

GÖLGEDEKİ MİT: KARAGÖZ'DE OLAĞANÜSTÜ VARLIKLAR Doç. Dr. İbrahim GÜMÜŞ*

Öz: Gölge oyunu, ışık yardımıyla nesnelerin görüntülerinin perdeye yansıtılması tekniğine dayanır. Gölge oyunun kökenini belirlemek her ne kadar güç olsa da mit-din-oyun-kültür ilişkisi bağlamında bakmak gerekir. Gölge oyunu, mitlerdeki aydınlık-karanlık zıtlığı üzerine kurulmuştur. Gölge oyunun başlangıcındaki karanlık ve sonrasında ışık yardımıyla aydınlanan beyaz perde de mitlerdeki aydınlık-karanlık düalizmini yansıtır. Aynı zamanda gölge oyunu, metin, icra ve oyunda kullanılan malzemeler vd. unsurlarla birlikte bir kozmosu oluşturur.

Türk gölge oyunu Karagöz, hayatın her aşaması ve alanından olay ve karaktere yer veren zengin bir metne sahiptir. Türk Gölge Oyunu Karagöz'de yaşamın her kesiminden insanlar yer almaktadır. Oyunda yer alan olağanüstü varlıkları oyundaki rollerine göre "göstermelik olarak yer alan olağanüstü varlıklar" ve "asıl oyunda yer alan olağanüstü varlıklar" olarak ikiye ayrılır. Karagöz'de *şahmeran*, *simurg*, *burak*, *deniz kızı*, *büyücü*, *cazu*, *cin*, *zebani*, *ejderha*, *canavar* gibi olağanüstü varlıklar yer alır. Mitik varlıklar bazen olay örgüsünde aksiyonu oluştururken bazen de hiçbir rolü bulunmaz. Bu makalede Türk gölge oyununda yer alan mitik varlıklar tespit edilip metin merkezli yöntemle çözümlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gölge Oyunu, Karagöz, Hacivat, Mitoloji, Mitik Varlıklar, Türk Halk Tiyatrosu.

MYTH IN THE SHADOW: MYTHOLOGICAL BEINGS IN KARAGÖZ

Abstract: Shadow play is based on the technique of projecting images of objects onto the screen with the help of light. Although it is difficult to determine the origin of the shadow play, it should be looked at in the context of the myth-religion-game-culture relationship. Shadow play is based on the contrast between light and dark in myths. The darkness at the beginning of the shadow play and the white screen illuminated with the help of light afterwards also reflect the light-dark dualism in myths. At the same time, shadow play, text, performance and materials used in the play etc. together with the elements forms a cosmos.

Turkish shadow play Karagöz has a rich text that includes events and characters from every stage and field of life. People from all walks of life take part in the Turkish Shadow Play Karagöz. Extraordinary beings in the game are divided into two as "extraordinary beings in the show" and "extraordinary beings in the main game" according to their roles in the game. In Karagöz, there are extraordinary beings such as *şahmeran*, *simurg*, *burak*, *mermaid*, *magician*, *jazz*, *jinn*, *fiend*, *dragon* and *monster*. While mythical beings sometimes create the action in the plot, sometimes they do not play any role. In this article, the mythical beings in the Turkish shadow play were identified and tried to be analyzed with the text-centered method.

Keywords: Shadow Theatre, Karagöz, Hacivat, Mythology, Mythic Beings, Tradional Turkish Theatre.

* Doç. Dr., Bartın Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Bartın/Türkiye, igumus@bartin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6033-0234.

Giriş

Gölge tiyatrosu, bir ışık yardımıyla nesnelere iki boyutlu görüntülerinin yarı saydam bir şekilde perdeye yansıtılması tekniğine dayanır. Gölge oyununun nerede ortaya çıktığıyla ilgili temelde iki görüş vardır. İlk görüşe göre gölge oyunu Asya'da ortaya çıkmış ve daha sonra Avrupa'ya geçmiştir. İkinci görüş ise Avrupa'da doğup sonra Asya'ya geçtiğidir (And, 1985; Sakaoğlu, 2003; Sevin, 1968). İlk görüş araştırmacılar tarafından bilimsel olarak diğerine göre daha fazla kabul görür. Toplumlar kendilerini ve evreni oyunla anlamlandırmaya çalışır. Sosyal yaşamda "hayati ihtiyaçların acilen giderilmesini hedefleyen o aktiviteler bile, kadim toplumda oyun" (Huizinga, 2018, 62) biçimindedir. Bu bağlamda, gölge oyununun kökenine dair tartışmalara din-oyun-kültür ilişkisi açısından da bakmak gerekir. Huizinga'ya (2018, 62) göre gölge oyunu kültürün erken aşamalarında oyun şeklinde ortaya çıkmış ve gelişmiştir. Bu nedenle gölge oyununun orijinini belirlemek oldukça güçtür.

Gölge oyunu, tıpkı mitolojideki gibi zıtlık üzerine kurulmuştur. Mitlerde evren iyilik-kötülük ya da aydınlık-karanlık üzerine oluşur. Gölge oyununun başlangıcındaki karanlık ve sonrasında ışık yardımıyla aydınlanan beyaz perde de mitlerdeki aydınlık-karanlık düalizmini yansıtır. Aynı zamanda gölge oyunu, metin, icra ve oyunda kullanılan malzemeler vd. unsurlarla birlikte bir kozmosu oluşturur. Beyaz perde, evreni; ışık, güneşi ya da yıldızları; tasvirler ise evrendeki varlıkların simgeleri. Metin And'a (And, 1977, 24) göre gölge oyunu sanatçısı Tanrı'nın bir rakibi gibidir. And'ın bu görüşüne katılmakla birlikte sanatçı Tanrı'nın bir yansıması ya da simgesi de olabilir. Çünkü perdedeki nesnelere evrendeki varlıkların yansımalarıysa onları hareket ettiren sanatçı da yaratıcıyı sembolize eder. Asya'daki gölge oyunu sanatçıların arkaik biçimlerinin din adamlarından oluşması bu sembolizme bir delildir. Diğer taraftan atalar kültü başlangıçta taş veya tahta fetişlerden oluşmaktayken sonraları "ilkeller ataların gölgelerinin bu işe imgeden daha uygun düştüğünü kavrayarak tapımı imgeden çok gölgeye yöneltirler" (And, 1977, 19). Gölge oyunu, Hint, Cava gibi Asya ülkelerinde eskiden dini konuları ele almıştır. Bu nedenle de hem din hem de atalar kültüründen dolayı Hint, Cava gibi pek çok bölgede kutsal bir saygınlık kazanmıştır. "Ağaç ve taşlara tasvirleri yontulan doğaüstü güçlere tapınmadan, deri üzerine efsane kahramanlarının tasvirlerinin çizimine kadar teknik bir süreç izleyen gölge oyunları, bir bakıma insanla birlikte varolmuş bir ibadet biçimidir. Bu çerçevede bakıldığında da gölge oyunu oynatıcılarının birer kutsal kişilik, yarı tanrı rolü üstlenmeleri son derece doğaldır" (Tetik, 2003, viii).

Türkler arasında ilk defa nerede ve ne zaman görüldüğü konusunda da muammalar vardır. Tietze, Reich, Jacob, Pischel, And ve Siyavuşgil gibi araştırmacıların görüşlerini Saim

Sakaoğlu (Sakaoğlu, 2003, 22) toplayarak sekiz farklı kaynağının olabileceğini belirtir.¹ G. Jacop (1938, 3), Türklerin gölge tiyatrosu için Kaburçuk terimini kullandığını söyler. Ayrıca Türkistan coğrafyasında Kavurcak biçiminde yer aldığını da ifade eder. Türkler, gölge oyununu kendi sanatsal yaratıcılıklarıyla zenginleştirerek ona yeni bir kimlik kazandırmış ve Osmanlı döneminde Karagöz adını vermişlerdir.

Türk gölge oyunu Karagöz, hayatın her aşaması ve alanından olay ve karaktere yer veren zengin bir metne sahiptir. Karagöz oyunu giriş, muhavere, fasıl ve bitiş olmak üzere dört bölümden oluşur. Bu içerik sıralaması Türk halk tiyatrosunun diğer türleri ve sözlü anlatı türleriyle de uyum içerisinde olduğunu gösterir. Bu bütünsellik halk tiyatrosunun mit-ritüel kökenlerinin Karagöz oyununda da var olduğunu belirtmesi bakımından önemlidir. Mitolojiler ve destanlarla, “dinsel konuların kutlanması da gölge oyunları için etkili bir araçtır. Tapınakların yıldönümleri, yerel koruyucu ruhların doğum günleri, Karagöz’ün en çok Ramazan ayında oynatılması gibi...” (Tetik, 2003, xix).

Gölge Oyununda Mitik Varlıklar

Türk gölge oyununun köklerini eski Türk dinlerine dayandırmak mümkündür. Nureddin Sevin’e göre eski dinlerde güzel sanatların daima dinle sıkı bir ilişkisi vardır. Karagöz oyununun da “Türklerin eski dinlerinden kalmış bir gelenek olması muhakkaktır” (Sevin, 1968, 10). Süleyman Arısoy (1977, 22), insanın kendinden farklı olarak kaderini, geleceğini düş ve tasarımlarla olağanüstü bir varlığa bağladığını ve bu varlığı da hayvan, bitki ya da cansız bir varlıktaki kişileştirmelerle somutlaştırdığını söyler. Ona göre “gölge oyunun insandaki yaradılışı, varlığı bu animasyon ve animizmin duygu, düşün ve işleminin başlangıçtaki etki, sihir, büyü” (Arısoy, 1977, 22) unsurlarının sanatsal yaratımıdır. Arısoy, gölge oyunun kökenini insanın sudaki aksini ilk gördüğü en eski devirlere kadar götürür. Gölge oyunu ateş kültürüyle yakından ilişkilidir. “Ateş gölgeyi yaratmakta ve ona majik bir hareket, anlam” (Arısoy, 1977, 33)

¹Saim Sakaoğlu bu görüşleri şu şekilde sıralar:

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 Yakındoğu’ya Çingeneler 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 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).

katmaktadır.² Ateş, ilkel zamanlarda güneş haricindeki tek ısı ve ışık kaynağıdır. Gece ateş etrafında insan ya da diğer canlıların gölgelerinin oluşumunu gölge oyunun arkaik biçimi olarak değerlendirebiliriz.

Türk Gölge Oyunu Karagöz'de yaşamın her kesiminden insanlar yer almaktadır. Karagöz oyunlarındaki kişiler, araştırmacılar tarafından farklı sınıflandırma çalışmalarıyla incelenmiştir.³ Çalışmaya esas olan karakterler Metin And (1977, 297) ve Saim Sakaoglu (2003, 166) tarafından "Olağanüstü kişiler ve yaratıklar" başlığı altında sınıflandırılmıştır. And'a (1977, 314) göre Karagöz oyunlarında olağanüstü kişiler *cazu* ve *cin* gibi daha çok büyüsel güçle olağanüstü davranışlar ve işler yapan kişilerdir. Karagöz'de olağanüstü kişilere çok fazla rastlanmaz. "Daha çok büyü gücüyle olağandışı işler yapan, oyunlara gerçeküstü bir renk katan kişilerdir" (And, 1977, 314). Gölge oyunundaki olağanüstü varlıklar "bazen oyunun adına bile yansır: Câzular, Cincilik. Bu tür konular Gölge oyunumuzun kaynaklarının tabii bir sonucu"dur (Sakaoglu, 2003, 207). Oyunlardaki mitik varlıkların isimleri farklı olarak yer alsa da oyundaki rollerine göre ikiye ayrılır:

1. Göstermelik olarak yer alan olağanüstü varlıklar.
2. Asıl oyunda yer alan olağanüstü varlıklar.

Türk gölge oyununda göstermelikler, oyun başlamadan önce perdeye konulan tasvirlerdir. Göstermelikler, seyirciyi oyuna hazırlar ve oyunun başlayacağını habercisidir. Ayrıca göstermelikler oyun konusuyla doğrudan ilgili olabildiği gibi konuyla ilgisiz de olabilir. Cemile Kurt (2021, 32), incelemiş olduğu Karagöz oyunlarında şahmeran, simurg, burak, deniz kızları, Kanlı Kavak, Vakvak Ağacı gibi göstermelikleri tespit etmiştir.

Gölge oyunun içinde yer alan olağanüstü mitik varlıklar ise "büyücü, *cazu*, Kanlı Kavak, *cin*, zebani, ejderha, büyü, melek, Azraka Banu, canavar, Azrail, Bok-Ana, üfürükçü, yedi başlı ejderha" (Kurt, 2021; Tetik 2003) vd. karakterlerden oluşur. Bu varlıklar, asıl olayın oynandığı Fasıl bölümünde konuyu etkileyen, aksiyonu oluşturan ana karakterlerdendir. Bu varlıkların "bazılarının küpleri vardır; ejderhaları ve yılan şeklinde kamçıları bulunur. İslâmiyet öncesi dönemlerin izlerini taşıyabilirler bile, özellikle cinlerle ilgili olanlar" (Sakaoglu, 2003, 207) günümüzdeki dini inanışların etkisiyle hâlâ ilgi duyulmaktadır.

Oyunlarda yer alan olağanüstü varlıkların genellikle oyunun eksen karakterlerini cezalandırma işlevi vardır. Örneğin Kanlı Kavak (Oral, 2002) oyununda Hacivat, sihirli bir ağaç olan Kanlı Kavak'ın üzerine düşer. Hacivat'ın uyarılarını dikkate almayan Karagöz(,) kavağın cini

²Süleyman Arısoy'a (1977, 34) göre; "gölge oyunu, ilk insanın çağında ve ateşin ortalama 400.000 yıl öncesi keşfedilmesiyle ortaya çıkmıştır. ... Gölge ile insanın ilk ilişkisi Mağara devrinde ateş ve onun etkisi olan gölge olarak ortaya çıktı."

³ Georg Jacob, Sabri Esat Siyavuşgil, Selim Nüzhet Gerçek, Ahmet Kutsi Tecer, Metin And, Saim Sakaoglu gibi araştırmacılar farklı tasnifler yapmışlardır (And, 1977; Sakaoglu, 2003; Sevin, 1968).

tarafından çarpılır. Hacivat, onu düzeltmek için dualar etse de o da çarpılır. En sonunda cin tekrar onları eski haline çevirir. Yazıcı (Kudret, 1968) oyununda Karagöz, Zenne, Laz, Tiryaki gibi kişilerin mektuplarını yanlış anlayıp anlamsız şeyler yazar. Çelebi'nin mektubunu da yanlış yazınca tartışma çıkar. Çelebi, dükkânda cinlerin olduğunu söyleyerek onu uyarır. Hacivat'la birlikte cinleri kaçırarak duayı öğrenirken cin tenekeyle Karagöz'ün kafasına vurur.

Cin, Karagöz oyunlarda en çok geçen olağanüstü varlıktır. Cemile Kurt (2021, 108), incelediği 146 oyunda en fazla cin karakterinin yer aldığını belirtir. Kurt'a göre (2021, 109), cin bizim tanımlayamadığımız demonik varlıkların yerine geçer hatta onun yerine isim olarak kullanılır. Karagöz metinlerinde cinler farklı biçimlerde yer alır. Çünkü gölge oyunu günlük olaylar ve halkın yaşamından çok fazla iz taşır. Aynı zamanda halk inançlarında da cinlerle ilgili çok fazla ritüel ve inanış yer alır. Örneğin halk arasında cinler "kötülük etmezler ya kayıtsız kalırlar ya da zararsız muzipliklerle yetinirler. Gönüllerini hoş edecek yolda davrananları mükâfatlandırır. Onlardan gelebilecek kötülüklere karşı gerekli tedbirleri almayanları, onları herhangi bir sebeple kızdıranları, hele onlara meydan okuyanları çarpmak, sakatlamak, hatta öldürmek suretiyle cezalandırır" (Boratav, 1984, 76). Bunlar gölge oyunlarında da yer alır. Örneğin akşam ezanından sonra ağaç diplerine sıcak su, kül vb. gibi şeyler atılmaz. Atılırsa oradaki cinler tarafından çarpılacağına inanılır. Kanlı Kavak oyunda da bu inanışın izleri görülür. Bu oyunun konusu cinle ilgilidir. Karagöz, tekin olmayan yerdeki ağacı keserken ağaç cini tarafından çarpılır. Cambazlar oyununda, Karagöz büyücünün sözlerini tekrar ve cin ortaya çıkar.

Halk arasında eski harabe, hamam gibi bazı yerlerin tekinsiz olduğu düşünülür. Boratav (1984, 75), halk inanışına göre olağanüstü varlıklar "oturdukları, ya da toplaşıp eğlenmek için uğradıkları yerler, değirmenler, hamamlar, terk edilmiş, tekin olmayan evler (özellikle büyük, eski konaklar), örenler, mezarlıklar, hanlar, köy odaları, büyük ağaçların altı"dır. Yazıcı oyununda da Karagöz'ün dükkânı tekinsiz olarak görülür. Burada Karagöz, cinlerden korunmak için çeşitli dini-büyüsel dualar etse de işe yaramaz. Buradaki cin her "küt" sesinde Karagöz'e vurur. Karagöz dükkânı bırakıp kaçar.

Cadı/Cazu tipi de gölge oyunlarında yer alan diğer bir mitik varlıktır. Cadı, sözlü metinlerde genellikle "iki tipte görülür. O, ya ölümden geri dönmüş, hortlamış bir ölüdür ya da büyü yapan bir kadın, bir üvey annedir" (Sarpkaya ve Yaltırık, 2018, 55). Cadı genellikle büyü yapabilen, küpe binen, insanlara zarar veren çirkin yaşlı kadın şeklindedir. Sihirli güçlerini geceleri kötülük yapmak için kullanır. Cadı, "mitik anlamda iyinin ve doğrunun karşısındaki kötünün ve yanlışın bir taşıyıcısıdır" (Sarpkaya, 2018, 112). Karagöz oyunlarında da cadılar

benzeri rollerde yer alır. Ayrıca kötülük yapmak isteyen kişilerin başvurduğu bir karakterdir. Cadılar oyunlarda asa, ejderli kamçı vb. sihirli nesnelere sahiptir.

Câzûlar (Kudret, 2013) oyununda cazu olan Zenne ve Çelebi birbirlerine büyü yaparlar. Sonra kendileriyle dalga geçen Karagöz'ü eşeğe çevirirler. Ona yardım etmeye çalışan Hacivat'ı da keçiye dönüştürürler. Bu metamorfoz daha çok efsanelerde ceza ya da mükafat olarak yer alır. Gölge oyununda da ceza işleviyle yer almaktadır. "İkisi de yarı hayvan yarı insan durumdayken Karagöz ve Hacivat'ın karşılıklı söyleşmeleri, aralarındaki sosyal farkı vurgulamakta ve bu insan-hayvan dönüşümü kültürel farkların gösterilmesi için bir alegori niteliği taşımaktadır. Ayrıca, eşek Karagöz ve keçi Hacivat, insanların söylemsel ve kültürel olarak insan olmayan varlıkları nasıl tahakküm altına almaya çalıştığını da nükteli bir şekilde" (Karahana, 2019, 1138) anlatmaktadır.

Ferhat ile Şirin oyununda yer alan Bok-Ana başında yılanlı hotozu, elinde yılan asası ile bir cadı tipidir. Ferhat ile Şirin'in aralarını açmaya çalışması da Türk halk anlatılarında "cadılara yüklenmiş bir görevi yerine" (Sakaoglu, 2003, 209) getirir. Ancak Ferhat tarafından öldürülür. Leyla ile Mecnun oyunundaki yılan hotozlu Cazu Nine tipi ise Bok-Ana'nın karşıtı bir rolde iki sevgiliyi kavuşturmaya çalışmaktadır. Oyunlarda cadılar hem iyi hem de kötü olarak yer alır. Aynı oyunda mitik bir varlık olarak cehennem bekçiliği yaptığı düşünülen Zebani de yer alır. "Bu oyunda Zebani'nin kullanılması imkansız aşka düşen ve kavuşmaları mümkün olmayan sevgililerin kaderlerini gösterir" (Tetik, 2003, 67). Zebani, Leyla ile Mecnun'un aşkını simgeleyen gül ağacının yerine kara çalı koyarak onların kavuşmasını engellemeye çalışır.

Tahir ile Zühre oyunundaki büyücü tipi ise iki sevgiliyi ayırmak için büyü yapar. Tahir'e aşık olan Zühre'nin üvey annesi Karagöz'ü kocakarıya göndererek büyü yaptırır. Karagöz, büyü bozarak iki sevgiliyi birleştirir. Gölge oyunundaki cadı ve büyücüler bazen "gizemli, uçabilen, canlı ve cansız varlıklara hükmedebilen" bazen de bu oyunda olduğu gibi "yaşlı, çirkin ve tehlikeli büyüler yapabilen kocakarı" tipinde yer alır.

Gölge oyununda yer alan canavarlar oyunun ismine göre farklı adlar alırlar. Karagöz'de "canavarlar genel olarak tehlikeli, korkutucu ve fiziki görünüşlerindeki bozukluktan dolayı çeşitli olağanüstü varlıkların genel adı olmuştur" (Kurt, 2021, 81). Canavarlar oyun metinlerinde büyük ve vahşi mitik hayvanlar olarak tasavvur edilir. Balıkçılar oyunundaki deniz canavarının tasviri onun günlük dünyadan bir varlık olmadığını gösterir. Oyunda yer alan Deniz Kızı, suda yaşayan zararsız bir varlık olarak yer alır.

Sonuç

Türk gölge oyunu Karagöz, tıpkı mitoloji gibi zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Mitlerde ve Karagöz'de evren iyilik-kötülük ya da aydınlık-karanlık düalizminden oluşur. Gölge oyunun ortaya çıkışında mitlerin ve mitik tasavvurun önemli bir rolü vardır. Oyunda kullanılan malzemeler de kendi içinde bir evreni temsil eder. Karagöz oynatıcılarının arkaik biçimleri de kutsal kişilikler olarak yaratıcının yansımasıdır. Gölge oyunundaki mitik varlıklar bazen oyunlara da ad olmuştur. Oyunda yer alan olağanüstü varlıkları oyundaki rollerine göre “göstermelik olarak yer alan olağanüstü varlıklar” ve “asıl oyunda yer alan olağanüstü varlıklar” olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Göstermelik olarak yer alan “şahmeran, simurg, burak, deniz kızları” gibi varlıkların oyunlarda bir işlevi yoktur. Asıl oyunlarda yer alan “büyücü, cazu, Kanlı Kavak, cin, zebani, ejderha, büyücü, melek, Azraka Banu, canavar” gibi mitik varlıklar ise olay örgüsünü etkileyen rollere sahiptir. Gölge oyununda fasıl bölümünde bu varlıklar konuyu etkiler, bazen de aksiyonu oluşturan ana karakter olarak görülür. Özellikle cin ve cadı/cazu tipi, bazı oyunlarda cezalandırıcı ya da mükâfatlandırıcı işlevleriyle eksen kişilerdir. Bu varlıklar bazen iyi bazen de kötü karakterde oyunlarda rol alır. Mitolojik düşünce sisteminde yer alan bu varlıklar mitik dönemden sonra da insanların ilgi odağı olmaya devam etmektedir. Mitolojik anlatı bir şekilde gölge oyununda olduğu gibi diğer anlatı türlerinde varlığını devam ettirmekte ve kültürel bellekte aktararak sürdürmektedir.

Kaynakça

- And, M. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*. İnkılâp Yayınları.
- Arısoy, S. (1977). Karagöz ve Folklor. İçinde *I. Uluslararası Türk Folklor Kongresi Bildirileri: C. Ayrı Basım*. Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Boratav, P. N. (1984). *100 Soruda Türk Folkloru*. Gerçek Yayınevi.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme* (İlker Mutlu, Çev.). Dorlion Yayınları.
- Jacop, G. (1938). *Türklerde Karagöz* (Orhan Şaik Gökyay, Çev.). Burhaneddin Basımevi.
- Karahan, Z. G. Y. (2019). Karagöz-Hacivat Oyunlarında Doğa İkilemi. *Folklor/Edebiyat*, 25(100), 1133-1144. doi:[10.22559/folklor.1053](https://doi.org/10.22559/folklor.1053)
- Kudret, C. (1968). Karagöz, İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- Kurt, C. (2021). *Türk Gölge Oyununda Demonik Varlıklar* [Yüksek Lisans Tezi]. Bartın Üniversitesi.
- Oral. Ü. (2002). Karagöz Oyunları, İstanbul: Kitabevi.
- Sakaoğlu, S. (2003). *Türk gölge Oyunu Karagöz* (Ev Kütüphanesi). Akçağ Yayıncılık.
- Sarpkaya, S. (2018). *Türklerin Şeytani Masalları: Türk Masal ve Efsanelerinde Demonik Varlıklar* (3. baskı). Karakum Yayınları.
- Sarpkaya, S., & Yaltırık, M. B. (2018). *Türk Kültüründe Vampirler*. Karakum Yayınevi.
- Sevin, N. (1968). *Türk Gölge Oyunu*. Milli Eğitim Basımevi.
- Tetik, N. (2003). *Türk Gölge Oyununda Gerçeküstü Motiflerin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.