

HACIVAT KARAGÖZ NEDEN ÖLDÜRÜLDÜ? FİLMİNDE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK

MAGICAL REALISM IN THE FILM OF WHY WERE HACIVAT AND KARAGÖZ KILLED?

Dr. Öğr. Üyesi Aysun DURSUN

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Muğla
/ TÜRKİYE, ORCID: 0000-0002-1614-3618

ÖZET

Geleneksel seyirlik oyunlar arasında önemli bir yere sahip olan Karagöz, ikili komik tipler üzerinden yapılan mizahın en sevilen örneklerinden biridir. Saflığı, iyiliği ve daha çok duyguyu temsil etme gücüyle halkın benimsediği Karagöz'ün karşısında bilgili, kurnaz ve akıllı ön plana çıkarılan Hacivat yer almaktadır. İki farklı dünyanın insanı gibi görünen Karagöz ve Hacivat'ın, Sultan Orhan zamanında Anadolu'da yaşadıkları rivayet edilmekle beraber bu kişilerin gerçekten yaşayıp yaşamadıkları konusunda kesin bilgiler mevcut değildir.

Olağan ile olağanüstü arasındaki sınırları kendi dünyası içinde kaldıran Karagöz oyunu, izleyenlere büyümlü gerçekçi bir ortamın kapılarını açar. Günümüzde güçlü iletişim kanallarından biri olarak kabul edilen sinema, bir yanılla yaşamın gerçeklerini ortaya koyarken bir yandan da bu dünyanın sınırlarını zorlayan örneklerle bir arada yer verir.

2006 yılında gösterime giren İFR (İstisnai Filmler Reklamlar)'nin yapımcılığını üstlendiği Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? filmi Orta Asya'dan Anadolu'ya göç eden Türk boylarının konargöçer yaşamdan yerleşik yaşama geçiş sürecini ve 14. yüzyıl Anadolu'sunun sosyal, kültürel ve siyasi ortamını Karagöz ve Hacivat tipleri odağında anlatmaktadır. Gerçek tarihî şahsiyetler etrafında şekillenen hikâye, rivayetlerle aktarılan bir anlatıyı büyümlü gerçekçilikle ortaya koyar.

Bu çalışmada, ilk kez resim sanatında kullanılan bir kavram olarak ortaya çıkan, daha sonra edebiyatta da önemli örneklerinin görüldüğü "büyümlü gerçekçilik" üslubunun Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? filmindeki yansımaları tespit edilerek Türk kültürü ve Türk halk edebiyatının değerli örneklerinden biri olan Karagöz oyununa geleneğin güncellenmesi bağlamındaki katkıları ortaya konulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Karagöz, Hacivat, Büyümlü Gerçekçilik, Gölge Oyunu, Sinema.

ABSTRACT

Karagöz, which has an important place among traditional plays, is one of the most beloved examples of humor made over the comic types. In the face of Karagöz, who is embraced by the people with the power to represent purity, kindness and more emotion, Hacivat is knowledgeable, cunning and wise. Karagöz and Hacivat, who appear to be the persons of two different worlds, are told to have lived in Anatolia during the time of Sultan Orhan, but there is no definitive information about whether these persons actually lived.

Removing the boundaries between ordinary and extraordinary within its own world, Karagöz opens the doors to a magical realistic environment. Cinema, which is accepted as one of the strongest communication channels today, puts together the examples that push the boundaries of this world while revealing the realities of life.

The film of "Why were Hacivat and Karagöz killed?", produced by IFR (İstisnai Filmler Reklamlar / Exceptional Movies Ads) in 2006, depicts the transition period of Turkish tribes migrating from Central Asia to Anatolia from the nomadic settlers life to the settled life, and the social, cultural and political environment of the 14th century Anatolia, by focusing on the characters of Karagöz and Hacivat. The story that is shaped around real historical figures reveals a narrative conveyed by narrations with magical realism.

In this study, of the style of "magical realism", which for the first time appeared as a concept used in painting, and whose most important examples were seen in literature, the reflections in the film of "Why were Hacivat and Karagöz killed?" will be

determined, and its contributions to Karagöz, one of the valuable examples of Turkish culture and Turkish folk literature, in the context of updating the tradition, will be revealed.

Keywords: Karagöz, Hacivat, Magical Realism, Shadow Play, Cinema.

1. GİRİŞ

2006 yılında gösterime giren, yönetmenliğini Ezel Akay'ın, senaristliğini Ezel Akay'la Levent Kazak'ın üstlendiği, Karagöz'ü Haluk Bilginer'in, Hacivat'ı Beyazıt Öztürk'ün, Karagöz'ün annesi Kam Ana'yı Ayşen Gruda'nın, Sultan Orhan'ı Ragıp Savaş'ın, Sultan Orhan'ın eşi Nilüfer Hatun'u Ayşe Tolga'nın, Baciyan-ı Rum adlı kadın savaşçılardan oluşan birliğin başı Ayşe Hatun'u Şebnem Dönmez'in, Müslümanlaşan Bizans uç beyi/tekmuru, Ayşe Hatun'un babası Kösemihal'i Serdar Gökhan'ın, Kadı Pervane'yi Güven Kıraç'ın, Şeyh Küşteri'yi Hasan Ali Mete'nin canlandırdığı film, Türk edebiyatında ve kültüründe önemli bir yere sahip olan Hacivat ile Karagöz'ü beyazperdeye taşımıştır. Aradan geçen zamana karşın gerek oyunculuktaki başarısı gerekse konusunun uyandırdığı merak etrafında *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filmi Türk sinemasında özel bir yer edinmiştir.

1.1. Filmin Konusu

14. yüzyıl Anadolu'sunda geçen film, beylikler arası mücadeleler ve Moğol baskısı arasında kalan Anadolu insanının yaşadıklarını mercek altına almaktadır. Sultan Orhan, Bizans karşısında üst üste zaferler kazanırken, Bursa'yı başkent ilan etmiştir. Bursa, Anadolu'da yaşayan halk ve Orta Asya'dan göçerek gelen insanlar için yeni bir yerleşim ve yaşam alanı olmuştur. O dönemin şartları değerlendirildiğinde pek çok kişi Müslümanlığa geçmek istemektedir. Söz konusu karmaşık yapı içinde yerini korumak isteyen beyler, meslek erbabı Ahiler ve diğer inançlara sahip kişiler gelecekle ilgili endişe ve merak içindedirler.

Sultan Orhan, Bursa'da kendi adını taşıyan bir cami yapılmasını emrederek yeni seferlere çıkmıştır. Dönemin kaotik yapısının beraberinde getirdiği karmaşa cami inşaatını da etkilemiştir. Bir yörük olan Karagöz ile cinleri sayesinde gelecekte haber veren, bilici olan annesi Kam Ana, Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde çadır kurduktan sonra Bursa'ya gelirler. Burada Karagöz'ün ineği Altun'un hastalanması üzerine beylikler arasında ulaklık yapan, okuryazar, hazırcevap bir kişiliğe sahip olan Hacivat, Karagöz'le tanışır. Hacivat, bir oyun ederek Altun'u Karagöz'den satın alıp bir kasaba satar.

Bir süre sonra Hacivat tarafından kandırıldığını anlayan Karagöz, şehirde tesadüfen Hacivat'la karşılaşır. İkili, halkın ortasında yaşadıkları olaya bağlı olarak atışır, halk bunu temaşa zanneder ve kahkahalarla güler. Bursa'da tiyatro sahibi olan bir Rum sanatçısı Dimitri (Levent Kazak)'nin dikkatini çekerler. Anadolu'nun değişken yapısında uzun zamandır insanlar tiyatroya böyle rağbet göstermemiştir. Dimitri Hacivat'la konuşur, Hacivat, Karagöz'ün doğaçlama oynayabilmesi için bir şeyden haberdar olmaması gerektiğini söyler. Bu esnada Karagöz, Kam Ana'ya dünyada kendini tamamlayacak "eş"ini bulduğunu anlatır. "Taşın sırrı"ni bilen Kam Ana'nın oğlu Karagöz, Hacivat'la yapımı bitmeyen caminin tamamlanması için Küşteri'ye gelerek yardım edebileceklerini söylerler.

Sultan Orhan seferdeyken Anadolu'nun içinde bulunduğu karmaşık yapıyı fırsata çevirmeye çalışan, yıkılan Eşrefoğlu Beyliği'nin kadısı Pervane'nin de çeşitli hilelerle aralarında yer aldığı pek çok kişi yüzünden, toplumda çeşitli haksızlıklar görülmüştür. Hacivat ile Karagöz, Ayşe Hatun sayesinde Sultan Orhan'ın yokluğunda yapılan haksızlıkların farkına vararak bu durumu kendisine temaşa yoluyla sunmak isterler. Sultan, şehre dönmesine rağmen, Küşteri, harç malzemelerinin, taşların çalınması ve işçilerin başka işlerde çalıştırılmalarına göz yumduğundan cami tamamlanamamıştır. Sultan'ın huzurunda bu yanlışlıkları hicveden Hacivat ve Karagöz'ün, Kadı Pervane'nin oyunuyla kellesi vurulur. Bu durum karşısında ne yapacağını bilemeyen Küşteri, odasında gizlice oynattığı iki kuklayla kendi vicdan azabını hafifletmeye çalışır (https://www.youtube.com/watch?v=sn7WF6_CoE4 e.t. 02.10.2018).

2. OYUN İÇİNDE OYUN, BÜYÜ İÇİNDE GERÇEK, GERÇEK İÇİNDE BÜYÜ

İnsanlık tarihiyle yaşıt kabul edilen oyun, yaşamın içinde çeşitli ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir eylemdir. Bu eylem, eğlenme, öğrenme, genç bireyleri ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlama, doğuştan gelen bir yeteneği geliştirme, yarışma isteği vb. gibi işlevleri yerine getirir (And, 2003: 27).

Türk eğlence kültüründe önemli bir yere sahip olan gölge oyununun menşei ile ilgili pek çok teori ileri sürülmüştür. Görüşler genellikle bu oyunun Hindistan'dan, Cava'dan veya Çin'den çıktığı ve bu coğrafyalardan diğer coğrafyalara yayıldığı üzerinde birleşmektedir. Mısır'da 12. yüzyıldan itibaren varlığı kabul edilen ve "gölge tiyatrosu" adıyla da anılan oyun, menkıbeye göre 14. yüzyılda Şuştar şehrinde Bursa'ya gelen Şeyh Muhammed Küşteri tarafından icat edilmiştir (Elçin, 1998: 673). Bir başka görüşe göre, Türkiye'ye gölge oyununun XVI. yüzyılda Mısır'dan geldiği düşünülmektedir. Zamanla bu oyuna Türk yaratıcılığı katılarak renkli, hareketli, özgün bir biçim verilmiş, kesin biçimini aldıktan sonra Osmanlı İmparatorluğu'nun etki alanı ve çevresinde yayılmıştır (And, 1985: 272, 278).

Hacivat ile Karagöz'ün gerçekten yaşayıp yaşamadığı konusu çeşitli rivayetlerle günümüze aktarılmıştır. Yaygın görüşlerden biri Hacivat ile Karagöz'ün cami yapımında görevli iki işçi oldukları, birbirlerine yaptıkları nüktelerin diğer işçilerin çalışmalarına engel oldukları, bu yüzden devrin hükümdarı (bazı rivayetlerde Sultan Orhan, bazılarında ise Yıldırım Bayezit) tarafından ölüm emirlerinin verildiği rivayet edilir. Hacivat ile Karagöz öldükten sonra gerçeklerin anlatılan gibi olmadığını öğrenen Sultan'ın çok üzülmesi, ikilinin daha önce gittikleri dergâhın şeyhi Küşteri'nin de bunu duyunca Hacivat ile Karagöz'ün ölmediğini söylemesi üzerine Sultan'ın huzuruna davet edildiği bilinir. Şeyh Küşteri, sarığından perde yapar, arkasından bir mum yakar. Bu sayede gölge oyunu başlamış olur. Şeyh Küşteri de "hayâlî"lerin piri kabul edilir (Sakaoğlu, 2003: 36-39).

Oyun, olağan hayatın dışında hissedilen, özgür ve kurmaca bir eylemdir. Oyuncuyu içine çekme eğilimindedir. Belirli bir düzen içinde, özel bir zaman ve mekân ile sınırlandırılmış, kendilerini isteyerek bir gizem havasıyla çevreleyen ve alışılmış dünyanın yabancıları oldukları kılık değiştirerek vurgulanan bir gruba ve bu grubun oyun içinde kurduğu ilişkileri yansıtmaktadır (Huizinga, 2015: 31). *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filmi âdeta oyun üzerine kurgulanmıştır. Birer oyun kahramanı olan başrol oyuncularını etrafında anlatılan gerçek ile hayal arasındaki hikâye izleyiciyi büyüdü bir oyunun içine davet eder. Sinema salonlarında veya evlerinde bu filmi izleyenler yukarıda ifade edilen alanın içinde özel bir zamanı ve mekânı paylaşırken isteyerek dâhil oldukları bu gizemli ortamı, kılık değiştiren oyuncularla paylaşmaktadırlar.

Oyun alanının sınırları, kendine özgü ve mutlak bir düzen içinde çizilir. Her oyunun kendi kuralları vardır. Oyun için belirlenen bu kurallar, geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin kural olarak kabul edileceğinin sınırlarını çizer. Kurallar bozulursa oyun evreni çöker, oyunun büyüdü dünyası sonra erer. Yaşanılan dünyaya dönülür (Huizinga, 2015: 28-29). Film boyunca izleyici kendi kuralları olan bir oyunun içindedir. Dönemin Anadolu Tatar Valisi Demirtaş, kendisine hakaret içeren mektubu yüksek sesle okuyan yardımcısının kellesini alır. Çağın şartları içinde etrafındakiler tarafından normal karşılanarak, konuşmalarına devam ederler. Filmin bir başka karesinde Demirtaş'ın elinden kaçmayı başaran Hacivat, bölgeden uzaklaşırken yolda başları kesilerek ağaca asılmış adamları görür, bu adamların üzerinden eline düşen mektubu alıp, yoluna devam eder.

Filmde, Hacivat ile Karagöz bir taraftan tarihî şahsiyetler etrafında anlatılırken öte yandan göbek deliklerinin olmayışına yapılan vurgu, onların hayalî ve efsanevî tipler olduğunu, hiç doğmadıklarını, halk veya sanatkar muhayyilesinde ortaya çıktıklarını düşündürmektedir (Aça ve Aça, 2009: 12). Filmin bir sahnesinde Karagöz annesiyle konuşur, cinlerin bahsettiği âdemin kim olduğunu sorar. Annesi "onun da senin gibi göbek deliği yok", der. Karagöz için annesinin cinlerle konuşması gayet doğal olmakla birlikte, annesinin kendisine verdiği cevap ile söz konusu doğallık bozulur. Bir kişinin göbek deliğinin olmaması tıbben doğum olayının gerçekleşmemiş olduğu fikrini izleyicide uyandırırken gerçek ile gerçeküstü, yaşanmışlıkla yaşanmamışlık birbirine eklenir, olağanlaşır, sınırları sorgulanmaz.

Karagöz oyununda ve sinemada "hareket" temel unsurdur. Karagöz'de "hareket" in temsiline "gölge", sinemada "gerçek" denir. Her iki sanatta yer alan gölge ve gerçek kavramları aynı temelden beslenir. Sanat "gerçek" in farklı görünümünü aynı zemin üzerinden aktarır (Pay, 2012: 40). Kadim zamanlardan günümüze gölge ile hayalin, rüya ile gerçeğin buluştuğu Karagöz perdesi, teknolojik gelişmelerin ışığında sinema ile bu kez kapılarını büyüdü bir gerçekliğe açmıştır.

Büyüdü gerçekçilik kavramı pek çok araştırmacı ve yazar tarafından farklı şekillerde tanımlanmaya çalışılmış, ancak uzun bir süre belirli bir tanımda hemfikir olunamamıştır. Terim, bir yönden doğaüstü olaylara ve olgulara işaret ederken bir diğer yönden kendi içinde barındırdığı gerçeklik ifadesinin

yarattığı zıtlıkla insanların dikkatini daha çok çekerek kullanımda bir süreklilik sağlamıştır (Er, 2010: 21).

Magic(al) Realism adlı eserin sözlük bölümünde *magic realism* (büyü gerçekçilik), *magical realism* (büyülü gerçekçilik) ve *marvellous realism* (olağanüstü gerçekçilik) kavramlarına yer verilmiştir. Buna göre *büyük gerçekçilik* “1925’te sanata işaret eden, günlük hayatın gizemli unsurlarının gösterimini içeren net bir gerçeklik tanımı üretme girişiminde tanıtılan bir terim”, *büyülü gerçekçilik* “1940’larda üretilen günlük hayatın sıradan bir parçası olarak olağanüstü olayları sunan anlatı sanatına karşılık gelen terim” şeklinde tanımlanmıştır. *Olağanüstü gerçekçilik*, “günlük gerçekliğin bütünleyici bir parçası olarak mistik ve büyümlü unsurları sunan anlatı sanatına karşılık bulmak için 1940’larda Latin Amerika’da üretilen *lo realismo maravilloso* İspanyolca terimden çevrilmiştir” (Bowers, 2004: 131).

Büyülü gerçekçilikte büyü kavramının iki farklı anlamı vardır. Büyü gerçekçilikteki “büyü” kavramı “hayatın gizemi”, olağanüstü ve büyümlü gerçekçilikteki “büyü” ise, özellikle bilime göre mistik ve sayılamayan “olağanüstü oluşumları” karşılar (Bowers, 2004: 20). Büyülü gerçekçi kavramı ilk kez Novalis tarafından ortaya atılmıştır. Bu kavramı sanatta ilk kez Alman sanat tarihçisi ve eleştirmeni Franz Roh ve edebiyatta İtalyan yazar ve eleştirmen Massimo Bontempelli kullanmıştır (Öktemgil Turgut, 2003: 13-14). Alejo Carpentier, Angel Flores, terimi edebiyat alanına taşıyan diğer isimlerdir. Jorge Luis Borges, Carlos Fuentes, Julio Cortazar, Isabel Allende, Gabriel Garcia Marquez ve Türk edebiyatında Latife Tekin, İhsan Oktay Anar (Başer Çoban, 2011: 196), Hasan Ali Toptaş (Onay, 2011, Yivli, 2013) gibi önemli yazarlar bu üslûba eserlerinde yer vermişlerdir. Mitler (Bars, 2013a), destanlar (Bars, 2012a), halk hikâyeleri (Bars, 2012b), efsaneler (Bars, 2013b, Dilek, 2011), masallar (Ulusoy Aranyosi, 2011) Dede Korkut anlatıları (Başer Çoban, 2011) ve halk anlatıları (Erdem, 2011) üzerine yapılan çalışmalarda büyümlü gerçekçilik akımının kurguya ve üslûba katkısı değerlendirilmiştir.

Büyülü gerçekçilik fantastik, tekinsizlik, olağanüstülük gibi kavramlarla sıkça karıştırılmaktadır. İlk bakışta, fantastik bir film gibi algılanabilecek *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* ayrıntılı incelendiğinde büyümlü gerçekçilik üslûbunun filmin başından sonuna kadar hemen her sahnede kendini hissettirdiğini söylemek mümkündür.

Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğüstü bir olay karşısında yaşadığı bir “kararsızlık” süresidir. Bu kavram, gerçek ve düşsel olana göre tanımlanır. “Tekinsiz” veya “olağanüstü”, fantastiğin yan türleridir (Todorov, 2004: 31). Metnin, okuyucunun öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini, anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlaması sonra bu kararsızlığın bir öykü kişisi tarafından hissedilmesi fantastiği sıralanan bu yakın türlerden ayıran özelliklerdir. Böylece okuyucunun görevi, öykü içinde bir kişiye verilmiş olur. Ayrıca bu kararsızlık eserin izleklerinden biri haline gelir, saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Sonuç olarak okuyucu, metin karşısında bir tavır takınır, hem alegorik, hem de şiirsel türden yorumlamaları reddeder (Todorov, 2004: 39).

Büyülü gerçekçi metinlerde ise, doğüstü basit veya açık bir konu değildir ancak sıradan bir meseledir. Her gün olan şeyler, kabul edilmiş, gerçekçi yazının rasyonelliğine ve somutluğuna işlenmiştir. Bu metinlerde sıra dışının olağan karşılanması tek yönlülük içermez, benzer şekilde olağan olanın sıra dışıymış gibi sunulması veya karşılanması söz konusudur. Gerçek olmayanın gerçekçi anlatımı ve gerçeğin gerçek dışı anlatımı, tuhaf, sıra dışı olanın hayatın sıradan bir unsuru olarak ortaya konulması, buna karşılık sıradan bir olay, durum veya unsurun sıra dışı sunulması büyümlü gerçekçi metinlerin başlıca anlatım stratejilerinden biridir. Büyülü gerçekçi metinlerde, sıra dışını olağan karşılama durumunu bozacak şaşırtıcı bir son görülmez. Sürprizler, normal karşılanması mümkün olmayan durumlar yaratılmasını gerektirir. Büyülü gerçekçi metinlerde, sürprizler kahramanlar ve anlatıcılar için değil, okur için yer alır (Erdem 2011: 177-179).

Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? filminde bir yanda Karagöz, Hacivat ve Kam Ana (Karagöz’ün Annesi) gibi tipler başta olmak üzere sıradan ve sıra dışı bir arada görülürken bir diğer yanda hikâyenin kendisi yaşanan ile yaşanması akla gelmeyen bütünleştirmektedir. Edebiyat tarihi incelendiğinde Hacivat ile Karagöz’ün yaşayıp yaşamadığı merak konusudur. Çeşitli rivayetler üzerinden yaşadılarsa bile sıradan insanlara ait özellikler gösterdikleri ancak zaman içinde halkın bu rivayetleri aktararak Hacivat ile Karagöz’e yakıştırılan, sıradan görünen sıra dışı yaşamı ve olağanüstü yapıyı pekiştirdiğini

söylemek mümkündür. Büyülü gerçekçi metinlerde olduğu gibi halk anlatılarında da kahramanların, okur veya dinleyicilerin ve anlatıcının olağanüstü durumları sıradanmış gibi karşıladıkları görülür. Bu da büyülü gerçekçi metinlerin başat özelliğidir (Erdem 2011: 180).

Büyülü gerçekçilikte esas olan, gerçek ile olağanüstü arasında, bir anlatım stratejisi olarak sürekli işleyen bir “dengeleme”nin varlığıdır (Erdem 2011: 176). 13. yüzyıl Anadolu’unda ciddi bir varlık gösteren Anadolu Bacılarının, 14. yüzyıla gelindiğinde yavaş yavaş güç kaybettiği görülmekle birlikte geçmişlerine dayanarak kuvvetli, çok iyi kılıç kullanan, at binen yetenekli savaşçı kadınlar olarak filmde yer aldıkları görülmektedir. Filmin bir sahnesinde Kam Ana’nın yanına gelerek “Büyün ak mıdır, kara mıdır” diye sorarlar. Kam Ana, “Akıdır, karasını da bozarım”, der. Bu olağanüstü dünyanın izlerini taşıyan bir o kadar da gerçek yaşamın içinde yer alan konuşmanın hemen ardından Kam Ana güzelliğinden etkilendiği Ayşe Hatun’un kim olduğunu öğrenmek ister: “Bu kimdir?” diye sorar, nasıl dersiniz? Maşallah”, der. Bu diyalog ile olağan dünyanın gerekleri çerçevesinde oğlunu evlendirmek isteyen bir annenin doğal tavrı izleyiciye sunulur. İzleyicinin yolu büyülü gerçekçilikle bir kez daha kesişir. Anadolu Bacıları’nın isteği üzerine Kam Ana cinleri çağırır, Bacılara fal bakar, gelecekte haber verir.

Gerçekliğin, gerçekçi ve büyülü düzeylerinin uyumlu bir bütünlüğünün sağlanması olağanüstü ve tuhaf olanın şaşırtma unsuru olarak veya tekinsizlik uyandıracak bir şekilde sunulmaması, kahramanların da bu tür unsurları yaşamın son derece olağan durumları olarak karşılaması büyülü gerçekçiliğin önemli özellikleridir (Erdem, 2011: 177). Karagöz bir kulağı az duyan, mesleği demircilik olan saf bir yörüktür. Karagöz’ün annesi, onun geleceği hakkında endişe etmektedir. Kam Ana, cinlerinden haber alabilen olağanüstülüğe sahip olmakla beraber, oğlunun geleceğini düşünen olağan bir annedir, yanında Kam olabileceği düşünülen iki kadınla gerekli hazırlıkları yapar. Kam Ana’nın cini kendisine görünür. Bazı taklitlerle bir şeyler anlatır. Cinin dilinden sadece Kam Ana anlar, etrafındakilere aktarır. Kam Ana, cine sorar: “Ölümlüler âlemine nam salacak âdem kimdir?” Bu kişinin oğlu Karagöz olduğunu öğrenir. Saf bir yörük olduğunu bildiği oğlunun, bu işi nasıl yapacağını sorar, o sırada kamera, çadırın kapısına döner. Kapıya gerilen kumaşa, çadırın dışında oyun oynar gibi, dans eder gibi eğlenen Karagöz’ün yansıması düşer. Çadırın dışında varlık gösteren Karagöz ile cinin işaret ettiği ruhun silüeti tıpkı hayal perdesi Karagöz’de olduğu gibi kumaşın üzerinde birleşir. Bir anda hayal gerçek olmuştur, gerçek ise hayale dönüşmüştür.

Büyülü gerçekçilikle aktarılan metinlerde anlatı kişileri için büyülü gerçekçiliğin “büyü”sü, metnin evrenindeki “gerçek”ler kadar “olağan”dır (Ulusoy Aranyosi, 2011: 191). Kam Ana’nın yanındaki diğer iki kadın, cinlerin olağanüstülüklerini bir yana bırakarak, cinlerin haber verdiği olayların nasıl gerçekleşebileceğini sorgulayarak: “Yahu Kam Ana şu oğlan mı nam salacak, cinler oyun etmesin sana?” derler. Kam Ana, cinlerin kendisine oyun etmeyeceğini söyler, içeri girerler. Çadırın kapısında yansıma görüldükten sonra Kam Ana cinleri tekrar çağırır. Bu durumun nasıl gerçekleşeceğini bir kez daha sorgular. Cinin göbeğinden bir “eş” çıkar ve karşısına geçer, bu görüntü karşısında Kam Ana yanındakilere “Başka bir âdem var, anca onunla olur”, “O bunu bulunca tamam olur” diye aktarır. Bu sırada bir başka belirli ve sınırlı mekânda, perdenin arkasından gerçek yaşamdan bir sahne verilir. Hacivat eğlenmektedir.

Büyülü gerçekçilik, fantastik veya gerçeküstücü edebiyat gibi başlı başına bir edebiyat türü olmamakla beraber, farklı edebi türlerin başvurabileceği bir anlatım üslûbu olarak değerlendirilebilir. Bu üslûpla kaleme alınan eserlerde gerçeküstülüğün gerçekle ilişkisini sorgulamaması beklenir (Başer Çoban, 2011: 197). Kam Ana, cinleriyle konuşur, onlardan aldığı bilgilerle Karagöz’ün Hacivat’la “eş” olduğunu öğrenir. Kamera döner, Kam Ana çadırdan çıkar, Karagöz vergi almaya gelenleri Anasına şikâyet eder. Kam Ana, “Şimdi salacam cinleri tepenize, Altun’u bırakın”, der. Bey adına vergi almaya gelen adamlar, “Kam Ana sen cinleri bize değil, Tatar’a sal. Tatar, Eşrefoğlu’dan, Eşrefoğlu bizden ister”, derler. Bu duruma çok sinirlenen Karagöz, olağanüstü bir güce sahip destan kahramanı gibi elleriyle bir genç erkeği kaldırıp yere çalacak güce sahip olduğunu izleyiciye gösterir, gelen adamlar kaçarlar. Bu duruma benzer bir örnek, Altun hastalandığında Karagöz’ün Altun’u ve kendilerine ait olan diğer eşyaların tamamını arabaya yükleyerek arabayı tek başına çektiği sahnede görülür.

Büyülü gerçekçi metinlerin kimi zaman halkbilimine ait unsurları veya halk anlatılarını eserde kullandıkları görülür. Bu unsurlara veya anlatılara eserlerde yer verilmesinin amacı, yaratılan dünyayı okura tanıdık kılmak değil, okuru/izleyiciyi yabancı bir türe alıştırmaktır (Erdem, 2011: 182). Hacivat

ile Karagöz'ü hayal perdesinde görmeye alışmış izleyici, böylelikle "tanıdıklaştırma" bağlamında geçmişte aşına olduğu bir metin ile içsel bir bağ kurarak yeni bir ortam olan sinemada izlediği bu tiplmeleri yadırgamamıştır. Tatar, Eşrefoğlu Beyliği'nden vergi isteyince Bey, Eşrefoğlu Beyliği'nde "birliğin gücü" diye nitelendirilen "Kafinur" adlı elmasın bir elçi ile Tatar'a gönderilmesini emreder. Yanındakiler bu taşın verilmemesi gerektiğini, beyliklerinin gücünün sarsılacağını söylemelerine rağmen Eşrefoğlu Beyi mücevheri gönderir. Bu olayın ardından Tatar'ın Eşrefoğlu Beyliği'ni yok ettiği haberi gelir. Filmde yer alan bu görüntüler, Türk tarihinin sözlü kültür döneminin en önemli anlatılarından Uygurlar'ın *Göç Destanı*nı hatırlatmaktadır. Destana göre, kızlarını Türk beyleriyle evlendiren Çin hükümdarları, prenseslerin yanlarında gönderdikleri müşavirlerin görüşlerini dikkate alarak Uygur Devletini ortadan kaldırabilmek için, Uygurlar için kutsal olan Kutlug Dağı'na ait parçaları kendi ülkelerine götürmek isterler. Uygur Kağanı, akrabalık bağlarına ve güler yüzlerine güvenerek Çinli müşavirlerin bu teklifini kabul eder. Büyük kayaları ülkelerine götüremeyen müşavirler, bu kayaları parçalara ayırıp bir kısmını yanlarına alarak ülkelerine dönerler. Bu taşların götürülmesinden sonra çevrede pek çok felaket gözlenir, Uygur Kağanı bir hastalığa yakalanarak ölür. Uygurlar Karakum'dan Turfan'a göç etmek zorunda kalırlar (Gökdağ ve Üçüncü, 2007: 79-83). Filmin ilerleyen sahnelerinde Kafinur'u tek başına sahiplenemeyeceğini anlayan Kadı Pervane, bir sarraf yardımıyla mücevheri daha çok kişinin sahip olabilmesi için küçük parçalara ayırır. Hacivat ile Karagöz, Sultan Orhan karşısında olanları hicvederken, Ayşe Hatun, Kafinur'un parça parça Kadı Pervane'de, Nilüfer Hatun'da, Vali Eretna'da ve Ahilerde olduğunu görür. Temaşanın ertesi günü Hacivat ile Karagöz'ün felaketleri olur, ölürlür.

Büyülü gerçekçi metinlerde yadırgatıcı olanın kabullenilmesi söz konusu değildir. Metin, kimi zaman gerçeklikten tamamen bağımsız olmadığını göstermek ister (Erdem 2011: 179). Kösemihal, Kadı Pervane ve yardımcısı Çoban bir sofranın etrafında oturmaktadırlar. Kadı Pervane'nin daha önce yaptıklarından haberdar olan Ayşe Hatun gelir ve şehre girmeye çalışan hırsızlara ne olduğunu, bir anda nasıl ortadan kaybolduklarını ima ederek hesap sorar. Çoban, sofranın başındayken daha önce şehrin dışında kesilen kelleyi yanlarındaki torbadan atar, oturup yemeğe devam ederler.

Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? filminde ortaya konulan tarihsel veya kültürel bir gerçeklikten ziyade hayal perdesinden beyazperdeye taşınan göbek deliği olmayan kahramanlar, cinler, kale, kehanetler vb. aracılığıyla sinemasal bir kurgunun varlığının göstergesidir (Özdemir, 2008: 210). Karagöz, Hacivat'ın kendisini kandırarak ineği Altun'u, kasaba sattığını öğrenir. Yolda Hacivat'ı görünce kovalamaca başlar. Karagöz ipek böcekleriyle dolu bir su birikintisine düşer. Kıyafetleri böceklenince Hacivat'tan kıyafetlerini ister, almak için çekiştirir, kıyafet yırtılınca Hacivat'ın göbek deliği olmadığını görür. Hacivat ile Karagöz, Kam Ana'nın yanına gelirler. Hacivat, Kam Ana'ya sorar: "Kim seçmiştir beni?", "Yazgu" diye cevap alır. "Yörük ile Hacivat ün/nam/şöhret salacak öyle mi?" diye düşünür. "Kilitliler" in kullandığı rivayet edilen "sır", "taşın sırrı", suyu taşa çevirmenin sırrını bilen Kam Ana, bunun ancak akıl ve kalbin birleşmesi sonucu gerçekleşebileceğini söyler. Karagöz, kalbi kendisinin temsil ettiğini söyler, bu durumda Hacivat aklın temsilcisi olur.

Hacivat ile Karagöz temaşaya çıkarlar. Ancak Karagöz bir oyun içinde olduğunu bilmemektedir. Hacivat, Karagöz'ün oyun olduğunu bilirse doğal olarak davranamayacağını düşündüğünden gerçeği Karagöz'e söylemez. Oyun içinde Karagöz annesini öldü bilir, tam bu sırada Kam Ana temaşaya aniden gelir. Sahnede olduklarını bilmeden Karagöz'e yiyecek verir. "Hadi minarenin kalıbını sökün, ben büyüsünü ederim" der, gider. Her iki sahnede de, olağanüstü ile gerçek arasındaki bu geçişkenlik sorgulanmaz, doğal karşılanır. Herkes olanı biteni seyretmeye devam eder.

Kam Ana yanlarından ayrılır, taşın sırrının tutması için ateşin etrafında döner. Daha sonra caminin inşaatına gider. Kam Ana cinleri çağırır, gelmezler. Büyü yapmaya çalışırken yorulur ve minarenin dibinde uyuyakalır. Kadı Pervane'nin adamları Hacivat ile Karagöz'ü Sultan Orhan'ın gözünde kötü duruma düşürebilmek için minarenin kalıbını gizlice açarlar. Kam Ana, minareden dökülen harcın altında kalır ve ölür.

Türklerin geçmiş inanç sistemlerinden pek unsur günümüz inanç sistemiyle sentezlenerek aktarılmaya devam etmektedir. Kam Ana kalıptan dökülen harcın altında kalarak hayatını kaybetmiştir. Bulduğu yer bir yatıra dönüştürülür (Aça ve Aça, 2009: 17). Olağanüstü güçlere sahip olağan bir anne rolüyle filmde yer alan Kam Ana'nın daha önce gelecekte haber alan bir kişi iken aniden bu özelliğini ve gücünü kaybedişi, geçiş döneminin sembolik bir ifadesi olarak değerlendirilebilir.

Kadı Pervane'nin oyunuyla ölmeye gönderilen Hacivat ile Karagöz'ün kellesi, halkın gözlerinin önünde vurulmak üzere inşaatın olduğu yere götürülür. Hacivat Karagöz'e "Korkma Karagöz'üm senin göbek deliğin yoktur, yaşamamışsın ki ölesin", der. Kelleleri vurulur. Buna rağmen kelleler düştükleri yerde konuşmaya devam ederler. Ahali ise bir şey olmamış gibi ikilinin söylediklerine güler. Aralarından bir kadın "ben dediydim, söz dinlemeyenin hali budur", der.

Karagöz'ün temel malzemesi harekettir. Oyun, perdede hareketin gerçekleşmesiyle başlar. Hayâlinin, tasvirleri hareket ettirmesiyle seyirci ile oyun arasında bir bağ kurulur. Hareketin seyirciye görünmesini sağlayan araç ise "gölge"dir. Hayâli, perdeden çekildiğinde ışık söner, gölge/hareket kaybolur. Oyun sona erer. Perdedeki oyunun kendine göre bir gerçeklik zemini olduğu için "gölge"nin hareketle ilişkisinin mâhiyeti, gündelik hayatta yaygın kullanılan "gerçek"le ilişkilendirilmesi açısından önem arz eder. Oyunda bir deneyim alanı olarak konumlanan "hareket", seyircinin günlük hayatındaki deneyimleriyle örtüşür. Hareketle kurulabilen bu ayrıcalıklı ilişki, *Karagöz*'ün geniş kitlelere yayılabilmesini sağlamıştır. Hayatla kurulan dolaysız ilişkinin bir benzeri *Karagöz*'de görülebilmekte, gözün gördüğü ve kulağın duyduğu gerçek, *Karagöz*'ün perdesinde "gölge"nin "gerçek"liği aracılığıyla izleyenlerine dolaysız bir bağ kurarak ulaşmaktadır (Pay, 2012: 25). Dimitri ve Ayşe Hatun, Hacivat ve Karagöz'ü evden almaya gelir, gölgeleri evin duvarına yansıyan Hacivat ile Karagöz, ateş etrafında dönerek hazırlık yaparlar. Kam Ana büyü yapmaya gider. İkili, Sultan Orhan'a oyunu sunarken gölgelerine bakarlar ve gerçekler temaşaya dönüşür. Bir başka sahnede Karagöz ile Ayşe Hatun'un ellerinin gölgeleri yansımada birleşir. Oyun biter, Sultan Orhan sorar: "Bu oyun mudur gerçek midir?" Hacivat cevap verir: "Hem oyundur, hem gerçektir, masal gibi." Sultan Orhan'ın "sanki oyun değil, hakiki" ifadesi gerçek ile hayal arasındaki çizginin inceliğini izleyiciye sunar. Büyülü bir yaşamı izleyen seyirci, Sultan Orhan'ın ifadeleriyle kendini gerçek yaşamın içinde bulur.

Anlatının rivayetlerine uygun olarak Ahi Birliği'nin başkanı Şeyh Küşteri, sebep olduklarından kendini suçlu hissederek, Hacivat ile Karagöz tasvirlerini oynatır. Filmin sonunda tasvirlerin yansıtıldığı perde gösterilerek, "bu dünyaya örnektir, bu ruhun ışığıdır" denir. Bu kez cinler tekrar ortaya çıkar. Bunun üzerine "bu da ete kemiğe bürünmüşlüğü, âdemin halidir. Bu ruh ışığı artlarından aydınlattıkça resimler ve vücutlar bu dünyada görünür olurlar. Işık sönünce vücut kaybolur gider, geriye bomboş bir dünya kalır" ifadeleriyle film tamamlanır.

Filmde âdeta bir yazar görevi üstlenen anlatıcı Ezel Akay, büyülü gerçekçi metinlerin önemli özelliklerinden biri olan "yazarın ketumluğu"nu film boyunca korumayı başarmıştır. Süreci yargılamadan aktararak seyircinin hayal ile gerçek arasında kurduğu gizemli yolu büyülü bir kurgu içinde izleyiciye iletmeyi başarmıştır.

3. HACİVAT İLE KARAGÖZ'ÜN GÜNCELLENMESİNE DAİR

Geçmişten günümüze toplumsal anlamda düzenlenen pek çok oyun, ritüel ve pratik, kültür taşıyıcılığı görevini üstlenmiştir. Oyunun istisnai ve benzersiz olma durumu, gönüllü olarak büründüğü gizem havası içinde en belirgin şekilde ortaya çıkar. Küçük çocukların oyununda bile görülen bu gizem, oyunu çekici kılar (Huizinga, 2015: 30). İzleyicide uyanan merak duygusu perçinlenir.

Eğlenerek öğrenme gerçekleşirken, kuşaklar arası aktarım da sağlanır. Değişen yaşam koşulları eğlence alanlarını yeni mekânlara taşımıştır. Birincil sözlü kültür döneminden ikincil sözlü kültüre geçilmesiyle birlikte toplumlarda özellikle kültürel alanlarda görülen değişimler ve dönüşümler çağın bir gereği halini almıştır. Çağlar içinde teknolojik gelişmeler, değişimler radyo, televizyon, sinema, internet aracılığıyla kültürlerin aktarılmasına katkıda bulunan yeni kanallar olmuştur.

Kültürün büyük bir bölümünün genellikle eğlence içinde yaratıldığı, geliştirildiği, değiştirildiği ve yaşatıldığı düşüncesinden hareketle toplumların kültürel geçmişlerini açıklama, günümüz koşullarını yorumlama, gelecekleriyle ilgili öngörü ve planlamalar yapmada eğlence araştırmalarından elde edilen verilerin ve sonuçların dikkate alınması gerektiği vurgulanmıştır (Özdemir, 2005: 346). Türkiye'de halk tiyatrosu ile sinema yakından ilişkilidir. İlk dönemlerde sinema salonları bulunmadığından filmler, halk tiyatrosunun icra ortamlarında kimi zaman da Karagöz perdesinde gösterilmiştir. Değişen toplum ve zevkler, farklı bir kültürel döneme ait tiyatro geleneklerinin yaşamasını engellemiştir. Değişen bağlam, yenilenemeyen gelenekleri etkisizleştirir, kültürel belleğin çağdaş yorumlarını bekleyen bölümüne gönderir (Özdemir, 2008: 202-203).

Filmde, geleneksel Türk tiyatrosunun iki önemli tipi, 14. yüzyılın tarihî, dinî, siyasi, sosyal ve kültürel şartlarına, yaşanan değişim ve dönüşümlere ve bu değişim ve dönüşümden kaynaklanan çatışmalara bağlı olarak yeniden yorumlanmıştır (Aça ve Aça, 2009: 19). *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filmi gerek filmin geçtiği çağda yaşananlara eleştiri olarak sunulan hikâyesiyle, gerekse çağını aşarak hem Karagöz'ün oluşum mitine hem de Karagöz metinlerine dair yeni bir yorumla geleneğin yeniden yaratım sürecine katkıda bulunmaktadır. Bu sayede gelenek süreklilik sağlar. Geçmişe ait bilgilerin bugüne ait yorumlarla birleştirilmesiyle oluşan gelenek, yorumlandıkça çeşitlenir, yeniden yaratılır. Ezel Akay'ın *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* adlı filminde yaptığı da geleneksel Karagöz'ü yorumlayarak yeniden yaratmak olmuştur (Hacıalioğlu, 2010: 38-39).

Kültürel değerlerin sürekliliği, geleneğe ait unsurların değerlendirilerek çağın gereklerine uygun olarak şekillendirilmesiyle sağlanacaktır. *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filminde, geleneksel Türk tiyatrosunun bu son derece önemli ikili tipinin yeniden yorumlandığı, günümüz insanların bu tiplerden haberdar edildiği, bilenler için ise geçmişle bir bağ kurulduğu, bu sayede geleneğin hatırlanmasına yardımcı olarak güncellendiği ve yaşatılmasına katkı sağladığı görülmüştür.

4. SONUÇ

Bir terim olarak uzun yıllar tam anlamıyla tanımlanamayan, olağanüstülük ile gerçekçiliğin bir arada sunulduğu büyülü gerçekçilik, fantastik, tekinsizlik, olağanüstülük türlerinden farklı bir üslup olarak resimden sonra sanatın diğer dallarında ve edebî eserlerde başarı ile kullanılmış ve dünya literatüründe okuyucuları/izleyicileri tarafından ilgiyle karşılanmıştır.

Büyülü gerçekçilik üslubunun *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filminin başından sonuna hissedildiğini söylemek mümkündür. Oyun kavramı etrafında hayal ile gerçeğin bulunduğu Karagöz perdesi, rivayet ile gerçeğin bulunduğu Karagöz oyunları değişen çağın gerekleri çerçevesinde sinemada kendine yeni bir meca bulurken, izleyiciler için hayal ile gerçeğin izdüşümü olarak perdeye yansımıştır.

Çağlar içinde değişen, dönüşen ihtiyaçlar, gelişen teknolojinin yardımıyla geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Halk biliminin başlıca işlevlerinden biri olan eğlenmenin, sinema aracılığıyla kültürel unsurların aktarılmasında eğlenerek öğretmeye ve kültürün gelecek kuşaklara taşınmasına vesile olduğu görülmektedir.

Gelenekten aldığı ilhamla Türk halkının gönlüne taht kuran Karagöz oyununun *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filmiyle sinema perdesine taşındığı, konusu ve kurgusu ile doğaçlama olarak oynanan geleneksel Karagöz oyununun günümüz koşullarına başarı ile uyarlandığı söylenebilir.

KAYNAKÇA

- AÇA, Mehmet ve Mustafa Aça, (2009), “Hacivat ile Karagöz’ü Belli Bir Döneme Tarihsel Kişilikler Olarak Konumlandırma Çabalarına Sinemadan Bir Örnek: “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” Film”, *Türklük Bilimi Araştırmaları (TÜBAR)*, S.XXVI, s.9-20.
- AND, Metin, (1985), *Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri-*, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- AND, Metin, (2003), *Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı-*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BARS, Mehmet Emin, (2012a), “Oğuz Kağan Destanı’nda Büyülü Gerçekçilik”, *JASSS- The Journal of Academic Social Science Studies*, C.5, S.6, s. 27-38.
- BARS, Mehmet Emin, (2012b), “Ferhat ile Şirin Hikâyesi’nde Büyülü Gerçekçilik”, *Turkish Studies- International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, C.7, S.4, s. 995-1008.
- BARS, Mehmet Emin, (2013a), “Mitlerde Büyülü Gerçekçilik” *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, S.2, s.219-230.
- BARS, Mehmet Emin, (2013b), “Efsanelerde Büyülü Gerçekçilik Üslubu”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, S.27, s.127-135.
- BAŞER ÇOBAN, Seda, (2011), “Dede Korkut Kitabı ve Büyülü Gerçekçilik”, *Millî Folklor*, S.91, s.195-203.

- BOWERS, Maggie Ann, (2004), *Magic(al) Realism*, London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- DİLEK, Esra Derya, (2011), “Efsaneden Büyülü Gerçekçiliğe”, *Millî Folklor*, S.91, s.204-209.
- GÖKDAĞ, Bilgehan Atsız ve Kemal Üçüncü, (2007), *Başlangıcından Günümüze Türk Destanları*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ELÇİN, Şükrü, (1998), *Halk Edebiyatına Giriş*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ER, Rabia Nesrin, (2010), *Angela Carter’ın Kanlı Oda ve Diğer Masallarının ve Büyülü Oyuncakçı Dükkânı Romanının Çevirilerinin Büyülü Gerçekçilik Bağlamında Eleştirisi*, Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mütercim Tercümanlık Anabilim Dalı, Muğla: Yüksek Lisans Tezi.
- ERDEM, Servet, (2011), “Büyülü Gerçekçilik ve Halk Anlatıları”, *Millî Folklor*, S.91, s.175-188.
- HACIALİOĞLU, Ahmet, (2010), *Görsel Bir Yaratım Olarak Gelenek: Hacivat ve Karagöz Neden Öldürüldü Örneği*, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Yüksek Lisans Tezi.
- HUIZINGA, Johan, (2015), *Homo Ludens Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme-*, (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ONAY, Ebru, (2011), “Gölgesizler’de Masal, Efsane ve Büyülü Gerçekçilik”, *Millî Folklor*, S.91, s.221-225.
- ÖKTEMGİL TURGUT, Canan, (2003), *Latife Tekin’in Yapıtlarında Büyülü Gerçekçilik*, Ankara: Bilkent Üniversitesi Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- ÖZDEMİR, Nebi, (2005), *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDEMİR, Nebi, (2008), *Medya Kültür ve Edebiyat*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- PAY, Murat, (2012), *Gölge Oyunu Karagöz ve Sinema*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlahiyat Anabilim Dalı İslam Tarihi ve Sanatları Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- SAKAOĞLU, Saim, (2003), *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- TODOROV, Tzvetan, (2004), *Fantastik-Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım-*, İstanbul: Metis Yayınları.
- ULUSOY ARANYOSI, Ezgi, (2011), “Edebiyatta Büyülü Gerçekçiliği “Büyü”sünün Menşei Üzerine: Sosyal Adaptasyon Araçları Olarak Masallar”, *Millî Folklor*, S.91, s.189-194.
- YİVLİ, Oktay, (2013), “Hasan Ali Toptaş’ın Kayıp Hayaller Kitabı’nda Büyülü Gerçekçilik” *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-Sosyal Bilimler-Karşılaştırmalı Dil-Edebiyat-Eğitim Özel Sayısı*, S.8, s.1541-1549.
- https://www.youtube.com/watch?v=sn7WF6_CoE4 Erişim Tarihi: 02.10.2018