılırken, otçul amfibyumlar sınıfından bir hayvan olan denizkızı bitişik yazılmaktadır. Bu nedenle çalışmada “deniz kızı” yazımı tercih edilmiştir.

bir figür olarak dikkati çekmektedir” (Alangu, 2020: 732). Örneklerden de anlaşılacağı üzere mitik veya doğüstü tasvirlerin kullanımı, gerek göstermeliklerde gerek oyun içindeki kullanımı gölge oyununun vazgeçilmez bir parçası olmakla birlikte evrensel bir yanı olduğu da görülür. Burada Türk gölge oyununda yer alan mitik göstermelikleri sırayla incelenmiştir.

2.2.1. Şahmeran

Şahmeran Güncel Türkçe Sözlükte, Farsça şâh+mârân. Başlı insan, gövdesi yılan biçiminde olduğuna inanılan efsanevi yaratık²⁰ olarak tanımlanmıştır. Doğan Kaya'nın *Türk Halk Edebiyatı Kavramları ve Terimleri Sözlüğünde* “Şahmeran” maddesinde Türk, Arap ve Farsların inancında yer alan başlı insan ve gövdesi yılan şeklinde olan ayrıca yılanların şahı olarak kabul edilen ejderha çeşidi (Kaya, 2014: 724) olarak geçmektedir. Emine Çakır'a göre Şahmeran, “Türk toplumu tarafından benimsenmiş ve uğur getirdiğine inanılmıştır” (Çakır, 2011: 487). Şahmeran ile ilgili yaygın bir şekilde bilinen anlatı vardır.²¹

Şahmeran'ın hem gölge oyununda hem de diğer alanlarda sembolik bir anlatımı vardır. Anadolu'da yılanın bilgelik niteliği, yüzü insan bedeni yılan şeklinde tasvir edilen Şahmeran ile ortaya çıkmıştır. Şahmeran'ın tasvirinde süslü taç, çiçekli motifler ve ejderha şekli kuyrukla hem halk anlatılarında hem de evlerde bereket sembolü olarak (Çağlar Abiha, 2014: 38) yerini almıştır. Şahmeran'ın hem erkek hem de kadın şeklinde tasvir edilmiş olması Anadolu kültürü ve doğu kültürünün etkileşimi sonucu ortaya çıkması, zamanla Orta Asya'dan Anadolu'ya gelen Türkler kendi kültür ve mitolojileriyle geliştirip zenginleştirdiği daha sonra da İslami kültürde kendine yer bulmasıyla günümüze kadar

²⁰ Güncel Türkçe Sözlük, Şahmeran maddesi, Bkz. URL- 1, 2021.

²¹ Bu anlatı şu şekildedir. “Efsaneye göre Yemliha adında, insan başlı bir yılan varmış. Yemliha bir mağara altındaki yeşillikler içinde bir ülkede yaşarmış. Zebercetten tahtı üzerine oturur, insan gibi söz söylemiş. O devirde Danyal Peygamber hüküm sürmekteymiş. Bir gün oğlu Cemşasb arkadaşlarıyla dağda yağmura tutulup bu mağaraya sığınmışlar. Cemşasb can sıkıntısından elindeki değnek ile yeri kazmaya başlamış. Ağaç sert bir maddeye dokunmuş. Bunun yuvarlak bir mermer olduğunu görüp açmışlar. Bal ile dolu bir kuyu görmüşler. Satmak üzere balı çıkarmaya karar vermişler. Kuyunun dibindeki son balları toplaması için Cemşasb'ı bir ipe bağlayıp kuyunun dibine indirmişler. Kalan balı çıkardıktan sonra arkadaşları Cemşasb'ı kuyuda bırakıp gitmişler. Cemşasb kuyuda yalnız başına düşünürken bir delikten ışık sızdığını görmüş. Bıçağı ile kazıyıp deliği genişletmiş. İçerisinden günlük gülistanlık bir yer olduğunu görmüş. Oraya girerek biraz gezinmiş. Sonra Yemliha ile karşılaşmış. Yemliha ona izzet ü ikramda bulunmuş, uzun uzun sohbet etmişler. Cemşasb yedi sene orada kalmış. Şah-ı Mârân, yerini kimseye söylememek şartıyla onu yeryüzüne çıkarmış. Cemşasb da yıllarca bu sırrı saklamış. Ancak günün birinde devrin padişahı hastalanmış. Sihirbaz olan veziri tek çare olarak Şah-ı Mârân'ın etini yemesini söylemiş. Oysa Şah-ı Mârân'ın yerini bilen çıkmamış. Vezir büyü ile Cemşasb'ın bu yeri bildiğini öğrenmiş ve zorla yılanı ele geçirmişler. Şah-ı Mârân, suçun Cemşasb'da olmadığını anlayınca ona “Beni öldürüp etimi kaynatacaklar. İlk çıkan suyu vezire içir, ikincisini kendin iç. Etimi de padişaha verdir” demiş. Cemşasb denileni yapmış. İlk suyu içen vezir karnı şişerek ölmüş. Padişahı tedavi eden Cemşasb ise vezir olmuş ve saadetle ömür sürmüştür” (Pala, 2002: 430-431).

ulaşmıştır (Çıblak, 2007: 193). Şahmaran'ın sınırları aşarak bizim kültürümüzde de yer alması, hatta gölge oyunumuzda göstermelik olarak yer bulması da onun olağanüstülüğünün Türk mitolojisine uzak olmamasıdır. Esmâ Şimşek'e göre ülkemizin birçok yerinde (Sivas, Kayseri, Erzurum, Elazığ vs.) masal olarak bilinen Şahmeran, Azerbaycan, Bulgaristan ve Romanya Türkleri arasında da benzer şekilde anlatılmakta ve konuları birbirine yakın olan bu hikâyeler²² daha sonra efsane olarak da (Şimşek, 1995: 334) anlatılmaya devam etmiştir. Tezin üçüncü bölümünde yeni Karagöz oyun metinleri incelenirken Metin Özlen'e ait "Karagöz'ün Çobanlığı" adlı oyunda Şahmeran'ın fasıl içerisinde işlendiği de görülmüştür. Fakat bu oyun, Metin Özlen tarafından annesinin küçük yaşlarda kendisine anlattığı masaldan perdeye uygulanmıştır. Bu durum bize masal, efsane gibi türlerden gölge oyununa geçen karakterlerin olabileceğini gösterir. Yarı insan-yarı yılan şeklinde tasavvura sahip olan Şahmeran, aynı zamanda demon sınıfına girer. "Şahmaran efsanelerde iyi ve olumlu özelliklerle anılsa da fiziki özellikleri ve en azından ilk etapta algılanışı itibarıyla demon olarak kabul edilebilir" (Sarpkaya, 2018: 164). Türk gölge oyununda Şahmeran, hem göstermelik hem de fasılda işlenen bir tasvir olarak karşımıza çıkmaktadır. Metin Özlen'e ait "Karagöz'ün Çobanlığı" adlı oyunda Şahmeran'ın yer aldığı görülür. Bu oyun, yazarın küçük yaşlarda annesinden dinlediği bir masalı, Karagöz perdesine uyarlayarak oyunlaştırdığı bilinmektedir. Bu noktada Karagöz perdesinde, anlatı türlerinden etkilendiği ve alışveriş olduğu gözlemlenmiştir.

²² Bu hikâyeler sıklıkla şu şekilde anlatılır: "Konuları az çok birbirine benzeyen bu hikâyede genellikle kahramanın (Lokman/ Camasb) oduna gittiği sırada, bir bal kuyusunu keşfetmesi ve bu kuyunun içinde mahsur kalması ile başlar. Padişahın iyileşmesi için Şahmaran'ı yakalayıp öldürtmesi ve onun muayyen bir parçasını (baş, bel, kuyruk) yedikten sonra meydana gelen hadiseler ise müstakil efsaneler olarak anlatılır" (Şimşek, 1995: 334).



Şekil 1:Şahmaran (Metin And Koleksiyonu) (Kudret, 2013a: VII)

2.2.2. Simurg

Simurg, birçok kaynakta kuşların şahı olarak geçmektedir. “Farsça Simurg, Arapça Anka, Türkçe’de ise Zümrüdüanka İslâm dünyasında çok önemli bir mitolojya kuşudur, Simurg, Farsça’da otuz kuş anlamındadır, kimine göre otuz anlamı, bu kuşun otuz kuşun tüyünden oluştuğudur” (And, 2020a: 315). Nimet Yıldırım’ın *Fars Mitolojisi Sözlüğü* adlı kitabında Simurg, kuşların şahı (morğ-i morğân), egemen kuş (morğ-i fermanrevâ), çare bulan kuş (morğ-i çâreger), tedavi eden kuş (morğ-i dermânger), otuz renk (sîreng) adlarıyla yer alır.

“Farsça sözlüklerde “büyük bir avcı kuş, Zâl’in yanında öğrenip olgunluğa eriştiği kişi” olarak geçer. Simurg sözcüğü sînmorğ’un hafifletilmiş şeklidir. Birleşik bir sözcük olan simurg’un sî kısmı Avesta’da saena, Pehlevicede sênmuru, Sanskritçede syena, Azericede sain sözcüklerinden gelmez. Sanskritçe ve Avesta dilindeki anlamı avcı kuş ve şahin” (Yıldırım, 2008: 623) olarak geçer.

Kaf dağında oturan Simurg’un köşke benzeyen bir yuvası vardır. Simurg o kadar büyüktür ki uçtuğu zaman hava kararmaktadır. Uçarken gök gürültüsüne benzeyen sesler çıkarır. Ayrıca insanlar gibi konuşabilir, düşünebilir kahraman veya hükümdarlara da akıl verir. Kaf Dağı’nı aşabilmek için Simurg’a binmek gerekir çünkü en yüksekten uçar ve havada uzun süre kalabilir (And, 2020a: 321). Çalışmanın üçüncü bölümünde Simurg olarak tanımlayabileceğimiz Senkimsin adlı fantastik kuş da yine dağı aşmak için Hacivat ve Karagöz’ü sırtında taşır.



Şekil 2: Simurg/Anka Kuşu (Metin And Koleksiyonu) (Kudret, 2013a: VIII)

2.2.3. Burak

Burak, yüzü insan vücudu hayvan biçiminde olan olağanüstü bir yaratıktır. Türk gölge oyununda göstermelik olarak yer alır. İncelediğimiz gölge oyunu fasıllarında rastlanmamıştır. Nimet Yıldırım'ın *Fars Mitolojisi Sözlüğü* kitabında, Burak hakkında şu bilgiler yer alır. Rivayetlere göre Burak, miraç gecesinde Hz. Muhammed'i göğe çıkaran binektir. Tasviri ise eşekten büyük, katırdan biraz küçük olup, yüzü insan yüzü gibi başı da at kafası, deveboynuna benzer bir boyun son olarak ayakları öküz ayağı şeklindedir (Yıldırım, 2008: 180). Burak'ın kulakları fil gibi, göğsü ve yelesi at gibi olduğu ifade edilir. Saçları beyaz ve parlak, göğsü yakut, iki yanında da kanatları yer alır (And, 2020a: 298). Burak'ın anlatıldığı tasvirler gölge oyununda da aynı şekilde görülmektedir. Diğer sanat dallarında da çokça kullanılan Burak motifi, İslam inancında da yer almaktadır. “Topkapı Sarayı, Hamburg Müzesi ve Metin And koleksiyonunda bulunan Burak, hem İslâm mitologyası, hem de İslam minyatür geleneğiyle gölge oyunu arasında bir ilişki kurmaktadır” (And, 1977: 326). Jorge Luis Borges'in *Düşsel Varlıklar Kitabı*'nda Burak hakkında şu bilgiler yer almaktadır.

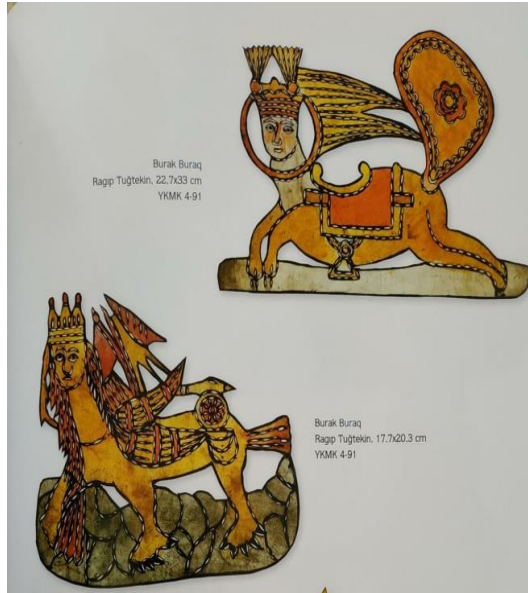
“Söylencenin en eski yorumlarında, Muhammed'e bir insan ya da melek yol gösterir; daha sonralara tarihlenen yorumlarda ise, eşekten büyük, katırdan küçük bir küheylâna biner. Bu küheylân, adı “parıldayan” anlamına gelen Burak'tır. Binbir Gece Masalları'nın çevirmeni Richard Burton'a göre, Hindistan'daki Müslümanlar Burak'ı

genellikle insan yüzü, eşek kulaklı, at gövdeli, tavus kuşu kanatlı ve kuyruklu olarak betimlerler” (Borges, 2018: 95).

İslam kaynaklı tasvirlerde Burak’ın üzerinde yer alan Hz. Muhammed’in yüzü, beyaz renkle kapatılmış bir şekilde gösterilmiştir. Burak’ın yüzü ise bazı kaynaklarda kadın yüzü bazı kaynaklarda ise erkek yüzü tasviriyle karşımıza çıkar.



Şekil 3: Burak ve Hz. Muhammed (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 201)



Şekil 4: Burak (Ragıp Tuğtekin) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 227)

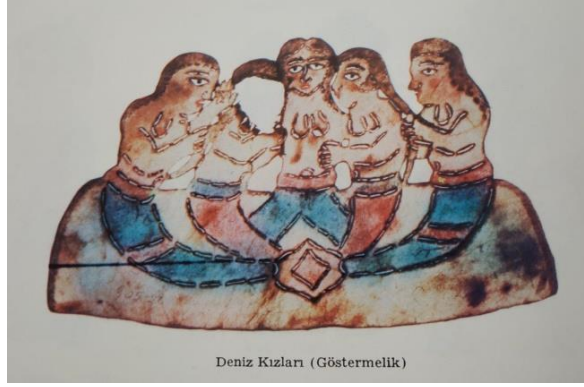
2.2.4. Deniz Kızları

Deniz kızı, Güncel Türkçe Sözlükte “denize yakın kayalıklar üzerinde şarkı söyleyen, başı ve göğsü kadın biçiminde, belden aşağısı balık kuyruğu olduğu varsayılan doğüstü yaratık”²³ olarak tanımlanır. Deniz kızı Avrupa halklarının anlatılarında yaygın olarak yer almaktadır. “Çağdaş düşünce ve sanatta denizkızı her şeyden önce uzun saçlı, balık kuyruklu, suda yaşayan, şarkı söylemeyi ve müziği seven büyüleyici güzellikte bir kız” (Uzelli, 2020: 123) olarak geleneksel inanışlarda yer aldığı ve Slav kültüründe deniz kızına inanışların çok çeşitli olduğu ifade edilir. İrfan Polat’ın *Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi* adlı kitabında deniz kızı ile ilgili tek efsane kaydedilmiş ve o efsane metnine göre “denizkızı bir su insanıdır” (Polat, 2020: 85). Yine anlatıya göre bazı demonolojik varlıklardaki gibi eli bereketlidir ve yiyeceklere dokunduğu zaman taşmaya başladığı söylenmektedir. “Halk demonolojisi araştırmacıları, deniz kızlarının kökenini açıklayan önemli sayıda inanışın varlığına 19. yüzyılda dikkat çekmişlerdir ve kaynakların önemli bir bölümü, rusalkaların²⁴, doğal olmayan nedenlerle ölen kadınlar olarak kabul edildiğini göstermektedir” (Sartayeva, 2015: 132; akt. Özakin, 2019: 42). Türk gölge oyununda karşımıza çıkan deniz kızları göstermeliği, beş deniz kızının yan yana olduğu ve hepsinin kuyruklarının bir noktada birleşmiş halde tasvir edildiğini görürüz. Deniz kızları göstermeliği incelenen gölge oyunu metinlerinde Cevdet Kudret’in *Karagöz* kitabında yer alan Balıkçılar²⁵ adlı oyunun göstermelik nesnelere arasında yer alır. Uğur Göktaş, deniz kızları göstermeliği için “konu ile ilgisi olmayan Karagöz oyunu göstermeliği” (Göktaş, 1986: 22) demiştir, fakat konu ile ilgili olan bir oyunda bu göstermeliğin kullanıldığını görmekteyiz.

²³ Güncel Türkçe Sözlük, Deniz kızı maddesi, Bkz. URL -2, 2021.

²⁴ Rusalka, Slav Mitolojisinde Batı halk masallarındaki deniz kızına karşılık gelen bir su ruhu, su perisidir.

²⁵ Balıkçılar adlı oyun Hayrettin İvgin ve Metin Özlen’in yayınladığı *Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri* kitabında yer alır. Cevdet Kudret’in *Karagöz* kitabının ikinci baskısına da bu oyun metni eklenmiştir.



Şekil 5: Deniz Kızları (And, 1977: XVIII)

2.2.5. Kanlı Kavak

Kanlı Kavak, kar-ı kadîm denilen klasik oyunlar arasında olup, neredeyse her karagözcünün dağarcığında bulunan yaygın oyunlardan biridir. Bu oyunda “Kanlı kavak” adı verilen sihirli bir ağaç perdenin ortasına koyulur ve olaylar bu ağacın çevresinde geçer. Kanlı Kavak hem oynanan bir oyun olarak hem de göstermelik olarak kullanılmıştır. Gölge oyunundaki Kanlı Kavak’ın üç tane geniş dalı bulunur, gövdesinde yılanlar vardır. Ayrıca gövdesinin sol kısmında bir insan başı ve bir çeşme vardır. “İçine insanları hapseden veya dolduran kişiyi cezalandıran Kanlı Kavak ağacı göstermeliğinin dallarında vakvak ağacı ve hayat ağacında olduğu gibi insan başları vardır. Oyunda ağaca dokunan herkes görünmeyen güçler tarafından cezalandırılır, değişik şekillere sokulur” (Özhan, 2020: 191). Kanlı Kavak, ilk perdeye koyulduktan sonra herhangi bir savunması olmaz ne zaman ki Karagöz, Kanlı Kavak’ın dallarını keser o zaman olayların seyri değişir. Bundan dolayı Kanlı Kavak, kendi içinde hem iyi hem de kötü ruhu barındırdığını söyleyebiliriz. “Kavaklarda, bazen iyi ruhlar ve bazen de kötü ruhlar görülüyordu. Belki bu motiflerin derinlerinde, hayat ağacı anlayışı da yatabilirdi” (Ögel, 2020b: 599). Kanlı Kavak’ın Karagöz’ü cezalandırması cinler yoluyla gerçekleşir. Cin, önce gelir Karagöz’ü eşek sonra Hacivat’ı keçiye dönüştürüp gider. Bu gizemli değişimin bu ağacın etrafında gelişmesi de yine kavak ağacına atfedilen bir özelliktir. Türk mitolojisinde de kavak ağacının ölüp dirilme sembolü olduğunu görüyoruz. Kavak ağacı, Manas destanında ölümün ve dirilmenin sembolü olarak karşımıza çıkar. Manas’ın hatunu Kanıkey, rüyasında birden bir kavak ağacının göklere kadar yükseldiğini görür, tırmanarak göklere çıktığını görür. Bu rüyadan sonra Manas’ın diriliş haberi gelir. Manas’ın oğlu Semetey’in destanında da Semetey’in hanımı rüyasında deniz ortasında bir kavak ve etrafında da bütün evliya ve

ruhların toplanıp kurban istediklerini görür. Bu rüyadan sonra da Semetey'in ölüm haberi gelir.²⁶ Görüldüğü üzere kavak ağacı mitolojik bağlamda gerek ölüp dirilme gerekse bir başka dünyaya açılan kapının da sembolü olarak karşımıza çıkar. Bu değişim, dönüşüm ve yer değiştirme mistik bazı güçlerin varlığıyla gerçekleşir. “Cazular'daki ve Kanlı Kavak'taki tılsımlı değişimler gene Binbirgece masallarından Jollanar ve oğlu Bedr Besim'e, yakınlık gösterir” (And, 1969: 251). Kanlı Kavak oyununda, “Kanlı Kavak” için söylenen örnekleri inceleyeceğiz.

Kanlı Kavak'ı gören Karagöz, ne olduğunu anlamaz ve Hacivat'a sorar. Konuşma şu şekilde devam eder.

HACİVAT: Bilâder, buna adla sanla “Kanlı Kavak” derler. Bunu ben buraya koymadım, bu eskiden beri buradadır.

KARAGÖZ: Seninle konuştuğumuz vakit yoktu, ne zaman çıktı?

HACİVAT: Sana öyle geliyor, bu şecer-i bâlâ ve Çeşme-i ra'nâ eskiden beri buradadır.

KARAGÖZ: Şekerci Ali Ağa, çeşme başında Rânâ, ben onların ikisini de buradan kaldırıyorum.

HACİVAT: Karagöz, senin anladığın kantar Bursa'da kestane tartar.

KARAGÖZ: Ben Bursa'da tartmıyacağım, burada tartacağım.

HACİVAT: Buna meşhur “Kanlı Kavak” derler, Karagöz!

KARAGÖZ: Kalın kabak ise ben bunu keser, ahçıya satarım.

HACİVAT: Uzun lafın kısası: Sen bunun yanında çok dolaşma, sonra sana bunun ziyani dokunur, ben bu kadar söylüyorum!”²⁷

Yine Kanlı Kavak'ın önüne gelen Âşık Hasan ve oğlu Muslu arasında geçen konuşma şu şekildedir:

“ÂŞIK HASAN: Nereye geleceğiz? Serez'le Selânik'in arasında meşhur “Kanlı Kavak”ın önüne gelmişiz.

MUSLU: Ne olur buraya gelmekle babacığım?

ÂŞIK HASAN: Ne mi olur? Buraya çift gelen tek gider, tek gelen hiç gitmez, buna “zalim Kanlı Kavak” derler, oğlum!

²⁶ Detaylı bilgi için bkz. Bahaddin Ögel, *Türk Mitolojisi Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar II. Cilt*, Ankara, Altınordu Yayınları, 2020, s.599.

²⁷ Oyunun tamamı için bkz. Cevdet Kudret, *Karagöz*, İstanbul, YKY, 2013b, s.541.

MUSLU: Tevekkül olur, bu musibet yerden geçeriz”²⁸

Kanlı Kavak’ın etrafında sarılı duran yılan, çeşme ve insan başı bu ağacın kutsal olmasının diğer etkenleridir. Hepsi bir arada düşünüldüğünde kendi içlerinde kozmosu sağlamaktadırlar. Dalları kesilen Kanlı Kavak kaosu meydana getirir, bu kaos içinde büyük bir cezayı barındırır. Kendine dokunulması veya müdahale edilmesi durumunda yasak çiğnenmiş ve bunun sonucuna katlanılması gerektiğinin cevabını vermektedir. Fuzuli Bayat’ın *Türk Mitolojik Sistemi 2* adlı kitabında “bazı demonik varlıkların ağaç kültürüyle ilgili şekilde görülmesi onların çok eski zamanlarda toplayıcı avcı toplumun orman hayatı yaşamasıyla birebir bağlantılıdır. Nitekim ağaç yasakları genelde ağaç kutsallığının var olduğu zamanlarda oluşmuştur” (Bayat, 2018: 279). Görüldüğü üzere ağacın kutsallığı ve yasakların çiğnenmesi durumu birbiri ile ilişkilidir. Günümüzde bile Azerbaycan’da bazı ağaçların altından gece vakti geçmek yasaklanmıştır. Örneğin incir ağacının altında var olduğu düşünülen Vurgun adlı demonik varlığın yaşadığı düşüncesinden dolayı geceleyin bu ağacın altından veya yanından geçmek ya da yanına gitmek yasaklanmıştır²⁹ (Bayat, 2018: 279). Kanlı Kavak, bir kavak ağacının taşıdığı sembollerin yanı sıra kendine özgü bir niteliği de taşır. Adında geçen “kanlı” sıfatı, gövdesinde bulunan yılanlar, çeşme ve insan başı onu kutsal ve dokunulmaz kılmıştır. Buna benzer bir kutsallığı Türk mitolojisinde kayın ağacında görürüz. Kayın ağacı normal bir ağaç olmaktan çıkmış ve kutsal olan düşünce ile birleşmiş bugün hâlâ kayın ağacı olarak varlığını sürdürürken bir de farklı anlamlar içinde değerlendirilerek var olmaya devam etmiştir. (Alp, 2009: 5). “Öyle ise bu ağaç, ağaç olmaktan ötürü değil kutsal olmaktan ötürü anlam kazanmaktadır. Tapınılan şey ise ağacın kendisi değil, onun kutsal olana ait olan bir başka varoluş biçimidir” (Alp, 2009: 5). Türk kültüründe ağaçlar yaşamsallığın simgesidir. Kanlı Kavak, Türk mitolojisinde yaratılış esasının tüm etkenlerini taşır. “Türk mitolojisinde, yaratılış düşüncesinin esasları “ağaç”, “toprak”, “su”, “hayvan” ve “insan” dır” (Demir ve Çomak, 2015: 117). Ağacın gizemli ve kutsal özellikleri diğer ulus ve kültürlerde de yer alır. Emel Esin’in verdiği bilgiler şu şekildedir.

“Koçnar’da bir Türk mezarında, 709 tarihli Çin sikkeleriyle birlikte bulunan ve Çin Budist mezar taşlarının kitabelerini de hatırlatan yaldızlı tunçtan şebekeli levhalarda, yine çam ağacına benzeyen bir ağacın dallarında uçları, kutlu hayvanların başları şeklinde

²⁸ Oyunun tamamı için bkz. Cevdet Kudret, *Karagöz*, İstanbul, YKY, 2013b, s.542.

²⁹ Detaylı bilgi için bkz. Fuzuli Bayat, *Türk Mitolojik Sistemi 2*, İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2018, s.279.

bitmektedir. Ağacın gövdesinde, yukarıda yer tanrısı maskesi olarak düşündüğümüz yarı insan, yarı hayvan maskeleri görülür. En tepede ve en altta parslar ve başka bir hayvan tasvir edilmiştir. Bu eserlerde, belki anık yer tanrısı maskesi, onun simgesi ağaç ve hükümdar yış'ının kutlu hayvanları iç içe geçmiştir” (Esin, 2004: 43).



Şekil 6: Kanlı Kavak (Kudret, 2013b: VIII)

Yazıcı oyununda Kanlı Kavak'ın ve Âşık Hasan'ın karşılıklı konuşmaları vardır. Burada ilk olarak cin Âşık Hasan'ın oğlu Muslu'yu alıp götürmüştür, onun yokluğunu gören babası yüreği kan ağlar biçimde Kanlı Kavak'a sitemde bulunur ve aralarında şöyle bir konuşma geçer.

“ÂŞIK HASAN:

Kavak ver nazlı evlâdım korkmadan
Valdesinin ciğergâhın yakmadan
Benim âhım âsumâna çıkmadan
Zâlim kavak gönder benim Muslu'mu

KAVAK:

Adım Kanlı Kavak kendim peridir
Bunun buracığı hicran yeridir
Korkma evlâtcığın hâlâ diridir
Kanlı kavak nitsünsenin Muslu'nu

ÂŞIK HASAN: bakar mısın bir kere? İnsan gibi söylüyor.

Gönder evlâdımı zâlim göreyim
Dünyada sağ olduğunu bileyim
Yavrusuz bir tende canı neyleyim
Zâlim Kavak gönder benim Muslu'mu

KAVAK:

Ben Kavak'ım Kanlı nâmım var benim
Gece gündüz işim âh ü zâr benim
Senden özge çok düşmanım var benim
Kanlı Kavak nitsün senin Muslu'nu

ÂŞIK HASAN: Eyvahlar olsun! Bu kadar beyit söyledim de imana bile gelmedi. –
Ey Kavak, dalın budağın kurusun, yaprakların dökülsün! (...)” (Kudret, 2013b: 544).

Yukarıdaki diyalogda geçen sözlere bakıldığında Kanlı Kavak ilk konuşmasında bir peri olduğunu söyler. Ayrılık, sızlanma ve çok düşmanı olduğuna da vurgu yapar. Belki de Kanlı Kavak'ın günümüze ulaşmayan bir hikâyesi vardır. Anlatılarda sıkça karşımıza çıkan başka bir canlıya veya nesneye dönüşme durumu muhtemelen burada da var ve belki bir kız peri olarak bu ağaca hapsolmuştur.

Gölge oyununda yer alan Kanlı Kavak, Vakvak ağacı gibi ağaç türleri Türk mitolojisinde yer alan hayat ağacı ile özdeşleştirilecek özelliklere sahiptir. “Türk mitolojisinde de yılanın ya da ejderhanın hayat ağacının dibinde “koruyucu” vasıfta olduğu, bilgeliği ve ölümsüzlüğü sembolize ettiği düşünülür. 1300'lerde İslam mimarisinde ejderhanın (yılanın) toprağa gömülü ve hayat ağacını destekler şekilde tasvir edildiği bilinir” (Baldick, 2011: 91). Aşağıdaki şekilde Karagöz sanatçısı Cengiz Özek' e ait bir Vakvak ağacı tasviri vardır. Bu tasvir Baldick'in söylediklerini destekler niteliktedir.



Şekil 7: Vakvak Ağacı (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 228)

2.2.6. Vakvak Ağacı

Vakvak Ağacı gölge oyunundaki gerçeküstü ve ilginç göstermeliklerden biridir. Bu ağacın biçimine baktığımız zaman olağanüstülüğü hemen dikkat çeker. Ağacın şekli genellikle dallarında asılı insan başı veya vücudu şeklinde yemişleri olduğu görülür. Metin And, *Minyatürlerle Osmanlı- İslâm Mitologyası* adlı kitabında Vakvak Ağacı için, Vakvak Adası'yla bir efsane yarattığı olan Vakvak Ağacı'nı birbirinden ayırmak gerektiğini söyler. Vakvâk Adası'nın yeri çok çeşitlidir, yazar ve coğrafyacıların gerçek üzerine verdikleri bilgiler dışında bazı efsane yaratıklardan da söz etmişlerdir.

“Gene Hamburg müzesinde ve Metin And koleksiyonunda Vak-vak ağacına anıştırma yapmaktadır. Yemişleri insan başına benzeyen ve yere düşünce “vak vak” diye ses çıkaran bu ağaç gibi yaşam ağaçlarının ya Madagaskar ya da Sumatra'dan çıktığını, ayrıca Cava oyunundaki göstermeliğin de yaşam ağacını canlandırdığı göz önünde tutunca, eski fasıllarda da bu türlü bir konunun kullanılmış olabileceğini düşünebiliriz” (And, 1969: 251).

Metin And, *14. yüzyıl Çin Ansiklopedisi*'nden aktardığı Vakvak Ağacı ile ilgili şu bilgileri verir. Sekiz yıl boyunca denizde giden Araplar, daha sonra bir kayanın üzerinde ağaç görürler, bu ağacın dalları kırmızı, yaprakları yeşil ve üzerinde altı yedi parmak boyutlarında çocuklar vardır. Bunların hem elleri, ayakları hem de başları ağaca yapışık haldedir. Hareket edebilirler, gülerler fakat konuşamamaktadırlar. Dalından koparılan bu yemişler kuruyup siyahlaşırlar. Bu yemişler bazen çocuk bazen bir kadını andırır. Vakvak

ağacı bazılarına göre Hindistan'da bulunur, bazılarına göre de Vakvâk Adası adını bu ağaçtan almaktadır (And, 2020a: 310- 313). Vakvak ağacında kadın veya çocuğu anıştıran yemişlerin dışında diğerk canlı veya varlıkların da olduđu tasvirler yapılmıştır. Örneğın Vakvak ağacı, Türk İslam sanatlarında minyatür, maden ve keramik sanatlarında yer almıştır, ağaçlarda insan başının gösterilmesi ile birlikte tilki, tavşan, horoz başları da yer alır; aslan, leopar, ejder postları ve bazen de insan başı biçiminde yapraklarla da tasvir edilmiştir (Çoruhlu, 2013: 142). Vakvak Ağacının yemişlerinin insana benzemesi görünüş itibarıyla adamotu bitkisiyle de benzeşmektedir. Hatta her ikisindeki asılı insanların dişi olduđu da ortak noktalarından biridir. Jorge Luis Borges, *Düşsel Varlıklar Kitabı* adlı eserinde “Adamotu” bitkisi için şunları aktarmıştır.

“Pythagoras, bu bitkinin insan biçiminde olduğunu söylemiş; Romalı tarım bilgini Lucius Columella onu yarı-insan diye tanımlamış; Albertus Magnus da, Adamotu'nun, cinsiyetler arasındaki ayrıma kadar tıpkı insan gibi olduğunu yazmıştı. Onlardan önce, Plinius da, beyaz Adamotu'nun erkek, siyah Adamotu'nun ise dişi olduğunu söylemekle kalmamış, bu otu toplamak isteyenlerin ilkin yere kılıçla üç daire çizip yüzlerini batıya çevirdiklerini, otu ondan sonra kopardıklarını, yaprakların kokusunun insanın dilinin tutulmasına yol açabilecek kadar güçlü olduğunu da eklemiştir. Adamotu'nu koparmaya kalkışan, başına korkunç yıkımların gelebileceğini göze almalıydı” (Borges, 2018: 58-59).

Büyülü bitkilerden olduđu düşünölen adamotunun kökleri baş aşağı duran bir insana benzemektedir. Bu kökün bir tür kişiliğı olduđu düşünöldüğü için bu bitkiden fayda sağlamak için bitkiyi kökleyen insanlar, bitkinin kendilerinden intikam alma ihtimalinden korkmuşlardır. “Bundan kaçmak için bir ipin ucunu bitkinin köküne, diğerk ucunu da aç bir köpeğre bağlayıp köpeğın önüne bir et parçası koyarlardı. Ete ulaşmak isteyen köpeğın çekisiyle bitki topraktan çıkar ve böylece adamotunun intikamı köpeğre yöneltilmiş olurdu” (Kieckhefer, 2017: 36-37). Bu bilgilerden hareketle Vakvak Ağacının da başka türleri veya formları olabileceğini söyleyebiliriz. Vakvak ağacı ile ilgili başka yorumlar da yapılmaktadır. Bu ağacın değışik anlatılışı³⁰ olabileceğı düşünölmektedir.

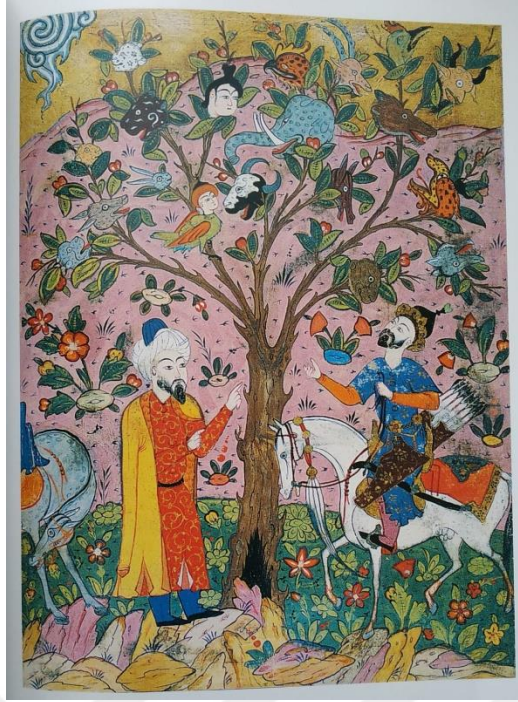
³⁰ Detaylı bilgi için bkz. Metin And, *Minyatürlerle Osmanlı- İslâm Mitologyası*, İstanbul, YKY, 2020a, s.313.



Şekil 8: Vakvak Ağacı (And, 2019b: 56)



Şekil 9: Vakvak Ağacı (Murat Hutten) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 228)



Şekil 10: Hz. Hızır, İskender ve Meyveleri çeşitli hayvan başlarından oluşan Vakvak Ağacı (And, 2020a: 311)

2.2.7. Zaloğlu Rüstem ve Dev'in Çarpışması

Rüstem, İran şairi Firdevsî'nin *Şehname* adlı eserinde büyük bir kahraman olarak geçer. Zaloğlu Rüstem, Fars/İran kültürü ve mitolojisinde kahramanlık, korkusuzluk ve cesaretin simgesidir. "Rüstem, Şahnâme ve diğer Farsça metinlerde de kahraman Rüstem, savaşçı Rüstem, dev yakalayan Rüstem (Yıldırım, 2008: 594) vb. nitelendirmeleriyle geçer. Rüstem'in kahramanlıkları, adaleti sağlaması, iyinin yanında yer alması, canı pahasına savaşması onu ölene kadar er meydanında olmasının bir temsili hâline getirmiştir. İran efsanelerinin en büyük ve milli kahramanı olarak bilinen Rüstem, Zal ve Rûdâbe'nin evliliğinden dünyaya gelir. Doğumu da olağanüstü gerçekleşir. Simurg'un yardımıyla dünyaya gelmiş ve yaşlılarından daha hızlı büyüyüp gelişir, kuvvetli bir vücuda ve güce kavuşmuştur. Savaşlarda İran şahlarını kurtarmış Div-i Sepîd olarak da bilinen beyaz dev ile savaşmıştır. Başından türlü türlü olaylar geçer ve sonunda üvey kardeşinin hilesiyle bir kuyuya düşürülerek atı Raḥş'la birlikte öldürülmüştür (Yıldırım, 2008: 592).

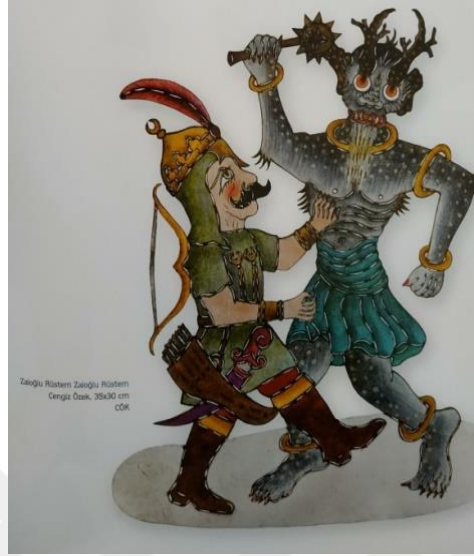
Nimet Yıldırım, *Fars Mitolojisi Sözlüğü* kitabında Rüstem ile birlikte anılan Div-i Sefid'i, şu şekilde tanımlar.

“Şehnâme’ye göre, Keykâvûs döneminde Mâzenderân’daki devlerin komutanı ve en büyüğü. Devler genellikle siyah olarak bilirse de tüylerinin beyaz oluşu nedeniyle bu isimle adlandırılmıştır. Beyaz dev aslında efendisi Keykâvûs’a karşı isyan ettikten sonra dev olarak adlandırılan bir kahramandır. Persler, insanlar, cinler ya da hayvanlar arasında, serkeş ve azgın olan her varlığı “dev” olarak nitelendirirler” (Yıldırım, 2008: 253).

Rüstem’in kahramanlığı ve özellikle dev ile çarpışması İran’ın mitoloji ve efsanelerinde en etkili kahraman olması sınırları aşmış ve âdeta dünyada tanınan bir kahraman hâline gelmiştir. Rüstem bu tanınır özellikleri ve ünüyle Türk kültüründeki halk hikâyelerine ve Karagöz perdesinde de yer bulmuştur. Türk gölge oyununda hayalî, perdeyi Zaloğlu Rüstem ve Dev’in çarpışma sahnesi ile açarak seyircileri âdeta oyunun büyüğü ve mistik havasına hazırlamıştır.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık’ın İstanbul’da düzenlediği Karagözüm İki Gözüm sergisi kapsamında, serginin koleksiyon yöneticiliğini yapan Cengiz Özek ile Doç. Dr. Ezgi Basat, “Karagöz’ün Cinleri” adlı programda Zaloğlu Rüstem ve Dev’in Çarpışması sahnesi hakkında şu bilgilere değinmiştir. Zaloğlu Rüstem ve Dev’in çarpışma sahnesinin Karagöz perdesinde yer alması ilk olarak İran ve Osmanlı kültürünün o dönemlerde birbirine çok uzak olmadığından kaynaklanıyor olabilir. İran, kendi kültürüyle çevresini de etkileyen bir devlet olduğundan Osmanlı döneminde de iki devlet arasındaki kültürel ilişkiler kaçınılmaz olmuştur. Doğal olarak sanatı, dili, edebiyatı ve kültüründe yer alan varlıklar bizim kültürümüzü de etkilemiştir. Örneğin Osmanlı minyatürlerinde, İran minyatüründen taklitler yapıldığını görüyoruz. O dönemde Karagözcünün minyatürlere ulaşması zor ama halı, cam altı resim, taş baskı gibi sanatlarla Karagözcüye bu figürler ulaşıyor. Zaten bu gibi anlatıların kahraman ve varlıkları Karagözcüyü de besleyen unsurlardır. Hayalî, esnaflardan halktan biri bu nedenle belki Şahnâme’yi açıp okumuyor, bulup araştırıp incelemeye sahip olmayabiliyor, fakat çokça rastladığı ve sık gördüğü şeyleri Karagöz perdesine taşıyabilir. Zaloğlu Rüstem’de bu dönemlerden Karagözcünün görüp perdesine taşıdığı unsurdan biri olmuştur. Bu durum aslında bize hikâyelerin nasıl gezdiğini de gösteriyor. Karagözcü bununla ilgili bir birikime sahip değilse bile bunu perdesine yansıtabiliyor (URL-3, 2021). Karagöz perdesinde yer alan Zaloğlu Rüstem ve Dev’in çarpışma sahnesinin olduğu göstermelik seyircilere garip gelmemektedir. Yani bir kişinin dev ile savaşması seyirciyi şaşırtmamaktadır. Bu nedenle hayalî bu göstermeliği rahat bir şekilde oyunlarında kullanabilmektedir. Yaşar Çoruhlu’nun *Türk Mitolojisinin Ana Hatları* adlı kitabında, hayvan mücadele sahnelerinin bilhassa Hun devrinde farklı

sanat eserlerinde, kabileler arasında sıkça ortaya çıkan çarpışmalar grafik bir tabir olarak tasvir edilmişlerdir. Bunların İç Asya'nın kozmolojik veya dinsel düşüncelerine dayandığı (Çoruhlu, 2013: 202) düşünülmektedir. Dede Korkut anlatılarından da aşına olduğumuz Boğaç Han'ın boğa ile çarpışması da yine hayvanla mücadele sahnelerine örnek verilebilir.



Şekil 11: Zaloğlu Rüstem (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 229)



Şekil 12: Zaloğlu Rüstem (Nevzat Çiftçi) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 211)

2.3. Türk Gölge Oyununda Büyü ve Büyücü

Büyü kavramı “kişileri etkilemek için yapılan sihir ya da tılsım” (Gündüz, 2017: 91) anlamında kullanılmaktadır. İyi veya kötü bir sonuca ulaşmak için tabiat unsurlarını,

yasalarını etkilemek ve olayların normal seyrini deęiřtirmek için yapılan işlemlerin hepsine büyü (Boratav, 2016a: 121) denilmektedir. Sedat Veyis Örnek, *100 Soruda İlkellerde Din, Büyü, Sanat, Efsane* adlı kitabında büyüü řu şekilde tanımlar. Bilinen yollarla sağlanamayan şeyleri elde etmek, birine zarar vermek ya da zarardan korumak için birtakım gizli “güçleri” kullanarak doğayı ve doğa yasalarını zorla etkileme amacını güden işlemlerin tümüne büyü (Örnek, 2014: 130) denilmektedir. Kâşgarlı Mahmud’un *Dîvânu Lugâti’t- Türk* adlı kitabında büyü, “yelwi”, büyücü için “yelwiçi” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 362) denildięi ifade edilmektedir. Büyü, semavi dinlerde mutlaka karşılaşılan bir olgudur. “Ne kadar ilkel olursa olsun, dinsiz ve büyüsüz halk yoktur” (Malinowski, 1990: 7). Büyünün daha çok insanı ve davranışlarını çember içine aldığı görürüz, daha çok bu dünya ile ilgili olan durumları kapsamaktadır. Tanrı ve dięer dünya ile daha az ilgilenir (Örnek, 2014: 129). “Büyü yalnız cisimlenişinde deęil, içeriğinde de insanidir: Asıl olarak insani etkinlikler ve durumlarla, avla, toprağın işlenmesiyle, balıkçılıkla, ticaretle, aşk oyunları, hastalık ve ölümle ilgilidir” (Malinowski, 1990: 65). Büyünün özellikle insani olduęu gerçeęi gölge oyununda da kendini gösterir. Özellikle sevgililerin arasını açma, kavuşmalarını engelleme gibi nedenlerle yapıldığını söyleyebiliriz. Zaten gölge oyunu yapısal özellięi itibarıyla mistik bir havaya sahiptir, büyüün yer almaması kaçınılmazdır. Özellikle gece yakılan ateşin perdeye düşürdüęü soyut şekil ve hareketler kendilerini iyi ve kötü olarak insanlara yansıtmışlardır. Büyü, sihir, efsun gibi inanışlar ve dinsel durumlar ile birlikte ateşin meydana getirdięi oyun temelli tasvir gölgelerinin ilkel dinsel davranışlarda anlamı (Arısoy, 1977: 33) olduęu düşünülmektedir. “Tarih öncesi dönemlerde doğanın ve doğa güçlerinin insana hâkim olmasının getirdięi korku, zayıflık, anlaşılmazlık ile henüz insan beyin gücünün gelişmemişliğine koşut olarak yaratılan ilk eserler büyük ihtimalle büyü ve mistizmin etkisi altında oluşmuştur” (Alp, 2009: 7).

Büyücü kavramı ise büyü işlemini yapan kişiye verilen addır. Farklı dinsel geleneklerde, bilhassa Şamanist toplumlarda büyücü-hekim vasfını yerine getirenler, hastalıkları iyileştirip şifa vermek, gelecekte haber vermek, kötülükleri yok etmek ve kötü şansa karşı koymak gayesiyle büyüye başvurdukları (Gündüz, 2017: 91) bilinmektedir. Büyücüler gerek yaptıkları büyüyle gerekse ruhsal varlıklarla iletişim kurma becerisine sahip olmalarıyla insanları etkilemişlerdir. Büyücü, insanüstü bir gücün koruyuculuęuna sığınır. Böylece yapmış olduęu büyüye etki kazandırır ve bu şekilde insanlar üstündeki baskısını da arttırır. Büyü uygulamasının bir başka ortak özellięi insanlarda, insanüstü gizli güçlere

sığınmak, onlardan yardım talep etmek, gerçekleşmesini istemediği bir durumun önüne geçmek ve arzu edilene ulaşma gereksiniminin olması (Uluğ, 2017: 35) durumlarıdır. Büyücü genellikle kötülük ile anılmaktadır. Bunun sebebi olağan olanın önüne geçmek istemeleri, kaderi değiştirme çabaları, tanrıya ortak koşmaları vb. davranışlarından dolayı kötülüğün merkezinde bulunmalarıdır. “Tüm semavi dinlerde, çeşitli ruhsal varlıklarla veya güçlerle iletişim kurabileceğine inanılan ve bazı yöntemleri kullanabilen kişiler büyücülerdir” (Uluğ, 2017: 82). Büyücü, büyü yapma eyleminde bazı güçleri kullanır. Sır niteliğinde olan bu güçlerin iç yüzünü yani mahiyetini de büyücü bilmektedir (Kalafat, 2020: 21). İlkel ve çoktanrılı dinlerde büyücüler, duruma göre kötülük veya iyilik yapabilir, İslam’da da “Cin” ve “Şeytan” olarak bilinen doğaüstü varlıklarla iletişime geçebilen kişilerdir (Uluğ, 2017: 82).

Kuran-ı Kerim’de büyü ve büyücülükten bahsedilen felak suresinin dördüncü ayetinde (dügümlere üfürenlerin şerrinden³¹), büyü ve sihir ile uğraşanların yaptıklarından ve bunun günahından Allah’a sığınma ifade edilmiştir. Bu ayette büyü, sihir ve büyücünün varlığı bilinse de onlardan yardım dilemeyi doğru kabul etmemektedir. Kuran-ı Kerim de bu ayetin tefsiri şu şekilde yer alır.

“Yaygın yoruma göre burada gerçek büyücü ve üfürükçüler kastedilmiş ve kadınıyla erkeğiyle büyü ile meşgul olan herkesin şerrinden Allah’a sığınılması emredilmiştir” (URL: 4, 2021).

Gölge oyunu metinlerinde incelenen büyücülerin hepsinin kadın olduğu tespit edilmiştir. Eski Türk İnanç Sistemi’nde şaman büyücü rolüne de sahiptir. Şamanizm’de kadın şamanlarda yine büyücü, otacı, falcı gibi görevleri olduğu bilinmektedir. Türk kültüründe büyücülüğün kadınlarla ilişkilendirilmesinin, Ortaçağ’da da farklı olmadığı söyleyebiliriz. Sadece kadınların büyü yaptığını söylemek bir gerekçe olmasa da, gerek paganlar gerek Hristiyanlar büyüü temel olarak kadınlara atfetmişlerdir. “Tertullianus kadınları böyle şeylere doğal eğilimli olmakla suçlamıştır; günahkâr melekler bitkilerin özel ve gizli güçlerini kadınlara öğretir, çünkü bu kötü ruhlar erkeklerden çok kadınları kandırır” (Kieckhefer, 2017: 72).

Gölge oyununda, büyüü yapan kişiye eski oyunlarda büyücü denilirken yeni oyunlarda bu adlandırma daha çok üfürükçü veya üfürükçü hoca olarak söylenmiştir. Bakıcılık,

³¹ Detaylı bilgi için bkz. Diyanet İşleri Başkanlığı Kur’an-ı Kerim (URL- 4, 2021).

afsunculuk ve üfürükçülük gibi terimler de çoğunlukla büyücülük kavramını karşılamaktadır (Örnek, 2014: 130). Yine bir diğer konu büyücülerin büyü işlemi yaparken, büyü için okunacak söz ya da duaların dilinin anlaşılmaıdır. Tamamen büyücünün hâkim olduđu bir durumdur. “Büyücünün büyü dili, büyük ölçüde sadece büyücünün bildiđi bir dildi. Çok kere büyücü de kullandıđı dili tam manasıyla bilmiyordu, bilemiyordu” (Kalafat, 2020: 22). Bu duruma örnek olarak Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı eserinin birinci cildinde “Canbazlar” oyununda büyücü Őu Őekilde yer alır.

“(Őarkı ile uzun sakallı, sivri külâhlı, elinde değnek, pîr-i fâni Büyücü gelir.)

BÜYÜCÜ: Hak dostum hak! Yat, yat, yat!

KARAGÖZ: Bana mı söylüyor? Yatayım bari. (Yatar arka üstü.)

BÜYÜCÜ: (Elindeki değneđi sallar.) Kalk, kalk, kalk!

KARAGÖZ: (Ölü gibi kendinden geçer, hareketsiz dođru kalkar.) Ulan, aklım başımda ama ölmüş gibi vücudumda hareket yok.

BÜYÜCÜ: Yat, yat, yat!

KARAGÖZ: (Yatar.) Ulan, ne tuhaf!

BÜYÜCÜ: Kalk, kalk, kalk!

KARAGÖZ: (Dođru kalkar, hareket eder.) Aman efendim, size bir ricam var!

BÜYÜCÜ: Ne gibi rica?

KARAGÖZ: Bana nefesinizden verseniz de, ben de beş on para kazansam. Fukarayım.

BÜYÜCÜ: Fukara mısın?

KARAGÖZ: Evet efendim, efkar-ı fukaradan ve gürûh-ı Kıptiyândanım.

BÜYÜCÜ: Ağzını aç!

KARAGÖZ: Efendim, ağzımı açarsam aç kalırım; gözümü açsam daha iyi deđil mi?

BÜYÜCÜ: Ben ne dersem sen onu yap!

KARAGÖZ: Başüstüne! (Ağzını açar.)

BÜYÜCÜ: Tû (Karagöz’ün ağzına tükürür.) Yut, yut!

KARAGÖZ: Güç! Yutulacak Őey deđil koca balgam. (Yutar.)

BÜYÜCÜ: Őimdi ne istersen yapabilirsin. Sakın ha zinhâr, fena bir Őey için intikam almak için bir Őey yapma.

KARAGÖZ: Yapmam efendim. (...)” (Kudret, 2013a:269-271). Gölge oyununda hem büyücünün Karagöz’e okuması için öğrettiđi duanın dili hem de tükürük yoluyla

Karagöz'e büyücülük öğretilerinin geçeceği inancının yer aldığını görüyoruz. Cevdet Kudret'in *Karagöz* adlı eserinin ikinci cildinde yer alan Ferhad ile Şirin oyununda Bok-Ana karakterini de büyücü olarak değerlendirebiliriz. Oyunun bir bölümünde Bok-Ana şu şekilde geçmektedir.

Karagöz Bok-Ana'yı çağırmaya gider.

“BOK-ANA: Alverin şu benim yılan fotozumu, yılandan asâmı, lokma çanağını!

KARAGÖZ: Böyle acele nereye gidiyorsun?

BOK-ANA: İki hasreti birbirinden ayıracağım.

KARAGÖZ: Allah seni de tatlı canından ayırsın.

BOK-ANA: (Perdeye gelir.) Zırır zırır zırır...

FERHAD: Vâlîde, in misin yoksa cin misin?

BOK-ANA: Ne inim ne cinim, senin gibi benî- yâdemim, yevlâdım!

FERHAD: Nereden gelip nereye gidiyorsun?” (Kudret, 2013b: 428).

Buradaki örnekte de görüldüğü üzere Bok-Ana karakteri tıpkı cadılarda olduğu gibi büyü nü nesnelere sahiptir. Doğrudan büyü yaptığı gözlenirse de iki sevgilinin kavuşmasını engellemek için yalan söylemektedir. Oyunun sonunda da Ferhat karakteri tarafından külünk ile öldürülür. Tahir ile Zühre oyunda da Zühre'nin annesi Karagöz'den, bir koca karıdan büyü yaptırmasını ister. Bunu yapması için Karagöz'e altın verir. Burada büyücü veya aracı olan kişinin mutlaka bir bedel aldığı görülür.

“ZÜHRE’NİN ANASI: Ben sana para veririm; bizim mahallede bir kocakarı vardır, ona büyü yaptırırın; o vakit efendi Tahir'den soğur, Zühre'yi Tahir'e vermez, ben de meramıma nâil olurum. Olmaz mı Karagöz?

KARAGÖZ: Burasını biraz düşünmeliyim. Senin gibi bir mel'ünenin hevesât-i mülevvesesine hizmet etmek kabil mi?

ZÜHRE’NİN ANASI: Karagöz, al bu beşibiryerdeyi, bu işin icabına bak; ben sana daha çok para veririm.

KARAGÖZ: (Alarak.) Peki, bu işin icabına bakarım!” (Kudret, 2013c: 1029-1030).

“Karagöz'ün Çöpçatanlığı” oyununda yer olan üfürükçü yaptığı işlemde önce parayı tahsil eder ardından gerekli icrasını yapar ve sonunda da eğer olmazsa kendisine ulaşmaları için cep telefonunu veya internet adresini verir. Bu durum yeni oyunlarda bu dönemde kullanılan teknolojinin yer aldığının bir göstergesidir. Oyunda geçen konuşma şu şekildedir.

“LEYLA: Bana yardım edin ne olur.

ÜFÜRÜKÇÜ: Tamam tamam, verin bakalım paraları, ama Türk lirası olmaz, avro ya da dolar olacak başka kabul etmem.

MAHMURE: Ama bizde altın var, altın olur mu?

ÜFÜRÜKÇÜ: Olur olur, altın da tavan yaptı zaten olmaz mı.

(Altın verir) Şimdi susun bakalım.

Ey ruh geldin ise üç kere tık tık de. (Biraz bekler) ey ruh geldin ise üç kere tık tık de. (O sırada perdenin arkasından mekanik bir sesle) Sayın abonemiz, aradığınız ruha şu anda ulaşılamamaktadır, daha sonra tekrar arayın. Neyse bir tutam davul tozu, bir tutam minare gölgesi, katır tırnağı, bunları Anka kuşunun tüyüyle karıştırıp içirin, sabah bir şeyi kalmaz.

MAHMURE: Ayol Anka Kuşunun tüyünü nerden buluruz biz?

ÜFÜRÜKÇÜ: Bulamazsanız komşunun tavuğundan koparırsınız.

MAHMURE: Sonra ne yapacağız?

ÜFÜRÜKÇÜ: Dökeceksiniz, Allah Allah, siz laftan anlamıyor musunuz, içireceksiniz dedim ya. Kızım senin için tamam, eğer bir şey olmazsa, bana cepten ulaşırsınız, o da olmadı internetten ulaşın, [www.üfürükçü bacı.com.tr](http://www.üfürükçübacı.com.tr), haydi siz de eveeeee. (Çıkarlar)

LEYLA: Ablacığım ben bu ilacı içersem, Çelebiyi unutacak mıyım?

MAHMURE: Evet canım kardeşim, unutacaksın” (Oral, 2014a: 395-396).

2.4. Ölüp - Dirilme

Ölüp dirilme motifinin sembolik anlamı bir yenilenmeyi, yeniden doğuşu, başka bir eşiğe geçmeyi temsil eder. Bunun izlerini Anadolu’daki seyirlik oyunlarda görmek mümkündür. Köy seyirlik oyunlarında ölüp dirilme, genellikle iki düşman arasında bir mücadelenin olması mevzubahisdir. Olaylar sırasında taraflardan biri ölür, daha sonra ölen taraf ya büyüyle ya da kendi kendine dirilir ve hemen ardından seyirciler ölen taraf için yas tutup, ağıtlar söyler, bir süre sonra dirilme gerçekleşince bu durum sevinç ve mutlulukla kutlanır (And, 2019a: 18). Bu seyirlik oyunun konusu Anadolu’nun birçok yerinde çeşitlenmelerle mevcuttur. Yine ölüp dirilme motifi, Şamanizm’de sembolik bir ölüp dirilme olarak karşımıza çıkarken, âşıklık geleneğinde bu durumun kısmen devamı niteliğinde olduğu görülmektedir. “Şamanlık vasfını kazanma, belli bir yaş grubundan ötekine geçiş ve kabine üyeliği kazanma sırasında görülen ölüp dirilme ritüeli, kamlıkla şamanlığın bir devamı

olan Türk ozanlık ve âşıklık geleneğinde de daha yumuşatılmış bir şekilde karşımıza çıkmaktadır” (Aça, 2014: 76). Doğu Akdeniz ülkelerinde de mevsimsel değişiklikler tanrıdan bilinir ve büyüsel bazı törenlerle ona desteklerini göstermek isterlerdi (And, 2020b: 25). Bunun sonucu olarak da dramatik temsillerle icralarını gerçekleştirirlerdi. “Ölüp dirilen Tanrılar gerek bitkisel, gerek hayvansal yaşamın doğup ölmesiyle ilintilidir. Bunların belli başlıları Dionisos, Adonis, Attis, Osiris’tir. Hıristiyanlık’ta ölüp dirilen İsa’da bu simgenin kalıntısıdır” (And, 2019c: 187). Yaşamın sona erip yeniden canlanması durumu bitkilerin, hayvanların ve insanların da üremesiyle doğrudan bağlantılıdır.

Karagöz oyunlarından “Salıncak” ve “Tahmis” adlı oyunlarda ölüp dirilme olayını temsili olarak görürüz. Salıncak oyununda Yahudi sallandığı sırada salıncaktan düşer ve ölür. Bunun üzerine arkadaşları cenazesini kaldırmak için gelir. O sırada tabutun taşındığını gören Karagöz atlar ve tabutu taşıyanlar korkup kaçarlar. Karagöz Yahudi’yi tabuttan çıkarır önce onu yüzükoyun yatırır sonra kendi yatar. Yahudi kalkar ve kaçar, gider. Burada hiçbir şey söylenmeden Yahudi ölüyken dirilir ve kaçar, gider. Tahmis’in ara muhaveresinde ise bir eşeğe Hacivat baş tarafına Karagöz arka tarafına binince ikiye ayrılır. Karagöz, eşeği birleştirmesi için iki parçayı da alıp kenetçiye gider. Fakat kenetçi eşeğin iki ayağını yukarı, iki ayağı aşağı olarak ters kenetlemiştir. Karagöz eşeğin ters kenetlendiğini görünce artık ondan hayır gelmeyeceğini düşünüp kesmek üzere götürür. Burada da yine eşek ikiye ayrılmış fakat kenetçi tarafından ters de olsa yeniden birleştirilmiş ve diriltirmiştir. “Simgesel ölüm insanın yalnızca kendi ruhani mükemmelleşmesine (nihai olarak ölümsüzlüğün fethine) hizmet etmekte, başkalarının selâmeti için gerçekleştirilmektedir” (Eliade, 2018: 185). Tahmis ve Salıncak adlı oyunlarda ölüp dirilme konusunun gerçekleşmesi sonucu failin kendisi ölümsüz bir varlık olarak süregelmiş diğer karakterler buna şahit olmuş sonunda da herkes kendi kurtuluşunu gerçekleştirmiştir. Köy seyirlik oyunlarında da ölüp-dirilme, oyuncular arasında olan hayvan benzetmelerinde görüldüğü gibi hayvanlara uygulandığı³² da bilinmektedir (And, 2020b: 69). İlgili oyunlarda geçen ölüp dirilme motifi Salıncak oyununun fasıl bölümünde, Tahmis oyununun da ara muhâveresinde olup, özetleri tezin ekler bölümünde yer alan ‘Karagöz Oyunlarının Fasıl veya Ara Muhâvere Özetleri’ başlığı altında yer almaktadır. Karagöz oyunu metinlerinden biri olan “Salıncak” adlı oyunda ölüp dirilme konusunun örneği şu şekildedir.

³² Geyik Oyunu ve Deve Oyunu bunlardan biridir. Detaylı bilgi için bkz. Metin And, *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, İstanbul, YKY, 2020, s. 70-71.

“Karagöz salıncakta Yahudi’yi sallamaktadır.

(Karagöz sallar, Yahudi düşer ölür.)

KARAGÖZ: Yahudi’nin canı götünden çıkıp gitti. Neme lâzım, ben evceğizime gideyim! (Gider.)

HACİVAT: (Gelir.) Bakar mısın bir kere! Yahudi galiba salıncaktan düşmüş ölmüş, Karagöz de firara kadem basmış. Ben Balat’a gideyim de haber vereyim arkadaşlarına, gelsinler bunu kaldırsınlar. (Gider.)

(İçeriden.) –Baksanız a, bezirgânlar!

YAHUDİLER: (İçeriden.) Buyurun, ne istersiniz?

HACİVAT: (İçeriden.) Sizin arkadaşlardan biri Şeyh Küşteri meydanında yatıyor. Bir kere baksanız a!

YAHUDİLER: (İçeriden.) Yideriz!

(Birkaç Yahudi gelirler, meydandaki Yahudi’yi alırlar, götürürler.)

HEPSİ: (Bir ağızdan.) Anda la vizo! (Makam ile.)

(...)

KARAGÖZ: (Yukarıdan bakar.) Ulan bunlar gidiyorlar! Yahudi ölmedi. Ben şimdi atlarım, bunlar kaçar.

(Karagöz atlar, cümlesi kaçarlar, yalnız tabut kalır.)

(Karagöz tabutu açar, Yahudi’yi tabuttan çıkarır, arka üstü yatırır. Karagöz’de arka üstü yatar.)

KARAGÖZ: Dur bakalım! “Çingene ile Yahudi taban tabana zıt” derler.

(Yahudi usul usul başını kaldırır. Karagöz de kaldırır.)

KARAGÖZ: Vay köpoğlu!

(Birbirlerini gördüğü vakit ikisi de başını yere korlar.)

KARAGÖZ: Nasıl edeceğiz bu Yahudi ile?

(Birkaç defa yaparlar. Karagöz kalkar, Yahudi’yi yüzükoyun yatırır, kendisi de yüzükoyun yatar. Yahudi usul usul kalkar, Karagöz’ün ensesine bir tokat atar, yine yatar. Birkaç defa yaparlar. Yahudi kaçar, Karagöz kalkar.)” (Kudret, 2013c: 913-914). Yahudi, toplumsal bellekte akıllı ve uyanık özelliklere sahip bir izlenim ile yer alır fakat bazı anlatılarda sahip olduğu bu özelliğiyle alt edildiği görülür (Çelik, 2019: 206). Anlatılardaki bu özelliğinin yanı sıra Karagöz oyunlarında da inatçı, pazarlıkçı ve hesabını bilen bir kişi olarak bilinir. Karagöz’de Müslüman olmayan kişiler arasında en çok rastlanılan Yahudi olduğundan bu oyunda onun yer alma olasılığının daha çok olduğu düşünülebilir. Gölge oyununda yer alan ölüp dirilme konusuna benzer bazı örnekler vardır. Bunlar ikiye ayrılmış bir katırın

yeniden diriltilmesi³³ ve kesilen öküzlerin yeniden diriltilmesi³⁴ şeklindedir. Bir başka örnek ise Karagöz İyilikten Şaşma adlı oyunda Kırpık cadının büyü yapmasıyla Karagöz hem eşek hale dönüşür hem de ölmüştür. Oyunda geçen Karagöz'ün ölüyken konuşması şu şekildedir.

HACİVAT: Allah, Allah... Karagöz'ü beklerken bir eşek düştü göklerden. Yahu bu eşek de neyin nesi?

KARAGÖZ: (Ölüyken konuşur) Seni tepelemeye geldi bu eşek.

HACİVAT: Aman! Eşek konuştu! Ama ben bu sesi tanıyorum bir yerden. Eşek?

KARAGÖZ: Eşek değilim ben. Karagöz'üm, Karagöz.

HACİVAT: Aman arkadaşım ne hallere gelmiş? Ne oldu sana böyle?

KARAGÖZ: Öldüm ben öldüm. Kırpık cadısı büyü yaptı, öldürdü beni. Ben şimdi ölüyüm yani, çaktırma.

HACİVAT: (Ağlamaklı) Amanın dostlar! Karagöz'üm hem eşeğe dönmüş hem de ölmüş! Ah Karagöz Efendi! Ben sana demedim mi karışma şu cazuların işine diye...

Bak başına gelenlere. Öldün yetmedi bir de eşek oldun! Değdi mi yaptıklarına?" (Oral, 2014b: 352).

2.5. Karagöz ve Fallus

Fallus kültürü, "çeşitli toplumlarda verimliliğin, bereketin ve bolluğun sembolü olarak erkek cinsel organının tazim edilmesi" (Gündüz, 2017: 161) olarak tanımlanmaktadır. Mitolojiye göre fallus (erkek üreme organı) bereket ve doğurganlığın sembolüdür. "Anadolu'da bugün hâlâ kısmet taşı denilen yerlerde kızlar "açıl bahtım kocaya gidecek vaktim" diye bağırırlar. Şüphesiz bu kısmet taşları birer fallostan başka bir şey değildir" (Alp, 2009: 33). Fallus, Paleolitik dönemden günümüze kadar süren eril bereket ritüellerinde, gerek bir tanrının belirteci gerekse yalnız bir tapınım motifi olmuştur (Dökü, 2002: 38). Merasim havasında gerçekleşen oyunlarda fallusa her zaman rastlanır. Toprak ve dans ile toprağın bereketli olacağı inancı vardır. Pîrlerde ve ocaklarda ve fallus figürleri bulunur, daha sonra

³³ Katırın yeniden diriltilmesi ile ilgili olan menâkıbnâme şu şekildedir: "Hacım Sultan Hacı Bektaş'ın kendine icâzet verdiği zaman beline kuşattığı tahta kılıcın kesip kesmediğini anlamak için bir katırı ikiye biçmiş, dervişlerin şikâyeti üzerine Hacım Sultan dua ile katırı yeniden diriltmiştir" (Ocak, 2020: 266).

³⁴ Kesilen öküzlerin yeniden diriltilmesi ile ilgili menâkıbnâme şu şekildedir: "Bir gün Hakîm Ata'nın müritleri toplanıp dokuz öküz kestiler, zikir ve semâ ile meşgul oldular. Herkes çağrıldı, yalnız Hubbî Hoca çağrılmamıştı. Bu aralık tuttuğu geyiklerle avdan geldi; herkesin çağrılıp kendine haber verilmediğini görünce canı sıkıldı ve babasına sebebini sordu. Sonra kerametle, kesilen öküzleri tekrar diriltti. Bunu gören bütün halk ona mutekit (inanarlardan) oldular" (Köprülü, 2018: 157).

bu figürler, İslâm örgeleriyle yeniden kamufle olmuştur (Beydili, 2015: 2013). Gölge oyunlarından biri olan “Tımarhane” oyununda, Karagöz ve deli arasında geçen bir konuşma da âdeta köy seyirlik oyunlarını aratmayan kısa bir merasim geçer. Bu konuşma şu şekildedir.

“(…)

III. DELİ: Buba beni ek!

KARAGÖZ: Nasıl ekmeli bunu?

III. DELİ: Ekivi, Ekivi!

KARAGÖZ: (III. Deli’yi tutar, eker gibi yapar.) Ektim.

III. DELİ: Buba, ben bittim.

KARAGÖZ: Sağlık selâmetle bitme!

III. DELİ: Beni biçivi!

KARAGÖZ: “Beni biçivi”, beni biçiver mi olacak? (Biçer gibi yapar.) –Biçtim.

III. DELİ: Beni savur!

KARAGÖZ: Ulan, harman yerinde miyiz? (Savurur.)

III. DELİ: Buba beni öğüt!

KARAGÖZ: Şimdi çıldıracağım!” (Kudret, 2013c: 1098). Karagöz ve Deli tipinin arasında geçen bu konuşma ile tıpkı köy seyirlik oyunlarındaki tarımcı toplumlarda topraklarına bolluk bereket getirmesi için yapıldığı gibi bir tören sahnesi geçer. Bu durum metaforik olarak Deli tipinin tohumu simgelediği, Karagöz’ün ise onu ekip biçen bir tarımcı gibi davranması sonucu gerçekleştiği görülür.

Evliya Çelebi, *Seyahatnâme* eserinde taklitçi oyuncuları bildirdiği bölümde, Kör Hasanzâde hakkında bilgiler verirken onun saygın ve çok yetenekli bir taklitçi olduğundan bahseder. Ve yaptığı taklitleri sıralarken “...Üç Eşkıya Çelebiler taklidi, Civan-Nigar taklidi. Ve Cüvân ile Nigar hamama girip Gazi Boşnak hamamda Civan Nigar’ı basıp Karagöz’ü çükünden çıplak bağlayıp hamamdan çıkarmasını, Hacı Eyvad babası Şerbetçizade taklidi³⁵” (Kahraman ve Dağlı, 2008: 653) gibi gölge oyununda yer alan 300 parça taklidinin olduğuna vurgu yapar. Burada konu ile ilgili olan taklitlerden birinin de Cüvân ile Nigar’ın hamama girip Gazi Boşnak hamamda Civan Nigar’ı basıp Karagöz’ü fallusundan çıplak bağlayıp hamamdan çıkarması taklididir. Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı kitabında Karagöz’de yer alan fallus için düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir.

³⁵ Kör Hasanzâde’nin diğer taklitleri için bkz. Haz. Seyit Ali Kahraman- Yücel Dağlı, *Günümüz Türkçesiyle Evliya Çelebi Seyahatnâmesi: İstanbul*, I. Cilt 2. Kitap, 2008 (5. Baskı), İstanbul, YKY, s.653.

“Karagöz’ün ciddiyeti üzerinde titizlenen ve onu bir halk tiyatrosu gibi görmek istemeyen incelemecilerimiz aynı gerekçelerle phallus’un (erkeklik aygıtı) Karagöz’ün ayrılmaz bir ögesi olduğunu da kabule yanaşmazlar. Oysa *Mimus*, Ortaçağ güldürüleri, Arisophanes’in komedyaları, *Commedia dell’arte* başta olmak üzere *phallus* bolluk törenlerinin bir kalıntısı olarak halk tiyatrolarının en ayrılmaz bir özelliğidir. Böyle olunca gene bir halk tiyatrosu olan Karagöz bundan niye yoksun kalsın? Üstelik phallus ciddiyetten uzak bir öge de sayılmaz, dinsel yanı ağır basan Cava gölge oyununda da phallus buluruz” (And, 1969: 138).

Ayrıca Osmanlı şenliklerinde fallusun geçit alaylarında geçirilmesi de (And, 1969: 138) bir başka unsurdur. Topkapı Sarayı Müzesi’ndeki Karagöz koleksiyonunda, bizzat Karagöz’ün kendisi olmayan, birkaç figürün fallus ile tasvir edildiğini görürüz. Karagöz oyunlarında Tımarhane ve Kanlı Nigâr adlı oyunlarda delilerin ve çıplakların fallusu boyunlarında bağlı ve büyük bir şekilde gösteriliyordu (And, 1969: 139). Aynı zamanda fallusun “bolluk getiren bir etken, tılsım olduğu gibi kötücülü kovan bir etkisi de vardır” (And, 2020b: 93). Zaman zaman anlatı türlerinde de karşımıza çıkan fallus halk hikâyelerinde de yer alır. Hikâyeler içerisinde göz önüne serilen cinsellikle beraber, fallusun takdim şekilleri hikâyelerde hegomonik değerlere ve düşünsel erkeklik niteliklerine gönderme şeklinde (Tunç, 2020: 535) kullanılmıştır. Anlatı türlerinde de görülen bu durum Karagöz perdesinde de benzer nedenlerle yer aldığı düşünülmektedir. İncelediğimiz gölge oyunu metinlerinde Tımarhane adlı oyunda delilerin ve Karagöz’ün çıplak vücutları yer alırken Kanlı Nigâr oyununda Kanlı Nigâr, Karagöz ve Hacivat’ı dövüp, soyup atmaktadır.



Şekil 13: Phalluslu/Zekerli/Toramanlı Karagöz (Metin And Koleksiyonu) (Kudret, 2013a: XII)

Daryo Mizrahi'nin "Ciddi Hayatın Kozmik Gölgeleeri: Osmanlı'da Karagöz Oyunları" adlı makalesinde Karagöz'de falluslu oyunların³⁶ oynandığını şu şekilde aktarır. "Hellmut Ritter'in 1918'de söyleştiği Hayalî Nazif Bey'de gençliğindeki gösterilerin daha erotik ve açık saçık olduğunu, falluslu oyunların oynandığını söyler. Eğer temsil özel bir evde verilecekse, ev sahibinin açık saçıklık dozunu önceden kuklacıyla belirlemesi gerektiğinden bahseder" (Mizrahi: 2013: 57). Karagöz'ün en belirgin özelliklerinden biri açık saçıklığı olup falluslu oyunların bu özellik ile bağlantılı olduğu düşünülebilir.

2.6. Rüya Motifi

Rüya, Türk halk edebiyatı ürünlerinde de sıkça rastlanan bir motiftir. Rüya, "uyku esnasında görülen şey, düş" (Albayrak, 2004: 449) olarak tanımlanmaktadır. Türk kültüründe yer alan rüyalar kişilerin kendisi tarafından yaratılması yerine, kültürel bağlam içerisinde kişilere verildiği kabul edilmektedir. Mehmet Surur Çelepi, *Türk Halk Kültüründe Rüya* adlı kitabında "Rüya sahibi" olmak yerine, "Rüya görmek" ifadesinin kullanılmasının bunun işareti olduğunu vurgular. Görülen rüyaların ait olduğu mitoloji, destan, hikâye, masal ve efsanelerin de dönemin zamanı, özelliği ve kültürüne göre biçimlenir (Çelepi, 2017: 405). Türk gölge oyununda da zaman zaman bu motifin yer aldığını söyleyebiliriz. Karagöz'ün rüya görmesi, anlatması ve çıkarım yapmasına açıkça rastlıyoruz. Bu başlıkta Türk gölge oyunu metinlerinde yer alan tüm rüya motifleri değil sadece demonik veya olağanüstü durumları içeren rüyalara değinilmiştir. "Cincilik" oyunundan rüya görme motifi örneği şu şekildedir.

"KARAGÖZ: Hanya uyuduğu zaman insan bir şeymiş, öyle mi?

HACİVAT: Rüya.

KARAGÖZ: Ha, rüya.

HACİVAT: Öğrendiğin, rüyadan ibaret bir şeymiş, öyle mi?

KARAGÖZ: Nasıl rüya?

HACİVAT: Ya nedir?

KARAGÖZ: Dinle bak, Hacivat! Dün gece biraz erkence yatmışım. Rüyamda bir yüksek tepede yeşillik üzerine aksakallı, yeşil bıyıklı, kara gözlü beş on kişi oturmuşlar, bir şey okuyorlardı.

HACİVAT: Ulan, yine kofti atmaya başladın! Yeşil bıyıklı insan olur mu?

³⁶ Karagöz'de falluslu oyunların oynanması ile ilgili diğer araştırmacı ve seyyahların görüşlerinin yer aldığı bilgiler için bkz. Ed. Peri Efe, *Hayal Perdesinde Ulus, Değişim ve Geleneğin İcadı*, 2013, İstanbul, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, s.48-63.

KARAGÖZ: Ne bileyim ben? Gece bana öyle gözüktü” (Kudret, 2013a: 314).

Karagöz’ün rüyasında gördüğü yeşil bıyıklı insanlar bir cin topluluğunun bir arada olduğunu göstermektedir. Genel olarak cin kötü ruhlu olarak bilinse de yukarıdaki örnekte Karagöz’e zarar vermemiştir. “Kimi rüyalar gerçekten hatırdâ kalır ve “dün gece bir rüya gördüm” dediğimiz de, bunları kastederiz. Hani sanki birtakım iyi ve kötü huylu cinler geceleyin bizi ziyaret etmişler de, gün doğumunda birden yok olmuşlar gibi” (Fromm, 2017: 19). Gölge oyununda yer alan rüyayı, hem ozan/baksılarda hem de âşıklarda görüyoruz. Yine burada baksılar da sıradan bir bireyken diğer etkenlerle birlikte rüya görmesinden sonra da şaman kimliğinde varlığını devam ettirir. Âşıklık geleneğinde de birey normal bir kimlikten sanatçı kimliğine geçiş yapar. Görüldüğü üzere rüya yoluyla birtakım özelliklerin bireye verilmesi durumu Karagöz perdesine de taşınmıştır. Yine Cincilik oyununda da cinlerin Karagöz’e bir takım dualar öğretmesiyle Karagöz, dua okuduğu kişilere şifa verme özelliği kazanır. İlgili oyunda geçen konuşmanın kısa bir örneği şu şekildedir.

(...)

KARAGÖZ: Derken kulağıma üç defa bir şey okudu, “-İşte bu okuduğum şeyi belledin ya! Bunu hangi hasta ve dîvâneye okuyacak olursan der-akab şifâ bulur!” dediler.

HACİVAT: Aman Karagöz, neymiş okunacak şey? Ben de öğreneyim.

KARAGÖZ: Öyle yağma yok! Onu yalnız ben okursam oluyor, başkası okuyacak olursa olmazmış, tâ ki ben o adama izin vermeyince...

HACİVAT: Aman birader, hiç olmazsa beni yanına refik al! Ben sana nerde hasta, deli varsa bulup getiririm (...) (Kudret, 2013a: 315). “Dua Çınarı” oyununda rüya motifi örneği de şu şekildedir. Karagöz yorgun bir şekilde çınarın karşısında durur ve dibindeki çeşmeden bir su içer ardından uyur. Karagöz rüya görmeye başlar. Karşısında aksakallı Çınar Dede durur. Kim olduğunu ve bu çeşmenin hangi olay üzerine burada olduğunu anlatmaya başlar. Karagöz bu çınarı keseceğini söyleyince Dede, sadece kurumuş dallarını kesmesini böylece çınarın da ömrünü uzatacağını anlatır. Karagöz bu işi çok zahmetli bulur. Dede son kez bu ağacın ulu bir çınar olduğunu ve koruması gerektiğini, gelen kötü niyetli kişilere de okuması için bir dua öğretip üflemesini tembihler ve gider. Karagöz birden sıçrayarak uyanır. Ferhad ile Şirin adlı oyunda Şirin’in rüyasında aksakallı pîr görmesi şu şekilde işlenmiştir.

FERHAD: Atam külüngümü, verem serimi; Azrail almak dilerdi canımı; yâ Rab, bana mahşerde kavuştur cânânımı Yâ aşk-i Şirin! (Külüngü atar.)

(Acele ile Şirin gelir.)

Vay efendim! Sen sağ mıydın?

ŞİRİN: Düşmanların ölsün, Ferhad'ım! Arûsek gergefimin başında bir dal çevre işliyorken uyuya kalmışım, rüyamda bir ak sakallı pîr gelip: “-Ne duruyorsun? Ferhad kendini helâk ediyor!” der demez buraya nasıl geldiğimi bilmiyorum (Kudret, 2013b: 429-430). Karagöz perdesinde görülen rüyalar bazen cin, bazen de aksakallı pirdir. Bu durum hem İslam öncesi hem de sonrasının özelliklerini taşıdığına bir göstergesi olup mitlerle de ilişkilendirilebilir. “Rüyalarımızın birçoğu, içerik ve biçim bakımından mitlere benzemektedir. Bilimsel olarak aydınlanmış modern beyinler bile, uykularında mit benzeri eserleri yaratma yeteneğini henüz kaybetmemişlerdir” (Fromm, 2017: 20). Karagöz perdesinde görülen rüyalarda genellikle olağanüstü güçler, cinler, pirlar, aksakallılar gibi doğaüstü özelliklere sahip varlıklar yer alır. Joseph Campbell'a göre “Rüya kişiselleştirilmiş mittir, mit kişisellikten çıkarılmış rüyadır” rüya ve mit ruhun hareketliliğinin bütünü içerisinde simgesel bir konumdadır. Ama rüyalardaki biçimler rüyayı görenin kendine has durumlarıyla alışılmamış bir şekilde dururken, mitte ifade edilen sorun ve çözümler tüm insanlık adına doğrudan geçerlidir (Campbell, 2019: 25). Tahir ile Zühre oyununda da Zühre'nin babası rüyasında ifrit görür. Bu konu üçüncü bölümün cin başlığında değerlendirilmiştir.

2.7. Korku

İnsan ruhsal ve bedensel olarak kendini tehdit ve tehlike altında hissettiği zaman yaşadığı duygunun adı korkudur. En temel duygulardan biri olan korku, ayrıca insanın çoğu zaman yaşadığı olaylara karşı verdiği savunma yollarından biridir.

“Korku; tehlike, kaygı, üzüntü, kötülük, dehşet, sakınma kavramlarıyla da yakın bir ilişki içerisinde. Kesin veya belirsiz emareler korkuya yol açabilir. Korku, bireysel veya toplumsal eylemlerin belirleyicisi ve yönlendiricisi en önemli duygulardandır” (Eren, 2014: 40).

İnsan, hayvan veya nesnelere duyulan korku duygusu mitik hayvanlara ve demonik varlıklara da duyulan esas duygulardan biridir. Gölge oyununda yer alan korku duygusu ise ateş ya da ışıkla birlikte gölgenin bir arada oluşturduğu mistik bağlam sonucu kişide

bilinmezlik ve merak duygusuyla birlikte daha güçlü şekilde ortaya çıkar. Süleyman Arısoy'un bu konu ile ilgili ifadesi şu şekildedir.

“Ateşi üreten ilk insan ortalama, 400/ 450. 000 sene önceki Homo-Erectus Pekin-Java adamı, Pithecanthropus veya dev adamın kemikleri ilk Java ve Çin’de bulunmuştur. Avcı ve canibal olan bu insanın mental ve fiziksel yapısı ile ilk insanın görüntüsüdür. Beyin yapısı küçük, ilkel olan insanın ürettiği ateşle ortaya çıkan gölge ve hareketlerinde korku ve ilk düşünce ilkesi ile ilişki kurduğu sanılmaktadır” (Arısoy, 1977: 33).

Bilinmezliğe karşı duyulan korku pek çok mitik tasavvurda yer alır. Hem insandan gelme ihtimali olan kötülükten korkulduğu gibi hem de büyü, cadılık, yeraltı, bilinmeyen güçler ve olağanüstü varlıklar da korku duygusunu yaratır (Sarpkaya, 2018: 50). Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisinde ifade ettiği gibi güvenlik ihtiyacı temel bir gereksinimdir, doğal olarak insanlar güvenli bir yerde olmayı ve güvende hissetmek isterler, bu nedenle kişiler bilinmeyen şeylerden ve yabancı olandan korkarlar (Şahin, 2019: 118). Gölge oyununda korku hem bilinmezliğe karşı hem de doğaüstü güçlere karşı olduğundan bunlara karşı önlem amaçlı olarak da duaya başvurulduğu görülür.

Yazıcı oyununda da Karagöz yazıcılık yaparken Çelebi gelir ve ona bu dükkânın çok tekin olmadığını söyler. Karagöz’ cin görününce çok korkar. Olay şu şekilde geçer:

“(…)

ÇELEBİ: Bu dükkânda yerdekiler vardır.

KARAGÖZ: Oğlum burada ne kiler var ne mutfak var.

ÇELEBİ: Öylesi değil. Burası tekin değil. Burada oturma.

KARAGÖZ: Peki, oturduğum vakit ne olur.

ÇELEBİ: Seni çarparlar.

KARAGÖZ: Ay hiç dikkat etmedim! (...)

HACİVAT: Korkacak olursan bu duayı oku, korku gider.

KARAGÖZ: Nedir Hacivat, o dua?

HACİVAT: “Herruh herruh, merruh merruh, efetuhâ, minhü, pat, küt!” Ne zaman korkarsan, onu oku! (Gider.)

KARAGÖZ: Şunu ezberliyeyim kendi kendime! “Herruh herruh, merruh merruh...”

(Şimdi bunu okurken Cin gözüktür. Karagöz bunu görünce bayılır.) Aman!”

HACİVAT: (Gelir.) Karagöz, ne oldu sana?

KARAGÖZ: Aman, Hacivat, gözüme acéb-acâyib bir şey gözüktü.

HACİVAT: Kuzum, duayı neye okumuyorsun?

KRAGÖZ: Korkumdan dilim tutuldu (...)” (Kudret, 2013c: 1174-1175). Gölge oyununda karakterlerin duyduğu korku o anda onları o kadar dehşete düşürür ki korku duydukları şeye karşı hemen savunmaya geçecek davranışlarda bulunurlar. Bu davranışlar kaçıp gitme, haykırma, yalvarma, af dileme gibi o anda çare bulmak için başvurdukları yollardır. Freud’un deyişiyle ilkel insanlar da, ruhun olduğu düşüncesinin korkusu ve ruhun geri gelebileceği fikri üzerine duydukları dehşeti gizleyemez ve ruhu uzaklaştırmak, kovmak için birçok yöntem başvururlar (Freud, 2020: 90). Gerek ilkel insan da gerek Karagöz oyunlarında hatta günümüzde bu içgüdü insanda o kadar hâkimdir ki genellikle korku duyulmasının sonucunda davranış çıktıları birbirine benzemektedir. Karagöz oyunlarından biri olan “Mandıra” da bu duruma örnek aşağıdaki şekildedir.

“(…) ZENNE: Nesin?

KARAGÖZ: Cin.

ZENNE: Amanın dostlar! Ben cinden korkarım. Kuzum cin! Kuzum cin! Beni çarpma!

KARAGÖZ: Ben seni çarpmazsam, sonra beni öteki cinler yolsuz eder.

ZENNE: Kuzum cin! Kuzum cin! Ayağının altını öpeyim, beni çarpma!

KARAGÖZ: Parçacağım, başka çare yok!

ZENNE: Ne istersen veririm.

KARAGÖZ: Doğru söyle verir misin? (...) (Kudret, 2013b: 718). Tahir ile Zühre oyununda Karagöz ve Zühre’nin annesi arasında şu şekilde bir konuşma geçer.

“(…) ZÜHRE’NİN ANASI: Benim gibi bir güzel de hiç sokağa çıkmasın, beni gören bayılıyor.

KARAGÖZ: Herkes korkusundan bayılıyor. Seni gören gulyabanî zannediyor.

ZÜHRE’NİN ANASI: Seni beşâret seni! Benimle eğleniyor musun? Sen artık haddim tecâvüz ettin! Bak, be seni efendiye söyleyim de gör!

KARAGÖZ: Senden iyi beşâret mi olur? Beşâret sensin! (...)” (Kudret, 2013c: 1024). Burada Zühre’nin annesi gulyabaniye benzetildiğinden, beşâret yani biçimsiz ve çok çirkin olduğundan herkes onu görünce korkudan bayılır duruma geldiği ifade edilir.

3. TÜRK GÖLGE OYUNUNDA DEMONİK VARLIKLAR

3.1. Demon ve Demonoloji

Demonoloji terimi “Yunanca demon, belirsiz ilahi güç ve logos, anlayış, kavram, ilim kelimelerinden türemiş olup mitolojinin bir alt yapısı olarak değer kazanmıştır” (Bayat, 2018: 272) şeklinde tanımlanmaktadır. Yine bir başka görüşe göre demonoloji kavramı “yeraltı karanlık dünya ile ilgili kötü ruhlar hakkındaki mitolojik görüş ve inanışların tümü” (Beydili, 2015: 160) şeklinde ifade edilir. Orhan Hançerlioğlu, *Dünya İnançları Sözlüğü* adlı kitabında “daimon” terimini şu şekilde tanımlamaktadır. “Yunanca daimonion ya da demon sözcükleri, hem tanrı hem de cin anlamında kullanılır” (Hançerlioğlu, 2000: 107). J. A. Coleman, demonolojiyi şeytanları vb. inceleyen bilim dalı olarak tanımlar.³⁷ Rosemary Ellen Guiley, demon ve demonoloji terimlerini “insanların işlerine karışan bir tür ruh, iblis terimi “bilgelikle dolu” anlamına gelir ve Yunanca Daimon teriminden türetilmiştir. İblislerin incelenmesine şeytanoloji denir³⁸” şeklinde ifade eder. Richard Kieckhefer, *Ortaçağda Büyü* adlı kitabında demonlardan sıkça söz etmektedir. İlgili eserde Paganlar ve Hıristiyanlardaki demon kavramı hakkında şu bilgileri verir.

“Paganlar açısından *daimon*’lar (Latince *daemon*’lar) tanrılarla insanlar arasında aracılık yapan, hem iyi hem de kötü amaçlara hizmet edebilen tarafsız ruhlardır. Çoğu Yahudi için olduğu gibi Hıristiyanlar açısından da demonlar, kendilerini yaratana yüz çevirmiş ve kötülüğün emrine girmiş meleklerdi” (Kieckhefer, 2017: 70). Şinasi Gündüz’ün deyişiyle demon, Hıristiyanların Kutsal Kitabı’nda (Kitâb-ı Mukaddes) şeytan gibi kovulan melekler için kullanılan bir terim olup, insan ve melek arasında bir varlık cinsi aynı zamanda insanüstü kötü ve iyi özellikteki doğa ötesi ruhlar (Gündüz, 2017: 119) olarak yer almaktadır. Bir başka görüşe göre ise demon, “kaosla ilişkilendirilip çok tanrıci dinlerin etkisi, doğa ruhları ve ölmüş ataların ruhlarıyla ilgili inançlardan doğan bir tür ruh anlayışına verilen isim” (Sarpkaya, 2018: 23) olarak ifade edilir. Aynı zamanda demonoloji, sadece yeraltı dünyasındaki ruhları değil, muhtemel olarak daha fazla yer üstündeki dünyanın korkunç, öldürücü, ivedilikle don değiştiren, bazen de rahatsız edildiği zaman zarar veren varlıkların tamamıdır (Bayat, 2018: 273). Seçkin Sarpkaya, *Türklerin Şeytani Masalları Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar* adlı kitabında

³⁷ Detaylı bilgi için bkz. J. A. Coleman. The Dictionary of Mythology An A-Z of Themes, Legends and Heroes, London, Arcturus Publishing, 2007, s. 281.

³⁸ Detaylı bilgi için bkz. Rosemary Ellen Guiley, The Encyclopedia of Demons and Demonology, New York, Fact on File, 2009, s.55.

demonolojiyi “hem din hem de mitolojiyle ilgili olup dinsel ve mitolojik görüşlerde yer alan ve genel olarak kötü özellikler sergileyen varlıkları inceleyen araştırma alanına verilen ad” (Sarpkaya, 2018: 23) olarak tanımlar. İrfan Polat, *Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi* adlı kitabında demonoloji ve diaboloji arasındaki ayrıma değinirken demonolojik varlıkların “insan ve tanrı arasında bir yerde bulunmaları; iyileri ve kötülüklerinin de bulunabilmesi; insanlarla yakın temas (evlilik, cinsel ilişki) kurabilmeleridir” (Polat, 2020: 38) şeklinde belirtir. J. A. Coleman’ın deyişiyile de iblisler genel olarak pek çok farklı şekilde görünür. Sıkça karanlık saatlerde çeşitli yerler, doğar, büyür, çocuk sahibi olur ve ölür; hatta insanlarla evlenir onlarla aynı arzu isteklere sahiptir. Birçoğu zararlı olup kimi de insanlara karşı yardımseverdir (Coleman, 2007: 281). Mazhar Ş. İpşiroğlu *Bozkır Rüzgârı Siyah Kalem* adlı kitabında, Siyah Kalem’in demonlarının animist dünyanın yaratıkları olarak niteler ve “onların ne Budizmin koruyucu ve yıkıcı ruhlarıyla, ne de Müslümanlıkla Hıristiyanlığın şeytan ve melekleriyle ortak bir yanı vardır. İyi ile kötünün ötesinde, yergök ikiliğini tanımayan bir düşüncenin ürünleridir bunlar” (İpşiroğlu, 2020: 34) diyerek hayal gücünün yaratıkları olduğuna da dikkat çeker. Demonik varlıkların dış görünüş özelliklerine baktığımız zaman bir oran olmadığı ve estetik bir kaygı taşımadığını görüyoruz. Bu varlıklar şekilsizlikleri ve belirsizlikleriyle daha ilginç bir hale bürünmektedirler. Fuzuli Bayat, bu konu ile ilgili şu bilgileri verir.

“En eski mitolojik varlıklar olan demonik varlıklar esasın, kökün türemesidir, denilebilir. Belirsizliğin, senkretik özelliklerin, zoomorfik ve antropomorfik görünüşlerin birbirine karıştığı demonik varlıklar kaosla birebir bağlantılıdır. Nitekim demonik varlıklar, evrenin oluşumundan önceki yapısız, belirsiz madde ile- ki Türk mitolojisinde bu su’dur- yaşıttır” (Bayat, 2018: 274) Celal Beydili’nin deyişiyile halk demonolojisinde, demonlar dünyasının net ve sabit bir yapısı mevcut değildir. Demonlar görünüş olarak büyük oranda şekilsizdirler. Dolayısıyla demonik varlıkların çerçevesini ve bir çizgisini çizmek zor olmakla beraber bu durum onların değişken bir doğalarının olmasından kaynaklanıp, çok hızlı bir şekilde de değişim geçirmeleriyle ilişkindir (Beydili, 2015: 163). Rosemary Ellen Guiley’e göre Antik çağlardaki iblis tanımlamaları, Mezopotamya iblisleri gibi hayvan, insan veya melez herhangi bir şekli alabilen form değiştiriciler olarak tasvir edildiği (Guiley, 2009: 58) şeklindedir. Geleneksel olarak demonik karakter ve varlıklar, “kabul edilmiş dinlerin ve dinî istemlerin etkisiyle yeni şekil alır (Bayat, 2018: 272). Demonoloji sınıfına giren ruhları bir kategoride incelemek çok mümkün görünmemektedir.

Çünkü bu varlıkların ortaya çıkma ve oluşma durumları birbirinden farklı olup çeşitli amaçları olabilmektedir. Fuzuli Bayat'ın deyişiyle “bazıları yeraltı varlıkların tezahürüyle, bazıları koruyucu iyelerin zamanla demonikleşmesi sonucunda ortaya çıkmış, bazıları da dinlerin ve diğer kültürlerin etkisi ile yeni bir şekil almış” (Bayat, 2018: 276) durumdadır. Her şeye rağmen bütüncül görmeyi sağlayacağından Fuzuli Bayat tasnif denemesinde bulunmuştur.

Fuzuli Bayat'ın demonolojiyi, yaygın mitolojik ve ontolojik özelliklerine göre tasnif denemesi şu şekildedir:

- 1- Ağaç yasakları il ilgili demonik varlıklar
- 2- Hortlak bağlamında oluşan demonik varlıklar
- 3- Bas paradigmasında değerlendirilen demonik varlıklar
- 4- Al ruhu ve semantik dairesine giren demonik varlıklar
- 5- Yol azdıran demonik varlıklar
- 6- Dönergeler
- 7- Mitolojik Ana kapsamında değerlendirilen demonik varlıklar
- 8- Doğumla ilgili demonik varlıklar
- 9- Çocukları korkutan demonik varlıklar
- 10- Diğer demonik varlıklar (Bayat, 2018: 278).

İlkel mitolojik varlıklar olarak da adlandırılan demonik varlıklar, değişime ve yenilenmeye uygun olduğundan bu dinamik yapısı sayesinde insanların günlük yaşamlarında, halk inançlarında, edebiyat, sanat, tiyatro ve gölge oyunlarında da farklı formlarda yer almıştır. Demonoloji, dinin özellikle de semavi dinlerin büyük bir etkisiyle çok daha başka formlarda karşımıza çıkar. Günümüze gelene kadar da bu değişim devam ettiği için bu konu hakkında daha sınırlı bilgilere rastlıyoruz. J. P. Roux, demonoloji hakkında sınırlı bilginin olduğunu makalesinde³⁹ de ifade eder. Roux'ya göre Orta ve kuzey Asya Türk ve Moğol toplumlarında kötü ruhlar sayılamayacak kadardır. Fakat eski demonoloji hakkında daha az şeyler bilinmektedir. Çinlilerin ve Batılıların metinlerinde sınırları net olarak belirlenmemiş olan demonlar sıkça anılmaktadır. Tam olarak belirsiz durumda olan bu demonların birçoğu, yolculuk sırasında insanların yolunu şaşırtan, onlara türlü dolaplar çeviren, onların ruhlarını çalmak için uğraşlarda olur ve şüphesiz insanların düşmanı

³⁹ İlgili makale için bkz. Jean Paul Roux, “Demonlar: Türkler ve Moğollarda”, *Antik Dünya ve Geleneksel Topumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*. Yön. Yves Bonnefoy. Yay. Haz. Levent Yılmaz, Dost Kitabevi, 2000, s. 164.

konumundadırlar (Roux, 2000: 164). Öyle ki İslamiyet’de demonlar özellikle cin olarak karşımıza çıkar bunun devamında ise şeytan gelir. Cin ve şeytandan korunmak için çeşitli dualar, pratik ve ritüeller hâlâ devam etmektedir. Bayat’ın deyişiyle “demonik varlıklardan kurtulmak için İslamiyet’in esas formülü olan Bismelenin uygulanması, İslam dininin bu demonik varlıkları bin yıldır halkın hafızasından silemediğine tanıklık yapar” (Bayat, 2018: 292) şeklinde ifade eder. Türk gölge oyununda da Hacivat’ın perde gazelini okurken şeytan için söyledikleri bu durumun Karagöz perdesinde aktif bir şekilde devam ettiğinin göstergesidir. Perde gazelinden bir örnek şu şekildedir:

Huzûr-i hâzırân, cem’iyyet-i irfân, vakt-i safâ-yi yârân!

Lâindir, dinsizdir, münafıktır, bî-edebdir Şeytân!

Şeytâna lânet, Rahmân’ın birliğine hamd-i bî-gaayet! (Kudret, 2013b: 400). Demonlar hakkında özel bir üne sahip olan Mehmed Siyah Kalem’in çizimleri bugün mistik bir atmosfer içerisinde kalmamızı sağlamaktadır. Türk gölge oyununda yer alan bazı tasvirlerin Siyah Kalem’in çizimlerini anımsattığı bazı araştırmacılar tarafından dile getirilir. Topkapı Sarayı Müzesinde, Mehmet Siyah Kalem’e atfedilen bazı resimlerin Bali adası oyunlarında işlenen konuların yakından andırdığı görülmektedir (Sevin, 1968: 14). Demonik varlıkların eski din ve inanışta yer aldığı konumla günümüz İslam dininde yer aldığı nokta arasında büyük bir fark vardır. İslam’dan önce Türkler Budist ve Şamanizm gibi inançlara sahipken cinler, devler, büyücüler, tanrılar doğal olarak yer alıyordu. Daha sonra bunların yeri İslam’da da var olan şeytan ve cine atfedilmiş durumda görünmektedir. Muvaffak Duranlı’nın bu konu hakkındaki görüşleri şu şekildedir.

“Bütün dünya halklarının inanç sistemi içinde demonolojik varlıklar belirgin bir yer tutmaktadır. Fakat zaman içinde bazı kültürlerde demonolojik varlıkların kökeni ve geçmişte bu varlıkların üstlendiği işlevler unutulmuş ve onlar sadece bir korku ögesine dönüşmüşlerdir” (Duranlı, 2008: 12). Mehmet Siyah Kalem’in demonları ile şimdiki gölge oyununda veya anlatı türlerinde yer alan demonik varlıkların görünüş itibarıyla da farklı olduğunu görmekteyiz.

“Siyah Kalem’in demonları, büyük dinlerin ahlak görüşüne yabancı kalan bir animist dünyanın yaratıklarıdır. Bu yüzden, onların ne Budizm’in koruyucu ve yıkıcı ruhlarıyla, ne de Müslümanlıkta Hıristiyanlığın şeytan ve melekleriyle ortak bir yanı vardır. İyi ile kötünün ötesinde, yer-gök ikiliğini tanımayan bir düşüncenin ürünleridir

bunlar. Bu grotesk fakat güçlü varlıklar, ruhlarla dolu bir dünya da gizli doğa güçlerini demonlaştırır ve bu yoldan onları bağlamaya çalışan bir hayal gücünün yaratıklarıdır” (İpşiroğlu, 2020: 34). Emel Esin’e göre, Siyah Kalem’in çalışmalarındaki bir diğer unsur “İç Asya’da geleneksel olarak onlara boyun eğdiren muhafızlarla birlikte tasvir edilen iblislerdir. Orta Asya’da Eski Çin’de ve Budist Uygur sanatında, duayla cin def edenler ve muhafız ilahlar, hayvan maskeleri takma ve iblis konularıyla bağlantılı olarak ortaya çıkar” (Esin, 2019: 117). Grotesk varlıklara yönelimi açıkça görülen Siyah Kalem’in cinleri ve şeytanları mistik bir tasvirle ifade ettiği görülür. Nureddin Sevin, *Türk Gölge Oyunu* adlı eserinde, R.D. Barnett ve W. Watson’un birlikte yazdıkları makalelerinde, Pazırık mağaralarında iki bin dört yüz senedir bozulmadan duran ölümlerin eşyası arasında Karagöz tasvirlerini andıranların da olduğunu söylediklerini şu şekilde aktarmıştır. “Hem bu tabii sahneler, hem de aynı asgı üstündeki hayali *şfenks* eski Yakın-doğu sanatı tesiri altında görünüyorsa da, bunların garip ve hayalî üslupları her şeyden ziyade, Türklerin Gölge oyunu suretlerinin atalarından biri olduğu inancını verir” (Sevin, 1968: 9). Bu bilgilerden hareketle Nureddin Sevin’de Karagöz’ün çeşitli cin şekillerinin olmasından dolayı makale yazarlarını doğrulamaktadır.



Şekil 14: Altay Dağlarında Pazırıkta bulunan eserlerden Karagöz’ün atası olduğu sanılan 2400 sene evveline ait bir şekil (Sevin, 1968: 8)

Metin And, *Ritüelden Drama* adlı kitabında kutsal kitaplarda yer alan bazı doğaüstü olaylara “Tevrat, İncil ve Kur’ân’dan Kişiler ve Konular” başlığında şu şekilde yer vermiştir.

“Hz. Âdem’in cennetten kovulması. Hz.Âdem ile Havvâ’yı Şeytan kandırır, cennetten kovulurlar, sonra bağışlanıp yeniden cennete alınırlar... Kâbil’in Hâbil’i şeytanın oyunu sonucu öldürmesi ve Hâbil’in nasıl gömüleceğinin anlatılması... Hz. Nuh’un marangoz, demirci ve kalafatçılara eş bulmak için, tek kız bulunmasından ötürü, eşekle köpeği kıza dönüştürmesi... Hz. Mûsâ, İmam Hüseyin’in şehîd oluşunu anmak için bir yas töreni düzenler, buna bir kadın da katılır. Şeytan, kadının çocuğunu fırına atar. İmâm Hüseyin yetişir, çocuğu fırından sağ olarak kurtarır... Tanrı’nın buyruğu üzerine bir şeytan, Hz. Süleyman’ın görünümünü alır ve bir tahta oturur... Hz. Üzeyr’in yüz yıl sonra dirilmesi. Üzeyr yüz yaşında ölür ve sonra canlanır⁴⁰” (And, 2018: 157-158). Buradaki bilgilerden hareketle, olağanüstü varlıkların gerek kutsal kitaplarda gerek kültürel yaşamlarda varlığını sürdürdüğünü söyleyebiliriz.

3.2. Eski ve Yeni Karagöz Oyunlarının Kültürel Bellekteki Yeri

Karagöz oyununun dağarcığına ikinci bölümde de değindiğimiz gibi kâr-ı kadim denilen klasik oyunlar ve nev-i icâd denilen uydurulmuş veya değişiklik yapılmış oyunlar olarak ikiye ayrılmıştır. Bu ayrımı Ünver Oral’ın Karagöz Oyunları başlıklı kitaplarının adlandırılmasında da görmek mümkündür. Daha sonra günümüzde yazılan ve oynanan oyunlar da yeni oyunlar olarak nitelendirilmiştir. Çalışmamızda daha önce birinci bölümde yer verdiğimiz Saim Sakaoğlu’nun yeni sınıflandırma çalışmasını temel aldığımızı ifade etmiştik. Bu sınıflandırma şu şekildedir: İmparatorluk Dönemi Oyunları (Kâr-ı Kadîm, En Eski Oyunlar), Meşrutiyet Dönemi Oyunları (Nev-i icâd, Meşrutiyet Çağının Oyunları), Cumhuriyet Dönemi Oyunları (-----, Cumhuriyetten Sonraki Oyunlar) (Sakaoğlu, 2011: 88). Çalışmada incelenen 146 gölge oyununun 39 oyunu Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı üç ciltlik kitabında yer almaktadır ve bu oyunların 11 tanesinde demonik varlık veya olağanüstü unsurların yer aldığı görülmüştür. Bu oyunların bir kısmı klasik bir kısmı yeni olarak değerlendirilmiştir. Ünver Oral’ın sekiz farklı kitabında incelediğimiz oyunların durumu ise şöyledir: *Dünden Bugüne Karagöz Oyunları* adlı kitabındaki oyunları en eski ve yeni oyunlar olarak değerlendirebiliriz. *Karagöz Oyunları -1- Kâr-ı Kadim* adlı

⁴⁰ Detaylı bilgi için bkz. Metin And, *Ritüelden Drama Kerbelâ- Muharrem- Ta’ziye*, İstanbul, YKY, 2018, s.157-158.

kitabındaki oyunlar en eski oyunlar, *Karagöz Oyunları -2- Nev-i İcâd* adlı kitabındaki oyunlar yazara göre yeni icâd edilen bizce Cumhuriyet sonraki oyunlar ve *Karagöz Oyunları -3- Yeni* adlı kitapta yer alan oyunlarda Cumhuriyetten sonraki oyunlar olarak değerlendirebiliriz. *Karagöz Oyunları* adlı kitabında yer alan oyunlarda yine bazıları en eski bazılarını da yeni olarak değerlendirebiliriz. *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1, 2, 3* adlı kitabında yer alan oyunları da Cumhuriyet sonrası oyunlar olarak değerlendirebiliriz. Cengiz Özek'e ait olan üç gölge oyununu da Cumhuriyet sonrası oyunlar arasında değerlendirmek mümkündür.

Gölge oyunlarının günümüze geldikçe çeşitlenmesi aslında klasik oyunların bellekte yer etmiş ve bir prototip olmasından kaynaklanmaktadır. Klasik oyunlara öykünme hem o oyunları yaşatma hem de yeni eklemelerle daha da zenginleştirmektir. Assmann'ın tezine göre “geçmiş, ancak kendisiyle ilişki içinde olunması halinde ortaya çıkar” (Assmann, 2018: 39) kastedilen geçmişin hatırlanarak yeniden kurulmasıdır.

Karagöz oyunlarında da klasik oyunlarımızı geçmiş oyunlar olarak düşündüğümüzde hayalîlerin bu oyunları yeniden oynatması veya öykünerek yeni bir oyun icra etmesi hatırlanarak günümüze taşındığının bir göstergesidir. M. Emir İlhan'ın deyişiyle “insan, kültürel varlığının geçmişini hatırlayarak şimdiye taşır ve şimdiyi hatırlama içeriği ile yeniden yorumlar” (İlhan, 2018: 60). Bunun örneklerini Karagöz oyunlarının çeşitlemelerinde de net bir şekilde görüyoruz. Klasik oyunlar oynanmış ve hayalîlerin repertuarı oluşmuş daha sonra nev-i icâd denilen yeniden üretilen oyunlar kimi yönden klasik oyunların devamı niteliğinde icra edilmiştir. Son olarak da Cumhuriyetten günümüze oyunların konusu, bir kısmı yine eski oyunlardan izler taşırken bir kısmı da çoğunlukla daha yeni içerikteki oyunlardan oluşmaktadır. Kısaca kültürel bellekte yer alan oyunlar yeniden düzenlenerek güncel bir forma da aktarılmıştır. Bu konuda Jan Assmann'ın görüşü şu şekildedir.

“Bellek yeniden kurma işlemine dayanır. Geçmiş, bellekte olduğu gibi kalmaz. İlerleyen şimdiki zamanın değişken ilişkileri çerçevesinde sürekli olarak yeniden örgütlenir. Yeni olan da, sadece yeniden kurulan geçmiş biçiminde ortaya çıkabilir. Gelenekler yalnızca geleneklerle ve geçmiş yalnızca geçmişle değiştirilebilir. Toplum yeni fikirleri alıp, geçmişin yerine koymaz, sadece geçmişi o zamana kadar etkili olmuş başka gruplardan farklı biçimde devralır” (Assmann, 2018: 50).

Türk gölge oyununda işlenen konular bazen kendi içinde yeni yorumlarla çeşitlenmektedir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi bu hem eski oyunları yaşatma hem de güncelleyerek günümüze uyarlama çabasıdır. Bu durum sadece oyun konuları için değil aynı

zamanda oyunun perde gazellerinde -özellikle eski oyunlarda- padişaha olan övgü şimdi valiye, belediye başkanına veya sunulduğu ortamdaki üst kişiye övgü ve vefa ile karşılama şeklidir.

Assmann'ın deyişiyile, hükümdarlar hatırlanmak isterler, kendilerinin unutulmasını istemez ve yaptıkları eylemlerin anlatılmasını, müziksel anlamda işlenmesini, anıtlarda yer almayı veya arşivde olmak için gayrette bulunurlar böylece “iktidar kendisine geriye yönelik meşruluk ve ileriye yönelik ebedilik kazandırır” (Assmann, 2018: 79). Gölge oyununun da perde gazeli okunurken padişaha övgü kısmı tam da bu konu ile ilgilidir.

Karagöz oyunlarındaki kültürel belleğin hâlâ canlı olduğunu söylemek mümkündür. Gerek nev-i icâd denilen oyunlar gerekse Cumhuriyet sonrası oyunlarda devam eden bazı ana konuların olduğu görülür. Bunlar olağanüstülük açısından değerlendirdiğimizde cadılar/câzûlar, cinler, devler olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazıya geçirilmeyen pek çok Karagöz oyunu metninin fasıl konuları bilinemediğinden bu çeşitlilik daha az kalmış durumdadır. Yazıya geçirilmediğinden ve zamanla sözlü bellekten de yitirildiğinden dolayı bu çeşitliliğin önceden daha zengin olduğu düşünülmektedir.

M. Emir İlhan'ın *Kültürel Bellek- Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama* adlı eserinde bu konu hakkındaki görüşü şu şekildedir:

“Hem bireysel hem de kolektif bellek, yazılı kültürlerde uzak zamanlara ve mekânlara aktarılamayacak denli zayıftır. Bunun diğer nedenlerinin içinde belirgin nedeni, birey ömrünün kısa ve belleğinin zayıf, tahrif edilmeye daha açık olmasıdır. Bu nedenle yazıyla birlikte, kayda geçirilen gelenek, önceki kültürlerden farklı olarak gelenekleşmiştir. Bu gelenekleşme, birebir tekrara dayanmak yerine daha çok yorumlamaya dayanır ” (İlhan, 2018: 172- 173).

Karagöz, canlandırmaya dayalı bir sanat olduğundan icra edildiği yer, seyirciler, içinde bulunduğu dönem kültür aktarımı açısından önemlidir. Bu yüzden gölge oyunu daha dinamik ve günlük hayatın içinde olmasıyla bellekte yer edinmesi kaçınılmazdır. Assmann'ın deyişiyile, kültürel bellek biyolojik olarak devredilmediğinden nesiller boyunca kültürel bir şekilde canlı tutulmalı, bu ise anlamın kaydedilmesi, ifade edilmesi ve canlandırılması gibi tekniklerle yapılmaktadır. Bu kültürel bellek tekniğinin fonksiyonu hem sürekliliğin hem de kimliğin devamlı olmasının sağlanması (Assmann, 2018: 98) yoludur. Diğer taraftan eski Karagöz oyunlarından ilham alınarak veya hatırlanarak yeni

oyunlar üretildiğini görüyoruz. Örneğin klasik oyunlardan olan Kanlı Kavak bugün Karagöz sanatçısı Cengiz Özek tarafından Büyülü Ağaç adlı oyun ile yeniden üretilmiştir. Nuri Bilgin'e göre de "hatırlama etkinliği, bir yeniden üretim, bir kopyalama etkinliği değil, bir üretim etkinliğidir" (Bilgin, 2013: 26) bu nedenle yeni oyunlar eskiden izler taşıyarak üretim etkinliği içerisinde değerlendirilebilir. Karagöz oyunlarında belleğin canlı olduğunu da görüyoruz, eski oyunlardan yapılan alışveriş hâlâ devam etmektedir. Jan Assmann'a göre, "insan sadece alışveriş içinde olduğu ve ortak belleğin çerçevesi içinde yerleştirebildiği şeyleri hatırlar" (Assmann, 2018: 45).

Karagöz, 2009 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesine kaydedilmiştir. Gelecek kuşaklara miras bırakılacak geleneksel gösteri sanatlarının bir dalı olan Karagöz, önce hayalîlerden yine Karagöz sanatçılarına ve aynı zamanda milletimize bırakılarak kültürel bellekte yer almaya devam edecek bir değer olup miras bırakılmıştır. M. Emir İlhan'ın bu konu hakkında şunları söyler.

"Kişiyle ölüp giden geçmiş ile miras bırakılan geçmiş birbirinden ayrılır. Bu ikinci tür geçmiş, kişinin bellek içeriklerini ifadeye dökerek bir sonraki kuşağa miras bırakması olgusu, "bireysel geçmiş" anlamına gelen bireysel bellek içeriklerinin kültürel bellek içeriklerine dönüştürülmesi anlamına gelir; kısaca bireysel belleğin kültürel belleğe dönüşümüdür" (İlhan, 2018: 177- 178).

Günümüz Karagöz oyunlarında kültürel belleğin sürekliliğinin devam ettiğini söyleyebiliriz. Gerek eski oyunlara atıfta bulunma gerekse günümüz şartları ile yeniden bir oyun kurma harmanlanarak yaşamaya devam etmektedir.

Eski Karagöz oyun metinlerinden, yeni oyun metinlerine bir diğer değişiklik Karagöz'ün hitap ettiği kitle olmuştur. Karagöz'ün 16-17. yüzyıldaki formunda yetişkinlere hitap ettiği bilinmektedir. Zamanla bazı yasaklara tabi tutulduğu için Karagöz'ü icra edenler tarafından gerek içeriğinde gerek tasvirlerde değişiklikler yapılmıştır. Böylece yetişkinlere olan gösteriler yerini çocuklara bırakmış, her iki grubu da eğlendirirken, çocuklar için eğitici bir işlevle kullanılmış ve kullanılmaya devam etmektedir.

3.3. Demonik Varlıkların Türk Gölge Oyununda Özellik ve İşlevleri

Metinlerde yer alan demonik varlıklar; Azrail, cadı/câzû, canavar, cin, deniz kızı, ejderha, simurg/Senkmsin, şahmaran, şeytan, yedi başlı ejder, yılan ve zebanidir. Tespit edilen demonik varlıklar alfabetik sıraya göre incelenmiştir.

3.3.1. Azrail

Azrail “İslamî gelenekte ölüm meleğine verilen ad” (Gündüz, 2017: 65) şeklinde tanımlanmaktadır. Azrail’in, canlı varlıkların ruhunu alması ile görevlendirildiği düşünülür. Azrail, incelenen oyun metinleri içerisinde bir kez geçer ve Dede Korkut anlatılarında yer aldığı hikâyeye benzer bir şekilde burada da görülür. İncelediğimiz Karagöz oyunları metinlerinde yer alan Azrail’e Ünver Oral’ın *Karagöz Oyunları-2 Nev-i İcâd* adlı kitabında Deli Dumrul adlı oyunda yer verilmiştir. Dede Korkut anlatılarından uyarlanan bu oyunda yer alan Azrail, yiğitlerin canını alan ve daha sonra bir güvercine dönüşerek kuş olup uçarak gider. İlgili oyunda Deli Dumrul ve Azrail arasında geçen konuşma şu şekildedir:

“DELİ DUMRUL: Bre al kanatlı Azrail sen misin?

AZRAİL: Evet benim!

DELİ DUMRUL: Yahşi yiğitlerin canını sen mi alırsın?

AZRAİL: Evet ben alırım!

DELİ DUMRUL: Bre kapucular, kapayın kapıları! Bre Azrail ben seni, geniş yerde isterdim. Dar yerde elime geçtin. Şimdi ben seni öldüreyim, yahşi yiğitin canını kurtarayım.

OYNATICI: Kılıcını çekip, Azrail’e hamle etti. Azrail bir güvercin olup bacadan uçtu. Deli Dumrul ellerini birbirine vurdu, kaskas güldü. Yiğitlerine dedi:

AZRAİL: Yiğitlerim, Azrailin gözünü öyle korkuttum ki geniş kapıyı bırakıp dar bacadan uçtu. Mademki benim elimden güvercin gibi kuş oldu. Bre ben onu bırakır mıyım? Doğanımla gider yakalarım” (Oral, 2007b: 53).

Yukarıda ki diyalogda görüldüğü gibi Azrail, olağanüstü bazı özellikler gösterir. Bunlar Deli Dumrul ile konuşması, kanatlara sahip olması, güvercin olup uçması gibi niteliklerdir. Türk halk kültüründe Azrail’e ölüm meleği, ecel, felek, can alıcı, alıcı kuş gibi adlandırmalar verilmektedir (Şimşek, 2019: 14). Bu adlandırmalardan hareketle Türk gölge oyunu metninde de Azrail’in güvercin olup uçması ona atfedilen kuş imgesi bu motifin kullanılması ile yinelenmiştir. Dede Korkut anlatılarında Tanrı insanlaştırılır, Tanrı gibi soyut kavramları somutlaştırdığı görülür Deli Dumrul’un Azrail’i savaşmaya çağırması, ona mal, yayla vb. şeyleri teklif etmesi de Azrail’in somutlaştırılmasına örneklerdir (Yıldırım, 1998: 202). Gerek günlük yaşamda gerek anlatılarda yer alan Azrail,

Türk gölge oyunu metninde de ifade edildiği gibi ölümlerle birlikte anılır ve onun olağanüstülüğünün kabul edildiği görülür.

3.3.2.Cadı/ Câzû

Cadı, birçok kültürde olduğu gibi Türk kültüründe de sıkça rastlanan bir varlıktır. Türk masal ve efsanelerinde görülen cadı tasavvuru Türk gölge oyununda da kendine yer bulmuştur. Cadı, Güncel Türkçe Sözlükte “geceleri dolaşarak insanlara kötülük ettiğine inanılan hortlak” (URL- 8, 2021) olarak tanımlanır. Boratav’a göre Farsçadaki ‘gâdü’ sözcüğünden türetilmiş olan kelime Türkçede vampirin batıdaki birkaç niteliğini alarak “hayalet” ve “hortlak” gibi anlamlarda kullanıldığı görülür (Boratav, 2016b: 46). Mehmet Berk Yaltırık, “Türk Kültüründe Hortlak-Cadı İnanışları” adlı makalesinde cadı hakkındaki yaptığı görüşmelerde, Giresun’da cadıya cazu denildiği ve cadılıkta kullandığı araç gereçlere de cazuluk (Yaltırık, 2013: 218) şeklinde ifade edildiğini söyler. Cadının fiziksel özelliklerine baktığımızda olağanüstülük hemen dikkat çeker. Murat Uraz’ın cadı hakkında verdiği bilgilere göre cadılar, kötü bir tip olup saçları dağınık, uzun kuyrukları olan bir formda ve kadın olarak görülür. Küpe binerler ve bu küpe üzerinde uçarlar. Bu cadılar hiç kimse için iyi şeyler düşünmez daima kötülük peşinde olurlar (Uraz, 1994: 118). Yine diğer kaynaklarda yaşlı, çirkin, uzun tırnaklı ve pis bir kadın olarak tasvir edilir. Özellikle geceleri gezerek insanlara kötülük eder. Mecaz anlamda da huysuz, çirkin ve niyetini gizleyen özellikle ihtiyar kadınlara cadı (Albayrak, 2004: 91; Kaya, 2014: 192) denilmektedir. Doğaüstü güçleri olduğu düşünülen cadının, bu güçleri daha çok kötülük yaparken kullandığı ve çirkin bir söylene kadını olduğu (Korkmaz, 2008: 47) düşünülür. Bir başka fikre göre cadılar veya cazılar normal bir anne ve babadan doğmuş, cadılığı ise daha sonra öğrenmiş kadınlar olarak (Turan, 2020: 71) düşünülmektedir. Cadının kan emme ya da içme niteliği gösterdiği anlatılar incelendiğinde, Türk kültüründeki bir vampir tipi olduğu (Sarpkaya ve Yaltırık, 2018: 59) ifade edilir. Câzuların/Cadıların gölge oyunundaki eylemleri genellikle kötülük yapmakla ilgilidir. Ayrıca cadılar, kötülük yapmak isteyen kişiler tarafından da kullanılırlar. Câzular adlı oyunda cadılar, Çelebi ve Zenne tarafından kötülük yapması için görevlendirilir bir başka deyişle Zenne ve Çelebi birbirlerine zarar vermek için cadıyı bir araç olarak kullanır. Bu durum masal ve halk hikâyelerinde de görülür. Adil Çelik’e göre “insanların denetimi altına girmiş demonlar insanlar arası ilişkilerde özellikle kötülüğü temsil eden insanlar tarafından iyileri alt etmek amacıyla da kullanılabilir. Bu fikirler çoğunlukla masallar ve halk hikâyelerinde

görülen cadı imajı üzerinden kendini göstermektedir” (Çelik, 2019: 314) şeklindedir. Murat Uraz “cadının kızları da vardır ama bunlar analarını dinlemezler, istedikleri zaman çıkar, gezerler anaları onlara uymaya mecbur” (Uraz, 1994: 119) kaldığını belirtir. Câzûlar oyununda Azraka Bânû’nun kızı Zenne iken Nakayi Câzû’nun oğlu da Çelebi olarak yer alır. Gölge oyununda Câzûlar, büyülu eşyalara da sahiptir. Ejderli kamçı, asa, ejderden hotoz⁴¹ vb. büyülu nesnelere bunlardan bazılarıdır. Câzûlar oyununda Zenne ve Çelebi birbirini seven iki âşıktır. Fakat aralarında bir tartışma çıkar ve her ikisi de câzû ninesinden yardım olarak birbirlerini cezalandırırlar. Zenne ve Çelebi’nin câzû ninelerinden aldığı yardım oyununda şu şekilde geçmektedir:

“(…)

ZENNE: Bana Nakayi Câzû’nun oğlu neler yaptı! Ne aşifteliğim kaldı, ne orospuluğum; beni herkesin yanında rezil etti.

I.CÂZÛ: Sen merak etme, kızım! Ben şimdi gider, bak ona neler yaparım! – Alıverin benim küpümü, ejderhamı, yılan kamçımı! Çanak çömlek çatlasın! (Gürültü ile gelir.) Zızı zızı zızı! (Çelebi’nin başını diğer bir şeyle kor, gider.)

ÇELEBİ: Estamperingaga! Estamperingaga! (…)” (Kudret, 2013a: 293).

Çelebi’nin bu halini gören Karagöz ve Zenne onunla alay ederler. Fakat Zenne daha sonra Çelebi’nin bu durumuna üzülür ve tekrar Câzû ninesinden onu eski haline getirmesini ister. Câzû Çelebi’nin başını diğer şeyle çevirdiği gibi gelir ve aynı şekilde Çelebi’yi iyi eder gider.

“(…)

ÇELEBİ: Bana Azraka Bânû’nun kızı neler yaptı! Aman anneciğim, şuna bir endam savur!

II. CÂZÛ: (İçeriden.) Başüstüne evlâdım! – Alıverin ejderha kamçımı, alıverin ejderden hotozumu! Çanak çömlek çatlasın! Zırır-rır-rır zırır-rır-rır! (Gelir perdeye, Zenne’yi çarpar gider.)

ZENNE: (Kafası eşek, gövdesi insan, başlar anırmağa.) A-i! A-i! A-i! (…)” (Kudret, 2013a: 295).

⁴¹ Kadınların başlarına taktıkları, farklı şekillerde olabilen başlığa verilen ad.

Daha sonra Çelebi de câzû ninesine giderek Zenne'yi eski haline çevirmesini söyler. Câzû aynı şekilde gelir Zenne'yi iyi eder gider. Çelebi ve Zenne kendileriyle alay eden Karagöz'den intikam almak için câzû ninelerinden yardım isterler.

“ (...)

KARAGÖZ: Abla, canım sıkılıyor, ben azıcık sokağa çıkacağım.

KARAGÖZ'ÜN KARISI: Herif, bu akşam sokağa çıkma! Câzûların şerrine uğrarsın.

KARAGÖZ: (Perdeye gelir.) Bir türlü içim içime sığmıyor.

CÂZÛ: (Gelir.) Zırı zırı zırı! (Karagöz'ü eşek yapar, gider.)

KARAGÖZ: Ulan, ben ne oldum? Hani elim, hani ayağım? Başım aşağıya pek yakın geliyor. Ellerim nerede? Ayaklarım yerde ama verâ tarafımda uzun bir şey var. Acaba arslan mı oldum? Arslan olsam rengim sarı olacak? Ey, şimdi çıldıracağım! (Dikkatle bakar.) Ey, şimdi anladım! Marsıvanî eşek olmuşum! Vay babanın aşığına! Hacivat beni görmesin; çok nasihat verdi ama ben dinlemedim. Bizim karı da beni böyle görürse, kapıyı açmaz, “Benim kocam eşek değil, insandı” der. Hakkı da var ya! (...)” (Kudret, 2013a: 298).

Hacivat Karagöz'ü eşek hâlde görünce ona dua okuyarak düzelmesi için yardım etmek ister. Bu dua çok anlamlı sözlerden oluşmasa bile onu dua okuyarak iyileştirebileceğini düşünmektedir. Hacivat bu durumların okuma yazma ile düzeleceğine inancını oyunda şu sözlerle ifade etmektedir: “Hacivat: Ne zannettin ya, câhil musibet! Sana daima “oku- yaz” diyorum. Bu gibi şeyler okuma yazma semeresidir” (Kudret, 2013a: 300). Hacivat bu gibi durumlarda okuyup yazma ile düzelme olacağına söyler fakat burada bir başka husus bu okunan şeyler başta dua okumak olarak söylene de daha sonra efsun okuma olarak da ifade edilmektedir. Aslında bu durum bize din (İslâm) ve dinden önceki ritüelin bir arada kullanılmaya hâlâ devam edildiğini göstermektedir. Hacivat'ın duayı okumaya bitirmesinin ardından iyi olması beklenirken Câzû'nun gelip Hacivat'ı da keçi hâline dönüştürür.

“HACİVAT: Şimdi adam olmanın çaresine bakalım! Yine ben efsun okumaya başlayacağım. Sakın korkma! Seni câzû yakalayıp yukarıya çıkarıp bırakacaktır. Korkma! Bir de “Âmin” derken sakın korkup lâkırdı söylemeyesin, sonra mutlak bana bir şey yaparlar.

KARAGÖZ: (Yavaşça.) Nasıl söylemem! Hele duaya başla da bak, nasıl söyleyeceğim! –Haydi, duaya başla bakalım! Vakit geçiyor, açlıktan gözlerim

karardı. Kuzum Hacivat, başla! Böyle eşek kalırsam ekmek vermezler, ben de arpa yiyemem, sonra acayip bir şey olur.

HACİVAT: (Duaya başlar, bu sefer Câzû, Hacivat'a uzanır.) Ah, el-cinli melâ kel cinli kebab kestane...

KARAGÖZ: Hacivat bu sefer nöbet senindir. –Âmin!

HACİVAT: Aman Karagöz! Sakın lâkırdı söyleme sonra bana yazık olur! (Câzû, Hacivat'ın üzerine iner, Karagöz lâkırdı söyler.)

KARAGÖZ: Hacivat, kaçsan a be! Ulan, burnundan yakalayacak!

HACİVAT: Eyvah, Karagöz! Ettin mi bana edeceğini?

(Câzû, Hacivat'ı yukarıya kaldırır.)

KARAGÖZ: Hacivat, uğurlar olsun! Üzüm hevengi gibi asıldın. Hacivat, benim gibi eşek ol da gel, sakın kurt olup gelme, beni parçalarsın?

(Câzû, Hacivat'ı aşağıya keçi olarak atar.)

HACİVAT: (Keçi gibi bağırır.) Meee!

KARAGÖZ: (Eşek gibi bağırır.) A-i! A-i!... Aman Hacivat, ne güzel keçi olmuşsun! Zaten sakalın da keçi gibi idi. Halis Maltız keçisi olmuşsun!

HACİVAT: Çok şükür, yine ben makbul bir hayvan oldum, senin gibi eşek olmadım ya! (...)" (Kudret, 2013a: 300-301).

Câzûlar gölge oyunundaki kişileri olağanüstü varlık ve hayvana çevirme gücü vardır. İki başlı veya başı eşek gövdesi insan yapabilir. Olağanı, olağandışı hâle getirebilme gücüne sahiptirler. Aynı zamanda tekrar eski hale getirme yetisi de bulunmaktadır kısmen bir dönüşümü gerçekleştirmektedirler. Hacivat'ın duayı okumaya bitirmesinin ardından câzûnun gelip onları yukarı kaldırıp tekrar iyi etme dönüşümü gerçekleşir. Cadıların kötülüğüne uğrayan Hacivat ve Karagöz büyülü sözlerle veya dualarla bu kötülükten kurtulmak için mücadele ederler. Bu büyülü sözler çoğu zaman anlamsız kelimelerden oluşur fakat duayı okuyan ya da bilen kişi için bir anlama sahip de olabilir. Karagöz ve Hacivat'ın dua okuyup, âmin diyerek normal durumlarına dönmeleri şu diyalogda geçer.

“KARAGÖZ: Kuzum Hacivat, sen dua et, ben “Âmin” diyeyim, belki iyi oluruz.

HACİVAT: Ben dua edeyim, Karagöz sen “Âmin” de! –El- cinli melâ cinli kebab kestane kel- cinli!

KARAGÖZ: Âmin efendim, âmin!

CÂZÛ: (Gelir.) Zırırır Zırırır Zırırır!

KARAGÖZ: Hacivat, zırlıtı geliyor.

HACİVAT: El-cinli melâ cinli kel cinli kebab kestane!

KARAGÖZ: Âmin efendim, âmin!

CÂZÛ: Zırırır zırırır zırırır! (Hacivat'ı alır götürür; eski haliyle perdeye gelir.)

HACİVAT: Elhamdü-lillah, Karagöz, eski hâlimi buldum! (...)

CÂZÛ: (Gelir.) Zır zır zır zır! (Karagöz'ü alır, yukarı doğru kaldırır, Hacivat duayı bitirir.)

HACİVAT: El-cinli melâ cinli kel cinli kebab kestane mestane!

KARAGÖZ: Âmin efendim, âmin!

CÂZÛ: Zır zır zır zır! (Karagöz'ü alır, yukarı doğru kaldırır, Hacivat duayı bitirir.)

KARAGÖZ: Hacivat, hani dua?

HACİVAT: Karagöz, dua bitti!

KARAGÖZ: Ne? Ben böyle hevenk üzümü gibi asılı mı kalacağım? Kuzum Hacivat, dua et!

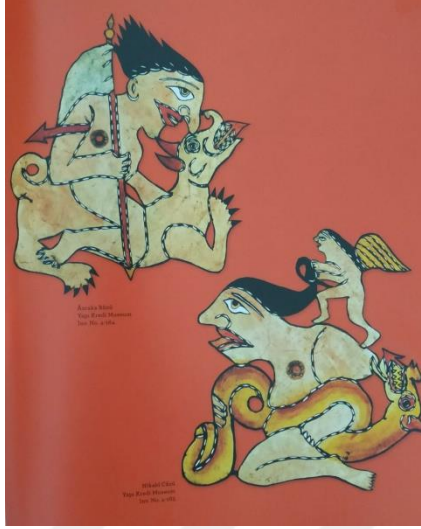
HACİVAT: El-cinli melâ cinli kel cinli kebab kestane mestane!

KARAGÖZ: Âmin efendim, âmin!

(Câzû, Karagöz'ü götürür; iyi olur gelir.)” (Kudret, 2013a: 302-303).

Gölge oyununda câzûlar, çirkin, yaşlı ve korkunç görünmektedir. “Câzû nine” tabirinden cadının kadın olarak tasavvur edildiğini görebiliriz. Masal, destan ve halk hikâyelerinde de yer alan cadı “Türk sözlü geleneğinde gerekse diğer toplumların sözlü geleneğinde kadın olarak tasavvur edilir” (Duman, 2020: 297). Bu durumun Karagöz için de geçerliliği devam etmektedir. Evrim Ölçer Özünel'in *Masal Mekânında Kadın Olmak Masallarda Toplumsal Cinsiyet ve Mekân İlişkisi* adlı eserinde masallarda olağanüstü güçlere sahip kadınlar içerisinde “olağanüstü güçlerle ilişki kuran bir de evlenmiş, çocuk sahibi orta yaşlı kadınlar bulunmaktadır. Bu kadınlar, bakire kızlardan farklı olarak genellikle “cadı” ya da “kara büyü” yapan kadınlara” (Ölçer Özünel, 2017: 75) dönüştüklerini ifade eder. Câzûlar, gölge oyununda insanlara benzer bir şekilde yaşar. İnsanın gerçek anlamda gidip ulaşabileceği bir mekânda yaşar ve bulunur. Yaşadığı yerin belirsizliği, aniden ortaya çıkması, var olan kötülüğün, tehlikenin ve korkunun canlandırılmış hâlidir. Gölge oyununda câzûlar, gürültülü bir ses ile gelirler. Bu ses oldukça korkunç ve kulak tırmalayıcıdır. Gölge oyununda “Azraka Bânû” ve “Nikabî Câzû” adlı câzûlar ile karşılaşmaktayız. Bu cadılar da korkunç ve yaşlı kadın olarak tasavvur edilmiştir. Diğer

cadılardan farkı bu cadıların bir adının olmasıdır. Yani daha özel ve kimliği belli cadı özelliği göstermektedir.



Şekil 15: Azraka Bânû- Nikabî Câzû (And, 2019b: 155)

Karagöz İyilikten Şaşma adlı oyununda da tıpkı Câzûlar oyununda olduğu gibi iki cadı vardır ve büyü yapmaktadırlar. Bu büyü yine bir dua merasimi eşliğinde yapılır, cazular kişileri başka bir şekle dönüştürme yetisine sahip olduğu gibi kişileri zaman zaman cezalandırırlar. İlgili oyunda cazunun, bir diğer cazunun kızını büyü ile bir ağaca hapsedildiği görülür, oyunda geçen bir konuşma şu şekildedir.

HACİVAT: Ver bakalım. Ne yazıyormuş?

KARAGÖZ: Al Hacı cav cav! Ama dikkat et! Biri bize büyü yapmış olmasın?

HACİVAT: Olur mu efendim? Büyü diye bir şey yok. Hangi çağda yaşıyoruz.

KARAGÖZ: Oku da anlayalım, neymiş.

HACİVAT: Okuyorum. İyi dinle. (Tef velvesi) “Ey bu pusulayı bulan fani! Ben Çınçın Cazu’nun küçük kızı Bülbül.” Aman Karagöz’üm, cazuların işi bu. İnsanı çarparlar alimallah...

KARAGÖZ: Bırak şimdi yorum yapmayı da okumaya devam et. Anlayalım derdi neymiş Bülbül Hanım’ın.

HACİVAT: Devem ediyorum. “Ey bu pusulayı bulan fani! Ben Çınçın Cazu’nun küçük kızı Bülbül. Kırpık Cazu’un büyüyle bir nar ağacının gövdesine hapsoldüm.”

KARAGÖZ: Vah vah. Gördün mü bak. Kızcağızı hapsetmişler. Acep neden?”
(Oral, 2014b: 345-346).

“Çifte Cadılar” adlı oyun “Câzûlar” oyununun varyantı gibi görünmektedir. Burada Zenne cadı tarafından çarpılırken vücudu insan, başı eşek başı şekline dönüşür. Yine Çelebi’yi de başı değişmiş şekilde görürüz. Karagöz eşek, Hacivat da keçiye dönüşmüş bir şekilde perdede yer almıştır. Aşağıdaki diyalogda cadı, Zenne’nin vücudunu insan, başını eşek başı olarak dönüştürür.

“ÇELEBİ: Ah nineciğim. Bilsen Azraka Banu’nun kızı bana ne hakâretler yaptı. Kuzum nineciğim, şuna bir endam savur da haddini bilsin.

CADI: Peki evlâdım, sen üzülme yavrum!

Alıverin ejderden kamçımı, alıverin ejderden hotozumu. Çanak, çömlek çatlasın.
(Vızıldayarak perdeye gelir. Zenne’yi alıp havalandırır, götürür, vücudu insan, başı eşek başı şeklinde tekrar perdeye getirerek bırakıp gider.)

ZENNE: -İa, İ, aia...” (Oral, 2002: 76).

Büyülü Ağaç adlı oyun “Kanlı Kavak” oyununun eş metni gibi görünmektedir. Yine burada Karagöz perdeye konulan ağacı kesmek ister ve önce yılan gelir fakat Karagöz onu öldürür daha sonra cin veya cadı olduğunu düşündüğümüz oyunda geçen tabiriyle “bir karaltı” gelir Karagöz’ü havalandırır ve eşek halde yere bırakır.

İncelenen metinlerde cadı/câzû demonik varlık olarak dış görünüş itibarıyla olağandışıdır. Cadı, oyun içinde aksiyonu yaratarak karakteri cezalandıran, başka şekle dönüştüren, bazen çarpan, kötülükte bulunan özellikleriyle yer alır. Cadıların büyülü sözler akabinde perdeye geldiği ve karakterleri alarak yukarı çıkarıp başka bir formda aşağı bıraktığı görülür. Karakterleri eski durumuna da aynı şekilde geri bırakır.

3.3.3.Canavar

Canavar masal ve efsanelerde sıklıkla yer alan olağanüstü bir varlık olmasının yanı sıra Türk gölge oyununda da karşımıza çıkmaktadır. Korkutucu ve kötü özellikleriyle ön plana çıkan varlık “canavar”dır. Canavar kelimesi Farsça kökenli olup “canlı hayvan” ejderha (Korkmaz, 2008: 48) gibi doğrudan bir hayvanı da niteleyerek kullanılmaktadır. Canavar, Güncel Türkçe Sözlükte “masalarda sözü geçen yabani, yırtıcı hayvan” (URL-9, 2021) tanımı ile yer almaktadır. Orhan Hançerlioğlu’na göre canavar, yırtıcı hayvandır ve

neredeysse tüm mitolojilerdeki düşünceye göre tasarımsal bir varlık olup “hayvan, yarı insan yarı hayvan, iki ya da daha çok hayvan birleşimi doğaüstü korkunç yaratık vb. gibi çeşitli biçimlerde” (Hançerlioğlu, 2000: 96) tasarlanmış varlıklardır. Seçkin Sarpkaya’ya göre “canavarlar belirsizlik, fiziki yapılarındaki bozukluk ve olağanüstülük ile bazı anlatmalarda şekil değiştirebilme gibi özelliklere sahip olabilmeleri bakımından demon sınıfında kabul edilirler” (Sarpkaya, 2018: 45). Gölge oyununda karşılaşılan canavarlar genel olarak tehlikeli, korkutucu ve fiziki görünüşlerindeki bozukluktan dolayı çeşitli olağanüstü varlıkların genel adı olmuştur. Oyunda karşılaşılan canavarlar oyun içindeki rolüne göre ad almıştır. Örneğin deniz canavarı, çöp canavarı ve çevre canavarı gibi. Gölge oyununda yer alan “canavarın” daha çok hayvani özelliklere sahip olduğu görülür. “Balıklar/Balıkçılar” adlı oyunda bu durumu doğrudan görmek mümkündür. İncelenen oyunlarda canavar, genellikle çok güçlü bir yapıdadır. İnsanı yeme hücumunda bulunduğu o mücadele sırasında kayık vb. eşyaları yutmaya çalışmaktadır. Canavarın fiziki tasvirinde onun iri ve büyük olduğu anlaşılmaktadır. “Balıkçılar” adlı oyunda “balıkların ağa babası” geldi ifadesinden hareketle büyüklüğü vurgulanmaktadır. Canavarın, kişilerin karşısına denizde çıktığını görmekteyiz. İnsanın bulunabileceği ortamlarda sıkça karşımıza çıkar. “Canavar bulunduğumuz yerin ve gideceğimiz yerin yakınlarındadır, yol üzerindedir. Bu özelliğiyle canavar insanın karşılaşılabileceği potansiyel tehlikenin sembolüdür” (Sarpkaya, 2018: 118). Canavar, gölge oyununda genellikle insanlara saldırır. Canavarların hareketleri insana saldırıp onları öldürmek, yemek şeklindedir. Burada canavarı, insan yiyen bir demon olarak kabul edebiliriz.

Cevdet Kudret’in Karagöz kitabının birinci cildinde yer alan Balık/ Balıkçılar adlı oyunda bir deniz canavarı şu şekilde yer alır.

“(…)

KARAGÖZ: Eyvah! Hava değişti! Birazdan deniz bozacak. (Velvele ile deniz canavarı gelir.)

KARAGÖZ: Eyvahlar olsun, balıkların Ağa babası geldi. Ben seni istemedim, kış kış kış!

CANAVAR: Ey Karagöz, ölümlerden ölüm beğen!

KARAGÖZ: Haydi kış, cehennem ol! Dıdıd dıdıd! Ay anneciğim! Vay vay!

CANAVAR: Seni lokma lokma mı yoksa bütün olarak mı yutayım?

KARAGÖZ: Bende senin gırtlığında altı ay oturup, bir kuruş icar vermem.

CANAVAR: Çabuk karar ver! İnsan böyle eski bir gövde için nazlanır mı?

KARAGÖZ: Ulan, eski püskü; ben onu tam yetmiş senedir taşıyorum.

CANAVAR: Hem seni birçok illetten kurtarırım. Baş ağrısı, karın ağrısı, kulak ağrısı, mayasıl...

KARAGÖZ: Ulan çok gevezelik ettin. Defol git! (Karagöz kürekle vurur.)

(Canavar hücumu geçer ve teknenin yarısını yutar.) (...)” (Kudret, 2013a: 211-212).



Şekil 16: Deniz Canavarı (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 224)

“Çöp Canavarı” adlı oyunda Karagöz denize çöpler atmakta ve denizdeki canavar bu çöpleri yemektedir. En sonunda canavar Karagöz’ü de yutar ve daha sonra Karagöz’ün kayığının içerisine yuttuğu çöplerle birlikte Karagöz’ü de çıkarır ve gider. Bu oyunda çevreyi temiz tutma, doğayı koruma gibi kaygılar vardır ve eğer gerekli durumlar yerine getirilmezse deniz canavarı tarafından kişiler cezalandırılır.

Ünver Oral’ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1*, adlı kitabında Miyase Sertbarut Yağcı’ya ait olan “Dershaneci Karagöz” oyununda canavar, rap söyleyen ve kötülük dersi almak için dershaneye gelen bir karakter olarak karşımıza çıkar. Burada canavar bir dönüşüm geçirmiş gibi görünse de aşağıdaki konuşmasına bakıldığında zaman canavar için kültürel bellekte yer alan bilgiler neredeyse aynıdır. Canavar burada da kötülük seven, korkulan, düşman olan ve insan yeme potansiyeline sahip olarak yer almaya devam eder.

“HACİVAT: Bırak şakayı efendim, bak biri geliyor.

CANAVAR: (Canavar sahneye rap şarkıyla gelir.)

Kötülük kupası alacağım

Herkesin ödünü kopartıp

Dağa salacağım

İyilik yapan iyilik bulurdu eskiden

Den, den!

Şimdi ben kötülüğü baş tacı kılacağım

Hım, hım!

KARAGÖZ: (Korkar.) Vay vay vay... İti an taşı eline al, bu Canavar yahu!

HACİVAT: Karagöz'üm müşteri velinimettir, sus sesini çıkarma.

KARAGÖZ: Böyle müşteri düşman başına. Aman aman yemesin bu ikimizi” (Oral, 2014a: 93).

“Karagöz Çevre Canavarı” adlı oyunda canavar, Karagöz'ün çöpleri yere dökmesiyle büyüyen çöplerin içinden korkunç bir şekilde çıkar. Oyunda geçen konuşma şu şekildedir.

“HACİVAT: Aman Allah'ım. Dünyanın sonu geldi galiba!

(Tam bu sırada çöplerin ortasından çok çirkin görünüşlü bir yaratık yerden yükselir.)

CANAVAR: Oh be! Nihayet yeryüzüne çıkabildim. Şu bir kova çöpü dökeni bir bilsem ona madalya vereceğim. Zira onun attığı bir kova çöp sayesinde şuanda buradayım. Dur gidip şu adamı arayayım. (Yine nâreke vızıltısı ve gürültü ile çıkar. Gidişi ile birlikte çöpler de yok olur.)

KARAGÖZ: Vay be! O ne idi öyle. Acaba Hacıvat ne oldu?” (Oral, 2007c: 67).

Canavarlar gerek anlatılarda gerek gölge oyununda var olmuş ve olmaya devam edecek gibi görünmektedir “Canavarlarımızı ister şeytanileştirelim, ister kutsayalım, isterse de toptan yok edelim, her seferinde daha fazlası geri gelecektir” (Kearney, 2018: 50).

3.3.4.Cin

Cin kelimesi “genellikle canavar şeklinde çirkin ve korkunç kılıklı olarak düşünülen, iyi ve kötü tabiatlı olabileceklerine inanılan doğüstü varlıklar” (Gündüz, 2017: 105) olarak tanımlanır. Beydili'ne göre cin “eski ve geleneksel görüşlerde, var olduğuna inanılan ancak gözle görülmeyen mitolojik bir varlık” (Beydili, 2015: 128) olarak ifade edilir. Boratav'a göre Türk aktarımında kötü ya da iyi niyetli doğüstü varlıkların tanımlanmasında tercih edilen adlardan biri de “cin” olup diğerleri de peri, mekir, kara-kura, şeytan, gulyabani, ifrit, Çarşamba-cadısı gibi yaratıklardır. Bu yaratıklar iyi ve kötü olma niteliğini bir arada taşıyabilir ya da tarafsız olabilir. İnsanlarla olan ilişkileri oyun yapma şeklinde olup

bununla sınırlıdır (Boratav, 2016b: 48). Cinlerin tam bir tasviri olmasa da, bazen hayvan yahut insan kılığında görüldüğü bilinmektedir. Anları türlerinde var olan cinlerin görünüşleri ise şu şekilde ifade edilir:

“Cinler anlatılarda, insan, oğlak, çocuk, yılan, tavşan, tilki, beyaz bir kedi, beyazlar giyinmiş bir insan, eşek, inek, kütük, civcivli tavuk, kara kedi, üvey anne ve bebeği, ateşten bir kavak, iri yarı, saçları dağınık ve iri göğüslü bir kadın, siyah bir kedi yavrusu, tanıdık, hizmetçi, kadın, kuş, koyun, gagası insana benzeyen bir kuş, başı görünmeyen ve kürkü yerlere sürünen bir keçi, siyahlar giyinmiş ayakları ters bir adam olarak görünürler” (Polat, 2020: 71).

Çoğu kez cinler, Müslüman, kâfir, iyi ve kötü gibi sınıflandırmalara tabi tutulsa da onların insanlara zarar veren yaratıklar olduğu bilinmektedir. Bu nedenle cinlere “bizden yeyler” denilerek adlarına bu şekilde yasak konulmuştur (Bayat, 2018: 274). Gölge oyununda cinler zikredilirken zaman zaman “üç harfliler” veya “iyi saatte olsunlar” şeklinde söylendiği görülür.

“Karagöz Stepte” adlı oyunda cin için iyi saatte olsunlar ifadesi kullanılır:

HACİVAT: Ne demezsin Karagöz’üm. Nazik terbiyeli insanlar hep böyle konuşurlar. Mesela, eve utanacak bir misafir geldi. Senin de gözüne tavanda şöyle bir örümcek ilişti. Efem? Duvarda bir boydan bir boya ağ kurmuş...

KARAGÖZ: Duvara çıkma... Pencerele, dolaplara, kapı diplerine in!

HACİVAT: O niye o?

KARAGÖZ: E bizim evin âdeti böyle. Örümcekler, iyi saatte olsunların akrabasıymış. Bizim karı hiç el sürmez!” (Oral, 2014c: 325-326).

Türk gölge oyununda şeytan, cadı hatta bazen büyücü bile cin olarak nitelendirilmektedir. Cinlerin birçok varlık veya yaratığı karşıladığı görülür. Bayat’a göre çok geç zamanlarda yazıya aktarılan demonik varlıklar semavi dinlerin büyük etkisiyle bir bölümü cin fonksiyonu (Bayat, 2018: 273) çatısı altında yer alır. Zamanla Türk kültüründe, İslamiyet’in etkisiyle önce koruyucu ruhlar işlevlerinin bazılarını cinlerin üzerine aktarırken sonra demonik varlıkların yerini de cinler alır. Birçok alanda karşılaşılan cin inancı zamanla eski mitolojik varlıkların alanlarını da sınırlandırmıştır (Bayat, 2018: 308). Türk gölge oyununda cinlerin, gürültülü ve korkunç sesler çıkardıkları görülür, belirli bir dua okunduktan sonra da meydana çıktığı görülmektedir. Hem “Canbazlar” oyununda hem “Cincilik” oyununda cinler duanın devamında çıkmaktadır. Polat’a göre “...cinler, geneli

itibarıyla zarar verici varlıklar olarak telakki edilmiş ve bu nedenle de onların etrafında çeşitli pratikler gelişmiştir. Bu pratiklerin başında dua gelmektedir” (Polat, 2020: 71) bu durum Karagöz oyunlarında da aynıdır.

“Canbazlar” oyununun birinci ara muhâveresinde; Karagöz, büyücüden kendisine nefes vermesini ve böylece beş on para kazanmak istediğini söyler. Büyücü, Karagöz’ün ağzına tükürür ve gözüne türlü türlü şeylerin görüneceğini ve korkmaması gerektiğini söyler. Korktuğu zaman da okuması için ona dua öğretir, gider.

“ (...) KARAGÖZ: Şunu tecrübe edelim. –Hop budur hop bu, ayakkabın gugu, vakka espali sagalti panguli guk, meçinde meçinde boğça.

(Makam ile Büyük Cin gelir.)

BÜYÜK CİN: Ji ji ji ji! (Makam ile zırlar, ayağıyla Karagöz’ü havaya kaldırır.)

KARAGÖZ: Ulan gidiyor muyuz?

(Yere bırakır gider.)” (Kudret, 2013a: 271).

Türk gölge oyununda cinler, belirli bir yerde, tepe, ağaç altı vb. yerlerde toplanabilirler. Cincilik oyununda “bir yüksek tepede yeşillik üzerinde aksakallı, yeşil bıyıklı, kara gözlü, beş on kişi oturmuşlar, bir şey okuyorlardı” (Kudret, 2013a: 314) ifadesinden hareketle cinlerin toplu olarak bulunduğu mekân olarak bir yüksek tepe olduğu vurgulanmıştır. Yine Karagöz perdesinde cinler, iyi ve kötü özellikleri ile ön plana çıkmaktadır. Cincilik adlı oyunda, “biz seni biliriz, sen iyi bir adamsın, sana bir iyilik edelim de var bize dua et” (Kudret, 2013a: 314) ifadesinden hareketle cinler, Karagöz’e iyilik yapmak istemektedirler. Özkul Çobanoğlu’nun *Türk Halk Kültüründe Memoratlar ve Halk İnançları* adlı kitabında cinlerin iyi ve kötü özellikleri hakkında şu bilgiler yer alır:

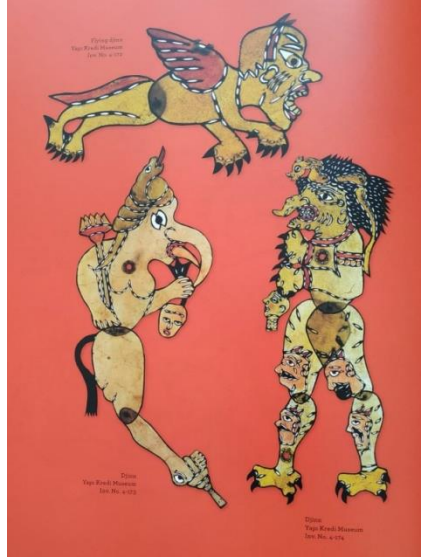
“Cinler ise “iyi” ya da “kötü” olabileceklerine inanılan soyut varlıklardır. Geleneğe göre cinlerin kendilerine has hayat sahası vardır ve onların kalıplaşmış sosyal ve kültürel değerler olarak da karşımıza çıkan hoşlanmadıkları şeyler yapılmadığı müddetçe insanlara hiçbir şey yapmayacakları düşüncesi hâkimdir” (Çobanoğlu, 2015: 83).

Kanlı Kavak oyununda da cin perdeye gelerek Âşık Hasan’ın oğlu Muslu’yu alıp götürür. Âşık Hasan oğlunu göremeyince yüreği kan ağlar bir şekilde sitemde bulunur daha sonra cin Muslu’yu getirir. Ardından Karagöz’e görünür ve onu yukarı götürüp, çarparak aşağı atar. Hacivat geldiğinde cin onu da çarpar ve aşağı atar. Bu durumdan kurtulmak için dua okurlar. Karagöz ve Hacivat arasında şu konuşma geçer.

“HACİVAT: Ben şimdi dua ederim, sen de “âmin!” de!
KARAGÖZ: Başüstüne Hacivat!
HACİVAT: (Makam ile.) El-cinli melâ, kel- cinli melâ, kebab kestane mestane!
KARAGÖZ: (Makam ile.) Âmin efendim âmin!
HACİVAT: Eşünlünün meşünlüsü, meşülünün eşünlüsü!
KARAGÖZ: (Makam ile.) Âmin efendim âmin!
HACİVAT: (Makam ile.) El-cinli melâ, kel- cinli...
CİN: (Gelir) Zırr zırr zırr! (Hacivat’ı alır.)
HACİVAT: Karagöz gidiyorum!
KARAGÖZ: Uğurlar olsun Hacivat!
(Cin, Hacivat’ı çarpar, aşağı atar.)
HACİVAT: Karagöz!
KARAGÖZ: Haaa!
HACİVAT: Aman Karagöz, ben de çarpıldım!
KARAGÖZ: Şimdi ne yapacağız Hacivat?
HACİVAT: Ben gene dua ederim, sen “âmin!” de. (Makam ile.) El-cinli melâ, kel-
cinli melâ, kebab kestane mestane! (...)” (Kudret, 2013b: 547).

Daha sonra cin gelir önce Hacivat’ı sonra Karagöz’ü eski hâline getirir. “Mal Çıkarma” oyunu ile anılan “Küp Oyunu” adlı oyunda da Gömü Cin’i ile karşılaşırız. Burada Gömü Cin’i gelir ve Hâcivân’ı koyun kılığına, Karagöz’ü de eşek kılığına getirir. Bir süre sonra düzelmiş şekilde geri gelirler. Mandıra adlı oyunda da Karagöz Zenne’ye sözde cin olduğunu söyler eğer Zenne’yi çarpmazsa öteki cimlerin onu yolsuz edeceğini yani cin topluluğundan çıkarılacağını ifade eder. Fakat konuşmanın sonunda da Karagöz cin olmadığını söyler. “Tahir ile Zühre” oyununda cin, rüya yolu ile görülür. Zühre’nin babası uyur biraz sonra “Zühre’yi Tahir’e vermeyeceğim” diyerek sayıklarken birden uyanır ve Karagöz’e korkulu bir rüya gördüğünü söyler ve şu şekilde anlatır.

“ZÜHRE’NİN BABASI: (...) Nâgehân bir kapı açıldı, içeriden bir ifrit zuhur ederek üzerime hücum eyledi. Beni telef edecekti. Her ne kadarkendisine tazarru’ ve niyâz ettimse de ricamı asla kabul etmeyip beni reddetti. Bana hitaben, “- Sen Zühre’nin pederisin değil mi?” diye suâl eyledi. Benden “-Evet.” Cevabını alır almaz def’aten üzerime hücum ederek “-Eğer sen kızını Tahir’e verecek olursan şimdi şu anda seni



Şekil 17: Uçan cin ve diğer cinler (And, 2019b: 156)

Kâşgarlı Mahmud'un *Divânü Lugâti't-Türk* adlı kitabında cin çarpmak ifadesinin farklı şekillerde yer aldığı görülür. Bunlar “(yelpin-) **ogla.n yelpindi** çocuk cin çarpmasına uğradı” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 391), “y **il** cin. Bundan **er yelpindi** denir; “adamı cin çarptı” demektir” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 406), “**yilpik** cin çarpması. **Erke yilpik tegdi** adamı cin çarptı” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 368), “(yilpire-) **er yilpiredi** adam cin çarpmış gibi yüzünü bir sağa bir sola çevirdi” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 386) olarak yer alır. Ayrıca adı geçen eserde cin çarpması izi anlamında kovuç kelimesi bulunur. “**kovuç** Herhangi bir cin çarpması izi. Buna yakalanan, yüzüne soğuk su çarparak tedavi edilir. Sonra da **kovuç kovuç** denir ve üzerlik ve öd ağacı ile tütsülenir. Sanıyorum ki bu, “kaç ve firar et ey cin” anlamındaki **kaç kaç** sözlerinden alınmıştır” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 415).



Şekil 18: Ortada cin, iki tarafta çarpılan Hacivat ve Karagöz (Sevin, 1968: 12)

Türk gölge oyununda cinler söz konusu olduğunda değinilmesi gereken bir diğer önemli konu da cinlerin, kişileri nesne veya hayvana dönüştürmeleridir. Kişi ve kişileri nesne veya hayvana dönüştürme mitler, memoratlar, menkıbe ve diğer anlatı türlerinde de görülen bir özelliktir, bu özelliğin izleri Türk gölge oyununa da yansımıştır. Kuş, geyik veya başka bir hayvanın formuna girmeye ilişkin inançların bazıları Şamanizm ile geçiş sağlamış gibi görünse de aslında karakteristik Budist inançlar ve büyük olasılıkla, Orta Asya’da Budizm’in Türklerce kabulü sırasında Şamanizm’e geçmiş (Ocak, 2020: 226) olma durumu bulunmaktadır. Fuzuli Bayat’a göre hayvan veya nesneye dönüşme durumu “Başka bir varlığa dönüşebilme, bir durumdan başka bir duruma girmektir ki farklı dünyanın sınırının ortadan kaldırılmasının tek yoludur. Kahramanın da öteki dünyaya kozmik seyahati bir dönüşüm aracılığı ile gerçekleşir” (Bayat, 2018: 300). Karagöz perdesinde görülen dönüşüm de cinler tarafından gerçekleştirilmektedir. Türk gölge oyunlarından biri olan “Cazular” adlı oyunun sonunda yazarın notunda verilen Hayalî Memduh’un “Çifte Sihirbazlar” oyununda, Karagöz’ün ve Hacivat’ın oğulları kaplumbağa ve kurbağa kılığına girdiği kısmın metni verilmiştir. Burada Karagöz ve Hacivat’ın oğlunu kaplumbağa ve kurbağa kılığına çeviren cindir. Oyunda geçen konuşma şu şekildedir.

“KARAGÖZ’ÜN OĞLU: İlâhi, babamı bu hâle kim koyduysa gözleri kör olsun, sürüm sürüm sürünsün!

KARAGÖZ: Oğlum, dilini tut. Senin de başına bir şey gelir.

KARAGÖZ’ÜN OĞLU: Ne gelirse gelsin! Sana yazık değil mi?

(Zırlı ile Cin gelir, Karagöz'ün Oğlunu alır, kaplumbağa kıyafetinde meydana bırakır.)

KARAGÖZ'ÜN OĞLU: Baba, ben bir şey oldum. Ne oldum böyle?

KARAGÖZ: Gördün mü yediğin haltı? Çingene karıları görmesin, ulan sen adamakıllı kaplumbağa oldun. (...).

HACİVAT: Yavrum, dua et de bu hâlden kurtulayım.

HACİVAT'IN OĞLU: Ah babacığım, hadi Karagöz eşek olmuş neyse, ona eşeklik yakışmış. Ya sana yazık değil mi? Kim yaptı ise elleri kırılınsın!

(Cin gelir, çocuğu alır, kurbağa kıyafetinde bırakır.)

KARAGÖZ: Burası âdetâ hayvanat bahçesi oldu. Biri bizi toplasa çok para kazanır.

Bak, senin oğlan da kurbağa oldu. (Çocukların her ikisi de ağlarlar. Yaygara.)

(Nihayet Cin gelir, ikisini de alır, eski kıyafetleriyle meydana bırakır.)

KARAGÖZ'ÜN OĞLU: Baba ben kurtuldum. “-Babam eşek olmuş” diye anneme müjde vereyim. (...)” (Kudret, 2013a: 305-306).



Şekil 19: Karagöz'ün oğlu (Kaplumbağa) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 216)



Şekil 20: Karagöz eşek- Hacivat keçi (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 216)

Türk gölge oyununda Karagöz, Karagöz'ün oğlu, Hacivat ve Hacivat'ın oğlu çeşitli hayvanların şekillerine girmiş görünürler. Hacivat'ın keçi formuna girmesi aslında çok aykırı görülmez çünkü Hacivat çok bilen, keçi gibi sivri sakallı ve zaman zaman da inatçı bir tiptir. Çoruhlu'ya göre Budist çağlarda keçi ve koyunun bazen ilahlarla alakalı olduğu anlaşılır “Bezeklikteki Uygur tapınaklarından birinde yer alan bir freskodaki, bir ilah tasvirinin vücut halesinde bir kuzu figürünün yer alması bu açıdan ilgi çekici” (Çoruhlu, 2013: 185) olduğu ifade edilir. Richard Kearney'e göre keçi, kötülüğü simgeler ve kötülüğün yerine geçen bir hayvan olarak karşımıza çıkar. Hatta Kutsal Kitap da geçen meşhur günah keçilerine⁴² (Kearney, 2018: 43) rastlanır. Fuzuli Bayat'a göre “bazen dönergelerin⁴³ keçi donunda gezdikleri de söylenmektedir. Bunlar da insanlara zarar vermeyen, aksine iyilik etmek isteyen cin kategorisine girer”⁴⁴ (Bayat, 2018: 302). Görüldüğü üzere keçi, hem iyi hem de kötü niteliği taşır, keçi şekline girme motifinin anlatılarda rastlanacağı gibi menkıbelerde⁴⁵ de zaman zaman yer aldığı görülür. Karagöz'ün eşek şekline girmesi de, dönüştüğü hayvan şeklinin mecaz olarak özelliklerini taşıdığı görülür. Özellikle eşeğin olumsuz taraflarının daha çok öne çıkması durumu Nuh tufanında eşeğin gemiye binme olayı⁴⁶ da etkilidir. Eşekler inatçı, kaba sesli, az anlayan gibi olumsuz özelliklerinin yanı sıra gözleriyle de bilinirler. Karagöz, adında bile gözlerine bir gönderme vardır “gözü kara”, “gözü pek” gibi deyimler bugün hâlâ günlük hayatta hiçbir şeyden korkmayan, cesur gibi anlamlarda kullanılmaktadır. Karagöz oyun içerisinde

⁴² Richard Kearney'in günah keçileri hakkında verdiği bilgiler şu şekildedir. “Günahları Bağışlatma Günü başlıklı metin, her yıl düzenlenen bir arınma ayinini anlatır. Seçilmiş halk, bu ayin aracılığıyla, bir “günah keçisini” dışarı atarak kendin arındırır; böylece kendini kutsal olmayandan ayırmış olur” (Kearney, 2018: 42).

⁴³ Dönergeler, bir şeye dönüşebilen, hayvanla veya herhangi bir nesneyle özdeşleşebilenler olarak adlandırılır. Detaylı bilgi için bkz. Fuzuli Bayat, *Türk Mitolojik Sistemi 2*, İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2018, s. 299.

⁴⁴ Bir memoratta örneği anlatılmıştır, bkz. Fuzuli Bayat, *Türk Mitolojik Sistemi 2*, İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2018, s. 302.

⁴⁵ Ahmet Yaşar Ocak'ın menkıbe hakkında verdiği bilgiler şu şekildedir. “Vilayetnâme-i Sultan Şucâuddin'de şöyle bir menkıbe yer almaktadır: Acem diyarından Rum'a gelerek Sultan'a mürid olan Baba Mecnun, zaman zaman onun velâyetinden şüphe duymakta, fakat bunu içinde gizlemektedir. Bir ara topluca otururken Baba Mecnûn âniden bir keçi olup melemeye başlar ve cemaatin ortasında gidip gelir. Bunun üzerine Sultan müridlerine, keçinin başına bir tas su dökmelerini emreder. Dediği yapılıncı Baba Mecnun yeniden insan haline döner ve gidip yerine oturur. Artık Sultan Şucâuddin gerçek velî olduğunu anlamıştır” (Ocak, 2020: 224).

⁴⁶ Bu olay şu şekilde anlatılır. “Tufan başladığı sırada Nûh Peygamber hayvanları işaret ederek gemiye alıyordu. Sıra eşeğe gelince eşek girmemişti. Nuh birkaç kez işaret ettiği halde eşek yine girmede. Oysa şeytan kuyruğundan yapışmış onu bırakmıyordu. Nuh hiddetlenip “Gir ya mel'un!” deyince eşek gemiye girdi. Tufan esnasında Nuh, şeytani gemide görünce nasıl ve kimin izniyle girdiğini sorar. O da “Sen, gir ya mel'un, deyince girdim. Benden başka mel'un mu var!” diye cevaplandırır” (Pala, 2002: 203).

gerek bu anlamları gerekse gözünün karalığını perdede de gösterir. İskender Pala, *Ansiklopedik Divan Şiiri Sözlüğü* adlı kitabında eşek (har) hakkında şu bilgileri verir.

İsrailoğulları peygamberlerinden olan Üzeyir'in de başından geçen bir olayda eşekten bahsedilir. Kur'ân'da anlatılan bu kıssaya göre Üzeyir harâbe bir yurda varınca içinden “Allah burasını ölümden sonra nasıl diriltecek?” demiş. Allah da onu yüz yıl ölü bıraktıktan sonra diriltmiş ve “Burada ne kadar kaldın?” diye sormuş. O, “Bir gün yahut bir günden az.” demiş. Allah “Hayır, yüz yıl ölü kaldın. İşte yiyeceğine içeceğine bak, henüz bozulmamıştır. Bide merkebine bak. Böyle yapmamız seni insanlara ibret nişânesi kılmamız içindir. Merkebin kemiklerine de bak, onları nasıl birleştirip yerli yerine koyuyoruz, sonra da onlara et giydiriyoruz” dedi. Bunun üzerine Üzeyir'in ağaca bağlı olduğu halde iskeleti kalan eşeği tekrar dirilir (Pala, 2002: 203).

Antik dönemlerden günümüze kadar toplumların birçoğunda eşek kelimesi, olumsuz anlamları belirtmek için kullanılmış, coğrafyası geniş ve engebelerle dolu bir alanda yaşayan insan topluluklarının hem yardımcısı hem de binek hayvanı olan eşeğin, bu olumsuzluklarla anılma sebebinin dini kabuller (Cin, 2016: 1271) olduğu görülür. “Kanlı Kavak” oyununun muhâvere bölümünde Karagöz ve Hacivat konuşurken Hacivat, Karagöz'e bazı yerici sözler telaffuz eder. Konuşmasında şu sözü ile Karagöz'ün eşekler kalabalığı olduğunu vurgular. “Hacivat: Gürûh-i üşekâdansın (eşekler kalabalığı), yazık yazık! Sakalın türlü türlü renge girmiş, hâlâ terbiyen yok. Söz söylemeye muktedir değilsin, aklın fikrin hezeyanda” (Kudret,2013b: 533).

Karagöz'ün oğlunun kaplumbağa şekline dönüşmesi durumuna baktığımızda, kaplumbağa evrende yer alan en eski canlılardan biridir ve evini sırtında taşıyan bu hayvan en genel anlamıyla bilgelik, kararlılık ve uzun ömrü simgelemektedir. Esmâ Şimşek'in “Türk Kültüründe Kaplumbağalarla İlgili Efsaneler Üzerine Bir Değerlendirme” adlı makalesinde incelenen efsanelerin neredeyse hepsinde kaplumbağanın eskiden insan olduğu tasavvur edilmektedir. “Efsanenin konusuna göre bazen bir tüccar, değirmenci, çiftçi, ihtiyar, güzel bir kız veya gelin olan kaplumbağa işlediği bir suç ya da yaptığı bir yanlıştan dolayı bazen Tanrı'nın bir cezası olarak, bazen herhangi bir kimsenin bedduası ile bazen de kendi duası ile kaplumbağaya dönüşür” (Şimşek, 2016: 54). Kaplumbağa, efsane ve diğer anlatı türlerinde yer aldığı gibi bazı mitlerde de karşılaştığı görülür. Örneğin Onondaga

yerlilerine ait olan “Kaplumbağanın Sırtındaki Dünya” adlı kozmogoni miti⁴⁷ bunlardan biridir. Çoruhlu’ya göre Türklere ve Çinlilerdeki ortak kozmolojik düşünceye göre, uğurlu bir hayvan olan kaplumbağa astrolojik bir simge (Çoruhlu, 2013: 182) olarak karşımıza çıkar. Hacivat’ın oğlunun kurbağa şekline dönüşmesi olayında ise kurbağanın dönüşüm, yenilenme, temizlenme ve bilgelik gibi özellikleri simgelediği bilinmektedir. Ayrıca kurbağa masallarda prens olarak karşımıza çıkar ve bu görünümü ile de bir yanılsama yaratır. Mısır mitolojisinde verimliliği temsil etmekte olan kurbağa başlı kadın şeklinde tanrıça Heket vardır. Doğumla ilişkili olan bu tanrıça çocukları korur ve doğuma yardım eder. Ayrıca Firavunlara yapılan cenaze törenlerinde değinildiklerin ölümden sonraki yeniden diriliş ile de bağlantılı hale gelmiştir (URL-10, 2021). Bir Tuva hikâyesine göre yer, kurbağanın üzerindedir ve eğer kurbağa hareket ederse tufan⁴⁸ olur. Deniz Gezgin’in *Hayvan Mitosları* adlı kitabında yer alan bilgilere göre Türk mitosunda pek çok hayvan insanlığın ilksel buluşlarında yol gösteren olmuş örneğin Buriyatlarda kurbağa hastalık cinleri ile ilişkilendirilmiştir (Gezgin, 2019: 145).

Nesne şekillerinde de ibrikte Hacivat, saksıda Karagöz veya her ikisini çarpılmış bir durumda görürüz. Yine cinler, kişileri farklı nesnelere çevirir veya onları çarpılmış bir şekle dönüştürür. Başka bir şekle dönüşme durumu Hindistan’da “insanların öldükten sonra başka insanların, Tanrıların, cinlerin, hatta hayvanların, bitki ve cansız varlıkların kalıbında yeniden doğacaklarına inanılmaktaydı” (Ocak, 2020: 195). Yine Budizm’de de bu durum görülür. İye kültüründe de başka bir şekle dönüşme söz konusudur “iye kültürünün ister ev-eşik (damdabaca) isterse de demonik varlıklara çevrilmiş kategorisi olsun herhangi bir şekle dönüşebilmeleri (hayvan, tanıdık insan vb.) esas mitolojik olgudur” (Bayat, 2018: 299) aslında bu olgu Karagöz perdesinde de görülür ve görülmeye devam edecektir. Bazı mitolojik anlatılarda⁴⁹ da başka şekle girme motifi yer alır.

⁴⁷ Detaylı bilgi için bkz. Hasan Kızıldağ, “Onondaga Kızılderililerin Kozmogoni Miti: Kaplumbağanın Sırtındaki Dünya” Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 2017, Sayı 6/2, s. 1019- 1027.

⁴⁸ Sadettin Gömeç’in “Şamanizm ve Eski Türk Dini” adlı makalesinde verdiği bilgilere göre, “G. Potan in tarafından tespit edilen bir Tuva hikâyesinde yer bir kurbağanın üzerindedir. Kurbağa kımıldarsa tufan olur. Eski zamanda bu kurbağa bir kere kımıldamış ve denizler dalgalanarak ulu tufan olmuştur. Bu felaketi evvelden sezen bir ihtiyar demir çivili sal yapmış ve bununla insan nesli ile hayvanları kurtarmıştır” (Gömeç, 1998: 42).

⁴⁹ Behçet Necatigil’in *100 Soruda Mitologya* adlı kitabında yer alan 69. sorusunda mitologyada hayvana, bitkiye, çiçeğe ve başka şeye dönüşen insanlara örnekler vermiştir. Bunlardan Proteus ve Theophane’nin öyküsü şöyledir: “Proteus- Denizler hakani Poseidon’un gelecekte haber veren yaşlı çobanı. Menelaos, Pharos adasında fok balıkları arasında dinlenmekte olan Proteus ile çekişti. Menekaos, ondan Troya dönüşünde yolda başına gelecekleri öğrenmek istiyordu, sonunda öğrendi. Boğuşmaları sırasında Proteus boyuna kılık değiştirmiş; aslan, yılan, kaplan, domuz, su ve ağaç olmuştu. (Odysseia IV, 36-43 vd.).



Şekil 21: İbrikte Hacivat- Saksıda Karagöz- Karagöz (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 217)

“Cincilik” oyununda Karagöz’ün rüyasında gördüğü aksakallı, yeşil bıyıklı, kara gözlü beş on kişinin oturup, bir şeyler okuması ve Karagöz’ü fark edip ona dua öğretip üç defa kulağına okumaları durumunda Karagöz, bakıcılık yapacak duruma gelir. Bu olayda Karagöz’ün rüyasında gördüğü kişiler kuvvetle muhtemel cindir. Bu oyunda Budizm, Şamanizm ve İslamiyet’in tüm etkileri görülür. Cinlerin toplu bir alanda ibadet veya dua etmeleri, aksakallı birinin rüyada görülme motifi, yeşil bıyık tabiriyle yeşil rengin kutsal kabul edilmesi, üç sayısının formülistik bir sayı olması ve tüm bunların sonunda Karagöz’ün falcılık öğrenmesi durumu tüm bu inançları kapsamaktadır. Yazıcı oyununda da Karagöz yazıcılık yaparken Çelebi gelir ve ona bu dükkânın çok tekin olmadığını söyler. Karagöz korkunca Hacivat ona okuması için bir dua öğretir. Karagöz duayı kendi kendine ezber yaparken cin gözüdür, Karagöz bayılır. Hacivat gelir birlikte duayı tekrar ederek okurlar. Karagöz ve Hacivat’ın aralarında geçen konuşma şu şekildedir.

“(…)

HACİVAT: Haydi, ben okuyayım sen de oku “Heeruh herruh...”

KARAGÖZ: “Herruh herruh...”

HACİVAT: “Merruh merruh”

KARAGÖZ: “Merruh merruh”

HACİVAT: “Minhü...”

KARAGÖZ: “Minhü...”

Theophane- Bisaltes’in güzel kızı. Tanrı Poseidon, onu bir koyun yaptı ve yaklaştı ona. Phrikossos’u Kolkhis’e götüren altın postlu koç, bu koyun Theophane’den doğmuştu” (Necatigil, 1988: 97).

HACİVAT: “Pat...”

KARAGÖZ: “Pat...”

HACİVAT: “Küt!”

KARAGÖZ: “Küt!” (Bunu okur okuma Cin gelir, Karagöz’ün başına teneke vurur.)

Hacivat bunun “Pat”ı iyi ama “Küt”ü fena! “Küt”ünü okumyalım!

HACİVAT: Karagöz, onun tesiri orada.

KARAGÖZ: İyi ama beynim delinecek. (...)” (Kudret, 2013c: 1175).

Bir kez daha duayı okurlar. “Küt” deyince cin yine Karagöz’ün kafasına vurur. Karagöz, en sonunda dükkândan vaz geçer ve gider. Cincilik ve Yazıcı oyunlarında cinlerin mutlaka dua okuma pratikleri yaptığı görülür.

3.3.5. Deniz kızı

Türk gölge oyununda deniz kızını oyun içinde bir karakter olarak görürken deniz kızlarını göstermelik olarak görüyoruz. İrfan Polat, *Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi* adlı eserinde deniz kızının yalnızca Adıyaman efsanelerinde görülen ve gölde yaşadığı düşünülen olağanüstü bir varlık olarak ifade eder. Efsane metnine göre deniz kızı, bir su insanıdır.⁵⁰ Gönül Uzelli’nin *Slav Mitolojisi* adlı kitabında deniz kızı hakkında bazı inançlardan bahseder. “Deniz kızının yeryüzünde görülme zamanı bahardır. Tarımsal faaliyetlerin başladığı, doğanın uyandığı, buzların çözüldüğü dönemde deniz kızının da kendi faaliyetine başladığına inanılır” (Uzelli, 2020: 123).

Deniz kızı hakkındaki bilgilere ikinci bölümde değinmiştik. Türk gölge oyununda deniz kızını bir karakter olarak da görüyoruz. Burada deniz kızı, Balıkçılar adlı oyunda karşımıza şu şekilde çıkmaktadır. Karagöz, şarkı söylerken bir deniz kızı oltaya takılır.

“KARAGÖZ: Ulan, sağ gözüm seğiriyor. Hacivat kulağın çınlasın.

DENİZ KIZI: Aman balıkçı canım balıkçı, yavaş yavaş ye beni! Zalim kardeşlerin, yaktı yaktı beni.

KARAGÖZ: Vay vay, kısmetin böylesi her zaman karşıma gelmez. Gel bakalım derya kuzusu! (Deniz kızını sandala çeker.)

DENİZ KIZI: Canım balıkçı, kuzum balıkçı kıyma bana!

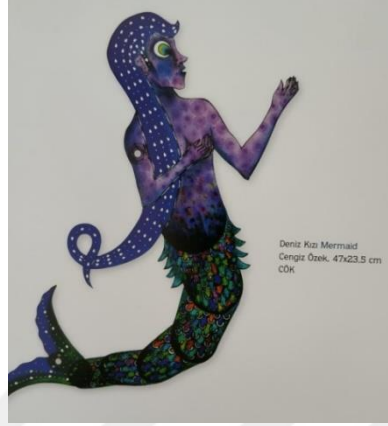
⁵⁰ Detaylı bilgi için bkz. İrfan Polat, *Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonoloji ve Diabolojisi*, İstanbul, Selenge Yayınları, 2020, s.84-85.

KARAGÖZ: Şey ben sana kıyamam ama evde bana kıyan olur. Bunun üstü iyi velâkın altı bana yaramaz.

DENİZ KIZI: Salıver gideyim. Sana kardeşlerimden birini göndereyim.

KARAGÖZ: İyi ama kardeşlerin de senin gibi çıkarsa benim dişime gelmez.

(Deniz Kızını salıverir. Kız suya dalar kaçır.)” (Kudret, 2013a: 210).



Şekil 22: Denizkızı (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 226)



Şekil 23: Deniz Kızı ve Deniz Adamı (Metin And) (Tarlakazan, 2018: 923)

3.3.6.Ejderha

Diğer mitolojilerde, anlatılarda, masal ve efsanelerde sıklıkla yer alan ejderha da olağanüstü özelliklere sahip bir varlıktır. Türk gölge oyununda da ejderha ve yedi başlı ejder olarak karşımıza çıkar. Ögel'e göre ejderha, Türklere çok eski dönemlerden, Çin'den gelen bir örgedir (Ögel, 2020b: 711). Yıldırım'a göre ejderha "Farsçada ejder, ejdhâ, ejderhâ, Arapçada tinnîn ve so'bân: büyük yılan" kelimeleri ile bilinir ve görünümü büyük

bir timsah şeklinde, yüzü ata benzer, iki kanatlı olup ağzından ateş püsküren, yeraltında bulunan hazineleri koruduğuna inanılan efsanevi (Yıldırım, 2008: 274) bir varlıktır. Boratav'a göre Türklerin ejder veya ejderha olarak adlandırdığı hayvan, bazı metinlerde evren olarak adlandırılmaktadır. Bu hayvan çok büyük bir yılan şeklinde tasvir edilmekte ve "Kaşgarlı Mahmut'un sözlüğünde ve Dede Korkut Kitabının bir bölümünde yedi başlı ejderi öldürdüğü için övünen Hazen adlı kahraman da onu bir yılan olarak adlandırır" (Boratav, 2016b: 66). Ejderha, Türklerde bilhassa erken çağlarda güç, kuvvet, bereket ve refah gibi simgelerde kullanılmış efsanevi bir yaratıktır. Fakat Ön Asya kültürüyle bağlantı kurulduğunda bu anlamları geride kalmış ve çoğunlukla galip gelinen kötülüğün (Çoruhlu, 2011: 164) simgesi haline gelmiştir. Beydili'ne göre ejderha, "hâlâ oluşumunu tamamlamamış, şekilsiz, biçimsiz güçleri temsil ediyor. Ancak bununla birlikte evreni yaratacak sular âleminin de sembolüdür. Bu ilk sudur ve bu anlamda da "Ejderha" çift anlamlı arkaik demonik bir motif olup, evrenin kaostan doğmasını sembolize eder" (Beydili, 2015: 194). Diğer taraftan ejderhanın öte dünya ile ilgili olduğu düşünülür "yaşamın ilksel hâli üzerine kurulmuş antik ejderhalar; gündelik, dünyevi, metafizik ya da öte dünyaya ilişkin tüm düşünceleri harekete geçirirler" (Koçak ve Gürçay, 2017: 39) dolayısıyla Türk gölge oyununda yer alan ejderha da aslında zaman zaman bu düşünceleri oluşturur. Örneğin cadıların ellerinde genellikle ejderden hotoz vardır. Cadıların diğer dünya ile iletişimde bir aracı görevini görür. Daha önce bayrak direklerinde, kılıçlarda vb. yer aldığı ifade edilen ejder sembolü veya maskesi Türk gölge oyununda da kendine yer bulur.

"Çift başlı ejder ile insan ve hayvan biçimli maskelerin eski örnekleri, Timurlu ve Osmanlı sanatındaki, kötülükten koruyucu maske taşıyan şeytan tasvirlerinde, giyim denilen ve at üstünde mızrak oyunu oynanırken takılan maskelerde, bayrak direklerinin alemlerinde, kılıçlarda, mezar taşlarında, bazen çelişkili de olsa İslami kitabelerde hatırlanmaya devam etti" (Esin, 2004: 165).

Bir diğer unsur ejderhanın veya yılanın, Türk mitolojisinde hayat ağacının hemen dibinde koruyucu görevde olduğu, bilgeliği ve ölümsüzlüğü (Koçak ve Gürçay, 2017: 42) sembolize ettiği düşünülmektedir. Baldick'e göre "1300'lerde İslam mimarisinde ejderhanın (yılanın) toprağa gömülü ve hayat ağacını destekler şekilde tasvir edildiği belirtilir" (Baldick, 2011: 91) yine hayat ağacı ve öte dünya ilişkisi bağlamında ejderhaların bir ilişkisi olduğu açıktır.

“İksir” adlı oyunda Senkimsin adlı fantastik kuştan sonra Ulu Ejderha ile karşılaşırız. Gerekli olan iksiri almak için mağaraya giden Karagöz ve Hacivat ejderha ile karşılaşır ve bu iksiri almak için ejderhanın üç tane soru sorması, onlarında üç cevap hakkı vardır. Ayrıca burada ejderha kadın olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunda geçen bir konuşma şu şekildedir.

KARAGÖZ: Heyy Ulu Ejderhaaaa.

(Ulu Ejderha mağaradan dışarı çıkar)

EJDERHA: Kim o beni çağırın?

KARAGÖZ: Şey kem küm. (Hacivat’ı gösterir) Bu çağırdı efendim.

HACİVAT: Karagöz’üm ne yapıyorsun?

EJDERHA: Sen çağırdın demek ki. Umarım mantıklı bir gerekçen vardır.

HACİVAT: Şey efendim biz şey için gelmiştik. Şey için işte.

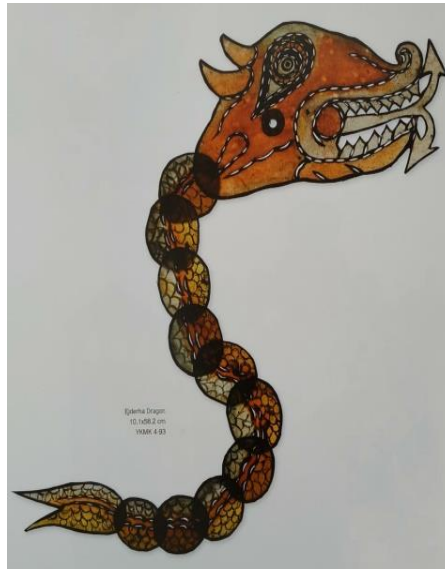
EJDERHA: Ne için? (öfkeli)

HACİVAT: Şey için, Karagöz’üm ne içindi?

KARAGÖZ: İksir için çağırdık sizi Ejderha beyefendi.

EJDERHA: Ben beyefendi değilim. (daha da öfkelenmiştir)

KARAGÖZ: Özür dilerim Ejderha Hanım. Sesiniz kalın diye ben öyle düşündüm (Oral, 2014a: 248-249).



Şekil 24: Ejderha (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 192)

3.3.7.Simurg/Senkimsin

Simurg hakkında bilgilere ikinci bölümde değindiğimiz için burada sadece oyunda yer aldığı örnek üzerinden değerlendirilecektir. İksir adlı oyunda Senkimsin adlı fantastik kuş ile karşılaşırız. Simurg, gölge oyununda göstermelik olarak yer aldığı gibi fasıllarda da - özellikle yeni oyunlarda- geçtiğini fakat burada isim olarak başka bir ad aldığını (Senkimsin) özellik olarak ise aynı olduğunu söyleyebiliriz. Zor durumda kalan diğer karaktere yardım ederek oyundaki görevini tamamlar. Simurg, bilinen özelliklerini gölge oyununda da gerçekleştirir. Oyundaki diğer kahramanlar ile karşılaşır ve sırtına alarak mağaraya ulaşmalarına yardımcı olur.

Efsanevi hayvan ve figürler kutsal mitolojik yeteneklerini bir erkek tanrıya naklederler bu konu ile ilgili bir örneğe baktığımızda İran'ın eski bir kültürüne ait olan Vargen kuşu kabiliyetlerini tanrı Behram'a bırakmış ve sözlü edebiyatta diğer kutsal kabul edilen kuşlar gibi var olmaya devam etmiştir. Bu kuşlar, erkek kahramanlar zor bir koşulda olduğu zaman ortaya çıkarak kahramanın yardımına gelmektedirler (Mehran, 2017: 68). Diğer anlatı türlerinde Simurg'un kahramana yardıma gelmesi durumları gölge oyununda da görülür. Ünver Oral'ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1* adlı kitabında "İksir"⁵¹ adlı oyunda perdeye gelen adı Senkimsin olan fantastik bir kuş tipi vardır. Simurg ile benzer özellikler gösteren bu kuş ile ilgili metinden alıntılanan bir bölüm aşağıda örnek olarak verilmiştir.

(...)

SENKİMSİN: Ne arıyorsunuz burada?

KARAGÖZ: Saf Mağarasını arıyoruz Senkimsin kardeş.

SENKİMSİN: Ne yapacaksınız orada?

KARAGÖZ: Ulu Ejderha'dan bir şey isteyeceğiz.

SENKİMSİN: Ulu Ejderha mı?

KARAGÖZ: Evet, neden şaşırдын?

SENKİMSİN: Daha önce onunla bir kez karşılaştım, ama sorularına doğru cevap veremedim.

KARAGÖZ: Sana neden soru sordu ki. Sen de mi iksir için gittin?

SENKİMSİN: Evet ben eskiden insandım sizin gibi. Ama sürekli yalan söyledim, bunu duyan Ulu Ejderha beni kuşa çevirdi (...) (Oral, 2014a: 246). Oyunun

⁵¹ "İksir" adlı bu oyun Hüseyin Dilen'e aittir. Bkz. Ünver Oral, *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1*, İstanbul, Kitabevi Yayınları, 2014, s. 225-252.

devamında fantastik kuş Karagöz ve Hacivat'ı sırtına alarak mağaradaki Ulu Ejderhanın yanına götürür.

Metinde geçen örneğe göre Senkimsin adlı kuş simurg ile özdeşleştirilebilir. Burada Senkimsin'in daha önce insanken yanlış davranışlarda bulunması üzerine bir kuşa çevrilmesi söz konusudur ve tıpkı Simurg'da olduğu gibi kişileri sırtında taşıyabilir, konuşabilir. Ayrıca Kaf dağının ardında yaşayan Simurg gibi de Saf mağarasının ardına geçebilir. Abdülkadir İnan'a göre Simurg'un yalnızca İran edebiyatından geçtiği düşüncesi eksiktir. Simurg efsanesi İslam'dan önce Türk kavimleri arasında yaygın olduğu tahmin edilmektedir. "İslam- İran edebiyatı eski Türk masalındaki kuşun adı (Tuğrul, Alp Kara Kuş vb. gibi) yerine Simurg'u sokmuş olsa gerektir" (İnan, 2020b: 350). Türk gölge oyununda da doğrudan Simurg olarak zikredilmese de özel bir adla fakat aynı özellikte bir kuş formu işlendiği görülür.

3.3.8.Şahmeran

Şahmeran ile ilgili bilgilere ikinci bölümde yer verildiği için burada sadece metinde geçen örnek üzerinden değerlendirilecektir. "Karagöz'ün Çobanlığı" adlı oyunda Şahmeran'ın konuştuğunu görürüz, burada bir göstermelik değil karakter olarak yer almıştır. Bu oyunun masaldan uyarlama⁵² olduğunu belirtmek gerekir. Karagöz'ün tasvirine göre başı insan, vücudu yılan, üstelik insan gibi konuşan bir yaratıktır. Karagöz ve şahmeran arasındaki konuşma şu şekildedir.

"(Velvele ile Şahmaran gelir. Karagöz korkudan bayılır.)

ŞAHMARAN: Ey Karagöz, dile benden ne dilersem!

KARAGÖZ: (Ayılır.) Şey, özür dilerim!

ŞAHMARAN: Beden korkma, yüzlere yıldır gömüyü bekliyorum. Sahibi geldiğine göre alabilirsin.

KARAGÖZ: (Kendine çimdik atar, tokat atar.) Rüya mı, rüya mı bu? Kışttt, kıştttt!

ŞAHMARAN: Ey Karagöz! Artık benim görevim, senin fakirliğin bitti. Hoşça kal!" (Oral, 2007c: 177).

⁵² "Karagöz'ün Çobanlığı" adlı oyun Metin Özlen tarafından, annesinin ona küçük yaşlarda anlattığı masaldan Karagöz perdesine uyarladığı bir Karagöz oyunudur.

Şahmeran, tıpkı masallarda anlatıldığı gibi burada da karşımıza çıkar ve onun olağanüstülüğü karşısında Karagöz bayılır, korkar ve onu uzaklaştırma çabasında bulunur.

3.3.9. Şeytan

Şeytan terimi “Kur’an’da, özelde Allah’ın emrine karşı gelen İblis için kullanılan, ancak genelde Allah’a isyan ve kötülüğe yönelmiş olan herkes için kullanılan bir isim ya da nitelik” (Gündüz, 2017: 458) olarak tanımlanır. Bir diğer kaynakta “göze görünmeyen demonik varlıklardan” (Beydili, 2015: 528) biri olarak tanımlanır. Şeytan, Tanrı veya tanrılara yer/su sahiplerine isyanda bulunan Erlik kontrolündeki kötü ruhlara verilen ad (Korkmaz, 2008: 143) şeklinde de tanımlanmaktadır. İncelediğimiz Karagöz oyunları metinlerinde yer alan şeytan, özellikle klasik oyunların girişinde Hacivat’ın ilk perdeye geldiği sırada şeytanın dinsizliğine lanet okunarak çokça yer verilir. Kâşgarlı Mahmud’un Dîvânu Lugâti’t- Türk adlı kitabında şeytan “yek” olarak geçer. Şeytanın lanetlenmesi ile ilgili “(karga-l) yek kargaldı şeytan vb. lanetlendi” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 301) ve “(kargat-ı) ol ye.kni kargattı o, şeytanı vb.ni lanetletti” (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 338) ifadeleri yer alır. Şeytan kelimesi, oyun metinleri içerisinde de genellikle düzenbazlık, hile, yalan gibi hoş olmayan davranışları nitelendirirken kullanılmıştır. Karagöz’ün Çobanlığı adlı oyunun girişi şu şekildedir. “HACİVAT: (...) Efendim evvelâ Şeytan’ın dinsizliğine lanet, Rahman’ın birliğine emanet, bizi seyredenlere sağlık, afiyet! (Yer öper kalkar.)” (Oral, 2007c: 162).



Şekil 25: Şeytan (And, 2019b: 154)

Cincilik oyununda Karagöz, cinlerin kulağına üç defa okuduğu dua ile hasta ve divânelere okuyunca şifa bulduracağını öğrenir. Bunun üzerine Karagöz işe başlayacaktır Hacivat'ı hasta ve deli bulması için gönderirken kendisi de şu cümle ile bölümü bitirir. “KARAGÖZ: Yâ men hû! –Eğer bu şeytan dolabını çevirebilirim aşk olsun bana” (Kudret, 2013a: 315). Bu aşamada şeytan, kötülüğün simgesi konumunu devam ettirir, kişileri kötüye yönlendirdiğinden ve onun dinsiz olması kötü bir imaj yarattığı için bu söylemler kullanılır. Alberto Manguel, *Efsanevi Yaratıklar* adlı kitabında şeytan için şu ifadeler yer verir. “Bizi –şimdi ve her zaman- bezdiren alçakça olayları anlamaya çalışırken Şeytan'ı anarız. Şeytan (deriz), kulaklarımıza korkunç şeyler fısıldıyor ve bizi çok kötü şeyler yapmaya teşvik ediyor” (Manguel, 2020: 120). Şeytan'ın kötülükle ilişkili algısı her anlatıda neredeyse kötü ve kötülük ile ilgili olup bu durum Karagöz içinde geçerliliğini devam ettirmektedir.

3.3.10. Yedi Başlı Ejder

Ejder kelimesi Farsça bir sözcük olup, insanlar bu hayvan ile yiğitçe mücadele ettikleri kötülüklerin simgesi durumunda düşünmüşler ve yaşam içerisinde bu kötülükle her zaman savaşmış sonunda kesinlikle onu yenmişlerdir (Hançerlioğlu, 2000: 131). Bayat'a göre Türkler sıklıkla ejdere yilbegen, jilbegen, celbegen derler, Kaşgarlı Mahmut'un *Divanü Lugati't- Türk* eserinde de ejdere yilbüke (Bayat, 2018: 250) denilmektedir. Ejder şekilsiz biçimi ve olağanüstü özelliklerinden dolayı genellikle kaos ile ilişkilendirilir. Bir inanışa göre yılanın kendi yaşamının sonu gelmez, kesinlikle başkaları tarafından öldürülmüş, yüz yıl yaşayan yılanlar da ejderha olurmuş. Yılan ejderhaya dönüştükten sonra ağzından ateş çıkarır, nefesiyle de diğer yaratıkları söndürüp yuttuktan sonra da melekler onu alıp Kaf dağına atarlar ve ejderha veya ejder diye bilinen bu hayvanın sonradan başı çoğalır ve ayakları meydana gelirmiş (Pala, 2002: 146). Ejderha, daha oluşumunu bitirmemiş, biçimsiz, şekilsiz kuvveti temsil etmekte fakat aynı zamanda evreni yaratacak sular dünyasının da sembolü olarak bilinir. Bu nedenle ejderha, iki anlamlı arkaik demonik bir örge olup, evrenin kaostan meydana geldiğini ifade eder (Beydili, 2015: 194). Metin Ekici'nin, 13. Dede Korkut Destanı: “Salur Kazan'ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi” Boyunu Beyan Eder Hanım Hey! adlı makalesinde “Gökyay, Salur Kazan hakkında kullanılan sıfatlamalardan “ejderha öldüren” sıfatlamasını bu konuda şöyle örnek gösterir: “Nitekim Kazan Bey kendisini tutsak eden Tomanın kalesinden tekfuruna Dede Korkut kitabında ayrı deyişler halinde bulunmayan yararlılıklarla övünerek şöyle demektedir:

Yedi Başlı ejderhaya yetup vardum

Heybetimden sol gözüm yaşardı

Hey gözüm, namerd gözüm, muhannes gözüm

Bir yilandan ne var ki korhdun dedüm (178: 141 A6-8)” (Ekici, 2019: 7) şeklinde ifade eder.

Ayrıca ejderin “yelibükenin, yılanın mitolojik düşüncede ilk kaynak olan ve başlangıca atıfta bulunan suyla eşleşmesi, sonradan demonik özellik kazanmış bu varlıkların çok eski zamanda bir katmanlaşma geçirdiğine işarettir” (Bayat, 2018: 252) yedi başlı ejderde de bu özellik görülür. Türk gölge oyununda da Yedi başlı ejderin öldürülmesi ve sonunda onun alt edildiği olayın tasviri yer alır. Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı eserinin ikinci cildinde yer alan Leyla ile Mecnun adlı oyunda Leyla’nın babasının üç isteğinden biri Kays’ın Yedi Başlı Ejder’i yenmesini istemesidir. Cazu nine, Leyla’yı Kays’a vermesi için Leyla’nın babasına gider. Leyla’nın babası kızını vermezse kızının canına kıyacağını duyunca, Kays’ın Leyla’yı alması için yerine getirmesi gereken üç şart bildirir. Bunlardan biri Ahû’yu kurban etmesi, ikincisi erkek aslanla dövüşüp yenmesi üçüncüsü de Yedi Başlı Ejder’in yedi başını koparıp getirmesidir.

“LEYLÂ’NIN BABASI: Dinle, üçüncü ise: -Ey, bânu sen de duymuşsundur? Binlerce yıldır, “Kûh-ı Kaf Dağı’nda bir yudum su için binlerce körpe kızın canını telef eden “Yedi Başlı Ejder” yaşar. Onu da yenip yedi başını da koparıp kızım Leylâ’nın ayakları dibine atmalı” (Kudret, 2013b: 685).

“ (...) YEDİ BAŞLI EJDER: Ey insanoğlu, şimdiye kadar hiçbir adam yemedim. İlk erkek sen olacaksın. (Ağzından alevler çıkararak saldırır.)

MECNUN: Mel’un canavar! Şimdiye kadar yediğin körpe ve masum Havva kızların ruhlarının şâdolması için... Ya Allah! (Ejdere saldırır. Sıra ile bütün başlarını koparır. Leylâ’nın kapısına bırakır.)” (Kudret, 2013b: 688).



Şekil 26: Yedi Başlı Ejderha (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 226)

3.3.11.Yılan

Yılan “kutsal ve kimi yerde yaratıcı tanrı sayılan sürüngen hayvan” (Hançerlioğlu, 2000: 561) olarak tanımlanır. Yılan, şeytanî varlıklar içerisinde en çok karşılaşılan hayvansal formlarından biri olup mitolojik görüşlerde yer ve su ile ilişkilidir. Şaman davullarında da şeytanî mizaçlı varlık gibi yeraltı âlemiyle bağlantıyı simgeler (Beydili, 2015: 617). Türklerde genellikle olumsuz özellikte olan yılan, eski Mısır ve Hint mitolojilerinde ilahi ve kutsal özelliklere sahip bir hayvandır. Yine Roma, Yunan ve Hıristiyan topluluklarda geçerli olsa da yılan yeraltı âlemiyle irtibatta olduğundan kötülüğü gösterir, Türklerde bu anlayıştan etkilenmişlerdir (Çoruhlu, 2013: 194). Etkileşim içinde olanda inançlarda yılan “Yahudi, Hıristiyan-İslâm geleneğinde şeytanla bir tutulur ve insanı baştan çıkardığına inanılır” (Hançerlioğlu, 2000: 561). Yılanın kişileri baştan çıkaran, kandıran ve yanıltan nitelikleri anlatılarda⁵³ da karşımıza çıkar.

Karagöz oyunlarında yılan, tek başına yer alabileceği gibi genellikle ağaç ve yeraltı ile bağlantılı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Türk gölge oyununda da bir karakter olabileceği gibi Kanlı Kavak oyununda ve göstermeliğinde Kavak ağacının bir parçası konumunda yer

⁵³ Abdülkadir İnan'ın *Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar* adlı kitabında bu anlatı şu şekilde yer alır. “Erlık ilk insanlar olan Törüngey ve Eje'yi yasak meyveyi yemeleri için kandırmaya çalışır. Erlık yılanın ağzına girerek ağaca çıkarak elmayı ısırır. “Bekçi Yılan uyuyordu. Erlık onun ağzına girdi ve “bu ağaca çık!” dedi. Yılan ağaca çıktı, yasak meyveden yedi. Törüngey ile karısı Eje beraber geziyorlardı, Erlık onlara “bu meyvelerden yiyiniz!” dedi. Törüngey istemedi. Fakat karısı yedi, meyve çok tatlı geldi. Meyveyi alıp kocasının ağzına sürdü. O anda her ikisinin tüyleri dökülüyordu, utandılar. Ağaçların altına saklandılar. Derken tanrı geldi. Bütün ulus tanrıdan gizlendi. Tanrı haykırdı: “Törüngey, Törüngey! Eje, Eje! neredesiniz?” Onlar “ağaç altındayız, sana varamayız” dediler. Yılan, köpek, Törüngey, Eje kabahati hep birbirine attılar. Tanrı yılanı dedi: “şimdi sen Körmös (şeytan) oldun. Kişiler sana düşman olsun, vursun, öldürsün” (İnan, 2020a: 15).

alır. Oyunlarda daha çok korku verici özelliği ile karşımıza çıkar. Câzûlar oyununda câzû ninelerin kamçısının ejder ve yılanbaşı olarak yer aldığını görürüz. Buna benzer bir diğer kamçı özelliğini Türk mitolojisinde Erlik de görürüz “Şamanist tasarımlarda, yeraltı denizinde yaşadığına inanılan ve Erlik’in kamçısı olarak algılanan mitolojik hayvan” (Korkmaz, 2008: 167) olarak yer alır. Yılan aynı zamanda sağlık ve şifa verme gibi konularda sembolleşmiş bir figürdür.⁵⁴ Cevdet Kudret’in *Karagöz* kitabının ikinci cildinde yer alan “Ferhat ile Şirin” oyununda Karagöz ve yılanın arasında şu şekilde bir konuşma geçer. Karagöz, eşeğin üstünde perdeye gelir. Daha sonra yılan gelir ve Karagöz’e art arda sorular sorup Karagöz’e hücum eder. Karagöz birkaç kez yılanı kovalamaya çalışır fakat yılan gitmez.

“YILAN: Karagöz?

KARAGÖZ: Ne var?

YILAN: Eşek benim kardeşim.

KARAGÖZ: Eşek senin kardeşin mi? Nasıl oluyor? O anııyor, sen zırlıyorsun.

YILAN: Anamız bir, babamız ayrı.

KARAGÖZ: Ananızın da kemiğine sıçayım, babanızın da!

YILAN: (Hücum eder.) Zır zır zır...

KARAGÖZ: Def ol şuradan!

YILAN: Eşekte benim alacağım var.

KARAGÖZ: Ne yapayım alacağın varsa? Ne parası bu?

YILAN: Ben Samakol’da bakkalken benden tarator yedi.

KARAGÖZ: Ulan bak eşşoğluna, izzet-i nefsi de var!

YILAN: Ben paramı isterim.

KARAGÖZ: Yoksa parası?

YILAN: Tuttururum.

KARAGÖZ: Yok! Anlamaz mısın? Yok!

YILAN: Sen başını öte tarafa çevir, eşeğe bir şey söyleyeceğim.

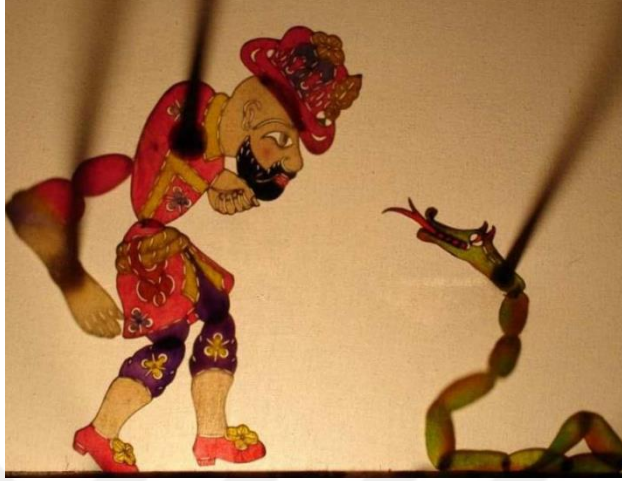
KARAGÖZ: Söyleyeceğin varsa söyle!

YILAN: Senden utanıyorum.

KARAGÖZ: Sende utanacak yüz surat var ya! Gel, söyle!

⁵⁴ “Yunan mitolojisindeki efsanevi tanrılardan Hermes açılmış kanatlar biçiminde bir asa taşır ve bu asanın etrafında kıvrılarak birbirine sarılmış iki yılan bulunmaktadır. Yılan aynı zamanda bir ilaç ve hastalıklardan kurtarıcı bir simgedir. Sağlık tanrısı Asklepios’un yaradılışında ve yapısında gösterilmekte olan yılan aynı zamanda onun sembollerindedir” (Yıldırım, 2008: 502).

(Karagöz başını çevirir arka tarafına, Yılan merkebin başını alır gider. Karagöz şarkıya başlar.)⁵⁵ Karagöz şarkı bitince bakar ki eşeğin başı yok. Söylenir ve evine gider” (Kudret, 2013b: 397- 432).



Şekil 27: Büyülü Ağaç -Yılan (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 96)

“Canbazlar” oyununun ara muhâveresinde perdeye konulan küpün içinden bir kafa, bir kol, bir ayak, bir el, yılan ve diğer şeyler çıkar. Burada yılan bir nesne olarak yer almaktadır. “Kanlı Kavak” oyununda da Karagöz Kanlı Kavak’ın dalını keser. Daha sonra Kanlı Kavak’ın altında uykuya dalar. Kavak’tan bir yılan çıkar, Karagöz’ün burnunu diliyle yalar. Karagöz uyanıp bakar ve karşısında yılanı görünce Kavak’ın filiz verdiğini düşünür ve baltayla yılanı öldürür. Daha sonra Arnavutlar gelerek onun ağacı kestiğini öğrenir ve Karagöz’ü cezalandırırlar. Burada yaş ağaç kesen kişinin cezalandırıldığını da görmekteyiz.

“Tonton Amca” adlı oyunda Mikrop Adam’ın yılanı vardır ve bu yılan sahibinin sözünü dinler, oyun boyunca onun isteklerini yerine getirir fakat oyun sonunda sahibini yemeye başlar. Oyunda geçen yılanın sahibini yemesi durumu şu şekildedir.

“MİKROP ADAM: Beceremedin... Bunun hesabını vereceksin. Ye oğlum... (Yılan gelir Seyyar satıcıyı yer. Karagöz’ün üzerine gelir koklar ve bırakır).
GÖBEKLİ KARAGÖZ: Anne...

⁵⁵ Oyunun tamamı için bkz. Cevdet Kudret, *Karagöz*, 2013b, İstanbul, YKY, s.397-432.

MİKROP ADAM: Yesene oğlum... (Yılan dinlemez. Mikrop adamı yemeye başlar...) Beni değil... İmdat... (Yılan çıkar)” (Oral, 2014b: 172).

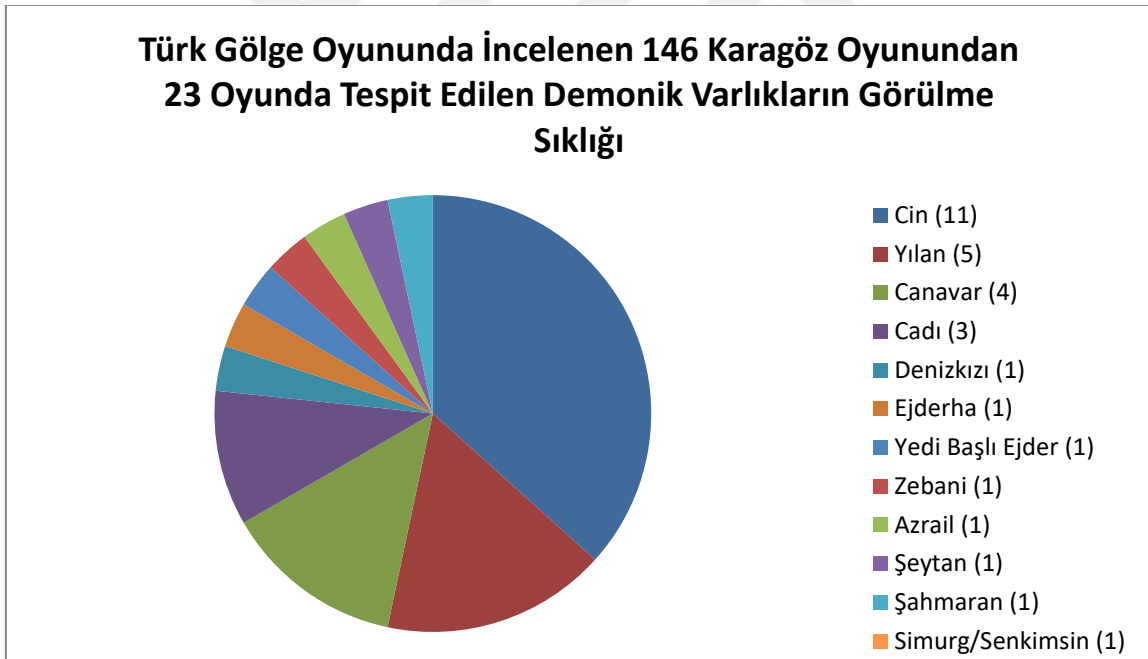
3.3.12. Zebani

Zebani, Güncel Türkçe Sözlükte “cehennem bekçisi” (URL- 11, 2021) olarak tanımlanmaktadır. İslâm Ansiklopedisinde de, “insanları cehenneme sevk eden ve cehennemi yöneten meleklerle verilen ad” (URL- 12, 2021) olarak tanımlanmaktadır. Zebani terimi “İslam’da, cehennemde görevli oldukları ifade edilen meleklerden bir gruba verilen ad” (Gündüz, 2017: 523) şeklinde de ifade edilir. Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı eserinin ikinci cildinde yer alan “Leyla ile Mecnun” oyununda Zebani şu şekillerde geçmektedir. Perdeye gül ağacı konulur. Daha sonra velvele ile Zebani gelir. Gül ağacını alarak, yerine kara çalıyı bırakır gider (Kudret, 2013b: 666). Karagöz, karaçalıyı görür ve yanına yaklaşır. O sırada sol gözü seğirir. Çalıya dokununca eline batar. Bunun üzerine Karagöz çalının başını kesmek için baltasını almak isterken “Büyük velvele ile Zebani gelir. Karagöz’ü havalandırarak baş aşağı karaçalının üzerine atar ve geldiği gibi gider. Karagöz inleyerek güç belâ kurtulur” (Kudret, 2013b: 667). Zebani burada kötülük yapan, zarar veren ve ceza veren bir karakter olarak karşımıza çıkar. Oyunun devamında “yavaş yavaş çekilirken, Zebani büyük velvele ile gelir. Kara çalıyı alıp perdeden gider” (Kudret, 2013b: 672). İlgi oyunda görmüş olduğumuz Zebani karakteri konuşmaz fakat varlığıyla kötü olanı simgelemektedir. Yine gelişi ve gidişi bir velvele ile gerçekleşir. Vücut formu bir dev gibi olmakla beraber başında bir kuş görülür. Başında boynuzları ve iki eliyle tuttuğu bir nesne ile tasavvur edilmiştir. Oyunun sonunda ise Zebani karaçalı yerine gül ağacı bırakır ve oyundaki görevini tamamlar. “Bu sırada büyük velvele ile Zebani getirip Kara Çalı’yı Mecnun’un önüne koyar. Leylâ evden çıkar, Mecnun’a sarılmak ister. Aralarında olan Kara Çalı mâni olmaktadır. Mecnun birkaç bıçak darbesi ile Kara Çalıyı parçalar. Zebani bunun üzerine, Gül Ağacını getirerek, iki sevgilinin arasına bırakır. Böylece Leylâ ile Mecnun ayrılmamak üzere birleşir” (Kudret, 2013b: 688). Zebani’nin Siyah Kalem’in tasvirlerinde de yer aldığı görülür. “Uygur cin tasvirleri gibi, Siyah Kalem’in zebani figürleri kısa peştamallıdır ve bilezik ve halhal takarlar” (Esin, 2019: 50). Zebani de yine İslam ile birlikte kültürümüzde var olmuş ve halk hikâyelerinin etkisiyle Karagöz perdesinde yer alan oyunda mevcuttur.



Şekil 28: Zebani (İvgin ve Özlen, 1996: 135)

Türk gölge oyunu metinlerindeki demonik varlıkların görülme sıklığı (Tablo-1) şu şekildedir:



Tablo 1: Demonik Varlıkların Görülme Sıklığı

Türk gölge oyunundaki demonik varlıkların çoğunluğu cindir. Aslında cin bizim tanımlayamadığımız demonik varlıkların yerine geçmiş hatta ona ad olmuştur. Belki de karşılaştığımız cinlerin hepsi özelinde ayrı bir varlık olabileceği gibi çok daha demonik özellikler sergileyebiliyordur. Karagöz perdesinin sınırları içerisinde en sık cinin işlendiği

görülürken Türk halk anlatmalarında da en çok karşılaşılan varlığın yine cin olduğu görülür.⁵⁶ Karagöz'de cinden sonra en çok karşılan demonik varlık ise yılan olmuştur. Yılan gerek ağaç diplerinde gerek kişilerin denetimi doğrultusunda karşımıza çıkar. Daha sonra canavarın en sık yer aldığını görüyoruz. Burada canavarlar için en net olan şey insan kötü veya yanlış davranışlarda bulunduğu yaptığı davranışın karşısında canavarla karşılaşmaktadır. Bir diğer sıkça karşılaşılan demonik varlık cadılardır. Cadılar genellikle kadın olarak karşımıza çıkarken ayrılmaz bir özelliği olan büyü ile daha da olağanüstü davranışlarda bulunabilmektedirler. Hatta bazen cadılar perde de sadece sessizce yer alır ve cin gibi kişileri çarpmaktadır. Cin, yılan, canavar ve cadıdan sonra Karagöz'de yer alan demonik varlıkların hepsi sadece bir kez bulunur. Bunlar sırasıyla denizkızı, ejderha, yedi başlı ejder, zebani, Azrail, şeytan, şahmaran ve simurg olan Senkimsin adlı fantastik kuş şeklindedir.

Türk gölge oyununda bulunan Karagöz oyunlarının adları ve oyun içerisinde rastlanan demonik varlıkları gösteren tablo ile (Tablo-2) oyunda yer alan demonik varlığı doğrudan görmek mümkündür.

⁵⁶ Türk masal ve efsanelerde demonik varlıklar hakkında detaylı bilgi için bkz. Seçkin Sarpkaya, *Türklerin Şeytani Masalları Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar*, 2018, Ankara, Karakum Yayınevi.

	Türk Gölge Oyunu Adları	Demonik Varlıklar
1.	Balık/ Balıkçılar	Deniz kızı ve canavar
2.	Büyülü Ağaç	Cin ve yılan
3.	Canbazlar	Cin (büyük) ve yılan
4.	Câzûlar ⁵⁷	Âzraka Bânû ve Nikabî Câzû
5.	Cincilik	Cin
6.	Çöp Canavarı	Canavar
7.	Deli Dumrul	Azrail
8.	Dershaneci Karagöz	Canavar
9.	Ferhat ile Şirin ⁵⁸	Bok- Ana, yılan
10.	İksir	Ejderha ve Senkimsin (Simurg)
11.	Kanlı Kavak ⁵⁹	Cin ve yılan
12.	Karagöz Çevre Canavarı	Canavar
13.	Karagöz'ün Çobanlığı	Şahmaran
14.	Karagöz'ün Çöpçatanlığı	Sözde cin ve cin kovalama
15.	Karagöz İyilikten Şaşma	Kırpık Cazu ve Çınçın Cazu
16.	Karagöz Stepte	Üfürükçü ve sözde cin
17.	Leyla ile Mecnun	Câzû, zebani ve yedi başlı ejder
18.	Mal Çıkarma/ Küp Oyunu	Cin
19.	Mandıra	Sözde cin
20.	Sihirli Lamba	Cin
21.	Tahir ile Zühre	Cin (ifrit)
22.	Tonton Amca	Yılan
23.	Yazıcı ⁶⁰	Cin

Tablo 2: Türk Gölge Oyunu Metinlerinde Demonik Varlıklar

⁵⁷ Câzûlar adlı oyun Ünver Oral'ın Karagöz Oyunları adlı kitabında yer alan Çifte Cadılar adlı oyun ile eş metindir. Çifte Cadılar oyununda da Nakayî Câzû ve Azraka Bânû adlı cadılarla karşılaşmaktayız.

⁵⁸ Ferhat ile Şirin adlı oyun Ünver Oral'ın Karagöz Oyunları kitabında bulunan aynı adda yer alan Ferhat ile Şirin oyunu ile eş metindir. Fark olarak Ferhat ile Şirin'de Bok- Ana olarak geçen kişi Ünver Oral'ın kitabında yer alan oyunda Tezek Ana olarak geçmektedir.

⁵⁹ Kanlı Kavak adlı oyun Ünver Oral'ın Karagöz Oyunları adlı kitabında yer alan Kanlı Kavak oyununu ile eş metindir. Oyun metninin neredeyse tamamı aynıdır.

⁶⁰ Yazıcı adlı oyun ile Ünver Oral'ın Karagöz Oyunları -1- Kâr-ı Kadim (2007a) adlı kitabında yer alan Karagöz'ün Yazıcılığı adlı oyun eş metin kabul edilebilir. Fark olarak Yazıcı oyununda Karagöz'e cin görünürken, Karagöz'ün Yazıcılığı oyununda Şeytan görünür.

SONUÇ

Türk gölge oyunu metinlerinin incelenmesinden hareketle demonik varlıkların kültürel bellekteki imgelerini görme ve çözümlenmeye dayanan bu çalışmanın ilk sonucu eski, yeni ve Cumhuriyet sonrası Karagöz oyun metinlerinde ilkel mitolojik varlıkların mevcudiyetini devam ettirdiğidir. Mitolojinin alt çalışma alanlarından biri olan demonoloji, sayısı belli olmayan genellikle kötücül özelliklere sahip demonları incelemektedir. Demonlar hakkında oldukça kısıtlı bilgiler günümüze ulaşmıştır. Genel bilgilere göre yapı olarak şekilsiz olan demonlar insanların günlük yaşamlarında karşısına çıkarak onların yollarını şaşırtabilir, tuzaklar kurabilir ve düşmanca tavırlar sergileyebilir. Türk anlatı geleneğinde de sıkça rastlanan demonlar Türk gölge oyununda da kısmen kendine yer bulmuştur. Karagöz'ün sınıflandırılması yapılırken olağanüstü kişiler kategorisinde azınlıkta olan ilkel mitolojik varlıklar bu çalışma ile açığa çıkarılmaya çalışılmıştır.

Türk gölge oyununun yapısı mistik ve büyüleyici özelliklere sahiptir. Onun bu yapısı Karagöz perdesinin bir ışıkla aydınlanmadan önce karanlıkta yer alan tasvirlerin bir hayalî tarafından mumun yakılması veya ışığın açılmasıyla birlikte hayat bulur, tasvirler açığa çıkar. Karagöz perdesi âdeta bir toplumun aynası gibi bir işleve sahiptir. Bu nedenle perdede yer alan tüm hikâye gerçek ve hayal arasında geçer. Gerek hayalînin gerekse Karagöz'ü seyreden bizlerin gerçekliği hem de diğer mevcut olan varlıkların gerçekliği bizlerin hayal dünyasını ve ruhunu besleyen, bilme merakını arttıran bir unsur olmuştur.

Bu çalışmayı hazırlarken eski ve yeni Karagöz oyunlarının bir arada bulunduğu Cevdet Kudret'in üç ciltlik Karagöz adlı eserinden ve Ünver Oral'ın çeşitli Karagöz metinlerini içeren sekiz farklı kitabından son olarak da elektronik ortamda icra edilmiş olan Cengiz Özek'in repertuarında yer alan üç farklı oyundan faydalanılmıştır. Hem eski hem de yeni oyunlar incelenerek demonik varlıkların yer alma durumunu ve kültürel bellekteki dönüşümünü görmek açısından önem arz etmektedir. Burada bir önemli nokta da Karagöz oyunları daha önceden yetişkinlere hitap eden bir sanat dalıyken günümüzde daha çok çocuklara indirgenmiş olduğu gözlemlenmiştir. Karagöz metinleri de çocuklara verilmesi gereken mesajlar ve değerler içermektedir.

Çalışmanın birinci bölümünde, Türk gölge oyunu hakkında genel bilgilere yer verilerek konu özetlenmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde, Türk gölge oyununda mitoloji konusuna yer verilmiştir. Bazı araştırmacılara göre, gölge oyunlarındaki mitolojik unsurlar ve gölgenin yer alması ateş kültünün ortaya çıkmasıyla var olmuştur. Mitolojinin

bilinçaltındaki birçok şeyi kapsadığı bilindiğinden ve gölge oyunundaki tasvirlerin eskiden mum ışığıyla günümüzde ise bir ışık kaynağı ile yansıtılması üzerine bu oyundaki mitolojik unsurların açığa çıkması ateş kültü ile doğrudan bağlantılı görünmektedir. Türk gölge oyunundaki mitolojiyi Şamanizm, animizm ve totemizme dayandırmak mümkündür. Karagöz oyunlarında tespit edilen mitik göstermelikler; şahmeran, simurg, burak, deniz kızları, Kanlı kavak, Vakvak ağacı, Zaloğlu Rüstem ve Dev'in Çarpışması sahnesidir. Bu göstermelikler oyunun başladığının habercisi olup adeta büyülü dünyaya girişinde bir ipucu durumundadır. Karagöz'de yer alan büyü ve büyücü de metinlerde sıkça yer alır. Büyü, semavi dinlerde mutlaka karşılaşılan bir unsurdur. Gerek eski Türk dininde gerek günümüzde büyü ve büyücüler yaşamın neredeyse her alanında var olmuştur. Bir diğer önemli unsur ölüp dirilmenin Karagöz oyunlarında temsili bir şekilde yer almasıdır. Gerek Şamanizm de gerek efsane ve rivayetlerde sıkça karşılaşılan ölüp dirilme motifi burada da "Salıncak" oyununda Yahudi'nin salıncaktan düşüp ölmesi daha sonra tabuttan canlı bir şekilde çıkması bir diğeri ise "Tahmis" oyununda eşeğin ortadan ikiye ayrılıp kenetçide ters kenetlenmesi durumunda hâlâ yaşıyor olması söz konusudur. Bir diğer unsur Karagöz ve fallus, fallus mitolojide bereket, verimlilik ve bolluğun sembolüdür. Doğrudan Karagöz veya Hacivat'a ithaf edilen falluslu bir tasvir olmasa da Topkapı Sarayı Müzesi'ndeki Karagöz koleksiyonunda, bizzat Karagöz'ün kendisi olmayan birkaç figürün fallus ile tasvir edildiğini görürüz. Araştırmacıların verdiği bilgilere göre "Tımarhane" ve "Kanlı Nigâr" adlı oyunlarda delilerin ve çıplakların fallusu boyunlarında bağlı ve büyük bir şekilde gösterildiği ifade edilir. Köy seyirlik oyunlarında da karşımıza çıkan fallusun bereketi sembolize ettiği durumlar "Tımarhane" oyununda Deli ve Karagöz arasında geçen bir konuşmada da bir ekip biçme merasimi üzerinden anlatılır. Evliya Çelebi'nin *Seyahatnâme* de taklitçi oyuncular hakkında verdiği bilgiler arasında Cüvân ile Nigar'ın hamama girip, Gazi Boşnak hamamda Civan Nigar'ı basıp, Karagöz'ü fallusundan çıplak bağlayıp hamamdan çıkarmasına değinmektedir. İncelediğimiz oyun metinlerinde, demonik varlıkların yer aldığı ve aksakallı dede, pir, evliya gibi olağanüstülüğün var olduğu rüyalar değerlendirilmiştir. Korku, genellikle cadı, canavar, cin, ejderha ve yılan gibi demonik varlıklar ile karşılaşıldığında oluşan kaygı ile birlikte görülen bir duygudur. Diğer anlatı türlerinde olduğu gibi gölge oyununda da bilinmeyene, ötekine kısaca kendinden olmayana duyulan büyük bir korku vardır. Bu korkunun temelinde de kişilere zarar verileceği, yaptığından dolayı cezalandırılacağı, yanlış davranışlarda bulunduğu zaman başına gelen bir felaket gibi algılanmaktadır.

Araştırmanın üçüncü bölümünde Türk gölge oyununda demonik varlıklar konusuna yer verilmiştir. Demon ve demonoloji üzerine farklı araştırmacıların tanım ve bilgileri mevcuttur. Yapılan bu tanımlardan hareketle şu sonuca varılmıştır. Demon ve demonoloji kavramlarının kökeni Yunanca olup demon, bazı araştırmacılara göre belirsiz bir ilahi güç, hem tanrı hem de cin, insanların işlerine karışan ruh ve iblis gibi bir varlık veya tanrı olarak tanımlanmış demonoloji de bu varlıkları inceleyen veya şeytanları inceleyen bilim dalına verilen bir addır. Demonoloji aynı zamanda mitolojinin alt yapısı olarak değer kazanmış ve çalışma alanlarından birini oluşturmaktadır. Türk gölge oyununda mevcut olan demonik varlıklar, yapısındaki olağanüstülikle dikkat çeken ve sıklıkla insanların işlerine müdahil olarak, kişiye hem iyilik hem de kötülük yapabilen ruhani varlıklardır. İncelediğimiz 146 oyun metninde, klasik oyunlarda demonik varlıkların daha fazla olduğu görülür. Günümüz oyunlarında da demonik varlıkları içeren oyunlar yer alır, fakat eski oyunlara göre daha az ve bu varlıkların varlığına inanılmaması gerektiği üzerinde durulmuştur. Hem oyunlar hakkında fikir vermesi açısından hem de klasik ve günümüz oyunları arasındaki farkın görülmesini sağlamak için demonik varlıkların ve olağanüstülüğün yer aldığı Karagöz oyunlarının fasıl veya ara muhaverelerinin özetlerinde bu durum görülür. Türk gölge oyununda yer alan demonik varlıklar; Azrail, cadı/câzû, canavar, cin, deniz kızı, ejderha, simurg/Senkimsin, şahmeran, şeytan, yedi başlı ejder, yılan ve zebani alfabe sırasına göre alt başlıklar hâlinde her biri oyunda yer aldığı şekliyle örneklerle birlikte incelenmiştir. Oyun metinlerinde en sık karşılaşılan demonik varlığın cin olduğu görülmüştür. Demonik varlığın özel bir adı veya tasviri olsa bile cin olarak adlandırılmasının nedeni gerek İslam dininin etkisi gerekse cinin çok farklı formlarda görülebileceğindedir. Metinlerde yer alan cinler bazen şekilsiz, bazen bir dumanlı hava bazen de kendi olmasa bile varlığı olabileceği ve onun kovulma şeklinde oyunlarda yer aldığı görülmektedir. Cinler iyi ve kötü olmak üzere her iki davranışta da bulunur ve kişilerin kötülüklerini istediklerinden işlerine engel oldukları gibi bazen yardımsever de olmaktadır. Bir diğer demonik varlık olan canavar ise oyun içindeki rolüne göre ad almıştır. Örneğin deniz canavarı, çöp canavarı, çevre canavarı vb. gibi sıfat olarak yer alırlar. Canavarlar şekil olarak daha çok hayvani özellikler gösterir, insanları yeme meyilli oldukları görülür, kaba ve korkunçturlar. İnsanlar canavarı âdeta bir tabuya karşı oluşturmuş gibidirler. Hem sosyal yaşamda hem de Karagöz’de yapılmaması istenen davranışlar için bir yasak konularak o davranış gerçekleştiğinde o konu ile ilgili olan bir canavar yaratmış ve ona bir ad vermiştir. Cadılar da bazen canavarda olduğu gibi özel ad almıştır. Örneğin “Azraka Bânû” ve “Nikabî Câzû” olarak nitelendirilirler. Cadılar

genellikle kadın olarak tasavvur edilmiş, çirkin, yaşlı ve büyü yapan kadın olarak yer almışlardır. Karagöz oyunlarında daha çok sevenleri ayırma, kişileri nesne ve hayvana dönüştürerek cezalandırma gibi yetenekleri vardır. Cadılar küpe veya bir yaratığa biner, ejderli kamçı ve hotozlara sahiptirler bunlar olmadan anılmamışlardır. Gölge oyunu metinlerinde deniz kızına sadece “Balıkçılar” adlı oyunda rastlanır, yine deniz kızları göstermeliği bu oyunda kullanılmıştır. Doğaüstü bir varlık olduğu açıkça görülen deniz kızı daha çok Avrupa halklarının anlatılarında yer almaktadır. Karagöz oyunları içerisinde klasik oyunlar arasında sayılan “Balıkçılar” adlı oyunun tam metni olmayıp özeti yayınlanmış daha sonra Metin Özlen dedesinden dinlediği şekliyle oyunu yeniden yazmıştır. Oyunun tam metni ilk kez Hayrettin İvgin ve Metin Özlen’in 1996 yılında yayınladıkları *Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri* adlı eserde yer almış daha sonra Cevdet Kudret’in *Karagöz* adlı eserine de yeni baskılarda eklenmiştir. Deniz kızı muhtemelen çok önce diğer kültürlerle etkileşim içindeyken Türk kültüründe de anılmaya başlanmış ve Karagöz perdesinde de yer almıştır. Bir diğer demonik varlık ejderha ya da yedi başlı ejderha yine diğer anlatılarda sıkça yer aldığı gibi Karagöz perdesinde de karşımıza çıkar. Araştırmacıların verdiği bilgilere göre ejderha Çin’den gelen bir motiftir. Daha çok yeraltı ile ilişkilendirilmiş, sular âleminin sembolü kabul edilmiş ve kaosla doğrudan bağlantılıdır. Yedi başlı ejderha “Leyla ile Mecnun” oyununda görülür. Bir inanışa göre yılanın kendi yaşamının sonu gelmez, kesinlikle başkaları tarafından öldürülür, yüz yıl yaşayan yılanlar da ejderha olur. Yine ilgili oyunda Mecnun, yedi başlı ejderhayı öldürür ve galip gelir. Türk gölge oyununda yılan, hayvan olarak yer aldığı gibi bazen ağaç diplerinde, bazen Kanlı Kavak’ın gövdesinde olağanüstülükler gösterecek şekilde yer alır. Cehennem bekçisi olarak bilinen zebani ise yine “Leyla ile Mecnun” oyununda iki sevgilinin arasına sürekli karaçalı koyarak engel olacak olayların yaşanmasına sebep olur. Oyunun sonunda ise gül ağacı koyarak iki sevgilinin kavuşması olayı gerçekleşir. Oyun içinde zebaninin gelişi ve gidişi bir velvele ile gerçekleşir. Vücut formu bir dev gibi olmakla beraber başında bir kuş görülür. Başında boynuzları ve iki eliyle tuttuğu bir nesne ile tasavvur edilmiştir. Gölge oyunu metinlerinde yer alan simurg/Senkimsin ve şahmeran kısmen masallarda yer aldığı özelliklerle yer alır. Senkimsin adlı fantastik kuş, insan gibi konuşur karakterleri dağın ardına taşır. Şahmeran da yine yıllarca beklediği gömüyü Karagöz’e teslim eder. Dede Korkut anlatılarında da yer alan Azrail, benzer şekilde gölge oyunu metninde de yer alır. Metinlerde şeytan düzenbazlık, hile gibi özellikleri ve mevcudiyetine lanet okunan bir demonik varlıktır.

Türk gölge oyununda görülen bütün demonik varlıkların dış görünüş özellikleri şekilsiz, bozuk, biçimsiz ve aykırıdır.

Araştırmanın sonucunda Türk gölge oyunu metinlerinde tespit edilen demonik varlıklar; Azrail, cadı/câzû, canavar, cin, deniz kızı, ejderha, simurg/Senkimsin, şahmeran, şeytan, yedi başlı ejder, yılan ve zebanidir. Bu çalışmada demon ve demonoloji hakkında bilgilere yer verildikten sonra Türk gölge oyununda demonik varlıkların nasıl yer aldığına değinilerek Karagöz’de var olan demonlar hakkında bilgi birikim sağlanmaya çalışılmıştır.

Türk gölge oyunundaki demonik varlıkları tespit edip incelemek alandaki nasıl bir boşluğu dolduruyor? Genel bir yanıt vermek gerekirse, küreselleşmenin hızla devam ettiği yakın çağda elektronik kültür ortamının yaygın ve aktif bir şekilde rol oynaması insanları kısmen geleneksel kültürden uzaklaştırmış, günlük pratik ve ritüelleri batıl bulmaya başlamıştır. Dolayısıyla anlatı türlerinde ve Türk gölge oyununda var olan doğaüstü, demonik varlıkların tasavvuru zihinlerde daha belirsiz ve tanımlanamaz bir şekilde canlanmıştır. Bu varlıkların imajları zihinlerde varlığını korusa da doğrudan metin içerisindeki varlıkların tasavvuru geri planda kaldığı görülür. Bugün modern çağın canavarları, bilgisayar ve internet hızlarına verilen sıfat (canavar bilgisayar), trafikte yanlış hareket sonucu oluşan kaos (trafik canavarı), alışverişte indirimlerin büyüklüğü (dev indirim) şeklinde onlara atfedilen imajlar bir şekilde devam etmektedir. Demonik varlıklar olarak adlandırılan ve zamanla şekil değiştiren olağanüstü varlıklar bugün özellikle yabancı sinema filmleri ve romanlarda sıkça yer almakta ve kuşaklar tarafından da rağbet görmektedir. Özellikle son zamanlarda mitolojik unsurları işlemeye başlayan Batı sineması kazançlı çıkmaya da başlamıştır. Türk sinemasında da izlerini gördüğümüz özellikle korku temalı mitolojik filmler vardır. Demonik varlıkların tespit ve değerlendirmesi gerek anlatılardaki gerek Türk gölge oyunundaki doğaüstü varlıkların tespitinden faydalanılarak sinema içinde zengin bir malzeme sunacaktır. 2006 yılında Türk sinemasında izlediğimiz “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filminde yer alan cin sahnesi oldukça etkileyici bir örnektir. Dolayısıyla burada demonik varlıkların derlenmiş hâli gelecekte yapılacak filmlere de ilham olacağı kanaatindeyiz. Dahası demonik varlıkların kültürel birikim içerisinde incelenmiş olması gelecek araştırmalara katkı ve kuşaklara aktarma, hatırlatma gibi işlevsel bir rol de almış olacaktır.

KAYNAKLAR

- Aça, M. (2014). Şamanlığa Geçişteki Ölüp Dirilme Ritüelinden Türk Destanlarındaki Ölüp Dirilmeye, Milli Folklor Dergisi, Sayı 54, s. 75-85.
- Alangu, T. (2020). Türkiye Folkloru El Kitabı, İstanbul, YKY.
- Albayrak, N. (2004). Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü, İstanbul, L&M Yayınları.
- Alp, K. Ö. (2009). Orta Asya'dan Anadolu'ya Kültürel Sembollere Giriş, Ankara, Eflatun Yayınevi.
- And, M. (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu Kukla Karagöz Ortaoyunu, Ankara, Bilgi Yayınevi.
- And, M. (1977). Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Ankara, Türkiye İş Bankası Yayınları.
- And, M. (2018). Ritüelden Drama Kerbelâ Muharrem Taziye, İstanbul, YKY.
- And, M. (2019a). Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İstanbul, İletişim Yayınları.
- And, M. (2019b). Karagöz Turkish Shadow Theatre, İstanbul, YKY.
- And, M. (2019c). Oyun ve Bugü, İstanbul, YKY.
- And, M. (2020a). Minyatürlerle Osmanlı- İslam Mitolojisi, İstanbul, YKY.
- And, M. (2020b). Dionisos ve Anadolu Köylüsü, İstanbul, YKY.
- Arısoy, S. (1977). Karagöz ve Folklor, Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Assmann, J. (2018). Kültürel Bellek, Çev. Ayşe Tekin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Baldick, J. (2011). Hayvan ve Şaman Orta Asya'nın Antik Dinleri, Çev. Nevin Şahin, İstanbul, Hil Yayın.
- Bayat, F. (2017). Türk Mitolojik Sistemi I, İstanbul, Ötüken Yayınları.
- Bayat, F. (2018). Türk Mitolojik Sistemi II, İstanbul, Ötüken Yayınları.
- Bayat, F. (2019). Mitolojiye Giriş, İstanbul, Ötüken Yayınları.
- Beydili, C. (2015). Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük, Ankara, Yurt Kitap-Yayın.
- Bilgin, N. (2013). Tarih ve Kolektif Bellek, İstanbul, Bağlam Yayıncılık.
- Boratav, P. N. (2016a). 100 Soruda Türk Folkloru, Ankara, Bilgesu Yayıncılık.

- Boratav, P. N. (2016b). Türk Mitolojisi Oğuzların- Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi, Çev. Recep Özbay, Ankara, Bilgesu Yayıncılık.
- Boratav, P. N. (2017). Folklor ve Edebiyat II, Ankara, Bilgesu Yayıncılık.
- Borges, J. L. (2018). Düşsel Varlıklar Kitabı, Çev. Celâl Üster, İstanbul, İletişim Yayınları.
- Campbell, J. (2019). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Çev. Sabri Gürses, İstanbul, İthaki Yayınları.
- Cin, A. (2016). Eşek Kavramının Anadolu Ağzlarındaki Kullanım Çeşitliliği. International Journal of Social Sciences and Education Research, Cilt 2 (4), s.1256-1274.
- Coleman, J. A. (2007). The Dictionary of Mythology An A-Z of Themes, Legends and Heroes, London, Arcturus Publishing.
- Çağlar Abiha, B. (2014). Anadolu Türk Kültür Geleneğinde Şahmaran, Doktora Tezi, (yayımlanmamış) Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Çakır, E. (2011). Hikâye-i Şahmeran Üzerine Mukayeseli Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi (yayımlanmamış), Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon.
- Çelepi, M. S. (2017). Türk Halk Kültüründe Rüya, Konya, Kömen Yayınları.
- Çelik, A. (2019). Türk Halk Anlatılarında Stereotipler, Doktora Tezi (yayımlanmamış), Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çıblak, N. (2007). Tarsus Kültürünün Tanıtımında Şahmeran Efsanelerinin Önemi. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 16, Sayı 1, s. 185-196.
- Çobanoğlu, Ö. (2015). Türk Halk Kültüründe Memoratlar ve Halk İnançları, Ankara, Akçağ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2011). Türk Mitolojisinin Ana Hatları, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık.
- Demir, A. F. ve N. Akgün Çomak. (2015). Şaman ve Türk Dünyası, İstanbul, Bağlam Yayıncılık.
- Duman, M. (2020). Türk Halk Anlatılarında Olumsuz Tipler Mit, Destan, Halk Hikâyesi, Ankara, Karakum Yayınevi.
- Duranlı, M. (2008). Saha Türklerinin Demonolojik Varlıklarından Üör ve Sosyal Yaşamda Üstlendiği Fonksiyonlar, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, Cilt 1, Sayı 2, s.11-22.
- Dökü, F. E. (2002). Anadolu'da Eril Bereket, Koruyucu Kültler ve Tanrılar, Yüksek Lisans Tezi (yayımlanmamış), Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

- Ebem, S. (2013). Geleneksel Türk Gölge Oyununda Doğaüstü Unsurların Kullanımı. *Bilim ve Kültür- Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, Sayı 2, s.115-126.
- Ekici, M. (2017). Dede Korkut Destanı: “Salur Kazan’ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi Boyunu Beyan Eder Hanım Hey!”. *Milli Folklor Dergisi*, Yıl 31, Sayı 122, s. 5-13.
- Ekler, A. (2008). *Karagöz Tasvir Sanatı*, Ankara, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*, Çev. Sema Rifat, İstanbul, Om Yayınevi.
- Eliade, M. (2018). *İmgeler ve Simgeler*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara, Doğu Batı Yayınları.
- Ercilasun, A. B. ve Z. Akkoyunlu. (2015). *Kâşgarlı Mahmud Dîvânü Lugâti’t- Türk, Giriş- Metin- Çeviri- Notlar- Dizin*, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Eren, M. (2014). “Türk Masal Geleneğinde Korku” *Korku Kitabı* (Ed. Emine Gürsoy Naskali), İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Esin, E. (2004). *Orta Asya’dan Osmanlı’ya Türk Sanatında İkonografik Motifler*, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- Esin, E. (2019). *Cinlere Ayna Tutan Nakkaş Mehmed Siyah Kalem*, İstanbul, Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Eyuboğlu, İ. Z. (2014). *Anadolu İnançları*, İstanbul, Derin Yayınları.
- Freud, S. (2020). *Totem ve Tabu*, Çev. Cenap Karakaya, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık.
- Fromm, E. (2017). *Rüyalar Masallar Mitler*, Çev. Aydın Arıtan ve Kaan H. Ökten, İstanbul, Say Yayınları.
- Gerçek, S. N. (2021). *Türk Temaşası Meddah, Karagöz, Ortaoyunu ve Temaşa Sanatı Üzerine Yazılar*, İstanbul, Ötüken Neşriyat.
- Gezgin, D. (2019). *Hayvan Mitosları*, İstanbul, Sel Yayıncılık.
- Göktaş, U. (1986). *Karagöz Terimleri Sözlüğü*, İstanbul, Anadolu Sanat Yayınları.
- Gömeç, S. (1998). Şamanizm ve Eski Türk Dini, PAÜ. Eğitim Fak. Dergisi, Sayı 4, s.38-50.
- Guiley, R. E. (2009). *The Encyclopedia of Demons and Demonology*, New York, Fact on File.
- Gümüş, İ. (2019). “Kültür Endüstrisinin Yeniden Üretim Sürecinde Sinema ve Mitoloji: Sinemitoloji” *Mitoloji Araştırmaları* (Ed. İbrahim Gümüş), İstanbul, Hiper Yayın.

- Gündüz, Ş. (2017). Din ve İnanç Sözlüğü, İstanbul, Vadi Yayınları.
- Hançerlioğlu, O. (2000). Dünya İnançları Sözlüğü, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- İlhan, M. E. (2018). Kültürel Bellek Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama, Ankara, Doğu Batı Yayınları.
- İnan, A. (2020a). Tarihte ve Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar, Ankara, Altınordu Yayınları.
- İnan, A. (2020b). Makaleler ve İncelemeler I. Cilt, Ankara, Türk Tarih Kurumu.
- İpşiroğlu, M. Ş. (2020). Bozkır Rüzgârı Siyah Kalem, İstanbul, YKY.
- İvgin, H. ve M. Özlen. (1996). Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri, Ankara, KBY.
- Kahraman, S. A. ve Y. Dağlı. (2008). Günümüz Türkçesiyle Evliya Çelebi Seyahatnâmesi: İstanbul 1. Cilt 2. Kitap, (5. Baskı), İstanbul, YKY.
- Kalafat, Y. (2020). Yaşayan Türk Halk İnançlarında Büyü- 1, İstanbul, Avrasya Stratejik Araştırmalar Merkezi Yayınları.
- Karagözüm İki Gözüm. (2020). Kûrator: Cengiz Özek, İstanbul, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Kaya, D. (2014). Türk Dünyası Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Kavramları ve Edebiyatı Sözlüğü, Ankara, Akçağ Yayınları.
- Kearney, R. (2018). Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar, Çev. Barış Özkul, İstanbul, Metis Yayınları.
- Kieckhefer, R. (2017). Ortaçağda Büyü, Çev. Zarife Biliz, İstanbul, Alfa Yayınları.
- Kısakürek, N. F. (2016). Tiyatro ve Tesiri, İstanbul, Büyük Doğu Yayınları.
- Kızıldağ, H. (2017). Onondaga Kızılderililerin Kozmogoni Miti: Kaplumbağanın Sırtındaki Dünya. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, Sayı 6/2, s. 1019- 1027.
- Koçak, A. ve S. Gürçay. (2017). Alevi- Bektaşî Velayetnamelerinde “Ejderha” Motifi”. Journal of Analitic Divinity, Cilt 1, Sayı 1, s.34-64.
- Korkmaz, E. (2008). Eski Türk İnançları ve Şamanizm Terimleri Sözlüğü, İstanbul, Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Köprülü, M. F. (2018). Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar, İstanbul, Alfa Yayınları.

- Kudret, C. (2013a). Karagöz, İstanbul, YKY.
- Kudret, C. (2013b). Karagöz, İstanbul, YKY.
- Kudret, C. (2013c). Karagöz, İstanbul, YKY.
- Malinowski, B. (1990). Büyü Bilim ve Din, Çev. Saadet Özkal, İstanbul, Kabcacı Yayınları.
- Manguel, A. (2020). Efsanevi Yaratıklar, Çev. Lâle Akalın, İstanbul, YKY.
- Mehran, S. (2017). Simurg, Yüksek Lisans Tezi (yayımlanmamış), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Mizrahi, D. (2013). “Ciddi Hayatın Komik Gölgeleli: Osmanlı’da Karagöz Oyunları”, Hayal Perdesinde Ulus, Değişim ve Geleneğin İcadı (Ed. Peri Efe), İstanbul, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Mutlu, M. (1983). Karagöz Tukiş Shadow Theatre, Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Necatigil, B. (1988). 100 Soruda Mitolojya, İstanbul, Gerçek Yayınevi.
- Ocak, A. Y. (2020). Alevî ve Bektaşî İnançlarının İslâm Öncesi Temelleri, İstanbul, İletişim Yayınları.
- Oral, Ü. (2002). Karagöz Oyunları, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2007a). Karagöz Oyunları 1- Kâr- ı Kadim, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2007b). Karagöz Oyunları 2- Nev-i İcâd, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2007c). Karagöz Oyunları 3- Yeni, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2014a). Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2014b). Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 2, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2014c). Dünden Bugüne Karagöz Oyunları, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2014ç). Hayâlden Gerçeğe Karagöz, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2018). Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 3, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (2019). Karagöz Hacivat Muhâvereleli, İstanbul, Kitabevi Yayınları.
- Ögel, B. (2020a). Türk Mitolojisi Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar I, Ankara, Altınordu Yayınları.

- Ögel, B. (2020b). Türk Mitolojisi Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar II, Ankara, Altınordu Yayınları.
- Örnek, S. V. (2014). 100 Soruda İlkelerde Din Büyü Sanat Efsane, Ankara, Bilgesu Yayıncılık.
- Özakın, D. (2019). Abject (İğrenç) Beden Olarak Rusalka: Slav Denizkızlarının Edebi ve Sanatsal Temsilleri. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, Cilt 12, Sayı 25, s.31-49.
- Özhan, M. (2020). Sürç-i Lisan Ettikse Affola Karagöz Üzerine Yazılar, İstanbul, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Ölçer Özünel, E. (2017). Masal Mekânında Kadın Olmak Masalarda Toplumsal Cinsiyet ve Mekân İlişkisi, Ankara, Geleneksel Yayınları.
- Pala, İ. (2002). Ansiklopedik Divân Şiiri Sözlüğü, İstanbul, L&M Yayınları.
- Polat, İ. (2020). Türk Masal ve Efsanelerinde Olağanüstü Güçler ve Varlıklar Türkiye Sahasının Demonolojisi ve Diabolojisi, İstanbul, Selenge Yayınları.
- Roux, J. P. (2000). “Demonlar: Türkler ve Moğollarda”, Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarında Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü. Yön. Yves Bonnefoy. Yay. Haz. Levent Yılmaz, Dost Kitabevi.
- Sakaoğlu, S. (2011). Türk Gölge Oyunu Karagöz, Ankara, Akçağ Yayınları.
- Sarpkaya, S. (2018). Türklerin Şeytani Masalları Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar, Ankara, Karakum Yayınevi.
- Sarpkaya, S. ve M. B. Yaltırık. (2018). Türk Kültüründe Vampirler “Oburlar, Yalmavuzlar ve Diğerleri”, Ankara, Karakum Yayınevi.
- Sevin, N. (1968). Türk Gölge Oyunu, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi.
- Siyavuşgil, S. E. (1941). Karagöz Psiko- sosyolojik Bir Deneme, İstanbul, Maarif Matbaası.
- Siyavuşgil, S. E. (1955). Karagöz, Ankara, Saim Toraman Basımevi.
- Şahin, M. (2019). Korku, Kaygı ve Kaygı (Anksiyete) Bozuklukları. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, Cilt 6, Sayı 10, s. 117- 135.
- Şimşek, E. (1995). Bir Olağanüstü Varlığın Yaratılış Miti: Şahmaran. Tuncer Gülensoy Armağanı, Bizim Gençlik Yayınları, Kayseri, s.333-338.
- Şimşek, E. (2016). Türk Kültüründe Kaplumbağalarla İlgili Efsaneler Üzerine Bir Değerlendirme. Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, Sayı 10, s. 51-63.

- Şimşek, E. (2019). Azrail İnancının Türk Halk Kültürüne Yansımaları. Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi, Sayı 18, s.11-26.
- Tarlakazan, B. E. (2018). Türk Gölge Oyunu Karagöz’de Doğaüstü Tasvir ve Semboller. Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 6, s. 915-923.
- Tan, N. (2000). Atatürk ve Türk Halk Kültürü, Ankara, Folklor Araştırmaları Kurumu Yayınları.
- Tetik, N. (2003). Türk Gölge Oyununda Gerçeküstü Motiflerin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi (yayımlanmamış), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Tunç, E. (2020). Anadolu Sahası Türk Halk Hikâyelerinde Erkeklik Temsilleri, Doktora Tezi (yayımlanmamış), Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Turan, A. B. (2020). Türk Canavarları Sözlüğü, İstanbul, Gerekli Kitaplar Yayıncılık.
- Uraz, M. (1994). Türk Mitolojisi, İstanbul, Düşünen Adam Yayınları.
- Uluğ, N. E. (2017). Osmanlı da Batıl İtikatlar ve Büyü, İstanbul, Doğan Kitap.
- Uzelli, G. (2020). Slav Mitolojisi İnanışlar ve Söylenceler, İstanbul, YKY.
- Yaltırık, M. B. (2013). Türk Kültüründe Hortlak-Cadı İnanışları. Tarih Okulu Dergisi, Sayı 16, s.187-232.
- Yıldırım, A. ve H. Şimşek. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara, Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, D. (1998). Türk Bitiği, Ankara, Akçağ Yayınları.
- Yıldırım, N. (2008). Fars Mitolojisi Sözlüğü, İstanbul, Kabalcı Yayınları.

İnternet Kaynakları

- URL- 1 (2021). <https://sozluk.gov.tr/>, Güncel Türkçe Sözlük (Şahmeran maddesi), (27. 26. 2021).
- URL- 2 (2021). <https://sozluk.gov.tr/>, Güncel Türkçe Sözlük (Deniz Kızı maddesi), (09.04.2021).
- URL- 3 (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=R7uYAezVfR4&t=1344s>, Karagözüm İki Gözüm: “Karagöz’ün Cinleri” adlı programda geçen Zaloğlu Rüstem ve Dev, (20.06.2021).

URL- 4 (2021). <https://kuran.diyaret.gov.tr/tefsir/Felak-suresi/6229/4-ayet-tefsiri>, Diyanet İşleri Başkanlığı Kur'an-ı Kerim, Felak suresi ayet tefsiri, (13.07.2021).

URL- 5 (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=z26SE3wUVRM>, Büyülü Ağaç, (10.04.2021).

URL- 6 (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=7Erz-UKjvGU>, Çöp Canavarı, (10. 04. 2021).

URL- 7 (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=13cQ2lei8kE>, Sihirli Lamba, (10.04.2021).

URL- 8 (2021). <https://sozluk.gov.tr/>, Güncel Türkçe Sözlük (Cadı maddesi), (29.07.2021).

URL- 9 (2021). <https://sozluk.gov.tr/>, Güncel Türkçe Sözlük (Canavar maddesi), (28.06.2021).

URL- 10 (2021). <https://simgelerdencemeler.wordpress.com/2015/08/02/ruh-hayvani-kurbaga/>, Kurbağa, (04.07. 2021).

URL- 11 (2021). <https://sozluk.gov.tr/>, Güncel Türkçe Sözlük (Zebani maddesi), (10.05.2021).

URL- 12 (2021). <https://islamansiklopedisi.org.tr/arama/?q=zebani>, İslam Ansiklopedisi (Zebani maddesi), (10.05.2021).

EKLER

Ek 1: Karagöz Oyunlarının Fasil veya Ara Muhâvere Özetleri

İlgili oyunların fasıl veya ara muhaveresinin özetleri alfabe sırasına göre aşağıda verilmiştir.

1. BALIK/ BALIKÇILAR⁶¹

Çelebi Hacivat'a balık avına çıkmak için bir ricada bulunur. Bu arada Karagöz'de bu konuşmaya dâhil olur. Hacivat yaşlı ve halsiz bir adam olduğunu bu yüzden Çelebi'ye arzusunu yerine getiremeyeceğini söyler. Ne yapacaklarını düşünürlerken Hacivat Mercan adında bir kölesi olduğunu onu Çelebi'ye verebileceğini söyler. Ayrıca Mercan'ın biraz inatçı olduğunu ateş istendiğinde su, su istendiğinde ateş verdiğini de Çelebi'ye bildirir. Çelebi eğer bolca balık tutarsa bol para veririm diyerek Mercan'ı kabul eder. Çelebi Mercanla balığa çıkar, eğer çok balık tutarlarsa Mercan'a kırmızı fes, bir çift kırmızı pabuç ve kırmızı şalvar alacaktır. Mercan küreği çeker Çelebi oltayı atar. Balık oltaya yaklaşınca Mercan sevinçle bağırır balık kaçar, bu birçok kez tekrarlanır. Bunun üzerine Çelebi bu işten vazgeçer. Karagöz bunu pencereden görür, o arada Karagöz'ün karısı da onun da balık tutmasını söyler. Karagöz, çamaşır teknesini kayık, çamaşır ipi ve toplu iğne ile de olta yaparak balık tutacaktır. Karısına tavayı hazırlamasını söyler. Ve balıkları tutmaya koyulur. Şarkı söylerken bir denizkızı oltaya takılır. Ama işe yaramayacağını düşünerek denizkızını salıverir. Daha sonra oltaya ayı balığı takılır. Tekneye almak isterken, tekne yana yatar, Karagöz korkar ve ayı balığını salıverir. Oltaya bir yengeç, kılıç balığı ve torik balığı takılır onlarda bir şekilde kaçar. Bu sırada hava değişir ve deniz canavarı gelir. Karagöz balıkların ağa babası geldiğini söyler ve kışlayarak uzaklaştırmak istese de canavar onu yemek ister. Canavar hücumu geçer ve teknenin yarısını yutar. Karagöz bir şekilde kaçarak eve gelir. Durumu karısına anlatır.

2. BÜYÜLÜ AĞAÇ⁶²

Hacivat, Karagöz'e bir uşağının olduğunu ve uşağı nereye gönderse geç geldiğini anlatır. Hacivat uşağı Karagöz'e gönderip onun kulağını bükmesini ve adam etmesini ister.

⁶¹ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz I. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁶² Büyülü Ağaç adlı oyun Karagöz sanatçısı Cengiz Özek'e aittir. İcra ettiği oyun Cengiz Özek YouTube kanalından izlenerek özeti çıkarılmıştır. Oyunun tam icrası için bkz. URL-5, 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=z26SE3wUVRM> Erişim tarihi: 10.04.2021.

Karagöz bunu kabul etmez, Hacivat gider. Daha sonra Karagöz'ün yanına uşak gelir ve Hacivat'ın gönderdiğini söyler. Uşak Karagöz'le bir oyun oynamak istediğini söyler. Karagöz oyun icabı ölü taklidi yapar uşakta ona kaç kilo öldüğünü sorar. Karagöz de on, yüz, otuz beş kilo gibi cevaplar verir. Bu oyun bu şekilde devam ederken Karagöz uşağa cevap vermemeye başlayınca uşak sinirlenir ve Karagöz'e yerden kalkmasını söylemesine rağmen kalkmayınca Karagöz'ün üzerine işer. Karagöz üzerini kurulamaya evine gider. Bu sırada uşak büyük babasının söylediği aklına gelir. Günün birinde birisi kötülük ederse hemen şu duayı oku adamın kapısının önüne kocaman büyülü bir ağaç dikilir. Bu sırada Karagöz Hacivat'ın yanına gitmek için evden çıkarken ağacın zerine düşer. Ağaca bakar ve sahibinin orada olduğunu düşünerek seslenir fakat cevap gelmez. Bunun üzerine Karagöz ağacın dallarını keser. Yorulunca ağacın dibinde uykuya dalar. Biraz sonra yılan gelir, Karagöz'ü uyandırır. Karagöz korkar ve onu kovalamaya çalışırken en sonunda yılanı öldürür. Yılanın gönderenin ağacın sahibi olduğunu düşünür ve ağacı kökünden sökmeye çalışırken Cin gelir, Karagöz'ü alır götürür ve eşek kılığında yere bırakır. Karagöz kendisinin eşek olduğunu fark edince hemen Hacivat'ı çağırır. Hacivat gelir, Karagöz'ü bu halde görünce gülmeye başlar ve Karagöz'e çarpıldığını söyler. Hacivat bunun için dua okumak gerektiğini söyler. Hacivat dua okuyacak Karagöz sonunda âmin diyecek, ağzından âmin sözünden başka kelime çıkarsa bütün dua bozulacaktır. Hacivat duayı okur Karagöz âmin der. Hacivat tekrar dua okurken Karagöz konuşur. Ardından Cin gelir, Hacivat alıp yukarı götürür keçi kılığında yere bırakır. Hacivat melemeye başlar. Hacivat ve Karagöz'de bu hâlden kurtulmak için yine Hacivat dua okur Karagöz âmin der. Cin gelir, önce Hacivat'ı sonra Karagöz'ü havaya kaldırır tekrar eski hallerinde yere bırakır. En sonunda Cin büyülü ağacın üzerine gelip onu alır ve götürür.

3. CANBAZLAR⁶³

Çelebi, Hacivat'a menzil kurup canbazlık edeceklerini söyler. Hacivat, Karagöz'ün de bulunup yardımcı olmasını ister. Karagöz yukarıdan atladığı sırada ipe takılır ve Hacivat'tan bu ipin ne işe yaradığını öğrenir. Karagöz, Hacivat'a bu ipte oynamak istediğini söyler. Aralarındaki münakaşadan sonra Hacivat, Canbazbaşı ile görüşüğünü Karagöz'e de oynayabileceğini söyler. Karagöz bir palyaço elbisesi giyer gelir. Canbazlar gelip canbazlık gösterileri yaparlar. Sonra Canbazbaşı Karagöz'le beraber kayıkla ipe çıkar. Canbazbaşı gittikten sonra Karagöz, yalnız kalır ve düşüp ölür. Hacivat Karagöz'ün

⁶³ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz I. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

öldüğünü haber vermeye Çingenelere gider. Çingeneler, Karagöz'ün ölüsünü kaldırır. Tabutunu taşırlarken Karagöz, başını tabuttan çıkarır, atlar ve herkes kaçıır.

Canbazlar Ara Muhâveresi- I

Zenne ile Çelebi konuşmaya başlar. Zenne, Çelebi'yi evine davet eder. Bu konuşmaları Karagöz'de işitmektedir. Çelebi eve gitmeyi ilk olarak kabul etmese de Zenne onu ikna eder ve birlikte evin yolunu tutarlar. Tam bu sırada uzun sakallı, sivri külahlı, elinde değnek büyücü gelir. Karagöz ile konuşmaya başlarlar. Büyücü ne derse Karagöz onu yapmaya başlar. Büyücü Karagöz'ün ağzına tükürür. Karagöz bunu yutar. Büyücü ona şimdi istediğini yapabileceğini söyler ama intikam almak için bir şey yapmamasını da belirtir. Gözüne türlü şeyler görüldüğünde korkmaması için de Karagöz' bir dua öğretir ve gider. Karagöz tecrübe etmek için duayı okur deneme yapar bu sırada büyük cin gelir. Büyük cin makam ile zırlar ve ayağıyla Karagöz'ü havaya kaldırır sonra yere bırakır ve gider. Karagöz evine gider. Karısından su küpünün yerini öğrenir. Karagöz küpü alır gelir bu sırada Hacivat da gelir. Karagöz' ne yaptığını sorar. Karagöz hocalık (bakıcılık) yaptığını söyler. Hacivat sorular sorar Karagöz' de bilmek için duayı okur. Büyük cin gelir, küpten bir kafa çıkar. Sırasıyla kol, ayak ve el çıkar. Yılan ve diğer şeyler de çıkar. Hacivat'ın evinde ne olduğunu sorar. Küpten Hacivat'ın kürkü, saati, altın kavanozu çıkar. Bunun üzerine Hacivat, Karagöz'ün keskin hoca olduğuna kanaat getirir.

Canbazlar Ara Muhâveresi- II

Karagöz ve karısı konuşmaktadırlar. Karagöz merkeple mal almaya gideceğini ve burada satacağını söyler. Karagöz'ün karısı, Karagöz'den gelirken hediye getirmesini söyler. Karagöz ona eşek nalını getireceğini ve başına taktığında nazar değmeyeceğini söyler. Merkebe biner ve giderken karşısına üç tane Zenne çıkar. Zenneler yolu bilmemektedir ve birilerine sormak için bakarlarken Karagöz'ü görürler fakat onun pek tuhaf olduğunu ve cin olabileceğini düşünürler. Karagöz, Zennelerle konuşmaya başlar. İkinci Zenne, Karagöz'e ne içip ne yersin diye sorarken, Karagöz insan eti yediğini söyler. Zenneler korkar ve bizi sakın yeme diye yalvarırlar. Aralarında konuşma bu şekilde devam eder. Daha sonra Karagöz Gulyabani olduğunu söyler. İçlerinden bir tanesini Kûh-i Kaf'a götüreceğini söyler. Zenneler hep birden sakın götürme derler. Bunun üzerine Karagöz latife ettiğini onlar gibi insan olduğunu söyler. Arlarındaki konuşmadan sonra Zenneler gider. Karagöz'de kismetimiz yokmuş, gidip başka yerde arayalım diyerek merkeple gider.

4. CÂZÛLAR⁶⁴

Zenne ile Çelebi karşılaşır ve birbirlerine sitem ederler, aralarında tartışma çıkar. Çelebi Nakayi Câzû'nun oğlu, Zenne de Azraka Bânû'nun kızıdır. Zenne, Çelebi'nin sözlerine sinirlenir ve onu annesine gidip şikâyet eder. Azraka Bânû, küpünü, ejderhasını ve yılan kamçısını alarak Çelebi'nin yanına gelir ve başını diğer bir şekle koyup gider. Karagöz onu öyle görünce kapının önüne yaban kazı geldiğini düşünüp, tüfekte vurmak ister. Hacivat gelir Karagöz'le konuşurlar. Hacivat, Karagöz'ü uyarır ve gider. Zenne geri gelir, Çelebi'yi o halde görünce biraz alay eder fakat sonra üzümlük Câzû ninesine gidip, Çelebi'yi eski haline getirmesini söyler. Câzû, Çelebi'yi iyi eder gider. Çelebi düzelir fakat Zenne'den intikam almak için o da annesine gidip Zenne'yi şikâyet eder. Nakayi Câzû gelir ve Zenne'yi çarpar gider. Zenne'nin kafası eşek, gövdesi insan bir şekilde anırmaya başlar. Karagöz ahırdan kaçtığını düşündüğü eşeğe biner. Karagöz'ün eşeğe bindiğini gören Hacivat onu yine uyarır ve öğütler verir. Çelebi de annesine gidip Zenne'yi eski haline getirmesini söyler. Nakayi Câzû gelir Zenne'yi iyi eder ve gider. Çelebi ve Zenne barışırlar fakat kendileriyle dalga geçtiği için Karagöz'den intikam almak isterler. Zenne ve Çelebi Câzû ninelerine söyler. O akşam Karagöz dışarı çıkmak ister, karısı Câzûların şerrine uğrarsın çıkma dese de Karagöz çıkar. Câzû gelir Karagöz'ü eşek yapar, gider. Hacivat, Karagöz'ü görmeye geldiğinde eşeği görür ve Karagöz olduğunu anlar. Hacivat, bu durumdan onu kurtarmak için dualar okur. Bu sırada Câzû, Hacivat'ın üzerine iner ve onu havaya kaldırır, aşağıya da keçi olarak atar. Hacivat ve Karagöz eşeklik ve keçilik üzerine çekişirler. Câzû gelir önce Hacivat'ı sonra Karagöz'ü eski haline getirir ve gider.

5. CİNCİLİK⁶⁵

Hacivat ve Karagöz konuşurlarken bir iş bulmaya karar verirler. Karagöz, Hacivat'a birkaç iş söyler fakat Hacivat bu işleri beğenmez. Karagöz, kendisine bir iş öğretildiğini dünyada da benzeri olmadığını söyler. Karagöz gördüğü rüyayı Hacivat'a anlatmaya başlar. Rüyasında bir yüksek tepede yeşillik üzerine aksakallı, yeşil bıyıklı, kara gözlü beş on kişi oturmuş, bir şey okumaktadırlar. Bunları uzaktan izlerken birisi insan eti koktuğunu onu buraya getirmeleri gerektiğini söyler. Arkadaşlarıyla birlikte bir şeyler okumaya başladılar. Onlar okudukça Karagöz'ün ayakları o tarafa gitmeye başlar. Karagöz'ün adını öğrenirler ve onu bildiklerini, ona bir iyilik edeceklerini söylerler. Karagöz'ün kulağına üç defa bir

⁶⁴ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz I. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁶⁵ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz I. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

şey okurlar. Bunu hangi hasta ve divaneye okursa şifa bulacağını söylerler. Bunun üzerine işe başlamaya karar verirler. Hacivat, hasta ve deli varsa bulup getirecek Karagöz'de onları okuyup iyi edecektir. Daha sonra Tosun Bey ve Dilber karşılaşır konuşmaya başlarlar. Hacivat Karagöz'ün dediklerinin gerçek olup olmadığını tecrübe etmek ister. Hacivat Tosun Bey'i getirir. Tosun Bey yalancıktan hasta görünmektedir. Tosun Bey, Hacivat'ın kızını sevmektedir, Karagöz'de bunu bilmektedir. Dilber, sevgilisi Tosun'a babası Hacivat'ın gizli altınlarının yerini bildirir, bu altınları Tosun çeyiz (ağırlık) parası yapacaktır. Karagöz, Tosun' yardım edecektir. Karagöz, Tosun'u sahte okur ve sözde iyi eder. Bu arada Karagöz, Hacivat'ın gizlenmiş parasına anıştırmalarda bulunur. Bunun üzerine Hacivat Karagöz'ün büyü gücüne inanır ve kızını da Tosun'la evlendirmeye razı olur.

6. ÇÖP CANAVARI⁶⁶

Hacivat, Karagöz'ü balık tutmaya çağırır. Karagöz işinin olduğunu önce evde temizlik yapacağını sonra balık tutmaya gideceğini söyler. Hacivat'a Mercan'la gidebileceğini söyler ve Hacivat gider. Karagöz'de eve gidip çöpleri (konne kutusu, şişe) denize atmaya başlar. Daha sonra Hacivat ve Mercan kayıkta gelerek balık tutmaya başlarlar. Onları gören Karagöz üzerlerine çizme sonra da koltuk atar. Sinirlenen Hacivat ve Mercan giderler. Denizin dibine düşen çöpleri yiyen Deniz canavarı önce çizmeyi, sandalyeyi ve pet şişeyi yer. Daha sonra Karagöz kayıkta oltasıyla gelir. Balık tutmaya başlar. Balık gelir kaçırmaz tutamaz sonra bir sandık çıkar içini açıp bakar sonra onu tekrar denize atar. Su içtiği teneke bardağı da çöpe atar ve kayıkta uykuya dalar. Deniz canavarı gelir ve bütün çöpü Karagöz'ün üzerine bırakıp gider. Karagöz çöpleri yine denize atar ve Deniz canavarı gelip Karagöz'ü yutar. En sonunda canavar bütün çöpleri kusar. Karagöz denize düşer, Canavar onu alıp kayığın içindeki çöplerin üzerine bırakır. Sonunda Karagöz ustasıyla konuşup bütün çöpleri çöp kutusuna atar ve gider.

7. DELİ DUMRUL⁶⁷

Hacivat, dağlara çam mantarı toplamak için Karagöz'ü çağırmaya gider. Karagöz'le Hacivat yola çıkmışlardır. Yolda kuru bir çay üstünde köprü'nün başında Deli Dumrul beklemektedir. Köprü'nün altından geçenden beş kuruş, üstünden geçenden üç kuruş

⁶⁶ Çöp Canavarı adlı oyun Karagöz sanatçısı Cengiz Özek'e aittir. İcra ettiği oyun Cengiz Özek YouTube kanalından izlenerek özeti çıkarılmıştır. Oyunun tam icrası için bkz. URL-6, 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=7Erz-UKjvGU> Erişim Tarihi: 10. 04: 2021.

⁶⁷ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Karagöz Oyunları -2- Nev-i İcâd* (2007) adlı eserinde yer almaktadır.

almaktadır. Karagöz'le Hacivat kuru çaydan geçerken, Deli Dumrul, seslenir ve beş kuruş ister. Beş kuruşu verirler ve bunu niçin böyle yaptığını da Deli Dumrul'dan anlatmasını isterler. Deli Dumrul, kendinden güçlü bir er olmadığını bunun için yiğitliğinin Rum', Şam'a yayılması için yaptığını anlatır. Biraz sonra köprünün başında birkaç kadın ve erkek bağrışıp ağlaşmaya başlar. Deli Dumrul neden ağladıklarını sorunca kadın oğlunun öldüğünü, Alkanatlı Azrail'in gelip oğlunun canını aldığını söyler. Deli Dumrul buna çok sinirlenir, Azrail'den o yiğidi kurtarmak ister. Deli Dumrul çadırına döner, Azrail de çıkıp gelir. Deli Dumrul Azrail'e kılıç çeker o sırada Azrail bir güvercin olup bacadan uçar. Deli Dumrul onu yakalamak için çıkar birkaç kuş avlayıp dönerken Azrail, Deli Dumrul'un atının gözüne görününce at ürker ve Deli Dumrul'u yere atar. Azrail, Deli Dumrul'un göğsüne bastırır. Deli Dumrul ölmek istemeyince, eğer canı yerine bir can bulursa Azrail onu bırakacaktır. Deli Dumrul ana ve babasına gider canlarını ister fakat ikisi de vermez. Bunun üzerine Deli Dumrul, Azrail'den son kez iki oğlunu ve karısını görüp sonra canını almasını ister. Deli Dumrul, karısına olanları anlatınca karısı kendi canını vermek ister. Deli Dumrul hatununa kıyamaz Tanrı'ya yalvarır. Azrail, irkilir ve bir şey dinler gibi olur ardından ikisine de uzun ömür diler ve gider.

8. DERSHANECİ KARAGÖZ⁶⁸

Hacivat'ın kızı rap şarkı söyleyerek gelir ve babası Hacivat ile ders çalışmanın zorluğu hakkında konuşur. Hacivat, çalışma tüyosu almak için Karagöz'ün yanına gider. Herksin sınav peşinde olduğunu söyleyerek Karagöz'e birlikte dersane açmayı teklif eder. Hacivat matematik, edebiyat, fen bildiğini söylerken Karagöz bu işi yapamayacağını düşünse de sonunda kapısına dersane tabelasını asar. Şekernaz rap şarkı söyleyerek gelir ve tabelayı görünce dershaneye yazılmak ister. Fakat Karagöz'ün Rusça bilmediğini fark edince dershaneye yazılmaktan vaz geçer ve gider. Rap şarkı söyleyerek Canavar gelir. Canavarı gören Karagöz korksa da Hacivat onu velinimet olduğu için kabul eder. Canavar, Karagöz'e kötülük dersi almak istediğini iyi bir hoca aradığını söyler. Karagöz ve Canavar uzlaşamazlar ve Canavar gider. Dilruba, yemek kursu için dershaneye gelir fakat Dilruba'da aradığını bulamaz ve gider. Daha sonra Çelebi rap şarkı söyleyerek gelir. Bir hanımın gönlüne girmek için dersler almak istemektedir ve Karagöz'e sorular sorar. Fakat Karagöz Çelebi'ye de istediği dersi vermez ve Çelebi gider. Son olarak Tuzsuz rap söyleyerek gelir. Başta dershaneyi uyduruk bulsa da sonra ikna olur fakat dershanenin de

⁶⁸ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1* (2014) adlı eserinde yer almaktadır.

reklamını yapmak için Karagöz'den para ister ve gider. Daha sonra Karagöz ve Hacivat da giderler.

9. FERHAT İLE ŞİRİN⁶⁹

Karagöz'ün evinin önünde bir moloz yığını, Hacivat'ın tarafına da bir köşk konulmuştur. Karagöz bu durumu Hacivat'a şikâyet eder. Hacivat ona, kendi tarafındakine "Kasr-ı Şirin" dendiğini, onun tarafındakine de "Kûh-i Ferhad" dendiğini söyler ve Ferhat ile Şirin efsanesini anlatmaya başlar. Ferhad ve Şirin birbirini çok seven iki âşıktır. Şirin'in zengin olan babası vaktiyle ölmüştür. Dul annesi de fakir bir delikanlı olan Ferhad'a kızı Şirin'i vermek istememektedir. Hacivat kızın annesi ile konuşsa da kızını vermeye ikna edemez. Sonunda annesi Ferhad'a, Elmadağı'nı delerek su getirirse kızını vereceğini söyler. Ferhat bunu kabul eder ve Karagöz'den bir külünk yapmasını ister. Karagöz bir hafta içinde külünk yapıp teslim edeceğini söyler fakat işler ters gider. Onun yerine Ferhad'a kendi kazmasını verir. Ferhad uzun süren çalışmasından sonra dağı deler ve şehre su verilir. Durumu gören Şirin'in annesi hâlâ kızını vermek istemediği için Bok-Ana'dan iki hasreti birbirinden ayırmasını söyler. Bok-Ana, Ferhad'a Şirin'in öldüğünü söyler. Ferhad, koca karıyı öldürür. Şirin rüyasında aksakallı pîri görür ve Ferhad'ın yanına gider. İki âşık birbirine kavuşur ve giderler. Karagöz, koca karının ölüsünü atacak bir yer arar ve daha sonra Hacivat'la birlikte giderler.

10. İKSİR⁷⁰

Hacivat, kendi kendine söylenirken şarkı söyleyerek bir yaşlı kadın gelir. Çuvallarını taşıması için Hacivat'tan yardım ister fakat Hacivat acelesi olduğunu söyler. Yaşlı kadın, Hacivat'a yardım etmeyerek tüm kötülükleri üzerine çekeceğini ve kibrinin gazabına uğrayacağını söyler. Daha sonra yaşlı kadın şekil değiştirerek aksakallı bir dedeye dönüşür. Hacivat onu görünce şaşırır, yaşlı kadın Pamuk Dede olduğunu ve onu sınavacağını söylerken asasıyla Hacivat'a büyü yapar. Hacivat'ın boyu, kendisine yapılan büyü yüzünden kısalır. Pamuk Dede'den özür dileyip eski haline gelmek ister fakat bu sihrin bozulması için bir iksire ihtiyaç olduğunu öğrenir. Pamuk Dede bu iksirin ormanın derinliklerinde Ulu Ejderhanın bulunduğu Saf Mağarasına bir yardımcı alıp giderek ejderhanın sorduğu sorulara doğru cevaplar vererek ulaşabileceğini söyler. Hacivat yanına yardımcı olması için Karagöz'e gider. Durumu anlatır ve Karagöz kabul eder yola

⁶⁹ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz II. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁷⁰ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1* (2014) adlı eserinde yer almaktadır.

çıkmadan önce de Karagöz bir çuvalın içine kayıntı alır, birde Hacivat'ın eşeğini alıp yola çıkarlar. Ormana girerler ve bir maymunla karşılaşırlar, ona mağaranın yerini sorarlar. Maymun çuvalın içindeki muz almaya şartıyla mağaranın yerini tarif eder ve gider. Hacivat ve Karagöz yürümeye devam ederlerken karşılarına şarkı söyleyen bir ayı çıkar. Ondandan da Saf Mağarasının yerini göstermesi için yardım isterler. Ayı da yiyecek bir şey vermeleri karşılığında mağaranın yerini tarif edeceğini söyler, Karagöz bal verir ve oradan da ayrılırlar. Yürürlerken aslan gelir, ondan da yardım isterler fakat aslan yardım edemeyeceğini ve eşeği de özgür bırakmalarını söyler ve eşekle birlikte giderler. Karagöz ve Hacivat bir şeyler yiyip yollarına devam ederken fantastik bir kuş gelir. Karagöz onu görünce çok korkar, kuş adının "Senkimsin" olduğunu söyler. Kuşa da Saf Mağarasını ve Ulu Ejderhayı sorarlar. Kuş daha önce oraya gittiğini fakat sorulara doğru cevap veremediğini ve eskiden insan olduğunu sürekli yalan söylediği için Ulu Ejderhanın onu kuşa çevirdiğini anlatır. İksiri kuşla paylaşma şartıyla Senkimsin, Karagöz ve Hacivat'ı sırtında taşıyarak mağaranın önüne getirir. Mağaraya gireceklerken karşılarına bir tavşan çıkar. Ulu Ejderhayı çağırmalarına yardım etmek için şartının olduğunu söyler Karagöz havuç verir ve "Hey Ulu Ejderha" dersiniz gelir der ve tavşan gider. Karagöz seslenir, Ulu Ejderha mağaradan çıkar. Karagöz niye geldiklerini anlatır ve Ejderha üç sorunun üç doğru cevabını vermeleri karşılığında iksiri vereceğini söyler. Karagöz ve Hacivat bu sorulara doğru cevapları verirler ve Ejderha iksiri verir. Hacivat iksiri içer boynu uzar. Senkimsin de içer ve yakışıklı bir delikanlıya dönüşür. Adının Ferhat olduğunu, Senkimsin adını da Ejderhanın verdiğini söyler ve çıkar. Ardından Karagöz ve Hacivat da gider.

11. KANLI KAVAK⁷¹

Perdeye Kanlı Kavak konulur. Karagöz, Kanlı Kavak'ın üstüne düşer. Hacivat, Karagöz'e Kanlı Kavak'ın eskiden beri burada olduğunu ve çevresinde çok bulunmamasını yoksa ziyana dokunacağını söyler. Karagöz, ağacın dibinde çeşme olduğunu görür ve su içer. Âşık Hasan ile oğlu Muslu gelirler. Âşık Hasan, oğlu Muslu'ya Kanlı Kavak'ı anlatmaya başlar. Âşık Hasan gazel okumaya başlar oğlu Muslu'da arkasından gelir. Bu sırada Cin gelir ve Muslu'yu alır götürür. Âşık Hasan ve Kanlı Kavak karşılıklı gazel söyler. Âşık Hasan'ın yalvarması üzerine Cin Muslu'yu geri getirir. Âşık Hasan son bir gazel söyler ve oğlu Muslu ile gider. Karagöz gelir kavağa seslenir. Cin gelir ve Karagöz'ü yukarı götürür, çarpıp aşağı atar. Hacivat gelir ve Karagöz'ü çarpılmış bir biçimde görür. Karagöz'ü

⁷¹ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz II. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

düzeltilmek için dualar okur. Cin gelir, Hacivat'ı alıp çarpar ve aşağı atar. Sonra Hacivat yine dua okur Karagöz âmin der. Cin önce Hacivat'ı sonra Karagöz'ü alır götürür, iyi eder, aşağı bırakır. Karagöz baltasını alıp gelir ve kavağı kesmeye başlar. Karagöz oturduğu dalı keser ve aşağı düşer. Kanlı Kavak'ın altına yatar ve uyur. Kavak'tan bir yılan çıkar Karagöz uyanır ve yılanı da baltayla öldürür. Karagöz kestiği dalları eve götürmek isterken iki tane Arnavut korucu gelir, ağacı kestiği için Karagöz'e ceza vereceklerdir. Arnavutlar Karagöz'ü tutarlar, sırtüstü yatırıp dövmeğe başlarlar. Her defasında vurma sayısını şaşırıp, yeniden dövmeğe başlarlar. Daha sonra Karagöz'ün boynuna ip takarlar sokak sokak gezdirmeye başlarlar. Birkaç defa dolaşırlar, Karagöz boynundaki ipi kavağın köküne bağlar, kaçır.

12. KARAGÖZ ÇEVRE CANAVARI⁷²

Karagöz ağacın altında uyurken, meydanda çöpler birikir ve çöp dağı oluşur. Karagöz uykudan uyanınca şaşırır ve kötü kokuyu fark eder. O sırada Hacivat gelir, kötü kokudan rahatsız olur ve Karagöz'e seslenir. Her ikisi de birbirinin çöp dağının altında kaldığını düşünür ve çöp dağını deşmeye başlar. Bu sırada yer sarsılır bir gümbürtü olur ve çok çirkin görünüşlü bir yaratık yerden yükselir. Canavar yeryüzüne çıktığı için sevinir ve gürültülü bir şekilde çıkar. Karagöz'le Hacivat konuşup ne olduğunu anlamaya çalışırken Karagöz'ün oğlu telaşlı bir şekilde gelir. Evlerini bir canavarın yerle bir ettiğini ve aradığı birinin olduğunu anlatır. Canavardan önce bir kova çöpü sokağa döküp uyuyan canavarı uyandıran kişiyi bulup pataklamaları gerektiğini söyler. Daha sonra Hacivat Karagöz'ü bir çuvala saklar. O sırada Karagöz'ün karısı gelir, aynı şekilde canavarı uyandıran biri olduğunu Hacivat'a anlatırken Karagöz çuvalın içinden söylenir. Hacivat da canavarı uyandıran kişinin çuvalda olduğunu söyleyince Karagöz'ün karısı çuvala vurmaya başlar. Karagöz'ün karısı herkese haber vermeye gider. Sırasıyla Arap Mercan, Tuzsuz, Pehlivan gelir ve çuvala vurup giderler. En sonunda Karagöz çuvalın içinden çıkar. Hacivat gelir, Karagöz sayıklamaktadır kendine gelince gördüklerinin bir rüya olduğunu anlar.

13. KARAGÖZ'ÜN ÇOBANLIĞI⁷³

Çelebi, fakir fukaraya dağıtmak için ağıla beş on sakız koçu alacağını söyler ve hayvanların bakımını da tedarik etmesi için Hacivat'a para verir. Karagöz'ü de koçların

⁷² İlgili oyun Ünver Oral'ın *Karagöz Oyunları -3- Yeni* (2007) adlı eserinde yer almaktadır.

⁷³ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Karagöz Oyunları -3- Yeni* (2007) adlı eserinde yer almaktadır. Ayrıca bu oyun metni Metin Özlen tarafından, annesinin ona küçük yaşlarda anlattığı masaldan, perdeye uyarladığı bir Karagöz oyunudur.

bakımına yardım etmesi için seçer. Hacivat, ağılın bakımını ve başka işleri yapacak Karagöz'de koçları otlatmaya götürüp çobanlık yapacak şekilde anlaşılır. Karagöz karısına haber vermeye eve gider. Ardından elbisesini değiştirerek gelir. Mağara da yaşan bir kel kör kurt vardır. Çoban türküsü söyleyerek gelen Karagöz, koçlar otlarken biraz kestirmek ister ve uyur. Kel Kör Kurt mağaradan çıkar et kokusu alır. Koçlar en sevdikleri ot ve çiçekleri görüp mağaraya doğru yaklaşır. Kurt kör olduğu için onlara zarar veremeyeceğini ve mağaranın için de daha güzel otlar olduğunu söyleyerek götürür. Kurt koçları boğup parçalamaya başlar. Canhıraş sesler yayılınca Karagöz uyanır. Mağaraya koşar ve gördükleri karşısında çaresiz kalır. Karagöz kurttan intikam almak ister ve doğru eve gider ve koyun postunu alıp tekrar mağaranın önüne gelir. Kurt mağaranın içinde iyi otlar, taze çiçekler var diyerek içeri çağırır. Kurt birden Karagöz'e saldırır. Biraz boğuşurlar ve Karagöz zor kurtulur. Karagöz eve gelir ve olanları karısına anlatır. Hacivat, Karagöz'ü göremeyince onun evine gider. Karagöz'ün karısı, Hacivat'a her şeyi anlatır. Hacivat, Karagöz'e söylenir ve üç gün müsaade verir ya koçların gelmesini ya da parasını ister ve gider. Karagöz, katırını alıp, ormanda funda toplayıp koçların parasını kazanacağını söyler ve evden ayrılır. Katır, giderken, Karagöz'ü üstünden atar. Karagöz sırtüstü düşer sonra kalkar. O sırada Şahmaran gelir, Karagöz korkudan bayılır. Şahmaran "Ey Karagöz, dile benden ne dilerse" deyince Karagöz ayılır. Şahmaran, Karagöz'e korkmaması gerektiğini, yüzlerce yıldır gömüyü beklediğini ve sahibi geldiğine göre alabileceğini söyler. Karagöz bunun rüya olabileceğini düşünürken Şahmaran görevinin bittiğini söyler, gider. Karagöz, kütüğü kaldırır, altından içi hazine dolu çömlek çıkar. Karagöz bunu almaz, kör kurdu gözetken Tanrı, onunda kısmetini ayağına getireceğini düşünür ve aynen gömer. Karagöz eve döner, Karagöz'ün karısı bir türlü kocasına anlam veremez. Hacivat'ı çağırır. Hacivat da Karagöz'ün bu hâline anlam veremez, kendi kendine bir çare bulması gerektiğini düşünür ve evine gider. Hacivat, karısından rahmetli amcasının kavuğu ve cübbesini ister, karısı verir ve giyinir. Karagöz'ün yalan mı yoksa sahi mi söylediğini anlamak için bu kılıkta ve sesini de taklit yaparak Karagöz'e gider. Karagöz'ün içi sıkılır ve gözü seğirir. Kapıda yabancıyı görünce de gözü seğirir, biraz konuşurlar. Karagöz, her şeyi anlatmaya başlar. İnanması için yemin bile eder. Hacivat, içinden Karagöz'ün anlattıklarının doğruluğunu bey gelince anlaşılacağını düşünür ve gider. Çelebi işlerini bitirip dönmüştür. Hacivat'a koçların durumunu sorar. Hacivat, Karagöz'ün koçları otlatırken kurda kaptırdığını sonra da Şahmaran'la karşılaştığını ve Karagöz'ün gömüyü almadığını anlatmış. Hacivat, Karagöz'ü çağırır. Karagöz ile Çelebi konuşurlar. Karagöz Çelebi'ye de "Rabb'im kel kör kurdun kısmetini nasıl ayağına

verdiyse, bana da gönderecek!” diyerek borcunu da ödeyeceğini söyler. Çelebi üç gün içinde ya koçları ya parasını ister, gider. Çelebi’nin lalası Mercan gelir biraz Karagöz’le konuşur sonra Çelebi’yi alıp yavaş yavaş gömüye yaklaşırlar. Çömleği bulup açarlar içinden yılan, çıyan, akrep çıkınca korkarlar. Çelebi bunu Karagöz’e ödetmek için çömleği alıp Karagöz’ün kapısına giderler. Karagöz çömleği açar, içi mücevher, altın dolu. Çelebi ve Mercan pişman olup giderler. Hacivat bütün olanları Çelebi’den dinler ve Karagöz’ün yanına gider. Birlikte beye olan borçlarını ödeyecekken Çelebi bu gömüyü devlete teslim etmeleri gerektiğini söyler. Bu olay üzerine de Karagöz’e demirci dükkânı, Hacivat’a da taşınmaz malların kiralarını toplama işi verir. Hep birlikte giderler.

14. KARAGÖZ’ÜN ÇÖPÇATANLIĞI⁷⁴

Hacivat, Karagöz’ün yanına gider aralarında tartışır ve Hacivat, Karagöz’e küser. Karagöz, Hacivat’ın evinden gelirken iki saattir yavuklusunu bekleyen Çelebi ile karşılaşır. O sırada Leyla Çelebi’ye gülücükler atarak geçer. Bunun üzerine Karagöz, Çelebi’yi Leyla ile konuşması için yüreklendirir. Leyla’nın abisinin sesinin gelmesi üzerine Çelebi oradan ayrılır. Leyla’yı ablası teselli ederken Karagöz’de bu işi çözmek için Çelebi’nin yanına gider. Çelebi’ye taş fırın erkeği olması için birkaç şeyler öğretir. Leyla’nın ablası Mahmure de Bacı Kalfa’dan yardım istemeye gider. Bacı Kalfa da tanıdığı bir üfürükçü olduğunu ve oraya gitmeleri gerektiğini söyler. Mahmure, Leyla’yı alıp üfürükçüye gider. Leyla ve Mahmure geldiğinde Üfürükçü “kış kış cinler” ve “yallah cinler yallah” diyerek cinleri kovalar. Üfürükçü Leyla’nın eline bakar ve sevdalandığını ama kavuşamadığı söyler. Ardından yardım etmek için önce para alır sonra ruh çağırır. Gelen sese göre bir içecek hazır eder, Leyla bunu içerse Çelebi’yi unutacaktır. Fakat Leyla, Çelebi’yi unutmak istemediği için ilacı içmez ve oradan ablasıyla ayrılır. Leyla, Çelebi ile konuşurken Tuzsuz Deli Bekir nara atarak gelir. Tuzsuz, Leyla’ya kızarken Çelebi önüne geçer ve Leyla’yı sevdiğini söyler. Tuzsuz, Çelebi’yi cesaretinden dolayı takdir eder ve kızını akşama istemeye gelmelerini söyler ve giderler. Çelebi, Karagöz’e giderek müjdeli haberi verir.

15. KARAGÖZ İYİLİKTEN ŞAŞMA⁷⁵

Kırpık cazu, uçarak nar ağacının yanına konar. Sözüne karşı çıkıldığını söyleyerek Bülbül Hanım’a büyü yapar. Büyü sonucunda Bülbül Hanım, nar ağacına konar ve yavaşça ağacın alt kısımlarına doğru ilerler ve gözden kaybolur. Bülbül Hanım, Kırpık cazunun yaptığı bu

⁷⁴ İlgili oyun Ünver Oral’ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 1* (2014) adlı eserinde yer almaktadır.

⁷⁵ İlgili oyun Ünver Oral’ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 2* (2014) adlı eserinde yer almaktadır.

büyünün hesabını soracağını söyler ve ağacın içinden bir kumaş parçası çıkarır ve kısa bir süre dalgalandırır. Ardından Karagöz, elinde bir kumaş paçası ile gelir karşısına Hacivat çıkar. Hacivat'a ağaç köklerini çapalarken bir ağacı çapaladığında bir kutu gördüğünü içinden de bir bez parçası çıktığını üzerinde bir şeyler yazılı olduğunu ve değişik şekiller çizili olduğunu anlatır. Hacivat bez parçasındakileri okumaya başlar. Çıncın cazunun kızı Bülbül hanım'ın, Kırpık cazu tarafından oğlu Tükürük Efendi ile evlenmediği için büyü yaparak nar ağacının gövdesine hapsedildiğini öğrenirler. Bu büyüden de bir fani tarafından yazılan duaların okunmasıyla kurtulacağını yazmıştır. Bunun üzerine Karagöz yardım etmek isterken Hacivat cazuların işine karışmamaları gerektiğini söyler. Karagöz, hiç suçu olmayan bu kızı kurtarmak istemekte ısrar edince Hacivat önce ikinci duayı sonra birinci duayı öğretir. Karagöz duayı okurken bir titreme tutar ve yavaşça yerden yükselirken kaybolur. O sırada perdeye bir nar ağacı koyulur ve Karagöz alt kısımda görülür artık cazuların âleminde. Karagöz yürürken Çıncın cazu uçarak gelir, cazuların bahçesine girdiği için Karagöz'ü cezalandırmak ister. Karagöz Bülbül' Hanım'ı kurtarmak için duayı okurken unuttur ve sürekli okuyarak hatırlamaya çalışır. O sırada Hacivat gelir, Karagöz'ün hatırlayamadığı duayı okur ve Bülbül Hanım ağacın içinden çıkarak kurtulur. Bülbül Hanım, onu kurtaran Karagöz'e iyilik bulacağını söyler ve uçarak annesinin yanına gider. Hemen ardından Kırpık cazu gelir Bülbül Hanım'ın kurtulduğunu görünce Karagöz'e büyü yapar ve eşeğe dönüştürür. Perdeye gelen Hacivat yukarıdan aşağı düşen eşeği görür, Karagöz olduğunu anlar. Hacivat ahlar ederken gökten Bülbül Hanım, eşek Karagöz'ün başucuna iner. Karagöz'ün alınına bir öpücük kondurur ve büyü bozulur daha sonra uçarak gider. Karagöz uyanır.

16. KARAGÖZ STEPTE⁷⁶

Ara Muhâveresi

Hacivat, Karagöz'ü çağırır ve Karagöz cübbe ve sarıkla görünür. Hacivat onun bu halini sorar ve kaç gündür onu aradığını, görmek istediğini söyler. Karagöz “ilmi gayıp” ile uğraştığını söyleyince aralarında tartışılır. Hacivat onun ilmmini görmek için sorular sorar, cevap alamayınca bu soruların ne şekilde anlatılıp ne kastedildiğini anlaması için Karagöz'e yardımcı olur. Hacivat, remizle, teşbihle anlatma sanatı üzerine Karagöz'e örnekler vererek anlatır. Kabasakal'daki Kambur hocadan ilmi gaybı öğrenen Karagöz, gece yatıp, sabah kalktığında yüz defa verilen duayı okursa kuş gibi uçacağını Hacivat'a

⁷⁶ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Dünden Bugüne Karagöz Oyunları* (2014) adlı kitabında yer almaktadır.

anlatır. Hacivat inanmamasını söylese de Karagöz, daha muskalar, fallar, remiller vs. bildiğini söyler. Hacivat, Karagöz'e üfürükçülüğe başladığı için kızar sonra da onu denemek için birtakım sorular sorar. Karagöz anlattıkça, Hacivat Karagöz'ün bu hallerine dayanamayıp ağlar bu işlerin iyi olmadığı bir türlü anlatamaz. Hacivat, polis taklidi yaparak onu mahkemeye götürmek ister ve akli başına gelince tekrar Hacivat olarak gelir. Karagöz doğru yolu bulmasına yardım eden Hacivat'ın söylediklerini dinler ve minnettar kalır.

Fasıl

Karagöz, evinin önünde karısına Hacivat'la beş on gün kadar Anadolu'ya gideceğini söyler. Karagöz'ün karısı oğlu Tepegöz'e seslenir fakat çocuk kedi sesi çıkarır. Karagöz, oğlunu cinlerin çarptığını ve kedi olduğunu düşünür. Daha sonra Karagöz oğlunu gezmeye götürmek için Hacivat'la birlikte dolaşmaya başlarlar. İzmir Fuarına gelirler, Tepegöz fuarla ilgili babasına ve Hacivat'a sorular sorar. Tepegöz, Türkkuşu'na yazılıp teyyare ile taklalar atmak ister. Bunun üzerine çocuğu yazdırmaya giderler. Üçü birlikte teyyarede gelir. Gökyüzüne, dağlara, ormanlara hayranlıkla bakarken Nazili'ye gelirler. Nazilli kombinasını (fabrika) görünce Tepegöz yine sorular sormaya devam eder. Hacivat ve Karagöz kavga eder. Teyyare kalkar hep birlikte Karabük'e gelirler. Demir sanayisi, ekonomi, gelişmişlik üzerine konuşurlar. Teyyare de uçarken tuhaf sesler gelince paraşütle atlarlar. Üçü de yere düşer, kalkıp tekrar yol alırlar. Hacivat ve Tepegöz aralarında yolun yorgunluğunu unutmak için mevzun ve mukaffa sözler söyleyecek Karagöz'de onlara uymaya çalışır. Aralarında bu söylemeler devam eder gider ve oyun sonlanır.

17. LEYLÂ İLE MECNUN⁷⁷

Leylâ ile Mecnun gelirler. Bir gül ağacı konulmuştur ve Zebani gelip gül ağacını alarak, yerine kara çalıyı bırakır. Karagöz kara çalıyı görür ve baltayla onu kesmek ister. Bu sırada Zebani gelir Karagöz'ü havalandırarak kara çalının üzerine atar ve gider. Karagöz güç bela kurtulur Hacivat'ın kapısına gelir. Birlikte kara çalının yanına gelirler Karagöz yine kara çalıyı kesmek ister Hacivat engel olur ve Leylâ ile Mecnun efsanesini anlatır. Çocuğu olmayan çok zengin bir bey Tanrı'ya bir oğul vermesi için dualar eder. Sonunda Kays adında bir oğlu olur. Kays ve Leylâ birbirlerine âşık olur. Bu büyük aşkı çekemeyenler çok çirkin şeyler uydurarak, her iki ailenin arasını açarlar. Leylâ'nın babası kızını eve kapatır. Leylâ'sını göremeyen Kays perişan olur ve kötü kişiler onun adını Mecnun koyar.

⁷⁷ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz II. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

Mecnun'un babası, Leylâ'nın babasına gidip kızı istese de, kızın babası vermez. Buradan sonra hayal perdesinde olaylar yaşanmaya devam eder. Zebani gelir kara çalıyı alır gider. Mecnun'un babası uzun bir süre oğlundan haber alamaz. Mecnun'un babası Hacivat ve Karagöz'le biraz konuşur ve gider. Daha sonra Mecnun perişan bir şekilde gelir ve Leylâ ile karşılıklı gazel söylerler. Karagöz Câzû ninenden yardım istemeye gider. Câzû gelir ve Leylâ'nın babası ile konuşur. Leylâ'nın babası Leylâ'yı Mecnun'a vermek için üç şart koşar. Baba Mecnun'dan, bir dişi âhûyu kurban etmesini, erkek bir aslanla dövüşüp yenmesini ve ölüsünü getirmesini son olarak da Yedi Başlı Ejder'in yedi başını da koparıp kızının ayaklarının altına atmasını ister. Mecnun bu üç şartı yerine getirir. Leylâ ile Mecnun kavuşurlar. Zebani, kara çalıyı alıp gül ağacını getirir, iki sevgili ayrılmamak üzere birleşir.

18. MAL ÇIKARMA⁷⁸

Bu oyunun konusu, Hindistan'dan gelen bir dervişin afsunla yerden gömü [=define] çıkarması olayı üzerine kurulmuştur.⁷⁹

Küp Oyunu

Yazar Küp Oyununu Mal Çıkarma oyunundan izler taşıdığını düşündüğü için bu oyunun çevirisini örnek olarak vermiştir. “Kuzey Afrika gölge oyunlarından *Lu'bet- el Hâbiye* [=Küp Oyunu] de, konu bakımından Mal Çıkarma oyununa benzemektedir; öteki oyunlar gibi bunun da Türk Karagözünün etkisiyle, hiç değilse ondan esinlenerek, oluştuğu düşünülebilir” (Kudret, 2013b: 692).

Hâcivân gelir ve Karaguz'u çağırır. Karaguz, meteliği olmadığı için üzgündür. Hâcivân'da kumarı bırakırsa Karaguz'a para bulacağını söyler. Hâcivân, toprağın altında bir altın küpünün gömülü olduğunu söyler ve dua okuyarak Karaguz'la birlikte çıkarmak ister. Karaguz Cin'lerle işim yok dese de Hâcivân'dan dayak yedikten sonra ikna olur. Hâcivân dua eder Karaguz'da âmin der. O sırada gömünün Cin'i gelir, Hâcivân'ı götürür, sonra besili bir koyun kılığında geri getirir. Karaguz, Hâcivân'ı bu halde görünce sevinir ve Kasap'ı çağırıp ona satmak ister. Karaguz, Kasapla anlaşamaz ve onu kovar. Cin yeniden gelir, her ikisini de götürür, Karaguz'u eşek kılığında geri getirir. Cin gelir, eşiği alır götürür. Daha sonra Hâcivân'la Karaguz birlikte gelirler. Karaguz küpü çıkarır, küpün içini

⁷⁸ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz II. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁷⁹ Detaylı bilgi için bkz. Cevdet Kudret, *Karagöz*, İstanbul, YKY, 2013b, s.692.

ararlar altınları bulurlar. Önce uyuyup sonra altınları paylaşmayı sözleşirler. İkisi de yatar. Karaguz altından bir avuç alıp cebine koyar, Hâcivân onu çalarken görür. Bu birkaç kez tekrarlanır ve Karaguz altınların hepsini alır. Karaguz, Hâcivân'a bir tokat atar. Hâcivân fırlar, Karaguz'un uyumakta olduğunu görür. Aralarında bir çekişme olur ve sonunda Karaguz kaçır, oyun biter.

Mal Çıkarma Ara Muhâveresi

Bir Azerbaycanlı Huddamla (hizmetçiler), define çıkaran Delecan şarkı söyleyerek gelir. Hüddamcı Cânân, Karagöz ve Hacivat biraz konuşurlar. Daha sonra Cânân kuyu başına gelip buradan eşyalar (duvar saati, teşbih, kemer vs.) çıkarır. Daha sonra Karagöz kuyudan eşyalar (kasap çengeli, yılan yavrusu, fare, yengeç vb.) çıkarır.

19. MANDIRA⁸⁰

Zenne ile Karagöz karşılaşır, Karagöz, Zenne'yi eve çağırır. Karagöz'ün kim olduğu üzerine biraz konuşurlar. Karagöz, cin olduğunu söyler. Zenne'yi çarpmazsa öteki cinlerin onu cin topluluğundan çıkaracaklarını söyler. Sonunda cin olmadığını söyler ve evlenmeye karar verirler. Daha sonra Çelebi gelir, Zenne'yi Mandıra'ya götürecektir. Bunun üzerine Karagöz, Çelebi'yi kovar. Gelen gidenin ardı bir türlü kesilmez. Zenne, “sonra gelecekte başka kimse yok” dese de gelenler olmaya devam eder. Hımhım, Kekeme ve Yahudi gelir ve hepsi sonunda gider. Bu sırada Sarhoş gelir, Zenne'yi Mandıra'ya götürmek ister. Karagöz, Çelebi, Hımhım, Kekeme ve Yahudi'yi çağırır. Sarhoş'a karşı hep birlikte hücum ederler fakat sonra hepsi gider Karagöz yalnız kalır. Kaçarlarken düşürdükleri eşyaları almak için geri gelirler ama Karagöz eşyaları vermez ve hepsini kovar.

20. SALINCAK⁸¹

Hacivat salıncağa binip sallanırken Karagöz gelir. Karagöz, Hacivat ile ortak olur ve salıncağı birlikte işletmeye karar verirler. Hacivat salıncak sallamayı Karagöz'e gösterir ve gider. Karagöz salıncakta müşterileri sallayıp para kazanacaktır. Çelebi, Zenne ve Tiryaki gelir sallanır ve parasını verip giderler. Fakat Karagöz aldığı paraları Hacivat'tan saklar. Hacivat kadın kılığında salıncakta sallanmak için gelir. Karagöz onu tanıdığını söyler paraları yine kendi alır. Karagöz bir diğer müşteri olan Yahudi'yi salıncakta sallarken, Yahudi düşer ölür. Yahudi'nin arkadaşları gelir cenazesini kaldırır. O sırada Karagöz

⁸⁰ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz II. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁸¹ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz III. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

tabutu taşıyanların üzerine atlar hepsi kaçar, Yahudi'yi tabuttan çıkarır. Karagöz, önce Yahudi'yi yüzükoyun yatırır sonra kendi yatar. Yahudi kalkar ve kaçar ölmediği anlaşılır.

21. SİHİRLİ LAMBA⁸²

Hacivat, Karagöz'e antika bir lamba bulduğunu ve onu birlikte tamir edip beraber satacaklarını söyler. Lambayı Karagöz'e temizlemesi için verir, gider. Karagöz Lambayı temizlemek için eğilir, deliğinden içeri üfler sonra kapağını açar ve içerisinde bir şey olduğunu görür. Sonra içeriden lambanın cini çıkar. Beş yüz yıldır bu lambanın içinde olduğunu söyleyen cin Karagöz'e üç dilek dileme hakkının olduğunu söyler. Karagöz ne dileyeceğini bilemeyince Lamba cini ona üstü açık araba, jakuzili büyük bir ev, kuzu kızartma ve döviz teklif eder. Fakat Karagöz hiçbirini istemez. Bunun üzerine Cin, Karagöz küçükken ne olmak istediğini sorunca Karagöz gölge olmak istediğini söyler. Lamba cini onu çocukluk düşlerine götürüp gölge olmasını sağlar. Bir anda kapkaranlık olur ve Karagöz küçük bir çocuk olur. Karagöz eski haline gelmek için Cin'e yalvarır. Lamba cini bunun artık imkânsız olduğunu söyler. Çünkü üç dileğini de (birincisi gölge olmak, ikincisi büyümek ve üçüncüsü küçülmek) kullandığını söyler ve tekrar lambanın içine girer. O sırada bir karga gelir, Karagöz, karganın üstüne atlar karga ona derken Karagöz, lamba ve karga havalanırlar. Karga lambayı bir bataklığa Karagöz'ü de yakınlarla bırakır gider. Karagöz etrafı çiçeklerle dolu bir bataklık kenarında kendini bulur ve nerede olduğu anlamaz ağlamaya başlar. Bu sırada bir kurbağa gelir, tanışılır. Karagöz olanları kurbağaya anlatır. Bunun üzerine kurbağa, Karagöz'e sinek ya da böcek yakalarsa ona lambasını bulacağını söyler. Karagöz birkaç kez sinek yakalar, yemesi için kurbağaya verir. Fakat kurbağa lambayı bulamadığını ve moralinin çok bozuk olduğunu söyler ve onu kurbağa haline dönüştüren büyücüden bahseder. Aslında bir çocukken büyücü babasına kızmış ve onu kurbağaya dönüştürmüş ve büyücü ona "ne zaman bu bataklığa sakallı ve saçlı olmayan bir adam gelir onu öpeceksin ve eski haline döneceksin" demiştir. Kurbağa Karagöz'ü öper ve gider. Bu sırada Karagöz bataklığa düşer bir kuş onu kurtarır. Karagöz bir ağacın altında uyuyakalmıştır bir yılan gelir onu gıdıklar Karagöz uyanır ve kaçmaya çalışırken leylek gelir ve yılanı uzaklaştırır. Karagöz ve leylek biraz konuşurlar ve leylek göç etmek üzere gider. Karagöz yine bir ağaç altında uyur. Ağaç kovuğunda yaşayan fare Karagöz'ü görür, hava soğuk ve kar yağışlı olduğu için onu uyandırmaya çalışarak ağaç

⁸² Sihirli Lamba adlı oyun Karagöz sanatçısı Cengiz Özek'e aittir. Oyunun tam icrası için bkz. URL-7, 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=13cQ2lei8kE>, Erişim Tarihi: 10.04.2021.

kovuğuna taşıyarak kurtarır. Uyanan Karagöz Bayan fare ile tanışır. Bu kadar ufacık olduğunu fareye de anlatır. Fare köstebek arkadaşından yardım isteyebileceğini söyler ve Karagöz köstebek yuvasına iner. Karagöz orada leylekle karşılaşır. Bir avcı leyleği vurmuş ve oraya düşmüştür. Leylek Karagöz'e ona bahsettiği lambayı bulduğunu söyler ve lambayı alıp Karagöz'e verir. Karagöz lambayı sevinçle alır ve hemen kapağını açar Cin çıkar. Karagöz hemen dileklerini söyler önce bayan leyleği kurtarmasını ister, Cin leyleği kurtarır. İkinci olarak eski haline dönmeyi ister, Cin onu eski haline dönüştürür. Karagöz üçüncü olarak Cin'in özgürlüğünü ister ve cin de kurtulur.

22. TAHİR İLE ZÜHRE⁸³

Zühre'nin babası Hacivat'a, ölen Kâhyası Rüstem Ağa'nın vasiyeti üzerine Tahir ile Zühre'yi birbirinden ayırmamasını tembihlediğini söyler. Bunun üzerine Tahir ile kızı Zühre'yi evlendireceğini söyler. İşleri görmek içinde hizmet edecek birinin lazım olduğunu söyleyince Hacivat, Karagöz'ü salık verir. Hacivat, Karagöz'e gider ve Zühre ile Tahir'in evleneceğini anlatır. Zühre'nin babası ile Karagöz biraz konuşurlar. Daha sonra Tahir ile Zühre birbirlerini sevdiklerini söylerlerken, Zühre'nin babası duyar ve memnun olur. Önce Zühre'yi sonra Tahir'i çağırıp onları evlendirmek istediğini söyler. Zühre'nin babası bu evlilik için Zühre'nin annesinin de rızasını almak için konuşur. Fakat Zühre'nin annesi uygun görmez çünkü kendisi de Tahir'i sevmektedir. Zühre'nin annesi, içinde sakladığı bu sevgiyi dayanamaz Karagöz'e anlatır, bir çare bulmasını ister. Zühre'nin annesi Karagöz'e para vereceğini söyleyip mahallede bir koca karıya, kocası için büyü yaptırmasını ister. Zühre'nin babası uyurken Karagöz, muskayı bir şekilde efendinin başına sokar. Zühre'nin babası uykusunda sayıklar ve korkulu bir rüya görür ve uyanır. Karagözden su ister, bu sırada rüyasını anlatır. Rüyasında bir köşk, etrafında türlü fesleğen ve çiçekleri seyrederken ansızın kötü ve korkunç bir cin ortaya çıkar ve üzerine hücum ederek kızını Tahir'e verirse onu telef edeceğini söyler. Bu rüya üzerine Zühre'nin babası bu evlilikten vaz geçer. Durumu Tahir ve Zühre'ye bildirir fakat Tahir bu karara direnmektedir. Zühre'nin babası da Seymenbaşı ve Seymenler'i çağırıp Tahir'i zorla tutturup Mardin'e gönderir. Zühre bayılır, alırlar götürürler. Tahir tutuklu olduğu yerden kaçır ve öç almak ister. Bu sırada koca karı, efendinin başından muskayı alır. Zühre'nin babası uykudan uyanır gibi aklı başına gelir. Yaşananlar için Tahir'den af diler. Tahir işin aslını anlamak için kama ile Karagöz'e vurur. Karagöz sözün doğrusunu anlatır. Tahir ve Zühre'nin

⁸³ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz III. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

düğününe başlanma kararı alınır. Tahir, Zühre'nin annesine vurur, öldürerek intikamını alır.

23. TAHMİS⁸⁴

Ara Muhaveresi II

Acem gelir, Karagöz ve Hacivat ile konuşmaya başlar. Acem bir âhû avladığını onun insan gibi güzel olduğunu ve köçek gibi oynadığını anlatır. Hacivat bu âhûyu görmek ister. Acem âhûyu getirir ve makam ile oynatır. Bunun üzerine Karagöz kendisinde daha âlâsının olduğunu söyler ve merkebinin alır gelir. Hacivat da merkebe biner. Hacivat baş tarafında Karagöz arka tarafında, merkep ayrılır, iki parça olur. Karagöz bakar, Hacivat merkebin yarısının üstünde gidiyor. Hacivat merkepten iner ve Karagöz'e merkebi kenetçiye götürüp kenetlemesini söyler. Karagöz, merkebin iki parçasını da götürür. Kenetçi merkebi iki ayağı yukarı, iki ayağı aşağı kenetler. Karagöz merkebin yanlış kenetlendiğini görünce artık hayır olmadığını düşünür ve gider.

24. TONTON AMCA⁸⁵

Tam ortada kaynamakta olan bir kazan vardır. Mikrop adam ve seyyar satıcı gelirler. Merdiven altı imalathanede Mikrop adam dondurma kaynatırken seyyar satıcı meyve çuvalındaki kötü kokular üzerine sorular sorar. Seyyar satıcı arkasına bakınca yılanı görür ve korkarak kaçmaya başlar. Mikrop adam yılanı yanına çağırır, kokuları yok etmesini söyler yılan tuhaf sesler çıkararak kazanı yalar ve gider, koku kalmaz. Seyyar satıcı şarkı ile dondurma satmaya başlar. Tonton Karagöz gelir, dondurma birde enerji kolası alır. Satıcı gider ardından Beberuhi gelir Tonton Karagöz diyerek Karagöz'le dalga geçer. Karagöz ağlamaya başlayınca Safiye sonra da Bitirim Bebe gelir. Ardından Beberuhi Hacivat'la konuşup herkesin Karagöz'le dalga geçtiğini ve ona yardım edemediği için üzülüğünü söyler. Hacivat düzensiz beslenme, egzersiz ve sağlık üzerine nasihatler verir. Bitirim Bebe doktor çağırmaya giderken Hacivat da Karagöz'ün yanına gider. Hemen ardından doktor gelir Karagöz'e diyet ve egzersiz listesi verip gider. Seyyar satıcı iyi satış yapamaz ve Mikrop adamın yanına gider. Duruma sinirlenen Mikrop adam yılanı çağırıp Seyyar satıcıyı sarıp yalar. Mikrop adam promosyon yapma kararı alır. Karagöz parkta bisiklete binip pedal çevirir, zayıflamış ve göbeksiz haline dönmüştür. Seyyar satıcı gelip

⁸⁴ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz III. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

⁸⁵ İlgili oyun Ünver Oral'ın *Bilgilerle Günümüzden Karagöz Oyunları 2* (2014) adlı kitabında yer almaktadır.

zorla Karagöz'e bir şeyler satmak ister ama Karagöz satın almaz. Mikrop adam satış yapamayan Seyyar satıcıya sinirlenir yılan gelir Seyyar satıcıyı yer. Karagöz'ün üzerine gelir koklar ve bırakır. Yılan Mikrop adamı yer ve gider. Karagöz, insan sağlığıyla oynamanın cezasını çektiklerini söyleyerek gider.

25. YAZICI⁸⁶

Karagöz'ün karısı, kocasına bir iş tutmasını söyler. Karagöz'de Hacivat'a giderek kendisine bir iş bulmasını ister. Hacivat evinin altındaki dükkânı işletmesi için Karagöz'e verebileceğini söyler. Dükkâna giderler. Karagöz yazıcılık yapacak, Hacivat da ona müşteri göndermeye gider. İki Zenne gelir, sonra Frenk, Türk, Lâz, Tiryaki, Çingene ve Çelebi gelir. Karagöz gelenlere saçma sapan mektuplar yazar. Çelebi de Karagöz'ün yazdıkları beğenmez. Bu dükkânın tekin olmadığını, yerdekilerin olduğunu ve Karagöz'ü çarpabileceklerini söyler. Çelebi gider ve Hacivat gelir. Karagöz, olanları Hacivat'a anlatır. Hacivat'a korktuğunu ve kendisini yalnız bırakmamasını söyler. Hacivat da Karagöz'e bir dua öğretir, korktuğu zaman okumasını söyler ve gider. Karagöz ezberlemek için duayı okurken Cin gelir ve Karagöz'e gözükür, Karagöz bunu görünce bayılır. Hacivat gelir ve ona tekrar duayı tekrar ettirip okutur. Duayı okur okumaz Cin gelir, Karagöz'ün başına teneke vurur. Karagöz her "Küt!" dediğinde Cin yine vurur. Bunun üzerine Karagöz dükkândan vaz geçer. Hacivat, Karagöz'den paraları almak ister Karagöz, Hacivat'a tokat atar ve giderler.

⁸⁶ İlgili oyun Cevdet Kudret'in *Karagöz III. Cilt* (2013) adlı eserinde yer almaktadır.

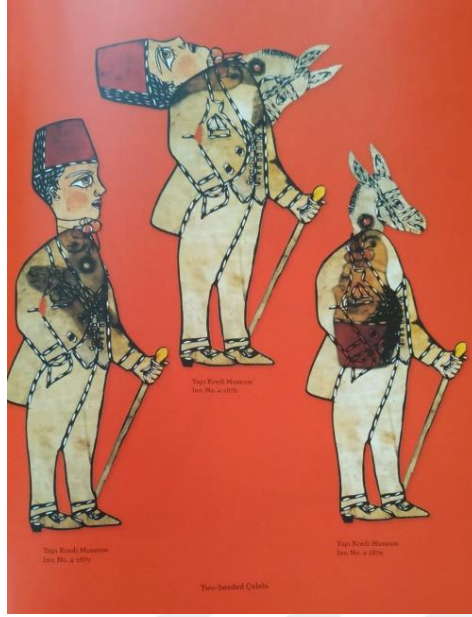
Ek 2: Türk Gölge Oyununda Olağanüstü Özellikler Gösteren Tasvirler ve Demonik Varlıklar



Şekil 1: İki başlı Zenne (And, 2019: 152)



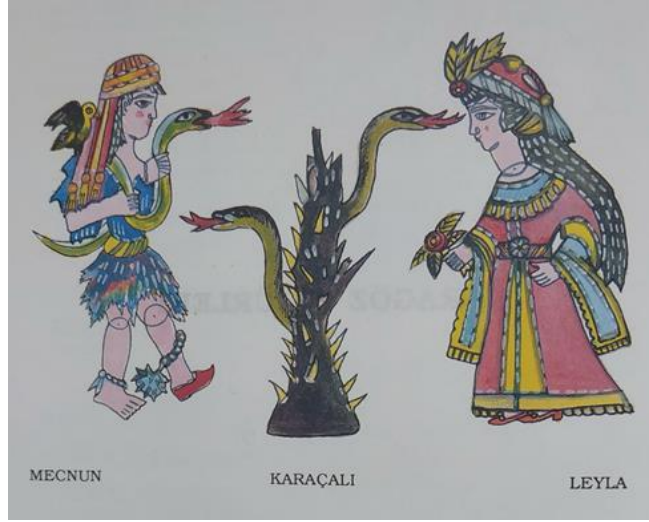
Şekil 2: Çarpık Zenne (Tacettin Diker) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 195)



Şekil 3: Eşek Başlı Çelebi (And, 2019b: 153)



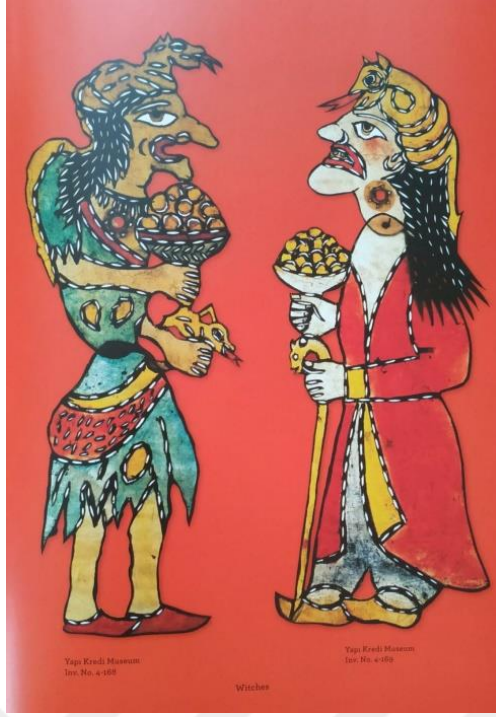
Şekil 4: Çarpık Çelebi (Tacettin Diker) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 195)



Şekil 5: Karagöz'ün Leyla ile Mecnun Faslı (İvgin ve Özlen, 1996: 134)



Şekil 6: 'Leyla ile Mecnun' oyunundan Mecnun üçlüsü (And, 2019b: 179)



Şekil 7: Cadılar (And, 2019b: 151)



Şekil 8: Çarpık Hacivat (TSM) (And, 1977: XXVIII)



Şekil 9: Cazu(lar) (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 218)



Şekil 10: Cazu(lar) (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 219)



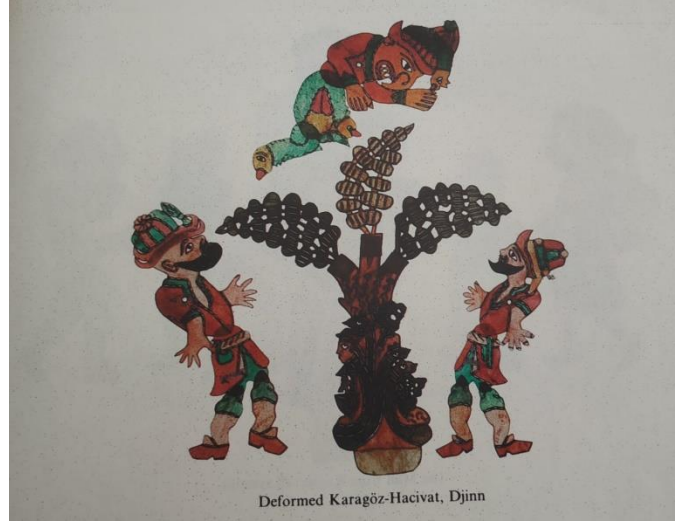
Şekil 11: Cazu(lar) (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 219)



Şekil 12: Dev anası nev'inden Karagöz Cini (Sevin, 1968: sayfa no. yok)



Şekil 13: Yazıcı oyunundaki cin (Sevin, 1968: 19)



Şekil 14: Çarpılmış Karagöz-Hacivat ve cin (Mutlu, 1983: sayfa no. yok)



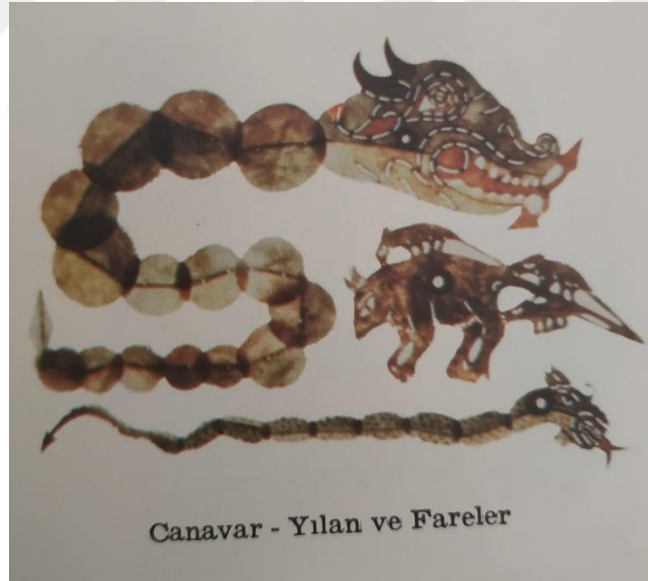
Şekil 15: Canavar, Ejderha ve Geyik (Siyavuşgil, 1955: sayfa no. yok)



Şekil 16: Denizkızı (İvgin ve Özlen, 1996: 138)



Şekil 17: Cin (Siyavuşgil, 1955: sayfa no. yok)



Şekil 18: Canavar, yılan ve fareler (And, 1977: XXIII)



Şekil 19: Birçok hayvandan oluşan deve (And, 2019b: 55)



Şekil 20: Anka Kuşu/ Simurg (YKMK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 193)



Şekil 21: Deniz Canavarı ve Çocuk (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 200)



Şekil 22: Pegasus (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 200)



Şekil 23: Cin (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 223)



Şekil 24: Cin (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 223)



Şekil 25: Burak (CÖK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 228)



Şekil 26: Cin (AMAK) (Karagözüm İki Gözüm, 2020: 222)