



TÜRÜK

2026, Yıl/Year: 14, Sayı/Issue: 44, ISSN: 2147-8872

TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi
TURUK International Language, Literature and Folklore Researches Journal

Geliş Tarihi / Date of Received: 02.02.2026

Kabul Tarihi / Date of Accepted: 20.03.2026

Sayfa / Page: 13-24

Research Article / Araştırma Makalesi

Yazar / Writer:



Dr. Öğr. Üyesi Eyyüp Ay

Gaziantep Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Arkeoloji Bölümü,
Protohistorya ve Önasya Arkeolojisi ABD.

ay@gantep.edu.tr / eyyupay@gmail.com

TÜRK GÖLGE OYUNUNDA KÜLTÜREL KATMANLAŞMA: HACİVAT-KARAGÖZ TIPOLOJİSİNİN HURRO-HİTİT İKONOĞRAFİSİ VE ANTEP "HANEG" GELENEĞİ BAĞLAMINDA ETNO-ARKEOLOJİK BİR OKUMA DENEMESİ

Öz

Karagöz bir Türk Gölge Oyunu olarak tanınır olmakla birlikte, kökenine ilişkin farklı önerilerde bulunulmuştur. And geniş kapsamlı çalışmasında oyunun karakterlerini, diyalog ve hiciv repertuarını, ikonografik özelliklerini derlemiş, Türk halkının seyirlik gösterisi açısından tarihsel gelişimini ayrıntılarıyla anlatmış, ancak kökenini Anadolu dışında Mısır'a, Eyyübi dönemine bağlamıştır. Yavuz dönemindeki popülerliği, tarih dışı ikonografik özellikleri ve Mısır fethi üzerinden bir saray eğlencesi haline gelmesi bu seyirlik oyununun "dışardan" getirilmiş gibi anlaşılmasını kolaylaştırmıştır. Ayrıca bazen Greko-Romen kültürleriyle, Kapadokya'da yaygın mimus kaba halk komedi sanatıyla ilişkiselliği de tartışılmıştır. Ancak Hacivat-Karagöz tiplmesi ister gölge oyunu ister orta oyunu formatında olsun ikonografisi, atışma biçimleri, dil, söz ve figüratif sanat ile Haneg yapma tarzları, yerli bir arka palana gönderme yapıyor gibidir. Gölge oyununun oyun materyali, yapım tekniği ve boyama şekli ile perde arkası ışık yansıtma geleneği ise bizi uzak diyarlara, Çin-Malezya gibi Uzak Doğu'ya götürüyor. Bu bağlamda Anadolu'nun Tarihöncesi ikonografisi ile uzak doğu oyun sanatını bir araya getirme potansiyeli olan yegâne kültür, Çin

Seddinin dibinden kalkıp gelerek Anadolu'yu yurt edinen Türk kültürü olmalıdır. Şu hâlde Hacivat-Karagöz gölge oyununun bu iki uzak geçmişine arkeolojik bir perspektifle incelemek ve bu bireşimin tarihsel seyrini ortaya koymak gerekir. Bu zorlu yolculuğu yapabilmek için bu çalışmada arkeolojik, antropolojik, eskiçağ dilleri ile etno-arkeolojik yöntemler denenmiştir. Kültürel katmanlaşma sadece dikey, zamansal bir stratigrafi değil, yatay düzlemde anımsama ve ötekini içinde taşıma bağlamında farklı özne ve nesnelere sürekli etkileşim halinde olan bir dolanıklık sürecidir de. Dolayısıyla bu çalışmada Hacivat-Karagöz seyirlik oyununun, dünü-bugünü bu dolanık ilişkisellik ve etkileşim süreci bağlamında da tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Hacivat-Karagöz, Seyirlik Oyun, Hitit Ortostatları, Festival, Haneg, Gülmece, İkonografi

CULTURAL LAYERING IN TURKISH SHADOW PLAY:

AN ETHNO-ARCHAEOLOGICAL READING ATTEMPT OF THE HACIVAT-KARAGOZ TYPOLOGY IN THE CONTEXT OF HURRO-HITTITE ICONOGRAPHY AND THE ANTEP "HANEG" TRADITION

Abstract

Although Karagoz is recognized as a Turkish Shadow Play spectacle, various proposals have been made regarding its origins. In his comprehensive study, And compiled the characters of the play, its dialogue and satirical repertoire, and its iconographic features, detailing its historical development as a folk spectacle of the Turkish people, yet he linked its origins to Egypt during the Ayyubid period, outside of Anatolia. Its popularity during the Yavuz era, its ahistorical iconographic features, and its transformation into a court entertainment through the conquest of Egypt have facilitated the perception of this spectacle as having been "imported" from abroad. Additionally, its connections to Greco-Roman cultures and the mimus—a coarse folk comedy art widespread in Cappadocia—have also been discussed. However, the Hacivat-Karagöz typology, whether in shadow play or “orta oyunu” format, appears to reference a local background through its iconography, forms of banter, language, verbal expressions, figurative art, and styles of Haneg-making. Furthermore, the play's material, production technique, painting style, and the tradition of backstage light projection lead us to distant lands, such as the Far East of China and Malaysia. In this context, the sole culture capable of uniting Anatolia's prehistoric iconography with Far Eastern play art must be the Turkish culture, which originated from the base of the Great Wall of China and settled in Anatolia as its homeland. Therefore, it is necessary to examine the Karagoz Shadow Play from an archaeological perspective in relation to these two distant pasts and to elucidate the historical trajectory of this synthesis. To undertake this challenging journey, this study employs archaeological, anthropological, ancient languages, and ethno-archaeological methods.

Cultural layering is not merely a vertical, temporal stratigraphy, but also a process of entanglement in the horizontal plane, involving remembrance and the carrying of the other within, where different subjects and objects are in constant interaction. Accordingly, this study will also discuss the Hacivat-Karagöz spectacle's past and present within the context of this entangled relationality and interaction process.

Keywords: Hacivat-Karagoz, Spectacle Play, Hittite Orthostats, Festival, Haneg, Humor, Iconography

GİRİŞ

“Dünya Hayatı; ancak ve sadece seyirlik bir hayalden: oyun oynamak ve seyredip oyalanmaktan ibarettir...” En’am 32.

“Worldly Life; is nothing but mere spectacle, playing games, and watching to pastime...”

Oyun oynamak insanlaşma ve uygarlaşma sürecinde önemli bir aşama, hayatın inceltilmesine dair bir sahnedir: sosyalleşerek stresini yönetmek, korku ve yalnızlığını gidermek, söz ve davranış varlığını disipline edip, uzayda kendine bir konum belirlemek. Orada kalıcı, yerleşik hale gelmek, çevresindeki topografyaya uyumlanmak ve bu bağlamda avlanma stratejisi ve savaş oyunları geliştirmek, manzaraya/uzama dair anılar biriktirip kültür yaratmak, manevi duyular biriktirmek bağlamında Homo Ludens insanlık tarihinde önemli bir aşamayı imler (Huizinga 2013). Huizinga’nın savladığı gibi “önce oyun var(mıy)dı” bilinmez, ancak oyunun arkeolojik kayıtlarının epey geriye gittiği açıktır. Üretici/Gelişkin Neolitik Çağ Çatalhöyük buluntuları arasında oyuncak aşık kemiği, zil ve insan ve hayvan figürinleri yaygın olarak ele geçmiştir (Hodder 2005: 7-10). Kişisel gelişim zekâ oyunları, stratejik savaş oyunları ve beden eğitimi oyunları gibi oyunlar Eski Tunç Çağı kent devrimiyle bağlantılı olarak, Ur kral mezarlarında, Siirt Başur Höyük yönetici elitlerinin mezarlarında ve Sumer-Akad, Babil-Asur tasvirli sanat eserlerinde nispeten erken zamanlarda ortaya çıkmış gibidir (Roaf 1996: 92-95; Sağlamtemur 2018: 54-59). Seyirlik oyunlar ise daha geç zamanlarda, Orta ve Geç Tunç Çağında; özellikle Anadolu’da Eski Hitit Kült Vazolarında, Hitit İmparatorluk Çağı Alacahöyük Ortostatlarında ve en çok da mizah içeren örnekleriyle Geç Hitit Karkamış, Halep ve Karatepe Ortostatlarında insan kültürü dağarına girdiği anlaşılıyor (Alp 1999; Ünal 2016a; Sipahi 2019: 71-97; Ay 2025: 59-76). Hitit İmparatorluk Çağı metinlerinde bu tip oyunların kült ve bayramlarla bağlantılı oynanma ve anlatımları da bulunmaktadır. Nitekim bu ritüelistik performansların hemen hepsi daha önceleri Hatti ve Hurri kültürleri olarak Hitit dini ritüellerine girdikleri kabul edilir (Ünal 2020: 191-194). Ancak bu tip seyirlik sahne oyunlarının profanlaşması ve daha çok eğlence amaçlı hale gelmeleri muhtemelen Hitit İmparatorluğunun yıkılışından sonra, Hatti ülkesindeki kutsal mekânlarını ve bağlamlarını kaybettikten sonra olmuştur (Drews 2014). Böylece Krali ve Dini (tapınak) himayelerini kaybedince, Kuzey Suriye’de üç yüz yıl sonra ortaya çıkan yeni (Geç Hitit-Arami-Asur-Fenike-Filistin) otorite ve hamilerinin eğlencesi haline gelmiş olmalıdır. Makalemizin konusu olan Hacivat-Karagöz seyirlik oyununun uzak geçmişine dair bu projeksiyondan sonra oyunumuzun daha özellikli olarak teşhis edilebildiği Geç Hitit-Arami-Filistin

ortostatlarındaki mudhik sahne/gülme-gülmece oyunlarının betimlerine geçebiliriz (Çambel 1948: 142-167; Akurgal 1993; Kohlmayer 2009; 190-202; Balcıoğlu 2018: 58-165).

Hitit İmparatorluk Çağı dinî bayramları başta tanrılar ve onları temsil eden başrahip/başçoban kral ve ailesi olmak üzere, ruhban sınıfı ve geniş halk kesimleriyle kalabalık bir şekilde kutlanırdı. Farklı mevsim, ay ve günlere dağıtılmış uzun süreli ve farklı şehir ve mekânlarda, farklı aktörler tarafından etap etap icra edilen ritüeller ve sergilenen oyunlarla bir festival havasında geçerdi. Bu süre içinde tanrılara kurban olarak sunulan ve katılımcılar tarafından yenilen yemekler için on binlerce büyük ve küçükbaş hayvan kesilir, tanrıların şerefine sunulan tonlarca şarap ve bira tüketilirdi. Dini ritüellerin yanı sıra dans, müzik ve çeşitli oyunlar sergilenirdi. Bu oyunlardan bir kısmı da farklı kült ve eyalet merkezlerinden, özellikle Adana yöresinden Kizzuvatna'dan gelen yaşlılar, uzman rahipler ve çeşitli (köpek, kurt, arslan, leopar, ayı) maskeler takan, havlayan, uluyan "profesyonel" oyuncular tarafından sergilenirdi. Kilişra ve Tişşaruliya şehirlerinden gelen kadınların dışında bu oyuncuların hepsi erkekti. Törenlerde soylular mavi ve beyaz renkli gömlekler, kadın ve erkek oyuncular ise kırmızı renkli gömlekler giyerdi. Oyuncular çok süslüydü; gümüş kemerler, şingır-mıngır altın takılar, abartılı makyajlar ve renkli, parlak kıyafetler giyerdi (Ünal 2016b: 79-106). Tapınağın avlusunda sergilenen "Hanne" oyunu bir tür yargılama, didişme ve birisine karşı koyma gibi iyi ile kötünün kapıştığı, sevap ile günahın yarıştığı bir yargılama ve karar verme sahnesiydi (Ünal 2016b: 148-149). Bir grup iyiliği, diğer grup kötülüğü savunur ve oyun/ayin genellikle iyinin kötüyü galip gelmesiyle son bulurdu. Bu festivaller ve kutlama ritüelleri sadece Hatti ülkesinde ve Hatti Tanrılarıyla icra edilirdi, ancak IV. Tuthaliya döneminde AN.TAH.ŞUM. Bayramında bir istisna yapılmış, bu kutlamalar Güneydoğu Anadolu ve Kuzey Suriye'ye kadar uzanan geniş bir bölgeye yayılmış, oraların tanrıları da kutlamalara dâhil edilmiştir (Ünal 2016a: 99-104).

Materyal Analizi ve Kronolojik Yapılandırma

Hitit dini ve ona ilişkin kutlama ve ritüeller ayrıntılı bir şekilde yazılı olarak binlerce tablette kayıt altına alınmış, arkeolojik kazılarda bu tabletler açığa çıkarılmış ve okunup yayınlanmış, başta Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi olmak üzere dünyanın birçok müzesinde sergilenmektedir. Ancak konumuz açısından önemli bir diğer bilgi kaynağı ise Hitit şehir surlarını ve saray ve tapınak duvarlarını süsleyen ortostatlardır. Ortostatlar, yazılı belgelerde ayrıntılı bir şekilde anlatılan ritüellerin ve bayram şenliklerinin bir görsel sahnesi, seyirlik alanı olarak düzenlenmiş, bir film şeridi gibi ibadetler, kutlama ve hokkabazlıklar hiyerarşik bir düzen içinde ardı sıra betimlenmiştir. Bir film şeridine alınıp hızlandırıldığında adeta günümüz bir filmi gibi ardışık düzenlenmiş seyirlik sahneler gözlerimizin önünden akar. En erken örnekleri Alacahöyük'te, şehre giriş sağlayan sur kapısının sağlı-sollu yerleştirilmiş ortostatlarında görülür. Giriş yapana göre sağda tanrıça ve ona yönelmiş kraliçe ve maiyeti ile kutsal varlıklar, solda ise kral ve maiyetindekilerin kurban sunumu yapmak üzere fırtına tanrısına (atribütuna) yönelmiş, hareket halindeki tören alayı yer alır. Kral ve maiyetindekilerin arkalarında ise merdiven tırmanan, kılıç yutan ve maymun oynatan sirk gösterimindeki katılımcıları betimler. Böylece yazılı belgelerden ve kısmen kült vazolarından bildiğimiz bayram kutlama ve ritüellerini daha yakından tanımış oluyoruz. Dahası yazılı belgelerdeki teatral oyunların ve bu tip akrobatik gösterilerin imparatorluk çağında ritüelize edilmiş bir tür seyirlik oyunlar olduğunu söyleyebiliriz. Ancak MÖ. 1200'lerde imparatorluk çöktükten ve karanlık geçen

yaklaşık 300 yıl sonra, Kuzey Suriye’de, Güneydoğu Anadolu’da ortaya çıkan Yeni Hitit/Geç Asur ortostatlarında betimler aynı kanon üzerinden devam etmekle birlikte, betimler daha bir sekülerleşmiş gibidir. Tanrıların yanı sıra kral ve ailesinin daha görünür olduğu, günlük yaşamda sosyalleşmenin, yemek yeme, çocuklarla vakit geçirme, avlanma, süslenme ve ip eğirme-dokuma gibi dindışı yaşamın, hobilerin daha bir öne çıktığı, teatral gösterilerin daha bir gülmece-güldürmece bir ton aldığını söyleyebiliriz (Darga 1992; Akurgal 1993; Çambel-Özyar 2003; Kohlmayer 2009; Balcıoğlu 2018; Ay, 2025).

Şimdi de Karagöz Orta/Gölge oyununa kaynaklık ettiğini düşündüğümüz Hitit yazılı belgelerinde anlatılan ve Hitit Şehir Ortostatlarında betimlenen ritüellerin, Haneg¹ ve performansların günümüze nasıl ulaşmış olabileceğini, ulaşma imkânlarını test edelim. MÖ. 1200’lerde tarihe karışan Hitit İmparatorluğu’nun insan bakiyesi ve kültür mirası Güneydoğu Anadolu bölgemizde, Kuzey Suriye ve Filistin’de kurulan ve literatürde çoğunlukla Arami/Geç Hitit krallıkları adıyla anılan Halep, Karkamış ve Karatepe şehir devletlerine intikal etmiştir. Nitekim imparatorluk yıkılmadan yaklaşık 30 yıl önce IV. Tuthaliya döneminde, bu dinî ritüellerin ve gösteri oyunların kutlanmasına Kuzey Suriye, Adana-Karkamış-Halep yöresi tanrıları da dâhil edilmiştir. Bu bağlamda MÖ. 10-7. yy. arasına tarihlendirilen Halep-Karkamış ve Karatepe Ortostatları üzerinde Hatti/Hurri/Hitit ritüelleri ve seyirlik oyunlarının nakşedilmesi anlaşılır bir olgu olarak belirir. Ayrıca Hurri-Hatti-Hitit din ve mitolojisinin Grek mitolojisini etkilediği artık bir sır olmaktan çıkmıştır. Dahası Homeros’un İlyada’sındaki Grek tanrılarının ve mitolojik anlatıların Hurri-Hatti-Hitit tanrı ve mitoslarının bir transformasyon ve adaptasyonu olduğu genel kabul görmeye başlamıştır. Bu bağlamda gerek coğrafi uzaklık ve gerekse yaklaşık 100 yıllık kronolojik farklılığın nasıl giderileceği konusu Antalya yakınlarındaki Elmalı Tumulus’unda yapılan arkeolojik kazılardan elde edilen veriler, özellikle fildişinden yapılmış iki çocuklu bir kadın figürünün üslup ve ikonografisi bu geçiş bölgesinin rotasını ve zamansal boşluğunu doldurmuş, MÖ. 6 yy.’da yazıla hale gelen Grek mitoslarının ve bu tarihlerde start alan Grek tiyatrosunun Hurri-Hatti-Hitit ritüel ve Haneglerinden adapte edildiğini söylemek mümkün hale gelmiştir. MÖ. 7. yy. başlarına tarihlendirilen bu figürünün ortaya koyduğu gibi Hitit sanatı Akdeniz kıyılarından Batı Anadolu’ya ulaşmış, Lidya ve Frigya sanat ve mitosuna kök salmış, oradan da karşı kıyıya geçerek Grek-Roma dinini ve sanatını tohumlamıştır. Böylece Bizans mirası üzerinden, Hitit-Türk Gölge Sanatı arasında bir tevarüs iddiasını ortaya koyabilir, ete kemiğe büründürebiliriz (Jacob 2015; Tietze 1977; Akurgal 1993; Kohlmayer 2009; Şare 2010; Ay 2021; Ay 2025).

Türk Karagöz Gölge Oyunu ve Türk Orta Oyunu

Türk Karagöz Gölge Oyunu hayali bir anlatıcının göstermelik olarak kullandığı kukla kişilerinin arkadan verilen ışıkla gölgelerinin perdeye yansıtılarak, seslendirip oynattığı/oynadığı bir oyundur. Oyun karakterlerinin kuklaları manda veya deve derisinden yapılmıştır. Kuklaların

¹ Hanek: söz, lakırdı ve konuşma, Arapça’da alt çene anlamına gelir. Yerel ağızlarda, Azerbaycan alanında, şaka, eğlence olarak kullanılır (Eren 1999:172). Gaziantep’te Haneg olarak telaffuz edilir ve sohbet etmek, şakalaşmak, çene çalmak, daha çok da gülmece şeyler anlatıp eğlenmek, arkadaşları eğlendirmek anlamında kullanılır. Konu daha çok zıtlıklar, çelişkiler, küçümsemeler ve yanlış anlamalar üzerinde kuruludur. “Haneğin Oluğu” ise şakanın bayatı/tatsız-tuzsuz, kaba olanı anlamına gelir. Bazen kelimenin sonundaki “g” sesi de düşer, “Hane edig yoğrum” şeklinde duyulur. Burada özel bir terim olarak kullanıldığı için büyük harfle yazılmıştır.

ikonografisi ve giyim tarzları dönemin Osmanlı giyim ve ikonografisine yabancıdır ve sanki bu tip bir hayal oyunu için tasarlanmış ya da dışarıdan, başka bir kültürden ödünç alınmış gibidir. Kıyafet ve ten renkleri kök boya ile renklendirilmiştir. Geleneksel olarak renkler siyah-beyaz ve kırmızı-mavi ağırlıklıdır, geç dönemlerde yeşil ve sarı da kullanılan renkler arasındadır (Sevin 1968: 53-56). Karagöz gölge oyunu dönemin izleyicisi açısından gerek teknik yapım ve teatral sunumu, gerekse tiplerin ikonografisi açısından bakıldığında, tipler yaşanan anın dışından çıkagelen hayali kimseler olduğu düşlenebilir.² Böylece seyirci açısından bir oyunu çekici kılacak, merak uyandıracak gerekli psikolojik alt yapıyı içinde hazır bulundurur. Ancak karakterler konuşmaya başladığı anda izleyicilerin konu-konuşusu, mahallesindeki manavı, camisindeki imamı gözü önünde canlanır ve oyunla ünsiyet kurarak kendini açar, duygudaşlık yapar. Teatral oyundan beklenen transandantal esrimelere kapı aralamalar, psikolojik gevşeme ve hayal uçurtmalar kendini açığa verir. Böylece seyirci gerçek hayat ile kurgusal hayat arasında gidiş-dönüşler yaparak duyguları esner, estetize olur, yeni duyarlılıklar geliştirir.

Oyun karakterlerinin, Hacivat ile Karagöz'ün diyalog ve atışmaları daha çok zıtlıklar ve kültürel farklılıkları, kentli-taşralı incelik ve kabalıkları, okumuş-cahil inatlaşması ve küçümsemeleriyle bunun tetiklediği yanlış anlama, cedelleşme, kinaye ve görgüsüzlüklerin teşhir edilmesiyle ortaya çıkan durum komedisidir. "Hayali" bir oyuncu tarafından teatral bir performans olarak sahnelenir. Bazen mahalle dedikodusu kıvamındaki etnik ya da meslek erbabı tiplerin tartışmaya dâhil edilerek alaya alındığı, beceriksizliklerin Hane(g) tarzında hicvedildiği durumlar da söz konusudur. Aslında bu tip dilemma, çelişki ve talihsizlikler üzerinden gelişen benzer diyaloglar Hitit dini ritüellerinde tanrıların, kulları olan insanların dualarındaki talep ve dileklerinin çoklu dilsel kullanımı ve farklı tanrılarla ilişki kurma sorunlarından, kaynaklanan yanlış anlama/anlaşılma durumlarında da kara mizah tadında, traji-komik durumlar ortaya çıkar.³ Ayrıca ritüelden törene geçiş bağlamında bir çok literatür konu edinmiş, M. And'ın Kerbale törenlerinden yola çıkarak, eskiçağ ritüellerinin nasıl taziye denilen dramatik performanslara dönüştüğünü geniş geniş anlatmıştır (And 2018). Türk Karagöz Gölge oyununun hazırlık aşamasında bilindiği üzere bir Hayal(i) kısmı vardır: insanlar toplanıncaya kadar perdede bir figür, bir hayal belirir. Bu hayal imgesinde ariflerin menkıbelerine, mutasavvıfların öte âleme ilişkin seyirlerine dair bir gönderme var gibidir. Bazı figürler de gösterilecek oyunun temasını önden, izlenecek farklı meslek ve etnik grupların katılımını haber veren göstermeliklerdir. Kıyametin kopuşunu andıran korkunç, büyük bir gürültüyle perde kapanır, perdenin yeniden açılmasıyla sanki berzah kapısından geçilmiş bir âlemden başka bir âleme geçiş yapılmış gibidir. Bu bağlamda bu tip figüratif performanslar, orta oyunları ve doğaçlama

² Karagöz Gölge oyunu tam da bu nedenden dolayı, birçok araştırmacı tarafından Uzak Doğu kukla oyunları ile ilişkilendirilmiştir (Sevin 1968: 1-70; Kudret 1992: 7-18; And 2019: 39-70). Bunlardan Nureddin Sevin, oyunun Hint-Uzak Doğu kökenlerine ilişkin iddiaları inceleyip eleştirmiş, Orta Asya Arkeolojik kazılarında, Pazırık buluntularına ve Türk Minyatür Sanatına göndermelerde bulunarak, Karagöz Gölge Oyununun orijinal bir Türk Gölge Oyunu olduğunu iddia etmiştir (Sevin 1968).

³ Bin tanrılı olmakla övünen Hititlerin Panteonlarında Sümer-Akad/Hurri-Hatti tanrılarının yanı sıra imparatorluk sınırları içinde kalan halkların yüzlerce farklı tanrısına dua edilirdi. Dua edilen tanrıların farklı dillere sahip olduğu varsayımıyla, bazı tanrıların halklarınkinden farklı dilleri anlamadığı, dolayısıyla kendilerine yapılan dualara yanıt vermedikleri düşünülüyordu. Bunun için dua metinlerinde dua eden kişi dilini bildiği tanrıyı aracı kılarak dileklerini, dilini bilmediği veya dilini bilmeyen tanrıya iletmesi bağlamında, -tıpkı Hacivat-Karagöz oyununda olduğu gibi-durum komedisi yaratan diyaloglar, yanlış anlama ve yakarışlarla karşılaşılıyor (Singer 2002: 30-40; Metcalf 2023: 46-75).

diyaloglar, bu coğrafyanın Hititler gibi uzak geçmişine kadar geriye giden imparatorluk bünyesindeki halkları temsil eden geniş katılımlı dini ritüel ve seyirlik oyunları hatırlatır.

Türk Orta Oyunu, Karagöz Gölge Oyunu ile yakın bağları bulunan, ortak karakterlere sahip bir teatral oyundur. Orta Oyunu canlı oyuncularla, orta/yuvarlak alanda, Hititlerdeki “Hanne”nin, tapınak avlusunda sergilendiği gibi bir Meydan’da oynanır. Oyun, Karagöz Gölge Oyununda olduğu gibi dört bölümden oluşur ve yazılı bir senaryo/text üzerinden değil, izleyicilerin sosyal bağamlarına uygun tuluat şeklinde doğaçlama oynanır. Bu tip muhaverelere tasavvuf dilinde zuhurat denir. Anlatıcının içinde bulunduğu atmosfere uygun kalbinde doğan imgelerin, kelimelerle dile gelmesi, anlatısı demektir. Oyun iki ana figür ve sonradan oyunun gelişim yönüne uygun olarak imparatorluğun tebaası arasından etnik, dini ya da mesleki karakterler dâhil edilir. Pişekâr oyunun baş aktörü ve sunucusudur. Sahneye ilk çıkar ve selamlama faslından sonra izleyicileri oyuna hazırlar. Gölge oyunundaki Hacivat’a karşılık gelen eğitilmiş ve yönetici bir tiptir. Kavuklu ise saf, kaba, cahil ve Karagöz gibi taşralı bir patavatsızdır. Bütün karakterleri sınırlı sayıda erkek oyuncu canlandırır. İslami geleneklere uygun olarak kadın sahneye çıkmaz, zenne karakterini de bir erkek üstlenir. Meddah karakteri oyuna yön vermek, yeni karakterleri oyuna dâhil etmek ve izleyicilerin dikkatlerini oyunda tutmak için gerektiğinde doğaçlama yapan, hikâye anlatan, Pişekâr ve/veya Kavuklu tarafından bir anlatı tekniği olarak deruhte edilir (Sevin 1968: 1-70; Kudret 1992: 7-48; And 2019: 71-130). Her ne kadar genel kaniya göre Türk Gölge Oyunu, Türk Orta Oyunundan daha erken, Yavuz’un Mısır’ı fethinden sonra Payitahta taşınmış, bir saray eğlencesi olarak ortaya çıktığı iddia ediliyor ise de, aksine Şeyh Küşteri tarafından Bursa’da Orta Oyunundan esinlenerek, bir tasavvufi bağlam içinde, öğrenciler için eğitsel bir araç olarak dizayn edilip bir kukla/gölge oyunu haline getirildiği de öneriler arasındadır (Oral 2009: 26-27). Bu öneriye göre Hurro-Hitit kökenli bir halk eğlencesi oyunu olarak şehir meydanlarında, mahalle aralarında oynanmakta olan Karagöz Orta Oyunu, bir Arif/Alim olan Şeyh Küşteri tarafından geldiği İran yöresinden aşına olduğu uzak doğu kukla tekniği kullanılarak estetize edilip kapalı mekânda, elitler arasında bir ibret oyunu olarak sergilenecek hale getirilmiş Sino-Turkic⁴ bir oyun olmalıdır. Böylece Şeyh Küşteri Tasavvuf Seyrusulük’üne, örf ve adabına uygun bir gölge oyunu oluşturarak, En’am süresi 32 ayetinde belirtildiği gibi “dünya hayatı(nın) seyirlik bir hayalden, oyun oynama ve oyalanmaktan ibaret” olduğunu öğrencilerine anlatmak istemiş, onların erginleme süreçlerinin pedagojik bir enstrümanı haline getirmiş olmalıdır.

Değerlendirme ve Sonuç

Karagöz Gölge Oyunu, Türk seyirlik oyunlarının içinde özel bir yeri vardır. Padişah saraylarının yanı sıra, eğitilmiş üst sınıf, Havas’ın kasır ve köşklerinde de sevilerek izlenen bir gölge oyunu olmalıdır. Esasen Şeyh Küşteri bağlamında düşünecek olursak bu elit sınıfın tasavvufi seyru-sulük’ünde, bir tür erginleme işlevi de gördüğü anlaşılmaktadır. Nitekim Osmanlı bürokrasisi Saraydaki Enderun’da yetiştirilen askeri ve idari yöneticilerinin yanı sıra daha çok din işleri ve halkla ilişkiler ile taşra yönetimi bağlamında dışarıda, medreselerde yetişen ulema sınıfından, tekke ve zaviyelerde pişerek arif olan erenlerden de istifade edilmiştir. Karagöz Gölge Oyunu, muhtemelen Osmanlının son dönemlerinde diğer kültürel değerlerin aşındığı, kültür elemanlarının moderniteye

⁴ Sino-Turkic: Çin ve Türk Kültürünün biresiminden oluşan kültürel unsurlar kastedilmektedir.

karşı çözülmesi sürecinde, himaye ve ilgiyi kaybetmeleri üzerine, varlığını sürdürmek için kahvehanelere sığınmış, halka karışmış olmalıdır. Bu oyunun daha kalabalık bir kadro ve canlı insan performanslarıyla oynanan ve sıradan halk karakterleriyle, farklı etnik ve dini kesimlerin hem kendini ifade etme, temsil etme hem de eğlenmenin bir parçası haline gelme bağlamında Orta Oyunu daha yaygın ve bir halk eğlencesi gibi durmaktadır. Doğaçlama olarak oynanması ise oyuncuların imparatorluğun geniş dini ve etnik insan varlığına aşına olmayı, birlikte vakit geçirip muhabbet etmeyi, gönül birliği ve söz dağarcığını paylaşmayı gerektiriyor. Dolayısıyla her iki oyun da daha çok kozmopolit, kalabalık şehirlerde neşvu-nema bulmuş olmalıdır. Nitekim Osmanlının modernleşme sürecinde Türk Tiyatrosunun oyuncu ve oyun karakterlerinin oluşumunda da etkili olmuş, İstanbul'un yanı sıra Suriye-Mısır ve Balkanlarda da gelişen modern tiyatro Orta Oyunun eşiğinden geçerek kurumsallaşmıştır.

Her iki gösteri oyununun ortaya çıkışı, kökeni ve kronolojik bir bağlama oturtulması sorunlu gibidir. Kimi araştırmacı gölge oyununu, kimileri ise orta oyunu daha kadim olarak kabul etmiş, farklı coğrafyalardan, dışarıdan getirilerek yerelleştiğini öne sürmüştür. Yavuz zamanında Saray'ın eğlencesi haline gelmesi, oyunun Mısır kökenine, Şeyh Küşteri'nin bir Azerbaycan Türk'ü olarak bu sanatın piri olması Uzak-Doğu kökenine, Greko-Romen mimus sanatıyla ilişkiseliliği üzerinden de Grek-Roma-Bizans kökeni temellendirilmesine neden olmuştur. Ayrıca Pazırık arkeolojik buluntuları ve Türk Minyatür sanatıyla karşılaştırılarak, Orta Asya ve Türk kökeni üzerinde durulmuştur. Bizim bu makalede ortaya koyduğumuz arkeolojik ve filolojik veriler ile yaptığımız antropolojik okumalar, bu oyunların hem kökenine hem de kronolojik bağlamına açıklık getirmek bağlamında yeni önerilerde bulunma imkânı doğmuştur. Bize göre her iki oyun da bu topraklarda yeşermiş, belki oyunun perdeye aktarılmasında, Gölge Oyunu olarak organize edilip sunumunda dışarıdan bazı teknik imkânlardan yararlanmışlardır. Aslında Şeyh Küşteri'nin daha 14. yy.da Azerbaycan-İran Havzasından gelip Bursa'ya yerleşerek Gölge Oyunu sanatını icra etmesi (rivayeti) birçok sorunun yanıtını vermeye elverişli gibidir. Bu bağlamda Karagöz Oyununun Türk seyircisiyle buluşması "Hacivat-Karagöz Neden Öldürüldü" filminde iddia edildiği gibi Hitit coğrafyasından geçerek Bursa'ya ulaşan Yörük Türkmenlerin çadırlarında ortaya çıkmış olabilir. Osmanlının Kuruluş sürecindeki mutasavvıfların etkin rolü dikkate alındığında, Şeyh Küşteri'nin halk arasında oynatılabilen Karagöz Orta Oyunu 'nu yukarıda izah ettiğimiz gibi ele alarak İran yöresinde aşına olduğu "Kukla Oyunu" nu referans alarak Karagöz Gölge Oyununu perdeye aktarmış ve tasavvufi bir boyut kazandırarak bir eğitim/erginleme aracı olarak kullanmış olabilir. Karagöz Gölge Oyunu buradan da İslam coğrafyasına yayılmış, Mısır'a ulaşmış olabilir. Böylece 16. yy.da Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethinde kendisine sunulup eğlendirildiği bu oyunu beğenmiş, İstanbul'a taşıyarak bir "Saray Eğlencesi" haline getirmiş olması da, hayatın doğal akışına uygun bir izah olur. Dahası tıpkı "Bin Tanrılı Hititler"de olduğu gibi İmparatorluğun tebaasının dini ve etnik renklerinin tümünün temsil edildiği karakterler dâhil edilerek, Sarayın gittikçe "Hazar Millet"ten oluşan tebaasını kucaklamanın ideolojik bir aygıtı, bir propaganda aracı haline getirilmiş olması da muhtemeldir. Böylece 11-13. yy.da Türkmenlerin Doğu Anadolu-Kapadokya hattı üzerinden Eskişehir-Bursa yöresine ya da Süleyman Şah Türbesinin işaret ettiği gibi Osmanlı Hanedanının kurucu atalarının Eskişehir-Bursa yöresine göçüp oraları fethetmeden önce, Karkamış-Halep yöresinde Geç Hitit

Krallıklarının merkezinde halk arasında oynanan Karagöz Orta Oyununu beraberlerinde taşımış da olabilir.

Teatral oyunların ve çağdaş törensel kutlamaların birçoğunun Eski Çağ pagan ritüellerinden bir biçimde etkilendiği, köklendiği artık genel kabul gören bir görüştür. Kültürel katmanlaşma; dolanıklık kuramı çerçevesinde okunduğunda, kültür öğelerinin oluşumu salt dikey zamansal üst-üste yığılmayı değil, aynı zamanda yatay düzlemde birbirine ulanmayı, bir antik çağ kabartmasının imgesini kapmayı, farklı kültür havzalarından ödünçlemeler yapmayı ya da zihninde taşıyıp gittiği yerde yeniden üreterek farklı zaman, nesne ve mekânlarla etkileşim halinde olmak da anlaşılmaktadır. Bu bağlamda MÖ. 14. yy.da Hititlerin başkenti Hattuşa'da icra edilen seremonilerin, festival ve ritüellerin büyük çoğunluğunun Kızılırmak kavsi içinde kalan Hatti ülkesinden ve Kuzey Suriye'deki Hurrilerden alıp yerleştirildiği bilinmektedir. Bütün bu tarihsel hercümercin etkisi altında Hititlerde, festivallerde tapınak avlusunda icra edilen Hanne oyunu/ritüeli makalemizin konusunu oluşturan Karagöz Gölge ve Orta Oyununun arketipi, bir substratum olarak önermek isteriz. MÖ.12. yy.'da çöken Hitit İmparatorluğundan yaklaşık 3 yy. sonra Kuzey Suriye'de ortaya çıkan Geç Hitit/Arami/Filistinli krallıklar bu mirası devralmış ve biraz daha sekülerleştirerek keyifli hale getirmiş, şehir orthostatlarına birer tiyatro sahnesi gibi nakşetmişlerdir. MÖ. 7 yy.'dan itibaren bu anlatı ve betimlerin Akdeniz kıyısındaki Antalya üzerinden Batı Anadolu'ya İonia-Lydia ve Frygia'ya geçerek hayat bulduğu, MÖ. 6. yy.dan itibaren de karşı tarafa geçerek Grek dini ve mitolojisini biçimlendirdiği, teatral oyunlarına kaynaklık ettiği bilinmektedir. Böylece Hitit ritüel ve betimlerinin daha sonra Karagöz seyirlik oyunlarının hayat bulacağı Bizans kültür-sanat ve coğrafya havzasına ulaşmasının izlerini de sürmüş, halkaları birbirine bağlamış bulunuyoruz. Gerek Kızılırmak kavsi içindeki Hatti ülkesindeki betimler, gerekse Kuzey Suriye'deki Halep, Antep'teki Karkamış ve Adana'daki Karatepe'nin ortostatlarındaki betimler (Levha 1a-c) Hacivat-Karagöz ikonografisini yansıtır. Özellikle Karatepe betimlerindeki cüce müzisyenler, garip kıyafetli figürler, maymun oynatmalar, bir yandan halk eğlencesine bir yandan da Karagözdeki Beberuhi, Çelebi gibi tiplemelere gönderme yapar. Karagöz "İşkirlak"ındaki çift boynuzları, Hacivat'ın Börkündeki, alnından çıkıntı yaparak, arkaya doğru ucu kıvrılan tek boynuz, kıyafet ve renk seçimi ile el-kol jestleri; baş ve ayakların yandan, gövdelerin cepheden tasvir edilmesi Hitit sanatının tipik üslup özelliklerini ve ritüel betimlerini yansıtır (Levha 1b). Mitolojik kurguda boynuzlar tanrıların (ve bazen tanrı-kral/bilge kralların) başlıklarında bulunur ve panteondaki önemlerine bağlı olarak sayıları artar. Pabuçlarının erken örnekleri muhtemelen Hitit tasvirlerindeki gibi sivri uçlu çarıklar olmalıdır. Bütün bu ikonografik özellikler bu makalenin izah etmeğe çalıştığı tarihsel serüvene gönderme yapar. Karagöz oyunu esasen doğası gereği bir aksiyondan ziyade, bir laf ebeliği, söz esnetme, bükme haneğidir. Bu bağlamda Gaziantep'te, Karkamış'ın Barak Ovasında halen bir parodi gibi oynanan Haneg muhabbetini de, bütün bu olup-bitenlerden bağımsız olarak, kendi mecrasında akan bu kadim geleneğin dilsel/ritüel fosili, var olma gücü ve yaşama azmi olarak kabul edebiliriz.

Kaynaklar

- Alp, Sedat (1999). *Hititlerde Şarkı, Müzik ve Dans*. Kavaklıdere Kültür Yayınları, Ankara.
- And, Metin (2018). *Ritüelden Drama. Kerbelâ, Muharrem, Ta'ziye*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul. ISBN: 978-975-08-0229-2.
- And, Metin (2019). *KARAGÖZ-Turkish Shadow Theatre*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul. ISBN 978-975-08-4590-1
- Ay, Eyüp (2021). "A Hurrian-Mitanni Temple in Müslüman-tepe in the Upper Tigris and New Findings", *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (2): 338-361.
- Ay, Eyüp (2025). "Kaybolan Tanrı Telipinu Mitosu, Zambır Müzik Aleti ve Barak Yöresi Halabi Halayı: Tanrıların Düğünü. Bir Etno-Arkeolojik Okuma Denemesi", *Arkeoloji ve Sanat Dergisi*, sayı 180: s. 59-76.
- Balcıoğlu, Burhan (2018). *Karkamış Antik Kenti*, Gazikültür A.Ş. Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları-19. Gaziantep. ISBN: 978-605-83460-8-6.
- Çambel, Halet (1948). "Karatepe: An Archeological Introduction to a Recently Discovered Hittite Site in Southern Anatolia", *Oriens, Vol. 1, No. 2: pp. 147-162*.
- Çambel, Halet ve Aslı Özyar (2003). "Karatepe Aslantaş Azatiwataya Die Bildwerke, Deutsches" *Archaeologisches Institut, Mainz am Rhein : Philipp von Zabern*.
- Darga, A. Muhibbe (1992). *Hitit Sanatı*, Ak Bank Kültür ve Sanat Kitapları: 56 İstanbul.
- Drews, Robert (2014). *Tunç Çağının Sonu*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Eren, Hasan (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*, Hanek. 2. baskı, Bizim Büro Basım Evi. Ankara. ISBN: 975-94 577-0-9
- Hodder, Ian (2005). "Figürinler Hakkında Düşünmek / Thinking About Figurines", Şengül Aydıngün (ed.), *Tunç Çağı'nın Gizemli Kadınları / Mysterious Women of the Bronze Age*, İstanbul: s.7-10. T.C. Kültür Bakanlığı ve YKY, İstanbul.
- Huizinga, Johan (2013). *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, 4. Baskı. İstanbul. ISBN: 978-975-539-099-4
- Jacob, Georg (2015). *Geschichte des Schattentheaters im Morgen- und Abendland*. Severus Verlag, Nachdruck der Originalausgabe in Frakturschrift von 1925, ISBN-10: 395801318X ISBN-13 : 978-3958013186
- Kohlmayer, Kay (2009). "The Temple of The Storm God in Aleppo During The Late Bronze Early Iron Ages", *Near Eastern Archaeology, Vol. 72, No. 4, pp. 190-202 Published by: The University of Chicago Press on behalf of The American Schools of Oriental Research*.
- Kudret, Cevdet (1992). *Karagöz*, Cilt I. 2. Baskı (Tıpkı Basım). Bilgi Yayınevi, Ankara.
- Metcalf, Christopher (2023). "The New Akkadian Solar Hymn and Prayer from Ortaköy/ Şapinuwa (DAAM 2.6): An Interpretation and Trilingual Commentary" *Source: Die Welt des Orients, Bd. 53, H. 1, pp. 46-75 Published by: Vandenhoeck & Ruprecht (GmbH & Co. KG)*. This content downloaded from 193.140.105.52 on Thu, 29 Jan 2026 08:04:41 UTC All use subject to <https://about.jstor.org/terms>.
- Roaf, Michael (1996). *Mezopotamya ve Eski Yakındoğu*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Sağlamtemur, Haluk (2018). *5 Bin Yıllık Oyun Seti*, İstanbul: Aktüel Arkeoloji, sayı Eylül-Ekim (65): s. 54-59,

- Sevin, Nureddin (1968). *Türk Gölge Oyunu*, M.E.B. Yayınları, Devlet Kitapları, İstanbul.
- Singer, Itamar (2002). *Hittite Prayers. (Ed.) by Harry A. Hoffner, Jr. Society of Biblical Literature, Writings from the Ancient World*, no: 11. Atlanta: Society of Biblical Literature. ISBN: 978-1-58983-032-5
- Sipahi, İbrahim Tunç (2019). “Hititlerde Dans-Müzik ve Günümüze Yansımaları”, *Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Cilt. 1, sayı 1, s.71-97.
- Şare, Tuna (2010). “An Archaic Ivory Figurine from A Tumulus Near Elmalı: Cultural Hybridization and a New Anatolian Style”, *Source: Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens, Vol. 79, No. 1, pp. 53-78 Published by: The American School of Classical Studies at Athens Stable URL: https://www.jstor.org/stable/40835454 Accessed: 21-01-2026 06:14 UTC*.
- Tietze, Andreas (1977). *The Turkish Shadow Theater and the Puppet Collection of the L.A.Mayer Memorial Foundation*. Berlin, Gebr. Mann Verlag: 72 pages, 4 plates in color and 48 plates in black-and-white (=The L. A. Mayer Memorial Studies in Islamic Art and Civilization, volume IV).
- Oral, Ünver (2009). *Turkish Shadow Play: KARAGÖZ*, Republic of Turkey Ministry of Culture and Tourism General Directorate of Libraries and Publications 3231 Handbook Series 10 ISBN: 978-975-17-3449-5
- Ünal, Ahmet (2016a). *Hititlerde ve Eski Anadolu Toplumlarında Din, Devlet, Halk ve Eğlence Müzik, Dans, Spor, Akrobasi, Sirk ve Gladyatör Oyunları*, Bilgin Kültür-Sanat Yayınları, Ankara ISBN: 978-605-9636-04-9
- Ünal, Ahmet (2016b). *Hititçe-Türkçe: Türkçe-Hititçe büyük sözlük: Hattice, Hurrice, Hiyeroglif Luwicesi, Çivi Yazılı Luwicesi, ve Palaca Sözlük Listesiyle*, Bilgin Kültür-Sanat Yayınları, Ankara ISBN: 978-605-9636-03-2
- Ünal, Ahmet (2020). *Hititler ve Eski Anadolu Halklarında Mit, Efsane, Destan ve Masallar, İçerik, Köken, İlişki ve Kültürlerarası Etkileşimler*, Bilgin Kültür-Sanat Yayınları, Ankara. ISBN: 978-625-7799-17-1

İnternet Kaynakları

- Akurgal, Ekrem (1993). “Hitit Sanatının Yunan Sanatına Etkisi”, Anadolu Medeniyetleri Müzesi Konferansları 7.01.1993 tarihli konferansı. <https://www.youtube.com/watch?v=UGv5wh6iiBI>

Ekler:



Levha 1a: Fırtına Tanrısı ile Palistin Ülkesi Kralı Taita Ortostatı



Levha 1b: Hacivat Karagöz



Levha 1c: Dans Eden Kanathı Varlıklar (Halep Fırtına Tanrısı Tapınağı)