



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



TÜRK VE ÇİN GÖLGE OYUNLARININ KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

Yüksek Lisans Tezi

Yuxuan Qİ

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

İzmir

2024



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



Yüksek Lisans Tezi

Yuxuan Qİ

Danışman

Prof. Dr. Selami FEDAKAR

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Programı

İzmir

2024

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum Türk ve Çin Gölge Oyunlarının Karşılaştırmalı Analizi adlı yüksek lisans tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Yuxuan Qi



ÖN SÖZ

Çin ve Türk gölge oyunları hakkında hazırladığımız bu çalışmanın konusunun belirlenmesinde ana etken, Çin'deki lisans eğitimim sırasında Türk gölge oyunu Karagöz hakkında bir bitirme tezi hazırlamış olmamdır. Gölge oyunuyla lisans eğitiminde tanışma şansını yakaladığım bitirme tezim sırasında maalesef Türk gölge oyunu ile ilgili Çin'de bulunan kaynakların kısıtlılığı ve birtakım eksiklikler nedeniyle bu konuyu derinlemesine inceleneme imkanı bulamadım. Lisansüstü eğitimi için Türkiye'ye geldiğimde hocam Prof. Dr. Selami Fedakâr'ın teşvikiyle, lisans bitirme tezimin bir devamı niteliğinde hem konuyu daha derinlemesine araştırmak ve hem de Türk ve Çin gölge oyunlarını mukayeseli olarak incelemek amacıyla yüksek lisans tez çalışmamın konusunun Türk ve Çin gölge oyunları olmasına karar verdik.

Çalışmamızın konusunu oluşturan gölge oyunu hem Türkiye ve hem de Çin'in kültürel mirasında önemli bir yere sahiptir. Ancak, Türk araştırmacılar tarafından Çin gölge oyunu üzerine yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu nedenle tez çalışmamızın iki ülke arasındaki kültürel etkileşimin artarak iki toplumun gölge oyunlarının daha iyi anlaşılması için önemli bir fırsat sunmaktadır.

Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı analizi, bu sanatın her iki kültürde de nasıl geliştiğini ve hangi özelliklere sahip olduğunu anlamamıza yardımcı olacaktır. Gölge oyunu, halk sanatının önemli bir parçası olup, toplumsal hafızanın korunmasında ve kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarılmasında kritik bir rol oynamaktadır.

Günümüzde, gölge oyunu sanatı yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Bu çalışmanın amacı, sözkonusu geleneksel sanat formunun yeniden canlandırılması ve modern toplumda hak ettiği değeri bulmasına bir nebze de olsa katkı sağlamaya yöneliktir. Aynı zamanda, bu araştırmanın Türkiye'de Çin gölge oyunu üzerine yapılan çalışmalardaki boşluğu doldurması hedeflenmiştir. Mütevazı bir katkı sunularak, konuyla ilgili literatürün zenginleştirilmesi amaçlanmıştır.

Bu tez, giriş dahil olmak üzere beş ana bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde, gölge oyununun tarihsel ve kültürel geçmişine genel bir bakış sunulmaktadır. Gölge oyunu, müzik, güzel sanatlar ve sahne performansı gibi unsurların birleşimiyle özgün bir değere sahiptir. Türk ve Çin gölge oyunları hakkında yapılan araştırmalar değerlendirilmiş, her iki ülkenin de genellikle kendi gölge oyunu sanatına odaklandığı, karşı ülkenin gölge oyunu üzerine yapılan çalışmaların sınırlı olduğu vurgulanmıştır.

Çalışmamızın “Geleneksel Çin Tiyatrosu” adlı Birinci bölümü, Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun tarihi ve gelişimine odaklanmıştır. Bu bölümde, geleneksel Çin tiyatrosunun kökeni, oluşumu ve sınıflandırılması ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. Geleneksel Çin tiyatrosunun ritüel tiyatrolar, Güney ve Kuzey operaları, Han halkı tiyatrosu ve azınlık halkları tiyatrosu gibi çeşitli türleri bu başlık altında incelenmiştir.

Çalışmamızın İkinci bölümü “Geleneksel Çin Tiyatrosunda Gölge Oyunu” başlığını taşımaktadır ve bu bölümde Çin Gölge Oyunu derinlemesine ele alınmış ve Çin gölge oyununun kökeni, tarihsel gelişimi, türleri, malzemeleri, yapım teknikleri ve performans sanatı gibi konular ayrıntılı bir şekilde değerlendirilmiştir.

“Türk Gölge Oyunu Karagöz” adını verilen üçüncü bölümde, Türk Gölge Oyunu Karagöz’ün kökeni, tipler sınıflandırması, yapım teknikleri ve kültürel işlevi kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Bu bölümde ayrıca, Karagöz’ün tarihsel gelişimi, tasvirlerin yapımı, müzik ve oynatım teknikleri de ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Tez çalışmamızın dördüncü ve son bölümüne “Türk ve Çin Gölge Oyunlarının Mukayesesi” adı verilmiştir. Bu bölümde Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı analizi yapılmıştır. Her iki kültürde de önemli bir yere sahip olan gölge oyunlarının benzerlikleri ve farklılıkları, perde kullanımı, ışık ve mekan düzenlemeleri, tasvirler, müzik, repertuar ve tipoloji gibi unsurlar bakımından karşılaştırılmıştır. Ayrıca, her iki gölge oyununun toplumsal işlevi ve kültürel etkileri de ele alınmıştır.

Sonuç bölümünde çalışma boyunca tespit edilen unsurlar bütüncül bir şekilde değerlendirilmiş ve çalışmanın sonucu ortaya konmuştur. Çalışma Kaynakça ve Ekler

kısımlarıyla tamamlanmıştır. Ekler bölümünde, Çin gölge oyunu ile ilgili görseller yer almakta olup, bu görsellere okuyuculara Çin gölge oyunu hakkında daha iyi fikir verebilme amacıyla yer verilmiştir.

Bu tezde yapılan analizlerle, konunun daha derinlemesine incelenmesi için bir temel oluşturulması hedeflenmiştir. Elbette, bu çalışmanın eksiklikleri ve geliştirilmesi gereken yönleri olabilir. Bu bağlamda, ilerideki araştırmacıların bu çalışmayı referans olarak daha kapsamlı ve detaylı çalışmalar yapmaları temenni edilmektedir. Gölge oyunu sanatının, gelecekte daha geniş bir ilgi görerek yaşatılması ve bu kadim sanatın yeniden hayat bulması için bu araştırmanın bir başlangıç olması dilenmektedir.

16.07.2024

Yuxuan Qi

ÖZET

Qİ, Yuxuan. Türk ve Çin Gölge Oyunlarının Karşılaştırmalı Analizi. Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2024.

Türk ve Çin gölge oyunları, her iki ülkenin kültürel mirasında önemli bir yere sahiptir. Bu tezde, Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı bir analizinin sunulması hedeflenmiştir. Geleneksel Çin tiyatrosunun tarihi, kökenleri, oluşumu ve gelişimi üzerinde durularak bu sanat formunun sınıflandırılması ve çeşitli alt türlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çin gölge oyununun kökeni, oluşumu, dağılımı ve türleri hakkında detaylı bilgi verilmiş; bu sanatın malzemeleri, oyma işlemleri, repertuarı ve performansı kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Ayrıca, Çin gölge oyununun kültürel işlevleri ve toplumsal etkileri de değerlendirilmiştir.

Türk gölge oyunu Karagöz'ün kökeni, gelişimi, karakter sınıflandırması, tasvir yapımı ve oynatım teknikleri incelenmiştir. Karagöz oyununda müzik, repertuar ve kültürel işlevler konularına odaklanılmıştır. Türk gölge oyununun eğlence, kültürel destek, eğitim, stres arınma ve dil mirası sürdürme işlevleri araştırılmıştır.

Son olarak, Türkiye ve Çin'deki gölge oyunlarının benzerlikleri ve farklılıkları, oyun teknikleri, perde, ışık, mekân, tasvir, müzik, repertuar, konu, tipoloji ve toplumsal işlevler açısından karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma, her iki sanat formunun benzeşen ve ayrışan yönlerini ortaya koyarak, gölge oyunlarının kültürel ve sanatsal değerlerini daha iyi anlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, bu çalışmanın amacı, Türk ve Çin kültürel etkileşiminin artırılması ve günümüzde yok olmaya yüz tutmuş gölge oyunlarına yeniden hayat kazandırılmasıdır. Bu bağlamda, gölge oyunlarının tarihi ve kültürel mirasının korunması ve gelecek nesillere aktarılması için yapılacak çalışmaların önemi vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gölge Oyunu, Karagöz, Türkiye, Çin, Halk sanatı

ABSTRACT

QI, Yuxuan. Comparative Analysis of Turkish and Chinese Shadow Puppetry. Master's Thesis, İzmir, 2024.

Turkish and Chinese shadow puppetry hold significant positions in the cultural heritage of both countries. This thesis presents a comparative analysis of Turkish and Chinese shadow puppetry. It examines the history, origins, formation, and development of traditional Chinese theater, classifying and exploring its various subgenres. Detailed information on the origins, distribution, types, materials, carving processes, repertoire, and performance art of Chinese shadow puppetry is provided, along with an evaluation of its cultural functions and social impacts.

The study also explores the origins, development, character classification, depiction making, and performance techniques of Turkish shadow puppetry, specifically Karagöz, focusing on its music, repertoire, and cultural functions such as entertainment, cultural support, education, stress relief, and linguistic heritage preservation.

Finally, the similarities and differences between Turkish and Chinese shadow puppetry are compared in terms of techniques, screen, light and space, depiction, music, repertoire, themes, typology, and social functions. This comparison aims to highlight the converging and diverging aspects of both art forms, enhancing cultural interaction between Turkey and China and reviving the shadow puppetry tradition. The importance of preserving the historical and cultural heritage of shadow puppetry for future generations is emphasized.

Key words: Shadow Puppetry, Karagoz, Turkey, China, Folk Art

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	I
ÖZET	IV
ABSTRACT	V
KISALTMALAR	XI
GİRİŞ	1
G.1. Çin ve Türk Gölge Oyunu Hakkında Çin’de Yapılan Çalışmalar	3
G.2. Türk Gölge Oyunu Hakkında Yapılan Çalışmalar	6
G.3. Konu-Kapsam.....	10
G.4. Amaç	11
G.5. Yöntem	13
I. BÖLÜM: GELENEKSEL ÇİN TİYATROSU	15
I.1. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Tarihi	15
I.1.1. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Kökeni	16
I.1.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Oluşumu	18
I.1.2.1. Geleneksel Çin Tiyatrosu İcrasının Kökeni ve Oluşumu	20
I.1.2.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunda İşlenen Konuların Kökeni ve Oluşumu	22
I.1.2.3. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Tapınaklardan Kaynaklanmasının Koşulları ve Ortamı	23
I.1.3. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Gelişimi	26
I.1.3.1. Orijinal Dinî Aşaması.....	29
I.1.3.2. Halk Sanatı Performans Aşaması	29
I.1.3.3. Tiyatro Sanatı Aşaması.....	30
I.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Sınıflandırılması.....	35
I.2.1. Ritüel Tiyatrolar	36
I.2.2. Güney Operası ve Kuzey Operası	40
I.2.3. Han Halkı Tiyatrosu ve Azınlık Halkları Tiyatrosu	45
I.2.4. Kukla Tiyatrosu ve Gölge Oyunu	53

II. BÖLÜM: GELENEKSEL ÇİN TİYATROSUNDA GÖLGE OYUNU	57
II.1. Çin Gölge Oyununun Kökeni	57
II.2. Çin Gölge Oyununun Oluşumu	65
II.2.1. Tarım Kültürünün Bir Ürünü Olarak Çin Gölge Oyunu	65
II.2.2. Çin Gölge Oyununun Oluşum Zamanı	77
II.2.2.1. Zhou Hanedanlığı (M. Ö. 11. Yüzyıl-M. Ö. 256)	77
II.2.2.2. Han Hanedanlığı Dönemi (M. Ö. 202-M. S. 220)	79
II.2.2.3. Tang Hanedanlığı Dönemi (M.S. 618-907).....	80
II.2.2.4. Song Hanedanlığı Dönemi (M. S. 960-1279)	81
II.3. Çin Gölgesinin Yaygınlığı ve Türleri	84
II.3.1. Çin Gölge Oyununun Yaygınlığı	84
II.3.1.1. Şanşi Gölge Oyunu ve Repertuarları	85
a. Agong Şan Repertuarı	86
b. Lao Şan Repertuarı	87
c. Wanwan Şan Repertuarı.....	88
d. Xianban Şan Repertuarı	88
e. Dengzhan Wanwan Şan Repertuarı.....	89
f. Babu Jing	90
g. Daoqing.....	90
h. Datongzi.....	92
i. Xianzi Şan Repertuarı.....	92
j. Hantai Erhuang	93
k. Yue Şan Repertuarı	93
l. Qin Şan Repertuarı	94
II.3.2. Çin Gölge Oyununda Türler	94
II.3.2.1. Qin-Jin Bölgesi.	100
II.3.2.2. Luanzhou Bölgesi	100

II.3.2.3. Shandong Bölgesi	100
II.3.2.4. Hangzhou Bölgesi	102
II.3.2.5. Chuan-E-Dian Bölgesi	103
II.3.2.6. Xiang-Gan Bölgesi.....	104
II.3.2.7. Chaozhou Bölgesi	104
II.4. Çin Gölge Oyunu Malzemeleri	106
II.4.1. Malzemelerin Türleri	107
II.4.1.1. Gölge Tasvirleri.....	108
II.4.2.2. Qie mo (Mekan Tasvirleri).....	115
II.5. Tasvirlerin Oyma İşlemi	117
II.5.1. Tasvir Oyma Malzemeleri	117
II.5.2. Tasvirlerin Oyulması.....	120
II.6. Çin Gölge Oyunu Repertuarı.....	127
II.6.1. Çin Gölge Oyunu Repertuarının Tema Özellikleri	127
II.6.2. Çin Gölge Oyunu Repertuarında Biçimler	131
II.7. Çin Gölge Oyununda Performans Sanatı	132
II.7.1. Çin Gölge Oyununun Sahnesi	133
II.7.2. Gölge Oyunu Oyuncularının Görev Dağılımı	136
II.7.3. Gölge Oyununun Bölümleri	138
II.7.4. Çin Gölge Oyununda Müzik.....	140
II.7.5. Çin Gölge Oyununun Manipülasyon Tekniği	142
II.7.5.1. Kontrol Çubuğu.....	143
II.7.5.2. Tasvirler, Qie Mo ve Diğer Malzemelerin Manipülasyon Tekniği	145
II.7.5.3. Dövüş Sahnesi ve Özel Yetenek Performansları	147
II.8. Çin Gölge Oyunun İşlevleri.....	150
II.8.1. Eğlence İşlevi.....	150
II.8.2. Bereket Dileme ve Felaket Savuşturma İşlevi.....	152

III. BÖLÜM: TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZ	154
III.1. Türk Gölge Oyununun Kökeni ve Gelişimi	154
III.2. Türk Gölge Oyununda Tiplerin Sınıflandırması	160
III.3. Gölge Oyununun Bölümleri	164
III.3.1. Mukaddime	164
III.3.2. Muhavere.....	165
III.3.3. Fasil	167
III.3.4. Bitiş	168
III.4. Oynatım Teknikleri	169
III.5. Karagöz Tasvirleri Yapımı.....	172
III. 3. 1. Yapım Malzemeleri	172
III. 3. 2. Yapım Araçları.....	175
III. 3. 3. Tasvir Yapım Aşamaları.....	178
III. 6. Türk Gölge Oyunu'nda Müzik.....	184
III. 7. Karagöz Oyununun Repertuarı	186
III. 8. Türk Gölge Oyunun İşlevleri	188
III. 8.1. Eğlence İşlevi	189
III. 8.2. Kültürel Destek ve Onay İşlevi	190
III. 8.3. Eğitim ve Kültür Aktarımı İşlevi.....	191
III. 8.4. Bireysel Rahatlama İşlevi.....	193
III. 8.5. Dil ve Sözlü Mirası Sürdürme ve Zenginleştirme İşlevi.....	194
IV. BÖLÜM: TÜRK VE ÇİN GÖLGE OYUNLARININ MUKAYESESİ.....	196
IV.1. Oyun Tekniklerindeki Benzerlik ve Farklılıklar	196
IV.1.1. Perde	196
IV.1.2. Işık ve Mekan.....	197
IV.1.3. Tasvir.....	200
IV.1.4. Müzik	204

IV.1.5. Repertuar.....	207
IV. 2. Oyunların Konusu ve Tipolojisindeki Benzerlik ve Farklılıklar	209
IV. 2.1. Tema ve Konu	209
IV. 2.2. Tipoloji.....	210
IV. 2.3. Olay örgüsü	213
IV. 3. Toplumsal İşlev ve Etkilerdeki Benzerlikler ve Farklılıklar.....	214
SONUÇ	218
KAYNAKÇA	223
EKLER	240
TEŞEKKÜR	Hata! Yer işareti tanımlanmamış. 51
ÖZ GEÇMİŞ	252

KISALTMALAR

Çev. Çeviri

M. Ö. Milattan Önce

M. S. Milattan Sonra

s. Sayfa

ss. Sayfadan sayfaya

S. Sayı

vb. ve benzeri

Yay. Haz. Yayına Hazırlayan

GİRİŞ

Kültürleri çok eski dönemlere kadar dayanan Türk ve Çin toplumları, tarih boyunca birçok devlet kurmuştur. Bu devletler, başta Antik İpek Yolu aracılığıyla ticaret ile ilişkilerini sürdürmüşlerdir. Günümüzde de Çin'in "Bir Kuşak Bir Yol" girişiminde Türkiye önemli bir yer tutmaktadır. Kültürel etkileşimler, küreselleşme sürecinde uluslararası anlayış ve iş birliği açısından giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Kültür iki ülke arasındaki ilişkilerin derinleştirilmesine katkıda bulunabilecek önemli bir faktördür. Türkiye'de geçirdiğim yaklaşık üç yıllık öğrenim ve yaşam deneyimim süresince, Türk toplumunun Çin kültürü ve tarihine dair bilgisinin sınırlı olduğunu gözlemledim. Bu gözlemler, iki ülke arasındaki kültürel köprülerin güçlendirilmesinin ve karşılıklı anlayışın artırılmasının ne derece mühim olduğunu ortaya koymaktadır.

Türkiye Cumhuriyeti ile Çin Halk Cumhuriyeti arasındaki diplomatik ilişkiler 1970'li yıllardan sonra ortaya çıkmış ve zaman içinde artarak devam etmiştir. İki ülke arasındaki politik ve ekonomik ilişkiler son yıllarda önemli bir ölçüde artmış olmasına rağmen, iki ülke arasındaki ticari ilişkilerin dengesizliği ve bazı politik konulara yönelik eleştirel yaklaşımlar nedeniyle toplumlar arası dostluk seviyesi istenilen düzeyde değildir. Bu bağlamda, resmî diplomasi ve ekonomik iş birliklerinin yanı sıra, sosyal ve kültürel etkileşimleri teşvik ederek Türkiye ile Çin arasındaki bağların daha da güçlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Özellikle gayriresmi (gazete, dergi, dizi, filmi vb.) kanallar aracılığıyla yürütülecek kültürel ve sosyal etkileşimler, iki toplum arasındaki anlayışı ve dostluğu artırma potansiyeline sahiptir. Bu çalışmanın konusu belirlenirken Çin ve Türk halk kültürleri arasında karşılaştırmalı bir konu seçilmesinde de iki toplum arasındaki ilişkilere verilen önem belirleyici olmuştur.

Çin'in merkezî bir bölgesi olan Şenşi (陝西) eyaletinin başkenti Xi'an, uzun bir gölge oyunu tarihine ve zengin kültürel mirasa sahiptir. *Xi'an, aynı zamanda, tarihi*

*boyunca on üç farklı hanedanlığa başkentlik yapmış olan önemli bir şehirdir.*¹

Bu hanedanlıklar arasında Zhou, Qin, Han, Sui ve Tang hanedanlıkları bulunmakta olup M. Ö. 11. Yüzyıldan M. S. 10. Yüzyıla kadar uzanan geniş bir zaman dilimini kapsamaktadır. Bu dönemler, şehrin siyasi, kültürel ve ekonomik açıdan büyük bir gelişme göstermesine olanak tanımış ve Xi'an'ı Doğu'nun en önemli kültürel merkezlerinden biri haline getirmiştir. Xi'an, aynı zamanda çeşitli gölge oyunu türlerine ev sahipliği yapmakta olan bir kültür başkenti olarak da ün kazanmıştır. Ustalıkla yapılmış performanslar ve bu performansların yüksek halk ve sanat değeri, Xi'an'ı bu sanat formunun korunması ve yayılmasında kilit bir rol oynayan bir merkez haline getirmiştir.

Gölge oyunu, bu kültürel zenginliğin ve tarihi derinliğin canlı bir parçası olarak hem tarihi olayları hem de halk hikâyelerini yansıtan bir sanat formu olarak önemli bir yer tutmaktadır. Xi'an'ın gölge oyunu hem teknik ustalığı hem de anlatım zenginliği açısından dikkate değer bir sanattır; bu da onu sadece bir eğlence formu olmaktan çıkarp tarihi ve kültürel bir ifade aracı haline getirir. *2006 yılında, Kültür Bakanlığı Şanşi gölge oyununu ilk etapta ulusal düzeyde maddi olmayan kültürel miras listesine dâhil etti. 2008'de, Şaanşi'nin Hua ilçesi Kültür Bakanlığı tarafından Çin'in Gölge Oyunu Kasabası olarak adlandırıldı.*² Tez konusunun araştırmacısı olarak ben de bu geleneğin şahitlerindenim. Gölge oyununun beşiği olan bir yerde büyüdüm. Çocukluğumda her bayramın akşam yemeğinden sonra, köyün ustaları sahneyi hazırlayıp gölge oyununa başladıklarında, el emeği göz nuruyla yapılmış figürleri perdeye sırayla taşırlardı. Bu figürlerin hareketleri ve ifadeleri gerçek oyuncuları aratmayacak kadar canlıydı. Figürler arasındaki etkileşim ve öykünün akışı henüz çocuk olan bizleri büyülü bir dünyaya çekmekteydi. Bu geleneksel sanat formunun eşsiz

¹ Yang, Zhaojun. (2018). *土耳其现代史 (Modern Türkiye Tarihi)*. Kunming: 云南大学出版社 (Yunnan Üniversitesi Yayınları), s. 61.

² Yang, Fei. (2008). *陕西皮影艺术 (Shaanxi Gölge Oyunu Sanatı)*. Xi'an: 好文出版社 (Haowen Yayıncılık), s. 82.

cazibesi, aile üyelerimizi bir araya getirerek unutulmaz anılar biriktirmemizi sağladı ve bu çocukluk anısı, gölge oyununun büyüsunü bana tam manasıyla yaşattı. Bu unutulmaz deneyim, yüksek lisans tezinde Türk ve Çin gölge oyunlarını karşılaştırmalı olarak analiz etme motivasyonumu artırdı ve bu etkileyici sanat dalını daha ayrıntılı inceleme isteğimi güçlendirdi.

*Eskiden beri, gölge oyununun zengin tarih ve kültür içeriği ulusal kültürün mirası ve gelişimine büyük katkıda bulunmuştur; sadece eğlence işlevi değil, aynı zamanda eğitim amaçlı da kullanılmıştır.*³ Ancak, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, teknolojik araçlar her geçen gün daha fazla gölge oyununun yerini almakta ve bu konuda hükümet veya diğer birimlerin sağladığı koruma yetersiz kalmaktadır. Bu nedenle, eski kültürel mirasın korunması ve aktarılması acil bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırma, gölge oyunu kültürünün korunması ve bu kültüre sahip diğer toplumlarla kıyaslanarak uluslararası bir düzeyde de ele alınmasını sağlayacaktır.

G.1. Çin ve Türk Gölge Oyunları Hakkında Çin’de Yapılan Çalışmalar

Gölge oyunu, uzun bir tarih ve kültür geçmişine sahiptir. Gölge oyunu; müzik, güzel sanatlar, sahne performansı gibi çeşitli unsurların birleşimiyle özgün bir değer kazanmıştır. Deriden yapılan tasvirlerle halk hayatının çeşitli yönlerini anlatarak dinleyiciye anlatılar sunar.

Bin yılı aşkın bir geçmişine sahip olan Çin gölge oyununun kökenine dair çok sayıda teori bulunmaktadır. Bunlar arasında “皮影艺术的当代传承与利用研究 (Gölge Sanatının Güncel Mirası ve Kullanımı Üzerine Araştırma)” (Zhang, 2013), “皮影戏 “西汉起源说” 新证 (Gölge Oyununun ‘Batı Han’dan Kökeni’ne Yeni Kanıtlar)” (Liu, 2013), “中国皮影戏的起源研究综述 (Çin Gölge Oyununun Kökenine Dair Genel Bir İnceleme)” (Wang, 2012), “皮影戏的起源说 (Gölge Oyununun Kökeni Üzerine)” (Jiang, 2008) gibi çalışmalarda, Çin gölge oyununun kökenine dair çeşitli

³ Li, Yuezhong. (2010). *中国影戏与民俗 (Çin Gölge Tiyatrosu ve Halk Kültürü)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi). s. 49.

teoriler değerlendirilmiştir.

“中国皮影戏的现状与发展途径 (Çin Gölge Oyununun Mevcut Durumu ve Gelişim Yolları)” (Yang, 2017), “中国皮影戏在各时期的发展特点研究 (Çin Gölge Oyununun Çeşitli Dönemlerdeki Gelişim Özellikleri)” (Huang, 2016), “当代城市化进程中的皮影艺术嬗变初探 (Çağdaş Şehirleşme Sürecinde Gölge Sanatının Evrimine İlk Bakış)” (Shen, 2010) adlı çalışmalar, gölge oyununun gelişimini incelemeye odaklanmıştır. Farklı tarihi dönemler ve sosyal çevre değişiklikleri altında, gölge sanatı benzersiz temel özellikler ve toplumsal folklor fonksiyonları kazanmış; zamanla halkın boş zamanlarını değerlendirdiği önemli bir eğlence formu haline gelmiştir. Özellikle üretim gücünün düşük olduğu ve kültürel yaygınlaşmanın sınırlı olduğu dönemlerde, gölge oyunu halkı eğitmek ve onların ahlaki bilincini yükseltmek amacıyla kullanılmıştır.

“湖南平江皮影戏唱腔特点及社会功能研究 (Hunan Pingjiang Gölge Oyununun Şarkı Özellikleri ve Toplumsal Fonksiyonu Araştırması)” (Li, 2017) ve “永兴洞口皮影的传统功能及现代困境 (Yongxing Dongkou Gölge Sanatının Geleneksel Fonksiyonları ve Modern Zorlukları)” (Li, 2014) çalışmaları, gölge oyunu anlatılarının temel olarak insanlara çeşitli fikirler yayma, ahlaki değerler öğretme ve nasıl insan olunacağını anlatma gibi eğitici fonksiyonları olduğunu öne sürmüştür. Gölge oyunları, karakterlerin performansı olmadan tamamlanamaz.

“唐山皮影人物造型及装饰语言研究 (Tangshan Gölge Karakterleri ve Dekoratif Dili Üzerine Araştırma)” (Cai, 2015) ile “华县皮影戏的民俗文化研究 (Hua İlçesi Gölge Oyununun Halk Kültürü Üzerine Araştırma)” (Zhang, 2012), gölge oyunundaki oyuncu karakterlerini incelemiştir. Farklı gölge karakterleri, farklı kişilik özellikleri ve görünümleri ile hem eğitici hem de eğlendirici işlevlere sahiptir. Eğer gölgeyi bir insan olarak ele alırsak, gölge oyunundaki karakterler bu bedenin iskeleti gibidir; şarkılar ise eti ve kanı misali çeşitli duyguları bünyesinde barındırarak hayat

verir. Çin’de birçok farklı türde şarkı sözü vardır, her biri farklı sahneler, duygular ve karakterler için kullanılır; her şarkı sözünde de belirli sayıda kelime ve duraklama yerleri vardır. Kültürel ve sosyal durum farklılıkları nedeniyle, her bölgenin kullanım şekli de farklıdır. “唐山皮影戏音乐文化研究 (Tangshan Gölge Oyunu Müzik Kültürü Araştırması)” (Jiang, 2007), “华县皮影戏音乐研究 (Hua İlçesi Gölge Oyunu Müzik Araştırması)” (Xue, 2020), “陕南洋县皮影戏音乐研究 (Shaanxi Yang İlçesi Gölge Oyunu Müzik Araştırması)” (Yang, 2014), “罗山县皮影戏音乐研究 (Luoshan İlçesi Gölge Oyunu Müzik Araştırması)” (Zeng, 2018), “环县道情皮影戏与华县皮影艺术之音乐特征的比较研究 (Huan İlçesi Daoqing Gölge Oyunu ile Hua İlçesi Gölge Sanatı Arasındaki Müzik Özelliklerinin Karşılaştırmalı Araştırması)” (Yang, 2015), “湖南望城皮影戏研究 (Hunan Wangcheng Gölge Oyunu Araştırması)” (Li, 2008), “迁南皮影戏调查与研究 (Qiannan Gölge Oyunu Araştırması)” (Liu, 2018) çalışmaları, şarkı sözleri üzerine odaklanmıştır. Şarkı sözlerinin ifadesi, müziğin renklendirmesi olmadan tamamlanamaz ve “陕南洋县皮影戏音乐研究 (Shaanxi Yang İlçesi Gölge Oyunu Müzik Araştırması)” (Yang, 2014) ve “湖南望城皮影戏研巧 (Hunan Wangcheng Gölge Oyunu Araştırması)” (Wang, 2006) çalışmaları, müziğin gölge oyunundaki önemini, farklı duyguları ve atmosferleri yansıtmak için ustaların müziği kullanma ihtiyacını ortaya koymuştur. Modernleşme ve kentleşme ile birlikte, insanların eğlence tercihleri ve kültürel zevkleri değişmiştir. Geleneksel gölge oyunu, modern toplumda giderek daha az ilgi görmektedir. “曾都皮影戏的保护与传承研究 (Zengdu Gölge Oyununun Korunması ve Mirası Araştırması)” (Mei, 2018) ve “山东省皮影戏传承发展研究 (Shandong Eyaleti Gölge Oyununun Mirası ve Gelişimi Üzerine Araştırma)” (Zong, 2022) çalışmaları, politika ve sistem, yaratıcılık ve yayılma, kültürel endüstri açısından gelişim önerileri sunarak gölge oyununun mirası ve gelişimi için teorik referanslar sağlamıştır. “皮影艺术周边产品开发的可行性探究 (Gölge Sanatı İle İlgili Ürünlerinin Geliştirilmesi Üzerine Uygulanabilirlik Araştırması)” (Zhang, 2016) ve “皮影造型艺术在现代艺术设计中的应用和发展 (Modern Sanat Tasarımında Gölge

Figür Sanatının Uygulanması ve Geliştirilmesi)” (Sun, 2014) çalışmaları, yeni bir yol deneyerek Çin gölge özelliklerini modern sanat tasarımı ve günlük yaşamın her yönüne entegre etmeyi ve böylece gölge kültürünü yaymayı ve geliştirmeyi amaçlamıştır.

Çin gölge oyunu üzerine yapılan çalışmalar hem akademik makaleler hem de eserler aracılığıyla geniş bir yelpazede incelenmiştir. Örneğin, *中国影戏的剧本形态叙论* (Çin Gölge Tiyatronun Repertuar Formları Üzerine) (Bu, 2013) ve *关中影戏叙论* (Guanzhong Gölge Oyunları Üzerine Bir İnceleme) (Liang, 2013) gibi çalışmalar, gölge oyununun repertuar ve form analizine odaklanmaktadır. Ayrıca, *湖南影戏* (Hunan Gölge Oyunu) (He, 2009) ve *中国孝义皮影戏* (Çin Xiaoyi Gölge Oyunu) (Hou, 2005) belirli bölgelerdeki gölge oyunlarının özelliklerini ve tarihini incelemektedir. *中国影戏与民俗* (Çin Gölge Oyunu ve Halk Gelenekleri) (Jiang, 2015) ve *民间皮影* (Halk Gölge Oyunu) (Xu, 2020) çalışmaları, gölge oyununun halk kültürü ve gelenekleri ile olan ilişkisini ele almaktadır. *中国传统影戏* (Çin'in Geleneksel Gölge Tiyatrosu) (Shen, 2004) ve *中国皮影戏全集* (Çin Gölge Oyunlarının Tam Koleksiyonu) (Wei, 2015) ise daha geniş kapsamlı çalışmalardır ve Çin'in geleneksel gölge tiyatrosunun genel bir değerlendirmesini sunmaktadır. *中国影戏大观* (Çin Gölge Oyunu Genel Bakışı) (Xu, 2015) ve *唐山皮影* (Tangshan Gölge Oyunu) (Xu, 2005) da belirli gölge oyunu türleri ve bölgeler üzerine odaklanan önemli kaynaklardır. Bu eserler, Çin gölge oyununun tarihini, repertuarını, sosyal işlevlerini ve bölgesel çeşitliliklerini anlamak için kapsamlı bir kaynak sunmaktadır. Bu kapsamda yapılan çalışmalar, gölge oyununun tarihsel gelişimini, kültürel önemini ve modern toplumdaki yerini daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

G.2. Türk Gölge Oyunu Hakkında Yapılan Çalışmalar

Karagöz, Türkiye'nin uzun bir geçmişe sahip geleneksel gölge oyunudur ve tarihi yaklaşık 500 yıl öncesine, hatta daha da eskiye dayanmaktadır.⁴ Karagöz Oyunu,

⁴ Düzgün, Dilaver. (2010). “Türk Gölge Oyunu Karagözde İstanbul Hayatı”. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 43, s. 29.

barındırdığı mizah ve alay yollu toplumsal eleştiri öğeleriyle de Türk kültüründe önemli bir yere sahip olmuştur.

Türkiye’deki gölge oyununun kökeni genellikle Bursa şehri ile ilişkilendirilir Halk, hayal perdesinin ilk defa Bursa’da kurulduğuna, Karagöz ile Hacivat’ın Bursa’da yaşamış birer şahsiyet olduğuna inanmıştır.⁵ Bursa, Türkiye’nin kuzeybatısında yer alan ve Türk tarihinde önemli bir kültür ve sanat merkezi olan bir şehirdir. Bu şehir, Türkiye’de gölge oyununun doğum yeri olarak kabul edilir.⁶ Türk gölge oyununun kökenleri hakkında farklı teoriler bulunmaktadır. “Gölge Oyunu Bağlamında Karagöz ve Bursa İlişkisi” (Çiftçi, 2023), “Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu: Karagöz” (İşinsu, 2011), “Gölge Oyunu Karagöz ve Sinema” (Pay, 2012) gibi çalışmalar bu teorileri ele almıştır. Gölge oyununun kökeniyle ilgili iki farklı görüş bulunmaktadır; birincisi, Osmanlı İmparatorluğu döneminde Yavuz Sultan Selim’in Mısır’dan Türkiye’ye getirdiği,⁷ ikincisi ise gölge oyununun Orta Asya’da yayıldığı ve Osmanlı’nın kurulmasının ardından Anadolu’da geniş bir alana yayıldığıdır.⁸ “Beyaz Perdede Yaşayan İki Gölge: Karagöz ve Sinema” (Kürekci, 2015), gölge oyununun kökeninden günümüze kadar her dönemdeki genel durumu, gelişimi ve değişimini incelemiştir.

"Gölge oyunundan televizyona geçiş: Karagöz-Hacivat ve Yemekteyiz programının metaforik ve türsel anlamda karşılaştırılması" (Dinç, 2022) adlı çalışma, Karagöz-Hacivat ile Yemekteyiz programını metaforik ve türsel anlamda karşılaştırmıştır. "Türk gölge oyununda demonik varlıklar" (Kurt, 2021), gölge oyunu metinlerindeki şeytan karakterlerini analiz ederek, Türk gölge oyununun mitoloji ile olan ilişkisini açıklamıştır. "Kitle iletişim ve manipülasyon bağlamında gölge oyunu"

⁵ Taş, Hülya. (2007). “Günümüz Bursa’sında Karagöz”. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 12. s. 134.

⁶ Taş, 2007, age. s.138.

⁷ Çiftçi, Nevzat. (2023). Gölge oyunu bağlamında Karagöz ve Bursa ilişkisi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. s. 62.

⁸ İşinsu, Ersan. (2011). Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu Karagöz. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi. s.31.

(Gökoğlu, 2023), gölge oyunu ve kitle iletişimi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. "Geleneksel gölge oyununun grafik tasarım açısından çözümlenmesi ve gölge oyunu karakter tasarımı" (İpek, 2022), gölge oyunu karakterlerinin grafik tasarım açısından çözümlenmesini ve tasarımını ele almıştır.

Gölge oyunu oynatıcısı, anlatıyı karakterlerin performansı aracılığıyla aktarmaktadır. İcra dediğimiz bu performans sırasında izleyicileri çekmek için gölgedeki karakterlerin tasvirleri büyük önem taşır. Bu bağlamda, her karakterin özgün tasarımı, oyunun bütününe katkıda bulunarak izleyicilerin ilgisini ve merakını uyandırır. Bu detaylar, hikâyenin anlatımını güçlendirirken, aynı zamanda görsel bir zenginlik sunar. Türk gölge oyununda, Zeybek karakteri büyük boyutları, benzersiz kıyafetleri ve dili ile dikkat çeker. "Karagöz Oyunlarında Zeybek Tipi" (Koçak, 2002), Osmanlı sosyal yapısında 19. yüzyılda ortaya çıkan Zeybeklerin, o dönemde popüler olan "Karagöz" gölge oyunlarına yansıtıldığını belirtmiştir. "Gölgedeki Mit: Karagöz'de Olağanüstü Varlıklar" (Gümü, 2021), Türk gölge oyununda mitolojik karakterleri tanımlayıp analiz etmiştir. Türk gölge oyununda sadece halk hikâyelerinden sıradan tipler değil, aynı zamanda şeytani tipler de bulunur. "Türk Gölge Oyununda Demonik Varlıklar" (Kurt, 2021), gölge oyunu metinlerindeki şeytan karakterlerini analiz ederek, Türk gölge oyununun mitoloji ile olan ilişkisini açıklamıştır.

Müzik, Türk gölge oyununun vazgeçilmez bir unsuru olup icrayı şekillendirme ve renklendirme konusunda önemli bir role sahiptir. "Türk Gölge Oyunu'nda Mûsikî" (Elibaş, 2012), Türk gölge oyunundaki müzik öğesini araştırmış ve Türk gölge oyununun üretim ve performans tekniklerini tanıtmıştır.

Gölge oyunu, eğlence ve öğretici bir performans olup, içinde inanç ritüelleri de bulundurur. "İletişimsizliğin Gülen Yüzleri: Karagöz ile Hacivat" (Avcı, 2020), Türk gölge oyununun eğitim ve eğlence aracı olarak kullanıldığını belirtmiştir. "Karagöz Oyunlarının İşlevsel Halk Bilimi Kuramı Açısından İncelenmesi" (Sarpkaya, 2022), Karagöz tiyatrosunun eğitimdeki önemini, aile ve toplum yaşamındaki işlevselliğini,

Türkçe üzerindeki etkisini ve sözlü kültürel mirasın korunması ve aktarılmasındaki rolünü analiz etmiştir.

Yeni medya ve eğlence biçimlerinin ortaya çıkışıyla birlikte, insanların yaşam tarzı ve kültürel tercihleri değişmekte, geleneksel gölge oyununa olan ilgi ve ihtiyaç giderek azalmaktadır. “Günümüz Bursa’sında Karagöz” (Taş, 2007), Türk gölge oyununun güncel durumunu ele alırken, Karagöz senaryolarının yazarlarının eksikliği ve yeni senaryoların nadirliğine dikkat çekmiştir. Ayrıca, Karagöz performanslarını ve yeni senaryoları oluşturmak için uzun bir çıraklık dönemi gerektiğinden, bu işle uğraşan kişi sayısının sınırlı olduğu belirtilmiştir. “Karagöz Tasvir Yapım Tekniklerindeki Değişime Estetik ve Kültürel Yaklaşım” (Corsını, 2021), müze koleksiyonları ve sergilerin incelenmesi, Karagöz ustalarıyla yapılan röportajlar ve akademik veri analizleri aracılığıyla gerçekleştirilen araştırmalar sonucunda, gölge karakterlerin üretimini incelemiş ve Türk gölge sanatının yaşatılması için literatür desteği sağlamıştır.

Türk gölge oyunu Karagöz hakkında yapılan araştırmalar, geniş bir literatür yelpazesine sahiptir. “Geleneksel Türk Tiyatrosu - Kukla, Karagöz, Ortaoyunu” (And, 1969) adlı eser, Karagöz’ün tarihsel ve sanatsal gelişimini kapsamlı bir şekilde ele alırken, aynı zamanda Türk gölge oyununun yapım teknikleri, bölümleri ve tipolojisi gibi önemli konulara da değinmektedir. Bu eser, gölge oyunu figürlerinin nasıl yapıldığını, kullanılan malzemeleri ve teknikleri detaylı bir şekilde açıklamaktadır. Karagöz oyunlarının bölümleri (mukaddime, muhavere, fasıl ve bitiş) ve farklı karakter tipolojileri de bu kitapta kapsamlı bir şekilde ele alınmaktadır.

Siyavuşgil’in “Karagöz, Psiko-Sosyolojik Bir Deneme” (1941) adlı eseri, Karagöz’ü psikolojik ve sosyolojik açıdan inceleyerek, bu geleneksel sanatın toplum üzerindeki etkilerini analiz etmektedir. Sakaoğlu’nun “Türk Gölge Oyunu Karagöz” (2003) adlı kitabı ise, Karagöz’ün tarihi kökenleri, karakter tasvirleri ve performans teknikleri üzerine yoğunlaşarak, bu sanat formunun Türk kültüründeki yerini vurgulamaktadır. Nüzhet Gerçek’in “Türk Temaşası” (1942) adlı eseri, Türk

tiyatrosunun genel bir deęerlendirmesini yaparken, Karagöz’e özel bir yer ayırarak bu geleneksel sanatın gelişimini ve toplumsal işlevini ele almaktadır.

Diğer önemli eserler arasında Sevengül’ün “Karagöz Kitabı” (2005) ve Sevin’in “Türk Gölge Oyunu” (1968) bulunmaktadır. Bu eserler, Karagöz’ün tarihini, tiplerini, performans tekniklerini ve toplumsal işlevlerini kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Her biri, Karagöz’ün tarihsel gelişimini, kültürel önemini ve modern toplumdaki yerini daha iyi kavramamıza yardımcı olmaktadır. Bu çalışmalar, Karagöz’ün sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, eğitici ve eleştirel fonksiyonlarıyla toplumsal hafızayı nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.

G.3. Konu-Kapsam

Bu çalışmanın konusu, Türk ve Çin kültürlerinde önemli bir yere sahip olan gölge oyunu sanatının karşılaştırmalı bir analizidir. Çalışma, özellikle Türk gölge oyunu Karagöz ile Çin gölge oyunu arasındaki benzerlikler ve farklılıkları ele almıştır. Amaç, her iki kültürün gölge oyunu sanatına katkılarını, tarihsel gelişimini, teknik özelliklerini ve toplumsal işlevlerini analiz etmektir.

Gölge oyunu, Çin geleneksel tiyatrosunun önemli bir parçasıdır. Bu nedenle, çalışmanın başlangıcında Çin geleneksel tiyatrosunun kökeni, oluşumu ve gelişimi ele alınmıştır. Çin gölge oyununun kökenleri, tarım kültüründen nasıl etkilendiği ve farklı hanedanlıklar döneminde nasıl geliştiği üzerinde durulmuştur. Ayrıca, gölge oyununun malzemeleri, tasvir yapım teknikleri, performans sanatı ve işlevleri incelenmiştir.

Türk gölge oyunu Karagöz de benzer şekilde ele alınmış, kökenleri, tarihsel gelişimi, karakterlerin sınıflandırılması, oyun bölümleri, oynatım teknikleri, tasvir yapımı ve müzik gibi unsurlar incelenmiştir. Karagöz oyunlarının tematik özellikleri ve toplumsal işlevleri üzerinde durulmuş, bu oyunların eğitici ve eğlendirici rolleri vurgulanmıştır.

Çalışmanın son bölümünde, Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı analizi yapılmıştır. Bu bölümde, gölge oyunlarının perde, ışık ve mekan kullanımı, tasvir teknikleri, müzik ve repertuar gibi oyun tekniklerindeki benzerlikler ve farklılıklar

incelenmiştir. Ayrıca, oyunların konusu, karakter tipolojisi ve olay örgüsündeki benzerlikler ve farklılıklar ele alınmış, toplumsal işlev ve etkilerdeki benzerlikler ve farklılıklar değerlendirilmiştir.

Bu çalışma, gölge oyununun her iki kültürdeki yerini ve önemini anlamayı hedeflemiştir. Gölge oyununun sanatsal, kültürel ve toplumsal dinamiklerini daha iyi kavrayarak, bu değerli sanat formunun korunması ve gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlamayı amaçlamıştır. Bu sayede, Türk ve Çin gölge oyunlarının kültürel mirasımızdaki yeri daha iyi anlaşılmış ve bu sanatın sürdürülebilirliği için gerekli adımların atılması sağlanmıştır.

G.4. Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, Türk ve Çin kültürlerinde önemli bir yer tutan gölge oyunu sanatının karşılaştırmalı bir analizini yapmaktır. Türk gölge oyunu Karagöz ve Çin gölge oyunu arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ele alınarak, her iki kültürün sanatsal ve toplumsal dinamikleri daha iyi anlaşılmasına çalışılmıştır. Türkiye’de Çin gölge oyunu ve Çin geleneksel tiyatrosu üzerine yapılan akademik çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu çalışma, akademik referans sağlama, geleneksel sanatın tanıtılması ve yaşatılması, kültürel etkileşim ve işbirliğini artırma hedefleri doğrultusunda önemli bir katkı sağlamayı amaçlamıştır.

Gölge oyunu sanatı, her iki kültürde de tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamlarda derin köklere sahiptir. Geçmişte, gölge oyunu sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda toplumsal eleştiri, eğitim ve kültürel değerlerin aktarımı için de kullanılmıştır. Karagöz oyunları, Osmanlı İmparatorluğu döneminde halkın mizah anlayışını yansıtırken, Çin gölge oyunları da dini ritüellerden halk hikayelerine kadar geniş bir yelpazedeki konuları işlemiştir.

Günümüzde ise gölge oyunu sanatı, modern toplumlardaki yerini koruma ve genç nesillere aktarılma çabalarıyla varlığını sürdürmektedir. Hem Türkiye’de hem de Çin’de, bu geleneksel sanat formu, kültürel miras olarak kabul edilmekte ve korunması

için çeşitli projeler ve etkinlikler düzenlenmektedir. Gölge oyununun modern eğitimin bir parçası olarak kullanılması, çocuklara tarih, kültür ve sanat sevgisi aşılamak için önemli bir araç haline gelmiştir.

Bu bağlamda, çalışmada gölge oyununun kökenleri, tarihsel gelişimi, teknik özellikleri ve tematik unsurları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışma, gölge oyununun her iki kültürdeki işlevlerini ve toplumsal etkilerini karşılaştırarak, bu sanatın toplum üzerindeki rolünü ve önemini vurgulamayı amaçlamıştır. Ayrıca, geleneksel sanat biçimlerini karşılaştırarak değerlendirme yoluyla, bu değerli sanat formunun korunması ve gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlanması hedeflenmiştir.

Gölge oyunu sanatı, sadece tarihi bir miras olarak değil, aynı zamanda kültürel etkileşim ve işbirliğini artırma potansiyeliyle de değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın, Türk ve Çin kültürleri arasında bir köprü kurarak, her iki ülkenin sanatçıların ve araştırmacılarının birlikte çalışmasına, bilgi ve deneyim paylaşmasına katkı sağlaması amaçlanmıştır. Bu sayede, Türk ve Çin gölge oyunlarının kültürel mirasımızdaki yeri daha iyi anlaşılacak ve bu sanat formu aracılığıyla iki ülke arasında kültürel etkileşim ve anlayış artırılmıştır.

G.5. Yöntem

Bu çalışmada, Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı analizi için çeşitli araştırma yöntemleri kullanılmıştır. İlk olarak, gölge oyunu sanatı üzerine yazılmış akademik kaynaklar, kitaplar, makaleler ve diğer ilgili literatür detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu literatür incelemesi, gölge oyununun tarihsel gelişimi, teknik özellikleri, tematik unsurları ve toplumsal işlevleri hakkında derinlemesine bilgi sağlamıştır.

Çalışmanın bir diğer önemli yöntemi alan araştırmasıdır. Özellikle Çin'de, gölge oyunu performansları izlenmiş, bu performanslar sırasında kullanılan teknikler, tasvir yapım süreçleri ve sahne düzenlemeleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, Çin'deki gölge oyunu

müzeleri ziyaret edilmiş ve buradaki eserler incelenerek detaylı notlar alınmıştır. Bu alan araştırması kapsamında, Çin'deki gölge oyunu ustaları ve sanatçılarla röportajlar yapılmış, onların deneyimlerinden ve bilgilerinden yararlanılmıştır.

Çalışmanın merkezinde yer alan karşılaştırmalı analiz yöntemi, Türk ve Çin gölge oyunlarının benzerlikleri ve farklılıklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Karşılaştırmalı analiz, iki veya daha fazla olgu veya olgunun sistematik bir şekilde karşılaştırılmasını içeren bir araştırma yöntemidir. Bu yöntem, gölge oyunlarının teknik özellikleri, tematik unsurları ve toplumsal işlevleri gibi çeşitli boyutlarda incelenmesini sağlamıştır. Karşılaştırmalı analiz sayesinde, her iki kültürün gölge oyunu sanatına katkıları ve bu sanatın toplum üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde ortaya konulmuştur.

Bu çalışmada ayrıca, gölge oyunu performansları sırasında çekilen fotoğraflar, videolar ve ses kayıtları gibi multimedya verileri de toplanmış ve analiz edilmiştir. Bu veriler, gölge oyununun sahne düzenlemeleri, müzik ve seslendirme teknikleri gibi unsurların daha iyi anlaşılmasına yardımcı olmuştur.

Bu çalışmada kullanılan bu yöntemler, gölge oyunu sanatının geçmişten günümüze nasıl evrildiğini, her iki kültürdeki toplumsal ve sanatsal işlevlerini ve geleceğe nasıl taşınabileceğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu çalışma, Türk ve Çin gölge oyunlarının karşılaştırmalı analizi ile akademik referans sağlama, geleneksel sanatın tanıtılması ve yaşıtılması, kültürel etkileşim ve işbirliğini artırma gibi hedeflere ulaşmayı amaçlamıştır. Bu sayede, Türk ve Çin gölge oyunlarının kültürel mirasımızdaki yeri daha iyi anlaşılmış ve bu sanat formu aracılığıyla iki ülke arasında kültürel etkileşim ve anlayış artırılmıştır.

I. BÖLÜM: GELENEKSEL ÇİN TİYATROSU

Çin ve Türkiye geleneksel gölge tiyatrosunun kültürel kaynaşmasını ve farklılıklarını incelemekten önce, zengin içeriği ve değişim süreci ile Geleneksel Çin Tiyatrosuna dair bir anlayış geliştirmemiz gerekmektedir. Uzun bir tarihe sahip ve çeşitli biçimlerde sunulan bir performans sanatı olarak Geleneksel Çin Tiyatrosu, sadece bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda zaman ve mekânı aşan bir kültür aktarımıdır. Çin halkının yaşam tarzını, değer yargılarını ve estetik zevklerini yansıtır.

Savaş Devletleri Dönemi'nin sonlarındaki "Yüz Oyun"dan Tang Hanedanı'nın "Zaju"suna, ardından Song ve Yuan dönemlerinde ortaya çıkan çeşitli tiyatro formlarına kadar Geleneksel Çin Tiyatrosu, filizlenmeden olgunluğa uzanan uzun bir süreci deneyimlemiştir.⁹

Daha ileri bir aşamada, bu bölümde Çin geleneksel tiyatrosunun ana kategorilerini tanıtılacaktır. Pekin Operası, Kunqu Operası, Yue Operası, Sichuan Operası gibi her tiyatro biçimleri, benzersiz cazibesine ve derin kültürel köklerine sahiptir. Bu tiyatro biçimlerini inceleyerek yalnızca her birinin sanat tarzını ve performans özelliklerini değil, aynı zamanda onların arka planındaki kültürel anlamı ve toplumsal değeri de anlamamız mümkün olacaktır.

Küreselleşen dünyada, Geleneksel Çin Tiyatrosu sadece Çin'e ait bir sanat olarak değerlendirilmemelidir. Aynı zamanda dünya kültürel mirasının önemli bir parçası haline gelmiştir ve dünya çapında izleyicileri ve araştırmacıları cezbetmektedir. Bu bölüm aracılığıyla Geleneksel Çin Tiyatrosunu anlama fırsatı sunmayı ve bu halk sanatının kültürel değerinin ortaya koymaya çalıştık.

I.1. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Tarihi

Geleneksel Çin tiyatrosu, Çin'in zengin kültürel mirasının ayrılmaz bir parçası olarak yüzyıllar boyunca varlığını sürdürmüştür. Bu tiyatro formu, ritüellerden halk

⁹ Ding, Mingyong. (2016). *中国戏剧史学史稿 (Çin Tiyatro Tarihi ve Akademik İncelemesi)*. Pekin: 中国传媒大学出版社 (Çin İletişim Üniversitesi Yayınevi). s. 158.

eğlencelerine kadar geniş bir yelpazede kendini göstermiş ve toplumun farklı kesimlerine hitap etmiştir. Çin tiyatrosunun tarihî kökenleri ve gelişimi, zaman içinde değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Ancak, bu köklü sanatın ne zaman ve nasıl başladığı konusundaki tartışmalar akademik çevrelerde hala devam etmektedir. Bu bölümde, Geleneksel Çin tiyatrosunun tarihî gelişimini, kökeniyle ilgili teorileri ve bu teoriler etrafında şekillenen akademik tartışmaları inceleyeceğiz.

1.1.1. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Kökeni

Geleneksel Çin tiyatrosunun tarihi, kökenleri ve oluşumu üzerine yapılan çalışmalar, bu sanat formunun antik Yunan ve Hindistan tiyatrosundan sonra ortaya çıktığını öne sürmektedir, ancak ortaya çıkışının kesin tarihi konusunda akademik çevrelerde tartışmalar devam etmektedir.¹⁰ Geleneksel Çin tiyatrosunun kökeni üzerine dört ana tarihsel döneme bağlı dört teori öne sürülmüştür: *Qin Hanedanlığı öncesi*, *Han Hanedanlığı*, *Tang Hanedanlığı* ve *Song Hanedanlığı*.

Qin Hanedanlığı öncesi teorisi, Çin tiyatrosunun kökenlerini en erken dönemlere dayandırır. Wen Yiduo, “九歌 Jiuge”yi bir müzikal drama embriyosu olarak görür ve bu eserin tanrısal ritüellerdeki büyücüler tarafından sergilenen hikâyeler içerdiğini belirtir.¹¹ *Duo Chen ve Ming Xie, Bahar ve Sonbahar döneminde dini dansların bağımsız bir tiyatro sanatı haline geldiğini savunurlar.*¹² Ancak, bu yaklaşım çok spekülatif bulunmuş ve eleştirilmiştir.

Han Hanedanlığı teorisi, Çin tiyatrosunun kökenlerini Han dönemine dayandırır. *Dishan Xu, Turfan’da bulunan Sanskrit tiyatro eserlerinde Çin tiyatrosuyla benzerlikler bulmuştur.*¹³ Zheng Zhenduo, Çin ve Hindistan arasındaki kültürel etkileşimlerin Çin

¹⁰ Li, Xiaobing. (1999). *中国戏剧起源 (Çin Geleneksel Tiyatrosunun Kökeni)*. Pekin: Bilgi Yayınevi. s. 72.

¹¹ Wen, Yiduo. (1947). “什么是九歌 (Jiuge Nedir)”. *文艺春秋 (Edebiyat İlkbahar ve Sonbahar Dergisi)*, Sayı: 8, s.46.

¹² Chen, Duo. (1978). “先秦古剧考略——宋元以前戏曲新探之一 (Öncesi Qin Antik Dram İncelemesi- Song ve Yuan'dan Önceki Tiyatro Yenilikleri Üzerine Bir Araştırma)”. *戏剧艺术 (Tiyatro Sanatı Dergisi)*, Sayı: 2, s.61.

¹³ Xu, Dishan. (1927). 梵剧体例及其在汉剧上的点点滴滴 (Brahman Ritüeli ve Çin Tiyatrosu Üzerine Araştırma). *中国文学研究 (Çin Edebiyatı Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 14, s. 21.

tiyatrosunu etkilediğini belirtir.¹⁴ Kaidi Sun, Çin tiyatrosunun kukla tiyatrosundan türediğini savunur.¹⁵ Gongji Yang, Batı Han döneminde “Gong Mo Dansı (公莫舞)”nı Çin tiyatrosunun atası olarak görür.¹⁶ Ancak, Han Hanedanlığı teorisi de eleştirilmiştir. Tang Hanedanlığı teorisi, Çin tiyatrosunun Tang döneminde olgunlaştığını savunur. Bantang Ren, Tang dönemi tiyatrosunun hikâye, şarkı, dans ve müzik gibi unsurlarla olgunlaştığını belirtir.¹⁷ Xiashi Xia, “Taoyao Ana (踏谣娘)”yı Çin tiyatrosunun ilk büyük müzikal tiyatrosu olarak görür.¹⁸ Jinbang Xu da Tang dönemi tiyatrosunun “Taoyao Ana” ve “Orduya Katılma” oyunları ile şekillendiğini belirtir.¹⁹ Ancak, bu teori de eleştirilmiştir.

Song Hanedanlığı teorisi, Çin tiyatrosunun kökenlerini Song dönemine dayandırır. Zhong Wen, gerçek Geleneksel Çin tiyatrosunun Song döneminde Nanxi ile oluştuğunu belirtir.²⁰ Yuqian Ouyang, Song dönemi Zaju ve Nanxi’nin tam bir forma ulaştığını savunur.²¹ *Çin tiyatrosunun Orta Tang’dan sonra geliştiğini ve Beş Hanedanlık ile Kuzey Song dönemlerinde olgunlaştığını belirtir* (Wang, 2000: 84). Yibai Zhou, Çin tiyatrosunun Han Hanedanı döneminde başlayarak Kuzey Song dönemindeki çeşitli oyunlarla geliştiğini ifade eder.²² Geng Zhang ve Hancheng Guo, Çin tiyatrosunun Han ve Tang dönemlerinden Song ve Jin dönemlerine kadar

¹⁴ Zheng, Zhenduo. (1981). *中国文学研究 (Çin Edebiyatı Çalışmaları)*. Şanghay: 上海书店出版社 (Şangay Kitabevi Yayınevi). s. 131.

¹⁵ Sun, Kaidi. (2018). *傀儡戏考原 (Kukla Tiyatrosu Üzerine Araştırmalar)*. Taiyuan: 山西人民出版社 (Shanxi Halk Yayınevi). s. 78.

¹⁶ Yang, Gongji. (1986) “西汉歌舞剧中舞公莫舞的句读和研究 (Batı Han Dönemi Şarkı ve Dans Tiyatrosu 'Gong Mo Dansı'nın İncelenmesi ve Araştırılması)”. *社会科学报 (Sosyal Bilim Dergisi)*, Sayı: 12, s. 43.

¹⁷ Ren, Bantang. (1958). *唐戏弄 (Tang Oyunları)*. Pekin: 作家出版社 (Yazarlar Yayınevi). s. 72.

¹⁸ Xia, Xiashi. (1979). “中国戏剧批评的产生和发展 (Çin Tiyatro Eleştirisi Üzerine Araştırması)”. *戏曲研究 (Tiyatro Sanatları Dergisi)*, Sayı: 21. s. 77.

¹⁹ Xu, Jinbang. (1994). *中国戏曲文学史 (Çin Tiyatro Edebiyatı Tarihi)*. Beijing: 中国文学出版社 (Çin Edebiyat Yayınevi). s. 119.

²⁰ Wen, Zong. (1957). *戏剧论从 (Tiyatro Teorisi)*. Beijing: 中国戏剧出版社 (Çin Tiyatro Yayınevi). s. 82.

²¹ Ouyang, Yuqian. (1982). *欧阳予倩戏曲选- 怎样才是戏剧 (Ouyang Yuqian Opera Seçkileri- Nasıl Tiyatro Olunur)*. Changsha: 湖南人民出版社 (Hunan Halk Yayınevi). s. 104.

²² Zhou, Yibai. (2004). *中国戏剧史长编 (Çin Tiyatro Tarihi Uzun Anlatımı)*. Şanghay: 上海书店出版社 (Şangay Kitabevi Yayınevi). s. 128.

tamamlanmadığını belirtir.²³ Qiuyu Yu, Nanxi ve Yuan Zaju'nun Çin tiyatrosunun olgunlaştığı dönem olarak görür.²⁴

Sonuç olarak, Geleneksel Çin tiyatrosunun kökeni üzerine yapılan çalışmalar, Song ve Yuan dönemlerinde bu sanat formunun olgunlaştığını genel kabul görmüştür. Bu dönemdeki gelişmelerin incelenmesi, Çin tiyatrosunun oluşumu ve gelişimi üzerine daha fazla bilgi sağlayabilir.

1.1.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Oluşumu

Geleneksel Çin Tiyatrosunun kökeni, kırsal tapınma ritüellerine dayanan bir teori üzerine kuruludur. Guowei Wang'ın “Song Yuan Tiyatro Tarihi” adlı eseri, 20. yüzyılın başında Geleneksel Çin Tiyatrosu araştırmalarının temelini atmıştır. Wang, geleneksel Çin tiyatrosunun şarkı ve dansa dayandığını ve bu şarkı ve dansın kökeninin antik şamanlarda olduğunu öne sürmüştür: *Şamanların yükselişi, yüksek hükümdarların dönemlerinde olsa da, gezgin sanatçıların varlığı bunlardan çok sonra gelmiştir.*²⁵ Gezgini sanatçılar, şamanlardan biraz daha sonraları ortaya çıkmış olup hareketlerle şaka yapma sanatını, sonraki dönem sanatçılarıyla oldukça benzer bir şekilde icra etmişlerdir. *Gelecek nesil tiyatrolar, bu iki gruptan türemektedir.*²⁶ Yani, antik tapınma ritüellerinde, şamanların ruhları veya hayaletleri temsil etmek için “ruh koruyucusu” olarak kılık değiştirdikleri, şamanlar arasında tanrıların giysileri, görünüşleri ve hareketlerini taklit edenlerin, gelecek nesil tiyatroların ilk tohumları olduğu belirtilmiştir.²⁷ Ayrıca Wang, şamanların ve gezgin sanatçıların geleneksel Çin tiyatrosuna önemli bir etkisi olduğunu kabul etse de bunların gelecek nesil tiyatrolar ile doğrudan ilişkilendirilemeyeceğini belirtmiştir.²⁸ Wang, “tiyatro, hikâyeleri şarkı ve

²³ Wu, Guoqin. (2020). 中国戏曲纵横谈 (Çin Tiyatrosu Üzerine Genel Bir Bakış). Guangzhou: 中山大学出版社 (Sun Yat-sen Üniversitesi Yayınları). s. 77.

²⁴ Yu, Qiuyu. (2014). 中国戏剧史 (Çin Tiyatrosu Tarihi). Hefei: 安徽文学与艺术出版社 (Anhui Edebiyat ve Sanat Yayınevi). s. 74.

²⁵ Wang, Guowei. (2020). 宋元戏曲史 (Song Yuan Tiyatro Tarihi). Pekin: 中国书籍出版社 (Çin Kitap Yayınevi). s. 94.

²⁶ Wang, 2020, age. s. 162.

²⁷ Wang, 2020, age. s.167.

²⁸ Wang, 2020, age. s.204.

dansla anlatma sanatıdır” düşüncesini öne sürmüş ve bu düşünce, geleneksel tiyatro kökenini şarkı ve dansla gören Japon bilim insanları Saltani Atsushi ve Aoki Masao tarafından benimsenmiş; Şamanizm ise sadece bir yan dal olarak görülmüştür.²⁹

*Geleneksel tiyatronun tapınma ritüellerinden ortaya çıktığı batıdaki tiyatro araştırmalarında yaygın bir kabul haline gelmiştir.*³⁰ Batı'daki bilim insanı-İskoçya'dan Frazer, Polonya'dan Malinowski ve Fransa'dan Lévi-Strauss - tiyatro kökenleri üzerine yaptıkları çalışmalarda farklı metod ve kavramlar kullanmış olsalar da, “dini ritüellerin ve mitolojinin tüm toplumlar da önemli birer faktör olduğu ve tiyatroların bu ritüellerden evrildiği” sonucuna varmışlardır; bu da tiyatroların önemli bir kökeni olarak kabul edilir.³¹

*Geleneksel tiyatronun oluşumu, çeşitli faktörlerin birleşiminden ziyade, faktörlerin ayrışmasının bir tarihidir. Geleneksel tiyatro prototipi, birçok ayrılmamış faktörü içeren ilkel tapınma ritüellerinde mevcuttur.*³² Buna göre “önce şarkı, dans, diyaloglar, hikâye anlatımı gibi birçok faktörü içeren ve henüz ayrılmamış belirli hareketler vardır, ardından bu faktörler yavaş yavaş bağımsızlaşır ve estetikleşir, sonunda çok faktörlü bir sanat formu olan geleneksel tiyatro oluşur”.³³ Geleneksel tiyatronun tapınak ritüellerinden kaynaklandığı, dünya tiyatro tarihinin ortak bir yasadır ve Çin’de de geçerlidir; böylece geleneksel Çin tiyatrosunun kırsal tapınma törenlerinden geliştiği tespit edilmiştir. *Geleneksel tiyatronun tapınma ritüellerinden kaynaklanması ilkesi, geleneksel Çin tiyatrosu için de geçerlidir ve bu akademik yönde çalışmalar yapan ve bu konuda hemfikir olan Çin ve diğer ülkelerdeki bilim insanları arasında Qu Liuyi, Ma Guojun, Long Peter, Kang Baocheng, Liao Ben, Wang Shenghua*

²⁹ Wang, Guowei. (1984). *王国维戏曲论文集 (Wang Guowei'nin Tiyatro Yazıları Koleksiyonu)*. Pekin: 中国戏剧出版社 (Çin Tiyatro Yayınevi). s. 26.

³⁰ Tian, Zhongyicheng. (2007). “戏曲文学从祭祀里产生的条件及其在中国的过程 (Tiyatronun Ayinlerden Kaynaklanma Koşulları ve Çin'deki Süreci)”. *文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi)*, Sayı: 12, s. 48.

³¹ Li, Lifan. (2020). *中国戏曲杂论 (Çin Tiyatro Sanatında Genel Bir Değerlendirme)*. Changchun: 吉林大学出版社 (Jilin Üniversitesi Yayınları). s. 135.

³² Tian, 2007, age. s.12.

³³ Edwin, Wilson. (2013). *Theatre: The Lively Art*. New York: McGraw-Hill. s. 103.

*gibi akademisyenler bulunmaktadır.*³⁴ Bu bağlamda, geleneksel tiyatronun oluşumu, başlangıçta bir arada bulunan ve zamanla ayrışarak bağımsız sanatsal formlar haline gelen çeşitli kültürel unsurların evrimini yansıtır. Bu süreç, sadece estetik bir dönüşümü değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal yapıların derinlemesine bir yansımasını da içerir. Özellikle Çin geleneksel tiyatrosu, kırsal tapınma ritüellerinden beslenerek, bu ritüellerin içindeki şarkı, dans ve hikâye anlatımı gibi unsurları sahne sanatlarına dönüştürmüştür. Bu tür bir evrim, geleneksel tiyatronun sadece bir eğlence biçimi olmanın ötesinde, bir toplumun tarihini, değerlerini ve inançlarını aktarmanın bir aracı olarak önemini ortaya koyar.

1.1.2.1. Geleneksel Çin Tiyatrosu İcrasının Kökeni ve Oluşumu

Zhongyicheng Tian'ın “Çin Tapınma Tiyatroları Üzerine Araştırma” adlı çalışmasında “tapınma tiyatrolarının oluşum ilkesi” ele alınmıştır. Zhongyicheng Tian'ın üzerinde durduğu geleneksel tiyatro “icrası”; “oyuncuların oyun içindeki karakterleri canlandırması, şarkı söyleyerek veya dans ederek hikâye örgüsünü sergilemesi” anlamına gelir.³⁵ Tian, geleneksel Çin tiyatrosunun “icra tarzılarını” üçe ayırmıştır:

*Karakterlerin taklitleri, bu, “şamanların tanrı kılığına girmesi” durumunda kökenini görebiliriz; karakterler arasındaki dans ve şarkı düelloları, bu, tanrı ve şamanlar arasındaki şarkı ve dansa benzer; hikâyenin iniş çıkışları, yani geleneksel tiyatro yapısının formu, bahar tapınakları ve ergenlik ritüellerinden gelen yükseliş ve düşüş yapısından türetilmiştir, bunların ortak noktası “ölüm ve yeniden doğuştur.”*³⁶

Zhongyicheng Tian, bu Geleneksel Çin Tiyatrosu unsurlarının ilk şaman eylemleri veya bağlamda zaten mevcut olduğuna inanmaktadır, ancak tarım tapınak

³⁴ Zhang Dongcai. (2007), “从民间传说的视角看皮影戏的起源 (Halk Hikayelerinin Perspektifinden Gölge Oyununun Kökenine Bakış)”. 当代戏剧 (Çağdaş Tiyatro Dergisi), Sayı: 27. s. 74.

³⁵ Tian, Zhongyicheng. (2002). 中国戏剧史(Çin Geleneksel Tiyatrosu Tarihi). Pekin: 北京广播学院出版社 (Pekin Yayın Enstitüsü Yayınları). s. 28.

³⁶ Tian, 2002, age. s.102.

ritüelleri olarak, “ilkbahar tapınakları daha eski bir biçimi korur”,³⁷ bu nedenle ilkbahar tapınaklarını Geleneksel Çin Tiyatrosu biçiminin kökeni olarak kabul etmek daha uygun olur.

Zhongyicheng Tian, Hong Kong’daki kırsal “Taiping Qingjiao (太平清醮)” tapınak etkinliklerini inceleyerek, ergenlik ritüellerinde “ölüm ve yeniden doğuş, zorlukların üstesinden gelinerek mutluluğun elde edilmesi” gibi bir geleneksel tiyatro yapısının filizlendiği görüşünün, özellikle trajedi biçiminin kökenine de uygulanabileceğini düşünmektedir.³⁸ *O, sonraki dönem edebiyat ve sanatında tipik “ölüm ve yeniden doğuş” yapısının sadece geleneksel tiyatrolarda görülebileceğini, bu nedenle örnekler az olsa da ergenlik ritüelleri ve geleneksel tiyatro yapısı arasında potansiyel bir bağlantıyı hayal etmenin mümkün olduğuna dikkat çekmiştir.*³⁹

Zhongyicheng Tian’ın çalışmaları, Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun kökeni ve oluşumunu derinlemesine ele alarak, bu sanat formunun şaman ritüelleri ve tarım tapınaklarından nasıl evrildiğini göstermektedir. Tian’ın belirttiği gibi, karakterlerin taklitleri, dans ve şarkı düelloları ve hikâyenin iniş çıkışları, Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun temel unsurlarını oluşturmaktadır. Bu unsurların kökeni, şamanların tanrı kılığına girmesi, tanrı ve şamanlar arasındaki şarkı-dans ve bahar tapınaklarındaki ritüellerde bulunmaktadır. Tian, bu unsurların özellikle “ölüm ve yeniden doğuş” teması etrafında şekillenen ergenlik ritüellerinden türediğini vurgulamaktadır. Bu tespitler, Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun karmaşık yapısını ve tarihsel gelişimini anlamamıza önemli katkılar sağlamaktadır. Tian’ın çalışması, Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun incelenmesinde temel bir referans niteliği taşımaktadır.

1.1.2.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunda İşlenen Konuların Kökeni ve Oluşumu

Geleneksel Çin Tiyatrosu’nun kökeni ve gelişimi üzerine yapılan çalışmalar, bu tiyatronun tarihsel ve kültürel zeminini anlamak için önemli ipuçları sunmaktadır. Bu

³⁷ Tian, 2002, age. s.143.

³⁸ Tian, Zhongyicheng. (2014). “戏剧文学产生于孤魂祭祀说 (Tiyatro Edebiyatı Yalnız Ayininden Doğmuştur)”. 文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi), Sayı: 42, s. 146.

³⁹ Tian, 2002, age. s. 101.

bağlamda, işlenen konuların kökeni ve oluşumu, tiyatro performanslarının biçimsel özellikleri kadar önemlidir.

Daha önce belirtildiği gibi, Tian Zhongyicheng, *Çin'in bahar dönemi tapınak festivallerinin, Geleneksel Çin Tiyatrosu performanslarının formunu temelde şekillendirdiğine inanmaktadır*.⁴⁰ Bahar tapınaklarında tanrı ve insan tapınakları ile pazar tapınaklarının komediye dönüşmesi, erken dönem kutlama geleneksel tiyatroları, akrobasi ve dövüş sanatlarının başlangıcını içerir ve hikâye örgüsünü sergilemez. Geleneksel tiyatro performans içeriği ise, özellikle yalnız ruhlar ve vahşi hayaletlere adanan tapınak festivallerinin ortaya çıkışıyla, "gerçek Geleneksel Çin Tiyatrolarının trajedisi" için koşullar sağlamıştır. Yalnız ruhların yasları "bu ritüelin eğlenceye dönüşüm aşamasında trajedinin içeriğini oluşturmuştur".⁴¹ Tapınakların konusu içinde en önemli olanlar, özellikle kadın mağdur ruhlar olup, şamanlar, rahipler ve daoistler tarafından dans ve şarkı ile yatıştırılma ve teselli edilme sürecinde, bu mağdur ruhların trajik kaderleri, trajedinin içeriğini oluşturur.⁴² Zhongyicheng Tian, geleneksel tiyatro edebiyatının oluşumunda, kahraman ruhların yatıştırılması için yapılan tapınakların çok önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır.⁴³

Geleneksel Çin Tiyatrolarının ilkbaharda başlayıp sonbaharda sonuçlanıp sonuçlanmadığı konusunda akademik dünya arasında fikir birliği yoktur, şu anda Geleneksel Çin Tiyatrolarının tapınaklardan geleneksel tiyatro sürecine nasıl bir yol izlediği konusunda kesin bir görüş birliği yoktur. Zhongyicheng Tian, Geleneksel Çin Tiyatrolarının kırsal tapınak ritüellerinden nasıl ortaya çıktığının yapısal şemasını mantıksal olarak açıklamıştır. Bu şemaya göre, Geleneksel Çin Tiyatrosu oluşumunun gerçek süreci, tapınak ritüellerindeki ritüel unsurların azalması ve dramatikleşme faktörlerinin artması, geleneksel tiyatroların bağımsızlık derecesinin artarak tamamen bağımsız hale gelmesi sürecidir.

⁴⁰ Tian, 2002, age. s. 162.

⁴¹ Tian, 2002, age. s. 196.

⁴² Tian, 2002, age. s. 211.

⁴³ Tian, 2002, age. s. 218.

I.1.2.3. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Tapınlardan Kaynaklanmasının Koşulları ve Ortamı

Geleneksel Çin Tiyatrosu'nun kökenleri ve gelişimi hakkında yapılan çalışmalar, bu tiyatronun kültürel ve tarihsel bağlamının ortaya konmasında önem taşır. Bu bağlamda, Zhongyicheng Tian'ın görüşleri, geleneksel tiyatronun nasıl ortaya çıktığını ve hangi koşullar altında şekillendiğini açıklamak için değerli bilgiler sunmaktadır.

Zhongyicheng Tian, *tarım toplumlarındaki tapınma ritüellerinin geleneksel tiyatro formu ve içeriği için gerekli unsurları barındırdığını ve geleneksel tiyatroların köy tapınma ritüellerinden dönüşüm geçirmesi için belirli tarihsel koşulların gerektiğini belirtmiştir*.⁴⁴ Bu koşullardan biri, köylülerin bilincindeki tapınma ritüellerinin dini ve büyüsel anlamlarının zayıflaması ve köylülerin tapınma ritüellerine korkudan ziyade takdir ile yaklaşmasıdır.⁴⁵ Ancak, dini inancın zayıflaması, geleneksel tiyatronun oluşumu için yeterli bir koşul değildir; tapınlardan geleneksel tiyatroya dönüşüm için üretim güçlerinin belirli bir düzeye gelişmesi, üretimin dini büyülerden bağımsız hale gelmesi gerekir. Ayrıca, tapınma organizasyonunun açık ve demokratikleşmesi, büyülerin dramatik sanata dönüşmesi için başka bir koşul olarak Xixiang xingang tarafından belirtilmiştir.⁴⁶ Bu nedenle, “bir tarım toplumu, ticari toplum aşamasına girdiğinde, dramatik sanatın oluşması için koşullar oluşur.

Bu noktadan hareketle, Zhongyicheng Tian, *tapınma ritüellerinin geleneksel tiyatroya dönüşümünü engelleyen en önemli faktörün, Çin'in klan sistemi olduğunu açıklar*.⁴⁷ Bu, toplum yapısında uzun süre etkili olan işlevsel mekanizma, antik geleneksel Çin tiyatrosunun oluşumunu engellemiştir. Zhongyicheng Tian, Han ve Wei dönemlerinde köyler arasındaki tapınakların yaygın olduğunu, bu durumun Huainanzi

⁴⁴ Tian, 2014, age. s. 42.

⁴⁵ Tian, 2007, age. s. 12.

⁴⁶ Wang, Shizhen. (1959). *中国古典戏曲论著集成* (Çin Geleneksel Tiyatro Teorisi Derlemesi). Pekin 中国戏曲出版社 (Çin Tiyatro Yayıncılığı). s. 142.

⁴⁷ Tian, 2014, age. s. 42.

ve Sanguozhi'deki kayıtlardan çıkarılabileceğini ifade eder. Altı Hanedanlar dönemine gelindiğinde, Beishi'de kaydedildiği üzere, tapınakların açıkça klan hâkimiyetinin bir formu olduğu görülmektedir.⁴⁸

Klan hâkimiyeti altındaki bu tapınak durumu, tapınaktan geleneksel tiyatroya geçişi engellemiş ve onun dini özelliklerden sanatsal bir forma dönüşmesini engellemiştir.⁴⁹

Bu durumda, klan hâkimiyeti altındaki tapınak yapısı, geleneksel tiyatronun dini niteliklerden sanatsal bir forma evrilmesine mâni olurken, “she” adı verilen laikleşme eğilimi, toplum içindeki dini yapıların dostluk gruplarına dönüşerek herkese açık hale gelmesini sağlamış ve bu da geleneksel tiyatronun oluşumu için uygun bir zemin hazırlamıştır.

*Güney ve Kuzey Hanedanlarından Kuzey Song döneminin başlarına kadar, Çin toplumunda “she” adlı laikleşme eğilimi gösteren bir oluşum ortaya çıkmış, zamanla dini özelliklerini kaybederek dostluk gruplarına dönüşmüştür ve böylece herkesin katılımına açık hale gelmiştir; bu da geleneksel tiyatroların oluşabilmesi için bir olasılık sağlamıştır.*⁵⁰

Bu, dini inançların azalmasının geleneksel tiyatronun oluşumu için sadece olumsuz bir faktör olduğunu, olumlu faktörün ise o dönemde gelişmekte olan kırsal pazar ekonomisine dayalı yeni tip tapınma organizasyonları olduğunu gösterir. Bu nedenle, Zhongyicheng Tian, *Geleneksel Çin Tiyatrosunun oluşumunun Tang döneminden önce mümkün olamayacağını, Beş Hanedan ve Kuzey Song dönemlerinden sonra gerçekleşmiş olması gerektiğini savunur*; çünkü erken geleneksel Çin tiyatrosunun oluşumu için gerekli ticari koşulları, sadece Song dönemi kırsal düzenli pazarlarında yeterliydi” ve “yalnız ruh tapınakları da beş Hanedan ve Kuzey Song

⁴⁸ Tian, 2002, age. s. 92.

⁴⁹ Tian: 2014, age. s. 42.

⁵⁰ Liao, Ben. (2005). *中国戏曲发展简史 (Çin Geleneksel Tiyatrosu Gelişim Tarihçesi)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi). s. 101.

dönemleri arasında pazarların gelişmesiyle kurulmuştur.⁵¹

Yukarıda yapılan değerlendirmeden anlaşılacağı üzere, Zhongyicheng Tian, geleneksel Çin tiyatrosunun oluşumu için özellikle dış faktörlere önem vermiş ve özellikle kırsal tapınma törenlerine odaklanmıştır. Guowei Wang ve onun geleneksel tiyatro kavramını benimseyen akademisyenler aslında dramayı bir kent kültürü ürünü olarak tanımlamış ve geleneksel tiyatro oluşumunu izlerken, şüphesiz kentsel bir performans ortamına önem vermişlerdir. Seksenli yıllardan bu yana, Çin'deki bazı çalışmalar drama tarihini yeniden yapılandırmaya başlamış, ancak "geleneksel tiyatronun oluşumu" hakkındaki tartışmalara fazla takılıp kalmıştır. Kırsal tapınaklar ile kentsel eğlence arasında bir denge kurmaya çalışarak "geleneksel tiyatronun ne zaman ortaya çıktığı" sorununu çözmeye çalışmaktadır. Ancak Oxford Üniversitesi'nden Profesör Long Peter'ın dediği gibi "Çin'de, dünyanın herhangi bir yerinde olduğu gibi, dini ritüeller her zaman, modern dönem dâhil, geleneksel tiyatro haline gelebilir. Geleneksel tiyatronun gelişimini belirleyen çeşitli faktörler, uzak geçmişte aranmamalıdır; onlar bugün hâlâ aktiftir. Önemli olan soru, dramanın 'nasıl' ortaya çıktığıdır, 'ne zaman' değil".⁵²

Sonuç olarak Yuan döneminden önceki Geleneksel Çin Tiyatrosu formları, Geleneksel Çin Tiyatrosu türlerinin filizlenmesi olarak görülebilir. Gerçek geleneksel tiyatro, ancak Song ve Yuan dönemlerinde tapınma ritüellerinin kısıtlamalarından kurtulup bağımsız hale gelmesiyle oluşmuştur. Yani, Geleneksel Çin Tiyatrosu türleri ancak Song ve Yuan dönemlerinde gerçekten olgunlaşmıştır.

1.1.3. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Gelişimi

Geleneksel Çin Tiyatrosu, tarihsel süreç içerisinde çeşitli aşamalardan geçerek günümüzdeki halini almıştır. "Geleneksel Çin Tiyatrosu Gelişim Tarihçesi" adlı çalışma, *Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişimini iki ana aşamaya ayırır: dini tiyatro ve dünyevi*

⁵¹ Tian, 2014, age. s. 42.

⁵² Long, Peter. (1976). *中国戏剧源于宗教仪典考 (Çin Geleneksel Tiyatrosunun Dini Törenlerden Kaynaklanması Üzerine Araştırması)*. Pekin: 北京出版社 (Pekin Yayınevi). s. 115.

tiyatro.⁵³ Dünyevi tiyatroların “sonraki dönemlerde kent ticaret hayatında ortaya çıkan eğlence türünde geleneksel tiyatro örnekleri olduğunu, ana amacının tanrıları değil insanları eğlendirmek; motivasyonunun ise tapınma değil estetik zevk olduğunu” belirtir ve iki tiyatro aşamasına geçişinin gerçekleşme koşullarını “Song Hanedanı’nın modern kentlerinin yükselişi” ve “ticari kent ekonomisinin refahı”na bağlar.⁵⁴ Ayrıca, Zhaoqian Wang, Geleneksel Çin Tiyatrosunu “ritüel tiyatro” ve “izlenim tiyatro” olarak ikiye ayırır: “Ritüel tiyatroların aslen tiyatroların kökeni ve ana akımı olduğunu”, “izlenim tiyatrolarının tiyatro ana akımı haline gelmesinin Song ve Yuan dönemlerinde olduğunu” ifade eder.⁵⁵ Şu anda, Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişim tarihine dair “iki bölümlü” ve “üç aşamalı” olmak üzere iki farklı görüş bulunmaktadır.⁵⁶

*Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişim tarihine dair “iki bölümlü” yaklaşım, bir çerçeve çizerek, drama geleneğinin olgunlaşmış stilinin ortaya çıkışını bir temel nokta olarak kabul eder ve geleneksel tiyatro gelişim tarihini, dramadan önceki dönem ve drama odaklı dönem olmak üzere iki bölüme ayırır.*⁵⁷ “İki bölümlü” yaklaşım, Geleneksel Çin Tiyatrosunun ve hatta dünyadaki farklı geleneksel tiyatro örneklerini ortaya çıkış modellerini ve gelişim sürecini belirgin bir şekilde vurgular ve Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişim tarihini bir bütün olarak görür; bu kesinlikle olumlu bir yaklaşımdır, ancak hâlâ bazı soru işaretleri vardır. Birincisi, “iki bölümlü” yaklaşım, zaman noktasını Song Hanedanı veya Song-Yuan dönemine yerleştirirken, Song dönemine kadar olan Tang dönemi dramaları, Han-Wei dönemi yüz oyunları gibi performans türleri, tiyatro performansları olmasa da ritüel tiyatro kadar eğlenceli ve dünyevi niteliktedir ve açıkça dünyevi drama aşamasının dışında bırakılmamalıdır.⁵⁸

⁵³ Liao, 2005, age. s. 41.

⁵⁴ Liao, Ben. (2014). *中国戏曲史 (Çin Tiyatronun Tarihi)*. Şanghay: 上海人民出版社(Şanghay Halk Yayınevi). s. 40.

⁵⁵ Kong, Youzhaun. (2021). *中国原始仪式戏剧研究 (Çin İlk Ritüel Tiyatrosu Üzerine Araştırma)*. Chengdu: 四川大学出版社 (Sichuan Üniversitesi Yayınları). s. 126.

⁵⁶ Liao, 2014, age. s. 51.

⁵⁷ Liao, 2014, age. s. 146.

⁵⁸ Qi, Jianhua. (2002). *中国传统戏剧的文化行程 (Çin Geleneksel Tiyatro Sanatının Kültürel Yolculuğu)*. Fuzhou: 海峡文艺出版社 (Boğaz Edebiyatı ve Sanat Yayınevi). s. 75.

İkincisi, dramatik eğlence performanslarının ortaya çıkışının Song-Yuan'a kadar itilmesi, Çin'deki kolektif eğlence bilincinin biraz geç ortaya çıktığı anlamına gelir.⁵⁹ Üçüncüsü, Çin'de folklor aktiviteleri çok erken dönemlerde başlamış ve iki Han dönemi boyunca folklor ürünleri kademeli olarak oluşmuştur; folklor faaliyetleri drama performansları üzerinde derin bir etkiye sahiptir ve tiyatro sanatının beşiğidir. Song-Yuan dönemlerinden önce folklor faaliyetlerinde var olan tiyatro performansları, ritüel faaliyetler değildir, bu nedenle bunları ritüel tiyatro olarak adlandırmak uygun olmayabilir.⁶⁰

Xiaoyun Wang, geleneksel Çin tiyatrosunun tarihçesi hakkındaki birçok eseri analiz ettikten sonra, Geleneksel Çin Tiyatrosu tarihinin yeniden yapılandırılması gerektiğini öne sürmüştü ve “kesin anlamda Geleneksel Çin Tiyatrosunun üç türe ayrılabilirliğini, birincisinin ritüel olarak tiyatro, ikincisinin sanat olarak tiyatro, üçüncüsünün ise ritüelden sanata dönüşüm sürecindeki tiyatro olduğunu” belirtmiştir.⁶¹

Huang Zhulan da benzer bir görüş sunmuş ve tiyatro oluşumuyla ilgili performans ve sanat formlarını “geniş tiyatro formu” olarak adlandırmıştır:

*M.Ö.'den Song ve Jin dönemlerinde tiyatro olgunlaşana kadar, toplumsal hayatta Geleneksel Çin Tiyatrosuna benzer ancak tam olarak Geleneksel Çin Tiyatrosu olmayan performanslar vardı, bunlar belirli Geleneksel Çin Tiyatrosu unsurlarına - karakter kostümlemesi ve hikaye anlatımı - sahipti, şarkı, dans, performans hareketleri gibi bazı tiyatro dışı görünümlere sahip olmakla birlikte, bunlar entegre edilmemişti, bu yüzden gerçek Geleneksel Çin Tiyatrosu olarak kabul edilemezler, tiyatro gelişim tarihi tartışmalarında sıkça bahsedilirler ama adlandırılmazlar, bu tür performansları “geniş tiyatro formu” olarak adlandırabiliriz.*⁶²

Zhulan Huang, tiyatroyu Geleneksel Çin Tiyatrosunun doğal formu olarak görmekte ve tiyatro öncesi performans formlarını incelemektedir, buradaki “geniş tiyatro formu” aslında tiyatro formundan farklı diğer tiyatro formlarını ve tiyatro

⁵⁹ Tian, 2002, age. s. 105.

⁶⁰ Xu, Muyun (2014). *中国戏剧史 (Çin Tiyatro Tarihi)*. Changsha: 湖南大学出版社 (Hunan Üniversitesi Yayınları). s. 115.

⁶¹ Li, Xiaobing. (1999). *中国戏剧起源 (Çin Geleneksel Tiyatrosunun Kökeni)*. Pekin: 知识出版社 (Bilgi Yayınevi).s.102.

⁶² Huang, 2016, age. s. 38.

*oluşumunun unsurları olarak sanat performans formlarını ifade eder, bu yüzden bunu “olası tiyatro formu” olarak anlamak mümkündür.*⁶³ Bu nedenle, “ritüelden sanata dönüşüm sürecindeki Geleneksel Çin Tiyatrosunu” Geleneksel Çin Tiyatrosu tarihine nasıl dâhil edeceğimiz önemlidir.

Geleneksel Çin tiyatrosu sanatının gelişim sürecine bakıldığında, “geniş tiyatro performansı” - hem orijinal dini performanstan hem de tiyatro sanatı performansından farklı bir form - geleneksel tiyatro gelişiminin aşamalarına dâhil etmek, geleneksel Çin tiyatrosunun gelişiminin eğilimini ve tiyatro oluşum sürecini daha kolay incelemeyi sağlar. Böylece, mevcut tiyatro tarihi “iki bölümlü” yaklaşımın temelinde, geleneksel Çin tiyatrosunun gelişiminin “üç aşamalı” teorisini öne sürebiliriz: *Geleneksel Çin Tiyatrosu gelişimi, orijinal dini aşama, halk sanatı performans aşaması ve tiyatro sanatı aşaması olmak üzere üç aşamadan geçmiştir.*⁶⁴

Bu değerlendirmeler ışığında, Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişim sürecinin karmaşık ve çok katmanlı olduğunu söylemek mümkündür. Liao Ben’in “iki bölümlü” yaklaşımı ve Zhaoqian Wang’ın “üç aşamalı” teorisi, Çin tiyatrosunun tarihini aydınlatmada önemli çerçeveler sunmaktadır. Xiaoyun Wang ve Huang Zhusan’ın çalışmaları ise bu süreçte tiyatro öncesi performans formlarının ve ritüel unsurların önemini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, geleneksel Çin tiyatrosunun gelişimi, tarihsel olaylar kadar toplumun kültürel ve dini dönüşümlerinin de bir yansımasıdır. Bu da Çin tiyatrosunun geçmişten günümüze nasıl evrildiğini ve günümüzdeki haline nasıl ulaştığını ortaya koymaktadır.

1.1.3.1. Orijinal Dinî Aşaması

Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişim süreci, köklerini antik dönemlere kadar uzanan derin bir tarihe sahiptir. Bu sürecin ilk aşaması olan dinî aşama, tiyatronun dini ritüellerden evrimleştiği önemli bir dönemdir.

⁶³ Huang, Tianfu. (2016). *中国戏剧史新论 (Çin Drama Tarihi Üzerine Yeni Tartışma)*. Şangay: 上海人民出版社 (Şangay Halk Yayınevi). s. 61.

⁶⁴ Liao, 2014, age. s. 93.

Dinî aşama, *Geleneksel Çin tiyatrosunun ortaya çıkış aşamasıdır ve dini tiyatro aşamasının başlangıç dönemidir, tarihçesi genellikle uzak geçmişten Bahar ve Sonbahar dönemlerine kadar uzanır.*⁶⁵ *Bu dönem, performansın baskın olduğu ve subjektif eğlence unsurunun olmadığı, tamamen ciddi bir dini ritüel davranışı olduğu bir dönemdir, tam anlamıyla ritüel tiyatrodur.*⁶⁶

Bu aşama, geleneksel Çin tiyatrosunun, toplumsal ve kültürel ritüellerle iç içe geçmiş bir şekilde nasıl başladığını anlamamız için oldukça önemlidir. Dini ritüellerin, dramatik sanatların temel taşlarını nasıl oluşturduğunu ve zamanla nasıl evrildiğini gösterir.

1.1.3.2. Halk Sanatı Performans Aşaması

Halk sanatı performans aşaması, geleneksel Çin tiyatrosunun gelişim ve oluşum aşamasıdır, halk tiyatrosu performans dönemidir ve “dünyevi tiyatro aşaması”nın bir parçasıdır. Tarihi genellikle Bahar ve Sonbahardan başlayarak iki Song dönemine kadar uzanır.⁶⁷ Halk tiyatrosu performansları, bir halk sanatı etkinliğidir, “ritüelden sanata dönüşüm sürecindeki tiyatro” olarak kabul edilir ve aynı zamanda “izlenim tiyatrosu” kategorisine girer. Aynı zamanda o dönem insanların yaşamının önemli bir içeriği ve parçasıdır.⁶⁸ Tiyatro performansının özelliklerine bağlı olarak ritüel zayıflarken eğlence güçlenir, ritüel tiyatro ve izlenim tiyatrosu bu aşamada yavaş yavaş ayrışır, halka özgü olma ve canlılık önemli bir rol oynar.⁶⁹ *Bu dönem iki alt aşamaya ayrılabilir: ilk aşama M.Ö.’den iki Han dönemine kadar, eğlence işlevi nedeniyle, tiyatro tanrıları eğlendirmekten insanları eğlendirmeye dönüşür, halk performansları yaygındır, bu tiyatro performansının ritüelden eğlenceye geçiş aşamasıdır. İkinci aşama Tang, Song, Jin dönemleridir, çeşitli tiyatro formları yavaş yavaş oluşur, tiyatro sanatının unsurları*

⁶⁵ Liao, 2014, age. s. 102.

⁶⁶ Zhou, Yibai. (2019). *中国戏剧略史 (Çin Tiyatro Tarihi Kısa Bir Bakışı)*. Pekin: 中国书籍出版社 (Çin Kitap Yayınevi). s.182.

⁶⁷ Liao, 2014, age. s. 104.

⁶⁸ Huang, 2016, age. s. 126.

⁶⁹ Qi, 2002, age. s. 152.

olgunlaşır ve bu da tiyatro performansının eğlenceden sanata geçiş aşamasıdır.⁷⁰

Bu dönem, Geleneksel Çin Tiyatrosunun halk tarafından benimsenmesi ve gelişmesi açısından önemli bir geçiş dönemidir. Ritüel ve dini temalardan uzaklaşarak, sanat ve eğlence unsurlarının ön plana çıkması, tiyatronun toplumsal ve kültürel bir etkinlik olarak benimsenmesine zemin hazırlamıştır.

1.1.3.3. Tiyatro Sanatı Aşaması

Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişiminde tiyatro sanatı aşaması, tiyatronun estetik bir sanat formu olarak olgunlaşmasını ifade eder. Bu aşama, Song ve Yuan dönemlerinden başlayarak 20. yüzyılın ikinci yarısına kadar uzanır. Tiyatro sanatı, estetik zevklerin ön planda olduğu ve halkın eğlencesine hitap eden bir form olarak gelişmiştir.

Tiyatro sanatı aşaması, *Geleneksel Çin Tiyatrosunun olgunlaşma aşamasıdır ve ana performans formu olarak tiyatro sanatının olduğu tiyatro gelişim aşamasıdır, tarihi Song ve Yuan dönemlerinden 20. yüzyılın ikinci yarısına kadar uzanır.*⁷¹ Tiyatro sanatı, ana özelliği estetik olan bir sanat tiyatrosudur ve aynı zamanda eğlenceli bir halk sanatı formudur. Bu dönem tiyatro metni, çeşitli oyunlar, efsaneler, yerel oyunlar olmak üzere dört aşamaya ayrılabilir, ilgili tiyatro performans sanatı formları ve tiyatro edebiyat türleri ortaya çıkar.⁷²

Geleneksel Çin Tiyatrosunun Gelişiminin İkinci Aşaması: Halk Sanatı Performansı Dönemi hem süre olarak uzun hem de içerik açısından en karmaşık dönemdir. İlk olarak, “halk sanatı performansı” terimi, performans sanatları ile halkbiliminin ilişkisine dayanarak ortaya atılmıştır. “Çin Halkbilimi Ansiklopedisi: Performans Sanatları”nda “performans sanatı halkbilimi” terimi bulunmakta ve kavramı şu şekilde tanımlanmaktadır:

Performans sanatı halkbilimi, performans sanatları alanındaki halkbilimsel olayları ifade eder; belirli bir halkbilim olayıdır ve giyim,

⁷⁰ Zhou, 2019, age. s. 184.

⁷¹ Liao, 2014, age. s. 108.

⁷² Zhou, 2019, age. s. 191.

*yiyecek, barınma, ulaşım gibi içerik açısından daha tek yönlü ve özelleşmiş yaşam halkbiliminden farklıdır; halkbilim aktiviteleri ile performans sanatlarının kesişimidir. Performans sanatı halkbilimi, tüm performans sanatı sektörlerini içeren halkbilimsel olayları kapsar ve halkbilimin bir dalıdır. Performans sanatı halkbilimi, performans aktivitelerinden doğar, performans sanatlarına kısıtlamalar getirir ve geniş kitlelerle yakın ilişkiler kurar.*⁷³

“Performans sanatı halkbilimi” kavramına göre, tiyatro sanatının oluşumuna doğrudan etki eden ilgili halk performans aktivitelerine “halk sanatı performans aktiviteleri” denir ve kısaca “halk sanatı performansı” olarak adlandırılır.⁷⁴ “Performans sanatı halkbilimi” ile “halk sanatı performansı” arasında, halkbilim ve performans sanatları ilişkisini ifade eden terimler olsa da, farklı kavramlardır. Dilbilimsel açıdan bakıldığında, “performans sanatı halkbilimi”nde odak “halkbilim”dir ve performans sanatlarının halkbilimidir; “halk sanatı performansı”nda odak “performans”tır ve halk aktiviteleri içindeki performans biçimidir. Bu nedenle, bu kavramsal ayrımı anlamak, “halk sanatı performansı”nın sadece basit bir halk etkinliği olmadığını, aynı zamanda tiyatro tarihinin evrimi içinde önemli bir rol oynadığını kavramamıza yardımcı olur.

*Halk sanatı performansı, bir endüstri halkbilimi veya yaşam halkbilimi değil, tiyatro tarihinin belirli bir aşamasındaki tiyatro performans biçimlerinin genel bir ifadesidir. Bu tür performanslar, halk olayları ve o zamanın halk yaşamı içinde karmaşık bir şekilde var olur ve bir performans sanatı ile halkbilimin “belirsiz karmaşık yapısı”nı oluşturur.*⁷⁵

İkincisi, “halk sanatı performansı” formu ile “geniş tiyatro formu” arasındaki ilişki de tamamen aynı değildir. Bir yandan, “geniş tiyatro formu”, MÖ’den Song ve Jin dönemlerine kadar ortaya çıkan, şarkı, dans, maskeler, sözlü performans gibi ana formlara dayanan performans stillerini ifade eder ve “halk sanatı performans

⁷³ Ni, Zhongzhi. (2005). *中国民俗通志 (Çin Halkbilimi Ansiklopedisi)*. Jinan: 山东教育出版社 (Shandong Eğitim Yayınevi). s. 32.

⁷⁴ Tian, Xiaorong. (2013). *李芳桂皮影戏剧本语言研究 (Li Fanggui'nin Gölge Oyunu Senaryoları Üzerine Bir Çalışma)*. Xi'an: 西北大学出版社 (Kuzeybatı Üniversitesi Yayınları). s. 81.

⁷⁵ Chen, Qanjian. (1991). *文艺民俗导论 (Edebiyat ve Folklor Giriş)*. Shanghai: 上海文艺出版社 (Şangay Edebiyat ve Sanat Yayınevi). s. 132.

aktiviteleri” ile tanımlanan zaman, içerik, forma oldukça yakındır.⁷⁶ Diğer yandan, “geniş tiyatro formu” tiyatro sanatının olgunlaşması için gerekli olan başka bir performans biçimine de dikkat çeker; bu, çıkış noktasının ve odaklanma noktasının tiyatro sanatı olduğunu gösterir.

Üçüncüsü, *halk sanatı performans aktiviteleri, dini aktivitelerden daha geç bir tarihte ortaya çıkan ve dini ritüel performansların sahip olduğu faydacı amaçlardan farklı olan dini olmayan aktivitelerdir.*⁷⁷ Halk sanatı performans aktiviteleri, halk yaşamının ve eğlencenin değerine sahip performans aktiviteleridir, toplumun her kesiminde yaygındır; içerik olarak pandomim performansları, festival performansları ve dini törenlerdeki dünyevi performansları kapsar; form olarak ise sözlü performans, bedensel performans, akrobasi ve cambazlık gibi çeşitli performans sanatlarından oluşur.⁷⁸ Bu nedenle, tiyatro sanatı ile karşılaştırıldığında, halk sanatı performansı tamamen bir sanat aktivitesi değildir; halkbilimsel ve eğlence yönü daha belirgindir.

Dördüncüsü, halk sanatı performansı dönemi, Geleneksel Çin Tiyatrosunun ortaya çıkışından olgunlaşmasına kadar olan orta dönemidir; iki ucu sırasıyla dini ritüellere ve tiyatro sanatına işaret eder, dini ritüelden tiyatro sanatına geçişin mantıksal bağı ve köprüsüdür.⁷⁹ Tarihsel olarak, bu dönem yaklaşık olarak MÖ'den Yuan dönemi tiyatro edebiyatının olgunlaşmasına kadar olan bin beş yüz yılı aşkın uzun bir gelişim sürecidir ve ani bir geçiş değil, kademeli bir süreçtir. Bu nedenle, bu dönem tiyatro için bir hamilelik dönemi olarak adlandırılabilir, tiyatro gelişiminin önemli bir dönemidir. Bugün Geleneksel Çin Tiyatrosunda gördüğümüz çeşitli yetenekler, gösteriler ve performans formları, halk sanatı performansı döneminde bulunabilir. Halk aktiviteleri ve diğer sanat formlarının gelişimi, bu dönemde tiyatro sanatının olgunlaşması için tüm sanatsal hazırlıkları tamamlamıştır, elbette tiyatronun çeşitli formlarını da içerir. Bu

⁷⁶ Zhou, Duanmu. (2015). *戏剧结构论 (Tiyatro Yapısı Teorisi)*. Şangay: 上海人民出版社 (Şangay Halk Yayınevi). s. 129.

⁷⁷ Jiang, Yuxiang. (2015). *中国影戏与民俗 (Çin Gölge Oyunu ve Halk Gelenekleri)*. Chengdu: 四川人民出版社 (Sichuan Halk Yayınevi). s. 129.

⁷⁸ Jiang, 2015, age. s. 187.

⁷⁹ Wang, 2020, age. s. 192.

nedenle, bu dönem aynı zamanda tiyatronun oluşum dönemidir.

Baocheng Kang'ın de söylediği gibi, Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişimi “tek veya iki gelişim çizgisi değil, devasa bir ağdır”.⁸⁰ Aslında, Geleneksel Çin Tiyatrosunun üç tarihsel aşaması sadece bütünsel bir ağ yapısını değil; aynı zamanda üç boyutlu bir yapıyı temsil eder. Orijinal dini aşama, tiyatronun oluşum aşamasıdır:

*Halk sanatı performansı aşaması, orijinal dini aşama ile tiyatro sanatı aşaması arasındaki bağlantı noktası ve tiyatronun gelişim aşamasıdır; tiyatro sanatı aşaması ise tiyatronun olgunlaşma aşamasıdır. Bu üçü, zamansal ve mekânsal ilişkiler açısından hem diakronik hem de senkronik bir diyalektik bütünlük oluşturur. Yani oluşum açısından, üç aşama sırayla ortaya çıkar: Orijinal dinî- halk sanatı performansı - tiyatro sanatı; gelişim açısından, üç aşamanın sanatsal içeriği ve formu, kendi gelişimleri sırasında diğer iki dönemin sanatsal içeriği ve formu ile eş zamanlı olarak var olur ve birbirleriyle etkileşir; insanların halk ve sanat yaşamını bir araya getirir.*⁸¹

Tiyatro, “edebiyat, performans, müzik, güzel sanatlar gibi çeşitli sanat unsurlarının organik bir şekilde bütünleştiği karmaşık bir sanat” olarak, gelişim yolunu Geleneksel Çin Tiyatrosunun “üç aşamalı” modelinden alabilir. Uzun zamandır, Geleneksel Çin Tiyatrosunun karmaşık gelişim yoluna ilişkin olarak, öncü bilginlerin temelde iki görüşü bulunmaktadır.

Birincisi, çoğu bilginin hem fikir olduğu, Geleneksel Çin Tiyatrosunun gelişiminin “nehirlerin denize akması” tarzında bir bütünleşme sürecidir: *Edebiyat, müzik, dans, güzel sanatlar gibi pek çok unsur önce bağımsız olarak gelişir ve olgunlaşır, ardından ekonomik gelişme, kentlerin yükselişi, saray eğlenceleri gibi dış koşulların etkisi ve etkileşimi altında, organik bir şekilde bir araya gelir ve tiyatro sanatını oluşturur.*⁸²

Guowei Wang, edebiyat açısından tiyatronun bütünleşerek oluştuğunu düşünür:

⁸⁰ Kang, Baocheng. (2005). “中国戏剧史研究的新思路 (Çin Tiyatro Tarihi Araştırmalarının Yeni Yolları)”. 湖北大学学报 (Hubei Üniversitesi Dergisi), Sayı: 5, s. 28.

⁸¹ Wang, Xuefeng. (2010). 中国戏剧 (Çin Tiyatro). Suzhou: 古吴轩出版社 (Guwuxuan Yayınevi). s. 152.

⁸² Wang, 2010, age. s. 62.

*Günümüze ulaşan eski oyunların en eskileri, Jin ve Yuan dönemleri arasında ortaya çıktı. Yapılarına bakıldığında, gerçekten de önceki tüm mizahi ve çeşitli oyunlar, hikâyeler bütünleşerek oluşturulmuştur.*⁸³ Ayrıca, Song ve Yuan dönemlerinde, ilk kez Kuzey ve Güney operaları ayrıldı, bu iki şarkı türü de Song döneminin çeşitli müzik türlerini bütünleştirerek oluşturulmuştur.⁸⁴

Chuanyin Zheng, Çin geleneksel tiyatrosunun karmaşık gelişim tarzını, tiyatro ve bileşenlerinin farklı zamanlarda ortaya çıkışını açıklamak için kullanır: Karmaşık özelliklerle tanımlanan dram ile basit, tek bileşenli yapılar olan şiir, müzik, dans ve güzel sanatların yaratılış kökenleri eş zamanlı olamaz. Çünkü bir bütün olarak karmaşık sanat olan drama, bir araya getirilmesi gereken çeşitli bileşenler meydana geldikten sonra, birçok güzelliği bir arada sunan drama yaratılabilecektir.⁸⁵

İkincisi, Japon bilim insanı Zhongyicheng Tian, Çinli bilginlerin tersine bir görüş öne sürdü - tiyatronun “ayrışma teorisi”. Tiyatronun karmaşık bir sanat olarak oluşum ve gelişim sürecinin “unsurların ayrışmasının tarihi, unsurların bütünleşmesinin tarihi olmadığını” düşünmekte ve “nehirlerin denize akması” tarzındaki bütünleşme sürecini tersine çevirmektedir. “Önce şarkı, dans, hikâye gibi birçok unsuru içeren bazı performans hareketlerinin bir araya geldiğini, sonra her bir unsurun ayrılarak ve estetikleşerek birçok unsuru içeren bir sanat- ‘tiyatro’ haline geldiğini” savunur.⁸⁶

İlk görüş, tiyatronun karmaşık gelişim yoluna ilişkin akademik dünyanın ortak görüşü olmuştur; ikincisi, ana akım bir görüş oluşturmaya da tiyatro tarihine yeni düşünceler sunmuştur.

Yukarıda belirtilen “üç aşamalı” Çin tiyatro gelişim tarihine bakıldığında, Çin tiyatro sanatı sürekli gelişen organik bir bütündür. Dolayısıyla, Çin tiyatro sanatının gelişim yolu, bütünsel ve entegre bir şekilde gelişerek olgunlaşmalıdır.

⁸³ Wang, 2020, age. s. 22.

⁸⁴ Xu, 1994, age. s. 52.

⁸⁵ Zheng, Chuanyin. (1993). *中国戏曲文化概论 (Çin Tiyatro Kültürüne Genel Bakış)*. Wuhan: 武汉大学出版社 (Wuhan Üniversitesi Yayınevi). s. 42.

⁸⁶ Tian, 2002, age. s. 235.

I.2. Geleneksel Çin Tiyatrosunun Sınıflandırılması

Geleneksel Çin Tiyatrosu, dünya kültürel mirasının bir hazinesi olarak, sadece bir performans sanatı değil; aynı zamanda Çin kültürünün felsefesini ve duygularını taşıyan bir araçtır. *Binlerce yıl süren gelişim sürecinde, Geleneksel Çin Tiyatrosu birçok forma ayrılmıştır; ciddi ve kutsal ritüel tiyatrolarından, canlı ve doğal ulusal halk dans tiyatrolarına, ustaca yapılmış kukla ve gölge tiyatrolarına kadar her biri, Çin ulusunun zekasını ve estetik zevkini yansıtmaktadır.*⁸⁷ Bu bölüm, özellikle ritüel tiyatrolar, ulusal halk dans tiyatroları, kukla tiyatroları ve gölge tiyatroları olmak üzere dört alanı kapsayan Geleneksel Çin Tiyatrosunun sınıflandırılmasını derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır ve bunların her birinin benzersiz sanatsal özelliklerini, kültürel değerlerini ve sosyal anlamlarını ortaya koymaktadır.

I.2.1. Ritüel Tiyatrolar

Ritüel tiyatrolar, Çin toplumunun kültürel ve dini yapısını yansıtan karmaşık bir sanat formu olarak değerlendirilmektedir; bu tiyatrolar sadece görsel ve işitsel bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda eski Çin toplumunun dünya görüşü ve ruhsal pratiklerine de ışık tutar.

*Çin ritüel tiyatroları, Geleneksel Çin Tiyatrosu formlarından biridir ve kökenleri antik dönemdeki ritüel aktivitelere dayanır; tanrılara ve atalara tapınma veya kötülükleri defetmek amacıyla yapılan bir dizi ritüel performanstır. Bu tiyatro formu, Çin'in eski dini inançları ve büyü kültürüne derinden kök salmıştır ve Geleneksel Çin Tiyatrosunun en eski ifade biçimlerinden biridir.*⁸⁸

Uzun bir tarihe sahip olan ritüel tiyatroları, sonraki dönemlerde eğlence odaklı tiyatrolarla farklı yollar izlemiştir. *Ritüel tiyatroları, asıl amacını değiştirmeden tanrıları eğlendirmeye odaklanmıştır; eğlence odaklı tiyatrolar ise ritüelden ayrılarak tiyatro sanatına doğru ilerlemiştir.*⁸⁹ *Ritüel tiyatroları ile tiyatro sanatı arasındaki fark,*

⁸⁷ Wang, Weimin. (2000). *戏曲史话(Geleneksel Tiyatrosunun Tarihi)*.Pekin: 中国大百科全书出版社 (Çin Ansiklopedisi Yayınevi). s. 141.

⁸⁸ Shi, Aidong. (2008). “田仲一成的《中国祭祀戏剧研究》(Tian Zhong Yicheng'in 'Çin Ayin Tiyatrosu Araştırmaları)”. *民俗研究 (Folklor Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 28, s. 73.

⁸⁹ Wang, 2000, age. s. 181.

öncelikle performansçılarda görülür. Antik dönemlerde, ritüel tiyatroları ve tiyatro sanatı henüz kurulmamışken, tam o zamanlarda, tiyatronun en temel unsurlarından biri olan aktörler zaten ayrı yollara gitmiştir.⁹⁰ Büyücüler veya büyücülerle aynı özellikleri taşıyan kişiler, ritüel tiyatrolarıyla birlikte ilerlerken; büyücülerden ayrılan aktörler, şarkı, dans ve konuşma yoluyla insanları eğlendirerek, uygulamada roller oluşturmuştur.⁹¹ Uzun yollarda birbirleriyle iletişim kurmalarına, fikir alışverişinde bulunmalarına rağmen, genellikle ayrı yollarda ilerlemişlerdir. Günümüze kadar, tiyatro sanatı ve ritüel tiyatroları hâlâ bağımsız olarak var olmaktadır, birbiriyle özdeşleştirilemez. Günümüzde böyle olduğu gibi, antik çağlarda da, büyücüler ve aktörler ayrı yollar izlemiş, ancak tamamen ayrılmamışlardır, gerçek de budur. Büyücülerin tanrıları eğlendirme sürecinde insanları da eğlendirdiği, aktörlerin de zaman zaman tanrıları eğlendirme aktivitelerinde yer aldığı görülmüştür.

İkincisi, ritüel tiyatrolarının performans biçimi tiyatro sanatından tamamen farklıdır. Tiyatro sanatı çoktan şarkı, dans ve şiirin birleşimini tamamlamışken, ritüel tiyatroları bunu yapmamıştır. Şarkı, dans ve şiirin birleşimi konusunda, insanları eğlendirmeyi amaçlayan tiyatro biçimleri öncülük etmiştir çünkü insanları eğlendirmenin gereksinimlerini karşılamak, mükemmel bir performans sunumu gerektirir.⁹² Ancak, ritüel ayinlerin önemli bir parçası olan çeşitli ritüel tiyatroları, daha çok eski ritüel geleneklerini korumaya ve muhafaza etmeye eğilimlidir, bu da onların tiyatroya dönüşüm hızını geciktirmiştir.⁹³ Bir yandan, mümkün olduğunca ritüel geleneklere sıkı sıkıya bağlı kalmak, nesilden nesile aktarılan ritüel ayinlerin kuralıdır; diğer yandan, sunulan tanrılar, insan izleyiciler gibi çıkıp performansın mükemmel olmamasından şikayetçi olmayacağı için, ritüel ayinlerdeki drama evrimi, insanları

⁹⁰ Jiang, 2015, age. s. 137

⁹¹ Ding, Mu. (2018). *戏剧的历史 (Tiyatro Tarihi)*. Pekin: 中国商务出版社 (Çin İş Dünyası Yayınları). s. 139.

⁹² Jiao, Shangzhi. (1995). *中国现代戏剧美学思想发展史(Çin Modern Tiyatro Estetik Düşünce Tarihi)*. Pekin: 东方出版社 (Oryantal Yayınevi). s. 241.

⁹³ Wang, 2010, age. s. 71.

eğlendirmeyi amaçlayan tiyatro biçimleri kadar hızlı değildir. Bu belki de tiyatro sanatının geliştirmenin nedenlerinden biridir.⁹⁴

Üçüncüsü, performans alanları tamamen farklıdır. Tiyatro sanatı ve ritüel tiyatroları her ikisi de antik dönemlerdeki ritüel alanlarından kaynaklanmış olmasına rağmen, farklı alanlarda sergilenirler:

*Tiyatro sanatı, dini ayinlerin kısıtlamalarından kurtuldukça ritüel alanlarından çıkıp uzun süreli tapınak tiyatrosu gösterimlerinden sonra, kasabalara ve halka karışmış, izleyiciye sunulan bir ürün haline gelmiştir. Bir ürün olduğu için, beş yönden gelen kasaba halkının ihtiyaçlarını karşılamak, sürekli olarak yenilik ve değişim yapmak zorundadır.*⁹⁵

Örneğin, Çin ritüel tiyatrolarından biri olan Nuo tiyatrosu, temelde tanrılara sunulan bir armağandır; ritüel ayinlere bağlı olarak ritüel alanlarında sahnelenmelidir.⁹⁶ Temelde, Nuo tiyatrosu ve diğer ritüel tiyatroları, tanrılara sunulan ipekler, kurbanlar vb. ile aynıdır, sadece biçim ve şekil açısından farklıdır. Bu temel özellik, katı ritüel kurallarına bağlı kalarak uzun süre devam etmiş, bugüne kadar tamamen kırılmamıştır. Başka bir deyişle, Nuo tiyatrosu gibi ritüel tiyatroları, sadece ritüel ayinlerin bir parçasıdır, varoluş değerleri yalnızca ritüel ayinlerde gösterilebilir, ritüel ayinlerden ayrıldığında, ritüel tiyatrolarının değeri kaybolur veya büyük ölçüde azalır. Ritüel tiyatrolarının bu özelliği, onların tiyatro sanatının performans alanına girmesini zorlaştırır hatta imkânsız kılar.⁹⁷

Dördüncü özellik, veren ve alan kişilerin farklı olmasıdır. Verme ve alma, verici ile alıcı arasındadır; buradaki verme ve alma, performansçılar ve performans izleyicileri arasındadır. “Verme ve alma” teriminin kullanılmasının ana nedeni, ritüel tiyatrolarından bir yönü ele alınmasıdır çünkü ritüel tiyatrolarının izleyicisi - tanrılar, bir sanat aprecisi değildir, kesin anlamda, tanrılar pasif bir “beğeni” içindedir, sadece

⁹⁴ Ding, 2018, age. s. 139.

⁹⁵ Jiao, 1995, age. s. 172.

⁹⁶ Wang, Zhifeng. (2016). 祭祀·仪礼·戏剧 中国民间祭祀戏剧研究 (Adaklama, Ritüeller, Tiyatro: Çin Halkı Arasında Adaklama Tiyatrosu Araştırması). Pekin: 文化艺术出版社 (Kültür ve Sanat Yayınevi). s. 31.

⁹⁷ Jiang, 2015, age. s. 182.

*kabul edebilir ama seçemezler.*⁹⁸ Hangi tür sanat performansının tanrılara sunulacağı tamamen performansçılara bağlıdır, performansçılar ne verirse tanrılar onu kabul eder. Bu bağlamda, saygıdeğer tanrılar pasiftir ve alçakgönüllü ritüel yapanlar aktiftir. Geleneksel Çin Tiyatrosu, başlangıcında ve uzun gelişim sürecinde, alıcı konumundaki tanrılardan başlar ve tanrılarla insanların (tanrı + insan) aşamasına, sonra insanlar ve tanrılar (insan + tanrı) aşamasına geçer ve sonunda tamamen insanları eğlendirmenin nihai amacına ulaşır.⁹⁹ Bu süreç, “insan”ın giderek alıcı konumuna geçtiği bir süreçtir ve büyük ölçüde Çin geleneksel tiyatrosunun olgunlaşma süreciyle uyumludur. *Ritüel tiyatroları ise, tanrıları eğlendirme amacını sürdürmekte ve eski geleneklere sıkı sıkıya bağlı kalmaktadır.*¹⁰⁰ Wen’in belirttiği bu sıkı sıkıya bağlılığa dair Kang da şunları aktarır:

*Alıcı konumundaki tanrılar, insan izleyiciler gibi modaya uygun davranıp yeniliği tercih etmediği için, ritüel tiyatroları gelenekleri devralmaya odaklanır ve yenilikçi olmamaya özen gösterir; bu, eski gelenekleri, eski kuralları, eski oyunları, eski melodileri, eski stilleri korumasını sağlar. İşte bu “eski şeyler”in içerdiği kültürel bilgiler, ritüel tiyatrolarını son derece değerli kılar.*¹⁰¹

Ritüel tiyatroları, Geleneksel Çin Tiyatrosu türlerinden biridir; *Mulian Oyunu, Sai She Oyunu ve Nuo Oyunu gibi üç tiyatro formu bulunmaktadır.*¹⁰² Belirtilmelidir ki, Mulian Oyunu bağımsız bir tür değildir. *Tiyatro türleri konusunda, akademik dünya “çeşitli Çin yerel lehçeleri, müzik melodileri ve yayılım bölgelerine göre oluşan çeşitli Çin tiyatro sanatı türlerinin genel adı” konusunda fikir birliğine varmıştır.*¹⁰³ Mulian Oyunu, çok özel bir tiyatro fenomenidir. Yerel tiyatrolar esas olarak ses ve dil farklılıklarına göre ayrılır, yani bağımsız bir türün, görece bağımsız bir sesi ve

⁹⁸ Xu, Zhimin. (2014). *戏剧鉴赏 (Çin Tiyatro Değerlendirmesi)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi). s. 178.

⁹⁹ Wang, 2016, age. s. 91.

¹⁰⁰ Wen, 1957, age. s. 101.

¹⁰¹ Kang, Baocheng. (2016). *中国戏剧史新论 (Çin Tiyatrosu Tarihi Üzerine Yeni Denemeler)*. Şanghay: 上海人民出版社 (Şanghay Halk Yayınevi). s. 149.

¹⁰² Wang, 2010, age. s. 104.

¹⁰³ Zhou, 2004, age. s. 287.

kullandığı lehçe olmalıdır, ancak Mulian Oyunu bu iki standarttan yoksundur.¹⁰⁴ Aslında, birçok tiyatro türü farklı seslerle Mulian Oyunu oynar. *Çeşitli ses türlerindeki Mulian Oyununun tek veya esas olarak aynı olan tek şeyi, aynı hikâyesidir.*¹⁰⁵ Bir diğer önemli nokta, Çin'in dört bir yanındaki *Mulian Oyunlarının hepsinin Budist ayinleri, Taoist ayinleri ve hatta halk büyü ayinleri, Nuo ayinleri ile yakından ilişkili olmasıdır.*¹⁰⁶ Özetle Mulian Oyununun performansı, çeşitli dini ayinlere bağlıdır. Yeni yazılan Mulian Oyunları hariç, dini bağlarından hiç ayrılmamıştır; her zaman dini ayinlerle iç içe olmuştur.

Ritüel tiyatroları, *antik Çin toplumunda önemli bir rol oynamıştır; sadece bir dini aktivite değil, aynı zamanda bir sosyal aktivite olarak, bu form aracılığıyla insanlar ile doğa ve tanrılar arasındaki bağ güçlendirilmiştir.*¹⁰⁷ Aynı zamanda, bir aktarım yöntemi olarak, *nesilden nesile ulusal tarih, kültür, ahlaki kavramlar gibi bilgileri aktarmak için sözlü ve performans pratikleri kullanılmıştır.*¹⁰⁸ Toplumun gelişimiyle birlikte, ritüel tiyatrolarının dini işlevi giderek zayıflasa da, sanat formu ve performans teknikleri, sonraki Çin tiyatrosunun gelişimine derin etkiler bırakmıştır. Örneğin, *Pekin operasındaki şarkı, konuşma, hareket, dövüş gibi performans elementleri, ritüel tiyatrolarında bulunan ilk örneklerinde izlerini bulabilir.*¹⁰⁹ Ayrıca, bazı geleneksel festivallerde benzer ritüel performansların korunduğu görülmektedir. Örneğin, *Çin Yeni Yılı'nda ejderha dansı, aslan dansı, Ejderha Teknesi Festivali'nde ejderha teknesi yarışı gibi, hepsi ritüel tiyatrolarının geleneklerinin modern toplumda devamı ve gelişimidir.*¹¹⁰

Bu ritüel tiyatroları, sadece geçmişin dini ve kültürel değerlerini korumakla kalmayıp, aynı zamanda günümüzde de önemli bir kültürel miras olarak varlığını

¹⁰⁴ Tian, 2002, age. s. 191.

¹⁰⁵ Tang, Ti. (1987) *民族戏曲散论 (Ulusal Tiyatro Rastgele Notlar)*. Şanghay: 上海古籍出版社 (Şanghay Antik Kitaplar Yayınevi). s. 91.

¹⁰⁶ Zheng, 1981, age. s. 142.

¹⁰⁷ Wang, 2010, age. s. 96.

¹⁰⁸ Jiang, 2015, age. s. 153.

¹⁰⁹ Wang, 2020, age. s. 196.

¹¹⁰ Ding, 2018, age. s. 172.

sürdürmektedir. Ritüel tiyatrolarının korunması ve incelenmesi, Çin'in zengin tarihini, kültürel mirasını ve toplumsal değerlerini anlamamıza yardımcı olur. Bu tiyatrolar, modern toplumda bile eski geleneklerin ve ritüellerin önemini vurgulayan, kültürel sürekliliği sağlayan bir köprü işlevi görmektedir. Bu nedenle, ritüel tiyatrolarının araştırılması ve korunması, sadece Çin kültürü için değil, dünya kültürel mirası için de büyük bir öneme sahiptir.

1.2.2. Güney Operası ve Kuzey Operası

Çin'in yüz ölçümünün büyüklüğü ve lehçe zenginliği, performans sanatlarında da birtakım farklılıklar yaratmıştır. *Çin'in geniş toprakları ve çeşitli lehçeleri, yerel müzik tarzlarının farklılıklarıyla birlikte, lehçe ve müziğe dayalı olarak gelişen tiyatroların da belirgin bir mekânsal özelliğe sahip olmasına neden olmuştur.*¹¹¹ Yüzlerce farklı tiyatro türündeki farklılıkların çoğu, mekânsal farklılıklar olarak ortaya çıkar, bu nedenle *Çin'deki tiyatro türleri çoğunlukla yaşadıkları bölgeye göre adlandırılmıştır.*¹¹² Tibet, Xinjiang, Yunnan, Guizhou, Guangxi gibi azınlık gruplarının yaşadığı yerlerdeki azınlık tiyatroları, yaşadıkları mekânın farklı olması nedeniyle birbirinden oldukça farklıdır. Çin Han Ulusunun yarattığı tiyatro türlerinde de kullanılan lehçe ve yerel müzik oldukça farklıdır, şarkı söyleme yöntemleri birbirinden farklıdır, bu nedenle farklı bir görünüme sahiptirler.

Örneğin, tiyatro türlerine göre karakterlerin şarkı söyleme şekilleri farklılık gösterir. Pekin operasında, yaşlı erkek ve kadın karakterler doğal seslerini kullanırken, genç kadın ve genç kız karakterler yüksek sesle şarkı söyler. Genç erkek karakterler ise yüksek ve düşük seslerin birleşimini kullanarak şarkı söyler.¹¹³ Ayrıca, bazı tiyatro türlerinin ana çalgıları özeldir; örneğin Kunqu operasında kullanılan *qudi* ve *xiao*, Pekin operasında kullanılan *erhu* örnek olarak verilebilir. Her tiyatro türü, makyaj, giyim ve performans tekniklerinde de kendine özgü özelliklere sahiptir. Örneğin, Kunqu,

¹¹¹ Jiao, 1995, age. s. 189.

¹¹² Tian, 2002, age. s. 61.

¹¹³ Fu, Jin. (2003). *中国戏剧艺术论 (Çin Tiyatro Sanatı Üzerine Bir İnceleme)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi). s. 81.

Qinqiang, Han operası ve Pekin operası gibi birçok tiyatro türünde yüz boyamalı karakterler; Tibet operasında farklı okulların renkli maskeleri, Sichuan operasındaki yüz değiştirme sanatı; Fujian operasındaki kadın rollerinin adımlama dansı gibi özellikler dikkat çeker.¹¹⁴ Tiyatro türlerinin bu çeşitliliği, hatta aynı müzikal sistem içinde bile, farklı ses kalıpları, tonlar, karakterler, makyaj teknikleri, şarkı söyleme yöntemleri, orkestra düzenlemeleri ve ana çalgıların farklılıklarıyla belirgindir.¹¹⁵ Örneğin, aynı Bangzi müzikal sistemine ait olan Qinqiang, Henan operası, Shanxi operası, Hebei Bangzi ve Shandong Bangzi; aynı Pihuang müzikal sistemine ait Han operası, Pekin operası ve Guangdong Han operası; aynı Daluo müzikal sistemine ait olan Chu operası, Huangmei operası ve Jingzhou davulu operası arasındaki farklar açıkça görülür.¹¹⁶ Her tiyatro türünün bu şekil farklılıklarını detaylı olarak tartışmak mümkün olmasa da genel eğilimleri gözlemleyebilir ve bir genel anlayışa sahip olabiliriz.

Çin'in kuzeyi ve güneyi arasındaki coğrafi ve kültürel farklılıklar belirgin olduğundan ve tiyatroların doğuşu sırasında Song ve Jin dönemlerinde ülkenin kuzeyi ve güneyi birbirine karşıt durumda olduğundan ve nadiren iletişimde bulunduğundan, tiyatro doğar doğmaz güney operası ve kuzey karışık tiyatrosu olmak üzere iki büyük sistem oluşturmuştur,¹¹⁷ bu nedenle tiyatro biçimlerinin mekânsal farklılıkları esas olarak kuzey-güney farklılıkları olarak ortaya çıkmıştır, bu Çin antik resim, kaligrafisi, müzik gibi diğer sanat stillerinde de kuzey-güney farklılıklarının olduğu durumla büyük ölçüde tutarlıdır.¹¹⁸

Wenzhou bölgesinde doğan güney operası, *halk sanatçıları yaratıcı olarak temel alır, özellikle evlilik ve aile konularını- özellikle de zenginleştikten sonra eski eşlerini terk eden hikâyeleri- ele alır, erkek, kadın ve komik karakterler temel yapısını*

¹¹⁴ Han, Congyao. (2016). 中华图像文化史-皮影卷 (Çin İmaj Kültürü Tarihi-Gölge Oyunu Cilt). Pekin: 中国摄影出版社 (Çin Fotoğraf Yayınevi). s. 62.

¹¹⁵ Li, Li. (2019). 中国戏剧艺术的发展及研究 (Çin Tiyatro Sanatının Gelişimi ve Araştırılması). Changchun: 吉林人民出版社 (Jilin Halk Yayınevi). s. 103.

¹¹⁶ Ding, 2018, age. s. 181.

¹¹⁷ Tian, 2002, age. s. 51.

¹¹⁸ Jiang, 2015, age. s. 158.

oluşturur.¹¹⁹ Bu temelde gelişen Ming ve Qing dönemleri arasındaki operalar, özellikle ana akım Kunqu operası, konu yelpazesi önemli ölçüde genişlemiş, yaratıcı olarak edebiyatçılar ve bilginler olmuş, esas olarak edebiyatçı, onların ana performans biçimi haline gelmiştir, aristokratik bir renk oldukça belirgindir, ancak *evlilik ve aşk konularına odaklanma eğilimi büyük ölçüde değişmemiştir; karakter sistemi güney operasının temelinde gelişmiştir; esas olarak güney lehçesi ve müzikal tarzlarıyla şarkı söylenir; “Wu nong yumuşak dili” onun “standart dili”dir; yumuşak ve narin “shui mo melodisi” onun “ana melodisi”dir ve güney operası gibi, çoğunlukla konuşma ağırlıklıdır; az sayıda savaş sahnesi vardır; bu nedenle hala güney tiyatrosuna aittir.*¹²⁰ Qing’in erken dönemlerinde ortaya çıkan Kanton operası, modern dönemde ortaya çıkan Huangmei operası, Yue operası, Şangay operası, Fujian operası, Jiangsu operası gibi güney tiyatro türleri, erken dönem güney operası ve zarif Kunqu’dan büyük ölçüde farklı olsa da, zarif güney operası ve Kunqu’nun yumuşaklığını sürdüren bir tarzı vardır.¹²¹

Kuzeyde doğan Yuan karışık tiyatrosu, düşük sosyal statüye ve zayıf bir pozisyona sahip edebiyatçılar tarafından yaratılmıştır, “büyük olaylar”ı sergilemeye heveslidir, temel yapısını oluşturan erkek, kadın ve yüz boyalı karakterlerle kuzey lehçesi ve müzikleriyle şarkı söyler.¹²² *Qing döneminden itibaren oluşan* Bangzi müzikal sistemi tiyatroları, Yuan karışık tiyatrosunun metin yapısını devirmiş, sahne sunumu da Yuan karışık tiyatrosundan büyük ölçüde farklıdır, müzikal sistem içindeki farklı tiyatrolar arasında büyük farklar vardır, ancak genel olarak Bangzi müzikal sistemi tiyatrolarının birçok türü, Yuan karışık tiyatrosunun devamıdır, kuzey lehçesi ve müzikleriyle şarkı söyler, çoğunlukla güçlü ve gürültülüdür, bazıları hatta “bağırmanın” güzelliğini arar, hala kuzey tiyatrosuna aittir.¹²³ Qing’in sonlarında Pekin’de doğan Pekin operası, güney ve kuzeyden birçok tiyatro türünün birleşimiyle oluşmuştur,

¹¹⁹ Tian, 2002, age. s. 79.

¹²⁰ Tian, 2002, age. s. 109.

¹²¹ Ding, 2018, age. s. 192.

¹²² Tian, 2002, age. s. 125.

¹²³ Zheng, 1981, age. s. 168.

güneyin Hui ve Han melodileri ana materyalidir, ancak doğduğu başkentte konu seçimi ve karakter tasviri açısından askeri ve kahramanlık temalarını ve kahramanlık ağıtlarını tercih eder, stil açısından tek bir tarafa odaklanmaz ve Şangay’a girdikten sonra Pekin operası doğmuştur, ancak ana tarzı hala kuzey tiyatrosunun güçlü ve sağlam tarzına aittir, ana çalgı erhu’nun keskin ve yüksek tonu bunun açık bir kanıtıdır.¹²⁴

Çin’in güney ve kuzey tiyatrolarının biçimsel farklılıkları belirgindir, Ming döneminden bu yana şairler Kang Hai, Li Kaixian, Xu Wei, Wang Shizhen gibi kişiler bu konuda defalarca tartışmıştır. “*Genel olarak kuzey, güçlü ve görkemliyen, güney, zarif ve uzaktır*”.¹²⁵ Kuzeyin sözleri çok ve müziği hızlıdır; güneyin sözleri az ve müziği yavaştır, yavaş yerlerde incelik görülür. Kuzeyde söz duygusu çok ve ses duygusu azdır, güneyde söz duygusu az ve ses duygusu çoktur. Kuzey telli gücünde, güney davul gücündedir. Kuzey koro şarkılarına, güney solo performanslarına uygundur. Kuzeyin havası kolayca kaba olabilir, güneyin havası kolayca zayıf olabilir.¹²⁶ Güney ve kuzey tiyatrolarının iki farklı estetik biçimi ve ana tarzı üzerine yapılan bu değerlendirmeler, modern dönemde güney ve kuzey tiyatrolarının farklı estetik biçimlerini ve ana tarzlarını anlamak için de büyük ölçüde doğrudur. *Tiyatro sanatlarının güney ve kuzey biçimlerinin oluşumu, hem Çin’nin güney ve kuzey coğrafi çevresinin farklılıklarıyla- kuzeyin sert ve görkemli, güneyin yumuşak ve zarif olması- hem de güney ve kuzey lehçeleri ve müziklerinin farklı özellikleriyle doğrudan ilişkilidir*.¹²⁷ Yuan döneminden bu yana kuzey lehçeleri “düz ve yükselen tonlara, giriş tonlarına üç ses” ile ayrılır, ton yüksekliği nedeniyle daha “sert” görünür; güney lehçeleri sadece giriş tonunu korumakla kalmaz, aynı zamanda düz, yükselen, düşen giriş tonları hem *yin* hem de *yang* olarak ayrılır, birçok güney lehçesi 7-8 tonludur ve ton yüksekliği daha düşüktür, bu nedenle daha “yumuşak” görünür.¹²⁸ *Lehçeye dayalı*

¹²⁴ Wang, 1959, age. s. 32.

¹²⁵ Wang, 1959, age. s. 128.

¹²⁶ Wang, 1959, age. s. 151.

¹²⁷ Tian, 2002, age. s. 132.

¹²⁸ Wang, 2020, age. s. 171.

*yerel müzik de kuzeyin güçlü, güneyin zarif özelliklerine sahiptir. Tiyatro türleri, lehçe ve yerel müziğe dayanarak oluşur, bu da güney ve kuzey tiyatrolarının farklı biçimlerini ve farklı stillerini yaratır.*¹²⁹

Çin'in geniş coğrafyası ve kültürel çeşitliliği, geleneksel tiyatro formlarının da zenginleşmesine ve çeşitlenmesine yol açmıştır. Güney operası ve kuzey operası, bu çeşitliliğin en belirgin örnekleridir ve her iki opera da kendi bölgesel özelliklerini ve estetik değerlerini yansıtır. Güney operası, daha yumuşak ve zarif bir tarza sahipken, kuzey operası daha güçlü ve görkemli bir yapıya sahiptir. Bu farklılıklar, sadece lehçe ve müzik tarzlarından kaynaklanmaz, aynı zamanda performans teknikleri, sahne düzenlemeleri ve karakterlerin şarkı söyleme biçimleri gibi birçok unsuru da içerir.

1.2.3. Han Halkı Tiyatrosu ve Azınlık Halkları Tiyatrosu

Çin'de çok sayıda etnik grup bulunmaktadır ve bu etnik gruplardan birçokları kendi tiyatrolarını yaratmıştır. Bu tiyatrolar farklı görünümlere sahiptir ve bazıları arasındaki farklar oldukça büyüktür, örneğin sürekli maskeler kullanan Tibet tiyatrosu oldukça özgündür. Ancak, *bu tiyatroların hepsi hikâyeleri şarkı ve dans ile anlatma, karakterleri şekillendirme gibi temel tiyatro özelliklerine sahiptir ve Çin tiyatrosu büyük ailesinin bir parçasıdır, bu nedenle “azınlık tiyatroları” olarak adlandırılabilirler.*¹³⁰ Ancak, birçok azınlık tiyatrosu kendi etnik özelliklerine sahiptir.

*Han tiyatrosu en fazla sayıda türe sahiptir, toplam 303 farklı tür bulunmaktadır.*¹³¹ Bu türler Çin'in dört bir yanına yayılmış olup, her biri benzersiz performans tarzlarına, müzik özelliklerine ve kültürel arka planlara sahiptir. Sayıları çok olduğu için, tüm türleri detaylı bir şekilde sıralamak zordur, ancak en ünlü ve temsil edici olanlar arasında şunlar bulunur:

Pekin Operası: Çin'in en ünlü tiyatro türlerinden biri olan ve “ulusal tiyatro” olarak bilinen, Qing Hanedanı döneminde ortaya çıkmış, Kunqu, Han tiyatrosu, Bangzi

¹²⁹ Wang, 2020, age. s. 186.

¹³⁰ Wang, 1984, age. s. 77.

¹³¹ Zheng, 1981, age. s. 26.

ve diğer birçok sanat formunun birleşimiyle oluşmuştur.¹³²

Kunqu: Dünya Somut Olmayan Kültürel Mirası olarak bilinen, Ming Hanedanı döneminde ortaya çıkmış, “tüm oyunların atası” olarak adlandırılan, zarif şarkı söyleme tarzı ve zarif şarkı sözleriyle ünlüdür.¹³³

Yue Operası: Zhejiang’da ortaya çıkmış, zarif şarkı tarzı ve ince performansı ile bilinen, özellikle kadın rollerinin performansı ile ünlüdür.¹³⁴

Huangmei Operası: Anhui’nin Huangmei bölgesinden kaynaklanan, yerel “Huangmei melodisi”ni müzik temeli olarak kullanan, canlı performansı ve duygusal şarkılarıyla tanınır.¹³⁵

Kanton Operası: Guangdong eyaletinin yerel tiyatrosu olarak bilinir, gösterişli şarkı tarzı ve abartılı performansı ile tanınır, güney tiyatrosunun temsilcisidir.¹³⁶

Sichuan Operası: Sichuan yerel tiyatrosu olarak bilinir, yüz değiştirme, ateş püskürtme gibi özel efektli performanslarıyla ünlüdür.¹³⁷

Shanxi Operası: Shanxi yerel tiyatrosu olarak bilinir, “pan melodisi” tarzıyla tanınır.¹³⁸

Henan Operası: Henan yerel tiyatrosu olarak bilinir, basit performansı ve melodik şarkı tarzıyla tanınır.¹³⁹

Chao Operası: Genellikle Guangdong’un Chaozhou bölgesinde popülerdir, Chaozhou lehçesiyle şarkı söyler ve belirgin yerel özelliklere sahiptir.¹⁴⁰

Pingju: Hebei’de ortaya çıkmış, basit ve ritmik performans tarzı ve melodik şarkı tarzıyla bilinir.¹⁴¹

Bu türler, Çin tiyatro sanatında önemli bir yere sahiptir; sadece Han tiyatrosunun

¹³² Zheng, 1993, age. s. 97.

¹³³ Zheng, 1993, age. s. 99.

¹³⁴ Zheng, 1993, age. s. 100.

¹³⁵ Zheng, 1993, age. s. 100.

¹³⁶ Zheng, 1993, age. s. 101.

¹³⁷ Zheng, 1993, age. s. 102.

¹³⁸ Zheng, 1993, age. s. 103.

¹³⁹ Zheng, 1993, age. s. 104.

¹⁴⁰ Zheng, 1993, age. s. 104.

¹⁴¹ Zheng, 1993, age. s. 105.

sanatsal cazibesini sergilemekle kalmaz, aynı zamanda Çin'in zengin bölgesel kültürünü ve tarihi geleneğini de yansıtır. Bu geniş bilinen türlerin yanı sıra, birçok yerel tiyatro formu da bulunmaktadır:

Hebei Bangzi: Hebei Bangzi, Çin'in Hebei eyaleti ve çevresinde popüler olan geleneksel bir tiyatro formudur. 18. yüzyılın ortalarında köy bölgelerinde halk sanatçıları tarafından sergilenen küçük oyunlardan gelişmiştir. Hebei Bangzi'nin müzik eşliğinde genellikle bangzi (küçük bir çalgı) ve davullar kullanılır, belirgin bir yerel karaktere ve zengin bir halk havasına sahiptir.¹⁴²

Shandong Bangzi: Shandong Bangzi, Çin'in Shandong eyaletinde popüler olan geleneksel bir tiyatro formudur. Hebei Bangzi ile aynı kökenden gelir ancak şarkı tarzı, melodisi ve performans biçimi açısından farklılıklar gösterir. Shandong Bangzi, şarkı ve performansın entegrasyonuna daha fazla önem verir ve zengin bir ifade gücüne sahiptir. Bu tiyatro türü, tarihsel hikayeleri ve halk efsanelerini konu alır ve doğal, canlı sanat tarzı ile seyircilerin beğenisini kazanır.¹⁴³

Er Ren Zhuan: Er Ren Zhuan, Çin'in kuzeydoğu bölgesinde popüler olan bir halk sanatı formudur. İki kişilik diyalog, şarkı ve dansla karakterize edilir, içerik genellikle sosyal yaşam ve halk hikayelerini kapsar, güçlü bir yerel renge ve yaşam havasına sahiptir. Er Ren Zhuan, esnek bir performans biçimine sahiptir ve geleneksel tiyatro elementlerinin yanı sıra komedi ve dans gibi çeşitli performans sanatlarını da içerir.¹⁴⁴

Huju: Huju, 20. yüzyılın başlarında Şanghay bölgesinde ortaya çıkan bir yerel tiyatro türüdür. Pekin Operası, Kunqu ve diğer tiyatro sanatlarının özünü emerken aynı zamanda Şanghay'ın yerel kültürel özelliklerini de birleştirerek kendine özgü bir performans tarzı oluşturmuştur. Huju, zarif şarkı tarzı, yaşama yakın konuları ve

¹⁴² Zheng, 1993, age. s. 106.

¹⁴³ Zheng, 1993, age. s. 108.

¹⁴⁴ Zheng, 1993, age. s. 110.

incelikli performansı ile seyircilerin beğenisini kazanmıştır.¹⁴⁵

Qinqiang: Qinqiang, Çin'in en eski tiyatrolarından biri olup, Shaanxi, Gansu, Qinghai gibi bölgelerde popülerdir ve "Çin tiyatrosunun canlı fosili" olarak adlandırılır.¹⁴⁶ Qinqiang, köklü bir geçmişe sahip olup, şarkı tarzı coşkulu ve etkileyicidir. Qinqiang'ın konuları geniş olup, hem tarihsel hikayeleri hem de halk efsanelerini içerir ve geniş bir seyirci kitlesinin beğenisini toplamıştır. Qinqiang, şarkı ve konuşma kombinasyonuna odaklanır, belirgin bir yerel karaktere ve derin bir tarihî ve kültürel arka plana sahiptir.¹⁴⁷

Bu yerel tiyatro formları, Han tiyatrosunun değerli birer hazinesidir. *Han tiyatrosu türlerinin çeşitliliği ve "tek vücut fakat binlerce farklılık" gösteren Çince lehçeleriyle ilişkilidir.*¹⁴⁸ Han tiyatrosunun tüm türleri Çince ile sergilenir ve çoğu Çince lehçeleri kullanır. Ancak, daha geniş bir yayılma alanına sahip olmak için, *çoğu tiyatro türü yerel "resmi dil"- kuzey Çince'nin fonetiğine dayanan ancak yerel lehçelerle harmanlanmış ortak bir dili kullanır.*¹⁴⁹ Sadece birkaçı, yerel lehçe ve kuzey lehçeleri arasındaki büyük farklar nedeniyle, yerel halkın büyük çoğunluğunun kuzey dili anlamadığı durumlar için yerel lehçeyi kullanır. *Fujian, Guangdong, Hainan, Tayvan, Hong Kong gibi yerlerdeki yerel tiyatroların çoğu bu duruma örnektir ve bu lehçeler de Çince'dir.*¹⁵⁰ *Han tiyatrosunun kostümleri genellikle Ming Hanedanı dönemindeki Han halkının resmi ve sivil kıyafetlerine dayanarak güzelleştirilmiş ve renk seçimi ve işleme desenleri Han geleneklerine uygun olarak seçilmiştir.*¹⁵¹ Yetkililer işlemeli resmi cüppeler giyer ve sarı, kırmızı, beyaz, siyah, yeşil gibi farklı renklerle rütbelerini ayırt ederken, sıradan insanlar işlemez gömlekleri, etekleri vb. giyerler.¹⁵²

¹⁴⁵ Zheng, 1993, age. s. 111.

¹⁴⁶ Wang, 2010, age. s. 192.

¹⁴⁷ Zheng, 1993, age. s. 113.

¹⁴⁸ Wei, Xia. (2021). *戏剧文化历史与表演艺术 (Tiyatro Kültürü Tarihi ve Performans Sanatı)*. Changchun: 吉林文史出版社 (Jilin Edebiyat ve Tarih Yayınevi). s. 168.

¹⁴⁹ Wang, 2010, age. s. 81.

¹⁵⁰ Wang, 2010, age. s. 136.

¹⁵¹ Tian, 2002, age. s. 141.

¹⁵² Wang, 2016, age. s. 171.

*Yaşlı erkek rolleri genellikle sakal takar, net roller yüzlerine boyar ve komik roller burunlarına beyaz pudra sürer. Sahne hareketleri, at sürme, gemi sürme, takla atma gibi sahne hareketleri çoğunlukla Han halk dansları ve dövüş sanatlarından kaynaklanır.*¹⁵³

Yuan karışık tiyatrosundan itibaren Han tiyatrosu komşu azınlık etnik grupların müzik ve dans unsurlarını içermiştir. Han tiyatrosu orkestrasındaki birçok enstrüman, azınlık etnik gruplardan veya yabancı ülkelere getirilmiştir, örneğin pipa, huqin, suona vb.¹⁵⁴ Azınlık yazarlar ve sanatçılar Han tiyatrosunun yaratılması ve performansında sık sık görülmektedir ve modern zamanlarda tiyatro batı müziğini de kabul etmiştir. Ancak, bu unsurların çoğu Han tiyatrosu sembol sistemi tarafından sindirilmiş ve *Han tiyatrosu vokal müziğinin ana kaynağı hala Han şarkıları, dansları ve hikâye anlatıcılığından gelen müzik olduğundan, Han tiyatrosunun yüzlerce türü “yabancı” unsurları kabul etse de değişmemiştir ve hala Han kültürünün belirgin özelliklerine sahiptir.*¹⁵⁵

*Tibet, Bai, Dai, Dong, Miao, Yi, Zhuang, Manchu, Wa, Tujia, Maonan, Menba, Moğol, Buyi, Kore, Uygur ve diğer azınlık etnik gruplar kendi etnik tiyatrolarını yaratmıştır,*¹⁵⁶ bazıları birden fazla türe sahiptir, örneğin Zhuang halkı Guangxi’nin güney ve kuzey yollarında Zhuang tiyatrosu, Zhuang Shigong tiyatrosu ve Yunnan’ın Funing ve Guangnan Zhuang tiyatrolarını yaratmıştır.¹⁵⁷ Azınlık tiyatrolarının farklılıkları büyüktür, bazıları yalnızca kendi etnik dillerinde şarkı söylemektedir. Tibet tiyatrosu, Uygur tiyatrosu, Dai tiyatrosu, Moğol tiyatrosu bunlara örnektir.¹⁵⁸ Bazıları da Çince ve kendi etnik dillerini karışık kullanır:

“Zhuang tiyatrosu, Bai tiyatrosu, Miao tiyatrosu, Buyi tiyatrosu - farklı türlerin karışık kullanımı farklıdır; Buyi tiyatrosunun ana oyunları (çoğunlukla Han halkının tarihi temalarına dayanan) Çince konuşurken

¹⁵³ Tan, Qi. (2014). *戏曲文化 (Tiyatro Kültürü)*. Pekin: 中国经济出版社 (Çin Ekonomi Yayınevi). s. 96.

¹⁵⁴ Tan, 2014, age. s. 116.

¹⁵⁵ Kang, 2016, age. s. 129.

¹⁵⁶ Tan, 2014, age. s. 80.

¹⁵⁷ Han, 2016, age. s. 240.

¹⁵⁸ Tan, 2014, age. s. 61.

*şarkılar Buyi dilinde söylenir, karışık oyunlar (çoğunlukla Buyi temalarına dayanan) hem şarkı hem de diyaloglar Buyi dilinde söylenir.*¹⁵⁹

Bazıları geçmişte kendi etnik dillerinde şarkı söylerken şimdi Çince şarkı söylemektedir, örneğin *Yi tiyatrosu* şu anda “Çince *Yi melodisi*”ni kullanmaktadır. Bazıları yalnızca Çince şarkı söylemektedir (örneğin *Manchu’nun XinCheng tiyatrosu*).¹⁶⁰ Bazıları kendi etnik kıyafetlerini giymektedir. Örneğin *Tibet tiyatrosu*, *Moğol tiyatrosu*, *Uygur tiyatrosu*, *Bai tiyatrosu*, *Miao tiyatrosu*; bazıları erkek rolleri *Han tiyatro kostümleri* giyerken kadın rolleri kendi etnik kıyafetlerini giyer, örneğin *Buyi tiyatrosu*, *Dai tiyatrosu*. Bazı türler Sheng, Dan, Jing, Chou gibi roller oluşturmuş ve Jing roller yüzlerine boyar, bazıları maskeler takar, örneğin *Tibet tiyatrosu*, azınlık etnik grupların *Nuo tiyatrosu*, *Buyi tiyatrosu* vb.¹⁶¹ Bazıları rolleri ayırmaz, yüzlerine boyamaz ve kişisel kostümler kullanır, örneğin *Manchu’nun XinCheng tiyatrosu*, *Moğol tiyatrosu*, *Miao tiyatrosu*, *Changju tiyatrosu* vb. Bazıları şarkı ağırlıklıdır, az konuşma vardır, örneğin *Tibet tiyatrosu*, *Dai tiyatrosu*; bazıları şarkı ve dansa eşit ağırlık verir, örneğin *Moğol tiyatrosu*, *Dai tiyatrosu*, *Uygur tiyatrosu*. Bazıları davul ve zil ile insan sesi eşlik eder, boru çalgıları kullanmaz, örneğin *Tibet tiyatrosu*; bazıları yaylı çalgılar ve vurmali çalgılarla oluşan orkestra eşliğinde, örneğin *Dai tiyatrosu*, *Manchu’nun XinCheng tiyatrosu*. Bazılarının vokal müziği *Han tiyatrosu* türleriyle ilişkilidir, örneğin *Bai tiyatrosu* Ming döneminin *Yiyang melodisinden* türemiştir. *Wa’nun Qing tiyatrosu* da *Gaoqiang melodisi* serisinin *Qingyang melodisiyle* ilişkilidir.¹⁶² Yerel tiyatrolar çoğu etnik grubunun dinî törenlerinden, danslarından ve anlatı sanatından gelişmiştir, örneğin *Tibet tiyatrosu*, *Dai tiyatrosu*, *Dong tiyatrosu*, *Moğol tiyatrosu*, *Uygur tiyatrosu*, *Manchu’nun XinCheng tiyatrosu*, *Buyi tiyatrosu*, *Changju tiyatrosu*;¹⁶³ bazıları dini törenlerle yakından ilişkilidir, örneğin *Tibet tiyatrosu*, *Menba tiyatrosu*, *Buyi tiyatrosu*, *Zhuang tiyatrosu*. *Tibet tiyatrosu*, *Nuo tiyatrosu*, *Buyi tiyatrosu’nun* gizemli özellikleri

¹⁵⁹ Qi, 2002, age. s. 141.

¹⁶⁰ Liao, 2014, age. s. 61.

¹⁶¹ Wei, 2021, age. s. 173.

¹⁶² Jiao, 1995, age. s. 162.

¹⁶³ Liao, 2014, age. s. 105.

oldukça belirgindir. Örneğin *Tibet tiyatrosu*, 8. yüzyıldaki *Tibet'in Tanrı Dansı* törenlerinden kaynaklanmıştır; 15. yüzyıldan bu yana tiyatro genellikle tanrılara sunulan danslarla başlar ve iyi dileklerle sona erer; geleneksel oyunlar “*Prens Norzang*”, “*Sujiniema*”, “*Zhuowa Sangmu*”, “*Baima Wengba*”, “*Langsha Wenbo*” vb. yoğun bir şekilde mitolojik veya dini renklere sahiptir.¹⁶⁴

Azınlık tiyatrolarının vokal müziği çoğunlukla kendi etnik müziklerinden gelir, kendi etnik çalgılarını ana çalgı olarak kullanır¹⁶⁵- örneğin, *Zhuang tiyatrosunun ana çalgıları Qinghu, Houhu ve Buyi tiyatrosunun ana çalgıları Jianzi Huqin, Pu Zi Huqin, Han tiyatrosunun sıkça kullandığı Erhu, Jinghu, Banhu'dan farklıdır*;¹⁶⁶ şarkı söyleme yöntemleri benzersizdir - örneğin, Yiyang melodisiyle ilişkili Bai tiyatrosu şarkı söylerken eşlik etmez, ancak suona ile devam eder, suonanın abartılı ve çeşitli değişikliklerle dolu sesi gürültülü davul ve zil sesleriyle birleştiğinde, şarkının sanatsal ifade gücünü ve etkileyiciliğini büyük ölçüde artırır;¹⁶⁷ çoğu kendi etnik kıyafetlerini giyer, hareketleri ve dansları kendi etnik danslarıyla yakından ilişkilidir - örneğin, *Tibet tiyatrosunun dans hareketleri geniş olup oldukça kaba görünür; etnik özellikleri çok belirgindir; oyun içerikleri çoğunlukla kendi etnik tarihlerini ve kültürlerini yansıtır; bazı türler Çince şarkı söylese bile, kendi etnik özellikleri oldukça belirgindir; Tibet tiyatrosu, Buyi tiyatrosu, Dai tiyatrosu, Uygur tiyatrosu, Moğol tiyatrosu, Changju tiyatrosu vb. Han tiyatrosundan oldukça farklıdır*.¹⁶⁸

Azınlık tiyatroları, Çin'in değerli kültürel miraslarıdır. Sadece kendi etnik tarihlerini ve kültürlerini değil; aynı zamanda Han halkının tarihini ve kültürünü de yaymaktadırlar. Han tiyatrosunun müziği, oyunları ve sahne performansları birçok azınlık tiyatrosu türüne etki etmiştir. Azınlık tiyatroları da Han tiyatrosunu beslemiştir. Sadece kendi etnik gruplarına değil, aynı zamanda geniş bir Han izleyici kitlesine de

¹⁶⁴ Kang, 2016, age. s. 146.

¹⁶⁵ Liao, 2014, age. s. 116.

¹⁶⁶ Li, 2019, age. s. 93.

¹⁶⁷ Li, 2019, age. s. 103.

¹⁶⁸ Kang, 2016, age. s. 168.

hitap ederler ve etnik bütünleşme ve birlikte yaşama konusunda olumlu bir rol oynamışlardır, bazıları iyi bir uluslararası üne sahiptir. Tibet tiyatrosu buna bir örnek teşkil etmektedir:

*Tibet tiyatrosu sadece Tibet, Qinghai, Sichuan, Gansu gibi geniş Tibet bölgelerinde geniş bir izleyici kitlesine sahip değildir. Aynı zamanda Hindistan, Bhutan, Sikkim gibi yerlerdeki Tibetliler arasında da popülerdir. Son yıllarda UNESCO'nun İnsanlığın Sözlü ve Somut Olmayan Mirası temsilcileri arasına seçilmiştir ve Çin kültürünü sergileyen bir "kartvizit"tir.*¹⁶⁹

Sonuç olarak, azınlık tiyatroları, kendi özgün kültürel alanlarında ortaya çıkmış ve gelişmiş, kendi etnik gruplarının kültürel ihtiyaçlarına hizmet etmiş ve doğal olarak kendi etnik izleyicilerinin beğenisini kazanmıştır. *Performans biçimleri, dil kullanımı ve etnik gelenekler, izleyici alışkanlıkları açısından Han tiyatrosundan oldukça farklıdır; özellikle görece kısa tarihî evrim süreçlerinde, tiyatro gibi bir dizi kalıp sistemi oluşturmadılar ve karakterleri şekillendirmek, hikâyeleri sahnelemek için bir dizi oyuncu sistemi yaratmadılar; oyuncular karakterlere yaklaşmak için oyuncu sistemi gibi bir aracıya ihtiyaç duymadan, doğrudan karakterleri canlandırabilirler.*¹⁷⁰ Tiyatro oyuncularını sahnede hem kendilerini hem de rollerini ve gerekli kalıpları sürekli olarak göz önünde bulundurmalıdır; oysa etnik halk tiyatroları farklıdır, çünkü roller veya buna uygun kalıplar olmadığı için, büyük ölçüde özgürdürler. Tibet tiyatrosu, Bai tiyatrosu, Zhuang tiyatrosu, Miao tiyatrosu, Yi tiyatrosu, Fuxin Moğol tiyatrosu, Dong tiyatrosu, Dai tiyatrosu, Uygur tiyatrosu, (Gannan) Nanmute tiyatrosu (Tibet tiyatrosu serisi) vb. hepsi böyledir. Yi tiyatrosu örneğinde, Yi tiyatrosu oyunları çoğunlukla gerçek hayatı yansıtır, önemli tarihî konuları yansıtan büyük oyunlar neredeyse yoktur. Yi tiyatrosunun performansı, müzik ve şarkı bölümleri temelde halk şarkıları, dans müzikleri ve enstrümantal parçalardan oluşur; "yapma", hala basit yaşam hareketlerinin basit işlenmiş hali veya işlenmemiş yaşam hareketleridir; "dans", sahnedeki danslar zengin Yi danslarından alıntı yapar, ancak bu danslar henüz kalıp danslarına

¹⁶⁹ Wei, 2021, age. s. 191.

¹⁷⁰ Wang, 2010, age. s. 124.

dönüştürülmemiştir, özellikle “yapma” ve “dans” birleştğinde, henüz yeterince doğal değildir, temelde yaşam dili veya yaşam dilinin basit işlenmiş halidir; “dövüş”, neredeyse yoktur.¹⁷¹ Ayrıca, Yi tiyatrosu senaryolarında savaş konularını yansıtan oyunlar henüz bulunmamıştır, diğer yandan, Yi tiyatrosu müziği temelde “edebi sahne”ye sahiptir, “savaş sahnesi” tamamlanmamıştır, temelde eksiktir. Bir kelimeyle, Yi tiyatrosu henüz her yönden performans “kalıplarını” oluşturmada, daha da önemlisi Yi tiyatrosunun rolleri yoktur.¹⁷² Yukarıda belirtilen tiyatroları eski “tiyatro” kategorisinden ayırmak, onların sanatsal seviyesini küçümsemek anlamına gelmez, aslında, onlara yapay olarak takılan prangaları çözmek, “tiyatro”nun “yüksek dallarına” tırmanmak için çaba sarf etmek yerine, kendi özgün sanat kategorilerine geri dönmelerini sağlamak, prangalarla dans etmek yerine özgürlük kazanmaları anlamına gelir. Yi halkının 400’den fazla etnik kıyafeti vardır ve zengin dansları vardır, hikâye anlatımı ve karakter modellemesi yaparken elinden geleni yapabilir, “şarkı ve dans ile hikâye anlatımı” yapabilmektedir.¹⁷³

Azınlık tiyatroları, Çin’in zengin ve çeşitli kültürel mirasının bir yansımasıdır ve her biri kendi etnik gruplarının tarihini, kültürünü ve yaşam tarzını sahneye taşıyarak, bu mirası gelecek nesillere aktarmaktadır. Han tiyatrosu ile azınlık tiyatroları arasındaki farklar, hem performans biçimleri hem de içerik açısından belirgindir. Han tiyatrosu daha gelişmiş bir oyunculuk sistemi ve kalıplar oluşturmuşken, azınlık tiyatroları daha özgür ve doğrudan bir ifade tarzına sahiptir.

1.2.4. Kukla Tiyatrosu ve Gölge Oyunu

Kukla tiyatrosu, birçok türden kuklanın oynatıldığı, farklılıklar gösteren oyunlar için bir çatı kavramdır: Kukla tiyatrosu, farklı türleriyle, sopa kuklaları, ipli kuklalar, avuç içi kuklaları, piroteknikle hareket ettirilen kuklalar ve su kuklalarını içerir, hatta set

¹⁷¹ Xu, 2014, age. s. 169.

¹⁷² Liao, 2014, age. s. 142.

¹⁷³ Wang, 1959, age. s. 172.

kuklalarını bile kapsar.¹⁷⁴ Set kuklaları son yıllarda ortaya çıkmış gibi görünse de, aslında antik dönemin sahte formlarının devamı ve gelişmiştir.¹⁷⁵ Gölge oyunu daha çeşitlidir ve çok sayıda tarzı vardır, ancak hepsi gölge perdesiyle sınırlandırıldığı için, gölge tasvirleri ve çeşitli sahne dekorlarını, nesneleri seyirciden ayırır. Gölge oyununun performans biçimi genel olarak birleşiktir, bu nedenle daha net bir şekilde anlaşılır. *Farklı gölge oyunu tarzları, esas olarak kendi özgün şarkı stilleri ve bazı özgün oyunları ile farklılık gösterir.*¹⁷⁶ Örneğin, *Şaansı gölge oyunu, uzun şarkı stilleri ve ince kesim sanatıyla ünlüken, Sichuan gölge oyunu mizahi diyalogu ve canlı performans tarzıyla seyirciyi çeker.*¹⁷⁷ Guowei Wang, “Tiyatroyla en yakın olan kukla tiyatrosudur.” demiştir ve “Kukla tiyatrosunun dışında, tiyatroya benzeyen ancak gerçek tiyatro olmayan başka şeyler de var, bunlar arasında gölge oyunu da bulunmaktadır”.¹⁷⁸ Demek ki, Guowei Wang *kukla tiyatrosu ve gölge oyununu sözde “gerçek tiyatro” dışında tutmuş, onları “tiyatroya daha yakın olanlar” olarak nitelendirmiştir.*¹⁷⁹ Bunun nedenine gelince, kukla tiyatrosu ve gölge oyunu gerçek insanlar tarafından oynanmaz, seyircinin gördüğü kuklalardır ve kuklaları yöneten kişiler perdenin arkasında gizlenir; seyircinin gördüğü kuklaların hareketleri, dansı, dövüşü, şarkı ve konuşmalar perdenin arkasındaki kukla yöneticileri tarafından gerçekleştirilir, bu da şarkı, konuşma, hareket, dövüş ve dansın ayrılmasına neden olur. *Bu tür şarkı, konuşma, hareket, dövüş ve dansın ayrılması, elbette “gerçek tiyatro” olarak kabul edilemez, dahası tiyatro değildir, farklı bir tiyatro türüdür.*¹⁸⁰ Kukla tiyatrosu ile gerçek insanlar tarafından oynanan tiyatro arasındaki farklılıklar, farklı performans sanatı biçimlerinin nasıl birbirlerinden

¹⁷⁴ Gao, Dingzhu. (2008). *传统戏剧 (Geleneksel Tiyatrosu)*. Jinan: 山东友谊出版社 (Shandong Dostluk Yayınevi). s. 78.

¹⁷⁵ Shen, 2004, age. s. 81.

¹⁷⁶ Xi, Huana. (2020). *中国皮影戏 (Çin Gölge Kuklası Gösterisi)*. Pekin: 九州出版社 (Jiuzhou Yayınevi). s. 173.

¹⁷⁷ Sun, Jianjun. (2003). *中国民间皮影 (Çin Halk Gölge Oyunu)*. Changsha: 湖南美术出版社 (Hunan Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 121.

¹⁷⁸ Wang, 1984, age. s. 126.

¹⁷⁹ Wang, 1984, age. s. 131.

¹⁸⁰ Li, Yuezhong. (2019). *中国皮影 (Çin Gölge Oyunu)*. Jinan: 山东友谊出版社 (Shandong Dostluk Yayınevi). s. 189.

etkilendiğini ve zamanla nasıl evrildiğini göstermektedir. Fujian Gaojia Tiyatrosu, bu etkileşimin mükemmel bir örneğidir.

*Fujian Gaojia Tiyatrosu, kukla tiyatrosunun hareket, dövüş ve dans gibi unsurlarını büyük ölçüde benimsemiş, işleyip geliştirerek Gaojia Tiyatrosu'nun özgün performansını oluşturmuştur. Fujian'ın önceki sanatçıları, kukla tiyatrosundaki bu performansın cazip, değerli, komik ve eğlenceli yönlerini keşfetmiş, performansı kuklalardan oyunculara aktarmış ve Gaojia Tiyatrosu'nun önemli bir özelliği haline getirmiştir.*¹⁸¹

Gölge oyunu performansında, oyuncular perdenin arkasında gizlenerek gölgeleri yönetir ve bu da sözde “gerçek tiyatro”dan farklıdır. Wang Guowei'nin kukla tiyatrosu ve gölge oyunu hakkındaki görüşü şüphesiz doğrudur. Kukla tiyatrosu ve deri gölge oyununu “gerçek tiyatro” ve “tiyatro”dan ayırarak, Geleneksel Çin Tiyatrosunun ayrı bir kategorisi olarak kabul etmek gereklidir ve bu gerekli ve uygun bir yaklaşımdır.

Özetlemek gerekirse, *geleneksel Çin tiyatrosu büyük ölçüde ritüel tiyatrosu, güney operası ve kuzey operası, Han tiyatrosu ve azınlık tiyatrosu, kukla tiyatrosu ve gölge oyunu olmak üzere dört ana kategoriye ayrılır.*¹⁸² Geleneksel Çin tiyatrosunun zengin çeşitliliğini inceledikten sonra, geleneksel Çin tiyatrosuna ilişkin temel bir anlayışa ve tanıma sahip olduk. Bu tiyatro formları, sadece Çin'in uzun tarihini ve derin kültürel birikimini sergilemekle kalmaz, aynı zamanda bölgesel ve etnik arasındaki sanatsal çeşitliliği de yansıtır. Geleneksel Çin tiyatrosunun genel manzarasını keşfettikten sonra, sonraki adımda, bu benzersiz sanat formunun tarihini, sanatsal özelliklerini ve Çin kültüründeki yerini ve işlevini detaylı olarak inceleyerek deri gölge oyununa daha derinlemesine odaklanacağız. Gölge oyunu, sadece Çin tiyatro sanatının bir harikası değil, aynı zamanda özgün görsel efektleri, teknik yapımı ve performans stili ile de kendine has sanatsal özelliklere sahiptir. Sonraki bölüme girerken, Çin ve Türkiye gölge oyunlarının benzerliklerini ve farklılıklarını detaylı bir şekilde karşılaştırmak için sağlam bir temel oluşturacağız.

¹⁸¹ Kang, 2016, age. s. 186.

¹⁸² Liao, 2014, age. s. 161.



II. BÖLÜM:

GELENEKSEL ÇİN TİYATROSUNDA GÖLGE OYUNU

II.1. Çin Gölge Oyununun Kökeni

Gölge oyununun kökenini araştırmak, dünya çapında süregelen bir araştırma konusudur. Akademisyenler, genel olarak gölge oyununun Asya bölgesinde ortaya çıktığına düşünür, ancak hangi ülkede veya bölgede doğduğu konusunda fikir birliği yoktur. *Bu konuda Hindistan, Endonezya, Orta Asya, Çin olmak üzere dört ülke veya bölgenin köken teorileri büyük etki yaratmıştır.*¹⁸³ Gölge oyununun Hindistan kökenli olduğunu savunanlar, Budist misyonerlerin MS 6. ila 9. yüzyıllarda dışa doğru genişlemenin zirvesinde, gölge oyununu Hindistan'dan Endonezya ve Çin'e taşıdığına inanır.¹⁸⁴ Endonezya'da MS 804 ve 907 yıllarında yapılan kraliyet şartlarında zaten Cava gölge oyunundan bahsedildiği için, bazıları gölge oyununun Endonezya'nın yerli bir fenomeni olduğunu ve Endonezya'nın eski yerlilerinin atalarına tapınma biçiminden kaynaklandığını savunur.¹⁸⁵ Hatta *"Hindistanlı tüccarların Jawa'ya seyahat ederken gölge oyununu geri getirmiş olabileceğini ve erken dönemde bunu Hindistan'a tanıttıklarını"* öne sürenler bile var.¹⁸⁶ Gölge oyununun Çin'de ortaya çıktığını savunan akademisyenler, gölge oyununun Moğollar aracılığıyla Batı'ya ve Ming döneminde Çin'den Güneydoğu Asya'ya yayıldığını öne sürer. Ancak, bazıları bu görüşe karşı çıkar ve Çin'de bu tür bir performans sanatının "somut kanıtlarının" ancak MS 10. yüzyılda var olduğunu, bu da Endonezya tarihinde gölge oyunundan bahsedildiği zamandan daha geç olduğunu belirtir.¹⁸⁷

¹⁸³ Li, 2019, age. s. 21.

¹⁸⁴ Shen, Mian. (2004). *中国传统影戏 (Çin'in Geleneksel Gölge Tiyatrosu)*. Pkin: 人民美术出版社 (Halk Sanatı Yayınevi). s. 106.

¹⁸⁵ Sun, 2018, age. s. 95.

¹⁸⁶ Wei, Liqun. (2005). *皮影之旅 (Gölge Oyunu Yolculuğu)*. Pkin: 中国旅游出版社 (Çin Turizm Yayınevi). s. 71.

¹⁸⁷ Chen, Fanping. (2004). "论世界各地的皮影戏及其相互关系 (Dünya Çapında Gölge Oyunları ve Karşılıklı İlişkileri Üzerine Araştırması)". *民俗曲艺 (Halk Sanatı Dergisi)*, Sayı: 4, s. 95.

Çin’de az sayıda akademisyen, Çin’in gölge oyununun İslam merkezli olarak Hindistan, Myanmar, Tayland gibi ülkeler üzerinden Kuzey Song döneminde Çin’e girdiğini ve Güney Song’da yaygınlaştığını öne sürer.¹⁸⁸

Çin gölge oyununun “ithal” mı yoksa “yerli” mi olduğu bu bölümde tartışılacak bir konu değildir ve yeni kanıtları bulunmadıkça bu konuda ikna edici bir argüman yapmak zor olacaktır. Kesin kanıtlar olmadan, çoğu Çinli akademisyen Çin gölge oyununun “ithal” kökenli olduğunu kabul etmez. Dünya gölge oyununun Çin’de ortaya çıktığını savunmaz; ancak Çin gölge oyununun kökeninin, oluşumunun ve gelişiminin kendi ulusal özelliklerine sahip olduğunu, ancak oluşum ve gelişim sürecinde diğer ülkelerin ve bölgelerin kültürel etkilerini aldığını kabul eder.¹⁸⁹ Antik ve modern, yerli ve ithal birçok akademisyen Çin gölge oyununun kökeni, oluşumu konusunda araştırmalar yaptı. Çinli akademisyenler, Çin gölge oyununun kökeni konusundaki araştırmalarında, bazıları antik insanların gölgelere olan ilgisinin gölge oyununun oluşumuna ilham verdiğine dikkat çekti. Yun Dong, “皮影 (Gölge Oyunu)” adlı çalışmada “Gölge oyununun kökeni, gölge oyunlarının oynanmasından kaynaklanmış olabilir” demektedir.¹⁹⁰ Han Hanedanı’ndan Shao Wong’un İmparator Han Wudi’nin önünde oynadığı “gölge canlandırma sanatını” gölge oyununun kökeni olarak kabul edilir. Yani, “eski zamanlardan beri aktarılan, gölge oyununun kökeninin, İmparator Han Wudi’nin eşi Li Furen’in ölümünden kaynaklandığı” ifadesi bu anlama gelir.¹⁹¹ Bazı akademisyenler Budizm kültürünün Çin gölge oyununun oluşumundaki etkisine dikkat çekti. Bu konuda, 20. yüzyılın başlarında Jiegang Gu ve Kaidi Sun tartışmalar yaptı. Jiegang Gu, Bianwen, Baojuan ve gölge oyunları arasındaki ilişkiye büyük önem vermiştir. Sun Kaidi, Çin gölge oyununun Tang ve Beş Hanedan dönemlerindeki halk anlatılarından kaynaklandığını düşünmüştür. Song bu konuda şunları aktarır:

¹⁸⁸ Zheng, 1981, age. s. 58.

¹⁸⁹ Wei, 2005, age. s. 21.

¹⁹⁰ Dong, Yun. (2013). 皮影 (Gölge Oyunu). Hefei: 重庆出版社 (Huangshan Yayınevi). s. 161.

¹⁹¹ Tong, Jingxin. (2005). "中国民间艺术赏析——皮影 (Çin Gölge Oyunu İncelemesi)". 思维与智慧 (Düşünme ve Bilgelik Dergisi), Sayı: 32, s. 93.

*Tang ve Beş Hanedan dönemlerindeki rahiplerin gece anlatılarında veya bazı sergilerde ekranlar ve imgeler kullanmış olabileceğinden şüpheleniyorum. Eğer söylediğim doğruysa, bu, gölge oyununun başlangıcı olabilir. (...) Başlangıçta, halk anlatıları düz imgeler kullanıyordu, bu dönem henüz gerçek gölge oyunu değildi. Daha sonra, imgeler kâğıttan tasvirlerle, daha sonra deriden tasvirlerle dönüştü. Bu noktada, imgeler üç boyutlu hale geldi. İpliklerle çekilerek, insanların isteğine göre hareket edebilen bu imgeler, gerçek gölge oyununu oluşturdu. Bundan sonra, halk anlatıları iki gruba ayrıldı: Biri imgeleri kâğıttan tasvirlerle dönüştürenler, buna gölge oyunu denir; diğeri ise imgeleri kullanmayanlar, buna hikâye anlatımı denir. Hikâye anlatımı ve gölge oyunu, sadece anlatım sırasında kullanılan imgelerin varlığı veya yokluğu açısından farklılık gösterir, ancak her ikisi de halk anlatılarından kaynaklanır”.*¹⁹²

Bu görüş, sonraki dönemlerde büyük etki yarattı ve birçok kişi tarafından kabul edildi. Hua Di, *dini inancın gölge oyununun doğumuna ebelik yaptığını ve kuklaların, gölgelerin dini fikirleri yaymanın bir aracı olduğunu belirtti*,¹⁹³ Baocheng Kang de “Hinduizm’in ‘gölgeyle dini öğretme’ pratiğinin gölge oyununun gölge oyununun yakın bir benzeri olduğunu” ileri sürdü.¹⁹⁴ Bu şekilde, Çin gölge oyununun dini (özellikle Budizm) kültürden kaynaklandığı sonucuna varmak zorunda kalınıyor. Ancak, yeni bir sanat formunun doğuşu, çok yönlü düşünülmelidir. Liqun Wei, “Gölge Oyunu Yolculuğu” kitabında, *Çin gölge oyununun gölge figürlerinin sanatsal tasarımının, eski kesme deri ve kâğıt kesme sanatından kaynaklandığını belirtir*.¹⁹⁵ Yukarıda belirtilen bu sanat faktörlerinin yanı sıra, *antik “el becerisi” gösterileri, özellikle de el gölge oyunları, Çin gölge oyununun gelişiminde doğrudan bir etkiye sahiptir*.¹⁹⁶

Shaorong Zheng, gölge oyununun zenginliğinden yola çıkarak, gölge oyununun çok yönlü bir oluşum yoluna sahip olduğunu analiz eder. Zheng, *Tang ve Song*

¹⁹² Song, Changli. (2015). “傀儡戏影戏与元杂剧叙事的生成-为孙楷第“傀儡说”正名(Tiyatrosu ve Gölge Oyunlarının Yuan Zaju Anlatısının Oluşumu - Sun Kaidi'nin 'Kukla Teorisi'ne Düzeltme)”. *北京社会科学 (Pekin Sosyal Bilimler Dergisi)*, Sayı: 6, s. 83.

¹⁹³ Di, Hua. (1998). “中国皮影：古老艺术之瑰宝(Çin Gölge Oyunu: Antik Sanatın Mücevheri)”. *科技与经济画报(Bilim, Teknoloji ve Ekonomi Resimli Dergisi)*, Sayı: 8, s. 106.

¹⁹⁴ Kang, Baocheng. (2011). *中国影戏的渊源与地域文化研究 (Çin Gölge Tiyatrosunun Kökenleri ve Bölgesel Kültür Araştırmaları)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayıncılık). s. 42.

¹⁹⁵ Wei, 2005, age. s. 127.

¹⁹⁶ Wen, Ting. (2014). *皮影戏 (Çin Gölge Oyunu)*. Changchun: 吉林出版社 (Jilin Yayınevi). s. 172.

dönemlerindeki halk anlatıları ve halk kesim sanatının gölge oyununun oluşumunda önemli faktörler olduğunu belirtir.¹⁹⁷ “El becerisi” gösterisinde “gölgeyle oynama” tekniğinin benimsenmesiyle, gölge oyunu hikâye anlatma biçimine dönüştü. *Gölge oyununun “oyun” ve “resim” özelliklerinin entegrasyonu, halk anlatılarının etkisinden kaynaklanır.*¹⁹⁸ Song dönemindeki tarih anlatımları, gölge oyununa hikâye içeriği ve senaryo yapısını sağladı. Kâğıt kesimden kâğıt tasvirlerle ve deri tasvirlerle geçişin köprüsü, kâğıt kesim sanatıdır. Bir yandan, kâğıt kesim, gölge tasvirlerin üretimi için yeterli teknik koşulları sağlarken; diğer yandan, gölge oyunu da kâğıt kesimin büyüleyici işlevini devraldı, bu da onların köken ilişkisinin temel bir kanıtıdır.¹⁹⁹

Bu nedenle, Çin gölge oyununun kökeninin tek bir kaynağı olmadığı görülmektedir; oluşum ve gelişimi birçok sanat formunun etkisi altında olmuştur.

Bu sorunu, Çin gölge oyununun “çok kaynaklı” doğuşu bağlamında anlayabiliriz. 20. yüzyıldan bu yana, akademik çevreler Çin gölge oyununun doğuş yeri konusunda da tartışmalar yürütmüştür. Şu anda başlıca “Shaanxi Teorisi”, “Luanzhou Teorisi” ve “Henan Merkezli Teorisi” gibi fikirler mevcuttur.

“Shaanxi Teorisi” ilk olarak Rushan Qi tarafından ileri sürüldü. *Çin gölge oyununun Han Hanedanı’nda ortaya çıktığını ve Tang Hanedanı’nda yaygınlaştığını savundu.*²⁰⁰ Yuxiang Jiang da bu görüşü benimsemiştir. Jiang, Tang Hanedanı döneminde Chang’an (Xi’an) şehrinde Yang Guifei’nin hikâyesini canlandıran gölge oyunlarının muhtemelen zaten var olduğunu düşünmektedir ve halk anlatıları ile gölge oyunları arasındaki ilişkiden yola çıkarak *Shaanxi’nin “Çin gölge oyunlarının ilk doğuş yeri olabileceğini” ve Shaanxi’nin merkez olup dört bir yana yayıldığını*

¹⁹⁷ Zheng, Shaorong. (2006). “从唐宋说唱伎艺与民间剪纸看我国影戏的形成 (Tang ve Song Dönemlerindeki Halk Anlatıları ve Halk Kesim Sanatından Çin Gölge Oyununun Oluşumuna Bakış)”. *民间文化论坛 (Halk Kültürü Forum Dergisi)*, Sayı: 16, s. 28.

¹⁹⁸ Wu, Liangzhong. (2009). *中国皮影 (Çin Gölge Oyunları)*. Şangay: 上海远东出版社 (Şangay Uzakdoğu Yayınevi). s. 108.

¹⁹⁹ Zheng, 2006, age. s. 16.

²⁰⁰ Qi, Rushan. (1937). “谈皮人影戏 (Gölge Kuklaları Üzerine Araştırma)”. *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 3, s. 106.

savunmaktadır.²⁰¹ Çin gölge oyununun Shaanxi'den doğduğunu ve ilk olarak Sarı Nehir havzası boyunca yayıldığını belirtmektedir:

Kuzey Song döneminde, politik ve kültürel merkez Henan'a doğuya taşındı, Renzong döneminde, gölge oyunları Shaanxi'ye komşu Kaifeng'de gelişmeye başladı. (...) Jingkang'ın ikinci yılında (1127), Jurchens, Huizong ve Qinzong dâhil olmak üzere 3.000'den fazla imparatorluk ailesi üyesini ve soyluyu kuzeye kaçırdı, bu kişiler arasında 'gölge oyunları oynayan' 150'den fazla sanatçı vardı. Orta Çin'in gölge oyunları, kuzeye dönen Jurchen askerleriyle birlikte Shanxi, Hebei, Kuzeydoğu'ya yayıldı. (...) Güney Song, Jiangnan'da kendine sığınak bulduğunda, Orta Çin gölge oyunları, güneye geçen mültecilerle birlikte Lin'an'a taşındı ve daha da gelişti. Yol boyunca geçtikleri Hubei, Anhui, Jiangsu, Jiangxi gibi yerlerde gölge oyunlarının tohumları ekildi. Bu nedenle, Çin gölge oyunları kuzey ve güney olmak üzere iki ana dal olarak gelişti, güneyin merkezi Hangzhou, kuzeyin merkezi Xi'an oldu".²⁰²

Bu teori mantıklı görünse de güçlü kanıtlardan yoksundur. Rushan Qi'nin *"Shaanxi'nin gerçekten doğuş yeri olduğu"* yönündeki görüşü sadece *"Xi'an'ın yüzlerce yıl boyunca başkent olması ve Xuanzong'un sanat ve çeşitli becerileri teşvik etmesi nedeniyle, Shaanxi'den yükselen birçok sanat formunun bulunması, gölge oyunlarının burada başlamış olması içten bile değil"* şeklindeki tahmine dayanmaktadır.²⁰³ Jiang'ın çıkarımı da oldukça zayıf bir temele dayanmaktadır: İlk olarak, Tang Hanedanı'nda gölge oyunlarının var olup olmadığı büyük bir tartışma konusudur. İkincisi, Shaanxi'nin erken dönem gölge oyunlarının anlatı özellikleri göstermesi, sadece onun oluşumu ve gelişiminin anlatı edebiyatıyla yakından ilişkili olduğunu gösterir, ancak bu gölge oyunlarının o dönemde geliştiğine dair doğrudan bir kanıt olarak kullanılamaz.

Ayrıca, modern tarihçi Jiegang Gu da *Çin gölge oyununun doğuş yerinin Shaanxi olduğuna ve daha sonra Henan'a ve diğer bölgelere yayıldığına inanır*.²⁰⁴

²⁰¹ Dong, 2013, age. s. 124.

²⁰² Dong, 2013, age. s. 132.

²⁰³ Qi, Rushan (1935). "影戏—故都百戏之四 (Gölge Oyunları - Eski Başkent'in Dört Oyunundan Birisi)". *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 12, s. 83.

²⁰⁴ Li, 2019, age. s. 171.

“Çin gölge oyunlarının doğuş yeri Shaanxi’dir, burası en gelişmiş yerdir. Song’dan sonra Henan’da gelişmeye başladı, daha sonra en gelişmiş yer imparatorluk başkentiyle birlikte taşındı. Bugün gölge oyunları birkaç büyük bölgeye ayrılabilir, örneğin: Sichuan, Yunnan, Hubei, Shaanxi’den doğrudan gelenler; Henan ve Hebei’nin batı kısmı, Shanxi’de bulunanlar Song Bianjing’in mirasıdır; Jiangsu, Zhejiang, Fujian’da bulunanlar Güney Song’un mirasıdır, diğer bir dal Guangdong ve Hunan’da mevcuttur. Buradaki gölge figürleri hala kâğıttan yapılmaktadır veya ‘ilk olarak kağıt kesiminden’ gelişmiş olabilir; Shandong’da bulunanlar ayrı bir türdür, muhtemelen Güney Song’un mirasıdır, çünkü kuzeye taşındı ve yerel tiyatroyla birleşti. Ünlü Luanzhou gölge oyunu, Hebei’nin doğu kısmı ve Kuzeydoğu’nun etki alanıdır. Bu, her bölgenin özel folklor ve teknik becerilere sahip olduğu için, aynı kökenden gelen gölge oyunları büyük farklılıklar gösterdiği bir fenomendir “.²⁰⁵

“Luanzhou Gölge Oyunu Merkezi” teorisi, Qing’in sonu ve Cumhuriyet döneminde gölge oyunu sanatçısı ve araştırmacısı Jie Lu tarafından ortaya atıldı. Lu Jie’nin teorisine göre, Çin gölge oyunu tarihi ve yayılımı Ming döneminden itibaren başlayıp Qing dönemine kadar geniş bir coğrafyada ve çeşitli kültürel etkileşimlerle devam etmiştir.

Çin gölge oyununun Ming Hanedanı’nın Jiajing döneminde başladığını (...) Daha sonra Changbai ve Heishui arasında yaygınlaştığını, Mançuların bunu çok sevdiğini (...) Gölge oyununun Kangxi’nin beşinci yılında Liqin Prensi ile birlikte başkente taşındığını (...) Pekinlilerin de öğrenmeye başladığını belirtir. Daha sonra, her eyaletten gelen jandarma generalleri görev yerlerine gönderildiğinde, ailelerini de yanlarında götürdüler. Çünkü her yerde dil farklılıkları vardı, eğlence eksikliği hissediliyordu, bu yüzden Pekin’den gölge oyunu sanatçıları davet ettiler. Bu, Shaanxi Xi’an, Hubei Jingzhou gibi yerlerde gölge oyununun bulunmasının nedenidir.²⁰⁶

Luanzhou gölge oyunu bugün Hebei, Pekin’in doğusu, İç Moğolistan ve Kuzeydoğu’nun üç eyaletinde yaygındır. Li Yuezhong’a göre, Luanzhou gölge oyunu, bugünkü birçok yerel gölge oyununun “atalarıdır” ancak bu doğru değildir. Teorisindeki

²⁰⁵ Di, 1998, age. s. 138.

²⁰⁶ Lu, Jie. (2009). 唐山皮影 (Tangshan Gölge Oyunu). Pekin:科学出版社 (Bilim Yayınevi). s. 162.

hatalar oldukça açıktır, antik metinlere hafifçe bakıldığında, bu tezlerin tartışmaya gerek olmadığını anlamak kolaydır.

Liqun Wei, Henan'ı merkez alarak Çin gölge oyununun dört bir yana yayılma haritasını çizdi. Wei, Çin gölge oyununun Sarı Nehir'den yayılışını ve süreç içerisinde hangi ekollere ayrıldığını şu şekilde izah etmektedir:

Çin halk gölge oyunu, Sarı Nehir havzasının eski merkezinde oluştuktan sonra, Kuzey Song'un başkenti Bianjing, Çin gölge oyunu tarihinin en erken gelişme dönemi ve aynı zamanda Çin'in her yerine yayılan gölge oyunlarının başlangıç noktasıydı. Kuzey Song'un son yıllarında, Jin ordusu Bianjing'i ele geçirdikten sonra, gölge oyunu sanatçıları mültecilerle birlikte dört bir yana dağıldı. Bir kısmı Jin ordusuyla birlikte kuzeye kaçırıldı ve daha sonra Kuzey Çin ve Kuzeydoğu'nun oluşturduğu bir kısmı, Jingkang felaketinden kaçmak için batıya, Shaanxi ve Gansu'ya taşındılar ve nesiller boyu gelişerek Batı gölge oyunu ekolünü oluşturdular. Daha fazla gölge oyunu sanatçısı Lin'an'a sığınarak daha sonra Guangdong, Fujian ve Tayvan'a taşındı ve Shandong, Hubei, Hunan dâhil olmak üzere ülkemizin orta ve güney bölgesindeki gölge oyunu ekollerini oluşturdu.²⁰⁷

Savaşın kültürel yayılımında önemli bir rol oynadığını inkâr edilemez; ancak Çin gölge oyununun yayılımını tamamen "Jingkang felaketine" bağlamak, sorunu basitleştirmek olacaktır.

Yukarıdaki üç teori dışında, Jianxin Zhao, "Longdong'un güneyi veya Çin gölge oyununun doğuş yerlerinden biri olabileceğini" öne sürmüştür ve "Longdong'un güneyindeki gölge oyunu, iç kesimlerin gölge oyunundan biraz daha erken oluşmuş olabilir" demiştir.²⁰⁸ Bu ifade, Çin gölge oyununun doğuş yeri sorununu tartışırken kuşkusuz önemli bir metodolojik anlam taşır, yukarıdaki üç "tek nokta teorisi"nin eksikliklerini aşarak aslında gölge oyununun doğuş yerinin "çok kaynaklı" olduğunu öne sürer. Jianxin Zhao, *Longdong'un güneyi veya Çin gölge oyununun doğuş*

²⁰⁷ Wei, Liqun. (1998). "中国民间皮影造型考略 (Çin Halk Gölge Oyununun Şekil İncelemesi)". 河北师范大学学报 (Hebei Normal Üniversitesi Dergisi), Sayı: 16, s. 29.

²⁰⁸ Zhao, Jianxin. (2007). 陇影纪略 (Gansu Gölgesine Genel Bakış). Pekin: 中国社会科学出版社 (Çin Sosyal Bilimler Yayınevi). s. 78.

yerlerinden biri olabileceğini belirtir.²⁰⁹ Ancak, Song Hanedanı'ndan Huating ilçesindeki Puzhao Manastırı'nda Hui Ming rahibi tarafından gölge oyunu sanatçıları için yazılmış bir “övgü şiiri” de bulunmaktadır. Şiirin sözleri şöyledir: *Üç ayak genişliğindeki ipek bir sahne üzerinde oyun oynanır, tamamen on parmakla esprili hareketler yapılır. Bazen ay ışığı veya fener ışığında, bir gülümseme avuç içinden gelir.*²¹⁰ Burada kaydedilen el gölge oyunu performansı, olgun bir gölge oyunu olmasa da, bir beceri gösterisidir, ancak her ikisi de “ışıkla gölge yaratma” üzerine kuruludur ve performans biçimleri son derece benzerdir, bu da Longdong'un güneyinin Çin gölge oyununun doğuş yerlerinden biri olduğuna dair çok önemli bir kanıttır.

Çin gölge oyununun oluşumunu etkileyen sanat kaynaklarının tek bir kaynağı olmadığı, birçok sanat formunun etkisi altında oluştuğu görülmektedir. Doğuş yeri de sadece “tek bir nokta” değil, birden fazla yerdir.

Xiaofan Luo, zengin hayal gücü ve ilgi çekici metinleriyle Çin tiyatrosunun ilk filizlenmelerinden modern döneme kadar olan gelişim sürecini canlandırarak Çin gölge oyununun oluşumu üzerine de edebi bir yorum yapmıştır:

*İlk insanlar, güneşin altında uzun bir gölge çektiğini ve hareket ettikçe bu gölgenin de durmadan zıpladığını keşfettiğinde, büyük bir heyecan ve coşkuyla, tüm kabile yaşlıları ve gençleri güneşin altındaki açık alana toplanıp gölgeler etrafında dans etmeye başladılar. Daha sonra, insanlar elleri, bedenleri veya diğer materyalleri kullanarak doğadaki çeşitli hayvanların ve diğer nesnelerin gölgelerini taklit etmeye başladılar, bu da bir tür eğlenceydi. Sonra, statik gölge taklitleri harekete geçti ve çeşitli koordinasyonlarla bir dizi sürekli hareketli görüntü oluşturuldu ve basit hikâyeler içermeye başladı, işte bu, ilk gölge oyununun oluşumuydu.*²¹¹

Sonuç olarak, Çin gölge oyununun kökeni üzerine yapılan araştırmalar, bu sanat formunun tek bir kaynağa dayanmaktan ziyade birçok farklı etkidenden beslenerek

²⁰⁹ Zhao, 2007, age. s. 81.

²¹⁰ Xu, Chihen. (2015). *中国影戏大观 (Çin Gölge Oyunu Genel Bakışı)*. Pekin: 东方出版社 (Oryantal Yaynevi). s. 113.

²¹¹ Luo, Xiaofan. (1995). *中国戏曲演义 (Çin Operası Elkitabı)*. Şangay: 上海文艺出版社 (Şangay Edebiyat ve Sanat Yaynevi). s. 128.

geliştiğini ortaya koymaktadır. Jianxin Zhao'nun Longdong'un güneyinin olası bir doğuş yeri olduğunu öne sürmesi, gölge oyununun coğrafi kökenleri hakkında önemli bir perspektif sunmaktadır. Hui Ming rahibinin Song Hanedanı'nda yazdığı “övgü şiiri” gibi tarihi belgeler de, gölge oyununun erken dönemlerinde nasıl performe edildiğine dair ipuçları vermektedir. Ayrıca, Xiaofan Luo'nun edebi yorumu, gölge oyununun insanlar arasındaki doğal bir eğlence biçimi olarak nasıl evrildiğini göstermektedir. Bu çeşitli görüşler ve kanıtlar, Çin gölge oyununun zengin ve çok yönlü bir geçmişe sahip olduğunu ve tek bir kökene indirgenemeyeceğini göstermektedir. Gölge oyunu, tarih boyunca farklı kültürel ve sanatsal etkiler altında şekillenmiş, çok kaynaklı bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, gölge oyununun Çin kültüründeki derin yerini ve evrimini anlamak için kapsamlı bir bakış açısının önemini vurgulamaktadır.

II.2. Çin Gölge Oyununun Oluşumu

Çin gölge oyununun kökeni ve gelişim süreci, yüzyıllar boyunca farklı dönemlerin kültürel ve sosyal dinamikleri tarafından şekillendirilmiştir. Bu sanat formunun, tarım kültürünün bir ürünü olarak nasıl ortaya çıktığı ve hangi dönemlerde nasıl geliştiği konusunda çeşitli teoriler bulunmaktadır. Aşağıda, Çin gölge oyununun oluşum zamanını ve bu süreçteki önemli dönemleri inceleyeceğiz.

II.2.1. Tarım Kültürünün Bir Ürünü Olarak Çin Gölge Oyunu

Çin gölge oyununun köken yerlerine ve yayıldığı bölgelere bakıldığında, bunun bir tarım kültürü ürünü olduğu görülmektedir. Tarımın bereketli olmasını sağlayan birçok halk etkinliğinin çevresinde şekillenen gölge oyunu, önemli bir yaşam biçimi olarak ortaya çıkmıştır. *Tarım kültürünün bir ürünü olarak, gölge oyununun performans mevsimleri, performans konuları, performans amaçları ve işlevleri gibi özellikleri tarım kültürü ile uyumludur.*²¹²

Tarım kültürü, Çin'in çalışan halkının binlerce yıllık üretim ve yaşam pratiği boyunca birikim yaparak oluşturduğu ve bugüne kadar çeşitli formlarda devam ettirilen

²¹² Li, 2019, age. s. 152.

bir kültür biçimidir. Geleneksel tarım kültürü derin ve geniştir.

*Çin'in tarım kültürünün felsefi anlamı, 'zamanına uygun, uygun olanı almak, kurallara uymak ve uyum sağlamak' şeklinde ifade edilir. Tarım kültürünün zaman ve mekân özellikleri, bölgesel çeşitlilik, etnik çeşitlilik, tarihsel süreklilik, yerel ve evrensel özellikler olarak tanımlanır. Ayrıca, tarım kültürünün eylem prensipleri arasında üç yetenek anlayışı, zamanı takip etme, zarardan kaçınma, nesnelerle aktif etkileşim, atıkları değerlendirme, ılımlılık ve tasarruf anlayışları yer alır.*²¹³

Tarım kültürü, Çin'in geleneksel kültürüne önemli bir etki yapmıştır. Binlerce yıl süren bir kültürel miras olarak gölge oyunu da tarım kültüründen derin bir şekilde etkilenmiş, tarım medeniyetine uyum sağlayarak oluşmuş bir kültürdür.²¹⁴

Bugüne kadar, Çin gölge oyununun doğuş yeri konusunda farklı görüşler bulunmaktadır; "Shaanxi teorisi", "Luanzhou teorisi", "Longdongnan teorisi" ve Henan Kaifeng merkezli "Orta Bölge teorisi" gibi farklı iddialar mevcuttur.²¹⁵ Bu yerlerin hepsi antik çağlarda Çin'in önemli tarım bölgeleriydi. Shaanxi ve Hebei'nin Luanzhou bölgesi eskiden beri Çin'in önemli tarım alanları arasındaydı.²¹⁶ Ayrıca, Longdongnan, yani Tianshui, Longnan ve Dingxi'nin güneydoğu bölgeleri, günümüzde yoksul olmasına rağmen, tarih boyunca Çin medeniyetinin doğuş yerlerinden biri olarak kabul edilmiştir.²¹⁷ Bu, bölgenin medeniyet tarihindeki uzun geçmişini doğrulayan Dadiwan Neolitik kültür kalıntılarının keşfi ile kanıtlanmıştır.²¹⁸ Bu, aynı zamanda sarı toprak yüksek platosunun bir parçası olup, nehir sularının erozyonu ve birikimiyle oluşan, düz ve verimli topraklara sahip bir alandır. Güneş ışığının bol olduğu bu bölge, tarım ürünlerinin ekimi ve büyümesi için oldukça uygundur. Üç bin yıl

²¹³ Xia, Xueyu. (2010). "论中国农耕文化的价值及传承途径 (Çin Tarım Kültürünün Değeri ve Aktarım Yolları Üzerine Bir İnceleme)". *古今农业 (Antik ve Modern Tarım Dergisi)*, Sayı: 37, s. 17.

²¹⁴ Li, 2010, age. s. 12.

²¹⁵ Song, Wei. (2023). *皮影艺术民俗文化特征及传承发展研究 (Gölge Oyununun Halk Kültürü Özellikleri ve Mirasının Gelişimi Araştırması)*. Pekin: 中国原子能出版社 (Çin Atom Enerjisi Yayınevi). s. 89.

²¹⁶ Xia, 2010, age. s. 37.

²¹⁷ Xu, Chen. (2020). *民间皮影 (Halk Gölge Oyunu)*. Harbin: 黑龙江美术出版社(Heilongjiang Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 69.

²¹⁸ Zheng, Xunrong. (2010). *中国影戏特征及其姊妹艺术 (Çin Gölge Tiyatrosunun Özellikleri ve Kardeş Sanatları)*, Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi). s. 94.

önce, Zhou halkının ataları bölgedeki Wei Nehri vadisinde Çin'in en eski tarım medeniyetlerinden birini yarattı.²¹⁹ Liao bölgesi geniş bir alana yayılmış olup, bugünkü Kuzeydoğu üç eyaleti, İç Moğolistan, Hebei, Shanxi'nin kuzey bölümü, Ningxia ve Gansu'nun bazı bölgelerini kapsar.²²⁰ Bu bölgelerin çoğu, İç Moğolistan'ın tamamı ve Kuzeydoğu'nun bir kısmı dışında, tarımın ana ekonomik destek olduğu yerlerdir.²²¹ Yakın tarihli araştırmalara göre, İç Moğolistan ve Xinjiang'da gölge oyunu pek yaygın değildir ve 19. yüzyılın sonları veya 20. yüzyılın başlarında buralara taşınmıştır. İç Moğolistan'daki gölge oyunu, açıkça Luanzhou gölge oyununun etkisini taşır ve Luanzhou gölgesine aittir; Xinjiang'daki gölge oyunu ise Shaanxi sanatçıları tarafından taşınmıştır.²²² Yani, yukarıda bahsedilen herhangi bir teoriyi seçsek bile, gölge oyununun köken yerinin tarım bölgesi olduğu görülür.

İkincisi, yayılma alanlarına bakıldığında, gölge oyununun temelde Han ususlerin tarım bölgelerinde yayıldığı görülür.²²³

Çin gölge oyununun yayılma alanı son derece geniştir ve tarihte var olan veya hala var olan bölgeler 27 eyalet, bölge ve şehri ve Hong Kong Özel İdari Bölgesi'ni kapsar.²²⁴

Hong Kong'da gölge oyununun bulunması 1980'lerin olayıdır; Xinjiang, İç Moğolistan gibi yerlere 20. yüzyılda taşınmıştır.²²⁵ Bu nedenle bu konuyu tartışırken Hong Kong, Xinjiang ve İç Moğolistan'ı geçici olarak dikkate almamak daha uygun olacaktır.

Çin'in ekonomik gelişim tarihine bakıldığında, insanların ilk başta yaşam kaynaklarını elde etme yöntemleri tamamen doğadan toplama ve avcılığa

²¹⁹ Xu, 2020, age. s. 126.

²²⁰ Xi, 2020, age. s. 161.

²²¹ Xu, 2020, age. s. 171.

²²² Li, 2010, age. s. 125.

²²³ Li, 2010, age. s. 128.

²²⁴ Li, 2010, age. s. 131.

²²⁵ Li, 2010, age. s. 131.

dayanıyordu.²²⁶ Daha sonra tarım ortaya çıktı, “tarım medeniyetin temelidir”, arkeolojik verilere göre, Çin en azından M.Ö. 7000 yıllarında sarı nehir havzasının orta ve alt kesimlerinde ve Yangtze nehrinin alt kesimlerinde gelişmiş tarımın ortaya çıktığını göstermektedir.²²⁷ Aynı şekilde, arkeolojik bulgulara göre, Çin’de Neolitik çağda hayvancılık da oldukça gelişmişti, ancak Çin’deki evcil hayvanlar esas olarak domuz yetiştiriciliğine dayanıyordu, domuz omnivor bir hayvandır, otlaklara ihtiyaç duymaz ve tarım gelişimi ile yakından ilişkilidir.²²⁸ Dolayısıyla, göçebe kültür nispeten geç ortaya çıktı ve nüfusun çok küçük bir kısmını oluşturan Moğolistan, Xinjiang, Tibet, Qinghai gibi bölgelerin tamamında veya bir kısmında yaygındı (Li, 2019: 39). Gölge oyununun yayıldığı 25 eyalet ve şehirde, güneydeki iki göl, Guangdong, Jiangxi, güneybatıdaki Yunnan, Sichuan, Chongqing, doğu Çin’deki Zhejiang, Jiangsu, Anhui, Şanghay gibi yerler pirinç yetiştiriciliğine dayanırken, kuzeydeki Shaanxi, Gansu, Ningxia, Qinghai, Hebei, Henan, doğu üç eyalet, Shandong gibi yerler buğday ve sorgum yetiştiriciliğine dayanmaktadır.²²⁹ Buna göre, Çin gölge oyununun tarım kültürünün bir ürünü olduğu sonucuna varabiliriz.

Üçüncüsü, gölge oyununun tarım kültürü özellikleri, halkın gölge oyunu isteme nedenlerinden de anlaşılabilir.

Çin gölge oyununun performans mekânı, operalarına kıyasla daha esnektir. Bu, bir yandan gölge oyunu truplarının küçük, misafirperver, hareketli ve ucuz olması nedeniyle on beş kişilik veya hatta kırk kişilik truplara kıyasla büyük bir rekabet avantajına sahip olmasından kaynaklanır.²³⁰ Diğer yandan, daha önemli bir nokta, gölge oyununun insanları sadece eğlendirmekle kalmayıp, aynı zamanda insanların tanrılara ve atalara minnettarlık gösterme, kutsama ve afetleri önleme ihtiyaçlarını da

²²⁶ Zhang, Zichen. (1985). *中国民俗与民俗学* (Çin Halk Geleneği ve Halkbilimi). Hangzhou: 浙江人民出版社 (Zhejiang Halk Yayınevi). s. 71.

²²⁷ Xu, 2020, age. s. 141.

²²⁸ Xu, 2015, age. s. 51.

²²⁹ Li, 2010, age. s. 127.

²³⁰ Li, 2010, age. s. 49.

*karşılmasıdır.*²³¹ Bu nedenle, antik dönemde gölge oyununun performans mekânları çok çeşitlidir. Örneğin, halk festivallerine katılım, tanrının doğum günü veya diğer anma günlerinde düzenli olarak yapılan festivallerde gölge oyunu ile tanrıyı memnun etmek ve kutsal insanları ve inananları çekmek için; geleneksel festivallerde, örneğin Çin Yeni Yılı, Fener Festivali, Zhong Yuan Festivali vb. zamanlarda yapılan performanslar, hem kutlama hem de tanrılara ve atalara sunulan ritüellerin bir parçasıdır; yağmur dileme, çekirge sürme, toprak tanrısına tapınma gibi tarımsal bereket ritüellerinde yapılan performanslar; düğün, cenaze, yaş günü kutlaması gibi yaşam törenlerinde yapılan performanslar, bunların amacı ya kutlama ya da tanrılara ve atalara tapınmadır. Bunun dışında, aile dileği oyunları, yeni oyunları, başarı oyunları vb. de vardır.²³²

Çin'in karmaşık tarım üretim adetleri, gölge oyununun yaşam alanıdır. Uzun tarih boyunca, tarımsal bereket amacıyla insanlar çok sayıda halk etkinliği oluşturmuştur. Bu etkinlikler, antik drama için önemli bir yaşam ortamı oluşturmuştur.²³³ Gölge oyunu, sadece Boğa Kral Festivali, Toprak Tanrı Festivali, Ejderha Kral Festivali gibi tapınak festivallerinde yaygın olarak yer almaz, aynı zamanda yağmur dileme, güneşli hava dileme, çekirge yoklanma gibi ritüel etkinliklerin önemli bir parçasıdır, halk ya bunlarla tanrılardan yardım diler ya da tanrılara minnettarlık gösterir. Köylerde hasat zamanında “yeşil filiz oyunu”, “fide oyunu” oynanmasına kıyasla, gölge oyunu düşük maliyeti ve esnekliği nedeniyle köylüler tarafından daha çok tercih edilir.²³⁴

Dördüncü olarak, gölge yapımı için malzemelere bakıldığında, *gölge oyununun öncelikle tarım kültürü bölgelerinde ortaya çıkmış olması gerektiği sonucuna varılabilir.*²³⁵ Gölge oyunu, genellikle Geç Tang ve Beş Hanedan dönemlerinde

²³¹ Wei, Liqun. (2018). 皮影 (*Gölge Oyunu*). Pekin: 中国旅游出版社 (Çin Turizm Yayınevi). s. 107.

²³² Li, 2010, age. s. 129.

²³³ Jiang, 2015, age. s. 128.

²³⁴ Li, 2010, age. s. 160.

²³⁵ Li, Feng. (2019). 影与音 (*Gölge ve Ses*). Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 162.

şekillenmiştir ve mevcut literatürden “kâğıt gölge”nin tarihinin “deri gölge”den daha eski olduğu görülmektedir.²³⁶ Güney Song dönemine ait Wu Zimu’nun “Meng Liang Lu” eserinin yirminci cildindeki “Yüz Oyunculuk Sanatı” bölümünde, “Gölge oyunuyla uğraşanlar, öncelikle kâğıttan kesilmiş tasvirler kullanmış, daha sonra yetenekli insanlar tarafından koyun derisinden şekiller kesilip renklendirilerek süslenmiştir” denilmektedir.²³⁷ “*Kâğıt*”, *kâğıt hamurundan direkt olarak çıkarıldıktan sonra kurutulan ve herhangi bir işleme tabi tutulmadan kullanılan kâğıttır*.²³⁸ Song dönemi sonrasında gölge tasvirlerinin yapımında koyun derisi kullanılmış olsa da, kâğıttan yapılan gölge tasvirleri sanatı devam etmiş ve günümüze kadar ulaşmıştır.²³⁹ İlk gölge figürlerinin yapım malzeme bakıldığında, gölge oyununun göçebe veya avcı-toplayıcı toplulukların ürünü olmadığı, dolayısıyla tarım kültürü içinde bir ürün olduğu sonucuna varılır.

Son olarak, gölge oyununun tarım kültürü özellikleri, gölge oyununun tarım kültürünün bir ürünü olduğunu doğrular niteliktedir. Çin gölge oyununun tarım kültürü özellikleri, şu yönlerde kendini gösterir:

Birincisi, *gölge oyununun performans mevsimi ve repertuarı tarım kültürü ile uyumludur*.²⁴⁰ Gölge oyununun performans mevsimi genellikle tarım dönemlerindeki boş zamanlara denk gelmektedir. Bu hem izleyicilerin talebi hem de gölge oyunu sanatçılarının ihtiyacıdır. Her ne kadar gölge oyunu insanlara eğlence sunsa da bu daha çok manevi bir destek sağlar ve insanlara maddi destek sağlayamaz; izleyiciler ve bazı oyuncular, temel yaşam malzemelerini elde etmek için bahar ekimi ve sonbahar hasadı gibi tarımsal işlere katılmak zorundadır. Küçükken yaşadığım köyün yakınlarında, Weinan şehrinde bir gölge oyunu sanatçısı olan Tianwen Wang, her yılın etkinlik

²³⁶ Luo, Lanqiu. (2020). *最后的影戏 (Son Gölge Tiyatrosu)*. Chengdu: 四川大学出版社 (Sichuan Üniversitesi Yayınları). s.43.

²³⁷ Li, Sile. (1986) “读闻一多〈九歌〉古歌舞剧悬解 (Jiuge Antik Dans Tiyatrosu'nun Çözülmesi)”. *古籍整理研究学刊 (Antik Kitap Derleme ve Araştırma Dergisi)*, Sayı: 23, s. 69.

²³⁸ Li, 2019, age. s. 109.

²³⁹ Li, 2019, age. s. 65.

²⁴⁰ Li, 2010, age. s. 85.

programını anlatırken gölge oyununun performans zamanlarının tarımsal çalışmalarla ilişkisini göstermiştir. Baoji şehrindeki gölge oyunu sanatçıları da benzer bir düzeni takip eder. Sanatçı Youfang Han'a göre, eski toplumda her yıl üç 'dönem' boyunca performans sergilenirdi ve her bir dönem 2-4 ay sürerdi.²⁴¹ Sanatçı Youfang Han'ın belirttiği gibi, eski toplumda yıl içinde belirli dönemlerde çeşitli performanslar sergilenirdi. Bu performanslar, tarımsal faaliyetlerle iç içe geçmiş bir takvim çerçevesinde düzenlenirdi:

*Ayın ilk günü dışarı çıkılır, ikinci gün gösteri başlar, ayın dördüncü günü geri dönülür, buğday toplanır, tarlalar ekilir. Ayın altıncı gününden başlayarak sekizinci ayın on beşine kadar bir dönem, hasat sonrası bayram kutlanır, buğday ekildikten sonra tekrar dışarı çıkılır. Ayın dokuzuncu gününden sonraki ayın sekizine kadar bir dönemdir.*²⁴²

Bu durum, Hunan eyaleti, Wangcheng ilçesindeki gölge oyunu sanatçılarının takım düzeninde de görülür. Muzi Deng'nin 2015 yılında yaptığı araştırmada aktardığına göre mevsimsel bir takım düzeni vardır:

*Wangcheng ilçesindeki "eski tiyatro takımlarının belirli takım düzeni" mevsimlere göre ayrılmıştır: ilkbahar takımı (1 Ocak - 15 Mart), yaz takımı (16 Mart - 24 Haziran), sonbahar-kış takımı ("1 Temmuz - 15 Kasım"), yağ takımı (yağ takımı serbest takım kurmaktır; sandık sahibi takım üyelerini serbestçe seçebilir, performans çağrılmayan üyelerin herhangi bir itirazı olamaz. Serbest takım sadece kış aylarının on ikinci ayında mevcuttur).*²⁴³

Bu bilgiye bakıldığında, takım kurma düzenleri de büyük ölçüde tarımsal etkinliklere uygun olarak planlandığı görülmektedir.

Ayrıca, gölge oyununun repertuarı genellikle uzun hikâyeler, tarihi kahraman efsaneleri veya kamu davaları, tanrı ve buda hikâyeleri gibi temalardan oluşur, örneğin "Bao Gong An" (Bao Qingtian Davaları) veya "Xi You Ji" (Batı'ya Yolculuk) gibi

²⁴¹ Yang, 2008, age. s. 92.

²⁴² Liang, Zhigang. (2013). 关中影戏叙论 (Guanzhong Gölge Oyunları Üzerine Bir İnceleme). Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi). s. 113.

²⁴³ Deng, Muzi. (2015). 湖南省长沙市望城县民间皮影戏班的组织与表演 (Hunan Eyaleti, Changsha Şehri, Wangcheng İlçesi Halk Gölge Oyunu Topluluğunun Organizasyonu ve Performansı). Merkez Müzik Konservatuvarı Üniversitesi, Sanat Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. s. 81.

eserlerle, özellikle “halk versiyonu”nda tarihi hikâyeler ön plandadır.²⁴⁴ Hunan eyaleti, Yongxing ilçesindeki gölge oyunu sanatçıları He Guangyue ve He Guangbing, “Tang, Song, Yuan, Ming, Qing dönemlerinde, her dönemde oyunlar vardı” demişlerdir. Bir gösteri genellikle üç-beş gece sürer, bazıları on gün yarım ay, hatta bir aydan fazla sürer.²⁴⁵ Dedem bana anlattığına göre, izlediği bazı gölge oyunu gösterilerinin süresi, örneğin “封神榜” (Tanrıların Yaratılması) yaklaşık iki ay sürer, “刀劈十二国” (On İki Ülkeyi Kılıçla Bölme) bir ay sürer, “十八国” (On Sekiz Eyalet) bir ay sürer. Bu tür uzun hikâye anlatımları, yalnızca tarım döneminden sonra çiftçilerin ruh haline uygun olup, herkesin oturup yavaş yavaş keyfini çıkarabileceği, zaman geçirebileceği anlatımlardır.

İkinci olarak, gölge oyununun performansı, doğrudan faydacı bir amaca hizmet eder;²⁴⁶ bu, her türlü kültürel formda insanların ortak ihtiyaçlarından bazılarıdır, ancak daha çok tarım toplumundaki çiftçilerin özgü özellikleridir. Çin tarım medeniyetinin benzersizliği, çiftçilik, ekim, hasat, saklama gibi tarımsal faaliyetlerden, insan ile doğa arasındaki bu ilişkiden bir dizi ontolojik kavram çıkararak, geleneksel Çin kültürünün evrensel görünümünü kurmasıdır.²⁴⁷ İnsan ve doğa arasındaki uyumun önemine vurgu yapan Çin tarım kültüründe, çiftçiler ‘yaşam’ ve ‘beslenme’ zenginliğini ve memnuniyetini en yüksek amaç olarak kabul ederler.²⁴⁸ Bu kültür, insan ile evren ve gök arasındaki ilişkileri geliştirerek, rüzgârın ve yağmurun uyumunu, tahılın bolluğunu ve ulusun huzurunu amaçlar.²⁴⁹ Bu, insanın yaşamı ile evrendeki canlıların uyum içinde birleşmesi idealiyle özdeşleşen, Çin kültürüne özgü benzersiz bir tarım inancıdır.

Gölge oyununun kökeni, oluşumu, gelişimi ve günümüzdeki iniş çıkışları aslında halkın inanç aktiviteleriyle yakından ilgilidir ve tüm inanç aktiviteleri belli bir bireysel

²⁴⁴ Dong, 2013, age. s. 105.

²⁴⁵ Liang, 2013, age. s. 93.

²⁴⁶ Di, 1998, age. s. 21.

²⁴⁷ Jiang, 2015, age. s. 112.

²⁴⁸ Zhang, Hua. (1992). 中国民间舞与农耕信仰 (Çin Halk Dansları ve Tarım İnançları). Shandong: 吉林教育出版社 (Jilin Eğitim Yayınevi). s. 172.

²⁴⁹ Zhang, 1985, age. s. 89.

çıkar veya toplumun / topluluğun ortak çıkarlarıyla yakından ilgilidir. Yani, her türlü halk hareketi genel olarak, yaşamı sürdürme, refah ve güvenliği sağlama amacıyla yapılır.²⁵⁰ Gölge oyunu birçok işleve sahiptir:

*Gölge oyununun performansı, sadece her türlü medeniyet formunda herkesin sahip olduğu bazı ortak ihtiyaçları karşılayan, örneğin şans dileme, felaketten korunma gibi faydacı amaçlarla sınırlı değildir; daha çok tarım toplumunda yaşayan geniş çiftçi kitlesinin dilekleri ve dualarıdır; yani rüzgârın ve yağmurun zamanında olması, tahılların bolluğu, insanların ve hayvanların gelişmesi gibi.*²⁵¹

Aslında, Çin gölge oyununun amaç ve işlevlerine dikkatlice bakıldığında, pek çok “madde”nin tarım toplumunda yaşayan çiftçilere “hizmet ettiği” görülür. Bu çıkarıma oyun duaları, performans sırasındaki “Zhu Ci (dilekçe)” ve tanrılara yapılan dualardan da varılabilir.

Li Xi (Örnek oyun), *Geleneksel Çince Tiyatrosunda ana oyunun performansından önce sergilenen bazı ritüel işlevli kısa oyunlardır.*²⁵² Bu, Geleneksel Çin Tiyatrosunun özgün bir geleneğidir; amacı esas olarak tanrılarla iletişim kurmak ve halkın inanç ihtiyaçlarını karşılamaktır.²⁵³ Performans repertuarı ana oyunla mutlaka bağlantılı değildir, ancak genellikle performans durumuna uygun olmalıdır. Bu nedenle, örnek oyunlar aracılığıyla, belirli bir zaman ve yerde halkın ruh hali anlaşılabilir.²⁵⁴ Örneğin, Hebei bölgesinde hâlâ sahnelenen “Tian Guan Ci Fu” (Cennet Görevlisi’nin Lütfu) örnek oyunundan bir alıntı, çiftçilerin tanrılardan korunma dileğini, zorluklardan kurtulma ve zengin, endişesiz, sağlıklı, mutlu ve tatmin edici bir hayat yaşama güçlü arzusunu tam olarak yansıtır.²⁵⁵ Dua sözlerinden, bu dileklerin göçebe halklar veya avcı-toplayıcı kültürlerle pek ilgisi olmadığı, ancak “bahar ekimi, sonbahar hasadı, beş tahılın bolluğu” ve “bu kapıya geniş arazilerin ek olarak verilmesi”

²⁵⁰ Zhang, 1985, age. s. 215.

²⁵¹ Song, 2023, age. s. 192.

²⁵² Kang, Baocheng. (2004). *戏曲起源与中国文化特质 (Geleneksel Tiyatro Kökenleri ve Çin Kültürel Özellikleri)*. Hebei: 齐鲁出版社 (Qilu Yayınevi). s. 76.

²⁵³ Song, 2023, age. s. 186.

²⁵⁴ Xi, 2020, age. s. 118.

²⁵⁵ Kang, 2016, age. s. 172.

gibi ifadelerin tam olarak çiftçilerin acil dilekleri olduğu görülebilir. Örneğin, Gansu, Qingyang bölgesindeki “Tian Guan Ci Fu” örnek oyunu da benzerdir. Tanrıdan alıntılanan dua sözleri, çiftçi kültürünün özelliklerini yansıtmaktadır. Bunu Xu’nun aktardığı şu kısımdan da görebilmekteyiz:

Benim lütfumla bereketli olun: Tüm insanların huzur ve refah içinde olmasını dilerim, rüzgârın ve yağmurun uyumlu olmasını, ulusun huzur içinde olmasını, tahılların dolu olmasını dilerim. Lütfum bittikten sonra, bu topraklarda mutluluğumu bırakırım, her yıl zenginlik ve her isteğin gerçekleşmesini, her evin güven içinde olmasını, hayvanların gelişmesini dilerim. Büyükler zarar görmez, küçükler zorluk çekmez. İnekler, koyunlar, atlar başlarını eğip ot yer, kafalarını kaldırıp yağlanır. Kurtlar ağızlarını kapar, hırsızlar yolunu şaşırır, kötüler uzaklaşır. İnce rüzgâr ve yağmur, tarlalarda yağar; kötü rüzgâr ve fırtına, ıssız dağlarda dökülür. Bir tohum düşer, binlercesi ambara döner.²⁵⁶

Dua sözlerinde “rüzgârın ve yağmurun uyumlu olması, ulusun huzur içinde olması, tahılların dolu olması” ve “ince rüzgâr ve yağmurun tarlalarda yağması; kötü rüzgâr ve fırtınanın ıssız dağlarda dökülmesi. Bir tohumun düşüp binlercesinin ambara dönmesi” gibi dilekler açıkça çiftçilerin sesidir.

Bu tür oyunlar Hunan gölge oyununda da yaygındır. Örneğin, *Xiangtan gölge oyununun “Xiao Ci Fu” (Küçük Bereket) örnek oyununda “Çiftçi, bir tohum toprağa düşer, binlercesi ambara döner” ifadesi çiftçinin dileğini ifade eden bir şarkı sözüdür.²⁵⁷ Yine Linli gölge oyununun “三星高照” (Üç Yıldızın Parıltısı) örnek oyununda, 福星’in (Şans Yıldızı) övgü sözleri de tarım ile ilgilidir. Mesela Oyunun Fu Xing tarafından okunan sözleri: Yaşlılara sağlıklı mutlu yıllar dilme, gençlere sağlam büyüme, okuyanlara başarılı olma, çiftçilere tahılın bolluğu, tüccarlara büyük kazanç, memurlara sürekli terfi verme. Tüm aile felaket yıldızından korunsun; Zararı ortadan kaldırsın, ev kapısı büyük şans getirsin. Bit, çekirge, yangın felaketleri, hepsi gökyüzüne geri gönderilsin, kapıya asla uğramasın.²⁵⁸ Bu, beş mutluluk ve uzun ömür dolu bir*

²⁵⁶ Xu, Demao. (2005). 唐山皮影 (Tangshan Gölge Oyunu). Changchun: 吉林摄影出版社 (Jilin Fotoğrafçılık Yayınevi). s.192.

²⁵⁷ Kong, 2021, age. s. 92.

²⁵⁸ He, Diming. (2009). 湖南影戏 (Hunan Gölge Oyunu). Changsha: 湖南文艺出版社 (Hunan

evin işaretidir, çeşitli dileklerle doludur. Bu ifadeler, özellikle “çiftçilere beş tahılın bolluğunu verme” ve “çekirge, yangın felaketlerini gökyüzüne geri gönderme, kapıya asla uğramama” gibi kısımlar, geniş çiftçi kitlesinin umut ve hayallerini yansıtır.

Performans sırasında “Zhu Ci (dilekçe)”yi inceleyelim. Dilekçe, bildiri” olarak da bilinir, feodal dönemde soyluların krala maddeler halinde durumları açıkladıkları bir yazı türüydü, daha sonra dini törenler veya halk inancı etkinlikleri sırasında din görevlileri tarafından da kullanılarak cennet ve dünya arasında iletişim kurmak için bu yazı türüne dönüştü ve tanrılardan dua etme sözü oldu.²⁵⁹ *Performanslarında, gölge oyunu talep eden kişiler dileklerini dilekçe formunda ifade eder ve genellikle “sanatçı” tarafından resmi performanstan önce okunur.*²⁶⁰ *Eskiden genelindeki çoğu kırsal bölgede her yıl “Yeşil Fidan Festivali” kutlanması geleneği vardır, bu sırada genellikle tanrılara minnettarlık amacıyla oyunlar sergilenir ve oyun sırasında tanrılara dilekçe sunulur.*²⁶¹ Zhu Ci (Dilekçede), tanrılara minnettarlık amacıyla dua etmek, “风雨顺时 rüzgârın ve yağmurun zamanında olmasını” ve “阴阳和谐 yin ve yang’ın uyumlu olmasını” ve “五谷丰登 tarımsal bolluk” umudunu çok açık bir şekilde ifade eder.

Hunan’da halk gölge oyunu performansları sırasında bazı ritüeller, tarımsal bolluk dileğini açıkça ortaya koyar. Örneğin, Hunan’ın Linxiang ilçesinde, böcek istilasına karşı gölge oyunu oynama geleneği vardır. Diming He’nin “Hunan Gölge Oyunu” kitabındaki araştırmaya göre, bu sırada önce bir sunak kurulur ve sunak kapısına dilekçe yapıştırılır; ardından dilekçe okunur. Dilekçenin içeriği şöyledir: *Sekiz Hazine Sunağı altında, yiyeceğe zarar veren tüm böcekler yok edilmeli. Bu sunak içinde geçmek yasaktır.*²⁶²

Ayrıca, Linli ilçesinde gölge oyunu performans prosedüründe, *gölge oyunu takımı önce yerel tanrıyı davet eder, tanrı getirilip yerleştirildikten sonra oyun*

Edebiyatı ve Sanat Yayınevi). s. 128.

²⁵⁹ Lv, Wenqing. (2014). 社会大课堂之 “皮影艺术”(Sosyal Sınıf "Gölge Sanatı"). Pekin: 北京邮电大学出版社 (Pekin Posta ve Telekomünikasyon Üniversitesi Yayınları). s. 141.

²⁶⁰ Li, 2019, age. s. 146.

²⁶¹ Li, 2010, age. s. 152.

²⁶² He, 2009, age. s. 131.

başlayabilir. Burada bir gölge oyunu genellikle “tanrı oyunu”, “ana oyun” ve “karışık oyun” olmak üzere üç bölüme ayrılır.²⁶³ Linli ilçesindeki gölge oyunu gösterisinde tanrılara yapılan davetin detayları şöyledir:

Oyun başladığında, ev sahibi tanrıya saygı gösterir. Önce tanrı oyunu oynanır, genellikle yaklaşık on beş dakika sürer, repertuar “Üç Yıldızın Dünyaya İnişi”, “Sekiz Ölümsüzün Doğum Günü Kutlaması”, “Cennet Görevlisinin Lütü” gibi oyunları içerir, bu tür oyunlar belirli kurallara göre oynanmalı, keyfi olarak değiştirilemez, oyun bir noktaya geldiğinde, “Zhu Ci (dilekçe)” okunur.²⁶⁴

Zhu Ci (dilekçeden) de halkın tarımsal bolluk dileğinin görülebileceği, örneğin metinde “çiftçilere beş tahılın bolluğu verilmesi” ve “böceklerin ve yangın felaketlerinin dışarı atılması, çiçek hastalığının sonsuza dek veba tanrısına gönderilmesi, hayvanların gelişmesi, uzun ömürlü olması” gibi ifadeler bu anlamda önemlidir.

Son olarak, “tanrılara yapılan dualar” da ele alınmalıdır. *Tanrılara yapılan dualar, halkın doğrudan tanrılara dileklerini ifade ettiği bir formdur.*²⁶⁵ Bu dualar da istenen tanrıların ve dileklerin çiftçilere özgü olduğunu gösterir.²⁶⁶ Örneğin, Henan’ın güneyindeki gölge oyunu performanslarında okunan dualar metinler şöyledir:

Kuyudaki Ejderha Kralı, parayı toplar, nehirdeki büyük kral, ateşte yakılır. Cennetin Ejderha Kralı, parayı toplar, suların çoğunun temiz kalmasını sağlar; Dokuz Nehir, parayı toplar, dört denizin ejderha kralı, ateşte yakılır. Ejderha oğulları ve torunları, parayı toplar, Ejderha Kraliçesi, ateşte yakılır. Derin suda gece yarısı hayaletleri, parayı toplar, karides askerleri ve yengeç generalleri, ateşte yakılır. Gök gürültüsü tanrısı ve şemsiye taşıyan, parayı toplar, rüzgâr üfleyen tanrısı, ateşte yakılır. Dört güçlü koruyucu, parayı toplar, yağmur döken çocuk, ateşte yakılır. Sizi buraya ben davet etmedim, size söyleyeceklerim var. İnce rüzgâr ve yağmur her ay yağsın, kötü rüzgâr ve fırtına, fidanları kökünden söksün. Rüzgârın ve yağmurun uyumlu olması için hepinizi buraya davet ettim, başka bir emir vermek için başka tanrılar çağıracağım. (...) Tanrıları bu köye getirin, lütfen bu köyün yerel tanrısını davet edin. Toprak büyükbabası, parayı toplar, toprak büyükannesini, ateşte yakılır. Yeşil fidan toprağı, parayı toplar, tahıl tanrısı, ateşte yakılır. (...) Yeşil fidanların yukarı doğru büyümesini sağlayın, tüm otların sonsuza dek büyümemesini sağlayın. Tahıllar milyonlarca taş

²⁶³ Jiang, 2015, age. s. 78.

²⁶⁴ Xi, 2020, age. s. 211.

²⁶⁵ Jiang, 2015, age. s. 221.

²⁶⁶ Xu, 2020, age. s. 131.

*ulaşsın, siyah domuzlar ve beyaz koyunlar bin kilo ağırlığa ulaşsın.*²⁶⁷

Bu uzun dua metni, istenen tanrıların çoğu tarım ekimi ve hasadıyla yakından ilgilidir ve aktarılan “ince rüzgâr ve yağmur her ay yağsın”, “yeşil fidanların yukarı doğru büyümesini sağlayın, tüm otların sonsuza dek büyümemesini sağlayın. Tahıllar milyonlarca taşa ulaşsın (...)” gibi talepler, geniş çiftçi kitlesinin dileğidir.

Özetle, Çin gölge oyununun tarım kültürünün bir ürünü olduğu görülmektedir. Bu nedenle Çinli akademisyenler, Çin gölge oyununun “ithal” olmadığı tezine eğilimlidir. Elbette, son olarak hangi sanat, ritüel veya gelenekten kaynaklandığı, hangi bölgede şekillendiği konusunda, sadece gölge oyununu şekillendiren sanat kaynaklarının çokluğu değil, aynı zamanda köken yerlerinin de çokluğu da açıktır.

II.2.2. Çin Gölge Oyununun Oluşum Zamanı

Çin gölge oyununun tam olarak ne zaman oluştuğu konusunda akademik çevreler arasında farklı görüşler bulunmakta ve bu konuda büyük tartışmalar yaşanmaktadır. En etkili olduğu düşünülen dört ana görüş tarihi dönemlere bağlı olarak aşağıdaki gibidir:

II.2.2.1. Zhou Hanedanlığı Dönemi (M. Ö. 11. Yüzyıl-M. Ö. 256)

Bu görüş ilk olarak ünlü tarihçi Jiegang Gu tarafından “Çin Gölge Oyununun Kısa Tarihi ve Güncel Durumu” adlı makalesinde ortaya atılmıştır. Ancak Jiegang Gu, bu konuda çok kesin konuşmamış, sadece bir tahminde bulunmuştur. *Gölge oyununun doğası ve kukla tiyatrosu ile tamamen aynı olduğunu, farklılığın sadece ifade yönteminde olduğunu belirtmiş ve böylece gölge oyununun da başlangıçta tiyatro taklitçisi olması gerektiğini, ortaya çıkışının kukla tiyatrosundan sonra ancak Zhou döneminde de olabileceğini öne sürmüştür.*²⁶⁸ Görüşünü, Duan Anjie’nin “Yuefu Zalı” adlı eserinde yer alan Ping Chen’in Hunlar’ı geri çekilmeye zorlamak için kukla yapma hikâyesine dayandırmış ve böylece Zhou döneminde kuklanın ve dolayısıyla gölge

²⁶⁷ Chen, Yan. (2009). “豫南皮影戏的愿戏探源 (Henan’ın Güneyindeki Gölge Oyunlarının Dilek Araştırması)”. 河南教育学院学报 (Henan Eğitim Enstitüsü Dergisi), Sayı: 3, s. 38.

²⁶⁸ Li, 2019, age. s. 112.

oyununun var olduđu sonucuna varmıřtır.²⁶⁹

Shanxi'nin tanınmıř gölge koleksiyoncusu ve arařtırmacısı Hou Pilie, “Çin Xiaoyi Gölgesi” adlı kitabında, *Shanxi Xiaoyi’de bir tapınağın avlusundaki eski bir tař üzerindeki kayıtlara dayanarak:*

Xiaoyi, eski bir Wei bölgesi, Zi Xia batı nehrinde eğitim verdi, Wei Wen Hou eğitime katıldı, üç bilge gölge müziğini sergiledi...”, Zi Xia’nın (M.Ö. 507- yaklaşık M.Ö. 420) bu bölgedeki olaylarına dair arařtırmalar sonucunda, “Zi Xia’nın gölge tiyatrosunu icat ettiğı teorisinin geçerli olabileceğini” ve “Zi Xia’nın ‘gölge, eğitim, müzik’inin gerçekten de tam bir gölge tiyatrosu formudur.”²⁷⁰

Gu’nun sonucu, oldukça kesin olmayan bir tahmin olduğundan, doğruluğı hakkında fazla tartışmaya gerek yoktur. Ancak Hou’nun sonucu farklıdır; onun argümanı, arařtırma sonrasında elde edilen bir sonuç olup, makalesi oldukça mantıklı ve kanıtlara dayalıdır. Onun makalesini detaylı bir şekilde incelediğimde, birçok sorunun ve açıklanamayan şüpheli noktanın olduğunu gördüm. Pi Lie Hou’nun sonucu, yalnızca gölge oyununun sanat özelliklerine dayanarak sanatçılar tarafından uydurulmuş ve düzmece bir hikâye oluşturulmasından ibarettir: ıřık ve gölge sanatı, lambayla gölge yaratma, gölgeyle hikâye anlatmadır.

II.2.2.2. Han Hanedanlığı Dönemi (M. Ö. 202-M. S. 220)

Bu teori, öncelikle Çin halk sanatçılarının çeřitli sözlü hikâyelerinde görülen bir görüřtür. En çok anlatılan hikâyeler, *Han Wudi*, *Han Wendi* veya *Han Yuandi* ile ilgilidir ve bazıları bu dönemde başladığını, bazıları ise o zamanlar gölge oyununun zaten var olduğunu iddia eder.²⁷¹ En çok anlatılan hikâye, Han Wudi’nin ölen eşini özlemesiyle ilgilidir. Bu teori, birçok bilim insanı tarafından kabul edilmiş ve Song Hanedanlığı’ndan bu yana sürekli olarak bu şekilde ifade edilmiştir, gerçekten de uzun

²⁶⁹ Di, 1998, age. s. 136.

²⁷⁰ Hou, Pilie. (2005). *中国孝义皮影戏 (Çin Xiaoyi Gölge Oyunu)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi). s. 56.

²⁷¹ Jiang, Yuxiang. (1992). *中国影戏 (Çin Gölge Oyunu)*. Chengdu: 四川人民出版社 (Sichuan Halk Yayınevi). s. 72.

bir tarihe sahiptir. Günümüzde bu teoriyi savunan birçok kişi vardır. Örneğin, Qi Rushan “Gölge Kuklaları Üzerine Araştırma” adlı makalede “*Gölge oyununun Han Hanedanlığı döneminde başladığı söylenebilir. (...) Ancak Tang Hanedanlığı’nda zaten yaygın olduğu kesinse, bu kesinlikle doğrudur*” demektedir.²⁷² Ma Dechang daha da açık bir şekilde “İlgili tarih kitaplarına göre, Çin gölge oyunu Batı Han Hanedanlığı döneminde Chang’an’da zaten var olan, hikâyeleri ve karakterleri olan bir gölge oyunuydu.” demektedir.²⁷³ Şu anda birçok dergide yayınlanan makaleler, Han Wudi’nin ölen eşini özlediği ve büyücünün “sanatıyla” onun ruhunu getirdiği hikâyeyi, olgun bir gölge oyunu performansymış gibi anlatmaktadır. Bu, oldukça büyük bir hata olup, düzeltilmesi gereken bir konudur. *Günümüzde birçok bilim insanı, Shaoweng’in oynadığının bir ruh çağırma büyüsü olduğuna inanmakta, ancak bunun Çin gölge oyununun gelişimi üzerinde önemli bir etkisi olduğunu kabul etmektedir.*²⁷⁴ Örneğin, Liao Ben, “Ancak Qi halkından Shaoweng, Han Wudi’ye lamba gölgesinde öldüğü söylenen Li Furen’i gösterdiğinde, bu tamamen Han döneminin bir gölge sanatıydı ve gölge oyunuyla doğrudan bir ilişkisi yoktu, en fazla ‘gölge oyunu’ için uzak bir ilham kaynağı sağlamış olabilir.” demiştir.²⁷⁵ Kang Baocheng de “Budizm ve Çin Gölge Oyununun Gelişimi” adlı makalesinde “Eğer Shaoweng’in yaptığı gölge oyunuyorsa, neden Han Wudi’den sonra ‘tarih boyunca görülmemiş’, sadece Song Hanedanlığı’nda tekrar gölge oyunu ortaya çıktı? Doğru cevap şu olabilir: Shaoweng’in yaptığı şey gölge oyunu değil, bir ruh çağırma büyüsüydü.” demiştir.²⁷⁶

Sonuç olarak, gölge oyununun Han Hanedanlığı döneminde var olduğu iddiası, tarihsel belgeler ve bilimsel araştırmalar ışığında tartışmalı bir konudur. Bu teori, gölge oyununun kökenleri hakkında bize önemli ipuçları verse de, kesin bir kanıt sunmamaktadır. Gölge oyununun gelişiminde çeşitli kültürel, dini ve sanatsal etkilerin

²⁷² Qi, 1937, age. s. 3.

²⁷³ Shen, 2004, age. s. 31.

²⁷⁴ Luo, 2020, age. s. 78.

²⁷⁵ Liao, 2005, age. s. 189.

²⁷⁶ Kang, Baocheng. (2003). “佛教与中国皮影戏的发展 (Budizm ve Çin Gölge Oyununun Gelişimi)”. *文艺研究 (Edebiyat Araştırmaları Dergisi)*, Sayısı: 13, s. 93.

rol oynadığı ve zamanla olgunlaştığı kabul edilmelidir.

II.2.2.3. Tang Hanedanlığı Dönemi (M.S. 618-907)

Tang Hanedanlığı dönemi, gölge oyununun önemli gelişim aşamalarından birine tanıklık etmiştir. Tang Hanedanlığı döneminde, *M.S. 618'de kurulup M.S. 907'de yıkılana kadar yaklaşık üç yüz yıl süren bir dönemde*,²⁷⁷ gölge oyununun ne zaman olduğu konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Baocheng Kang, “Orta Tang döneminde, Budist keşişlerin ışık ve gölgeyle değişim göstermeleri ve Yuanxiao Festivali'nin gölge oyunu performansları için önemli bir fırsat sunmasıyla, Çin'in gölge oyunu olgunlaştı.” demiştir.²⁷⁸ Kaidi Sun ise, “Benim düşünceme göre, gölge oyunu Renzong döneminde popüler oldu. Eğer kaynağını ararsak, Tang ve Beş Hanedanlık dönemlerinde gölge oyununa benzer etkinliklerin olduğu görülür.” demiştir.²⁷⁹ Ayrıca, daha önce Xi'an'ın gölge oyununun kökeni olduğunu savunan Rushan Qi da Tang Hanedanlığı dönemi teorisini desteklemekte ve hatta “Tang Hanedanlığı'nda zaten yaygındı” demektedir.²⁸⁰

Tang dönemi toplumunun açık olması ve çeşitli sanat formlarının hızlı gelişimi nedeniyle, gölge oyunu gibi bir halk sanatının olağanüstü bir gelişme göstermesi oldukça olasıdır. Tang dönemi edebiyatında gölge oyununa ilişkin kayıtlar, o dönemde toplumda ne kadar popüler olduğunu gösteren bir kanıttır. Örneğin, “*Yeni Tang Kitabı: Sanat ve Edebiyat Kaydı*”nda “gölge oyunu”ndan bahsedilmekte, bu da Tang döneminde gölge oyununun var olduğunun bir kanıtı olarak kabul edilebilir.²⁸¹ Ayrıca, “*Taiping Guangji*” gibi eski metinlerde de gölge oyunuyla ilgili açıklamalar bulunmakta, bu da Tang döneminde gölge oyununun insanlar tarafından sevilen bir eğlence formu haline geldiğini yansıtmaktadır.²⁸²

²⁷⁷ Kang, 2011, age. s. 43.

²⁷⁸ Kang, 2003, age. s. 133.

²⁷⁹ Sun, 2018, age. s. 33.

²⁸⁰ Zhang, Zhirong. (2021). *弦板腔皮影戏史话 (Xianban Şan Repertuarı Gölge Oyunun Tarihi)*. Pekin: 中国轻工业出版社 (Çin Hafif Sanayi Basını). s. 89.

²⁸¹ Tong, 2005, age. s. 66.

²⁸² Wei, 2005, age. s. 76.

Sonuç olarak, Tang Hanedanlığı dönemi, Çin gölge oyununun önemli gelişim aşamalarından birini temsil eder. Bu dönemde gölge oyununun popülerliği ve sanatsal değeri önemli ölçüde artmış, Tang toplumunun sanatsal zenginliği ve halk sanatlarına olan ilgisi bu sanat formunun gelişimini desteklemiştir. Gölge oyunu, Tang Hanedanlığı'nın açık ve yaratıcı atmosferinde olgunlaşmış ve halkın günlük yaşamında önemli bir yer edinmiştir. Tang dönemi edebiyatında ve eski metinlerde bulunan kayıtlar, gölge oyununun bu dönemde ne kadar yaygın ve sevilen bir eğlence formu olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, Tang Hanedanlığı, gölge oyununun Çin kültüründeki yerini sağlamlaştıran ve ona önemli katkılar sağlayan bir dönem olarak kabul edilebilir.

II.2.2.4. Song Hanedanlığı Dönemi (M. S. 960-1279)

Çin gölge oyununun kökeni ve gelişimi üzerine yapılan araştırmalar, bu sanat formunun tam olarak ne zaman ortaya çıktığı konusunda çeşitli görüşler sunmaktadır. Ancak, genel olarak kabul edilen görüş, gölge oyununun Song Hanedanlığı döneminde büyük bir popülerite kazandığı ve olgunlaştığı yönündedir. Song Hanedanlığı'nın sosyal ve kültürel atmosferi, bu sanat formunun gelişimini desteklemiş ve ona önemli bir ivme kazandırmıştır.

Zheguang Yu, “Kesin araştırmalara göre, gölge oyununun gerçek kökeni yaklaşık bin yıl önce Song dönemine dayanmaktadır” demiştir.²⁸³ Bence, bu görüşün bir kısmı doğru olsa da ifade şekli yetersizdir. Genel olarak kabul edilen görüş, *gölge oyununun Song döneminde oldukça popüler olduğudur, ancak mevcut tarihsel kayıtlara bakıldığında, bu popülerliğin aslında Song Renzong dönemi (1023-1063) başlarında başladığı görülmektedir.*²⁸⁴ Yani, “Song dönemi teorisi” tamamen yanlış değildir, çünkü Song Hanedanlığı'nda kurulmuş ve zirveye ulaştığında altmış yılı aşkın bir süre geçmiştir. Dolayısıyla, zirveye ulaşmadan önceki birkaç on yılın ve Beş Hanedanlık

²⁸³ Yu, Zheguang. (1958). *皮影戏艺术 (Gölge Oyunu Sanatı)*. Şanghay: 上海文化出版社 (Şanghay Kültür Yayınevi). s. 103.

²⁸⁴ Tong, 2005, age. s. 81.

döneminin gölge oyununun oluşum dönemi olduğunu söylemek mümkündür. Ancak, gölge oyununun Song döneminde oluştuğunu söylemek kesinlikle doğru değildir.

Yukarıdaki teorilere dair incelemelerim sonucunda, “Geç Tang ve Beş Hanedanlık dönemi teorisi”nin gerçek duruma daha yakın olduğunu düşünüyorum. Genel olarak kabul edilen, *gölge oyununun Song döneminde oldukça yaygın olduğu yönündedir. Eğer orta Tang döneminde (760—827) zaten olgunlaşmışsa, bu olgunluk dönemi ile zirve dönemi arasında 250 yıldan fazla bir süre var demektir, bu da olayların gelişim genel kuralına pek uymaz.*²⁸⁵ Ayrıca, eğer gerçekten orta Tang döneminde olgunlaşmışsa, bu uzun süre boyunca bu yeni sanat formuyla ilgili kayıtların neredeyse hiç olmaması da mantıklı değildir. Bilindiği üzere, Tang dönemi halk edebiyatı oldukça gelişmişti; örneğin sözleri sadece kalan metinlerle sınırlı kalmamış, aynı zamanda edebiyatçıların da ilgisini çekmiş ve onların da bu alanda yaratıcı çalışmalar yapmasına olanak sağlamıştır. Bu nedenle, gerçek durumun, *gölge oyununun bu dönemde henüz olgunlaşmadığı, hâlâ rahiplerin “değişim” hikâyelerini anlatmak için gölgeleri kullanması ve “gölge lambaları” ile hikâyeler sahnelemesi aşamasında olduğudur.*²⁸⁶ Bu dönemi, gölge oyununun doğmak üzere olduğu “sancı” dönemi olarak görebiliriz. *Eğer Tang’ın sonu ve Beş Hanedanlık dönemi (yaklaşık 880—960) arasında başladığı söylenirse, bu, zirve dönemine yaklaşık yüz yıl kadar bir süre olduğu için, daha mantıklı olur.*²⁸⁷ Çünkü bir sanat formunun başlangıç döneminde, muhtemelen daha ham bir hali olur ve kendi izleyici kitlesini oluşturması biraz zaman alır, tüm bunlar belli bir süreç gerektirir. Ayrıca, *bu dönemde sık sık hükümet değişiklikleri, sık sık savaşlar ve şiddetli savaş yıkımları yaşanmıştır, bunların hepsi gölge oyununun gelişimini etkileyebilir, bu yüzden gölge oyununun Tang’ın sonu ve Beş Hanedanlık döneminde oluştuğunu söylemek daha makuldür.*²⁸⁸

²⁸⁵ Wei, Liqun. (1999). 中国民间文化遗产-民间皮影 (Çin Halk Kültür Mirası - Halk Gölge Tiyatrosu). Pekin: 外文出版社 (Yabancı Diller Yayınevi). s. 122.

²⁸⁶ Wu, 2009, age. s. 102.

²⁸⁷ Xu, 2015, age. s. 92.

²⁸⁸ Xu, 2015, age. s. 133.

Sonuç olarak, Çin gölge oyununun Tang'ın sonu ve Beş Hanedanlık döneminde oluştuğunu söylemek daha makuldür, ardından Çin gölge oyunu Song ve Jin dönemlerinde büyük bir canlanma yaşamış, Yuan ve Ming hanedanlıklarında gölge oyunu Song ve Jin dönemlerinin ardından devam etmiş ancak iki hanedan dönemindeki canlılık seviyesine ulaşamamıştır.²⁸⁹ *Ming'in son dönemlerinden Çin Cumhuriyeti'nin erken dönemlerine kadar Çin gölge oyununun ikinci zirvesi yaşanmış, Cumhuriyetin son dönemlerinde yavaş yavaş gerilemiş, Çin Halk Cumhuriyeti'nin kuruluşunun başlarında hükümetin destek ve teşvikiyle gölge oyunu tarihindeki üçüncü zirveyi yaşamış,*²⁹⁰ ancak kısa bir süre sonra “Kültür Devrimi”nin etkisiyle yasaklanmış, “Kültür Devrimi”nden sonra on yıl kadar bir canlanma yaşanmış, 1980'lerin sonlarına doğru birçok yerde gölge oyunu sahneden çekilmiştir,²⁹¹ ancak bazı sanatçılar zor şartlar altında faaliyetlerine devam etmiştir. Bundan sonra, gölge oyunu tehlike altına girmiştir. Çin gölge oyununun gelişimi genel olarak bu süreçtedir, burada fazla detaya girmeyeceğiz, Çin gölge oyununun kökeni ve oluşum zamanı üzerine detaylı bir inceleme yaptıktan sonra, gölge oyununun Çin'in geniş coğrafyasındaki dağılımını ve türlerini incelemeye geçeceğiz.

II.3. Çin Gölgesinin Yaygınlığı ve Türleri

Gölge oyunu, bir tür “araç tiyatrosu” olarak, aslında “icat edilmesi” oldukça kolay bir sanattır. Çünkü herhangi üç beş kişilik, tiyatrosunda oynayan oyuncular veya hikaye anlatan, şarkı söyleyen sanatçılar bile, performanslarında gölge oyunu araçlarını kullanarak bunu yeni bir sanat şekline dönüştürebilirler. Bu nedenle, Çin gölge oyunu, Çin halkının anlatı sanatı ve yerel opera ses sanatının sürekli zenginleşmesiyle giderek daha geniş bir alana yayılmış ve farklı sanat ekolleri oluşturmuştur.

II.3.1. Çin Gölge Oyununun Yaygınlığı

Çin gölge oyunu oldukça geniş bir alana yayılmıştır. *Mevcut tarihi kaynaklara*

²⁸⁹ Zhao, Hongfan. (2020). *中国皮影戏 (Çin Gölge Oyunları)*. Guilin: 广西师范大学出版社 (Guangxi Normal Üniversitesi Yayınları). s. 99.

²⁹⁰ Li, 2019, age. s. 86.

²⁹¹ Wen, 2014, age. s. 55.

göre, Kuzey Song Hanedanlığı Renzong döneminde (1023-1063) sadece Henan'ın Kaifeng şehrinde gölge oyunu vardı.²⁹² Jingkang'ın ikinci yılında (1127), Jin ordusu Huizong ve Qinzong dâhil olmak üzere, saraydakileri ve soyluları içeren 3.000'den fazla kişiyi esir aldı, bunlar arasında “gölge oyunu” oynayan 150'den fazla sanatçı “Kaifeng Fu'ya orduya katılmak üzere gönderildi.”²⁹³ Böylece, Orta Çin'deki gölge oyunu, kuzeye dönen Jin ordusuyla Shanxi, Hebei, Beijing, Heilongjiang gibi yerlere muhtemelen yayılmıştır. Güney Song Hanedanlığı hükümdarları, güneydeki Jiangnan bölgesine çekilirken, Orta Çin gölge oyunu da güneye kaçan mültecilerle birlikte Lin'an'a (bugünkü Hangzhou) taşınmıştır. Wen, gölge oyununun yayılma alanına ve bunun gerçekleştiği dönemlere dair tespitleri önemlidir:

*Yuan ve Ming dönemlerinde, gölge oyununun yayılma alanı daha da genişlemiş, Song ve Jin dönemlerindeki Henan, Shanxi, Hebei, Zhejiang, Heilongjiang gibi yerlerin yanı sıra, Hunan, Hubei, Anhui, Guangdong, Fujian gibi yerlerde de gölge oyununun izleri belgelenmiştir. Qing döneminde ise, gölge oyunu büyük bir gelişme göstermiş ve önceki dönemlere kıyasla eşi görülmemiş bir canlılık kazanarak birçok bölgesel özellik taşıyan gölge oyunu ekolleri oluşturmuştur.*²⁹⁴

Tarihi kayıtlara göre, ülkemizde tarih boyunca veya günümüzde gölge oyunu etkinliklerinin yapıldığı il ve bölgeler 26 tanedir. Bu iller şunlardır: Hebei, Beijing, Tianjin, Liaoning, Jilin, Heilongjiang, İç Moğolistan, Shaanxi, Shanxi, Gansu, Qinghai, Ningxia, Sichuan, Hubei, Hunan, Jiangxi, Henan, Jiangsu, Shandong, Shanghai, Anhui, Zhejiang, Yunnan, Guangdong, Fujian, Tayvan.²⁹⁵ Ayrıca, 20. yüzyılın 20'li yıllarında, soyadı Wang olan bir gölge oyunu sanatçısının gölge oyununu Xinjiang'a getirdiğini anlatmıştır.²⁹⁶ İkincisi, Chongqing'in Tongnan, Wuxi gibi yerlerinde, 1990'larda yeniden düzenlenen ilçe tarihçelerine göre, bu yerlerde de gölge oyunu etkinliklerinin

²⁹² Xu, 2015, age. s. 92.

²⁹³ Xu, Mengshen. (1992). 三朝北盟会编 (Üç Hanedanın Tarihinin Derlenmesi). Hunan: 人民出版社 (Halk Yayınevi). s.78.

²⁹⁴ Wen, 2014, age. s.124.

²⁹⁵ Wei, 2005, age. s. 78.

²⁹⁶ Wei, Liqun. (2015). 中国皮影戏全集 (Çin Gölge Oyunlarının Tam Koleksiyonu). Beijing: 文物出版社 (Kültürel Eserler Yayınevi). s. 160.

izleri bulunmuştur.²⁹⁷ Üçüncüsü, *Hong Kong Özel İdari Bölgesi*, 1980'lerden bu yana, *Hunan Eyaleti Kukla ve Gölge Sanatı Tiyatrosu ile Hong Kong Kukla ve Gölge Sanatı Merkezi işbirliği içinde orada kukla ve gölge oyunları sergilemiştir.*²⁹⁸ Böylece, ülkemizde 28 il ve bölge ile bir özel idari bölgede gölge oyununun yayıldığı görülmektedir.

Gölge oyunu yukarıda belirtilen bölgelere yayılmış olsa da, her yerdeki canlılık derecesi aynı değildir. Son yıllardaki araştırmalara göre, *en canlı bölgelerin başlıca Luanzhou gölge oyununun yayıldığı alan (Hebei, kuzeydoğu üç eyalet) ve Shaanxi, Shanxi, Longdong gibi bölgeler olduğu düşünülmektedir; ardından Sichuan, Henan, Hunan, Hubei, Tayvan gibi yerler gelmektedir.*²⁹⁹ Aşağıda, memleketim Shaanxi eyaletindeki gölge oyununu örnek alarak, Çin'deki halk arasında gölge oyununun ne kadar yaygın olduğunu inceleyeceğiz.

II.3.1.1. Şanşi Gölge Oyunu ve Repertuarları

Şanşi gölge oyununun uzun bir tarihe sahiptir. Bazı bilim adamları, Şanşi gölge oyununun Tang Hanedanlığı döneminde zaten var olduğunu ve *buranın Çin gölge oyununun doğum yeri ve merkezi olduğunu düşünülmektedir.*³⁰⁰ Şanşi gölge oyununun Ming Hanedanlığı'ndan bu yana oldukça popüler olduğu ve farklı şan repertuarı özellikleri oluşturduğu bir gerçektir. *Bu şan repertuarından bazıları bölgedeki yerel opera müziğine dayanırken, bazıları uzun tarih boyunca özel olarak oluşturulmuş gölge oyunu şan repertuarlarıdır.*³⁰¹ Şanşi'de, farklı coğrafi ortamlar ve kültürel özellikler nedeniyle, onlarca farklı türde şan repertuarı gelişmiştir. *Bu şan repertuarları, kullanılan müzik aletlerine göre adlandırılmıştır; örneğin Wanwan Şan Repertuarı, Xianban Şan Repertuarı veya şarkı stilinin adıyla anılmıştır, örneğin Agong Şan*

²⁹⁷ Wei, 2015, age. s. 163.

²⁹⁸ Wei, 2005, age. s. 172.

²⁹⁹ Xu, 2020, age. s.: 12.

³⁰⁰ Xu, 2015, age. s. 118.

³⁰¹ Yang, 2008, age. s. 28.

Repertuarı.³⁰² Şanşi'deki 12 farklı gölge oyunu şan repertuarının kökenini, dağılımını kısaca tanıtarak, Şanşi gölge oyununun dağılımını anlamaya yardımcı olmaktadır.

a. Agong Şan Repertuarı

“Agong Şan Repertuarı” olarak da bilinir ve “*Kuzey Yolu Qin Şan Repertuarı*” olarak adlandırılır.³⁰³ Agong şan repertuarının oluşum zamanı hakkında şu an bir kanıt yoktur, ancak gölge oyunu sanatçıların sözlü anlatımları ve halk efsanelerinde üç farklı teori vardır: Bir teoriye göre, *Qin Hanedanlığı'nın Epang Sarayı'nda söylenen bir sanat formudur. Qin Hanedanlığı'nın sonundaki köylü isyanları sırasında, Xiang Yu Epang Sarayı'nı yakmış, birçok saray görevlisi, cariyeye ve müzisyen kaçmış ve Fuping, Liquan, Xingping, Jingyang gibi yerlere dağılmıştır. Hayatta kalmak için halk arasında şarkı söyleyip eğlendirmişler ve bu geleneği bugüne kadar sürdürmüşlerdir. İkinci teori, Liquan'da halk arasında yayılan “Egong küçük melodisi”ne dayanır.*³⁰⁴ Üçüncü teori ise, gölge oyunu sanatçıların birçok farklı karakteri canlandırırken, performansın hafif şarkı söyleme ve ağırlıklı olarak konuşma üzerine kurulu olması nedeniyle, şarkı tonunun “gong” notasına yükselmesi ve Qin şan repertuarından ayrılması için “Agong Şan Repertuarı” olarak adlandırılmıştır.³⁰⁵ “Agong Şan Repertuarı”, *Qing Hanedanlığı döneminde Guanzhong'un Liquan, Xingping, Xianyang, Jingyang, Sanyuan, Qianxian gibi yerlerinde yayılmıştır.*³⁰⁶

b. Lao Şan Repertuarı

Lao şan repertuarının kökeni hakkında üç farklı teori vardır: Birincisi, “çekme teknesi” teorisidir. *Tekne çekenler veya yerel halk, tekne çekme sırasındaki çağrılar*

³⁰² Yang, Fuxun. (2011). *华阴老腔 (Huayin'in Lao Şan Repertuarı)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi). s.29.

³⁰³ Yang, 2008, age. s. 36.

³⁰⁴ Yang, Fei. (2013). *趣味皮影 (Eğlenceli Gölge Oyunu)*. Pekin: 科学普及出版社 (Bilim Yayıncılık). s. 49.

³⁰⁵ Yang, 2008, age. s. 52.

³⁰⁶ Yu, Xun. (1994). *陕西省戏剧志·咸阳市卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi·Xianyang Şehri Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 76.

temel olarak, yerel halk sanatlarını da içine alarak, tek kişinin baş şarkıcılığını yaptığı, diğerlerinin eşlik ettiği ve birden fazla kişinin işbirliği yaptığı bir anlatı sanatı geliştirmiştir.³⁰⁷ Bu anlatım şekli, tekne çekerken bir kişinin yüksek sesle çağrı yapması, diğer işçilerin eşlik etmesine benzer. Zamanla, bu sanat formu gelişerek çeşitli çalgılar ve diğer vurmali çalgılar eklenmiş ve gölge oyunu ile birleşerek yerel bir tür haline gelmiştir.³⁰⁸ İkincisi, “askeri kamp” teorisidir. Shuangquan köyü, Batı Han Hanedanlığı’nın başkentinin tahıl ambarıydı. O dönemde ambarı koruyan askerler, monoton askeri hayatı hafifletmek için kendi eğlencelerini yaratmış ve “Lao Şan Repertuarı” ve “gölge kuklaları”nın şarkı söyleme biçimini geliştirmişlerdir.³⁰⁹ Üçüncüsü, “Meng Tongzi” teorisidir. “Meng Tongzi”, Qing Hanedanlığı’nın Hubei Eyaleti’nin Laohekou şehrindeki bir anlatı sanatçısıdır. Huayin Shuangquan köyüne sığınmış ve Zhang ailesinin ataları tarafından korunmuştur. Karşılık olarak, “Meng Tongzi” anlatı sanatını Zhang ailesine öğretmiş ve daha sonra gölge oyununa dönüştürülmüştür.³¹⁰ “Meng Tongzi” Hubei’nin Laohekou şehrinde geldiği için, bu Şan Repertuarına “Lao Şan Repertuarı” denir.³¹¹ Lao Şan Repertuarı oluştuktan sonra, başlıca Huayin ve Tongguan civarında yayılmış ve Dali, Xi’an, Fuping ve komşu eyaletler Henan’ın Lingbao, Shanxi’nin Ruicheng gibi yerlerde de gösteriler yapılmıştır.³¹²

c. Wanwan Şan Repertuarı

Adını, eşlik eden müzik aletleri arasında bakır wanwan’ın bulunmasından alır ve “shi şan repertuarı” olarak da adlandırılır;³¹³ bu, Lao şan repertuarına kıyasla kullanılır. Çünkü Hua dağı’nın eteklerindeki Huaxian bölgesinde yaygındır.³¹⁴ Halk

³⁰⁷ Yang, 2008, age. s. 101.

³⁰⁸ Yang, 2011, age. s. 82.

³⁰⁹ Yang, 2008, age. s. 103.

³¹⁰ Yang, 2008, age. s. 106.

³¹¹ Yu, Xun. (1995). 陕西省戏剧志·渭南地区卷(Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi·Weinan Bölgesi Cildi). Xi’an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 16.

³¹² Yang, 2011, age. s. 91.

³¹³ Yang, 2008, age. s. 131.

³¹⁴ Yang, 2011, age. s. 71.

efsanelerine göre, Wanwan şan repertuarı gölge oyunu Tang Hanedanlığı sarayında ortaya çıkmıştır. Efsaneye göre, Yang Guifei içki içerken sık sık bakır wanwan çalar, daha sonra saray sanatçıları müzik aletleri arasına küçük bakır wanwan eklemiş ve Wanwan tonu bu şekilde oluşmuş ve halk arasına yayılmıştır.³¹⁵ Mevcut belgelere göre, Wanwan şan repertuarı gölge oyununun ortaya çıkışı Qing Hanedanlığı'nın Qianlong ve Jiaqing dönemlerinden önce olmalıdır, çünkü o dönemde Linwei ilçesinin jüri üyesi Li Fanggui Wanwan şan repertuarı için on oyun yazmış ve bunlara “On Büyük Oyun” adını vermiştir.³¹⁶ Çin Cumhuriyeti (Tayvan) erken ve orta dönemlerinde, Huaxian, Huayin’de Wanwan şan repertuarı Lao şan repertuarından daha popüler hale gelmiştir. Wanwan şan repertuarı, Guanzhong’un doğu yolu gölge oyununun ana akımıdır, Dali ilçesinde doğmuş, Huaxian, Huayin, Weinan, Pucheng, Baishui, Chengxian gibi yerlerde yaygınlaşmıştır. Qing Hanedanlığı döneminde, çevre bölgelere de yayılmış ve sırasıyla Sichuan’ın kuzeyine, Shanxi’nin Quwo, Xiaoyi gibi yerlerine ulaşmıştır.³¹⁷

d. Xianban Şan Repertuarı

*Ana eşlik müzik aleti “Xianzi” ve vurmali çalgı “banzi”den adını alır.*³¹⁸ “Xianzi”, erhu’ya benzer, ancak ses kutusu biraz daha büyüktür ve Xianban şan repertuarının ana müzik aletidir; “banzi”, Xianban şan repertuarına özgüdür, diğer türlerin davulcusuna benzer bir işlev görür, “iki banzi” ve “zha banzi” olmak üzere iki çeşidi vardır, her iki elde birer tane tutulur, çalındığında hoş bir ses çıkarır ve sesi yüksektir, bu yüzden adlandırılmıştır.³¹⁹ Xianban şan repertuarının kökeni ve gelişimi hakkında farklı görüşler vardır. Araştırmalara göre, *Xianban şan repertuarı gölge oyunu Song Hanedanlığı’nda, Guanzhong’un Qianxian, Liquan, Xingping gibi yerlerinde ortaya çıkmıştır.*³²⁰ Xianban şan repertuarı, başlangıçta halk arasında

³¹⁵ Yu, 1958, age. s. 77.

³¹⁶ Zhang, 2007, age. s. 27.

³¹⁷ Yu, Xun. (1998). 陕西省戏剧志·安康地区卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Ankang Bölgesi Cildi). Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 68.

³¹⁸ Yang, 2008, age. s. 141.

³¹⁹ Yu, 1958, age. s. 84.

³²⁰ Zhang, Jun. (2010). 滦州影戏研究综述 (Luanzhou Gölge Oyunu Araştırması Genel Bakış). 四川/戏

anlatılan bir hikâyeydi, daha sonra “perde arkasından kitap okuma” gölge oyunu ile birleşerek “Xianban Şan Repertuarı” gölge oyununu oluşturmuştur.³²¹ Xianban şan repertuarı, Liquan, Qianxian, Xingping, Wugong, Zhouzhi gibi il ve ilçelerde yaygındır ve Gansu’nun doğusundaki Qingyang, Zhengning, Ningxian ve Tianshui, Heshui, Lanzhou gibi yerlere de yayılmıştır.³²²

e. Dengzhan Wanwan Şan Repertuarı

“Dengzhan” olarak da adlandırılan, küçük demir çubuklarla Dengzhana vurularak adını alan bir müzik aletidir.³²³ “Dengzhan” aslında bir yaşam eşyası olup (Lamba), müzik aleti değildir; gölge oyunu performanslarında ödünç alınmış ve kullanım sürecinde bu türün karakteristik ana müzik aleti haline gelmiştir. Adında “Wanwan” ifadesi geçse de Dengzhan’ın Wanwan şan repertuarından farklıdır ve iki ses tonu sistemi farklıdır. Dengzhan Wanwan şan repertuarı gölge oyunu, Qing Hanedanlığı’nın sonlarından bu yana giderek popülerleşmiş, zirve dönemi 1934 yılı civarında olmuştur; o dönemde ilçede 20’den fazla topluluk bulunmaktaydı, topluluklar genellikle sandık sahibinin soyadıyla adlandırılmış ve sanatçılar çoğunlukla nesilden nesile aktarılmıştır.³²⁴ Dengzhan Wanwan şan repertuarı, yaklaşık iki-üç yüz yıl önce Guanzhong’un batısındaki Baoji şehrinin Qianyang ilçesinde ortaya çıkmış ve Baoji, Longxian, Fengxiang ve Gansu’nun Lingtai, Pingliang gibi çevre bölgelere yayılmıştır; özgün tarzı nedeniyle halk tarafından sevilerek yerel bir tür haline gelmiştir.³²⁵

f. Babu Jing

*Babu Jing, Şanşi’nin Ankang, Shuyang, Pingli, Langao gibi ilçelerinde popüler olan gölge oyunudur.*³²⁶ “Babu Jiu” olarak da adlandırılır,³²⁷ şan repertuarının

剧 (Siçuan Tiyatro Dergisi), Sayı: 13, s. 84.

³²¹ Zhang, Moyao. (2006). 唐山皮影艺术及其历史文化研究(Tangshan Gölge Oyunu Sanatı ve Tarihi Kültür Araştırması). Baoding: Baoding: 河北大学出版社 (Hebei Üniversitesi Yayınları). s. 73.

³²² Yu, 1995, age. s. 76.

³²³ Dong, 2013, age. s. 99.

³²⁴ Jiang, 1992, age. s. 72.

³²⁵ Yu, 1995, age. s. 82.

³²⁶ Li, 2019, age. s. 44.

³²⁷ Yu, 1958, age. s. 93.

özgün ve benzersiz olduğunu belirtir. Yerel gölge oyunu sanatçılarının sözlü aktarımlarına göre, Ming Hanedanlığı'nın ortalarında açlık çeken mülteciler buraya sığınmış ve kapı kapı dolaşarak dilenmek için bambudan “jin tou ban” yapmışlar, kendi trajik hikâyelerini “lian hua luo” biçiminde anlatıp insanların sempatisini kazanmışlardır. *Daha sonra sanatçılar tarafından dönüştürülen bu form, belirli bir olayı anlatan tarihi hikâyeleri söylemek için geliştirilmiştir.*³²⁸

g. Daoqing

Daoqing sanatının uzun bir tarihi vardır ve genellikle *Tang Hanedanlığı'nda zaten var olduğu düşünülür.*³²⁹ *Daoqing, Taoizm'in etkisi altında, yayılma alanı oldukça geniştir, “Çin genelinde 115 farklı Daoqing türü bulunmaktadır”, bunlar arasında şarkı Daoqing 4 tür, anlatı Daoqing 86 tür, opera Daoqing 19 tür, gölge oyunu Daoqing 4 türdür.*³³⁰ Dört farklı gölge oyunu Daoqing şunlardır: *Guanzhong Daoqing, Ankang Daoqing, Shangluo Daoqing, Şanbei Daoqing.*³³¹

Şanşi gölge oyununda Daoqing şan repertuvarlarıyla şunlar kullanılmıştır:

- **Guanzhong Daoqing.** “Guanzhong Daoqing” adını, Şanşi'nin Guanzhong bölgesinde yaygın olduğu için almıştır ve Chang'an'da olduğu için “Chang'an Daoqing” olarak da adlandırılır.³³² *Guanzhong Daoqing, masa etrafında oturarak şarkı söyleme, meydanlarda ayakta şarkı söyleme ve gölge oyunu performansı olmak üzere üç farklı şarkı söyleme biçimine sahiptir.*³³³

- **Ankang Daoqing.** Halk arasında “Daoqing gölge oyunu” veya “sığır derisi gölge oyunu” olarak bilinir ve Guanzhong'un konuşma diliyle benzer olan Ankang, Xunyang'ın kuzey bölgelerindeki kasaba ve köylerde popülerdir ve Şanşi'nin dört Daoqing yolundan biridir, 1949'dan sonra “Shannan Daoqing” olarak

³²⁸ Yu, 1994, age. s. 265.

³²⁹ Yu, 1958, age. s. 101.

³³⁰ Zhang, 2010, age. s. 68.

³³¹ Wen, 2014, age. s. 108.

³³² Yu, 1958, age. s. 117.

³³³ Şanşi Kültür Komitesi (2004). *陕西省志:文化艺术志 (Şanşi Eyaleti Tarihi-Kültür ve Sanat Tarihi)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi). s. 118.

adlandırılmıştır.³³⁴

- **Shangluo Daoqing.** Geleneksel performans biçimleri, masa etrafında oturarak temiz şarkı söyleme, meydanlarda ayakta şarkı söyleme ve gölge oyunu performansı olmak üzere üç çeşittir.³³⁵ Gündüzleri kukla oyunları Qin tonuyla söylenirken, geceleri gölge oyunları Daoqing ile söylenir. Performansçılar on kişiyi geçmez. Anlatıcı “xi tou zi” olarak adlandırılır, yani bir kişi tüm karakterleri canlandırır. *Shangluo Daoqing*, *Shangxian*, *Luonan ilçelerinde popülerdir ve Danfeng, Shangnan, Shanyang, Zhen'an, Zhashui gibi yerlere de yayılmıştır.*³³⁶

- **Şanbei Daoqing.** “Qingjian Daoqing” olarak da adlandırılan ve daha sonra “Longdong Daoqing” ve Shanxi’nin “Shenchi Daoqing”i Şanbei’ye girerek “Sanbian Daoqing” ve “Shenfu Daoqing” oluşturduğundan, “Şanbei Daoqing” olarak genel bir adlandırma yapılmıştır.³³⁷ *Qingjian, Zizhang, Zhidan, Suide, Yulin, Zizhou, Bao'an, Wuqi, Dingbian, Jingbian, Shenmu, Fugu gibi yerlerde popülerdir.*³³⁸

h. Datongzi

Datongzi gölge oyunu, *ana eşlik müzik aleti Datongzi huqin nedeniyle adlandırılmış ve “tongtong oyunu” olarak da bilinir.*³³⁹ *Datongzi’nin Qing Hanedanlığı’nın Jiaqing döneminde (1796-1820) göçmenler aracılığıyla Hunan, Hubei, Sichuan’dan taşındığı düşünülmektedir. Qing’in sonlarından Cumhuriyet yıllarına kadar (1909-1945) Datongzi oyunu giderek popülerleşmiş ve sıradan günlük yaşamı sergilediği için resmi yasaklamalara maruz kalmıştır, Cumhuriyet dönemi “Han Yin İlçe Tarihi”nde “iki sahne ahlaksız ve edepsiz, ahlaki değerlere zarar verdiği için yasaklanmıştır” denmiştir.*³⁴⁰ *Yeni Çin’in kuruluşundan önce, topluluk faaliyetleri*

³³⁴ Yu, Xun. (1996). *陕西省戏剧志·宝鸡市卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Baoji Şehri Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 137.

³³⁵ Yu, 1958, age. s. 114.

³³⁶ Yu, Xun. (1999). *陕西省戏剧志·商洛地区卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Shangluo Bölgesi Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 156.

³³⁷ Yu, 1958, age. s. 122.

³³⁸ Şanşi Kültür Komitesi, 2004: 156.

³³⁹ Yang, 2008, age. s. 142.

³⁴⁰ Yu, 1958, age. s. 99.

giderek azalmıştır. Yeni Çin kurulduktan sonra, bazı eski topluluklar tekrar faaliyete geçmiştir. Datongzi gölge oyunu, Hanzhong bölgesinde popülerdir.³⁴¹

i. Xianzi Şan Repertuarı

“Xianzi oyunu” olarak da adlandırılan ve şarkı söyleme eşliğinde Xianhu ile adını alan bir türdür.³⁴² Kökeni hakkında belge bulunmamaktadır. Sanatçıların sözlü aktarımlarına ve mevcut oyun kopyalarının tarihlerine göre, Qing Hanedanlığı’nın Jiaqing’in ilk yıllarında, Pingli ilçesinde zaten gölge küçük oyun etkinlikleri vardı. Bu küçük oyun, gong ve davul eşliğinde “lian hua luo” ile halk hikayelerini anlatıp söylemiş, ipek telli müzik aletleri eşlik etmemiştir ve halk arasında “lian hua luo oyunu” olarak adlandırılmıştır.³⁴³ Guangxu’nun sonları ve Cumhuriyeti’in (Tayvan) ilk yıllarında, Xianzi tonu gölge oyununun üçüncü kuşağı Li ve Wang iki aile yaklaşık elli öğrenci yetiştirmiş ve ondan fazla topluluk kurmuştur.³⁴⁴ Xianzi şan repertuarı gölge oyunu, Pingli ilçesi merkezli, komşu Zhenping, Xunyang güney bölgesi, Baihe batı bölgesi, Ankang güney dağları, Langao kuzeydoğu köşesi ve Hubei’nin Zhuxi, Zhushan gibi yerlerde popülerdir.³⁴⁵

j. Hantai Erhuang

Hantai Erhuang, “Erhuang” veya “Han Erhuang” olarak da adlandırılır,³⁴⁶ Hantai Erhuang, insan oyunu ve gölge oyunu olmak üzere iki farklı performans biçimine sahiptir ve başlıca Şanşi’nin güneyindeki Ankang, Hanzhong bölgelerinde yaygındır.³⁴⁷

k. Yue Şan Repertuarı

Yue şan repertuarı sanatçılarına göre, Yue tonu gölge oyunu, Henan ve Hubei’den gelen Yue tonu büyük oyunundan kaynaklanmaktadır.³⁴⁸ Qing

³⁴¹ Yu, 1996, age. s. 68.

³⁴² Zhang, 2010, age. s. 112.

³⁴³ Yu, 1958, age. s. 146.

³⁴⁴ Zhang, 2010, age. s. 115.

³⁴⁵ Yu, 1994, age. s. 65.

³⁴⁶ Yu, 1958, age. s. 164.

³⁴⁷ Yu, 1999, age. s. 182.

³⁴⁸ Yu, 1958, age. s. 154.

Hanedanlığı'nın Daoguang'ın sonlarından Guangxu'nun başlarına kadar, Henan Yue şan repertuarı oyun topluluğu Xunyang, Qianli bölgelerinde faaliyet göstermiştir.³⁴⁹ Xunyang'da felakete uğrayınca, oyun topluluğu dağılmıştır. Bunlardan bazı oyuncular, Han Chuanba Daoqing Shengsheng gölge oyunu topluluğu Zhao Wanjing tarafından alıkonulmuştur. Bu şekilde, Zhao ailesi topluluğu ikiye ayrılmış, bir topluluk Daoqing gölge oyunu, diğeri Yue şan repertuarı gölge oyunu oynamıştır.³⁵⁰ Aynı zamanda, Ankang Babu gölge oyunu sanatçısı Wang Wencheng Xunyang'da gösteri yaparken Yue şan repertuarının şarkı başını öğrenmiş ve Ankang'a dönüp öğrencilere aktarmıştır. Böylece, Henan Yue şan repertuarı büyük oyunu, Xunyang ve Ankang bölgelerinde gölge oyunu biçiminde sahnelenmeye başlamıştır. Çin Cumhuriyeti'in (Tayvan) 30. yılından (1941) sonra, Yue şan repertuarı oyunu giderek gerilemiş ve neredeyse kaybolmuştur.³⁵¹ Yeni Çin kurulduktan sonra, Yue şan repertuarı oyunu bir miktar canlanmış ancak gerileme durumunu tersine çevirememiş ve bugün artık var olmamaktadır. Yue şan repertuarı gölge oyunu, Xunyang, Ankang, Hanzhong dağlık bölgelerinde popülerdir.³⁵²

1. Qin Şan Repertuarı

Qin şan repertuarının gölge oyunu performansında ne zaman kullanıldığına dair bir kanıt yoktur. *Baoji, Xianyang gibi Guanzhong'un batı bölgelerinde Qin şan repertuarı gölge oyunu toplulukları geniş bir alanda yayılmış ve sık sık performanslar düzenlemiştir.*³⁵³ Ayrıca, Gansu, Qinghai gibi yerlerde de Qin şan repertuarı gölge oyunu toplulukları faaliyet göstermektedir.³⁵⁴

Yukarıdaki tanıtımdan da görülebileceği gibi, Şanşi gölge oyunu sadece şan

³⁴⁹ Zhang, Dongcai (2009). “论影戏的行当体制 (Gölge Oyunu Performans Sistemi Üzerine Bir İnceleme)”. 文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi), Sayı: 19, s. 35.

³⁵⁰ Yu, 1958, age. s. 147.

³⁵¹ Yu, 1958, age. s. 178.

³⁵² Yu, 1996, age. s. 122.

³⁵³ Yu, 1958, age. s. 175.

³⁵⁴ Şanşi Kültür Komitesi (2000). 中国戏曲志·陕西卷 (Çin Opera Tarihi-Şanşi Cildi). Pekin:中国 ISBN 中心 (Çin ISBN Merkezi Yayınevi). s. 182.

repertuarı ve müzik açısından son derece zengin olmakla kalmaz, aynı zamanda coğrafi olarak da son derece yaygındır.

II.3.2. Çin Gölge Oyununda Türler

Çin gölge oyunu türlerinin çeşitliliği göz kamaştırıcıdır ve türlerin kökenlerini netleştirmek belirli zorluklar taşır. Bunun birkaç nedeni vardır: Birincisi, uzun tarihi sebebiyle, Tang ve Song Hanedanlıklarından bu yana bin yılı aşkın bir geçmişe sahip olmasına rağmen, farklı bölgelerin gelişim tarihleri büyük farklılıklar gösterir. *Bazıları Tang ve Song dönemlerinde oluşurken, bazıları Yuan ve Ming dönemlerinde ortaya çıkmış, bazıları ise Qing Hanedanlığı ve Cumhuriyet dönemlerinde ya da yeni Çin'in kuruluşundan sonra belirmiştir.*³⁵⁵ İkincisi, yayılım alanının son derece geniş olmasıdır; daha önce belirtildiği gibi, Çin'in 28 il ve bölgesinde gölge oyununun izleri bulunmaktadır. Bunlar sadece şehirlerde değil, geniş kırsal alanlarda da aktiftir. Üçüncüsü, oluşumunu etkileyen sanat kaynaklarının çeşitliliğidir; *yerel opera türleri olan Xiang opera, Qin Qiang, Hua Gu opera, Ba Ling opera gibi türlerin yanı sıra, Yu Drum Daoqing, Lianhua Luo gibi anlatı sanatları, yerel ezgiler ve halk sanatları olan kesme kağıt ve heykelcikler de etkili olmuştur.*³⁵⁶ Dördüncüsü, gölge oyununun kapsamlı bir sanat formu olmasıdır; sanat stili hem performans açısından hem de tasarım sanatı ve müzik özellikleri açısından incelenebilir. Bu nedenle, Çin gölge oyunu türlerini doğru ve bilimsel bir şekilde sınıflandırmak gerçekten kolay bir iş değildir.

Buna rağmen, Çinli akademisyenler konu üzerinde derinlemesine araştırmalar yapmış ve Çin gölge oyunu türleri hakkında görüşler öne sürmüştür. Şu anki akademisyenlerin görüşlerine göre, genel olarak iki ana kampa ayrılabilirler: biri “yedi bölümler”, diğeri “üç bölümler”dir.

Çin gölge oyunu türleri kavramını ilk ortaya atan Gu Jiegang'dır ve onun önerisi “yedi bölümler” olarak kabul edilebilir. O şöyle demiştir:

Gölge oyunu... ülkenin dört bir yanında hala birçok yerde var olmaktadır

³⁵⁵ Xu, 2020, age. s. 72.

³⁵⁶ Xu, 2015, age. s. 65.

ve dış etkilere göre büyük farklılıklar göstermektedir; kabaca aşağıdaki gibi birkaç büyük bölgeye ayrılabilir: birincisi Şanşi, ikincisi Sichuan, Yunnan, Hubei, üçüncüsü Henan, Shanxi ve Hebei'nin kendisi, dördüncüsü Hebei'nin doğusu ve kuzeydoğudaki yerler; Shandong ayrı bir türdür, Jiangsu, Zhejiang, Fujian ayrı bir türdür, Guangdong ve Hunan'ın sahipleri kağıt figürlerle birlikte, muhtemelen başlangıçta kağıttan oyulmuş figürlerin kalıntılarıdır ve yukarıdakilerden farklıdır. Mevcut gölge oyunu bölümlerinin bu yedi kategoriye ayrılması yeterlidir.³⁵⁷

Burada, Gu Jiegang yedi ana kategoriye ayırmıştır: Şanşi, Sichuan, Yunnan, Hubei, Henan, Shanxi ve Hebei; Hebei'nin doğusu ve kuzeydoğudaki yerler, Shandong, Jiangsu, Zhejiang, Fujian, Guangdong ve Hunan. Böyle bir ayırım yapma nedeni:

*Sichuan, Yunnan, Hubei, Şanşi'den doğrudan gelenlerdir; Henan ve Hebei'nin batısı, Shanxi sahipleri Song Bianjing'in mirasıdır, Jiangsu, Zhejiang, Fujian sahipleri Güney Song'un mirasıdır, diğer bir dal ise Guangdong ve Hunan'ın mevcut sahipleridir, figürleri hâlâ kâğıttan yapılmaktadır, muhtemelen 'ilk olarak düz kâğıttan oyulmuş figürler' olanların evrimidir, Shandong'un sahipleri ayrı bir türdür, muhtemelen Güney Song'un mirasıdır, çünkü kuzeye taşındı ve yerel tiyatrolarla birleşti. Ünlü Luanzhou gölge oyunu ise, Hebei'nin doğusu ve kuzeydoğudaki yerler hâlâ onun alanıdır. Bu, her bölgenin özel gelenekleri ve sanatları olduğu için, aynı kökenden gelen gölge oyunları, yerel geleneklerden etkilendiğinden sonra büyük farklılıklar gösterir.*³⁵⁸

Gu Jiegang, Çin gölge oyunu türlerine ilişkin ilk genel ayrımı yaparak günümüze kadar etkisini sürdürdü. Gu Jiegang'nin ayırım temeli, “yayılım” üzerine kurulu olup, mevcut belgeler ışığında, Çin gölge oyununun yayılım rotasının onun belirttiği kadar açık olmadığı görülmektedir. Aslında, günümüz Çin’inde gölge figürlerinin tasarımından yola çıkarak, Gu’nun açıklamalarının büyük hatalar içerdiği anlaşılmaktadır. Örneğin, Henan Tongbai’nin gölge tasvirleri Anhui Xuancheng’deki bazı gölge tasvirleri ile benzerlik göstermekte ve Zhejiang Haining’in deri gölgelerine yakındır. Ayrıca, Gu’nun “diğer bir dal Guangdong ve Hunan’da mevcut olanlar” yorumu, “figürlerinin hâlâ kâğıttan yapıldığı” gerekçesiyle büyük hatalar içermektedir.

Birincisi, Ming ve Qing dönemlerinden bu yana kağıt gölgelerin kullanıldığı yerler sadece Guangdong ve Hunan ile sınırlı değildir; gerçekte,

³⁵⁷ Di, 1998, age. s. 162.

³⁵⁸ Di, 1998, age. s. 177.

*Hebei Cangzhou, Anhui Xuancheng, Shandong Jinan, Jiangsu Chengxi ve Zhejiang gibi yerlerde kağıt gölgelerin kullanıldığına dair tarihler mevcuttur; ikincisi, Guangdong kağıt gölgelerinin tasarımı daha çok Tayvan ve Minnan bölgesine benzemekte, Hunan kağıt gölgeleri ise kendine özgü bir yapıya sahiptir, özellikle iki bölgenin gölge figürlerinin yüz tasarımlarındaki farklılıklar daha belirgindir.*³⁵⁹

Jiang Yuxiang bu temelde, Çin gölge oyununun “Yedi Büyük Gölge Sistemi”ni açıkça önermiştir: (1) Qin Jin Gölge Sistemi, Şanşi gölge oyunu, Gansu gölge oyunu, Henan’ın batı ve kuzey gölge oyunları, Shanxi gölge oyunu, Hebei’nin batı gölge oyunu, Beijing Xicheng gölge oyunu, Sichuan’ın kuzey gölge oyunu, Qinghai lamba gölgesi dâhil olmak üzere. (2) Luanzhou Gölge Sistemi, Hebei’nin doğu gölge oyunu, Beijing Dongcheng gölge oyunu, kuzeydoğu gölge oyunu, İç Moğolistan gölge oyunu dahil. (3) Shandong Gölge Sistemi, Shandong gölge oyunu, Anhui gölge oyunu, Henan’ın doğu gölge oyunu, Su’nun kuzeyi ve ortası gölge oyunu dahil. (4) Hangzhou Gölge Sistemi, Zhejiang gölge oyunu, Shanghai gölge oyunu, Su’nun güneyi gölge oyunu dahil. (5) Sichuan-Hubei-Yunnan Gölge Sistemi, Hubei gölge oyunu, Sichuan lamba gölgesi (Chengdu lamba gölgesi), Henan’ın güney gölge oyunu ve Yunnan gölge oyunu dahil. (6) Xiang-Gan Gölge Sistemi, Hunan gölge oyunu ve Jiangxi gölge oyunu dahil. (7) Chaozhou Gölge Sistemi, Guangdong gölge oyunu, Fujian gölge oyunu ve Tayvan gölge oyunu dâhil.³⁶⁰

Yukarıda “Yedi Ayrım Yöntemi” anlatılmıştır. “Üç Ayrım Yöntemi” ise, son yıllarda bazı Çinli akademisyenlerin savunduğu bir görüştür. 1987’de, Lian Zhenhua, Çin’deki gölge oyunlarını “Şanşi Gölge Sistemi”, “Luanzhou Gölge Sistemi” ve “Güney Çin Gölge Sistemi” olmak üzere batı, doğu ve güney bölgelerine göre üçe ayırmıştır.³⁶¹

1991’de, Amerikalı Çinli Qin Zhenan, Çin gölge oyunlarını “Şanşi Gölge Sistemi”, “Luanzhou Gölge Sistemi” ve “Chaozhou Gölge Sistemi” olmak üzere üç ana

³⁵⁹ Di, 1998, age. s. 193.

³⁶⁰ Jiang, 1992, age. s. 145-181.

³⁶¹ Xu, 2015, age. s.: 128.

*sisteme ayırdı, ancak belirli bir ayırım Lian Zhenhua'dan oldukça farklıdır.*³⁶²

1997'de, Wei Liqun, Çin gölge oyunlarını “Kuzey Gölge Oyunu” (Huabei, Dongbei dahil), “Batı Gölge Oyunu” (Şanşi, Gansu dahil) ve “Orta ve Güney Gölge Oyunu” (Zhejiang, Guangdong, Fujian, Tayvan, Shandong, iki Hu dahil) olmak üzere üçe ayırmıştır.³⁶³

Yukarıdaki açıklamalardan görüldüğü üzere, akademisyenler arasında Çin gölge oyunu türlerinin sınıflandırılmasında büyük farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıkların var olmasının ana nedeni, herkesin farklı sınıflandırma standartlarına sahip olmasıdır. Örneğin, Gu Jiegang'ın standartları tarihi kaynaklar, yayılım değişiklikleri, bölgesel renkler ve geleneksel becerilerdir. Diğer yandan, Jiang Yuxiang, *gölge figürleri, gölge oynatma teknikleri, şan teknikleri, ışıklandırma, sahne ve müzik aletleri olmak üzere gölge oyununun altı temel ögesini belirleyerek, özellikle gölge figürleri, gölge oynatma teknikleri, şan teknikleri ve müzik aletleri olmak üzere dört ögeyi gölge oyunu türlerini ayırt etmede dikkate alınması gerektiğini vurgulamıştır.*³⁶⁴ “Üç bölme yöntemi”nde ise Lian Zhenhua bölgesel olarak, Qin Zhenan hem bölgesel hem de gölge figürlerinin malzemesini göz önünde bulundurarak, Wei Liqun ise gölge figürlerinin tasarımına odaklanmıştır.

Gölge oyunu, esasında “gölge ile hikâye anlatma” sanatıdır ve türlerin tarzını en iyi yansıtan şey, şan repertuarı ve müziği yanında, gölge oyunu performansında kullanılan araç olan “gölge tasvir”ın tasarımıdır. Ancak, Çin gölge oyununda kullanılan şan repertuarı ve müziği oldukça karmaşıktır ve birçok bölgedeki gölge oyununun müzik tarzı kendine özgü bir stil oluşturmamıştır. Zhang Dongcai, Çin gölge oyunu performansında kullanılan şan repertuarı ve müziğe ilişkin olarak, “*opera müziği, halk türküleri, dini müziklerin önemli kaynaklar olduğunu ve bunların arasında opera*

³⁶² Men, Yuxi. (2020). 滦州影戏剧本研究 (Luanzhou Gölge Oyunları Senaryo Araştırması). Guiyang: 贵州大学出版社 (Guizhou Üniversitesi Yayınları). s. 101.

³⁶³ Wei, Liqun. (2020). 中国传统皮影造型图考 (Çin Geleneksel Gölge Oyunu Figür Çalışmaları). Wuhan: 湖北美术出版社 (Hubei Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 162.

³⁶⁴ Jiang, 1992, age. s. 62.

müziğinin en büyük etkiye sahip olduğunu” belirtmiştir ve “çeşitli bölgelerin opera tarzlarının gölge oyunu şan repertuarı ve müziğinin oluşumu ve gelişiminde en önemli kaynak olduğunu” eklemiştir.³⁶⁵ Ancak, gölge oyunu bir tür halk tiyatrosu olduğu için, şan repertuarı ve müziği dışarıdan gelen melodileri emme konusunda çok esnektir ve kaynakları oldukça çeşitlidir. Bunlar arasında, opera tarzları dışında, halk türkülleri, dini müzikler ve sözlü sanat müzikleri de geniş bir yer tutar.³⁶⁶ Önemli bir nokta olarak, bu tür bir emmenin her zaman orijinal şan repertuarı ve müzik ile bütünleşmiş bir yeni tarz oluşturma derecesine ulaşmadığı, bazen sadece karışık bir şekilde sunulduğu ve yeni bir şan repertuarı ve müzik tarzına entegre edilmediği belirtilmiştir.³⁶⁷

Dolayısıyla, bize göre, bir bölgenin gölge oyununun bölgesel özelliklerini en iyi açığa çıkaran şey gölge tasvirin tasarımıdır. Çin gölge oyunu, iki Song döneminde kendi tasarım tarzını ve program özelliklerini zaten oluşturmuştur.³⁶⁸ Song dönemi yazarı Guan Pu Naideng’in “Du Cheng Ji Sheng” adlı eserinde “Tuşe Zhongji” bölümünde şöyle denir: “Gölge oyunu... Sadık olanlar doğru bir yüzle oyma yapılır, hain ve kötüler çirkin bir yüzle oyma yapılır, bu da halkın gözünde oyunun övgü ve yergisini simgeler”³⁶⁹ Bu, karakterlerin sadakat ve ihanetine göre tasarım yapma fikri, daha sonraki insan oyunu sahnesindeki oyuncuların kostümüne önemli bir etki yapmıştır. Örneğin, Qi Rushan, opera sahnesinde “her şeyin, giysilerin, yüz boyamalarının vs. gölge tasvirlerle büyük bir ilişkisi olduğunu” söylemiştir.³⁷⁰ Wei Liqun “Çin Halk Gölge Oyununun Şekil İncelemesi” adlı makalede “opera yüz boyamalarının sadık ve ihanetkar arasında ayırım yapması, aslında gölge oyunundan etkilenen bir kanıttır” demiştir.³⁷¹ Dongcai Zhang, Yuxiang Jiang ve Liqun Wei’nin yaklaşımlarını

³⁶⁵ Zhang, Dongcai. (2010). *中国影戏的演出形态 (Çin Gölge Oyunu Gösterim Biçimleri)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi). s. 193.

³⁶⁶ Zhao, 2020, age. s. 172.

³⁶⁷ Zhang, 2010, age. s. 84.

³⁶⁸ Zhao, 2020, age. s. 43.

³⁶⁹ Zheng, 2006, age. s. 16.

³⁷⁰ Qi, Rushan. (1940). "皮影戏制作材料研究 (Deri ve Gölge Oyunları Arasındaki İlişki Üzerine Araştırma)". *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 11, s. 75.

³⁷¹ Wei, 1998, age. s. 16.

birleştirerek Şanşi, Gansu ve diğer batı bölgelerindeki gölge oyunlarını bir araya getirip Ji Dong, Dongbei ve diğer bölgelerdeki gölge oyunlarını Luanzhou gölge serisinin tasarımını incelemek için bir araya getirirken, Guangdong, Fujian, Tayvan bölgelerinin de gölge oyunlarını Chaozhou gölge serisinin kapsamına dâhil eder. Aynı zamanda, Henan, Zhejiang, Shandong, Hunan, Hubei ve diğer orta ve güney bölgelerindeki gölge oyunlarını bağımsız bir şekilde incelemiştir. Bu yöntemi takip etmenin ana nedeni, “tüm orta ve güney bölgelerin kapsamının çok geniş olması ve tasarım tarzlarının belirgin farklılıklar göstermesidir, bu nedenle bunları tek bir kategori altında birleştirmek oldukça zordur”. Bu ayırım yöntemi, gerçekten de çok mantıklıdır.³⁷²

Zhang Dongcai'nin “Çin Gölge Oyununun Performans Biçimleri” kitabında yer alan çeşitli bölgelerdeki gölge tasvirlerinin tasarım özellikleri üzerine yaptığı araştırmaya dayanarak, bazı ana Çin gölge oyunu türlerinin gölge tasvirlerinin tasarım özelliklerini bulundukları bölgelere göre kısaca aşağıdaki gibi tanıtabiliriz:

II.3.2.1. Qin-Jin Bölgesi: *Shanxi, Shaanxi, Gansu, Qinghai ile Yuexi, Yuebei, Jiexi, Chuanbei ve Beijing Xicheng'deki gölge oyunlarını içerir.*³⁷³

*Bu bölgedeki gölge tasvirleri genellikle inek derisinden yapılmış olup, baş, çift kol, eller, üst beden, alt beden, çift bacak olmak üzere toplamda 11 parçadan oluşur. Baş oldukça büyük olup, baş-vücut oranı 1'e 5'tir.*³⁷⁴ *Shaanxi gölge tasvirlerinin tasarım stili doğu ve batı yolu olmak üzere ikiye ayrılır.*³⁷⁵ *Doğu yolunun temsilcisi olan Wanwan Şan Repertuarı Serisi gölge oyunu, Suide ve Mizhi bölgelerinde popülerdir. Bu tarzın tasvirleri küçük, abartılı ve cesur, değişimler zekice, yaşlı ve genç karakterlerin burnu ince ve ağızları küçük, nazik ve çekicidir; düz kaş ve dik kaş ile edebi ve askeri karakterler gösterilir; savaşçı generaller dik kaş ile kahramanca ve güçlü ifade edilir, alınları çıkıntılıdır, halk arasında “kaya kafası” olarak adlandırılır.*³⁷⁶ *Batı yolunun*

³⁷² Zhang, 2010, age. s. 84.

³⁷³ Zhao, 2020, 1998, age. s. 68.

³⁷⁴ Zhang, 2010, 1998, age. s. 116.

³⁷⁵ Yu, 1958, 1998, age. s. 72.

³⁷⁶ Zhang, Feng. (2005). “中国民间皮影艺术人物造型分析 (Çin Halk Gölge Oyunu Sanatında

temsilcisi olan Xuanban Serisi gölge oyunu, *Qianxian, Liquan ve Xingping bölgelerinde yaygındır. Bu tarzın tasvirleri daha büyüktür, karakterler genellikle geniş burun delikli gösterilir, desenler ve motifler basit ve şıktır.*³⁷⁷ Shanxi gölge oyunları, gölge penceresi ve şan repertuarına göre Deri Pencere Oyunu ve Wanwan Şan Repertuarı Serisi Serisi Gölgesi Oyunu olmak üzere ikiye ayrılır.³⁷⁸ Pichuang Gölge Oyunu, Shanxi'nin orta bölgesi Xiaoyi civarında popülerdir, gölge tasvirleri büyük ve gerçeğe yakındır, genellikle 56-60 cm arasında, Qing Hanedanı'nda inek derisinden oyma yapılarak, baş boyutu 42-48 cm arasında küçültülmüştür.³⁷⁹ Wanwan Şan Repertuarı Serisi Tül Gölgesi Oyunu'nun özelliği, tülün gölge penceresi olarak kullanılmasıdır.³⁸⁰ *Gölge tasvirlerinin boyutu daha küçüktür ve Shaanxi gölge oyununun ince oyma ve parlak renklerinin tarzını korur. Gansu Longdong, Longnan gölge oyunları, Chuanbei ve Qinghai gölge oyunları Shaanxi'den gelmiş olup, her birinin kendine özgü özellikleri vardır ancak temelde benzer bir tarzı paylaşırlar.*³⁸¹

II.3.2.2. Luanzhou Bölgesi: *Ji Dong, Beijing Dongcheng, Dongbei, İç Moğolistan gibi yerlerdeki gölge oyunlarını içerir.*³⁸²

*Gölge tasvirleri eşek derisinden oyma yapılı, gölge insanları genellikle 23-26 cm civarındadır, baş ve gövde olmak üzere iki bölümden oluşur, oyma işçiliği zariftir, yüzde büyük burun köprüsü kullanılır, kaş, göz ve ağız dışında her şey oyulmuştur.*³⁸³

Gösteri sırasında hareket kolaylığı için, gövde yedi bölümlü ve ayaklar beş bölümlü olarak tasarlanmıştır, bu tasarımlar son derece yaratıcıdır.³⁸⁴

II.3.2.3. Shandong Bölgesi: *Lu, Wan, Yue Dong, Su Bei ve Su Zhong gibi*

Karakter Tasarımı Analizi". 桂林电子科技大学学报 (Guilin Elektronik Bilimi ve Teknolojisi Üniversitesi Dergisi), Sayı: 22. s. 102.

³⁷⁷ Zhang, 2010, 1998, age. s. 122.

³⁷⁸ Zhang, 2010, 1998, age. s. 91.

³⁷⁹ Zhang, 2005, 1998, age. s. 58.

³⁸⁰ Zhang, 2010, 1998, age. s. 82.

³⁸¹ Zhang, 2010, age. s. 113.

³⁸² Yu, 1958, age. s. 162.

³⁸³ Wu, 2009, age. s. 138.

³⁸⁴ Zhang, 2010, age. s. 102.

yerlerdeki gölge oyunlarını içerir.³⁸⁵

*Shandong gölge oyunu, Ming Hanedanı'nda oluşmuştur, gölge tasvirleri genellikle eşek derisinden oyulmuş, gölge insanları genellikle 9 parçadan oluşur, baş ve şapka birleşiktir, bir üst beden, bir alt beden, iki üst kollar, iki alt kollar ve iki eller, iki bacaklar mevcuttur.*³⁸⁶ *Geleneksel Shandong gölge tasvirleri, çoğunlukla eşek derisinden yapılır, ancak son zamanlarda bazı sanatçılar inek derisi, karton ve plastik kullanmaktadır. Eskiden altı yedi inç boyutundayken, şimdi çoğunlukla bir ayak civarında büyütülmüştür. Zhejiang gölge tasvirleri gibi, gölge tasvirlerinin el kısmı yoktur, sadece üst ve alt kolları vardır.*³⁸⁷

Ji Nan gölge oyunu, Handan şehri çevresinde yaygındır ve gölge tasvirleri, Shandong gölge tasvirlerine benzer şekilde sade görünür. *Gölge tasvirleri tamamen inek derisinden oyulmuş, orijinal boyut kısa ve küçüktür, bir fiti geçmez. 1930'da Cixian'daki bazı sanatçılar reform yaparak gölge insanlarını bir fit iki üç inç civarında büyüttüler.*³⁸⁸

Anhui gölge oyunu esas olarak Wan Nan'da bulunur ve buradaki gölge oyunu tarzı oldukça karmaşıktır. Buradaki gölge insanların üç tarzı var: Hubei Jingzhou büyük gölge tasvirlerinin tarzı, Henan gölge tasvirlerinin tarzı ve yerel sanatçıların kendi yarattıkları bir tarz. *Anhui gölge insanların genel boyu 0,6 metreden fazladır, bazıları 0,8 metreye ulaşır. Ayrıca, Qing Hanedanı ve Cumhuriyet döneminde, burada kâğıt gölge kullanıldı.*³⁸⁹

II.3.2.4. Hangzhou Bölgesi: *Zhejiang, Şanghay ve Su Nan bölgelerindeki gölge oyunlarını içerir.*³⁹⁰

Güney Song döneminde, Hangzhou gölge oyunları “renkli boyama” ile

³⁸⁵ Yu, 1958, age. s. 166.

³⁸⁶ Di, 1998, age. s. 153.

³⁸⁷ Dong, 2013, age. s. 138.

³⁸⁸ Di, 1998, age. s. 187.

³⁸⁹ Wu, 2009, age. s. 172.

³⁹⁰ Yu, 1958, age. s. 169.

yapıldı.³⁹¹ Şimdi Haining ve diğer yerlerdeki gölge tasvirleri hala bu yöntemi kullanarak üretiliyor. Zhejiang gölge tasvirlerinin tasarımında birçok özgün özellik var. Savaşçılar ve âlim karakterler dışındaki diğer gölge tasvirlerin çoğu tek kol kullanır, tüm vücut eklemleri oldukça azdır.³⁹² Âlim karakterler sadece kafa, üst beden, bel, alt beden ve ayaklar, üst kol, alt kol, toplam 6 eklem içerir, kol sadece üst ve alt koldan oluşur, el kısmı yoktur. Dövüş karakterleri bel altından ayrılır, ancak tek kol da vardır, tüm vücut eklemleri 8 adettir.³⁹³ Bu, Çin'in diğer bölgelerinde nadir görülen bir durumdur.

II.3.2.5. Chuan-E-Dian Bölgesi: *Sichuan, Hubei, Yunnan, Chongqing ve Yuennan bölgelerindeki gölge oyunlarını içerir.*³⁹⁴

Bu bölgelerdeki gölge tasvirlerinin ortak özelliği, *gölge tasvirlerinin büyük olması ve çoğunlukla inek derisinden oyulmuş olmasıdır.*³⁹⁵

*Hubei gölge oyunu, tasarım ve şan repertuarındaki farklılıklar nedeniyle “Menshen Shu” büyük gölge, “Wei Pu” küçük gölge ve “Hankou gölge” olarak ayrılır.*³⁹⁶ “Menshen Shu” gölge, esas olarak Jingzhou, Xiantao, Tianmen, Qianjiang, Jianli, Honghu, Gong'an, Jingshan, Xiaogan, Yingcheng, Yunmeng ve diğer yerlerde popülerdir;³⁹⁷ “Wei Pu” gölge, Shaanxi tarzına aittir ve esas olarak E Xi'nin kuzeybatısındaki Fangxian, Zhushan, Zhuxi ve diğer yerlerde bulunur.³⁹⁸ Yunmeng ilçesindeki gölge tasvirleri, büyük gölge tasvirleridir, gölge tasvirlerinin toplam yüksekliği genellikle 70 cm civarındadır. Gölge tasvirleri baş, üst beden, bel kalça, eller, bacaklar olmak üzere parçalara ayrılır. Bağlantı noktaları hepsi eşit yarıçaplı eşmerkezli

³⁹¹ Zhao, 2020, age. s. 61.

³⁹² Bu, Yali. (2013). 中国影戏的剧本形态叙论 (Çin Gölge Tiyatronun Repertuar Formları Üzerine). Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi). s. 182.

³⁹³ Jiang, 1992, age. s. 194.

³⁹⁴ Yu, 1958, age. s. 176.

³⁹⁵ Jiang, 1992, age. s. 174

³⁹⁶ Jiang, 2015, age. s. 135

³⁹⁷ Jiang, 2015, age. s. 146.

³⁹⁸ Yu, 1958, age. s. 174.

dairelerdir, hem estetik hem de işletme açısından uygundur.³⁹⁹ Geleneksel deri gölge tasvirlerinin baş kısmı doludur, yüz çizgileri bıçakla oyulmuş, kaş ve gözler boyanmıştır. Şimdi doğrudan kesilmiş plastik film üzerine boyayarak yapılabilir. *Geleneksel gölge vücudu bıçakla oyma yapılır, temel desenler oyma yapıldıktan sonra bıçak ağzı yuvarlatılır, ardından ince çizgiler bıçakla oyulur ve son olarak boyanır.*⁴⁰⁰ Şimdi gölge vücudu yapmak için, beyaz kağıt üzerine model çizilir, plastik film altına yerleştirilir ve sonra model çizimine göre oyma yapılır. Şapka genellikle ayrıdır, bazı özel gölge oyunu karakterlerinin tasarımında baş ve şapka birleştirilmiştir. Geleneksel gölge tasvirleri kırmızı, yeşil, mavi üç renk kullanır, boyalar marangoz boyalarıdır.⁴⁰¹

II.3.2.6. Xiang-Gan Bölgesi: *Hunan, Jiangxi gölge oyunlarını içerir.*⁴⁰²

*Bu, kâğıt gölgenin ana dağılım alanıdır ve çoğu bölge hala kâğıt oyma ile gölge tasvirlerini yapmaktadır.*⁴⁰³ Tasvirin yüzler genellikle yedi veya sekiz bölümlü yüzdür, giysiler incedir, renkli şeffaf kâğıtlarla kaplanır, gölge penceresinde yansıtıldığında figürler canlıdır.⁴⁰⁴ Hunan bölgesinde gölge tasvirleri yapmak için kullanılan malzemeler oldukça karmaşıktır, *çoğu yerde kâğıt gölge tasvirleri kullanılırken, Zhuzhou gibi bazı yerlerde akrilikle yapılmış gölge tasvirleri vardır. Chenzhou Yongxing İlçesi, Anren İlçesi ve diğer yerlerde ise inek derisinden yapılır ve cam parçaları, erkek ve kadın gölge tasvirlerinin baş tasarımlarına oyulur.*⁴⁰⁵ Yongxing İlçesi Niu Tou Köyü'ndeki gölge tasvirleri, ortalama yükseklik başlık dâhil genellikle 0.26 metredir; gölge tasvirleri baş ve vücut olarak iki büyük, sökülebilir ve monte edilebilir parçadan oluşur, vücut tamamen inek derisinden oyma yapılır; baş kısmı malzeme açısından farklılık gösterir, bazıları inek derisinden oyma yapılırken, daha fazlası organik camdan oyulmuş ve daha sonra fırçayla boyanmıştır.⁴⁰⁶ Genellikle, savaşçı gibi karakterlerin

³⁹⁹ Dong, 2013, age. s. 161.

⁴⁰⁰ Zhang, 2010, age. s. 192.

⁴⁰¹ Zhang, 2010, age. s. 199.

⁴⁰² Yu, 1958, age. s. 178.

⁴⁰³ Jiang, 1992, age. s. 152.

⁴⁰⁴ Wei, 1999, age. s. 127.

⁴⁰⁵ Zhao, 2007, age. s. 89.

⁴⁰⁶ Zhang, 2010, age. s. 208.

başları inek derisinden oyma yapılır. Gölge tasvirlerinin parça sayısı değişir, bazıları sadece 5 parçadan oluşur, yani üst vücut, alt vücut, bacaklar, eller; bazıları 12 parçadan oluşur, yani başlık, yüz, üst vücut, bel, bacaklar, kollar, avuçlar; ancak daha fazlası 9 parçadan oluşur, yani başlık, yüz, üst vücut, bel, bacaklar, kollar, avuçlar.⁴⁰⁷

II.3.2.7. Chaozhou Bölgesi: *Guangdong, Fujian ve Tayvan'daki gölge oyunlarını içerir.*⁴⁰⁸ Fujian gölge oyunu, başlangıçta Minnan bölgesinde yoğunlaşmıştı, Çin Cumhuriyeti (Tayvan) döneminden sonra giderek yok oldu, 1990'lardan sonra artık gölge tasvirleri kalmadı.⁴⁰⁹

Guangdong gölge oyunu, esas olarak Chaodong, Hailufeng ve diğer yerlerde yaygındır ve Chaodong kâğıt gölge oyunu en ünlü olanıdır.⁴¹⁰ Guangdong gölge tasvirlerine bakıldığında, tasvirler çoğunlukla inek derisinden oyulmuş, bazı basit aksesuarlar ve çok önemsiz yardımcı karakterler kalın kâğıttan kesilmiştir.⁴¹¹ Gölge tasvirleri genellikle baş, üst vücut, bel, bacak, üst kollar, alt kollar, eller olmak üzere toplam 11 eklemden oluşur. Bazı dövüş karakterleri, bel altında çift bacaklı olup, toplam 12 ekleme sahiptir. Gölge tasvirlerinin toplam yüksekliği genellikle 0,53 metre civarındadır, ancak bazı düşük statülü karakterler, örneğin sedye taşıyıcılar, hizmetçiler daha kısadır, yaklaşık 0.35 metredir. Yüz tasarımında, gölge tasvirleri oyulmuş, boyanmış, çoğu oldukça gerçekçidir.⁴¹²

Tayvan gölge oyunu, esas olarak Kaohsiung, Tainan, Pingtung gibi güney bölgelerde yoğunlaşmıştır.⁴¹³ *Lufeng gölge oyunu ile aynı Chaozhou gölge serisine ait olmasına rağmen, iki tarzın tasarım tarzı oldukça farklıdır. Geleneksel Tayvan gölge tasvirleri, insanlar ve hayvanlar tamamen inek derisinden oyulmuş, bazı aksesuarlar ve dekorlar kâğıttan kesilmiştir.*⁴¹⁴ Yükseklik sekiz inç ile bir fit arasındadır. Âlim veya

⁴⁰⁷ Zhang, 2010, age. s. 210.

⁴⁰⁸ Yu, 1958, age. s. 181.

⁴⁰⁹ Wei, 1998, age. s. 218.

⁴¹⁰ Li, 2019, age. s. 102.

⁴¹¹ Li, 2010, age. s. 185.

⁴¹² Zhao, 2007, age. s. 136.

⁴¹³ Yu, 1958, age. s. 182.

⁴¹⁴ Wei, 1998, age. s. 241.

dövüş roller fark etmeksizin, gölge tasvirlerinin kolları genellikle tek koldur ve üst kol, orta kol, alt kol, avuç dört bölümden oluşur. Gölge tasvirlerinin vücut kısmı genellikle üst vücut, bel ve bacak ve ayak üç bölümden oluşur. Edebi karakterlerin bacak kısımları çoğunlukla ön ve arka ayak bir arada ve bir bütün olarak tasarlanmıştır.⁴¹⁵ Dövüş karakterleri belin altından ikiye ayrılır, böylece dövüş hareketleri yapabilirler. Ayrıca, bacak kısmı kıyafetle örtülmez, genellikle ayakta giyilen uzun çizmelerle birleşir ve alt bacaklar açıktır. Tayvan gölge tasvirlerinde, Batı gölge oyunundaki “at insan” benzeri birçok tasarım vardır ve bunların oyması oldukça zariftir.⁴¹⁶

Özetle, herhangi büyük bir akım bölgesinde bile, kültürel ve coğrafi etkiler nedeniyle, her biri kendi içinde renkli ve bazen büyük farklılıklar gösterir. Farklı bölgelerin gölge oyunu stillerinin yakınsaması, gölge oyununun yayılma rotasını ve tarihini ortaya koyar, ancak aynı bölgedeki gölge oyunu stillerinin farklılıkları, her bölgenin gölge oyununun kültürel bir ortak yaşam fenomeni olarak oluştuğunu gösterir. Farklı stillerdeki gölge oyunları arasında her zaman bir “ebeveyn-çocuk” veya “kardeş” ilişkisi olması gerekmez; bu, gölge oyununun bir “noktadan” değil, çok kaynaklı ve çok bölge olduğunu da gösterir.

II.4. Çin Gölge Oyunu Malzemeleri

Çin gölge oyunu, sanatçıların ellerindeki gölge tasvirlerinden sahne düzenlemesine kadar, sanatçıların genellikle ilgili gölge oyunlarını oyması gereken bir “malzeme oyunudur”; bu yüzden bunlara “malzeme” diyoruz. Malzeme yapımında kullanılan malzemeler arasında hayvan derisi ve sert bulunur, bu yüzden malzemeler deri ve kâğıt gölge oyunu olarak ayrılır. Şu ana kadar bulunan belgelere göre, *Çin gölge oyunu tarihinde sanatçıların ilk kullandığı malzeme “kâğıt” olmuş, hayvan derisi değil*⁴¹⁷ Song Hanedanı döneminde bazı sanatçılar hayvan derisini kullanmaya başlamış, ama Song Hanedanı’ndan günümüze kadar bu uzun dönem boyunca her zaman hayvan

⁴¹⁵ Zhao, 2007, age. s. 121.

⁴¹⁶ Zhang, 2010, age. s. 221.

⁴¹⁷ Wei, 2005, age. s. 78.

derisi ve kâğıt bir arada kullanılmıştır. 20. yüzyıla girildiğinde, insanların kullandığı malzemeler de yenilenmiş, şeffaf film, cam, plastik vb. her türlü malzeme sanatçılar tarafından kullanılmıştır.⁴¹⁸

Yirminci yüzyıla girildiğinde, insanların kullandığı malzemeler de yenilenmiş, şeffaf film, cam, plastik vb. her türlü malzeme sanatçılar tarafından kullanılmıştır. Bu çeşitlilik, gölge oyunu sanatının sürekli evrimini ve modern dünyaya uyum sağlama yeteneğini göstermektedir. Şimdi, Çin gölge oyunu malzemelerinin türlerini daha ayrıntılı olarak inceleyelim.

II.4.1 Malzemelerin Türleri

Çin’de Song Hanedanı döneminde, gölge oyunu performanslarında kullanılan gölge tasvirleri çoktan çok fazlaydı. Song Hanedanı döneminden anonim bir yazarın “Bai Bao Zong Zhen (Yüz Hazine Toplamı)”nda şöyle denmektedir: “Gölge tasvirlerinin kafaları ve ayakları oyulmuş ve beş ayak uzunluğundadır. Yüz altmış orta ve küçük boy gölge figürü bulunmaktadır. Otuz iki genel figür ve iki imparator ile yüz yirmi gölge figürü mevcuttur. Ayrıca atlar, peruk evler, su kaleleri, kayıklar, kapılar, büyük kaplanlar, masaları ve iki yüz dört sandalye de bulunmaktadır. Kırk adet kılıç vardır. Toplamda on iki yüz gölge figürü ve on sekiz ülkenin figürleri bulunmaktadır”.⁴¹⁹ Günümüzdeki sınıflandırdıklarını bakarkan, ya boyut ve biçimlerine göre “orta boy, küçük boy” olarak ayırırlar; ya da karakterlerin sosyal statüsüne göre, gölge oyunu karakterlerini baş karakter, çeşitli hizmetçiler, süvari askerleri gibi ayırırlar. Ayrıca, *Song Hanedanı döneminde gölge oyunu tasarımı*, “iyi karakter düzgün bir şekilde oyma, kötü karakter çirkin bir şekilde oyma” estetik özelliğini de oluşturmuştur, yani gölge oyununu karakterlerinin ahlaki durumlarına göre iyi ve kötü olarak ayırmıştır.⁴²⁰ Bu, başlangıçtan itibaren gölge tasvirlerin sınıflandırılmasının oldukça karışık olduğunu ve sıkı bir sistem oluşturmadığını göstermektedir. Bu durum bugün de

⁴¹⁸ Wei, Liqun. (2019). *中国红色皮影戏 (Çin Kırmızı Gölge Tiyatrosu)*. Wuhan: 湖北美术出版社 (Hubei Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 182.

⁴¹⁹ Wei, 2020, age. s. 135.

⁴²⁰ Xi, 2020, age. s. 93.

devam etmektedir.

Gölge tasvirlerinin şekline ve performansta kullanım amacına göre, bu makalede Çin gölge oyununun malzemelerini iki ana kategoriye ayırmıştır: Birincisi gölge tasvir, yani gölge oyunu hikayeleriyle uyumlu olarak oyma yöntemiyle yapılan çeşitli karakterlerin (tanrılar, hayaletler ve canavarlar dahil) tasvirleridir; ikincisi ise Qie Mo, yani gölge tasvirler dışında, gölge oyunu hikayeleriyle uyumlu olarak oyma yöntemiyle yapılan diğer nesneler, çeşitli sahne dekorları, hayvanlar ve günlük yaşam eşyalarıdır.

II.4.1.1 Gölge Tasvirleri

*Tam bir gölge tasvir genellikle çıkarılabilir ve monte edilebilir üç parçadan oluşur: şapka, baş ve vücut.*⁴²¹ Bunlar arasında vücut en önemli parçadır. Gölge tasvir, farklı açılardan sınıflandırılabilir:

(1) Rol Dağılımına Göre Sınıflandırması:

*“Ming ve Qing dönemlerinden sonra, yerel tiyatroların tüm ülkede yaygınlaşmasıyla, büyük tiyatroların gölge oyunları üzerindeki etkisi ve nüfuzu artmış ve sonunda gölge oyunlarının rol dağılımı sistemini benimsemesini sağlamıştır”.*⁴²² Hunan'ın çoğu bölgesindeki gölge oyunları, yerel tiyatro müzikleriyle söylenir, bu nedenle gölge tasvirlerinin rol sınıflandırması yerel tiyatrolardan derinden etkilenmiştir, ancak sınıflandırma yerel tiyatrolarla karşılaştırıldığında daha karmaşıktır.⁴²³ Örneğin, Hunan Hengshan gölge oyununda, Sheng, Dan, Jing, Mo, Chou, Fu, Wai, Wu, Za olmak üzere dokuz rol dağılımı vardır. Bu rol dağılımlarının spesifik anlamları için, Xiang Guozheng Sheng (gölge oyunda genç veya orta yaşlı yakışıklı erkek karakterleri temsil eder.), Dan (gölge oyunda kadın karakterleridir), Jing (gölge oyunda renkli yüz maskeleri olan, kişiliği belirgin ve dış görünüşü öne çıkan erkek karakterleridir.) ve Chou (gölge oyunda komik rolleri üstlenen karakterlerdir) diğer tiyatrolarla aynı anlamlara geldiğini söyler. Ancak Fu (gölge oyun içinde destekleyici veya ikincil rolleri

⁴²¹ Wei, 2005, age. s. 162.

⁴²² Zhang, 2010, age. s. 89.

⁴²³ He, Zongyu. (2010). 乐亭皮影造型艺术 (Gölge Tiyatrosunun Sanatı). Pekin: 人民音乐出版社 (Halkın Müziği Yayınevi). s.42.

oynayan karakterleri ifade edebilir.), Wai (toplumun çeşitli kesimlerinden gelen karakterleri, örneğin memurlar, tüccarlar gibi dış karakterleri ifade eder.), Wu (dövüş sanatlarında uzmanlaşmış karakterleri ifade eder) , Za (gölge oyunda akrobasi veya özel yetenekler sergileyen karakterleri ifade edebilir.) ve daha karmaşıktır; tamamen tiyatro rollerine göre değil, kişilerin sosyal statüleri ve meslekleri gibi çeşitli açılardan anlatılır.⁴²⁴

Gölge oyunlarında yaygın roller arasında Sheng (yaşlı adam, genç erkek vb.), Dan (yaşlı kadın, genç kız vb.), Jing (cesur savaşçılar vb.), Chou (erkek ve kadın karakter vb.) bulunur ve bu, diğer tiyatrolarından çok da farklı değildir. Ancak farklı bölgelerde, sanatçıların sınıflandırmaları büyük farklılıklar gösterir.⁴²⁵

Ming ve Qing dönemlerinden sonra, yerel tiyatroların Çin'in her yerinde yaygınlaşmasıyla, tiyatroların gölge oyunları üzerindeki etkisi ve sızması artmıştır, birçok bölgedeki gölge oyunları rol dağılımı sistemini benimsemiştir.⁴²⁶

Qian Jia döneminde Shaanxi gölge oyunları da rol dağılımı sistemini kullanmaya başlamıştır. Örneğin, Shaanxi gölge oyunu Jiaqing yedinci yılı (1802)"Hua Guang Nao San Jie"de, "Sheng" (Hua Guang), "Dan" (Wang Yuxuan), "Lao Dan" (Wang Yuxuan'ın annesi), "Wai" (Hua Guang'ın babası), "Chou" (Hua Guang'ın annesi) gibi roller bulunur.⁴²⁷

Rol dağılımı, karakterin yüz maskesi açısından yapılır, ancak tam bir gölge tasvirin yüz maskesi, gölge tasvirin vücudu ve kaskı ile uyumlu olmalı ve oyun içindeki karakterin statüsüne uymalıdır.⁴²⁸ Örneğin, bir mareşal genellikle genç Sheng veya yaşlı Sheng tarafından canlandırılır, kıyafeti uzun bir ceket (aynı zamanda büyük ceket olarak da bilinir), mareşal kaskı vb. giyer; ancak genç Sheng veya yaşlı Sheng bir mareşal olarak canlandırılmadığında, kıyafetleri ve kaskları başka bir karakteri

⁴²⁴ He, 2010, age. s. 103.

⁴²⁵ Zhao, 2020, age. s. 126.

⁴²⁶ Yu, 1958, age. s. 29.

⁴²⁷ Zhao, 2020, age. s. 191.

⁴²⁸ Zhao, 2020, age. s. 123.

canlandırmak için değiştirilir.

Elbette, gölge oyunu performanslarının opera tiyatrosunun rol sistemini ödünç almasına rağmen, tamamen ödünç alınan tiyatro türünün rol dağılımına uymaz. Örneğin, Shaanxi gölge oyunlarındaki roller, Geleneksel Çin Tiyatrosundaki rol sistemine benzer, karakterin kişiliği, yaşı, sosyal statüsü vb. özelliklerine göre sınıflandırılır. Shaanxi gölge oyunlarındaki rol sistemleri, Pekin operası ve diğer yerel tiyatrolardan farklı olmasına rağmen, genellikle geleneksel sınıflandırma yöntemlerini takip eder ve Sheng, Dan, Jing, Mo, Chou gibi temel rolleri içerir.

a. Sheng: Genellikle genç veya orta yaşlı erkek karakterleri ifade eder, genç Sheng (genç erkek), savaşçı Sheng (savaş sanatlarında uzman erkek) gibi alt kategorilere ayrılır.

b. Dan: Kadın karakterler, karakter özelliklerine ve yaşlarına ve karakter özelliklerine göre qingyi (saygın, olgun kadın karakterler) ve Huadan (genç ve güzel kadın karakterler) gibi alt kategorilere ayrılır.

c. Jing: Genellikle karakteristik yüz maskeleri olan, belirgin karakter ve dış görünüşe sahip erkek karakterleri ifade eder, Wujing (cesur savaşçılar) gibi.

ç. Mo (aynı zamanda “yaşlı Sheng” olarak da bilinir): Genellikle yaşlı erkek karakterleri ifade eder, bazen belirli karakter özelliklerine sahip karakterleri de içerebilir.

d. Chou: Gölge oyununda mizah ve komedi bölümlerinden sorumludur, erkek Chou ve kadın chou dahil olmak üzere, gölge oyunudadaki vazgeçilmez eğlence karakterleridir.⁴²⁹

(2) Kullanım Sıklığına ve Nesneye Göre Sınıflandırması:

Özel kullanımlı gölge tasvirler ve genel kullanımlı gölge tasvirler olmak üzere iki tür vardır. Özel kullanımlı gölge tasvirler, belirli bir karakter için özel olarak

⁴²⁹ Zhang, 2010, age. s.121.

yapılmış gölge tasvirleridir.⁴³⁰ Örneğin, “*Feng Shen Yi*”deki Yang Jian, “Üç Krallık Oyunu”ndaki Jiang Wei ve Guan Yu, “*Bao Gong Oyunu*”ndaki Bao Zheng, Yang Ailesi hikâyelerindeki Yang Wulang gibi karakterler için özel gölge tasvirler bulunmaktadır.⁴³¹ Xiangtan İlçesi Wu Shengping gölge oyunu grubunun kullandığı Jiang Wei’nin yüz maskesidir. Jiang Wei için özel bir yüz maskesi olarak, belirgin bir özelliği alnında bir “孝” (ebeveynlere saygı) işaretinin bulunmasıdır. Ayrıca, Yang Jian’ın yüz maskesinin belirgin bir işareti, alnına ekstra bir göz çizilmesi, Bao Zheng’in yüz maskesinin ise siyah yüz olması ve belirgin bir işareti olarak alnında bir “hilal” bulunmasıdır, Yang Wulang beştepe savaşından sonra rahip olduğu için alnında büyük bir “Buda” harfi bulunur. Bu karakterler, tiyatro sınıflandırmasına göre, hepsi Jing rolü (maskeli yüz) altında sınıflandırılır.

Tanrı ve canavar karakterleri de özel yüz maskelerine sahiptir, örneğin “Xi You Ji”taki Zhu Bajie ve Sun Wukong ve Budizm’deki Guanyin, halk inancında yaygın olarak bilinen bazı tanrı ve hayaletler de özel gölge başlarına sahiptir.

Genel kullanımlı gölge tasvirler, tiyatro sınıflarına göre yapılmış gölge tasvirleridir ve sahnede farklı oyunlarda aynı sınıfa ait karakterler tarafından kullanılabilen gölge tasvirleridir. Yongxing İlçesi, Niu Tou Xia Köyü’nden He Xiyounun gölge oyunu grubunun kullanımı için yapılmış bir “barbar general” gölge tasviridir. Bu gölge tasvir, oyunlarda ortaya çıkan azınlık etnik grubundan önemli generaller tarafından kullanılabilir. Ayrıca, *gölge tasvirler arasında Sheng, Dan, Chou gibi yüz maskeleri ve gölge tasvirler genel olarak kullanılır.*⁴³²

Sonuç olarak, gölge oyunu tasvirlerinin sınıflandırılması, sanatın zenginliğini ve karakter çeşitliliğini ortaya koymaktadır. Özel kullanımlı tasvirler, belirli karakterlerin derinlemesine canlandırılmasına olanak tanırken, genel kullanımlı tasvirler, esneklik ve tekrar kullanım avantajı sunar. Bu sınıflandırma, gölge oyunu sanatının hem estetik hem

⁴³⁰ Wei, 2020, age. s. 48.

⁴³¹ Wen, 2014, age. s. 77.

⁴³² Zhang, 2010, age. s. 278.

de pratik açıdan nasıl şekillendiğini göstermektedir.

(3) Karakterlerin Mesleğine Ve Sosyal Statüsüne Göre Sınıflandırması:

Bu aslında, sanatçıların kendi yaşam bilgilerine dayanarak oyun karakterlerini (tanrılar ve canavarlar dahil) meslekleri, sosyal statüleri vb. açısından sınıflandırmasıdır.⁴³³ Bu konuda, Wei Liqun “işçi, çiftçi, tüccar, öğrenci”, “hizmetçi, büyücü, di, tian”, “Budist, Taoist, hayalet, kahraman”, “fakir, zengin, yetkili, kral” olmak üzere dört ana kategori altında Hengshan gölge oyununu çok detaylı bir şekilde tanıtmıştır.⁴³⁴ Örneğin, “hizmetçi, büyücü, Di, Tian”nde “hizmetçi”, hizmetçiler ve düşük statülü kişileri ifade eder, örneğin hizmetçi kızlar, yolu açan kişiler, gece devriyeleri, kılıç taşıyanlar, kapı bekçileri, mutfak, çayhane, çamaşırhane çalışanları ve çay servisi yapan hizmetçiler; “büyücü”, fal bakıcıları, falcılar, büyü yapanlar, ayaküstü doktorlar, feng shui ustaları ve gezgin savaşçıları ifade eder; “Di”, cehennemdeki Yama Kralı, hakimler, su altı dünyasındaki Ejderha Kral, prensler, karides askerler ve balık generalleri gibi karakterleri; “Tian” ise çeşitli gök tanrılarını ifade eder, örneğin Yüce İmparator, Kraliçe Anne, gök askerleri, altın çocuk ve yeşim kızlar vb.⁴³⁵

Sonuç olarak, karakterlerin mesleklerine ve sosyal statülerine göre yapılan bu sınıflandırma, gölge oyunu sanatının zengin karakter yelpazesini ve toplumun farklı kesimlerini nasıl temsil ettiğini göstermektedir. Bu yöntem, sadece karakterlerin görsel ve performatif özelliklerini belirlemekle kalmaz, aynı zamanda toplumun sosyal yapısını ve kültürel değerlerini de yansıtır. Gölge oyunu sanatında bu tür sınıflandırmalar, hem izleyicinin karakterleri daha iyi anlamasını sağlar hem de sanatın anlatım gücünü artırır.

(4) Gölge Figürlerin Kostümlerine Göre Sınıflandırılması:

Çin tiyatrosunda karakterlerin sosyal statülerini, karakter türlerini ve ruhsal niteliklerini en doğrudan yansıtan araçlardan biridir ve güçlü bir biçimsel ve sembolik

⁴³³ Wen, 2014, age. s. 103.

⁴³⁴ Wei, 2020, age. s. 31.

⁴³⁵ Zhang, 2010, age. s. 232.

özellikle sahiptir. *Kostümlerin süslemesine göre, gölge figürler cübbe türü, kat kat giysi türü, yelek türü, saray kıyafeti türü, dövüş kıyafeti türü, sıradan kıyafet türü, çıplak vücut türü gibi kategorilere ayrılabilir.*⁴³⁶ Yang Fei'in "Shaanxi Gölge Oyunu Sanatı" araştırmasına dayanarak, Shaanxi gölge figürlerinin kostüm kategorileri ve özellikleri aşağıda listelenmiştir:

Shaanxi Gölge Oyunu Karakterlerinin Kostüm Kategorileri ve Özellikleri

Ana Kategori	Alt Kategori	Kıyafet Özellikleri	Uygun Karakter Tipleri
Cübbe	Sarı Ejderha Cübbesi	Beş pençeli altın ejderha işlemeli, sarı renk, ayak bileklerine kadar uzunluk	İmparator
	Diğer Renkli Ejderha Cübbeleri	Dört pençeli ejderha işlemeli, yuvarlak yaka ve geniş kollar	Prensler, vezirler, büyük komutanlar
	Erkek Piton Cübbesi	Tek ejderha desenli, renge göre farklı anlamlar taşır. Kırmızı cübbesi, imparatorluktan sonra en yüksek soylu memur tarafından giyilir, yeşil cübbesi savaş memuruna, siyah cübbesi hem sivil hem askeri komutana, beyaz cübbesi genç ve yetenekli büyük komutanlar tarafından giyilir.	Sivil ve askeri büyük komutanlar, soylu ve komutanlar
	Kadın Piton Cübbesi	Erkek piton cübbesinden daha kısa, anka kuşu ve çift ejderha top oyunları motifleri ile süslenmiş, özellikle uçan anka kuşu ve tek ejderha ön plana çıkar.	İmparatoriçe Anası, İmparatoriçe, soylu kadınlar, kadın komutanlar
Memur Elbiseler	Sivil Memurlar	Birinci Sınıf Sivil Memur Turna İşlemeli Askeri Memur Kirin İşlemeli	Görevli rütbesi ve statüsünün
		İkinci Sınıf Sivil Memur Hindi İşlemeli Askeri Memur Aslan İşlemeli	yüksekliğini kıyafet rengiyle
		Üçüncü Sınıf Sivil Memur Tavuskuşu İşlemeli Askeri Memur Leopar İşlemeli	belirlemektedir
		Dördüncü Sınıf Sivil Memur Kaz İşlemeli Askeri Memur Kaplan İşlemeli	Mor: Baş vezir, devlet büyüğü
	Askeri Memurlar	Beşinci Sınıf Sivil Memur Beyaz Sülün İşlemeli Askeri Memur Ayı İşlemeli	Kırmızı: Teftiş memuru, birincilik kazanan öğrenci
		Altıncı Sınıf Sivil Memur Balıkçıl İşlemeli Askeri Memur Panter İşlemeli	Mavi: İlçe yöneticisi, eyalet valisi
		Yedinci Sınıf Sivil Memur Çulluk İşlemeli Askeri	Siyah: Postane şefi,

⁴³⁶ Yang, 2008, age. s. 89.

		Memur Gergedan İşlemeli	kapı muhafızı.
		Sekizinci Sınıf Sivil Memur Sarı Bülbül İşlemeli Askeri	
		Memur Gergedan İşlemeli	
		Dokuzuncu Sınıf Sivil Memur Keklik İşlemeli Askeri	
		Memur Deniz Atı İşlemeli	
Kaftan	Uzun Kaftan	“Büyük Kaftan” olarak da adlandırılır; erkek ve kadın için, yuvarlak yaka ve sıkı kollar, geniş bel ve öne doğru çıkıntılı	Komutan, General
	Kısa Kaftanlar	Balık pulu desenli; erkek ve kadın için	Yardımcı komutanlar veya takip eden subaylar
Günlük giysi	Soylu kişilerin günlük giysisi; çok sayıda farklı isim ve kişinin sosyal statüsüne göre değişen biçimlerde		
Etekler	Erkek Etekleri	Büyük yaka, ayak bileklerine kadar uzunluk	Kahramanlar, yiğitler, asil kişiler
	Kadın Etekleri	Yuvarlak yaka, düğmeli ve bağcıklı iki çeşit, ön kısımda bağlı	Genç kadınlar, bayanlar

Ancak gerçekte, halk sanatçılarının gölge tasvirlerini sınıflandırmasında katı bir standart yoktur; hem statü ve mevki gibi unsurlara göre (örneğin, imparator, mareşal, sivil ve askeri yetkililer, farklı rütbelere, sıradan askerler vb.) hem de rollerine göre (örneğin, ana kadın karakter, genç erkek karakter, yaşlı kadın karakter vb.) ve hatta gölge tasvirlerinin giysilerine göre (örneğin, uzun cüppe, kaftan vb.) ayırım yaparlar. Shaanxi gölge oyunu ekibi yukarıdaki tabloda gösterildiği gibi bunun bir örneğidir.

Sanatçılar gölge tasvirlerini sınıflandırma konusunda katı standartlara sahip olmasa da, kendilerine özgü bir sınıflandırma sistemleri vardır. Bir gölge kutusunda, genellikle bir çift ahşap sandık, gölge perdesi ve erhu dışındaki tüm aletleri saklamak için kullanılır. Bu sandıklardan biri ana olarak müzik aletleri, perde ve performans metinlerini saklamak için kullanılırken, diğeri gölge figürlerini saklamak için kullanılır. Gölge figürleri katmanlı ve sınıflandırılmış bir şekilde saklanır. Bu düzenleme, dağımıklığı önler ve performans öncesi hızlı bir şekilde sahneyi kurma ve performans sonrası hızlıca toplama imkânı sağlar.⁴³⁷

Sonuç olarak, gölge tasvirlerinin sınıflandırılmasında belirli katı kurallar olmasa

⁴³⁷ Wei, 2005, age. s. 169.

da, sanatçılar kendi pratik ve işlevsel düzenlemelerini oluşturmuşlardır. Bu düzenleme, performansların daha etkileyici ve organize olmasını sağlar, izleyicilerin sahneye daha kolay adapte olmasına yardımcı olur ve gölge oyunu sanatının zenginliğini ve derinliğini korur. Bu esneklik ve düzen, gölge oyunu sanatının sürekliliğini ve gelişimini destekleyen önemli bir faktördür.

II.4.2.2 Qie mo (Mekân Tasvirleri)

Gölge oyunu sahnesinin estetik ve anlatı bütünlüğünü sağlamak için kullanılan çeşitli dekoratif unsurlar ve araç gereçler, gölge oyununun görsel etkisini güçlendirir. *Qie mo, gölge oyun sahnesinde kullanılan basit dekorasyonlar ve performans sırasında kullanılan bazı araç gereçlerdir.*⁴³⁸ Gölge oyunu, özel bir tiyatro sanatı olarak, sanatçılar hikâye gereksinimlerine göre bazı ilgili sahne malzemelerini oyma ve sahnede sergileme işlemi yaparlar. Çin gölge oyunu truplarının kullandığı Qie mo, aşağıdaki kategorileri içerir:

(1) Açılış öncesi “sahne düzenleme” nesneleri. Yani, ana oyun başlamadan önce, ön sahnede gölge tasvirlerin düzenlenmesi veya “açılış” sırasında gölge penceresine yerleştirilen dekor parçaları. Bu gelenek, her yerdeki gölge oyunu truplarında bulunur, ancak hangi dekor parçalarının yerleştirildiği trupa göre farklılık gösterir: Bazıları ibadet sırasında kullanılan tütsü sunaklarını, bazıları iyi şans dileklerinin yazılı olduğu afişleri, bazıları oyma işi güzel çiçek saksıları veya mitolojik figürleri yerleştirir.

(2) Silahlar: Gölge oyunu, tarihi destanlar, kahraman efsaneleri, resmi dava hikâyeleri gibi konuları sever ve bu hikayelerde sıklıkla savaşlar, dövüş sahneleri bulunur, bu yüzden gölge oyunu sandıkları çeşitli silahlar içerir: kılıçlar, mızraklar, ciritler, kırbaçlar, çekiçler, baltalar vb. onlarca çeşit. Bu silahlar bazen bambu veya ahşap çubuklarla oyularak, bazen de sert kâğıt veya deriden yapılır. Çeşitli silahlar, performans sırasında genellikle özel bir ambalajda saklanır ve performans sırasında

⁴³⁸ Zhang, 2010, age. s. 175.

bambu tüplerle sol ön sahnedeki gölge standına asılırı.⁴³⁹

(3) Günlük yaşam eşyaları. Tencere, çanak, kepçe, sürahi, çaydanlık, şarap bardağı, altın ve gümüş paralar, çiçek saksıları, yelpazeler vb.

(4) Mobilyalar: Masa, sandalye, sehpa, yatak dolabı, ekranlar vb.

(5) Yaygın hayvanlar: Domuzlar, atlar, inekler, koyunlar, yılanlar, kurbağalar, kaplumbağalar, tavşanlar, kaplanlar, kurtlar, çakallar, parsalar; ayrıca, mitolojiden ve halk hikayelerinden ejderhalar, anka kuşları, kirinler vb., trupların vazgeçilmez Qie molarıdır.

(6) Çiçekler, bonsailer. Bu kategori ve dördüncü kategori Qie moları, kuzeydeki gölge oyunlarında yaygındır ve oymacılıklarıyla nadir sanat eserleridir.

(7) Büyük yapılar: Evler, kuleler, köşkler, tapınaklar, kaleler vb.

(8) Resmi işler için kullanılan eşyalar: Kutsal fermanlar, dava dosyaları, yönetim levhaları vb. Bunlardan dava dosyası genellikle bir tam sahne parçasıdır, masanın üzerinde mühürler, kalemlikler, kalem standları, emir okları ve mürekkep taşları oymalıdır.

(9) Eğitim malzemeleri genellikle entelektüeller tarafından kullanılan aletler, kalem, mürekkep, kâğıt, mürekkep taşı gibi dört hazinedir. Ayrıca buna bağlı kitaplar, durum kağıtları, mektuplar vb.

(10) İyi dileklerin yazılı olduğu afişler, ibadet malzemeleri.”Gökten bereket”, “Başarıya tek sahip olma”, “Şans Doğu Denizi kadar büyük”, “Ömür Güney Dağı kadar uzun” vb.; ibadet malzemeleri, tütsü brülörleri, mumluklar, ruh çağırma bayrakları, ruh tahtaları vb.

(11) Meteorolojik öğeler: Güneş, bulutlar, şimşekler vb.

(12) Özel sahne tasvirleri: Bu tür Qie moları bazı özel sahne parçalarını içerir, ejderha yakalamak, aslan dansı, topluluk dansları, imparatorun ve yetkililerin alay takımları, tahtirevan taşıyan hamallar, düğün ve cenaze törenleri, cennet ve cehennem

⁴³⁹ Wei, 1998, age. s. 267.

sahneleri vb. Bu tür Qie moları büyük olduğu ve oymacılığı ince olduğu için, genellikle trupların en değerli parçalarıdır.⁴⁴⁰

Bu Qie moları kullanılmadığında, sanatçılar bunları bir araya getirip kategorilere ayırır ve çantalar veya kutularla sınıflandırılarak saklanır. Bazı sanatçılar bu Qie molarını saklamak için kullanılan kapları oldukça rastgele seçer, bazıları kutular içinde özel küçük bölümler yaparak sınıflandırır, bazıları ise kendi yaptıkları kâğıt kutularda saklar veya rastgele küçük hediye kutuları, meyve kutuları, meyve tepsileri ile saklar.⁴⁴¹

Qie mo'ların saklanma ve düzenlenme yöntemleri, gölge oyunu sanatçılarının bireysel yaratıcılıklarını ve pratik çözümlerini yansıtır, bu da bu geleneksel sanat formunun sürekliliğine ve canlılığına katkıda bulunur.

II.5. Tasvirlerin Oyma İşlemi

Gölge oyunu aksesuarlarının oyma işlemi, Çin gölge oyunu tarihi boyunca çok yüksek bir sanatsal yaratıcılık gerektiren bir süreçtir. Kullanılan malzemelerin değişimiyle birlikte, oyma teknikleri de doğal olarak farklılık gösterir. Gölge oyununun oyma tekniklerini tanıtmadan önce, gölge tasvirlerin oyma işlemi için kullanılan malzemeler hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir.

II.5.1 Tasvir Oyma Malzemeleri

Çin gölge oyununun yapım malzemeleri farklı tarih dönemlerinde değişiklik göstermiştir ve farklı bölgelerde de çeşitlilik göstermiştir. Mevcut tarihî kayıtlar, Song Hanedanı döneminde gölge oyununun ilk olarak kâğıttan yapıldığını, daha sonra koyun derisine geçildiğini belirtmektedir.⁴⁴² Nan Song dönemine ait Wu Zimu'nun "Meng Liang Lu" adlı eserinde, "Gölge tasvirlerin oyma işlemi yapan kişiler, Yuan Bianjing'de başlangıçta düz kâğıt kullanarak oyma işlemi yapmış, daha sonra daha yetenekli ve ustaca işçilikle koyun derisinden şekiller oymaya başlamışlardır, bu şekilde

⁴⁴⁰ Zhang, 2010, age. s. 201-237.

⁴⁴¹ Zhang, 2010, age. s. 167.

⁴⁴² Wang, 2021, age. s. 81.

renklendirilerek hasar görmeleri engellenmiştir” denmektedir.⁴⁴³

Yuan ve Ming Hanedanlıklarının erken dönemlerinde gölge tasvirlerin oyma malzemeleri hakkında yeterli belge bulunmamaktadır, ancak önceki ve sonraki durumlara bakıldığında, kullanılan malzemelerin Song Hanedanı dönemiyle benzer olduğu düşünülebilir. *Ming Hanedanlığının sonları ve Qing Hanedanlığı döneminde, kültürel eserler ve belgeler bu dönemde oyma malzemelerinin çeşitlendiğini, koyun derisi, sert kâğıt, sığır derisi ve eşek derisi gibi malzemelerin kullanıldığını göstermektedir.*⁴⁴⁴

Çin Cumhuriyeti (Tayvan) döneminde, gölge tasvirlerin oyma malzemeleri belirli bölgelerde değişiklik göstermiştir.⁴⁴⁵ Örneğin, Shanxi’nin Jiangxian bölgesinde demir levhadan yapılmış gölge tasvirlerin bulunduğu belirtilmiştir.⁴⁴⁶ Ayrıca 20. yüzyılın 30’lu yıllarında, ünlü tiyatro tarihçisi Dong Meijian (1907-1980) Hunan’ın Hengyang kentinde ve meslektaşlarıyla birlikte yerel gölge oyunu malzemelerinde bir yenilik yapmış, yani atık film şeritlerini oyma malzemesi olarak kullanmış ve bu yenilik oldukça başarılı olmuş ve günümüze kadar etkisini sürdürmüştür.⁴⁴⁷ İlginç bir şekilde, günümüzde Hunan bölgesinde tamamen şeffaf film şeritleriyle kesilip çizilen gölge tasvirler nadirken, komşu Hubei eyaletinin Tianmen, Yunmeng gibi yerlerinde tamamen şeffaf film şeritleriyle kesilip boyanan gölge oyunları her yerde görülebilir.⁴⁴⁸

Yeni Çin’in kurulmasının ardından, sanatçılar üretim maliyetlerini düşürmek için dışarıdan deneyimleri örnek alarak önce kâğıdı malzeme olarak kullanmışlardır. Kâğıt kolayca kırıldığı için ince naylon kullanılmaya başlanmıştır.⁴⁴⁹ Daha sonra, sanatçılar yerel olarak daha iyi bir malzeme keşfetmişler: *plastik film*.⁴⁵⁰ Bu malzeme, bir tür

⁴⁴³ Wei, 1999, age. s. 72.

⁴⁴⁴ Wei, 1998, age. s. 331.

⁴⁴⁵ Wei, 2005, age. s. 81.

⁴⁴⁶ Wei, 2015, age. s. 34.

⁴⁴⁷ Dong, 2013, age. s. 92.

⁴⁴⁸ Yang, 2013, age. s. 82.

⁴⁴⁹ Huang, Yan. (2013). *中国皮影制作技法集锦 (Çin Gölge Oyunu Yapım Teknikleri Derlemesi)*. Hangzhou: 中国美术学院出版社 (Çin Sanat Akademisi Yayınevi). s. 87.

⁴⁵⁰ Huang, 2013, age. s. 122.

sanayi atığı olmasına rağmen, gölge tasvirlerin üretimi için oldukça iyi bir malzemedir. Öncelikle, bu malzeme kolayca bulunabilir ve ucuzdur. Yunmeng film fabrikası, bu plastik filmi sanayi atığı olarak işler, plastik film her kilosu birkaç yuan, bir kilo on gölge tasviri yapabilir; *oysa bir gölge tasviri yapmak için üç yaşında bir sığır derisi kullanılmalı, iyi bir sığır derisi yüzlerce yuan tutar, işlendikten sonra yapılabilecek gölge tasvir sayısı oldukça azdır.*⁴⁵¹ İkincisi, bu malzeme sığır derisi gibi işlenmesi gerekmeyen, işleme süreci daha basit bir malzemedir. Üçüncüsü, bu malzemenin oyma işlemi de daha kolaydır. *Plastik film çok ince ve neredeyse şeffaftır, oyma işlemi sırasında yalnızca üzerine çizilmiş modelin üstüne yerleştirilir, kalemle çizilip şekillendirildikten sonra kesilip boyanabilir, gölge ve kabartma oyma teknikleri gerekmez. Ayrıca, geleneksel gölge tasvirlerin saklanması kolay değildir.*⁴⁵²

Çin'in çoğu bölgesinde mevsim sıcaklık değişiklikleri oldukça büyüktür, deriden yapılmış gölge tasvirler, ilkbahar ve yaz aylarında nemden korunmalı, sonbahar ve kış aylarında kolayca kırılabilir. Ancak plastik film bu tür bir eksikliğe sahip değildir. *Yunmeng'de gölge tasvir malzemelerindeki yenilik, gölge tasvir yapımını büyük ölçüde kolaylaştırmıştır, ancak bu yenilik aynı zamanda geleneksel deri işçiliği ve gölge oyunu oyma sanatının kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasına neden olmuştur.*⁴⁵³

20.yüzyılın 50'li yıllarından sonra, çeşitli bölgelerde gölge tasvir yapım malzemeleri daha da çeşitlilik göstermiştir, genel olarak *Dongbei, Xibei, Huabei gibi yerler deri malzemeleri tercih ederken, Hunan'ın çoğu bölgesi ve Anhui, Guangdong, Fujian, Shandong gibi illerin bazı bölgeleri sert kâğıt, sığır derisi vb. kullanmışlardır.*⁴⁵⁴ Hunan bölgesinde sanatçılar esas olarak sert kâğıt, sığır derisi kullanmaktadır, ayrıca şeffaf film, plastik film, cam film, selüloid de kullanılmaktadır.⁴⁵⁵

⁴⁵¹ Shen, 2004, age. s. 71.

⁴⁵² Wei, 1998, age. s. 254.

⁴⁵³ Zhao, 2020, age. s. 67.

⁴⁵⁴ Huang, 2013, age. s. 104.

⁴⁵⁵ Xiao, Yan. (2017). “湖南衡山皮影戏及其音乐传承 (Hunan Hengshan Gölge Tiyatrosu ve Müzik

Çin gölge oyunu sanat tarihine genel bir bakış, *eski zamanlarda gölge oyunu yapım malzemelerinin esas olarak deri ve sert kâğıttan oluştuğunu, sonraları bazı diğer malzemelerin ortaya çıktığını, ancak etki alanlarının genellikle sınırlı olduğunu göstermektedir.*⁴⁵⁶ Çin gölge oyunu esas olarak hayvan derisinden yapılmakla birlikte, kâğıttan yapılanları da vardır. Ancak bu tezde ana odak Türkiye ile Çin gölge oyunu karşılaştırması olduğundan, kâğıttan yapılan gölge tasvirlerin oyma yöntemleri üzerinde durulmayacaktır.

II.5.2. Tasvirlerin Oyulması

Gölge tasvirlerin hayvan derisinden oyması, esas olarak sığır ve eşek derileri kullanılarak yapılmakta, nadiren koyun veya köpek derisi kullanılmaktadır, ancak bu pek yaygın değildir.⁴⁵⁷ Günümüzde, Luanzhou gölge ekolünün yayıldığı bölgeler (Pekin, Hebei, Kuzeydoğu'nun üç eyaleti, İç Moğolistan) eşek derisi oyma işlemi için kullanılırken, diğer çoğu bölge sığır derisini kullanmakta veya sığır derisine geçiş yapmaktadır.⁴⁵⁸ Farklı bölgelerdeki gölge tasvirlerin oyma işlemleri, temelde benzer süreçleri takip etmekle birlikte, belirli uygulamalarda bazı farklılıklar göstermektedir.

Gölge tasvirlerin oyma işlem süreci genellikle benzerdir ve aşağıdaki altı aşamayı içerir: deri işleme, taslak çizimi, oyma, boyama, suyunu alma, ciltleme.⁴⁵⁹

(1) Deri İşleme: Derinin işlenmesi, gölge tasvirlerin oyma kalitesini doğrudan etkiler. Deri seçiminde hayvan çok önem arz eder:

*Bir ila üç yaşındaki süt danasının derisi en iyisidir, 4-6 yaşındaki sığır derisinin 1/3'ü atılmalı, sadece 2/3'ü kullanılabilir, özellikle sığırın karın bölgesindeki deri çok kalındır, sarı sığır derisi en iyisidir, bazı yaşlı sanatçılar siyah sığır derisinin daha iyi olduğunu düşünür.*⁴⁶⁰

Mirası)". 音乐传播 (Müzik İletişim Dergisi), Sayı: 17, s. 55.

⁴⁵⁶ Huang, 2013, age. s. 121.

⁴⁵⁷ Zhang, 2010, age. s. 192.

⁴⁵⁸ Zhang, Dongcai. (2011). 中国影戏声腔综论 (Çin Gölge Oyunu Şan Repertuarı ve Müziği Üzerine Genel Bir İnceleme). 戏剧杂志 (Tiyatro Dergisi), Sayı: 25.

⁴⁵⁹ Huang, 2013, age. s. 137.

⁴⁶⁰ Qi, 1940, age. s. 87.

Deriyi yumuşatmak için seçilen sığır derisi suya konur, çamaşır suyu veya odun külü, kireç vb. eklenir; bu, tüylerin ve deri yüzeyinin temizlenmesi içindir; et kısmı kolayca soyulabilir hale gelene kadar bekletilir.⁴⁶¹ Kışın bir ay boyunca yer altı mahzeninde, yazın ise dışarıda bekletilir; ancak yazın kolayca kokup bozulabilir, en uygun zaman ilkbahar ve sonbahardır, bu mevsimlerde genellikle 7-10 gün gerekir, her gün su değiştirilir ve su değiştikten sonra sadece çamaşır suyu eklenir.⁴⁶²

Deri kazımada, her iki yüzey de kazınmalıdır, genellikle hilal bıçağı, eğik bıçak kullanılır, her santimetre kare için kazınır.⁴⁶³ Deri kazındıktan sonra, deri ip ile gerilir ve gölgede kurutulur. Yazın iki gün yeterlidir, güneşte kurutulmamalıdır çünkü güneş, derinin “patlamasına” (yani kırılğan hale gelip kolayca çatlamasına) neden olur.⁴⁶⁴

(2) Taslak Çizimi: Bu aşamada oymak için çeşitli desenler, yüz maskeleri, kostümler, aksesuarlar gibi desenler, işlenmiş şeffaf derinin altına yerleştirilir ve sonra küçük bir bıçak ile deri üzerine çizilir.⁴⁶⁵

Gölge tasvirler oymadan önce temel taslaklar çizilir, birçok bölgenin oyma sanatçıları ata yadigârı veya öğretmenlerinden kalma gölge tasvirler ve taslak koleksiyonlarına sahiptir.⁴⁶⁶ Bu tür temel taslaklara “Di zi” denir,⁴⁶⁷ bazıları gölge oyunu objeleri, bazıları ise çizimlerdir. Sanatçılar yeni gölge tasvirler oymak için genellikle bu taslaklara göre model alır, ancak bazı yetenekli sanatçılar sanatsal yenilikler yapabilir.⁴⁶⁸

Gölge oyunu oymasının anahtarı, desenin süslemesinin ve düzenlemesinin oyma özelliklerine uygun olması gerektiğidir, desen ve alt deri organik bir şekilde bağlanmalı, hangi kısmın çıkarılacağı, hangi kısmın kalacağı önceden tasarlanmalıdır, bir eser oyma

⁴⁶¹ Huang, 2013, age. s. 142.

⁴⁶² Shen, 2004, age. s. 92.

⁴⁶³ Huang, 2013, age. s. 81.

⁴⁶⁴ Wei, 2005, age. s. 128.

⁴⁶⁵ Huang, 2013, age. s. 82.

⁴⁶⁶ Shen, Wenxiang. (2007). 陕西皮影珍赏(Şaanşi Gölge Oyunu Takdiri). Shaanxi: 文汇出版社 (Wen Hui Yaynevi). s. 32.

⁴⁶⁷ Jiang, 1992, age. s. 72.

⁴⁶⁸ Sun, 2003, age. s. 112.

işlemi tamamlandığında bütün bir birey olmalıdır. Ayrıca, gölge tasvirlerin bağlantı noktalarındaki “yuvarlak hat” sorununa da dikkat edilmelidir, yani gölge tasvirlerin vücut parçaları birleştirildikten sonra, desenler ve yapılar uyumlu bir şekilde ayarlanmalıdır.⁴⁶⁹

(3) Oyma: Gölge tasviri oyma sanatçıları, oyma aletlerine büyük önem verirler ve genellikle yirmiye kadar farklı oyma aleti bulundururlar, bazen bu sayı otuzu aşar. Aletler arasında geniş ve dar ağızlı eğik bıçaklar, düz bıçaklar, yuvarlak bıçaklar, üçgen bıçaklar, çiçek ağızlı bıçaklar gibi çeşitler yer alır ve her birinin kullanım alanı özenle belirlenir.⁴⁷⁰ Şaanşi gölge oyununa örnek olarak, “Şaanşi gölge oyununun temel oyma tekniği ‘deriyi itme ve bıçağı sürüklemeye yöntemi’dir”, sağ el bıçağı şeklin üzerinde tutarken, sol el deriyi itip bıçağı döndürerek oyulur.⁴⁷¹ Aynı zamanda, bıçağın kesme ucu nasıl işlenirse işlensin, düz, sivri veya yuvarlak - bu, farklı nesnelerin şekillerine ve birleşim ihtiyaçlarına göre belirlenmelidir. Kesme uçlarının, gölge tasvirlerini güçlendirmek ve süslemek için özel bir etkisi vardır ve esnek bir şekilde kullanılmalıdır.⁴⁷²

Oyma tekniği ve sırası genellikle aşağıdaki gibi düzenlenir:

*Gölge tasvirlerin baş kısımlarını oymak için, önce gölge tasvirin yüzü, sonra giysi desenleri oyulmalıdır.*⁴⁷³ Sanatçıların insan başı ve yüzü oyması için kullandıkları ezber söz şöyledir: “Önce başlığı oy sonra yüzü, gözleri ve kaşları oydu mu, sonra burun ucunu oy”.⁴⁷⁴ Eğer önce beş yüz organı oyulur ve sonra başlık, yüzdeki ince desenler kolayca kırılabilir.

Farklı bölgelerin gölge oyunları farklı şekillerde olduğu gibi, sığır ve eşek derilerinin deri kalitesi de farklı olduğundan, farklı bölgelerdeki gölge oyunu oyma yöntemleri de farklılık gösterir. Örneğin, *Guanzhong bölgesindeki gölge oyunu oyma*

⁴⁶⁹ Wei, 2005, age. s.132.

⁴⁷⁰ Yang, 2008, age. s. 37.

⁴⁷¹ Shen, 2007, age. s. 49.

⁴⁷² Shen, 2007, age. s. 82.

⁴⁷³ Zhang, 2010, age. s. 59.

⁴⁷⁴ Wei, 2015, age. s. 211.

yöntemi ve prosedürü önce göz delip sonra oyma yapılır. Yani, ihtiyaca göre özel yapılmış bir çekiçe çeşitli şekillerde delikler açılır, sonra gerekli çizgi ve motifler bıçakla oyulur.⁴⁷⁵ Donglu bölgesindeki gölge oyunu için kullanılan bıçaklar arasında yuvarlak, yarı yuvarlak, çiçek bıçağı vb. olmak üzere ondan fazla tür vardır. Büyük gözleri gibi ejderha gözü, at gözü, balık pulu da bıçakla oyulabilir.⁴⁷⁶ Bıçaklar esas olarak düz ve sivri bıçak olmak üzere yirmiden fazla çeşittir. Düz bıçakların çapı 0.1 milimetreden 2.5 milimetreye kadar değişir, on iki veya on üç tanedir, kaplumbağa kabuğu, balık pulu, “3” gibi şekillerin oyması düz bıçakla yapılır; sivri bıçak, peoni gibi özellikle ince çiçek şekillerinin oyması için kullanılır, yarım sivri bıçak saç, bıyık gibi iplik çekme işleri için kullanılır, kolayca kırılmaz.⁴⁷⁷

Eskiden, sanatçılar deriyi hazırlamaktan oymaya, ciltlemeye kadar tüm işlemleri elle yaparlardı, ancak bilim ve teknolojinin gelişimiyle birlikte, *sanatçılar bazı makineleri iyileştirerek gölge oyunu oyma işlemini mekanize ettiler.*⁴⁷⁸ Bu, işçilik süresini büyük ölçüde azalttı ve çalışma verimliliğini artırdı.

(4) Boyama: Yani oyulmuş gölge oyunu kalıplarına renk verme işlemi.

Gölge oyunu oyulduktan sonra, yüzeyi düzleştirilip parlatıldıktan sonra boyanabilir. *Ana renkler siyah, yeşil, kırmızı, sarı vb.’dir. Oyulmuş sade gölge tasvirler, iki yüzeyine de renk uygulanarak gölge figürlerinin canlılığı ortaya çıkarılmalıdır.*⁴⁷⁹

Boyama işlemi yoğun ve açık olmak üzere ikiye ayrılır, teknikler arasında düz boyama ve degrade boyama yer alır.⁴⁸⁰ Düz boyama, rengin deriye eşit bir şekilde yayılmasıdır; degrade boyama ise farklı boyutlardaki fırçalar kullanılarak renklerin yumuşatılması, ardından oyma parçalarının her bir bölümüne ihtiyaca göre renklerin ton değişiklikleriyle ayrı ayrı uygulanmasıdır. Geleneksel boyalar, geçmişte halk arasında yaygın olarak kullanılan “pin se” renkleri idi, sonraları şeffaf su bazlı boyalara geçildi.

⁴⁷⁵ Wen, 2014, age. s. 102.

⁴⁷⁶ Yu, 1996, age. s. 127.

⁴⁷⁷ Wu, 2009, age. s. 178.

⁴⁷⁸ Xi, 2020, age. s. 103.

⁴⁷⁹ Bu, 2013, age. s. 192.

⁴⁸⁰ Jiang, 1992, age. s. 237.

Bu boyaların renk saflığı yüksek ve şeffaflığı güçlüdür. Boyarken genellikle saf renkler kullanılır, karışık renkler kullanılmaz, bu yüzden gölge oyununun renk etkisi çok güçlüdür.⁴⁸¹ Boyama işlemi, öncelikle gözler, saçlar, dudaklar, yüz gibi renklendirilmesi gereken alanlar belirlenir, diğer bölümler ise kırmızı, yeşil, siyah gibi renklerin bir arada kullanımıyla tamamlanır.⁴⁸² *Günümüzde gölge oyunu boyaması, geleneksel renk tonlarına ek olarak mavi, mor, sarı gibi renkler de kullanılarak yapılır.*⁴⁸³ Renklendirme işlemi hakkında Wei şunları aktarmaktadır:

*Renklendirme işlemi tamamlanan gölge tasvirler preslenip kurutulduktan sonra yağlanabilir. Yağlamanın amacı, gölge tasvirlerin daha şeffaf, dayanıklı ve eklem hareketlerinin daha kolay olmasını sağlamaktır. Erken dönemlerde tung yağı kullanılırken, daha sonra berrak verniğe geçilmiştir. Yağlanmış gölge oyunu havadar bir odada gölgede kurutulur.*⁴⁸⁴

Çin’de gölge oyununun yaygın olduğu çok geniş bir coğrafyada, farklı kültürel etkiler altında, her bölgenin sanatçıları renk kullanımında kendine özgü özelliklere sahiptir. Örneğin, Henan Luo Dağı’ndaki gölge oyununun renk kullanımı özellikleri şunlardır:

1- Renkler genellikle sabittir, ana renkler kırmızı, sarı, yeşil, beyaz, siyahtır.⁴⁸⁵

2- Renkler canlıdır. Geleneksel boyalar arasında bakır yeşili, gamboge, magenta tercih edilir, çünkü Luo Dağı gölge oyunu sığır derisi üzerine çizilir, sığır derisinin belli bir şeffaflığı vardır, gölge penceresinde zengin renklerini gösterebilmek için yüksek şeffaflık ve saflıkta boyalar kullanılmalıdır.⁴⁸⁶

3- Cesurca zıt ve tamamlayıcı renkler kullanılarak güçlü bir kontrast etkisi yaratılır, böylece resmin renkleri canlı ve parlak olur.

Luo Dağı gölge oyununun renk kontrastı güçlü olmasına rağmen, her karakterin modelinde bir ana renk tonu vardır; kırmızı ejderha cüppesinin ana rengi kırmızıdır, üst kısmın ejderha figürü kırmızı olarak çevrelenmiş, alt kısmın çiçekleri kırmızı, etrafındaki yapraklar yeşil, pantolonun deniz

⁴⁸¹ Jiang, 1992, age. s. 242.

⁴⁸² Jiang, 1992, age. s. 251.

⁴⁸³ Xi, 2020, age. s. 99.

⁴⁸⁴ Wei, 2005, age. s. 178.

⁴⁸⁵ Wu, 2009, age. s. 84.

⁴⁸⁶ Wu, 2009, age. s. 92.

*dalgası deseni mavi ile doldurulmuş, kolların rengi de büyük oranda kırmızıdır ve sadece manşetler diğer renklerle süslenmiştir. Sanatçılar, ana renge karşıt renk bloklarının alanını kontrol ederek ana temayı öne çıkarırlar.*⁴⁸⁷

4- Renklerin kombinasyonuna dikkat edilir, halk arasında kırmızı, mor, siyah “sert” renkler, sarı, yeşil, pembe “yumuşak” renkler olarak kabul edilir; boyama işlemi sırasında yumuşak ve sert renkler bir arada kullanılarak uyum sağlanır.⁴⁸⁸

5- Sosyal statü ve rütbe gösteren ejderha cüppeleri ve zırhlar detaylıca oyulur ve renklerle canlandırılır, genel halkın giysileri ise daha çok tek renkle, sadece birkaç desen ve renk detayıyla süslenir.⁴⁸⁹

(5) Tasvirleri Kurutma: Her bölgenin sanatçıların kurulma yöntemleri farklıdır, Şaanşi bölgesindeki gölge oyunu için kurutma yöntemleri çeşitlilik gösterir, bazıları gölge oyunu parçalarını ince tahta paneller arasına sıkıştırıp sıcak sobanın üzerine koyar;⁴⁹⁰ bazıları gölge oyunu parçalarını düz bezlerle sarıp elektrikli ütü ile ütüler;⁴⁹¹ başka bir eski yöntem ise toprak veya tuğla kullanarak bir “A” şeklinde yapı oluşturup altına buğday sapı yakarak ısıtır, bir saat süresince suyun çıkarılmasını sağlar.⁴⁹² Tuğlaları yakarken sıcaklığın çok yüksek olmamasına dikkat edilmelidir, aksi takdirde gölge oyunu yanabilir. Ancak sıcaklık yeterince yüksek değilse, gölge oyunu hala kıvrılabilir, bu yüzden ısı işlemi sıcaklığının iyi ayarlanması çok önemlidir.

Tasvirleri kurutmanın başarısı, sıcaklığın doğru ayarlanmasına bağlıdır. Geçmişte sanatçılar sıcaklığı ayarlama yöntemi olarak “parmakla su damlatma” yöntemini kullanırlardı, yani elin parmağını suya veya tükrüğe batırıp ütü üzerine damlatır, suyun değişimini gözlemleyerek sıcaklığı değerlendirirlerdi. Hem su damlasının köpürme büyüklüğünün değişimini hem de suyun buharlaşma hızını

⁴⁸⁷ Han, Dong. (2004). *中国传统民间工艺 (Çin Geleneksel Halk El Sanatları)*. Tianjin: 天津古籍出版社 (Tianjin Antik Kitaplar Yayınevi). s. 182.

⁴⁸⁸ Li, 2013, age. s. 158.

⁴⁸⁹ Li, 2013, age. s. 167.

⁴⁹⁰ Di, 1998, age. s. 199.

⁴⁹¹ Xu, 2015, age. s. 78.

⁴⁹² Yu, 1994, age. s. 52.

gözlemlerler, genellikle istenen sıcaklık yaklaşık 70 derece Santigrat civarındadır.⁴⁹³ Sıcaklık uygun olduğunda, deri suyunu kolayca atar, renk deriye nüfuz eder, gölge oyununun rengi canlı ve solmaz olur, ayrıca tutkal da eriyip derinin gözeneklerini kapatır, böylece gölge oyunu uzun süre deforme olmaz ve kıvrılmaz.⁴⁹⁴

(6) Montaj ve Sabitleme. *Gölge tasvir figürlerinin yapılandırması baş, gövde ve dört uzuv (bilekler, kollar, bacaklar) gibi parçalardan oluşur.⁴⁹⁵ Oyma işlemi sırasında, parçalar ayrı ayrı üretilir, bu nedenle, üretim tamamlandıktan sonra gölge tasvirin parçaları bir araya getirilip dikilir.⁴⁹⁶ Genellikle gölge tasvirin gövdesi torba şeklindedir, başın takılabilmesi için, karakter modellemesini artırmak amacıyla. Diğer parçaların birleşim yerlerinde delikler açılır, iplikle sabitlenir, her bir sabitleme noktası için iki yüzeye birer düğüm atılır, bıçak sapıyla düzleştirilir, bu sayede monte edilen gölge tasvir serbestçe hareket edebilir hale gelir.⁴⁹⁷ Gölge tasvir figürleri, hayvanlar ve bazı aksesuarlar manipülasyon çubuklarının montajını gerektirir.⁴⁹⁸ Çubukların montajı, performans sırasında kullanım kolaylığı içindir, montaj yöntemi ve sayısı farklı bölgelere göre değişiklik gösterir: Şaansı gölge oyunu için örnek verilecek olursa, gölge tasvirin göğsünün önünde dönüş sağlamak için bir, her iki elde hareket sağlamak için birer çubuk monte edilir. Üç bambu çubuk, gölge oyunu karakterinin koşma, ayakta durma, oturma, yatma, yuvarlanma, tırmanma, dövüşme gibi yüzlerce pozisyonu yapmasını sağlar.⁴⁹⁹*

II.6. Çin Gölge Oyunu Repertuarı

Uzun tarihi boyunca, Çin'in çeşitli bölgelerindeki sanatçılar sayısız gölge oyunu eseri sergilediler ve kullandıkları gölge oyunu senaryoları büyük farklılıklar gösterdi. *Gölge oyununun repertuarı son derece zengindir, temel olarak popüler romanlara veya*

⁴⁹³ Yu,1998, age. s. 111.

⁴⁹⁴ Wei, 2005, age. s. 195.

⁴⁹⁵ Xu, 2005, age. s. 39.

⁴⁹⁶ Yu,1994, age. s. 82.

⁴⁹⁷ Jiang, 1992, age. s. 132.

⁴⁹⁸ Yang, 2008, age. s. 31.

⁴⁹⁹ Wei, 2005, age. s. 242.

yerel tiyatrolara dayanarak uyarlanır.⁵⁰⁰ Bu özel tiyatro sanatı, tarihi dramalar, kahraman efsaneleri ve mitolojik hikayeleri sergilemek için daha uygundur.

II.6.1 Çin Gölge Oyunu Repertuarının Tema Özellikleri

Çin gölge oyununun repertuarı son derece zengindir. *Bunun nedeni bir yandan gölge oyununun uzun tarihi ve geniş coğrafi dağılımı, diğer yandan da Çin'in çoğu bölgesindeki gölge oyununun yerel tiyatrolarla ilişkili olmasıdır.*⁵⁰¹ Gölge oyunu, yerel tiyatroların vokal ve müzik tarzlarını, aynı zamanda çok sayıda yerel tiyatro eseri ve senaryosunu ödünç alır, uyarlar ve transfer eder.⁵⁰² *Çin gölge oyunu, esas olarak halk arasında yayıldığı için, edebiyatçıların katılımı azdır, bu yüzden senaryoların çoğu yenilikçi değil, transfer, ödünç alma ve uyarlamadır ve birçok senaryo belirgin halk edebiyatı özellikleri gösterir.*⁵⁰³ 1936'da, Tang Jiheng Luanzhou gölge oyunu repertuarının kaynaklarına ilişkin görüşlerini yayımladı. Tang Jiheng, "Repertuarı oluşturmanın aşağıdaki üç türden biri olmadığını, yani tamamen orijinal olanlar, romanlardan uyarlananlar ve tiyatrodan uyarlananlar" olduğunu ve "genellikle repertuarların bir kaynağa veya dayanağa sahip olduğunu" belirtti ve "tamamen orijinal olanların en az olduğunu" düşündü.⁵⁰⁴ Tang'ın çalışması, gölge oyunu temalarının kaynak özelliklerini temelde ortaya koymaktadır; tarihi anlatılar, kahraman efsaneleri, hukuk romanları vb. gibi birçok gölge oyunu eseri uyarlamadır ve yerel tiyatrolardan uyarlanmıştır, ve tamamen gölge oyunu sanatçıları tarafından yaratılanlar oldukça nadirdir.⁵⁰⁵

Zhao Jianxin, *Gansu gölge oyunlarının konu kaynaklarını inceledi ve bunların bazılarının eski romanlara veya hikayelere dayandığını, "Üç Krallık Oyunları",*

⁵⁰⁰ Bu, 2013, age. s. 91.

⁵⁰¹ Bu, 2013, age. s. 5.

⁵⁰² Zheng, 2010, age. s. 38.

⁵⁰³ Shi, Juanru. (2012). *陕西皮影戏剧本整理与研究 (Şansi Gölge Oyunu senaryolarının derlenmesi ve araştırılması)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi). s. 88.

⁵⁰⁴ Tang, Jiheng. (1936). "中国地方剧研究之一：滦州影戏 (Çin Yerel Tiyatrosu Araştırmaları Bir: Luanzhou Gölge Oyunu)". *中法大学月刊 (Zhong-Fa Üniversitesi Dergisi)*, Sayı: 12, s. 93.

⁵⁰⁵ Tang, 1936, age. s. 3.

“Batı’ya Yolculuk Oyunları”, “Fengshen Yanyi Oyunları” gibi; bazılarının tarihi hikayelerden veya efsanelerden uyarlandığını, “Fu Guitu”, “Wu Jinshi” gibi; bazılarının Qing dönemi tarihinden veya efsanelerinden alındığını, “Zheng Jinchuan”, “Zhan Mingze”, “You Jiumen”, “Zheng Beita” gibi; bazılarının popüler tiyatrolardan, özellikle kuzeybatıda yaygın olan Qin operalarından alındığını, “Han Yuanshan”, “San Xia Yin” gibi; bazılarının dini metinlerden geliştiğini, “Ma Wang Juan”, “Shan E Juan”, “Yao Wang Juan” gibi; ve bazılarının yerel gölge oyunu sanatçıları tarafından yaratıldığını, “Xi Jing Ji”, “Shuang He Zhu”, “Zhong Yi Xian” gibi belirtti. Bu da, erken dönem Longdong güney gölge oyunlarının konu ve repertuarılarının çoğunlukla taşınmış ve uyarlanmış olduğunu gösterir.⁵⁰⁶

Bu tartışmalar kesinlikle değerlidir, ne yazık ki bunlar çoğunlukla belirli bir bölgedeki gölge oyunu repertuarıları hakkında olduğundan, kaçınılmaz olarak bazı yanlışlık içerebilir. Ancak gölge oyununun konu içeriğinin zenginliği konusunda, herkes temelde aynı fikirde.

İkincisi, pek çok gölge oyunu repertuarında, tarih, kahraman efsaneleri ve mitolojik hikâyeleri anlatanlar ağırlıktadır. Çin gölge oyunu repertuarının konu içeriği son derece zengindir, bu yukarıdaki kapsamlı ve sistematik olmayan tartışmalardan anlaşılabilir; *hanedan değişimleri, tarihi savaşlar, saray entrikaları, sadakat ve ihanet mücadeleleri, komplo davaları, düşman safına geçiş, erkek-kadın aşk hikayeleri, tanrılar ve canavarlar, masallar ve fabllar vb. tümü mevcuttur.*⁵⁰⁷ Ancak sanatçıların en çok sergilediği, tarih ve mitolojik hikayelerdir, özellikle hanedan oyunları, savaş hikayeleri ve belirli tarihi izler taşıyan kahraman efsaneleri daha fazladır. Bu belki de gölge oyununun kökeninin imparatorlar, generaller, kraliyet sarayları ile ilgili olmasından dolayıdır, bu yüzden gölge oyunu daha çok onların bildiği içeriklerle ilgilenir- savaşlar, imparatorların yükselişi, dava olayları, kahraman efsaneleri, saray

⁵⁰⁶ Zhao, 2007, age. s. 108.

⁵⁰⁷ Wei, 1998, age. s. 182.

yaşamı vb.⁵⁰⁸

Aslında, tarihi belgelere göre, Çin gölge oyunu repertuarındaki en yaygın tür “tarih oyunları”ydı. Çin gölge oyunu sahnesinde başka bir önemli tema ise tanrı ve hayalet hikayeleridi.⁵⁰⁹ Çin Gölge oyunu mitolojik hikâyeleri sergilemeyi sever, bir yandan çeşitli bölgelerde bu tür pek çok oyun olduğu için, Çinlilerin aşina olduğu “Fengshen”, “Xiyu” ve Guanyin Bodhisattva’nın oyunları neredeyse her gölge oyunu grubunun geleneksel repertuarıdır; diğer yandan, birçok oyun mitolojik sahneler içerir.⁵¹⁰ Performans gereksinimleri nedeniyle, gruplar genellikle birkaç mitolojik gölge figürüne sahiptir. Gansu’da bu tür gölge figürleri daha yaygındır, “Kuzey Bin Tanrısall Hayalet Gölge Oyunu” kitabında, yazar Wang Guangpu yaklaşık iki yüz çeşidi mitolojik gölge oyunu tanıttı Hebei Tangshan’da da pek çok mitolojik gölge oyunu vardır.⁵¹¹ Tangshan gölge oyununda tanrı ve hayalet figürleri, cennet, yeraltı dünyası ve çeşitli hayaletler dâhil olmak üzere çeşitli tipleri kapsar. Farklı tanrı ve hayalet türlerinin modelleri belirgin programatik özelliklere sahiptir: Tanrılar, kutsal anneler, periler genellikle lotus, yaprak desenleri taşır; tanrı ve Budist figürler genellikle beş Budist taç veya lotus taşır, Daoist figürler genellikle Daoist sekiz diyagram şapkası taşır.⁵¹²

Üçüncüsü, gölge oyununda birçok “güncel olay oyunu” da bulunmaktadır. Çin gölge oyunu, tarih oyunları, kahraman efsaneleri ve hukuki hikâyeleri sergilemeye odaklanmış olmasına rağmen, güncel olayları işleyen birçok oyun da vardır;⁵¹³ örneğin, 1919’da, Li Dazhao Koreli vatansever Ahn Jung-geun’un Japonya’nın Kore’deki genel valisi Hirobumi Ito’yu suikastı hakkındaki haberlere dayanarak “Ahn Jung-geun’un Hirobumi Ito’yu Suikastı” adlı bir gölge repertuarısı yazdı; ayrıca Leting gölge oyunu

⁵⁰⁸ Wei, 1998, age. s. 198.

⁵⁰⁹ Yang, 2013, age. s. 61.

⁵¹⁰ Wei, 1998, age. s. 103.

⁵¹¹ Wang, Guangpu. (2002). 北邙神怪皮影 (Kuzey Bin Tanrısall Hayalet Gölge Oyunu). Gansu: 甘肃人民美术出版社 (Halk Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 68.

⁵¹² Lu, 2009, age. s. 109.

⁵¹³ Wang, Wenzhang. (2021). 中国大百科全书·戏曲学 (Çin Opera Bilimi Ansiklopedisi). Pekin: 中国大百科全书出版社 (Çin Ansiklopedisi Yayınevi). s. 81.

*sanatçısı Sun Zhaoxiang, Li Dazhao'nun ilhamıyla demokratik devrimi desteklemek için "Saç Kesme" ve "Zhang Wanhao'yu Vurma" adlı iki modern oyun yazdı.*⁵¹⁴

Günümüzde, sanatçılar Çin hükümetinin ilgili departmanlarının taleplerine göre bazı siyasi propagandayı içeren güncel olay oyunları da yaratmaktadır. Örneğin, Shaanxi Eyaleti Hu İlçesi hükümeti, "Bilimsel Gelişim Anlayışını Öğrenme ve Uygulama"yı desteklemek için "Bilimsel Gelişim Anlayışını Derinlemesine Öğrenme ve Uygulama Gölge Oyunu Şarkı Sözleri" adlı sekiz bölümden oluşan bir eser yarattı: 'Hızlı Gelişim, Halk Odaklı', 'Halka Yararlı Politikalar, Yeni Köy Görünümü', 'Köy Kültürü, Kalite Yükseltme', 'Gelenekleri Değiştirme, Yeni Adetler Teşvik Etme', 'Bilimi Yüceltme, Batıl İnançları Kırma', 'Kumara Düşkünlük, Kendine ve Başkalarına Zarar Verme', 'Çevreyi Koruma, Kaynakları Koruma', 'Sosyalist Yeni Köy İnşası "Sekiz Yeni"' vb.⁵¹⁵

Sanatın bu şekilde kullanımı, bir yandan gölge oyunlarının devamlılığını sağlarken, diğer yandan sanatın propaganda aracı haline gelmesi nedeniyle eleştiriler de olabilir. Bu eserler, hem geleneksel sanatın modern toplumda nasıl evrildiğini hem de politik ve sosyal mesajların aktarılmasında nasıl bir araç olarak kullanıldığını göstermektedir.

II.6.2 Çin Gölge Oyunu Repertuarında Biçimler

Genel olarak insanlar, gölge oyunu oyuncularının sahnede yazarın ya da senaristin oluşturduğu veya uyarladığı repertuarı oynadıklarını düşünürler, fakat gerçek durum tam olarak böyle değildir. Çin'nin dört bir yanından gölge oyunu sanatçılarının performansları sırasında kullandıkları "repertuar"ın biçimi büyük farklılıklar gösterir ve çok çeşitlidir.

Çin'in farklı bölgelerindeki gölge oyunu repertuarlarının varlık biçimleri ve görünüşleri tamamen aynı değildir, genel olarak üç durum söz konusudur: Performans

⁵¹⁴ Wang, 2021, age. s. 92.

⁵¹⁵ Wei, 2019, age. s. 163.

sırasında, bazı sanatçılar tamamen (tek bir kelime bile olsa) yazılı bir dayanağa sahip değilken, bazıları oyun özeti bulundurur, bazıları ise sahnede hata yapmamak için tam bir repertuarı takip eder. Bu üç repertuar türünü sırasıyla “ağızdan ağıza”, “özet” ve “tam” repertuar olarak adlandırmaktayız.⁵¹⁶

(a) ”Ağızdan ağıza” repertuarı: Maddi biçim açısından, “ağızdan ağıza” repertuarının bir repertuarı yoktur; varlıkları tamamen sanatçının hafızasına bağlıdır ve bir çeşit “görünmez” repertuar olan usta-çırak arasında, baba-oğul arasında ağızdan ağıza aktarılan bir bilgidir.⁵¹⁷ Bu tür “performans repertuarı”, Qing Hanedanı ve Cumhuriyet dönemlerinde Hebei, Beijing, Dongbei ve diğer bölgelerde “akıcı gölge” şeklinde yaygın olarak popüler olmuştur. Ayrıca, Henan Tongbai, Qinghai’nin doğu bölgesi Hehuang ve Hunan, Hubei’nin birçok bölgesinde de “ağızdan ağıza” durumu bulunmaktadır ve hâlâ bazı sanatçılar bu yöntemi kullanmaktadır.⁵¹⁸ Bu üç repertuar türünün farklı bölgelerdeki varlık biçimlerini ve görünümelerini detaylı olarak inceleyerek, Çin’deki gölge oyunu sanatının çeşitliliğini ve zenginliğini daha iyi anlayabiliriz.

(b) Özet Repertuarı: Özet repertuarı, yalnızca olay örgüsünün genel hatlarını basitçe kaydeden, nadiren veya hiç sahne düzenlemesi içermeyen, şarkı sözleri ve diyaloglar bulunmayan bir repertuardır.⁵¹⁹ Bu forma sahip performans repertuarı, şu anda hâlâ Henan, Hubei, Hunan, Anhui, Qinghai gibi yerlerde yaygın olarak bulunmaktadır.⁵²⁰

(c) Tam Repertuar: Bu, olgun ve tam formda bir repertuardır; şarkı sözleri, diyaloglar, gölge tasvirlerin hareketleri, ifadeleri ve bazı performans hareketlerine dair ipuçlarını içerir.⁵²¹ Şu anda Çin’in çoğu bölgesinde gölge oyunu genellikle tam repertuar kullanılmaktadır, örneğin Gansu, Shaanxi, Hebei, Beijing, Henan Lingbao,

⁵¹⁶ Bu, 2013, age. s. 72.

⁵¹⁷ Bu, 2013, age. s. 76.

⁵¹⁸ Xiao, 2017, age. s. 198.

⁵¹⁹ Bu, 2013, age. s. 76.

⁵²⁰ Bu, 2013, age. s. 135.

⁵²¹ Bu, 2013, age. s. 81.

*Dongbei üç eyaleti, Guangdong, Tayvan gibi yerlerde.*⁵²² Bu tam repertuarlar, gölge oyunu sanatının zenginliğini ve performansın ayrıntılarına verilen önemi gösterir.

II.7. Çin Gölge Oyununda Performans Sanatı

Gölge oyunu, karmaşık bir sanat formudur; sahne araçları basit ve gösterisi rahat olsa da, binlerce yıllık tarihi kişiliklerin hikâyelerini anlatmak, Sheng, Dan, Jing, Chou karakterlerin sevinç ve kederini ifade etmek için sadece repertuar içeriğine göre çok çeşitli ve zengin gölge tasvir figürleri hazırlamakla kalmaz, aynı zamanda oyuncuların çeşitli karakter duygularını canlandırma yeteneği ve gölge tasvirleri ustalıklı kullanma yetenekleri de gereklidir. Bir gölge oyunu performansını tamamlamak için gerekli birçok faktör arasında, gölge oyunu rulolarının referansı ve gölge tasvir aksesuarları dışında, oyuncuların performans ve manipülasyon becerileri belirleyici faktördür.

Performans sanatı açısından, Çin'in farklı bölgelerindeki gölge oyunu performansları büyük farklılıklar gösterir; kurulum, personel yapısı, performans biçimi, manipülasyon yöntemleri, şarkı melodileri, performans gelenekleri de farklılık gösterir. Qing Hanedanı'ndan Luanzhou gölge oyununun performans kayıtlarına göre: "...küçük bir platform kurmak için ahşap paneller kullanılır, arkası kumaşla çevrilir. Önüne uzun bir masa yerleştirilir, geniş bir pencere olarak kullanılır, pamuklu kâğıtla kaplanır, ortasında büyük bir lamba asılır. İnce eşek derisi oyulur, gölge figürleri olarak kullanılır, dışarıya sunulur, oyuncular rolleri canlandırırken şarkı söyler..."⁵²³ bu, gölge oyunu performans sistemini içeren birkaç yönü göstermektedir:

II.7.1 Çin Gölge Oyununun Sahnesi

Gölge oyunu performansı öncesinde, boş bir alanda ahşap direkler kullanarak yüksek bir platform kurulur, platformun dört yanı perde ile çevrilir, halk arasında "Ying Weizi" olarak bilinir. Sahne önüne uzun bir masa yerleştirilir, üzerine gölge oyunu perdesi konur, "Liangzi" olarak da adlandırılır, gölge oyunu perdesi öncelikle beyaz

⁵²² Bu, 2013, age. s. 137.

⁵²³ Di, 1998, age. s. 128.

pamuk kâğıdıyla kullanılır, daha sonra beyaz kumaş kullanılmaya başlanmıştır. Gölge oyununun performans sahnesiyle ilgili olarak, Şanxi'nin Xiaoyi, Pingyao ve Hebei'nin Yu ilçesindeki antik gölge oyunu sahneleri, büyük tiyatro sahnelerinden biraz daha küçüktür, sahne genellikle 3 metre genişliğinde, yaklaşık 2 metre yüksekliğindedir. Bunlardan Yu ilçesi Nanliuzhuang kasabasının Bai Zhongbao kapısının dışındaki Guanyin tapınağı sahnesi, geçmişte kukla ve gölge oyunları için özel olarak kullanılan sahnedir, *“güneye bakar, tek çatılı ve dört sütunlu, kiremitli bir çatı. Genişliği üç bölüm, derinliği bir bölüm, genişlik 3.1 metre, derinlik 4.5 metre, yükseklik 4 metre. Sahne tabanı kare şeklindedir, kenar uzunluğu 5.5, yüksekliği 1.5 metredir. Gölge sahnesinin doğu, batı, güney yönlerinde duvarlar vardır, renkli resimler yoktur”*.⁵²⁴

Bu özel gölge oyunu sahnelerinin yanı sıra, halk arasındaki gölge oyunu topluluklarının performans sahneleri genellikle bulundukları yerden malzeme toplayarak veya geçici olarak yüksek bir yer seçip platform kurarak oluşturulur. *Sahne kurulumunda kullanılan malzemeler oldukça esnektir, malzeme bulunamazsa birkaç ahşap çubuk eksik olabilir, bazen saha kenarındaki ağaç gövdeleri bile sahne kurulumu için kullanılabilir*.⁵²⁵ Shaanxi'nin Fufeng bölgesindeki gölge oyununun performans alanı hem basit hem de esnektir, yalnızca büyük bir araba kullanılır veya bir toprak platform seçilir, çevresi hasır ile çevrilir ve hemen performans yapılabilir.⁵²⁶

Gölge oyunu sahnesi kurulduktan sonra, çevresine perde çekilir ve önüne gölge perdesi yerleştirilir. *Gölge perdesinin çevresi ahşap çerçevedir, bazıları pamuklu kağıtla kaplanmış kağıt perde, bazıları ince tülenden yapılmış tül perde kullanır, modern zamanlarda çoğunlukla kumaş perde kullanılır, gölge oyununda kullanılan perde “Liangzi” olarak da adlandırılır, boyutu farklı bölgelerdeki gölge insanların büyüklüğüne göre değişiklik gösterir, bazı bölgelerde büyük gölge insanları kullanılır,*

⁵²⁴ Wei, 2019, age. s. 104.

⁵²⁵ Yu, 1958, age. s. 62.

⁵²⁶ Yang, 2008,, age. s. 56.

*bu nedenle “Liangzi”ları doğal olarak daha büyük olmalıdır.*⁵²⁷

Çin Cumhuriyeti dönemindeki geleneksel gölge oyunu topluluklarının durumuna göre:

Jidong gölge oyununun “Liangzi” genellikle 2 metre genişlikte, 1 metre yüksekliğinde, beyaz kumaş veya deri kâğıdı kullanılarak yapılır. Gansu’nun gölge “Liangzi”ları, büyük olanlar 2 metre genişlikte, 1.5 metre yükseklikte, küçük olanlar 3 metre genişlikte, 2 metre yükseklikte, tül veya ince kumaş kullanılır, bazıları kağıttan yapılır.⁵²⁸

Hubei Yunmeng’in geleneksel gölge “Liangzi”ları, 1.5 metre genişlikte, yaklaşık 1 metre yükseklikte, genellikle kağıttan yapılır, sonra beyaz kumaşla değiştirilir.⁵²⁹

Hunan’da performans sırasında yaklaşık 3 metre uzunluğunda, 1.5 metre yüksekliğinde bir platform kurulur, üç tarafı siyah kumaş perde ile çevrilir, geriye kalan bir yüzey ise yaklaşık 1 metre genişliğinde, 1 metre yüksekliğinde beyaz kağıtla kaplanmış bir perde bırakılır, içinde büyük bir çay yağı lambası yakılır.⁵³⁰

Chaozhou Lufeng’in gölge “Liangzi”ları, yaklaşık altı ayak genişliğinde, beş ayak yüksekliğinde beyaz rattan kâğıtla kaplı bir perde çerçevesidir.

*Tayvan’ın erken dönem gölge perdesi daha küçüktür; yaklaşık 1,5 metre genişlikte, 1 metre yükseklikte, yarı saydam bir ışık kağıdı veya cam kağıdı kullanılır.*⁵³¹

Şimdi gölge perdesi 2 metre genişlikte, 1,5 metre yüksekliğe büyütülmüş, perde de beyaz kumaş kullanılmıştır.⁵³² *Gölge perdesi uzun bir masa üzerine yerleştirilmeli ve biraz öne eğik olmalıdır; böylece gölge insanları veya sahne nesneleri düzenlenebilir. Gölge perdesinin desteklenmesi ve yerleştirme açısı çok önemlidir, manipülasyon performansının etkisini etkiler. Gölge perdesinin iç tarafında, perdeye yakın bir yerde aydınlatma lambası asılmalıdır, eski zamanlarda lambalar genellikle büyük bir kâseye*

⁵²⁷ Yu, 1958, age. s. 62.

⁵²⁸ Zhang, 2010, age. s. 139.

⁵²⁹ Xi, 2020, age. s. 73.

⁵³⁰ Zhao, 2020, age. s. 184.

⁵³¹ Zhao, 2020, age. s. 192.

⁵³² Zhao, 2020, age. s. 184.

dökülen soya yağı veya pamuk tohumu yağı kullanılırdı, beş ila yedi fitil ayarlanırdı, ayrıca özel yapılmış demir kapaklı lambalar da vardı, yedi veya sekiz ağzılı fitil kullanılırdı. *Yağ lambasının yoğun siyah dumanı nedeniyle, her gece performans sonunda oyuncular yüzleri siyahlaşmış bir şekilde dumanla kaplanırdı.*⁵³³ Çin Cumhuriyeti (Tayvan) döneminde, Çin'in her yerindeki gölge oyunları yağ lambası ile aydınlatılarak performans sergilenirdi, eski sanatçılar yağ lambası altındaki performansın özel bir etkisi olacağını düşünürdü, *her zaman performansın doruk noktasında veya gölge tasvirlerini değiştirirken, operatörler manipülasyon performansıyla birlikte lambayı hafifçe üfleyerek, lamba alevinin sallanmasını sağlar, gölgelerin titremesine neden olur, çok güçlü bir performans atmosferi yaratırdı.*⁵³⁴ *Gölge perdesinin önü, oyuncuların performans gösterdiği yerdir, perdenin arkası ve iki yanı uzun ipler veya tel ile çekilir, gölge tasvirleri asılır, operatörler bunları eliyle alıp asabilir. Şarkı söyleyen oyuncular, perküsyon ve yaylı çalgılar eşlik eden sanatçılar çevrede oturur.*⁵³⁵

Gölge oyunu sahnesi, sanatçıların yaratıcılığını sergilediği önemli bir alandır ve farklı bölgelerdeki sahneler yerel kültürel ve coğrafi özelliklere göre değişir. Sanatçılar sahne kurulumunda esneklik gösterir ve mevcut malzemeleri kullanarak pratik çözümler üretir. Sahne düzenlemeleri, performansın kalitesini ve izleyici deneyimini doğrudan etkiler. Gölge oyunu sahnesi, sanatın evrenselliğini ve yerel kültürel özellikleri bir araya getirerek izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunar.

II.7.2 Gölge Oyunu Oyuncularının Görev Dağılımı

Gölge oyunu topluluklarının başarılı bir performans sergilemesi, görevlerin belirli bir düzene göre dağıtılmasını gerektirir. Her toplulukta belirli roller ve sorumluluklar vardır. Bu organizasyon, topluluğun işleyişini düzenler ve performans kalitesini artırır.

⁵³³ Jiang, 1992, age. s. 147.

⁵³⁴ Yang, 2013, age. s.82.

⁵³⁵ Di, 1998, age. s. 274.

*Gölge oyunu topluluğunun organizatörü, aynı zamanda topluluk sahibi olup, genellikle bu işte deneyimli ve gölge oyununda ustalaşmış bir oyuncudur.*⁵³⁶ *Topluluk sahipleri genellikle evlerinin önüne performans için kullanılan gölge tasvirlerini asmakta ve küçük bir tahta üzerine kendi topluluk isimlerini yazmaktadırlar, performans sırasında gölge perdesi üzerinde de gölge oyunu topluluğunun adını taşıyan bir levha veya tabela asılır.*⁵³⁷ Sandık sahibi genellikle topluluk sahibi olup, tiyatro topluluğunun sahne araçları, repertuarları, müzik aletlerinin yönetiminden sorumludur, oyuncularını işe almak, dışarıyla performans için iletişim kurmak ve mali işleri yönetmek gibi görevleri üstlenir. Diğer oyuncular gölge oyunu topluluğuyla performans sergilemek üzere genellikle gölge sahibi ile sözleşme yaparlar.⁵³⁸

Aşağıda memleketim Shaanxi'nin gölge oyunundan örnek vererek oyuncuların görev dağılımını tanıtacağım:

Shaanxi gölge oyunu oyuncularının görev dağılımı genellikle dört ila altı kişi gerektirir, genellikle “*Wu Ren Mang*” (meşgul beş kişi) olarak adlandırılır.⁵³⁹ Bunlardan biri ana şarkıcı olup, oyunun tüm karakterlerinin şarkılarını ve konuşmalarını üstlenir; bir diğeri ana manipülatör olup, sahneye giriş ve çıkışları yönetir, adeta “iki el ile yüz bin gölge oyun tasvirleri yönetmek” gibi; diğer oyuncular ise eşlik eden müzik ve korodur.⁵⁴⁰ Beş kişi uyum içinde çalışır ve görevleri şu şekildedir:

Qian Shou (Ön baş): Ana şarkıcı ve müzisyendir. Aynı zamanda davul ve el zili çalar ve açılış müziğinde önemli bir rol oynar. Performans sırasında sahnenin sağ tarafında yer alır ve ışıklandırmayı da destekler.

Deng Dixia (Lambanın altı): Sahnedeki tüm gölge tasvirlerini ve düzenlemeleri kontrol eder. Işıkların önünde durur ve karakterlerin hareketlerini iki eliyle yönetir.

⁵³⁶ Xu, 2015, age. s. 186.

⁵³⁷ Zhang, 2010, age. s. 172.

⁵³⁸ Wei, 2005, age. s. 211.

⁵³⁹ Yang, 2008, age. s. 41.

⁵⁴⁰ Shen, 2007, age. s. 28.

Ayrıca koro performanslarına katılır.

Shang Dang (Üst rafta): Çift telli çalgıları ve zilleri yönetir, bazen obua ve trompete de bakar. En rahat görev olarak bilinir ve performans sırasında Qian Shou'nun hemen arkasında yer alır.

Xia Dang (Alt rafta): Banhu'yu (geleneksel Çin çalgısı) yönetir ve obua ile trompete bakar. "Deng Dixia" ile koordinasyon sağlar ve sol tarafta yer alır. Ayrıca sahneyi kurup sökmeye katılır.

Hou Cao (Arka sahne): Vurmalı çalgıları yönetir ve ritmi kontrol eder. Gösterinin orta arka kısmında oturur ve bazen koroya katılır. Sahne ekipmanını taşıma ve sahne kurma görevlerinden de sorumludur.⁵⁴¹

Bu görev dağılımı, gölge oyunu topluluğunun her üyesinin belirli bir sorumluluğa sahip olmasını ve böylece performansın düzenli ve etkili bir şekilde gerçekleşmesini sağlar. Her oyuncu, kendine ait özel bir rol ve görev ile performansın bir parçasını oluşturur ve bu iş birliği, gölge oyununun benzersiz ve etkileyici bir sanat formu olarak devam etmesine katkıda bulunur. Shaanxi'nin gölge oyunu örneği, Çin gölge oyunu topluluklarının organizasyonunun ne kadar titizlikle planlandığını ve her detayın performansın başarısına nasıl katkı sağladığını göstermektedir.

II.7.3. Gölge Oyununun Bölümleri

Çin'de gölge oyunu türleri çeşitlilik göstermektedir ve tüm gölge oyunları tamamen aynı yapıyı takip etmez. Şu anda Çin'de, Çin gölge oyununun performansının bölümlerini inceleyen herhangi bir makale veya kitap bulunmamaktadır. Bu nedenle, yazar burada birçok türün gölge performans biçimlerine dayanarak, Çin gölge oyununun performansının bölümlerini referans olması amacıyla özetlemiştir:

a. Açılış (Açılış Davulu): Performansın başlamadan önceki giriş bölümü genellikle izleyicileri çekmek için davul ve zurna gibi enstrümanlarla seslendirilen giriş müziği ile başlar. Bu, izleyicilerin dikkatini çekmek ve yaklaşmakta olan hikayeyi

⁵⁴¹ Wei, 2018, age. s. 187-193.

tanıtmak için kullanılır.

b. Asıl Oyun (Ana Oyun): Gölge oyununun ana kısmı, hikayenin temel içeriğini anlatır. Asıl oyunda genellikle karmaşık karakter ilişkileri ve iniş çıkışlar dolu bir konu işlenir.

c. Ara Oyun (Ek Oyun): Ana oyunun aralarında, performansa ilgi katmak ve ana hikâyenin gelişimi için soluk alma alanı sağlamak amacıyla kısa ve etkili skeçler performansları sergilenebilir.

d. Son (Final): Hikâyenin son kısmı, tüm oyunu özetler, bazen geleceğe yönelik beklentiler veya ahlaki bir mesajın vurgulanması içerebilir.

Özellikle belirtilmesi gereken, neredeyse tüm Çin gölge oyunu performanslarının açılış davulunu içerdiği'dir. Açılış davulu detaylı olarak şöyle tanımlanabilir:

Gölge oyunu başlamadan önce, tüm oyuncular hazırlıklarını tamamlar, birkaç tur davul çalarlar; izleyiciler temelde yerlerini aldıktan sonra, oyuncular kendi pozisyonlarında hazır olur ve performans resmi olarak başlar. Her gölge oyunu performansı başlamadan önce, izleyicileri çekmek için davul ve zil çalınır; bu “davulu çalma” olarak adlandırılır; genellikle on dakika kadar sürer; izleyiciler yerlerini aldıktan sonra performans başlamaya hazırdır. Davul ve zil durduğunda, gölge tasvirler sahneye çıkar.⁵⁴²

Davul çalan kişi aynı zamanda arka sahnenin genel yönetmenidir, “davulu çalma”dan sonra, üç kez davul çalarak oyunu başlatır: İlk davul oyunculara hazır olmalarını hatırlatır; birkaç dakika sonra, ikinci davul hemen başlayacağını bildirir; üçüncü davul durduğunda, gölge tasvirler sahneye çıkar.⁵⁴³ Davul çalan kişinin arka sahne yönetimi, performansın başlangıcını üç aşamalı bir davul çalma ile koordine eder ve bu sırada oyuncuları hazırlıklarını tamamlamaya teşvik eder. Performans başladıktan sonra, gölge oyunlarının sahne yönetimi oldukça disiplinli bir şekilde ilerler.

Performans boyunca repertuarı merkezli olmalıdır, Çin kuzey bölgedeki gölge oyunları sahnede repertuarıyı takip ederek şarkı söyler ve rastgele

⁵⁴² Sun, 2003, age. s. 81.

⁵⁴³ Xu, 2015, age. s. 116.

*değişiklik yapmazlar. Repertuarı, gölge perdesinin bulunduğu uzun masanın tam ortasına yerleştirilir, her sayfa bitiminde, oyuncular bir bambu çubukla sonraki sayfayı çevirir ve bir demir tokmakla sabitler. Oyuncular kendi sözlerini iyi bilmelidir, performans sırasında zamanında ileri gelip senaryoyu okumalı ve şarkı bitince geri çekilmelidir, diğer oyuncular sırayla repertuarıyı okur.*⁵⁴⁴

Her performansın süresi sunucunun anlaşmasına bağlı olarak değişir, genellikle bir repertuarı kitabını bitirmek iki ila üç saat sürer.⁵⁴⁵ Performans sona erdiğinde, sahne yönetmeni repertuarıyı gölge perdesinin üzerine dik bir şekilde yerleştirir, bu da gösterinin sona erdiğini gösterir. Bazı popüler sanatçılar izleyiciler tarafından çok sevilir ve gösteri bittiğinde izleyiciler dağılmaz, alkışlar kesilmez, bu durumda başoyuncu performansı bir a cappella şarkı veya kısa bir solo ile sonlandırmak zorundadır.⁵⁴⁶

Bu yapı, Çin gölge oyununun performanslarının nasıl organize edildiğini ve her bir bölümün ne tür bir işlev taşıdığını anlamamıza yardımcı olur. Açılış, asıl oyun, ara oyun ve son gibi bölümler, her biri kendine özgü bir rol oynar ve izleyicilere bütünsel bir deneyim sunar. Açılış davulu, izleyicilerin dikkatini çekmenin ve performansa ilgi uyandırmanın yanı sıra, oyuncuların hazırlıklarını tamamlamasına da yardımcı olur. Asıl oyun, hikayenin ana temasını işlerken; ara oyunlar, performansa dinamizm katar ve izleyicinin ilgisini canlı tutar. Son bölüm ise hikayeyi bağlar ve izleyicilere bir mesaj bırakır. Bu ayrıntılı yapı, gölge oyununun sanatsal ve kültürel değerini artırır ve izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunar.

II.7.4. Çin Gölge Oyununda Müzik

Gölge oyunu, izleyicilere “canlı” olmayan gölgelerin gösterildiği, perde arkasından yönetilen bir performans sanatıdır. Gölge karakterlerin hareketleri nispeten basittir ve özel yetenek gösterileri dışında, çoğunlukla şarkı ve konuşmalarla uyumlu olarak kollarını hareket ettirmek veya bedenlerini döndürmekle sınırlıdır. Dolayısıyla,

⁵⁴⁴ Wei, 2019, age. s. 201.

⁵⁴⁵ Xi, 2020, age. s. 72.

⁵⁴⁶ Xu, 2005, age. s. 102.

hikaye anlayışı, karakterlerin kişiliklerinin kavranması vb. gibi unsurlar büyük ölçüde sanatçıların şarkı ve konuşmalarıyla sağlanır. Bu nedenle, şarkı ve konuşma, gölge oyunu performansında mutlak bir öneme sahiptir. Çin gölge oyununda aşağıdaki üç şarkı performansı biçimi bulunmaktadır:

(1) Tek Kişilik Performans

Bu durum öncelikle bazı “tek ustalı topluluklarda”, yani yalnızca bir performans sanatçısının bulunduğu topluluklarda görülür. Tek ustalı topluluklar, Çin’in birçok bölgesinde iz bırakmıştır.⁵⁴⁷

(2) Ön Sahne Ana Şarkıcı, Arka Sahne Destek

Bu durum, birden fazla kişiden oluşan topluluklarda görülür. Bu tür bir toplulukta, ön sahne hem gölge karakterlerini yönetmek hem de oyunun ana karakterlerinin şarkılarını ve konuşmalarını üstlenmekle yükümlüdür; arka sahne ise drama ve savaş sahneleri için müzik eşliği sağlar ve bazı rollerin şarkı ve konuşmalarını üstlenir.

(3) Rollere Göre Şarkı Performansı

Hebei, Shaanxi gibi bazı bölgelerin gölge oyunları bu formu alır; Hunan’ın Li İlçesi, Linli İlçesi gibi büyük ölçekli gölge oyunu toplulukları da bu formu kullanır.⁵⁴⁸

Gölge oyununun performans yöntemleri esas olarak şarkı söyleme ve konuşmadan oluştuğu için, Çin gölge oyunu müziği son derece zengindir. Şu anda çeşitli bölgelerde korunan gölge oyunlarına göre, müzik kaynakları büyük ölçüde aşağıdaki üç durumu içerir:

(1) Yerel Bölge Operalarının Müzik Motiflerinin Kullanılması

Farklı bölgelerde gölge oyunlarının yerel opera müziğini kullanma biçimleri büyük farklılıklar gösterir. Örneğin, Changsha, Xiangtan, Liuyang, Zhuzhou, Ningxiang, Liling gibi yerlerde “ana oyun” Xiang opera müziği kullanırken, finalda Huagu müziği

⁵⁴⁷ Zhang, 2010, age. s. 198.

⁵⁴⁸ Zhang, 2010, age. s. 202.

kullanılır.⁵⁴⁹

(2) Özel Ses Motifleri

Hebei, Shaanxi, Shanxi, Gansu gibi yerlerdeki gölge oyunları, bazı özel ses motiflerini oluşturmuştur. Bunlar arasında Luanzhou gölge serisinin “gölge melodisi” en karakteristik olanıdır, Shaanxi’nin özel gölge oyunu melodileri ise en zengindir. Eksik olmayan istatistiklere göre, Shaanxi bölgesinde Lao Şan Repertuarı, Wanwan Şan Repertuarı, Agong Şan Repertuarı, Xianban Şan Repertuarı, Qin Şan Repertuarı, Daoqing Şan Repertuarı, Babujing, Yue Şan Repertuarı, Ba chaxi, Da tongzi ve diğer ondan fazla gölge oyunu Şan Repertuarıları vardır.⁵⁵⁰ Bunlar arasında, *Lao Şan Repertuarı, Wanwan Şan Repertuarı, Egong Şan Repertuarı, Xianban Şan Repertuarı özel gölge oyunu şan repertuarıdır.*⁵⁵¹ Bu özel şan repertuarıları farklı bölgelerde farklı türlere ayrılmıştır, örneğin *Weinan, Tongchuan gibi yerlerin Dongfu Wanwan Şan Repertuarı, Xifu Wanwan Şan Repertuarı, Hanzhong Yang ilçesi Wanwan Şan Repertuarı, Xi’an Hu ilçesi Deng Wanwan Şan Repertuarı vb. olarak farklılaşmıştır.*⁵⁵²

(3) Halk Şarkıları ve Küçük Melodilerin Emilmesi ve Ödünç Alınması

Halk şarkıları ve küçük melodilerin gölge oyunu müziğine emilmesi oldukça yaygın bir fenomendir.⁵⁵³ Örneğin, Henan’ın güneyi, Shangcheng ve diğer yerlerdeki gölge oyunlarında, şarkı motifleri ana şan repertuarı, hua şan repertuarı ve bang şan repertuarı olmak üzere üç ana kategoriye ayrılır.⁵⁵⁴ *Hua şan repertuarı, “yerel halk şarkılarının sahnede söylenen şan repertuarı” olarak tanımlanır, genellikle ana oyun başlamadan önce veya finalde kullanılır ve halk küçük melodilerine özgü neşeli, eğlenceli ve esprili özelliklere sahiptir.*⁵⁵⁵ Diğer yandan, Hunan’ın Pingjiang İlçesi,

⁵⁴⁹ Li, 2010, age. s. 142.

⁵⁵⁰ Wei, 2005, age. s. 71.

⁵⁵¹ Wu, 2009, age. s. 34.

⁵⁵² Li, 2010, age. s. 64.

⁵⁵³ Sun, 2003, age. s. 19.

⁵⁵⁴ Wei, 2015, age. s. 102.

⁵⁵⁵ Wu, 2009, age. s. 28.

Hubei'nin Xiantao gölge oyunları da yerel halk şarkılarını söyler.⁵⁵⁶

Çin gölge oyununun performansı esas olarak şarkı söyleme ve konuşmadan oluştuğu için, şarkı söyleme ve konuşma sanatı üzerine yüksek talepleri vardır, çünkü bu, perde arkasında performans sergileyen bir sanat formudur ve izleyiciler yalnızca perde arkasındaki sanatçıların seslerini duyabilirler. Bu, gölge oyunu sanatçılarının şarkı performansının var oluşunun can damarı olduğunu belirler

II.7.5 Çin Gölge Oyununun Manipülasyon Tekniği

Gölge oyunu, bir tür “kontrol oyunu” olarak, sanatçıların sadece güzel sesleriyle izleyiciyi fethetmeleri gerekmez, aynı zamanda ellerindeki “cansız” objeleri “canlandırmaları” da gerekir ki alkış toplayabilsinler. Çin gölge oyunu sanatçıları, uzun yıllar boyunca zengin manipülasyon deneyimleri biriktirmiş ve genellikle ustalardan öğrenme veya kendi çabalarıyla, performans sırasında bazı “özel numaralar” sergilemişlerdir.

II.7.5.1. Kontrol Çubuğu

Gölge oyununun manipülasyonu, esasen gölge oyunu sanatçılarının iki elinin on parmağını ustaca kullanarak gölge tasvirlerin üzerindeki kontrol çubuklarını kontrol etmesi ve böylece gölge tasvirlerin çeşitli hareketleri gerçekleştirmesidir. Gösteri sırasında, tasvirlerin yaptığı çeşitli hareketler, tasvirlerin üzerine monte edilmiş kontrol çubuklarıyla sanatçılar tarafından gerçekleştirilir. *Farklı bölgelerde kullanılan kontrol çubukları genellikle ince bambu çubuklardan yapılırken, Ji Dong, Kuzeydoğu gibi bölgelerdeki sanatçılar daha çok sorgum sapı kullanır.*⁵⁵⁷ Yönetim çubuklarının uzunluğu ve kalınlığı önemlidir, aksi takdirde kullanımı hantal ve dönüşümü zor olur. Kontrol çubuklarının uzunluğu genellikle 0,3~0,45 metre arasında, çapı ise yaklaşık 0,5~1,5 santimetre arasında değişir. Genel olarak, daha büyük tasvirler için kontrol çubuklarının uzunluğu biraz daha fazla ve çubuk biraz daha kalın olurken, daha küçük

⁵⁵⁶ Li, 2010, age. s. 146.

⁵⁵⁷ Wu, 2009, age. s. 181.

tasvirler için kontrol çubukları nispeten daha kısa ve incedir.⁵⁵⁸

Kontrol çubuklarının montajı ve kullanımı açısından ana çubuk ve yardımcı çubuk olmak üzere ikiye ayrılır. Ana çubuk, tasvirin omuz veya göğüs önü, boyun arkası gibi kısımlarına takılan çubuktur. Ana çubuk, tasvirin başını ve gövdesini kontrol etmek için kullanılır, örneğin dönme, baş sallama, eğilme gibi hareketleri yapar ve tüm vücut hareketlerini kontrol etmek için kullanılır. Bu ana çubuklar, tasvirlerin boyun, omuz pozisyonlarına monte edilir, ancak her türün spesifik montaj yerleri ve yöntemleri farklılık gösterir.⁵⁵⁹ Örneğin, Luanzhou gölgesinin ana çubuğu tasvirin boynunun ön kısmına takılırken, Hubei Tianqian ve diğer yerlerdeki kontrol çubuğu boyun arkasına yaklaşık 3 santimetre mesafede monte edilir.⁵⁶⁰ Yardımcı çubuk, tasvirin eline takılan kontrol çubuğudur, kolları kontrol etmek, çeşitli el hareketleri, kılıç çekme, silah tutma gibi hareketleri yapmak için kullanılır. Sanatçılar genellikle el avuç içi veya parmaklarında, ince demir telden yapılmış küçük bir halka takar ve bu halkayı çubuğa sabitlerler, böylece yardımcı çubuk oluşturulur. Yardımcı çubuk için kullanılan bambu çubuklar veya ahşap çubuklar genellikle ana çubuktan daha ince ve kısadır.⁵⁶¹ Farklı figürler için gereken yönetim çubuklarının sayısı değişiklik gösterir. Örneğin, Hunan Yongxing gölge oyununun yönetim çubukları, ya tek bir çubukla, figürün boynunun arkasına sabitlenir; ya da üç çubukla, yani boyun kısmında bir çubuk, her iki elde birer çubuk; ancak daha sık iki çubuk kullanılır, yani boyun kısmında bir çubuk, elde bir çubuk.⁵⁶² Üç çubuklu tasvirler genellikle çeşitli efsanevi kahramanlar olup, “savaşçı gölge” olarak adlandırılır, örneğin Fan Lihua, Mu Guiying, Di Qing, Xue Gang gibi; iki çubuklu tasvirler genellikle çeşitli edebi karakterler olup, “edebi gölge” olarak adlandırılır, tek çubuklu figürler ise genellikle oyunun önemsiz karakterleri, örneğin

⁵⁵⁸ Li, Changmin. (1989). *中国民间傀儡艺术 (Çin Halk Kukla Sanatı)*. Nanchang: 江西教育出版社 (Jiangxi Eğitim Yayınevi). s. 178,

⁵⁵⁹ Zhang, 2010, age. s. 141.

⁵⁶⁰ Men, 2020, age. s. 33.

⁵⁶¹ Shen, 2004, age. s. 91.

⁵⁶² Xu, 2020, age. s. 82.

askerler, hizmetçiler vb. olarak kullanılır.⁵⁶³ Hayvanlar, silahlar, günlük eşyalar gibi figürler de yönetim çubuklarına sahiptir, bunların montaj yöntemi ana ve yardımcı çubuklardan biraz farklıdır. Hayvan figürleri, örneğin ejderha, yılan, kaplan, at, kırkayak gibi, yönetim çubukları genellikle baş, boyun ve kuyruk kısımlarına takılır, tek çubuk, iki çubuk veya üç çubuk olabilir, spesifik duruma göre belirlenir, genel olarak “canlandırma” kabiliyetine göre ayarlanır.⁵⁶⁴ Silahlar, günlük eşyaların kontrolü de farklı yöntemlerle yapılır, bazıları kontrol çubuğuna takılır ve performans sırasında tasvirin kollarına takılır veya tek başına kullanılır, bazıları ise kontrol çubuğu olmadan, performans sırasında tasvirin kollarına takılır.⁵⁶⁵

Gölge oyununun temel teknik unsurlarından biri olan kontrol çubukları, performansın başarısında büyük rol oynar. Bu çubuklar, sanatçıların tasvirleri ustalıkla hareket ettirmesini sağlar. Ana ve yardımcı çubukların doğru yerleştirilmesi ve kullanılması, tasvirlerin sahnede daha canlı ve etkileyici görünmesini mümkün kılar. Farklı figürler için kullanılan çubuk sayısı ve montaj yerleri, tasvirlerin hareket kabiliyetini artırır ve performansın akıcılığını sağlar. Özetle, kontrol çubuklarının doğru kullanımı, gölge oyununun görsel ve sanatsal etkisini doğrudan etkileyen önemli bir faktördür.

II.7.5.2. Gölge Tasvirleri, Qie mo ve Diğer Malzemelerin Manipülasyon Tekniği

Bir prop tiyatrosu olarak gölge oyununda, izleyiciler sanatçının şarkı performansını ve hikâye anlatımını dinlemenin yanı sıra, gölge perdesindeki gölge tasvirlerin performansını da izler. Gölge tasvirler “ifadesiz” ve “cansız” olmalarına rağmen, geniş çaplı sanatçılar, yüksek becerileri ile onları “canlandırmak” için mücadele eder. Gölge tasvirler, qie mo ve diğer aksesuarların manipülasyon teknikleri, temel çubuk tutma teknikleri ve temel çubuk oynatma teknikleri olmak üzere iki bölüme ayrılır.

Temel Çubuk Tutma Teknikleri: Sanatçının çubuğu tutma pozisyonları, spesifik

⁵⁶³ Zhang, 2010, age. s. 221.

⁵⁶⁴ Yang, 2013, age. s. 58.

⁵⁶⁵ Zhang, 2010, age. s. 225.

hareketlere ve çubuk sayısına göre birçok farklı yöntem içerir. En yaygın beş yöntem şunlardır:

(1) Tutma: Yönetim çubuğunu işaret parmağının üzerine yerleştirir, baş parmakla bastırır, diğer dört parmak geriye doğru kıvrılır, tüm el sanki bir yumruk gibi. “Tutma” yöntemi her türlü çubuk sayısına uygundur, örneğin tek çubuk tutma, çift çubuk tutma gibi. Kontrol çubuklarını bir araya getirerek, beş parmağın hareket alanı çok sınırlıdır, bu yöntem genellikle gölge figürünün az hareket ettiği durumlar için kullanılır, örneğin bazı ikincil karakterlerin sahneye girişi veya çıkışı sırasında, tüm kontrol çubukları birlikte tutularak yönetilir. Tek başına ana çubuğu yönetirken de sıkça “tutma” pozisyonu kullanılır.⁵⁶⁶

(2) Sıkma: Kontrol çubuğunu işaret parmağı ve baş parmakla sıkma. “Tutma”ya benzer, ancak farklıdır. “Tutma” beş parmağın birleşik gücüyle, güç noktası avuç içindedir; “sıkma” sadece işaret parmağı ve baş parmak arasında güç uygulanır, diğer üç parmak güç kullanmaz, açılabilir. “Sıkma” genellikle tek çubuk manipülasyonunda kullanılır, örneğin bir kolun sallanması gibi, sanatçı ana çubuğu sıkarak yönetir.⁵⁶⁷

(3) Sıkıştırma: Yönetim çubuğunu iki bitişik parmak arasına sıkıştırarak performans sergileme. Büyük baş parmağı hariç, diğer dört parmak bu yöntemi kullanabilir, en fazla tek elde üç yönetim çubuğu sıkıştırılabilir. En yaygın kullanım, işaret parmağı ve orta parmak arasına sıkıştırmadır.⁵⁶⁸

(4) Basma: “Basma”, parmağın çubuğun üzerine dikey olarak basıp güç uygulamasıdır, genellikle işaret parmağı ve orta parmak kullanılır.⁵⁶⁹

(5) Kancalama: “Kancalama”, parmağın iç kısmıyla çubuğu kancalayıp tutmasıdır.⁵⁷⁰

Temel Çubuk Oynatma Teknikleri: Bu, kontrol çubuklarını kullanarak dinamik

⁵⁶⁶ Zhang, 2010, age. s. 168.

⁵⁶⁷ Zhang, 2010, age. s. 172.

⁵⁶⁸ Zhang, 2010, age. s. 173.

⁵⁶⁹ Zhang, 2010, age. s. 174.

⁵⁷⁰ Zhang, 2010, age. s. 176.

tekniklerin uygulanmasıdır, temel olarak dört çeşittir:

(1) Çekiştirme: Çubuğu aşağıdan yukarıya doğru çekiştirerek gölge tasviri hareket ettirme. Oturma, el kaldırma, tekme atma, ayak kaldırma gibi hareketlerde sıkça kullanılır.⁵⁷¹

(2) Döndürme: Çubuğu parmaklarla ileri geri döndürme, sıkça gölge figürünün dönmesi, baş sallaması, titremesi gibi hareketlerde kullanılır.⁵⁷²

(3) Sallama: Sanatçının çubuğu ritmik olarak yukarı ve aşağı sallaması. Gölge figürü korku, ağlama veya öfke nedeniyle tüm vücuduyla titrerken, sanatçılar bu hareketi sıklıkla kullanır, ayrıca gölge figürünün başını sallaması veya başını sallaması gibi hareketlerde de kullanılır.⁵⁷³

(4) İtmek: Çubuğu parmakların açılıp kapanma eğilimiyle itmektir. Genellikle tek elde iki veya daha fazla çubuğu yönetirken kullanılır. Amaç, yönetim çubuğunun parmaklar arasındaki hareket alanını ve hareket esnekliğini artırmaktır, daha fazla güç gerektirir. Genellikle başparmak ve işaret parmağı ile itilir, aynı zamanda küçük parmak ve yüzüksüz parmak, çubuğun kuyruğunu kancalayıp güç uygulayarak çubuğu geri çeker, sonra tekrar itilir, böylece ileri geri açılıp kapanan bir gerilim oluşturulur.⁵⁷⁴

Yukarıda belirtilen çubuk tutma ve çubuk oynatma teknikleri, sanatçılar tarafından gerektiğinde esnek bir şekilde kullanılır ve bazen birkaç teknik aynı anda kullanılır.⁵⁷⁵ Gölge oyunu sanatının temel unsurlarından biri olan çubuk manipülasyonu, gölge tasvirlerinin sahnede canlı ve etkileyici bir performans sergilemesini sağlar. Sanatçılar, çubuk tutma ve oynatma tekniklerini ustalıkla kullanarak, tasvirlerin hareketlerini ve duygusal ifadelerini yönlendirirler. Bu teknikler, hem gölge oyununun görsel çekiciliğini artırır hem de hikayenin akıcılığını sağlar. Ayrıca, sanatçıların bu teknikleri esnek bir şekilde birleştirerek kullanması, performansın dinamizmini ve

⁵⁷¹ Zhang, 2010, age. s. 177.

⁵⁷² Zhang, 2010, age. s. 181.

⁵⁷³ Zhang, 2010, age. s. 183.

⁵⁷⁴ Zhang, 2010, age. s. 186.

⁵⁷⁵ Sun, 2003, age. s. 61.

gerçekçiliğini pekiştirir. Bu, gölge oyununun izleyiciler üzerinde bıraktığı etkiyi daha da güçlendirir.

II.7.5.3. Dövüş Sahnesi ve Özel Yetenek Performansları

Daha önce de belirtildiği gibi, Çin gölge oyunu repertuarı, tarihi hikayeler, efsanevi kahramanlar ya da doğaüstü varlıklar ve halk hikayeleri gibi konulara dayanır ve bu da Çin gölge oyunu sahnesinde çok sayıda dövüş sahnesi olacağını belirler. Dövüş sahnelerinin performansı, çeşitli heyecan verici ve hareketli dövüş sahneleri olmaksızın tamamlanamaz. Dövüş sahneleri çok etkileyicidir, genellikle ön sahne gölge figürlerini gölge perdesinde savaşıırken yönetirken, aynı zamanda havayı kızıştırmak için şaşkın bir ahşap çubuğu vurma veya ayaklarını yere vurma işlemi yapar, aynı zamanda arka sahne de güçlü bir şekilde destek çılgınlıkları atar.⁵⁷⁶ Bu yüzden, dövüş sahnesi sırasında, tüm sahne çılgılık ve savaş çılgınlıkları, gong ve davul sesleriyle dolup taşar, sahne hareketlidir.

Çin gölge oyunu performanslarında birçok özel yetenek gösterisi vardır, örneğin *“kişi değiştirme”* ve *“dönüşüm”*. Ayrıca, *yüz değiştirme*, *ateş gösterisi*, *sigara içme* gibi özellikler de vardır.⁵⁷⁷ Bunlar, izleyicileri büyük ölçüde çekebilen özelliklerdir. Bu yüzden, bazı yüksek sanat seviyesine sahip tiyatro toplulukları, genellikle özel yetenekleri yönetmek için kullanılan özel gölge figürleri veya sahne parçalarına sahiptir, örneğin *tüy döken at*, *kanat çırparak boyun bükme yeteneğine sahip olan turna* gibi. Bu gölge aksesuarlarına sanatçılar *“canlı gölge”* derler.⁵⁷⁸ Burada yüz değiştirme, ateş gösterisi, sigara içme gibi özel yeteneklerin nasıl yapıldığına dair bazı teknikler kısaca tanıtılacaktır.

“Yüz Değiştirme”, yüzdeki değişim tekniklerini ifade eder ve gölge oyunu performanslarında sıklıkla kullanılır.⁵⁷⁹ Örneğin, bir karakterin başı yaralandığında kan akıyor ya da yaralanmadan, yüze kan sıçradığında, yakışıklı bir yüz kanlı bir yüze dönüşür; ya da “Batı Yolculuğu”ndaki Beyaz Kemik Ruhu’nun kötü yüzü, genç bir

⁵⁷⁶ Wang, 2010, age. s. 131.

⁵⁷⁷ Wei, 2005, age. s. 78.

⁵⁷⁸ Wei, 2005, age. s. 104.

⁵⁷⁹ Wen, 2014, age. s. 22.

kızın yüzüne dönüşmesi gibi yüz değiştirme özel yeteneklerine aittir. Yüz değiştirme özel yeteneğinin performansı, “kişi değiştirme” ve “dönüşüm” tekniklerinden farklıdır; bu, yüz şeklini değiştirmek için tamamen figürü değiştirmek yerine, performans için özel olarak yapılmış özel bir başlık kullanılarak yapılır. Yüz değiştirme için kullanılan başlık, genellikle iki katmanlı yüzüne sahiptir; bir katman normal şekliyle tüm başlıkla birlikte oyulur, diğer katman kanlı yüz veya hayalet yüz, kötü yüz ayrıca oyulup takılır. İki yüz katmanının boyutları eşit olmalı, konturları tamamen uyumlu olmalıdır.⁵⁸⁰

Ateş Gösterisi, sahnede ateş, duman gibi özel efektleri ifade eder. *Gölge oyununun ateş gösterisi özellikle doğaüstü varlık oyunlarında kullanılır, doğaüstü varlıkların bulutların üzerinde seyahat etmesi ve çeşitli mitolojik hayvanların dönüşümlerini göstermek için kullanılır, mistik bir atmosfer yaratır.*⁵⁸¹ Örneğin, Tangshan bölgesinde birçok tiyatro topluluğu “Sun Wukong’un Beyaz Kemik Ruhu’nu Üç Kez Dövmesi” oyununu sahnelediğinde, Beyaz Kemik Ruhu’nun dönüşümü duman efektleriyle gerçekleştirilir. “Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi·Baoji Şehri Cildi”ne göre, Baoji ve diğer yerlerdeki gölge oyunu sanatçıları da sıkça ateş gösterisi kullanır. Performans öncesi, sanatçı bir yandan gölge figürlerini yönetirken, diğer yandan parmak aralarında katlanmış sarı kâğıdı sıkıştırır. Kullanılacağı zaman, sanatçı elindeki sarı kâğıdını yakar, diğer eliyle hazırlanan koku tozunu sarı kâğıdına serper, böylece sarı kâğıdında duman efektleri oluşur. Bu sayede, gölge perdesinde bulutların üzerinde uçan sahneler ortaya çıkar.⁵⁸²

Sigara İçme, gölge figürlerinin gerçek insanlar gibi sigara içmesini sağlar. Bu özel yeteneği sergilemek için bazı özel aletlere ihtiyaç vardır. Bu süreç şöyle gerçekleştirilir: Sanatçı önce gölge figürünü sigara içme pozisyonuna getirir, bir eliyle sigara tutacağını tutarken, diğer eliyle piponun yakınında kibrit çakar, ateş yakıldığını gösterir, sonra ağzından “puff puff” sesleri çıkarır; diğer sanatçı hızla bir nefes sigara

⁵⁸⁰ Zhang, 2010, age. s.197.

⁵⁸¹ Wen, 2014, age. s. 49.

⁵⁸² Yu, 1996, age. s. 60.

içer, ağzına aldığı dumanı önceden hazırlanmış plastik hortuma üfler. Bu şekilde sigara içme hareketi tamamlanır.⁵⁸³

Dövuş sahneleri ve özel yetenek gösterileri, gölge oyunlarının en dikkat çekici ve heyecan verici kısımlarını oluşturur. Bu sahnelerdeki hareketlilik ve dinamik performans, izleyicileri büyüler ve hikayenin dramatik etkisini artırır. Sanatçıların bu sahnelerde sergilediği ustalık, gölge oyunlarına özgü bir sanat formu olarak bu geleneğin yaşatılmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına önemli katkılar sağlar. Gölge oyununun çeşitli bölgelerdeki farklı tekniklerle zenginleştirilmesi, bu sanat formunun çeşitliliğini ve kültürel değerini ortaya koyar. Bu unsurlar, gölge oyunlarının sadece eğlencelik bir gösteri değil, aynı zamanda derin bir sanat formu ve kültürel miras olduğunu gösterir.

II.8. Çin Gölge Oyunun İşlevleri

Çin gölge oyunu, bir halk sanatı olması nedeniyle sanatsal bir işlevi vardır; aynı zamanda halk adetleriyle yakından ilişkilidir, bazen halk adetlerinin bir parçası bile olabilir, bu nedenle çeşitli halk adetlerinin işlevlerini yansıtır. Gölge oyunu, halkın çeşitli “ihtiyaçlarını” karşılayabilir, çeşitli değerlere ve işlevlere sahiptir. Örneğin, “Çin Gölge Oyunu ve Halk Gelenekleri” kitabında *gölge oyununun eğitim ve öğretim işlevi, eğlence ve estetik işlevi ile insanların dini inanç ihtiyaçlarını karşılama işlevi bahsedilmiştir*.⁵⁸⁴

Gölge oyunu, halk sanatı olarak, sanat ve halk adetleri açısından hem “genel” hem de “özel” birçok işleve sahiptir, bunları genelleştirmek mümkün değildir. Bu bölümde, Çin gölge oyununun iki en önemli işlevi olan eğlence estetiği ve bereket dileme, felaket savuşturma işlevleri hakkında bazı açıklamalarda bulunulacaktır.

II.8.1 Eğlence İşlevi

Çin tiyatrosu, Song ve Yuan dönemlerinde kültürel eğlence yerlerinde doğmuş ve gelişmiş bir halk edebiyatı formudur, eğlence ve estetik işlevi onun hayat

⁵⁸³ Zhao, 2020, age. s. 201.

⁵⁸⁴ Jiang, 2015, age. s. 77.

damarıdır.⁵⁸⁵ Chen Jiansen'in "sanat eğlencesi" kitabında belirttiği gibi, "sanat eğlencesi (estetik oyun ve eğlence amaçlı boş zaman dahil)' tiyatro sanatının özü ve işlevidir", "Sanat eğlencesi' sadece tiyatronun bir işlevi değil, aynı zamanda tiyatronun özüdür".⁵⁸⁶ Tiyatronun özünü "sanat eğlencesi" olarak tanımlamak açıkça tartışmaya açıktır; ancak "sanat eğlencesi"nin tiyatronun önemli bir kültürel işlevi olduğu herkes tarafından kabul edilir. Eski insanların gölge oyununa olan "tutkusu", günümüz insanların hayal bile edemeyeceği bir seviyededir. Nan Song döneminde Meng Yuanlao'nun "Dongjing Meng Hua Lu" adlı eserinde o dönem başkentte, gölge oyunu da dahil olmak üzere, seyircilerin "rüzgâr, yağmur, soğuk veya sıcak farketmeksizin, her gün böyle" eğlenceleri izledikleri, herkesin de "her sokak köşesinde, eğlence çadırı olmayan yerlerde, küçük gölge oyunu çadırları kurdukları, böylece mahalledeki gezgin çocukların kaybolmaması için onları çekmek" için yapıldığı kaydedilmiştir.⁵⁸⁷ İşlek şehirlerin sakinleri böyleyken, eğlence açısından fakir, uzak kırsal alanlarda yaşayan çiftçiler daha da fazlasıydı. Zhang Linyan, Çin Cumhuriyeti (Tayvan) döneminde, Gansu bölgesindeki köylülerin geceleyin gölge oyunu izlemek için koşturdukları manzarayı anlatmıştır: "Gölge oyunu... Lanzhou'da başlamış, tüm il ve ilçelerde yaygınlaşmıştır. Çiftçiler, kadınlar ve çocuklar, ona büyük ilgi gösterir ve haberleşme çok hızlıdır, bir performans olduğunda, çevredeki köyler hemen haber alır, çevredeki on ila yirmi kilometre içinde, sandalyeleri omuzlayıp gelirler; dönüşte genellikle gece yarısından sonra olur, çiy yoğun, soğuk derindir, yine de mutlu ve memnun bir şekilde dönerler, pişmanlık duymazlar".⁵⁸⁸ Ve hatta bugün gölge oyununun genel olarak durgun olduğu durumda bile, bazı yerlerdeki gölge oyunu performansları "çok canlı" olarak

⁵⁸⁵ Chen, Qanjian. (1991). *文艺民俗导论 (Edebiyat ve Folklor Giriş)*. Shanghai: Şangay: Şangay Edebiyat ve Sanat Yayınevi s. 42.

⁵⁸⁶ Chen, Jiansen. (2003). *戏曲与娱乐 (Operalar ve Eğlence)*. Şanghai: 上海人民出版社 (Şanghai Halk Yayınevi). s. 65.

⁵⁸⁷ Cui, Yongping. (1993). "略论中国皮影戏艺术 (Çin Gölge Oyunu Sanatı Üzerine Kısa Bir Değerlendirme)". *文艺研究 (Edebiyat Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 8, s. 65.

⁵⁸⁸ Zhang, Linyan. (2016). *甘肃剪纸与皮影艺术 (Gansu Kağıt Kesme ve Gölge Oyunu Sanatı)*. Lanzhou: 甘肃人民美术出版社 (Gansu Halk Güzel Sanatlar Yayınevi). s. 109.

tanımlanabilir, örneğin Hubei'nin Yunmeng ve Tianmen gibi yerlerindeki durum böyledir.

Çin gölge oyununun zengin repertuarı, karmaşık hikayeleri, çoğunlukla halk sanatçıları tarafından yazılan ve uyarlanan repertuarılar olsa da, hikaye gelişimi ve kelime kullanımı geniş kitlelerin estetik taleplerine daha uygun olur. Gölge oyununda, duygularla dolu, güzel şarkı sözleri olan şarkı bölümleri eksik değildir, Qing döneminden Fu Cha Dun Chong, Pekin gölge oyununun performansını övmüştür: “Gölge oyunu, lambayı kullanarak gölgeler yaratır, hüznü ve olağanüstüdür, yaşlı kadınlar dinlediğinde çoğu ağlayabilir”.⁵⁸⁹

Bu yoğun ilgi ve tutku, gölge oyununun toplumsal işlevini ve etkisini de göstermektedir. Gölge oyunu, sadece eğlence ve estetik bir zevk sunmakla kalmaz, aynı zamanda insanlar arasındaki sosyal bağları güçlendiren, topluluk bilincini pekiştiren ve kültürel mirası aktaran bir araç olarak da önemli bir rol oynar. Bu nedenle, gölge oyununun eğlence işlevi, sadece bireysel düzeyde bir keyif sunmanın ötesinde, toplumsal bütünleşmeyi ve kültürel devamlılığı destekleyen bir etkinlik olarak da büyük bir değere sahiptir.

II.8.2 Bereket Dileme ve Felaket Savuşturma İşlevi

“Bereket dileme”, insanların tanrılara dua ederek felaketleri yatıştırmak, uzun ömür ve refah dilemek için yaptıkları bir inançtır. “*Bereket*” Çin antik çağında çok zengin bir kavramdır; Han Feizi “*Han Feizi*”de “tam ömür ve zenginlik berekettir” demiştir.⁵⁹⁰ Çinlilerin her zaman “beş bereketin kapıya gelmesini” umdukları belirtilir, “beş bereket” şunlardır: “Birincisi ömür, ikincisi zenginlik, üçüncüsü huzur ve sağlık, dördüncüsü iyi ahlak, beşincisi iyi bir yaşam sonu”, yani uzun ömür, zenginlik, huzur, iyi davranışlar ve iyi bir yaşam sonu tüm Çin halkının arzuladığı şeylerdir.⁵⁹¹ Felaket savuşturma ise, insanların belirli ritüellerle karşılaştıkları felaketleri ve kötü şansları

⁵⁸⁹ Yu, 1958, age. s. 33.

⁵⁹⁰ Ni, 2005, age. s. 137.

⁵⁹¹ Li, 2010, age. s. 79.

kaldırabileceklerine inandıkları bir inanç aktivitesidir. Bereket dileme ve felaket savuşturma, temelde Çinlilerin iyi bir hayata olan özlemlerini ve arayışlarını gösterir. *Felaketler ve zorluklar bertaraf edildiğinde, insanlar fayda ve başarı elde eder, doğal olarak “berekete” ulaşır ve bereketli olduklarında, felaketler ve zorluklar olmadan yaşarlar, bu yüzden birçok gerçek din ve inanç aktivitesi bu iki işlevi de içerir.*⁵⁹²

Daha önce de birkaç kez bahsettiğimiz gibi, Çin geleneksel gölge oyunu performanslarının birincil amacı ve işlevi eğlence ve estetik amaçlar için değil, halkın tanrılara ödeme yapma, atalarına tapınma, bereket dileme ve felaket savuşturma inanç ihtiyaçlarını karşılamak içindir.⁵⁹³ Halkın gözünde, gölge oyunu sadece “tanrılarla iletişim kurabilen” bir şey değil, aynı zamanda büyük bir güce sahiptir.⁵⁹⁴ Hunan eyaletinin Hengdong ve Pingjiang illerindeki gölge oyunu sanatçıları, bir “Ding Bayrak” kullanarak, binlerce güçlü askeri ve cesur savaşçıyı halk ve topluluk için “kötülükleri savuşturmak ve doğruluğu desteklemek” amacıyla harekete geçirebileceklerine inanırlar ve Henan’ın Tongbai halkı gölge oyununun her türlü kötülüğe karşı “yenilmez ve daima zafer kazanır” olduğuna inanır.⁵⁹⁵

Bu inançlar ve uygulamalar, Çin gölge oyununun yalnızca bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda derin bir kültürel ve spiritüel boyuta sahip olduğunu gösterir. Gölge oyunu, toplumsal ve bireysel düzeyde huzur ve güvenliği sağlamak için önemli bir ritüel işlevi görür. Bereket dileme ve felaket savuşturma işlevleri, gölge oyununun halkın manevi ihtiyaçlarını karşılamadaki rolünü vurgular ve bu sanatı daha anlamlı kılar.

⁵⁹² Kang, 2011, age. s. 106.

⁵⁹³ Li, 2010, age. s. 153.

⁵⁹⁴ Jiang, 2015, age. s.85.

⁵⁹⁵ Li, 2010, age. s. 184.

III. BÖLÜM:

TÜRK GÖLGE OYUNU KARAGÖZ

Karagöz, Türkiye'nin zengin geleneksel tiyatro formlarından biridir ve Türk kültürünün vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilir. *Türkiye'de geleneksel tiyatro, kukla tiyatrosu (kuklalarla oynanan oyunlar), orta oyunu (genellikle açık hava performansları) ve Karagöz (gölge oyunu) gibi çeşitli biçimlerde ifade bulur.*⁵⁹⁶ Karagöz, özellikle karakterlerin ve hikayelerin gölgelerinin bir perde üzerinde canlandırıldığı, benzersiz bir görsel ve sanatsal deneyim sunar. Bu çeşitlilik, Türk tiyatrosunun zenginliğini ve kültürel çeşitliliğini yansıtır.

Karagöz, Türk kültürünün önemli bir parçası olan geleneksel bir gölge oyunudur. Geçmişte bu oyun, “gölge hayaletleri” anlamına gelen “Zill-i Hayal” veya “Hayal-i Zill” gibi isimlerle anılmıştır. Aynı zamanda “Perde Oyunu” veya “Çadır Hayal” gibi adlarla da bilinirken, günümüzde genellikle “Karagöz Oyunu” olarak tanınmaktadır.⁵⁹⁷ Türk kültüründe “Karagöz” kelimesi, dar ve geniş olmak üzere iki farklı bakış açısıyla değerlendirilir. Dar anlamda, gölge oyununun ana karakteri olan Karagöz’ü ifade eder. Geniş anlamda ise, gölge oyunlarının tümünü kapsayan bir terim olarak kullanılır.⁵⁹⁸

III.1. Türk Gölge Oyununun Kökeni ve Gelişimi

Karagöz oyununun nereden geldiği konusunda çeşitli görüşler vardır. Mustafa Mutlu, Karagöz’ü şu şekilde tanımlar: *Karagöz, bir ışık oyunudur, bir gölge oyunudur. Perde gerisinden ışık kaynağı önüne konan deri, karton, asetat malzemelerinden yapılmış şekillerin hareket ettirilerek, seslendirilmesi esnasına dayanan bir oyundur.*⁵⁹⁹ Boratav’ın belirttiği üzere, Karagöz, Osmanlı İmparatorluğu döneminin şehir sakinlerinin çeşitli karakterlerini ve yaşam sahnelerini mizahi bir dille sahneye taşıyan,

⁵⁹⁶ Oğuz, Öcal. (2022). *Türk Halk Edebiyatı*. Ankara: Grafiker Yayınları. s. 401.

⁵⁹⁷ İvgin, Hayrettin. (2000). *Karagöz ve Kukla Sanatımız*. Ankara: Ekip Grafik Matbaa. s. 5.

⁵⁹⁸ Cevdet, Kudret. (2013). *Karagöz*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 91.

⁵⁹⁹ Mutlu, Mustafa. (2002). *Karagöz ve Karagöz Sanatçıları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları. s. 11.

gölge oyunu şeklinde sunulan bir tiyatro türüdür.⁶⁰⁰ Gölge oyunu, zengin kültürel mirasın bir ürünüdür. Farklı coğrafyalarda yer alması ve her bölgenin kendine özgü özelliklere sahip çeşitli türlerinin bulunması, bu sanat formunun çeşitliliğini artırmıştır. Bu yüzden, kökeni ve yayılışı hakkında çeşitli teoriler ortaya atılmıştır.

Süleyman Arısoy'un ifadesine göre, gölge oyununun kökenleri, Karagöz'ün bizdeki seyirlik oyun olarak başlaması gibi, tarihin öncesine, ilk insanların var oluşuna kadar dayanmakta ve dünyanın her köşesinde aynı içgüdüler, davranışlar ve duygularla ortaya çıktığı kabul edilmektedir.⁶⁰¹

Karagöz üzerine yapılan çalışmalarda bir otorite olarak görülen Metin And, gölge oyununun 16. Yüzyıl'da, Memlukler'in hüküm sürdüğü dönemde, Mısır'dan Türkiye'ye ulaştığını belirtmektedir."Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu" adlı eserinde Metin And, Türkiye'deki gölge oyununun kökenine dair yorumları ve diğer araştırmacıların görüşlerini iki grupta toplamıştır. Birinci görüş, gölge oyununun teknik olarak diğer yerlerden göçler ve yerleşimler yoluyla Türkiye'ye geçmiş olabileceğini düşünenlerdir. İkinci görüş ise, Türk gölge oyununun kurucusu olduğu düşünülen Şeyh Küşteri ile Karagöz ve Hacivat'ın gerçekten yaşamış olduklarını ispatlayarak, Karagöz'ün çok önceden bilindiğini göstermeye çalışanlardır.⁶⁰²

*Kimi incelemeciler gölge oyununun Orta Asya'dan, büyük bir olasılıkla İran üzerinden geldiğini ileri sürmüşlerse de gerek Orta Asya'da, gerek İran'da gölge oyununun bulunduğu üzerine hiç bir kanıt yoktur. Orta Asya'daki kol korçak (el kuklası) ve çadır hayal (ipli kukla) her ikisi de kukladır. XVI. yüzyıldan önce yazılı metinlerde ele geçen hayal sözcüğü de hep kuklayı tanımlamaktadır. Bu yanlışlığa yol açan kaynaklardan biri Samayloviç adındaki Rus bilgininin iki, üç yapraklı kitapçığı Türkçeye çevrilirken, kol korçak'ın "Karagöz" diye karşılanmasından gelmiştir.*⁶⁰³

⁶⁰⁰ Boratav, Pertev Naili. (2017). *Folklor ve Edebiyat II*. Ankara: Bilgesu Yayıncılık. s. 518.

⁶⁰¹ Arısoy, Süleyman. (1977). *Karagöz ve Folklor*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. s. 38.

⁶⁰² And, Metin. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları. ss. 240-244.

⁶⁰³ And, 1977, age. s. 240.

Ancak, çadır hayal (ipli kukla), “hayal” kelimesiyle karıştırılmıştır. Bu karışıklık, gölge oyununun Orta Asya’dan geldiği yönünde yanlış anlamalara neden olmuştur.

And’a göre Orta Asya’daki çadır hayal (ipli kukla) ile kol korçak (el kuklası), Türk Gölge Oyunu olarak yanlışlıkla kabul edilmiştir.⁶⁰⁴ Aynı şekilde, İran’daki ipli kuklası Hayme-i Şebbazi de gölge oyunu olarak yanlış tanımlanmış ve Orta Asya’dan Türkiye’ye geldiği iddia edilmiştir. Bu tür varsayımların yanı sıra, gölge oyununun Hindistan’dan Çingeneler aracılığıyla gelmiş olabileceği düşüncesi de ortaya atılmıştır. Gölge oyunu yalnızca bir performans, sunum tekniği olarak ele alındığında, bu köken araştırması her zaman verimsiz ve yetersiz kalacağı konusunda genel bir fikir birliği oluşmuştur.⁶⁰⁵

Jacob’a göre, Türk Karagöz’ün Hindistan’dan Batı’ya göç eden ve Türkiye’de kalan Çingeneler tarafından Hindistan’daki gölge oyununun Türkiye’ye getirilip evrim geçirerek oluştuğu düşünülmektedir. Çünkü Türk Karagöz’ünde önemli bir karakter olan Karagöz üzerinde birçok Çingene ögesi bulunmakta ve bu, Karagöz’ün aslen bir Çingene olduğunu göstermektedir.⁶⁰⁶ Ancak bu görüş desteklenmemiştir. Çünkü bin yıl önce Hindistan’dan Batı’ya göç eden Çingeneler Hindistan’ın kuzeyinden gelmiş olup, bilindiği üzere Hindistan’ın gölge oyunu daha çok güneyden kaynaklanmaktadır. Ayrıca, Çingenelerin herhangi bir ülkede gölge oyunu oynadıklarına dair herhangi bir kayıt bulunmamaktadır. Dolayısıyla, Karagöz üzerindeki Çingene öğeleri, Türk gölge oyununun Çingeneler tarafından getirildiğini kanıtlamaya yetmemektedir.⁶⁰⁷

Türkiye’deki gölge oyununun Batı’dan geldiğine dair iki görüş vardır, “*Bir yandan Bizans ve İtalya’nın Commedia dell’arte aracılığıyla eski Yunan mimusu, diğer yandan XV. ve XVI. yüzyıllarda İspanya ve Portekiz’den Türkiye’ye gelen Yahudiler eliyle*”.⁶⁰⁸ İtalya’dan Türkiye’ye gölge oyununun geçtiğine dair ilk görüşe gelince,

⁶⁰⁴ And, 1977, age. s. 240.

⁶⁰⁵ And, 1977, age. s. 241.

⁶⁰⁶ Jacob, Georg. (1938). *Türklerde Karagöz*. (Çev. Orhan Şaik Gökyay). İstanbul: Bürhaneddin Basımevi. s.109.

⁶⁰⁷ And, 1977, age. s. 242.

⁶⁰⁸ And, 1977, age. s. 243.

XVII. yüzyılın İtalyan gezgini Pietro della Valle'nin raporlarına göre, Ramazan ayı boyunca İtalya'daki kafelerde sergilenen gölge oyununun içeriği çoğunlukla erkek-kadın ilişkileri üzerine olup, sunum tarzı oldukça müstehcendi. Dini bayramlar ve kamusal alanlar için bu denli açık ve abartılı bir performans sanatının Türkiye'ye yayılma şartlarına sahip olmadığı görülmektedir.⁶⁰⁹ Türkiye'deki gölge oyununun İspanya ve Portekiz'den gelen Yahudiler tarafından getirildiğine dair bir başka görüş bulunmaktadır. Kaynaklarda, geçmiş yüzyıllarda Türkiye'de Yahudilerin gölge oyunu ya da Karagöz oyunu sergilediklerine dair bilgiler mevcuttur. Thevenot adında bir gezgin, Türkiye'de gölge oyunu sergileyenlerin çoğunlukla Yahudi olduğunu belirtmiştir.⁶¹⁰ Ancak, o dönemde İspanya ve Portekiz'de gölge oyununun olup olmadığına dair, ne yazık ki, mevcut kaynaklar bu görüşü desteklemek için yeterli değildir.

Bu görüşlerin yanı sıra, bazı akademisyenler Karagöz ile onun mucidi olduğu düşünülen Şeyh Küşteri'nin gerçekten yaşamış olduklarını kanıtlayarak Türkiye'deki gölge oyununun kökenini bulmaya çalışmışlardır. Ancak And'a göre, bunların gerçekten var olmuş olmaları, gölge oyununun kökenini ve nasıl Türkiye'ye geldiğini açıklamaya yetmez. Yüzyıllar boyunca, Karagöz ve Hacivat, bu iki gölge oyunu kahramanı, insanların kalplerinde derin izler bırakmıştır, bu yüzden onların gerçek kişiler olduğuna inanılmaktadır. Halk arasında Karagöz ve Hacivat'ın gerçekten var olduklarına dair söylentiler de vardır. Bu söylentilerden ilki, Sultan Orhan döneminde gerçekleşmiştir; Karagöz bir demirci, Hacivat ise bir duvarcıydı, Bursa'da inşa edilen bir camide çalışıyorlardı ve aralarındaki konuşmalar diğer işçileri dağıttığı için caminin inşası gecikince sultan Karagöz ve Hacivat'ı ölümle cezalandırmıştır.⁶¹¹

Bir başka söylentiye göre, Efelioğlu Hacı Eyvad, Selçuklular döneminde Mekke ile Bursa arasında seyahat eden ve Yorkça Halil olarak bilinen bir kişidir. Bu

⁶⁰⁹ And, 1977, age. s. 243.

⁶¹⁰ And, 1977, age. s. 244.

⁶¹¹ And, Metin. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu- Kukla, Karagöz, Ortaoyunu*. Ankara: Bilgi Yayınevi. s.122.

yolculuklardan birinde haydutlar tarafından öldürülmüştür. Karagöz, İstanbul Tekfuru Konstanti'nin seyisi ve Edirne yakınlarından Kırk Kilise'den Kıptî Sofyozlu Bali Çelebi olarak tanınır. Tekfur, her yıl onu Alaeddin Selçukî'ye gönderdiğinde, Hacivat ile buluşur ve sohbet ederlerdi. Gölge oyunu sanatçıları, bu sohbetleri gölge oyunu şeklinde sahneleyerek yaşatırlardı.⁶¹² Ancak söylentiler sonuçta söylentidir, bu yüzden Karagöz ve Hacivat'ın gerçekten var olup olmadığına dair doğru bilgiye ulaşamayız. Aynı şekilde, Türkiye'nin gölge oyununun mucidi olarak kabul edilen Şeyh Küşterî'nin gerçek bir kişi olup olmadığını da doğrulayamayız.

Andreas Tietze'nin, gölge oyununun Türklere nasıl geldiğine dair görüşlerini bir araya getiren çalışmasını, Saim Sakaoğlu aşağıdaki şekilde özetlemiştir:

1. Türkler, gölge oyununu Bizanslılardan devralmıştır ve bu sanat formunun kökenleri antik Yunan tiyatrosuna, yani mimos'a dayanmaktadır.⁶¹³

2. Gölge oyununun kökeni Çin'e uzanmakta olup, Moğollar ve Orta Asya Türkleri aracılığıyla Batı'ya taşınmıştır.⁶¹⁴

3. Hindistan'da ortaya çıkan gölge oyunu, Budizm ile birlikte bu bölgeden Orta Asya'ya yayılmış ve Türkler tarafından korunarak, İslamiyet'in benimsenmesinin ardından Anadolu'ya aktarılmıştır.⁶¹⁵

4. Gölge oyunu, Hindistan'da doğmuş ve Çingeneler tarafından Yakın Doğu'ya taşınmıştır.⁶¹⁶

5. Selim'in (Yavuz, 1512-1520) 1517'de Mısır'ı fethetmesinin ardından, gölge oyunu Mısır'dan Osmanlı'nın başkenti İstanbul'a getirilmiştir. Mısır'lı tarihçi İbn İyâs'ın kayıtlarına göre, Selim gölge oyununa ilgi göstermiş ve bir hayalîyi İstanbul'a getirmesi için davet etmiştir. Bu görüş Metin And tarafından da desteklenmektedir.⁶¹⁷

6. Sanatın, İslâm mirasının bir parçası olduğu, İspanya'dan göç eden Yahudiler

⁶¹² And, 1977, age. s. 245.

⁶¹³ Reich, 1903: 61'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

⁶¹⁴ Jacob, 1938: 108'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

⁶¹⁵ Sevin, 1968: 157'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

⁶¹⁶ Sakaoğlu, Saim. (2003). *Türk Gölge Oyunu Karagöz*. Ankara: Akçağ Yayınları. s. 22.

⁶¹⁷ And, 1969: 113'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

tarafından ileri bir seviyeye taşındığı ve kökenlerinin Mısır'a uzandığı ifade edilmektedir. Bu görüş Metin And tarafından uzak bir ihtimal olarak zikredilmektedir.⁶¹⁸

7. Osmanlı İmparatorluğu'nun erken dönemlerinde, özellikle Bursa'nın başkent olduğu dönemlerde, bu sanatın Türkler tarafından geliştirildiği popüler bir inanıştır. Bu bilgi, 17. yüzyıl yazarı Evliya Çelebi tarafından kaydedilmiştir.⁶¹⁹

8. Orta Asyalı Türklerin yarattığı ve Karagöz olarak bilinen Türk Gölge Oyunu, Siyavuşgil ve diğer önemli yazarlar tarafından belirtilen bir husustur.⁶²⁰

Bu görüşlerin yanında, Türkiye'deki gölge oyununun kökenine dair belgelerle desteklenen bilgiler de bulunmaktadır. Gölge oyununun 16. yüzyılda Mısır'dan Türkiye'ye geldiğine dair kesin kanıtlar mevcuttur. Arap tarihçisi Mehmed bin Ahmed bin İlyas-ül Hanefi'nin "Beddyi-üz-zuhur il vekaayi-üd-dühur" isimli eserinde, gölge oyununa ilişkin bölümler yer almaktadır. Yavuz Sultan Selim, 1517'de Mısır'ı fethetmiş ve aynı yılın 15 Nisan'ında Memluk Sultanı II. Tumanbay'ı idam ettirmiştir; Nil'in üzerindeki Roda Adası'ndaki sarayda, bir gölge oyunu sanatçısı Tumanbay'ın Züveyle Kapısı'nda asılmasını ve iki ipin iki defa kopmasını canlandırmış, bu performansı çok beğenen sultan, sanatçıya 80 altın ve bir işlemeli kaftan hediye etmiş, ardından İstanbul'a dönerken bu sanatçıyı oğlu Kanuni Sultan Süleyman'ın da izlemesi için yanında getirmiştir. Bu olayın ardından İstanbul'a gelen altı yüz Mısırlı, üç yıl sonra yurtlarına dönmüşlerdir; 1612'nin 20 Haziran'ında, Öküz Mehmet Paşa'nın Padişah'ın kız kardeşi Gevherhan ile düğünü için Mısır'dan yine gölge oyunu sanatçıları getirilmiştir. I. Ahmet, Mısır'dan gelen bu sanatçılardan Davud el-Attar'ı (Menavi) Edirne'de izlemiştir. Yavuz Sultan Selim dönemine ait güvenilir bir kaynak olan İbn İyas, gölge oyununun 16. yüzyılda Mısır'dan Türkiye'ye geldiğine dair net bilgiler

⁶¹⁸ And, 1969: 110'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

⁶¹⁹ İhsan, 1959'den aktaran Sakaoğlu, 2003, s. 22.

⁶²⁰ Sakaoğlu, 2011, age. ss. 26-27.

sunmaktadır.⁶²¹ 17. yüzyılda Karagöz'ün kesin biçimini aldığı ve Evliya Çelebi'nin Seyahatname'sinde Karagöz hakkında bilgi verdiği, aynı yüzyılda yabancı gezginlerin de Karagöz oyununu anlattığı bilinmektedir. Yeni araştırmalar ve kaynaklar ortaya çıkıp aksi ispatlanana kadar, gölge oyununun Mısır'dan Türklere geldiği görüşü kabul edilmektedir. Karagöz, sadece Türkiye'de değil, diğer İslam ülkelerinde ve Balkanlarda da etkili olmuş, Türkler bu sanata kendi beğenilerini, yaratıcılıklarını ve sanatsal yaklaşımlarını ekleyerek daha zengin bir hale getirmişlerdir.⁶²²

Bu bilgiler ışığında, Türk gölge oyunu Karagöz'ün kökeni ve gelişimi hakkında pek çok farklı teori ve görüş bulunmaktadır. Metin And ve diğer araştırmacıların çalışmaları, gölge oyununun Mısır'dan Osmanlı İmparatorluğu'na getirildiğini desteklemektedir. Bununla birlikte, bu sanat formunun Anadolu'da benimsenip zenginleştirilmesi, Türk kültürüne özgü unsurların eklenmesiyle kendine has bir karakter kazanmıştır. Karagöz oyunu, Türkiye'nin farklı bölgelerinde farklı yorumlarla zenginleşmiş ve halkın beğenisini kazanmıştır. Gölge oyununun kökenine dair kesin bir sonuca varılamasa da mevcut kanıtlar ve tarihsel veriler, Mısır'dan gelen bir etkilenme ve yerel kültürel katkıların birleşimini işaret etmektedir. Bu durum, gölge oyununun evrensel bir sanat formu olarak kabul edilmesini ve farklı kültürlerin bir araya gelerek zenginleştirdiği bir miras olarak değerlendirilmesini sağlar.

III.2. Türk Gölge Oyununda Tiplerin Sınıflandırması

Karagöz oyunlarındaki karakterler üzerine yapılan araştırmalar, çeşitli yazarlar tarafından farklı kategorizasyon girişimlerine sahne olmuştur. Karagöz karakterlerinin sınıflandırılması konusunda derinlemesine çalışmalar yapan bazı araştırmacılar, bu karakterleri çeşitli gruplamalara ayırmayı amaçlamışlardır. Bu bağlamda, dört önemli gruplandırma öne çıkmaktadır: Jacob'un kategorizasyonu, Profesör Sabri Esat Siyavuşgil'in kategorizasyonu, Selim Nüzhet Gerçek'in kategorizasyonu ve Ahmet

⁶²¹ And, 1977, age. s. 251.

⁶²² And, 1969, age. s. 143.

Kudsi Tecer'in kategorizasyonu. Bu sınıflamalar, Karagöz oyunundaki karakter yapılarını anlamlandırmada farklı perspektifler sunar ve araştırmacılara karakterlerin sosyal, kültürel ve tarihi bağlamlarını daha iyi değerlendirme olanağı sağlar.

Karagöz oyunlarındaki karakterlerin sınıflandırılması üzerine çalışmalar yapan araştırmacılar, bu konuda çeşitli yaklaşımlar sergilemişlerdir. Dört önemli araştırmacının sınıflamaları, karakterleri farklı perspektiflerden ele almakta ve bu zengin geleneği çeşitli açılardan aydınlatmaktadır. Bu dört sınıflandırma yöntemi şöyledir:

Georg Jacob, karakterleri dört ana kategoride toplar: 1) Ana karakterler, 2) Şive taklitleri, 3) Patolojik ya da teratolojik karakterler, 4) Kadınlar ve çocuklar. Jacob'un sınıflamasına ek olarak, hayvanlar ve cinlerin dâhil edildiği beşinci bir kategori de düşünülebilir. Ancak, bu sınıflama örneklem açısından eksiklikler içermekte ve bazı karakterlerin birden fazla kategoriye girebileceğini göstermektedir.⁶²³

Sabri Esat Siyavuşgil, karakterleri mahalle bazında iki gruba ayırır: mahallenin yerlileri ve mahalle dışından gelen tipler. Bu sınıflama, Küşteri Meydanı'nın hem somut hem de soyut bir mekân olarak kullanımına dayanır. Ancak, karakterlerin çeşitli rolleri ve özellikleri açısından bu sınıflama yetersiz kalabilir.⁶²⁴

Selim Nüzhet Gerçek'in yaklaşımı, özellikle taklit üzerine kuruludur ve beş sınıfa ayrılır: 1) Zenne taklidi, 2) Şive taklidi, 3) İstanbul taklidi, 4) Muhtelif taklitler, 5) Yeni taklitler. Bu sınıflama, taklitlerin çeşitliliğine odaklanmakla birlikte, bazı eksiklikler içerir ve kapsamlı bir açıklık sağlamaz.⁶²⁵

Ahmet Kutsi Tecer, karakterleri iki ana kategori altında inceler: 1) Şive taklitleri, 2) Karakter taklitleri. Tecer'in sınıflaması, karakter analizine tarihsel kaynaklardan yaklaşarak önemli bir perspektif sunar; ancak, bu sınıflama da Karagöz ve Ortaoyunu

⁶²³ Jacob, Georg. (1900). *Türkische Litteraturgeschichte in Einzeldarstellungen, I, Das Türkische Schattentheater*. Berlin: Harrassowitz Verlag. s. 40.

⁶²⁴ Siyavuşgil, Sabri Esat. (1941). *Karagöz, Psiko-Sosyolojik Bir Deneme*. İstanbul: Maarif Matbaası Yaynevi.. s. 144

⁶²⁵ Selim, Nüzhet Gerçek. (1942). *Türk Temaşası*. İstanbul: Kanaat Kitabevi. s. 141.

karakterlerini kapsamlı bir şekilde değerlendirmek için yeterli değildir. Her şive taklidi içinde karakter özelliklerinin, karakter taklitlerinde ise çeşitli şivelerin bulunabileceği görülmektedir.⁶²⁶

Bu dört araştırmacının yaklaşımları, Karagöz oyunlarının karakter yapısını çeşitli açılardan ele alırken, her birinin sınıflamasının kendi içinde birtakım sınırlılıklar içerdiğini ve konunun daha detaylı incelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bu dört araştırmacının yaklaşımları, Karagöz oyunlarının karakter yapısını çeşitli açılardan ele alırken, sınıflandırma yöntemlerinin kendi içerisinde belli başlı sınırlılıkları barındırdığını göstermektedir. Metin And, sınıflamaların bazı olumsuz yönlerine dikkat çekerek, karakter incelemesini kolaylaştırmak amacıyla bu kişileri belirli gruplara ayırmıştır. Metin And'ın karakter sınıflandırmasına göre:

1. *Eksen kişiler: Karagöz ve Hacivat.*
2. *Kadınlar: Bütün zenneler.*
3. *İstanbul ağzı: Çelebi, Tiryaki, Beberuhi.*
4. *Anadolulu Kişiler: Laz, Kastamonulu, Kayserili, Eğinli, Harputlu, Kürt.*
5. *Anadolu dışından gelenler: Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap, Acem.*
6. *Zımmî (Müslüman olmayan) kişiler: Rum, Frenk, Ermeni, Yahudi.*
7. *Kusurlu ve ruhsal hastalar: Kekeme, Kambur, Hımhım, Kötürüm, Deli, Esrarkeş, Sağır, Aptal ya da Denyo.*
8. *Kabadayılar ve sarhoşlar: Efe, Zeybek, Matiz, Tuzsuz, Sarhoş, Külhanbeyi.*
9. *Eğlendirici kişiler: Köçek, Çengi, Kantocu, Hokkabaz, Cambaz, Curcunabaz, Hayalci, Çalgıcı.*
10. *Olağanüstü kişiler, yaratıklar: Büyücü, Cazular, Cinler.*
11. *Geçici, ikincil kişiler ve çocuklar.*⁶²⁷

Yukarıda bahsedilen sınıflama yöntemlerinin yanı sıra, Saim Sakaoğlu, Siyavuşgil, Tecer, Gerçek ve And'ın çalışmalarını temel alarak geliştirdiği yeni bir sınıflama önermektedir. Bu yeni yaklaşım, bazı yönlerden Siyavuşgil, Kudret ve And'ı andırırken, belirli noktalarda Gerçek ve Tecer'in izlerini taşır. Ancak, bu sınıflama, hem

⁶²⁶ Sakaoğlu, 2003, age. s. 178.

⁶²⁷ And, 1977, age. s. 296.

kategori sayısı hem de kullanılan terimler açısından tamamen özgün bir değerlendirme sunmaktadır. Sınıflamanın detayları aşağıdaki gibidir:

- A. Asıl kişiler*
- B. Sıklıkla görülen kişiler (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi)*
- C. Zenneler / Kadınlar*
- Ç. Kabadayılar ve Sarhoşlar*
- D. İmparatorluk Tipleri*
 - 1. Anadolu ve Rumelili tipler*
 - 2. Türk olmayan tipler (Arap, Acem, Arnavut)*
 - 3. Müslüman olmayan tipler (Yahudi, Ermeni, Rum, Frenk)*
- E. Özürlü Tipler*
- F. Eğlendirici tipler*
- G. Olağanüstü kişiler ve yaratıklar*
- Ğ. Diğerleri*
 - 1. Edebiyat çevresinden adlar ve yakınları*
 - 2. Karagöz ve Hacivat ailelerinin çocukları ve akrabaları*
 - 3. Meslek sahipleri*
 - 4. Yeni oyunlardaki tipler⁶²⁸*

Bu sınıflama yöntemleri, Karagöz oyunlarındaki karakterlerin çeşitli açılardan incelenmesine ve bu zengin kültürel mirasın daha iyi anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Her bir sınıflama, karakterlerin toplumsal, kültürel ve tarihi bağamlarını farklı perspektiflerden ele alarak, araştırmacılara derinlemesine bir analiz olanağı sunmaktadır. Metin And ve Saim Sakaoğlu gibi araştırmacıların çalışmaları, Karagöz oyunlarının karakter yapısını daha detaylı bir şekilde anlamamıza yardımcı olurken, karakterlerin sosyal ve kültürel yansımalarını da gözler önüne sermektedir.

III.3. Gölge Oyununun Bölümleri

Karagöz oyununun zengin yapısını oluşturan dört temel bölüm bulunmaktadır.⁶²⁹

Bu bölümler; seyirciyi oyunun atmosferine davet eden “giriş”, karakterler arasındaki etkileşim ve diyalogların ön plana çıktığı “muhavere”, oyunun tematik derinliğinin ve hikâyenin gelişiminin sergilendiği “fasıl” ve oyunun çözümlenip sona erdiği “bitiş” olarak sıralanır. Bu kısımda her bir bölümü detaylı bir şekilde ele alarak,

⁶²⁸ Sakaoğlu, 2003, age. s. 166.

⁶²⁹ İvgin, 2000, age. s. 15.

Karagöz oyununun bu dört bölümünün birbirleriyle olan ilişkilerini ve her birinin oyunun bütünündeki işlevini ayrıntılı bir şekilde inceleyeceğiz.

III.3.1. Mukaddime

Karagöz oyunlarının başlangıcını işaret eden “Mukaddime” bölümü, oyunun atmosferini ve izleyicileri hazırlayan, müzik ve görsel şölenle dolu bir giriş bölümüdür. Bu bölüm, genellikle oyunun konusuyla ilgili olmayan, ancak görsel bir zenginlik ve estetik sunan çeşitli figürlerle başlar.⁶³⁰ Bu figürler arasında ev, dalyan, vakvak ağacı, hayat ağacı, bir çiçek demeti, limon ağacı, gemi, deniz ve benzeri unsurlar yer alabilir. Göstermelik, “nareke” adı verilen kamış düdüğünün sesi ve tefin ritmine uygun hareketler eşliğinde yavaşça kaldırılır. Bu görsel sunumun ardından, perdenin sol tarafından Hacivat’ın bir semai okuyarak sahneye girişi gerçekleşir. Bu semai genellikle rast, nihavent, uşak ve eviç gibi makamlarda icra edilir.⁶³¹

Cevdet Kudret, “Karagöz” kitabında bu bölüm için “giriş” [Prolog] terimini kullanırken, Metin And, “Geleneksel Türk Tiyatrosu” eserinde “mukaddime” olarak ifade eder. Mukaddime bölümünün temel özellikleri arasında perdenin aydınlanmasıyla başlayan ve Hacivat’ın semai söyleyerek perdeye gelmesi, akabinde perde gazelini okuması, ardından Allah’a ve dönemin padişahına dua etmesi yer alır. Hacivat, “Yâr, bana bir eğlence!” diyerek Karagöz’ü çağırır ve Karagöz’ün sahneye gelmesiyle ikili arasında kavga başlar. Hacivat kaçır ve Karagöz Hacivat’tan yakınır. Karagöz sakinleştiğinde, Hacivat tekrar gelir ve söyleşme, yani muhavere bölümü başlar.⁶³²

Mukaddime bölümünde, oyunun konusuyla ilgisi olmayan veya bazen konuyla ilintili olabilecek çeşitli göstermelikler yer alır. Örneğin, Tahmis oyununda göstermelik kahve dövcülerini temsil edebilir.⁶³³ Mukaddime bölümünde sunulan semai ve perde gazelleri, oyunun müzikal ve edebi zenginliğini öne çıkarır.

Bu bölüm, Karagöz oyununun sadece görsel ve müzikal bir başlangıcı olmakla

⁶³⁰ Mutlu, 2002, age. s. 6.

⁶³¹ İvgin, 2000, age. s. 15.

⁶³² Cevdet, 2013, age. s. 16.

⁶³³ And, 1969, age. s. 147.

kalmaz, aynı zamanda izleyicileri oyunun ruh haline hazırlayan, duyuşal bir giriş sağlar. Mukaddime, Karagöz ve Hacivat arasındaki etkileşim için zemin hazırlar ve izleyicilerin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmıştır. Dolayısıyla, mukaddime bölümü, oyunun giriş kısmını oluşturan ve Karagöz oyunlarının vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilen, estetik ve müzikal bir ön hazırlıktır.

III.3.2. Muhavere

Karagöz ve Hacivat arasındaki “Muhavere” (Diyalog) bölümü, Türk Gölge Oyunu’nun ikinci önemli kısmını oluşturur. Bu bölümde gerçekleşen diyaloglar, asıl oyunun konusu ile doğrudan bir ilişkisi olmayıp, genellikle Hacivat’ın okumuş bir kişi olarak kullandığı kelimelerin, okumamış olan Karagöz tarafından yanlış anlaşılması ya da yanlış anlar gibi görünmesi üzerine kurulu bir mizahı içerir. Muhavere konuları, güncel olaylardan inançlara kadar geniş bir yelpazede değişkenlik gösterir ve bu bölüm, Karagöz’ün bir rüyayı gerçek bir olay gibi yanlış anlaması gibi durumlarla süslü bir şekilde, oyunu seyirciye ısıtmak için hazırlanan bir giriş niteliğindedir.⁶³⁴

Cevdet Kudret, “Karagöz” kitabında bu bölümü “muhâvere” [Diyalog] olarak adlandırırken, Metin And, “Geleneksel Türk Tiyatrosu” eserinde “muhavere” şeklinde ifade eder. Saim Sakaoglu ise, “Türk Gölge Oyunu Karagöz” adlı kitabında bu kısmı “söyleşme” olarak tanımlar. Muhavere, genel olarak Karagöz ve Hacivat arasında geçmektedir ve bu diyaloglar, iki karakterin kişilik özellikleri, tavır ve davranışlarının birbirine zıtlığı üzerinden bir uyum sergileme amacını taşır.⁶³⁵ Karşımıza daha çok soyut bir formda çıkan muhavere, asıl oyunun konusuyla ilişkili değildir ve çeşitli cinaslar ve nükteler ile zenginleştirilir.⁶³⁶

Ancak, “Hayalî Memduh’un Karagöz’ün Evlenmesi” ya da “Üç Sevdalılar ve Salıncak Safası” gibi bazı oyunlarda, muhaverenin konusu ile asıl oyunun konusu arasında bir bağlantı olduğu görülebilir. Bu, muhaverenin genel kuralının dışında kalan

⁶³⁴ İvgin, 2000, age. s. 16.

⁶³⁵ And, 1969, age. s. 156.

⁶³⁶ Cevdet, 2013, age. s. 16.

istisnai durumları işaret eder.⁶³⁷ Ek olarak, esas muhavereyi uzatmak için yapılan ikinci bir muhavereye “ara muhaveresi” denir.

Muhavere bölümünde, Karagöz ve Hacivat arasında gerçekleşen tekerlemeler, atışmalar veya gerçekmiş gibi anlatılan bir rüyanın yorumları gibi unsurlar bulunur. Bu bölüm, aslında oyunla ilgisiz gibi görünse de, oyuna bir başlangıç olarak işlev görür. “Gel-Geç muhaveresi” gibi, daha çok güldürmeye yönelik muhavereler de bu bölümde yer alabilir. Hacivat’ın bir mısra ya da cümle söyleyip perdeden ayrılması ve Karagöz’ün bu mısraya ya da cümleye anlamı olmayan bir yanıt verip perdeden ayrılması, bu bölümün tipik özelliklerindendir.⁶³⁸ Karagöz oyunlarında muhavere, söz oyunlarının, yanlış anlamaların ve esprilerin en yoğun olduğu kısım olarak dikkat çeker.⁶³⁹

Sonuç olarak, muhavere bölümü, Karagöz oyunlarının vazgeçilmez bir parçası olup, karakterler arası zıtlıkları ve mizahi yönleriyle oyunun temelini hazırlar. Bu bölüm, seyirciyi asıl oyunun atmosferine hazırlayan, eğlenceli ve düşündürücü diyaloglarla bezeli önemli bir giriş niteliği taşır.

III.3.3. Fasil

Fasil, oyunun kendisidir, burada Hacivat ve Karagöz’den başka oyunun çeşitli kişileri bir konu ve olaylar dizisinde gözüktür, oyuna katılırlar.⁶⁴⁰ Metin And ve Cevdet Kudret’e göre, “fasıl” terimi, oyunun kendisi anlamına gelir ve Karagöz ile Hacivat’ın yanı sıra diğer karakterlerin de olayların içinde yer aldığı ana oyun bölümünü ifade eder.⁶⁴¹ Saim Sakaoğlu ise bu bölümü “asıl oyun” olarak tanımlar.⁶⁴² Fasil, Karagöz oyunlarının can alıcı noktasıdır; burada çeşitli karakterler bir dizi konu ve olay etrafında şekillenir ve izleyiciye sunulur. Oyunun bu kısmında yer alan olaylar, eserin

⁶³⁷ Sakaoğlu, 2003, age. s. 123.

⁶³⁸ İvgin, 2000, age. s. 16.

⁶³⁹ Özhan, Mevlüt. (2011). “Doğumunun 125. yılı Anısına Cumhuriyet Döneminin Büyük Karagöz Sanatçısı Hayali Küçük Ali”. *Folklor Edebiyat Dergisi*, Sayı:66. s. 157-172.

⁶⁴⁰ And, 1977, age. s. 283.

⁶⁴¹ And, 1969, age. s. 161; Cevdet, 2013, age. s. 17.

⁶⁴² Sakaoğlu, 2003, age. s. 161.

isimlendirilmesinde de etkilidir. Örneğin, “Aptal Bekçi”, “Ters Evlenme”, “Kanlı Kavak”, “Yalova Sefası” gibi eserler, içerdikleri olaylara göre isimlendirilmiştir.⁶⁴³

Oyunun fasıl bölümünde olaylar sıralı bir şekilde gelişir ve her bir karakter rollerini üstlenir. Gölge oyununu icra eden “hayalî”, ana temaya bağlı kalmak kaydıyla oyun üzerinde bazı değişiklikler yapabilir; ancak bu değişiklikler kısıtlıdır ve genellikle karakter sayısının değişmesi veya olayların sıralanmasında yapılan düzenlemeler gibi unsurlarla sınırlıdır.⁶⁴⁴

Fasıl bölümünde, oyunun esas teması verilir ve tüm karakterler ortaya çıkar, gelişmeler sergilenir ve oyunun zirvesine ulaşılır.⁶⁴⁵ Bu kısım, Karagöz oyunlarının gelişme bölümünü oluşturur ve burada belirli bir olay gösterilir. Karagöz oyunları, bu fasıl bölümüne göre isimlendirilirken, hayalî genellikle oyunun temasına sadık kalır ve bazen küçük ilaveler yapabilir. Hacivat, Karagöz’e bir iş bulur, ancak Karagöz genellikle bu işi başarısızlıkla sonuçlandırır. Yine de, bu tür durumlardan sıyrılmayı bilen bir karakter olarak tasvir edilir.⁶⁴⁶

Sonuç olarak, fasıl, Karagöz oyunlarının kalbini oluşturur ve hem karakterlerin hem de izleyicilerin oyunun derinliklerine daldığı, temel olayların ve konuların işlendiği kısımdır. Bu bölüm, oyunun akışı ve karakterlerin dinamikleri açısından hayati öneme sahiptir.

III.3.4. Bitiş

Karagöz’ün Bölümleri içerisinde yer alan ve eserin sonunu işaret eden “Bitiş” bölümü, oyunun epilog kısmını oluşturur. Bu bölüm, genellikle kısa bir süre içinde gerçekleşir ve Karagöz ile Hacivat’ın perdede son kez görünmesiyle karakterize edilir. Cevdet Kudret, bu bölüme “bitiş” [Epilog]⁶⁴⁷ adını verirken, Saim Sakaoğlu ise “bitiş (Hitam, Epilog)”⁶⁴⁸ şeklinde tanımlar.

⁶⁴³ Cevdet, 2013, age. s. 17.

⁶⁴⁴ Sakaoğlu, 2003, age. s. 162.

⁶⁴⁵ İvgin, 2000, age. s. 16.

⁶⁴⁶ Mutlu, 2002, age. s. 7.

⁶⁴⁷ Cevdet, 2013, age. s. 18.

⁶⁴⁸ Sakaoğlu, 2003, age. s. 163.

Bitiş bölümü, Karagöz'ün oyunun sona erdiğini ilan etmesi, izleyicilerden olası kusurları için özür dilemesi ve gelecek oyun hakkında bilgi vermesiyle başlar. Hacivat ise, “Yıktın perdeyi eyledin viran, varayım sahibine haber vereyim hemen” diyerek sahneden ayrılır. Karagöz de “Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola” diyerek perdeden çekilir. Oyunun bu bölümünde, eğer Karagöz ve Hacivat oyun için kılık kıyafet değiştirmişlerse, yeniden eski hallerine dönerek çıkarlar ve oyunun mesajını veya dersini aralarında konuşarak aktarırlar.⁶⁴⁹

Bazı Karagöz oyunlarında, bu ritüel seremoniden sonra, çengi figürü sahneye gelir ve müzik eşliğinde dans ederek oyunun sona erdiğini müjdeleyen bir atmosfer yaratır.⁶⁵⁰ Bu, oyunun bitişini daha da renklendiren ve izleyicilere keyifli bir son sunan bir geleneğin parçasıdır.

Mustafa Mutlu'nun belirttiği gibi, bitiş bölümü, Karagöz ile Hacivat arasında geçen ve oyunun sonunu belirleyen kısa bir diyalogdan ibarettir. Hacivat'ın sahneden ayrılışını belirten “Yıktın perdeyi eyledin viran, varayım sahibine haber vereyim hemen” ifadesi ve Karagöz'ün bu duruma verdiği “Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola. Yarın akşam... yakan elime geçerse, vay haline” şeklindeki yanıtı, bu kısmın özünü oluşturur. Perde arkasındaki ışığın sönmesiyle oyun resmi olarak sona erer.⁶⁵¹

Sonuç olarak, “Bitiş” bölümü, Karagöz oyununun kapanışını simgeleyen, hem oyuncular hem de izleyiciler için duygusal bir veda anı sunan önemli bir kısımdır. Bu bölüm, eserin bütünlüğünü tamamlar ve gelecek gösterimler için bir beklenti yaratırken, aynı zamanda izleyicilere sunulan eğitici veya moral verici mesajların üzerinde düşünmeleri için bir fırsat sunar.

III.4. Oynatım Teknikleri

Karagöz, Osmanlı döneminden bu yana Türk kültürünün önemli bir parçası olmuş ve günümüze kadar popülerliğini koruyan geleneksel bir gölge oyunudur. Bu

⁶⁴⁹ And, 1969, age. s. 163.

⁶⁵⁰ İvgin, 2000, age. s. 17.

⁶⁵¹ Mutlu, 2002, age. s. 7.

sanatın temelinde, deri veya diğer şeffaf materyallerden yapılmış figürlerin (tasvirlerin) bir perde arkasında ışık kaynağı kullanılarak oynatılması yatmaktadır. Genellikle beyaz ve düz bir kumaş üzerinde gerçekleştirilen bu oyunlar, özel bir düzenek ve ustalık gerektirir. Karagöz perdesi, başlangıçta 2x2.5 metre boyutlarında iken, zaman içinde 180x100 cm ebatlarına küçültülmüş ve bu perde Karagözcüler tarafından ‘ayna’ olarak adlandırılmıştır.⁶⁵² Perdenin çerçevesi kalın siyah bezlerle kaplanır ve perdenin alt kısmına paralel olarak kurulan “peş tahtası” adı verilen raf, oyun sırasında kullanılacak teknik araç ve gereçleri barındırır. Bu araçlar arasında zil, tef, kamış, düdük (nareke) ve ışık kaynağı olarak kullanılan kandil veya ampul bulunur. Ayrıca, birden fazla tasviri tutmak için (Y) harfi şeklindeki çatal çubuklar da bu tezgâhta yer alır.⁶⁵³

Karagöz oyunlarında, tasvirlerin hazırlanması büyük önem taşır. Bu tasvirler, özellikle deve derisinden yapılarak, ışığı kısmen geçirebilen şeffaf materyallerden üretilir. Deri, özel yöntemlerle saydam hale getirilir ve nevrakân adı verilen keskin bir bıçakla işlenir.⁶⁵⁴ Oyunun can alıcı noktalarından biri olan tasvirler, perdede oynatma çubuklarıyla hareket ettirilir. Bu çubuklar, genellikle gürgen ağacından yapılır ve tasvirlerin arkasına monte edilerek, sahnede istenilen hareketlerin yapılmasını sağlar. Dinamik bir hareket kazandırmak için bazen “fırdöndü” adı verilen dönme mekanizması kullanılır.⁶⁵⁵

Karagöz oyununun ruhunu canlı tutan “hayâli”, yani usta sanatçı, ses taklitleri yapar, karakterlere özel şarkılar besteler ve oyunun tüm yönlerini yönetir. Bu şarkılar, belli karakterlerle özdeşleşmiş olup, izleyicilerin hangi karakterin sahneye çıkacağını anlamalarını sağlar. Hayâli, bu sanatı uzun yıllar boyunca bir başka ustasının yanında “yardaklık” yaparak öğrenir ve sonunda kendi ustasından “hayâli” unvanını devralır.⁶⁵⁶

Karagöz oyunlarında kullanılan perde türleri arasında “kâr-ı kadim” (eski tarz)

⁶⁵² Cevdet, 2013, age. ss. 33-34.

⁶⁵³ Mutlu, 2002, age. s. 62.

⁶⁵⁴ And, 1969, age. s. 165.

⁶⁵⁵ And, 1969, age. s. 166.

⁶⁵⁶ Kurt, 2015, age. s. 67.

ve “şanolu” (yeni tarz) olmak üzere iki çeşit bulunur. Eski tarz perde, çiçekli minder örtüsünden yapılırken, yeni tarz perde daha çok beyaz bir kumaş üzerinde, arkadan verilen ışıkla tasvirlerin oynatıldığı paravan şeklindedir.⁶⁵⁷ Bu perde üzerinde sergilenen tasvirler, izleyicileri bir yandan eğlendirirken diğer yandan toplumsal mesajlar verme ve geleneksel değerleri aktarma yönünde de önemli bir işlev görür. Karagöz oyunları, sadece çocukları ve yetişkinleri eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda sosyal eleştirileri, gündelik yaşamın zorluklarını ve toplumun çeşitli kesimlerinin karakteristik özelliklerini mizahi bir dille sunar. Bu yönden bakıldığında, Karagöz, bir kültür elçisi olarak da değerlendirilebilir.⁶⁵⁸

Gölge oyunlarının ele alınması gereken yönden biri de oyun sırasında kullanılan müzik aletleridir. Oyunun atmosferini zenginleştiren nâreke ve tef gibi müzik aletleri, sahne arkasından gelen canlı müzik eşliğinde, hikâyenin akışına ve oyunun ruhuna uygun bir ortam yaratır. Bu müzik aletleri, oyunun belirli noktalarında karakterlerin duygusal durumlarını yansıtan bir araç olarak da işlev görür. Özellikle “zilli tef”, Karagöz oyunlarının vazgeçilmez bir parçasıdır ve oyuna özgü ritmik yapıyı sağlar.⁶⁵⁹

Oyunun bir diğer önemli unsuru ise, “göstermelik” olarak adlandırılan, perdeye hareketsiz duran çeşitli canlı veya cansız varlıkların tasvirleridir. Oyun başlamadan önce sergilenen bu tasvirler, izleyicinin ilgisini çekmek ve oyun atmosferine hazırlamak için kullanılır. Göstermelikler, oyunun başlangıcında bir tür giriş seremonisi işlevi görür ve izleyicileri Karagöz’ün büyülü dünyasına davet eder.

Işık kaynağı olarak eski zamanlarda mum ışığı veya şem’a kullanılırken, günümüzde daha çok elektrik ampulleri tercih edilmektedir.⁶⁶⁰ Bu teknolojik değişim, gölge oyununun daha net ve etkileyici bir şekilde sahnelenmesini sağlamıştır. Ancak, oyunun geleneksel öğeleri ve teknikleri, modern teknolojiye rağmen korunmaya devam

⁶⁵⁷ Sevgül, Sönmez. (2005). *Karagöz Kitabı*. İstanbul: Kitabevi Yayınevi. s. 100.

⁶⁵⁸ Varışoğlu, Emine Sarpkaya. (2022). Karagöz Oyunlarının İşlevsel Halk Bilimi Kuramı Açısından İncelenmesi. *Folklor Akademi Dergisi*, Sayı:3, s. 628.

⁶⁵⁹ Şapolyo, 1947, age. s. 102.

⁶⁶⁰ Kurt, 2015, age. s. 54.

eder.

Karagöz oyunu, ustası “hayâli” tarafından sahnelenirken, perde arkasında bulunan yardımcısı “yardak” ise, oyunun akışına göre tasvirleri hazırlar ve ustanın kullanımına sunar. Bu iş birliği, oyunun sorunsuz bir şekilde ilerlemesini ve sahne arkasındaki karmaşanın, perde önündeki izleyiciye yansımadan yönetilmesini sağlar.⁶⁶¹

Sonuç olarak Karagöz, Türk kültürünün zengin mirasının canlı bir parçası olarak, geleneksel sanatları ve halk hikayelerini modern çağa taşıyan önemli bir köprü işlevi görür. Bu eşsiz sanat formu, yalnızca eğlenceli bir gösteri sunmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal değerleri, eleştirileri ve tarih boyunca biriken kültürel bilgeliği aktarır. Günümüzde de Karagöz hem Türkiye’de hem de dünya çapında büyük bir ilgiyle karşılanmaya devam etmek.

III.5. Karagöz Tasvirleri Yapımı

Geleneksel Türk tiyatrosunun köklü unsurlarından biri olan ve Osmanlı döneminden günümüze kadar geleneğimiz içinde yaşatılan gölge oyunu Karagöz, özgün bir kültürel miras olarak kabul edilir. Karagöz figürlerinin üretiminde, özel olarak işlenmiş ve bıçak izi bulunmayan tabaklanmış deve, inek, keçi, ceylan ve eşek derileri kullanılmaktadır.⁶⁶² Deriler, öncelikle temizlenip, su yardımıyla yumuşatılarak işlemeye hazır hale getirilir ve ardından “bız” adı verilen özel bir alet ile figürlerin kalıpları deri üzerine çizilir. Çelik makaslarla kesim işlemi yapıldıktan sonra, geleneksel nevregan bıçakları ile figürlerin kontür çizgileri boyunca derinlemesine oyulur. Bu oyulma işlemi, derinin hem üst hem de alt kısmında gerçekleştirilir ve oyulma sonucu oluşan pürüzler, temizleme bıçağı ile düzeltilir. Ardından, figürlerin detayları nevregan bıçağı ile işlenir ve belirginleşmeleri için mürekkep veya siyah boya ile ince bir fırça kullanılarak hatlar çizilir. Figürlerin renkli kısımları, geleneksel olarak hazırlanan doğal boyalar ve sentetik boyalar ile boyanır. Bu doğal boyalar arasında lahur çiviti, çivitotu, indigofere ve zerdeçal kökü gibi bitkisel maddeler bulunur. Boyama işlemi

⁶⁶¹ Kurt, 2015, age. s. 67.

⁶⁶² Sakaoglu, 2003, age. s. 52

tamamlandıktan sonra, figürlerin merkezine ve manipülasyon noktasına, “bız” ile açılan deliklere sahip bir buçuk santim çapında “düğme” adı verilen bir parça, mumlu iplikle dikilir. Oynatma sırasında figürlerin manipüle edilmesi için düğmeye değnek takılabilir. Karagöz oyunlarında kullanılan dekoratif unsurlar ve figürler dışında, “ayna” adı verilen perde üzerinde gösterim amaçlı kullanılan öğeler de benzer yöntemlerle üretilir.⁶⁶³

III. 5. 1. Yapım Malzemeleri

Karagöz, Türkiye’nin zengin kültürel mirasının vazgeçilmez bir parçası olarak, özellikle tasvir (suret) adı verilen figürlerle kendine has bir görsellik sunar. Bu figürler, genellikle 32 cm ile 40 cm arasında değişen boyutlarda olup, geleneksel olarak manda, deve, dana ve sığır derisinden üretilir. Özellikle deve derisinden yapılan tasvirler, diğer derilere göre ışığı ve renkleri daha iyi geçirebilme özelliği ile dikkat çeker. Ancak, günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte, Karagöz figürleri artık sadece deri değil, plastik, fiberglas, asetat ve mukavva gibi çeşitli malzemelerden de yapılmaktadır.⁶⁶⁴

Tasvirlerin üretiminde kullanılan ana malzeme olan deri, “tırş” olarak adlandırılan özel bir hazırlık sürecinden geçer.⁶⁶⁵ Geleneksel olarak tercih edilen deve derisi, işlendikten sonra şeffaflığa kavuşur ve ışığa karşı dayanıklılığı sayesinde, Karagöz tasvirleri için ideal bir materyal olarak kabul edilir. Deve derisi, aynı zamanda su tutma kapasitesi yüksek olan genetik bir yapıya sahiptir, bu da onu diğer derilere göre daha dayanıklı hale getirir. Ayrıca, açılan deliklerin istenen şekilde olmasını sağlayan ve doğal boyaları kolaylıkla emen bir doku özelliğine sahiptir.⁶⁶⁶

Deri seçiminde, yağlı olmayan ve saydamlaştırmaya yatkın açık renkli deriler tercih edilir, böylece tasvirler daha şeffaf bir görünüm kazanır.⁶⁶⁷ Bu özellikler, Karagöz tasvirlerinin üretiminde kritik öneme sahiptir ve sanatçılar tarafından tasvirlerin estetik değerini artırmak için dikkate alınır.

⁶⁶³ Kurt, Orhan. (2015). *Karagöz’ün Kuralları. Karagöz Yapım ve Oynatım Teknikleri*. İstanbul: Lale Yayıncılık. s. 31-46.

⁶⁶⁴ İvgin, 2000, age. s. 7.

⁶⁶⁵ Oral, Ünver. (2012). *Karagöz ve Plastik Tekniği*. İstanbul: Kitabevi. s. 129.

⁶⁶⁶ Ekler, Alpay (2008). *Karagöz Tasvir Sanatı*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınevi. s. 36.

⁶⁶⁷ And, 1969, age. s. 289.

Karagöz tasvirleri, bir sanatçının elinden çıkarak, canlı ve çarpıcı renklerle süslenir. Karagözcüler, bu tasvirleri perdede canlandırarak, onları halk edebiyatımızın canlı bir parçası haline getirir.⁶⁶⁸ Deve derisinin dik ve düz duruşu, perdeye kolay uyumu ve şeffaflığı, onu Karagöz tasvirleri için en uygun malzeme yapar. Beyaz ve esmer olmak üzere iki renkte bulunan deve derileri arasında, meşalenin ışıklarını daha iyi geçiren beyaz deriler tercih edilir.⁶⁶⁹

Özetle, karagöz Tasvirleri'nin üretiminde tercih edilen en ideal malzeme, özgün özellikleri nedeniyle deve derisidir. Deve derisi, kıl diplerinin noktalı dokusunu en net şekilde gösteren özelliği ile bilinir ve bu, Karagöz Tasvirleri'ne benzersiz bir dokusal kalite kazandırır. Deve derisinin bu sanat eserlerinin yapımında kullanılmasının birkaç önemli nedeni vardır:

a. Su Tutma Kapasitesi: Deve derisinin genetik yapısına özgü bir özellik olan su tutma kapasitesi, bu malzemenin Karagöz Tasvirleri'nin yapımında tercih edilmesinin başlıca sebeplerindendir. Deve derisi, bu özelliği sayesinde, dana derisinin ulaştığı mika sertliğine asla ulaşmaz. Bu, ısı değişiklikleri karşısında deve derisinin bükülme ve deformasyona direnç göstermesini sağlar, bu da tasvirlerin uzun ömürlü olmasına katkıda bulunur.

b. Doku Özelliği: Deve derisinin işlenmesi, diğer derilere kıyasla daha zorlayıcı olabilir; ancak, bu zorluk, istenen şekilde delikler açılmasını sağlama konusunda bir avantaj olarak ortaya çıkar. Deve derisinin kendine has dokusu, sanatçıya tasvirler üzerinde yüksek düzeyde kontrol ve hassasiyet sunar, böylece daha detaylı ve ince işçilik mümkün olur.

c. Boya Tutuculuğu: Deve derisinin nem ve suya karşı gösterdiği kabul edici tutum, özellikle doğal boyaların deri tarafından kolayca emilmesini sağlar. Bu, tasvirlerin renklerinin daha canlı ve uzun süreli olmasına olanak tanır. Deve derisinin bu

⁶⁶⁸ Şapolyo, Enver Behnan. (1947). *Karagözün Tekniği*. İstanbul: Türkiye Basımevi. s. 18.

⁶⁶⁹ Şapolyo, 1947, age. s. 48.

özellığı, Karagöz Tasvirleri'nin estetik değeriini önemli ölçüde artırır.⁶⁷⁰

Bu nedenlerle, Karagöz Tasvirleri'nin yapımında deve derisinin kullanılması, geleneksel Türk gölge oyunu sanatının kalitesini ve özgünlüğünü korumak ve geliştirmek için kritik bir öneme sahiptir. Deve derisi, bu eserlerin dokusal ve estetik zenginliğini maksimize eden, aynı zamanda dayanıklılık ve işlenme kabiliyeti açısından üstün bir malzeme olarak kabul edilir.

Sonuç olarak, Karagöz tasvirlerinin üretiminde deve derisinin tercih edilmesi, onun benzersiz özellikleri nedeniyle olup, bu özellikler tasvirlerin görsel ve estetik kalitesini doğrudan etkiler. Geleneksel yöntemler ve malzemelerle üretilen Karagöz tasvirleri, Türk kültürel mirasının korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından büyük önem taşır.

III. 5. 2. Yapım Araçları

Karagöz, Türkiye'nin köklü geleneksel sanatlarından biridir ve bu sanatın icrası için özel araç ve gereçler gerekmektedir. Karagöz tasvirlerinin yapımında kullanılan temel malzeme ve araçlar aşağıda detaylı olarak sıralanmıştır:

a. İhlamur Ağacı: Tasvirlerin işlenmesi için kullanılan yumuşak yapıya sahip ihlamur ağacı tercih edilir. İhlamur ağacının bulunamadığı durumlarda kavak ağacı da alternatif olarak kullanılabilir.

b. Sunta Parçası: 20x30 ebatlarında sunta parçası, tasvirlerin işlenmesi sırasında kullanılır ve bu süreçte bir destek sağlar.

c. Deri Malzemeler: Tasvir yapımında, çeşitlilik gösteren hayvan derileri; deve, manda ve sığır derisi kullanılmaktadır. Bu malzemeler, tasvirlerin dayanıklılığını ve estetik görünümünü artırır.

ç. Kâğıt Malzemeleri ve Yazım Araçları: Dosya, karton, aydıngeer kâğıdı, kurşun kalem, silgi ve diz bezi, tasvirlerin tasarım aşamasında kullanılır.

d. Nevregân Bıçakları: Çeşitli uçlara sahip Nevregân bıçakları, deri üzerinde

⁶⁷⁰ Kurt, 2015, age. ss. 92-157.

detaylı işçilik yapmak için kullanılır.

e. Tasvir Kalıpları: Tasvirlerin şekillendirilmesinde kullanılan kalıplar, tekrarlanabilirlik ve tutarlılık sağlar.

f. Makas ve Çekiç: Kesim ve şekillendirme işlemleri için gerekli olan temel araçlardır.

g. Eski Cam Parçaları: Deri üzerindeki pürüzlerin temizlenmesinde kullanılır.

ğ. Zımpara ve Biley Taşı: Deri ve ağaç malzemelerin yüzey işlemleri için zımpara ve biley taşı kullanılır.

h. Eğe ve Pençe: Detaylı işçilik ve ince ayarlar için gerekli olan araçlardır.

i. Naylon İp ve Kat Küt: Tasvir parçalarının birleştirilmesinde kullanılan malzemelerdir.

j. Boyalar: Sarı, kırmızı, mavi, yeşil, mor, siyah gibi çeşitli renklerde anilin, kök boya ve çini mürekkebi, tasvirlerin renklendirilmesinde kullanılır.

k. Redis Ucu ve Sulu Boya Fırçaları: Detaylı boyama işlemleri için çeşitli kalınlıklarda sulu boya fırçaları ve redis ucu kullanılır.⁶⁷¹

Bu araç ve gereçlerin her biri, Karagöz tasvirlerinin üretiminde özel bir rol oynar ve bu geleneksel sanat formunun kalitesini ve çeşitliliğini destekler. Gerekli malzeme ve araçların doğru kullanımı, Karagöz tasvirlerinin estetik ve teknik açıdan başarısını belirleyen önemli faktörlerdendir.

Tasvir yapım sürecinde derinin işlenmesi ve temizlenmesi aşamalarında çelik bıçaklar ve makaslar kullanılmaktadır. Bu aletler, geleneksel yöntemlerle ve kara çelik adı verilen malzemeden dövülerek şekillendirilmektedir.⁶⁷² Geleneksel gölge kuklalarının üretiminde zanaatkârlar her zaman ilginç araçlara başvurmuşlardır. Karmaşık desenlerin kesilmesinde kullanılan metal oyma aletleri, farklı şekilli uçlar ve delgeçler içeren küçük kesikleri de kapsamaktadır.⁶⁷³ Karagöz tasvir yapımında

⁶⁷¹ Mutlu, 2002, age. ss. 18-19.

⁶⁷² Ekler, 2008, age. s. 42.

⁶⁷³ Kurt, 2015, age. s. 29.

kullanılan araçlar arasında nevrekan, zımbalar, bizler, makaslar, çekiçler, ıhlamur ve gürgen tahtası, tasvir kalıpları ve fırçalar bulunmaktadır.

Nevrekan, özellikle tasvirlerin konturlarının yanında süsleme amacıyla düz sıralı delikler açmak için kullanılan bir araçtır.⁶⁷⁴ Tasvirlerin daha iyi ışık geçirgenliği sağlaması amacıyla, nevrekan adı verilen özel bıçaklarla delikler açılmaktadır. Kullanım alanlarına göre farklı büyüklük ve şekillerde olan nevrekanlar, tasvir yapımında kritik bir role sahiptir.⁶⁷⁵

Karagöz'ün hatlarının belirginleşmesi için deri üzeri delinip işlenmekte ve bu işlemde nevrekanlar kullanılmaktadır. Sert ağaçtan yapılan ve elde rahatça tutulabilen yumurta şeklinde sapı bulunan nevrekanlar, yay biçiminde eğimli bir görünüme sahiptir ve istenilen deliklerin açılmasını sağlar. Bu hassas işlem, açılan deliklerin boyutunda birkaç mikronluk farkların dahi tasvirin görünümünü değiştirebileceği için dikkatle yapılmalıdır. Konturları belirlemek için kullanılan klasik nevrekanların arka kısımları köşeli olup, tek taraftan kesmektedir. Nevrekanların keskinliğini korumak için sıklıkla yağ taşı ile bilenir ve paslanmamaları için yağlanarak saklanırlar.⁶⁷⁶

Nevrekanların dışında, kâğıt oymacılığı ve ciltçilikte kullanılan farklı tipte nevrekanlar da mevcuttur.⁶⁷⁷ Deri üzerindeki küçük işlemler için nevrekanların düzgün açılması zor olduğundan, çekiçe vurularak delik açılmasını sağlayan zımbalar tercih edilir.⁶⁷⁸ Bu özel şekilli araçlar, sınırlı kullanımlarda süslemelerde ve özel kısımlarda, örneğin sopa delikleri, kol dantelleri, çiçek ve yaprak desenleri ile köşeli çizgilerde kullanılan zımbalar için önemlidir. Tasvir yapımının kritik noktalarında kullanılan zımbaların belirlenen modellere uygun olması gerekmektedir.⁶⁷⁹

Ayrıca, tasvire başlamadan önce ve işlem sonrasındaki pürüzlerin alınmasında kullanılan temizleme bıçakları da bulunmaktadır. Bu yarım ay şeklindeki bıçaklar, 7-8

⁶⁷⁴ İvgin, 2000, age. s. 7.

⁶⁷⁵ Kurt, 2015, age. s. 31.

⁶⁷⁶ Ekler, 2008, age. s. 37-38.

⁶⁷⁷ Kurt, 2015, age. s. 34.

⁶⁷⁸ Ekler, 2008, age. s. 39

⁶⁷⁹ Kurt, 2015, age. s. 35.

cm boyunda ve 2-3 cm eninde olup, keskin eğimli kısmı ile kullanıma uygun şekilde tasarlanmıştır.⁶⁸⁰

Tasvirlerin yapımında kullanılan araçlar arasında önemli bir yere sahip olan ‘biz’ler, genellikle sopa deliklerine düğme eklemek, tasvir parçalarını birbirine bağlamak için açılan delikler, çiçek merkezlerini delmek ve çeşitli süsleme delikleri oluşturmak için kullanılır. Bu araçlar ortalama olarak 1-1,5 mm kalınlığında ve 6-7 cm uzunluğunda olup, tasvir yapım sürecinde vazgeçilmezdir. ‘Biz’ler dışında, tasvir kalıplarından, fırçalara, delik açma işleminde yardımcı olan çekiçlere, işlemeyi kolaylaştıran ıhlamur kütüğü ve gürgen tahtasına kadar bir dizi araç tasvirlerin oluşturulmasında kritik roller oynar.⁶⁸¹

Tasvir yapımında ayrıca ‘nevregan’ olarak adlandırılan ve tasvirlerin konturlarının yanı sıra süsleme amacıyla düz sıralı delikler açmakta kullanılan özel bıçaklar da büyük önem taşır. Nevreganlar, deri üzerinde daha iyi ışık geçirgenliği sağlaması için kullanılır ve tasvir yapımında farklı boyut ve şekillerde mevcuttur. Bu özel bıçaklar sayesinde, Karagöz’ün hatları daha belirgin hale getirilir ve tasvir üzerinde istenilen deliklerin açılmasına olanak tanır. Nevregan kullanımı, büyük bir dikkat ve hassasiyet gerektirir; çünkü açılan deliklerin boyutlarındaki küçük farklar bile tasvirin görünümünü değiştirebilir. Bu yüzden, nevregan bıçakları sıkça yağ taşı ile bilenir ve paslanmaması için özenle yağlanarak saklanır.

III. 5. 3. Tasvir Yapım Aşamaları

Karagöz Tasvirleri’nin üretim süreci, Deri Seçimi, Derinin Temizlenmesi, Hamlama, Kalıptan Deriye İşleme, Derinin Kesilmesi, Tasvirin Nevrekanlanması, Nevrekan Pürüzlerinin Temizlenmesi, Boyama, Parçaların Birleştirilmesi ve Kurutma olmak üzere bir dizi aşamadan oluşmaktadır:

a. Deri Seçimi: Karagöz tasvirleri üretiminde kullanılan deri seçimi aşamasında, özellikle ışığı mükemmel bir şekilde yansıtma özelliğine sahip olan ve işlendiğinde

⁶⁸⁰ Ekler, 2008, age. s. 39.

⁶⁸¹ Kurt, 2015, age. s. 35-36.

şeffaflığa kavuşarak ışığa karşı yüksek dayanıklılık gösteren deve, sığır ve manda derileri tercih edilmektedir. Deve derisinin bu özellikleri, onu Karagöz tasvirleri için ideal bir materyal haline getirmektedir. Deri seçimi yapılırken, derinin yağsız ve kaliteli olmasına özellikle dikkat edilir, çünkü yağ içeriği yüksek olan derilerin işlenmesi ve sonrasında istenen estetik ve fonksiyonel özelliklere sahip olması daha zordur.⁶⁸²

Bu bağlamda, deri seçimi ve hazırlanmasında kullanılan yöntemler ve malzeme özellikleri hakkında daha detaylı bilgiler mevcuttur. Tasvir yapımında ana malzeme olarak kullanılan deri, “tırşe” olarak adlandırılan bir hazırlık sürecinden geçmektedir.⁶⁸³ Karagöz görüntüleri için kullanılan kalın deriler, geleneksel olarak özellikle genç dişi sığır (düve) ya da deve derisinden seçilmekte, ancak bugün elde edilmesinin zorluğundan dolayı dana, sığır, manda derisi ve ışık geçiren pürüklü Ali Kurna kâğıdı da alternatif olarak kullanılabilir. Bir deriden yaklaşık olarak 30-40 tasvir kesilebilmekte,⁶⁸⁴ bu da deve derisinin ışığı iyi yansıtma, işlendikten sonra şeffaflığa kavuşma ve ışığa karşı gösterdiği yüksek dayanıklılık nedeniyle tercih edildiğini göstermektedir. Deri seçiminde, yağ içeriği düşük ve kaliteli derilerin tercih edilmesi önem taşımaktadır.⁶⁸⁵ Derinin işlenmesi sırasında aranan özellikler arasında saydamlaştırmaya yatkınlık, sıcağa dayanıklılık ve eğilip bükülmemesi yer almakta, ayrıca derinin açık renkli olması da tercih sebebidir.

Bu detaylar, Karagöz tasvirleri üretiminde deri seçimi ve hazırlanmasının ne kadar önemli olduğunu ve bu süreçte kullanılan malzeme ve tekniklerin, tasvirlerin kalitesi ve estetiği üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Deri seçimi, Karagöz tasvirlerinin üretiminde başarıya ulaşmanın ilk adımıdır ve bu adımda gösterilen özen, sonraki tüm işleme aşamalarının temelini oluşturur.

b. Derinin Temizlenmesi: Derinin temizlenmesi süreci, deri işlenecek boyutlara ayrıldıktan sonra başlar. Bu aşamada, iç yağ kalıntıları ve tırşe kısmı; yani kıl diplerinin

⁶⁸² And, 1969, age. s. 289.

⁶⁸³ Ünver, Oral. (2007). *Karagöz Oyunları*. İstanbul: Kitabevi. s. 120.

⁶⁸⁴ And, 1969, age. s. 289.

⁶⁸⁵ Mutlu, 2002, age. s. 20.

bulunduğu taraf, temizleme bıçakları ile detaylı bir şekilde kazınır. Bu işlem, derinin daha temiz bir yüzeye sahip olmasını sağlamanın yanı sıra, sonraki işlemler için ideal bir zemin hazırlar. Günümüzde, bu temizleme işlemi için camın kullanımı da yaygındır; özellikle ince ve hassas kazıma işlemlerinde, derinin yüzeyine zarar vermeden etkili bir temizlik sağlar.⁶⁸⁶

Bu süreçle ilgili olarak, ham derinin tüylerinden arındırılması için kireçli su veya gübre kullanıldığı bilinmektedir. Kalan tüy parçaları keskin bir bıçak ile temizlenir. Deri sodalı suyla yıkanıp, etli kısmı kuru iken, derinin dış yüzeyi ıslak bir bez ile nazıkçe silinerek temizlenir.⁶⁸⁷ Böylece, tüylerin bulunduğu yerlerdeki deliklerin yok edilmesi hedeflenir ve derinin üst yüzeyi cam kullanılarak kazınır, böylelikle tasvir yapımına uygun hale getirilir.

Bu detaylı temizleme ve hazırlık süreci, derinin sonraki aşamalarda, özellikle boyama ve detaylandırma işlemlerinde daha iyi sonuçlar vermesini sağlar. Ayrıca, bu özenli hazırlık, Karagöz tasvirlerinin kalitesini ve uzun ömürlü olmasını garanti altına alır. Derinin bu şekilde hazırlanması, Karagöz tasvirlerinin üretimindeki hassasiyetin ve kalitenin bir göstergesidir.

c. Hamlama: Hamlama işlemi, derinin sonraki aşamalarda işlenmeye uygun bir yapıya kavuşabilmesi için gerekli olan nemlendirme sürecini ifade eder. Bu süreçte, deri, belirli bir nem oranına ulaşana kadar dikkatlice nemlendirilir, böylece malzeme esnek ve işlenmeye hazır bir kıvama gelir. Hamlama, derinin yumuşatılmasını sağlayarak, üzerinde yapılacak detaylı işçiliğin daha kolay ve etkili bir şekilde gerçekleştirilmesine olanak tanır. Bu adım, Karagöz figürlerinin üretim sürecindeki hassasiyetin ve kalitenin korunması açısından büyük önem taşır. *Deriyi işlemek için çeşitli işlemler söz konusu olup; derinin kurutulması için Temmuz ve Ağustos ayları seçilmektedir.*⁶⁸⁸

ç. Kalıptan Deriye İşleme: Her bir Karagöz tasvirinin özgün bir kalıbı mevcuttur

⁶⁸⁶ And, 1969, age. s. 289.

⁶⁸⁷ Mutlu, 2002, age. s. 31.

⁶⁸⁸ And, 1969, age. s. 269.

ve bu kalıpların çizgileri, ara katman olarak kullanılan kopya kağıdı yardımıyla dikkatlice deriye aktarılır. İşaretlenen bölgeler, nevregan olarak adlandırılan keskin ve ince uçlu bıçaklarla kesilir. Bu bıçaklar, deri üzerindeki detay işçiliğinin yapılmasında kritik bir rol oynar. Kesim işlemi tamamlandıktan sonra, derinin arka tarafındaki fazlalıklar, yumuşak bir ağaç yüzeyi üzerine yerleştirilmiş deri üzerinden, düz bir bıçak kullanılarak temizlenir.⁶⁸⁹

Bu süreçle ilgili olarak, derinin üzerine önceden hazırlanmış tasvir kalıbı konularak, kalemle görüntünün resmi çizilir. Daha sonra, deri bir ıhlamur kütüğü üzerine gerilir ve tıgıcılarda satılan nevregan adı verilen sivri uçlu bıçakla çizgilerden kesilir.⁶⁹⁰ Bu metod, her Karagöz tasvirinin özgünlüğünü korurken, aynı zamanda tasvirin deri üzerine aktarılması ve işlenmesi sürecindeki hassasiyeti ve detaylılığını da garantiler.⁶⁹¹ Bu bilgiler, Karagöz tasvirlerinin üretim sürecinde uygulanan dikkatli ve özenli yöntemlerin önemini vurgulamakta, böylece son ürünün kalitesini ve estetiğini maksimize etmekte önemli bir rol oynar.

d. Derinin kesilmesi: Kalıptan Deriye İşleme adımının tamamlanmasının ardından, çizim süreci sona erer ve tasarlanan resim, dikkatlice deriden kesilerek ayrılır. Bu kesim işlemi, Karagöz tasvirlerinin üretiminde önemli bir aşamayı temsil eder ve tasvirin detaylı bir şekilde ortaya çıkarılmasını sağlar.⁶⁹²

e. Tasvirin Nevrekanlanması: Tasvirin Nevrekanlanması aşamasında, geleneksel olarak önceden kesilmiş parçanın iç çizgileri üzerinde nevrekan bıçağı kullanılarak delikler açılması yaygın bir yöntemdir. Ancak, araştırmalar göstermiştir ki, Karagöz tasvirlerinin üretiminde bu işlem sadece nevrekanlarla değil, bazı durumlarda sivri uçlu demirlerin kızdırılarak, yani ateşle yakılarak da yapılmaktadır. Bu yöntemle deriye delikler açmak, perdede tasvirlerin ışık geçirgenliğini artırarak, figürlerin daha net ve

⁶⁸⁹ Mutlu, 2002, age. s. 20.

⁶⁹⁰ Kurt, 2015, age. s. 43.

⁶⁹¹ Mutlu, 2002, age. s. 20.

⁶⁹² Kurt, 2015, age. s. 45.

belirgin görünmesini sağlar.⁶⁹³

Ancak, bu yöntemin kullanımı, deride kömürleşme riski taşıdığı için, ve kömürleşen alanların kırılma olasılığı nedeniyle, çok az kişi tarafından tercih edilir. Bu teknik genellikle turistik amaçlı tasvirlerin üretiminde kullanılmaktadır.⁶⁹⁴ Bu bilgi, Karagöz tasvirlerinin üretim sürecinde kullanılan yöntemlerin çeşitliliğini ve bu sanat formunun hassas doğasını vurgular. Bu nedenle, tasvirlerin nevrekanlanması işlemi sırasında kullanılan yöntemlerin, tasvirlerin estetik değeri ve dayanıklılığı üzerinde doğrudan etkisi bulunmaktadır.

f. Nevrekan pürüzlerinin temizlenmesi; Nevrekanlama işlemi sırasında, derinin yağlı yüzeyinde minik çıkıntılar oluşur. Bu sürecin ardından, deri henüz kurumamışken bu çıkıntıların dikkatlice temizlenmesi gereklidir. Bu aşamada, mümkün olan en küçük temizleme bıçağı kullanılarak, dairesel hareketlerle nevrekanlama sonucu oluşan fazlalıklar titizlikle temizlenir ve böylece herhangi bir pürüz kalmayacak şekilde son ürünün kalitesi artırılmış olur. Bu detaylı temizlik işlemi, Karagöz figürlerinin estetik görünümünün korunmasına katkıda bulunur.

Bu işleme ilişkin olarak, derinin işleme süreci detaylı bir şekilde incelendiğinde, derinin ters yüzünden; yani hayvanın etine bitişik olan yüzünden kesildiği ve deliklerin ise derinin diğer yüzünden yapıldığı görülmektedir. Daha sonra, yassı bir bıçak kullanılarak temizleme işlemi gerçekleştirilir ve son olarak deri, düz bir tahta üzerine yerleştirilerek sıfır numara zımpara ile her iki yandan temizlenir.⁶⁹⁵ Bu yöntem, Karagöz figürlerinin üretiminde kullanılan derinin hazırlanması sürecinde önemli bir adımı teşkil eder ve son ürünün kalitesinin artırılmasına olanak tanır.

g. Boyama: Boyama işleminde, geleneksel olarak kök boyalar kullanılmasına rağmen günümüzde daha çok anilin, kök boya ve renkli çini mürekkepleri tercih

⁶⁹³ Kurt, 2015, age. s. 46.

⁶⁹⁴ And, 1997, age. s. 224.

⁶⁹⁵ And, 1977, age. s. 289.

edilir.⁶⁹⁶ Çini mürekkebinin yanı sıra, anilin ve ekolin gibi transparan etki veren boyalar da kullanılır. Genellikle sarı, kırmızı, mavi, yeşil, mor ve siyah renkler tercih edilir.⁶⁹⁷

Bu kök boyalar, kimyasal boyalara kıyasla daha sabit, güzel ve parlak görünümündür. Eski oyunların meşale ile oynanması, tasvirlere sürülen boyaların pişmesini sağlayarak, daha güzel görünmelerine katkıda bulunmuştur.⁶⁹⁸ Hayali Suat Veral, kök boyalarla boyama tekniğinde deriye tutturmanın zorluğunu vurgulayarak, derideki yağ tabakası nedeniyle boyanın emilmediğini ve boyama tekniğinde 3-4 kat boya sürmenin gerekliliğini belirtmiştir. Bu kat kat boyama işlemi toplamda 5 saati bulabilir.⁶⁹⁹

Bu bilgiler ışığında, boyama aşamasında seçilen renkler deriye iki farklı yönden uygulanır ve boyama işlemi tamamlandıktan sonra, daha önce açılan nevrekanlar üzerinden siyah mürekkep kullanılarak geçilir, hatlar belirginleştirilir. Bu işlem, Karagöz figürlerinin detaylarının vurgulanmasını sağlar ve nihai ürünün görsel zenginliğini artırır. Bu süreç, Karagöz tasvirlerinin estetik görünümünü korurken, üretim sürecindeki kalite ve detay hassasiyetini vurgular.

ğ. Parçaların Birleştirilmesi: Tasvirlerin parçalarının birleştirilmesi sürecinde, tasvirlerin kolları, bacakları ve gövdeleri, kırıış, kursak, tel veya naylon iple gibi dayanıklı iplikler kullanılarak birbirine bağlanır. Bu, tasvirlerin hareket kabiliyetini artırmak ve Karagöz oyunlarında daha canlı performanslar sergileyebilmelerini sağlamak amacıyla yapılır. Ayrıca, 50-60 cm uzunluğundaki sopalara montajı kolaylaştıracak şekilde, tasvirlerde özel olarak tasarlanmış delikler açılır. Bu işlemle, Karagöz oyunlarında tasvirlerin kolaylıkla kontrol edilmesi ve oynatılması sağlanır, böylece seyircilere canlı ve etkileyici bir gösterim sunulmuş olur.⁷⁰⁰

⁶⁹⁶ And,1977, age. s. 289.

⁶⁹⁷ Mutlu,2002, age. ss. 10-18.

⁶⁹⁸ Dürrüşehvar, Duyuran. (2000). *Karagöz*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları. s. 23.

⁶⁹⁹ Işınsoy, 2011, age. s. 52.

⁷⁰⁰ And, 1969, age. s. 289.

Ek olarak, oynak ve eklemli parçaların birbirine bağlanması için kullanılan yöntemler, tasvirlerin doğal hareketlerini taklit etmelerine olanak tanır. Değneklerin geçeceği delikler için yuvarlak ikinci bir deri parçası dikilerek, tasvirlerin montajında kullanılan destekler, kalın bir yuva haline getirilir. Bu detaylar, Karagöz tasvirlerinin üretim sürecindeki incelikleri ve zanaatkarların bu geleneksel sanat formuna gösterdikleri özeni vurgular.

h. Kurutma: Karagöz Tasvirlerinin kurutma süreci, hamlama ve renklendirme işlemleri sonrasında, derinin yumuşaklığını koruması için hayati öneme sahiptir. Bu aşamada, tasvirlerin her iki yüzeyine zeytinyağı uygulanarak, derinin nemini koruması ve esnekliğini artırması amaçlanır. Daha sonra tasvirler, eşit basınç altında düzgün bir şekilde kuruyabilmeleri için ağırlıklar altında bir süre bekletilir. Bu işlem, tasvirlerin şekillerinin bozulmadan korunmasını garantiler. Kurutma işlemi sona erdikten sonra, tasvirlerin korunması ve saklanması amacıyla mukavva kutularda muhafaza edilmesi önerilir.⁷⁰¹

Bu sürece dair ek bilgi olarak, derinin işlenmesi için yapılan çeşitli işlemler arasında, özellikle temmuz ve ağustos aylarında gerçekleştirilen kurutma işlemi büyük önem taşır.⁷⁰² Bu dönem, derinin doğal koşullarda en iyi şekilde kuruyabileceği zamanı temsil eder ve bu, sonrasında yapılacak hamlama ve renklendirme işlemlerinin başarısına katkıda bulunur. temmuz ve ağustos aylarında yapılan doğru kurutma işlemi, derinin daha sonraki işlemlere hazır hale gelmesini sağlar ve böylece, Karagöz tasvirlerinin üretiminde kullanılan derinin kalitesini artırır. Bu detaylar, Karagöz figürlerinin üretim sürecinde derinin hazırlanmasının önemini ve bu süreçteki hassasiyeti vurgular.

III.6. Türk Gölge Oyunu'nda Müzik

Karagöz oyunlarında müzik, oyunun giriş ve bitiş bölümlerinde nareke ve tefin yanı sıra, çenginin eşliğiyle önemli bir yer tutar. Her bir karakterin perdeye çıkışında,

⁷⁰¹ Mutlu, 2002, age. s. 20-22.

⁷⁰² Oral, 2012, age. s. 72.

karacterin bölgesel müziği veya ona uygun bir şarkı çalınarak tanıtılır; bu, izleyicilere hangi karakterin sahneye çıkacağı konusunda ipucu verir. Sanat müziği, halk müziği ve çeşitli ülkelerin müzikleri Karagöz sanatçısı tarafından seslendirilir, bu da oyunların müzikal zenginliğini vurgular.⁷⁰³ Türklerin Orta Asya'dan bu yana müzikle yakın bir ilişkisi olduğu, müziğin oyunlara ustaca entegre edildiği ve yabancı hissettirmedeği belirtilmektedir.⁷⁰⁴ Ramazan ayında Karagöz oyunları, Hacivat'ın semai okuyarak ve perde gazelleri ile başlar, bu gazeller ahlaki öğütler içerir ve tasavvufî yanıyla Karagöz'ün sadece bir çocuk oyunu olmadığını gösterir.⁷⁰⁵ Oyunlarda Hacivat, Çelebi, Aşıklar gibi karakterler tarafından söylenen manzumeler, şiveleriyle yöresel türküler, halk türkülleri ve klasik Türk müziği eserleri, halkın bilinen şarkılarını Karagöz oyunlarında duymanın keyfini yaşatır.⁷⁰⁶

Müzik, Karagöz tiyatrosunun dramatik yapısını açıklar ve zenginleştirir. Karakterlerin kişilik özelliklerini yansıtan benzersiz melodiler ve ritimler ile karakterize edilir, bu şarkılar gölge sanatçısı hayalî tarafından performans esnasında canlı olarak sunulur. Oyun sırasında, genellikle iki veya üç müzisyen tarafından sağlanan müzikal eşlik, drama içindeki sahnelerin atmosferini belirlemek için önemli bir role sahiptir. Kullanılan enstrümanlar arasında ney, zurna, davul, saz, bağlama, kabak ve def bulunur.⁷⁰⁷

Karagöz tiyatrosunda ele alınan müzik türleri, vokal ve enstrümantal olmak üzere çeşitlilik gösterir. Enstrümantal formlar arasında taksim, peşrev ve dans melodileri yer alırken; vokal formlar best, semai, şarkı ve türkü gibi çeşitlendirilmiştir.⁷⁰⁸

Karagöz tiyatrosunun müziği, temel olarak Osmanlı döneminin klasik ve halk

⁷⁰³ Özhan, Mevlüt. (2011). "Doğumunun 125. yılı Anısına Cumhuriyet Döneminin Büyük Karagöz Sanatçısı Hayalî Küçük Ali". *Folklor Edebiyat Dergisi*, Sayı:66. s. 157-172.

⁷⁰⁴ Oral, Ünver. (2014). *Karagözname*. İstanbul: Kitabevi. s. 55.

⁷⁰⁵ Çapanoğlu, Münir. Süleyman. (1953). İstanbul'da Eski Ramazanlarda Karagöz. *Türk Folklor Araştırmaları*, Sayı: 46, s. 728.

⁷⁰⁶ Şapolyo, 1947, age. s. 34.

⁷⁰⁷ Sadie, Editor. (2001). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. New York: Oxford Üniversitesi Yayınları. s. 65.

⁷⁰⁸ Eliot, Bates. (2011). *Music in Turkey*. London: Oxford Üniversitesi Yayınları. s. 74.

müziği unsurlarını barındıran geleneksel Türk şehir müziğine dayanır. Osmanlı dönemi Türk klasik müziği, Arap-İran müzik stilini benimsemiş, teorisi makam’a yakın bir mod düşüncesi ve usul gibi ritim türleri ve vuruş teorilerini kullanmıştır. Makam kullanımında, Karagöz müziği farklı “makamlar” kullanır. Türk makamı son derece karmaşıktır ve 300’den fazla farklı ölçek bulunurken, en yaygın kullanılan on üç tanedir. Karagöz’de sıkça kullanılan makamlar yüksekten düşüğe sıralandığında Hicaz, Uşşak, Rast, Hüseyini, Nihavend, Suzinak gibi makamlardır. Bu mod ölçekleri, farklı dörtlü ve beşli diziler kullanılarak oluşturulur ve birbiriyle farklı kombinasyonlar yaparak daha fazla mod ölçeği üretir. 19. ve 20. yüzyılın başlarındaki Karagöz oyunları, her bir senaryoda en az üç makam kullanmıştır. Ritim açısından, “usul” bir ritim modelidir, çeşitli vuruşlar içerir, kısa vuruş döngülerinde 5-12 vuruş ve bir döngüde 48 ve 88 gibi uzun vuruşlar bulunur. Usul, müzikal bir çerçeve modeli sağlar, Türk vokal veya enstrümantal eserleri belirli bir usul vuruş döngüsü seçer.⁷⁰⁹

Bu bağlamda, Karagöz Türk tiyatrosunun ayrılmaz bir parçası olup, oyun içindeki konu gelişimini, karakter eylemlerini, dövüş ve dans sahnelerini açıklar ve renklendirir. Her karakterin özgün melodileri ve ritimleri ile temsil edilmesi, gölge sanatçısı hayalî tarafından yapılan seslendirmeler, oyunun müzikal eşliğini sağlayan müzisyenler tarafından kullanılan enstrümanlar, Karagöz oyunlarının dil ve sözlü mirasın sürdürülmesi ve zenginleştirilmesindeki işlevini gösterir. Bu, Karagöz oyunlarının sadece eğlendirici bir araç olmanın ötesinde, kültürel bir miras ve eğitim aracı olarak da önem taşıdığını ortaya koyar.

III.7. Karagöz Oyununun Repertuarı

Karagöz oyunu, Türkiye’nin zengin kültürel mirasının en değerli parçalarından biridir ve geniş içerik repertuarı ile dikkat çeker. Bu zenginlik, yirmi sekiz klasik ve yeni uydurulmuş oyunları kapsar; Cevdet Kudret’in ifadesine göre bu sayının seçilmesi, Ramazan ayında Tanrı’ya tapınmakla geçirilmesi gereken “Kadir gecesi” dışındaki

⁷⁰⁹ Sadie, 2001, age. s. 54.

gecelelerin sayısına denk gelir.⁷¹⁰ Ramazan'ın ilk gecesini genellikle "Mandırâ" oyunu ile başlar ve arife gecesinde "Meyhane" oyunu ile sona erer.⁷¹¹ Bu bölümde, Karagöz oyunlarının klasik senaryoları ve işlenen temalar üzerine odaklanacağız. Aynı zamanda, oyunların tarihsel gelişimi ve dönemlere göre sınıflandırılmasını da ele alacağız.

Karagöz ile Hacivat'ın etrafında şekillenen oyunlar, toplumsal, ekonomik ve kültürel meseleleri mizahi bir dille ele alır. "Karagöz ile Hacivat" ve "Karagözün Gelin Olması Oyunu" gibi popüler senaryolar, günlük hayatın komik durumlarını ve zeki diyalogları içerir. Bu oyunlar, adaletsizlik ve yolsuzluk gibi sosyal meseleleri eleştirirken, eğitim sistemi ve sosyal statüler arası çatışmaları da işler.

Karagöz oyunlarının sahnelemesi, hayvan derisinden yapılmış ve renkli olarak boyanmış tasvirlerle gerçekleşir. Işık kaynağının perde arkasından yansıtılmasıyla oluşturulan gölgeler, izleyicilere eşsiz bir görsel şölen sunar. Oyunun atmosferini zenginleştiren müzik ve ses efektleri, hikâyenin duygusal derinliğini artırır.⁷¹²

Karagöz oyunları, "Kar-ı kadîm" (klasik oyunlar) ve "Nev-i icâd" (yeni uydurulmuş oyunlar) olarak ikiye ayrılır. Kar-ı kadîm oyunlar şunlardır: Abdal Bekçi, Ağalık, Bahçe, Balık, Büyük Evlenme, Canbazlar, Câzûlar, Çeşme, Ferhad ile Şirin, Hamam, Kanlı Kavak, Kanlı Nigâr, Kayık, Kırgınlar, Mandıra, Meyhâne, Orman, Ödüllü (Pehlivanlar), Salıncak, Sünnet, Şairlik, Tahir ile Zühre, Tahmis, Ters Evlenme, Tımarhâne, Yalova Safâsı, Yazıcı. Nev-i icâd" oyunlar şunlardır: Aşçılık, Bakkal

(Yangın), Bursalı Leylâ, Cincilik, Eczane, Hain Kahyâ, Hançerli Hanım, Kerem ile Aslı, Leylâ ile Mecnun, Sahte Esirci, Sahte Kedi, Ortaklar, Karagöz'ün Fotoğrafçılığı, Karagöz Dans Salonunda vb.⁷¹³ Klasik oyunlar, genellikle Ramazan ayında sergilenir ve toplam yirmi sekiz oyunu kapsar. Araştırmacılar, Karagöz oyunlarını tarih sırasına göre de üçe ayırır: En eski oyunlar, Meşrutiyet çağının oyunları ve Cumhuriyetten

⁷¹⁰ Cevdet, 2013, age. s. 18.

⁷¹¹ Siyavuşgil, 1941, age. ss. 99-100.

⁷¹² Mutlu, 2002, age. s. 217.

⁷¹³ Cevdet, 2013, age. s. 21.

sonraki oyunlar.⁷¹⁴ Saim Sakaoğlu ise, İmparatorluk Dönemi Oyunları, Meşrutiyet Dönemi Oyunları ve Cumhuriyet Dönemi Oyunları olarak yeni bir sınıflandırma sunar.⁷¹⁵

Karagöz oyunları, sosyal ve kültürel çeşitliliğiyle önemli mesajlar taşır ve farklı etnik ve sosyal grupların temsili aracılığıyla, empati kurmayı ve birbirimizin farklılıklarını anlamayı teşvik eder. Bu sanat formu, geçmiş ile gelecek arasında köprü kurarak, kültürel değerlerimizi korumamıza ve gelecek nesillere aktarmamıza olanak tanır.⁷¹⁶ Karagöz, sadece Türkiye için değil, tüm dünya için değerli bir kültürel hazine olarak kabul edilmeli ve gelecek nesillere aktarılmalıdır. Bu amaçla, Karagöz oyunlarını yaşatmak ve geliştirmek için yapılan çabalar, bu benzersiz sanat formunun geleceğini aydınlatmaya devam edecektir. Günümüzde, teknolojinin gelişimi sayesinde, Karagöz oyunlarının dijital ortamlarda da sunulması ve daha geniş kitlelere ulaşması mümkündür. Böylece, bu geleneksel sanat formu, sadece gösterim salonlarında değil, internet üzerinden de genç nesillerle buluşabilir.

Karagöz oyunları, toplumun sosyal yapısını, dönemin politik ve ekonomik koşullarını, kültürel değerlerini ve insan ilişkilerini ele alan zengin içeriği ile, her yaştan izleyiciye hitap eder. Karagöz oyunlarındaki mizah, eleştiri ve eğitim unsurları, toplumun aynası işlevi görür. Bu oyunlar, mizah aracılığıyla eleştirel düşünmeyi teşvik eder, toplumsal sorunlara dikkat çeker ve izleyicileri eğlendirirken aynı zamanda eğitir.

Karagöz oyunları, sosyal ve kültürel çeşitliliğiyle önemli mesajlar taşır. Bu oyunlar, farklı etnik ve sosyal grupların temsili aracılığıyla, empati kurmayı ve birbirimizin farklılıklarını anlamayı teşvik eder. Karagöz, bu yönüyle evrenselliği ve insani değerleri ön plana çıkaran bir kültür elçisidir.

III.8. Türk Gölge Oyunun İşlevleri

⁷¹⁴ And, 1969, age. s. 248.

⁷¹⁵ Sakaoğlu, 2003, age. s. 88.

⁷¹⁶ Mutlu, 2002, age. s. 164.

Geleneksel Türk tiyatrosunun temel taşlarından biri olan Karagöz, hayalî veya karagözcü olarak adlandırılan sanatçılar tarafından icra edilen, eğlence amacı güden ve aynı zamanda toplumsal birleşmeyi, kültürel ve geleneksel değerlerin aktarımını hedefleyen bir gösteri sanatıdır. Karagöz oyunları, yüzyıllar boyunca halkı kamusal ve özel alanlarda bir araya getirmiş, ortak bir bilinç oluşturmuş ve eğlendirerek kültürün taşınmasını sağlamıştır. Günümüzde daha çok çocukları hedef alan bir eğlence olarak görülse de, Karagöz'ün çeşitli işlevlere sahip olduğu açıktır.

William R. Bascom'un "Folklorun Dört İşlevi" adlı çalışması ve Emine Varışoğlu Sarpkaya'nın Karagöz oyunlarını işlevsel halk bilimi kuramı açısından inceleyen çalışmasına dayanarak, Karagöz oyunlarının aşağıdaki işlevlere sahip olduğu belirlenmiştir:

III.8.1. Eğlence İşlevi

Karagöz oyunları, izleyicilere keyifli anlar sunar ve eğlenceli bir ortam yaratır. Karagöz her şeyi demek olan güldürücülüğü, kişilerinin, olay örgülerinin dışında, değişik yöntemlerle de elde etmektedir.⁷¹⁷ Metin And'a göre, Karagöz oyunlarının mizah yaratma yöntemleri temelde iki nedene dayanır. İlk neden, izleyicilerin, toplumun alt tabakasına ait kişilerin alaya alınması ile oluşan bir üstünlük duygusundan kaynaklanır. Örneğin, oyunlarda Yahudi'nin korkaklığı, Rumeli'nin güreşte kendini övmesi, Matiz'in abartılı konuşmaları, Acem'in kendini büyük görmesi, Deli Denyo, Hımhım, Tiryaki, Kekeme, Kambur, Cüce gibi karakterlerin fiziksel engelleriyle alay edilmesi bu tür mizahın örnekleridir. İkinci neden ise, oyun sırasında ortaya çıkan beklenmedik ve sürpriz olaylardır. Hacivat'ın Karagöz'ü denetlemek için kadın kılığına girdiği Salıncak oyunu, Karagöz'ün bahçeye girebilmek için kadın kılığına büründüğü Bahçe oyunu, Karagöz ile Hacivat'ın bir eşeğe bindikleri ve eşeğin ikiye bölündüğü Tahmis oyunu gibi olaylar, bu tür mizaha örnek olarak gösterilebilir.⁷¹⁸

İshak İkcitekgül'ün oyununda, Karagöz'ün "Fış Fış Kayıkçı" şarkısını ninni

⁷¹⁷ And, 1977, age. s. 327.

⁷¹⁸ And, 1977, age. s. 329.

olarak istemesi ve bu şarkı sırasında “Çok fış fış dediler, çişim geldi.” diyerek sahneden çıkması, izleyicilere büyük eğlence sağlar. Karagöz’ün sahnede uyurken horlamayacağını iddia etmesi ve ardından gürültülü bir şekilde horlaması, bu duruma şaşırarak “Kim horladı?” diye sorması, izleyicilerin hoşuna giden ve onları güldüren başka bir örnektir.⁷¹⁹

Bu örnekler, Karagöz oyunlarının eğlence amaçlı olduğunu göstermektedir. Oyunlar, izleyiciyle etkileşim içinde olup, güldürürken düşündüren, eğlendirirken öğreten bir nitelik taşır. Bu bakımdan, Karagöz’ün “Eğlence İşlevi”, sadece yüzeydeki eğlence değil, aynı zamanda derinlemesine bir sosyal ve kültürel etkileşim sunar.

III.8.2. Kültürel Destek ve Onay İşlevi

Karagöz, Türk gölge oyununun en önemli unsurlarından biri olarak, yüzyıllardır toplumsal kurumlar ve törenlere destek verme işlevini üstlenmiştir. Bu işlev, halk bilgisi ürünlerinin icra edilmesi, uygulanması ve aktarılmasını içerir. Karagöz oyunları, performatif bir sanat olarak izleyici ile etkileşime girer ve bu etkileşim, oyunun gidişatını değiştirebileceği gibi, izleyicinin gösteride aktif bir rol almasını da sağlar, böylece kültürün oluşumunda önemli bir yer tutar. Örneğin, Karagöz oyunlarının Hıdırellez kutlamaları, kafe veya lokanta gibi çeşitli bağlamlarda icra edilmesi, bu gösterilerin sosyal yapı içinde yerleşik olduğunu ve farklı icra ortamlarındaki izleyicileri ortak bir kültür çerçevesinde birleştirebildiğini gösterir. Bu, izleyicilere “Karagöz oyunu nedir?”, “Nerede, kim tarafından oynatılır?” gibi sorulara cevap verme konusunda yardımcı olur.⁷²⁰

İshak İkincitekgül’ün Hıdırellez kutlamasında sergilediği performans, Karagöz’ün toplumun kültürel belleğinde yer alan önemli olayları ve toplanma sebeplerini aktarabilme yeteneğini vurgular. Oyunda Karagöz, “Bak bugün güzel bir gün, Hızır ile İlyas’ın buluşma günü!” diyerek, toplumun kültürel değerlerine vurgu yapar. Bu, halk bilgisi ürünlerinin yaratım, aktarım ve icrasının bağlamdan bağımsız

⁷¹⁹ Ünver, 2007, age. s. 65.

⁷²⁰ Varışoğlu, 2022, age. s. 3.

olamayacağını gösterir.⁷²¹

Karagöz oyunları, toplumun aynası olarak işlev görür ve gündelik yaşamın, sosyal ilişkilerin ve toplumsal değerlerin bir yansımasını sunar. Metin And'ın belirttiği gibi, bu oyunlar toplumsal normları, değer yargılarını ve gelenekleri yansıtırken, bu unsurları destekleyici ve onaylayıcı bir rol de üstlenir.⁷²²

Toplumsal kurumlar ve ritüellere destek olarak, Karagöz oyunları, çeşitli toplumsal kurumları ve törenleri konu alır. Örneğin, Ramazan ayında gerçekleştirilen oyunlar bu dini ayın önemini vurgular ve toplumun bu ayda gerçekleştirdiği ritüelleri destekler. Benzer şekilde, evlilik, askere gitme gibi hayatın dönüm noktaları da Karagöz oyunlarında işlenir, bu da toplumsal geçiş ritüellerinin onaylanmasına katkı sağlar.⁷²³

Aynı zamanda, Karagöz oyunları, toplumsal değerlerin ve ahlaki öğretilerin aktarılmasında önemli bir araçtır. Oyunlarda sıklıkla işlenen dürüstlük, adalet, cömertlik gibi değerler toplumun ahlaki yapısını güçlendirir ve bu değerlerin genç kuşaklara aktarılmasına yardımcı olur.⁷²⁴

Sonuç olarak, Karagöz, yüzyıllardır Türk kültürünün vazgeçilmez bir parçası olarak, toplumsal kurumlar ve törenlere destek verme işlevini başarıyla yerine getirmiştir. Bu işlev, Karagöz oyunlarının toplumun sosyal yapısını, geleneklerini ve değerlerini yansıtması ve desteklemesi ile ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, Karagöz oyunları toplumsal birlik ve bütünlüğün korunması ve pekiştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır.

III.8.3. Eğitim ve Kültür Aktarımı İşlevi

Karagöz, Türk gölge oyununun kültürel işlevlerinin en önemlilerinden biri olarak eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu işlev, özellikle okuma yazması olmayan kültürlerde olmak üzere, tüm toplumlar ve

⁷²¹ Varışoğlu, 2022, age. s. 3.

⁷²² And, 1977, age. s. 342.

⁷²³ Ekici, Metin. (2008). "Türk Kültür Hayatında ve Eğitimde Karagöz". *Ankara: Muradiye Dergisi*, Sayı:48, s. 51.

⁷²⁴ Cevdet, 2013, age. s. 139.

kültürler için geçerlidir. Karagöz oyunları, halk bilgisi ürünlerinin uygulanması, icra edilmesi ve aktarılmasının desteklenmesi anlamına gelir ve informal eğitim işlevi görür. Pedagojik anlamda, özellikle çocuklara yol gösterir; toplum düzenini, sözlü kültür dairesi içindeki halka ait kullanımları ve bunların hangi bağlamlarda kullanıldığına dair bilgileri somutlaştırarak öğretir. Hayalî, bu işlevi perde arkasından tasvirleri konuşturarak gerçekleştirir.⁷²⁵

İshak İkincitekgül'ün Hıdırellez kutlamasındaki gösterisinde, izleyicilerin büyük bir kısmını çocuklar oluşturmaktadır. İkincitekgül, seyircileri “Hoş geldiniz!” diyerek selamlar ve karşılığında izleyicilerden tepki alamayınca, daha yüksek bir sesle “Hoş geldiniz çocuklar!” diye seslenir. İkinci çağrısında çocukların hayalîye cevap vermesi, Karagöz oyununun, Batı tiyatrosundaki gibi pasif bir seyirci anlayışı olmadığını, seyircilerin hayalî ile iletişime geçebileceğini öğrettiğini gösterir. Bu durum, Karagöz oyunlarının eğitim ve kültür aktarımında önemli bir işlev gördüğünün bir kanıtıdır.

Kemal Atan Gür'ün “Abdurrahman Paşa'nın Kızının Evlenmesi” oyunu ve Ata Taşkan'ın “Karagöz'ün Yazıcılığı” oyununda da benzer şekilde, günlük hayatta kullanılan deyimler, tebrik ifadeleri ve halk arasında bilinen tekerlemeler aracılığıyla, genç kuşaklara sözlü kültür ve dilin zenginliği aktarılır.⁷²⁶

Bu örnekler, Karagöz oyunlarının, içinde bulundukları kültür dairesine ait sözlü kültür ürünlerinin, deyimlerin ve halkın günlük hayatta kullandığı kelime kalıplarının gelecek kuşaklara aktarımında ve öğretiminde önemli bir role sahip olduğunu göstermektedir. M. Öcal Oğuz'un “Paldır Kültür Kentleşmeler” adlı çalışmasında belirtildiği gibi, modern kentleşme sürecinde, çocukların geleneksel kültür aktarım mekanizmalarından uzaklaştırılması, Karagöz gibi geleneksel eğitim araçlarının önemini daha da artırmaktadır.⁷²⁷

Karagöz oyunları, eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevini hem

⁷²⁵ Bascom, William. (2019). “Folklorün Dört İşlevi” (Çev. Ferya Çalış). *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar – 2*. (Yay. Haz. M. Öcal Oğuz & Selcan Gülçayır). Ankara: Geleneksel Yayınları. s. 76.

⁷²⁶ Varışoğlu, 2022, age. s. 3.

⁷²⁷ Oğuz, Öcal. (2019). *Paldır Kültür Kentleşmeler*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık. s. 74.

eğlendirici hem de öğretici bir biçimde yerine getirerek, Türk kültürünün canlı kalmasını ve nesilden nesile aktarılmasını sağlamaktadır. Bu işlev, Karagöz'ün sadece eğlence sunmakla kalmayıp, aynı zamanda kültürel bir miras ve eğitim aracı olarak da önem taşıdığını göstermektedir.

III.8.4. Bireysel Rahatlama İşlevi

Karagöz, Türk gölge oyunu, William R. Bascom'un belirlediği gibi toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma ve kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme işlevini başarıyla yerine getiren bir kültürel üründür. Bu işlev, toplum tarafından kabul görmüş davranış, inanç ve kurumların geçerliliğini pekiştirme amacının ötesinde, sosyal baskı ve sosyal kontrol mekanizmaları açısından önemlidir.⁷²⁸ Ekici'ye göre, bu dördüncü işlev, toplum tarafından genellikle yasaklanmış bazı söz, düşünce ve davranışların halk bilgisi ürünlerinde ifade edilmesi yoluyla toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma arzusu olarak yorumlanmalıdır.⁷²⁹

Karagöz'ün içinde bulunduğu kültür tarafından yasaklanmış bazı söz ve düşünceleri, hayal perdesinde tasvirler aracılığıyla aktararak bu baskılardan kurtulma işlevini yerine getirmesi, bu gösteri sanatının toplumsal bir eleştiri aracı olarak ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir. Örneğin, Kemal Atan Gür'ün oyununda, Abdurrahman Paşa'nın genç kızı için gelen yaşlı görücüyle ilgili sahne, toplumun hoş görmediği, ayıplayacağı bir durumu ele alır. Karagöz'ün yaşlı görücüyle yaptığı mizahi diyalog, Karagöz oyunlarının toplumsal tabuları ve baskıları eleştirel bir bakış açısıyla sorgulayabilme kapasitesini gösterir.

Malinowski, her topluluğun geleneksel, ahlaki ve hukuki yaptırımlara yönelik düzenlemeleri olması gerektiğini vurgular ve kültüre aykırı, ahlaki anlayışa uygun olmayan olayların kültür dairesindeki insanlar tarafından dışlanacağını ifade eder.⁷³⁰ “Abdurrahman Paşa'nın Kızının Evlenmesi” oyunundaki yaşlı erkeğin genç kızla

⁷²⁸ Bascom, 2019, age. s. 101.

⁷²⁹ Ekici, 2008, age. s. 125.

⁷³⁰ Aman, Fatih. (2012). “Bronislaw Malinowsk'nin Kültür Teorisi”. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı: 1, s. 137.

evlenme isteği gibi toplumsal sorunlar, Karagöz oyunu aracılığıyla ele alınarak, toplumsal eleştirinin bir parçası haline gelir.

Bir kurumun kültür içinde işlevi olmadığı ya da işlevini yitirdiği takdirde yaşayamayacağını, öleceğini ve kültür dışı bırakılacağını belirtir. Karagöz oyunu, işlevlerini güncelleyerek ve özünü kaybetmeyerek her dönemde kültür içinde yer bulabilmiş, toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma ve kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme gibi önemli işlevlerle günümüzde de fonksiyonlarını sürdürmektedir.

Sonuç olarak, Karagöz, mizah yoluyla toplumsal eleştiriye sunarak, bireylerin üzerindeki toplumsal ve kişisel baskıları hafifletir, ifade özgürlüğü sunar ve toplumsal tabulara meydan okur. Bu özellikleriyle, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal bir eleştiri ve bilinçlendirme aracı olarak önemli bir rol oynamaktadır.

III.8.5. Dil ve Sözlü Mirası Sürdürme ve Zenginleştirme İşlevi

Karagöz, Türk kültürünün vazgeçilmez unsurlarından biri olarak, dil ve sözlü mirasın korunup zenginleştirilmesi noktasında hayati bir işleve sahiptir. *Karagöz oyunları, dilin estetik yönlerini ve sözlü kültürün çeşitliliğini vurgulayarak, deyimler, atasözleri ve halk hikâyeleri aracılığıyla geçmişten günümüze aktarılan bilgi ve değerleri izleyicilere sunar.*⁷³¹ Özellikle, Hacivat ve Karagöz arasında geçen zekice kurgulanmış diyaloglar, Türkçenin ifade zenginliğini, deyim ve atasözlerini ön plana çıkararak, dilin dinamizmini ve çeşitliliğini gözler önüne serer. Bu mizahi ve zeka dolu diyaloglar, izleyicilere dilin gücünü ve zenginliğini hissettirir. Ayrıca, Karagöz oyunlarında yer alan yöresel karakterler, Türkiye'nin farklı bölgelerine özgü dil özellikleri ve sözlü kültürünü yansıtarak, bölgesel kültürlerin zenginliğini sergiler. Laz karakteri ya da Ege bölgesinden bir Zeybek karakteri gibi figürler, kendi yöresel ağızları ve türküleri ile kültürel çeşitliliği temsil eder.⁷³² Bunun yanı sıra, hikâyeler ve masallar, sözlü halk edebiyatının bir parçası olarak, kültürel mirası ve geleneksel değerleri

⁷³¹ And 1969, age. s. 136.

⁷³² Cevdet, 2013, age. s. 258.

aktarıırken, genellikle içinde barındırdıkları ahlaki derslerle toplumsal normları pekiştirir.

Bu bağlamda, Karagöz oyunları, dil ve sözlü mirasın sürdürülmesi ve zenginleştirilmesinde oynadıkları kritik rol ile genç nesillere kültürel değerlerin aktarılmasında ve onların kültürel kimliklerinin güçlendirilmesinde önemli bir yere sahiptir. Bu süreç, Karagöz'ün sadece bir eğlence aracı olmakla kalmayıp, aynı zamanda kültürel bir miras ve eğitim aracı olarak da derin bir öneme sahip olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, Karagöz oyunları, Türk kültürünün canlı bir parçası olarak gelecek nesillere aktarılmaya devam ederken, dil ve sözlü mirasın zenginleştirilmesine katkıda bulunmaktadır.

IV. BÖLÜM:

TÜRK VE ÇİN GÖLGE OYUNLARININ MUKAYESESİ

IV.1. Oyun Tekniklerindeki Benzerlik ve Farklılıklar

Türk ve Çin gölge oyunlarının teknik özelliklerini karşılaştırırken, bu sanat formlarının birbirlerine olan benzerlikleri ve farklılıkları belirgin hale gelmektedir. Bu karşılaştırmayı daha sistematik bir şekilde yapabilmek için, perde, ışık ve mekân, tasvir, müzik ve repertuar gibi ana başlıklar altında incelemek uygundur.

IV.1.1. Perde

Çin gölge oyunu, “Yingxi” olarak bilinirken, modern dönemde “Shua Yingxi” ve “Na Yingxi” gibi isimlerle anılmaktadır.⁷³³ Çin gölge oyununun sahnesi basit ve esnektir; performans sırasında sadece uzun bir masa üzerine bir gölge penceresi yerleştirilmesi yeterlidir. Gölge penceresi, “liangzi” olarak da adlandırılır ve genellikle kâğıttan veya tülünden yapılan iki çeşidi vardır; bu nedenle kâğıt pencere ve tül pencere olarak adlandırılır.⁷³⁴ Gölge penceresinin çevresi ahşap çerçeve ile çevrili olup, gölge perdesi farklı materyallerden yapılmış olabilir; bazıları pamuklu kâğıtla kaplanmış kâğıt pencere, bazıları ince tülünden yapılmış tül pencere kullanılmaktadır ve modern dönemde genellikle pamuklu kumaş tercih edilir.⁷³⁵ Gölge penceresinin boyutları, kullanılan gölge tasvirlerinin boyutlarına göre değişiklik gösterir. Büyük tasvirler kullanılan yerlerde pencere de büyüktür. Liaoning bölgesindeki gölge tasvirleri 55 santimetre yüksekliğindedir ve gölge penceresi genellikle 3 ile 3.2 metre uzunluğunda ve 1 ile 1.4 metre genişliğinde dikdörtgen şeklindedir.⁷³⁶ Shaanxi Baoji bölgesindeki gölge perdesi ince ipekten yapılır ve genellikle 180 ile 220 santimetre uzunluğunda ve 100 santimetre genişliğindedir.⁷³⁷ Gansu bölgesinde büyük gölge perdesi 2,3 metre genişliğinde ve 1.7

⁷³³ Xu, 2015, age. s. 82.

⁷³⁴ Xi, 2020, age. s. 179.

⁷³⁵ Sun, 2003, age. s. 112.

⁷³⁶ Shen: 2004, age. s. 84.

⁷³⁷ Tong: 2005, age. s. 32.

metre yüksekliğinde olup, küçük olanlar 1.7 metre genişliğinde ve 1 metre yüksekliğindedir;⁷³⁸ bunlar tül veya ince kumaştan yapılır, ayrıca kâğıttan yapılanları da vardır.⁷³⁹ Çin gölge oyununun gölge penceresi dikey bir yüzeye dik olarak yerleştirilmez, tasvirlerin veya manzaraların düzenlenmesini kolaylaştırmak için hafifçe öne eğik bir şekilde yerleştirilir.⁷⁴⁰

Türk gölge oyunu Karagöz’de ise tarih boyunca perde boyutları 2m x 2.5m iken, daha sonraları 1.80m x 0.80m ölçülerine küçültülmüştür. Perde, beyaz muslin kumaştan yapılır ve kenarları çiçekli bezlerle süslenir.⁷⁴¹ Türk gölge oyununda perde, dekorun en önemli parçasıdır ve oyunlar genellikle bu perdede sergilenen karakterlerin gölgeleri aracılığıyla anlatılır. Karagöz gösterisinin sergilendiği beyaz perde “ayna” olarak adlandırılır ve boyutları başlangıçta 2x2.5 metreyken, daha sonraları 110x80 cm boyutlarında yapılmaya başlanmıştır.⁷⁴²

Çin ve Türk gölge oyunlarında perde kullanımı, her iki sanat formunun karakteristik özelliklerini ve kültürel farklılıklarını yansıtır. Çin gölge oyununda “liangzi” adı verilen gölge penceresi, kağıt veya tülenden yapılmış olup, boyutları ve malzemeleri bölgesel farklılıklar gösterir. Bu pencereler, sahne düzenlemesini kolaylaştırmak için hafifçe öne eğik yerleştirilir ve gölge kuklalarının detaylı gösterimine imkân tanır. Türk gölge oyunu Karagöz’de ise perde, beyaz muslin kumaştan yapılır ve “ayna” olarak adlandırılır. Perde boyutları tarih boyunca değişiklik göstermiş, başlangıçta büyük olan boyutlar zamanla küçülmüştür. Her iki kültürde de perde, gölge oyununun merkezi bir unsuru olup, görsel anlatımı destekler ve oyunların estetik ve dramatik etkisini artırır.

IV.1.2. Işık ve Mekân

Çin gölge oyununda, gölge penceresine 35 santimetre mesafede aydınlatma

⁷³⁸ Wang, 2021, age. s. 15.

⁷³⁹ Li, 2010, age. s. 66.

⁷⁴⁰ Kang, 2011, age. s. 93.

⁷⁴¹ And, 1977, age. s. 289.

⁷⁴² İvgin, 2000, age. s. 152.

lambası asılır.⁷⁴³ Çin’de eski dönem gölge oyun performanslarında genellikle büyük bir kâse içine konmuş soya yağı veya kanola yağı kullanılırdı. Bu yağın içine beş ile yedi adet pamuktan yapılmış fitil konur, bir ucu yağa batırılırken diğer ucu dışarıda yanarak ışık verirdi.⁷⁴⁴ 1922 yılından sonra gazyağı lambaları kullanılmaya başlandı;⁷⁴⁵ ancak gazyağı lambalarının yoğun siyah dumanı nedeniyle her gösteri sonunda aktörler yüzleri karararak sahneden ayrılırdı. Cumhuriyet döneminde, çeşitli bölgelerdeki gölge oyunları aydınlatma için çay yağı lambaları kullanmaya başladı, bazıları ise mum ışığı kullanıldı.⁷⁴⁶ Mum lambası ve çay yağı lambası karşılaştırıldığında, mum lambası daha az duman çıkarmaktadır. Genellikle iki tür mum lambası mevcuttur: Birincisi, mumları yerleştirmek için ahşap bir çubuğa beş delik açılan mumluk; ikincisi, ince demir tellerden yapılmış mumluktur.⁷⁴⁷ Ekonomik ve teknolojik gelişmelerle birlikte, gaz lambaları kullanılmaya başlanmıştır. Gaz lambaları temiz ve parlak bir ışık sağlamasına rağmen, aydınlatma alanı sınırlıydı.⁷⁴⁸ Çin Halk Cumhuriyeti kurulduktan sonra, bir süre sonra aydınlatma için on adet floresan tüp kullanılarak iki sıra halinde bir ışık kutusu yapılmıştır. Bu düzenleme hem daha aydınlık hem de kontrol çubuklarını gizlemeyi sağlamıştır. Daha sonra sahne dekorları arttıkça, ışık efektlerinin oyunla daha uyumlu olması gerektiği için; bulut, yağmur, kar, ateş ve yıldırım efektlerini gösterebilen özel lambalar geliştirilmiştir. Bu sayede performanslar çok daha canlı ve etkileyici olmuştur.⁷⁴⁹

Çin gölge oyununun sahne kurulumunda kullanılan malzemeler esnek bir şekilde kullanılır. Bazen bir köy meydanındaki ağaç gövdeleri bile sahne kurulumu için yeterli olabilir. Gölge oyunu sahnesi kurulduktan sonra, sahnenin çevresi perde ile çevrilir ve sahnenin önüne bir gölge penceresi yerleştirilir.⁷⁵⁰ Gölge pencere üzerine repertuarları

⁷⁴³ Jiang, 2015, age. s. 27.

⁷⁴⁴ Hou, 2005, age. s. 82.

⁷⁴⁵ Dong, 2013, age. s. 16.

⁷⁴⁶ Li, 2019, age. s. 82.

⁷⁴⁷ Lu, 2009, age. s. 112.

⁷⁴⁸ Li, 2010, age. s. 78.

⁷⁴⁹ Wang, 2021, age. s. 88.

⁷⁵⁰ Zhang, 2016, age. s. 83.

yerleştirilirken, masa üzerine gölge tasvirleri konur. Pencerenin arkasının üst kısmında bir lamba asılır, kuklaları yöneten kişi pencereye yakın dururken, anlatım ve müzik enstrümanlarını çalan sanatçılar lambanın arkasında yer alır. Sahnenin iki yanı ve arkası perde ile örtülür, böylece izleyicilerle iç ve dış alanlar arasında bir ayırım oluşturulur. Çin gölge oyunu sahnesi genellikle üç metre genişliğinde ve iki metre yüksekliğindedir.⁷⁵¹ Gölge penceresinin önü, gölge figürlerini yöneten oyuncuların performans alanıdır. Pencerenin arkası ve iki yanına uzun ipler veya teller gerilmiş olup, bu ipler gölge kuklalarını asmak için kullanılır ve oyuncular bu figürleri kolayca alıp asabilirler. Şarkı söyleyen oyuncular ve vurmali çalgılar ile yaylı çalgıları çalan müzisyenler, gölge penceresinin arkasında çevresinde yerleştirilmiştir.⁷⁵²

Türk gölge oyununda ise tarih boyunca mum ışığı veya şem'a (yağ kandili) kullanılmış, modern zamanlarda ise elektrik ampulleri tercih edilmiştir.⁷⁵³ Geleneksel Türk gölge oyunu olan Karagöz'de aydınlatma, perdeye arkadan yerleştirilmiş bir destek yapısına konan meşaleyle sağlanırdı. Meşale, kalın pamuk fitilin zeytinyağı, susam yağı veya hintyağı ile ıslatılmasıyla oluşturulurdu ve bu düzenek perdede net gölgeler oluşturulmasına yardımcı olurdu.⁷⁵⁴ Modern dönemde ise elektrik ampulleri kullanılmaktadır ve bu, daha tutarlı ve parlak bir aydınlatma sağlar.

Türk gölge oyunu Karagöz'de kullanılan temel sahne malzemeleri arasında, oyunun gerçekleştirildiği beyaz perde, karakterlerin silüetlerini oluşturan deriden yapılmış renkli tasvirler, gölgeleri perdeye yansıtmak için kullanılan bir ışık kaynağı, ve tasvirlerin hareket ettirilmesini sağlayan çubuklar bulunur. Peş tahtası, Karagöz gösterilerinde kullanılan önemli bir unsurdur. Perde altında konumlandırılmış bu tezgâh, perdenin arkasına doğru uzanır ve Karagöz ustasının ihtiyaç duyduğu "tasvirler, nareke (düdük), tef, ışık kaynağı" gibi araçları barındırır.⁷⁵⁵ Tezgâhın raf benzeri bölümüne

⁷⁵¹ Wen, 2014, age. s. 104.

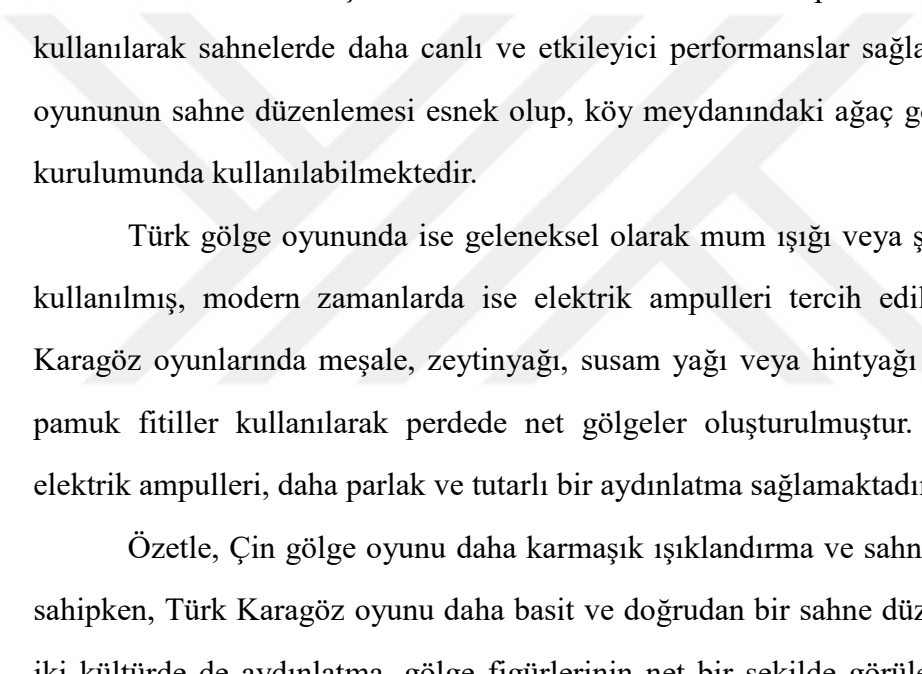
⁷⁵² Zhao, 2020, age. s. 172.

⁷⁵³ And, Metin. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu- Kukla, Karagöz, Ortaoyunu*. İstanbul: İnkılap Kitabevi. s. 272.

⁷⁵⁴ And, 1969, age. s. 166.

⁷⁵⁵ İvgin, 2000, age. s. 152.

“Destgah” adı verilmektedir. Karagöz ustası, birden fazla tasviri aynı anda yönetmeye çalışırken, elleri çubuklarla dolu olduğunda, perdede sabit kalmaları gereken diğer tasvirleri desteklemek için kullanılan çatal biçimli bir destekgereci olan hayâl ağacını kullanır.⁷⁵⁶

Çin ve Türk gölge oyunlarında aydınlatma ve sahne kurulumunda farklılıklar ve benzerlikler bulunmaktadır. Çin gölge oyununda, aydınlatma için başlangıçta soya yağı veya kanola yağı lambaları kullanılırken, zamanla gazyağı lambaları, çay yağı lambaları ve mumlar tercih edilmiştir. Modern dönemde ise floresan tüpler ve özel efekt lambaları kullanılarak sahnelerde daha canlı ve etkileyici performanslar sağlanmıştır. Çin gölge oyununun sahne düzenlemesi esnek olup, köy meydanındaki ağaç gövdeleri bile sahne kurulumunda kullanılabilir. 

Türk gölge oyununda ise geleneksel olarak mum ışığı veya şem’a (yağ kandili) kullanılmış, modern zamanlarda ise elektrik ampulleri tercih edilmiştir. Geleneksel Karagöz oyunlarında meşale, zeytinyağı, susam yağı veya hintyağı ile ıslatılmış kalın pamuk fitiller kullanılarak perdede net gölgeler oluşturulmuştur. Modern dönemde elektrik ampulleri, daha parlak ve tutarlı bir aydınlatma sağlamaktadır.⁷⁵⁷

Özetle, Çin gölge oyunu daha karmaşık ışıklandırma ve sahne dekorasyonlarına sahipken, Türk Karagöz oyunu daha basit ve doğrudan bir sahne düzenine sahiptir. Her iki kültürde de aydınlatma, gölge figürlerinin net bir şekilde görülebilmesi için kritik öneme sahiptir.

IV.1.3. Tasvir

Çin gölge oyunu, genellikle karmaşık ve detaylı tasvirlerle dikkat çeker. Tam bir gölge kuklası, genellikle monte edilebilir üç parçadan oluşur; bunlar şapka, baş ve gövdedir. Çin gölge oyununda, gölge tasvirlerinin başları ve vücutları ayrı ayrıdır. Başların sayısı vücutlardan daha fazladır ve oyunun gereksinimlerine göre farklı başlar kullanılır. Ancak, bir gölge kuklanının vücutu ile başının kimliği uyumlu olmalıdır.

⁷⁵⁶ Kurt, 2015, age. s. 57.

⁷⁵⁷ And, 1985, age. s. 272.

Erkek-kadın, yönetici-sivil ayrımı, yüz ve kıyafetler yanlış yerleştirilmemelidir. Halk arasında sanatçılar, “bir gölge kuklasına yırtık bir vücut giydirmek yanlış bir vücut giydirmekten daha iyidir” şeklinde bir ifadeyle bu duruma gösterilen hassasiyete dikkat çekerler.⁷⁵⁸ Çin gölge oyununda karakterlerin tasvirleri, detaylı oymalar ve boyamalarla yapılır. Çin gölge oyunu kuklalarının oyması, son derece yüksek zanaat becerisi gerektiren bir süreçtir. Çin gölge oyununun malzeme kullanımı farklı tarihî dönemlerde değişiklik göstermiştir ve aynı zamanda farklı bölgeler arasında da değişkenlik gösterir. Mevcut tarihî kaynaklar, Çin’in Song Hanedanı döneminde gölge oyunu için kağıt oyma kullanıldığını, daha sonra koyun derisine geçildiğini göstermektedir.⁷⁵⁹ Qing Hanedanı’nda, sığır derisinden yapılmış figürlerin kullanılmaya başlandığı görülmüştür.⁷⁶⁰ Cumhuriyet döneminde, gölge oyunu figürlerinin oyma malzemelerinde bölgesel değişiklikler meydana gelmiştir; örneğin, Shanxi bölgesinde demir, Hunan bölgesinde ise kullanılmış film şeritleri kullanılarak gölge figürleri oyulmuştur. Çin Halk Cumhuriyeti’nin kuruluşundan sonra, figürlerin yapıldığı malzemeler daha da çeşitlenmiştir. Genel olarak Çin’in kuzeybatı, kuzeydoğu ve kuzey bölgelerinde deri, özellikle eşek derisi veya sığır derisi kullanılırken; Hunan, Anhui, Guangdong, Fujian ve Shandong gibi bölgelerin çoğunda sert kâğıt veya sığır derisi kullanılmaktadır.⁷⁶¹ Genel olarak, Çin gölge oyunu figürlerinin ana yapım malzemesi sığır derisidir.⁷⁶² Çin’de gölge oyunu kuklalarının oyma işlemi bölgelere göre benzerdir ve genellikle şu altı işlem adımını içerir: Deri işleme, taslak çizimi, oyma, boyama, suyunu alma ve montaj.⁷⁶³

Performansta, tasvirlerin yaptığı hareketler, tasvirleri üzerine monte edilen kontrol çubuklarıyla sanatçılar tarafından gerçekleştirilir. Çin gölge oyununda kullanılan kontrol çubukları, genellikle ince bambu çubuklardan yapılır ve kuzeydoğu bölgesinde

⁷⁵⁸ Sun, 2003, age. s. 62.

⁷⁵⁹ Xu, 2015, age. s. 52.

⁷⁶⁰ Zhang, 2010, age. s. 77.

⁷⁶¹ Zhao, 2020, age. s. 92.

⁷⁶² Xu, 2015, age. s. 26.

⁷⁶³ Shen, 2004, age. s. 86.

daha çok sorgum sapı kullanılır.⁷⁶⁴ Kontrol çubuklarının uzunluğu ve kalınlığı önemlidir; aksi takdirde kullanımı zor ve hareket ettirmesi hantal olur. Çin gölge oyunu kuklalarının kontrol çubukları genellikle 0.3 ile 0.45 metre uzunluğunda ve 0.5 ile 1.5 santimetre çapındadır.⁷⁶⁵ Shaanxi gölge oyunu kuklalarının boyu yaklaşık 0.43 metre, kontrol çubuğu uzunluğu yaklaşık 0.4 metre ve çapı 1 santimetredir.⁷⁶⁶ Zhejiang gölge oyunu kuklalarının boyu yaklaşık 0.35 metre, kontrol çubuğu uzunluğu yaklaşık 0.32 metre ve çapı yaklaşık 0.8 santimetredir.⁷⁶⁷ Genel olarak, daha büyük tasvirle için kontrol çubukları biraz daha uzun ve kalın olurken, daha küçük kuklalar için kontrol çubukları daha kısa ve incedir. Kontrol çubuklarının montajı ve kullanımı açısından, ana çubuk ve yardımcı çubuk olmak üzere ikiye ayrılır. Ana çubuk, kuklanın omuzlarına veya göğsüne monte edilir ve kuklanın başını ve gövdesini hareket ettirmek için kullanılır. Yardımcı çubuk, kuklanın ellerine monte edilen çubuktur ve çeşitli el hareketlerini yapmak için kullanılır.⁷⁶⁸ Sanatçılar genellikle ince bir demir tel ile bir halka yapar ve bu halkayı kukla ve çubuğa monte ederler. Yardımcı çubuk için kullanılan bambu çubuklar, ana çubuktan daha ince ve kısadır. Farklı kuklalar için gereken kontrol çubukları sayısı değişkenlik gösterir, çoğunlukla iki çubuk kullanılır; biri omuzlara, diğeri el palmyesine monte edilir.⁷⁶⁹ Gölge oyunu sanatçıları, karakterin kimliği, yaş ve özelliklerine göre farklı kontrol teknikleri kullanır. Örneğin, bir erkek karakter başını salladığında, sanatçı sağ eliyle ana çubuğu kullanarak figürü hafifçe öne eğilir ve ardından iki kez yukarı-aşağı sallar, bu da karakterin diğer kişinin sözlerini onayladığını gösterir; bir kadın karakter başını salladığında, sanatçı sol eliyle yardımcı çubuğu kuklanın bacağına yanına dayar ve sağ eliyle ana çubuğu kullanarak kuklayı biraz eğilir ve hafifçe iki kez sallar. Bir hizmetçi başını salladığında, sanatçı ana çubuğu

⁷⁶⁴ Xu, 2015, age. s. 85.

⁷⁶⁵ Yang, 2008, age. s. 125.

⁷⁶⁶ Yu, 1994, age. s. 83.

⁷⁶⁷ Zhang, 2010, age. s. 85.

⁷⁶⁸ Zhao, 2020, age. s. 28.

⁷⁶⁹ Wei, 2015, age. s. 193.

kullanarak kuklanın gövdesini eğilir.⁷⁷⁰

Türk gölge oyunu Karagöz’de ise iki boyutlu şekilleri olan tasvirler, ışığı kısmen geçirebilen şeffaf materyallerden yapılmakta ve geleneksel yöntemlerle deve derisi kullanılarak üretilmektedir.⁷⁷¹ Gölge tasvirinin yapımı, açık renkli derinin seçilip işlenmesi ve ardından şablonlara göre kesilmesiyle başlar. Deri üzerine çizilip kesildikten sonra, ışığın daha fazla geçmesini sağlamak için kontürler boyunca delikler açılır ve tasvirler, zımparalanarak derinin içine işleyebilen dayanıklı bitkisel kök boyalarla boyanır.⁷⁷² Kesilen şekiller, geleneksel kökboyalarıyla boyanırken, günümüzde kökboyalarının nadirliği nedeniyle seramik mürekkepler kullanılmaktadır.⁷⁷³ Ayrıca, tasvirlerin tiplerine uygun şekilde kol, bacak, baş, diz gibi eklem yerleri hareketli olarak tasarlanmıştır. Tasvirleri hareket ettirmek için kullanılan oynatma çubukları gürgen ağacından yapılmakta ve boyutları 50-60 cm arasında değişmektedir. Tasvirler, tasvirin çeşitli noktalarına bağlanmış çubuklar kullanılarak manipüle edilir ve bir tasvirin karmaşıklığına bağlı olarak birden fazla kontrol çubuğu kullanılabilir. Tipik bir tasvirin boyutu genellikle 35-40 cm arasında değişir.⁷⁷⁴

Çin ve Türk gölge oyunları, tasvirler açısından önemli farklılıklar gösterir. Çin gölge oyununda, tasvirler genellikle üç parçadan oluşur ve detaylı oymalarla yapılır. Malzemeler tarihsel olarak kâğıt, koyun derisi ve sığır derisi kullanılarak değişiklik göstermiştir. Kontrol çubukları ince bambu veya sorgum sapından yapılır ve tasvirlerin başları ve vücutları ayrı ayrı kullanılır. Türk gölge oyunu Karagöz’de ise tasvirler genellikle deve derisinden yapılır ve kökboyalarıyla boyanır. Tasvirlerin boyutları ve kontrol çubukları daha sabit olup, tek parça şeklinde tasarlanmıştır. Çin gölge oyununda detaylı ve hareketli tasvirler öne çıkarken, Türk gölge oyununda tasvirler daha basit ve düz bir yapıya sahiptir.

⁷⁷⁰ Sun, 2003, age. s. 96.

⁷⁷¹ İvgin, 2000, age. s. 7.

⁷⁷² And, 1969, age. s. 166.

⁷⁷³ Kurt, 2015, age. s. 40.

⁷⁷⁴ And, 1969, age. s. 165.

IV.1.4. Müzik

Her türlü tiyatro sanatında müzik eşlikçisi hayati bir rol oynar. Sadece diyaloglara müzikal bir temel sağlamakla kalmaz, aynı zamanda duyguların ifadesini ve sahnenin yaratılmasını derinleştirir. Müzik eşlikçisinin tarzı, kullanılan enstrümanların türleri ve performanstaki spesifik uygulamaları, gölge oyununun genel sanatsal etkisini ve izleyicilerin algısını derinden etkiler.

Çin gölge oyunlarında, müzik eşlikçisi genellikle erhu, pipa, dizi ve gong-davul gibi geleneksel Çin halk müziği enstrümanlarını içerir. Kullanılan enstrümanlar, işlevlerine göre iki ana kategoriye ayrılabilir: “Wen Chang” enstrümanları ve “Wu Chang” enstrümanları.⁷⁷⁵ Wen Chang enstrümanları, duygusal ifade ve lirik sahneler için kullanılır. Bu sahneler, yumuşak ve ince müzik eşlikçisi gerektirdiğinden, pipa, erhu ve dizi gibi enstrümanlar yaygın olarak kullanılır. Bu enstrümanlar, karakterlerin iç dünyasını ve duygusal dalgalanmalarını etkili bir şekilde yansıtabilir. Wu Chang enstrümanları ise savaş veya aksiyon sahnelerinde kullanılır. Bu sahneler, daha yoğun ve güçlü müzik gerektirdiğinden, gong, davul ve çan gibi vurmali çalgılar kullanılır. Bu enstrümanlar, yüksek ses seviyesi ve güçlü ritimleriyle, gerilimli ve heyecan verici bir atmosfer yaratabilir.

Çin gölge oyunlarında müzik bölümü, farklı olayları dramatize etme ve ifade etme kapasitesini artırırken, izleyicilerin duygusal katılımını güçlendirir ve onları tiyatronun derinliklerine çeker. Bu durum, Çin’in zengin opera müziği kültürünü yansıtır ve müzik eşlikçisinin geleneksel tiyatrodaki kritik rolünü ortaya koyar. Wen Chang ve Wu Chang olarak bilinen bu müziksel ayrım, drama ve ifade yeteneklerini geliştirirken, izleyicilerin esere olan duygusal bağlılığını da pekiştirir. Bu, Çin gölge oyununun sadece bir eğlence biçimi olmadığını, aynı zamanda zengin bir kültürel aktarım aracı olduğunu gösterir.

Karagöz oyununda, müzik de önemli bir rol oynar, ancak ifade biçimi ve işlevi

⁷⁷⁵ Wen, 2014, age. s. 105.

farklıdır. Karagöz performanslarındaki müzik, genellikle geleneksel Türk halk müziği ve diğer kültürlerin unsurlarını harmanlar, böylece özgün bir müzik tarzı oluşturur. Çin gölge oyunlarının aksine, Karagöz performanslarının müziği daha çok doğaçlama yaratmaya ve canlı performansla etkileşime odaklanır. Enstrüman çeşitliliği oldukça geniştir ve ud, saz ve darbuka gibi geleneksel enstrümanlar içerir.⁷⁷⁶ Bu enstrümanlar, sadece performansa renk katmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncuların performansını doğaçlama olarak destekler ve tiyatronun canlılığını ve etkileşimini artırır.

Türkiye'nin Karagöz gölge oyununda, Çin'deki gibi "Wen Chang" ve "Wu Chang" gibi belirgin bir enstrüman ayrımı yoktur. Türk gölge oyununda müzik, esas olarak atmosferi güçlendirmek ve olayların ifadesini pekiştirmek için kullanılır, ancak kullanılan enstrümanlar ve müzik tarzları, farklı türdeki tiyatro sahneleri için özel olarak ayrılmamıştır. Karagöz oyunlarında kullanılan çalgılar "perdedeki çalgılar" ve "perde gerisindeki çalgılar" olarak ikiye ayrılabilirler. Perdedeki çalgılar bağlama, Karadeniz kemençesi, davul, zurna, kabak, tulum gibi halk sazlarıdır. Perde arkasında kullanılanlar ise kanun, ud, keman, zurna yahut klarnet, def gibi klasik musikide kullanılan sazlardır. Zil, zilli maşa, nakkare kullanıldığı da olur.⁷⁷⁷ Osmanlı toplumundaki etnik ve dîni cemaatlerin kültürleri Karagöz musikisine canlı bir şekilde yansımıştır. Karagöz için özel olarak bestelenmiş bir müzik olmamakla birlikte, kullanılan müzik repertuarı oldukça geniştir. Türk müziğinin hemen hemen tüm sözlü formları (beste, fasıl, şarkı, gazel, türkü, maya, uzun hava vb.), ustanın uygun bulduğu yerlerde serpiştirilir. Bunun yanı sıra, kantolar, kol şarkıları ve oyun havaları ile birlikte İtalyan, Kafkas ve Balkan müziklerine de yer verilmektedir. Oyun sırasında, gölge oyununun güncelliğine ve karakteristik özelliklerine göre ya da hayalinin tercihlerine bağlı olarak müzik parçaları değişebilmektedir.

Gölge oyunundaki müzik eşlikçileri, sadece gölge oyununa belirgin bir milli karakter kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda duyguların iletilmesini ve atmosferin

⁷⁷⁶ Kurt, 2015, age. s. 92.

⁷⁷⁷ Cevdet, 2013, age. s. 163.

yaratılmasını da etkili bir şekilde güçlendirir. Çin gölge oyunlarının müzik tarzı çeşitlidir; hem coşkulu savaş müzikleri hem de yumuşak duygusal ifadeler içerir. Müzik melodileri genellikle tiyatro olaylarıyla yakından ilişkilidir, izleyicilerin duygusal değişimlerine rehberlik eder ve dramatik çekiciliği ve etkileyiciliği artırır.

Buna karşılık, Karagöz gölge oyununda müzik eşlikçileri daha çeşitli ve kapsayıcıdır. Karagöz müziği, geleneksel Türk müziği, Balkan müziği ve hatta İtalyan ve diğer bölgelerin müziklerini içerecek şekilde çeşitli müzik tarzlarını birleştirme eğilimindedir.⁷⁷⁸ Bu müzik çeşitliliği sadece Türk kültürünün kapsayıcılığını yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda Karagöz performanslarının müzikal açıdan daha zengin ve katmanlı olmasını sağlar. Müzik genellikle sahneleri desteklemek, dramatik etkiyi artırmak veya performans sırasında mizah ve hafif bir atmosfer yaratmak için kullanılır.

Sonuç olarak Çin ve Türk gölge oyunları müzik eşlikçisinin tarzı ve kullanımı açısından farklılık gösterir. Çin gölge oyunları, duyguların ince ve derinlemesine iletilmesine vurgu yaparken, Karagöz müziği daha çok ritmi artırmak ve mizahi bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Genellikle kullanılan enstrümanlar arasında davul, flüt gibi çalgılar bulunur ve bunlar daha çok diyalogları ve hareketleri destekleyen komedi etkisine odaklanır. Bu farklılıklar, her iki kültürün kendine özgü özelliklerini sergiler ve dünya çapındaki izleyicilere zengin ve renkli bir sanatsal deneyim sunar.

IV.1.5. Repertuar

Çin gölge oyunu, uzun tarih boyunca çeşitli bölgelerdeki sanatçılar tarafından sayısız gölge oyunu sahnelenmiştir. Çin gölge oyunu repertuarı son derece zengindir ve genellikle popüler romanlardan alıntılarla veya yerel oyunların uyarlamalarıyla oluşturulmuştur.⁷⁷⁹ Gölge oyunu, özellikle tarihî dramalar, kahraman efsaneleri ve mitolojik hikayeleri sahnelemek için uygun bir geleneksel tiyatro biçimidir. Farklı

⁷⁷⁸ Kurt, 2015, age. s. 94.

⁷⁷⁹ Wu, 2009, age. s. 65.

oyunların sahnelenme süreleri değişiklik gösterir ve genellikle her bölüm bir buçuk saat sürer. Çin gölge oyunu repertuarı, çoğunlukla kahraman efsaneleri ve tarihî olayları içerir; en kısa süren performans beş gün sürerken, en uzun oyun 44 bölümden oluşur ve tamamlanması bir buçuk ay alabilir.⁷⁸⁰ Çin gölge oyunu senaryoları üç farklı biçimde sınıflandırılabilir: Tüm diyalogları içeren el yazması senaryolar, sadece basit diyalog özetleri içeren taslak senaryolar ve yalnızca sözlü aktarım ile sahnelenen senaryolar.⁷⁸¹ Geleneksel el yazması senaryolar Hebei'nin doğusu, Shaanxi, Kuzeydoğu, Sichuan, Hubei gibi yerlerde yaygındır ve bu senaryolar genellikle aydınlar tarafından yazılır; içinde karakterler, şarkı sözleri ve sahne talimatları yer alır, sanatçılar sahne arkasında bu ruloları okuyarak performanslarını sergiler.⁷⁸² Taslak senaryolar, sadece hikaye özetlerini içeren ve özel diyaloglar yerine yalnızca kısa hikaye gelişimlerini barındıran basit metinlerdir, diğer talimatlar yer almaz.⁷⁸³ Sanatçılar, sahneye çıkmadan önce bu senaryolara göz atar ve ana hikâyeyi ezberler, diğer detaylar ise performans sırasında sanatçının kendisi tarafından geliştirilir. Sözlü aktarım yoluyla sahnelenen oyunlar, genellikle tecrübeli sanatçılar tarafından nesilden nesile aktarılır.⁷⁸⁴ Günümüzde, yerel sanatçılar arasında saklanan ve binlerce farklı oyunu kapsayan zengin bir gölge tiyatrosu repertuarı bulunmaktadır. Bu da Çin halk kültürünün bir hazinesidir.

Karagöz oyununun repertuarı, zengin çeşitliliğiyle dikkat çeker ve toplamda yirmi sekiz klasik oyun ile birçok yeni yaratılmış oyunu kapsar. Klasik oyunlar, özellikle Ramazan ayında sergilenir ve Ramazan ayının her gecesini temsil eder. Bu oyunlar arasında “Abdal Bekçi”, “Büyük Evlenme”, “Ferhad ile Şirin”, “Kanlı Nigâr”, “Tahir ile Zühre” gibi oyunlar bulunur ve genellikle toplumsal, ekonomik ve kültürel meseleleri mizahi bir dille ele alır. Karagöz repertuarı aynı zamanda “Aşçılık”, “Bakkal (Yangın)”, “Leylâ ile Mecnun”, “Karagöz’ün Fotoğrafçılığı” gibi yeni yaratılmış

⁷⁸⁰ Xu, 2015, age. s. 106.

⁷⁸¹ Bu, 2013, age. s. 94.

⁷⁸² Shen, 2004, age. s. 99.

⁷⁸³ Bu, 2013, age. s. 92.

⁷⁸⁴ Bu, 2013, age. s. 95.

oyunları da içerir. Bu oyunlar, farklı dönemlerin sosyal değişimlerini ve insanların yaşamlarını yansıtır.⁷⁸⁵

Karagöz repertuarı genellikle usta-çırak ilişkisi aracılığıyla aktarılır. Geleneksel olarak yazılı bir metin kullanılmaz. Usta, oyunları doğrudan sahneleyerek (göstererek) veya anlatım (tarif) yoluyla çıraklarına öğretir. Çırak, ustasının yanında durarak öğrenir ve zamanla kendi tarzını geliştirir. Bununla birlikte, el yazmaları da kullanılmıştır. Bu yazmalar, özellikle geleneksel hikayeleri ve şarkıları içerir. Ancak çoğunlukla, senaryolar sözlü olarak aktarılır ve ustalar kendi yaratıcılıklarını kullanarak doğaçlama eklemeler yapar.⁷⁸⁶

Karagöz, sadece Türkiye için değil, tüm dünya için önemli bir kültürel miras olarak kabul edilmeli ve gelecek nesillere aktarılmalıdır. Bu amaçla, Karagöz oyunlarını yaşatmak ve geliştirmek için yapılan çabalar, bu benzersiz sanat formunun geleceğini aydınlatmaya devam edecektir. Günümüzde teknolojinin gelişimi sayesinde, Karagöz oyunları dijital ortamlarda da sunularak daha geniş kitlelere ulaşabilir ve genç nesillerle buluşabilir.

Çin ve Türk gölge oyunları repertuarları farklılıklar ve benzerlikler göstermektedir. Çin gölge oyunu repertuarı, popüler romanlardan alıntılar ve yerel oyunların uyarlamalarıyla zenginleşmiş olup, tarihî dramalar, kahraman efsaneleri ve mitolojik hikayeler gibi konuları içerir. Çin gölge oyunu, hem yazılı senaryolar hem de sözlü aktarım yoluyla sahnelenir ve senaryolar genellikle üç farklı biçimde sınıflandırılır: el yazması senaryolar, taslak senaryolar ve sözlü aktarım senaryoları. Türk gölge oyunu Karagöz ise, yirmi sekiz klasik oyun ve birçok yeni yaratılmış oyun içerir ve repertuarı genellikle usta-çırak ilişkisi aracılığıyla sözlü olarak aktarılır. Yazılı metinler kullanılmaz, çıraklar ustalarının yanında durarak oyunları öğrenir ve kendi tarzlarını geliştirirler. Her iki gölge oyunu da zengin ve çeşitli repertuarlarıyla dikkat çekerken,

⁷⁸⁵ Cevdet, 2013, age. s. 18.

⁷⁸⁶ Mahmut, Delen. (2021). “Geleneksel Karagöz Usta-Çırak İlişkisinin Günümüze Uyarlanması Ve Ustasız Bir Hayali Kemal Atangür”. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Sayı: 34, s. 602.

Çin gölge oyunu daha yazılı ve detaylı senaryolar kullanırken, Karagöz oyunları doğaçlama ve sözlü aktarım yoluyla sahnelenir.

IV.2. Oyunların Konusu ve Tipolojisindeki Benzerlik ve Farklılıklar

IV.2.1. Tema ve Konu

Çin ve Türk gölge oyunları, her iki toplumun kültürel ve tarihsel arka planlarını yansıtarak belirli temalar ve konular etrafında şekillenir. Ancak, bu oyunların işlediği temalar ve konular, her iki kültürün değerleri, inançları ve sosyal normları tarafından belirgin bir şekilde farklılık gösterir.

Çin gölge oyunları genellikle ahlaki eğitim, tarihi olaylar ve mitolojik hikayeler etrafında döner. Bu oyunlar, Konfüçyüsçü düşüncenin etkisiyle sadakat, aile değerleri, adalet ve toplumsal sorumluluk gibi temaları vurgular. Çin gölge oyunlarında, kahramanlık hikayeleri ve tarihî figürlerin destanları yaygındır. Bu oyunlar, genellikle izleyicilere ahlaki dersler vermeyi ve geleneksel değerleri öğretmeyi amaçlar. Örneğin, “Beyaz Yılan Efsanesi” ve “Yue Fei’nin Hikayesi” gibi eserler, sadakat, sevgi ve adalet temalarını işlerken, izleyicilere bu değerlerin önemini vurgular.

“Beyaz Yılan Efsanesi” adlı oyun, Bai Suzhen ile Xu Xian arasındaki aşkı anlatır ve sadakat, fedakârlık ve sevgi gibi temaları işler. Bu hikâye, aşkın gücünü ve engellere karşı direnişi simgelerken, izleyicilere sevginin ve fedakarlığın önemini öğretir. Aynı şekilde, “Yue Fei’nin Hikayesi”nde, Yue Fei’nin sadakat ve vatanseverliği, kahramanlık ve adalet temalarını vurgular. Yue Fei, Çin tarihinde sadakat ve vatanseverlik ruhuyla tanınan bir milli kahramandır. Onun hikayesi, özellikle ulusal ve etnik krizlerle karşılaştığında, ülkesini savunma konusundaki kararlılığıyla derinlemesine işlenmiştir.

Türk Karagöz oyunları ise daha çok toplumsal olayları ve halkın günlük yaşamındaki çelişkileri mizahi ve hicivli bir dille ele alır. Karagöz ve Hacivat karakterlerinin etkileşimi aracılığıyla toplumsal sorunlar, adalet, dürüstlük ve sosyal eleştiriler işlenir. Bu oyunlar, genellikle politik ve sosyal gerçeklikleri eleştirir,

toplumun çeşitli kesimlerini temsil eden karakterler aracılığıyla toplumsal sorunları ve çelişkileri yansıtır.

Örneğin, “Karagöz ile Hacivat’ın Ekmek Kavgası” adlı oyun, iki ana karakterin işin önemi ve dürüst emeğin değeri hakkında tartıştığı bir sahneyi içerir. Bu oyun, iş ahlakı, dürüstlük ve adalet konularını mizahi bir dille ele alır ve izleyicilere bu değerlerin önemini vurgular. Karagöz ile Hacivat arasındaki diyaloglar, toplumun çeşitli çelişkilerini ve sorunlarını sergileyerek, dürüstlük, adalet ve toplumsal sorumluluk gibi değerleri aktarır.

Bir başka örnek ise “Kanlı Nigâr” oyunudur. Bu oyun, toplumda kadının yeri, ahlaki değerler ve sosyal adalet gibi konuları işler. Kanlı Nigâr karakteri, toplumun ahlaki çöküşünü ve adalet arayışını temsil eder. Bu oyun, toplumsal eleştiriyi mizahi bir dille sunarak, izleyicilere düşündürücü mesajlar verir.

Sonuç olarak, Çin ve Türk gölge oyunları, kendi kültürel ve tarihsel bağlamlarına uygun temalar ve konular işler. Çin gölge oyunları, ahlaki eğitim ve tarihî hikayeler aracılığıyla geleneksel değerleri öğretirken, Türk Karagöz oyunları toplumsal eleştiri ve mizah yoluyla günlük yaşamın çelişkilerini ve sorunlarını ele alır.

IV.2.2. Tipoloji

Çin gölge oyunu, Türk gölge oyununda olduğu gibi “Karagöz” ve “Hacivat” gibi belirgin temsilî karakterlere sahip değildir, ancak belirgin rol sınıflandırmaları kullanılır. Çin gölge oyununun karakter yapılandırması, geleneksel tiyatrodaki yer alan beş ana rol kategorisini yansıtarak, sheng (genç ve yakışıklı erkek karakter), dan (kadın karakter), jing (karakteristik erkek karakter), mo (yaşlı erkek karakter) ve chou (komik karakter) rollerini içerir.⁷⁸⁷ Bu karakterler, hikâyelerdeki çeşitliliği ve antik Çin toplumunun değer yargılarını ve etik anlayışını sergiler. Örneğin, “sheng” karakteri adalet ve cesareti temsil eder ve Luo Guanzhong’un yazdığı “Üç Krallık” hikayesinde Liu Bei, Guan Yu ve Zhang Fei gibi kahramanlar sadakat, cesaret ve adaletin simgeleridir. Dan karakteri,

⁷⁸⁷ Xu, 2020, age. s. 83.

zarif ve zeki kadın rolleri ile temsil edilir ve Feng Menglong'un yazdığı "Beyaz Yılan Efsanesi"nde Bai Niangzi gibi karakterler sadık aşkı ve feodal baskıya direnişi vurgular. Jing karakteri, dikkat çekici görünüşleri ve belirgin kişilik özellikleri ile tanınır; Wu Cheng'en'in yazdığı "Batı'ya Yolculuk"taki Maymun Kral Sun Wukong zeka ve kurnazlığı temsil eder. Mo karakterleri, yaşlı erkekleri ifade eder ve tecrübe veya belirli bir uzmanlık alanını temsil eder; örneğin, Luo Guanzhong'un yazdığı "Üç Krallık"taki Zhuge Liang bilgeliği ve stratejisi ile tanınır. Chou karakterleri ise, dramada komik unsurlar taşır ve abartılı performansları ve mizahi diyalogları ile seyirciyi güldürür; Wu Cheng'en'in yazdığı "Batı'ya Yolculuk"taki Zhu Bajie sadakat ve cesareti ile dramatik komik etki yaratır. Bu rol sistemi, Çin gölge oyununun zengin karakter yapılandırmasını ve hikayelerin daha canlı ve ilginç hale gelmesini sağlar, izleyicinin anlamasını ve hikayeyi kabul etmesini kolaylaştırırken, Çin geleneksel kültürünün ahlaki fikirlerini ve toplumsal değer yargılarını başarıyla aktarır.

Türk gölge oyunu, Karagöz ve Hacivat gibi belirgin temsili karakterlere sahip olmasının yanı sıra, geniş bir karakter yelpazesi ve belirgin rol sınıflandırmaları ile de dikkat çeker. Karagöz oyunlarındaki karakterler, toplumsal ve kültürel çeşitliliği yansıtarak, Osmanlı İmparatorluğu döneminin sosyal yapısını ve halkın gündelik yaşamını anlatır. Türk gölge oyununun karakter yapılandırması, çeşitli sosyal tipler ve meslek gruplarını temsil eden kategorilere ayrılır.

Türk gölge oyununda, özellikle Karagöz ve Hacivat, belirgin temsili ana karakterlerdir. Karagöz eğitimsiz, saf, ama pratik zekalı, doğrudan ve açık sözlü bir karakterken; Hacivat eğitilmiş, kibar ve diplomatik olup Karagöz'ün zıt karakteridir. Kadın karakterler genellikle genç, güzel ve nazik zennelerden oluşur. İstanbul ağzı ile konuşan karakterler arasında zengin ve soylu genç adam Çelebi, sürekli sigara veya nargile içen tembel Tiryaki, ve kısa boylu, kambur, komik Beberuhi bulunur. Anadolu karakterler arasında çalışkan ve inatçı Laz, Anadolu'nun farklı bölgelerinden gelen Kastamonulu, Kayserili, Eğinli, Harputlu ve dürüst, çalışkan Kürt yer alır. Anadolu

dışından gelen karakterler ise Balkanlar, Arap ülkeleri ve İran'dan gelen Muhacir (Rumelili), Arnavut, Arap ve Acemdir. Zımmi (Müslüman olmayan) karakterler, Osmanlı İmparatorluğu'ndaki gayrimüslim toplulukları temsil eden Rum, Frenk, Ermeni ve Yahudilerden oluşur.⁷⁸⁸ Fiziksel veya zihinsel engelleri olan kekeme, kambur, hıhım, kötürüm, deli, esrarkeş, sağır ve aptal karakterler kusurlu ve ruhsal hastalar olarak yer alırken, Ege bölgesinden cesur efe ve zeybekler ile sürekli sarhoş olan veya kaba matiz, tuzsuz ve sarhoş karakterler kabadayılar ve sarhoşlar olarak bilinir.⁷⁸⁹

Bu tipler, Türk gölge oyununun mizah ve toplumsal eleştiri yapısını oluşturur, izleyicilere farklı sosyal tipleri ve günlük yaşamın çeşitli yönlerini yansıtır.

Çin gölge oyunu, karakterlerin belirgin rol sınıflandırmaları olan sheng, dan, jing, mo ve chou gibi kategorilerle yapılandırılır ve bu roller Çin toplumunun değer yargılarını ve etik anlayışını yansıtır. Örneğin, “sheng” adalet ve cesareti, “dan” sadık aşkı ve direnişi, “jing” zekâ ve kurnazlığı, “mo” tecrübeyi, “chou” ise komedi unsurlarını temsil eder. Bu karakterler, detaylı tasvirler ve zengin melodik şarkılar eşliğinde sergilenir, böylece izleyicilere kültürel ve ahlaki mesajlar iletilir.

Türk gölge oyunu Karagöz, belirgin ana karakterler olan Karagöz ve Hacivat etrafında geniş bir karakter yelpazesine sahiptir. Karakterler, Osmanlı İmparatorluğu döneminin sosyal yapısını ve halkın gündelik yaşamını yansıtır. Örneğin, eğitimsiz ve pratik zekalı Karagöz ile eğitilmiş ve diplomatik Hacivat, zıt karakterleri temsil eder. Ayrıca, farklı sosyal tipler ve meslek gruplarını temsil eden karakterler, toplumsal çeşitliliği ve mizah aracılığıyla eleştiriye sunar.

Sonuç olarak, Çin gölge oyunu karakterleri belirgin rol kategorileri ve estetik tasvirler aracılığıyla ahlaki ve etik mesajlar iletirken, Türk gölge oyunu karakterleri ise toplumsal çeşitliliği ve mizahi eleştiriye yansıtarak izleyicilere günlük yaşamın çeşitli yönlerini sunar.

IV.2.3. Olay Örgüsü

⁷⁸⁸ And, 1977, age. s. 296.

⁷⁸⁹ Sakaoğlu, 2003, age. s. 166.

Çin ve Türk gölge oyunlarının olay örgüsü, her iki ülkenin kültürel ve toplumsal değerlerini yansıtan zengin ve çeşitli hikâye yapıları sunar. Bu iki geleneksel tiyatro biçimi, karakterlerin karşılaştığı zorluklar, bu zorlukların üstesinden gelme süreçleri ve nihayetinde hikayenin çözümü ile şekillenen olay örgüleri aracılığıyla izleyicilere önemli mesajlar iletir.

Çin gölge oyunlarında olay örgüsü genellikle karmaşık ve çok katmanlıdır. Hikayeler, tarihî olaylar, mitolojik efsaneler ve ahlaki dersler içeren temalar etrafında şekillenir. Örneğin, “Beyaz Yılan Efsanesi”nde, baş kahraman Bai Suzhen’in aşkı, fedakarlığı ve feodal baskıya karşı direnişi anlatılır. Bu hikayede, Bai Suzhen ve Xu Xian’ın aşkı, toplumsal normlara ve doğaüstü güçlere karşı verilen mücadelelerle dolu karmaşık bir olay örgüsü ile sunulur. Bir başka örnek olan “Üç Krallık” hikayesinde, Liu Bei, Guan Yu ve Zhang Fei’nin sadakat, cesaret ve adalet mücadelesi, entrikalar, savaşlar ve ihanetlerle dolu zengin bir olay örgüsü ile işlenir. Bu hikayeler, izleyicilere ahlaki değerleri öğretirken, karmaşık olay örgüleriyle de dikkat çeker.

Türk Karagöz oyunlarında ise olay örgüsü daha basit ve doğrudandır. Hikayeler, genellikle günlük yaşamın mizahi ve hicivli bir şekilde yansıtıldığı, toplumsal eleştirilerin yapıldığı sahnelerden oluşur. Örneğin, “Karagöz ile Hacivat’ın Ekmek Kavgası” adlı oyunda, Karagöz ve Hacivat’ın iş ve dürüstlük üzerine yaptıkları tartışmalar, olay örgüsünün temelini oluşturur. Bu tür hikayelerde, karakterlerin etkileşimleri ve diyalogları, toplumsal sorunlara mizahi bir dille dikkat çeker ve izleyicilere düşündürücü mesajlar iletir. Bir diğer örnek olan “Kanlı Kavak” oyununda, toplumsal adalet ve normların sorgulanması, basit ve doğrudan bir olay örgüsü ile sunulur.

Çin gölge oyunlarının olay örgüsü, genellikle uzun ve ayrıntılıdır, birden fazla hikaye katmanı ve karakter gelişimi içerir. Bu olay örgüleri, izleyicilerin dikkatini çekerken, aynı zamanda derinlemesine düşünmelerini sağlar. Türk Karagöz oyunlarının olay örgüsü ise daha kısa ve mizahi öğelerle doludur, bu da izleyicilerin günlük yaşamla

kolayca ilişki kurmasını sağlar.

Sonuç olarak, Çin ve Türk gölge oyunlarının olay örgüleri, her iki kültürün toplumsal ve ahlaki değerlerini yansıtmakla birlikte, anlatım tarzları ve yapısal özellikleri bakımından belirgin farklılıklar gösterir. Çin gölge oyunları karmaşık ve çok katmanlı hikayeler sunarken, Türk Karagöz oyunları daha basit ve doğrudan olay örgüleri ile mizahi ve eleştirel bir anlatım benimser. Bu farklılıklar, her iki geleneksel tiyatro biçiminin kendine özgü sanatsal ve kültürel ifade tarzlarını ortaya koyar.

IV.3. Toplumsal İşlev ve Etkilerdeki Benzerlikler ve Farklılıklar

Çin gölge oyunu ve Türkiye’deki Karagöz, her ikisi de geleneksel gölge sanatının bir parçası olsa da, toplumsal işlev ve etkiler açısından bazı belirgin benzerlikler ve farklılıklar sergilemektedir.

Çin’de, gölge oyunu sadece bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda eğitim, miras ve sosyal eleştiri işlevi de görmektedir. Gölge oyunu sıklıkla ahlaki kavramları, tarihi hikâyeleri ve geleneksel kültürü yaymak için kullanılmakta, içeriği genellikle sadakat, kahramanlık gibi olumlu değerleri kapsamaktadır. Ayrıca, gölge oyunu bazı bölgelerde dini törenler ve kutlamalarla birleştirilerek toplumun kültürel yaşamının bir parçası haline gelmiştir.⁷⁹⁰ Bunun yanı sıra, Çin gölge sanatı her zaman gizemli bir aura ile sarılmıştır ve Çin halk arasında gölge oyununun “tanrılarla iletişim kurabildiği” söylenegelmiştir. Kuzeybatı ve Kuzey Çin gibi kuru bölgelerde, yağmur duası için gölge oyunu performansları düzenlenmiştir. Ayrıca, halk arasında “dilek gölgesi”, yani tanrılardan bir dileğin gerçekleşmesini isteme ve dilek gerçekleştikten sonra bunu gölge oyunu performansı ile tanrılara teşekkür etme âdeti oldukça popüler olmuştur.⁷⁹¹

Çin gölge oyununun ayrıca bereket ve felaketleri önleme işlevi vardır. Çin gölge oyununun “Merhamet, Adalet, Görgü, Bilgelik ve Güvenilirlik” içeriği nedeniyle, halk gölge figürleri ve performans araçlarını “kutsal nesneler” olarak görür. Örneğin, bir gölge oyunu topluluğu bir köyde performans sergiledikten sonra ayrılmak üzere

⁷⁹⁰ Wei, 1999, age. s. 152.

⁷⁹¹ Kang, 2011, age. s. 127.

olduğunda, insanlar kullanılan gölge perdeyi istemek için gelir; çünkü, halk bu tanrısal varlıkların taşındığı perdenin aileye şans ve koruma getireceğine inanır. Ayrıca, geceleyin sık sık uyanan çocuklar için, aileler gölge oyunu topluluğundan bir gölge figürü ödünç alıp çocuğun yastığının altına koyarlar; bu sayede çocuğun sabaha kadar rahat bir uyku uyuyacağına inanılır.⁷⁹²

Türkiye’de Karagöz, toplumda esas olarak eğlence ve eğitim aracı olarak hizmet etmektedir. Sosyal fenomenleri mizah ve ironi yoluyla yansıtarak toplumsal sorunları eleştirirken aynı zamanda ahlaki eğitim ve geleneksel değerleri de aktarmaktadır.⁷⁹³ Karagöz gölge oyunu, Ramazan döneminde özellikle popüler olup, insanların Ramazan’ın sona ermesini kutlamalarının bir parçası haline gelmiştir, bu da onun Türk kültürü ve toplumsal yaşamındaki önemli yerini göstermektedir.

Çin gölge oyunu, yerel kültürel alışverişi teşvik etme, somut olmayan kültürel mirası koruma konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Zamanla, Çin gölge oyunu ayrıca genç nesillere Çin’in zengin tarihini ve kültürünü tanıtmak ve aktarmak için bir eğitim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Ayrıca, Çin gölge oyunu yerel ekonomi ve turizmin gelişimine de olumlu etkilerde bulunmuş, turist çekmek için bir kültürel cazibe merkezi haline gelmiştir.⁷⁹⁴

Karagöz, Türk kültüründe derin bir etkiye sahiptir; sadece Türk toplumunun çeşitliliğini ve karmaşıklığını yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda milli kimlik duygusunu güçlendirir. Karagöz’ün doğaçlama ve mizah özellikleri, farklı sosyal sınıflar ve yaş grupları arasında geniş çapta popüler olmasını sağlamıştır. Son yıllarda, Karagöz de önemli bir kültürel miras olarak kabul edilmekte, çeşitli kültürel programlar ve eğitim projeleri aracılığıyla aktarımı ve yaygınlaştırılması sağlanmaktadır.⁷⁹⁵

Genel olarak, Çin gölge oyunu ve Türkiye’deki Karagöz, her iki ülkenin kültürü ve toplumsal yaşamında vazgeçilmez birer parça olup, farklı yollarla toplumsal olayları

⁷⁹² Yang, 2011, age. s. 172.

⁷⁹³ And, 1977, age. s. 327.

⁷⁹⁴ Han, 2004, age. s. 112.

⁷⁹⁵ İvgin, 2000, age. s. 139.

yansıtarak kültürel değerleri aktarırlar ve eğitim, eğlence ve kültürel mirasın korunması konusunda önemli roller üstlenirler. Her iki sanat formu da, performans biçimleri, hikaye içerikleri vb. açılardan farklılıklar gösterse de, her ikisi de derin tarihi kültürel anlam taşır ve geçmiş ile şimdiki zamanı, yaşlı nesiller ile yeni nesilleri birleştiren köprülerdir.

Toplumsal işlev açısından, Çin gölge oyunu ahlaki eğitim ve tarihi kültürel aktarımı vurgularken, Türkiye’deki Karagöz daha çok mizah ve ironi yoluyla toplumsal eleştiride bulunur. Bu farklılık, her iki sanat formunun da kendi kültürel arka planlarındaki değerlere farklı bir ağırlık verdiğini yansıtmaktadır.

Toplumsal etki açısından hem Çin gölge oyunu hem de Türkiye’deki Karagöz, kendi ülkelerindeki kültürel koruma ve aktarımında kritik roller oynamaktadır. Televizyon programları, eğitim atölyeleri gibi modern tanıtım yöntemleri aracılığıyla her iki gölge oyunu türü de genç izleyicileri çekmek için çaba sarf ederek bu geleneksel sanat formunun zamanla kaybolup gitmesini önlemeye çalışmaktadır.

Ek olarak, küreselleşme süreciyle birlikte hem Çin gölge oyunu hem de Türkiye’deki Karagöz uluslararası toplumun dikkatini çekmekte ve kültürel değişim ile karşılıklı anlayışın önemli bir kanalı haline gelmektedir. Bunlar, sadece kendi ülkelerinin kültürel başarılarını temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda insanlığın ortak yaratıcılığını ve hayal gücünü de sergiler.

Sonuç olarak, Çin ve Türk gölge oyunları, performans biçimleri ve toplumsal işlevleri açısından farklılıklar gösterse de her ikisi de kendi kültürlerinin değerli sanat hazineleridir. Bu iki sanat formunun araştırılması ve takdir edilmelidir. Bu şekilde Çin ve Türkiye’nin renkli kültürel geleneklerini daha derinden anlamakla kalmayız, aynı zamanda bu geleneksel sanat formlarını daha fazla değerli bulup koruyabiliriz, böylece onları modern toplumda yeni bir canlılıkla yeniden canlandırabiliriz.

Her iki gölge oyunu da farklı kültürel arka planlardan gelen insanları bir araya getirme ve farklı kültürler arasında köprü kurma yeteneğiyle, sadece eğlenceli ve eğitici

deęil, aynı zamanda birleřtirici bir gce sahiptir. Bu sanat formları, gemiřin zengin mirasını gelecek nesillere tařıyarak, kltrel eřitlilięin ve insan yaratıcılıęının kutlanmasına olanak tanır.



SONUÇ

Bu çalışma, Türk ve Çin gölge oyunlarının tarihsel, toplumsal ve sanatsal yönlerini karşılaştırmalı olarak ele alarak, aralarındaki benzerlikleri ve farklılıkları detaylı bir şekilde incelenmektedir. Türk gölge oyunu Karagöz ile Çin gölge oyunu Pi Yingxi (皮影戏), derin tarihleri ve zengin içerikleriyle her iki toplumun kültürel mirasının önemli unsurlarını oluşturur. Bu miras, sadece geçmişin bir yansıması değil, aynı zamanda geleceğin kültürel zenginliklerine ışık tutan birer köprüdür.

Türk Karagöz ile Çin gölge oyununun performans yöntemleri benzerdir; her ikisinde de hikaye anlatmak için ışık kaynağının önünde deri tasvirlerin hareket ettirilmesi kullanılır. Bu temel benzerlik, her iki geleneğin de ortak bir sanatsal ve teknik temele dayandığını gösterir. Ancak, perde, kullanılan malzemeler, müzik ve sahne düzenlemeleri açısından önemli farklılıklar bulunmaktadır. Çin gölge oyununda perde, kağıt veya tülenden yapılmış olup, boyutları ve malzemeleri bölgesel farklılıklar gösterir. Türk gölge oyunu Karagöz’de ise perde, beyaz muslin kumaştan yapılır ve tarih boyunca boyutları değişiklik göstermiştir. Bu farklılıklar, her iki kültürün estetik ve pratik gereksinimlerine göre şekillenmiştir.

Aydınlatma açısından, Çin gölge oyununda başlangıçta soya yağı veya kanola yağı lambaları kullanılırken, zamanla teknolojik gelişmelere paralel olarak floresan tüpler ve özel efekt lambaları kullanılmaya başlanmıştır. Türk gölge oyununda ise geleneksel olarak mum ışığı veya şem’a kullanılmış, modern zamanlarda ise elektrik ampulleri tercih edilmiştir. Aydınlatmadaki bu evrim, her iki gölge oyununun da zaman içinde teknolojik gelişmelere nasıl adapte olduğunu ve geleneksel yöntemleri modern dünyaya nasıl entegre ettiğini göstermektedir.

Tasvir konusunda, hem Türk hem de Çin gölge oyunlarında yapım malzemesi olarak hayvan derisi kullanılmakta olup, yapım yöntemi ve adımları temelde aynıdır. Ancak, Çin gölge oyununun tasvirleri genellikle daha karmaşık ve detaylıdır; tasvirler üç parçadan oluşur ve oyunun temasına göre farklı “giysiler” giyerler. Türk Karagöz

tasvirleri ise genellikle tek parça olarak yapılır. Ayrıca, tasvirlerin kontrol çubuklarının kullanımı açısından belirgin farklar mevcuttur. Çin gölge oyununda genellikle üç kontrol çubuğu kullanılır. Bu çubuklar, tasvirin başını, gövdesini ve her iki elini detaylı bir şekilde kontrol etmeyi sağlar, bu da karakterin hareketlerini daha esnek ve çeşitli kılar. Buna karşılık, Karagöz oyununda genellikle iki kontrol çubuğu kullanılır; bunlar, tasvirin gövdesini ve bir elini kontrol eder. Karagöz oyununda kontrol çubukları çoğunlukla yataydır. Oyuncular, tasvirleri perdenin arkasından yatay kontrol çubukları ile hareket ettirirler. Çin gölge oyununda ise kontrol çubukları genellikle dikeydir ve oyuncular, tasvirleri dikey çubuklar kullanarak daha karmaşık ve ince hareketler yapabilirler. Bu detaylar, her iki kültürün sanatsal ve teknik ustalığını yansıtır ve bu farklılıklar, her iki kültürün estetik değerlerinin çeşitliliğini ortaya koyar.

Müzik açısından, hem Türk hem de Çin gölge oyunlarında müzik doğaçlama olarak icra edilir ve dramatik atmosferi güçlendirmek için kullanılır; bu da izleyicilerin oyuna daha kolay dahil olmasını sağlar. Her iki türde de kendi ülkelerinin geleneksel müzik aletleri kullanılır. Ancak, bu aletler genellikle iki kategoriye ayrılabilir: telli çalgılar ve vurmali çalgılar. Bu ayrım, müziğin dramatik anlatımda oynadığı rolün altını çizer ve her iki kültürün müzikal zenginliğini gözler önüne serer.

Repertuar açısından, Çin gölge oyunu geniş ve çeşitlidir, tarih, efsane ve mitolojik konuları içerir. Türk Karagöz oyunu ise daha çok sosyal yaşam ve günlük olayları konu alır ve güçlü bir hiciv ve mizah barındırır. Repertuarın aktarımı konusunda, hem Türk hem de Çin gölge oyunlarında ustadan çırağa sözlü aktarım ve yazılı metinlerin korunması gibi benzerlikler bulunur. Ancak, Çin gölge oyununun tür ve nüfus olarak daha fazla olması nedeniyle, repertuarı Türk Karagöz oyunlarına kıyasla önemli ölçüde daha geniştir. Bu geniş repertuar, her iki kültürün zengin hikaye anlatma geleneğini yansıtır ve onların tarihi derinliğini ortaya koyar.

Tema ve konu açısından, Çin gölge oyunu sadakat ve evlatlık gibi geleneksel değerlerin önemine vurgu yaparken, Türk Karagöz oyunu sosyal olguları hicvederek

toplumsal sorunları ele alır. Çin gölge oyunları genellikle karmaşık ve çok katmanlı hikayeler sunar. Buna karşılık, Türk Karagöz oyunları daha basit ve doğrudan olay örgülerine sahip olup, mizahi ve eleştirel bir anlatım tarzı benimser. Bu farklılıklar, her iki kültürün toplumsal ve ahlaki değerlerini yansıtırma biçimlerini gösterir ve izleyicilere derinlemesine düşünme ve eleştirel bakış açıları sunar.

Tipoloji açısından, Çin gölge oyununda tip türleri çoktur ve belirgin sınıflandırmalara sahiptir. Her bir gölge oyunu tipi “sheng”, “dan”, “jing”, “mo” ve “chou” olmak üzere beş kategoriye ayrılabilir. Türk Karagöz oyununda ise Karagöz ve Hacivat ana tiplerdir ve diğer tipler genellikle toplumdaki çeşitli figürlerin temsilcisidir. Bu tipolojik yapı, her iki kültürün karakter çeşitliliğini ve toplumsal yansımalarını ifade eder ve karakterlerin derinliği ile oyunların zenginliğini artırır.

Toplumsal işlev ve etkiler açısından, Türk Karagözü ve Çin gölge oyunu sadece bir eğlence biçimi değildir; her iki gölge oyunu da eğitim ve kültürel aktarım, toplumsal eleştiri ve kültürel mirasın korunması gibi işlevler üstlenir. Çin gölge oyunu, sadakat ve kahramanlık gibi olumlu temalara odaklanarak ahlaki eğitim verirken, Karagöz sosyal yaşam ve günlük olayları hiciv ve mizahla ele alır. Çin’de dini törenlerle bütünleşen gölge oyunu, yerel kültürel alışverişi teşvik eder ve turizme katkıda bulunur. Türkiye’de ise Karagöz, Ramazan gibi özel dönemlerde toplulukları bir araya getirir ve milli kimlik duygusunu güçlendirir. Özellikle Ramazan ayında, Karagöz oyunları gece eğlencelerinin ana unsuru olup, toplulukların dayanışmasını ve kültürel kimliğini güçlendirmektedir. Çin gölge oyunu, ahlaki eğitim ile tarihî ve kültürel aktarımı hedeflerken, Türkiye’deki Karagöz daha çok mizah ve ironi aracılığıyla toplumsal eleştirilerde bulunur. Çin gölge oyunu yerel kültürel etkileşimi teşvik ederken, Karagöz ise Türk kültürünün çeşitliliğini ve karmaşıklığını yansıtarak milli kimlik duygusunu güçlendiren bir kültürel simge işlevi görür. Her iki gölge oyunu da, kendi kültürel bağlamlarına özgü değerlere farklı vurgu yaparak toplumsal olayları yansıtır ve kültürel değerleri aktarır. Bu, her iki sanat formunun da sadece estetik değil, aynı zamanda

eğitsel ve eleştirel işlevlerini de vurgular.

Her iki gölge oyunu da kendi kültürel bağlamlarında önemli toplumsal işlevler üstlenmiş ve izleyicilere derin ahlaki ve toplumsal mesajlar iletmiştir. Bu geleneksel sanat formlarının korunması ve gelecek nesillere aktarılması, her iki kültürün zengin mirasının sürdürülebilirliği açısından büyük önem taşımaktadır. Türk ve Çin gölge oyunları, her iki ülkenin kültürel ve sanatsal zenginliklerini yansıtan, farklı teknik ve estetik özelliklere sahip geleneksel sanat formlarıdır. Bu farklılıklar, her iki kültürün kendine özgü değerlerini ve sanatsal ifade biçimlerini sergilerken, dünya çapındaki izleyicilere zengin ve renkli bir sanatsal deneyim sunar. Bu iki sanat formunun incelenmesi, sadece Çin ve Türkiye'nin zengin ve renkli kültürel geleneklerini daha derinlemesine anlamamızı sağlamaz; aynı zamanda bu geleneksel sanat formlarını daha fazla değerli bulup korumamıza ve modern toplumda yeni bir canlılıkla canlandırmamıza olanak tanır. Bu bağlamda, Türk ve Çin gölge oyunlarının incelenmesi, sadece iki ülkenin değil, dünya kültürel mirasının korunmasına ve yaşatılmasına da önemli katkılar sağlamaktadır. Bu çalışmalar, insanlığın ortak kültürel mirasını daha iyi anlamamıza ve bu mirası geleceğe taşımamıza yardımcı olacaktır.

Sonuç olarak, Türk ve Çin gölge oyunları, her iki ülkenin kültürel ve sanatsal zenginliklerini yansıtan, farklı teknik ve estetik özelliklere sahip geleneksel sanat formlarıdır. Bu iki sanat formunun incelenmesi, sadece Çin ve Türkiye'nin zengin ve renkli kültürel geleneklerini daha derinlemesine anlamamızı sağlamaz; aynı zamanda bu geleneksel sanat formlarını daha fazla değerli bulup korumamıza olanak tanır. Türk ve Çin gölge oyunlarının incelenmesi, sadece iki ülkenin değil, dünya kültürel mirasının korunmasına ve yaşatılmasına da önemli katkılar sağlamaktadır. Bu çalışmalar, insanlığın ortak kültürel mirasını daha iyi anlamamıza ve bu mirası geleceğe taşımamıza yardımcı olacaktır. Bu bağlamda, Türk ve Çin gölge oyunlarının araştırılması ve takdir edilmesi, kültürel çeşitliliğin ve insan yaratıcılığının kutlanmasına olanak tanır. Bu, dünya kültürel mirasının zenginleşmesine ve gelecekte de yaşatılmasına katkıda

bulunacaktır.

Türk ve Çin gölge oyunları, kültürel miras olarak iki ülke arasında köprüler kurmakta ve kültürel alışverişi teşvik etmektedir. Bu sanat formlarının incelenmesi, iki toplumun birbirini daha iyi anlamasına ve ortak değerler etrafında buluşmasına katkı sağlamaktadır.

Gölge oyunları gibi geleneksel sanat formlarının araştırılması ve korunması, kültürel mirasın sürekliliği için kritik öneme sahiptir. Bu incelemeler, toplumların kendi geçmişlerini ve değerlerini daha iyi anlamalarını sağlar ve farklı kültürler arasında karşılıklı saygı ve anlayışın gelişmesine katkıda bulunur. Türk ve Çin gölge oyunlarının benzerlikleri ve farklılıkları üzerine yapılan araştırmalar, iki ülke arasındaki kültürel ilişkilerin derinleşmesine ve zenginleşmesine katkıda bulunur. Bu bağlamda, bu tür çalışmaların önemi, sadece akademik düzeyde kalmayıp, aynı zamanda kültürel diplomasi ve uluslararası işbirliği açısından da büyük bir değer taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- And, Metin. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu - Kukla, Karagöz, Ortaoyunu*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- And, Metin. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Aman, Fatih. (2012). “Bronislaw Malinowsk’nin Kültür Teorisi”. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı: 1, ss. 135-151.
- Arısoy, Süleyman. (1977). *Karagöz ve Folklor*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Bascom, William. (2019). “Folklorun Dört İşlevi” (Çev. Ferya Çalış). *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar – 2*. (Yay. Haz. M. Öcal Oğuz & Selcan Gülçayır). Ankara: Geleneksel Yayınları. ss. 71-86.
- Boratav, Pertev Naili. (2017). *Folklor ve Edebiyat II*. Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- Bu, Yali. (2013). *中国影戏的剧本形态叙论 (Çin Gölge Tiyatronun Repertuar Formları Üzerine)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi).
- Bulut, Mesut. (2014). “Türkçe Eğitiminde Dil ve Kültürel Değerlerin Kazanılmasında Karagöz Gölge Oyununun İşlevsel Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme”. *International Journal of Languages’ Education and Teaching Dergisi*, Aralık Sayısı, ss. 88-100.
- Cevdet, Kudret. (2013). *Karagöz*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Chen, Duo. (1978). “先秦古剧考略——宋元以前戏曲新探之一 (Öncesi Qin Antik Dram İncelemesi- Song ve Yuan’dan Önceki Tiyatro Yenilikleri Üzerine Bir Araştırma)”. *戏剧艺术 (Tiyatro Sanatı Dergisi)*, Sayı: 2, ss. 58-64.
- Chen, Fanping. (2004). “论世界各地的皮影戏及其相互关系 (Dünya Çapında Gölge Oyunları ve Karşılıklı İlişkileri Üzerine Araştırması)”. *民俗曲艺 (Halk Sanatı Dergisi)*, Sayı: 4, ss. 89-97.

- Chen, Jiansen. (2003). *戏曲与娱乐 (Operalar ve Eğlence)*. Şanghay: 上海人民出版社 (Şanghay Halk Yayınevi).
- Chen, Qinqian. (1991). *文艺民俗导论 (Edebiyat ve Folklor Giriş)*. Shanghai: 上海文艺出版社 (Şangay Edebiyat ve Sanat Yayınevi).
- Chen, Yan. (2009). “豫南皮影戏的愿戏探源 (Henan’ın Güneyindeki Gölge Oyunlarının Dilek Araştırması)”. *河南教育学院学报 (Henan Eğitim Enstitüsü Dergisi)*, Sayı: 3, ss. 36-47.
- Cui, Yongping. (1993). “略论中国皮影戏艺术 (Çin Gölge Oyunu Sanatı Üzerine Kısa Bir Değerlendirme)”. *文艺研究 (Edebiyat Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 8, ss. 61-69.
- Çapanoğlu, Münir. Süleyman. (1953). “İstanbul’da Eski Ramazanlarda Karagöz”. *Türk Folklor Araştırmaları*, Sayı: 46, ss. 728.
- Çiftçi, Nevzat. (2023). Gölge oyunu bağlamında Karagöz ve Bursa ilişkisi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi).
- Deng, Muzi. (2015). *湖南省长沙市望城县民间皮影戏班的组织与表演 (Hunan Eyaleti, Changsha Şehri, Wangcheng İlçesi Halk Gölge Oyunu Topluluğunun Organizasyonu ve Performansı)*. Merkez Müzik Konservatuvarı Üniversitesi Sanat Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Pekin, Çin Halk Cumhuriyeti.
- Di, Hua. (1998). “中国皮影：古老艺术之瑰宝 (Çin Gölge Oyunu: Antik Sanatın Mücevheri)”. *科技与经济画报 (Bilim, Teknoloji ve Ekonomi Resimli Dergisi)*, Sayı: 18, ss. 104-109.
- Ding, Mu. (2018). *戏剧的历史 (Tiyatro Tarihi)*. Pekin: 中国商务出版社 (Çin İş Dünyası Yayınları).

- Ding, Mingyong. (2016). *中国戏剧史学史稿 (Çin Tiyatro Tarihi ve Akademik İncelemesi)*. Pekin: 中国传媒大学出版社 (Çin İletişim Üniversitesi Yayınevi).
- Dong, Yun. (2013). *皮影 (Gölge Oyunu)*. Hefei: 重庆出版社 (Huangshan Yayınevi).
- Dürrüşehvar, Duyuran. (2000). *Karagöz*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Düzgün, Dilaver. (2010). “Türk Gölge Oyunu Karagözde İstanbul Hayatı”. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 43, ss. 25-33.
- Edwin, Wilson. (2013). *Theatre: The Lively Art*. New York: McGraw-Hill
- Ekici, Metin. (2008). “Türk Kültür Hayatında ve Eğitimde Karagöz”. Ankara: *Muradiye Dergisi*, Sayı: 48, ss. 48-53.
- Ekler, Alpay. (2008). *Karagöz Tasvir Sanatı*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınevi.
- Eliot, Bates. (2011). *Music in Turkey*. London: Oxford Üniversitesi Yayınları.
- Fu, Jin. (2003). *中国戏剧艺术论 (Çin Tiyatro Sanatı Üzerine Bir İnceleme)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi).
- Gao, Dingzhu. (2008). *传统戏剧 (Geleneksel Tiyatrosu)*. Jinan: 山东友谊出版社 (Shandong Dostluk Yayınevi).
- He, Diming. (2009). *湖南影戏 (Hunan Gölge Oyunu)*. Changsha: 湖南文艺出版社 (Hunan Edebiyatı ve Sanat Yayınevi).
- He, Zongyu. (2010). *乐亭皮影造型艺术 (Gölge Tiyatrosunun Sanatı)*. Pekin: 人民音乐出版社 (Halkın Müziği Yayınevi).
- Han, Dong. (2004). *中国传统民间工艺 (Çin Geleneksel Halk El Sanatları)*. Tianjin: 天津古籍出版社 (Tianjin Antik Kitaplar Yayınevi).
- Han, Congyao. (2016). *中华图像文化史-皮影卷 (Çin İmaj Kültürü Tarihi-Gölge*

- Oyunu*). Pekin: 中国摄影出版社 (Çin Fotoğraf Yayınevi).
- Hou, Pilie. (2005) *中国孝义皮影戏 (Çin Xiaoyi Gölge Oyunu)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi).
- Huang, Tianfu. (2016). *中国戏剧史新论 (Çin Drama Tarihi Üzerine Yeni Tartışma)*. Şangay: 上海人民出版社 (Şangay Halk Yayınevi).
- Huang, Yan. (2013). *中国皮影制作技法集锦 (Çin Gölge Oyunu Yapım Teknikleri Derlemesi)*. Hangzhou: 中国美术学院出版社 (Çin Sanat Akademisi Yayınevi).
- Hınçer, İhsan. (1959). “Gölge Oyunlarının ve Karagözün Doğuşu”. *Türk Folklor Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 119, ss. 1930-1932.
- Işinsu, Ersan. (2011). *Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu Karagöz*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi).
- İvgin, Hayrettin. (2000). *Karagöz ve Kukla Sanatımız*. Ankara: Ekip Grafik Matbaa.
- Jacob, Georg. (1900). *Türkische Litteraturgeschichte in Einzeldarstellungen, I, Das Türkische Schattentheater*. Berlin: Harrassowitz Verlag
- Jacob, Georg. (1938). *Türklerde Karagöz*. (Çev. Orhan Şaik Gökyay). İstanbul: Bürhaneddin Basımevi.
- Jiang, Yuxiang. (1992). *中国影戏 (Çin Gölge Oyunu)*. Chengdu: 四川人民出版社 (Sichuan Halk Yayınevi).
- Jiang, Yuxiang. (2015). *中国影戏与民俗 (Çin Gölge Oyunu ve Halk Gelenekleri)*. Chengdu: 四川人民出版社 (Sichuan Halk Yayınevi).
- Jiao, Shangzhi. (1995). *中国现代戏剧美学思想发展史 (Çin Modern Tiyatro Estetik Düşünce Tarihi)*. Pekin: 东方出版社 (Oryantal Yayınevi).

- Kang, Baocheng. (2003). “佛教与中国皮影戏的发展 (Budizm ve Çin Gölge Oyununun Gelişimi)”. *文艺研究 (Edebiyat Araştırmaları Dergisi)*, Sayısı: 13, ss. 91-95.
- Kang, Baocheng. (2004). *戏曲起源与中国文化特质 (Geleneksel Tiyatro Kökenleri ve Çin Kültürel Özellikleri)*. Hebei: 齐鲁出版社 (Qilu Yayınevi).
- Kang, Baocheng. (2005). “中国戏剧史研究的新思路 (Çin Tiyatro Tarihi Araştırmalarının Yeni Yolları)”. *湖北大学学报 (Hubei Üniversitesi Dergisi)*, Sayı: 5, ss. 27-31.
- Kang, Baocheng. (2011). *中国影戏的渊源与地域文化研究 (Çin Gölge Tiyatrosunun Kökenleri ve Bölgesel Kültür Araştırmaları)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayıncılık).
- Kang, Baocheng. (2016). *中国戏剧史新论 (Çin Tiyatrosu Tarihi Üzerine Yeni Denemeler)*. Şanghai: 上海人民出版社 (Şanghai Halk Yayınevi).
- Kong, Youzhaun. (2021). *中国原始仪式戏剧研究 (Çin İlkel Ritüel Tiyatrosu Üzerine Araştırma)*. Chengdu: 四川大学出版社 (Sichuan Üniversitesi Yayınları).
- Kurt, Orhan. (2015). *Karagöz'ün Kuralları: Karagöz Yapım ve Oynatım Teknikleri*. İstanbul: Lale Yayıncılık.
- Li, Changmin. (1989). *中国民间傀儡艺术 (Çin Halk Kukla Sanatı)*. Nanchang: 江西教育出版社 (Jiangxi Eğitim Yayınevi).
- Li, Feng (2019). *影与音 (Gölge ve Ses)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).
- Li, Li (2019). *中国戏剧艺术的发展及研究 (Çin Tiyatro Sanatının Gelişimi ve Araştırılması)*. Changchun: 吉林人民出版社 (Jilin Halk Yayınevi).
- Li, Lifen. (2020). *中国戏曲杂论 (Çin Tiyatro Sanatında Genel Bir Değerlendirme)*. Changchun: 吉林大学出版社 (Jilin Üniversitesi Yayınları).

- Li, Sile. (1986) “读闻一多〈九歌〉古歌舞剧悬解 (Jiuge Antik Dans Tiyatrosu’nun Çözülmesi)”. 古籍整理研究学刊 (*Antik Kitap Derleme ve Araştırma Dergisi*), Sayı: 23, ss. 68-75.
- Li, Xiaobing. (1999). *中国戏剧起源 (Geleneksel Çin Tiyatrosunun Kökeni)*. Pekin: 知识出版社 (Bilgi Yayınevi).
- Li, Yuezhong. (2010). *中国影戏与民俗 (Çin Gölge Tiyatrosu ve Halk Kültürü)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi).
- Li, Yuezhong. (2019). *中国皮影 (Çin Gölge Oyunu)*. Jinan: 山东友谊出版社 (Shandong Dostluk Yayınevi).
- Liao, Ben. (2005). *中国戏曲发展简史 (Geleneksel Çin Tiyatrosu Gelişim Tarihçesi)*. Taiyuan: 山西教育出版社 (Shanxi Eğitim Yayınevi).
- Liao, Ben. (2014). *中国戏曲史 (Çin Tiyatronun Tarihi)*. Şanghay: 上海人民出版社 (Şanghay Halk Yayınevi).
- Liang, Zhigang. (2013). *关中影戏叙论 (Guanzhong Gölge Oyunları Üzerine Bir İnceleme)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi).
- Long, Peter. (1976). *中国戏剧源于宗教仪典考 (Geleneksel Çin Tiyatrosunun Dini Törenlerden Kaynaklanması Üzerine Araştırması)*. Pekin: 北京出版社 (Pekin Yayınevi).
- Lu, Jie. (2009). *唐山皮影 (Tangshan Gölge Oyunu)*. Pekin: 科学出版社 (Bilim Yayınevi).
- Luo, Lanqiu. (2020). *最后的影戏 (Son Gölge Tiyatrosu)*. Chengdu: 四川大学出版社 (Sichuan Üniversitesi Yayınları).
- Luo, Xiaofan. (1995). *中国戏曲演义 (Çin Operası Elkitabı)*. Şangay: 上海文艺出版社 (Şangay Edebiyat ve Sanat Yayınevi).

- Lv, Wenqing (2014). *社会大课堂之“皮影艺术”(Sosyal Sınıf “Gölge Sanatı”)*. Pekin: 北京邮电大学出版社 (Pekin Posta ve Telekomünikasyon Üniversitesi Yayınları).
- Mahmut, Delen. (2021). “Geleneksel Karagöz Usta-Çırak İlişkisinin Günümüze Uyarlanması Ve Ustasız Bir Hayali Kemal Atangür”. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Sayı: 34, s. 596-616.
- Men, Yuxi. (2020). *滦州影戏剧本研究 (Luanzhou Gölge Oyunları Senaryo Araştırması)*. Guiyang: 贵州大学出版社 (Guizhou Üniversitesi Yayınları).
- Mutlu, Mustafa. (2002). *Karagöz ve Karagöz Sanatçıları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ni, Zhongzhi. (2005). *中国民俗通志 (Çin Halkbilimi Ansiklopedisi)*. Jinan: 山东教育出版社 (Shandong Eğitim Yayınevi) .
- Oğuz, Öcal. (2019). *Paldır Kültür Kentleşmeler*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Oğuz, Öcal vd. (2022). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Oral, Ünver. (2012). *Karagöz ve Plastik Tekniği*. İstanbul: Kitabevi.
- Oral, Ünver. (2014). *Karagözname*. İstanbul: Kitabevi.
- Ouyang, Yuqian. (1982). *欧阳予倩戏曲选- 怎样才是戏剧 (Ouyang Yuqian Opera Seçkileri- Nasıl Tiyatro Olunur)*. Changsha: 湖南人民出版社 (Hunan Halk Yayınevi).
- Özhan, Mevlüt. (2011). “Doğumunun 125. yılı Anısına Cumhuriyet Döneminin Büyük Karagöz Sanatçısı Hayali Küçük Ali”. *Folklor Edebiyat Dergisi*, Sayı: 66. ss. 157-172.
- Qi, Jianhua. (2002). *中国传统戏剧的文化行程 (Geleneksel Çin Tiyatro Sanatının Kültürel Yolculuğu)*. Fuzhou: 海峡文艺出版社 (Boğaz Edebiyatı ve Sanat

Yayınevi).

Qi, Rushan. (1935). “影戏—故都百戏之四 (Gölge Oyunları- Eski Başkentin Dört Oyunundan Birisi)”. *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 12, ss. 81-86.

Qi, Rushan. (1937). “谈皮人影戏 (Gölge Kuklaları Üzerine Araştırma)”. *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 3. ss. 101-107.

Qi, Rushan. (1940). “皮影戏制作材料研究 (Deri ve Gölge Oyunları Arasındaki İlişki Üzerine Araştırma)”. *大东报 (Da Gong Dergisi)*, Sayı: 11, ss. 72-78.

Ren, Bantang. (1958). *唐戏弄 (Tang Oyunları)*. Pekin: 作家出版社 (Yazarlar Yayınevi).

Reich, Hermann. (1903). *Der Mimius, ein Literarent Wicklungsgeschichtlicher Versuch*. Berlin: Weidmann Yayınevi.

Sakaoğlu, Saim. (2003). *Türk Gölge Oyunu Karagöz*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Selim, Nüzhet Gerçek. (1942). *Türk Temaşası*. İstanbul: Kanaat Kitabevi.

Sevengül, Sönmez. (2005). *Karagöz Kitabı*. İstanbul: Kitabevi Yayınevi.

Sevin, Nureddin. (1968). *Türk Gölge Oyunu*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Shen, Mian. (2004). *中国传统影戏 (Çin'in Geleneksel Gölge Tiyatrosu)*. Pkin: 人民美术出版社 (Halk Sanatı Yayınevi).

Shen, Wenxiang. (2007). *陕西皮影珍赏 (Şaanşi Gölge Oyunu Takdiri)*. Shaanxi: 文汇出版社 (Wen Hui Yayınevi).

Shi, Juanru. (2012). *陕西皮影戏剧本整理与研究 (Şansi Gölge Oyunu senaryolarının derlenmesi ve araştırılması)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Shi, Aidong. (2008). “田仲一成的《中国祭祀戏剧研究》 (Tian Zhong Yicheng'in ‘Çin Ayin Tiyatrosu Araştırmaları)’”. *民俗研究 (Folklor Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 28, ss. 72-79.

- Siyavuşgil, Sabri Esat. (1941). *Karagöz, Psiko-Sosyolojik Bir Deneme*. İstanbul: Maarif Matbaası Yayınevi.
- Song, Changli. (2015). “傀儡戏影戏与元杂剧叙事的生成——为孙楷第”傀儡说”正名 (Tiyatrosu ve Gölge Oyunlarının Yuan Zaju Anlatısının Oluşumu - Sun Kaidi'nin 'Kukla Teorisi'ne Düzeltme)”. *北京社会科学 (Pekin Sosyal Bilimler Dergisi)*, Sayı: 6, ss. 81-86.
- Song, Wei. (2023). *皮影艺术民俗文化特征及传承发展研究 (Gölge Oyununun Halk Kültürü Özellikleri ve Mirasının Gelişimi Araştırması)*. Pekin: 中国原子能出版社 (Çin Atom Enerjisi Yayınevi).
- Sun, Jianjun. (2003). *中国民间皮影 (Çin Halk Gölge Oyunu)*. Changsha: 湖南美术出版社 (Hunan Güzel Sanatlar Yayınevi).
- Sun, Kaidi. (2018). *傀儡戏考原 (Kukla Tiyatrosu Üzerine Araştırmalar)*. Taiyuan: 山西人民出版社 (Shanxi Halk Yayınevi).
- Şanşı Kültür Komitesi. (2004). *陕西省志: 文化艺术志 (Şanşı Eyaleti Tarihi-Kültür ve Sanat Tarihi)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi).
- Şanşı Kültür Komitesi. (2000). *中国戏曲志·陕西卷 (Çin Opera Tarihi-Şanşı Cildi)*. Pekin: 中国 ISBN 中心 (Çin ISBN Merkezi Yayınevi).
- Şapolyo, Enver Behnan. (1947). *Karagözün Tekniği*. İstanbul: Türkiye Basımevi.
- Tan, Qi. (2014). *戏曲文化 (Tiyatro Kültürü)*. Pekin: 中国经济出版社 (Çin Ekonomi Yayınevi).
- Tang, Jiheng. (1936). “中国地方剧研究之一：滦州影戏 (Çin Yerel Tiyatrosu Araştırmaları Bir: Luanzhou Gölge Oyunu)”. *中法大学月刊 (Zhong-Fa Üniversitesi Dergisi)*, Sayı: 12, ss. 91-97.
- Tang, Ti. (1987) *民族戏曲散论 (Ulusal Tiyatro Rastgele Notlar)*, Şanghai: 上海古籍出版社 (Şanghai Antik Kitaplar Yayınevi).

- Taş, Hülya. (2007). “Günümüz Bursa’ında Karagöz”. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 12, ss. 133-146.
- Tian, Xiaorong. (2013). *李芳桂皮影戏剧本语言研究 (Li Fanggui'nin Gölge Oyunu Senaryoları Üzerine Bir Çalışma)*. Xi'an: 西北大学出版社 (Kuzeybatı Üniversitesi Yayınları).
- Tian, Zhongyicheng. (2002). *中国戏剧史 (Geleneksel Çin Tiyatrosu Tarihi)*. Pekin: 北京广播学院出版社 (Pekin Yayın Enstitüsü Yayınları).
- Tian, Zhongyicheng. (2014). “戏剧文学产生于孤魂祭祀说 (Tiyatro Edebiyatı Yalnız Ayininden Doğmuştur)”. *文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi)*, Sayı: 42, ss. 102-107.
- Tian, Zhongyicheng. (2007). “戏曲文学从祭祀里产生的条件及其在中国的过程 (Tiyatronun Ayinlerden Kaynaklanma Koşulları ve Çin'deki Süreci)”. *文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi)*, Sayı: 12, ss. 47-53.
- Tong, Jingxin. (2005). “中国民间艺术赏析——皮影 (Çin Gölge Oyunu İncelemesi)”. *思维与智慧 (Düşünme ve Bilgelik Dergisi)*, Sayı: 32, ss. 92-99.
- Üngör, Etem Ruhi. (1989). *Karagöz Musikisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ünver, Oral. (2007). *Karagöz Oyunları*. İstanbul: Kitabevi.
- Varışoğlu, Emine Sarpkaya. (2022). “Karagöz Oyunlarının İşlevsel Halk Bilimi Kuramı Açısından İncelenmesi”. *Folklor Akademi Dergisi*, Sayı:3, ss. 627-637.
- Wang, Guangpu. (2002). *北幽神怪皮影 (Kuzey Bin Tanrısal Hayalet Gölge Oyunu)*. Gansu: 甘肃人民美术出版社 (Halk Güzel Sanatlar Yayınevi).
- Wang, Guowei. (1984). *王国维戏曲论文集 (Wang Guowei'nin Tiyatro Yazıları Koleksiyonu)*. Pekin: 中国戏剧出版社 (Çin Tiyatro Yayınevi).
- Wang, Guowei. (2020). *宋元戏曲史 (Song Yuan Tiyatro Tarihi)*. Pekin: 中国书籍出

版社 (Çin Kitap Yayınevi).

Wang, Shizhen. (1959). *中国古典戏曲论著集成 (Geleneksel Çin Tiyatro Teorisi Derlemesi)*. Pekin: 中国戏曲出版社 (Çin Tiyatro Yayıncılığı).

Wang, Xuefeng. (2010). *中国戏剧 (Çin Tiyatro)*. Suzhou: 古吴轩出版社 (Guwuxuan Yayınevi).

Wang, Weimin. (2000). *戏曲史话 (Geleneksel Tiyatrosunun Tarihi)*. Pekin: 中国大百科全书出版社 (Çin Ansiklopedisi Yayınevi).

Wang, Wenzhang. (2021). *中国大百科全书-戏曲学 (Çin Opera Bilimi Ansiklopedisi)*. Pekin: 中国大百科全书出版社 (Çin Ansiklopedisi Yayınevi).

Wang, Zhifeng. (2016). *祭祀·仪礼·戏剧 中国民间祭祀戏剧研究 (Adaklama, Ritüeller, Tiyatro: Çin Halkı Arasında Adaklama Tiyatrosu Araştırması)*. Pekin: 文化艺术出版社 (Kültür ve Sanat Yayınevi).

Wei, Liqun. (1998). “中国民间皮影造型考略 (Çin Halk Gölge Oyununun Şekil İncelemesi)”. *河北师范大学学报 (Hebei Normal Üniversitesi Dergisi)*, Sayı: 16, ss. 27-33.

Wei, Liqun. (1999). *中国民间文化遗产-民间皮影 (Çin Halk Kültür Mirası - Halk Gölge Tiyatrosu)*. Pekin: 外文出版社 (Yabancı Diller Yayınevi).

Wei, Liqun. (2005). *皮影之旅 (Gölge Oyunu Yolculuğu)*. Pekin: 中国旅游出版社 (Çin Turizm Yayınevi).

Wei, Liqun. (2015). *中国皮影戏全集 (Çin Gölge Oyunlarının Tam Koleksiyonu)*. Shaanxi: Beijing: 文物出版社 (Kültürel Eserler Yayınevi).

Wei, Liqun. (2019). *皮影 (Gölge Oyunu)*. Pekin: 中国旅游出版社 (Çin Turizm Yayınevi).

Wei, Liqun. (2019). *中国红色皮影戏 (Çin Kırmızı Gölge Tiyatrosu)*. Wuhan: 湖北美

术出版社 (Hubei Güzel Sanatlar Yayınevi).

Wei, Liqun. (2020). *中国传统皮影造型图考 (Çin Geleneksel Gölge Oyunu Figür Çalışmaları)*. Wuhan: 湖北美术出版社 (Hubei Güzel Sanatlar Yayınevi).

Wei, Xia. (2021). *戏剧文化历史与表演艺术 (Tiyatro Kültürü Tarihi ve Performans Sanatı)*. Changchun: 吉林文史出版社 (Jilin Edebiyat ve Tarih Yayınevi).

Wen, Ting. (2014). *皮影戏 (Çin Gölge Oyunu)*. Changchun: 吉林出版社 (Jilin Yayınevi).

Wen, Yiduo. (1947). *什么是九歌 (Jiuge Nedir)*. Şangay: Şangay Kaiming Yayınevi. *文艺春秋 (Edebiyat İlkbahar ve Sonbahar Dergisi)*, Sayısı: 8, ss. 43-48.

Wen, Zong. (1957). *戏剧论从 (Tiyatro Teorisi)*. Beijing: 中国戏剧出版社 (Çin Tiyatro Yayınevi).

Wu, Guoqin. (2020). *中国戏曲纵横谈 (Çin Tiyatrosu Üzerine Genel Bir Bakış)*. Guangzhou: 中山大学出版社 (Sun Yat-sen Üniversitesi Yayınları).

Wu, Liangzhong. (2009). *中国皮影 (Çin Gölge Oyunları)*. Şangay: 上海远东出版社 (Şangay Uzakdoğu Yayınevi).

Xi, Huana. (2020). *中国皮影戏 (Çin Gölge Kuklası Gösterisi)*. Pekin: 九州出版社 (Jiuzhou Yayınevi).

Xia, Xiashi. (1979). “中国戏剧批评的产生和发展 (Çin Tiyatro Eleştirisi Üzerine Araştırması)”. *戏曲研究 (Tiyatro Sanatları Dergisi)*, Sayı: 21, ss. 72-79.

Xia, Xueyu. (2010). “论中国农耕文化的价值及传承途径 (Çin Tarım Kültürünün Değeri ve Aktarım Yolları Üzerine Bir İnceleme)”. *古今农业 (Antik ve Modern Tarım Dergisi)*, Sayı: 37, ss. 15-22.

Xiao, Yan. (2017). “湖南衡山皮影戏及其音乐传承 (Hunan Hengshan Gölge Tiyatrosu ve Müzik Mirası)”. *音乐传播 (Müzik İletişim Dergisi)*, Sayı: 17,

ss. 53-62.

Xu, Chen. (2020). *民间皮影 (Halk Gölge Oyunu)*. Harbin: 黑龙江美术出版社 (Heilongjiang Güzel Sanatlar Yayınevi).

Xu, Chihen. (2015). *中国影戏大观 (Çin Gölge Oyunu Genel Bakışı)*. Pekin: 东方出版社 (Oryantal Yayınevi).

Xu, Demao. (2005). *唐山皮影 (Tangshan Gölge Oyunu)*. Changchun: 吉林摄影出版社 (Jilin Fotoğrafçılık Yayınevi).

Xu, Dishan. (1927). *楚剧体例及其在汉剧上的点点滴滴 (Brahman Ritüeli ve Çin Tiyatrosu Üzerine Araştırma)*. *中国文学研究 (Çin Edebiyatı Araştırmaları Dergisi)*, Sayı: 14, ss. 17-25.

Xu, Jinbang. (1994). *中国戏曲文学史 (Çin Tiyatro Edebiyatı Tarihi)*. Beijing: 中国文学出版社 (Çin Edebiyat Yayınevi).

Xu, Mengshen. (1992). *三朝北盟会编 (Üç Hanedanın Tarihinin Derlenmesi)*. Hunan: 人民出版社 (Halk Yayınevi).

Xu, Muyun. (2014). *中国戏剧史 (Çin Tiyatro Tarihi)*. Changsha: 湖南大学出版社 (Hunan Üniversitesi Yayınları).

Xu, Zhimin. (2014). *戏剧鉴赏 (Çin Tiyatro Değerlendirmesi)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi).

Yang, Gongji. (1986) “西汉歌舞剧巾舞公莫舞的句读和研究 (*Batı Han Dönemi Şarkı ve Dans Tiyatrosu 'Gong Mo Dansı'nın İncelenmesi ve Araştırılması*)””. *社会科学报 (Sosyal Bilim Dergisi)*, Sayı: 12, ss. 42-46.

Yang, Fei. (2008). *陕西皮影艺术 (Shaanxi Gölge Oyunu Sanatı)*. Xi'an: 好文出版社 (Haowen Yayıncılık).

Yang, Fei. (2013). *趣味皮影 (Eğlenceli Gölge Oyunu)*. Pekin: 科学普及出版社

(Bilim Yayıncılık).

Yang, Fuxun. (2011). *华阴老腔 (Huayin'in Lao Şan Repertuvarı)*. Xi'an: 陕西人民出版社 (Shaanxi Halk Yayınevi).

Yang, Zhaojun. (2018). *土耳其现代史 Modern Türkiye Tarihi*. Kunming: 云南大学出版社 (Yunnan Üniversitesi Yayınları).

Yu, Qiuyu. (2014). *中国戏剧史 (Çin Tiyatrosu Tarihi)*. Hefei: 安徽文学与艺术出版社 (Anhui Edebiyat ve Sanat Yayınevi).

Yu, Xun. (1994). *陕西省戏剧志·咸阳市卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Xianyang Şehri Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Yu, Xun. (1995). *陕西省戏剧志·渭南地区卷(Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Weinan Bölgesi Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Yu, Xun. (1996). *陕西省戏剧志·宝鸡市卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Baoji Şehri Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Yu, Xun. (1998). *陕西省戏剧志·安康地区卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Ankang Bölgesi Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Yu, Xun. (1999). *陕西省戏剧志·商洛地区卷 (Şanşi Eyaleti Tiyatro Tarihi-Shangluo Bölgesi Cildi)*. Xi'an: 三秦出版社 (Sanqin Yayınevi).

Yu, Zheguang. (1958). *皮影戏艺术 (Gölge Oyunu Sanatı)*. Şanghai: 上海文化出版社 (Şanghai Kültür Yayınevi).

Zhang Dongcai. (2007), “从民间传说的视角看皮影戏的起源 (Halk Hikayelerinin Perspektifinden Gölge Oyununun Kökenine Bakış)”. *当代戏剧 (Çağdaş Tiyatro Dergisi)*, Sayı: 27, ss. 72-81.

Zhang, Dongcai. (2009). “论影戏的行当体制 (Gölge Oyunu Performans Sistemi Üzerine Bir İnceleme)”. *文化遗产 (Kültürel Miras Dergisi)*, Sayı: 19, ss.

32-36.

Zhang, Dongcai. (2010). *中国影戏的演出形态 (Çin Gölge Oyunu Gösterim Biçimleri)*. Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi).

Zhang, Dongcai. (2010). 中国影戏声腔综论 (*Çin Gölge Oyunu Şan Repertuarı ve Müziği Üzerine Genel Bir İnceleme*). *戏剧杂志 (Tiyatro Dergisi)*, Sayı: 25, ss. 46-49.

Zhang, Feng. (2005). “中国民间皮影艺术人物造型分析 (*Çin Halk Gölge Oyunu Sanatında Karakter Tasarımı Analizi*)”. *桂林电子科技大学学报 (Guilin Elektronik Bilimi ve Teknolojisi Üniversitesi Dergisi)*, Sayı: 22, ss. 101-104.

Zhang, Hua. (1992). *中国民间舞与农耕信仰 (Çin Halk Dansları ve Tarım İnançları)*. Shandong: 吉林教育出版社 (Jilin Eğitim Yayınevi).

Zhang, Jun. (2010). “滦州影戏研究综述 (*Luanzhou Gölge Oyunu Araştırması Genel Bakış*)”. *四川戏剧 (Sichuan Tiyatro Dergisi)*, Sayı: 13, ss. 82-89.

Zhang, Linyan. (2016). *甘肃剪纸与皮影艺术 (Gansu Kağıt Kesme ve Gölge Oyunu Sanatı)*. Lanzhou: 甘肃人民美术出版社 (Gansu Halk Güzel Sanatlar Yayınevi).

Zhang, Moyao. (2006). *唐山皮影艺术及其历史文化研究 (Tangshan Gölge Oyunu Sanatı ve Tarihi Kültür Araştırması)*. Baoding: 河北大学出版社 (Hebei Üniversitesi Yayınları).

Zhang, Zhirong. (2021). *弦板腔皮影戏史话 (Xianban Şan Repertuarı Gölge Oyununun Tarihi)*. Pekin: 中国轻工业出版社 (Çin Hafif Sanayi Basını).

Zhang, Zichen. (1985). *中国民俗与民俗学 (Çin Halk Gelenegi ve Halkbilimi)*. Hangzhou: 浙江人民出版社 (Zhejiang Halk Yayınevi).

Zhao, Hongfan. (2020). *中国皮影戏 (Çin Gölge Oyunları)*. Guilin: 广西师范大学出版社 (Guangxi Normal Üniversitesi Yayınları).

- Zhao, Jianxin. (2007). *陇影纪略 (Gansu Gölgesine Genel Bakış)*. Pekin: 中国社会科学出版社 (Çin Sosyal Bilimler Yayınevi).
- Zheng, Chuanyin. (1993). *中国戏曲文化概论 (Çin Tiyatro Kültürüne Genel Bakış)*. Wuhan: 武汉大学出版社 (Wuhan Üniversitesi Yayınevi).
- Zheng, Shaorong. (2006). “从唐宋说唱伎艺与民间剪纸看我国影戏的形成 (Tang ve Song Dönemlerindeki Halk Anlatıları ve Halk Kesim Sanatından Çin Gölge Oyununun Oluşumuna Bakış)”. *民间文化论坛 (Halk Kültürü Forum Dergisi)*, Sayı: 16, ss. 27-32.
- Zheng, Xunrong. (2010). *中国影戏特征及其姊妹艺术 (Çin Gölge Tiyatrosunun Özellikleri ve Kardeş Sanatları)*, Zhengzhou: 大象出版社 (Fil Yayınevi).
- Zheng, Zhenduo. (1981). *中国文学研究 (Çin Edebiyatı Çalışmaları)*. Şanghay: 上海书店出版社 (Şangay Kitabevi Yayınevi).
- Zhou, Duanmu. (2015). *戏剧结构论 (Tiyatro Yapısı Teorisi)*. Şangay: 上海人民出版社 (Şangay Halk Yayınevi).
- Zhou, Yibai. (2004). *中国戏剧史长编 (Çin Tiyatro Tarihi Uzun Anlatımı)*. Şanghay: 上海书店出版社 (Şangay Kitabevi Yayınevi).
- Zhou, Yibai. (2019). *中国戏剧略史 (Çin Tiyatro Tarihi Kısa Bir Bakış)*. Pekin: 中国书籍出版社 (Çin Kitap Yayınevi).

EKLER

Ekler 1: Qinqiang tiyatro gösterisinin özel efekt gösterisi



Kaynak: <http://news.sohu.com/20080117/n254712417.shtm>

Ekler 2: El becerisi



Kaynak: <https://baike.baidu.com/item/%E6%89%8B%E5%BD%B1%E6%88%8F/913056>

Ekler 3: Kâğıt kesim



Kaynak: <https://699pic.com/tupian/483503.html>

Ekler 4: Çin gölge oyunu taslağı



Kaynak:

<https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z=0&ipn=d&word=%E7%9A%AE%E5%BD%B1%E9%9B%95%E5%88%BB>

Ekler 5: Ta giymiř glge oyunu tasviri bařı



Kaynak: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_5575751

Ekler 6: Montajı tamamlanmış tasviri



Kaynak: www.xiaohongshu.com/discovery/item/6

Ekler 7: Üç Kardeşlik Yemini'ndeki tasvirleri



Kaynak: <https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z>

Ekler 8: Bao Zheng tasviri



Kaynak: <https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z=0&ipn=d&word=>

Ekler 9: Çin gölge oyunu oyma bıçağı



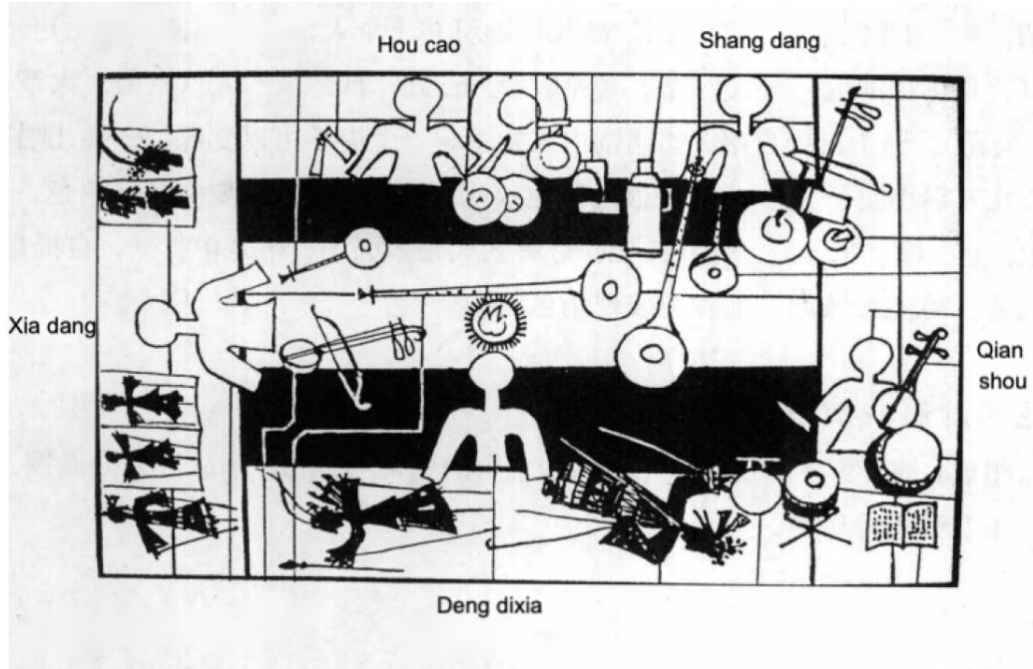
Kaynak: <https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z=0&ipn=>

Ekler 10: Modern Çin gölge oyunu sahnesi



Kaynak: <https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z=0&ipn=d&word=%E7%8E>

Ekler 11: Çin gölge oyunu performansında personel pozisyon şeması



Kaynak: <https://image.baidu.com/search/detail?ct=503316480&z>

Ekler 12: Çin Gölge Oyunu Deri Seçim



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 13: Çin Gölge Oyunu Deri İşleme Süreci



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 14: Çin Gölge Oyunu Taslak Çizimi



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 15: Çin Gölge Oyunu Oymacılığı



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 16: Çin Gölge Oyunu Boyama



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 17: Çin Gölge Oyunu Montaj



Kaynak: <https://www.zhwhw99.com/jiyi/1096.html>

Ekler 18: Çin Gölge Oyunu İmparator Tasviri



Kaynak: <https://ixintu.com/sucal/7SzPUeVUj.html>

Ekler 18: Çin Şaanşi Bölgesi Gölge Oyunu Örneği



Kaynak: <https://www.baike.com/wikiid/130721527103105738>

TEŞEKKÜR

Tez çalışmasının hazırlanmasında ve tamamlanmasında katkısı olan herkese teşekkür etmek istiyorum.

Öncelikle, danışmanım Prof. Dr. Selami Fedakâr'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Değerli görüşleri, yönlendirmeleri ve sabrı sayesinde bu çalışmayı tamamlayabildim.

Ailem, beni her zaman destekleyen ve teşvik eden sevgili anne ve babama, her zaman yanımda olan kardeşime sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Onların sevgi ve destekleri olmasaydı, bu zorlu süreçte başarılı olamazdım.

Ayrıca, bu çalışmanın her aşamasında yardımını esirgemeyip bana yol gösteren, Halk Bilimi ABD Arş. Gör. Arzu Acar'a ve doktora öğrencisi Orkun Özaşık'a teşekkür etmek istiyorum. Onların yönlendirmeleri ve verdikleri motivasyon benim için çok değerliydi.

Son olarak, bu süreçte bana destek olan arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunuyorum.

Bu tez çalışması süresince benimle birlikte olan, bana inanan ve her daim destek olan herkese minnettarım.

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler:

Adı, Soyadı: YUXUAN Qİ

Uyruğu: Çin Halk Cumhuriyeti

Yabancı Dil: Çince, İngilizce

Eğitim:

Lise: Çin Halk Cumhuriyeti, Şaanşi Eyaleti, Baoji Lisesi (2015-2018)

Lisans: Çin Halk Cumhuriyeti, Şaanşi Eyaleti, Xi'an Uluslararası Çalışmalar
Üniversitesi (2018-2022)