

PAPER DETAILS

TITLE: GÖLGE OYUNU FILMİNDE GELENEKSEL TÜRK SEYİR SANATLARI'NIN YANSIMALARI

AUTHORS: Ahmet DÖNMEZ,Rifat BECERIKLI

PAGES: 430-455

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/695753>

GÖLGE OYUNU FİLMİNDE GELENEKSEL TÜRK SEYİR SANATLARI'NIN YANSIMALARI

Ahmet DÖNMEZ¹

Rifat BECERİKLİ²

ÖZ

Sanat ve kültür birbiriyle iç içe geçmiş olgulardır. Kültürün yansımaları sanatta, sanatın özelliklerini de kültürde bulmak mümkündür. Ayrıca sanat birbirine yakın ya da uzak birçok topluluğu da etkilemektedir. Bu açıdan Asya kökenli geleneksel bir sanat dalı olan “gölge oyunu”, birçok farklı toplumda görülebilmektedir. Biçimsel benzerlikleri yönünden sinemayla da ilişkilendirilen gölge oyunu, Türk toplumunda “Karagöz Oyunu” olarak bilinmektedir. Ayrıca Karagöz, tasavvuf düşüncesini de içinde barındırması yönünden önemli bir gösteri sanatıdır. Türk kültürünün önemli halk tiyatrosu örneklerinden biri olan Ortaoyunu, Karagöz Oyunuyla benzer biçimsel özellikler içermektedir.

Geleneksel Türk Sanatları, çeşitli dönemlerde Türk Sineması'nı da etkilemiştir. Başta Halit Refiğ, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Derviş Zaim, Yavuz Turgul gibi bazı yönetmenler, Türk Sineması'na biçim ve içerik yönünden kaynaklık etmesi bakımından Geleneksel Türk Sanatları'nın önemine vurgu yapmıştır. Bu yönetmenlerden biri olan Yavuz Turgul, Türk Sineması'nın, Batı kaynaklı olmasını eleştirerek, Doğunun kültürünü ve öz değerlerini eserlerinde kullanmaya çalışmıştır. Bu doğrultuda çalışmada, Yavuz Turgul'un *Gölge Oyunu* (1992) filmi Türk Geleneksel Seyir Sanatları ve tasavvuf açısından incelenmiştir. İncelemede niteliksel film çözümlemesi yöntemi kullanılmıştır. Çalışma sonucunda Yavuz Turgul'un *Gölge Oyunu* filminde Geleneksel Türk Seyir Sanatları'ndan olan Karagöz Oyunu, Ortaoyunu ve tasavvuf düşüncesinden yararlandığı görülmüştür. Yönetmenin *Gölge Oyunu* filminde, Geleneksel Türk Sanatları temelinde, biçimsel bir üslup denemesiyle Türk Sineması'na katkı yaptığı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk Sineması, Türk Geleneksel Seyir Sanatları, Yavuz Turgul, Gölge Oyunu, Ortaoyunu

REFLECTIONS OF TRADITIONAL TURKISH PERFORMING ARTS IN THE MOVIE GOLGE OYUNU

ABSTRACT

Art and culture are closely related affairs. It is possible to see reflections of culture in art as well as characteristics of art in culture. Also art affects many communities that are close to or far from each other. From this point of view, as an Asia rooted traditional form of art, “shadow play” can be observed with similar characteristics in many different communities. In terms of its stylistics, shadow play is attributed to cinema as well, is also known as “Karagöz shadow play” in Turkish community. In addition, Karagöz shadow play is considered as a significant performance art because it includes the ideas of mysticism. Orta Oyunu as an example of a prevailing genre of traditional performing arts in Turkish culture, contain similar characteristics with Karagöz shadow play.

Turkish traditional arts have affected Turkish Cinema in several eras. Foremost, some directors like Halit Refiğ, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Derviş Zaim, Yavuz Turgul have emphasised on the significance of traditional Turkish

¹ Dr.Öğr. Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, ahmetdonmez@karatekin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1010-3516

² Dr.Öğr. Üyesi, Bozok Üniversitesi, İletişim Fakültesi, rifat.becerikli@bozok.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-6392-8330

arts as a source for Turkish Cinema in terms of their form and content. One of these directors, Yavuz Turgul, criticized the Western sourced aesthetic form of Turkish Cinema and attempted to use the Eastern philosophy and core values in his works. Accordingly, in the study, Yavuz Turgul's movie *Gölge Oyunu* (1992) is examined from the point of traditional performing arts and mysticism. In the analysis, "qualitative film analysis" method has been used. As a result of this study, it has been observed that Yavuz Turgul's movie *Gölge Oyunu* made use of Karagöz shadow play, one of the traditional Turkish performing arts, Orta Oyunu and Islamic mysticism. In addition to this, it is being considered that the director has made a great contribution to the Turkish Cinematic arts with an attempt of a style in terms of form and content that is based on Turkish traditional arts.

Keywords: Turkish Cinema, Traditional Turkish Performing Arts, Yavuz Turgul, Shadow Play, Ortaoyunu,

GİRİŞ

Sosyolojik açıdan her toplum gelecek nesillere kültürel bazı miraslar bırakmaktadır. Bu kültürel miraslar, ilerleyen zaman dilimlerinde toplumun her türlü etkinliklerinde kendini farklı biçimlerde göstermektedir. Aynı şekilde birbirine coğrafi olarak yakın topluluklar kültürel olarak birbirleri ile etkileşime geçerek benzeşmektedir. Genelde baskın, egemen olan topluluğun kültürü diğeri üzerinde daha etkili olabilmektedir. Sanat alanı da kültürel süreçlerle oldukça yakın ilişkilidir. Bu açıdan yakın topluluklar arasında sanat alanında benzer yaklaşımlar görülebilmektedir.

21. Yüzyılın önemli sanat dallarından biri olan sinemanın kökenlerine bakıldığında genellikle "gölge oyunu" ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Gölge oyununun fiziksel ve felsefi dinamikleri, sinemaya benzetilmektedir. Bu ilişkilendirmenin ve gölge oyununun tarihsel kökenleri düşünüldüğünde, Antik Yunan filozoflarından olan Platon'un mağara alegorisi akla gelmektedir (2010: 231). Platon'un tasviri, gölge oyununa teorik ve pratik olarak oldukça benzemektedir. Ancak Platon'un benzetmesini, "Antik Yunan'da gölge oyunun ilk temsili olarak kabul etmek mümkün değildir" (Chen, 2013: 3). Burada Platon'un benzetmeyi yaparken ki amacı "gerçek" in ne olduğuyula ilişkili bir tartışma zeminini oluşturmaktır. Bununla birlikte felsefi olarak yaratılan "gerçek nedir?" sorusuna ilişkin tartışma konusu, pratik olarak gölge oyununun biçimsel olarak tanımlanması ile açıklanmıştır. Platon bu gerçek-yanılsama ilişkisini "mağara alegorisi" ile tanımlamaktadır. Platon, Devlet adlı eserinde mağara alegorisini, varsayımsal olan bir mağarada ellerinden ve ayaklarından zincirlenmiş, arkalarına bakmalarına imkân olmayan mahkûmlar üzerinden anlatmaktadır (2010: 231-236). Bu mahkûmlar önlerinde oluşan gölgelerin gerçek olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla Platon'un mağara alegorisindeki yanılsamaya

dayanan algılama biçimi, sinemayla teorik ve pratik olarak benzerlikler göstermektedir.

Gölge oyununun tarihsel olarak çıkış noktasıyla ilgili olarak araştırmacıların birçoğu, kesin arkeolojik bulgular olmasa da, Asya kıtası üzerinde yoğunlaşmaktadır (Chen, 2013: 3). Her ne kadar bu oyunu Orta Doğu, Balkanlar, Kuzey Afrika ve Avrupa'da da bulabilirsek de, Asya'dan bu ülkelere çok daha sonraları geldiği düşünülmektedir (And, 1977: 13). Gölge oyununun özellikle göçler ve ticari etkileşim yoluyla birçok topluluğa ulaştığı varsayılmaktadır. Orta Asya kökenli olan Türkler, gölge oyununu Geleneksel Türk Seyir Sanatları arasında kabul etmektedir. "Türk Gölge Oyunu'na eskiden 'gölge hayaletler' anlamına gelen 'Zill-i Hayal' yahut 'Hayal-i Zill' adları verilmiştir" (Şişman, 2009: 610). Türk toplumunda gölge oyunu, halk arasındaki adıyla "Karagöz" olarak bilinmektedir.

Karagöz oyunu, perde arkasında yanan bir ışık kaynağı aracılığıyla, genelde deriden yapılmış, kukla benzeri olarak tasarlanmış karakterlerin perdeye düşen gölgelerinin hareket ettirilmesine ve seslendirilmesine dayanmaktadır. "Geleneksel sanatların çoğunda olduğu gibi bugün güncel yaşamın içinde olmayan Karagöz oyunu hicivli, mizahi ve zaman zaman da siyasi yergiler içeren bir gölge oyunudur" (Alp ve Balcı, 2009: 24). Bununla birlikte Karagöz, İslamiyet etkisinin görülebildiği, tasavvuf ile ilişkili de bir oyundur. Karagöz, kökleri Orta Asya Türk Şaman düşüncesine dayanan ve gelişimini, 13.-14. yüzyıllarda Anadolu'da tasavvuf düşüncesiyle tamamlayan bir geleneksel bir sanat dalıdır (Aça ve Aça, 2009: 12). Tasavvufa göre, bütün yaşayanlar ve eşyalar gelip geçicidir; dünyada onların birer gölgeleri vardır; Tanrı'nın kudretli eli onları idare eder (Hınçer, 1959: 1932). Bu açıdan Karagöz oyununda da geçiciliği temsil edebilecek olan gölgeler, bir oynatıcı tarafından yönetilmektedir. "Hayali" adı verilen Karagöz oynatıcısının önemi büyüktür. Oynatıcı hayal gücü ve yaratıcılığı doğrultusunda oyuna yön vermektedir. Çiğdem Kılıç bu benzerliği "Perdenin arkasındaki tek sanatkâr perdeye aksettirdiği hayaller ile nasıl türlü türlü oyunlar oynuyorsa, kâinatı ve insanı yaratmış Allah da öyledir" diyerek vurgular (2017: 126). Ayrıca "Hacivat'ın Karagöz'e yıktın perdeyi, eyledin viran; varayım sahibine haber vereyim heman" sözleri ile hayal perdesinin sahibi Hacivat'ın, kâinat düzeninin kurucusu olan bir yaratıcıya olanları bildirmesi olarak yorumlanabilir

(Kılıç, 2017: 146). Bu durum perde/dünya, insan/gölge, hayali/yaratıcı gibi birbiriyle ilişkilendirilebilecek kavramları da akla getirmektedir.

Karagöz oyununda perdenin ışık kaynağı da önemlidir. Aziz Nesin'e göre Karagöz, elektrik ışığında oynatılamaz, tepsî içinde yanan mum ışığında oynatılabilir; çünkü mumun titrek ışığı, tasvirlerle canlıymış izlenimi vermektedir (1975: 122). Bu biçimsel özelliklerin tasavvuf temelinde farklı anlamları da bulunmakta, insanlara öteki dünya hissi uyandırmaktadır. Baltacıoğlu'na göre "titrek ışık ve gölgeler, mahşerî duygularımızı her günkü mihrakından kurtarıp sanki öte âleme sürükler" (1959: 1922). Bu durumu perdenin gerçeküstü özelliklerinde de görmek mümkündür.

Hayal perdesi mekân ve mesafe tanımaz. Karagözcü bu perde üzerinde her şeyi koyar, kaldırır, kurmak da elindedir yıkmak da, Karagöz suretlerini durdurur, yürütür, zıplatır, uçurur, askıda bırakır. Tıpkı hülya, rüya âlemlerinde olduğu gibi. Işıklı perde sonsuz bir hareket ve hürriyet alanıdır (Baltacıoğlu, 1959: 1922).

Diğer yandan Karagöz oyununun bir perde yardımıyla karanlık sayılabilecek bir ortamda gerçekleştirilmesi, sinemayla ilişkilendirilmesini de mümkün kılmaktadır. Hayali adı verilen oynatıcı ile filmin yaratıcısı konumundaki yönetmen arasında önemli benzerlikler bulunmaktadır. Hayali ve yönetmen perdede yaratılan illüzyonun yönlendiricisidir. Tüm anlatı, onların hayal güçleri doğrultusunda kurulmaktadır. İzleyici, hayali ya da yönetmenin kurduğu evrene dâhil olmak durumundadır.

Sinema ile yakın ilişki bakımından öne çıkan diğer önemli sanat dalı ise tiyatrodur. "Oyunculuk", "dekor", "makyaj" gibi sinemanın önemli mizansen unsurları tiyatro kökenlidir. Sinemanın başlangıç yıllarında tiyatronun sinema üzerindeki etkisi büyüktür. Bu etki dünya sinemasında olduğu gibi Türk Sineması üzerinde de belirgindir. Tiyatro geleneği açısından düşünüldüğünde, Türk tarihinde öne çıkan önemli örneklerden biri "Ortaoyunu"dur. Ağırlıklı olarak iki karaktere dayanan yapısı ile Ortaoyunu, izleyicilerle çevrili bir alanda oynanmaktadır. Türk Geleneksel Seyir Sanatları'ndan olan Ortaoyunu, Karagöz Oyunu ile karakterler ve doğaçlamaya dayanması bakımından yakın ilişki içerisindedir. Metin And, Ortaoyunu ve Karagöz'ü şöyle karşılaştırmaktadır:

Ortaoyunu, perde arkasında deriden görüntülerle oynanan Karagöz'e karşılık, canlı oyuncularla oynanırdı. Karagöz'den çok ayrı olmakla birlikte, havası, kişileri, oyun dağarcığı, güldürme yöntemleri, kuruluşu bakımından bu iki oyun arasında öylesine bir yakınlık vardır ki, ikisi aynı zamanda çıkamayacağına göre, birinin ötekinden çıktığına

inanmak zorunda kalırız. Ancak, hangisinin önce geldiğine karar vermek güçtür (2014: 49).

Sözlü kültürün baskın olduğu Türk kültüründe, her iki sanat dalında da icracı olmak için, doğaçlama yeteneği, dile yüksek hâkimiyet ve kıvrak bir zekâ gerekmektedir. Aksi takdirde bu sanat dallarında başarılı olmak mümkün değildir. Geleneksel olarak öne çıkan bu sanatlar Türk Sineması üzerinde de etkili olmaktadır. Halit Refiğ, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Derviş Zaim, Yavuz Turgul gibi bazı yönetmenler, Geleneksel Türk Sanatları'na ve felsefesine yönelik bir sinemanın önemine dikkat çekmektedir. Bu nedenle de filmlerinde bu sanatlara dayanan biçim ve içerik örneklerine yer vermektedir. Örnek olarak Halit Refiğ'in *Haremde Dört Kadın* (1965), Atıf Yılmaz'ın *Yedi Kocalı Hürmüz* (1971), Metin Erksan'ın *Sevmek Zamanı* (1965), Derviş Zaim'in *Cenneti Beklerken* (2007) ve *Nokta* (2008) filmleri gösterilebilir. Tüm bu yönetmenler Geleneksel Türk Sanatları vasıtasıyla oluşturulabilecek özgün bir biçim arayışında olmuşlar ve bu yönde çalışmalar ortaya koymuşlardır. Diğer yandan bu arayışların Türk Sineması içinde çok az sayıda olduğu da görülmektedir.

1.1. Araştırmanın Metodolojisi

Yavuz Turgul Türk Sineması'nda senarist ve yönetmen olarak birçok önemli esere sahiptir. Turgul'un eserlerindeki temel özelliklerinden biri Türk kültürü ve sanatları temelinde yapıtlarını üretmeye çalışmasıdır. Bu doğrultuda araştırmada Turgul'un yönetmenliğini yaptığı 1992 yılı yapımı *Gölge Oyunu* filmi, Türk Geleneksel Seyir Sanatları ve tasavvuf olgusu bağlamında değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Araştırmanın varsayımı, Yavuz Turgul'un Geleneksel Türk sanatları ve tasavvuf düşüncesi temelinde *Gölge Oyunu* filmini oluşturduğudur. Çalışmanın amacı, Yavuz Turgul'un *Gölge Oyunu* filmini Türk Geleneksel Seyir Sanatları açısından incelemektir. Ayrıca film, tasavvuf düşüncesi bağlamında da analiz edilecektir. Araştırmada niteliksel film çözümleme yönteminden yararlanılacaktır. Bu doğrultuda film, göstergebilimsel film eleştirisi kullanılarak incelenecektir. Türk Geleneksel Seyir Sanatları'nın, biçimsel ve anlatsal özelliklerinin *Gölge Oyunu* filmindeki yansımaları ortaya konulmaya da çalışılacaktır.

Göstergebilimsel film eleştirisi yaklaşımı anlam üretimi için gerekli nesnelere ve kavramların irdelenmesine dayanmaktadır (Kabadayı, 2013: 65). Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Christian Metz, Roland Barthes bu bilim dalının önde gelen isimleri olarak bilinmektedir. İnsan algısına ulaşan ve anlam taşıyan her nesne göstergebilimin alanına girmektedir. Gösterge olarak tanımlanan bu nesnelere veya kavramlar anlatının ortaya konulmasında çözümlenmesi gereken birimlerdir. Anlatının ve biçimin yönetmen tarafından nasıl ortaya konulduğu ve bu doğrultuda anlamın nasıl yaratıldığının ortaya koymada göstergebilim eleştirmenlere yol gösterici olmaktadır.

Sinemada biçim kavramını, tarihsel olarak sinematografin keşfine kadar derinleştirmek mümkündür. Kısaca “formu” işaret eden biçim kavramı, sinema özelinde, filmin yapım aşamasındaki “görsel tercihleri” kapsamaktadır. Bu doğrultuda “sinematografi”, “kurgu” ve “mizansen” filmin biçimsel olarak oluşturulmasındaki önemli aşamalarıdır. Filmin biçimi ve anlatısı arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Bu iki unsur birbirini etkileyen olgular olarak değerlendirilmektedir. Film anlatısı, öyküdeki olay örgüsünün nasıl yapılandırıldığı ilgili bir konudur (Hunt, Marland ve Rawle, 2011: 21). Sinemada anlatıya dair yaklaşımlar dönemsel olarak ve yönetmenin tercihlerine göre değişiklikler gösterebilmektedir. Anlatıda olaylar rastgele gelmez, olayların önemli noktaları alınarak sıralanır (Chatman, 1993: 11). Bu noktaları tespit eden senarist ve yönetmen ise anlatıyı ortaya çıkaran kişilerdir. Aynı olay farklı senarist ya da yönetmenin ideolojik, sosyal ve kültürel konumlarına göre farklı şekillerde de yansıtılabilir. Bu açıdan anlatılar toplumsal değerlerin sınırları içinde ve toplumsal gruplarla etkileşim halindedir (Montoya, 2004: 75). Diğer bir ifade ile anlatı içinde yer aldığı toplum ile sıkı bir ilişki içindedir. Anlatı içinde kullanılan simgeler, eşyalar, kavramlar o toplumun maddi ve manevi kültürel özelliklerine uygun olmak durumundadır. Bu doğrultuda, çalışma kapsamında, toplumsal yapı göz önüne alınarak Türk Geleneksel Seyir Sanatları'nın filmin biçimi ve anlatısı üzerindeki etkisi irdelenecektir.

1.2. *Gölge Oyunu* Filminin Sinopsisi

Mahmut (Şevket Altuğ) ve Abidin (Şener Şen) pavyonda komedyenlik yapan, farklı karakterlere sahip iki arkadaştır. Bir gün pavyona, çalıştırılmak üzere, sağır ve

dilsiz Kumru (Larissa Litichevskaya) adında bir kadın getirilir. Kumru'nun engeli dolayısıyla pavyonda çalışmasının mümkün olmadığı anlaşılınca patron Kumru'yu kovmak ister. Mahmut, Abidin'in karşı çıkmasına rağmen kadına sahip çıkar ve onu evine götürür. Kumru'nun hapisshanede mahkûm olan annesini aradığını anlayan Mahmut ve Abidin, annesini bulması için Kumru'ya yardım etmeye karar verirler. Ancak Mahmut ve Abidin, aramalar esnasında kavga eder ve iki komedyenin araları açılır. İntihara teşebbüs eden Abidin, Mahmut tarafından kurtarılınca barışırlar. Bir süre sonra da Kumru'nun annesini bulurlar. Bu sırada Mahmut, Kumru'ya âşık olmuştur. İki sevgili beraber olurlar. Ancak ertesi gün Kumru ortadan kaybolur. İki arkadaş her yerde aramalarına rağmen Kumru'yu bulamazlar. Pavyona döndüklerinde kimsenin Kumru'yu hatırlamadığını fark ederler. Akıllarına pavyonda toplu çekildikleri fotoğraf gelir. Ancak fotoğrafta Kumru görülmemektedir. Yaşadıklarının rüya mı yoksa gerçek mi olduğu hakkında tereddütte düşerler.

2.1. Yavuz Turgul Sinemasında Tema Anlayışı

Gölge Oyunu, fantastik özellikler içeren dram türünde bir filmidir. Filmin anlatısı, sıradan insanların hayatlarını merkeze alan bir yapıya ve neden-sonuç ilişkilerine dayanmaktadır. Ayrıca film, Yeşilçam melodramları ile benzer, klasik anlatı yapısı özellikleri göstermektedir. Ancak *Gölge Oyunu* melodram kalıplarında ilerlemesine rağmen gerçekçi sayılabilecek bir sonla bitmektedir (Kıraç, 2014: 169). Bu bağlamda, filmin anlatısı, son bölüm dışında, Yeşilçam kodları ve uyulaşmaları ile paralellik göstermektedir. Yönetmenin uzun yıllardır Türk Sineması'nın içinde olması da bu durumun temel nedeni olarak gösterilebilir.

Yavuz Turgul, Yeşilçam filmlerinin önemli yapımcı ve yönetmenlerinden Ertem Eğilmez ile çalışmıştır. Arzu film bünyesinde gişe hasılatı yüksek birçok filmin yönetmenliğiyle birlikte senaryo yazarlığını da yapmıştır. *Tosun Paşa* (1976), *Banker Bilo* (1980), *Hababam Sınıfı Güle Güle* (1981), *Çiçek Abbas* (1982) filmleri bunlara örnek olarak sayılabilir. Bu yapımlar ona, Türk Ana Akım Sineması bağlamında deneyim kazandırmıştır. Turgul, Yeşilçam Sineması'nın anlatı kodlarını iyi bilen ve özgün biçimde kullanabilen bir yönetmendir. *Gölge Oyunu* filminde de bu kodlar anlatı içerisinde dikkat çekmektedir. Örneğin Kumru karakterinin konsomatris olarak pavyonda çalışmak üzere getirilmesi, dürüst, adaleti sağlamaya çalışan bir erkek

tarafından sahiplenilip kurtarılması gibi olaylar birçok Yeşilçam filminde kullanılan konulardır. Benzer şekilde Kumru'nun sağır ve dilsiz olması, Abidin ve Mahmut'un yetimhanede büyümeleri, Kumru'nun annesinin hapisaneye düşmüş olması, Yeşilçam filmlerinde sıklıkla kullanılan temalar olarak dikkat çekmektedir.

Yavuz Turgul'un filmlerinde anlatı, genellikle erkek karakterler arasındaki dostluklara ve çatışmalara dayanmaktadır. Örneğin; *Muhsin Bey* (1987) filminde Şener Şen ve Uğur Yücel'in canlandırdıkları Muhsin ve Ali Nazik karakterleri, birbirinden farklı dünyalara ve hayat görüşlerine sahip insanları temsil etmektedir. Türk Sanat Müziği düşkününü, naif, iyiliksever ve dürüst bir insan olan Muhsin Bey ile Anadolu'dan İstanbul'a şarkıcı olmaya gelmiş uyanık ve eğitimsiz Ali Nazik'in aralarındaki dostluk filmin sonunda çatışmaya dönmektedir. *Eşkîya* (1996) filminde ise Güney Doğu'da devlete karşı ayaklanıp eşkıyalık yapan, uzun süre hapis yatmış Baran ile İstanbul'da mafya yapılanması içinde uyuşturucu dağıtıcılığı yapan Cumali'nin dostluğu ve yaşadıkları olaylar anlatılmaktadır. *Kabadayı* (2007) filminde eski bir mahalle kabadayı olan Ali Osman'ın, sonradan kendi çocuğu olduğunu öğrendiği müzisyen Murat ile aralarındaki ilişki ön plana çıkmaktadır. *Av Mevsimi* (2010) filminde ise emekliliği yaklaşmış komiser Ferman ile yardımcısı İdris ve "çaylak" meslektaşları Hasan ile bir cinayeti çözme uğraşları anlatılmaktadır.

Turgul'un filmlerinde öne çıkan diğer önemli bir olgu geleneksel ve modern ilişkiler arasında ortaya çıkan uyuşmazlıklardır. Yönetmenin birçok filminde geleneksel ve modern değerler arasındaki çatışma ön plandadır. Bu değer çatışması anlatının ilerlemesinde ana unsur olarak kullanılmaktadır. *Eşkîya* (1996) filminde geleneksel kodlara sahip isyancı ile modern şehir çeteleri arasındaki gerilim, *Gönül Yarası* (2004) filminde taşrada zor şartlarda çalışmış bir öğretmenin, büyükşehir olan İstanbul'a uyumsuzluğundan doğan zorluklar, *Kabadayı* (2007) filminde eski tarz mahalle kabadayıları ile modern dönemin mafyaları arasındaki mücadele anlatının başat öğeleri olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, gelenekselden moderne doğru değişim ve dönüşüm konusu da yönetmenin anlatılarında sıklıkla işlenen temalardandır. *Züğürt Ağa* (1985), *Muhsin Bey* (1987), *Aşk Filmlerinin Unutulmaz Yönetmeni* (1990) ve *Gölge Oyunu* (1992) filmlerinde ana tema toplumsal dönüşüm ve değişimdir (Şirin, 1997: 26). Turgul filmleri, hızlı değişim ile ortaya çıkan

toplumsal uyumsuzluğun ve kaosun insan yaşamında yarattığı tahrip edici sonuçlarıyla ilgilenir (Arslan, 1997: 28). Turgul'un, Türkiye'de hızlı toplumsal dönüşümden kaynaklanan uyumsuzlukları vurguladığı üç film özellikle öne çıkmaktadır. Bu doğrultuda *Muhsin Bey*'de müzik sektöründeki hızlı değişim ve toplumsal yozlaşma, *Aşk Filmlerinin Unutulmaz Yönetmeni*'nde sinemanın ve toplumsal değerlerin farklılaşması, *Gölge Oyunu*'nda sahne sanatları/kabaredeki hızlı değişim vurgulanmaktadır. Bu bağlamda filmdeki Abidin karakterinin: “Bizim türümüzde komik kalmadı artık. Altın değerindeyiz” sözleri yine komedi dünyasındaki değişimi ve dönüşümü vurgulamaktadır. Bu bağlamda Turgul'un filmlerinde baskın olarak değişen dünya, aşınan insani değerler ve yozlaşan kent kültürü görülmektedir (Arslan, 2011: 131).

Yeşilçam melodram filmleri genellikle ana akım kodlarına uygun olarak mutlu sonla bitmektedir. Turgul'un anlatıları mutlu sonla bitmemesine rağmen genellikle “yeni bir başlangıç ve umut” teması barındırmaktadır (Şirin, 1997: 27). Diğer bir anlatımla yönetmen, Yeşilçam filmleri kadar keskin olmasa da filmsel evrende karakterlere mutlu olmak için bir şans daha vermektedir. Örneğin; *Muhsin Bey* filminde Muhsin, sevdiği kadını Ali Nazik'ten kurtararak yeni bir başlangıca yönelir. *Aşk Filmlerinin Unutulmaz Yönetmeni*'nin de Haşmet intihar teşebbüsü içindeyken yeni bir film teklifi alır (Şirin, 1997: 27). *Gönül Yarısı* filminin sonunda ailesini kaybeden ve hiç konuşmayan küçük kız okumaya başlar. *Kabadayı* filminde Ali Osman, düşmanlarını öldürerek, oğluna yeni bir hayata için şans sunar. Bu bağlamda Turgul'un anlatılarında, Yeşilçam filmleri ile de bağlantılı olarak “umut” temasının baskın olduğunu söylemek mümkündür.

3.1. *Gölge Oyunu* Filminde Tasavvuf ve Ruhani Yolculuk

Yavuz Turgul, Türk Sineması'nın genellikle Batı kaynaklı bir sinema örneği olduğunu belirtmektedir (Battal, 2006: 317). Yönetmene göre, Batı tarzı sanat ve felsefe anlayışı Türk Sineması'nda yaratılan eserlerin anlatılarında ve biçim özelliklerinde belirleyici rol oynamaktadır. Özellikle Yeşilçam filmleri değerlendirildiğinde yabancı kaynaklı birçok eserin uyarılma, yeniden çevrim ve yerleştirme aracılığıyla Türk Sineması'nda yer aldığı görülmektedir (Scognamillo, 2010: 351-356). Turgul, Batı tarzı bu yaklaşımın hatalı olduğunu belirterek, filmleri

oluştururken kendi öz değerlerimizi ve felsefemizi kullanmamız gerektiğini şöyle vurgulamaktadır: “Filmlerde anlatıyı oluştururken Batı felsefesine değil kendi öz kaynaklarımıza dönmek lazım... Benim önümde bana dair tek bir felsefe var; İslam felsefesi” (Akt. Gürmen, 2001: 97). Ayrıca Turgul, Batı felsefesi kadar Doğu felsefesi üzerine de düşünmek gerektiğini ve İslam filozoflarını önemseydiğini belirtir (Dadak ve Göl, 2005: 53). Benzer şekilde Açar'a göre, “*Gölge Oyunu* filminin en önemli tarafı gerek beslendiği kaynaklar, gerekse seyirciye seslenme biçimindeki yerlilik faktörüdür” (2007: 62). Bu doğrultuda Turgul'un *Gölge Oyunu* filminde İslam felsefesinin önemli olgularından tasavvufun yansımaları görülmektedir. Dini ve felsefi bir disiplini işaret eden tasavvuf, genel bir tanımlamayla “İslam mistisizminin adıdır” (Güngör, 1996: 15). Tasavvufta önemli deneyimlerden biri de içsel “yolculuk” halidir. İbn Arabi'ye göre seyr-ü süluk Allah'a yolculuktur ancak bu yolculuğa, yolcunun (salikin) nuruyla karanlıklar aydınlatılarak geçilebilir (2018: 11). Bu açıdan film içinde Kumru manevi yolculukta, nereye gidilmesi kiminle tanışılması ne yapılması ya da ne yapılmaması gerektiği temelinde yol gösteren yolu aydınlatandır. Ayrıca seyr-ü süluk iyiliğe gitmek, doğruluğa ulaşmak manasına da sahiptir. Kendini bulma yolunda tasavvufun kendisi (...) “deneyimin içselleştirilmesi, kişinin kendi kalbine yaptığı bir yolculuk” (Schimmel, 2012: 205) olarak da tanımlanabilir. Diğer bir anlatımla tasavvuf kendini keşfetme kendi kendinin gizlerini ortaya sermek olarak da görülebilir. Bununla birlikte “fiziksel” veya “felsefi”/ “ruhani” olabilen “yolculuk” teması, özellikle “yönetmen sineması” bağlamında filmlerde sıklıkla kullanılan temalardan biridir. Örneğin, Rus yönetmen Andrey Tarkovski'nin *Stalker* (1979) filmindeki yolculuk olgusu, insanın hakikati arayışının bir dışavurumu olarak öne çıkmaktadır (Gülşen, 2011: 57). Benzer biçimde Yavuz Turgul, *Gölge Oyunu* filminin merkezine yolculuk ve arayış temasını almıştır. Bu açıdan filmde, *Stalker*'da olduğu gibi “yolculuk” gerçeği arama, hakikati bulma, bilinmeyeni ortaya çıkarma şeklinde yorumlanabilir. Bu tema *Gölge Oyunu* filminin anlatısında iki şekilde yer almaktadır. Birinci durumda, iki arkadaşın ev sahibesi olan yaşlı kadın ölünce, evin mirasçıları, kiracı olan Abidin ve Mahmut'u icraya verip evden atmışlardır. İki arkadaş kötü günler geçirmekte ne yapacaklarını bilememektedir. Bu nedenle amaçsızca yola koyulurlar. Gidecek yerleri olmayan iki arkadaş, yanlarına Kumru'yu da alıp geceleri motosiklet ile İstanbul'un çeşitli semtlerine yolculuk etmektedir. Kalacak yerleri olmayan

arkadaşlar, sokaklarda sabahlamaktadır. Bu yaptıkları yolculuklar ve imkânsızlık, kendi gerçekliklerini sorguladıkları bir ruhsal duruma dönüşmektedir. Yolculuk öncesinde ve yolculuk sırasında iki arkadaş arasında tartışma çıkar ve birbirlerinden uzaklaşırlar. Kavganın sebebi olarak Kumru görülse de aslında iki arkadaş arasında bir zıtlık ve anlaşamama hali bulunmaktadır. Böylece iki arkadaş yeni bir arayışa diğer bir deyişle yolculuğa başlar.

Filmde yolculuk temasının öne çıktığı ikinci durum ise Kumru'nun annesini arama girişimidir. Kumru'nun bu konuda ısrarcı tavrı ve eylemleri dikkat çekmektedir. Kumru, annesini arama sürecine Abidin ile Mahmut'u da dâhil etmek istemektedir. Bu bağlamda filmin ana karakterleri, çeşitli hapisanelere giderek, hükümlü olduklarını düşündükleri anneyi bulmaya çalışır. Tasavvuf açısından arayış, yol ve yolculuk, kişinin olgun ve kâmil insan olmasında bir araçtır. "Tasavvufun hedefi nefsin, âlemlerin Rabbine boyun eğmesi için terbiye ve tezkiye edilmesi yoluyla Allah'a yakınlaşmak ve ona tam bir şekilde teslim olmaktır" (Muhammed, 2016: 103). Yolculuk sırasında karşılaşılan durumlar, olaylar, kişiler aracılığıyla insan iyiye, güzele diğer bir deyişle Tanrıya, Hakk'a ve hakikate yönelir ve yakınlaşır. Tasavvuf düşüncesi açısından, yolculuk kendini arama, özünü bulmaya çalışma girişimidir. Bu çabaların sonucunda iki arkadaş, hakikate ve kendi gerçekliklerine dair birçok şeyle yüzleşir; kendilerini bulma ve kendileri olma yolunda önemli bir adım atmış olurlar. Bu yolculuk, zamanla Abidin ve Mahmut'a ne yapmaları gerektiğini gösteren bir izleğe dönüşür.

İki arkadaşın Kumru ile birlikte çıktıkları yolculuğun temel amacı, kayıp anne ile kızını buluşturma çabasıdır. Kumru elinde bir fotoğraf ile hapisanede olduğunu düşündüğü annesini aramaktadır. Abidin ve Mahmut'un yardımıyla Kumru annesini bulur. Diğer yandan bu kavuşma olayı, araları açık olan Abidin ve Mahmut'un birbirleriyle tekrar barışmasını da sağlar. Yavuz Turgul, film hakkındaki açıklamasında iki arkadaş arasındaki ilişkiyi şöyle açıklamaktadır:

Aslında o iki komedyen tek komedyen, tek insan parçalanmış halde. Biri ruhunun karanlık tarafını, diğeri aydınlık tarafını temsil etmekte tek bir insanın. İkisinin bu elle tutulamayan, gözle görülemeyen, 'ilahi aşk' diye adlandırabileceğimiz noktada birleşmeleri ve onun karşısı olan şeyin de ortadan yok olması söz konusu burada (2006: 7).

Bu açıklama iki komedyenin tekrar barışıp, bütün olma, tamamlanma durumunu vurgulamaktadır. Cündioğlu, tasavvuf açısından ayrılık ve yolculuk halinin, tamamlanmanın bir süreci olduğunu söylemektedir: “İkilik olmadan birlik olmaz. Önce ikilik, sonra birlik. Yolcu önce bir yoldaş seçmeli kendisine, sonra da bir yol” (2016:122). İbn Arabi ise ayrılık olmadan birliği aramanın yanlış olduğunu vurgulamaktadır (2000: 72). Bu açıdan Mahmut ve Abidin ilk önce ayrılırlar fiziki ve manevi olarak birbirlerinden koparlar daha sonra ise birleşirler. Bu birleşmede Hak aracı olarak kadını ortaya çıkarır. Ayrıca Turgul, filminde yarattığı dünyadaki ana karakterleri, Doğu düşüncesinde var olan, zıtlıkları kendi içinde taşıyan tek bir varlık olarak görmektedir (Battal, 2006: 299). Doğu düşüncesinin temeli “şeylerin birlikteliği” düşüncesidir ve bu da en iyi şekilde tasavvufta görülebilir; Batı düşüncesinde ise “şeylerin karşıtlığı” vardır (Sözen, 2009: 134). Diğer bir ifade ile her iyinin içinde bir kötü, her kötünün içinde bir iyi unsur bulunmaktadır. Tasavvufa göre, hiçbir saf “Yin” ya da “Yang” bulunmadığı gibi beyaz alanda “siyah benek” ve siyah alanda “beyaz benek” vardır (Chittick, 2016b: 50-51). İbn Arabi’ye göre: “Bir varlık cevher itibariyle yok olmaz, değişmez. Ama suret bakımından sürekli değişkenlik arz eder” (2015: 193). Diğer bir anlatımla herhangi bir maddenin özü değişmez; dış biçimi değişmiş olsa bile muhteviyatı aynı kalır. Bu bağlamda Mahmut ve Abidin dış suretlerinde iki farklı kişi olmalarına rağmen ruhsal âlemlerinde tek bir varlıktır. Bu tek varlığın, kendi içindeki iyi ve kötü yanlarının mücadelesi anlatının temel özelliklerindedir. Turgul sineması filmsel kişileri anlamaya çalışan, kötülere ve iyilere kendi şartlar içinde değerlendiren bir anlayıştadır (Gündoğdu, 1997: 13). Yeşilçam filmleri genel olarak iyi-kötü zıtlığının net olduğu eserlerdir. Bunun tersine Yavuz Turgul’un filmlerinde ise iyinin içinde kötülük, kötünün içinde iyilik bulunabilmektedir. *Gölge Oyunu* filmindeki iki ana karakterin kişisel özellikleri düşünüldüğünde durum daha da açıklığa kavuşmaktadır. Anlatıda Abidin “kötü”, Mahmut “iyi” nitelikleri temsil etmektedir. Bu açıdan Turgul’un yarattığı karakterlerin karşıt ruh halleri, birbirlerinin iyi ve kötü durumlarını kendi içinde barındırmaktadır.

Yavuz Turgul’un filmlerinde genellikle ruhani bir boyut da bulunmaktadır. Ayşe Şasa, bu durumu *Gönül Yarası* (2005) filmi özelinde şöyle açıklamaktadır: “Filmin enteresan tarafı, dinden diyanetten bahsetmediği, seküler bir terminoloji

kullandığı hâlde metafizik bir boyuta gelip dayanması"dır (<http://www.hayalperdesi.net>). Benzer bir durum *Gölge Oyunu* filminde de görülmektedir. Filmsel evrende açık bir dinsel vurgu olmamasına, hatta film anlatısının genelde dini bir yaklaşımla bütünleşmesini zorlaştırabilecek olan "pavyon/gece kulübü" benzeri bir mekânda konsomatris kadınlarla ilerlemesine karşın, filmin ana temasında ruhani/ilahi bir vurgu dikkat çekmektedir. Sanat, tasavvuf açısından "Hakiki Varlık" ile bağlantılıdır (M. Kılıç, 2017: 89). *Gölge Oyunu* filmi de tasavvufi açıdan merkezine rahmani, ezeli ve ebedi olan bir gücü almaktadır. "Tasavvufa göre insan, etrafında gözlemediği zahiren hayli sıradan ve alelade olan doğal olguları basit doğal olgular olarak değil, tersine Allah'ın ona yönelik inayetinin birçok tezahürü olduğunu bilmelidir" (Izutsu, 2017: 48). Bu bağlamda Mahmut için Kumru bir Tanrı misafiridir. Mahmut Kumru'ya evlerinde yer açmak, ona saf duygularla iyilik etmek istemektedir. Diğer yandan ilahi boyutta kadın, iki arkadaşı birleştirmek için gönderilen bir melek olarak da görülebilir. Aynı şekilde bu tanrı misafirinin bazı doğaüstü/ilahi güçleri olduğunu fark ederler. Ayrıca İslami olarak ihtiyacı olana yapılan basit bir iyiliğe karşılık olarak, Tanrı katında birçok nimet de bahşedilmektedir. Bu açıdan Kumru'ya sahip çıkmaları anlatının ilerleyen bölümlerinde, iki arkadaşın birleşmelerinin nedeni olarak değerlendirilebilir.

Filmin anlatısı içinde doğaüstü ve ilahi unsurlara sıklıkla yer verilmektedir. Kumru, insan görünümünde doğaüstü güçlere sahip bir varlıktır. İbn Arabi'ye göre ruhani varlıklar mükemmel istidatları nedeniyle cisimler âlemine göre kemale erme noktasında daha güçlü ve daha yatkındırlar (2014: 25). Kumru'nun ölü kuşu diriltmesi ve ev sahibi yaşlı kadının uykusuzluk haline son vermesi bu durumlara örnektir. Ev sahibesi yaşlı kadın otuz yıldır uykusuzluk çekmektedir. Yaşlı kadın, iki arkadaşa: "Gözlerim kapanıyor iki saniye sonra açılıyor... Kocam öldüğünden beri uyku nedir bilmiyorum" şeklinde dert yanar. Mahmut'un "Doktorlar ne diyor bu duruma?" sorusuna yaşlı kadın "Binde bir olan bir şeymiş aciz kaldılar" yanıtını verir ve devam eder: "Eftal Bey (yaşlı kadının kocası) ölünce ben de ölmek için dua ettim ama Tanrı bu isteğime kızdı galiba ve bana yaşam cezası verdi sonsuza kadar, hâlbuki unutulup karanlıkta kaybolmak, yok olmak, ne güzel gözlerini kapatıp uyumak, sessizlik". Yaşlı ev sahibesi, uykusuzluğunun sebebini, Tanrının istemediği bir davranışı için,

kendisine verilen ceza olarak değerlendirmektedir. Yaşlı kadın, Tanrı ile kendisi arasında karşılıklı bir ilişki olduğunu düşünmektedir. Yönetmen açısından yaşlı kadının durumu, Tanrı-insan ilişkisine önemli bir vurgu niteliğindedir. İbn Arabi'ye göre ise insan zaten cisimler âleminde değildir. Bilakis o ilahi bir cevher ve sır, ruhani bir kelime, rabbani bir isim, zamansal ve mekânsal olmayan bir fiildir (2008: 84). İnsan, en üst mertebedeki canlı olarak Allah'a en yakın olan adeta onun parçası konumundadır. İbn Arabi insanı, Allah'tan gayrı bir mevcut olarak değerlendirmez (2017a:65). İnsan Tanrıya en yakın varlık durumundadır.

Filmin anlatısı içinde birçok kez gerçek-hayal arasındaki ilişkiye de vurgu yapılmaktadır. Hz. Muhammed'in "İnsanlar uykudadır, öldükleri vakit uyanırlar" hadisi İbn Arabi'nin bu âlemin bir hayal olduğu düşüncesine referanstır (Chittick, 2016a: 49). Ayrıca Allah'ın hayal alemine ve hayal kuvvetine İbn Arabi örnek olarak Hazreti Muammer (a.s) "İhsan, Allah'ı görür gibi ona ibadet etmektir ve Allah namaz kılanın kıblesindedir" (2016: 128) hadislerini örnek göstermektedir. Ayrıca hayal kuvvetinin kullanılmasına da işaret etmektedir. Filmsel evrende rüya pavyonu saz heyeti de : "Burada geçtiği rivayet olunan bir hikâyeyi size nakletme görevi verildi" derken hikâyenin gerçekliği hakkında yorum yapmazlar. "Akıllara durgunluk veren bu hikâyenin burada geçmesi Yüce Rabbin bir hikmeti mi acaba? Bu gördüğünüz pavyon âlemi kötülüklerle doludur. Onun için neden burayı seçti yüce Mevla'm? O'nun hikmetinden sual olunmaz" sözleri yönetmenin filmin anlatısında gerçek-hayal ilişkisine vurgu yaptığını göstermektedir. Pavyon'un isminin "Rüya" olması ise bu ilişkiye doğrudan bir referans olarak değerlendirme yapmayı mümkün kılmaktadır.

Filmde diğer bir doğüstü durum fotoğrafçı karakterinde betimlenmektedir. Fotoğrafçı Mahir kendisinin yanına gelen filmin kahramanlarına, "Ben fotoğrafta yüze bakamam. Ben fotoğrafta ölümü görüyorum. Fotoğrafını çekeceğim kişi hemen ölecekse görüyorum" der. Abidin ve Mahmut buna inanmazlar. Fotoğrafçı anlatmaya devam eder: "üç yıl evvel bir adamın fotoğrafını çektim tam karta basarken birden ürperdim, içimden bir ses bu adam ölecek dedi. Tabii ki güldüm. Ama tam kapıdan çıkarken kalp krizi geçirdi. Oracıkta gitti... Bir keresinde bir başkasının ölümünü hissettim yine karta basarken, beş dakika sonra bıçaklandı. Hasımları öldürdü. İki yıl içinde üç defa herifin yüzünü gördüm. Doktorlara gittim. Evham dediler. Bir hoca sen

büyü altındasın dedi ama büyüü de bozamadı. Artık yaşayan hiçbir kimsenin fotoğrafına bakamıyorum” der. Anı dondurma gücüne sahip ve bu özelliğiyle ölümsüzlüğü simgeleyen fotoğraf, Mahir açısından ölümün bir göstergesine dönüşmüş durumdadır. Sahnenin ilerleyen kısmında Mahir, Kumru’ya ait eski fotoğraftan kayıp anneye dair “Zeliha Kumru” ismini tespit eder. Sağır ve dilsiz olan Kumru, Mahir’in anlattıklarını duymuş gibi bir tepki vererek, annesinin fotoğrafını Mahir’e gösterip annesinin ölümü yoksa sağ mı olduğunun bilgisini almaya çalışır. Mahir fotoğrafa bakmak istemez. Ancak Kumru Mahir’i fotoğrafa bakmaya ikna eder. Mahir, fotoğraftaki kadın için “yaşıyor da diyemem, yaşamıyor da, çok tuhaf” der. Bu bağlamda annenin de varlığı ve gerçek olma hali bir şüpheye düşmektedir. Daha sonra Kumru’ya “hani kulakları duymuyordu” diye tepki verir. Sağır ve dilsiz olan Kumru, çevresinde gelişen her şeyi doğaüstü bir güçle algılayabilmektedir. Film boyunca Kumru’nun duyması ama hiç konuşmaması tasavvuftaki sükût (sessizlik, söz söylememe), kavramını da akla getirmektedir. İbn Arabi’ye göre sükût iki kısımdır: Birincisi, Allah Teâla’nın gayrı ile Allah dışında bir cümle konuşmaktan lisanla olan sükût, diğeri âlemlerde olan bitenden nefse gelen düşünceden kalbin sükûtudur (2016b: 122). Bu açıdan hem dil hem kalp yönünden sükût içindeki Kumru’nun Tanrı ile yakınlığı daha da belirginleşmektedir.

3.2. *Gölge Oyunu* Filminde Biçimsellik

Gölge Oyunu filmi, biçimsel açıdan, adına uygun olarak, gölge oyununa benzer üslup özellikleri göstermektedir (Tırpan, 2011: 71). Filmin bazı bölümlerinde anlatıcı vasfı gören müzisyenlerin, perde üstüne düşen keskin gölgeleri özellikle vurgulanmaktadır. Yönetmen, Abidin ve Mahmut’u sürekli yakın çekimlerle çerçeveleyerek birbirlerinin gölgesi oldukları izlenimini de verir (Tırpan, 2011: 71). Kumru karakteri, fotoğraftaki kadının annesi olduğunu, yastığı karnına koyup bir doğum sahnesi canlandırması ile duvarda yansıyan gölgesinden faydalanarak anlatır. Kumru ve Mahmut, birbirleri ile yakınlaşmaya, elleri ile duvara çeşitli hayvan figürü gölgeleri yaparak başlar. Filmin afişinde de gölge unsurunun biçimsel olarak yer aldığı görülmektedir. Afişte Mahmut ve Abidin profilden çekilmiş fotoğraflarla birbirine bakmaktadır. İkilinin gölgeleri özellikle filmin adını vurgular nitelikte öne çıkarılmıştır. Mahmut’la Abidin’in kavga ettikleri sahnede yönetmen ters yönden ışığı

kullanarak karakterleri siluet olarak kaydetmektedir. Filmdeki tüm bu biçimsel özellikleri “gölge oyunu” ile ilişkilendirmek mümkündür. Filmin anlatısında para kazanmak için bir sünnet töreninde karagöz oynatma işi de alırlar. Ama Karagöz-Hacivat oynatma konusunda becerileri ve deneyimleri yoktur. Buna karşın Kumru, oynatmak için aldıkları Karagöz figürlerini alıp oynatır, bu durum da aslında Kumru'nun aynı Karagöz anlatıcısı gibi filmsel anlatının temel dinamiği olduğunu vurgulamaktadır.

Filmdeki karakterlerin icra ettiği “Modern Komikler” adındaki komedyen gösterisi, “modası geçmiş” bir eğlence anlayışının örneğidir (Yüksel ve Tok, 2011: 28). Diğer bir anlatımla isimlerinde “modern” geçmesine karşın ikilinin yaptıkları komediye dayanan eğlence anlayışı geleneksel bir biçimi temsil etmektedir. Abidin ve Mahmut'un gerçekleştirdiği komedyenlik türü geleneksel Türk tiyatro sanatlarında Ortaoyunu'nu çağrıştırmaktadır. Ortaoyunu, seyircinin merkezinde oynanan, tuluata (doğaçlama) dayanan, müzik, dans, taklit gibi unsurlardan da yararlanan bir geleneksel halk tiyatrosu örneğidir (Konur, 1995: 47). Yavuz Turgul, yarattığı karakterler aracılığıyla geleneksel Türk sanatlarından biri olan Ortaoyunu'nu filmsel evrende kullanmaktadır. Film içinde ikilinin atışmaları Kavuklu-Pişekâr ve Karagöz-Hacivat gibi geleneksel seyir sanatlarında olan karakterleri akla getirmektedir. Bu sanatlarda önemli olan mekân, kostüm değildir. Sözlü kültürün de etkisiyle, geleneksel sanatlarda diyalog ön plandadır. Abidin ve Mahmut kendi hazırladıkları oyuna çalışırken jest, beden dili ya da mimiklerine dikkat etmezler. İkilinin dikkat ettikleri tek konu söz ve sözcüklerdir. Örneğin Mahmut çamaşır yıkarken, Abidin ise tıraş olurken birbirlerinden çok uzaklarda, farklı eylemler içinde ve birbirlerini görmeden sahneleyecekleri oyun için çalışma yapabilmektedir. Karagöz ve Ortaoyunu söze dayandığı kadar, dinlemeye dayalı da bir sanattır. Çünkü yapılan atışma, tartışma ya da espriler sözel vurgu, tonlama ve şive esasına dayanır. Seyirci ancak dinleyerek bu oyunlarla özdeşleşebilir. Rüya pavyondaki insanlar ise iki komedyeni dinlememektedir. Bu durumun temel nedeni dinlemekten çok konuşmaya ihtiyaç duymalarıdır. Çünkü pavyona gelen her insanın ayrı bir sorunu vardır ve bu sorunu dışa vurmaya çalışır. Diğer yandan Kumru rüya pavyona konsomatris olarak getirilen bir kadındır. Fiziksel özellikleri bakımında sarı uzun saçlı, renkli gözlü, zarif

ve etkileyici bir kadın olduğu söylenebilir. Bu açıdan gazino patronu uzaktan kadına bakmış ve onu hemen kabul etmiştir. Ancak Kumru sağır ve dilsiz olarak görülerek pavyon sahibi tarafından istenmez ve dışarı atılır. Bu durumun ana nedeni yine söz ve dinleme ilişkisinde bulunmaktadır. Kadın fiziksel olarak güzel olmasına karşın ne pavyondaki müşterileri dinleyebilecek ne de onlarla konuşabilecektir. Bu sözel beceri eksikliği onun pavyonda çalışmasına mani bir durum olarak öne çıkmaktadır.

Turgul, *Gölge Oyunu* filminde Platon'dan hareket eden bir hikâye anlatımı kullandığını ifade etmektedir (2006: 7). Güçhan'da filmde Platon'un kuramı temelinde yarılsama-sinema ilişkisinin öne çıkartıldığını belirtmektedir (1994: 22). Bu bağlamda sinema seyirci algısında bir illüzyon yaratarak perdeye yansıtmaktadır. Diğer bir ifade ile seyircinin perdede gördüğü görüntüler gerçekte var olmayan yarılsamaya dayanan unsurlardır. Bu açıdan sinemanın kendisi varlık-yokluk ve gerçek-hayal unsurlarını bizatihi içinde taşımaktadır. Perdede yansıyan görüntüler gerçeğin bir yansımasından, kopyasından ibarettir. Benzer bir biçimde *Gölge Oyunu* filmi de gerçeği sorgulayan bir yapım niteliğindedir. Filmsel evrendeki karakterler Platon'un alegorisindeki mahkûmlar gibi gölgeleri görmekte gerçeği fark etmemektedir. Abidin ve Mahmut ise tutsaklıktan kurtuldukları için artık gölgeleri değil hakikati görmeye başlar. Bunun en belirgin örneği Kumru'nun sadece Abidin ve Mahmut tarafından görülmesidir. Ayrıca bu durum kültürel bir farklılığı da betimlemektedir. Doğu kültürünün gerçek anlayışı Batı'dan bir takım farklılık arz etmektedir.

Batı'daki gerçeklik anlayışında sinema gerçeği tasvir etmekte ve sergilemektedir. Diğer bir anlatımla Batı kültüründe nesnel gerçeklik ön plandadır. Yorum genellikle seyirciye bırakılır. Doğu kültürlerinde ise, sinemaya kaynaklık eden gerçeklik anlayışında bunun neredeyse tam tersi bir durum geçerlidir. Asıl olan duyurulmak istenendir, temsili bir biçimde iletilen içerik, yorumunu da içinde taşımaktadır (Yalsızuçanlar, 2014: 90-91).

Doğu kültüründe gerçeklik birebir ifşa edilmemekte, temsil edilmektedir. Yusuf Kaplan'a göre İslam düşünce geleneğinde gerçekliğin üç tür görünümü vardır: İlme'l-yakin; gerçekliğin öğrenerek, Ayne'l-yakin; gerçekliğin görerek, Hakka'l-yakin; gerçekliğin yaşanarak elde edilmesidir (Kaplan, 2011: 28). Gerçeğe ulaşmak için insanın duyularını kullanması gerekmektedir. İlme'l-yakin'de akıl, ayne'l-yakin'de göz, hakka'l-yakin'de gönül devrededir (Kaplan, 2011: 28). Sanatçı bu gerçek-temsili ilişkisinin seyirciye iletilmesinde ana unsurdur. Sanatçı aslında hakikat ile insan

arasında bir hizmetkârdır (Gülşen 2011: 75). Aynı şekilde sinema ile hakikat arasında da yakın bir ilişki vardır. Sinema, hayatı dolayısıyla kozmosu ve hakikati kavrama, kavratma iddiasına sahip bir oluş, varoluş ve varlığı alanıdır (Kaplan, 2011: 15). *Gölge Oyunu* filminde de hakikate, gerçeğe ilahi bir güç vasıtasıyla ulaşılmaktadır. Filmin içinde bu durum Mahmut ve Abidin'in geçmişi, Kumru'nun durumu, fotoğrafçının özellikleri, büyükhanımın nitelikleri temelinde birçok unsur ile açıklanır. Diğer yandan Hak kendisini, hakikat olarak izhar ettirir, hakikat ise suretlerle ete kemiğe bürünür ve cisimleşir (Kaplan, 2011: 26). Filmde de hakikate/gerçeğe ulaşma Hakk'ın gönderdiği bir temsil ile sağlanmaktadır. İnsan ancak duyularıyla algıladığını inanır ama aşkın olan hakikatle görünenler vasıtasıyla bir bağ kurabilir (Şakar, 2017: 10). Kumru, bu manada surete bürünmüş hakikattir. Bu durumda göz ve akıl devre dışıdır. Bu gerçeklik hakka'l-yakındır ve sadece gönül ile tespit edilir. İbn Arabi'ye göre insan, akıl ya da us yoluyla gerçekliğin ancak yarısı hakkında bilgi sağlayabilir; hem akıl hem de hayal gözüyle görmedikçe Tanrı, âlem ya da kendisini asla anlayamaz (Akt. Chittick, 2016c: 307). Anlatının sonunda fotoğrafta göz ile kimse Kumru'nun varlığını göremez, onu görmek için gönül gözünün açık olması gerekmektedir. Aynı şekilde ruhani bir şey, cismani bir şeyle ancak hayali olan vasıtasıyla ilişki ve irtibat kurabilir (Kaplan, 2011: 27). Bu açıdan *Gölge Oyunu* filminde ruhani olan, cismani olan insan ile hayali olarak rüya pavyonda hayali olan Kumru ile iletişim kurulabilmektedir. Kumru'nun bir melek olabileceği de akla gelmektedir. Kara, kadını şöyle betimlemektedir: “Kumru, hem ölüm hem yaşam meleği gibi girer hayatlarına. Her ikisinin de ama özellikle Mahmut'un ihtiyacı olan ilahi dokunuş olur” (2007: 49). Diğer yandan İbn Arabi'ye göre bütün varlık Allah'tan başladığı gibi yine ona döner (2016: 25). Bu açıdan Kumru da ait olduğu ilahi güce geri döner. Abidin ve Mahmut da birbirleri ile bütünleşir. Filmin bu özellikleri de biçim ile tasavvufu düşüncesini kesiştiren unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Gölge Oyunu filminin anlatısında kahramanların zaman ve mekân dışılığı da dikkat çekmektedir (Gökçe ve Göl, 2005: 25). Filmde zaman dışılık iki şekilde bulunmaktadır. İlk zaman dışılık Turgul'un diğer filmlerinde de var olan filmin başkarakterinin ruhsal, sosyal ve kültürel olarak var olduğu zaman dilimine ya da mekâna uygun olmaması durumudur. Örnek olarak Mahmut gazinoda çalışan genel

tipolojiye uygunluk göstermemektedir. Ahlaki ilkeleri olan yardımsever, kadınlara kötü gözle bakmayan, cinselliği düşünmeyen bir yapıdadır. Diğer yandan zamandışılık Abidin ve Mahmut hariç filmsel evrendeki hiçbir karakterin buldukları zaman diliminde olanları hatırlamaması ile belirginleşir. Bu durum filmin biçimsel olarak çekim özelliklerini de etkiler. Abidin ve Mahmut evden atıldıklarında, şehrin bütünüyle dışında kaldıklarını yönetmen genel planlarla anlatır (Gökçe ve Göl, 2005: 25). *Gölge Oyunu* filminde iç mekân kullanımının yoğun olduğu ve anlatının mekânsal olarak genelde pavyonda geçtiği görülmektedir. Pavyonun “Rüya”dır. Rüya Pavyon’un içi de özellikle içilen sigaradan dolayı beyaz bir duman kaplıdır. Özellikle sisli İstanbul Sokak görüntüleri, aynı şekilde Abidin ve Mahmut’un ormanda oyun çalışırken sisli doğa görünüşleri filmin rüya atmosferini destekleyen detaylardır. Cündioğlu “Rüya” olgusunun temaşa/sevir sanatları açısından önemini şöyle belirtir; “Temaşanın kökeninde rüyet vardır. Rüyet ve rüya. Düş yani. Hakikatle birlikte yürümek demektir temaşa. Düşlemek demektir. Temaşa eden hayal eder, hakikati tahayyül etmekle de yetinir. Hakikate muhayyilesiyle temas eder” (2016: 121). İbn Arabi’ye göre ise insan görmeyi istemeli, arzulamalı şuurunu kaybetmekten ise korkmamalıdır zira şuurunu kaybetmek ancak görmeden sonra meydana gelir (2017b:129). Şuurunu kaybederek görmek hayal âlemine, rüya âlemine geçmenin de bir biçimidir. Bu bağlamda filmin büyük bir bölümünün geçtiği mekân ismi simgesel olarak öne çıkmaktadır. *Gölge Oyunu* filmi gerçek-temsil ikiliğini rüya kavramı üzerinden anlatmaktadır (Gökçe ve Göl, 2005: 27). Bu doğrultuda, anlatının bütünü ve filmsel evrenin biçimi incelendiğinde Abidin ve Mahmut’un bir rüyanın içinde olduğu düşünülebilir. Rüya olgusu, İslam dini içerisinde de sıklıkla irdelenmiş bir konudur. İlahiyat araştırmacıları rüya olgusunu Tanrı tarafından görevlendirilen bir melek aracılığıyla yapılan bir tür telkin olarak da belirtmektedir (Yalsızuçanlar, 2014: 73). Bu açıdan insanın rüya görmesi sadece önemsiz bir takım görüntülere ulaşması değildir. Rüya aynı zamanda ilahi boyut temelinde yaşanan aydınlanma ve bilgilenme aracıdır (Yalsızuçanlar, 2014: 65). Buradaki aydınlanma ve bilgilenme ise insana özgüdür. Yaratılış daima “zahiri-batını” şeklinde iki taraflıdır evrenin maddi boyutu ile manevi boyutunun geçiş/kavşak noktası ise insandır (M. Kılıç, 2017: 8-9). İnsan temelde rüyada gerçek ile de bağlantı kurmaktadır. Rüyada tasavvurların ötesinde bir gerçek yaşanmaktadır (Yalsızuçanlar, 2014: 65). Ayrıca İbnü’l Arabi’ye

göre dış dünyada zaman ve mekân denilen olguların kesinliği ve netliği de tartışmalıdır (Chittick, 2014: 116). Bu zamansızlık ve mekânsızlık haline en iyi örnek de rüya olmaktadır. Rüya aracılığıyla görünür âlemden bilinmeyene geçiş sağlanabilir (Yalsızuçanlar, 2014: 28). Bu açıdan Rüya Pavyon'un bir geçiş mekânını temsil ettiği de söylemek mümkündür. Aynı şekilde rüyanın metafizik alanla ilişkisi vardır (Yalsızuçanlar, 2014: 27). Doğaüstü, duyularla algılanamayan olayların olduğu Rüya pavyon kendi gerçekliğini de oluşturur. Rüya bizi bilgilendiren bir şey olmaktan önce bizi bir bilginin vasıtası kılan şeydir (Lekesiz, 2015: 54). Filmde de rüya, ilahi aşka götüren bir vasıta. Kumru'nun rüya ile ilişkisini Erdoğan "Kumru Rüya Pavyon'da ortaya çıkmış ve yine Rüya Pavyon'da ortadan kaybolmuştur" (2018: 55) diyerek açıklar. Bu bağlamda Kumru rüyayı başlatan ve amacına ulaştıktan sonra da bitirir. Ayrıca anlatının sonunda kendilerinden başka kimsenin Kumru'yu görmemiş ya da hatırlayamamış olmalarını iki insan da rüya ile açıklama yoluna giderler. "Bütün bunlar rüya mı sence?, İki kişi aynı rüyayı görür mü?" şeklindeki diyaloglar yaşananların rüya olmadığını da vurgulamaya yöneliktir. Filmin sonunda sihirbazın yaptığı gösteri ise varlık ve yokluğa dair bir vurgu niteliğindedir.

SONUÇ

Yavuz Turgul, Türk Sineması'na Arzu film ekolü içinde Ertem Eğilmez'in filmleri ile senarist olarak başlamıştır. Yeşilçam filmleri olarak adlandırılan ilk dönemde senaryo yazarlığı ön plandadır. Geniş yıldız oyuncu kadrolu *Tosun Paşa* (1976), *Banker Bilo* (1980), *Hababam Sınıfı Güle Güle* (1981), *Çiçek Abbas* (1982) *Sultan* (1978), *Davaro* (1981) gibi yapımları halktan büyük ilgi görmüştür. Bu filmlerdeki deneyimiyle yönetmen, Yeşilçam'a dair ana akım biçimi ve kodları kullanarak benimsemiştir. Turgul, ilerleyen yıllarda ise kendi yönettiği filmlerle dikkat çekmeye başlamıştır.

Yönetmen olarak Turgul, Türk Sineması'nın Batılı bir anlayışta olduğunu vurgulamış ve bunun hatalı bir yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Turgul'un yaklaşımına göre Türk sineması içinde bulunduğu toplumun kültürü, sanat anlayışı ve düşüncesi doğrultusunda şekillenmelidir. Bu nedenle Yavuz Turgul yönetmenliğini üstlendiği yapımlarda bu unsurlar temelinde oluşturulmuş bir biçimsellik arayışı söz konusudur.

Yavuz Turgul sinemasının biçimsel nitelikleri ve temaları düşünüldüğünde Yeşilçam'dan etkilenmeleri olsa da kendine dair Türk kültürünü ve Doğu düşüncesini merkeze alan bir üslup oluşturmayı başardığını da söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle filmlerinde, geleneksel-modern çatışması, toplumsal değişim, dönüşümler ve bu değişikliklerden kaynaklanan uyumsuzluklar, erkek karakterlerin dostluk ve zıtlıkları öne çıkan unsurlar olarak dikkat çekmektedir.

Çalışma kapsamında, Turgul'un sinemaya olan bakış açısı göz önüne alınarak *Gölge Oyunu* filminde Geleneksel Türk Seyir Sanatları ve tasavvuf düşüncesinin etkileri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Niteliksel analiz yöntemi olarak göstergebilimsel film eleştirisinden yararlanılmıştır. Çözümleme sonucunda Yavuz Turgul'un *Gölge Oyunu* filminde, Geleneksel Türk Seyir Sanatları'ndan olan Karagöz Oyunu ve Ortaoyunu'ndan biçimsel ve anlatsal özellikler bağlamında yararlandığı görülmüştür. Filmin birçok sahnesinde bu geleneksel sanatlara göndermeler bulunmaktadır. Özellikle filmin iki erkek karakter üzerinden ilerlemesi ve bu karakterlerin atışmaları Karagöz-Hacivat ve Kavuklu-Pişekar'ı hatırlatmaktadır. Ayrıca filmin biçimsel özelliklerinde "gölge oyununa" dair göndermeler dikkat çekmektedir. Örneğin filmin başından itibaren anlatıcı durumunda olan saz heyetinin bir perde önünde olması ve gölgelerinin perdeye düşmesi, Kumru'nun kaybolan kadının annesi olduğunu anlattığı sahnede gölgelerden yararlanması gibi ayrıntılar bu duruma örnek olarak verilebilmektedir. Türkiye'de geleneksel seyir sanatlarına ilgi, televizyonun günlük hayata girmesiyle birlikte 1980'lerin ortasından günümüze doğru hızla azalmaktadır. Karagöz Oyunu, Ortaoyunu gibi geleneksel sanatlar unutulmaya yüz tutmuş sanatlar arasında gösterilmektedir. Yavuz Turgul 1990'lı yıllar gibi Türk sinema tarihinin en az yapım sayısının olduğu bir dönemde Geleneksel Türk Sanatları'ndan yararlanarak film üretmeyi başarmıştır. Böylece unutulması muhtemel bu sanatlar hakkında bir farkındalık oluşturmuştur. Diğer yandan yönetmen, geleneksel sanatları sadece biçimsel bir form örneği olarak kullanmamış, bu sanatların Doğu düşüncesine dayanan anlayışını da benimseyerek anlatısında yer vermiştir. Bu bağlamda, Karagöz Oyunu'nun gerçek-hayal, varlık-yokluk, gerçek-temsil ilişkisine yönelik düşünceleri ile özellikle yolculuk, Hakikati aramak ve Hakk'ı bulmak gibi, temelinde tasavvuf düşüncesinin olduğu konuları da filminde kullanmıştır. Turgul için

tasavvuf, sinemasının yaklaşımını güçlendirmek için önemli bir argümandır. Ayrıca tasavvuf Türk sinema tarihinde nadir kullanılan bir olgudur. Yönetmen, tasavvuf düşüncesini dile getirirken, doğrudan yapılan dinsel referanslardan kaçınmış bu mesajları daha metaforik bir şekilde ele almıştır. Sonuç olarak Yavuz Turgul, çoğunlukla ana akım yapımlar olarak değerlendirilebilecek filmler yönetmesine karşın, *Gölge Oyunu* filminde Geleneksel Türk Sanatları'nın özelliklerini tasavvuf düşüncesi içinde yansıtmayı başararak önemli bir üslup denemesine imza atmıştır.

KAYNAKÇA

- AÇA, Mehmet ve AÇA, Mustafa (2009). "Hacivat ile Karagöz'ü Belli Bir Döneme Tarihsel Kişilikler Olarak Konumlandırma Çabalarına Sinemadan Bir Örnek: Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? Filmi", *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 26, s.9-20.
- AÇAR, Mehmet (2007). "Gölge Oyunu", (Derleyen), Burçak Evren. Yavuz Turgul, Antalya: Aksav Yayınları, s.62.
- ALP, Kafiye Özlem ve BALCI, Şükrü (2009), "Karagözde Biçim Ve Anlam Kurgusu" *e-Journal of New World Sciences Academy Fine Arts*, 4(3), s.23-32.
- AND, Metin (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- AND, Metin (2014). *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- ARSLAN, Tunca (1997). "Akıntıya Karşı Kürek Çeken Eşkîya", *Sinema Dergisi*, Eşkîya Özel Sayısı, s.28-30.
- ARSLAN, Tunca (2011). "Eşkîya", (Hazırlayanlar), Pınar Tınaz, Tunca Arslan, Engin Ertan, Müjde Işıl, Ebru Çeliktug. *Tüm Zamanların En İyi 100 Türk Filmi*, İstanbul: Turkuvaz Matbaacılık Yayıncılık, s.131.
- BALTACIOĞLU, İsmayil Hakkı (1959). "Karagöz Kimindir, Nedir?", *Türk Folklor Araştırmaları Dergisi*, 5(119), s.1921-1923.
- BATTAL, Sadık (2006). *Asıl Film Şimdi Başlıyor*, İstanbul: Vadi Yayınları.

- CHATMAN, Seymour (1990), *The Retic of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca and London.
- CHEN, Fan Pen (2013). “Dünyada Gölge Oyunu” Hayal Perdesinde Ulus, Değişim ve Geleneğin İcadı, (Editör), Peri Efe. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, s.1-47.
- CHİTTİCK, William (2014). *İbn Arabi-Giriş Kitabı*, (Çev: Kadir Filiz), İstanbul: Nefes Yayınevi.
- CHİTTİCK, William (2016a). *Hayal Alemleri İbn Arabi ve Dinlerin Çeşitliliği Meselesi*, (Çev: Mehmet Demirkaya), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- CHİTTİCK, William (2016b). *Tasavvuf Kısa Bir Giriş*, (Çev: Turan Koç), İstanbul: İz Yayıncılık.
- CHİTTİCK, William (2016c). *Varolmanın Boyutları Tasavvuf ve Vahdetü'l Vücut Üzerine Yazılar*, (Çev: Turan Koç), İstanbul: İnsan Yayınları.
- CÜNDİOĞLU, Düccane (2016). *Sanat ve Felsefe*, İstanbul: Kapı Yayınları.
- DADAK, Zeynep ve GÖL, berke (2005). “Söyleşi: Yavuz Turgul”, *Altyazı Dergisi*, 37, ss. 50-53.
- ERDOĞAN, Nezih (2018). *Gölge Oyunu: Geçiş Döneminde Sinema Tefekkür Eden Film*, (Derleyen), Barış Saydam. *Eskimeyen Filmler-2*, İstanbul: Küre Yayınları.
- GIOVANNI, Scognamillo (2005). *Türk Sinemasında Şener Şen*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- GÖKÇE, Övgü ve GÖL, Berke (2005). “Türk Sineması ve Gelenek: Bir Senarist Yönetmen Olarak Yavuz Turgul”, *Altyazı Dergisi*, 36, s. 20-28.
- GÜÇHAN, Naci (1994). “Türk Sineması 1993”, *25.Kare Dergisi*, 7, s. 19-23.
- GÜLŞEN, Enver (2011). *Sinemanın Hakikati*, İstanbul: Külliyyet Yayınları.
- GÜNDOĞDU, Meral (1997). “Sinemamızda Bir Dönem Kapanırken”, *25. Kare Dergisi*, 18, s. 9-15.
- GÜNGÖR, Erol (1996). *İslam Tasavvufunun Meseleleri*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.

- GÜRMEŒ, Pınar Tınaz (2010). "Sinema Dersleri Yavuz Turgul'dan", Sinema Dergisi, 78, s. 92-97.
- HINÇER, İhsan (1959). "Gölge Oyunlarının ve Karagöz'ün Doğuşu", Türk Folklor Araştırmaları Dergisi, 5 (119), s.1931-1932.
- HUNT, Robert Edgar, John Marland, Steven Rawle, (2012). Film Dili, Çev. Senem Aytaç, İstanbul: Literatür Yayınları.
- IZUTSU, Toshihiko (2017). Kur'an'da Tanrı ve İnsan, (Çev: Mehmet Kürşad Atalar), İstanbul: Pınar Yayınları.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2000). Lübb'ül-Lübb -Özün Özü (Çev: İsmail Hakkı Bursevi), İstanbul: Bahar Yayınları.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2007). Mişkat'ul Enver- Nurlar Menbaı, (Çev: Vahdettin İnce), İstanbul: Kitsan Yayınları.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2008). El-Bulga Fi'l Hikmeh- Hikmette Son Nokta, (Çev:Vahdettin İnce), İstanbul : Kitsan Yayınları.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2014). Zahir, (Haz:Turgut Buğra Akdoğan), Ankara: Gece Kitaplığı.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2015). Hayy-Hayy'dan Gelir Hu'ya Gideriz,(Editör Gökmen İnanlı), Ankara:Gece Kitaplığı.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2016a).Fususu'l-Hikem, (Çev: M. Nuri Gençosman), İstanbul: Ataç Yayınları.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2016b). Hakikat Yolcusuna Kılavuz, (Çev: Bedirhan Özalp), İstanbul: Hayy Kitap.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2017a). Nefsini Bilen Rabbini Bilir, (Çev: M Es'ad Erbili), İstanbul: Hayy Kitap.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2017b). Kitabı't- Tecelliyet -Kitabı Tecelliler, (Çev: Osman Yolcuođlu), İstanbul: Ehil Yayıncılık.
- İBN ARABİ, Muhyiddin (2018). Allah Kimleri Sever?, (Çev: Ekrem Demirli), İstanbul : Hayy Kitap.

- KAPLAN, Yusuf (2011). “Sinemanın Hakikatinden Hakikatin Sinemasına İmaginatif Bir Düşünme Çabası”, (Editör), Enver Gülşen. Sinemanın Hakikati, İstanbul: Külliyyat Yayınları, s.11-44.
- KARA, Hayrettin (2007). “Melekler Ancak Kendilerinden Verebilenlere Dokunabilir”, Cinemascope Dergi, 12, s.48-50.
- KILIÇ, Çiğdem (2017). Geleneksel Türk Tiyatrosunda Mistisizm Cadılar, Cinler, Doğüstü Olaylar, İstanbul: Karma Yayınları.
- KILIÇ, Mahmud Erol (2017). Tasavvufa Giriş, İstanbul: Sufi Kitap Yayınları.
- KIRAC, Rıza (2014). Sinemamızın Yüzüncü Yılında 100 Yönetmen, İstanbul: Say Yayınları.
- KONUR, Tahsin (1995). “Ortaoyunu”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 12, s.47-51.
- LEKESİZ, Ömer (2015), Sanat Ve, İstanbul: Şule Yayınları.
- MONTOYA, Monica Lindh (2004). “Driven entrepreneurs: A Case Study of Taxi Owners in Caracas”, Narrative and Discursive Approaches in Entrepreneurs, Ed. Daniel Hjorth & Chris Steyaert, Edward Elgar Publishing Limited, Northampton & Massachusetts, p. 57-80.
- MUHAMMED, Din (2016). Tasavvuf ve Mistisizm, (Çev: Muhammet Uysal), İstanbul: Endülüs Kitap.
- NESİN, Aziz (1975). “Karagöz'den Günümüzde Yararlanmak”, Türk Dili- Dil ve Edebiyat Dergisi, 31(281), s. 119-124.
- ÖZÖN, Nijat (1995). Karagözden Sinemaya Türk Sineması ve Sorunları 1. Cilt, Ankara: Kitle Yayınları.
- PLATON, (2010). Devlet, (Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve M.Ali Cimcoz), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- SCHİMMELE, Annemarie (2010). İslamın Mistik Boyutları, (Çev. Ergun Kocabıyık), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- SCOGNAMİLLO, Giovanni (2010). Türk Sinema Tarihi, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- SÖZEN, Mustafa (2009). “Doğu Anlatı Gelenekleri ve Türk Sinemasının Aidiyeti”, Bilig Dergisi, 50, s.131-152.
- ŞAKAR, Cemal (2017). İmge, Gerçeklik ve Kültür, İstanbul: İz Yayıncılık.
- ŞASA, Ayşe; “Sahih Şeyler Yapmak İçin Yalnızlığı Göze Almak Lâzım” <http://www.hayalperdesi.net/soylesi/4-sahih-seyler-yapmak-icin-yalnizligi-goze-almak-lazim.aspx>. Erişim Tarihi: 05.03.2018.
- ŞİRİN, Uygur (1997). “Doğulu Aşk Masalı”, Sinema Dergisi, Eşkuya Özel Sayısı, s.26-28.
- ŞİŞMAN, Bekir (2009). “Türk Gölge Oyunu'nun Konularının ve Suretlerinin Güncelleştirilmesi”, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2 (6), s.610-616.
- TIRPAN, Murat (2011). “Rüya Pavyon'da Yaşamak: Gölge Oyunu”, Altyazı Dergisi, 107, s. 70-72.
- TURGUL, Yavuz (2006). “Yavuz Turgul: Has Yapıt Sizde Çözme İsteği Uyandırır”, (Hazırlayan), Övgü Gökçe. Sinema Söyleşileri 2002, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, s. 3-30.
- YALSIZUÇANLAR, Sadık (2014). Rüya Sineması, İstanbul: Palto Kitap.
- YÜKSEL, Aysun Akıncı ve TOK, Çağatay (2011). “Yaşayan Filmlerin Unutulmaz Yönetmeni”, (Hazırlayan), Ala Sivas. Yavuz Turgul Sinemasını Keşfetmek, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, s.13-33.