

ÇİZGİYİ AŞANLAR: CİLLE

TÜRK MİTOLOJİSİNİN ÇİZGİ FİLMDE KULLANILMASI VE ÇİZGİ FİLMLE AKTARILMASI

Pınar FEDAKAR*

ÖZET

Türk mitolojisi başta olmak üzere, mitolojik sembollerin kullanıldığı “Cille” adlı çizgi film, TRT Çocuk kanalında yayınlanmaktadır. Türkiye’deki çizgi film sektörünün önemli bir parçası olan Cordoba Animasyon tarafından hazırlanan Cille çizgi filmi, iki ırkın ezeli savaşını ve bu savaşı sona erdirmek için üç çocuğun yaptığı yolculuğu anlatır. Çizgi filmin esasında misket veya bilye oyununa benzeyen bir oyun da yer alır.

Bu makalede, Türkiye’deki çizgi film sektörünün mitoloji ile ilişkisi “Cille” adlı çizgi film örneğinde değerlendirilecektir. Burada “Cille” adlı çizgi filmde yer alan Türk mitolojisine ait unsurlar tespit edilecektir. Bununla birlikte mitolojik sembollerin çizgi film alanında nasıl ve niçin kullanıldığı soruları ise doğu ve batı mitolojileri göz önüne alınarak cevaplanacaktır. Bu sorular cevaplanırken sadece çizgi filme odaklanılmayacak, aynı zamanda metin, doku ve sosyal çevre ve şartlar da göz önüne alınacaktır. “Cille” adlı çizgi film yani “metin”, çizgi filminin senaryosu yani “doku” ve “sosyal çevre ve şartları” oluşturan izleyici ve Cordoba ekibi bir bütün olarak kabul edilecektir.

Anahtar kelimeler: Cille, Misket, Mitoloji, Çizgi Film, Oyun

ABSTRACT

The cartoon movie is called “Cille” where the mythological symbols used especially Turkish mythology has been playing on TRT Kids Channel. “Cille” cartoon movie tells about the swore war between two racial groups and three kids adventure in order to end this war, was created by Cardoba Animation which is the very important part of the cartoon movie sector in Turkey. Originally, the game what they called marble or ball took place in the movie.

In this article, the relationship between “Cille” cartoon movie and Turkish Mythology will be evulated. The facts will be determined how “Cille” cartoon movie is related to Turkish mythology. In this with, the questions will be

* Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı Öğretim Üyesi, pdonmez41@hotmail.com.

answered how and why mythological symbols used in the cartoon movie's in regards of east and west mythologys'. The movie is not going to be only main focus, on the other hand, the subject, texture and background and social conditions will be considered. to answer on these questions. The "Cille" cartoon movie's senario which, the "subject", the "texture" and the "backgroud and social conditions" will be counted as a whole with the components of the audience of the movie and Cordoba team.

Key Words: Cille, Marble, Mythology, Cartoon Movie, Play

Çocuğun karakterinin belirlendiği, temel insanî değerlerin ve kültürel yapının çocuğa aşılandığı, ailenin ve toplumun doğru bildiklerini ona en yoğun şekilde aktardığı "çocukluk" adı verilen süreci etkileyen pek çok unsur vardır. Bu dönemde algı ve öğrenme o kadar hızlı ve yoğundur ki, hemen her şey öğrenme ve eğitim sürecine dâhil oluverir. Çocuğun eğitim sürecinde yer alan önemli unsurlardan biri de çizgi filmidir. Çizgi film ve eğitim ilişkisi daha çok masal ve eğitim ilişkisine benzer. Muhsine Helimoğlu Yavuz, masalın eğitimsel işlevlerini ortaya koyduğu çalışmasında; "*İnsanoğlu kendi yaşam gerçeğini çözüm önerilerini beklentilerini masal olaylarına ve masal kahramanlarına yükleyerek anlatmış ve yüzyıllar boyu bu yolla gelecek kuşakları uyarmaya eğitmeye yaşamın zorluklarına karşı onları donatmaya çalışmıştır. Çünkü masal kahramanlarının karşılaştıkları sorunların hemen hepsiyle yaşamın gerçekleri arasında koşutluk kurulabilir ve o masalarda tanık olunan toplumun yaşam gerçeğine ulaşılabilir. Çünkü toplumu eğiten temel öğelerden biri de masaldır.*"¹ demektedir. Çizgi filmin de eğitimde işlevsel etkisi olduğu muhakkaktır.²

Çizgi film ve masal, eğlence ve eğitimi birlikte kullanmak açısından benzerdir. Eğlence ve eğitim ilişkisinin yer aldığı bir diğer tür de "oyun"dur. Alan Dundes, 1964 yılında "New York Folklore Quarterly"de yayımlanan "On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore (Oyunun Biçimbilimine Dair: Sözsüz Folklorun Yapısı Hakkında Bir Araştırma)" adlı makalesinde, masallar ve oyunların ortak noktası olan tekerlemelerden hareketle masal ve oyunun yapısal benzerliklerini ortaya koyar.³ "*İnsan oynayan varlıktır*" şeklinde de ifade edebileceğimiz "Homo ludens" teriminin kâşifi Johan Huizinga ise "*uygarlık oyun içinde ve oyun gibi açığa çıkar*" der.⁴ Bu durumda "oyun"un insan olma yolunda önemli bir rehber olduğunu söylemek mümkündür. Oyunun eğitici işlevini ortaya çıkaran didaktik yapısıdır ve aynı durum masal ve çizgi film için de geçerlidir. Ancak masal,

¹ Muhsine Helimoğlu Yavuz, **Masallar ve Eğitimsel İşlevleri**, Kültür Bakanlığı, Ankara 2002, s.4; Bu konuda bk. Kemal Yüce, "Eğitimde Masallardan Yararlanmak", **İzmir I. Eğitim Bildirileri**, D.E.Ü. Buca Eğt. Fak. Yay. Kasım 1991.

² Nüket Elpeze Elgeç, "Televizyondaki Çocuk Programlarının Eğlence ve Eğitim Kapsamında Değerlendirilmesi", <http://www.docstoc.com/docs/31120582/child-and-media> (18.04.2011). Uğur Atan. **Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri**. Selçuk Üni, Sosyal Bilimler Enst, Konya 1995; T. Ünver. **Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon**. Gazi Üni. Sosyal Bilimler Enst., Ankara 2002.

³ Nebi Özdemir, **Türk Çocuk Oyunları**, C. 1, Akçağ, Ankara 2006, s. 332.

⁴ Robert A. Georges, "Eğlence ve Oyunlar." **Milli Folklor**, Yıl: 19, S. 74, 2007, s. 135.

oyun ve çizgi filmin yolu sadece didaktiklikte kesişmez, bu türler kurgusal üslupta da ortaklırlar. Kuru bir ahlâk dersi kişinin canını sıkar, oysa masalın güzelliği ahlak dersinin kuruluşunu yok eder⁵ düsturunca üçü de bir kurgu içinde didaktiktirler ve aslında çocuğa öğretme ve aktarma noktasında kurguyu etkili bir şekilde kullanırlar.

Kurgunun didaktik bir amaçla bireysel ve toplumsal eğitimde kullanılmasına oyun, masal ve çizgi film dışında bir başka örnek ise “mit”tir. William R. Bascom’a göre; mitolojik sistem, aynı zamanda eğitim sistemidir.⁶ Buradan hareketle masal, oyun ve çizgi film arasındaki ilişkiye mitolojiyi de eklemek mümkündür.

Bu makalenin konusunu oluşturan “çizgi film” ve “mitoloji”, yukarıda ele alınan eğitim ve eğlence çerçevesinden değerlendirildiğinde, aslında bu türlerin birbirinden farklı olmadıkları görülür. Bu durumda, çizgi filmde mitolojiye yer vermek ya da ilhamı mitoloji olan çizgi filmler yapmak tam olarak “*geleniğin güncellenmesi*” ifadesinde kendini bulur. Metin Ekici, “eski şışede yeni şarap veya yeni şışede eski şarap” benzetmesindeki gibi geleniğin güncellenmesinin gelişme anlamında bir deęişme olduğunu ifade eder.⁷ Gelişme, deęişme, eskilik ve yenilik kavramlarıyla ilgili bu ifadeler; sözlü kültür ortamının parçası olan mitlerin, elektronik ortamın bir parçası olan çizgi film sektöründe nasıl hayat bulabileceęi ve çizgi filmde mitolojinin işlenmesinin ne tip bir yararının olacağı sorularının cevabına işaret etmektedir.

Bu makalenin amacı temelde bu iki soruya cevap aramak ve Türkiye’deki çizgi film sektörünün mitoloji ile ilişkisini Cordoba Animasyon tarafından yapılan ve TRT Çocuk kanalında yayınlanan “Cille” adlı çizgi film örneğinde değerlendirmektir. Doęu ve batı mitolojisinden pek çok sembolün “Cille”de yer aldığını söylemek mümkündür. Ancak bu sembollerin analizi, dönüşümü ve çizgi filmle ilişkisinin doęu ve batı mitolojilerinde izini sürmek yerine, bu makale belki de böylesi bir çalışmanın birinci basamağıyla sınırlandırılmıştır. Burada “Cille” adlı çizgi filmde yer alan Türk mitolojisine ait unsurlar tespit edilecektir. Bununla birlikte mitolojik sembollerin çizgi film alanında nasıl ve niçin kullanıldığı soruları ise doęu ve batı mitolojileri göz önüne alınarak cevaplanacaktır. Bu sorular cevaplanırken sadece çizgi filme odaklanılmayacak, aynı zamanda metin, doku ve sosyal çevre ve şartlar da göz önüne alınacaktır. “Cille” adlı çizgi film yani “metin”, çizgi filminin senaryosu yani “doku” ve “sosyal çevre ve şartları” oluşturan izleyici ve Cordoba ekibi bir bütün olarak kabul edilecektir. Dolayısıyla bu makalede; 26 bölüme ait senaryo, çizgi filmin halihazırda yayınlanmış olan 14 bölümü, Cordoba ekibinden Muhammed Musab Gündüz ve Hasan Aşık ile yapılan görüşme ve Cille izleyicisinin aktif olarak yer aldığı Facebook sayfası kullanılmıştır.⁸

Burada öncelikle Cordoba Animasyon ekibi ve Cille hakkında kısa bilgi vermek yerinde olacaktır.

⁵ Muhsine Helimoęlu Yavuz, *age*, s.2.

⁶ William R. Bascom, “Folklorun Dört İşlevi”, *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, Ed. Ö. Oęuz vd. Geleneksel Yay., Ankara 2005, ss. 141-142.

⁷ Metin Ekici, “Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Deęerlendirme”, *Milli Folklor*, S. 80, Kış, 2008, ss. 33-38.

⁸ <http://www.facebook.com/Cille.TRT> (18.04.2011)

Cordoba Animasyon ekibi; “Nane Limon” ve “Tek Haber Cankurtaran” adlı çizgi filmlere, “Kafkas İslam Ordusu 1918”, “Fotojen” ve “Toplu Hayat” adlı yapımlara imza atmıştır.⁹

2011 yılı Ocak ayında TRT Çocuk ekranında yayınlanmaya başlayan Cille'nin izleyicisi; “<http://www.facebook.com/Cille.TRT>” adresi başta olmak üzere internet ortamında cille oyunu oynamaya ve Cille karakterlerinden hazırlanmakta olan kartlarla da çizgi filme konu olan oyunun bir türevini bilfiil oynamaya başlamıştır.

Cille çizgi filminin konusu şöyledir:

“Çok çok eski zamanlarda insanlar ve Ezakiler arasında süregelen bir savaş varmış. Bir gün iki ordu Demirci Vadisi'nde karşı karşıya gelmiş. Fakat bu sefer insanların lideri Kadu ve Ezakilerden lideri Zend barış yapmak için öne çıkmış. Çünkü aralarındaki savaş iki ırkı da tüketiyormuş. İki kral kadim ağacın gölgesinde ant içmişler. Böylece 'Hazar Devri' başlamış. Fakat Ezakilerin lideri Zend ölünce yerine geçen kötü kalpli Zigat barışa son vermiş ve savaşı tekrar başlatmış. Bütün umutların tükendiği o anda Yaşlı Kral Kadu, Demirci Vadisi'ndeki İktivak ağacına tekrar sığınmış. Ağaç ona halkını kurtaracak sırrı açıklamış. Dört elementin güçlerini temsil eden kadim zamanlardan kalma on iki yaratık efsanesi ve cillelerin gücü. İşte sır buymuş. Kadu, bir kum ocağında kimisini suyla, kimisini havayla, kimisini toprakla ve kimisini de ateşle terbiye ettiği on iki cille yapmış. Efsanevi cilleler ağaca teslim edildiğinde, İktivak derin uykusundan uyanmış ve görünmez bir duvar, insanlarla Ezakilerin dünyalarını birbirinden ayırmış. Kadu, cillelerin bulunmaması için dört kitap oluşturmuş ve bunları ayrı ayrı sadece kendi bildiği gizli yerlere saklamış. Çünkü sadece cillelerin hepsi bir araya geldiğinde boyut kapısı açılabilirdi.”

*Yıllar sonra araştırmacılar tarafından bulunan cilleler, Ezakilerin diyarına geçişi sağlar. Cillelere sahip olan Ezakiler, araştırmacıları tutsak eder ve diğer tarafa geçerek kapıyı açıp savaşı tekrar başlatmak için eksik cilleleri aramaya koyulur. Durumu fark eden Müdrük, kayıp cilleleri bulmak ve Ezakilerin ellerindekileri de geri almak amacıyla Kayra ve arkadaşlarını yanına alarak yola çıkar. Zorlu bir yolculuk sonunda insanlar ve Ezakiler her şeyin sonlandığı yerde bir kez daha bir araya gelirler.”*¹⁰

Cille adlı çizgi film; Ezaki ve insanlar arasındaki mücadele, cillelerle ilgili efsane, cilleleri arama serüveni, cille oyunu gibi birden fazla anlatmanın iç içe yer aldığı bir kurguya sahiptir. Bu anlatmaları derleyen toplayan bir çerçeve anlatma vardır ve bu çerçevede bir yolculuk anlatılmaktadır. Cille öncelikle; “Kayra”, “Solin” ve “Talu” adlı üç çocuk ve “Müdrük Amca”nın cilleleri bulup savaşı engellemek amacıyla yaptıkları zorlu ve maceralı bir yolculuk başlı başına bir anlatmadır. Burada işe bir efsane karışır ve Ezaki adlı ırk ve insanların anlatması yolculuğa dâhil olur. Bu anlatmada yer alan birkaç sembol üzerinde durmak gerekmektedir. “Demirci Vadisi”nde yer alan demirci, mitolojide önemli bir simgedir. Firdevsi'nin Şehname'de yer verdiği Demirci Kava (Gave) karakteri ise bu sembollerin en

⁹ <http://www.cordobatr.com/> (18.04.2011)

¹⁰ <http://cille.blogcu.com/kadim-efsane/9428795> (18.04.2011)

meşhurdur.¹¹ Çizgi filmde sükûnet ve barış dönemini temsil eden “Hazar devri” ise Hazarları hatırlatmaktadır.¹² Bu bir savaşın anlatmasıdır. Aslında kahramanlarımızın yolculuğunun sebebi bu efsanedir, ancak çizgi filmde kesintisiz olarak kahramanların yolculuğu izlendiği için, yolculuk bu çerçeveye anlatmayı oluşturur. Kayra, Solin, Talu ve Müdrük’in karakterleri dahi başlı başına bir anlatma özelliği gösterir. Bununla birlikte, yolculuğa dâhil olan veya yolda rastlanan her kahramanın kaçınılmaz olarak kendi maceraları ve tabii anlatmaları da kurguya dâhil olur. Bütün bu karmaşayı başlatan ise, “kadim” ve “yeni” olmak üzere iki şekilde oynanan bir oyundur. Kadim oyun ve oyuncaklar (cilleler) anlatmayı, yeni oyun ise kahramanların macerasını başlatır. Tahmin edileceği üzere oyun, kahramanları yol boyu bırakmaz ve “bir sahnede bir silah varsa o mutlaka patlamalıdır” diyen “Çehov’un silahı” kuralına uygun olarak her şeyi başlatan oyun, her şeyin sonuçlanmasına da sebep olur. Başka bir ifade ile oyun kaosun müsebbibi, kozmosun da mimarıdır.¹³

Cille adlı bu oyunun kadim şekli şöyledir:

“Savaşçılar sahip oldukları yaratıkları, yuvarlak bir arenada (dairenin içinde) dövüştürür. Arenanın ortasında bir çukur vardır. Cillesini çukura ilk sokan, ilk saldırı hakkını elde eder. Müsabakadaki amaç, diğer yaratığı dairenin dışına atmaktır. Müsabaka yaratıklardan birinin saha dışına atılmasıyla biter. Yalnız, bu kurallara göre savaşmak çok tehlikelidir. Çünkü saha dışına atılan yaratıkla savaşçının ‘gönül bağı’ kopar. Bu bağın kopması onları birbirinden ayırır ve yaratık diğer savaşçıya geçer.”¹⁴

Yeni oyun ise, bu kadim oyundaki kural değişiklikleriyle ortaya çıkmıştır. Çünkü Ezakiler tarafından bulunan bu savaş oyunu, çok riskli olduğu için insanlar tarafından değiştirilmiştir. Oyunun yeni şeklinde yaratığın diğer savaşçıya geçmesi mümkün değildir. Bu değişiklik sayesinde cille, artık zararsız bir oyun haline gelmiştir.

Cordoba Animasyon ekibinin çizgi film için kurguladığı ve “Cille” adını verdiği oyun “kadim” ve “yeni” olmak üzere iki oyundan oluşmaktadır. Kadim ve yeni oyun terimleri; ritüel ve oyun, büyü ve oyun gibi ikili terimleri akla getirmektedir. Metin And’ın “Oyun ve Bügü” adlı eserinde derinlemesine tartıştığı bu terimler ve bunlar arasında kurduğu açık ve kapalı ilişkilere bir göz atmak dahi cillenin kadim oyununda bulunan ve yeni oyunda kaldırılan kısmın ritüelden oyuna, çocuk oyununa geçiş süreci olduğunu açıklamak için yeterlidir.¹⁵ Zaten “kadim” oyun ve ondan doğan “yeni oyun” dahi geçmişle ve bugünün ilişkisini

¹¹ Mircea Eliade, **Demirciler ve Simyacılar**, Kabalcı, İstanbul 2001; Serkan Yılbır. Türk Destanlarında İnanç ve İnanışlar. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enst. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tez), 2006, s. 57.

¹² Hazarlar hakkında bk. Arthur Koestler, On Üçüncü Kabile Hazar İmparatorluğu ve Mirası Say Yayınları, İstanbul 2003.

¹³ Kaos ve kozmos için bk. Fuzuli Bayat, **Mitolojiye Giriş**, Ötüken Neşriyat, İstanbul, 2007; Kemal Abdulla, **Gizli Dede Korkut**, Ötüken Neşriyat, İstanbul, 2000.

¹⁴ <http://cilleler.blogspot.com/p/kadim-kurallar.html> (18.04.2011)

¹⁵ Metin And, **Oyun ve Bügü (Türk Kültüründe Oyun Kavramı)**, İş Bankası Yayınları, İstanbul, 1974, ss.13-31. Erhan Tuna, **Şaman ve Oyunculuk**, Okyanus, İstanbul, 2000 adlı eser de oyun kavramını icracı bakımından ele alması nedeniyle anılmaya değerdir.

kurmak için yeterlidir. Kadim oyundaki “gönül bağı”nı koparmak yasaklandıktan sonra oyun, yeni halini alır. Tam bu esnada Ezaki ve insanlar birbirinden ayrılmış, toplum ve tarih de yeni bir hal almıştır. Bu iki değişim birbirini etkilemiş ve bu karşılıklı etkileşim ise, yeni bir anlatma/yolculuk doğmasına neden olmuştur. Oyundaki ve tarihteki değişim kahramanlarımızın yolculuğunu ve macerasını yaratır.

Macera veya yolculuktan önce, yola çıkan kahramanların isimlerine öncelik vermek gerekir. Çünkü ilk tanışma isimle olur. Yukarıdaki çizgi film özetinde verildiği üzere “Cille” oyununun kuralları Anadolu’da eskiden çok yaygın olan, bugün hepimizin adını bildiği, bir kısım çocuğun hala oynadığı ve ama hepimizin babalarının mutlaka oynamış olduğu “misket” veya “bilye” adlı oyunu hatırlatır. Petek Ersoy ve Öcal Oğuz¹⁶, Nebi Özdemir¹⁷, Mevlüt Özhan,¹⁸ Bekir Onur¹⁹, Ali Atalar²⁰ ve Metin And’ın²¹ eserlerinde misket veya bilye oyunun nerede, nasıl, neyle, kimler tarafından oynandığını ve dolayısıyla Cordoba ekibi tarafından kurgulanan “Cille” oyunu ile ilişkisini görmek mümkündür.

Bu çizgi filmde sadece oyun, misket veya bilyeyi hatırlatmaz. Zaten çizgi film, “Cille” adını da “bilye” ya da “misket”in “Bursa” ağzındaki şekliyle alır. “Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü”nde “Cam bilye”nin Bursa ağzında “Cilli” olarak adlandırıldığı belirtilir.²² Bu oyun ve oyuncuğun adı Antep ağzında “gülle” olur.²³

Cille adlı çizgi filmdeki kahramanların veya karakterlerin isimleri ve anlamları da Türk kültürüyle yakından ilişkilidir. İsimler sadece anlamla sınırlı değildir. Türk kültüründe ismin ardında bir gelenek yatar: Ad verme geleneği. Ad vermek başlı başına bir serüvendir. Türk kültüründe ad verme geleneği pek çok çalışmada incelenmiştir.²⁴ Şükrü Elçin’in “*Adlar, insanı büyüleyen, renkli, canlı, duygulu, düşündürücü minyatür eserlerdir.*” şeklindeki ifadesi, meselenin özünü açıklar. İsmi anlamını açıklarken, ismin verilme geleneğine de bakmak gerekir. O isimle sahibinin arasındaki ilişki kadar, ismi veren ve ismin ait olduğu kültü-

¹⁶ M. Öcal Oğuz; Petek Ersoy, **Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üni. THBMER, Ankara, 2007.

¹⁷ Nebi Özdemir, **age**.

¹⁸ Mevlüt Özhan, **Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü**, Kültür Ajans Yay., Ankara, 2005.

¹⁹ Bekir Onur, **Oyuncaklı Dünya**, Dost, Ankara, 2002.

²⁰ **Gaziantep Kültüründe Oyun**, Der: Ali Atalar, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Serisi, 1991.

²¹ Metin And, **age**.

²² <http://tdkterim.gov.tr/ttas/?kategori=derlay&kelime=cilli> (18.04.2011)

²³ Ali Atalar, **age**, ss. 16-17.

²⁴Orhan Acipayamlı, “Türk kültüründe ad koyma folklorunun morfolojik ve fonksiyonel yönlerden incelenmesi”, **VI. Milletlerarası Türk Halk Kongresi Bildirileri**, Ankara 1992, http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/orhan_acipayamli_turk_kulturunde_ad_koyma.pdf; Abdurrahman Varis. “Türklerin ad koyma gelenekleri üzerine bir inceleme”, **Milli Folklor**, S. 61,2004, ss. 124-133; Alaattin Uca, “Türk Toplumunda Ad Verme Geleneği”, **A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enst. Dergisi**, S. 23, Erzurum 2004, ss. 145-150.

rün de katkısını unutmamak gerekir. Şükrü Elçin bu konuyu da veciz bir şekilde ifade eder ve isimlerin, bireyi olduğu kadar aile ve toplumu da yansıttığını ve de toplumsal ve bireysel birikim ve değerlerden ilham alınarak seçildiğini vurgular. İnsana isim verilirken bunlar gözetilirken, eşyanın damgalanmasında da aynı ruh halinin bulunduğunu ve eşya adlarının; toplum, kültür ve ahlaki değerlerle yakın ilişkili olduğunu Ayvalık Limanı'na bağlı deniz araçlarının adlarını inceleyerek gösterir.²⁵

Cille adlı çizgi filmdeki karakterlerin isimleri, insan ismi olma vasıflarıyla ele alınmalıdır, fakat aynı zamanda insan yapımı eşya misal çizgilerin adı olmasıyla da Şükrü Elçin'in bakış açısıyla değerlendirmeye değerdir. Kaldı ki, Türk kültüründe ad verme geleneği de adlara alıcı gözle bakmayı tembihlemektedir.²⁶

Çizgi filmin başkahramanının adı "Kayra"dır. "Kişi Adları Sözlüğü"nde "Büyük bir kimseden gelen iyilik, ihsan" anlamındadır.²⁷ Karakter olarak liderlik için bütün meziyetlere sahip olan Kayra: *"Son derece maceracı ve atik, aynı zamanda saf ve merhametli bir kişiliğe sahiptir. Yüreğinin sesiyle hareket etmesi bazen başına dert açsa da, doğru bildiğini yapmaktan asla geri kalmaz. Amcası Müdrük yanından ayrılana kadar civardaki bütün cille müsabakalarını kazanırken, hasreti yeteneğinden baskın gelmiş ve ara vermiştir. Şimdi, Müdrük Amca da geri döndüğüne göre, bütün cille ustalarının korkması gereken birisi tekrar sahadedir."*²⁸ "Kayra" adının anlamı ve Kayra karakteri arasında doğrudan bir ilişki görülmektedir. Bu isim "Kayra" veya "Kayrahan" adıyla Türk mitolojisinde de önemli bir yere sahiptir ve ilham veren, benzersiz olanı temsil eder.²⁹ Kayra karakteri de, adı gibi ekibine ilham veren bir liderdir ve yolculuklarının sebebidir. Kayra, gizli bir sırrı ihtiva eder ve çizgi filmin sonunda adı gibi benzeriz ve tek olduğu anlaşılacaktır. Kayra'nın cillesinden çıkan yaratık bıyıklı bir balınadır. Başta Hz. Yunus'un anlatması olmak üzere büyük balığın kahramanı yuttuğu pek çok anlatma vardır. Kahramanın balığın karnından kurtuluşu, onun bir nevi yeniden doğuşu, başlangıcıdır. Cille macerasının bir anlamı da Kayra'nın dönüşümüdür.

Çizgi filmin diğer kahramanı "Talu"dur. *"Kayra'nın en yakın dostu olan Talu, kahkahası eksik olmayan, hayata hep olumlu bakan birisidir. Tek önemseydiği şey yemek yemek gibi görünse de Talu, bitmeyen enerjisini oburluğuna borçludur. Cüssesiyle ilgili yapılan şakalara hiç aldırılmaz, fakat söz konusu kel kafası olunca ciddileşebilir."*³⁰ Türkçe bir kelime

²⁵ Şükrü Elçin, "Ayvalık Limanına Bağlı Deniz Araçlarının Adları", **Halk Edebiyatına Giriş**, C. 2, Ankara: Akçağ, 1997, s. 476.

²⁶ Şükrü Elçin, **agm**, s. 476.

²⁷Bk.Kayra (<http://www.tdk.org.tr/TR/Genel/AdArama.aspx?F6E10F8892433CFFAA6AA849816B2EF0BF5B4755D05B9EB>) (18.04.2011)

²⁸ <http://cille.blogcu.com/kayra/9437646> (18.04.2011)

²⁹ Fuzuli Bayat, **Türk Mitoloji Sistemi Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi 1**, Ötüken Neşriyat, İstanbul 2007, s.48, 64, 82, 84, 95, 221, 305-307; Bahaeddin Ögel, **Türk Mitolojisi**, C. 2, TTK, Ankara 2002, s. 126, 326, 462.

³⁰ <http://cille.blogcu.com/talu/9437662> (18.04.2011)

olan “Talu”, “iki kürek kemiği arası” anlamına gelir.³¹ Talu, yol boyunca diğer iki kahraman Kayra ve Solin’i aslında bütün ekibi bir arada tutar, arkadaşları için her türlü zorluğu göze alır. “Talay veya Taluy” ise Moğolca ve Türkçede “Deniz, büyük nehir” anlamını taşımaktadır.³² Taluy, denizdir ve deniz engindir. Talu da cüsse ve yürekçe geniş bir karakterdir. Talu, aynı zamanda yardımcı kahramandır. Maceralarda çoğu zaman asıl yükü başkahraman taşır. Ancak bazı durumlarda yardımcı kahraman, başkahramanı taşımak zorunda kalır. Yüküyle birlikte başkahramanı yani Kayra’yı taşımak durumunda kaldığında, hakikaten yükü ağırlaşır. Talu’nun cillesinden çıkan yaratık öküz ve balığın karışımından oluşur. Öküz ve balık Türk mitolojisinde dünyayı taşımaktadır.³³ Talu, ağır yükleri taşıyabilecek kadar geniştir, hem adının anlamınca hem de cismince geniştir. Çünkü kendisi gayet şişman bir çocuktur. Şişmanlığı ile barışıktır Talu, ama kelliği ile problemi vardır. Zaten kelliği ile barışık tek erkek, Keloğlan’dır. O da bu eksiğini kıvrak zekâsı ile kapatır. Talu’nun geniş kalbi ve bir o kadar geniş cüssesi vardır ama zekâsının aynı genişlikte olduğu söylenemez. Bu durumda kelliği ile barışmaması olağan karşılanmalıdır.

Çizgi filmin diğer kahramanı “Solin”dir. Açıklamalı Kırgız Kişi Adları Sözlüğü’nde “Solin” adı yer almaktadır.³⁴ Bu kelimenin Altay Türkçesinde “solun” şeklinde olan kelime, “garip, şaşkıncı, duyulmamış, ilginç” anlamında Moğolca kökenli bir kelimedir.³⁵ Özbek Türkçesinde kelimenin “Solim” şekli bulunur ve “alımlı ve güzel kız” anlamına gelir.³⁶ Solin “aslında tutuk duran, yeri geldiğinde değer verdiği şeyler için her şeyini ortaya koyabilen birisidir. Bir kız olmasına rağmen mekaniğe karşı büyük bir yeteneği ve ilgisi var. Araştırmayı çok seviyor ve kadim kitaplardan yeni bilgiler öğrenmekten büyük keyif alır. Kıvrak zekâsı sayesinde iyi bir cille oyuncusu olan Solin’in, çalışkanlığıyla kendisini daha da geliştireceğine hiç şüphe yoktur. Çok mantıklı, fakat dik başlı bir karaktere sahip olan Solin, ekip için sağduyunun sesini temsil eder.”³⁷ Solin’in cillesinden çıkan hayvan tosağadır. Türk mitolojisinde tosağa; kadimliği, sonsuzluğu simgeler. Göktürk Yazıtlarının altındaki tosağa, bilgiyi sonsuza taşımakla görevlidir. Solin’in ilgi alanının bilim olması da onun tosağa ile aynı görevde olduğunun bir göstergesi değil midir?

Bir diğer kahraman “Müdrük”dir ve o “idrak” kökünden gelen adının anlamı gibi, yaşlı ve bilge biridir. “Ezakiler ve insanlar arasındaki efsane ve savaşı bilmektedir. Bir cille yakalama ustasıdır. Bir çok bilinmeyen sırları vardır. Aynı zamanda çok iyi cille oynar.”³⁸ Ayrıca, “mudrets” kelimesi Rusça “erkek cins kelime, hâkim, bilge, fikir adamı, düşünür” ve

³¹<http://www.tdk.org.tr/TR/Genel/AdArama.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF0BF5B4755D05B9EB> (18.04.2011)

³²<http://www.tdk.org.tr/TR/Genel/AdArama.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF0BF5B4755D05B9EB> (18.04.2011)

³³ Fuzuli Bayat, *age*, s. 64.

³⁴ Tuncer Gülensoy, *Açıklamalı Kırgız Kişi Adları Sözlüğü*, Bişkek 2000.

³⁵ *Altayca-Türkçe Sözlük*, Haz. E. Gürsoy Naskali, M. Duranlı, TDK, Ankara 1999, s. 156.

³⁶ *Özbek Tilinin İzahli Lugati*, C.2, Rus Tili Neşriyatı, Moskova 1981.

³⁷ <http://cille.blogcu.com/solin/9437667> (18.04.2011)

³⁸ <http://cille.blogcu.com/mudrik-amca/9437671> (18.04.2011)

“mudrıy” ise “akıllı, hikmetli” anlamlarına gelmektedir.³⁹ Bu bilge kişi, Türk kültürüne uygun olarak aksakallı resmedilmiştir. Ekibe yol gösteren bilge Müdrük’in cillesinden çıkan yaratık ise, sakalına benzer şekilde ak bir kurttur.

Bu dört karakterin yolculuğu ve Ezakiler ile insanların mücadelesi cilleler ve cille oyunu ekseninde gelişir. Başta belirttiğim gibi cille oyunu, bilye veya misket oyununa benzer bir oyundur. Ancak çizgi filmde misket oyunundan farklı olarak cille adlı “cam top”ların içinden yaratıklar çıkmaktadır. Bu işin olağanüstü yanı, tevatürü veya kurmacası kabul edilebilir. Bu kurmacayı ya da misket veya bilye oyununa benzer oyunları konu alan ve ülkemizde de pek meşhur olan “Pokemon” ve “Bakugan” adlı iki Japon çizgi filmi vardır. İçinden yaratık çıkan misket oyunu, Cille çizgi filmi ile ilgili buraya kadar verilen bilgiye göre “Cille”, “Pokemon” ve “Bakugan” adlı Japon çizgi filmlerine çok benzemektedir. Bu durumda, Cille’nin bu çizgi filmlerden hareketle mi hazırlandığı sorusu akla gelebilir. Aslında buradaki benzerlik, yani “topun içinden yaratık çıkması” ya da “bir şeyin içinden, olağanüstü bir şey çıkması” bir motiftir ve kendisini en meşhur şekliyle “Alaeddin’in sihirli lambasından çıkan cin” olarak tanırız. Fantastik kurgu dünyasını hem yazıda hem de sinemada yeniden adlandıran J. R. Tolkien’in “Yüzüklerin Efendisi” serisinde meşhur yüzüğün içinden yaratık çıkmaz ama yüzüğün kötücül gücü insanı “Gollum” adlı korkunç ve bir o kadar da acınası hırslı, bencil, yalancı, hiçbir ahlakî değeri olmayan, yalnız, çirkin ve korkunç bir yaratığa dönüştürür. Zaten bu kötü özelliklere sahip bir insan; çirkin, korkunç ve yalnızlığa terk edilmeye mahkûm bir yaratık değil midir? Tolkien’in takipçisi Harry Potter’da ise büyücülerin içinden “animagus” denen ışıktan meydana gelmiş olağanüstü hayvanlar çıkar ve bunlar en kötü ve güçlü düşmanı dahi savuştururlar. “Animagus”un çıkması için büyücünün epey marifet göstermesi, olgunlaşması gerekir. Bunlara benzer pek çok örnek vermek mümkündür. Ancak bu örnekler çizgi filmdeki motifin, masal ve roman türlerinde de benzer örneklerini görmemizi sağlar. “Topun içinden yaratık çıkması” ya da “bir şeyin içinden, olağanüstü bir şey çıkması” sıradan bir motif değildir, “Alaeddin” ve “sihirli lambası” bir tip olarak Aarne-Thompson kataloğunda 561 numarasıyla kayıtlıdır. Bu tip “560 sihirli yüzük” ve “562 mavi ışığın içindeki ruh” maddeleri arasında yer almaktadır.⁴⁰ Başka bir ifadeyle, bir şeyin içinden çıkan olağanüstü bir güç bu tiple özdeşleşmiş ve sözlü, yazılı ve görsel yaratmalarda sıkça kullanılmıştır.

“Cam top” bir metafor olarak sadece edebiyat, sinema ve çizgi film alanında kullanılmamıştır. Sinema ve çizgi film doğmadan önce, edebiyattan alınan ilhamla siyaset dilinde de kullanılmıştır. Bunun siyasî arenadaki karşılığı “Barbaro’nun metaforu”dur. 1568-1574

³⁹ E. M. Mustafayev, **Rusça Türkçe Sözlük**, Sovyetskaya Entsiklopediya Yayınevi, Moskova 1973, s. 415; Ukraynaca “mudrıy”, eski Rusça “mudr”, eski Slavca “mydr”, Bulgarca “m’dir”, Sırp-Hırvatça “mudar, mudra”, Çekçe “moudry”, Slovence “moder”, Slovakça “mudry”, Lehçe “mady” kelimeleri Latince “dinç, gururlu” anlamına gelen “mautrus” kelimesi ile akrabadır. M. Fasmer, Etimoloğiceskiy Slovar Russkogo Yazıka, C.II, Progress, Moskova 1986, s. 670. (Bu bilgiye ulaşmamı sağlayan Yrd. Doç. Dr. M. Duranlı’ya teşekkür ederim.)

⁴⁰ Steven Swann Jones, **Fairy Tale (The Magic Mirror of the Imagination)**, Raoudledge Taylor and Francis Group, New York 2002, s. 36. http://scandinavian.wisc.edu/mellor/taleballad/pdf_files/motif_types.pdf (18.04.2011)

yıları arasında Venedik'in İstanbul'daki elçisi Marcantonio Barbaro yazdığı bir mektupta Venedik'in Osmanlı'yla oynadığı oyunu, başka bir ifadeyle diplomasi sanatını şöyle özetler: *"Müzakere yapmak camdan bir topla oynamak gibidir. Top, yere düşürülmeden ve sinirle yere atılman her zaman havada kalacak şekilde beceriyle tutulmalıdır. Yoksa kırılmalıdır. Lakin sonradan tekrar, özenle ve uygun şekilde ele alınarak yeniden canlı bir şekilde karşıya atılması gerekir."*⁴¹ Burada ilm-i siyaset veya diplomasi sanatı; "cam top"la oynanan misket oyununa benzetilmek ve cam topla diplomasi veya siyaset arasındaki bağlantı da açıkça kurulmaktadır.

Cam topla oynamak, maddenin en hassas haline hakim olmak demektir. Maddeye hakimiyet ise öfke, sevinç vb. duygulara başka bir ifadeyle maneviyata/manaya hakim olmak demektir. Cam topla oynamak, batı dünyasının kullandığı "Barbaro metaforu"nda olduğu gibi maddeden hareketle manaya hakim olmayı sembolleştirdiği gibi, doğu dünyasında "Alaaddin ve sihirli lambası"nda tipleşen olağanüstü güce yani nefse hakim olmayı da temsil etmektedir. Cam toplar, her iki durumda da güce hakim olmanın, hedefe odaklanmanın, belki de en kadim oyun olan aşkta olduğu gibi hedefi etkilemenin evrensel sembolü olarak belirmekte ve bir metafor olmaktadır.

Bu durumda, Cille çizgi filminde yer alan "cam top"lardan çıkan olağanüstü yaratıkların ve bu oyunun ilhamını Japon çizgi film sektöründe ya da bu motifin kullanıldığı herhangi bir yerde aramak yerine, doğu ve batı kültürlerinde bir metafor olarak karşımıza çıkan cam topla oynanan oyunun Anadolu'daki şekline bakmak daha yerinde olacaktır. Nitekim "Cille"nin adı da tam bu noktayı işaret etmektedir.

Misket veya bilye oyunu, bugün çocukların oyun repertuarında önemli bir yere sahip değildir. Aslında oyunun bu durumu, sokakta oynanan bütün oyunların kaderine benzemektedir. Ancak bu oyun ve oyuncak, günümüz çocuklarının bir nevi oyuncakları olan çizgi filmde yerini almıştır. Günümüz şartları içinde izleyici konumunda olan çocuklar, çizgi film içinde bu oyunu ve oyuncakları görmekte ve etkilenmektedir. Bu etki elbette oyuncakla oynamakla eş değer değildir, değişmiştir. Kaldı ki oyun araçları ve çocuğun ihtiyacı da değişmiştir. İşte Cille adlı çizgi filmde bu kadim oyunu gören çocuk, topa hiç dokunmadığı halde izlediğiyle coşan ve takımıyla bütünleşen futbol seyircisi gibi kuyuya/deliğe giren topla heyecanlanıp, ona bağlı olarak ortaya çıkan güçlü paylaşmaktadır.

Topu belirli bir hedefe yönlendirmek kuralını işleten bir oyunu konu alan Cille çizgi filmi oldukça eski bir konuyu işlemektedir. Hem işlediği konunun yaygınlığı ve eskiliği, hem de Türkiye'deki çizgi film sektörünün yeniliği nedeniyle pek çok çizgi filmle benzer olması doğaldır. Bu bakımdan Alâeddin'in sihirli lambasına benzediği kadar Pokemon'a da benzer. Ancak her kültür kendi lisanıyla, tabiatıyla ve sembolleriyle bilgiyi çocuğa aktardığında yaşayabilecektir. Bugün Cille'nin yaptığı veya farkı işte tam da buradadır. Cille, evrensel bir bilgiyi, bir oyunu çocuklarımıza kendi dilimizden, kültürümüzden, mitolojimizden yararlanarak anlatmakta ve aktarmaktadır. O halde Cille'nin ve Cordoba ekibinin yaptığı yol-

⁴¹ Özlem Kumrular, "Mizyon Yüklü Gezinler ve 16. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'na Dair İstihbarat Toplama Konusundaki Roller." **Halil İnalçık Armağanı II**, DOĞUBATI Yayınları, İstanbul 2011.

culukta varacakları nokta çocuklarımızın kendi gücünü kendi kültüründe keşfetmesini sağlamaktır.

Bu yolda epeyce mesafe aldıklarının ve hedefe varacaklarının göstergesi veya sağlaması ise, yine bugüne damgasını vuran bir başka ortamda, yani internettedir. Bu makalenin başında belirtildiği gibi, çocuklar Cille'yi sadece seyretmemekte, bir taraftan cille oyununu sanal ortamda oynarken, diğer taraftan ise cille kartlarıyla da somut bir oyun oynamaktadır. Yani çocuklar, pek çok büyüğün aksine Türk mitolojisine seyirci kalmamıştır. Babalarının oynadıkları misket ya da bilyenin mitolojik sembollerle örülü bir benzerini internette veya ellerindeki kartlarla oynamaktadır. Artık güç çizgi filmdeki topun içinden çıkmaz, asıl güç oyun kartları ve internette oynadığı oyunlarla kendi kültürünü “oyuncak” yapan ve kültürü en iyi bildiği yolla, “oyun”la öğrenen “çocuk”lardır.

Cille çizgi filminde Türk mitolojisine ait semboller bulunduğu gibi, doğu ve batı mitolojisinden semboller de kullanılmıştır. İsimleri ve yaratıkları Türk mitolojisinden ilham alınan Kayra, Talu ve Solin'in cilleleri aradığı gibi üç Ezaki de cilleleri aramaktadır. Ezakilerin yaratıkları “tek boynuzlu sıçan”, “anka” ve “fil”dir. Bu yaratıkların; tarımla geçinen insanın hayat kaynağı tahılların düşmanı farelerin şerrinden koruyan Tanrı Apollon'un dönüştüğü fareyi hatırlatan bir sıçan, Hz. İsa misal gözyaşıyla hastaları iyi, ölüleri diri eden bir anka ve Hindistan'ın sembolü olan ve aynı zamanda Timur'un filleri gibi önüne geleni yıkan, dağıtan bir fil olması batı uygarlığını taşıyan saç ayağını, yani Eski Yunan, Hint ve Hıristiyanlık üçlemesini hatırlatmaktadır. Doğu ve batı dengesinin tarihte alt-üst olmasının müsebbiplerinden biri Timur'un yıkıcı sembolü fil de bu saç ayağını desteklemektedir. Mitolojik sembollerin kullanıldığı örnekler artırılabilir. Bu örnekler; Cille'de Türk mitolojisi merkez alınmakla birlikte, doğu ve batı mitolojisinin simetrik olarak kurgulandığını göstermektedir. “Timur'un filleri gibi önüne geleni yıkan, dağıtan bir fil, Hz. İsa misali göz yaşıyla hastaları iyi, ölüleri diri eden bir Anka, eşsiz ve biricik boynuzunu altında taşıyan Pegasus'a benzeyen tek boynuzlu sıçan Ezakilerin yaratıklarıdır. Bu örnekler artırılabilir, ancak genel olarak Cille'de doğu ve batı mitolojisi iç içe kurgulanmıştır. Çünkü Cille'nin doğduğu topraklar, yani Anadolu, doğu ve batı arasındaki coğrafi köprüdür. Doğu ve batı kültürü ancak bu topraklarda birleşir ve yeni bir anlam kazanabilir. Doğu ve batı mitolojisinden beslenen çocuklar yeni şeyler söylemeye muktedirdir.

Sonuç olarak; Huizinga, “uygarlık oyun içinde ve oyun gibi açığa çıkar” derken oyunla sağlanan öğrenme sürecinden bahsediyor olmalıdır. W. Bascom da mitolojik sistem ve halkın eğitim sistemi arasında eşitlik dengesi kurarken, mitolojik semboller ve kültür aktarımının aynı anda yapıldığı böylesi bir süreci kastetmiştir. Metin Ekici geleneğin güncellenmesi olumlu bir süreçtir derken oyunun, her türlü elektronik ortamdan geçip şekil değiştirmesini ama aynı didaktiklik ve kurgusal yapı ve eğlendirme işleviyle çocuğa ulaşmasından bahsetmiştir. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse, çocuklar Cille çizgi filmiyle birlikte; Türk mitolojisine “seyirci kalmamak”ta, aksine Türk mitolojisine ait varlık, kavram, isim, olay ve sembollerini bilmekte ve kağıttan oyuncak yapacak kadar benimsemektedir.⁴²

⁴² <http://www.facebook.com/Cille.TRT> (18.04.2011)

Cille'nin yolculuğu, Türk mitolojisinin çizgi filmde kullanılmasına ve dolayısıyla geleceğin güncellenmesi konusuna ve de kültürün güncellenerek aktarılmasına başarılı bir örnektir. Bu durumda, Cille'nin yolculuğuna çoğalarak devam etmesini dilemek ve bu yolculuğunu desteklemek, "alkış"lamak gerektiği kanaatindeyim.

KAYNAKLAR

- ABDULLA Kemal, **Gizli Dede Korkut**, Ötüken Neşriyat, İstanbul 2000.
- ACIPAYAMLI Orhan, "Türk kültüründe ad koyma folklorunun morfolojik ve fonksiyonel yönlerden incelenmesi", **VI. Milletlerarası Türk Halk Kongresi Bildirileri**, Ankara 1992.
- Altayca-Türkçe Sözlük**, Haz. E. Gürsoy Naskali, M. Duranlı, TDK, Ankara 1999.
- AND Metin, **Oyun ve Büğü (Türk Kültüründe Oyun Kavramı)**, İş Bankası Yayınları, İstanbul 1974.
- ATAN Uğur, **Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri**. Selçuk Üni, Sosyal Bilimler Enst, Konya 1995.
- BAYAT Fuzuli, **Türk Mitoloji Sistemi Ontolojik ve Epistemolojik Bağlamda Türk Mitolojisi 1**, Ötüken Neşriyat, İstanbul 2007.
- BASCOM William R., "Folklorun Dört İşlevi", **Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar**, Ed. Ö.Öğuz vd. Geleneksel Yay., Ankara 2005.
- BAYAT Fuzuli Bayat, **Mitolojiye Giriş**, Ötüken Neşriyat, İstanbul 2007.
- EKİCİ Metin, "Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme", **Milli Folklor**, S. 80, Kış, 2008.
- ELÇİN Şükrü, "Ayvalık Limanına Bağlı Deniz Araçlarının Adları", **Halk Edebiyatına Giriş**, C. 2, Akçağ, Ankara 1997.
- ELİADE Mircea, **Demirciler ve Simyacılar**. Kabalıcı, İstanbul 2001.
- ELPEZE ELGEÇ Nüket, "Televizyondaki Çocuk Programlarının Eğlence ve Eğitim Kapsamında Değerlendirilmesi", <http://www.docstoc.com/docs/31120582/child-and-media>
- Gaziantep Kültüründe Oyun**, Der: Ali Atalar, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Serisi, Gaziantep 1991.
- GEORGES Robert A., "Eğlence ve Oyunlar", **Milli Folklor**, Yıl: 19, S. 74, 2007.
- GÜLENSOY Tuncer, **Açıklamalı Kırgız Kişi Adları Sözlüğü**, Bişkek 2000.
- FASMER M., **Etimolojiceskiy Slovar Russkogo Yazıka**, C.II, Progress, Moskova 1986.
- HELİMOĞLU YAVUZ Muhsine, **Masallar ve Eğitimsel İşlevleri**, Kültür Bakanlığı, Ankara 2002.
- JONES Steven Swann, **Fair Tale (The Magic Mirror of the Imagination)**. Raoudledge Taylor and Francis Group, New York 2002.
- KOESTLER Arthur. **On Üçüncü Kabile Hazar İmparatorluğu ve Mirası**. Say Yayınları, İstanbul, 2003.

- KUMRULAR Özlem, “Mizyon Yüklü Gezinler ve 16. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu’na Dair İstihbarat Toplama Konusundaki Rollerı”, **Halil İnalçık Armağanı II**, DOĞUBATI Yayınları, İstanbul 2011.
- MUSTAFAYEV E. M., **Rusça Türkçe Sözlük**, Sovyetskaya Entsiklopediya Yayınevi, Moskova 1973.
- OĞUZ M. Öcal; ERSOY Petek, **Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üni. THBMER, Ankara 2007.
- ONUR Bekir, **Oyuncaklı Dünya**, Dost, Ankara 2002.
- ÖGEL Bahaeddin, **Türk Mitolojisi**, C. 2, TTK, Ankara 2002.
- Özbek Tilinin İzahlı Lugati**, C.2, Rus Tili Neşriyatı, Moskova 1981.
- ÖZDEMİR Nebi, **Türk Çocuk Oyunları**, C. 1, Akçağ, Ankara 2006.
- ÖZHAN Mevlüt, **Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü**, Kültür Ajans Yay., Ankara 2005.
- TUNA Erhan, **Şaman ve Oyunculuk**, Okyanus, İstanbul 2000.
- UCA Alaattin, “Türk Toplumunda Ad Verme Geleneği”, **A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enst. Dergisi**, S. 23, Erzurum 2004.
- ÜNVER T., **Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon**. Gazi Üni. Sosyal Bilimler Enst., Ankara 2002.
- VARİS Abdurrahman, “Türklerin ad koyma gelenekleri üzerine bir inceleme”, **Milli Folklor**, S. 61, 2004.
- YILBİR Serkan, **Türk Destanlarında İnanç ve İnanışlar**. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enst. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tez), 2006.
- YÜCE Kemal, “Eğitimde Masallardan Yararlanmak”, **İzmir I. Eğitim Bildirileri**, D.E.Ü. Buca Eğt. Fak. Yay. Kasım 1991.
- http://books.google.com.tr/books?id=fatnmB7NLSEC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=alaaddin+A+T+561&source=bl&ots=5TwM-fqI5y&sig=TGcaIZX9DxlXiVXmOFpgsvkPa5o&hl=tr&ei=CVCuTYuDMoaMswa5veXXDA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=9&ved=0CEMQ6AEwCA#v=onepage&q&f=false
- <http://cille.blogcu.com/kadim-efsane/9428795>
- <http://cille.blogcu.com/kayra/9437646>
- <http://cille.blogcu.com/mudrik-amca/9437671>
- <http://cille.blogcu.com/solin/9437667>
- <http://cille.blogcu.com/talu/9437662>
- <http://cilleler.blogspot.com/p/kadim-kurallar.html>
- http://scandinavian.wisc.edu/mellor/taleballad/pdf_files/motif_types.pdf
- <http://tdkterim.gov.tr/ttas/?kategori=derlay&kelime=cilli>
- <http://www.cordobatr.com/>
- <http://www.facebook.com/Cille.TRT>