



T.C.
Kültür ve Turizm Bakanlığı
Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü

9 MİLLETLERARASI
TÜRK HALK
KÜLTÜRÜ KONGRESİ

MÜZİK OYUN VE EĞLENCE

SOMUT OLMAYAN
KÜLTÜREL MİRASIN
KORUNMASI ÇALIŞMALARI

KARAGÖZ'Ü NASIL YAŞATIRIZ?

Fehime Nihal KUYUMCU

Giriş:

Karagöz bilindiği üzere bir gölge oyunudur. Bir aydınlatma kaynağı ile yarı saydam bir perdeden yararlanılarak, yine bu perdenin önünde ya da gerisinde, iki boyutlu saydam ya da saydam olmayan tasvirlerin oynatılmasıdır. Kökeni ile ilgili çok çeşitli görüşler kaynaklarda yer almaktadır. Orta Asya, Batı Avrupa, İslam ve Anadolu kültürü gibi çeşitli kültürlerin etkisiyle bir senteze ulaşarak Osmanlı Türkiye'sinde özgün kimliğini almıştır (Tekerek, 2001, s.15).

Zill-i Hayal (hayal gölgesi) Hayal-i zıl (gölge hayali), Hayal-el Sitare (perde hayali) gibi isimlerle bilinip XVII. yüzyılda Karagöz adıyla anılmaya başlamıştır. Karagözde güldürü söz ve hareketlerle sağlanır. Olaylar, komik öğeler öne çıkarılarak konular işlenir. Kelime oyunları, çifte anlamlar, kinaye, çene yarıştırmaları, anlamsız diyaloglar, abartmalar, şive taklitleri belli başlı güldürü öğeleridir ve konulara genellikle mizahi yanı ile yaklaşılır. Oyunlarda hoşgörü ve barış temel düşünceyi oluşturmakta, tipler ise bu anlayış içinde oyunda yer almaktadır. Karagöz'de eleştiri, hiciv yoğun olarak yer alır, ancak bu hiciv ve eleştiri kişiler üzerinden değil olaylar üzerinden yapılır (Göl,2008, s.15).

Türk seyirlik sanatları içinde önemli bir yere sahip bulunan Karagöz oyunu, XVI. yüzyıldan sonraki gelişme ve olgunlaşma sürecini İstanbul'da gerçekleştirmiştir. Buradan başka ülkelere de yayılan oyun, yüzyıllar boyunca Türk eğlence kültürünün vazgeçilmez unsurları arasında yer almıştır. Osmanlı döneminde sarayda, konaklarda, kahvehanelerde ve açık alanlarda sergilenmiş, böylece geniş kitleler tarafından kabul görmüştür (Düzgün,2010,s.25).

Metin And, konuyla ilgili kitap ve makalelerinde efsane ve rivayetleri, başta Evliya Çelebi olmak üzere yerli ve yabancı gezginlerin izlenimlerini ve diğer tarihsel belgeleri ayrıntılı bir biçim-



de inceleyerek gölge oyununun Yavuz Sultan Selim'in Mısır seferi dönüşünde İstanbul'a getirdiği sanatçılar tarafından Türkiye'ye taşındığı kanaatine ulaşır (And, 1985, s.275).

Türk milli kültürünün bir parçası haline gelen gölge oyunu, halk arasında olduğu kadar aydınlar ve saray çevresinde de kabul görmüştür. İmparatorluk başkenti olarak İstanbul, başkent olma özelliğini uzun yıllar sürdürmesi nedeniyle gölge oyunu ile bütünlüşme sürecini hızlandırmış ve kalıcı hale gelmesini sağlamıştır. Bu süreçte sanatçı ve izleyici gruplarının birbirlerinden etkilendiği, oyunun başka sanat kollarıyla etkileşime girdiği görülür. Karagöz oyunlarını oynatan hayaliler, içinde buldukları kültürel ve politik çevreden etkilenmişler, aynı oranda çevrelerini de etkilemişlerdir. (Koçak, 2002 dan alıntılanan Düzgün, 2010, 27)

Karagöz oyunları, bir çerçeveye gerili beyaz patiska arkasında konulan ışık kaynağı önünde oynatılır. Bu perdeye "ayna" adı verilir. Perde önceleri 2x2.5 m. iken sonraları 110x80 cm. ebadında yapılmaya başlandı. Perde çerçevesi kalın siyah bezlerle örtülüdür. İç tarafta perdenin alt çizgisine paralel kurulmuş tahtadan bir raf vardır ki buna "peş tahtası" adı verilir. Oyunun teknik araç ve gereçleri; zil, tef, kemiş, düdük (nareke) perdeyi aydınlatacak kandil veya ampuldür. Bunlar peş tahtasının üzerinde bulunur. Ayrıca birden fazla tasviri tutmaya yarayan (Y) harfi biçimindeki çatal çubuklar da buraya konulur. Görüntülere "tasvir" adı verilir. 32 ve 40 cm. büyüklüğünde olan bu şekiller genellikle manda, sığır ve deve derisinden yapılır. Deve derisinden yapılan tasvirler diğerlerine göre çok şeffaftır. Şekilleri ve renkleri daha güzel gösterir. Deriler özel bir yöntem ile şeffaf hale getirilir. Daha sonra yumuşak bir ağacı tezgâh gibi kullanılarak üzerinde «nevreğan» adı verilen ucu keskin bıçaklarla işlenir (Mutlu, 2010, s.54).

Kaynağını sözlü kültür birikiminden alan ve sözlü kültür ortamında icra edilen Karagöz halkın yüzyıllar içinde oluşan mizah anlayışını ve "oyun" beğenisini sergiler. Gösteriler genellikle Ramazan ayında, sünnet düşünlerinde, fetih şenliklerinde, sûr-u hümayunlarda; açık alan veya kahvehane, çadır, konak gibi mekânlarda sunulmuştur. Hem halkın, hem aristokrat çevrelerin ilgi gösterdiği oyun "Huzûr Karagöz'ü" adıyla saraylarda da icra olunmuştur. "Sûretbâz, hayâl-bâz, karagözcü, karagöz oynatıcısı" adlarıyla da tanınan hayalî, oyunun kurucusu ve icracısıdır. Usta-çırak ilişkisi ile öğrendiği geleneksel icrayı kişisel yaratıcılığı, bilgi ve becerisine göre şekillendirir. İzleyicilerin genel tavır ve tutumları, hayalîyi yönlendiren önemli bir etkidir. Oyun, taklit üzerinde kurulur ve ilerler. Hayalî, ses ve hareket taklitleriyle tipleri dilediğince konuşurur (Akarpinar,2004, s.21).

Karagöz dört bölümden oluşur. Oyun başlamadan önce perdeye göstermelik adı verilen görüntü yerleştirilir. Bunun işlevi seyirciyi oyuna hazırlamak ve merak uyandırmaktır. Göstermelik "Nareke" adı verilen bir düdük sesi ile kaldırılıp oyun başlatılır. İlk bölüm Hacivat'ın semai söyleyerek perdeye geldiği, perde gazelinin okuduktan sonra Karagöz'ü çağırdığı ve Karagöz'le Hacivat'ın kavga ettikleri "mukaddime" bölümüdür. Bu bölümde Hacivat'ın söylediği perde gazelinde oyunun bir öğrenme aracı ve gerçeklerin göstergesi olduğu belirtilerek felsefi, tasavvufi anlamı vurgulanır. İkinci bölüm "Muhavere" oyunun baş kişileri olan Karagöz ve Hacivat arasında geçen salt söze dayanan olaylar dizisinden sıyrılmış somutlaştırılmış ikili konuşma yer alır. Muhavere tekerleme biçiminde de olabilir. Bu bölümde Karagöz ve Hacivat'ın kişilik özellikleri ve karşıtlıkları vurgulanır. Asıl hikâyenin anlatıldığı, üçüncü bölümde, diğer tiplerin perdeye geldiği fasıl bölümüdür. Oyun buradaki konuya göre isim alır. Fasılın sonunda oyuncular perdeden ayrılır, Hacivat

ve Karagöz kalır. Bitiş bölümü oyunun sonunun haber verildiği bölümdür. Bu bölümde Karagöz'le Hacivat oyundaki esprilerden ve yanlış anlamalardan dolayı seyirciden özür diler bir sonraki oyunun duyurusunu yaparlar.

Oyunun baş kişileri Karagöz ve Hacivat'tır. Diğer tipler Tuzsuz, Çelebi, Matiz, Tiryaki, Beberuhi, Arnavut, Yahudi, Kürt, Laz, Zenneler vb.

Karagöz, "Çizgi film öncesi dönemin çizgi filmidir". Türk Gölge Oyunu; şu anda çocukların ilgi gösterdiği gibi işlenmeye elverişli tiplere, konulara ve teknik özelliklere sahiptir (Özdemir, 2006: 48–49).

Okullarda Karagöz gösterileri öğretim yılı içinde bir veya iki defa büyük mekânlarda, gölge oyunu gösterilerinin ruhuna aykırı olarak sergilenmektedir. Büyük bir salonda sahnenin ortasına konmuş bir Karagöz perdesindeki gölgeleri rahat göremediği salonlarda sergilenmektedir. Bu durum da çocuğun kısa sürede perde ile arasındaki iletişimin kopmasına neden olmaktadır. Osmanlı'da kahve kültürünün önemli bir parçası olan Karagöz, o dönemin teknik olanaklarının el verdiği ölçüde, kahvehanenin bir köşesinde sergilenirdi. Benzeri ortamların oluşturulması, özellikle küçük mekânlarda sergilenmesi çocukların daha büyük bir ilgiyle takip etmelerinde etkili olacaktır.

Yapılan literatür taramasında Karagözle ilgili makalelerin tamamına yakını oyun metinlerinin incelenmesi, Karagöz'ün Osmanlı dönemindeki durumuyla ve karagöz oyun çözümlemeleri ile ilgili çalışmalardan oluşmaktadır. Örneğin; Türk Gölge Oyunu **Karagözde** İstanbul Hayatı (Düzgün, 2015), Karagöz Oyunlarındaki "Tuzsuz Deli Bekir" Tipi Üzerine Bazı Değerlendirmeler (Koçak, 2012) gibi oyun tiplerinin tahlilleri, Cumhuriyet döneminin büyük **karagöz** sanatçısı: Hayali Küçük Ali (Özhan, 2012) gibi Karagöz oyuncularını ile ilgili çalışmalar, "Cinsel Bilgileri Öğrenirken Sağıdığımız Karagöz: Karagöz Evleniyor" (1913) Oyunu (Sevinçli, 2012) Bahçe Adlı Karagöz Oyununda Son Dönem Osmanlı Sosyal Hayatından Yansımalar (Daştan, 2012) gibi çalışmalara rastlanmıştır.

Gölge Oyunu ve Günümüz Teknolojileri:

Uygarıklar yazıyla geliştiler. Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş ile yazılı kültürün geniş kitlelere ulaşması matbaa ile mümkün oldu. İlk kırılma noktası televizyonun bir alıcı ve bir verici olarak yaşamımıza girmesiyle oldu. Televizyona kadar insanlığın görmesi iki yönde gelişmişti. Mikroskop ve teleskop. Ancak televizyon dünyayı odamıza getirdi, yarattığı yeni gerçeklikler içinde yaşamımızı düzenledi. Sözlü kültürden sonra bizi çevreleyen ister yazı, ister görüntü olsun bilgilenmenin giderek görme /görüntü ile inşa edildiği görülüyor (Cassiner,1948,s.18 den akt. Sortori, 2006,s.11).

Bugün çocukların çok küçük yaşta itibaren teknoloji ile iç içe oldukları, bu araçları en iyi biçimlerde kullanabildiklerine tanıyoruz. Hatta çoğu zaman bir yetişkinden daha iyi o teknolojiye hâkim olduklarını görüyoruz. İnsanlık tarihinde belki de ilk kez çocuklar bir şeyleri öğrenmek için yetişkinlere ihtiyaç duymuyorlar, hatta yetişkinler çocuklardan yardım istiyorlar. Okullarımızda ise akıllı tahta, tabletle eğitim vb. gibi projelerle teknolojiye yer verilmekte, çocuklar geleceğin dünyasına hazırlanmaktadır.



Okumaktan çok seyreden günümüz insanı teknolojinin ulaşılabilir, kullanılabilir açıdan kolay olmasının da etkisiyle, zorunlu ihtiyaçları için ayırdığı zamanın dışında kalan vaktinin büyük bir kısmını bir ekran karşısında geçirmektedir. Bu ekranlar arasında bilgisayar, telefon, tablet, televizyon vb. ürünlere ait ekranları sayabiliriz. Bu dile getirilen ekranlara gölge oyunu perdesini de ekleyebiliriz. Ancak gölge perdesini ekrandan ayıran önemli özellik perdenin arkasında gölgelere can veren, aynı zamanda salonla iletişim kuran ve sürdüren “Hayali”nin bulunmasıdır. Hayali yeri geldiğinde seyirciye hitap eder, yeri geldiğinde tasvirlerin ağızından seyirciden gelen sorulara cevap verir. Bu durum çocukların pasif izleyici olma durumundan aktif bir konuma geçmesine, oyunun interaktif bir biçimde sürmesine imkân verir.

Gerçekle kurgunun iç içe olduğu bir dönemde çocuklar, oyunlar sırasında sahneye laf atmaktan, perdedekilerle /sahnedekilerle iletişim kurmaktan büyük zevk alırlar. . Bu noktada, perde/ekran ilişkisi “Gölge Perdesi ve Karagöz” aracılığıyla yararlı ve işlevsel hale dönüştürülebilir.

Gölge oyunu sırasında Hayali'nin, bir oyun kişisi olarak çocuklarla iletişim kurması, sınıfın bir köşesinin düzenlenmesiyle oluşturulan samimi ortamlar Karagöz'e olan ilginin de artmasına neden olabilir. Böylelikle ilkokuldan itibaren çocukların yaşamlarında yer alan Karagöz gölge oyunu bir yandan öğretmenler için iyi bir öğretim materyaline dönüşürken diğer yandan çocuklarla kurulan bu yakın sıcak ilişki ile canlanması ve yaygınlaşması sağlanabilir.

Oyun Tabanlı Öğrenme ve Gölge Oyunu:

Eğitim bağlamında oyunlaştırma süreci, sadece bilgi ya da beceri öğretimine oyun eklemek değil, oyun karakteristikleri ile bütünleştirilerek, öğrencilerin mevcut öğrenme alanında öğrenmesini kolaylaştırma potansiyelinden yararlanmaktır. (...) Oyunların bilişsel, duygusal ve sosyal alanlardaki etkisi nedeniyle oyuncular için güdüleyici yönleri vardır (Karataş, 2014, s.316). Ders süreçleri içine yerleştirilen kısa pratik oyunlar dersin daha verimli geçmesine yardım edebilir.

Karagöz metinleri sosyal bir konuyu ele alarak, bunu göstermecî ve imgesel bir tarzda yansıtır. Bu yüzden hem tarihsel süreç içerisinde yüklendiği görev hem de taşıdığı değer oldukça önemlidir. Kültürün maddî ve manevî olarak iki boyutu vardır. Maddî boyutu giyim-kuşam, yemek, eşya vb. iken, manevî kültür unsurları ise algılarımız, inançlarımız, değerlerimizdir. Karagöz bunların hepsini görme imkânı vermektedir (Aytaş, 2006: 288 dan aktaran Demir, Özdemir, 2013). Bu haliyle bile bir okul programında yer alması için önemli ve yeterli bir gerektir.

Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, belirli problem senaryolarının içine yerleştirilen oyun-çatılı problem-tabanlı öğrenme ortamlarıdır. Oyunlar, yarış ve şans gibi özelliklerin yanında bilinmeyen sonuç, alternatif çözümler, problemin yapılandırılması, işbirliği gibi problem çözmenin birçok özelliğini de içerir. Oyun-tabanlı ortamlarda öğrenciler problemlerini kendileri oluşturup çözüm için gerekli bilgileri kendileri toplamakta ve problemi çözmektedirler (Bottino et al., 2006; Ebner & Holzinger, 2007 akt. Karataş,2014,s.316).

Eğitim öğretim sürecinde çocuk kendini özgür hissedebildiği oranda kolay öğrenir. Oyun ile öğrenmenin etkililiği ve işlevselliği buradan gelmektedir. Çünkü oyun çocuğu özgürleştirir. Kendini oyun aracılığıyla kolay ifade eder, kurallar koyar, kurallara uyar veya itiraz eder. Bu sü-

reç öğrenmenin gerçekleşmesinde bir yetişkinin yönlendirmesinden daha etkili bir süreçtir. Oyun aracılığıyla öğrenme sırasında çocuk yaratıcı bir sürece girer. Oyun yoluyla öğrenmede çocuk sürece kendi bilgi birikimi ile dâhil olur, kalıp bilgiler verilse de bu bilgileri kendi düşünme süreçlerinden geçirerek anlamlandırır. Yapılandırır, kendi düzeyine göre inşa eder.

Karagöz gölge oyunu aracılığıyla bilgiyi inşa etmesi, çocuk için eğlenceli yaratıcı, üretici bir sürece dönüşebilir. Kendi hazırladığı öyküyü –ders konularını içeren- oyunlaştırarak arkadaşlarına sunması, hem kendi açısından hem de diğer grup üyeleri açısından ufuk açıcı, etkili ve işlevsel bir öğrenme olanağı sağlar.

Karagöz, müziğiyle, kostümleriyle, mimarisiyle yüksek bir sanat ruhu yaratmakta oldukça etkili bir araçtır. Dolayısıyla Karagöz sadece edebi zevki geliştirmek için ya da gülmece için değil ciddi bir eğitim malzemesi olarak da kullanılabilir. Karagöz sadece Ramazanlarla özdeşleşmemeli, geleneksel, tarihi, köklü, güvenilir (Özdemir, 2006: 47) ve zengin imajından değerler eğitiminde yararlanılan bir araç olarak kullanılmalıdır.

Sonuç:

Karagöz gölge oyununun yaygınlaşabilmesi için öncelikle Gölge Oyunu perdesinin ve tasvirlerinin kolay ulaşılabilir, kolay kurulabilir düzeneklerden oluşması gerekir. Çocuk malzemelere ne kadar kolay ulaşırsa o kadar kuvvetli bağ kurabilir.

Eğer okulun fiziksel koşulları izin veriyorsa okulda bir gölge oyunu” salonunun oluşturulması, eğer öyle bir imkân yoksa (ek:1 ve ek:2 de yer alan biçimleriyle) portatif kurulumu olan bir düzenele kolay kurulabilir, kolay ulaşılabilir hale getirilebilir.

Kullanılacak malzemelerin aslına uygun olması örneğin tasvirlerin deriden olması, perdenin iyi aydınlatılması, sanat ve estetik kaygıların göz ardı edilmeden çocuklara sunulması çocukların kuracağı bağı da kuvvetlendirebilir.

Okullarda ders programlarında entegre edilerek sınıf ortamlarında özellikle, henüz somut işlem dönemi içinde oldukları, ilkokul 1-2-.3. sınıf öğrencilerinin ders konularını basit figürlerle yapılandırmaları bizzat kendilerinin oynatmaları, uygulama yapmaları, eğitim ve öğretimin kalıcı ve işlevsel olmasına yardımcı olabilir.

Karagöz gibi geleneksel bir sanatımız ilkokuldan itibaren çocukların dünyasında yer aldığı takdirde etkin ve yaygın kullanımıyla, bu unutulmaya yüz tutmuş sanat dalımızın canlanmasında da etkili olabilir.

Böyle bir projenin başarılı olabilmesi için, UNİMA, KARAGÖZ derneği gibi bir alanla ilgili sivil toplum kuruluşlarının, Kültür Bakanlığı ve Milli Eğitim Bakanlıkları ile ortak projeler hazırlayıp hayata geçirmeleri etkili ve yeterli olacaktır.



EK:1 Haluk Yüce'nin hazırladığı Gölge Perdesi düzeneği.



KARAGÖZ SANDIĞININ KURULUMU



- 1- Sandığı önce kullanacağınız masa veya sehpanın üstüne kulpu size dönük olarak dikkatli bir şekilde, yatay olarak koyunuz.



2- Sandığın kilitlerini açmadan önce sandığın kapağı üzerindeki çerçevenin sizin tarafınızdaki kenarını kendinize doğru çekerek, beyaz perdeyi kapatan kapağı çıkartınız ve beyaz perdenin olduğu bölümü açınız. Bu çıkan kapağı ayak altında kalmayacak şekilde bir kenara koyunuz. Üzerine basılırsa kırılabilir.



3- Kilitleri açınız ve sol elinizle kapağı dikkatli bir şekilde kaldırınız ve hiç bırakmayınız. Kapak 90 derece açıldığında, yani dik hale geldiğinde, sol elinizle kapağı tutmayı sürdürürken, sağ elinizle kapağın içindeki beyaz perdenin sol tarafındaki çubuğu aşağıya indirin, çubuğun ucundaki iki küçük kavale arasına, valizin iç duvarındaki kavale gelecek şekilde takın.



- 4- Sonra beyaz perdenin sağındaki ikinci çubuğu bir önceki gibi, valizin iç duvarındaki kavaleye takın. Bu yaptığınız şey valizin kapağının öne ya da arkaya düşmesini engelleyecektir.



- 5- Sandığın iç kısmında, hemen önünüzde, ortasında yuvarlak delik olan bir kapak var. Burası sizin gölge sahnenizin malzeme dolabı. O kapağı, işaret parmağınızı deliğe takarak kaldırın ve kapağı açıp arkaya yaslayın. İçinde sol tarafta tef var. Onu dışarı çıkartın. Sağ tarafta bir büyük kutu var. O kutuyu dışarı çıkartın. Bu büyük kutunun içinde bir küçük kutu daha var. Bu kutunun içinde adaptör var. Yani sizin gölge perdenizi aydınlatmak için ışığınıza enerji taşıyacak alet. Adaptörü de kutusundan çıkartıp dışarı alın ve adaptör kutusunu dolap içinde bırakın, kutu kaybolmasın. Adaptörü tüm hazırlıkları yaptıktan sonra perde ışığını yakmak için kullanacaksınız.



6- Büyük beyaz kutunun içinde adaptör kutusundan başka, kuklaları takacağınız sopalar (7 adet), gölge kuklaları (7 adet), kazu (Karagöz oyunlarına özgü ses çıkartan bir tür düdük)ve kuklaları sopalara takarken vidayı sıkılmak için kullanacağınız 'alyan' adını verdiğimiz bir alet var. Alyan torna vida kullanır gibi kullanılır.

NOT: Alyanın kaybolmaması için lütfen işiniz biter bitmez hemen bu kutunun içine koyun.



7- Üzerinde gölge kuklalarını oynattığınız kumaştan yapılmış beyaz perdeye önden veya arkadan baskı uygulamayın ve başkalarının da perdeye dokunmasına izin vermeyin. Hem perde kirlenir, hem de baskı uygulanırsa perde gevşer. Bu durumda perde üzerinde oynatacağınız kuklalar net görünmez.



**EK:2: Bir başka Karagöz gölge perdesi örneği:
(Karagöz Ustası Kemal Atangür'ün (Tokat) hazırladığı düzenek)**



KAYNAKÇA

- Akarpınar B., 2004, Türk Gölge Oyunu Karagöz'de Zimmî Tipler, Millî Folklor, Yıl 16, Sayı http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/bahar_akarpinar_karagozde_zimmi_tipler.pdf.
- And M., 1985 Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri, İnkılap Kitabevi Yay., İstanbul.
- Cassiner E., 1948 Saggio Sull'uomo, Longanesi, Milano.
- Daştan N. 2012 Bahçe Adlı Karagöz Oyununda Son Dönem Osmanlı Sosyal Hayatından Yansımalar http://turkoloji.cu.edu.tr/html/nd_bahce_adli_karagoz_oyunu.htm.
- Demir T, Özdemir B.,2013 Türkçe Eğitiminde Karagöz / Gölge Oyunları ile Değer Öğretimi *Değerler Eğitimi Dergisi* © *Değerler Eğitimi Merkezi Cilt 11, No. 25, 57-89, Haziran*.
- Düzgün D., 2010, Türk Gölge oyunu Karagözde İstanbul Hayatı” A.Ü. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED) 43 Erzurum s.25-33*.
- Göl Özçörekçi N. 2008, Gölgenin Renkleri (Editör Göl-Özçörekçi N. Kültür Bakanlığı yayınları Halk tiyatrosu dizisi 7 Ankara.
- Karataş E., 2014, Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) Cilt 15, Sayı 2, Ağustos, Sayfa 315-333*.
- Koçak A. 2012 Karagöz Oyunlarındaki “Tuzsuz Deli Bekir” Tipi Üzerine Bazı Değerlendirmeler *Milli Folklor Dergisi Ankara*.
- Mutlu M., 2010, Karagöz, <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1190/13748.pdf>.
- Özdemir, Nebi (2006). Reklamcılık sektörü ve Karagöz. *Somut Olmayan Kültürel Miras: Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyum Bildirileri, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara*.
- Özhan M., 2012 Cumhuriyet döneminin büyük karagöz sanatçısı: Hayali Küçük Ali *Turkish Studies* <http://www.folklorededyat.org/>.
- Öztürk, Z. (2005). On beşinci yüzyıl şairlerinden Akşemseddinzade Hamdullah Hamdi'nin Yusuf ve Zeliha mesnevisinde işlenen değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi. 3(10), 41-72*.
- Sevinçli E., 2012 Cinsel Bilgileri Öğrenirken Sağdığımız Karagöz : Karagöz Evleniyor (1913) Oyunu *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları dergisi*.
- Sortori 2006 G. “Görmenin İktidarı” İletişim yay. İstanbul.
- Tekerek N., 2001, Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar”, Kültür Bakanlığı yay. Ankara.