

**KAHRAMANIN YOLCULUĐU ÖYKÜ YAPISI**  
**Türk Sözlü Anlatı Geleneđi ve**  
**Yavuz Turgul Senaryoları Üzerine Bir İnceleme**

Doktora Tezi

Gökhan ÖZAYSIN  
Eskişehir, Mayıs 2002

KAHRAMANIN YOLCULUĐU ÖYKÜ YAPISI  
Türk Sözlü Anlatı Geleneđi ve Yavuz Turgul Senaryoları Üzerine Bir İnceleme

Gökhan ÖZAYSIN

DOKTORA TEZİ  
Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı  
Danışman: Prof. Yalçın DEMİR

Eskişehir  
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Mayıs 2002

## DOKTORA TEZ ÖZÜ

### KAHRAMANIN YOLCULUĞU ÖYKÜ YAPISI

Türk Sözlü Anlatı Geleneği ve Yavuz Turgul Senaryoları Üzerine Bir İnceleme

### GÖKHAN ÖZAYSIN

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mayıs 2002

**Danışman: Prof. Yalçın DEMİR**

İnsanoğlunun uygarlık tarihi boyunca anlattığı farklı öyküleri inceleyen araştırmacılar “*kahramanın yolculuğu*” olarak adlandırılan ortak bir öykü yapısının bulunduğu sonucuna ulaşmışlardır. İnsanoğlunun yaşadığı ortak deneyimlerden ve bilinçdışında biriktirdiği sayısız simgeden beslenen bu öykü yapısının temel ilkelerini özellikle masal, efsane, destan ve halk öyküleri gibi sözlü anlatı türlerini çözümleyerek belirleyen araştırmacılar, uygulamalarını günümüzde öykü anlatmanın yaygın bir biçimi olan sinema alanına da taşımışlar ve bu yapıdan yaralanan filmlerin izleyici ile etkili bir iletişim kurup, başarılı olduklarını ortaya koymuşlardır.

Türk halk edebiyatının son derece zengin olmasına ve sözlü anlatı geleneğine ait öğelerin sinemada öykü anlatımına rehberlik edebileceğine ilişkin “*kahramanın yolculuğu*” gibi kuramsal çalışmaların bulunmasına karşın, Türk sinemasında uzun yıllar boyunca tartışılmış, fakat çözümlenmemiş bir senaryo sorununun bulunması bu araştırmanın yapılmasına neden olan temel problem olarak belirmektedir. Dolayısıyla, “*kahramanın yolculuğu*” öykü yapısı önce Türk sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde, sonra da başarılı olduğu kabul edilen Türk filmlerinde sorgulanmış ve edinilen bulgulara göre “*kahramanın yolculuğu*” öykü yapısının Türk sinemasında varolduğu ileri sürülen senaryo sorununun yapısal olarak çözümlenmesinde rehber görevi üstlenebilecek bir araç olup olamayacağına yönelik verilere ulaşılmıştır.

Çalışmanın ilk aşamasında, “*kahramanın yolculuğu*” örnekçesi kullanılarak dünyadaki en kapsamlı Türk sözlü anlatı arşivi olarak kabul edilen Texas Tech Üniversitesi’ndeki ATON (Archive of Turkish Oral Narrative) arşivinden seçilen öyküler çözümlenmiştir. Böylece, çok değişik kültürlere ya da tarihin uzak dönemlerine ait olsalar da, bütün öykülerde ortak bir yolculuk motifinin bulunduğu savı Türk sözlü anlatı geleneğine ait örnekler üzerinde sınanmıştır. İkinci aşamada ise senaryo yazarlığını Yavuz Turgul’un yaptığı, sinema alanında uzman kişiler tarafından festivallerde ödüllendirilmiş, edindiği gişe geliri ile rekorlar kırmış ve ulaştığı izleyici sayısından beğeni kazandığı belli olan filmler aynı yöntemle çözümlenmiştir. Böylece, Türk sinemasında başarılı olduğu kabul edilen ve senaryo sorunlarını büyük ölçüde aştığı düşünülen sinema yapıtlarında genelde sözlü anlatı geleneğine, özeldde ise “*kahramanın yolculuğu*” öykü yapısına ait öğelere rastlanıldığı görülmüştür. Sonuç olarak, incelenen bu öykü yapısının Türk sinemasındaki senaryo sorununun çözümlenmesinde rehber görevi üstlenebilecek bir araç olabileceğine yönelik bulgulara ulaşılmıştır.

Türk sinemasına ait senaryo sorunun, Türk sözlü anlatı geleneğinin rehberliğinde çözülebileceğinin bulgularını içeren bu araştırma, aslında sinemada öykü yapısına ilişkin evrensel bir sorunun yerel değerlerden hareketle çözülebileceğini önermektedir. Araştırmanın hem sinema ve televizyon alanında çalışan senaryo yazarlarına, hem de bu alana yönelik eğitim görenlere kuramsal temelleri ve uygulamaya yönelik sonuçları olan yapısal bir rehber görevi sağlaması düşünülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Sinema, Türk sineması, Yavuz Turgul, senaryo, öykü, öyküleme, masal, mitoloji, kahraman, yolculuk.

## ABSTRACT

After examining different stories that have been told by mankind for generations, researchers came up with the theory that there is a universal story structure which is called the "*hero's journey*". The basic elements of this common story structure generate from the common experiences of human beings which are transformed into living symbols of the collective unconsciousness. After identifying the basic elements of this structure in fairy tales, myths, legends and folk tales, researchers began to explore contemporary storytelling forms and realized that the hero's journey story structure can also be found in movies.

Although there is a very rich oral tradition in the Turkish culture, which can actually supply the elements of the hero's journey story structure and guide filmmakers, Turkish movies have always been suffering from screenwriting problems. Therefore, this dissertation work develops the idea that solutions for the storytelling problems of Turkish movies may be found in the structural nature of Turkish oral stories.

In order to achieve this goal, selected tales from the Archive of Turkish Oral Narrative at Texas Tech University are analyzed according to the hero's journey story structure. Then, Turkish films which have box office and festival successes are examined using the same method. As a result of this, it is proved that both Turkish oral stories and successful Turkish movies contain the basic elements of the hero's journey story structure. This leads us to the conclusion that Turkish oral tradition and the hero's journey story model can supply structural guidelines for solving the storytelling problems of Turkish movies.

This research suggests that oral tradition can supply screenwriters and educators the universal and timeless principles of storytelling. It is proved that Turkish oral tradition contains storytelling elements that may offer solutions to the screenwriting problems of Turkish movies. This dissertation work aims to serve as a structural guide for professionals and students who are involved in the storytelling aspect of filmmaking.

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Gökhan ÖZAYSIN'ın "Kahramanın Yolculuğu Öykü Yapısı Türk Sözlü Anlatı Geleneği ve Yavuz Turgul Senaryoları Üzerine Bir İnceleme" başlıklı tezi 24 Mayıs 2002 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema Televizyon Anabilim Dalında Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

- Üye (Tez Danışmanı) : Prof.Yalçın DEMİR  
Üye : Prof.Dr.Naci GÜÇHAN  
Üye : Prof.Dr.Bahadır GÜLMEZ  
Üye : Doç.Dr.Esra BİRYILDIZ  
Üye : Doç.Dr.Nazmi ULUTAK

Prof.Dr.Ömer Yühtü ALMAN  
Anadolu Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>ÖZ</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI</b> .....	v
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	vi
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	xi
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ</b> .....	xii
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Problem</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Amaç</b> .....	<b>14</b>
<b>1.3. Önem</b> .....	<b>15</b>
<b>1.4. Varsayımlar</b> .....	<b>18</b>
<b>1.5. Sınırlılıklar</b> .....	<b>18</b>
<b>2. YÖNTEM</b> .....	<b>20</b>
<b>3. BULGULAR VE YORUM</b> .....	<b>26</b>
<b>3.1. Giriş</b> .....	<b>26</b>
<b>3.2. Kahramanın Yolculuğu ve Aşamaları</b> .....	<b>34</b>
<b>3.2.1. Sıradan Dünya</b> .....	<b>35</b>
<b>3.2.2. Maceraya Çağrı</b> .....	<b>36</b>
<b>3.2.3. Çağrının Geri Çevrilmesi</b> .....	<b>37</b>
<b>3.2.4. Rehberle Karşılaşma</b> .....	<b>39</b>
<b>3.2.5. Eşiğin Atlanması</b> .....	<b>40</b>
<b>3.2.6. Kahramanın Sınanması</b> .....	<b>42</b>
<b>3.2.7. Gizli Mağaraya Giriş</b> .....	<b>43</b>
<b>3.2.8. Büyük Sınav</b> .....	<b>46</b>
<b>3.2.9. Ödüllendirilme</b> .....	<b>48</b>

3.2.10. Geri Dönüş Yolu .....	49
3.2.11. Dirilme .....	51
3.2.12. İksirle Dönüş .....	52
3.3. Arketipler: Karakter ve İşlevleri .....	54
3.3.1. Kahraman .....	56
3.3.2. Rehber .....	56
3.3.3. Eşik Bekçisi .....	57
3.3.4. Haberci .....	58
3.3.5. Biçim Değiştiren .....	58
3.3.6. Gölge .....	59
3.3.7. Hileci .....	60
3.4. Dönüşüm .....	61
3.4.1. Öykünün Dönüşümü .....	62
3.4.2. Kahramanın Dönüşümü .....	63
3.5. Türk Sözlü Anlatı Geleneğinde Kahramanın Yolculuğu .....	65
3.5.1. Cengidilaver .....	65
3.5.1.1. “Cengidilaver”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	66
3.5.1.2. “Cengidilaver”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	71
3.5.2. Üvey Kız ve Kara Yılan .....	73
3.5.2.1. “Üvey Kız ve Kara Yılan”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	74
3.5.2.2. “Üvey Kız ve Kara Yılan”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	78
3.5.3. Kurbağa Gelin .....	81
3.5.3.1. “Kurbağa Gelin”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	82
3.5.3.2. “Kurbağa Gelin”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	85



3.5.4. Üvey Kız ve Kırk Hırsız .....	87
3.5.4.1. “Üvey Kız ve Kırk Hırsız”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	88
3.5.4.2. “Üvey Kız ve Kırk Hırsız”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	92
3.5.5. Korkak Ali ve Devler .....	95
3.5.5.1. “Korkak Ali ve Devler”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	96
3.5.5.2. “Korkak Ali ve Devler”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	99
3.5.6. Zülfüsiyah .....	102
3.5.6.1. “Zülfüsiyah”ta Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	103
3.5.6.2. “Zülfüsiyah”ta Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	107
3.6. Türk Sözlü Anlatı Geleneğinde Ortak Öyküsel Öğeler .....	109
3.7. Yavuz Turgul Filmlerinde Kahramanın Yolculuğu .....	111
3.7.1. Çiçek Abbas .....	111
3.7.1.1. “Çiçek Abbas”ta Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	112
3.7.1.2. “Çiçek Abbas”ta Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	116
3.7.2. Züğürt Ağa .....	119
3.7.2.1. “Züğürt Ağa”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	120
3.7.2.2. “Züğürt Ağa”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	124
3.7.3. Muhsin Bey .....	127
3.7.3.1. “Muhsin Bey”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	128
3.7.3.2. “Muhsin Bey”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	132

3.7.4. Gölge Oyunu .....	134
3.7.4.1. “Gölge Oyunu”nda Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	135
3.7.4.2. “Gölge Oyunu”nda Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	139
3.7.5. Eşkiya .....	142
3.7.5.1. “Eşkiya”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler .....	142
3.7.5.2. “Eşkiya”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü .....	147
3.8. Yavuz Turgul Filmlerinde Ortak Öyküsel Öğeler .....	149
3.9. Özet .....	152
4. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	159
4.1. Sonuç .....	159
4.2. Öneriler .....	162
KAYNAKÇA .....	165

**TABLÖLAR LİSTESİ**

Tablo 1	İncelenen Öykülerde Yolculuğun Ayrılma Aşaması	153
Tablo 2	İncelenen Öykülerde Yolculuğun Buluşma Aşaması	154
Tablo 3	İncelenen Öykülerde Yolculuğun Dönüş Aşaması	155
Tablo 4	İncelenen Filmlerde Yolculuğun Ayrılma Aşaması	156
Tablo 5	İncelenen Filmlerde Yolculuğun Buluşma Aşaması	158
Tablo 6	İncelenen Filmlerde Yolculuğun Dönüş Aşaması	159

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1	Monomitin Çekirdek Yapısı	28
Şekil 2	Yolculuğun Aşamaları	32
Şekil 3	Arketiplerin Etkileşimi	55
Şekil 4	Öykü Çarkı	63
Şekil 5	Kahramanın Dönüşümü	64
Şekil 6	“Cengidilaver”de Öykünün Dönüşümü	71
Şekil 7	“Cengidilaver”de Kahramanın Dönüşümü	73
Şekil 8	“Üvey Kız ve Kara Yılan”da Öykünün Dönüşümü	79
Şekil 9	“Üvey Kız ve Kara Yılan”da Kahramanın Dönüşümü	80
Şekil 10	“Kurbağa Gelin”de Öykünün Dönüşümü	86
Şekil 11	“Kurbağa Gelin”de Kahramanın Dönüşümü	87
Şekil 12	“Üvey Kız ve Kırk Hırsız”da Öykünün Dönüşümü	93
Şekil 13	“Üvey Kız ve Kırk Hırsız”da Kahramanın Dönüşümü	94
Şekil 14	“Korkak Ali ve Devler”de Öykünün Dönüşümü	100
Şekil 15	“Korkak Ali ve Devler”de Kahramanın Dönüşümü	101
Şekil 16	“Zülfüsiyah”ta Öykünün Dönüşümü	108
Şekil 17	“Zülfüsiyah”ta Kahramanın Dönüşümü	109
Şekil 18	“Çiçek Abbas”ta Öykünün Dönüşümü	117
Şekil 19	“Çiçek Abbas”ta Kahramanın Dönüşümü	118
Şekil 20	“Züğürt Ağa”da Öykünün Dönüşümü	125
Şekil 21	“Züğürt Ağa”da Kahramanın Dönüşümü	126
Şekil 22	“Muhsin Bey”de Öykünün Dönüşümü	133
Şekil 23	“Muhsin Bey”de Kahramanın Dönüşümü	134
Şekil 24	“Gölge Oyunu”nda Öykünün Dönüşümü	140
Şekil 25	“Gölge Oyunu”nda Kahramanın Dönüşümü	141
Şekil 26	“Eşkya”da Öykünün Dönüşümü	147
Şekil 27	“Eşkya”da Kahramanın Dönüşümü	149

## 1. GİRİŞ

### 1.1. Problem

*“Mitosların altına gömülmüş gerçek yeniden çiçek açtı. Sinema, dünyayı yeniden yaratmaya başladı. İşte bir ağaç; işte bir ihtiyar; işte bir ev; işte yemek yiyen bir adam, uyuyan bir adam, ağlayan bir adam...”*<sup>1</sup>

Cesare Zavattini

Görsel ve işitsel anlatım öğelerinden oluşan sinema dilinin evrensel niteliği sürekli tartışılan bir konu olma özelliğini taşımaktadır. Dünyanın farklı bölgelerinde aynı anda gösterime giren bir film, aynı simgeleri kullanarak çok farklı insanlarla iletişim kurabilmektedir. Birçok sanatçı ve araştırmacı, sinemanın bu özgün yapısını sorgulamakta ve onu oluşturan öğeleri çözümlenmeye çalışmaktadırlar. Yapılan araştırmaların nitelikleri ne olursa olsun, ortaya çıkan ortak bulgulardan birisinin şu olacağını öngörmek pek de güç olmayacaktır: Sinema öykü anlatmaktır.

Öykü anlatımı yeryüzündeki her insanın farklı biçimlerde yaşadığı, kültür ve zaman farkı gözetmeyen bir deneyim olarak karşımıza çıkmaktadır. Her insanın yaşamı boyunca en azından bir masal dinlediği, bir öykü okuduğu, bir fikra anlattığı ya da bir anı dinlediği rahatlıkla ileri sürülebilir bir olgudur. Aslında, bu gibi eylemlerin hepsi öykü anlatmanın farklı bir biçimi olarak değerlendirilebilecektir. İnsanlık tarihi boyunca süreklilik gösteren en temel ve değişmez unsurlardan birinin öykü anlatmak olduğu sanat tarihinin ışığında rahatça görülebilmektedir. Mağara duvarlarındaki hayvan resimleri, Kızılderili totemleri, Mısır hiyeroglifleri, Yunan heykelleri, Japon minyatürleri, Bizans mozaikleri, Rönesans freskleri, izlenimci, kübist ya da dışavurumcu tablolar hep farklı öyküler anlatmaktadırlar. Botticelli Venüs’ün doğuşunu, Michelangelo Adem’in yaratılışını, Vinci ise İsa’nın son akşam yemeğini anlatır. Renoir dans eden kalabalığın hareketliliğini ve neşesini tablosuna yansıtırken, Degas balerinlerin dans öncesi hazırlıklarını ve bekleyişin durağanlığını resmetmiştir. Picasso İspanya iç savaşının yarattığı acımasızlığı simgeleştirirken, Munch insanın içine düştüğü boşluğu ve bunun yarattığı psikolojik bunalımı betimlemiştir. Bach’ın eserleri kendi zamanındaki Almanya’nın toplumsal, ekonomik ve siyasal parçalanmışlığının

<sup>1</sup> Ülkü Tamer, **Sinema Dedi ki** (İstanbul: AFA Yayıncılık, 1989), s.44.

öyküsüdür. Schubert'in şarkıları ve çalgı için bestelenmiş yapıtları ise o zamana kadar önemsenmemiş, hatta soytarı olarak görülmüş kır insanının öyküsünü dile getirmeye başlar. Beethoven'in eserleri feodalizmin çatırdamaya başlaması ile yaşanan değişimi ve bu değişimle gelen kimi zaman fırtınalı, kimi zaman da coşkulu çatışmaları yansıtmıştır. Fotoğraf, sanat tarihindeki yerini yalnızca bir belge olarak değil, aynı zamanda farklı öyküler anlatmaya olanak veren bir araç olarak korumuştur. Cartier-Bresson sokaktaki insanın sıradan öyküsünü kovalarken, Robert Capa savaşan insanın şiddet ve acı dolu öyküsünü yakalamaya çalışmıştır. Ansel Adams doğanın dinginliğini ve sessiz uyumunu fotoğraf kağıdına yansıtırken, Andreas Feininger kentlerin devingenliğini ve gürültülü karmaşasını fotoğraflamıştır. Elbette, bu gibi örnekleri yazılı anlatım türlerinden vermek daha kolay olacaktır. Kısaca, her sanatçının dile getirmek istediği bir dert, dolayısıyla her eserin anlattığı ayrı bir öykü bulunmaktadır. Olmuş ya da olabilirliği kabul edilen birtakım olaylar dizisini aktaran sinema da öykü anlatmanın büründüğü bu biçimlerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyleyse, sinemayı anlayabilmek için, öncelikli olarak farklı biçimlerde karşımıza çıkan öykü anlatımının ortak yapısal öğelerini ortaya çıkarmak temel nitelikli bir adım olarak görülebilecektir.

Genel olarak sözlü anlatı geleneğine dayanan mitler, efsaneler, halk öyküleri ve masallar öykü anlatımının ilk örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazı bulunana kadar toplumsal yaşayışa ait birtakım olaylar, anılar ve kurallar insan topluluklarının ortak yaşam alanlarında bir araya gelmeleri ve bunları anlatmaları ile paylaşılıyor ve sonraki nesillere de bu sözel yolla aktarılıyordu. Dolayısıyla, öykü anlatımına ait temel yapısal özelliklerin mitler, halk öyküleri ve masallarda aranması doğru bir yaklaşım olacaktır. Sinema ile mitlerin, halk öykülerinin ve masallarının anlattığı öykülerin temel yapıları arasında büyük bir fark bulunmadığı, öykü yapılarını inceleyen araştırmacılar tarafından vurgulanmaktadır. Eğer, dünyanın her bir köşesinden farklı mitler ve halk öyküleri bir araya getirilecek olursa, bu öyküleri oluşturan simgeler arasındaki koşutluklar açıkça ortaya çıkacak ve yüzyıllardır dünya üzerindeki varlığını sürdüren insanoğlunun yaşamını üzerine kurduğu temel gerçekler açığa çıkacaktır<sup>2</sup>. Zavattini'nin belirttiği gibi mitlerin altına gömülmüş gerçek, sinema aracılığıyla gün ışığına çıkma

<sup>2</sup> Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (NY: MJF Books, 1996), s.viii.

fırsatını yakalamıştır. Zavattini'ye göre sinema yemek yiyen, uyuyan ya da ağlayan sıradan insanın yaşadığı gerçekliğin arayışındadır. Bu açıdan bakıldığında, merkeze insanı oturtarak, onun gerçekle olan ilişkisini sorgulayan ve bunu da bir öykü çerçevesinde anlatan mitler, masallar, halk öyküleri ve sinema arasında temel bir benzerlik olduğu ileri sürülebilecektir. Aslında, tüm öyküleri oluşturan yalnızca birkaç ortak öge vardır ve bunlar mitlerde, peri masallarında, rüyalarda ve filmlerde bulunabilir.<sup>3</sup>

Sinemada öykü anlatımını sorguladığımız zaman karşımıza ilk olarak senaryonun çıkacağını düşünmek doğal olacaktır. Ne de olsa, sinemada öykünün kalbi senaryoda atar ve senaryo yazmak bir bakıma kağıt üzerinde film çekmektir.<sup>4</sup> Elbette, öykü anlatmanın diğer türlerinde olduğu gibi, senaryonun merkezinde de karakter bulunmaktadır. Öyküyü ilerleten, çatışmayı yaratan ve iki ya da üç saatlik bir film boyunca ilimizi ayakta tutan ana karakterlerdir.<sup>5</sup> Çoğu fikranın başlangıcında “*Adamın biri...*” diye nitelendirilen kişinin, eylemleri ile öykünün gelişmesini sağlayan ana karakter olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır. Amacı doğrultusunda ilerleyen bu karakter bazı engellerle karşılaşacak ve bu engelleri aşmaya çalışırken komik durumlara düşecektir. Dolayısıyla nasıl “*adamın biri*” fikradaki komik durumları yaratıyorsa, karakter de senaryoda anlatılan öyküye ait olay örgüsünün ilerlemesini sağlamaktadır. Senaryonun temel yapı taşı olan karakter ile mitlerde, masallarda ve halk öykülerinde bulunan kahraman aynı işlevi üstlenmektedir. Kahraman sözcüğünün Latince'deki karşılığı “*koruyan ve hizmet eden*” olduğu gibi, başkaları için kendi gereksinimlerinden özveride bulunabilecek kişi anlamına da gelmektedir.<sup>6</sup> Ancak, kahramanın böyle bir özveride bulunabilmesi için belirli aşamalardan geçmesi, değişmesi ve farkındalığının artması gerekmektedir. İnsanlık tarihi boyunca anlatılmış öyküleri inceleyen araştırmacılar, kahramanın geçtiği bu aşamaları bir yolculuk yapısı içine

<sup>3</sup> Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (CA: Michael Wiese Productions, 1992), s. 3.

<sup>4</sup> David Howard and Edward Mabley, *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay* (NY: St. Martin's Press, 1993), s. xviii.

<sup>5</sup> Linda Seger, *Making a Good Script Great* (Second edition. CA: Samuel French, 1994), s.200.

<sup>6</sup> Vogler, *Ön.ver.*, s.39.

yerleřtirmişlerdir. Bulunabilecek sonsuz çeřitlerine karřın, kahramanın öyküsü temelde bir yolculuktur.<sup>7</sup>

Yukarıda dile getirdiđimiz yolculuk kavramına zaman ve uzam olarak son derece geniş bir yelpazede örnekler bulabilmek olasıdır. Sanat tarihçisi E. H. Gombrich, Kuzey Amerika'daki yerlilere ait bir konuttaki totemlerin üzerine kazınan maskeler aracılıđıyla anlatılan öyküyü yazmaktadır:

“Bir varmış, bir yokmuş. Gwais Kunt kentinde sabahtan akřama kadar yatakta pinekleyen bir genç varmış. Kaynanası genci azarlamış. O da utanıp evden kaçmış. Bir gölde yaşamaya, insan ve balina yiyerek karnını doyuran bir canavarı öldürmeye karar vermiş. Büyülü bir kuşun yardımıyla, ağaç kütüklerinden bir tuzak hazırlamış. Üstüne de, yem olsun diye, iki çocuk asmış. Canavarı yakalamış. Canavarın derisini giyiniş balık avlamaya koyulmuş. Avladıđı balıkları da, kendisine karřı bunca sert davranan kaynanasının eřiđine hiç sektirmeden bırakmaya başlamış. Kadın bu beklenmedik armađanlardan o denli hoşlanmış ki, sonunda, bir büyücü olduđuna inanç getirmiş. Ama genç adam, kadına tüm gerçeđi anlatınca, kaynanası utancından ölüvermiş.”<sup>8</sup>

Bu Kızılderili öyküsünden de anlaşılabileređi gibi kahramanın öyküsü çıkılan bir yolculuk ile anlatılmaktadır. Evinde uyuklamaktan başka bir şey yapmayan genç, başkaları için (kaynanası) kendi gereksinimlerinden vazgeçmeyi öğrenir ve böylece “kahraman” sıfatını kazanır. Fakat, bunu başarabilmesi için evinden ayrılması ve gölün tehlikelerle dolu ortamında yaşamayı öğrenmesi gereklidir. Ancak bu yolculuđa çıkarak bazı şeyleri öğrenir, deđişir ve kahramanlık düzeyine ulaşır. Kadının, balıkları bırakan kişinin evden kovduđu genç olduđunu anladıđında utancından ölmesi bu yüzdendir. Çıktıđı yolculuktan sonra evine geri dönen genç artık çok farklı bir insan, bir kahramandır. Evin terk edilmesi, tehlikelerle dolu yolculuk, bu tehlikelerle savařan karakterin deđişmesi ve evine yeni bir insan, bir kahraman olarak dönmesi tüm mitlerde, halk öykülerinde ve masallarda rastlanan ortak bir yapı olarak karřımıza çıkmaktadır.

Daha önce belirtildiđi gibi yolculuk kavramına zaman ve uzam olarak son derece geniş bir çerçeveden örnekler seçebilmek olasıdır. Bunu kanıtlayabilmek için Eski Mısır'a ait bir şiir incelenebilir:

<sup>7</sup> Aynı, s.17.

<sup>8</sup> E.H. Gombrich, **Sanatın Öyküsü**. Çeviren: Bedrettin Cömert (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986), s.28.



“Bir zamanlar kaçaktım,  
 Şimdi saygın bir kişiyim sarayda.  
 Bir zamanlar tembeldim, açtım,  
 Şimdi ekmek veriyorum komşuma.  
 Bir zamanlar vatanımdan vazgeçtim,  
 Çünkü yalınayak başı kabaktım,  
 Şimdi bembeyaz keten giysiler içindeyim.  
 Bir zamanlar bulamazdım tek bir haberci,  
 Şimdi sayısız kölem var.  
 Evim güzel, geniş, rahat artık,  
 Hem de adım sayılıyor sarayda.”<sup>9</sup>

Bu şiirde de açıkça görülebilen bir yolculuk bulunmaktadır. Bir zamanlar yoksul, kaçak ve tembel olan adam, vatanını terk ederek çıktığı yolculuk sırasında çalışmış, saygınlık kazanmış ve ekmeğini gereksinimi olanlarla paylaşır bir duruma gelmiştir. Yaşadıkları sonrasında değişmiş, yeni bir insan olmuş ve başkalarının gözünde saygıdeğer bir kişi, yani bir kahraman olmuştur. Kızılderili öyküsünde olduğu gibi, bu şiirde de çıkılan bir yolculuk ve karakteri kahramanlık düzeyine çıkaran bir değişim söz konusudur.

Joseph Campbell, 1912 yılına kadar sözel olarak yayılan ve sonrasında Alman araştırmacılar tarafından kağıda aktarılan bir Sudan efsanesinden bahsetmektedir.<sup>10</sup>

Bir zamanlar Kaş bölgesine Napata, bu bölgenin kralına ise Napatalı Nap adı veriliyordu. Doğal kaynaklar ve ekonomi bakımından çok zengin olan bu bölge hem ayrıcalıklı, hem de lanetliydi. Çünkü, kralın ömrünü bir grup rahip ve onların yaktığı ateş belirliyordu. Rahipler, kral tahta geçtiğinde bir ateş yakıyorlar, ayın ve yıldızların hareketlerini izleyerek kralın yaşayacağı süreyi belirliyorlardı. Ateş rahibesi olarak seçilen bir genç, rahiplerden komut gelene kadar bu ateşi yanık tutuyordu. Ay ve yıldızlar belirli bir hareketi tamamladığında ateş söndürülüyor ve kralın ölüm haberi Napata'ya duyuruluyordu. Ölümüne giden kral, kendisine yoldaşlık etmesi için seçtiği birini daha yanında götürüyordu. Ayrıca, ateşi yanık tutan genç kız, kutsal görevinin sona ermesi nedeniyle kralla birlikte öldürülüyordu.

Tahta geçen Akaf'a sorulan ilk soru, ölümüne kiminle gideceği oldu. Akaf, uzak bir doğu krallığından sarayına armağan olarak gönderilen ve masal anlatma yeteneğiyle tanınan Farlimas'ı seçtiğini duyurdu. Böylece, Farlimas tarafından hem bu dünyada, hem de ölüm yolculuğunda eğlendirilebilecekti. Akaf'ın ölüm ateşi yakıldı ve ateşi yanık tutmak üzere kız kardeşi Sali görevlendirildi. Böylece, rahipler tarafından ateşin söndürüldüğü gün üç kişi ölecekti: Akaf, kız kardeşi Sali ve masalci Farlimas.

Bir gün, Akaf'ın yüreğine ölüm korkusu düştü ve kendisini bu endişeden kurtarması için Farlimas'ı görevlendirdi. Farlimas o kadar güzel bir masal anlattı ki, korkusunu unuttuven kral

<sup>9</sup> Talat Sait Halman, *Eski Mısır'dan Şiirler: Güneş-Tanrı ile Sevgi Ozanı* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994), s.140.

<sup>10</sup> Joseph Campbell, *İkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri*. Çeviren: Kudret Emiroğlu (İkinci baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 1995), s.154-164.

ve saraydaki uşakları tatlı bir uykuya dalıverdiler. Böylece, Farlimas sarayda her akşam ayrı bir masal anlatmaya başladı. Ölüm korkusuyla başı deritte olan Sali kardeşi Akaf'a haber gönderdi ve Farlimas'ın masallarını kendisinin de dinlemek istediğini ilettili. Kız kardeşinin dileğini yerine getiren kral, onu saray getirtti. Farlimas'ın masalını dinleyen Sali ona aşık oldu ve Farlimas'tan kendisini ölümden kurtarmasını istedi. Birbirlerine aşık olan çift, ölümden kurtulmak için bir plan yaptılar.

Ateşin başına dönen Sali, rahiplere Farlimas'tan bahsetti. "*Fralimas'ın sözleri o kadar tatlı, huzur verici ve güzel ki, bunlar ancak Tanrı'nın kendi sözleri olabilir*" dedi. Rahipler buna öfkeyle karşı çıktılar; çünkü onlara göre Tanrı'nın sözleri ayın ve yıldızların hareketlerinde saklı idi. Bunun üzerine, Sali onları Farlimas'ı dinlemeye ve kararlarını masaldan sonra vermeye davet etti. Farlimas'ı dinlemek için saraya gelen rahipler, kraldan gün batınca saraydan ayrılmak için izin istediler. Çünkü, ayın ve yıldızların hareketleri her gece izlenmeliydi. Masalını anlatmaya başlayan Farlimas, her gece olduğu gibi yine herkesi büyüledi ve rahipler dahil herkesin huzur dolu, tatlı bir uykuya dalmasına neden oldu. Ertesi sabah uyanan rahipler, uykuya daldıkları için ayın ve yıldızların hareketlerini izleyemediklerini, bu nedenle de ateşin ne zaman söndürüleceğine karar veremeyeceklerini fark ettiler. Böylece, ateş söndürüldü ve bir daha hiç yakılmadı. Akaf, eceliyle ölen ilk Napatalı Nap oldu. Farlimas, Sali ile mutlu bir yaşam sürdü, Akaf'ın ölümünden sonra tahta geçti ve Napata'ya bereket getirdi.

Öykü anlatımının insanlık tarihinde süreklilik gösterdiğini ve bazı toplumsal işlevleri olduğunu anımsatan bu Sudan efsanesinin ışığında, öykü yapısının ortak temellerini bir kez daha inceleme fırsatını bulmaktayız. Diğer iki örnekte olduğu gibi, burada da kahramanın öyküsü bir yolculuk olarak karşımıza çıkmaktadır. Farlimas uzak bir doğu ülkesinde yaşarken, kendi kralı tarafından Napata krallığına armağan olarak gönderilir. Aslında, Farlimas'ın çok ender görülen bir masal anlatma yeteneği vardır. Fakat, Farlimas'ın bu yeteneğinin değerini anlayabilmesi için bir köle olarak tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkması, ölümle yüzleşmesi ve sevdiği kadının da yardımıyla masal anlatma gibi bir eğlence kaynağının, nasıl yaşam kurtarıcı bir araç durumuna dönüşebileceğinin farkına varması gerekmektedir. Başlangıçta Farlimas'ı ölüme götürecekmış gibi görünen bu yolculuk, öykünün sonunda ona kahramanlık sanını kazandıracaktır. Yola sıradan bir köle olarak çıkan Farlimas, başkalarının gereksinimleri için kendi yeteneklerinden nasıl faydalanabileceğini öğrenir; yalnızca kendisini ve sevdiği insanı değil, Napata halkını ölümcül bir gelenekten kurtarır ve yolculuğun sonunda saygıdeğer bir insan, bir kral, kısaca bir kahraman olur. Böylece, öykü anlatımının temel yapı taşlarını belirleyebilmek için yaptığımız bu inceleme de bizi kahramanın yolculuğu ile buluşturmuş olmaktadır.

Kuzey Amerika'daki Kızılderili toteminde, Eski Mısır şiirinde ve son olarak da Sudan efsanesinde anlatılan öyküler ana hatlarıyla incelendikten sonra, bu üç öykünün ortak noktaları şöyle belirlenebilecektir:

- Ana karakter kendi dünyasında sıradan bir insan olarak yaşar.
- Bu dünyayı terk eder ve tehlikelerle, bilinmeyenlerle ve belki de ölümlle yüzleşeceği bir yolculuğa çıkar.
- Karşılaştığı çeşitli tehlikelere karşı savaşıyor ve bu savaşımın sonunda farkında olmadığı birtakım özelliklerini keşfeder.
- Başkaları için bu özelliklerini nasıl kullanabileceğini anlar.
- Yolculuğun sonunda saygın bir insan, bir kahraman olur.

Bu aşamalardan da anlaşılabilir gibi, kahramanı farklı yerlere götüren ve fiziksel bir maceraymış gibi bu yolculuk, aslında kahramanı cehalet ve saflıktan, cesaret ve aydınlanmaya taşıyan tinsel bir maceradır.<sup>11</sup> Aslına bakıldığında, insan merkeze konulduğunda, bu öykü yapısını anlamak çok daha kolaylaşacaktır. İnsanoğlunun çağlardır anlatageldiği bu gibi öykülerin yapı taşlarının, insan yaşamındaki aşamalarla büyük benzerlikler gösterdiği ileri sürülebilir. İnsan yaşamının son derece karmaşık bir yapısı ve duyarlı bir dengesi olduğu düşünülse de, temelde yaşamın basit bir yolculuk olduğu görülebilecektir. Kendi dünyasını (ana rahmi) terk eden insanoğlu, tehlikelerle, bilinmeyenlerle ve sonuçta kaçınılmaz olarak ölümlle yüzleşeceği bir yolculuğa çıkar. Yaşamı boyunca girdiği sayısız savaşımında kendi özelliklerini keşfeder ve bu özellikleri nasıl kullanabileceğini anlar. Yaşadıkları ne olursa olsun, sonuçta yeni ve farklı bir insan olarak yolculuğunun sonuna varır. Gerçekten de, yalnız rahim karanlığından gün ışığına çıkış değil, çocukluktan yetişkinliğe ve yaşamın aydınlığından ölüm kapısının ardındaki ne olduğu bilinmeyen gizemli karanlığa geçişler de mitolojilerde, din imgelerinde ve kuttörenselerde yolculuk teması çerçevesinde işlenmiştir.<sup>12</sup>

Mitlerde, halk öykülerinde ve masallarda bulunabilecek bu öykü yapısı, “*kahramanın yolculuğu*” olarak adlandırılmakta, yolculuk ayrıntılı olarak basamaklandırılmakta, her basamağın işlevi açıklanmakta ve bu basamaklarda rol alan karakterler sınıflandırılmaktadır. Araştırmacılar, filmlerde de kahramanın yolculuğuna

<sup>11</sup> Mary Henderson, **Star Wars: The Magic of Myth** (Companion volume to the exhibition at the National Air and Space Museum of the Smithsonian Institution. NY: Bantam Books, 1997), s.20.

<sup>12</sup> Campbell, 1995, **Ön.ver.**, s.70.

dayanan bir öykü yapısının bulunduğunu örneklerle ileri sürmektedirler. Bu örneklerin en bilineni, sinema tarihinin en başarılı filmlerinden sayılan ve sinema araştırmacıları tarafından farklı nedenlerle sürekli olarak incelenen “*Oz Büyücüsü*”dür:

Amcasının ve halasının çiftliğinde yaşamakta olan Dorothy yalnızlıktan yakınmakta ve gerçek bir evi olmadığını düşünmektedir. Amcası ve halasıyla pek iyi geçinemeyen Dorothy, çiftliği etkisi altına alan bir hortum fırtınası tarafından yutulur ve hiç tanımadığı bir dünyaya fırlatılır. Bu dünyada periler, cadılar, konuşan hayvanlar ve sarı tuğladan örülü yollar vardır. Bu dünyada Korkuluk, Aslan ve Teneke Adam’ı arkadaş edinen Dorothy, yeni dostlarıyla birlikte Oz Büyücüsü’nü bulmak üzere yola çıkar. Dördünün de büyücüden farklı istekleri olacaktır. Korkuluk akıl, Aslan cesaret ve Teneke Adam yürek sahibi olmak isterken, Dorothy kendisini evine geri götüreceği yolu bulmayı arzulamaktadır. Kötü Cadı, uçan maymunlar, karanlık ormanlar gibi sayısız tehlikeye karşı savaşan Dorothy, sonunda arkadaşları ile Oz Büyücüsü’nün sarayına ulaşır. İsteklerinin karşılığı olarak, Korkuluk’a diploma, Aslan’a madalya, Teneke Adam’a ise yürek verilir. Gerçekte bu ödüllerin simgesel olduğu, kişisel eksikliklerin aslında yolculuk sırasında giderildiği anlaşılır. Evine dönmek isteyen Dorothy ise yapması gerekenin çok basit olduğu anlar. Kırmızı ayakkabılarının topraklarını üç kez birbirine çarpmalı ve “*Evim gibisi yok*” demelidir. Bunu yapan Dorothy, kendini amcasının ve halasının çiftliğinde bulur.

Dorothy’nin macerası ile önceki sayfalarda aktardığımız Kızılderili öyküsü, Mısır şiiri ve Sudan efsanesi arasındaki koşutluklar, Phil Cousineau’nun yaptığı “*kahramanın yolculuğu*” tanımı ışığında rahatlıkla görülebilecektir.<sup>13</sup>

Sıradan dünyasını terk eden ve doğaüstü mucizelerin var olduğu bir bölgeye geçiş yapan kahraman, burada efsanevi güçlerle karşılaşır ve mutlak bir zafer kazanır. Elde ettiği nimetleri geride bıraktıklarıyla paylaşabilmek için gizemli macerasını noktlayan kahraman, geri dönüş yoluna koyulur.

Amcasının çiftliğinde yani sıradan dünyasında yaşayan Dorothy, sahip olduğu değerlerin farkında değildir. Dorothy’ye göre yaşadığı ortamın hiçbir anlamı ya da değeri yoktur. Bu nedenle, filmin çiftlikte geçen giriş bölümü siyah-beyazdır. Fakat sıradan dünyasında kaldıkça, Dorothy’nin değişmesi ve sahip olduğu değerlerin bilincine varabilmesi olası değildir. Bunun bir sonucu olarak, ana karakterimiz siyah-beyaz dünyasını istemeyerek de olsa terk eder ve renkli, fakat renkli olduğu kadar da tehlikeli olan yabancı bir dünyaya gider. Tehlikelerle dolu bu yolculuk sırasında üç arkadaş edinen ve karşısına çıkan sayısız engelle karşı savaşan Dorothy, çiftlikteki küçük kız kimliğinden sıyrılmaya ve olgunlaşmaya başlar. Yolculuk sırasında arkadaşlarının cesaret, akıl ve yürek sahibi olmalarına yardımcı olan Dorothy, yolun

<sup>13</sup> Robert Walter, *The Hero’s Journey: Joseph Campbell on His Life and Work* (NY: Element Books, 1999), s.xv.

sonuna gelindiğinde kendi eksikliğini giderebilecek duruma gelmiştir. Çünkü, o artık çiftlikteki küçük kız değil, olgun bir insan, bir kahramandır. Kahramanlık düzeyine ulaşan Dorothy, sevdiği insanların bulunduğu yerin gerçek “ev” olduğunu anlayabilecek aşamaya gelmiştir ve “*evim gibisi yok*” diyerek çiftliğine, sevdiklerinin yanına döner. Böylece, hem kahramanın kişiliğindeki dönüşüm, hem de yolculuktaki daire tamamlanmış olmaktadır.

Örnek olarak verilen her öyküyle birlikte kahramanların görünüşleri, adları, karakterleri ve amaçları çeşitleniyor olsa da, maceralarının yapı bakımından çok farklı olmadıkları görülebilmektedir. Zavattini'nin günlük yaşamın içinden bulup çıkardığı sıradan öykülerle, mitlerin ve masalların efsanevi öyküleri arasında büyük bir uçurum varmış gibi görünse de, Zavattini'nin öyküleştirdiği ihtiyar adam ile Tanrı Zeus'un çıktıkları yolculuklar arasında büyük bir fark bulunmadığı söylenebilecektir. Çünkü, bu yolculukların hepsi insan olmanın yüzyıllardır getirdiği ortak deneyimlerin birer yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Jung, “*ortak bilinçdışı*” olarak adlandırdığı bu kavramın varlığını kişisel deneyimlere değil, insanoğlunun varolduğu günden bu yana süregelen kalıtıma borçlu olduğunu dile getirmektedir.<sup>14</sup> Kalıtımsal olarak aktarılan ve milyonlarca yıldır ortak bilinçdışı havuzunda biriken bu deneyimlerin, insanoğlunun öykü anlatma alışkanlığını önemli ölçüde biçimlendirdiği ileri sürülmektedir.

Jung, Çözümsel Psikolojiye Katkılar adlı kitabında beynin yapısında kalıtımsal olarak varolan, insan soyu için temel ve merkezi olan (ortak) deneyimlerin, yani ilkörneksel bilinçdışı imgelerin varlığını dile getirmektedir. Freud kişisel bilinçdışının biricikliğini vurgularken, Jung birbirini izleyen nesillerin kalıtımsal olarak aktardığı bir ortak deneyim birikimine, yani “*ortak bilinçdışı*”nın varlığına inanmaktadır.<sup>15</sup>

Jung, organik yaşamın toplamalı olarak biriken ve milyonlarca kez yinelenerek ortak bilinçdışında yoğunlaştırılmış biçimlere dönüştürülen deneyimlerini “*arketipler*” olarak adlandırmakta ve yaşadığımız gezegende en ilkel çağlardan bugüne gerçekleşen deneyimlerin bu simgeler dizisi ile özümlediğini yineleyerek vurgulamaktadır.<sup>16</sup> İmgesel bir dil olarak da adlandırılabilir olan bu simgeler dizisi, yani arketipler, ilkel

<sup>14</sup> Carl G. Jung, **Psychological Types: Collected Works of C.G. Jung** (Volume 6. NJ: Princeton University Press, 1971), s.59-60.

<sup>15</sup> David J. Burrows, Frederic R. Lapidés and John T. Shawcross, **Myths and Motifs in Literature** (NY: The Free Press, 1973), s. xiii.

<sup>16</sup> Jung, **Ön.Ver.**, s.71.

insanın büyülerle örülü yaşamından, iletişim ağlarıyla kuşatılmış günümüze kadar, insanoğlunun zaman ve uzam sınırı tanımayan iç dünyasına ait deneyimlerinin dile getirilmesinde birer araç olmuşlardır. Bunun doğal bir sonucu olarak, dış dünyasını mitler, masallar ve halk öyküleriyle dile getirmeye çabalayan insanoğlu, doğru simgeler dizisini kurmaya çalışırken iç dünyasından, yani ortak bilinçdışının yüzyıllardır biriktirdiği arketiplerden yararlanmışır. “*Kahramanın yolculuğu*” olarak adlandırılan öykü yapısının temel yapı taşlarını ve aşamalarını ortak bilinçdışından ve arketiplerden aldığı araştırmacılar tarafından ortaya konulmaktadır. Bu öykü yapısını kuramlaştıran Joseph Campbell, değişik kültürlerde değişik biçimlerde yansıtılan mitlerin yorumlamaları, uygulamaları ve toplumsal temelleri farklılıklar gösterse de, yapıları bakımından hepsinin arketiplerden yararlandığını ve dolayısıyla temelde hepsinin aynı olduğunu ileri sürmektedir.<sup>17</sup>

1977 yılında gösterime giren “*Yıldız Savaşları*” (Star Wars) kahramanın yolculuğunu yapısına uyan ve bu konuyu inceleyen araştırmacılar tarafından sürekli olarak örnek gösterilen bir film olarak karşımıza çıkmaktadır. Gösterime girdiği yılda inanılmaz bir gişe başarısı elde eden bu film kazandığı 460 milyon dolarlık gelirle tüm zamanların en çok gelir getiren filmi konumuna yükselmiştir. Sinema izleyicisinin büyük beğenisini kazanan bu filmden sonra aynı öykünün devamını anlatan “*İmparator*” (The Empire Strikes Back) ve “*Jedi'nin Dönüşü*” (Return of the Jedi) filmleri de gösterime çıktıkları 1980-83 yıllarının en çok gelir getiren filmleri olmuşlardır. İnsan varlığının gizemli yanlarını ortaya çıkarabilmek isteyen sanatçının mitolojiye ait simgeleri ve işaretleri günümüze uyarlama sürecini tanımlamak için “*yaratıcı mitoloji*” terimini kullanan Joseph Campbell, bu bilimkurgu öyküsünün belirli mitolojik temaları nasıl yakalayabildiğini araştırmış ve Yıldız Savaşları üçlemesinin günümüz yaratıcı mitolojisinin bir parçası konumuna gelmesine yardımcı olmuştur.<sup>18</sup>

“*Yıldız Savaşları*” filminde anlatılan öykünün başlangıcına geri dönüş yapan ve kazandığı 431 milyon dolar gelir ile tüm zamanların en çok izlenen filmleri listesinde “*Yıldız Savaşları*”nın bir altında sıraya yerleşen “*Gizli Tehlike*” (The Phantom Menace)

<sup>17</sup> Joseph Campbell, *Myths We Live By* (NY: Bantam Books, 1973), s.216.

<sup>18</sup> Henderson, *Ön.Ver.*, s.12.

filmi de bu başarılı bilimkurgu dizisinin bir devamıdır. “*Gizli Tehlike*” büyük bütçeli ve yüksek gelirli bir film olarak tasarlanmış olsa da, “*Yıldız Savaşları*” son derece iddiasız bir film olarak piyasaya sürülmüştür. Filmin yönetmeni gibi oyuncu kadrosu da gençtir. Öyle ki, Mark Hamill ve Carrie Fisher ilk olarak “*Yıldız Savaşları*” filminde başrol oynamışlardır. Harrison Ford ise bu filmdeki rolünden sonra ünlenmeye başlamıştır. Aslında, filmin en ünlü oyuncusu Alec Guinness’dir, fakat o da genç kuşak izleyicinin pek yakından tanıdığı bir oyuncu değildir. “*Yıldız Savaşları*” genç oyuncu kadrosuna ve iddiasız piyasa çıkışına karşın, en çok izlenen ve gelir getiren filmler sıralamasındaki birinciliğini yirmi yıl boyunca korumuş, onu zirveden indirebilmek için 200 milyon dolar bütçesi, yıldız oyuncular, popüler şarkıları, sansasyonları ve ileri pazarlama teknikleri ile “*Titanik*” filminin piyasaya sürülmesi gerekmiştir. Oysa, beyaz perdeye geldiği ilk günden yirmi sene sonra yeniden gösterime sokulan “*Yıldız Savaşları*”, ilk gösterime çıktığı dönemki başarısını bir kez daha yinelemiş ve sinema tarihinin en önemli bilimkurgu filmlerinden biri konumuna gelmiştir. “*Titanik*” filminin aksine, “*Yıldız Savaşları*”nın başarısının arkasındaki neden tartışılırken yıldız oyuncular, film müzikleri ya da ileri pazarlama teknikleri değil, anlatılan öykünün yapısı incelenmiştir. “*Yıldız Savaşları*” öyküsünün kahramanın yolculuğu kuramı çerçevesinde yapılandırılmış olması, bu filmin uzun süreli başarısına ve izleyici ile kurduğu etkili iletişime neden olarak gösterilmiştir.

Sinemanın evrensel bir dile sahip olduğu düşüncesine dayanarak, diğer dünya sinemaları gibi Türk sinemasının da benzer yapısal öğeleri kullandığı söylenebilecektir. Elbette, sinema diline ait bu öğelerin ne kadar iyi ve etkili kullanıldığı ayrı bir soru özelliği taşımaktadır. Bu nedenle olsa gerek, Türk sinemasındaki anlatım sorunu sürekli olarak tartışılan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Fakat, süregelen tartışmaların konuları ne olursa olsun, kesiştikleri ortak paydanın senaryo sorunu olduğunu söylemek herhalde yanlış olmayacaktır. SSCB Devlet Sinema Enstitüsü mezunu Semir Aslanyürek, süregelen tartışmaları ve bu tartışmaların kesişim noktasını şöyle özetlemektedir:

“Türkiye’de ilk sinema gösterisinden 101 yıl ve ilk Türk filminin çekiminden bu yana yaklaşık 80 yıl geçmiştir. Bu zaman zarfında binlerce senaryonun yazılıp çekilmiş olmasına rağmen, özellikle senaryo konusunda, çoğu ülkede belirli bir dereceye kadar çözüme kavuşturulmuş

sorunlar, ülkemizin diğer birçok sorunu gibi, hiçbir açıklık getirilmeden geçirilmiş ve nedense böyle bir sorun yok sayılmıştır.”<sup>19</sup>

Aslanyürek’in “geçştirilmiş” ve “yok sayılmış” olarak nitelendirdiği senaryo sorununun tanımlanmasında, Türk sinema tarihinin farklı dönemlerinde senaryo yazarlığı yapmış sinema çalışanları ile yapılan görüşmelerin aydınlatıcı ve destekleyici bir özelliği bulunmaktadır. Türk sinemasının en çok ürün verdiği 1950’li ve 60’lı yıllarda tam anlamıyla bir senaryo yazarlığından bile söz edilemeyeceğini vurgulayan Ergin Orbey, Yeşilçam’daki hızlı üretimin yabancı filmlerden kopyalanmış öykülerle ve beğenilen Türk filmlerine ait öykülerin yinelenmesi ile sağlandığını anımsatmaktadır. Türk sinemasına kaynak aktaran bölge işletmecilerinin üretilen filmler üzerindeki etkisini vurgulayan Orbey, bu işletmecilerin konu, oyuncu ve şarkı isteklerine göre senaryo yazıldığını kendi deneyimlerinden örnekler vererek açıklamaktadır. Ergin Orbey’in düşüncelerini destekleyen Vedat Türkali, yapım ilişkileri nedeni ile yaratıcı kararların senaryodan bağımsız alınışını şöyle anlatmaktadır:

*“...bütün bu gelişmelerin kaçınılmaz yazgısı, bir süre sonra filmlerin nasıl olacağını, hangi oyuncularla çevrilmesi gerektiğini, ‘Halk böyle istiyor’ gerekçesiyle, yapımcının ipini eline geçiren bölge işletmecileri saptamaya başlamışlardır. Böylece de tam bir kısır döngüye düşülür. Kalıplaşmış konularla sürekli biçimde beyinleri yıkanan halk yığınları belli resimlere koşullandırılır.”<sup>20</sup>*

“Başlangıçta çok ciddi insanlara senaryo yazdırıldığı görülüyor ama bu önemli insanlara senaryo yazdırmanın senaryoya kazandırdığı bir teknik ya da nitelik olmamıştır” diyen Turgut Özakman ise bu yıllarda gerçekleşen, fakat Türk sinemasında senaryo yazımını teknik ve nitelik olarak fazla ileriye götürmeyen çabaları değerlendirmektedir. 1970’li yıllarda Eugene Vale’in senaryo kitabını Türkçe’ye çevirten ve bu kitapta belirtilen senaryo yazım ilkeleri rehberliğinde grup çalışmaları başlatan Ertem Eğilmez’i özellikle vurgulayan Özakman, ilk defa bu dönemde senaryo çalışmalarının önemsenmeye başladığının özellikle altını çizmektedir. Fakat, Ertem Eğilmez ile çalışan Yavuz Turgul bu bölüm pörçük başarıların sistemleştirilemediğinden ve geliştirilemediğinden yakınmaktadır. Eğilmez’in uyguladığı senaryo yazım

<sup>19</sup> Semir Aslanyürek, *Senaryo Kuramı* (İstanbul: Pan Yayıncılık, 1998), s.13.

<sup>20</sup> Vedat Türkali, *Üç Film Birden* (İstanbul: Cem Yayınevi, 1978), s.11.



ilkelerinin, onu izleyen sinemacılar tarafından sürdürülmediğini belirten Turgul, senaryo yazımındaki yapısal arayışın yerini içerik kaygısının aldığı ileri sürmektedir.

Senaryo tartışmalarını günümüze taşıyan ve Türk sinemasının biçimsel olarak çok ilerlediğini işaret eden Özakman “*Sinemanın kılığı iyi de, o görünümün altında ne var?*” sorusunu sorarak, Türk sinemasında varolan “*kuralsız ve dağınık anlatım*”ı eleştirmektedir. “*Genel olarak söylenirse, bence senaryo önemsenmedi ve hafife alındı...*” diyerek sözlerine başlayan Hüseyin Kuzu ise “*Senaryoyu ya da senaristi üretim biçimi yazdırır!*” tanımlamasını yaparak belki de tüm söylenenleri özetlemektedir. Türk sinemasında senaryo yazımına hiçbir dönemde yeterli zaman verilmediğini, senaryo yazarının çalışmasının parasal karşılığını alamadığını, usta-çırak ilişkisinin giderek yitirildiğini, kendi senaryolarının filmini yapmak isteyen yapımcı-yönetmenlerin ortaya çıkması ile senaryo yazarına gereksinim kalmadığını, senaryo yazımını destekleyecek bilimsel araştırmaların yeterli olmadığını ve Türk sinemasının bugün bile ısmarlama öyküler peşinde olduğunu belirten Kuzu, yaratılan bu üretim biçimi ve ilişkileri nedeniyle öykü anlatmanın en temel ve basit ilkelerinin çözümlenememiş olduğunu dile getirmektedir.

Türk sinemasındaki anlatım sorunlarını belirlemeye yönelik tartışmaların senaryo üzerinde odaklaşmasını sinema ile kuramsal ya da uygulamaya yönelik ilişkisi olan bireylerin çoğu doğal karşılayacaklardır. Diğer ülke sinemalarında olduğu gibi Türkiye’de de bir filmin başarısı ya da başarısızlığının öncelikli olarak yönetmene yüklendiği görülmektedir. Aslında öykünün işleyişi, yapısı ve dokusundan sorumlu olan yönetmen ve senaryo yazarı birbirlerinin en yakın destekçileridirler.<sup>21</sup> Bu noktadan hareketle, Türk sinemasındaki anlatım sorununun senaryodan bağımsız ele alınamayacağını, aksine en temel tartışma konularından birinin senaryo olması gerektiğini ve sinemanın yola çıkış noktasının öykü olmasından ötürü öncelikli olarak bu alanın sorgulanması ve araştırılmasının yerinde bir girişim olacağını belirlemek kabul edilebilir bir yaklaşım olacaktır.

<sup>21</sup> Howard ve Mabley, **Ön.Ver.**, s.16.

Christopher Vogler birçok senaristin, yapım şirketinin ve film okulunun Joseph Campbell'in "*kahramanın yolculuğu*" kuramından yola çıkarak, senaryo geliştirme aşamalarında mitlerin, halk öykülerinin ve masalların rehberliğinden faydalandıklarını dile getirmektedir.<sup>22</sup> Bu yoldan ilerleyen araştırmacılar, senaryo yazarları ve eğitmenler, insanoğlunun varolduğu günden bu yana sürdürdüğü öykü anlatma geleneğinden yola çıkarak kuramlaştırılmış ve temelleri insan psikolojisinin üzerine kurulmuş olan "*kahramanın yolculuğu*" yapısının filmlerin işleyişini ve izleyici ile kurulan etkileşimi güçlendirdiğini savunmaktadırlar. Türk halk edebiyatında da son derece zengin bir sözlü anlatı geleneği bulunmaktadır. Efsane, menkıbe, destan, masal, halk öyküleri, atasözleri, fıkra, türkü, bilmece, mani, ninni, ağıt, meddah, karagöz, ortaoyunu ve hatta kukla "*halk edebiyatı*" adı altında toplanmaktadır<sup>23</sup> ve kitlelere aktarılma biçimlerinden ötürü çoğu sözlü anlatı geleneğine dayanmaktadır. Kuşkusuz, Keloğlan masalları, Dede Korkut öyküleri ve Nasreddin Hoca fıkraları bu geleneğe dayanan en bilindik örnekler olacaktır. Bülent Oran, Türk halkının sözlü anlatı geleneğine olan yakınlığını ve bağlılığını "*Türk insanı masal sever... Masallarla büyümüştür. Orta oyunundan, Karagöz'lerden, Nasreddin Hoca'lardan gelen ve kanına işlemiş bir alışkanlığı, geleneği vardır...*"<sup>24</sup> diyerek vurgulamaktadır. Türk halk edebiyatının son derece zengin olmasına ve sözlü anlatı geleneğine ait öğelerin sinemada öykü anlatımına rehberlik edebileceğine ilişkin "*kahramanın yolculuğu*" gibi kuramsal çalışmaların bulunmasına karşın, Türk sinemasında uzun yıllar boyunca geçiştirilmiş ve çözümlenmemiş bir senaryo sorununun bulunması bu araştırmanın problemini oluşturmaktadır.

## 1.2. Amaç

Bu araştırmanın amacı, yurtdışındaki araştırmacıların sözlü anlatı türlerinden yola çıkarak yapılandırdıkları ve senaryo yazımında kullanılabilir bir rehber olarak önerdikleri "*kahramanın yolculuğu*" öykü yapısını Türk sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde ve başarılı olduğu genel kabul görmüş Türk filmlerinde aramaktır. Böylece, "*kahramanın yolculuğu*" öykü yapısının Türk sinemasındaki senaryo sorununun çözümüne yönelik yapısal bir rehber olup olamayacağına ilişkin bulgulara

<sup>22</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.7

<sup>23</sup> Şükrü Elçin, *Halk Edebiyatına Giriş* (Ankara: Akçağ Yayınları, 2000), s.4.

<sup>24</sup> Bülent Oran, "Yeşilçam Nasıl Doğdu, Nasıl Büyüdü, Nasıl Öldü ve Yaşasın Yeni Sinema," *Türk Sineması Üzerine Düşünceler*. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer (Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996), s.284.

ulaşılması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

- Sözlü anlatı geleneğinde karşımıza çıkan ortak öğeler nelerdir ve bu öğeler “*kahramanın yolculuğu*” yapısında nasıl bir araya gelirler?
- Türk sözlü anlatı geleneğinde “*kahramanın yolculuğu*” yapısı ile örtüşen örnekler bulunabilir mi ve bu örneklerde “*kahramanın yolculuğu*” yapısını oluşturan öykü yapı taşları nasıl yer almaktadır?
- Türk sinemasında başarılı kabul edilen ve üzerinde sıkça tartışılan senaryo sorunlarını büyük ölçüde aştığı düşünülen sinema yapıtlarında genelde sözlü anlatı geleneğine, özelde ise “*kahramanın yolculuğu*” yapısına ait öğelere rastlanmakta mıdır?

### 1.3. Önem

Doksanlı yılların sonuna gelindiğinde yaşanan üç toplumsal gelişmenin belirlenmesi, bu tezin öneminin ortaya çıkarılması açısından son derece gerekli görülmektedir. Bu gelişmeler şöyle sıralanabilecektir:

- Türk sinemasının canlanması,
- Televizyon kanallarında yerli dizilerin yaygınlaşması,
- Sinema ve televizyon eğitimi veren üniversite bölümlerinin giderek çoğalması.

Son yıllarda, Türk sinemasında gözle görünür bir canlanma yaşanmaktadır. Film yapımlarının sayısı artmış, yıldız isimler sinema oyunculuğuna yöneldikçe kitle iletişim araçları bu filmleri daha çok konu edinmeye başlamış, Türk filmi gösteren salonların sayısı çoğalmış, tüm bunlara bağlı olarak seyircinin Türk filmlerine olan ilgisi yeniden canlanmış, bu ilgi artışı filmlerin gösterimde kalma sürelerini uzatmış ve bunların doğal bir sonucu olarak da gişe gelirleri yükselmiştir. Bir zamanlar gişede on bin, yüz bin kişinin hesabı yapılırken, şimdilerde milyonluk seyircisi olan filmler konuşulmaktadır.<sup>25</sup> Türk sinemasında yaşanan bu gelişmeler, Türk filmlerine olan isteği arttırmış ve bu da

<sup>25</sup> Sevilay Koçoğlu, “Seyircisine Ulaşamayan Türk Sineması,” *Hürriyet Gösteri*, Sayı no 222, (Ekim 2000), s.20.

senaryo gereksinimini ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla, Türk sinema endüstrisinin hareketlendiği bu yıllarda senaryonun gerekliliğinin ve filmin başarısındaki etkisinin tartışılır bir konu durumuna geldiği görülmektedir.

Son dönemde yaşanan bir başka gelişme ise televizyon kanallarında yerli dizilerin yaygınlaşması ve popülerleşmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Seksen sonrasında özel televizyon kanallarının artması, kaçınılmaz olarak program gereksinimini ortaya çıkarmıştır. Başlangıçta, yurt dışından alınan hazır programlarla bu açık kapatılırken, doksanlı yıllarda yerli yapımlara yönelinmeye başlanmıştır. İki binli yıllarda ise yerli dizilerin popülerliği artmış, bu programların izlenme oranları giderek yükselmiştir. *“Televizyon kanallarında en çok sevilen programlar arasında yerli filmlerle, yerli dramaların ön sıralarda yer aldıklarını bütün araştırmalar doğrulamaktadır.”*<sup>26</sup> Sonuç olarak, televizyon kanalları haftanın her gününü komedi, dram, melodram ve macera türünde yerli dizilerle doldurma eğilimindeki bir programcılık anlayışını yeğlemeye başlamışlardır. Televizyon yayıncılığındaki bu yeni ve hızlı yapılanma, senaryo ve senaryo yazarı gereksinimini öncelikli bir konuma getirmiştir.

“Sinemanın en önemli, ‘asıl’ sorunlarından biri olan yaratıcı yazarlık, aradan geçen süre içinde ‘tali’ bir sorun olarak ihmal edilmiş ve bugünlere kadar gelinmiştir. Bu konuda gereken önlemler alınmadığı takdirde, şu an belli bir seyirci kitlesini yakalayabilen yazarların yakın bir gelecekte (en çok üç, beş yıl) büyük ölçüde seyirci tarafından aşılıp geçildiği zaman kanalların hiç umursamadıkları çok önemli sorunlarla karşı karşıya gelecekleri görülecektir.”<sup>27</sup>

Oğuz Adanır’ın bu açıklamaları, sinemada senaryonun gerekliliğine ve etkinliğine yönelik tartışmaların televizyon yayıncılığı alanına da taşındığının kanıtı niteliğindedir.

Doksanlı yılların, bu tezin önemini anlaşılmamasını sağlayacak son gelişmesi ise sinema ve televizyon eğitimi veren üniversite bölümlerinin çoğalması olarak görülmektedir. Sinema yapımlarının ve televizyon yayıncılığının son yıllarda ivmelenerek artan popülerliği, sinema ve televizyon eğitimi veren okulları, üniversiteye

<sup>26</sup> Oğuz Adanır, “Gerçekten Kaçamayız!,” *Türk Sineması Üzerine Düşünceler*. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer (Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996), s.6.

<sup>27</sup> Aynı., s.14.

hazırlanan öğrenciler için öncelikli birer seçenek konumuna getirmiştir. Bağlantılı olarak, varolan devlet üniversiteleri sinema ve televizyon eğitimi veren bölümleri bünyelerinde oluşturmaya başlamış, yeni açılan özel üniversiteler ise öncelikli olarak bu bölümlerde eğitim vermeye başlamışlardır. Üniversitelerin iletişim ve güzel sanatlar fakültelerinin yanı sıra sektör içi, pratik çalışmalar yapacak, teknik ve sanatsal alanda sinemacılar yetiştirecek özel okullar da devreye girmektedir.<sup>28</sup> Sonuçta, bu eğitimi veren her okul, hem sinema ve televizyon eğitiminin bir gereği, hem de piyasa gereksinimlerinin bir sonucu olarak senaryo derslerine programlarında yer vermişlerdir. Böylece, bu derslerde kaynak olarak kullanılacak yazılı malzemelerin hem akademik programı destekler, hem varolduğu kabul edilen senaryo yazımı ile ilgili sorunlara çözüm önerir, hem de piyasanın gereksinimlerini karşılar nitelikte olması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Yukarıda sıraladığımız üç temel nedenden ötürü, bir önceki bölümde dile getirilen problem alanı çerçevesinde yapılacak bilimsel bir araştırmanın önemli olacağı düşünülmektedir. İki binli yıllara gelindiğinde yaşanan ve yukarıda özetlediğimiz bu üç gelişme, yaşadığımız dönemde öykü anlatımının önemini ortaya koyar niteliktedir. Yerli yapımların hızlı bir sayısal artış göstermesi ve sinema-televizyon alanının hem üniversiteye girmek isteyen öğrenciler, hem de yeni bölümler açan üniversiteler tarafından yeğlenen bir eğitim dalı olması, senaryo yazımının önemsenmesine ve bu alanda yapılacak bilimsel araştırmalara gereksinim duyulmasına yol açan temel etmenler olarak değerlendirilebilecektir. Bu nedenle, böyle bir çalışmanın hem sinema-televizyon eğitimi veren kurumların öğrenci ve öğretim elemanlarının yararlanabileceği bilimsel bir kaynak olması, hem de bu alanda çalışan kişilere yardım sağlayıcı bir rehber işlevi görmesi umulmaktadır.

Ayrıca, Türk sinemasının açıklık getirilmeden geçiştirilen ve yok sayılan senaryo sorunlarının<sup>29</sup> anlaşılmasına ve çözümlenmesine ışık tutabilecek bu çalışmanın, çözüm yollarını ararken Türk halk edebiyatının zengin sözlü anlatı geleneğine

<sup>28</sup> Şükran Esen, "Türk Sinema 'Endüstrisi' Oluşmalı," **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer (Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996), s.29.

<sup>29</sup> Aslanyürek, **Ön.Ver.**, s.13.

başvurması, öykü anlatımının yapısına ait evrensel çözümlerin, yerelden yola çıkılarak bulunabileceğinin vurgulanması açısından önemli görülmektedir.

#### 1.4. Varsayımlar

Bu araştırma sürecinde, sinemasal anlatımın doğasından kaynaklanan ve genel olarak kabul görmüş bazı kavramlar “*varsayımlar*” olarak kabul edilmiştir. Bu varsayımlar genel olarak onaylanan görüşlerdir ve bu görüşlerin doğruluğunun test edilmesi ya da kanıtlanması, araştırmanın belirlenen amaçlara ulaşmasını geciktirebilecektir. Hem film endüstrisi çalışanları, hem sinema ve televizyon eğitimi veren öğretim elemanları, hem de bu alanda çalışan araştırmacılar tarafından “*doğruluğundan büyük ölçüde emin olunan*” yargılar olarak kabul edilen ve bu araştırmanın temel dayanak noktalarını oluşturacak varsayımlar şöyle sıralanabilir:

- Sinemada öykü anlatımının temelini senaryo oluşturur ve senaryoda yapılacak olumlu ya da olumsuz düzenlemeler, filmin anlatımını da benzer yönlerde etkiler.
- Türk sinemasında varolan anlatım olumsuzluklarının en temel kaynaklarından biri senaryo yazımındaki sorunlardır.
- Konular değişse de, öykü anlatımının temel kuralları evrenseldir ve bunlar da mit, masal, efsane ve halk öyküsü gibi sözlü anlatı türlerinde bulunabilir.

#### 1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma, sinemada anlatı yapısının kuruluşunu, işleyişini ve etkinliğini incelerken, yalnızca öykü yapısı ile sınırlıdır. Diğer sanat dallarından farklı olan sinema, eserin oluşturulmasında birçok kişinin katılımını gerektirmektedir. Resim, fotoğraf ve yazılı anlatım gibi sanat dallarında yaratıcı tek ve malzeme sınırlı iken, sinemada yaratıcı birey sayısı çok, malzeme ise neredeyse sınırsızdır. Sinema yapıtının sahibi olarak yönetmen görülse de, yapıtın ortaya çıkarılma sürecinde pek çok kişinin yaratıcı katılımı söz konusudur. Dolayısıyla, sinemada anlatı yapısının kuruluşunu, işleyişini ve etkinliğini yönlendiren birçok unsur bulunmaktadır. Fakat, sinemada sanat eserinin ortaya çıkışını olanaklı kılan bütün bu yaratıcı aşamaları tek bir araştırmada ele alınamayacağı, alınsa bile böyle bir araştırmanın sağlıklı bir sonuç vermeyeceği

düşünülmektedir. Bu nedenle, hem sinemada yaratıcı düşüncenin başlangıç noktası olması, hem tüm yaratıcı çalışmalara temel sağlaması, hem de sinemasal anlatımın omurgasını oluşturması nedeniyle, araştırmanın senaryo ve öykü yapısı ile sınırlandırılmasına karar verilmiştir.

Bu araştırmada sözlü anlatı türlerindeki öykü yapısının incelenebilmesi için Türk halk edebiyatından örnekler verilecektir. Sözlü anlatı türlerinin doğaları gereği yazılı olmamaları, bu nedenle de verilecek örneklerin yazıya aktarılmış sözlü anlatı çeşitleriyle sınırlı olacağı unutulmamalıdır. Ayrıca, Türk halk edebiyatında sözlü anlatı geleneğine dayanan ve yazıya aktarılmış çok sayıda eser bulunmaktadır. Araştırmacının bütün bu eserleri incelemesi ve yapısal olarak çözümlenmesi, araştırmanın yansızlığı ve genellenebilirliği adına arzulanan bir durum olarak görülse de, araştırmanın olanakları açısından böylesine geniş kapsamlı bir evrene ulaşılması ve bu evreni oluşturan örneklerin birer birer incelenmesi olası görülmemektedir. Araştırmanın gerçekleştirilebilirliği ve kontrol edilebilirliği adına, yöntem bölümünde belirtilen çalışma evreni ve örneklem içerisinde yer alan sözlü anlatı örnekleriyle sınırlı kalınacaktır.

Araştırma çerçevesinde, sözlü anlatı geleneğine ve kahramanın yolculuğu anlatı yapısına örnek olabilmesi amacıyla bazı dinsel öykülere yer verilebilecektir. Araştırma bu gibi öykülerin yapısal özellikleriyle sınırlı olacak, bu öykülerin dinsel ve inançsal yönleri araştırmanın amacıyla ilişkili olmadığı için inceleme dışında tutulacaktır.

Araştırmanın Joseph Campbell'in kuramsal temellerini oluşturduğu "*kahramanın yolculuğu*" örnekçesi üzerine yapılandırılacak bölümlerinde sinemanın klasik anlatı türünde gerçekleştirilmiş örnekleri incelenecektir. Campbell'in öykü yapısı üzerine oluşturduğu bu örnekçeyi mitoloji, masal ve halk öyküleri gibi geleneksel anlatı türlerinden yola çıkarak yapılandırmasından ötürü, onun çalışmalarını sinemaya uyarlayan yabancı araştırmacıların öncelikli olarak klasik anlatı akımına dahil edilebilecek filmler üzerinde çalıştıkları görülmektedir. Bu nedenle, Türk filmleri üzerinde yapılacak benzeri bir araştırmanın da klasik anlatı türü ile sınırlı tutulması uygun bulunmuştur. Türk sineması için böyle bir araştırmanın ilk olarak yapıldığı göz

önünde bulundurulursa, öncelikli olarak klasik anlatı ile sınırlı kalınması ve giriş, gelişme, sonuç gelişiminin ve neden-sonuç ilişkilerinin oluşturduğu çizgisel anlatımda “*kahramanın yolculuğu*” yapısının sorgulanması, bu alana başlangıç niteliğinde bir adım atılması bakımından gerekli görülmüştür. Araştırmanın olanakları ve kısıtlılıkları nedeniyle, Türk sinemasının farklı anlatı biçimlerine ve akımlarına ait tüm ürünlerinin incelenemeyeceği kabul edildiğinden, araştırma Türk sinemasının klasik anlatı türüne ait ve yöntem bölümünde ayrıntıları belirtilen eserlerle sınırlı tutulacaktır.

Araştırmanın yöntem bölümünde, Türk sinemasının başarılı eserleri değerlendirilirken gişe gelirleri, seyirci sayısı ve festivallerde kazanılan ödüller dikkate alınmıştır. “*Başarılı film*” kavramının değişkenliği göz önünde bulundurularak, böyle bir sınıflandırmada gişe geliri, seyirci sayısı ve festival ödülleri gibi nicel ve varlığı kanıtlanabilir veriler temel alınmıştır. Fakat, Türk sinemasında seyirci sayıları ve gişe gelirleri üzerine yapılmış yeterli bir araştırma bulunamadığından, bu konularda sinema dergilerinin, internet sitelerinin ve film şirketlerinin sağladıkları verilerle sınırlı kalınmıştır.

## 2. YÖNTEM

Türk sinemasında senaryo olgusunu değerlendiren bu çalışmada, Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneğine dayanan öykülerinden yola çıkılarak, bu öykülerle Türk sinemasının başarılı kabul edilen ürünleri arasında bulunabilecek ortak öykü yapısı inceleneceğinden, araştırma tarama modelinde gerçekleştirilecektir.

Sözlü anlatı türlerinde bulunan ortak öykü yapısı araştırılırken, bu alanda yapılmış araştırmalar ve konu ile ilgili yazılı kaynaklar incelenecek ve bu yapının temel yapı taşları özetlenecektir. Mîit, masal, efsane, destan ve halk öyküsü gibi sözlü anlatı türlerinin ortak paydası olarak görülen ve “*kahramanın yolculuğu*” olarak adlandırılan öykü yapısının kuramsal temellerini oluşturan Joseph Campbell’in eserlerine öncelikli olarak başvurulacaktır. Campbell’den önce gelen ve onun çalışmalarına kaynaklık eden Carl G. Jung ve Vladimir Propp gibi bilim adamlarının çalışmalarından olduğu gibi, Campbell’den sonra gelen ve onun sözlü anlatı türlerinden yola çıkarak oluşturduğu kuramları sinemanın öykü yapısına uyarlayan Christopher Vogler, James Bonnet ve



Stuart Voytilla gibi günümüz arařtırmacılarının eserlerinden de yararlanılacaktır. Arařtırmanın alıřma alanı ile ilgili kaynakların taranması sonucunda kahramanın yolculuęu öykü yapısının ařamaları, karakterleri ve olay örgüsü, arařtırmanın Türk sözlü anlatı geleneęine ve Türk sinemasına ait örneklerin inceleneceęi bölümlerine temel oluřturması aısından incelenecek ve derlenecektir.

Arařtırmanın bir sonraki ařamasında, kahramanın yolculuęu yapısını oluřturan öykü öğeleri ile Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneęine ait örnekleri yapısal olarak karřılařtırılacaktır. Bu ařamada, arařtırmanın genel evrenine Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneęine ait tüm öyküleri girmektedir. Elbette, varlıęı sözlü anlatı geleneęine dayanan böyle bir evreni oluřturan tüm elemanların tanımlanması ve sayılması olanaksız görölmektedir. Bu evreni oluřturan her bir elemanın yazılı kayıtlarına ulařılamaması, çoęu öykünün sözlü olarak varlıęını sürdürmesi ve dolayısıyla bütün öykülerin eřit seilme řansı bulunamaması nedeni ile bu arařtırmanın örnekleminin tanımlanmasında olasılıęa ya da orantısallıęa dayanan bir yöntem deęil, “*iradi örnekleme*” yöntemi kullanılacaktır. “*Yargısal*” ya da “*amasal*” olarak da adlandırılan bu yöntemde, örnekleme istenilen eleman tipinin ortak özellikleri dikkate alınır, bu özellikleri taşıyan elemanların nerede bulunabileceęi belirlenir ve alıřma bu alanda gerekleřtirilir.<sup>30</sup> Bu arařtırmanın örnekleme amacıylađı, Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneęini temsil etme özellięini taşıyan bir dizi öykü, Texas Tech Üniversitesi bünyesinde kurulmuř olan ve dünyadaki en zengin Türk sözlü öyküleri arřivi olarak nitelendirilen “*Archive of Turkish Oral Narrative - ATON*” (Türk Sözlü Anlatı Arřivi) kuruluřunun derledięi iki ciltlik “*The Art of the Turkish Tale*” (Türk Öykü Sanatı) adlı eserde bir araya getirilmiřtir. Bu 131 öykünün derlenme yöntemi, onlara Türk sözlü anlatı geleneęini temsil etme özellięini kazandırmaktadır. ATON arřivi için alıřan bir grup Türk ve Amerikalı arařtırmacı, 1961 ve 1990 yılları arasında Türkiye’nin bütün illerini dolařmuř, her yörenin tanınan öykü anlatıcılarını bulmuř ve bu kiřilere öyküler anlattırmuřlardır. Anlatılan tüm öykülerin ses kaydı yapılmıř ve bu alan alıřması sonucunda yaklařık 3000 öyküelik bir arřiv oluřturulmuřtur. Sonuç olarak, ATON arřivden seilen 131 öykü, Türk sözlü anlatı geleneęini temsil etmek üzere kitaplařtırılmıř ve iki cilt olarak yayımlanmıřtır. Yargısal

<sup>30</sup> Therese L. Baker, *Doing Social Research* (NY: McGraw-Hill Book Company, 1988), s.157.

örnekleme yönteminin açıkça ortaya koyduğu gibi, bu araştırmanın amaçları doğrultusunda örnekleme istediğimiz eleman tipinin ortak özellikleri bu 131 öykülük derlemede bulunmaktadır ve çalışma bu alanda gerçekleştirilecektir. Dolayısıyla, ATON arşivinin derlediği 131 öykü, bu araştırmanın çalışma evrenini oluşturmaktadır. Bu çalışma evreni çerçevesinde bir araya gelmiş 131 öykünün altısı, yani yaklaşık yüzde beşi seçilecek ve kahramanın yolculuğu öykü yapısı bu örneklem üzerinde sorgulanacaktır. “İrادی seçim, birimleri bilerek ve isteyerek seçmektir.”<sup>31</sup> Dolayısıyla, araştırmanın amaçları doğrultusunda bu 131 öyküden altısı bilerek ve isteyerek seçilecektir. Araştırmacının evren, onu oluşturan elemanlar ve araştırmanın doğası hakkında bildiklerine dayanarak, kısaca kendi yargısı ve gerçekleştirdiği çalışmanın amaçları ışığında bir örneklem oluşturmasının orantısal bir yöntemden daha uygun olduğu durumlar bulunmaktadır.<sup>32</sup> İşte, ele alınan evrenin ve bu evreni oluşturan elemanların özel durumu ile araştırmanın amaçları göz önüne alındığında, seçilen yargısal yöntemin ve bu yöntemle oluşturulan örneklemin bu araştırmaya uygun olduğu görülmektedir. Yargısal örneklemin ardında yatan temel varsayım iyi bir yargı ve doğru bir strateji ile, araştırmacının çalışmasında yer alacak elemanları kendi eli ile seçmesi ve amacına yönelik olarak doyum sağlayıcı bir örneklem oluşturmasıdır.<sup>33</sup> Bu gerekçe dikkate alındığında, otuz yıllık bilimsel bir alan araştırmasının ürünü olan ATON arşivinden alınmış ve Türk sözlü öykülerini temsil etmesi amacıyla yayımlanmış 131 öyküden araştırmanın amaçları doğrultusunda seçilen yüzde beşlik bir öykü grubunun, bu araştırma için geçerli bir örneklem oluşturduğu düşünülmektedir. Örnekleme oluşturan bu öyküler şöyle listelenebilecektir:

- Cengidilaver
- Üvey Kız ve Kara Yılan
- Kurbağa Gelin
- Üvey Kız ve Kırk Hırsız
- Korkak Ali ve Devler

<sup>31</sup> Kenan Gürtan, *İstatistik ve Araştırma Metodları: İktisat ve İş İdaresine Tatbikatı* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Yayınları, 1974), s.42.

<sup>32</sup> Earl Babbie, *The Practice of Social Research* (Sixth edition. CA: Wadsworth Publishing Company, 1992), s.230.

<sup>33</sup> Stuart W. Cook, Morton Deutsch, Marie Jahoda and Claire Sellitz, *Research Methods in Social Relations* (NY: Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1959), s.520.

- Zülfüyar

Türk halk edebiyatında masalları incelemek için kullanılan dört temel yöntem şöyle sıralanmaktadır.<sup>34</sup>

- Tarihi-Coğrafi Yöntem
- Psikoloji Yöntemi
- Antropoloji Yöntemi
- Propp Yöntemi

Bunların içerisinde masalları biçimsel ve yapısal olarak inceleyen yöntem Propp yöntemidir ve Rus folklorcusu Vladimir Propp'un yüz Rus masalı üzerine yaptığı araştırmaya dayanmaktadır. Bunun dışında, Türk masalları üzerine Joseph Campbell'in "*kahramanın yolculuğu*" örnekçesini temel alarak yapılmış bir araştırmaya rastlanmadığı gibi, Propp yöntemi ile yapılmış araştırmaların sayısının da son derece sınırlı olduğu görülmektedir. Genellikle, masallar üzerine Pertev Naili Boratav, Eflatun Cem Güney, Ahmet Uysal ve Warren S. Walker gibi isimler ve edebiyat fakültelerinde tez hazırlayan öğrenciler tarafından yapılmış derleme niteliğinde araştırmalar bulunmaktadır.<sup>35</sup> Dolayısıyla, hem Türk halk edebiyatına ait masalları biçimsel ve yapısal olarak inceleyen araştırmaların sınırlı olması, hem de Joseph Campbell'in "*kahramanın yolculuğu*" örnekçesini temel alan bir araştırmanın bulunmaması nedeniyle, bu araştırma çerçevesinde yukarıda özetlenen biçimiyle bir incelemenin yapılması zorunlu görülmüştür.

Araştırmanın Türk sineması üzerinde odaklanan bir sonraki bölümünde genel evrene tüm Türk filmleri girmektedir. Çalışma evreninin sınırları ise gerek edindiği gişe gelirleri ile, gerekse kazandıkları ödüllerle başarı edinmiş ve bu başarılarla var olduğu ileri sürülen senaryo sorununu aştıkları söylenebilecek filmlerin tanımlanması ile

---

<sup>34</sup> Bilge Seyidoğlu, *Erzurum Halk Masalları Üzerinde Araştırmalar* (Erzurum: Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, 1975), s.xxxix.

<sup>35</sup> Aynı, s.12-14.

belirlenmiş olacaktır. Örnekleme Yavuz Turgul'un senaryosunu yazdığı, ödül kazanmış ya da gişe başarısı elde etmiş filmler alınacaktır.

Türk sinemasına senaryo yazarı ve yönetmen olarak 20 film kazandıran Yavuz Turgul, senaryosunu yazdığı filmlerle 12 ödül kazanmış, biriyle filmin gösterime çıktığı sene en çok izlenme ve gişe geliri edinme başarısını elde etmiş, bir diğeriyle de seyirci sayısı ve gişe geliriyle rekor kırmıştır. Senaryosu Turgul'a ait olan "*Çiçek Abbas*" 1982'deki, "*Züğürt Ağacı*" 1986'daki, "*Muhsin Bey*" 1987'deki, "*Gölge Oyunu*" ise 1993'deki Antalya Film Festivali'nde en iyi senaryo ödülünü kazanmıştır. En iyi senaryo ödülüne ek olarak "*Muhsin Bey*" 1987'deki festivalde en iyi film, "*Gölge Oyunu*" ise 1993'deki festivalde en iyi ikinci film ödülünü kazanmıştır. "*Muhsin Bey*"'in aldığı diğer ödüller arasında 1987 yılında 7. Uluslararası Sinema Günleri jüri özel ödülü ve Kültür Bakanlığı başarı ödülü, 1988 yılında ise 36. San Sebastian Film Festivali (İspanya) jüri özel ödülü bulunmaktadır. "*Gölge Oyunu*"nun aldığı diğer ödüller arasında ise 1993 yılında Sinema Yazarları Derneği'nin en iyi film ve en iyi senaryo ödülleri yer almaktadır. Senaryosu yine Turgul'a ait olan "*Eşkya*" 14. Troia Film Festivali büyük ödülünü ve 13. Bastia Akdeniz Festivali eleştirmenler ödülünü kazanmıştır. "*Muhsin Bey*" gösterime girdiği 1986 yılının en çok izlenen ve en çok gelir getiren filmi olurken, "*Eşkya*" 1997 yılında otuz dört sinema salonunda gösterime girmiş, yaklaşık iki milyon izleyiciye ulaşmış, bir haftada altmış milyar, toplamda ise yaklaşık beş yüz milyar liralık gelir elde ederek Türkiye rekoru kırmıştır. Ayrıca, "*Eşkya*" Fransa'da üç haftadan fazla gösterimde kalmış ve Danimarka'daki Gece Filmleri Festivali kapsamında gerçekleştirilen Türk filmleri bölümünün açılışı yine bu filmle yapılmıştır.

Yukarıdaki örneklerden anlaşılacağı gibi Yavuz Turgul, senaryosunu yazdığı filmlerle yalnızca festivallerde ödül almakla kalmamış, aynı zamanda gişe başarısı da yakalamış, hatta ulaştığı seyirci ve gelir rakamlarıyla rekorlar kırmıştır. Bu örnekler, Turgul'un yazdığı senaryolarla hem sinema alanında uzman olan ve festivallerde jüri üyesi olma özniteliğine sahip olduğu yönünde görüş birliğine varılmış kişiler tarafından, hem de sinemaya giden izleyici kitlesi tarafından beğeni kazandığını kanıtlar niteliktedir. Böylece, Yavuz Turgul'un yalnızca izleyici ile etkili iletişim kuran değil,

aynı zamanda sinema ile profesyonel olarak uğraşan insanların sinema dili ve işleyişi bakımından onayladığı senaryolar yazdığı ileri sürülebilecektir. Bunlara ek olarak, bu filmlerden bazılarının yabancı festivallerde ödül almış olmaları ve yurtdışında gösterime girmeleri, Yavuz Turgul'un senaryolarında yakaladığı başarının uluslararası alanda da onaylandığını sergilemektedir. Ayrıca, Turgul'un yakaladığı bu başarının hem seyirci sayısı ve gişe geliri, hem de festival ödülleri olarak birçok kereler yinelenmiş olması, bunların rastlantısal veriler olmadığını göstermektedir. İşte bu nedenlerden ötürü, Yavuz Turgul'un senaryosunu yazdığı filmlerden hem ödül kazanmış, hem de gişe başarısı elde etmiş olanları öykü yapısı bakımından çözümlenecek ve bu eserlerde kahramanın yolculuğuna ait temel öğelerin bulunup bulunmadığına bakılacaktır. Belirtilen gerekçeler ışığında araştırmanın örnekleme içerisine alınan bu filmler şöyle listelenebilecektir:

- Çiçek Abbas
- Züğürt Ağa
- Muhsin Bey
- Gölge Oyunu
- Eşkîya

Örneklemler üzerinde yapılan bu araştırmadan toplanan veriler yardımıyla, Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneğine ait öykülerde ve Türk sinemasının başarılı kabul edilen yapıtlarında, Joseph Campbell'in kuramsal temellerini oluşturduğu ve "*kahramanın yolculuğu*" olarak adlandırılan öykü yapısının bulunup bulunmadığı ortaya çıkarılmış olacaktır. Eğer varsa, bu örneklerde "*kahramanın yolculuğu*" yapısını oluşturan öykü yapı taşlarının nasıl bir araya geldiği belirlenmiş olacaktır. Son olarak, Türk sinemasının başarılı kabul edilen ve senaryo sorunlarını büyük ölçüde aştıkları düşünülen yapıtlarında, Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneğinde bulunan yapısal özelliklere rastlanıp rastlanmadığı ve eğer rastlanıyorsa bu ortaklığın temelinde "*kahramanın yolculuğu*" yapısının ne ölçüde yer aldığı belirlenmiş olacaktır. Böylece, Türk sinemasının kimi zaman içine düştüğü senaryo kaynaklı sorunların, son derece zengin örneklerle dolu olan Türk halk edebiyatının sözlü anlatı geleneğine ait öykülerin

yapısal özelliklerinden hareketle çözümlenip çözülemeyeceğine yönelik bir saptamada bulunulabilecektir.

Araştırmanın tarama bölümü için Anadolu Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Merkezi'nden olduğu gibi, diğer üniversitelerin ve Yüksek Öğretim Kurumu'nun kütüphane ve arşivlerinden yararlanılacaktır. Sözlü anlatı geleneği örneklerinin yapısal çözümlemesinde kullanılmak üzere Texas Tech Üniversitesi'ndeki ATON arşivinden, incelenecek altı öykünün özgün ses kayıtları getirilmiştir. Bu kayıtların dinlenebilmesi için bir kaset oynatıcı kullanılacaktır. Filmlerin yapısal çözümlemesinde ise Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi'nin teknik olanaklarından yararlanılacaktır. Yavuz Turgul filmleri fakültenin video arşivinden elde edilecek, izleme ise video izleme odasından alınan video oynatıcı ve televizyon seti ile gerçekleştirilecektir.

### 3. BULGULAR VE YORUM

#### 3.1. Giriş

Halk öykülerini çözümlenmeye yönelik araştırmalarda iki temel yaklaşım ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki (monogenesis) halk öykülerinin tek bir merkezden doğup, yayıldığı görüşünü kabul ederken; kültürel evrim kuramını halk öyküleri araştırmalarına uyarlayan ikincisi ise (polygenesis) halk öykülerinin bütün dünya insanları için geçerli olan, tek bir kültürel gelişim sonrasında ortaya çıktığını ileri sürmektedir.<sup>36</sup> Bu iki yaklaşım birbirinden farklıymış gibi görünse de, her ikisinde halk öykülerinin temelindeki ortaklık sorgulanmaktadır. Birincisi, halk öykülerinin çıkış noktalarının aynı olduğunu savunurken, ikincisi ise çıkış noktalarının farklı olduğunu, fakat her öykünün aynı kültürel gelişim sonrasında oluştuğunu savunmaktadır. Halk öykülerinin kökenine ve gelişimine yönelik bu tartışmaları, Joseph Campbell çok daha geniş bir araştırma alanına yaymış ve insanoğlunun anlattığı öykülerin mağara duvarlarından başlayarak, Shakespeare'e ve hatta James Joyce'a kadar, insanlık tarih boyunca kültür ve yer ayrımı yapmaksızın nasıl bir oluşum gösterdiğini incelemiştir.

---

<sup>36</sup>Dan Ben-Amos, "Folktale," *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-centered Handbook*. Ed.: Richard Bauman (NY: Oxford University Press, 1992), s.107.

“Geçmişin kuyusu çok derin; belki de dipsiz demek daha doğru. Ne kadar derinden seslenirsek, geçmişin derinlerine o kadar iniyor ve o kadar aşağılara batıyoruz. İnsanlığın ilk temellerini daha çok buldukça, tarih ve kültürünün kavranılmazlığı daha çok anlaşılıyor”<sup>37</sup>

Thomas Mann’ın yukarıdaki sözlerini anımsatan Campbell, tarihin en dip noktalarına inmekten kaçınmamış ve 500.000 yıl yaşındaki Pekin Adamı’nın (Sinanthropos pekinensis) buluntularından başlayarak insanoğlunun anlattığı ortak öykünün ana hatlarını belirleyebilmek için çağımıza kadar süren bir araştırmalar dizisi gerçekleştirmiştir. Campbell, bu araştırmalar sonucunda edindiği sayısız bulguyu belki de şu cümlesi ile özetlemektedir:

“İnsan ırkı yalnız biyolojik olarak birlik değildir, ruhsal tarihi de tektir. Tek bir senfoni her yerden yükselmiş, temleri çalınmış, gelişmiş, çoğaltılmış ve değiştirilmiş, eğilip bükülmüş, yorumlanmış ve bugün bütün bölümlerinin bir arada çalındığı büyük bir fortissimo halinde yeni bir karşı konulamaz doruğa yükselmektedir.”<sup>38</sup>

İnsanlığın yalnızca biyolojik değil, tinsel olarak da aynı evrim sürecinden geçtiğini dile getiren araştırmacı, yüzyıllardır süren bu tinsel birliğin sonucunda göz ardı edilemez bir kültürel birikimin oluştuğunu özenle dile getirmektedir. Bu birliği ve kanıtları günümüze kadar ulaşan birikimi sayısız ülkede, kıtada, toplumda, kültürde ve bu kültürlerin anlatı geleneklerinde gözlemleyen Campbell, insanoğlunun yüzyıllardır anlatageldiği öykülerin aynı tinsel birliğin ürünü olduğunu ve bunun bir sonucu olarak benzer yapılara sahip olduklarını kanıtlarıyla sunmaktadır. İnsanoğlunun mağara duvarlarına resim çizerek, totemler yaparak, levhalar üzerine figürler oyarak, heykeller yaparak, tapınaklar ya da mezarlar inşa ederek, ölen ya da erişkinliğe adım atan toplum üyeleri için törenler düzenleyerek, dinler oluşturarak, efsaneler yaratarak, masallar anlatarak oluşturduğu bu ortak öykü yapısını “*monomi*” olarak adlandıran Campbell, öykünün evrensel ortaklığı olarak adlandırılabilir bu kavramı şöyle açıklamaktadır:

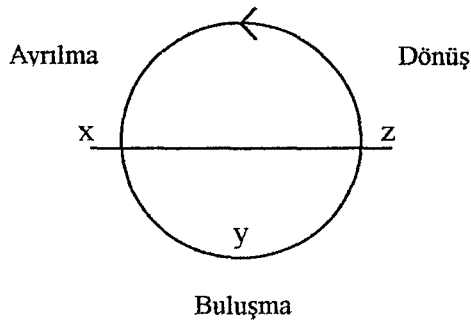
“İster Kongolu, gözleri kan çanağı bir büyücü-hekimin düş benzeri saçmalıklarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-tse’nin sonelerinin düz çevirilerini gelişmiş bir coşkuyla okuyalım; Aquinas’ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım ya da ansızın ürkütücü bir Eskimo peri masalının görkemli anlamını yakalayalım: Bulduğumuz şey, her

<sup>37</sup> Campbell, 1995, **Ön.ver.**, s.13.

<sup>38</sup> Joseph Campbell, **Yaratıcı Mitoloji: Tanrının Maskeleri**. Çeviren: Kudret Emiroğlu (Ankara: İmge Kitabevi, 1994), s.9.

zaman, bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının kaldığına dair kışkırtıcı, ısrarlı bir hisle birlikte, şekil değiştiren fakat olağanüstü biçimde aynı olan bir öyküdür.”<sup>39</sup>

Elbette, öykünün evrensel ortaklığı olarak açıklamaya çalıştığımız bu kavramın bazı yapısal temelleri bulunmaktadır. Konuları ne olursa olsun, farklı kıtalarda, ülkelerde ya da toplumlarda, kısacası farklı kültürlerde anlatılan öykülere bilimsel bir yaklaşımla bakıldığında, bu öyküler arasındaki yapısal ortaklıklar göze çarpmaktadır. Bu araştırmanın ileri aşamalarında ayrıntılı olarak sergilenecek olan bu yapısal ortaklıkların aslında çok temel bir kesişim noktası bulunmaktadır. Kahramanın mitolojik macerasının tekbiçim yolu aslında geçiş ayinlerinde kullanılan formülün büyütülmüşü olarak karşımıza çıkmaktadır ve monomitin çekirdeğini oluşturmaktadır: Ayrılma – Buluşma – Dönüş.<sup>40</sup> Sıradan ve birbirinin aynı günlerin yaşandığı alışıldık dünyasını terk etmek zorunda kalan kahraman, doğaüstü mucizelerin bulunduğu, çok da tanıdık olmayan bir bölgeye, yabancı dünyaya geçiş yapar. Burada olağanüstü güçlerle karşılaşan, kimilerine karşı savaşmak zorunda kalan ve bu güçlere karşı zafer kazanan kahraman, kazandığı nimetleri paylaşmak üzere sıradan dünyasına geri döner. Şekil 1’de bu çekirdek yapının basit çizgesi bulunmaktadır.



Şekil 1. Monomitin Çekirdek Yapısı

Bu basit çizgenin simgeleştirdiği yapı, pek çok kişi için bildik olan “*Hansel ve Grate*” masalının anımsanması ile daha rahat anlaşılacaktır. Kendilerini sevmeyen üvey annelerinin zoruyla evlerini terk etmek zorunda kalan iki çocuk, ormanda kaybolurlar ve bir cadının şekerden evine sığınır. Başlangıçta sunduğu pasta, çikolata ve şekerlemelerle çok sevecen görünen cadının aslında kendilerini yemek amacıyla

<sup>39</sup> Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çeviren: Sabri Gürses (İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 2000), s.13.

<sup>40</sup> Campbell, 1996, *Ön.ver.*, s.30.



olduğunu anlayan iki çocuk, beraberce davranarak cadıyı yanan fırına atarlar. Evlerine dönmeyi başaran iki çocuk, babalarına olanları anlatınca kötü üvey anne evden kovulur ve aile eski mutluluğuna kavuşur. Kısaca anımsadığımız bu masalda, monomiti oluşturan çekirdek yapı rahatlıkla görülebilmektedir. İki çocuk alışkın oldukları ve kendilerini güvende hissettikleri evlerini terk etmek zorunda kalırlar. Böylece yolculuk başlar ve iki çocuk doğaüstü mucizeler barındıran bir ormana gelirler. Burada olağanüstü güçleri olan bir cadıya karşı savaşan çocuklar, zafer kazanırlar ve ailelerini yeniden bir araya getirecek ve mutlu olmalarını sağlayacak bilgi ile evlerine dönerler. Bu yapının yalnızca masalarda değil, genç prens Guatama'nın sarayından kaçarak çıktığı yolculuk sırasında evrenin mistik güçlerini tanınması ve öğrendiklerini paylaşmak üzere yaşadığı yere aydınlanmış Buda olarak dönmesinde, ölümsüzlük otunu arayan Gılgamış'ın krallığını terk edip ölüm teknesiyle kozmik denize açılmasında ve sonunda ölümsüzlüğü yilana kaptırdığı efsanesinde ya da bebekken bir sepete konarak ırmağa salınan, firavunun kızı tarafından soylu bir kişi olarak büyütülen ve sonrasında halkının yanına peygamber olarak dönen Musa'nın dinsel öyküsünde rahatça görülebilmesi olasıdır. Maceranın amacı mite ya da masala göre farklılık gösterse de, kahraman olmadan maceranın ya da macera olmadan kahramanın varolması olası değildir ve aradaki kaçınılmaz bağlantı, kahramanın her zaman için maceranın farklı aşamaları arasında dolaşmak zorunda olması ve bunun da yolculuk motifi ile simgeselleştirilmesidir.<sup>41</sup>

Elbette, şekil 1'de gösterilen monomit çizgesi, yolculuk motifinin çekirdek yapısını sergilemektedir. Oysa, tarih boyunca yinelenen bu motif çok daha ayrıntılı olarak betimlenebilecektir. Kahramanın ne sıradan dünyasını terk etmesi, ne de terk ettikten sonra geri dönmesi monomit çizgesinde sadeleştirildiği gibi kolay gerçekleşmemektedir. Zaten, Hansel ve Gretel'in şekerden evin aslında kendilerine mezar olacağını fark ettikten sonra cadıyı yok etmeleri kolay olmadığı gibi, Buda'nın aydınlanıp gerçeğin yokluğunu görebilmesi, bütün uyarılara karşın Gılgamış'ın tehlikelerle dolu kozmik denize açılarak ölümsüzlük otunun peşine düşmesi ya da Musa'nın firavun ailesinin boyunduruğundan kurtulup kendi halkını bir araya getirmesi

<sup>41</sup> David Adams Leeming, *Storytelling Encyclopedia: Historical, Cultural, and Multiethnic Approaches to Oral Traditions around the World* (Phoenix, Arizona: Oryx Press, 1997), s.379.

hiç kolay olmamıştır. Olanaksız gibi görünen bu amaçlara ulaşılabilmesi için, kahramanların çeşitli aşamalardan geçmeleri, benliklerinden ve kimliklerinden özveride bulunmaları, korkulanla yüzleşmeleri, gerekiyorsa incinmeleri, yaralanmaları ve belki de ölmeleri gerekmektedir. Kahramanın kişisel ve yerel sınırlılıklarını aşip, “*kahraman*” sanına yaraşır olabilmesi için, monomitin evrensel aşamalarından geçmesi gereklidir ve bu aşamalar şöyle sıralanabilecektir.<sup>42</sup>

### Bölüm I

- Maceraya Çağrı
- Çağrının Reddedilmesi
- Doğaüstü Yardım
- İlk Eşiğin Aşılması
- Balinanın Karnı

### Bölüm II

- Sınavlar Yolu
- Tanrıçayla Karşılaşma
- Baştan Çıkarıcı olarak Kadın
- Babanın Gönlünü Alma
- Tanrılaştırma
- En Son Ödül

### Bölüm III

- Dönüşü Reddedilmesi
- Büyülü Kaçış
- Dışarıdan Gelen Kurtuluş
- Dönüş Eşiğinin Aşılması
- İki Dünyanın Ustası
- Yaşama Özgürlüğü

---

<sup>42</sup> Campbell, 2000, *Ön.ver.*, s.47-48.

Bu yolculuk motifinin, bazı aşamaları tek başlık altında birleştiren ve sadeleştirilmiş biçimi de bulunmaktadır.<sup>43</sup>

### Giriş

- Sıradan Dünya
- Maceraya Çağrı
- Çağrının Geri Çevrilmesi
- Rehberle Karşılaşma
- Eşiğin Atlanması

### Gelişme

- Kahramanın Sınanması
- Gizli Mağaraya Giriş
- Büyük Sınav
- Ödüllendirilme

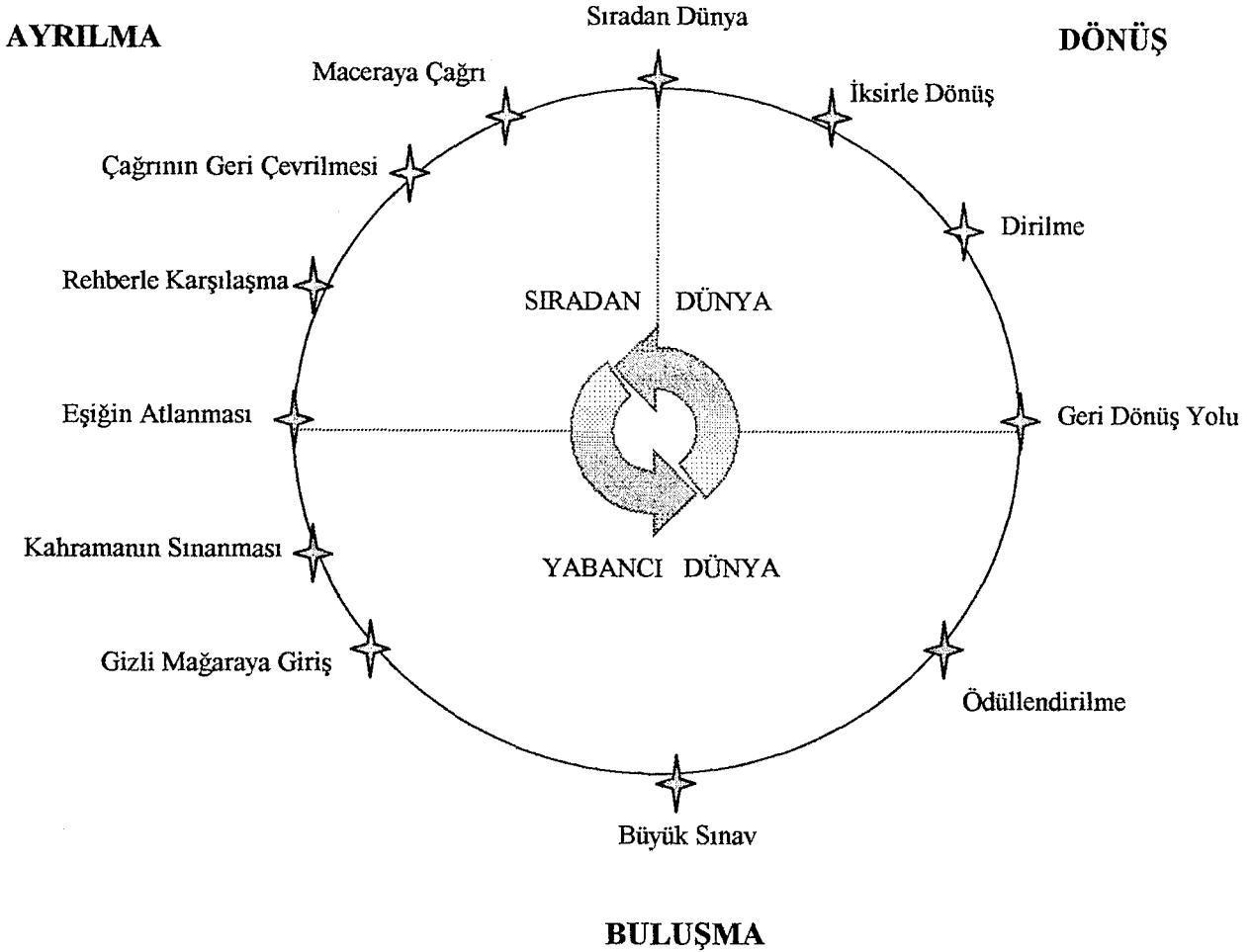
### Sonuç

- Geri Dönüş Yolu
- Dirilme
- İksirle Dönüş

Şekil 2’de monomitin ayrılma-buluşma-dönüş çemberinden oluşan çekirdek yapısının, ara aşamaların eklenmesiyle nasıl bir yolculuk biçimi aldığı görülmektedir. On iki basamaklı bu yapıda sıradan dünyasını terk etmek zorunda kalıp, bir eşik atlayarak yabancı dünyaya geçiş yapan, bu dünyada testlerden geçen, dostlarını ve düşmanlarını tanıyan, en çok korkulan yerlere gitmek zorunda kalan ve kötülüğün temsilcisi ile savaşan, çeşitli yaralar alan, ölümle yüzleşen, fakat en sonunda kazandığı ödülle ve artık farklı bir kişi olarak sıradan dünyasına dönen kahramanın yolculuğu anlatılmaktadır.

---

<sup>43</sup> Vogler, **Ön.Ver.**, s.16.



Şekil 2. Yolculuğun Aşamaları

Kendini farklı konularla, fakat aynı yapıyla yüzyıllardır tekrar eden yolculuk motifinin temel kuramları İsviçreli bilim adamı Carl G. Jung'un arketipler üzerine yaptığı ruhçözümsel çalışmalara dayanmaktadır. Eğer yüzlerce önemli öykü incelenecek olursa, bazı motifler belirginleşmeye başlayacaktır ve bunlara “temel biçim” ya da “ilk tür” anlamına gelen arketip adı verilmektedir.<sup>44</sup>

Hayvanların çiftleşme, bölgesel saldırganlık ve liderlik ayrıcalıkları gibi kazanılmış alışkanlıkları sonradan gelenlere aktardıklarını gözlemleyen doğabilimciler, bu deneyimlerin o türün her bireyi için öğrenilmemiş ya da kodlanmış motifler olarak geçerli duruma geldiklerini vurgulamaktadırlar. Jung'a göre, insanoğlu da yaşamını sürdürebilmesi için gerekli olan geçmiş deneyimlerle kodlanmış durumdadır. Bu kod, “aynı türün sayısız deneyimlerinden kaynaklanan ruhsal bir kalıntı” yani arketiptir.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> James Bonnet, *Stealing Fire From the Gods: A Dynamic New Story Model for Writers and Filmmakers* (CA: Michael Wiese Productions, 1999), s.47.

<sup>45</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.xiv.

İnsanoğlunun varolduğu günden bu yana süregelen kalıtımın bir sonucu olarak, ortak bilinçdışında biriken ve yoğunlaştırılmış biçimlere dönüştürülen deneyimler, yaşadığımız gezegende en ilkel çağlardan bugüne yinelenerek kullanılan bir simgeler dizisi oluşturmaktadır. Jung, arketipler olarak adlandırdığı bu simgeler dizisinin ortak bilinçaltında bulunduğunu ve bütün zamanların ana mitoloji motiflerinin bu arketiplerden kaynaklandığını belirtmektedir.<sup>46</sup>

Bu arketiplerin, günümüz insanına atalarından miras olarak kalan birer kalıp olduğu ve bu kalıplardan çıkan simgelerin önce rüyalarda, fantezilerde ve bilinçaltında, yani psikolojik boyutta, sonra da anlatılan öykülerde tekrar yaşam bulduğu ve paylaşıldığı ileri sürülmektedir. Kıtalar, ülkeler, toplumlar, kültürler, bireyler, diller ve gelenekler arası farklılıklar olsa da, varolduğu ilk günden bu yana benzer korkular, istekler ve heyecanlar yaşayan insanoğlunun biriktirdiği bu simgeler dizisinin herkes için ortak olduğu vurgulanmaktadır. Bu konuyu Campbell şöyle açıklamaktadır.<sup>47</sup>

Bütün yaşamım boyunca üzerinde çalıştığım arketiplerin var olduklarını ve dünyanın her yerinde aynı olduklarını söyleyebilirim. Tanrısalığın simgeleri dünyanın değişik yerlerinde farklılıklar gösterebilir. Çeşitli geleneklerde değişik biçimlerde kullanılabilirler. Geçerli kılınmaları ve yürütülebilmeleri için mitler ve ayinler farklı yorumlanır, farklı ussal uygulamalar ortaya çıkar ve farklı toplumsal törelere göre uyarlamalar yapılır. Yine de, olağanüstü bir şekilde özdeki arketip biçimleri ve düşünceleri aynıdır.

Yolculuk yapısı başta olmak üzere, öykülerde yer alan çoğu motifin arketiplerden kaynaklandığı, yani insanoğlunun yüzyıllar süren deneyimlerinin biçim verdiği ve biriktirdiği simgeler olduğu kuramı, birçok araştırmacının çalışmalarına temel olarak kabul edilmiştir. Özellikle mitlerde, efsanelerde, masallarda, halk öykülerinde ve genel olarak edebiyatta karakterlerin giydikleri maskeler olarak karşımıza çıkan temel arketipler şöyle sıralanabilecektir.<sup>48</sup>

<sup>46</sup> Campbell, 1995, **Ön.Ver.**, s.40.

<sup>47</sup> Campbell, 1973, **Ön.Ver.**, s.216.

<sup>48</sup> Stuart Voytilla, **Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films** (CA: Michael Wiese Productions, 1999), s. 13.

- Kahraman
- Rehber
- Eşik Bekçisi
- Haberci
- Biçim Değiştiren
- Gölge
- Hileci

Görüldüğü gibi, insanoğlunun yüzyıllardır anlattığı ve günümüze kadar gelebilmeyi başarmış öykülerde, türlerinin ne olduğu fark etmeksizin ortak bir yapı bulunduğu ve hatta bu yapıda rol alan temel karakterlerin de belli olduğu çeşitli araştırmacılar tarafından savunulmaktadır. Bu öykü öğelerinin Türk sözlü anlatı geleneğinde bulunup bulunmadığının incelenmesinden önce, bu yapının hangi aşamalardan oluştuğuna ve bu aşamaların nasıl işlediğine, sonra da bu yapının içinde rol alan karakterlerin nasıl işlevler üstlendiklerine bakılması gerekli görülmektedir.

### 3.2. Kahramanın Yolculuğu ve Aşamaları

Doğumdan ölüme kadar süren ve arada kalan sürede çeşitli testlerle dolu olan insan yaşamının en temel yolculuk olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle, ölümün insanoğlu tarafından algılanması ve kavramlaştırılmasından sonra, insan varlığının sınırlarını belirleyen ve bir bitim noktası olduğunu işaret eden bu kavram, yaşamın bir yolculuk olarak düşünülmesini kolaylaştırmıştır. Böylece, ölüm kavramı insanoğlunun dinsel inanışlarını, törenlerini, ayinlerini, mitlerini, efsanelerini, masallarını, kısacası öykü anlatma biçimini doğrudan etkilemiştir.

“Ölümün keşfedilmesinden bu yana (ölümü keşfetmiş olma durumu insanlık için belirleyici ve ayıt edici özelliktir), insan toplumları, bu utancı unutturabilir umuduyla, ince kurnazlıklar üretip dururlar... Toplumun kendisi kodlanmış bir kahramanlık dizgesidir; her yerde, insan yaşamının önemine ilişkin canlı bir mit, korkusuzca anlam yaratmadır.”<sup>49</sup>

Bir bakıma, öykülerin üzerine kurulduğu kahramanın yolculuğu yapısının da insan yaşamının önemini kanıtlamaya ve ona anlam katmaya yönelik bir çabanın ürünü

<sup>49</sup> Zygmunt Bauman, **Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri**. Çeviren: Nurgül Demirdöven (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2000), s.28.

olduğunun düşünülmesi olasıdır. Bu konuda yapılacak değerlendirmelerin yönü ne olursa olsun, kahramanın yolculuğuna ait aşamalarda ölüm ve doğum arasında örülen insan yaşamının etkileri ve yansımaları rahatlıkla görülebilecektir.

### 3.2.1. Sıradan Dünya

Sözlü anlatı türlerine bakıldığında, öykülerin başladığı ortak yerin kahramanın sıradan dünyası olduğu görülmektedir. Anlatı yapılarını inceleyen A. J. Greimas öykülerin başlangıç durumunda bir dengenin ve bekleyişin var olduğunu dile getirmiştir.<sup>50</sup> Bu nedenle, yolculuk yapısında karşımıza çıkan öykülerin ortak hareket noktası kahramanın yaşadığı, alışkın olduğu, kendini güvende hissettiği ve dolayısıyla her şeyin dengede ve beklendik olduğu yer olarak belirginleşmektedir.

Elbette, kahramanın güvenli barınağından ayrılmaması, yani yaşamındaki dengenin korunması durumunda ortada anlatılacak bir öykü de kalmayacaktır. Bu nedenle, çoğu öykü kahramanı alışıldık dünyasından alıp, yeni ve yabancı bir dünyaya götürmektedir. Hansel ve Gratel gibi Pamuk Prenses de üvey annesinin zorlaması sonucunda evinden ayrılmak zorunda kalır. Böylece, surlarla örülü (güvenli), hizmetin bol olduğu (rahat) ve yaşamının her anını içinde geçirdiği (alışıldık) sarayından uzaklaşır ve Hansel ve Gratel kardeşler gibi ormanın derinliklerine, yani bilinmeyene doğru yola koyulur. Kahramanın sıradan dünyasını terk etmesi, bildiğimiz “*sudan çıkmış balık*” örneğinin bir yansımasıdır.<sup>51</sup> Sudan çıkmış balık benzetmesinin çok açık bir örneği, Hindistan’ın büyük bilgelerinden Saubhari’nin yaşamın nesnel zenginlikleri ile tinsel değerleri arasındaki yolculuğunu anlatan öyküsünde bulunabilecektir. Saubhari’nin diğer bütün Hint bilgelerinden farkı, yaşamın gerçekliğini ve erdemini dağda ya da ormanda değil, suda yoğunlaşarak aramasıdır.

“Yıllarını, bir parça su içinde, insan dünyasından uzakta geçirmiştir. Onu hayal dünyasından uyandıran insan, kral, kadın veya iblis değil, aziz suda bulunan büyükçe bir balığın varlığıdır. Her yönden çocukları ve torunlarıyla sürüler halinde sarılmış balık gece ve gündüz onlarla oynayarak çok mutlu yaşamaktadır. Ve Saubhari, bilge, su sıçratmalarından yoğunlaşması bozulduğu için rahatsız olarak, göl monarkının ataerkil mutluluğunu fark etmiş ve şöyle düşünmüştür: ‘Şu yaratık gösterişsiz bir durumda doğmuş olmasına karşın ne kadar kıskançlık çekebilecek bir konumda bulunuyor; soyunun ve yavrularının arasında neşe içinde dolaşıyor!’

<sup>50</sup> Ayşe (Eziler) ve Zeynel Kıran, **Yazınsal Okuma Süreçleri: Dilbilim, Göstergebilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlemeler** (Ankara: Seçkin Yayınevi, 2000), s.174-5.

<sup>51</sup> Vogler, **Ön.Ver.**, s.19.

Aklıma bu tür zevklere katılmayı ve çocuklarım arasında saadeti tatmayı getirdi.' Ve böyle düşünerek Saubhari suyu terk etti ve güçlü bir kral olan Mandharti'nin sarayına gitti...<sup>52</sup>

Açıkça görülebileceği gibi, bilge Saubhari'nin huzuru, rahatı ve yoğunlaşma olanağını bulduğu yer sudur. Yani, Saubhari'nin sıradan dünyası su ortamıdır. Fakat, Greimas'ın başlangıç durumunda bulunduğunu vurguladığı ve belki de iç huzuru arayan bir bilge için son derece yaşamsal olan denge unsuru, sudaki büyük balık tarafından bozulur. Çocukları ve torunları ile sürü halinde dolaşan, gece gündüz onlarla oynayan ve etrafa sular sıçratan bu balık, nesnel değerlerden sıyrılmak isteyen bilgenin yoğunluğunu kesintiye uğratmış, onun aklını günlük yaşamın zevkleri ve güzellikleriyle karıştırmıştır. Sıradan dünyanın (suyun) dinginliği ve yoğunlaşma için sağladığı o eşsiz ortam bozulmuştur. Bunun kaçınılmaz bir sonucu olarak, bilge Saubhari suyu terk etmeye ve rahat edebileceğini umduğu kralın sarayına gitmeye karar verir. Asıl öykü sıradan dünyanın terk edilmesiyle başlar ve yabancı dünyaya, yani kralın gösterişli sarayına giden Saubhari, krallığın nesnel zenginlikler üzerine kurulmuş dünyasında tam anlamı ile sudan çıkmış bir balığa döner.

Hintli bilge Saubhari deyimini tam karşılığını verir şekilde sudan çıkmış olsa da, mitlerin, efsanelerin ve masalların çoğunda sıradan dünyasından ayrılmak zorunda kalan ve çok farklı değerler ile kurallar üzerine kurulmuş yabancı bir dünyaya doğru yola çıkan kahramanların öyküleri anlatılmaktadır.

### 3.2.2. Maceraya Çağrı

İnsanlık tarihi boyunca anlatılmış öyküleri harekete geçiren ortak ögenin maceraya çağrı olduğu belirtilmektedir. Sıradan dünyasının güvenli ve alışıldık ortamında yaşayan kahramana beklenmedik bir yerden, beklenmedik bir çağrı gelir. Bu, tamamlandığı zaman ölüme ve doğuma neden olacak tinsel bir geçişin ya da gizemli bir değişimin üzerindeki perdeyi aralayan ilk adımdır.<sup>53</sup>

Maceraya çağrı, özellikle dinsel öyküler nedeniyle hem sıklıkla, hem de çok tanıdık bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Kutsal bir kişiye Tanrısal bir çağrı gelmesi

<sup>52</sup> Joseph Campbell, **Doğu Mitolojisi: Tanrının Maskeleri**. Çeviren: Kudret Emiroğlu (İkinci baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 1998), s.253-4.

<sup>53</sup> Campbell, 1996, **Ön.ver.**, s.51.



ve bunun sonucunda yalnızca çağrıyı alan için değil, aynı zamanda onun liderliğini yaptığı topluluk için de geçerli olan tinsel bir yolculuğun başlaması farklı inanışlarda görülen, ortak bir öge olma özelliğini taşımaktadır.

Maceraya çağırılma, birçok inanışta ve mitte ortak olan büyük tufan öyküsünde rahatlıkla görülebilecektir:

“Ve seninle beraber sağ kalmak için her yaşayan, bütün beden sahibi olanlardan, her nevinden ikişer olarak gemiye getireceksin, erkek ve dişi olacaklar. Cinslerine göre kuşlardan ve cinslerine göre sığırlardan, cinslerine göre toprakta her sürünenden, her nevinden ikişer olarak, sağ kalmak için sana gelecekler.”<sup>54</sup>

Nuh'a gelen bu çağrı, onun dünyayı kaplayan tufan suları üzerinde çıkacağı ve ölüm ile yaşam arasındaki çizgiyi belirleyecek olan yolculuğunun habercisidir. Bölüm 3.2.'nin başlangıcında değindiğimiz ve bu bölümün bundan sonraki alt maddelerinde ayrıntılı olarak açıklayacağımız gibi, kahramanın yolculuğu ile doğum-ölüm ikilisi arasında çok yakın bir ilişkinin bulunduğu dikkat çekmektedir. Nuh'un gemisi ile açıldığı yolculuk tufanın getirdiği ölüm nedeniyle başlayan, fakat türlerin yeniden doğumu ile son bulan yaşamsal bir dönüşümün öyküsü olarak belleklerde yer etmiştir. Bu dönüşümün gerçekleşebilmesi için, her şeyden önce kahramanın maceraya çağırılması gerekmektedir.

### 3.2.3. Çağrının Geri Çevrilmesi

Joseph Campbell ve diğer araştırmacıların dile getirdiği gibi, çoğu mitolojik öyküde ortak olan bir dizi eylem vardır ve bunlardan ilki kahramanın sıradan dünyadan ayrılışıdır,<sup>55</sup> fakat kahramanın çağrıya uyması ve bilinmeyene doğru yola çıkması beklenenden zor olabilmektedir. Sıradan dünyadaki güvenli sığınağını yeğleyen kahraman, değişiklik yapmak istemez<sup>56</sup>. Bu nedenle, öykülerin çoğunda çağrının geri çevrilmesi söz konusu olmaktadır.

<sup>54</sup> Joseph Campbell, *Batı Mitolojisi: Tanrının Maskeleri*. Çeviren: Kudret Emiroğlu (İkinci baskı. Ankara, İmge Kitabevi, 1995), s.99.

<sup>55</sup> Henderson, *Ön.Ver.*, s.19.

<sup>56</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.8.

Yolculuğu başlatacak olan çağrının geri çevrilmesini, İ.Ö. 30.000-10.000 yılları arasında yaşamış olan avcı toplumlara ait “*Buffalo Dansı Efsanesi*”nde görebilmek olasıdır. Bu efsane, av aletlerinin daha keşfedilmemiş olmasından ötürü, uçurum kenarlarına gelen hayvanları bir çevirme içine alan, onları ürküten ve yamaçtan aşağı düşerek ölmelerin sağlayan çok ilkel toplumların av kuttörensellerinin doğuşuna ait bir öyküyü dile getirmektedir.

“Bir zamanlar -bir Karaayak öyküsüne göre- bir nedenle insanlar sürüyü uçuruma yöneltilmediler ve aç kaldılar. Uçurumun kenarına kadar sürülen hayvanlar orada sağa sola sapıyor ve yan yamaçlardan inerek vadiyi güvenle geçiyorlardı. İnsanlar aç kalmıştı ve durumları tehlikeliydi. Bir sabah erken su almaya gelen kadın uçurumun kenarında otlayan sürüyü gördü ve ‘Çevirmeye atlarsanız içinizden biriyle evleneceğim’ diye bağırdı. Elbette bu bir şakaydı, ciddi değildi. Fakat hayvanlar uçurumdan aşağı atlamaya başladılar. Ve büyük bir boğa çevirmenin duvarını aşış kendisine yaklaşmaya başlayınca kadın korktu. ‘Gel!’ dedi boğa, kadını kolundan çekerek. ‘Hayır!’ diye bağırdı kadın kolunu kurtarıp. ‘Ama buffalolar atlarsa biriyle evleneceğini sen söyledin, bak, çevirme dolu.’ Ve başka patırtıya izin vermeden kadını uçurumdan yukarı, başka çayırlara götürdü.”<sup>57</sup>

Toplumsal yaşamın en eski geleneklerinden birinin, avcı toplumlara ait bir kuttörenselin doğuşunu anlatan bu efsanede maceraya çağrılan, fakat bu çağrıya uymak istemeyen bir kadının öyküsü dile getirilmektedir. Macera çağrısı bir boğadan ve çok açık bir biçimde gelir: “*Gel!*”. Kadının çağrısı geri çevirmesi de çok açık bir dille olur: “*Hayır!*”. Temelleri on binlerce yıl öncesine dayanan bu efsanede, maceraya çağrılmanın ve çağrının kahraman tarafından geri çevrilmesinin belki en eski ve en yalın biçimini görmekteyiz. Boğa, verilen sözün tutulmasını ve evlenmelerini isterken, kadın buna karşı çıkmaktadır. Çünkü, çağrının kabul edilmesi durumunda, kadının kabilesinin güvenli ve alışıldık ortamından ayrılıp vahşi hayvanların tehlikelerle dolu dünyasına geçiş yapması gerekecektir. Kadın ne kadar direnirse dirensin, boğa onu kolundan tutar ve “*başka çayırlara*” götürür. Burada kullanılan “*başka çayırlar*” tanımlaması, gidilen yerin yabancı dünya olduğunu ve yolculuğun başladığını vurgulamaktadır.

Kadın, vahşi hayvanlarla çıkılan bu yolculuk sonrasında öldürülen hayvanların da ölen insanlar gibi kutsal törenleri hak ettiklerinin farkına varacak ve onlardan buffalo dansını ve şarkısını öğrenecektir. Oysa, başlangıçta yolculuğun kendini nereye götüreceğini bilmediğinden ve sahip olduklarından vazgeçmek istemediğinden macera

<sup>57</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, Ön.Ver., s.282-3.

çağrısına karşı koymaktadır. Joseph Campbell, av aletlerinin daha keşfedilmemiş olduğu, insanlık tarihinin en uç dönemlerine ait öykülerde bile bulunabilen ve macera çağrısının geri çevrilmesini içeren bu öykü aşamasını şöyle açıklamaktadır:

“Bütün dünyanın mitleri ve halk masalları, bu reddin özde, kişinin kendi çıkarı saydığı şeyden vazgeçmeyi reddetmesi olduğunu açık kılarlar. Gelecek, aralıksız ölüm ve doğum dizileri şeklinde değil, kişinin mevcut idealleri, yararları, hedeflerinin ve üstünlüklerinin sabitlenip güvenceye alınması şeklinde ele alınır.”<sup>58</sup>

### 3.2.4. Rehberle Karşılaşma

Rehberle karşılaşma, maceraya atılmaktan korkan kahramanın yardım alması ve dolayısıyla da öykünün ilerlemesi açısından önemli bir aşama olarak karşımıza çıkmaktadır. Deneyimli bir öğreticinin, ustanın ya da rehberin yol göstericiliği olmaksızın, sıradan ve güvenli dünyasını terk etme olasılığıyla beklenmedik bir şekilde yüzleşen ve macera çağrısına uymayan kahramanın yolculuğuna başlaması olası görülmemektedir. Kahramana sihirli bir silah, gizli bir anahtar, önemli bir ipucu, tılsımlı bir ilaç ya da hayat kurtarabilecek bir öğüt benzeri armağanlar veren rehber,<sup>59</sup> yabancı dünyanın beklenmedik tehlikelerine karşı onu donatma ve yüreklendirme görevini üstlenmektedir. Öykülerde kahramanın korkularından biraz olsun sıyrılması, güven kazanması ve yabancı dünyaya doğru harekete geçmesi rehberden aldığı bu destek sayesinde gerçekleşmektedir.

Evini, eşi Penelope’yi ve sıradan dünyası İtaka’yı, Truva’yı fethetmek için terk eden ve denize açılan Odysseus’un mitolojik öyküsünde birbirine geçmiş birçok yolculuk bulunmaktadır. Bu yolculuklarda Odysseus’a yardım elini uzatan ve verdiği tılsımlı armağanlarla onun yabancı dünyanın tehlikelerine karşı hazırlıklı olmasını sağlayan rehberlerden birinin Hermeias olduğu görülmektedir. Adasına çıktıkları Kirke, hayvanlarla dolu konağında Odysseus’un adamlarını kusursuz bir biçimde ağırlar. Fakat, yaptığı ilaçlı karışımı onlara yedirir ve hepsini birer hayvana dönüştürür. Adamlarının türlü hayvanlara dönüştüklerini ve Kirke’nin konağında tutsak düştüklerini öğrenen Odysseus bir kez daha maceraya çağrılmış olur. Fakat, Kirke’nin büyülerini, yabancı dünyadaki bu macerayı daha tehlikeli duruma getirmektedir. Öykünün bu

<sup>58</sup> Campbell, 2000, **Ön.Ver.**, s.74.

<sup>59</sup> Vogler, **Ön.Ver.**, s.52.

aşamasında rehberin yardımı devreye girmektedir. Kirke ile yüzleşmek üzere harekete geçen Odysseus, rehberle karşılaşma anını şöyle anlatmaktadır:

“...varmak üzereyken tam ot büyücüsü Kirke'nin büyük konağına,  
altın değnekli Hermeias çıktı baktım karşıma,  
girmiş genç bir adam kılığına, gelirdi konağa doğru,  
bir güzel delikanlıydı, bıyıkları yeni terlemiş.  
Elinin dayadı elime, konuştu, diller döktü:

...  
- Hadi gel bakalım, bu belalardan kurtarayım seni,  
Al şu otu, kolay girersin Kirke'nin konağına,  
Onun gücü uzak tutar senden kara günü.  
Kirke'nin bütün tuzaklarını, büyülerini, bir bir sayayım sana:  
Bir içki hazırlayacak, bir ilaç koyacak içine,  
Ama dinlemez büyü müyü benim sana vereceğim ot.

...  
uzattı onu bana ve bir bir saydı özelliğini:  
Çiçeği süt beyazdı, kökü kapkara,  
Ona 'molü' derlerdi tanrılar arasında,  
Koparamazdı onu hiçbir ölümlü insan,  
Ama yeterdi her şeye tanrıların gücü.”<sup>60</sup>

Odysseus, Hermeias'tan hem Kirke'nin tasarladığı kötülükleri öğrenir, hem de bu kötülüklerden kendisini koruyacak olan tılsımlı otu alır. Görüldüğü gibi, tehlikeli tuzaklarla dolu yabancı bir dünyaya doğru yola koyulan Odysseus, bu dünyanın alışılmadık kurallarına ve işleyişine ayak uydurabilmek için rehber niteliğini taşıyan Hermeias'ten yardım almış olmaktadır. Çoğu öyküde yaşlı bir adam ya da kadın olarak ortaya çıkan rehber, verdiği tılsımlı armağanlarla hem kahramanın bilgi, cesaret ve güç sahibi olmasını sağlamakta, hem de yolculuğun devam edebilmesini olası kılmaktadır.

### 3.2.5. Eşiğin Atlanması

Kahramanın sıradan dünyayı terk edebilmesi için bir kapıdan geçmesi ve yabancı dünyaya adım atması gerekmektedir. Eşiğin atlanması olarak adlandırılan bu aşama gerçekleşmez ve kahraman sıradan dünyanın güvenli ortamından ayrılmazsa, ortada anlatılacak bir öykü de olmayacaktır. A. J. Greimas'ın belirttiği gibi, her anlatı başlangıç durumuyla bitiş durumu arasında bir geçiş, bir dönüşümden meydana gelir<sup>61</sup> ve bu dönüşümün yaşanabilmesi için öykünün başlangıcındaki dengenin bozulması

<sup>60</sup> Homeros, *Odysseia*. Çeviren: Azra Erhat ve A. Kadir (Üçüncü baskı. İstanbul: Sander Yayınları, 1981), s.190-1.

<sup>61</sup> Kıran, *Ön.Ver.*, s.173.

gerekmektedir. Eşiği atlamak, sonunda kahramanın yolculuğa kendini adadığı anlamına gelmektedir.<sup>62</sup>

Genç Gautama'nın soylu bir prens olarak sahip olduğu varlıklı yaşamı geride bırakarak, mistik gerçeği bulmak için çıktığı yolculuk da prensin sıradan dünyası ile mistik gerçeğin yabancı dünyası arasındaki eşiğin aşılması ile başlamaktadır.

“...prens avluya gidip doğrudan arabacısına gitti: ‘Çabuk!’ dedi, ‘Gidiyorum.’ Ve adam, kralın emirlerini bilmesine karşılık, zihni daha güçlü bir kuvvetin emrine uyarak, alımlı, kır at Kanthaka’yı, prensin nilüfer eliyle okşadığı hayvanı, getirdi... Ve arabacı, Chandaka, gemlere asıldı. Kalın parmaklıklar geçirilmiş kent kapıları kendiliklerinden, çıt çıkarmadan açıldılar. Ve kapıdan geçen sürücü arkasına bakıp aslan gibi kükredi. ‘Doğum ve ölümün öte yakasını görene kadar Kapila adlı kente bir daha ayak basmayacağım’.”<sup>63</sup>

Bu Hint öyküsünde görüldüğü gibi, sıradan dünyasındaki kahraman ile onu yabancı dünyaya taşıyacak yolculuk arasında, ya da genç prens Gautama ile aydınlanmış Buda arasında kalın parmaklıkları kent kapıları bulunmaktadır. İki farklı dünya arasındaki bu simgesel engel, öykü için eşik görevi görmektedir ve arabacının sözlerinden de anlaşılacağı gibi, eşik atlandıktan sonra geriye dönüş ancak doğum ve ölüm arasındaki bazı dönüşümler tamamlandıktan sonra gerçekleşebilecektir. Genç prens Gautama, eşiği atlayıp doğum ve ölüm arasındaki bu dönüşümleri yaşadıkten sonra aydınlanacak ve bilge Buda olarak mistik gerçeğin sırları ile sıradan dünyasına geri dönecektir.

Araştırmacılar, doğumun insanoğlunun atladığı ilk eşik olduğunu, dolayısıyla eşik imgesinin psikolojide olduğu gibi tarih boyunca anlatılan öykülerde de çok temel bir yeri olduğunu dile getirmektedirler. Doğumdan ölüme kadar yaşanan dönüşümlerin insanoğlunun yaşam yolculuğunun ana hatlarını oluşturması gibi, sıradan dünya ile yabancı dünya arasında yaşanan dönüşümlerin de kahramanın yolculuğunun aşamalarını oluşturduğu örneklerle vurgulanmaktadır.

“Gerçekten bütün eşik geçişlerinde –yalnız rahmin karanlığından gün ışığına çıkarken değil çocukluktan yetişkinliğe ve yaşamın aydınlığından ölüm kapısının ardındaki ne olduğu bilinmeyen gizemli karanlığa geçişlerde de- doğumla karşılaştırma vardır ve ritüel olarak,

<sup>62</sup> Voytilla, **Ön.Ver.**, s.9.

<sup>63</sup> Campbell, 1998, **Ön.Ver.**, s.309.

pratikte her yerde rahme dönüş imgesi yoluyla temsil edilmiştir. Etnolojik bakış açısından çok psikolojik yönden yoruma açık olan evrensel mitoloji temalarından biri budur.”<sup>64</sup>

Eşik atlandıktan sonra, kahramanın yolculuğunda ölüme ve doğuma neden olacak yeni dönüşümlerin yaşanacağı yabancı dünyaya geçilmiş olmaktadır.

### 3.2.6. Kahramanın Sınanması

Sözlü anlatı türlerinde yer alan sıradan ve yabancı dünyalar arasındaki farklılık, en temel çatışmayı ortaya çıkartmaktadır. Yabancı dünyanın ritmi, öncelikleri, değerleri ve kuralları farklıdır.<sup>65</sup> Bu nedenle, yabancı dünyaya adım atan kahraman bazı test ve deneylerden geçer; bu yeni dünyanın ne tür tehlikeler ve sınavlarla dolu olduğunu kavrar; dostlarını ve düşmanlarını tanıma fırsatını elde etmiş olur.

Firavunun krallığında kavga ve kötülüğü gören Musa için de yabancı dünya testler ve deneylerle doludur. Dövülen bir İbrani’yi korumak isteyen Musa, bir Mısırlı’yı öldürmek zorunda kalır ve onu gömer. Fakat, yaptığı fazla gizli kalmaz ve firavun Musa’nın öldürülmesini emreder. Bunun üzerine çöle kaçan Musa, bir kuyu başında rastladığı ve başları çobanlarla dertte olan Midyan kahininin kızlarına yardım eder. Onlar için kuyudan su çeker ve sürülerini sulamaları sağlar. Musa’nın bu iyiliğinden haberdar olan Midyan kahini onunla görüşmek ve onu ödüllendirmek ister. “*Ve Musa o adamla oturmaya razı oldu, o da kızı Tsippora’yı Musa’ya verdi. Ve bir oğul doğurdu ve Musa onun adını Gerşom koydu; çünkü: Yabancı diyarda garip [İbranice ger] oldum, dedi.*”<sup>66</sup> Bu alıntıdan da anlaşılacağı gibi, Musa’nın ritmi, öncelikleri, değerleri ve kuralları ile içine düştüğü bu yeni dünyayı “*yabancı diyar*” olarak adlandırması ve burada “*garip*” olduğunu dile getirmesi, yabancı dünyada sınanan kahramanın içine düştüğü durumu çok net bir biçimde örneklendirmektedir.

Derinliklerinde ne olduğu bilinmeyen bir orman, devlerin ya da cücelerin yaşadığı adı duyulmamış bir ülke, sihirli dağın ardındaki saklı köy gibi sayısız biçimde karşımıza çıkabilecek yabancı dünyanın belirleyici özelliğinin, sahip olduğu alışılmadık değerler, kurallar ve öncelikler sistemi ile kahramanı şaşırtması, yalnızlaştırması ve

<sup>64</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, **Ön.Ver.**, s.70.

<sup>65</sup> Vogler, **Ön.Ver.**, s.158.

<sup>66</sup> **Kitabı Mukaddes: Eski ve Yeni Ahit** (İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi, 1972), s.55.

testlerden geçirmesi olduğu görülmektedir. Sınama aşaması, yabancı dünyanın koşullarının ve yaşayanlarının kahramanın sıradan dünyasına kıyasla nasıl bir çatışma içinde olduğunun görülebilmesini sağlamakta<sup>67</sup> ve öykünün nasıl gelişmelere sahne olacağını ilk belirtilerini içinde barındırmaktadır.

### 3.2.7. Gizli Mağaraya Giriş

Yabancı dünyaya uyum sağlayan kahraman, kendine özgü eşikleri, bekçileri, öncelikleri, testleri bulunan ve yolculuğun merkezi olarak kabul edilebilecek bir ara bölgeye geçiş yapar.<sup>68</sup> Gizli bir mağara, yüksek bir dağın tepesindeki karanlık şato, yüksek surları ve etrafını çevreleyen su dolu hendekleriyle erişilmez bir kale, ormanın derinliklerindeki yasak kulübe ya da tırmanılması olanaksız kule gibi farklı görünümlere bürünebilen bu ara bölgeye geçiş, kahraman için maceranın merkezinde yatan çatışmanın başlamak üzere olduğunun bir habercisi olarak işlev görmektedir.

Yolculuğun bu bölümünün en önemli özelliklerinden birisi, Campbell'in "*Tanrıçayla Buluşma*" ve "*Baştan Çıkarıcı olarak Kadın*" adını verdiği aşamaları da kapsamaktadır. Hem Freud'un, hem de Jung'un çalışmalarında anne motifi çok önemli bir yer tutmaktadır. Bu iki bilim adamının psikoloji alanında yaptıkları araştırmalar, mitolojide sıklıkla yer alan anne motifinin anlaşılmasına ve anlamlandırılmasına katkıda bulunmuştur. Freud'a göre, doğada iki ayrı cinsiyetin var olduğunu kavrayamayan çocuk, kendi sahip olduğu cinsiyet organını tanıdığı tüm insanlarla bağdaştırır ve bu insanların en başında anne gelmektedir; fakat annesinin erkeklik organının olmadığını öğrenen erkek çocuk bu örnekten yola çıkarak erkekliğin kaybedilebileceği korkusuna kapılır.<sup>69</sup> Freud'un önderliğini yaptığı ve ruhçözümsel çalışmalarıyla desteklediği bu görüşe göre, cinsler arasında varolan bu farklılığın aslında biyolojik bir ayrım olduğunun bilincine varamayan erkek çocuk, annesinin bir cezalandırılma sonucunda erkeklik organının kesildiğine inanmaktadır. Bunun bir sonucu olarak, kadının cinsel organını görmekten korkar ve erkeklik organının yitirebileceğini kanıtlayan bu görüntünün yol açtığı korkuyu bastırmaya çabalar.<sup>70</sup> Annesinin cezalandırıldığı ve

<sup>67</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.10.

<sup>68</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.167.

<sup>69</sup> Sigmund Freud, *On Sexuality* (NY: Penguin Books, 1997), s.113.

<sup>70</sup> Barbara Creed, "Alien and the Monstrous-Feminine," *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (NY: Verso Publishing, 1990), s.138.

cinsel organından yoksun bırakıldığı varsayımına ulaşan çocuğun psikolojik dünyasında, cinsel organından yoksun bırakılan kadın canavarlaşmaktadır. Jung'un üzerinde sıklıkla durduğu arketiplerden birisi "*canavar kadın*" ya da "*canavar anne*" motifi olarak belirlemektedir. Örnek olarak, mitolojideki Medusa karakteri, erkek çocuğun bilinçaltına yerleşen "*canavar kadın*" korkusunun bir yansıması olarak değerlendirilmektedir. Annenin erkeklik organının kesilmiş olduğuna inanılması gibi, Medusa'nın yılan saçlı başı da kesilir.<sup>71</sup>

Anneyi hem psikolojinin, hem de mitolojinin çalışma alanına dahil eden olgulardan bir diğeri ise anne ve bebek arasındaki fiziksel ve psikolojik bağlılık olmuştur. Freud ve onun ruhçözümsel çalışmalarından yola çıkan araştırmacılar, bebeğin anneye olan fiziksel bağımlılığının, giderek artan psikolojik bir bağımlılığı da beraberinde getirdiğini vurgulamaktadırlar. Bebeğin beslenmesinin ve dolayısıyla yaşamasının temel bir koşulu olan emzirme eyleminin, bebeği fiziksel ve psikolojik olarak annenin sınırları içine çekmesi ve bunun kapalı yer korkusuna (klostrofobi) yol açabilecek bir etki yaratması olası görülmektedir.<sup>72</sup> Hamilelik döneminde bebeği kapsayan ve onu içinde barındıran kişi anne olduğundan, emzirme sırasında yaratılan kapalı yer korkusunun asıl temelleri bekleğin ilk dokuz ayında yatmaktadır. Anneyi dış bilinç olarak kabullenen bebeğin, onu kendini yaşama bağlayan tek unsur olarak gördüğü ve onunla özdeşleştiği belirtilmektedir. Böylece, oral yani emzirme dönemindeki anne ve bebek tek varlık haline gelirler ve bebek, kendini dünyaya getiren annesi tarafından yutulabileceğini endişesini taşımaya başlar.<sup>73</sup> Buna bağlı olarak, hem psikolojide, hem de mitolojide "*canavar anne*" yanında "*yutan anne*" motifi de tartışılan ve örneklerle desteklenen bir olgu olarak yerini almıştır.

Yukarıdaki özet niteliğindeki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, anne motifi ruhçözümsel çalışmalar çerçevesinde yalnızca doğuran ve yaşam veren "*iyi kadın*" olarak değil, bunun tam karşıt noktasında yutan ve yok eden "*canavar kadın*" olarak da yorumlanmıştır. Freud'un bilinçaltında incelediği ve hastaları üzerinde yaptığı

<sup>71</sup> Freud, *Ön.Ver.*, s.311.

<sup>72</sup> Nancy Chodorow, *The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender* (CA: University of California Press, 1984), s.62.

<sup>73</sup> Jane Gallop, *Feminism and Psychoanalysis: The Daughter's Seduction* (NY: MacMillan Press, 1982), s.115.



incelemelerle, özellikle de rüya yorumlarıyla ortaya çıkardığı bu tür anne motifleri, Jung tarafından bilinçdışında araştırılmış ve ortak bilinçdışının simgesel malzemeleri, yani arketipler olarak sınıflandırılmıştır. Bunun bir sonucu olarak, kahramanın yolculuğunda uğradığı gizli mağara insan psikolojisinin hem değer verilen, hem de korkulan anne arketipi ile yani ana tanrıça ile karşılaştığı yer olarak çok büyük önem taşımaktadır. *“Mitoloji ve ritte, bebeğin psikolojisindeki gibi, annenin güzellik ve tehlike, doğum ve ölüm, besleyici tükenmeyen göğüs ve cadının yırtıcı pençelerinin eşit biçimde ilişkilendirildiğini görüyoruz”*.<sup>74</sup>

Perseus’un yolculuğunda hem gizli mağara, hem de tanrıçayla buluşma aşamaları açıkça sergilenmektedir:

“Perseus, yolda çeşitli mitsel tehlikeleri aşar, bu maceralarda su perilerinden kanatlı sandallar, görünmezlik şapkası ve ele geçireceği başı taşıyacağı bir tulum alır. Bunlarla en dış denizi geçen günün en dış kenarını aşar ve yıldızların ve gezegenlerin yeniden doğmak için kaybolduğu karanlıklar diyarına varır. Önce Graecae’nin garip üçlüsüne gelir. Bunlar üç ağarmış kız kardeşler, tek bir diş ve gözü paylaşırlar ve gözü biri ötekine geçirirken Perseus bunu kapar. Koruyucusu oldukları Gorgo’nun mağarasının yolunu öğrenmeden geri vermez. Sonra, Aeschylus’un dediği gibi, ‘boğa gibi mağaraya dalar’. İçeride Gorgonlar uyumaktadır ve Perseus’un gözleri Medusa’nın taşlaştıran görüşünden kaçır.”<sup>75</sup>

Örnekte açıkça görüldüğü gibi, Perseus yola çıkmadan önce rehber görevi gören perilerden bazı tılsımlı armağanlar alır. Bu armağanlar, onu yabancı dünyanın beklenmedik tehlikelerine karşı donatmış ve hazırlamış olur. Bundan sonra, en dış denizi geçen günün en dış kenarını aşar; yani onu yabancı dünyaya taşıyacak olan eşığı atlar. Bu yabancı dünya, yıldızların ve gezegenlerin yeniden doğmak için kaybolduğu karanlıklar diyarıdır. Görüldüğü gibi, bu yolculuk da doğum ve ölüm ikilisinin ince dengesi üzerine kurulmuştur. Nasıl yıldızlar ve gezegenler yeniden doğmak için karanlıklar diyarına gidiyorlarsa, Perseus’un da gerçek bir kahraman gibi yeniden doğabilmesi için karanlıklar diyarına gitmesi ve ölümlüyle yüzleşmesi gerekmektedir. Karanlıklar diyarına yani yabancı dünyaya geçiş yapan Perseus, sıradan dünyasındaki kadınlara hiç benzemeyen üç tuhaf kız kardeş tarafından test edilir. Bu sınamayı geçen Perseus, gizli mağaranın yolunu öğrenir. Boğa gibi mağaraya dalar, fakat içeride herkesin korktuğu, tek bir bakışıyla düşmanını taşla döneştürebilen tanrıça Medusa

<sup>74</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, **Ön.Ver.**, s.78.

<sup>75</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.135.

vardır. Böylece, Perseus'un yolculuğunda hem gizli mağaraya giriş, hem de tanrıçayla karşılaşma aşamaları gerçekleşmiş olmaktadır.

Medusa, Freud'un da dile getirdiği gibi hem doğum beşiği (womb), hem de ölüm eşiği (tomb) olan, doğuran ve yutan "*canavar anne*" motifinin en bilinen karşılığı olarak karşımıza çıkmaktadır.

"Medusa'da da, Hindistan'daki sağ eliyle nimetler saçan, sol eliyle kılıç tutan kara tanrıça Kali gibi, iki güç bir aradadır. Kali evrendeki her varlığa yaşam verir, gene de onların kanını emmek için uzun kırmızı dili sarkar. Kafataslarından yapılmış bir gerdanlık takar, entarisi koparılmış kol ve bacaklardır. O, Kara Zamandır, her varlığın hem yaşam hem ölümüdür; dünyanın rahmi ve türbesidir..."<sup>76</sup>

Örneklerden de anlaşılabilir gibi, gizli mağaraya girmek kahramanın hem en büyük korkularıyla yüzleşmesi, hem de gerekli dönüşümleri yaşayabilmesi bakımından yolculuğun merkezinde yatan bir aşama olarak yer almaktadır.

### 3.2.8. Büyük Sınav

Gizli mağaranın derinliklerine doğru ilerleyen kahraman yüreğindeki korkunun kaynağıyla, kötülüğün efendisiyle ya da engellerin en büyüğü ile karşılaşmak ve çatışmak zorunda kalacaktır. Kahramanın en büyük korkusuyla yüzleştiği, aşılması en güç engele takıldığı ve ölümlle yüzleştiği bu aşama, öykünün merkezindeki yaşam-ölüm krizi olarak önemli bir yer tutmaktadır.<sup>77</sup>

Ölüm bilgisine karşı tarih boyunca kavramsal bir savaşım vermiş olan insanoğlu, göz ardı edilmesi kadar kabullenilmesi de son derece güç ve acı verici bu olguya karşı verdiği savaşımın izlerini yaşamının her bölgesine, inançlarına, törenlerine, geleneklerine ve sanat eserlerine taşımıştır. Dünya görüşümüz, hayvan değil insan olduğumuzu kavratan ölüm bilgisinden kaynaklanmıştır<sup>78</sup> ve bu kavrayıştan insanoğlunun öykü anlatma geleneğinin de etkilenmesi kaçınılmaz görülmektedir.

<sup>76</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitooloji, **Ön.Ver.**, s.27.

<sup>77</sup> Voytilla, **Ön.Ver.**, s.10.

<sup>78</sup> Joseph Campbell, **The Masks of God: Oriental Mythology** (NY: Penguin Books, 1979), s.57.

“Ölüm riskinin karşı konulmaz sürekliliği, tarih boyunca toplu bir kültürel ve antropolojik anlam taşımıştır: Ölüm riski tam anlamıyla insanın serüvenidir. Bu risk olmasaydı, her şey son derece kolay, dolayısıyla yararsız, dolayısıyla olanaksız olurdu. Hem bireysel, hem de toplumsal yaşam, eylem, başarı saçma bir şakadan öteye gidemezdi. Kültür, insanın hem içinde, hem de dışında aynı anda yerleşik doğa, hayvanlık ve barbarlığa karşı verilen ölüm kalım savaşından başka bir anlam taşımaz.”<sup>79</sup>

Ölüm riskinin insan serüvenini anlamlandıran bir etken olması gibi, kahramanın yolculuğuna macera niteliğini kazandıran en temel unsurlardan birisi de bu riskin yani ölümün yadsınamayan varlığı olmuştur. İnsanoğlunun bireysel ve toplumsal eylemlerine anlam katan ölüm, kahramanın yolculuğunu da anlamlandırmaktadır. “*Söylemeye gerek yok ki, kahraman eğer ölüm onu korkutmasa kahraman olamazdı; ilk koşul mezarla barıştır.*”<sup>80</sup> Özünde, kahramanın yolculuğu ölümle savaş, belki de ölümle barış olarak değerlendirilebilecektir.

Kahramanın korkunun ya da kötülüğün en büyük temsilcisiyle karşılaştığı büyük sınav aşamasında ölümle yüzleşmesi hem öykünün, hem de kahramanın yaşayacağı dönüşümler açısından çok önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Büyük sınavın basit gizi şudur: Kahramanın dirilebilmesi için ölmesi gereklidir.<sup>81</sup> Kahramanın ölümle yüzleşmesi ve en büyük sınavdan geçmesi, aydınlanma yolunda ilerleyen Prens Gautama'nın öyküsünde açıkça görülebilecektir:

“Dünyada İstek adı verilen efendi, Ölüm Efendi adı verilen çiçekli salların sahibi ve ruhsal bağımsızlığın son düşmanı, üç çekici oğlunu, Zihinsel-karmaşa, Neşe ve Gurur'u ve zevk düşkünü üç kızı Şehvet, Eğlence ve Esir Alıcı'yı yanına çağırarak onları Kutsal Olan'ın yanına yolladı. Çiçekli yayını ve İstek Nöbetlerini Azdırıcı, Memnun Edici, Çıldırıcı, Kavurucu ve Ölüm Taşıyıcı adlı beş okunu alarak Ulu Varlığın altında oturduğu ağaca yollandı. Bir okla oyalanarak Tanrı kendisini ona gösterdi ve orda varlık okyanusunun öteki kıyısına yolculuk yapmakta olan sakin kahine seslendi... Ve hemen İstek Efendisi olarak baştan çıkartıcı niteliğinden sıyrılarak, ulu Tanrı Ölüm Efendi oldu, çevresinde ifrit orduları oluştu; korkutucu biçimleri vardı ve ellerinde yaylar, oklar, mızraklar, güzler, kılıçlar, ağaçlar hatta alevli dağlar taşıyorlardı.”<sup>82</sup>

Görüldüğü gibi, genç prens Gautama varlık okyanusunun öteki kıyısına doğru bir yolculuğa çıkmıştır. Fakat, bu yolculuk sonrasında iç gerçekliğe ulaşabilmesi ve

<sup>79</sup> Bauman, *Ön.Ver.*, s.48.

<sup>80</sup> Campbell, 2000, *Ön.Ver.*, s.397.

<sup>81</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.181.

<sup>82</sup> Campbell, 1998, *Ön.Ver.*, s.29-30.

aydınlanmış Buda olarak geri dönebilmesi için büyük bir sınavdan geçmesi gerekecektir. Prensin iç gerçekliğe ulaşabilmesi için dış gerçeklikten sıyrılması gereklidir ve bu tinsel geçişin sağlanabilmesi için nesnel dünyanın neşe, gurur, şehvet, eğlence ve istek gibi dış gerçekliğe ait değerlerinden arınabilmesi gerekmektedir. Bu nedenle, büyük sınava bu değerleri simgeleyen karakterlerle başlanır. Büyük sınavın devamında prensin ölümle yüzleşmesi kaçınılmazdır. Ölüm Efendi, kötülük ve korku salan orduları ile her türlü yakıcı ve yıkıcı silahı kullanarak saldırır. Genç prensin varlık okyanusunun öteki kıyısına ulaşabilmesi, dış gerçeklikten sıyrılabilmesi, tinsel bağımsızlığa erebilmesi ve aydınlanabilmesi için en büyük sınavdan geçmesi ve ölümle yüzleşmesi gerekmektedir. Buda'nın doğması, ancak genç prens Gautama'nın ölmesi ile gerçekleşebilecektir. Böylece hem kahramanın, hem de öykünün dönüşümü için gerekli aşamalardan geçilmiş olmaktadır.

### 3.2.9. Ödüllendirilme

Macera çağrısını kabul edip sıradan dünyasını terk etmeye cesaret eden, yabancı dünyada türlü sınamalardan geçen, gizli mağaraya girip burada korkunun ve kötülüğün efendisi ile karşılaşan ve son olarak da büyük sınav sırasında ölümle yüzleşen kahraman ödüllendirilmeyi hak etmiş demektir. Kahramanın kazandığı ödül farklı biçimler alabilir: Sihirli bir kılıç, iksir, önemli bir bilgi ya da aydınlanma, sevgiliyle buluşma olabilir.<sup>83</sup>

Kral Gilgamiş, ölüm sularını iki buçuk aylık bir yolculuk sonrasında aşmış ve başlangıç tufanının kahramanı olan, karısıyla ölümsüz barış içinde yaşayan Utnapiştım'in ülkesine varmıştır. Utnapiştım, ölüm sularını aşarak kendisini görmeye gelen Gilgamiş'a ölümsüzlük bitkisinin kozmik denizin dibinde yetiştiğini şu sözleriyle açıklar:

"Gilgamiş, buraya yorgun argın vardın; bitkin düştün. Yurduna ulaşmanı sağlayacak ne vereyim sana? Gilgamiş, gizli bir şeyi, tanrıların bir gizlisini açıklayacağım. Suyun altında biten bir bitki vardır. Bu bitkinin, diken; gül dikenini andıran bir iğnesi de var. Bu iğne ellerini yaralayacak. Ama, onu koparmayı başararsan, ellerin, yitirmiş olduğu gençliğini insana geri veren şeyi tutmuş olacak."<sup>84</sup>

<sup>83</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.11.

<sup>84</sup> *Gilgamiş Destanı*. Çeviren: Sevin Kutlu ve Teoman Duralı (İstanbul: Hürriyet Yayınları, 1973), s.120.

Çıktığı yolculukta ölüm sularını aşma cesaretini gösteren Gılgamış, Utnapiştım'den aldığı bilgi ile ödüllendirilmiş olmaktadır. Bu bilgi yalnızca Gılgamış'a yolculuğa çıkış nedeni olan ölümsüzlük bitkisinin yerini öğretmekle kalmaz, aynı zamanda bitki hakkında ip uçları da verir. Ölümün ilacı gibi görünen bu bitki, gül gibi kendisine el uzatana zarar verebilecek bir yapıya sahiptir. Ayrıca, Utnapiştım “Yurduna ulaşmanı sağlayacak ne vereyim sana?” diyerek eve dönüş yolculuğunun başladığını da müjdelemektedir. Kısacası, Gılgamış'ın aldığı bilgi üç açıdan ödül niteliği taşımaktadır: Ölümsüzlük bitkisinin yerini göstermek, bitki hakkında ip uçları vermek, dönüş yolculuğunu müjdelemek.

Kral Gılgamış'ın efsanesinde olduğu gibi, çıktığı amansız yolculuk sırasında bilinmeyene doğru ilerleyen, aşılması olanaksız sanılan eşikleri geçen, sayısız tehlikeyi göğüsleyen, dostlar ve düşmanlar edinen, en korkulan yerlere giden, kötülüğün baş kahramanları ile karşılaşan, ölümle yüzleşen ve tüm bunların karşılığı olarak da ödüllendirilen kahraman için artık geri dönüş yolculuğu başlamış demektir.

### 3.2.10. Geri Dönüş Yolu

Greimas'ın belirttiği gibi, bozulan dengenin yarattığı eksikliğin giderilmesi anlatının “çözüm” aşamasında gerçekleşmektedir.<sup>85</sup> Kahraman, gizli mağaradan zaferle çıkmış ve ölümle cesaretle yüzleşmiş olsa da, anlatı yapısındaki eksiklik ve dengesizlik tam olarak giderilememiştir. Dolayısıyla, öykünün merkezindeki anlatı kişisi son bir kez eyleme geçmeli ve geri dönüş sırasında hem bu dengesizliği onarmalı, hem de “kahraman” özneliliğine tam olarak yaraşır olmalıdır.

“Tanrısal ve insani, iki dünya ancak birbirinden farklı olarak resmedilebilir – yaşam ve ölüm, gece ve gündüz gibi ayrı. Kahraman bildiğimiz ülkeden karanlığa doğru yola çıkar; orada macerasını tamamlar ya da yine basitçe bize olan bağlarını kaybeder, hapsedilir ya da tehlikeye düşer; ve dönüşü o öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır.”<sup>86</sup>

Zerdüşht inancını yansıtan ve “Arda Viraf'ın Görüşü” olarak bilinen öyküde öteki dünyaya giden bir ziyaretçinin yolculuğu aktarılmaktadır. Viraf, yeryüzünden yükselerek ayrılır ve Chinvat Köprüsü'ne gelir. İlahi İtaat ve Düşüncenin Alevli Ateşi

<sup>85</sup> Kıran, *Ön.Ver.*, s.173.

<sup>86</sup> Campbell, 2000, *Ön.Ver.*, s.248-50.

adında iki meleğin yardımıyla bu köprüyü geçer ve ruhlar dünyasına ulaşır. Böylece, sıradan dünyasından ayrılan kahramanın rehber yardımıyla eşiği atlaması ve yabancı dünyaya geçiş yapması aşamaları gerçekleşmiş olur. Viraf, rehberlerinin yol göstericiliği yardımıyla ruhlar dünyasının çeşitli kademelerine gider, sınamalardan geçer, iyi ve kötü ruhları tanır, onların nasıl cezalandırıldıklarına ya da ödüllendirildiklerine tanık olur. Böylece, bu tinsel dünyanın kurallarını ve işleyişini anlama fırsatını elde eden kahraman, aynı zamanda dostlarını ve düşmanlarını da tanımış olur. Göğün en yüksek katlarına kadar çıkılan bu yolculuğun sonuna doğru, yerin en dibine inilir. Viraf, yolculuğun bu son kısmını şöyle anlatmaktadır:

“En korkunç çukur, çok dar korkutucu bir yarıktan iniyor ve karanlıktan o kadar kasvetli ki, yolumu izlemekte zorlandım. Herkesin burnuna giren bu havada, böyle leş kokusunun içinde uğraştım, çabaladım ve düştüm. Böyle bir yerde var olmak olanaksız görünüyordu. Herkes ben yalnızım diye düşünür ve tam üç gün geçince, dokuz bin yıllık zamanın sonu geldi sanır. Zamanın biteceği ve gövdenin yeniden dirileceği dokuz bin yıl geçti diye düşünür, niye ben kurtulamadım. Burada daha az zararlı yaratıklar bile dağlar kadar yüksektir. Bunlar, köpekten değersiz, kötülerin ruhlarını paralar, yakalar, üzer. Fakat ben İtaat ve Düşüncenin kılavuzluğuyla buradan kolayca geçtim... Sonra, iki melek kılavuzum, İtaat ve Düşüncenin Alevli Ateşi, beni karanlık ve korkunç, berbat yerden çıkardılar. Sonsuz ışığa, Ahura Mazda'nın toplantı yerine getirdiler.”<sup>87</sup>

Tanrısal ve insani, iki dünya arasında gerçekleşen bu yolculukta dar bir yarıktan, korkunç bir çukura inen kahraman gizli mağaraya girmiş olur. Burada en büyük korkularıyla ve kötülüğün efendileriyle karşılaşan kahramanın ölümle yüzleşmesi kaçınılmazdır. İşkence gören, dayanılmaz acılar içinde kıvranan, ölmek için yalvaran ruhlara tanıklık eder. Sonunda, yine rehberlerinin yardımıyla bu karanlık dünyadan ayrılır ve kutsal olanın aydınlık dünyasına ulaşır. Böylece, kahraman için geri dönüş yolculuğu başlamış olmaktadır. Artık, farklı bir insan, bir kahraman olmuştur ve öğrendiklerini geride bıraktığı insanlarla paylaşmalıdır. Bunun için yabancı dünyadan ayrılması ve başlangıç noktası olan sıradan dünyasına geri dönmesi gerekmektedir. Zaten, “*Dünyaya benim inancımın bildiricisi olmak için geldin. Şimdi onlara git, görüp anladığın gibi dünyada doğruyu anlat*”<sup>88</sup> diyen Ahura Mazda, Arda Viraf'ın sıradan bir insan olmaktan çıkıp, bir kahraman olduğunu işaret etmekte ve onun için geri dönüş yolculuğunun başladığını müjdelemektedir.

<sup>87</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.169-70.

<sup>88</sup> Aynı, s.170.

Böylece, yaşam ve ölüm ya da gece ve gündüz gibi farklı iki dünya arasındaki yolculuğun sonuna gelmiş olmaktadır. Fakat, kahramanın ve öykünün dönüşümünün tamamlanabilmesi için öykünün başlangıç noktasına geri dönülmesi gerekmektedir ve sıradan dünyadan ayrılıp, yabancı dünyaya geçiş yapabilmek ne denli zor ise, yabancı dünyadan geri gelmek de o kadar güç ve sorunlu olabilecektir.

### 3.2.11. Dirilme

Sıradan dünyasına dönmeden, kahraman son kez ve en tehlikeli biçimi ile ölümlerle yüzleşmeli, arınmalı, temizlenmeli ve değişmiş olarak dirilmelidir.<sup>89</sup> Görüldüğü gibi, yolculuğun son adımlarında doğum ve ölüm ilişkisi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. *“Güneşin günlük hareketi, ayın dolunay ve koğuşum halleri, yılm bitip tekrar başlaması ve organik doğum, ölüm ve yeni bir doğum ritmi, evrenin yapısında temel bir özellik olarak devamlılık mucizesi gösterir.”*<sup>90</sup> Araştırmanın problem bölümünde anlatılan masalcı Farlimas’ın öyküsünde olduğu gibi devlet yönetiminin gök cisimlerinin hareketlerine göre belirlendiği günler geçmişte kalmış olsa da, modern insanın yaşamına temel oluşturan saat, gün, yıl ve mevsim gibi kavramların gök cisimlerinin dönüşümlerine göre belirlendiği ve doğadaki doğum-ölüm ilişkisinin insan yaşamına yön veren başat etken olmaya devam ettiği rahatlıkla kabul edilebilecektir. Dolayısıyla, varolduğu ilk günden bu yana yaşamını ve oluşturduğu kültürel yapıyı güneşin, ayın, yıldızların, denizin hareketlerine ve iklim değişimlerine göre düzenleyen insanoğlunun, doğanın yapısındaki bu dönüşüm ve sürekliliği anlattığı öykülere de yansıtması doğal bir sonuç olarak görülebilecektir.

Dönüş yolunda olan kahramanın ölümlerle son kez yüzleşmesi, sıradan dünyadaki kişiliğinin ölmesi ve yeni bir insan, gerçek bir kahraman, belki de ölümlerle yenilgiye uğratmış bir tanrı olarak dirilebilmesi bakımından gerekli bir aşama olarak karşımıza çıkmaktadır. Mitolojik açıdan bakıldığında, ölüm varlığın son bulunduğu nokta değil, aksine yeni bir yaşam biçimine açılan kapıdır.<sup>91</sup> Kahramanın çıktığı yolculuk boyunca yaşadığı ve son olarak dirilme ile sonuçlanan dönüşüm hareketi, bir Eskimo şamanının macerasında bulunabilecektir. Knud Rasmussen adlı bir araştırmacı, genç bir öğrencinin

<sup>89</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.227.

<sup>90</sup> Campbell, 1998, *Ön.Ver.*, s.11.

<sup>91</sup> Henderson, *Ön.Ver.*, s.82.

usta şaman İgjuarjuk'tan şamanlık gücünü nasıl kazandığının öyküsünü dinlemiş ve kaydetmiştir. Öykü, bu genç öğrencinin şaman İgjuarjuk'un rehberliğinde köyünü, yani sıradan dünyasını terk etmesi ile başlamaktadır. Evinden çok uzaktaki Hikoligjuag'ın öte yanına, yani yabancı dünyaya götürülen genç, burada birçok sınamadan geçer ve ölüme karşı amansız bir savaşım verir. Fakat, bu gencin şaman olabilmesi için ölümlerle son kez yüzleşmesi ve dirilmesi gerekmektedir. Dr. Rasmussen'in kayıtlarında bu aşama şöyle anlatılmaktadır:

“...o da İgjuarjuk'un eğitimiyle büyücülüğün gizlerini öğrenmeye başlamıştı ve onun sınavında üçüncü bir uygulama yapılmıştı, boğulmak. Uzun bir direğe bağlanarak bir gölün ortasına götürüldü, buzda bir delik açılarak direk suya daldırıldı öyle ki Aggjartoq gerçekte gölün dibinde ayakta duruyordu ve başı suyun altındaydı. Beş gün öyle kaldı ve sonunda onu çekip aldılar. Elbiselerinde hiçbir ıslaklık işareti taşımıyordu ve kendisi de ölümü yenmiş olduğu için büyük bir büyücü oldu.”<sup>92</sup>

Bu örnekte açıkça görüldüğü gibi, kahramanın gerçek bir büyücü olarak sıradan dünyasına dönebilmesi için ölümün en tehlikeli, belki de gerçek biçimi ile yüzleşmesi ve ölümü yenilgiye uğratmış şaman kimliği ile yeniden yaşama dönmesi gerekmiştir. Uzaktan bakıldığında kahramanı farklı mekanlara götüren ve fiziksel bir maceraymış gibi görünen bu yolculuk, aslında kahramanı cehalet ve saflıktan, cesaret ve aydınlanmaya taşıyan tinsel bir macera olarak karşımıza çıkmakta<sup>93</sup> ve kahramanın karakterindeki bu dönüşüm dirilme aşaması ile tamamlanmaktadır.

### 3.2.12. İksirle Dönüş

Herkesin cesaret edemeyeceği bir yolculuğa çıkan, yabancı dünyaya açılan eşikleri atlayan, testlerden geçen, en korkulan yerlere giden, kötülüğün karanlık yüzü ile karşılaşan, birçok kez ölümlerle yüzleşen, belki de ölen, ama en sonunda yeni bir insan olarak dirilen kahraman, ancak bu aşamalardan geçenlerin ulaşabileceği bir iksiri almaya hak kazanmıştır. Böylece, başlangıçta dengesizlik yaratan ve öyküyü başlatan eksiklik giderilmiş, denge sağlanmış ve Greimas'ın “*bitiş durumu*” olarak adlandırıldığı son aşamaya geçilmiştir.<sup>94</sup> Kahramanının gerçekleştirdiği eylemler sonucunda anlatı yapısındaki dönüşümler gerçekleştirilmiş, eksiklikler giderilmiş ve başlangıçtaki denge durumuna geri dönmüştür.

<sup>92</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, Ön.Ver., s.244-5.

<sup>93</sup> Henderson, Ön.Ver., s.20.

<sup>94</sup> Kıran, Ön.Ver., s.195.



Aslında, iksirle dönüş dinsel öykülerde sıklıkla rastlanan ve hiç yabancı olmadığı bir sonuç biçimi olarak kendini göstermektedir. Yolculuk yapısı ve iksirle dönüş ilkel toplumların kuttörensellerinde olduğu gibi, doğunun mistik inanç sistemlerinde, çok ve tek tanrılı dinlerde rahatlıkla görülebilecektir.

“Kutsal insan tek başına bir tepeye gider ve oruç tutup dua eder. Veya tek başına ıssız tepelere gider. İnsanların arasına döndüğünde onlara Büyük Gizin söylemesini emrettiklerini söyleyip, öğretir. Öğütler verir, hastaları sağaltır ve insanları kötülüklerden koruyan kutsal büyüler yapar. Onun gücü büyüktür ve çok saygı görür; tepedeki yeri de onurlu bir yerdir.”<sup>95</sup>

Kahramanın yolculuğuna ait farklı aşamaları açıklarken yardımına başvurduğumuz Buda örneği, iksirle dönüşün anlatılabilmesi için de kullanılabilir. Gautama'nın genç bir prens olarak başladığı ve aydınlanmış Buda olarak tamamladığı yolculuğunun öyküsü şöyle sonlandırılmaktadır:<sup>96</sup>

Gün doğarken bilgeliğe erdi ve Aydınlanmış Olan, Yüce Buda oldu. Buda, söylediği şu şarkı ile zaferini duyurdu:

Birçok kereler doğdum,  
Evi yapan ustayı arayarak.  
Ah, evin ustası, gördüklerimden sonra,  
Bana bir daha hiç ev yapma.  
Kirişleri yıktım;  
Çatıyı parçaladım.  
Aklım çözüldü;  
Arzu yok oldu.

Alıntıdan anlaşılacağı gibi, sıradan dünyasını yani kraliyet sarayını terk eden prens Gautama, iç gerçekliği bulmak için çıktığı yolculuk sırasında sayısız testten geçer, dış gerçekliğin engellerini aşar, ölümle yüzleşir, birçok kereler doğar ve en sonunda Bodhi (uyanış) ağacının altında kutsal Buda ya da alıntıda nitelendirildiği biçimiyle aydınlanmış bir kahraman olarak yolculuğunu tamamlar. “*Araştırmaya çıktığı şeyi bulmuştu. Uyanmıştı, ‘gören’ oydu; Buda olmuştu.*”<sup>97</sup> Öyküsel açıdan bakıldığında, bunun iksirin bulunması olduğu anlaşılabilir. Aydınlanmış Buda olarak dirilen

<sup>95</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, **Ön.Ver.**, s.243.

<sup>96</sup> Ananda Coomaraswamy and Sister Nivedita, **Myths of the Hindus and Buddhists** (NY: Dover Publications, 1967), s.271.

<sup>97</sup> Campbell, 1998, **Ön.Ver.**, s.318.

prens Gautama, aradığı iksiri yani iç gerçekliği görebileceği “*kutsal göz*”ü bulmuştur ve bu iksiri sıradan dünyasındaki insanlarla paylaşabilecektir.

İksirle dönüş, kahramanın yolculuğundaki son aşamadır. Kahramanın yeniden doğması ve bulduğu iksirle birlikte gerçek bir kahraman olarak sıradan dünyasına dönmesi sonucunda hem kahramanın kişiliğindeki, hem de öyküdeki dönüşümler tamamlanmış olmaktadır.

### 3.3. Arketipler: Karakterler ve İşlevleri

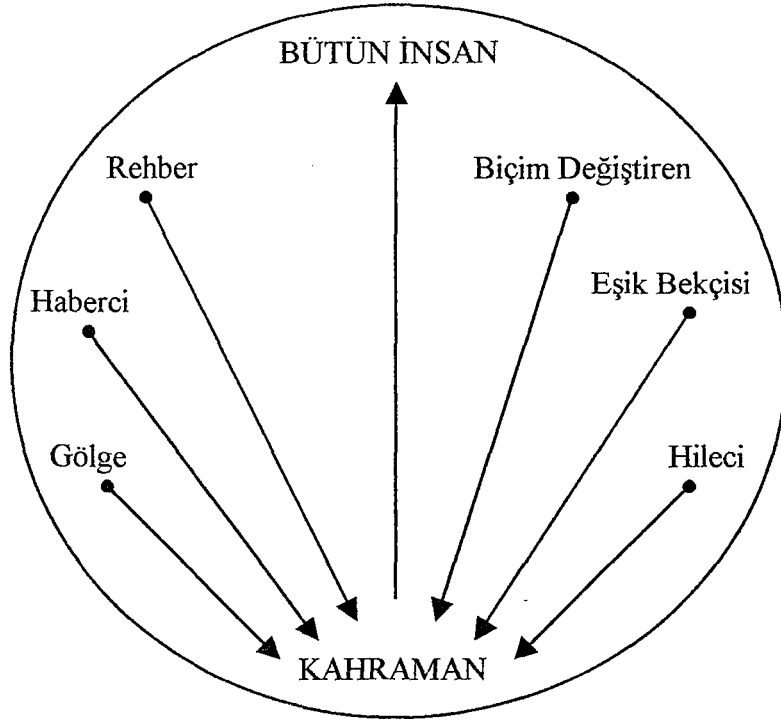
Arketiplerin kalıtımla aktarıldığını ve insanoğlunun ortak deneyimlerinin bir ürünü olduğunu belirten Jung, bu bilinçdışı öğelerin yaşayan kavramlar olduğunu ve her kültürde bulunabildiklerini dile getirmektedir. Jung, tinsel ustalığa ulaşmayı arzulayan insanoğlunun duygularına ve kararlarına yön veren bilinçdışı öğeleri kontrol etmeye çalıştığını ve bu bilinçdışı öğelerin varlıklarını arketiplere borçlu olduklarını vurgulamaktadır.<sup>98</sup> Dolayısıyla, bilinçdışında tinsel bir arayışa girişen insanoğlunun ürettiği simgelerde ve sanat eserlerinde arketiplerin önemli bir işleve sahip olduğunu örneklerle sergilemektedir. “*Jungcu görüşle, arketiplerin varlığı ve çeşitli geleneklerde birbirinden bağımsız biçimde aynı gelişimlerin olabileceğidir*”<sup>99</sup> ve bu görüş doğrultusunda şu arketiplerin insanlık tarihi boyunca anlatılan öykülerde ortak olduğu ileri sürülmektedir: Kahraman, rehber, eşik bekçisi, haberci, biçim değiştiren, gölge, hileci. Arketipler, yaşamın dönüşümünde yinelenerek ortaya çıkan, tutarlı özellikler, amaçlar, işlevler ve diğer karakterlerle olan ilişkiler sergileyen karakterlerdir.<sup>100</sup> Bu arketiplerin bazıları yardımcı, yol gösterici ya da bilgi verici gibi olumlu işlevler üstlenirken; bazıları ise engelleyici, yanıltıcı ya da yok edici olabilmektedirler. Her iki durumda da, arketiplerin öyküyü ilerletici ve kahramanın yolculuğundaki aşamaları destekleyici birer öyküsel öge oldukları ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, karakterlerin oynadığı katı roller olarak değil, öyküde belirli etkilerin yaratılabilmesi için geçici olarak yürütülen işlevler ya da öykünün ilerlemesi için karakterlerin giydiği geçici maskeler olarak değerlendirilmelidirler.<sup>101</sup>

<sup>98</sup> Carl G. Jung, *Man and his Symbols* (NY: Penguin Books and Arkana, 1990), s.83.

<sup>99</sup> Campbell, 1994, *Ön.Ver.*, s.121.

<sup>100</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.221.

<sup>101</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.34.



Şekil 3. Arketiplerin Etkileşimi

Şekil 3'te görülebileceği gibi, yolculuğu boyunca karşılaştığı herkesten, yani arketiplerden belirli şeyler öğrenen kahraman, bu özellikleri kendi bünyesinde bir araya getirmekte ve bütün bir insana dönüştürmektedir.<sup>102</sup> Öykünün ilerlemesi ve bu ilerleme için gerekli etkilerin yaratılabilmesi bakımından çok önemli bir görevi üstlenen, aynı zamanda kahramanın öykü boyunca yaşadığı dönüşümü olanaklı kılan arketipler ve üstlendikleri işlevler şöyle listelenebilecektir:<sup>103</sup>

Kahraman	—————▶	hizmet etmek ve özveride bulunmak
Rehber	—————▶	yol göstermek
Eşik Bekçisi	—————▶	sınamak
Haberci	—————▶	uyarmak ve çağırmak
Biçim Değiştiren	—————▶	yanıltmak ve kandırmak
Gölge	—————▶	yok etmek
Hileci	—————▶	karışıklık yaratmak

<sup>102</sup> Aynı, s.35.

<sup>103</sup> Voytilla, **Ön.Ver.**, s.13.

### 3.3.1. Kahraman

Araştırmanın problem bölümünde belirtildiği gibi, kahraman sözcüğü koruyan ve hizmet eden, başkaları için kendi gereksinimlerinden vazgeçebilecek kişi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, kahramanın özünde cesaret, soyluluk ya da fiziksel güç değil, özveri bulunmaktadır. Ailesi, sevgilisi ya da sıradan dünyasındaki halkının iyiliği için herkesin cesaret edemeyeceği bir yolculuğa çıkan, tehlikelerle dolu yabancı bir dünyada sayısız zorluğu göğüsleyen, ölümle yüzleşmekten bile kaçınmayan ve bu özverili yolcuğun sonucunda aradığını bulan, bu sihirli ödülü de yine sevdikleriyle paylaşan kişi tüm öykülerin paylaştığı ortak bir öge ve en bilinen arketip olarak karşımıza çıkmaktadır.

“İster Meksiko’da Quetzalcoatl olsun, ister Mısır’da Osiris, Hindistan’da Krişna ve Buda, Yakın Doğu’da İbrahim veya İsa; her yerde bu öğelerden kahraman mitosları türetilmiştir. Zerdüşt, Buda ve İsa tarihsel kişilermiş gibi görünüyor. Başkaları olmayabilir. Ama ister tarihsel olsun ister olmasın, büyük küçük kahramanların kişilikleri ve adları havada yüzen mitos parçalarının müknaısına kapılmaları gibi yayılmıştır.”<sup>104</sup>

Kısaca kahraman, öykü anlatımının tüm biçimlerinde bulunan ve bir dizi denemeden geçerek üstünlük konumuna ulaşan arketip kişisi anlamına gelmektedir.<sup>105</sup> Mitolojilerin, masalların, halk öykülerinin ve dinlerin başrolünü üstlenen “*kahramanlar geçmişin ve efsanevi dönemlerin olağanüstü kudrete ve güçlere sahip insanlarıydılar... Tehlikeli maceralar üstlendiler, zorlu çarpışmalar kazandılar, en uçtaki duyguları tattılar ve yüce görevleri yerine getirdiler.*”<sup>106</sup>

### 3.3.2. Rehber

Vazgeçilmez bir arketip olan rehber, şüphelerini ve korkularını yenmesi, ayrıca da yolculuğa hazırlanması için kahramana güdü, anlayış ve eğitim sağlamaktadır.<sup>107</sup> Kahramanın sıradan dünyasından ayrılmasına yardım eden, yol gösteren ve yabancı dünyada karşılaşacağı engelleri aşabilmesi için ona silah, sihirli bir nesne, ilaç, yiyecek, ipucu ya da bilgi gibi bir armağan veren rehber, yolculuğun başlaması ve tamamlanması bakımından çok önemli bir görev üstlenmektedir.

<sup>104</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.291.

<sup>105</sup> Leeming, **Ön.Ver.**, s.219.

<sup>106</sup> Fernand Comte, **Mitoloji Sözlüğü**. Çeviren: Mukadder Arslan (İstanbul: Zed Yayın, 2000), s.105.

<sup>107</sup> Voytilla, **Ön.Ver.**, s.14.

“Patrik Kieran’a, ‘Benden önce İrlanda’ya gideceksin ve kuzeyle güneyin birleştiği yerde, merkezinde bir kuyu bulacaksın, bu kuyuda (şimdi adı Uaran) manastırını inşa et, senin kutsal yerin ve dirilişin orada olacak’ dedi. Kieran yanıt verdi ve ‘Kuyunun olduğu yeri bana bildir’ dedi. Patrik ona, ‘Rabbin seninle olacak’ dedi, ‘Sen git, senin önünden gidecek. Yanına benim küçük zilimi al, kuyuya varana kadar sessiz kalacak, ama ona vardığında küçük zil açık seçik bir melodiyle konuşacak, sen de kuyunun yerini bileceksin. Dokuz yıl sonra da seni orada bulacağım.’<sup>108</sup>

Rehberin işlevleri, yukarıdaki İrlanda efsanesinde kolayca görülebilmektedir. Rehber görevini üstlenen patrik, kahraman Kieran’a hem sıradan dünyasını terk edebilmesi, hem de yabancı dünyada yolunu bulabilmesi için yardımcı olmaktadır. Ayrıca, ona armağan olarak verdiği zil, gerektiğinde sihirli bir melodiyle konuşacak ve Kieran’a manastırın yapılacağı yeri gösterecektir. Bu İrlanda öyküsünde açıkça görüldüğü gibi, kahramanın maceraya atılmasına yardımcı olan rehber, ona yol göstermekte ve verdiği armağanlarla onun yabancı dünyada karşılaşacağı güçlükleri aşmasını sağlamaktadır.

### 3.3.3. Eşik Bekçisi

Kahramanın yabancı dünyaya açılan eşikte karşılaştığı bekçi, yolculuğun ilk engeli olarak adlandırılabilir ve hem öykünün yapısındaki, hem de kahramanın kişiliğindeki dönüşümlerin yaşanabilmesi için bu ilk engelin aşılması zorunlu görülmektedir. Yabancı dünyayı ve onun sırlarını korumakla görevli olan eşik bekçisi kahramanın kararlılığını sınar ve bu engeli aşmak isteyen kahramanın yenme, göz ardı etme, atlatma, yatıştırma ya da arkadaş olma yöntemlerinden birini kullanarak eşik bekçisini saf dışı bırakması gerekir.<sup>109</sup>

“Gılgamış taş kapıya iyice yaklaştığı zaman, aniden dağın gölgesinden çıkan iki varlık yolu kapadı. Bunlar, akrep insanlardı. Tasavvur dahi edilemeyecek kadar korkunçtular ve cehennemin parıltılarını etrafa saçıyorlardı. Uçlarında ölümcül iğneler bulunan görkemli vücutlarını kafalarının üzerine doğru eğmişlerdi, suratları insan yüzüydü. Başlarına miğfer takmışlardı, göğüslerinde ise parlak bir metalden yapılmış zırhlar vardı. En korkunç yerleri ise, aslında kollarının olması gereken yerde bulunan ve sanki keskinliklerini kontrol etmek istercesine sürekli havada şaklattıkları kocaman kıskaçlardı. Bu korkunç kıskaçlar ile yapacakları en küçük bir hamle bile, katırı ve binicisini aynı anda ikiye bölmek için yeterli olurdu; kuyruğun ucundaki iğnenin vücutlarına azıcık girmesinin bile, onlara acı ve ıstırap dolu bir ölüme sürükleyeceği kesindi.”<sup>110</sup>

<sup>108</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, Ön.Ver., s.382.

<sup>109</sup> Voytilla, Ön.Ver., s.15.

<sup>110</sup> Harald Braem, Uruk Aslanı Gılgames: Mitolojinin Romanı. Çeviren: Atilla Dirim (Üçüncü baskı. Ankara: Yurt-Kitap Yayın, 2000), s.402.

Yukarıdaki alıntıda görülebileceği gibi, ölümsüzlük arayışındaki Gilgamiş'in karşına çıkan eşik bekçileri son derece ürkütücüdür. İnsan, ejderha ve akrep karışımı bu yaratıklardan korkmayan Gilgamiş, ölümsüzlüğü bulmadaki kararlılığını sergiler ve yolculuğuna devam etmek üzere yabancı dünyaya açılan kapıdan içeriye girer.

### 3.3.4. Haberci

Genellikle yolculuğun başlangıcında ortaya çıkan ve kahramanı maceraya çağıran haberci arketipi, yaklaşmakta olan önemli bir değişimi ya da buluşmayı duyurur.<sup>111</sup> Değişimin haberini veren ve öykünün yapısında bir dönüm noktası yaratan haberci, kahramanın karşılaştığı bir insan, bir hayvan ya da yüzleştiği bir olay olabilmektedir.

*“Haberci, içimizdeki bastırılmış içgüdüsel doğurganlığı ya da örtülü esrarlı bir figürü, bilinmeyeni temsil eden bir canavardır.”*<sup>112</sup> Bu açıdan bakıldığında, belki de dünya tarihinin en eski habercilerinden birisi Adem ile Havva'ya elmayı sunan yılan olarak görülebilecektir. Havva'ya *“Tanrının sana bahçedeki herhangi bir ağaçtan meyve yeme yasağı doğru mu?”* diye soran ve *“Elbette ki ölmeyeceksin. Tanrı biliyor ki, onu yer yemez gözlerin açılacak ve iyiyi ve kötüyü bilen Tanrı gibi olacaksın”*<sup>113</sup> diyen yılan, hem ilk insanın içindeki bastırılmış doğurganlığı temsil eden bir canavar, hem de dünyadaki yaşamın başlamasını sağlayan bir yardımcı olarak yorumlanabilecektir. Bu açıdan bakıldığında, yarattığı buluşma ile hem öykünün yapısında bir dönüm yaratmış, hem kahramanın maceraya atılmasına yardım etmiş, hem de değişimin ilk müjdecisi olmuştur. Esrarlı kimliği ile bilinmeyene giden yolculuğu müjdeleyen haberci arketipi, yaratılış öykülerinde olduğu gibi masallarda, halk öykülerinde ve efsanelerde de sıklıkla görülmektedir.

### 3.3.5. Biçim Değiştiren

Bu terim, öykülerde biçim, kimlik ya da işlev değiştiren ve bu özellikleriyle kahramanı şüphede bırakan ya da yanılta arketipleri tanımlamak için

<sup>111</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.15.

<sup>112</sup> Campbell, 2000, *Ön.Ver.*, s.68.

<sup>113</sup> Comte, *Ön.Ver.*, s.71.

kullanılmaktadır. Büyücüler, cadılar ve devler peri masalları dünyasının geleneksel biçim değiştirenleridir.<sup>114</sup> İrlandalı efsanevi kahraman Cuchullin'in öyküsü, bir at arabasının tıngırtısı yüzünden uyanması ile başlar ve biçim değiştiren rolündeki yaşlı bir kadınla karşılaşması ile devam eder.<sup>115</sup>

“Hayvanın yalnız bir ayağı vardı, arabanın oku da gövdesinin içinden geçiyordu. Askı, alnından geçen yularla birleşiyordu. Arabada da kırmızı kaşlı, koyu kırmızı mantolu bir kadın oturuyordu. Manto arkadan tekerleklerin arasından sarkıyor, yerleri süpürüyordu. Yanda kocaman bir adam yürüyordu. O da koyu kırmızı bir palto giymişti, sırtında çatal bir değnek taşıyor, önünde bir inek güdüyordu...”

Cuchullin, adama sorduğu sorulara yanıt alamazken, kadından aldığı yanıtlarsa çelişkili ve akıl karıştırıcıdır. Bunun üzerine sıçrayarak kadının üzerine atılır ve mızrağıyla onu tehdit eder. Fakat, Cuchullin'in güç gösterisi kadını korkutmaz.

“Cuchullin indi fakat iki tekerleğin arasında durdu. Kadın ona hakaret eden bir şarkı söyledi. O da tekrar sıçramak üzere hazırlandı fakat at, kadın, araba, adam ve inek hepsi kayboldu. Sonra, kadının kendisini kargaya çevirdiğini anladı, yakıdaki bir daldaydı. ‘Sen tehlikeli bir büyücü kadınsın’ dedi Cuchullin.”

Görüldüğü gibi, bu İrlanda öyküsündeki kadın hem fiziksel görünümünü, hem de davranışlarını değiştirerek kimliği belirsiz ve güvenilirliği olmayan bir karakter yapısına bürünmekte, bu da kahramanı karar vermesini ve harekete geçmesini güçleştirmektedir. Cuchullin'in “*Sen tehlikeli bir büyücü kadınsın*” diyerek vurguladığı gibi, bu karakterin sergilediği somut ve soyut değişim, ona büyücülere ve cadılara özgü geleneksel bir biçim değiştiren niteliği kazandırmaktadır.

### 3.3.6. Gölge

Gölge, bilinçaltının derinliklerinde gizlenen, bastırılmış ve serbest kalması durumunda bir canavara dönüşebilecek duygusal ve düşünsel kişilik özelliklerini, kısaca kahramanın karanlık yönünü temsil etmekte ve düşmanın karakterinde somutlaşmaktadır.<sup>116</sup>

<sup>114</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.75.

<sup>115</sup> Campbell, 1995, *Batı Mitolojisi, Ön.Ver.*, s.254-5.

<sup>116</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.83.

İnsanlık tarihinin en bilenen ve en korkulan gölge kişiliğinin şeytan olduğunu ileri sürmek yanlış olmayacaktır. Şeytanın yönetimindeki cehennem, Gölgenin Vadisi olarak tanımlanmaktadır.<sup>117</sup>

“Şeytan, İsa'nın ağabeyiydi fakat İsa iyiyken o kötüydü. Tanrı dünyayı yaratmak istediği zaman Şeytana ‘Her şeyi yapabileceğinle övünüyorsun ve benden büyük olduğunu söylüyorsun; öyleyse okyanusun dibinden kum getir’ dedi. Şeytan dibe daldı fakat su yüzüne çıktığında elindeki kumun yıkanıp gitmiş olduğunu gördü. İki kez daha daldı ama başarılı olmadı, dördüncü kez kendisini kırlangıca çevirdi ve gagasında biraz çamur getirmeyi başardı. İsa bu çamur parçasını kutsadı ve o da dünya oldu. Dünya başlangıçta düz ve pürüzsüzdü. Fakat Şeytan kendi dünyasını yaratmayı düşünerek bir parça çamuru boğazında saklamıştı. İsa bu kurnazlığı anladı ve ensesine vurdu. Çamur parçası Şeytan'ın ağzından fırladı ve yeryüzündeki dağları oluşturdu, yoksa eskiden her yer dümdüzdü.”<sup>118</sup>

Sibirya Yakutları tarafından anlatılan bu öykü, gölge arketipinin en bilinen örneği olan Şeytan'ın, aslında kahraman kimliğini taşıyan İsa'dan pek farklı olmadığını, aksine onun kardeşi olduğunu göstermektedir. Şeytan, bir gölge kişilik olarak kahramanın, yani İsa'nın karanlık yönünü temsil etmektedir. Bu ayrım, öykünün başlangıcında açıkça dile getirilmektedir: “*Şeytan, İsa'nın ağabeyiydi fakat İsa iyiyken o kötüydü*”. Şeytan kibirlice büyüklüğünü kanıtlamaya çabalarırken, İsa yaşanılacak bir dünya yaratmaktadır. Şeytan bencilce çalarken, İsa onun çaldıklarını kutsamaktadır. Bu örneklerden de anlaşılabilir gibi, kahramanın tinsel yolculuğunda başarıya ulaşmak için günah saydığı ve dışladığı tüm eylemler gölge arketipinin kişiliğinde yaşam bulmaktadır. Dolayısıyla, gölgenin temsil ettikleri ve uyguladıkları, kahramanın yenik düşmesi durumunda egemen olacak değerleri ve eylemleri işaret etmektedir. Doğu felsefesinde aydınlık, sıcak, kuru, yararlı ve olumlu “*yang*” ile karanlık, soğuk, nemli, zararlı ve olumsuz “*ying*” kavramlarının her şeyde bulunması ve sürekli ilişki içinde olmaları gibi<sup>119</sup> kahraman ile gölgenin birbirinden ayrılmalrı ya da tek başlarına var olmaları olası görülmemektedir.

### 3.3.7. Hileci

Çıkılan yolculuk boyunca kendi değişmese de, ağız laf yapan yapısı ve fiziksel soytarlıklarıyla yaşadığı dünyada karışıklık yaratan ve oranın yerleşik

<sup>117</sup> David Adams Leeming, *Mythology: The Voyage of the Hero* (Third edition. NY: Oxford University Press, 1998), s.213.

<sup>118</sup> Campbell, 1995, *İlkel Mitoloji, Ön.Ver.*, s.272.

<sup>119</sup> Campbell, 1998, *Ön.Ver.*, s.35-7.



insanlarını dolaylı olarak deęiřtiren arketip hilecidir.<sup>120</sup> Kimi zaman dolandırıcı olarak da adlandırılan bu arketip, karganın peynirini çalan kurnaz tilki, yarıştığı kaplumbaęayı hafife alan gösteriř meraklısı tavřan ya da hasta yataęında torununun ziyarete gelmesini bekleyen büyükannenin yerine geçen düzenbaz kurt örneklerinde olduęu gibi, geveze ve hilebaz hayvan karakteriyle birçok masalda bulunmaktadır.

“Bir gün dolandırıcı, koyot biçimindeyken bizon öldürdü ve saę kolu bıçakla derisini yüzerken sol kolu aniden hayvana yapıştı. Saę kol ‘Onu ban ver’ diye baęırdı. ‘O benim!’ diye baęırdı sol kol ve saę kol sol kolu bıçakla uzaklařtırdı. Sol kol hayvanı yine kaptı ve řiddetli bir mücadele bařladı. Sol kol her yerinden kesildi ve kanlar akmaya bařladı. Dolandırıcı, ‘Ah, bunu niçin yaptım? Bunun olmasına nasıl izin verdim? Ne kadar acı çekiyorum’ diye aęladı.”<sup>121</sup>

Yine bir hayvan biçiminde karřımıza çıkan hileci hem yaptıkları, hem de söyledikleri ile kargařa yaratmaktadır. Soytarlık, gevezelik ve hilebazlık hilecinin karakterine öylesine işlemiřtir ki, avladıęı bizonu yerken bile kendi kendine yarattıęı karmařanın içine düşmektedir. O kadar düzenbazdır ki, saę kolu ile sol kolunu kandırmaya çabalar. Soytarlıęı öyle bir noktaya gelmiřtir ki, fiziksel olarak kendine zarar verir. Ve “*Ah bunu nasıl yaptım? Bunun olmasına nasıl izin verdim?*” diyerek dile getirdięi gibi, gevezelięi kendini bile řařırtacak bir seviyeye ulařmıřtır. Sonuçta kendisi deęiřmese de, hilecinin kargařaya yol açan bütün bu eylemleri, onu izleyenlere ders olabilecek ve hatta deęiřmelerine dolaylı olarak yol açabilecek niteliktedir. Bu örneęin destekledięi ve Jung’un da belirttięi gibi, dolandırıcı ortaklařa gölge kiřiliktir ve bireylerin karakterindeki düşük niteliklerin bir özetidir.<sup>122</sup>

### 3.4. Dönüřüm

Kahramanı güvenli dünyasından alıp, doęaüstü güçlerin egemenlięindeki tehlikeli bir dünyaya götüren, onu sınayan ve hatta ölümlle yüzleřtiren, fakat en sonunda aradıęı iksiri bulmasını saęlayan ve bu eşsiz armaęan ile sıradan dünyasına geri getiren yolculuk motifiinin en temel ögesinin “*dönüřüm*” olduęunu söylemek yanlış olmayacaktır. Monomitin řekil 1’de betimlenen dairesel yapısı içinde hem öykü, hem de öykünün kahramanları dönüřüme uğramaktadırlar. Güneřin ve ayın doęup batması, zamanı belirleyen akrep ve yelkovanın sürekli olarak 360 derece dönmesi, gezegenlerin

<sup>120</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.16.

<sup>121</sup> Campbell, 1995, *İlkel Mitoloji, Ön.Ver.*, s.268.

<sup>122</sup> Aynı, s.273.

aynı yörünge üzerinde çevrilmeleri, insanoğlunun uyuyup uyanması ve doğup ölmesi gibi evrendeki her devinimin dairesel bir hareket içerisinde olduğu rahatlıkla gözlemlenebilir bir olgudur.

Yaşamın dönüşümü olarak görünen monomit, güneşin ve dünyanın yörüngesel hareketlerinden kaynaklanan mevsimlerin gözlemlenmesi ile gelişmiş, bitkilerin ve dolayısıyla insanoğlunun yeniden doğuşunu simgeleyen bahar gençliğe, yaz olgunluğa, sonbahar yaşlanmaya ve düşüşe, kış ise ölüme eşdeğer konuma gelmiştir.<sup>123</sup>

Einstein'in tanımıyla "*dünyada mutlak durağanlık noktası yoktur*"<sup>124</sup> ve bu hareketlilik ya da dönüşüm insanoğlunun anlattığı öykülere de yansımıştır.

### 3.4.1. Öykünün Dönüşümü

Bin yıllar geçmiş olsa da, ne zaman oluştuğunu ancak tanrının bileceği zamanlardan gelen temaların üzerinde ancak çok ufak değişimlerin gerçekleştiği görülmektedir<sup>125</sup> ve bu temaların insanlık tarihi boyunca değişmeyen en temel yapı taşı dönüşüm olmuştur. Öykünün çeşitli dönüşümlere uğramaması için kahramanın güvenli ortamından ayrılmaması, tehlikeye atılmaması, sınırları aşmaması, bilinmeyene doğru yola çıkmaması, korkulanla yüzleşmemesi ve risk almaması gerekecektir. Bu da, macera çağrısına uymaması ve sıradan dünyasından ayrılmaması anlamına gelmektedir. Böyle bir durumda, ortada ne bir kahraman, ne bir yolculuk, ne bir macera, ne bir dönüşüm, ne de anlatılacak bir öykü kalacaktır. "*Bir anlatıda çok az şey değişse bile hiçbir şey başlangıçtaki gibi değildir.*"<sup>126</sup> Bu değişim, öykünün ve onu oluşturan temel yapı taşlarının dönüştüğünün en basit göstergesi olarak değerlendirilebilecektir.

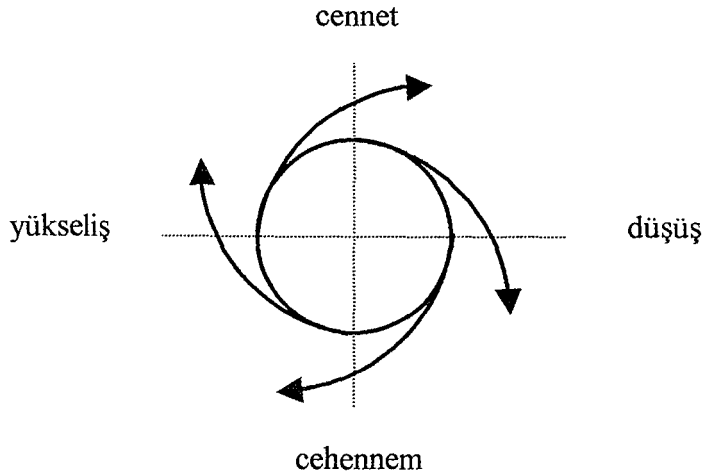
Araştırmacılar, insanlık tarihi boyunca anlatılmış tüm öykülerin ortak bir "*öykü çarkı*" üzerine yerleştirilebileceğini ileri sürmektedirler ve bu ortaklığın temelinde dönüşüm yatmaktadır. Yükselen ve alçalan dairelerden oluşan öykü çarkı, yaşam ile ölüm, cennet ile cehennem, aydınlık ile karanlık, iyi ile kötü, zafer ile yenilgi arasındaki kesintisiz dönüşümü simgelemektedir ve aşağıdaki gibi görselleştirilebilecektir:

<sup>123</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.65.

<sup>124</sup> Campbell, 1994, *Ön.Ver.*, s.41.

<sup>125</sup> Joseph Campbell, *The Masks of God: Creative Mythology* (NY: Penguin Books, 1978), s.3.

<sup>126</sup> Kıran, *Ön.Ver.*, s.173.



Şekil 4. Öykü Çarkı

Çağdaş ya da ilkel, her öykünün bu çark üzerinde bir yeri vardır ve farklı türlerden öyküleri bu yolla bir araya getirdiğinizde, onların bağıntılı olduğunu ve ortak bir amaçlarının bulunduğunu görebilirsiniz.<sup>127</sup> Kahramanın yolculuğu öykü yapısı, bu çarkın simgeleştirdiği dönüşümlere tam olarak uymaktadır. Sıradan dünyada başlayıp, yabancı bir dünyaya açılan sınırları aşan ve geri dönüşle sonlanan bu öykü yapısında olay örgüsü tam bir daire oluştururken; yaşam-ölüm, cennet-cehennem, iyi-kötü, aydınlık-karanlık, zafer-yenilgi ve düşüş-yükseliş gibi insanoğlunun bilinçaltında yer etmiş karşıt değerler arasında yaşanan dönüşümler de öykü çarkının evrensel hareketini sağlamaktadır.

### 3.4.2. Kahramanın Dönüşümü

Öykünün döngüsel yapısının içinde kahramanın da birtakım dönüşümlere uğrayacağını belirtmek yanlış olmayacaktır. “Yaşayan her canlının gerçek deneyiminde olduğu gibi, yaşayan kozmosun devasa figüründe de öyledir: Uykunun uçurumunda enerjiler tazelenir, günün çabasında harcanırlar; evrenin yaşamı tükenir ve yenilenmelidir.”<sup>128</sup> Yani mitlerdeki, efsanelerdeki ve masallardaki kahramanlar da, doğada yaşayan diğer tüm canlılar gibi bazı dönüşümlerden geçerek, değişmektedirler.

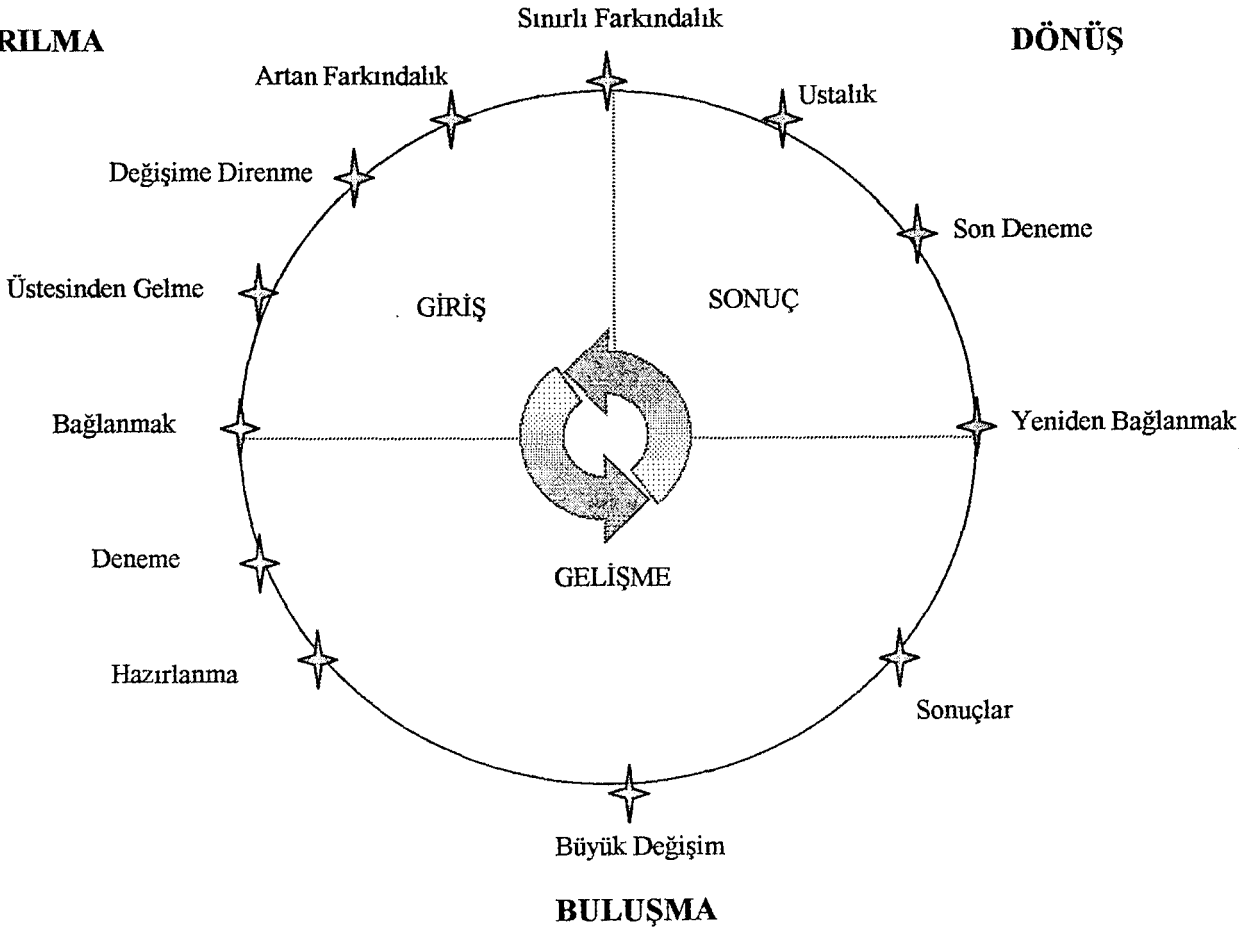
<sup>127</sup> Bonnet, *Ön.Ver.*, s.51.

<sup>128</sup> Campbell, 2000, *Ön.Ver.*, s.302.

Kahramanın yolculuğu öykü yapısında, geride bırakılan her aşama sonucunda kahramanın kişiliği de değişmektedir. Sonuçta, olay örgüsü kahramanı sıradan dünyasına geri getirirse de, tamamlanan yolculuğun onu yeni bir insana ve gerçek bir kahramana dönüştürdüğü açıkça görülebilecektir. Belirli bir hedefe ulaşmak ya da bir sorunu çözmek için harekete geçen kahramanın, yalnızca fiziksel bir maceraya atılmadığı, her aşamasında olgunlaşmanın farklı evrelerine ulaşacağı, duygusal ve psikolojik bir yolculuğa çıktığı söylenebilir.<sup>129</sup>

**AYRILMA**

**DÖNÜŞ**



Şekil 5. Kahramanın Dönüşümü

Kahramanın, çıktığı yolculuk süresince yaşadığı dönüşüm yukarıdaki şekilde görselleştirilmiştir. Kahramanın kişiliğindeki bu dönüşüm onun değişimden korkmayan, bir amaç doğrultusunda harekete geçmeye cesaret edebilen, deneylerden çekinmeyen, yeniliklere açık olan, korkularından kaçmayan, eylemlerinin sonuçlarına katlanabilen,

<sup>129</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.7.

özveride bulunabilen ve ustalık sanını hak eden bir kişi olarak sıradan dünyasına dönmesini olanaklı kılmaktadır.

### 3.5. Türk Sözlü Anlatı Geleneğinde Kahramanın Yolculuğu

#### 3.5.1. Cengidilaver

1966 yılında, Altın Erol'un İstanbul'da anlattığı biçimiyle ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir:<sup>130</sup>

Dönemin güçlü ve zengin sultanının tek dileği çocuk sahibi olmaktır. Eşinin hamile olduğunu öğrenince, onun emrine bir ebe verir. Fakat, kötü niyetli ebenin sultan hanımın tahtında gözü vardır. Sultan hanımın, biri kız ve diğeri erkek olmak üzere ikizleri olur. Ebe, bebekleri saklar ve yerlerine iki köpek yavrusu koyar. Eşinin bu köpek yavrularını doğurduğunu sanan sultan çılgına döner ve ebenin önerisine uyarak, eşinin boynuna kadar toprağa gömülmesini emreder. Sultan hanımın ölmesine izin verilmeyecek ve bu utancı yaşam boyu taşınması sağlanacaktır.

Ebe, sakladığı çocukları bir sepete koyar ve ırmağa bırakır. Çocukları yaşlı bir değirmenci bulur ve onları büyütür. Hastalanan değirmenci, ölmeden önce çocuklara üç tüy bırakır. Bu tüyler, zor durumda kaldıkları zaman çocuklara yardım sağlayacaktır. Değirmenden ayrılan çocuklar, ormanın içinden geçerek yola koyulurlar. Ağlayarak ilerleyen kız, yolda bulduğu parlak taşları toplar. Kasabaya ulaştıklarında, topladıkları taşları satmaya çalışırlar. Kasabanın mücevhercisi, bu taşların elmas olduğunu söyledikten sonra, çocukların yaşam öyküsünü öğrenir ve onları evlat edinir. Elmasların geliriyle, yıllarca zengin bir yaşam sürerler.

Sultanın yeni eşi olan kötü niyetli ebe, kasabada yaşayan zengin ikizlerin sultanın gerçek çocukları olduğunu anlar. Yaptığı kötülüklerin bir gün ortaya çıkmaması için çocuklardan kurtulmaya karar verir. İkizlerin gösterişli köşküne gider ve bu güzel evin tek eksiğinin Cengidilaver adlı devin bahçesinden koparılmış bir gül dalı olduğunu söyleyerek, genç kıızı kandırır. Bu vahşi dev, bahçesinden gül çalmaya çalışan çocukları parçalayacak ve ebe de derdinden kurtulacaktır. Erkek kardeşi, ikizinin ısrarlı tutumu üzerine devin bahçesinden bir gül dalı getirmeye karar verir. Değirmencinin verdiği tüyden ortaya çıkan cinin yardımıyla Cengidilaver'in evini bulur, bahçesini koruyan hayvanları atlatır, kapıları aşar, gül dalını alır ve kız kardeşine götürür. Planının arzuladığı sonucu vermediğinin gören kötü niyetli ebe, genç kıızı yeniden kandırır ve evlerindeki tek eksikliğin Cengidilaver'in bahçesinden getirilecek bir bülbül olduğunu söyler. Kız kardeşini üzmemek istemeyen delikanlı, devin bahçesindeki bülbülü ikinci tüyün yardımıyla yakalar ve evlerine getirir. Yine başarısız olan kötü niyetli ebe, genç kıızı kandırmakta gecikmez ve Cengidilaver'i yakalayıp, evlerinde bahçivanlık yaptırılmalarını önerir. Kardeşinin bu dileğini de yerine getirmeye karar veren delikanlı, elinde kalan son tüyün yardımıyla Cengidilaver'in zayıf yönünü öğrenir. Devle giriştiği kavga sonucunda, onu bahçeden dışarıya taşır. Böylece, vahşi devin üzerindeki büyü kalkar ve zarif bir insana dönüşür.

Cengidilaver, normal bir insana dönüşmesini sağlayan bu cesur delikanlıya annesine ait bir yüzük verir ve ona ailesi hakkında bildiklerinin anlatır. Sultan, ikizlerin evine davet edilir ve ailesinin nasıl bir tuzağa düşürüldüğünü öğrenir. Kötü niyetli ebe öldürülür, sultan hanım gömülü olduğu yerden çıkartılır ve sultanla yeniden evlenir. Sultan, eşi ve ikizlerin buluşması ile aile yeniden bir araya gelir.

<sup>130</sup> Barbara K. Walker, *The Art of the Turkish Tale* (Volume I. TX: Texas Tech University Press, 1990), s.1-10.

### 3.5.1.1. “Cengidilaver”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Anne ve babanın bir arada olduğu saray, dünyaya gözlerini açan ikizler için aile güveninin ve sevgisinin egemen olduğu “*sıradan dünya*”dır. Ancak, saraydaki güven ve sevgi ortamı kötü niyetli ebenin ortaya çıkması ile bozulur. Öyküdeki sultan hanım, doğuran ve yaşam veren anne karakterinin işlevlerini üstlenirken, ebe ise “*tehlike, ayrılık ve korkunç bir yıkım hayaliyle de ilişkilendirilmiş olan*”<sup>131</sup> anne imgesinin kötü ya da canavar yanını yansıtmaktadır. İyi anne (sultan hanım) yaşam verip, süreklilik ve birliktelik sağlarken, kötü anne (ebe) yaşam alıp, ayırır ve yıkar. Ebenin bebekleri kaçırmaması, yerlerine köpek yavruları koyması ve sultan hanımın gömülmesini önermesi gibi kötü niyetli eylemleri, sıradan dünyadaki dengenin bozulmasına yol açar. Bu özellikleriyle ebe, hem karışıklık yaratan ve kandıran “*hileci*”, hem de yıkan ve yok eden “*gölge*” arketiplerinin işlevlerini yerine getirmektedir.

Ebe tarafından bir sepete konan ikizler, kendi istemlerinin dışında saraydan ayrılmak zorunda kalırlar. Sıradan dünyadan bu ayrılış biçiminin, insanlık tarihinde anlatılmış birçok öyküde ortak olduğu söylenebilecektir. “*...onun için sazdan bir sepet alıp harç ve zifile sıvadı; ve içine çocuğu koyup ırmağın kenarında sazlığın içine bıraktı*”<sup>132</sup> sözleri, Musa’nın doğuş efsanesinden alınmıştır ve incelediğimiz öyküdeki ikizlerin sıradan dünyadan ayrılmalarıyla çok büyük benzerlik göstermektedir. Aynı şekilde, bebek Perseus da torunu tarafından öldürüleceğine inanan Acrisius tarafından bir sandığa kapatılır ve denize atılır.<sup>133</sup> Mezopotamya hükümdarı Sargon’un doğum öyküsü de aynı benzerliği taşımaktadır:

“Düşük soydan gelen annem gebe kaldı ve beni gizlice doğurdu, beni hasır bir sepete yerleştirdi, katranla mühürledi ve ırmağa bıraktı fakat ırmak beni yutmadı. Beni ırmak yetiştirdi ve beni Akku’ya sulamacıya taşıdı. O beni ırmaktan aldı, oğlu olarak büyüttü, beni bahçıvan yaptı. Ve ben bahçıvan iken Tanrıça İştâr beni sevdi. Sonra ben krallığı yönettim...”<sup>134</sup>

Bu mitolojik öykülerde olduğu gibi, incelediğimiz öyküde de sıradan dünyadan suyun akıntısına bırakılarak ayrılan ikizler, bir su değirmeninde kıyıya vururlar. Irmak,

<sup>131</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, **Ön.Ver.**, s.76.

<sup>132</sup> Kitabı Mukaddes, **Ön.Ver.**, s.54.

<sup>133</sup> Comte, **Ön.Ver.**, s.161.

<sup>134</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.66.

kahramanı –Musa, Sargon, Karna, Siegfried- kendisini evlat edinecek sıradan bir insanın yanına taşır ve ırmaktan, yani yokluktan doğan kahraman yerel bağlarını koparır ve kendini yaşamın akışı içinde bulur.<sup>135</sup> Bu öyküdeki değirmenci, ırmaktan doğan ikizlere kendi öz çocuklarıymış gibi bakar ve aileyi, yani güven ortamını yeniden kurar. İkizler, daha bilinçlenmeden kendilerini yeni bir aile yapısı içinde buldukları için sıradan dünyadan ayrılma aşaması tamamlanmış sayılmamaktadır.

Değirmencinin ırmakta sürüklenen sepeti ve içindeki ikizleri bulması, aynı zamanda “*rehberle buluşma*” aşamasını kapsamaktadır. Çocuklara gümüş renkli üç tüy veren yaşlı adam, zorda kaldıkları zaman bu tüyleri yakmalarını ve kendilerine yardım geleceğini söyler. İkizlere tılsımlı armağanlar vererek, çıkacakları yolculuktaki tehlikelere karşı hazırlıklı olmalarını sağlayan yaşlı değirmenci, “*rehber*” görevini yerine getirmektedir.

Yaşlı değirmencinin “*Ben yaşlı ve hasta bir adamım. Ölmekten kendim için değil, sizin için korkuyorum. Ben gittikten sonra size kim bakacak?*”<sup>136</sup> demesi ve hemen sonrasında son nefesini vermesi, ikizler için “*maceraya çağrı*” anlamına gelmektedir. Artık, yaşlı adam öldüğüne ve kendilerine bakacak başka birisi de bulunmadığına göre, değirmende kalmanın bir anlamı yoktur ve yeni bir yaşam kurmak üzere yola çıkmaya karar verirler.

“*Çağrının geri çevrilmesi*” ikizler için olası bir seçenek değildir. Çünkü, değirmencinin ölümü ile aileleri bir kez daha dağılmış ve sıradan dünyada güvenilebilecek hiçbir unsur kalmamıştır. Fakat, değirmenden uzaklaşan kızın ağlaması, geri çevrilme bile macera çağrısına gönülden uyulmadığının açık bir göstergesi olarak kabul edilebilecektir.

İkizlerin sıradan dünyayı terk edip, barınak bulmayı umdukları kasabaya ulaşabilmeleri için aradaki “*eşiğin atlanması*” gerekmektedir. Bilinmeyen bir ormanın

<sup>135</sup> Leeming, 1998, **Ön.Ver.**, s.40.

<sup>136</sup> Walker, **Ön.Ver.**, s.2.

aşılması ile hem bu aşama tamamlanmış, hem de yabancı dünyanın beklenmedik tehlikelerle dolu olduğunun ilk ipucu verilmiş olmaktadır.

Eşiği atlayan ikizler öncelikleri, değerleri ve kuralları farklı olan yabancı bir dünyaya geçiş yapmış olurlar. İlk başta karınlarını doyurmak, para kazanmak ve kalacak bir ev bulmak gibi günlük gereksinimlerini gidermek için uğraşırken, daha sonra gelişen beklenmedik olaylar karşısında devlerle savaşmak zorunda bile kalırlar. Yabancı dünyaya uyum sağlamaya çalışırken, Cengidilaver adındaki vahşi bir devin bahçesine gitmek zorunda kalan erkek kardeş için “kahramanın sınanması” kaçınılmaz görülmektedir. Kötü niyetli ebenin hain planları ve kız kardeşin bu planlara alet olması yüzünden, erkek kardeş üç kez Cengidilaver adlı devle yüzleşmek zorunda kalır. Bu karşılaşmaların üçü de ayrı birer test niteliğini taşımaktadır. Ödülün kazanılabilmesi ve öyküdeki dönüşümlerin tamamlanabilmesi için kahramanın bu testleri başarıyla geçmesi gerekmektedir. Cengidilaver’in bahçesine ilk olarak gül dalı almak, ikinci kez bülbül yakalamak ve son olarak onunla dövüşmek için giden delikanlı, bu üç sınamadan da başarıyla çıkar. Fakat bu başarıyı olanaklı kılan, değirmencinin verdiği üç tüy olur. Tüyleri her yakışında, delikanlının karşısına ayakları yerde ve başı gökte bir cin çıkar. Değirmenci gibi, bu cin de “rehber” görevini yerine getirir ve verdiği öğütlerle delikanlının Cengidilaver gibi vahşi bir devle nasıl başa çıkacağını öğretir:

*“Kapının önünde bir beyaz at seni bekleyecek. Ata atlayacaksın, arkana bakmayacaksın. At seni doğru Cengidilaver’in sarayına götürecektir. Sarayın kapısının sağında kurt, solunda koyun vardır. Kurdun önünde ot, koyunun önünde et vardır. Kurdun önündeki otu koyuna, koyunun önündeki eti kurda vereceksin. Saraydan içeri girerken açık kapıları kapatıp, kapalı kapıları açacaksın. İçeride devi göreceksin. Gözleri açıksa uyuyor demektir. Devler gözleri açık uyurlar. Öyleyse, gülü al ve seni bekleyen ata atlayıp, arkana bakmadan kaç.”<sup>137</sup>*

Rehberden öğrendiklerini uygulayarak yabancı dünyanın testlerini başarıyla aşan delikanlı hem ebenin hain planlarını bozmuş, hem de kız kardeşinin arzularını yerine getirmiş olur. Nasıl öğrenmek kahramanın önemli bir işlevi ise, öğretmek ve eğitmek de rehberin temel işlevlerindedir.<sup>138</sup>

<sup>137</sup> Erol Altın, **Cengidilaver** (TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1966), ATON 370.

<sup>138</sup> Vogler, **Ön.Ver.**, s.52.



İncelediğimiz öykünün “gizli mağaraya giriş” aşaması, Cengidilaver’in bahçesinde gerçekleşmektedir. Kahramanın ölümle yüzleşeceği ve en büyük sınamadan geçeceği bu yere girmesi için yeni bir eşik atlaması gerekir. Bu eşik bahçe kapısıdır ve önünde bir kurt, bir de koyun durmaktadır. Kahramanın bahçeye girebilmesi için bu iki eşik bekçisi ile ya savaşması, ya da anlaşması gerekmektedir. Delikanlı, cinden aldığı öğütle kurdun önündeki otu koyuna, koyunun önündeki eti de kurda verir. Böylece, eşik bekçileri ile anlaşmış olur. Cengidilaver’e “*Tam kırk yıldır bana ot yedirdin. Bugün bu delikanlı bana yemem için et verdi. Onu yakalamam*” diyen kurt ve benzer şekilde “*Tam kırk yıldır bana et yedirdin. Bugün bu delikanlı bana yemem için ot verdi. Onu yakalamam*”<sup>139</sup> diyen koyun, kahramanla yapılan anlaşmayı onaylamış olurlar. Böylece, eşiği atlayan kahraman en büyük çatışmanın yaşanacağı gizli mağaraya giriş yapmış olmaktadır.

Kahramanın Cengidilaver’i yakalamaya gitmesi, incelediğimiz öyküdeki “büyük sınav” aşamasını oluşturmaktadır. Kahraman, cinin yardımıyla Cengidilaver’in zayıf noktasını, yani bahçeden çıkınca bütün güçlerini yitirdiğini öğrenir. Bunun üzerine, Cengidilaver’le son kez yüzleşir ve ikisi arasında ölümcül bir dövüş başlar. Bu zamana kadar Cengidilaver uyurken bahçesine giren ve uyanınca da kaçan kahraman, ilk olarak onunla dövüşmeye cesaret eder. Dolayısıyla, bu vahşi devle fiziksel olarak savaşmaya karar vermek, kahraman için en korkulanı yapmak ve ölümle yüzleşmek anlamına gelmektedir. Korkularını cesaretle göğüsleyen ve bu büyük sınavı başarı ile atlatan kahraman, Cengidilaver’i bahçesinden çıkartır ve üzerindeki büyüden kurtularak normal bir insan olmasını sağlar.

Büyük sınavdan zaferle çıkan kahraman “ödüllendirilme” aşamasına geçmeye hak kazanmış demektir. Cengidilaver, üzerindeki büyüden kurtulmasını sağlayan delikanlıya armağan olarak bir yüzük verir. Görünüşte sıradan bir armağan gibi görünen bu yüzük, ikizlerin annesine ait olduğu için özel bir anlam taşır. Cengidilaver, ikizlerin ailesine ait bütün bildiklerini anlatır. Böylece, ikizlerin bu yolculuğa bebek yaşlarında çıkmalarına neden olan eksikliğin giderilmesi için en büyük adım atılmış olur ve bu da alınabilecek en güzel ödüldür.

<sup>139</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.6.

Sonuçta kazanılan ödülün yanı sıra yabancı dünyadaki sınavların önemli bir yararı, kahramanın dostlarını ve düşmanlarını tanınmasıdır. İkizler yabancı dünyanın kendine özgü dengesi, öncelikleri ve kurallarına uyum sağlayıp, bir yandan da karşlarına çıkan engelleri aşmaya çabalamaktadırlar. Bütün bunları yaparken, kasabaya ilk geldiklerinde kendilerini evlat edinen mücevhercinin ve değirmencinin verdiği tüylerden çıkan cinin dost, kendilerini sürekli olarak aldatan ve ailelerinin dağılmasına neden olan ebenin de düşman olduğunun farkına varırlar. İlk başta en acımasız düşman gibi görünen Cengidilaver'in ise aslında bir dost olduğu ortaya çıkar. Üzerindeki büyüden kurtulan Cengidilaver normal bir insana dönüşür ve ikizlere gerçek ailelerini bulmaları konusunda yardımcı olur. Devden insana ve düşmandan dostla dönüşmesi nedeni ile Cengidilaver tam bir “*biçim değiştiren*” arketipi özelliği taşımaktadır. Ayrıca, ikizlere aileleri ile ilgili verdiği bilgilerden ötürü “*haberci*” arketipinin bazı işlevlerini de yerine getirmektedir. İnsanların yaşamları boyunca çeşitli rollere bürünmeleri ya da bir gün içinde bile farklı maskeler takmaları gibi, öykünün gereksinimlerine göre karakterlerin birden çok arketipsel işlev üstlenmeleri de olasıdır.<sup>140</sup>

Aileleri ile ilgili gerçekleri öğrenen ikizler için öyküdeki eksikliğin giderileceği “*geri dönüş yolu*” başlamış demektir. Bebekliklerinde başlayan eksikliği gidermek için eyleme geçen ikizler, sultanı yemeğe davet eder ve ikram edilecek pilavın içine annelerine ait olan yüzüğü koyarlar. Sultan, yemek sırasında pilavından çıkan yüzüğü tanımakta gecikmez ve eşine ait bu yüzüğün ikizlerin eline nasıl geçtiğini öğrenmek ister. İkizlerin dünyaya gelmeleriyle başlayan uzun öyküyü babalarına anlatmaları ile öykünün sonuç aşamasına geçilmiş olmaktadır.

“*Dirilme*” aşaması, boynuna kadar toprağa gömülü olan annenin kurtarılması ve yıllardır yaşadığı utanca son verilmesi ile gerçekleşmiş olur. Annenin bu mezar yaşamından kurtarılması ve gömülü olduğu çukurdan çıkarılması, tam anlamı ile dirilme anlamına gelmektedir.

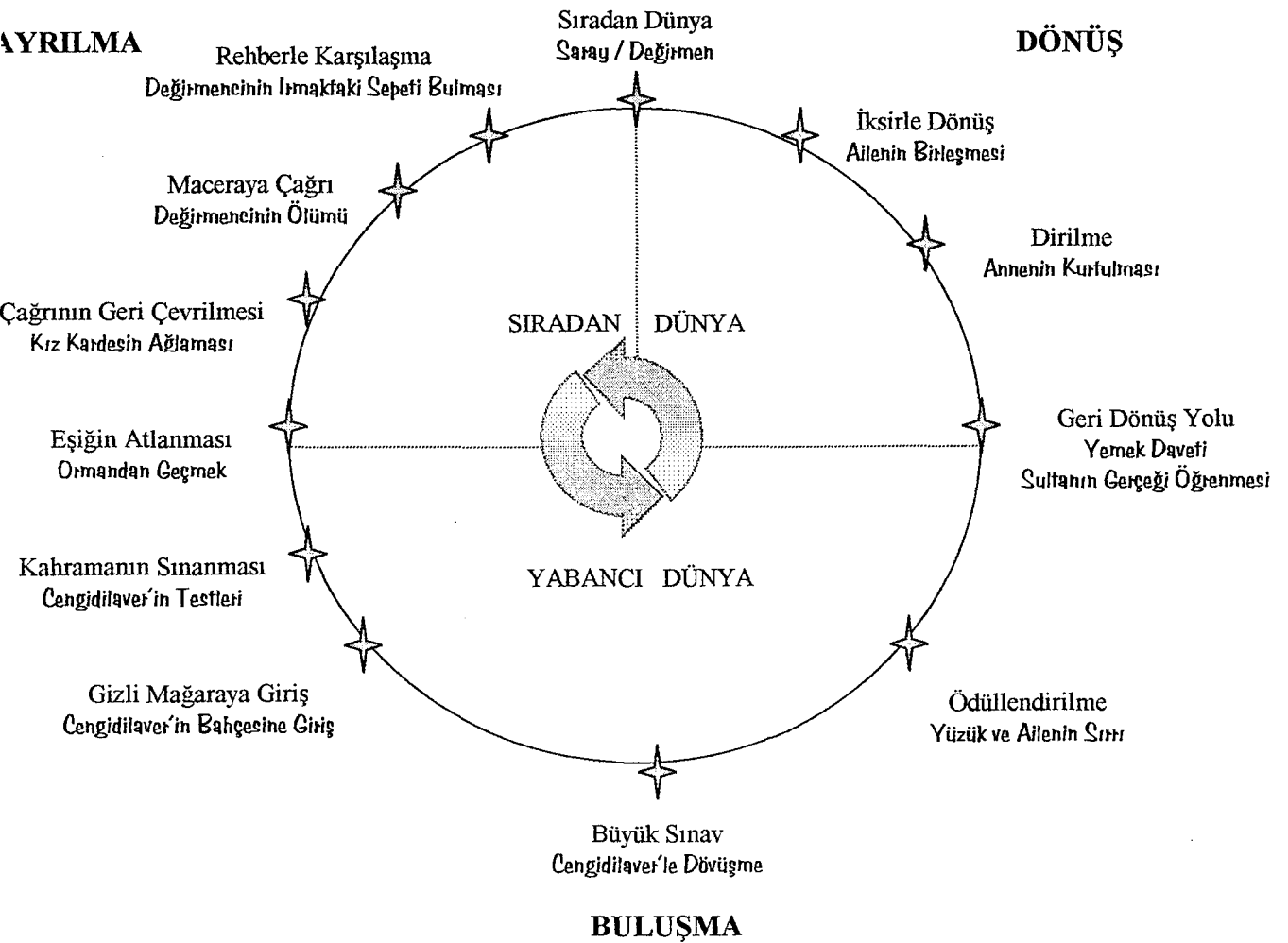
---

<sup>140</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.13.

Neredeyse bir ömür süren bu yolculuk sonunda kazanılan “*ıksir*” ise ailenin yeniden bir araya gelmesi ile simgelenmektedir. Öykünün başında, sıradan dünyadaki güven ortamının bozulmasına ve yolculuğun başlamasına neden olan eksiklik ailenin dağılması olmuştur. Dolayısıyla, yolculuğun sonunda bu eksiklik giderilmiş, aile birleşmiş ve sıradan dünyadaki güven ortamı yenilenmiştir.

### 3.5.1.2. “*Cengidilaver*”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

Bir sepet içerisinde ırmağa bırakılan ikizlerin uzun yıllar süren yolculuğu ve bu yolculuk süresince gerçekleşen öyküsel dönüşümler şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 6. “*Cengidilaver*”de Öykünün Dönüşümü

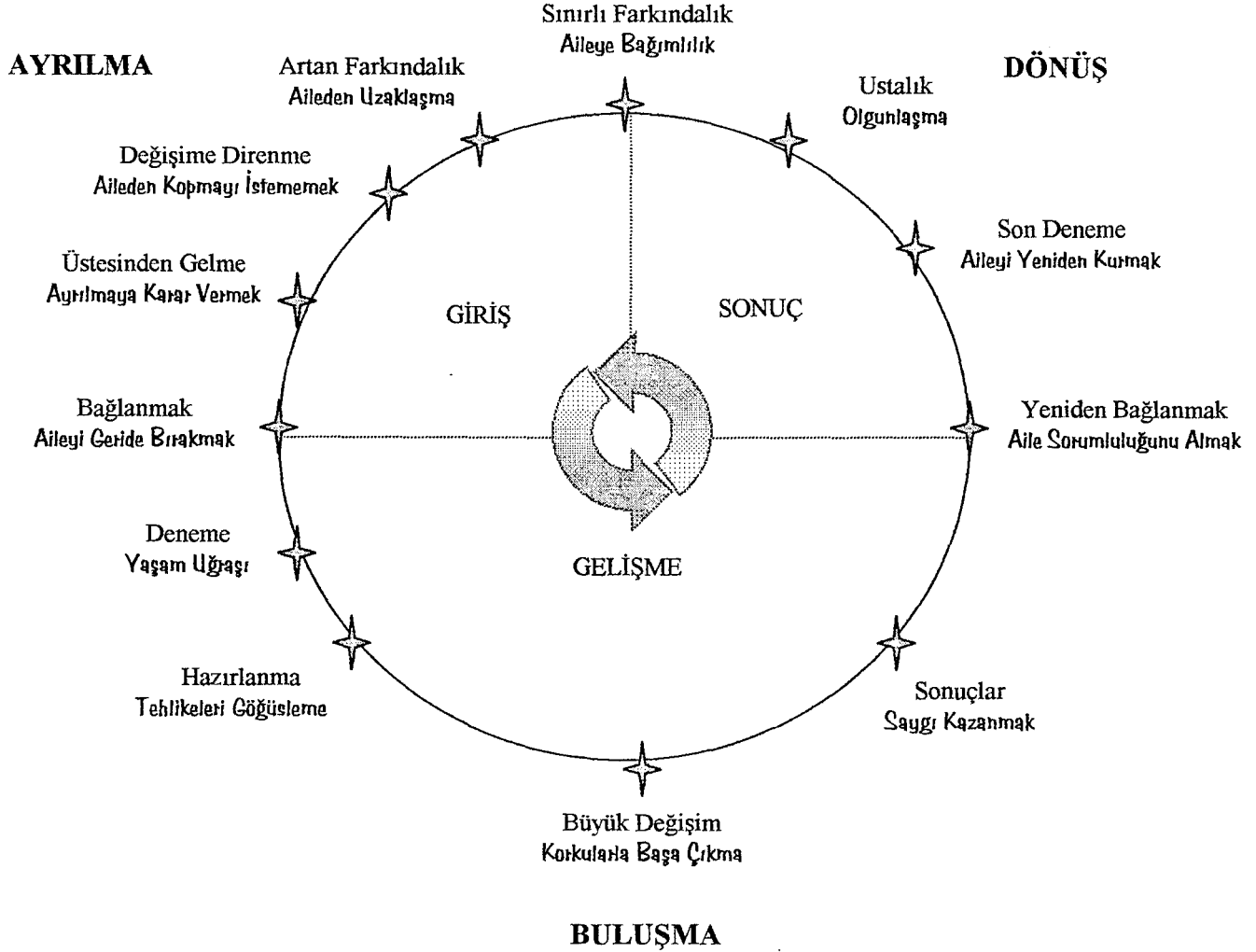
Görüldüğü gibi, incelenen öykünün olay örgüsü kahramanın yolculuğu yapısına tam olarak uymaktadır. Aile bütünlüğünün bozulması ve ikiz bebeklerin saraydan ayrılmasıyla başlayan yolculuk, yıllar sonra ikizlerin olgun birer genç olarak saraya dönmeleri ve dağılan aileyi bütünleştirmeleri ile son bulmuştur. Böylece, hem yolculuğun başlamasına neden olan eksiklik giderilmiş, hem de sıradan dünyanın güvenli ortamı onarılmıştır. Fakat, öyküdeki bu dairesel yapının tamamlanabilmesi ve eksikliklerin giderilebilmesi için, ikizlerin yabancı dünyada birçok sınımadan geçmeleri, tehlikeleri cesaretle göğüslemeleri, korkularıyla yüzleşmeleri ve önlerine çıkan engelleri sırayla aşmaları gerekmiştir.

Sonuçta sıradan dünyaya, yani öykünün başlangıcına geri dönmüş olsa da kahramanların değişmiş ve yenilenmiş olduğu görülmektedir. Öykü çarkındaki dönüşümler ikizlerin birleşme-ayrılma, annelerinin ölüm-doğum, sultanın iyilik-kötülük, Cengidilaver'in de tehdit-yardım arasındaki düşüş ve yükselişleri ile gerçekleşmektedir. Yolculuğa ailelerine bağımlı birer çocuk olarak başlayan ikizler, aile güveninin ve sevgisinin egemen olduğu sıradan dünyalarından ayrılmak zorunda kalmış, ağlayarak çıktıkları yolculukta giderek kendi başlarına ayakta durmayı, yaşamın sorunlarıyla baş etmeyi ve korkularıyla yüzleşmeyi öğrenmişlerdir. Yabancı dünyada kazandıkları bu deneyimler sonucunda, çocukluktan sıyrılmış ve Cengidilaver gibi acımasız bir devin bile saygısını kazanmışlardır. Sonuç olarak, başlangıçtaki gibi aileye bağımlı çocuklar olarak değil, aksine tek başına karar verebilen yetişkinler olarak harekete geçmiş ve aileyi yeniden kuran bireyler olarak olgunlaştıklarını kanıtlamışlardır.

*“Geleneksel erginlenme fikri, adayın tekniklere, görevlere ve seçiminin getirdiği ayrıcalıklara katılımıyla, ebeveyn imgeleriyle olan duygusal ilişkisinin radikal bir yeniden düzenlenişini bir araya getirir.”*<sup>141</sup> İncelediğimiz bu sözlü anlatı örneğinde de, ailesinin yanından zorunlu olarak ayrılan, geçiş yaptığı yabancı dünyada belirli görevleri yerine getirip, seçimler yapan ve sonuç olarak, ana babasıyla olan ilişkilerini kendi çabasıyla yeniden düzenleyen kahramanın erginleşme öyküsünün ele alındığı

<sup>141</sup> Campbell, 2000, *Ön.Ver.*, s.157.

görülmektedir. Öykünün dairesel yapısı içerisinde, kahramanların kişiliklerinde yaşanan bu dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 7. "Cengidilaver"de Kahramanın Dönüşümü

### 3.5.2. Üvey Kız ve Kara Yılan

1961 yılında, Ayşe Güldemir'in Tokat'ta anlattığı biçimiyle ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir.<sup>142</sup>

Bir oğul babası olmayı arzulayan padişah, Tanrı'ya yalvarır ve yılan da olsa bir erkek çocuk istediğini söyler. Bu yalvarışın üzerine padişahın karısı hamile kalır ve siyah bir yılan dünyaya getirir. Yılan, kendisine bakmak isteyen ebeleri ısırır ve ölmelerine neden olur. Bunun üzerine, bütün ülkede yılanı ebe aranmaya başlanır.

<sup>142</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.183-8.

Üvey kızından nefret eden bir anne, prense ebelik yapmanın bir onur olduğunu söyler ve köye gelen askerlere üvey kızını teslim eder. Zavallı kız, ölüme gittiğini bilse de askerleri izler. Mezarlıktan geçerken, askerlere yalvarır ve servi ağacının altında gömülü olan annesi ziyaret etmek için izin alır. Başına gelenleri ağlayarak annesinin mezarına anlatır ve toprağın derinliklerinden bir ses gelir. Annesi, içi süt dolu altın bir tas ile yılan prensin nasıl zararsız duruma getirilebileceğini anlatır. Aldığı bu öğütle rahatlayan kız, saraya gider ve annesinin dediklerini yerine getirir. Böylece, yılan hem kontrol altına alınmış, hem de sütle beslenmiş olur.

Büyüyen yılan, okumak ve öğrenmek ister. Fakat, saraya getirilen hocaları ve bilginleri öldürür. Ülkede hoca ve bilgin kalmayınca, yeniden köylere asker yollar. Bunu fırsat bilen üvey anne, başından atmak istediği kızının yılanı ebelik etmesini örnek göstererek, onu yeniden askerlere teslim eder. Askerleri izleyen kız, annesinin mezarına uğramak için izin ister ve annesinden bir gül, bir de ısırgan otu dalı yardımıyla yılanı nasıl eğiteceğini öğrenir. Saldırganlaşmaya yeltenen yılanı bu dallarla kamçılaman kız, onun okumayı öğrenmesini sağlar.

Evlilik yaşına gelen yılanı sayısız gelin adayı getirilir, fakat hepsi ölürlük. Çaresiz kalan padişah, yeni gelin adayları bulmak üzere askerlerini görevlendirir. Askerlerin köye geldiğini gören üvey anne, yılan prense hem ebelik, hem de öğretmenlik eden kızının en iyi gelin adayı olduğunu ileri sürer ve onu askerlere teslim eder. Annesinin yol üzerindeki mezarına uğrayan kız, bu kez ölüme gittiğini söyler. Annesi, kızının kırk tane kirpi derisi giymesini ve prensin çıkaracağı her yılan derisine karşın, kendisinin de bir kirpi derisi çıkarmasını önerir. Annesinin önerisine uyan kız, yılan prensin yanına kırk kirpi derisi içinde gider. Dikenler nedeniyle kıza yaklaşamayan yılan, ondan kirpi derilerini çıkarmasını ister. Kız da, onun çıkaracağı her yılan derisine karşın, kendisinin de bir deri çıkaracağını belirtir. Çıkan derilerin hepsi ateşe atılır. Bunun üzerine, yılan yakışıklı bir prense dönüşür ve kız da son derece güzel bir gelin olur. Olanları öğrenen padişah, tacını oğluna ve gelinine devreder. Böylece hem krallık devam eder, hem de köylü kızı kraliçe olur. Geride kalan üvey anne, kendini ormandaki çalılırların içine atar ve ölü yaprakların arasında dolaşan sarı bir yılanı döndürür.

### 3.5.2.1. “Üvey Kız ve Kara Yılan”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

İncelediğimiz bu öyküdeki “sıradan dünya” kahramanın yaşadığı köydür. Fakat, üvey annenin eziyetleri yüzünden, bu dünyanın çok rahat ve güvenli olduğu söylenemez. Engel olan, yasaklayan ve cezalandıran kötü anne<sup>143</sup> kimliği ile ön plana çıkan üvey anne, yok edici ve engelleyici “gölge” arketipinin görevini yerine getirmektedir.

Kraliçenin bir yılan doğurması ve bu canavar prense bakacak bir ebe aranması hem ülkedeki, hem de kızın yaşadığı köyedeki dengeyi bozar. Kraliyet askerleri köye geldiğinde, üvey annenin “Gel kızım, prense ebe olmak bir onurdur. Şimdi git ve askerleri izle”<sup>144</sup> demesi, kahraman için “maceraya çağrı” anlamına gelmektedir. Söylediği yalanlarla karışıklık yaratan ve kahramanı kandıran üvey annenin “hileci” arketipinin işlevlerini de üstlendiği söylenebilecektir.

<sup>143</sup> Campbell, 1996, Ön.Ver., s.111.

<sup>144</sup> Walker, Ön.Ver., s.183-4.

Kızın, tek bir söz bile söylemeden yola koyulması, üvey annesinin çağrısına uyduğunu gösterse de, ağlayarak annesinin mezarının üzerine atılması ve “*Beni duyuyor musun anne? Acımı senden başka kime açıklayabilirdim ki?*”<sup>145</sup> demesi, aslında “*çağrının geri çevrilmesi*” anlamına gelmektedir.

“*Rehberle karşılaşma*” aşaması mezarlıkta gerçekleşir. Kızının haykırışına kulak veren anne, gömülü olduğu yerden seslenir ve yılan prensle nasıl başa çıkabileceğine yönelik öğütler verir. “*Bütün mitoloji ve inancın odak kişisi, yaşamın annesi ve besleyicisi ve ölüleri yeniden doğmak üzere kabul eden cömert tanrıça Toprak’tır.*”<sup>146</sup> Bu öyküde de, sıradan dünyasını terk etmekte zorlanan, bilinmeyenlerle ve tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkmaya cesaret edemeyen kahramanın yardımına toprak ana, yani ana tanrıça yetişir. Ölüleri yeniden doğmak üzere kabul eden ana tanrıça, ölmüş olan annenin yaşama dönmesine, kızına seslenmesine ve ona yol göstermesine izin verir. Anne, kızına iki kulpu ve kapağında yedi deliği olan, altın bir tas bulmasını ve bu tasi yedi ineğin sütü ile doldurduktan sonra yılan prense sunmasını önerir. Taze sütün kokusunu alan yılanın tase girmesiyle, kapağı kapatmasını ve yılanı hapsetmesini söyler. Böylece, yılanın çevresindekilere zarar vermesi önlenmiş olacak ve beslenmesi için gereksinim duyduğu süt de sağlanmış olacaktır. Bu yaşam kurtarıcı öğütleri veren ve kızının yabancı dünyanın tehlikelerine karşı hazırlıklı olmasını sağlayan anne, “*rehber*” görevini yerine getirmektedir. Mezarı öpen kız, yalnızca kendi annesine değil, aynı zamanda yaşamın öz annesi olan toprağa, yani ana tanrıçaya olan gönül borcunu göstermiş olmaktadır.

Annesinden aldığı tılsımlı öğütlerle rahatlayan kahraman, askerleri izleyerek bütün ülkeye korku salan yılan prense ebelik etmek üzere yola koyulur. Köy ile saray arasındaki bu yolun aşılması sonucunda “*eşiğin atlanması*” aşaması tamamlanır. Hiçbir söz söylemiyor olsalar da, askerlerin “*haberci*” arketipinin görevini yerine getirdikleri belirtilebilecektir. Öyküde askerlerin köye her gelişi, kahraman için yeni bir değişim ve yaşanacak yeni bir macera anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, bilinmeyene giden

<sup>145</sup> Aynı, s.184.

<sup>146</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.11.

yolculuğu ve değişimi müjdeleyen askerlerin önemli bir haber verme işlevi üstlendikleri anlaşılmaktadır.

“Tabiata yakın olana her insan bilir ki yılan toprağın içinde yuva yapar. Ağaçların köklerinde, ağaç kovuklarında ve çukurlarda, kayaların altında yaşar. Fakat mezarlarda yaşamayı daha fazla seviyor görünmektedir. Bu suretle ilk nazarda bile, toprağa bağlı bir varlık olarak görülüyor. Bu yüzdendir ki o tam bir yer ilahıdır... Öteki dünyanın methalinin [girişinin] muhafızıdır.”<sup>147</sup>

Kahramanın, öteki dünyanın koruyucusu ve yerin ilahı olan yılan prensin huzuruna çıkması “*gizli mağaraya giriş*” anlamına gelmektedir. Bu aşamada, köylü kız ile yılan prens buluşur ve öykünün merkezinde yatan çatışma harekete geçmiş olur. Gizli mağaraya, yani mezarlıklarda yaşayan ve ölümün bekçiliğini yapan yılanın yuvasına giriş kahramanın en büyük korkularıyla yüzleşeceğini işaret etmektedir.

Köylü kızın, yılan prene ebelik ve öğretmenlik yapmak için saraya getirilmesi “*kahramanın sınanması*” anlamına gelmektedir. Kahramanın, yolun sonundaki ödüle ulaşabilmesi için bu testleri geçmesi gerekmektedir. Köylü kız, annesinden aldığı öğütlerin yardımıyla bu sınamaları başarı ile atlatır. Saraya ebe olarak gittiğinde, yılanın içi taze süt dolu olan altın tasa girmesini sağlar. Böylece, hem yılanı zararsız duruma getirmiş, hem de beslenmesini sağlamış olur. Saraya öğretmen olarak gittiğinde ise bir gül, bir de ısırğan otu dalı bulur. Kendisine saldırmaya yeltenen yılanı dört kere gül dalı ile, bir kere de ısırğan otu ile vurur ve saldırıları sonuçsuz kalan yılan, önündeki kitabı okumak zorunda kalır. Böylece, yabancı dünyanın alışılmadık testleri, rehberden alınan tılsımlı öğütlerin de yardımı ile aşılmış olmaktadır.

Yabancı dünyadaki yolculuğu süren köylü kızın, yılan prene gelin olarak verilmesi “*büyük sınav*” niteliğini taşımaktadır. İlk iki testte yilandan uzak durmayı başaran ve zarar görmeyen köylü kız için, büyük sınav kaçınılmaz bir ölüm tehlikesi içermektedir. Çünkü, yılanı bir gelin kadar yaklaşmak ve onunla aynı yatağı paylaşmak zorundadır. Bu da, diğer tüm gelin adayları gibi öleceği anlamına gelmektedir. Annesinin mezarı başında “*Ben de diğer kızlar gibi öleceğim!*”<sup>148</sup> demesi, ölüm tehlikesinin bilincinde olduğunu ve yılanla evlenmenin en büyük sınamaya olduğunu

<sup>147</sup> Tahir Alangu, *Türkiye Folkloru Elkitabı* (İstanbul: Adam Yayıncılık, 1983), s.190.

<sup>148</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.187.



anladığını kanıtlamaktadır. Fakat, yine annesinden aldığı tılsımlı öğüt yardımıyla bu sınavı da atlatır. Yılanın yanına kırk kirpi derisi içinde gider ve dikenler yüzünden kıza yaklaşamayan yılan, ondan bu derilerini çıkartmasını ister. Kız da kendisinin çıkartacağı her kirpi derisine karşılık, yılanın bir derisinden sıyrılmamasını şart koşar. Derilerinden sırayla kurtulan yılan, kızın isteği üzerine hepsini ateşe atar. Ateşte derileri yanan yılan, ayın on dördüncü günü kadar yakışıklı bir prensle dönüşür.

“Yılanın, şaşılabilir biçimde derisini değiştirme yeteneği ve böylelikle gençliğini yenilemesi, ona tüm dünyada yeniden dünyaya gelme gizinin ustası niteliğini kazandırmıştır. Yılanın semavi işareti de büyüyen ve solan, görüntüsünü yok eden ve gene büyüyen aydır. Ay, rahmin yaşam yaratan ritminin ölçü ve ilahıdır, varlıklar onunla aynı zamanda gelirler ve giderler. Doğum ve ölüm gizinin ilahıdır.”<sup>149</sup>

Yılan prensin derisini yenilemesi ve eski derilerini yaktıktan sonra bir prensle dönüşmesi, yılanın yeniden dünyaya gelme niteliği ile örtüşmektedir. Ayrıca, yılanın ölümü ile yaşam bulan prensin, yılanın göksel simgesi olan ayın on dördüncü günü kadar yakışıklı olduğunun belirtilmesi, yaşamın yenilenmesi motifini destekleyen bir başka benzerlik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kara yılanın gelini olmaya ve ölümlle yüzleşmeye cesaret eden kahramanın “*ödüllendirilme*”si, yılanın gerçek bir prensle dönüşmesi ile gerçekleşmiş olur. Böylece, bütün ülke halkının yüreğine ölüm korkusu salan yılanı ebelik ve öğretmenlik yapan, sonra da onunla evlenmeye gönüllü olan köylü kız, yılanın yakışıklı bir prensle dönüşmesi ile hak ettiği ödülü almış olur. Başlangıçta tehlike ve ölüm, sonuçta ise ödül ve yeni bir yaşam anlamına gelen yılan prens, yaşadığı bu dönüşüm ile tam bir “*biçim değiştiren*” arketipi olmaktadır.

“*Geri dönüş yolu*” prensin ve köylü kızın, öykünün başında Tanrı’dan erkek çocuk dileyen sultanla yüzleşmeleri ile gerçekleşir. Yılanın gerçek bir prensle dönüştüğünü ve dileğinin en sonunda gerçekleştiğini anlayan sultan, tacını oğluna devreder. Babayla bütünleşme süreci, birçok kültürün mitlerinde bulunabilecek ortak bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>150</sup>

<sup>149</sup> Campbell, 1995, Batı Mitolojisi, **Ön.Ver.**, s.13.

<sup>150</sup> Henderson, **Ön.Ver.**, s.107.

Üstünden çıkan kirpi derilerini ateşe atan köylü kızın, güzel bir geline dönüşmesi ve sonrasında kraliçe sanını alması “*dirilme*” anlamına gelmektedir. Yolculuğun başındaki zavallı köylü kız gitmiş, yerine güzel bir kraliçe gelmiştir. Ayrıca, yılanın gerçek bir prense dönüşmesi ve tacı devralması da krallığın devam edeceğini müjdelemesi bakımından bir tür *dirilme* anlamını taşımaktadır. Öyküde ulaşılan bu aşama ile yılanın hem ölümü, hem de dirilmeyi simgeleyen evrensel bir motif oluşu bir kez daha ortaya çıkmış olmaktadır.

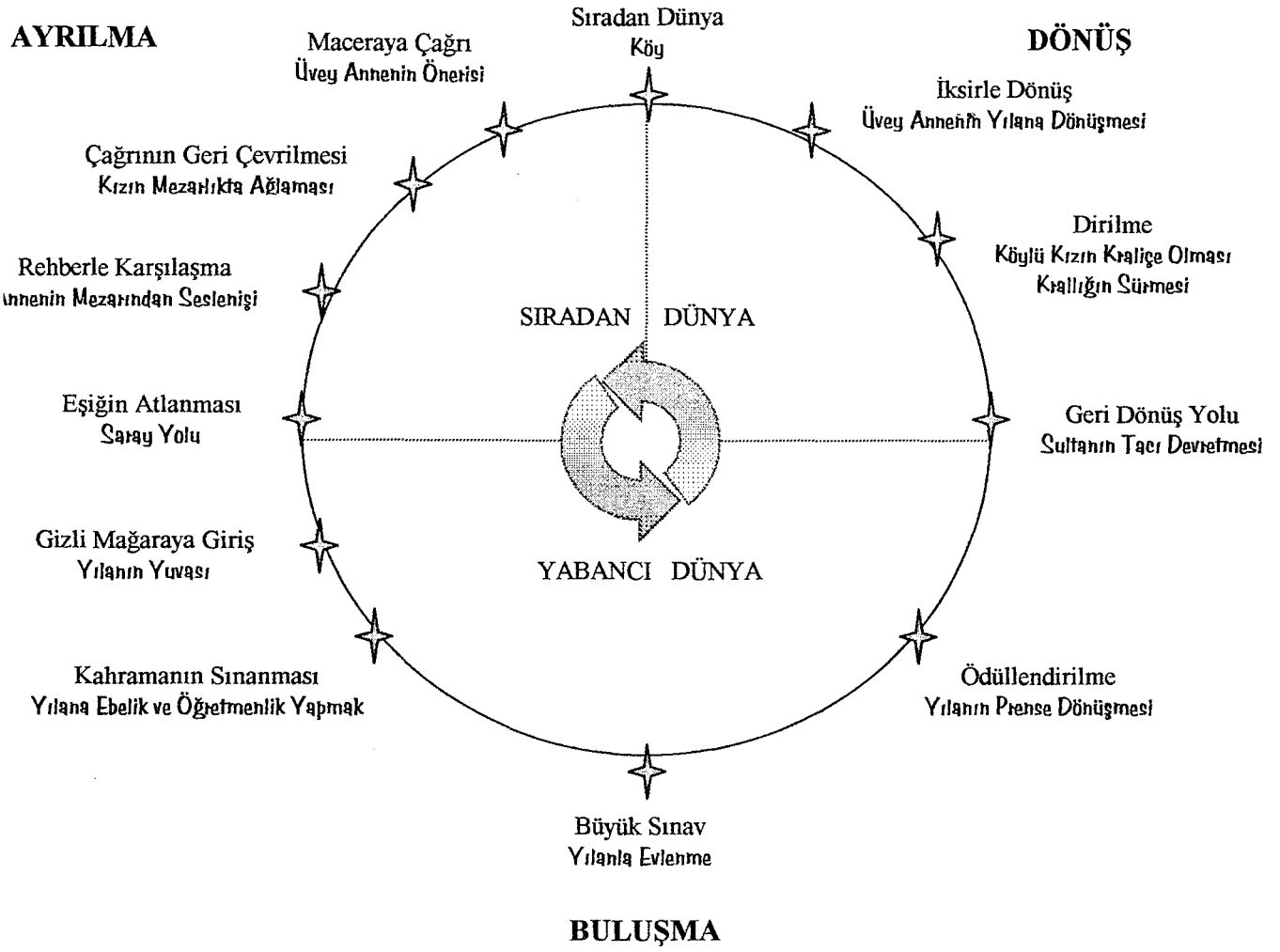
Yaşamının büyük çoğunluğunu oyuklarda ve toprak yüzeyinin altında geçiren yılan, eski uygarlıklar için yeraltını ve ölümler dünyasını simgelediği gibi, derisini yenileyebilme yeteneğinden ötürü gençleşmeyi de betimlemektedir. Doğadaki ölümü ve doğumu olağanüstü bir biçimde çağrıştıran yılan, bu özelliği ile birçok geleneğe önemli bir rol üstlenmektedir.<sup>151</sup>

Yılanın gerçek bir prense dönüşmesi ve krallığın devam etmesi, tüm ülke için kazanılan “*ixsir*” olmuştur. Fakat öykü sarayda değil, sıradan dünyada sonlanır ve köydeki üvey annenin sarı bir yılanı dönüştüğü görülür. Kızına yıllarca eziyet eden ve onu bilerek bir yılanın koynuna, yani ölüme gönderen üvey annenin yılanı dönüştürmesi ve kendi cezasını bulması da bir tür *ixsir* niteliği taşımaktadır.

### 3.5.2.2. “*Üvey Kız ve Kara Yılan*”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

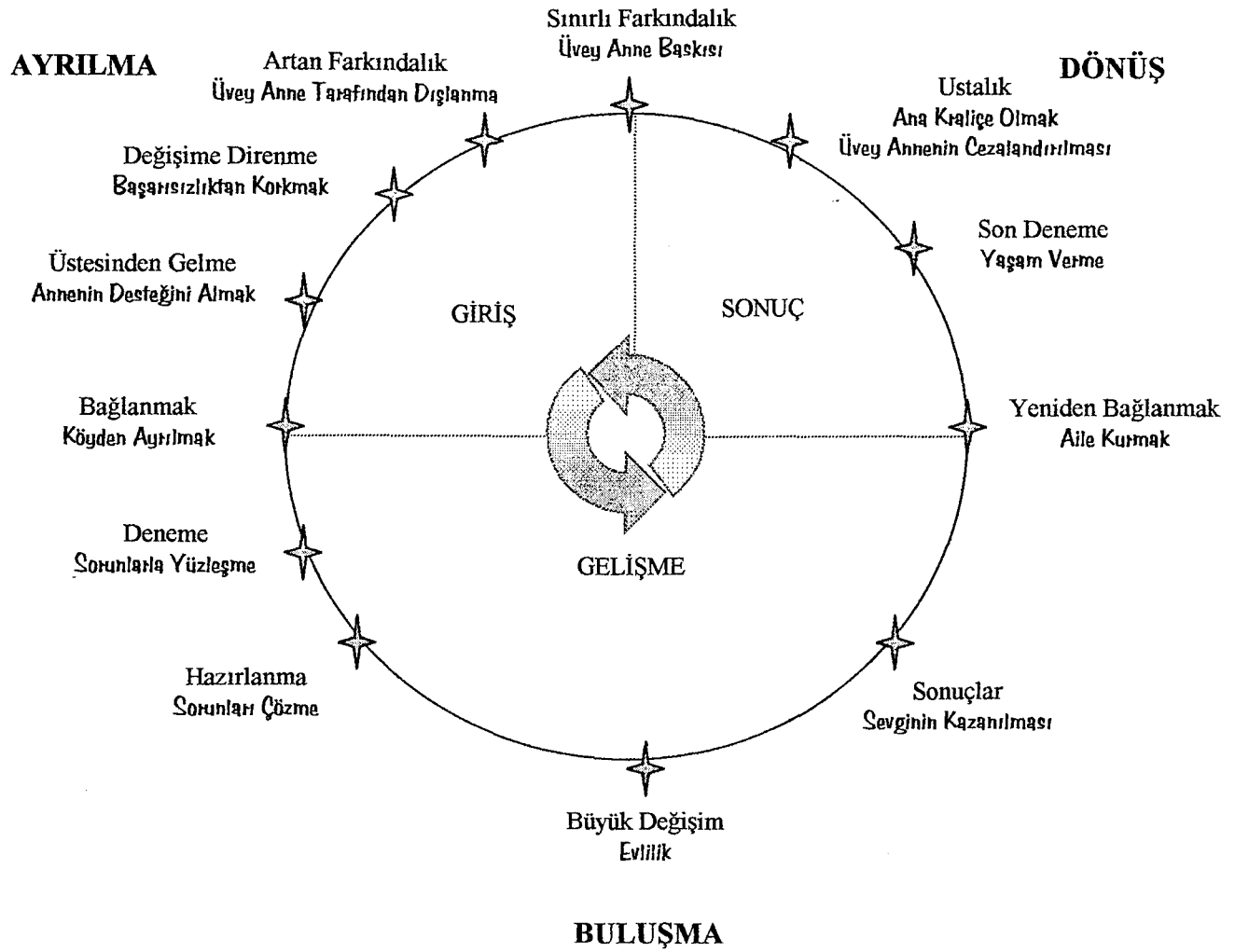
Öykü çarkının dairesel yapısı bu öyküde açıkça görülmektedir. Üvey annesinin zorlaması üzerine sıradan dünyasını terk eden köylü kız, bir yılanı ebelik, öğretmenlik ve gelinlik yapmak zorunda kalacağı, kuralları ve işleyişi çok farklı olan, tehlikelerle dolu ve kaçınılmaz olarak ölümle yüzleşeceği yabancı bir dünyaya geçiş yapar. Kahramanın sessiz köyünden ayrıldığı, annesinin mezarının başında ağladığı, askerler eşliğinde saraya gittiği, ölüm saçan bir yılanın yuvasına girdiği, bu canavara bakıcılık yaptığı, onunla evlendiği ve gösterdiği cesaretin karşılığı olarak kraliçelik sanına ulaştığı bu öyküde kahramanın yolculuğuna ait tüm aşamalara rastlanmaktadır. Bu yolculuğun öyküsel dönüşümü şöyle görselleştirilebilecektir:

<sup>151</sup> Hans Biedermann, *Dictionary of Symbolism* (Second edition. Hertfordshire: Wordsworth Reference, 1996), s.310.



Şekil 8. "Üvey Kız ve Kara Yılan"da Öykünün Dönüşümü

Görüldüğü gibi, köylü kızın yolculuğunda tam bir dairesel dönüşüm bulunmaktadır. Sıradan dünyasından üvey annesinin zorlaması ile ayrılan kız, köyünden çok farklı olan bir dünyaya adım atmış ve kendisini ölüme yaklaştıran testlerden geçmek zorunda kalmıştır. Fakat, bütün bu tehlikeler sonucunda olgunlaşmış, kendi ailesinin kurmuş, kraliçe sanımı kazanmış ve yalnızca kendininkini değil, aynı zamanda bütün krallığın kaderini değiştirmiştir. Kahramanın korkaklıktan cesarete, eylemsizlikten harekete, çocukluktan anneliğe, köylülüğten kraliçeliğe ve yalnızlıktan toplumsallığa geçişini sağlayan bu dönüşümler şöyle görselleştirilebilir:



Şekil 9. "Üvey Kız ve Kara Yılan"da Kahramanın Dönüşümü

Başlangıçta, üvey anne baskısı altında yaşayan, ne kendisine ne de etrafına yararı olmayan, niteliksiz bir köylü olarak tanıtılan kahraman, yolculuğun dairesel yapısı tamamlandığında kendi başına ayakta durabilen, ülke insanlarına yararı dokunmuş ve kraliçe sanı kazanmış bir bireye dönüşmüştür. Dolayısıyla, kahramanın karakterinde tam bir dönüşüm yaşandığı söylenebilecektir. Üvey annesinin baskısına ve eziyetlerine karşın evini terk etmekten ve çıkacağı yolculukta başarısız olmaktan korkan köylü kız, gerçek annesinin cesaretlendirmesi sonucunda atıldığı macerada sorunlarıyla yüzleşmeyi ve bu sorunları kendi başına çözümlenmeyi öğrenir. Etrafına ölüm korkusu salan bir yılanla ebelik ve öğretmenlik yaparak, anneliğe ve olgunluğa ilk adımlarını atmış olur. Bir sonraki adımda ise bu canavar yılanla evlenir, sorumluluk alır ve tüm olumsuzluklara karşın kendi ailesini kurar. Sonuç olarak, cesareti ve yaptığı özveriler

karşılıksız kalmaz ve kraliçe sanı kazanır. Evinden deneyimsiz ve bakıma muhtaç bir kız olarak ayrılan kahraman, prensin yeniden doğuşunu sağlaması, onunla evlenmesi ve böylece krallığa yaşam vermesi nedeni ile yolculuğun sonunda gerçek bir ana kraliçe niteliği kazanmıştır. Sıradan dünyasından niteliksiz bir kız olarak ayrılan kahraman, gösterdiği cesaret ve yaptığı özveriler nedeni ile ana kraliçe sanını kazanırken, kötü niyetli ve sahte anne ise bir yılanı dönüşmüştür. Böylece, öykü çarkındaki kahramanların düşüş ve yükseliş, cennet ve cehennem arasındaki dönüşümleri tamamlanmış olmaktadır.

### 3.5.3. Kurbağa Gelin

1976 yılında, Fadime Kayacan'ın Bilecik'te anlattığı ve ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir:<sup>152</sup>

Üç oğlundan ikisini evlendiren baba, en küçük oğlunun da evlenmesini arzular. Bir gelin adayı bulmaması durumunda, onu bir kurbağa ile evlendireceğini söyler. İrmaktan yakaladığı bir kurbağayı, oğluna gelin olmak üzere eve getirir. Kurbağayı bahçeye bırakmayı düşünen genç, yatak odasına girmeden önce anahtar deliğinden bakar ve kurbağanın güzel bir kıza dönüşmüş olduğunu görür. Böylece, evlenmeye karar verir ve kurbağayı gelin alır.

Çocuklarının hepsini evlendirmeyi başaran baba, oğlunu ve kurbağa gelinini yemeğe davet eder. Kocasının isteği üzerine insana dönüşen gelin, güzelliği ile babanın aklını başından alır. Oğlu ile yalnız kalan baba ondan taze bir salatalık ister. Bu isteğini yerine getirmezse, oğlunu öldüreceğini ve güzel gelini kendisine eş alacağını söyler. Olanları öğrenen gelin, ırmakta yaşayan kız kardeşlerinin yardım edeceklerini söyler. Gelinin kız kardeşlerinden aldığı salatalığı babasına veren genç, konunun kapanmasını sağlar.

Büyük ağabey, küçük kardeşini ve kurbağa gelini yemeğe davet eder. Yemek sırasında baba gelir ve yalnız kaldıklarında oğlundan yeni bir istekte bulunur. Ölmüş dedesinin yüzüğünü getirmezse, oğlunu öldürecek ve gelini de kendisine eş alacaktır. İrmaktaki kız kardeşlerden yardım isteyen genç, öbür dünyaya geçer ve dedesini bulur. Oğlunun istediği her şeyi aldığı ve bu yüzükte de gözünün kaldığını belirten dede, torununa yüzüğünü verir. Babasına bu özel yüzüğü veren genç, konuyu bir kez daha kapatır.

Küçük kardeşi ve kurbağa gelini yemeğe davet etme sırası diğer ağabeye gelir. Yemek sırasında gelen baba, oğlu ile yalnız kaldığında son dileğini söyler. İki gün içinde, boyu bir eli geçmeyen ama sakalı beş karış olan bir cüce bulmasını ister. Yine ırmaktaki kız kardeşlerden yardım alan genç, babasının istediği boyda bir cüce bulur. Eve dönerken yorgun düşen genç, biraz dinlenmek için mola verir ve uyuya kalır. Uyandığında cüce ortalarda yoktur. Babasının isteğini yerine getiremeyeceğini, yaşamını ve eşini kaybedeceğini düşünen genç, korku içinde eve döner. Gelinin önerisi üzerine ceketini silkeler ve cüce yere düşer.

Cüceyi babasına veren küçük oğlan, onun son dileğini de yerine getirmiş olur. Cüce, bu acımasız isteklerinden ve oğluna çektirdiklerinden ötürü babanın cezalandırılması gerektiğini belirtir. Her dileğine karşılık olarak, babanın bedenini üç aşamada taşla dönüştürür. Babanın eziyetlerinden kurtulan küçük oğlan ve kurbağa gelin mutlu bir yaşam sürerler.

<sup>152</sup> Walker, **Ön.Ver.**, s.172-6.

### 3.5.3.1. “Kurbağa Gelin”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

İncelenen öykünün kahramanı olan küçük oğlan için “*sıradan dünya*” baba evidir. Fakat, iki ağabeyin evlenmesi ve bekar olarak geriye yalnızca küçük kardeşin kalması, baba evindeki dengenin bozulduğunu göstermektedir. Baba, evlenmesi için küçük oğluna baskı yapar ve evdeki güven ortamı sarsılmaya başlar.

“*Eğer evlenecek bir kız bulmazsan, gelin olarak sana bir kurbağa getireceğim!*”<sup>153</sup> diyen babanın, ırmaktan bulduğu bir kurbağayı gelin adayı olarak eve getirmesi, küçük oğlan için “*maceraya çağrı*” anlamına gelmektedir.

Bir kurbağa ile evlenmek alışılmadık bir karar ve bilinmeyenlerle dolu bir macera olacağından, küçük oğlan bu evlilik önerisine sıcak bakmaz. Kendisini yatak odasında bir kurbağanın beklediğini bilen gencin “*Bir kurbağa gelinle ne yapabilirim ki? Belki de onu bahçeye salmalıyım...*”<sup>154</sup> demesi, “*çağrının geri çevrilmesi*” aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir.

Kurbağayı bahçeye salmak niyeti ile yatak odasına giden gencin anahtar deliğinden bakması, sıradan ve yabancı dünya arasındaki eşiği betimlemektedir. Kapının arkasında güzel bir kıza dönüşmüş olan kurbağa gelin ve onun mucizelerle dolu yabancı dünyası bulunmaktadır. Anahtar deliğinden bakan gencin, gizlice tanıklık ettiği bu özel dünyaya geçmeye karar vermesi durumunda “*eşiğin atlanması*” gerekecektir. Odaya giren ve kurbağa gelinle evlenmeye karar veren genç, yabancı dünyaya açılan eşiği atlamış olmaktadır. Kurbağanın güzel bir kıza dönüşmesi ve çevresindekileri görünümü ile yanıltması ona “*biçim değiştiren*” özelliği kazandırmaktadır. Kurbağa, nemli ve canlı derisi ile sudan çıkması nedeniyle, ölümün kuru derisine zıt olarak dirilmeyi ve doğurganlığı simgelemekte; bu özelliği nedeniyle de ay ile ilişkilendirilmektedir.<sup>155</sup> İncelediğimiz öyküde, biçim değiştiren kurbağanın ayın on dördüncü günü kadar güzel bir kıza dönüşmesi hem ayın, hem de kurbağanın doğurganlık ve dirilme motifleri ile örtüşmektedir.

<sup>153</sup> Aynı, s.172.

<sup>154</sup> Aynı, s.173.

<sup>155</sup> Leeming, 1997, *Ön.Ver.*, s.181-2.

“*Kahramanın sınanması*” aşaması, kurbağa gelini oğlunun elinden almak isteyen babanın, yerine getirilmesi güç dileklerde bulunması ile gerçekleşmiş olmaktadır. Oğlundan, mevsimi olmamasına karşın taze salatalık istemesi, ölmüş dedesinin yüzüğünü getirmesini söylemesi ve son olarak el kadar bir cüce bulmasını koşul koyması birer test niteliği taşımaktadır. Kahramanın hem yaşamaya devam edebilmesi, hem de evliliğine sahip çıkabilmesi için bu testleri başarı ile aşması gerekmektedir.

İncelediğimiz bu öyküde “*rehberle karşılaşma*” aşaması yabancı dünyanın sınırları içerisinde yer almaktadır. Babasının olanaksız gibi görünen isteklerini yerine getirmek zorunda kalan genç, kurbağa gelinin ırmakta yaşayan kız kardeşlerinin bulunduğunu öğrenir. Kurbağa gelin, “*Küçükkatma! Küçükkatma!*” diye seslendiği zaman kız kardeşlerinin ortaya çıkacaklarını ve kendilerine yardım edeceklerini belirtir. Bu gibi su perileri, suyun canlılığını ve yaşam kaynağı olma özelliğini taşımakta ve evrenin dışı yönünü simgelemektedirler.<sup>156</sup> Irmağa giden ve gelinin kız kardeşlerine seslenen genç, onların yardımıyla babasının olanaksız gibi görünen dileklerini yerine getirir. Kahramanın yabancı dünyada karşılaştığı testleri aşmasına yardımcı olan kız kardeşlerin “*rehber*” görevini yerine getirdikleri söylenebilecektir.

Oğlunu sınamaya devam eden babanın, ölmüş dedenin yüzüğünü istemesi kahraman için “*gizli mağaraya giriş*” anlamına gelmektedir. Çünkü, kahramanın bu dileği yerine getirebilmesi için öbür dünyaya geçmesi, gerçek anlamda ölümle yüzleşmesi ve dedesinden yüzüğü istemesi gerekmektedir. “*Ölümler diyarına yapılan yolculuk, masala ait en eski motiflerden biridir.*”<sup>157</sup> Kahraman, ölümün bilinmesi ve anlaşılması umudunun bir temsilcisi durumundadır ve ölümün güçleriyle yüzleşmek için yeraltına iner.<sup>158</sup> Dedesinin yüzüğünü bulabilmek için öbür dünyaya geçen genç, ölümün güçleriyle yüzleşmek zorunda kalır.

İlk önce, fırının kızgın küllerini göğüsleriyle temizleyen bir kadına rastlar. Yaşarken ocağının kirliliği bırakan kadın, zebaniler tarafından bu cezaya çarptırılmıştır. İkinci olarak, güğümlerle süt taşıyan bir adama rastlar. Gerçek dünyada süte su katan adam, öbür dünyada süttan suyu ayırmakla görevlendirilmiştir. Üçüncü olarak ise köprü yapan bir adam görür. Yaşarken köprü

<sup>156</sup> Biedermann, *Ön.Ver.*, s.375.

<sup>157</sup> Alangu, *Ön.Ver.*, s.260.

<sup>158</sup> Leeming, 1998, *Ön.Ver.*, s.8.

yaptırmaya söz veren, fakat sözünü tutmayan adam zebaniler tarafından köprü yapmaya zorlanmıştır.<sup>159</sup>

Kahramanın öbür dünyada karşılaştığı son kişi ise dedesidir. Kendi ailesinden birisini öbür dünyada görmek, kahramanın ölüm olasılığıyla gerçek anlamda yüzleşmesini işaret etmektedir. Dedesinin ölümden bile parmağından çıkartmadığı yüzüğünü isteyen genç, babasının bu yüzükte hep gözünün olduğunu ve istediğini almak için her şeyi yapabildiğini öğrenir. Böylece, yalnızca gizli mağaradaki testi geçmekle kalmaz, aynı zamanda babasının kişiliğine ait yeni bilgiler edinmiş olur.

Babanın, ilk iki testi başarı ile geçen oğlundan boyu bir insan elini geçmeyen, fakat sakalı beş karış uzunluğunda olan bir cüce bulmasını istemesi ve bu dileğini iki gün içinde gerçekleştirmemesi durumunda oğlunun başını kestireceğini belirtmesi “büyük sınav”ın bütün özelliklerini taşımaktadır. Kahraman, belirtilen zaman aralığında bu en zor testi başarıyla geçememesi durumunda yalnızca kurbağa gelini değil, aynı zamanda kendi yaşamını da yitirecektir. Dolayısıyla öykünün merkezinde yatan çatışma, ölüm tehlikesini de beraberinde getirerek ortaya çıkmış olmaktadır.

Kahraman, büyük sınavı da ırmakta yaşayan kız kardeşlerin yardımı ile aşar. Babasının istediği boyu bir karış, sakalı ise beş karış uzunluğunda olan cüceyi kızlardan alan kahramanın hem ölümden kurtulmuş, hem de eşini korumuş olması “ödüllendirilme” aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir.

Kahraman, yabancı dünyanın yıpratıcı sınamaları sonucunda yorgun düşer ve “geri dönüş yolu”nda dinlenmeye karar verir. Uzandığı yerde uykuya dalan kahraman, uyandığında cüceyi kaybetmiş olduğunu fark eder. Bu, kahramanın ölümle yüzleştiği son aşamadır. “Aman, aman, Allah! Cüceyi kaybettim! Şimdi babam benim kafamı uçuracak! Kaderim bu olsa gerek...”<sup>160</sup> diye bağırarak kahraman, ölüme ne kadar yaklaştığını ve bu kaderi nasıl kabullendiğini dile getirmektedir.

<sup>159</sup> Fadime Kayacan, *Kurbağa Gelin* (TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1976), ATON 717.

<sup>160</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.175.



Evine dönen kahraman, başına gelen şanssızlığı kurbağa geline anlatır. Kurbağa gelin, eşinin her yere bakmasını ve hatta ceketini silkelemesini öğütler. Eşinin öğütlerine kulak veren genç, ceketini silkeler ve cüce yere düşer. Böylece, “*dirilme*” aşaması gerçekleşmiş ve kahraman ölümü son kez yenmiş olur.

Sıradan dünyasına dönen ve bulduğu cüce ile babasının huzuruna çıkan kahraman “*iksirle dönüş*”ü gerçekleştirmiş olur. Aslında bu iksir, oğluna ve gelinine eziyet eden ve istediğini almak konusunda ne kadar bencil olduğu ortaya çıkan babanın cezalandırılması anlamına gelmektedir. Halk öykülerinde farklı roller üstlenen cücelerin ölümler dünyasıyla bağlantılı olduğuna ve ufak görünümüne karşın gizli güçleri bulunduğuna inanılmaktadır.<sup>161</sup> Kahramanın ırmaktaki kızlardan aldığı cüce, dile getirdiği üç dilekle oğluna ve gelinine çektiydiklerinden dolayı babanın önce beline, sonra boynuna, en sonunda da başının tepesine kadar taş kesilmesini sağlar ve bir karışlık boyuna karşın doğüstü güçleri olduğunu kanıtlar. Babanın baskısından kurtulan çiftin rahat bir yaşama kavuşması, kazanılan gerçek “*iksir*”i simgelemektedir.

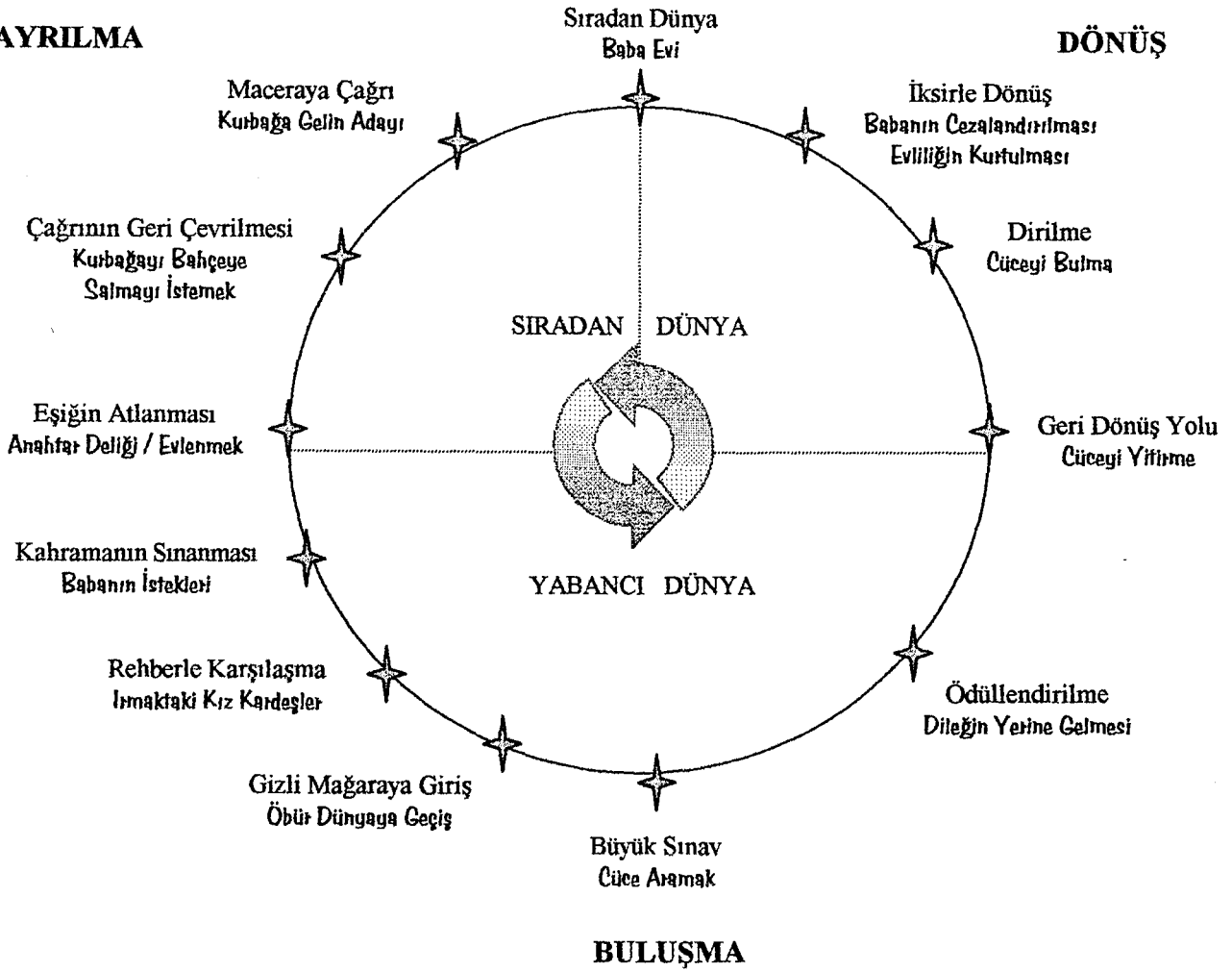
### 3.5.3.2. “*Kurbağa Gelin*”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

Kahramanın yolculuğunun dairesel yapısı bu öyküde açık bir biçimde görülebilmektedir. Baba evinin alışıldık ve güvenli dünyasında başlayan öykü, küçük oğlunu evlendirmek isteyen babanın eve bir kurbağa getirmesi ile hareketlenir ve aslında güzel bir kız olan bu kurbağa ile evlenmeyi kabul eden genç, ölümle birçok kez yüzleşeceği bir yolculuğa çıkar. Kahramanı ırmakta yaşayan peri benzeri varlıklarla tanıştıran, öbür dünyanın sınırlarına kadar götüren, ölümün ürkütücü ve acı verici yüzünü gösteren, ölmüş dedesiyle yani ölüm riskinin en yakın örneğiyle buluşturan, sihirli cücelerle tanıştıran, babasını daha iyi tanınmasını sağlayan ve sevdiği için savaşmasını öğreten bu yolculuk her zaman olduğu gibi sıradan dünyaya geri dönüş ile noktalanır. Öyküdeki bu yapısal dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:

<sup>161</sup> Biedermann, *Ön.Ver.*, s.107.

## AYRILMA

## DÖNÜŞ

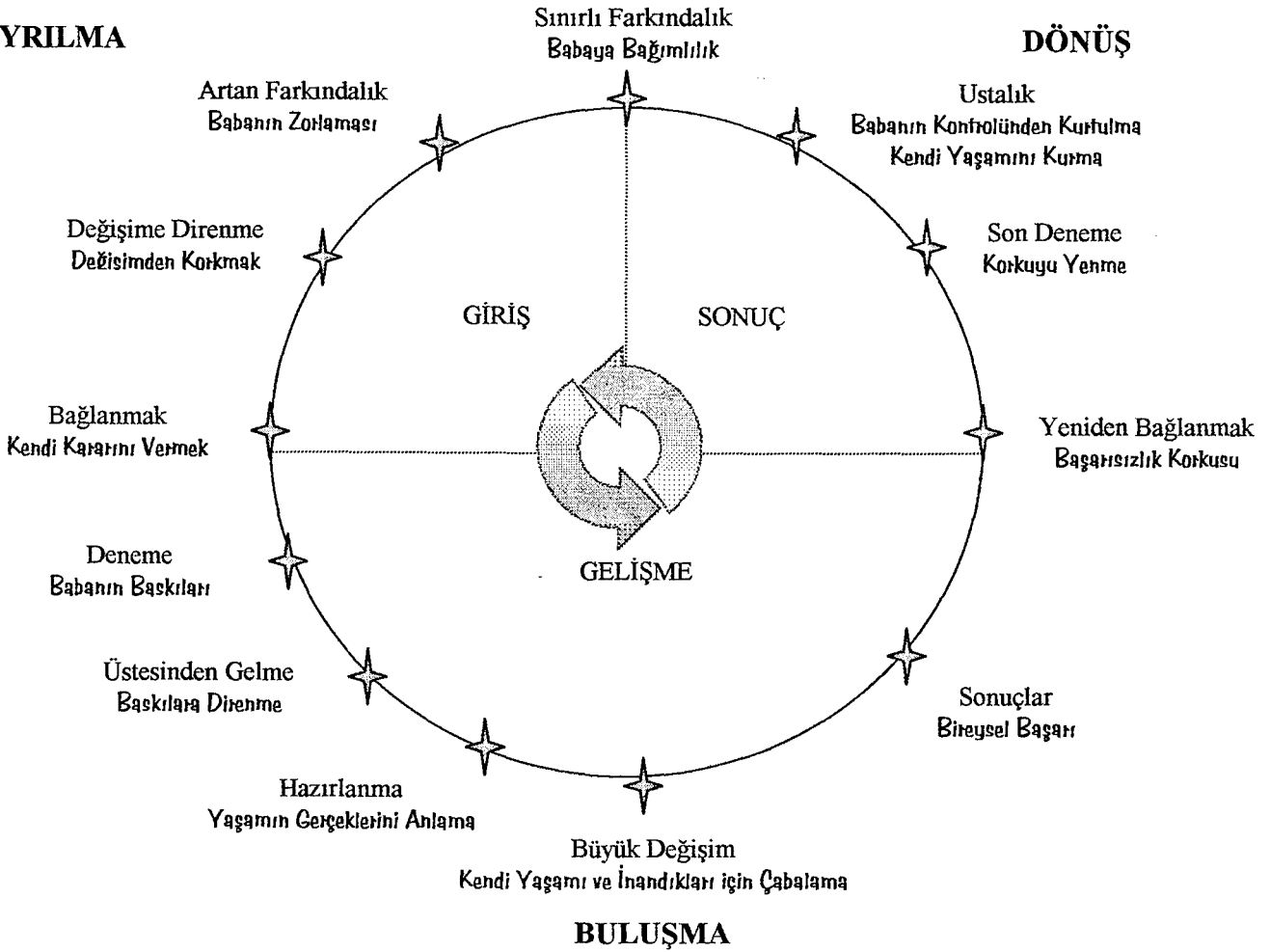


Şekil 10. "Kurbaga Gelin"de Öykünün Dönüşümü

Evinden toy bir delikanlı olarak ayrılan genç, öbür dünyaya kadar uzanan bir yolculuk sonrasında hem yaşamın dengesini kavramış, hem de babası ile ilgili bazı gerçekleri öğrenmiş bir birey olarak geri döner. Kendi kararlarını almaktan yoksun, değişimden korkan ve babaya bağımlı bir çocuk olarak maceraya atılan kahraman, giderek kendi ayakları üzerinde durmayı başarmış, babasının her türlü baskısına karşı direnmiş, yaşamın ölüm ve doğum arasındaki korkutucu gerçeklerine tanıklık etmiş, sıradan dünyanın koruyucu figürü olan babanın bazen engel olabileceğini anlamış ve yaşamından yalnızca kendisinin sorumlu olduğunu anlayarak kendi değerlerine sahip çıkmıştır. Kahramanın ölüm ve doğum, bağımlılık ve özgürlük arasında yaşadığı bu dönüşüm şu şekilde görselleştirilebilecektir:

## AYRILMA

## DÖNÜŞ



Şekil 11. "Kurbağa Gelin"de Kahramanın Dönüşümü

## 3.5.4. Üvey Kız ve Kırk Hırsız

1961 yılında, Ayşe Güldemir'in Tokat'ta anlattığı biçimiyle ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir.<sup>162</sup>

Güzel kızın annesi ölür ve birkaç yıl sonra babası başkasıyla evlenir. Kötü niyetli üvey anne, kızdan kurtulmaya kararlıdır. Kocasına, aralarında üvey bir kız oldukça mutlu olamayacaklarını söyler. Çaresiz kalan baba, evliliğinin devam edebilmesi için kızından gitmesini ister. Babasının mutluluğu için gitmeye gönüllü olan kız bohçasını hazırlar. Babası, kızının bohçasını alır ve dik bir tepeden aşağıya doğru yuvarlar. Kızının bohçayı izlemesini ve durduğu yerde kendine yeni bir ev bulmasını söyler. Sırtını dönen baba, kızına fark ettirmeden ağlar.

Bohçayı izleyen kız, kırk hırsızın yaşadığı bir eve ulaşır. Evi temizleyen ve yemek hazırlayan kız, akşam olduğunda yanağını tokatlar ve bir süpürgeye dönüşür. Eve dönen hırsızlar evin temizliğini ve ocakta bekleyen sıcak yemekleri görünce şaşırırlar. Güzel kız, gündüz evi

<sup>162</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.82-8.

temizlemeye ve yemek yapmaya, akşam olunca da süpürge olarak saklanmaya devam eder. Hırsız kardeşlerden en yaşlısı bir gün evde kalır ve bu işin gizini çözmeye karar verir. Fakat, uykuya dalar ve temizlik yapıp, yemekleri hazırlayan kızı göremez. Ağabeyinin başaramadığını bir de ortanca kardeş dener, fakat uyuya kalır ve olanların gizini çözemez. Evde kalan küçük kardeş, parmağını keser ve yarasına tuz basar. Böylece uyumaz ve ev işlerini yapan güzel kızı yakalar. Eve dönen hırsızlar, bunca zamandır kendilerine bakan bu güzel kızı kardeşleri olarak kabul ederler.

Yaşlı bir kadın kılığına giren üvey anne, kızın kaldığı eve gelir ve kapıyı çalar. Kız onu içeriye almak istemeyince, parmağını anahtar deliğinden uzatmasını söyler. Kızın parmağına bir yüzük takar ve ölümüne neden olur. Kızın ölü bedenini bulan hırsızlar, onu yaptıkları özel tabutun içine koyarlar ve bir devenin sırtına yüklerler. Serbest bırakılan deve, uzunca bir süre gider ve bir sarayın önündeki çeşmenin başında durur. Padişahın oğlu, su içen devenin üzerindeki tabutu indirir ve içinde yatan güzel kızı görür. Kızın bedenini sarayın kırk odasından birine saklar ve bu odaya girilmemesini emreder. Meraklanan anne, odaya girer ve kızın ölüsünü bulur. Hemen, kızın uygun bir şekilde gömülmesini emreder. Uşaklar kızın bedenini yıkarlarken, parmağındaki yüzük çıkar ve kız uyanır.

Padişahın oğlu ve güzel kız evlenirler. Bir kız çocukları olur ve bu haber üvey annenin kulağına gider. Kızın yanına gelen üvey anne, kafasına bir iğne batırır ve onu kuşa dönüştürür. Kuş odadan uçup gidince, üvey anne bebeğin yanına yatar ve kızının yerine geçer. Padişahın oğlu, güzel kızın nasıl değiştiğine bir türlü akıl erdiremez.

Her sabah sarayın bahçesine gelen kuş, başına gelenleri özetleyen bir şarkı söyler ve uçarak uzaklaşır. Fakat, üzerine konduğu her dal solar ve bir süre sonra bahçedeki bütün ağaçlar kurur. Bahçedeki bitkilerin bozulma nedenini araştıran padişahın oğlu, bahçıvanla konuşur ve kuşun varlığını öğrenir. Bahçedeki tüm ağaçların dallarına katran sürülmesini emreder ve kuşu yakalar. Kuşu severken, kafasındaki iğneyi bulur ve saplı olduğu yerden çıkarır. Böylece, güzel kız normale döner.

Üvey anne ölümle cezalandırılır, kızın babası saraya getirilir ve yeniden düğün yapılır.

### 3.5.4.1. “Üvey Kız ve Kırk Hırsız”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Bu öyküdeki kahraman için “*sıradan dünya*” aile ortamıdır. Fakat, ailenin sağladığı güven ve sevgi ortamı, annenin ölmesi ile bozulur. Babanın yeniden evlenmesi ve üvey annenin kötü niyetli bir kadın olması, sıradan dünyanın dengesini iyice bozmaktadır.

“*Macera çağrısı*” dolaylı olarak üvey anneden gelir. Kızın evden gitmesi için baskı yapan üvey anne, kahramanın yolculuğa çıkmasına neden olan temel unsur olarak görünmektedir. Kötü niyetli üvey anne motifi birçok kültürde ortaktır ve çocuğun, anneyi iyi ve kötü özelliklerine göre ikiye ayırmasından ve olumsuz yanları da üvey anneyle yüklemesinden kaynaklanmaktadır.<sup>163</sup>

<sup>163</sup> Leeming, 1997, *Ön.Ver.*, s.434.

“*Rehberle karşılaşma*” aşaması, baba ile kızın yüzleşmesi sırasında gerçekleşmektedir. Baba, kızına sihirli bir armağan vermese de, yürekte gelen ve dürüst bir konuşma yapar. “*Kızım, bu kadın artık benim eşim ve sen gitmedikçe rahat etmeyeceği konusunda ısrarlı. Yüreğim senin için yanıyor ama artık yola koyulman gerekiyor...*” der ve kızının hazırladığı bohçayı tepeden yuvarlayarak, “*Bohçanın yuvarlandığı yere git ve orada kendine yeni bir ev bul. Allah seninle olsun, kızım.*”<sup>164</sup> diyerek kızını yolcu eder. Böylece, hem kızını sevdiği konusunda ona güvence vermiş, hem de bir “*rehber*” olarak ona yol göstermiş olmaktadır.

Evden gönderilen genç kızın, babanın isteğine karşı gelmesi söz konusu değildir ve “*çağrının geri çevrilmesi*” aşaması biraz farklı gerçekleşir. Kızının bohçasını tepeden yuvarlayan baba, ağladığını görmemesi için kızına sırtını döner. Kızını yolcu eden babanın ağlaması, aslında her iki tarafın gönlünün de çağrının geri çevrilmesinden ve aile birlikteliğinin korunmasından yana olduğunu, fakat üvey annenin yarattığı koşullardan ötürü buna kimsenin cesaret edemediğini kanıtlamaktadır.

Babanın bohçayı tepeden aşağıya doğru yuvarlaması ve kızın da yeni evini bulmak üzere bohçanın peşinden gitmesi “*eşiğin atlanması*” anlamına gelmektedir. Böylece, sıradan dünyasını geride bırakan kahramanın hırsızlar, cadılar, büyüler ve prenslerle dolu yabancı bir dünyaya doğru uzanan yolculuğu başlamış olmaktadır.

Evinden ayrılan kız için “*kahramanın sınanması*” aşaması hırsızların evinde gerçekleşir. Hırsızların yanına yerleşen kız, onlara yemek yapar ve evlerini temizler. Fakat, bunları yaparken kimliğini açıklamaz ve hiçbir karşılık beklemez. Gösterdiği bu iyilikseverliğin bir karşılığı olarak, hırsızlar tarafından bir kardeş gibi benimsenir. Böylece, yabancı dünyanın testlerini başarıyla geçmiş ve yeni bir aile kazanmış olur. Hırsızların evinde gizlenmek isteyen genç kız, yanağını tokatlar ve kendini süpürgeye dönüştürür. Bu özellik ona “*biçim değiştiren*” bir kahraman niteliği kazandırmaktadır.

Kendine yeni bir aile edinen ve kalabileceği güvenli bir ev bulan kız, yabancı dünyanın ilk sınamalarında başarı kazanmış olsa da “*büyük sınav*” niteliğini taşıyan en

<sup>164</sup> Walker, *Ön.Ver.*, s.82.

zorlu aşama, üvey annenin yeniden ortaya çıkması ile yaşanır. Yaşlı bir kadının görünümüne bürünen üvey anne, genç kıza bir armağan getirdiğini belirtir ve kapıyı açmasa bile parmağını anahtar deliğinden uzatmasını ister. Yaşlı kadın, bu isteği yerine getiren genç kızın parmağına büyüdü bir yüzük takar ve ölmesini sağlar. Görüldüğü gibi, büyük sınav aşamasındaki kahraman yalnızca ölüm tehlikesiyle ya da korkusuyla yüzleşmekle kalmaz ve gerçekten ölür. Yaşlı kadın görünümüne bürünen ve bu yolla genç kızı kandıran üvey anne tam anlamı ile “*biçim değiştiren*” arketipinin işlevini yerine getirmektedir. Zaten, cadıya benzeyen ve kahramana kötü şans getiren ya da engel oluşturan yaşlı kadın arketipi ortak bir folklorik öge olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>165</sup>

Genç kızın ölü bedenini bulan hırsızlar, öz kardeşlerini kaybetmiş gibi üzülürler ve onun için özel bir kutu yaparlar. İçini pamuk ve kumaşla kapladıkları bu kutuya genç kızın bedenini yerleştirirler. Böylece, “*gizli mağaraya giriş*” aşaması en ürkütücü biçimi ile gerçekleşmiş olmaktadır. Büyük sınavda başarılı olamayan kahraman, gerçek anlamı ile bir tabuta, yani insanoğlunun en korktuğu karanlık mağaraya girmiş olur. Daha sonra, devenin üzerindeki tabutu bulan bir prens tarafından kızın bedeni sarayın gizli bir odasına taşınır. En sonunda gerçek bir ölü gibi yıkanır ve mezara gömülmeye hazırlanır. Bütün bunlar, kahramanın insanoğluna ait en derin korkularla ve ölümlü yüzleştiği gizli mağaranın en açık özellikleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ölüm gizini açıklayabilmek ve böylelikle de korkularını yenmek isteyen insanoğlunun en ilkel dönemlerinden beri süregelen sorgulaması bu öyküde kendini açıkça göstermektedir. “*Yanıt, o günden beri bir çıkış arayanların bulduğu ile aynıdır: Hiçbir şey ölmez; ölüm ve doğum aynı şeydir, sanki bir örtünün arasından ileri, geri, bir eşiği geçmek gibidir.*”<sup>166</sup> Bu öykünün önerdiği yanıt da aynıdır. Ölen, tabuta giren ve gömülmek için hazırlanan kahraman, ölüm ile doğumun bir olduğunu kanıtlarmışçasına aralarındaki eşiği atlar ve yaşama geri döner. Padişahın oğlu sarayın kırkinci odasına girilmesini yasaklamış olsa da, annesi bu yasağa aldırılmaz ve odaya girer. Güzel kızın odada yatan ölü bedenini görünce dayanamaz ve hemen uygun bir biçimde

<sup>165</sup> Leeming, 1997, *Ön.Ver.*, s.127.

<sup>166</sup> Campbell, 1995, *İlkel Mitoloji, Ön.Ver.*, s.338.

gömülmesinin emreder. Uşaklar kızın bedenini sabunlu su ile yıkarlarken, parmağındaki yüzük kayar ve yerinden çıkar. Sonuçta, kız kendine gelir ve yaşama geri döner. Büyük sınavı atlatan, yaşam ile ölüm arasındaki eşiği geçen ve yeniden doğan kahraman için “ödüllendirilme” hak edilmiş demektir. Güzel kız ile prens evlenirler ve bir de kızları olur. Böylece, yabancı dünyadaki testleri aşan, büyük sınav sırasında ölen ve gizli mağaranın karanlığına gömülen, fakat sonunda ölüm ve yaşam gizini çözmüş biri olarak dirilen kahramanın ödüllendirilmesi gerçekleşmiş olmaktadır.

Bir aile kuran kahraman için “geri dönüş yolu” beklenenden daha zor bir süreç olarak kendinin gösterir. Saraya gelen üvey anne, kızın kafasına bir iğne saplar ve onu kuşa dönüştürür. Kuş uçup gittiğinde, yatağa yatar ve kızının yerini alır. Her sabah sarayın bahçesine gelen kuş, bahçivana seslenir ve ona şunları söyler: “*Hu huu, bahçivan! Kocam uyudu mu? Küçük prensesim uyudu mu? Bırak, cadı üvey annem de bir daha uyanmamak üzere uyusun ve üzerinde durduğum şu dal kuruyup, solsun...*”<sup>167</sup> Kuşun üzerine konduğu her dal solar ve gün geçtikçe sarayın bahçesindeki bütün ağaçlar kurur. Kuşa dönüşmek ve aileden kopmak, güzel kız için duygusal bir ölüm anlamına gelmektedir. Zaten kuşun üzerine konduğu her dalın solup kuruması, kahramanın yaşadığı bu duygusal ölümün bir dışavurumu olarak kabul edilebilecektir. “*Birçok ülkede ruh kuş olarak resmedilmiştir ve kuşlar genellikle ruhsal habercilerdir. Melekler biçimleri değişime uğramış kuşlardır.*”<sup>168</sup> Kuş motifinin farklı kültürlerdeki bu kullanımı, incelediğimiz öyküde kuşa dönüşen kızın duygusal bir ölüm yaşadığını, ruha ya da ruhsal bir haberciye dönüştüğünü kanıtlar niteliktedir. Her fırsatta kahramanın başarısını ve mutluluğunu gölgede bırakmak için harekete geçen üvey anne, temel amacı yok etmek olan “gölge” arketipinin işlevini tam olarak yerine getirmektedir.

Bahçivanla konuşan padişahın oğlu, bitkilerin sararıp solmasına neden olan kuşun varlığını öğrenir. Bahçedeki tüm ağaçların dallarına katran sürdürür ve kuşu yakalar. Kuşu seven padişahın oğlu, büyüye neden olan iğneyi bulur ve saplı olduğu yerden çıkartır. Böylece, güzel kızın üzerindeki büyü kalkar ve normale döner.

<sup>167</sup> Walker, **Ön.Ver.**, s.86.

<sup>168</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, **Ön.Ver.**, s.257.

Büyünün bozulması, kızın ailesine ve çocuğuna kavuşması “*dirilme*” aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir.

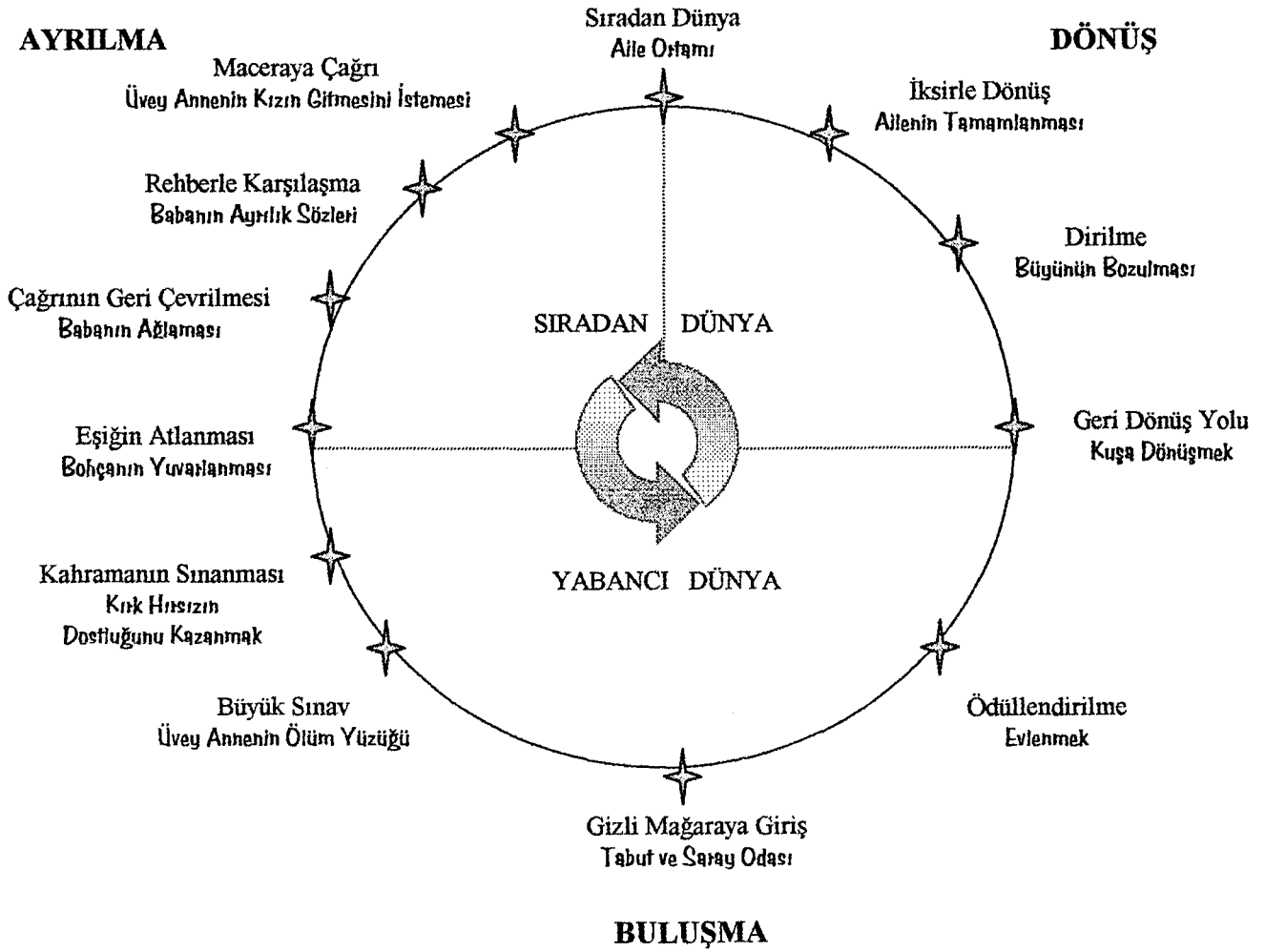
Üvey anneye kırk satır mı, kırk katır mı istediği sorulur. Kırk katır isteyen üvey annenin her yeri ayrı bir katıra bağlanır. Katırlar kırbaçlandığına koşmaya başlarlar ve üvey annenin her parçası ayrı bir yere dağılır. Böylece, canavar anne cezalandırılmış olur. “*İksirle dönüş*” aşaması, sıradan dünyada kalan babanın aileye katılması ve düğünün yeniden yapılması ile tamamlanmış olur. Öykünün başındaki dengesizliği yaratan üvey annenin ortadan kalkması ve onun etkisi ile dağılan ailenin yeniden bir araya gelmesi ile öykünün başındaki denge durumu yeniden sağlanmış olmaktadır.

#### 3.5.4.2. “*Üvey Kız ve Kırk Hırsız*”da Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

Kahramanın yolculuğundaki dairesel yapı bu öykü için de geçerlidir. Üvey annenin ısrarlı tutumu sonucunda sıradan dünyasını terk etmek zorunda kalan kahraman, babasının tepeden aşağıya doğru yuvarlandığı bohçasının peşinden gider. Bohçanın yuvarlanması önemsiz bir ayrıntı gibi görünse de, dairesel hareketinden ötürü öyküde yaşanacak dönüşümlerin bir göstergesi olarak görülebilecektir. Aslında, bohçanın yuvarlanması ile kahramanın bu yolculuğa atılması arasında pek bir fark bulunmamaktadır. Bir bohçanın tepeden yuvarlanması ne kadar kontrolsüz bir hareketse, kahramanın tanımadığı bir dünyaya doğru yola çıkması da o kadar kontrol dışı bir eylem olarak nitelendirilebilecektir. Çünkü, yabancı bir dünyanın sınırları içinde gerçekleşecek bu yolculuğa çıkan kahraman, testlerden geçecek, ölecek, mezara kadar uzanan bir karanlığa düşecek, ölümü yenecek, evlenerek aile kuracak, doğum yaparak yaşam verecek, duygusal bir ölüm yaşayacak, çevresindeki yaşamları kurutacak ve yeniden dirilerek yaşamın yenilenmesini sağlayacaktır. Bütün bunların, sıradan dünyasında yaşamaya alışmış bir kız için kontrol edilmesi son derece güç değişimler olduğu söylenebilecektir. Dolayısıyla, kahramanı ailenin güvenli ortamından ayırarak bu değişimlerin içine atmak ile bir bohçayı tepeden yuvarlamak arasında pek fark bulunmadığı söylenebilecektir. Dairenin düzgün yapısı, düşlerin ve düşlemlerin temel biçimini oluşturan birçok arketipsel motiften biridir ve “*bütünlüğün arketipi*” olarak bile



adlandırılabilir. <sup>169</sup> Bu nedenle, bütün bu kontrolsüzlüğün yanında, yuvarlanma hareketinde olduğu gibi bütün dönüşümlerin tamamlandığı ve her şeyin başlangıç noktasına geri dönerek öyküdeki bütünlüğün sağlandığı görülmektedir. Tanrısal olanı, evreni ve küresel dünyayı simgeleyen daire, ölümsüzlük, sonsuzluk ve bütünlük anlamına gelmektedir. <sup>170</sup> Kahramanın ayrılıp, öldüğü ve yeniden buluşup, dirildiği bu öyküde de ölümsüzlüğü ve bütünlüğü yansıtan şöyle bir dairesel yapı bulunmaktadır:



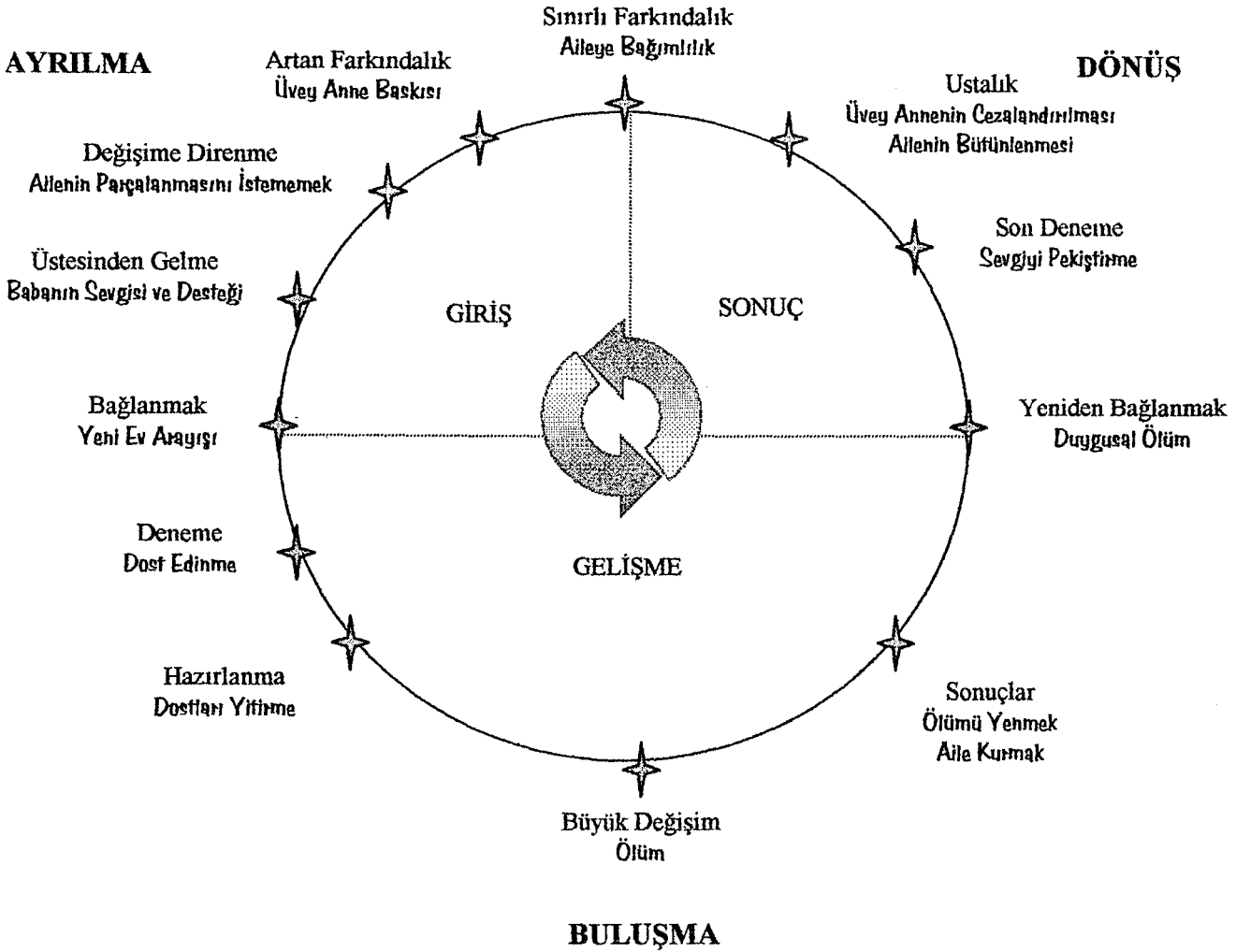
Şekil 12. "Üvey Kız ve Kırk Hırsız"da Öykünün Dönüşümü

Kabul edilebileceđi gibi, yolculuđa başlamadan önce ailesinin yanında yaşamaya alışmış kahraman ile çeşitli deđişimlerinden geçerek yolun sonuna ulaşmış kahramanın

<sup>169</sup> Carl G. Jung, *Mandala Symbolism* (Third edition, NJ: Princeton University Press, 1973), s.4.

<sup>170</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.452.

aynı kişilik özelliklerine sahip olması olası değildir. Kahramanın öykü süresince yaşadığı bu değişim şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 13. "Üvey Kız ve Kırk Hırsız"da Kahramanın Dönüşümü

Ailesinin sağladığı güven ve sevgi ortamında yaşayan kahraman için her şey kontrol altındadır. Fakat, annenin ölümü ve yerine gelen üvey annenin birlikteliği bozmak istemesi, ailenin sağladığı güven ve sevgi ortamını zedeler. Böylece, kahramanın ailesiyle olan bağları kopma noktasına gelir. Babanın desteğiyle evden ayrılan kahraman, tepeden yuvarlanan bir bohça gibi çaresiz ve kontrolsüz bir biçimde sadece kendisine ait olan bir yaşama adım atar. Bu yuvarlanma sırasında, dostlarını ve düşmanlarını tanır, ölümün karanlık ve soğuk varlığıyla tanışır, anne olarak yaşam verir ve ölüme karşı savaşır, duygusal olarak ölür, ailesi ve yaşamı için savaşmaya devam

eder, sonuçta özlemine duyduğu biçimiyle ailesini bir araya getirir. Başlangıçta ailesinden koptuğu için kendini çaresiz gören kahraman, sonuçta ailesini birleştirebilecek kadar güçlenmiştir. Evinden çocuk olarak ayrılan kahraman, geriye anne olarak dönmüştür. Ailesinden ayrıldığında yuvarlanan bir bohçayı izleyecek kadar bilinçsiz ve amaçsız olan kahramanın, yolun sonuna gelindiğinde yaşam-ölüm dengesini kavrayabilen ve ne istediğini bilen bir kişi olduğu anlaşılmaktadır.

### 3.5.5. Korkak Ali ve Devler

1966 yılında, Dikmen Gürün'ün Hatay'da anlattığı biçimiyle ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir:<sup>171</sup>

Helvacının Ali adında, korkaklığı ile ün yapmış bir çırağı vardır. Ali'nin korkaklığından bıkan helvacı, onu işten atar. Halk Ali ile o kadar dalga geçerler ki, annesi de dayanamaz ve cesaret kazanmadan dönmek koşulu ile oğlunu evden kovar. Yanına bohçasını alan Ali, ağlayarak şehri terk eder.

Üç ya da dört gün yürüyen Ali yorulur ve bir ağacın altında uyuya kalır. Rüyasında gördüğü bir adam, kendisini bir yılanın öldürmek üzere olduğunu söyler. Tek gözünü açan Ali, yılanı atmak üzere bir taş alır ve sıkıca tutar. Kendine geldiğinde, tuttuğunun taş değil bir yılan olduğunu fark eder. Yılanın kafasını o kadar sıkımıştır ki, hayvanı öldürmüştür. Bu olay Ali'ye güven verir.

Yoluna devam eden Ali, gördüğü bir kartal yuvasından birkaç yumurta alır ve bohçasına koyar. Biraz ilerledikten sonra tozlu bir yola gelir ve yerden aldığı bir avuç kumu da yumurtaların yanına koyar. Yoluna devam eden Ali'nin karşısına bir dev çıkar. Dev, akşam yemeği yapmak üzere Ali'yi otuz dokuz tane daha devin bulunduğu bir mağaraya götürür.

Ali, devden daha güçlü olduğu için ona yem olmayacağını ileri sürer ve gerekirse yarışabileceklerini söyler. Ali'yi küçümseyen dev, yarışma önerisini kabul eder. Ali, devden bir taşın suyunu çıkartmasını ister. Eline aldığı taşı var gücüyle sıkan dev, taşın suyunu çıkartamaz. Sırası gelen Ali, elinde gizlediği yumurtayı sıkar ve suyunu çıkarır. Ali, devden kayaya yumruk atmasını ve tozunu çıkartmasını söyler. Dev bunu da başaramaz. Ali, avucunda sakladığı kum ile duvara yumruk atar ve havada tozlar uçuşur.

Ali, güçlü olduğuna inanan devlerden kırk tepsi pilav ve kırk kızarmış koyun hazırlamalarını ister. Yalnız kalan Ali, doyuncaya kadar yer ve kalan yemekleri mağaraya gömer. Yemeğin hepsini bitirmiş gibi davranan Ali, devlerden kendisini şehrine kadar taşımalarını ister. Ali'yi sırtına alan bir dev, onun ne kadar hafif olduğunu fark eder ve kandırıldıklarını anlar. Deve kızan Ali, bir eli ile gökyüzüne tutunduğunu, eğer tutunmayı bırakırsa devin altında ezileceğini söyler.

Ali'nin kırk devle beraber şehre doğru geldiğini gören halk paniğe kapılır ve ondan bağışlanmayı dilerler. Ali, helvacı ve annesi de dahil olmak üzere herkesin şehir merkezinde toplanmasını emreder. Devlerine şehri yıktırabileceğini belirten Ali, bunu yapmayacağını ve gücünün farkında olmadıkları için bugüne kadar kendisiyle alay edenleri bağışladığını söyler. Devin sırtından iner ve onlara mağaralarına dönmelerini emreder. Devlerin gidişine sevinen halk kırk

<sup>171</sup> Barbara K. Walker, *The Art of the Turkish Tale* (Volume II. Texas: Texas Tech University Press, 1993), s.164-7.

gün, kırk gecelik bir ziyafet verir. Ali de yeniden yanında çalışmaya başladığı helvacıya ortak olur.

### 3.5.5.1. “Korkak Ali ve Devler”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Ali için “sıradan dünya” çalıştığı helvacı, evi ve yaşadığı şehirdir. Fakat, korkaklığından ötürü alay konusu olan Ali, arzuladığı huzuru sıradan dünyasında bir türlü bulamamaktadır.

Ali için sıradan dünyadaki dengenin bozulması, korkaklığı yüzünden helvacıdaki işinden kovulması ile başlar. Ali’nin ustası tarafından işten atıldığını öğrenen halk onunla öyle alay eder ki, annesi bile oğlunun korkaklığına hoşgörü gösteremez duruma gelir. Annesinin “*Bu evden git ve biraz cesaret kazanmadan geri dönme!*”<sup>172</sup> demesi, Ali için “*maceraya çağrı*” anlamına gelmektedir.

Bohçasına peynir ve ekmek koyan Ali’nin evinden ağlayarak ayrılması “*çağrının geri çevrilmesi*”ni simgelemektedir. Fakat, hem helvacıdaki işinden, hem de annesinin evinden kovulan ve halkın alay konusu olan Ali için sıradan dünyada daha fazla kalmanın pek bir anlamı bulunmamaktadır.

Evinden ve yaşadığı şehirden ayrılan Ali’nin üç ya da dört gün boyunca yürümesi “*eşiğin atlanması*” anlamına gelmektedir. Bu uzun yürüyüşten sonra sıradan dünyanın sınırlarından uzaklaşan Ali, öncelikleri ve kuralları farklı olan yabancı bir dünyaya doğru yola çıkmış olmaktadır.

Yürümekten yorulan Ali, bir incir ağacının altına oturur ve uykuya dalar. Rüyasında, bir adamın kendisine bağırıldığını ve bir yılan tarafından öldürülmek üzere olduğunu söylediğini görür. Kimliği belirsiz bir adamdan gelen bu uyarı “*rehberle karşılaşma*” aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir. “*Rehber*” görevini yerine getiren bu adam, Ali’yi sonsuz yaşam simgesi olan yılanın<sup>173</sup> temsil ettiği ölüm ile doğum arasında yaşanacak tehlikelere karşı uyarmaktadır. Kahramanın bir ağacın

<sup>172</sup> Aynı, s.165.

<sup>173</sup> Campbell, 1995, İlkel Mitoloji, Ön.Ver., s.383.

altında uyuması ve bu sırada kutsal bir kaynaktan rehberlik alması, birçok kültürde ve dinde kullanılan ortak bir motif olarak bilinmektedir. Aydınlanmak için yola çıkan Buda, bodhi yani uyanış ağacının altına oturur. Bu ağacın bulunduğu nokta şöyle betimlenmektedir: “*Sağ ve sol, yukarı ve aşağı, ölüm ve yaşam. Zıt çiftler her yandadır ve dünya tekerleği, zaman tekerleği, yaşamlarımızı ortasına almış dönmektedir.*”<sup>174</sup> Kolayca fark edilebileceği gibi, uyanış ağacının bulunduğu nokta ile şekil 4’te görselleştirdiğimiz öykü çarkı arasında büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Kahramanın, ağaç ile temsil edilen bu noktaya ulaşması hem öyküde, hem de kahramanın karakterinde yaşanacak olan, ölüm ve yaşam ya da düşüş ve yükseliş dönüşümlerinin bir habercisi olmaktadır.

Ali için “*kahramanın sınanması*” ilk olarak, dinlendiği ağacın altında gerçekleşir. Rüyasında gördüğü adamın yilandan bahsetmesi üzerine, tek gözünü açan Ali bir taş alır ve sıkıca tutar. Uygunun etkisinden sıyrılınca, tuttuğunun bir yılan olduğunu fark eder. Yılanın başını öylesine sıkmıştır ki, hayvanı öldürmüştür. Ali’nin “*Bu kadar güçlü olduğumun farkında değildim! Neden korkak olayım ki? Gücümü ve zekamı kullanarak, korkak olmadığımı kanıtlayacak pek çok şey yapabilirim!*”<sup>175</sup> demesi, testi başarıyla geçen kahramanın kendine olan güveninin arttığını göstermektedir.

Ali’nin yolunu kesen dev tarafından bir mağaraya götürülmesi “*gizli mağaraya giriş*” aşamasının gerçekleştiğini açıkça işaret etmektedir. İnsan yiyen ve uygar toplumlardan uzak duran devler, genellikle kayalık mağaralarda yaşarlar.<sup>176</sup> Kırk devin yaşadığı bu mağaraya yem olarak getirilen Ali, içeride kaldığı sürece öykünün merkezindeki çatışmayı yaşayacak ve bu karanlık mağarada en büyük korkularıyla yüzleşecektir.

Devlere yem olmaktan kurtulmak isteyen Ali, onlardan güçlü olduğunu ve bu nedenle de kendisini yedirmeyeceğini ileri sürer. Ali, kendisine inanmayan devlere gücünü kanıtlayabilmek için bir yarışma düzenlemeyi önerir. Ali ve devler arasında

<sup>174</sup> Campbell, 1998, *Ön.Ver.*, s.28.

<sup>175</sup> Walker, 1993, *Ön.Ver.*, s.165.

<sup>176</sup> Leeming, 1997, *Ön.Ver.*, s.193-4.

gerçekleşecek bu yarışma, cesaret kazanmak isteyen Ali'nin başarması gereken ve kaçınılmaz olarak ölüm tehlikesini de beraberinde getiren “büyük sınav” niteliğini taşımaktadır. İlk yarışmada, taraflar bir taşın suyunu çıkartmaya çalışırlar. Eline aldığı taşı var gücüyle sıkkan dev, suyunu çıkartamaz. Ali, bohçasından çıkardığı kartal yumurtasını avucuna gizler ve sıra kendisine geldiğinde yumurtayı sıkar. Ali'nin avucundan sızan sıvıyı gören devler, yarışmanın ilk aşamasını kaybettiklerini kabul ederler. Yarışmanın ikinci aşaması için Ali, devden kayaya yumruk atmasını ve tozunu çıkarmasını ister. Kayayı art arda yumruklayan dev, toz çıkartmayı başaramaz. Ali, bohçasından aldığı kumu avucunda saklar ve kayaya yumruk attığında havaya tozlar uçuşur. Böylece, yarışmanın iki aşamasını da Ali kazanır ve yolculuğundaki en büyük sınavı başarıyla geçmiş olur.

Ali'nin kendilerinden daha güçlü olduğuna inanan devler, ona kırk tepsi pilav ve kırk kızarmış koyundan oluşan bir ziyafet sofrası hazırlarlar. Ali için hazırlanan bu ziyafet sofrası “ödüllendirilme” anlamına gelmektedir. Fakat asıl ödül, Ali'nin cesareti ve zekası yardımıyla devlere yem olmaktan kurtulmasıdır. Mağaraya korkak Ali olarak giren kahraman, devlerle yarışmaktan kaçınmamış, onları aklının yardımıyla yenmeyi başarmış ve sonuçta mağaradan cesur Ali olarak çıkmayı hak etmiştir. Mağara, ahır ve kaya gibi yerler evrensel anneyi temsil eden rahim simgeleridirler ve doğada olduğu gibi evrensel annede de iyilik ve kötülük, yapıcılık ve yıkıcılık bir arada bulunmaktadır.<sup>177</sup> Devlerin mağarası korkak Ali'nin ölmesine neden olurken, cesur Ali'ye yaşam vermektedir. Bu açıdan bakıldığında, Ali'nin bir yanını yok eden ama öte yandan onu yeni bir insan olarak dünyaya getiren mağara, evrensel anneyi temsil eden bir rahim simgesi olarak değerlendirilebilecektir.

Gücünü ve cesaretini kanıtlayan Ali, devlerden kendisini şehrine kadar taşımalarını ister. Böylece, kahraman için “geriye dönüş yolu” başlamış olmaktadır. Ali'yi sırtına alan dev, onun ne kadar hafif olduğunu fark eder ve bu kadar zayıf bir adamın güçlü olamayacağını, dolayısıyla Ali'nin kendilerini kandırıldığını söyler. Bir eli ile gökyüzüne tutunduğunu, eğer tutunmayı bırakırsa devin altında ezileceğini söyleyen

<sup>177</sup> Leeming, 1998, **Ön.Ver.**, s.40.

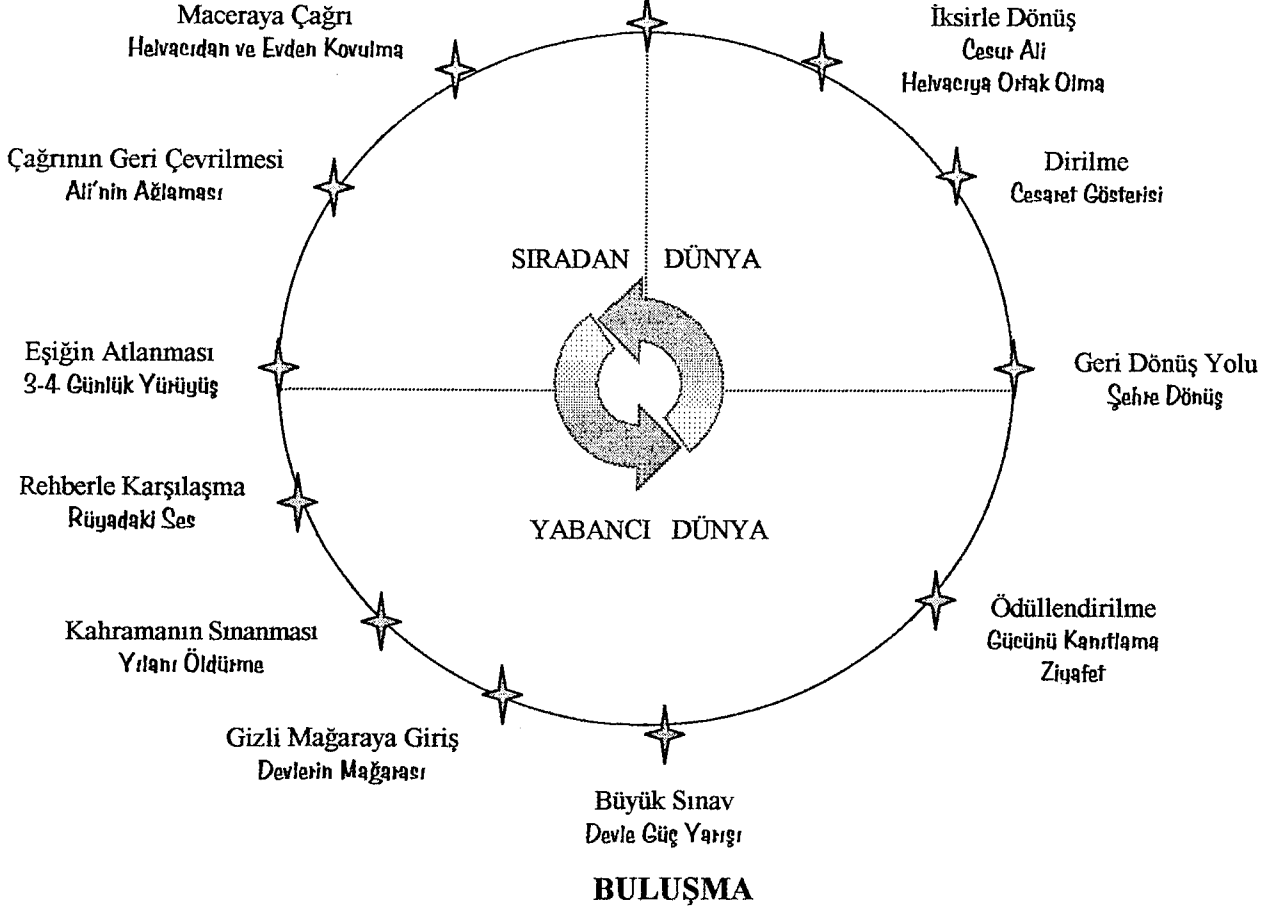
Ali, devî bir kez daha kandırılmış ve geri dönüş yolunda önüne çıkan bu son engeli de başarıyla aşmış olur.

Kırk dev eşliğinde yaşadığı şehre geri dönen Ali, helvacı ve annesi de dahil olmak üzere bütün halkın şehir merkezinde toplanmasını emreder. Kendisini korkak sanmakla herkesin yanıldığını, eğer isterse devleri ile bütün şehri yıkabileceğini söyler. Fakat, devlerinden şehri yıkmalarını istemeyeceğini, üstelik kendisiyle bugüne kadar alay edenleri bağışlayacağını açıklar. Devîn sırtından iner ve hepsinin mağaralarına dönmelerini emreder. Bir zamanlar kendisini korkak olarak nitelendiren ve onunla dalga geçen halkın önünde yapılan bu cesaret ve güç gösterisi, Ali'nin eski kimliğinden sıyrılması ve cesur Ali olarak “*dirilme*”si anlamına gelmektedir.

Ali'nin şehre kabul edilmesi ve kovulduğu helvacıya ortak olması “*iksirle dönüş*” aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir. Fakat, kahramanın kazandığı asıl iksir, “*Korkak Ali*” olarak ayrıldığı evine “*Cesur Ali*” olarak dönmektir.

### 3.5.5.2. “*Korkak Ali ve Devler*”de Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

Ali'nin yolculuğu tam bir dairesel yapı içerisinde gerçekleşmektedir. Sıradan dünyasından korkaklığı nedeniyle dışlanan Ali, kendi kişiliğinin sınırlarını keşfedeceği bir maceraya atılır. Bu keşif sürecinin ilk belirtisi incir ağacının altında görülür. Yanlışlıkla bir yılanı çıplak elleriyle öldüren Ali, aslında korkaklık etmesine hiçbir neden olmadığını, zekası ve cesaretiyle birçok sorunun üstesinden gelebileceğini anlar. Kendisini yeniden tanımaya başlayan Ali, bu macera sırasında kırk devin yaşadığı bir mağaraya girmek zorunda kalır, bu develere yem olma tehlikesini yaşar, yaşamını kurtarmak için onlarla yarışır, gücüyle olmasa da cesareti ve aklı ile devleri yener ve en sonunda kırk tane devî dize getirmiş bir kahraman olarak sıradan dünyasına geri döner. Ali'nin yolculuğundaki bu dönüşümler şöyle görselleştirilebilecektir:

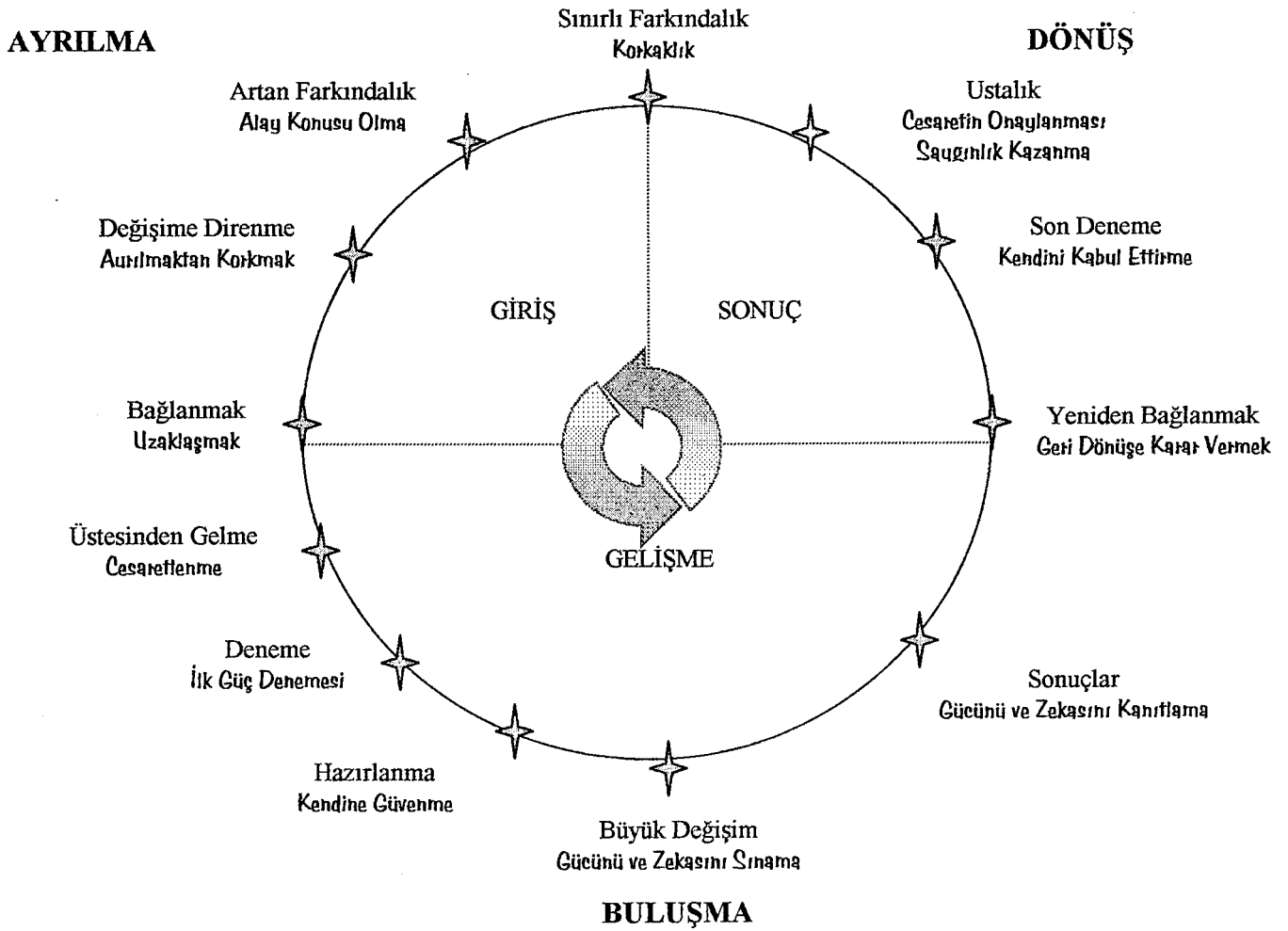
**AYRILMA**Sıradan Dünya  
Şehir / Helvacı / Ev**DÖNÜŞ**

Şekil 14. "Korkak Ali ve Devler"de Öykünün Dönüşümü

Yolculuk aşamalarının anlatıldığı bölümde belirtildiği gibi, bu öykünün ilerleyişi sırasında kahramanın kişiliğinde çok belirgin dönüşümler yaşanır. Zaten, sıradan dünyasından korkaklığı yüzünden dışlanan kahramanın temel amacı, kişiliğinde belirli dönüşümleri gerçekleştirmek ve yeni kişiliği ile topluma kendisini kabullendirmektir. Kendisini yenilemek ve cesaret kazanmak gibi bir amacı olsa da, korkaklığı ile ünlenmiş birisinin böylesine büyük bir yolculuğa çıkması kolay olmaz. Fakat, sahip olduğu kişilik özellikleri ile yaşadığı toplumda var olma olasılığı bulunmadığı için, kahramanın önündeki tek seçenek dönüşümlerin yaşanacağı bu yolculuğa atılmaktır. Kararını bu yönde uygulayan Ali, her aşamada biraz daha cesaretlenir ve aslında güçlü, cesur ve akıllı bir insan olduğuna inanmaya başlar. Kazandığı bu özgüvenle birlikte, yılanları öldürür, devlerle yarışır, yenen taraf olur ve sıradan dünyasında sahip



olduğundan çok daha farklı bir kimliğe bürünmeye başlar. Sonuçta, korkaklığı yüzünden kovulduğu yere geri döner ve sergilediği cesaret gösterisi ile herkesi şaşırır. Üstelik, o güne kadar kendisini ve korkaklığını alay konusu yapanları bağışlar ve cesaretini kanıtlamış bir kahraman olarak sıradan dünyasında saygıdeğer bir yer edinir. Kahramanın kişiliğinde korkaklıktan cesarete ve alay konusu olmaktan saygınlığa uzanan dönüşüm şu şekilde görselleştirilebilecektir:



Şekil 15. "Korkak Ali ve Devler"de Kahramanın Dönüşümü

### 3.5.6. Zülfüsiyah

1970 yılında, Zekiye Kuş'un Bursa'da anlattığı biçimiyle ATON arşivine alınan bu öykü aşağıdaki gibi özetlenebilecektir.<sup>178</sup>

Padişah, biricik oğlunun üzerine titrer ve onu altın bir kafeste tutar. Güneşli bir günde kafesi ile sarayın balkonuna çıkarılan şehzade, oynadığı altın topu atar ve çeşmeye giden yaşlı bir kadının su testisini kırar. Şehzadeye kızan kadın, onun Zülfüsiyah'ın aşkı ile yanmasını diler. Bu olay üç kez yinelenir ve şehzade Zülfüsiyah'ın aşkı ile lanetlenir. Aradan yıllar geçer ve genç bir delikanlı olan şehzade, yıllardır aklından ve yüreğinden atamadığı Zülfüsiyah'ı aramaya karar verir. Başlangıçta bu karara karşı çıkan aile üyeleri, böyle bir yolculuğun şehzadeye iyi gelebileceğini düşünerek gitmesine izin verirler.

Devlerin ülkesine ulaşan şehzade, bir dev anasına gizlice yaklaşır ve göğüslerinden süt emer. Bunu fark eden dev anası, kendisinden süt emen şehzadeye zarar veremeyeceğini, aksine onu süt oğlu olarak kabul edeceğini söyler. Dev anası, şehzadeyi Dağ Deviren adlı oğlundan gizlemek için elmaya dönüştürür. Fakat, Dağ Deviren evdeki insan kokusunu alır ve şehzadenin nasıl süt kardeşi olduğunu öğrenir. Dağ Deviren, Zülfüsiyah'ı arayan şehzadeye yardımcı olmaya karar verir ve onu teyzesine yollar. Şehzade, Dağ Deviren'e mendilini bırakır ve yola koyulur. Şehzade, bu dev anasının da göğsünü emer ve süt oğlu olur. Dev anası, şehzadeyi Derya Sömüren adlı oğlundan gizlemek için testiye dönüştürse de, dev oğlan insan kokusunu alır ve süt kardeşi ile tanışır. Derya Sömüren, Zülfüsiyah'ı arayan şehzadeyi büyük teyzesine yollar. Süt kardeşine pazıbindini bırakan Şehzade yola çıkar. Şehzadenin başına büyük teyzenin evinde de aynı şeyler gelir. Dev anasının sütünü emer ve onun süt oğlu olur. Şehzadeyi bardağa dönüştüren dev anası, Yel Tufan adlı oğlundan olanları gizleyemez ve onu süt kardeşi ile tanıştır. Zülfüsiyah'ın yerini bilen Yel Tufan şehzadeye yol gösterir. Şehzade, süt kardeşine yüzüğünü bırakır ve yola düşer.

Şehzade, bir adadaki kulede yaşayan Zülfüsiyah'ı bulur. Fakat, Zülfüsiyah kuleyi terk edemeyeceğini söyler ve kara sevdasını dindirmesi umuduyla şehzadeye siyah saçından bir tutam verir. Aniden esen rüzgar, şehzadenin elindeki saçı alır ve başka bir ülkeye taşır. Ülkenin padişahı, bu güzel saç demetinin ait olduğu kişinin bulunmasını emreder. Yaşlı bir kadın bu işe gönüllü olur. İçine girdiği küpü sihirli kırbacı ile kamçılar ve Zülfüsiyah'ın yaşadığı adaya uçar. Kendisini adaya bir fırtınanın getirdiğini söyleyen yaşlı kadın, Zülfüsiyah'ın kulesine sığınır. Yaşlı kadının oyununa gelen Zülfüsiyah, şehzadenin yaşam tılsımının bütün kesesi olduğunu öğrenir. Zülfüsiyah'tan bu bilgiyi alan yaşlı kadın, bütün kesesini denize atar. Şehzadeye bir şey olmaması üzerine, yaşlı kadın kandırıldığını anlar. Şehzadenin gerçek yaşam tılsımını öğrenmesi için Zülfüsiyah'a yeniden ısrar eder. Zülfüsiyah, şehzadenin yaşam tılsımının sigara tabakası olduğunu öğrenir. Yaşlı kadın, şehzadenin sigara tabakasını denize atar, fakat şehzadeye yine bir şey olmaz. Zülfüsiyah'a iyice baskı yapan yaşlı kadın, Şehzadenin gerçek yaşam tılsımının ok yayı olduğunu öğrenir. Olanlardan şüphelenen şehzade ok yayını saklasa da, yaşlı kadın onu bulur ve denize atar. Şehzadenin hareketsiz vücudunu gören Zülfüsiyah endişelenir ve yaşlı kadından yardım ister. Yaşlı kadın, adada şehzadeyi iyileştirebilecek sihirli bir ot bulunduğunu söyler ve bu otu arama bahanesi ile Zülfüsiyah'ı kuleden çıkartır. Bahçede dolaşan Zülfüsiyah'ı küpün içine iter ve onu padişahın ülkesine uçurur. Padişahla evleneceğini öğrenen Zülfüsiyah, kırk gün yasa bürünür.

Bu arada şehzadenin mendilinden, pazıbindinden ve yüzüğünden kan damlamaya başlar. Şehzadenin başının dertte olduğunu düşünen devler harekete geçerler. Adaya giden yolu bilen Yel Tufan kardeşlerine yol gösterir. Adada şehzadenin hareketsiz bedeni ile karşılaşır. Devlerden biri, okun yayının takılı olmadığını görür. Yay kulede bulamayan devler, Derya Sömüren adlı kardeşlerinden denizi içmesini isterler. Deniz çekilince bütün kesesi, sigara tabakası ve yay ortaya çıkar. Bunları süt kardeşlerinin göğsüne koyarlar ve şehzade ayılır. Olanları öğrenen devlerden Dağ Deviren şehzadeyi omzuna alır ve onu Zülfüsiyah'ın kaçırıldığı ülkeye götürür. Şehzade, ülkedeki herkesin karalar giyinmiş ve yasa bürümlü olduğunu görür. Padişahla evlenecek

<sup>178</sup> Walker, 1993, *Ön.Ver.*, s.21-31.

dünyalar güzeli, kara saçlı, kara kaşlı ve kara gözlü bir kızın yasta olduğunu öğrenir. Bu güzelin Zülfüsiyah olduğunu anlar ve onu saraydan kaçıtır.

### 3.5.6.1. “Zülfüsiyah”ta Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Şehzade “sıradan dünya”sı olan sarayda o kadar güvendedir ki, altın bir kafesin içinde yaşar. Fakat, sıradan dünyasının güvenli ve rahat ortamı, yaşlı bir kadın tarafından lanetlenmesi ile bozulur. Zülfüsiyah’a sevdalanan Şehzade hastalanır, uykuları kaçır ve rahatı bozulur. Yolculuğun başında ortaya çıkan yaşlı kadın karakteri, sıradan dünyanın tekdüze yapısında yaşanacak değişimi duyurmakta ve “haberci” arketipinin işlevini üstlenmektedir.

“Maceraya çağrı” su testisi ile çeşmeye giden yaşlı kadından gelir. Testisi şehzadenin attığı altın topla kırılan yaşlı kadın “İlahi çocuk... Padişahın tek oğlusun... Ben sana ne yapayım? Zülfüsiyah’ın hışmına uğra!”<sup>179</sup> der. Bu anlamsız sözler şehzade için maceraya çağrı anlamına gelmektedir. Çünkü, Zülfüsiyah adı aklına ve yüreğine yerleşen şehzade, bu sözcüğün anlamını bulmadan rahat etmeyecektir.

Zülfüsiyah’ı aramak isteyen şehzadeye ailesinin izin vermemesi “çağrının geri çevrilmesi” demektir. Padişah, altın kafeslerde büyüttüğü biricik oğlunun sarayın güvenli ortamından ayrılıp, bilinmeyen yerlere gitmesini ve tehlikeye atılmasını istemez. Fakat, kara sevdıyla lanetlenen şehzade için sıradan dünyanın dengesi bozulmuştur ve bu dengenin yeniden sağlanabilmesi için macera çağrısına uyulması gerekmektedir.

Şehzadenin saraydan ve ülkeden ayrılması ile “eşiğin atlanması” aşaması gerçekleşmiş olmaktadır. Devlerle, tılsımlarla, cadılarla ve uçan küplerle dolu yabancı bir dünyaya geçen şehzade, bu yeni dünyanın işleyişine ve kurallarına uyum sağlayacak, kendine yeni dostlar ve düşmanlar edinecektir.

<sup>179</sup> Zekiye Kuş, *Zülfüsiyah* (TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1970), ATON 714.

“*Kahramanın sınanması*” devlerin ülkesinde gerçekleşir. Ocağın başında oturan insanüstü bir varlık gören şehzade, ekmek pişiren bu dev anasının göğüslerini arkasına atmış olduğunu fark eder. Bu gibi devlere “*iyi sözlerle yaklaşır, arkalarındaki memelerini ‘anacığım’ diyerek emerseniz size bir evlat gibi davranırlar, hiçbir yerinize dokunmazlar. İstedığınız şeyi verirler.*”<sup>180</sup> Şehzade, dev anasına sessizce yaklaşır ve göğüslerinden süt emer. Böylece, hem dev anasının süt oğlu, hem de diğer devin süt kardeşi durumuna gelir ve düşman olabilecek bu devleri, dost olarak kazanmış olur. Bu sınamadan üç kez geçen şehzade, zorlu yolculuğunda hem dev analarının, hem de Dağ Deviren, Derya Sömüren ve Yel Tufan adlı oğullarının desteğini alır. İnsanüstü güçlere sahip bu üç dev “*rehber*” arketipinin işlevlerini üstlenmektedir. Yabancı dünyadaki tehlikelerle dolu yolculuğunda şehzadeye yol gösteren bu üç dev, gereksinim duyduğunda ona yardım etmekte ve sahip oldukları insanüstü özellikleri yolculuğun tamamlanabilmesi için kullanmaktadırlar.

Dev anası “*canavar anne*” ya da “*yutan anne*” motifinin en açık örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Freud’un öncülük ettiği ruhçözümsel araştırmalara göre, emzirme eylemi nedeni ile annesine bağlanan çocuk, onu dış bilinç olarak algılamaktadır.<sup>181</sup> Beslenme ilişkisini kendi kararı ile başlatan ve yürüten anne, çocuğun dış bilinci gibi hareket etmekte ve bu ilişkinin ne zaman biteceğine de karar vermektedir. Emzirmenin anne tarafından sonlandırılması, bebeği baş parmak ve oyuncak gibi başka nesnelere oral ilişki kurmaya yönlendirmektedir.<sup>182</sup> Çocuğun kurduğu bu gibi nesne ilişkileri, aslında alma-verme ya da doldurma-boşaltma eylemlerine dayalı bir oral bağımlılığı işaret etmektedir ve bunun beslenmeyle değil, anneye kurulan ilişkinin yeniden canlandırılmasıyla bağlantısı bulunmaktadır. Dolayısıyla, dev anasına doğru emekleyerek yaklaşan ve gizlice göğüslerinden süt emmeye başlayan şehzade, insanoğlunun bilinçaltında yer etmiş olduğu ileri sürülen bir motifi ortaya çıkartmakta ve dış bilinç rolündeki anne ile arasındaki yaşam bağıni yeniden kurmak isteyen çocuğun bastırılmış arzusunun yerine getirmektedir. Göğüslerini emen şehzadeyi yakaladığında “*Sen benim mememi emmeyeydin, süt oğlum olmayaydın,*

<sup>180</sup> Naki Tezel, *Türk Masalları I* (Beşinci baskı. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 632, 1997), s.xviii.

<sup>181</sup> Chodorow, *Ön.Ver.*, s.59.

<sup>182</sup> Arthur Jersild, *Child Psychology* (NY: Prentice-Hall Publishing, 1960), s.68-9.

*ben seni şu fırında yerdim!*<sup>183</sup> diyen dev anası, gerektiğinde emzirerek yaşam veren, gerektiğinde ise yutarak yok eden “*canavar anne*” işlevini yerine getirdiğini açıkça dile getirmektedir.

Şehzadenin bilinmeyen bir denizin ortasındaki adaya gitmesi “*gizli mağaraya giriş*” aşamasının gerçekleştiğini haber vermektedir. Denizleri aşan ve sıradan dünyasından çok uzaktaki bu adaya gelen şehzade, yolculuğun en büyük tehlikesi ile karşılaşmak üzeredir. Ölümle yaşam arasındaki çizgiyi belirleyen bu tehlikenin atlatılabilmesi durumunda hem öyküde, hem de kahramanın kişiliğinde belirgin dönüşümler yaşanacaktır.

Ufuk çizgisinde kaybolan güneşin denizde yok olması, anneye ya da rahme dönüşü simgelemektedir. Yaşamın kaynağı olması nedeniyle saygıyla anılsa da, anne yaratılıştaki edilgen taraf olarak nitelendirilir ve doğumu sağlayan rahim sularından dolayı su imgesiyle ilişkilendirilerek, soğuk ve ıslaklık niteliklerini taşır.<sup>184</sup>

Yolculuğun en tehlikeli döneminde, şehzadenin bilinmeyen bir denize açılması rastlantı olamayacak kadar dikkat çekici bir motif olarak belirmektedir. Şehzadenin denize açılması, rahim sularından dolayı su imgesiyle ilişkilendirilen anneye dönüşü simgelemektedir. Bu dönüş, güneşin batmasında olduğu gibi ölümü ve yok olmayı haber vermekte, fakat her gün batımından sonra güneşin doğması gibi doğumu ve yenilenmeyi müjdelemektedir.

Zülfüsiyah’a ulaşan şehzade için yolculuk tamamlanmış gibi görünse de, adaya sihirli güçleri olan yaşlı bir kadının gelmesi ile “*büyük sınav*”ın ilk işareti verilmiş ve maceranın daha sonuçlanmadığı anlaşılmış olur. Zülfüsiyah’ı ülkesinin padişahına götürmek isteyen yaşlı kadın için şehzade açık bir engel oluşturmaktadır. Bu engeli aşmak isteyen yaşlı kadın, Zülfüsiyah’ın aracılığı ile şehzadenin yaşam tilsimini öğrenmeyi amaçlamaktadır. Zülfüsiyah’a “*Ah kızım, şehzadenin seni sevmediği açıkça ortada. Eğer seni sevseydi yaşam tilsiminin ne olduğunu söylerdi!*”<sup>185</sup> diyen yaşlı kadın, büyük sınavın başlama işaretini verir. Şehzade hem Zülfüsiyah’a aşkını kanıtlamak,

<sup>183</sup> Kuş, *Ön.Ver.*, ATON 714.

<sup>184</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.65.

<sup>185</sup> Walker, 1993, *Ön.Ver.*, s.27.

hem de yaşamını korumak zorundadır. Sevgiliyi kazanmak ya da yitirmek, yaşamayı sürdürmek ya da ölmek arasında kurulan bu ikilem, büyük sınavın başladığını açıkça göstermektedir. Tehlikenin farkında olan şehzade, kendisini korumak için gerçek tilsimini gizlemeye çalışsa da, Zülfüsiyah'ın aşkı ağır basar ve başına gelecekleri kestirebilmesine karşın yaşam tilsimini açıklar. Yaşlı kadın, şehzadenin yaşam tilsimini denize atar ve Zülfüsiyah'ı kaçıtır. Böylece, şehzade hem fiziksel, hem de duygusal ölümle yüzleşmiş olur. Bütün bunlara neden olan yaşlı kadın “*hileci*” arketipinin açık bir örneğidir. “*Bunlar hemen daima kötülük yapmak için yaratılmışlardır. Başlıca silahları büyüdür. Küplere binip veya arkalarına sihirli hırkalarını geçirip bir yıllık yolu bir anda aşarlar... Tatlı dil dökmek, güler yüz göstermek pek kolaylıkla becerdikleri işlerdendir.*”<sup>186</sup> Sihirli küpüyle gelmesine karşın, kendisini adaya bir fırtınanın attığı yalanını uydurarak kuleye sığınan, büründüğü yaşlı kadın görünümü ile Zülfüsiyah'ın zayıflığından yararlanarak şehzadenin yaşam tilsimini öğrenen, şehzadeyi iyileştirecek uydurma bir bitkiyi araması için Zülfüsiyah'ı kuleden çıkartan, onu kaçıran ve bir padişahla isteği dışında evlenmesine neden olan bu kadın, yalanları ve tuzakları ile gerçek bir dolandırıcı olarak işlev görmektedir.

Zülfüsiyah'ın aşkı uğruna ölümle yüzleşmeyi göze alan şehzade “*ödüllendirilme*”ye hak kazanmıştır. Şehzadenin ölümü ile birlikte, geride bıraktığı mendil, pazibent ve yüzükten kan damlamaya başlar. Bunu fark eden Dağ Deviren, Derya Sömüren ve Yel Tufan adlı devler, tehlikede olduğunu anladıkları şehzadeyi kurtarmak üzere harekete geçerler. Derya Sömüren denizi içine çeker ve şehzadenin yaşam tilsimini ortaya çıkarır. Böylece, şehzade yeniden yaşama döner ve aşkını korumak için gösterdiği kahramanlığın ödülünü almış olur. Denize açılarak simgesel olarak anne rahmine geri dönen şehzade, gün batımı ve doğumu örneğinde olduğu gibi gerçek bir kahraman olarak yeniden doğmuş ve ödüllendirilmiş olmaktadır.

Şehzade yaşama geri dönmüş ve yaptığı kahramanlığın ödülünü almış olsa da, Zülfüsiyah'ı kaybetmiştir. Dağ Deviren, şehzadeyi sırtına alır ve devlerin büyük uzaklıkları birkaç adımda aşabilme özelliği<sup>187</sup> ile Zülfüsiyah'ın kaçırıldığı ülkeye doğru

<sup>186</sup> Tezel, *Ön.Ver.*, s.xviii.

<sup>187</sup> Leeming, 1997, *Ön.Ver.*, s.193.

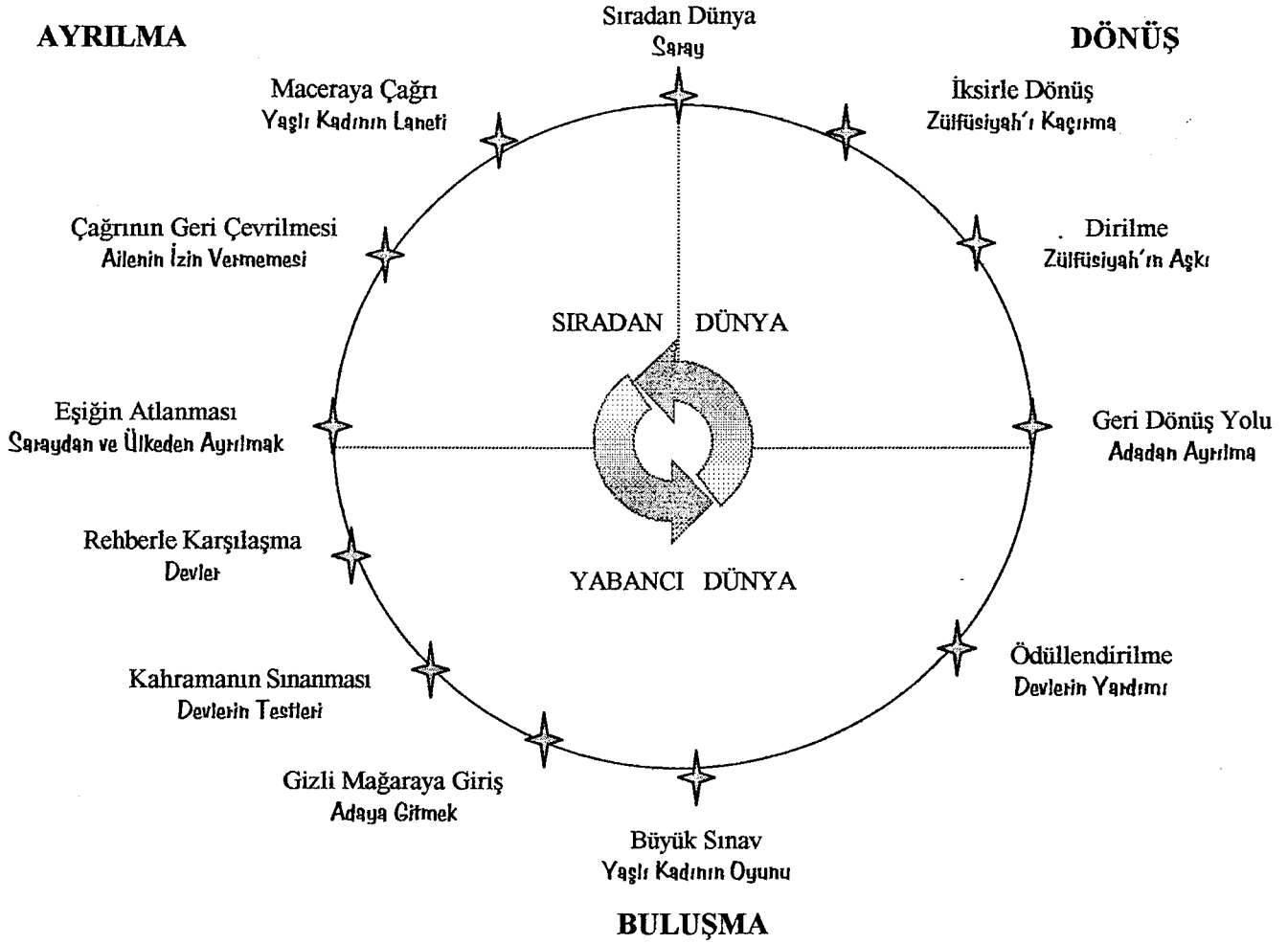
yola koyulur. Böylece, Zülfüsiyah'ın bulunması ve bu son eksikliğin giderilebilmesi için “*geri dönüş yolu*”na çıkılmış olunmaktadır.

Zülfüsiyah'ın ülkenin padişahı ile evleneceğini öğrenen şehzade ölümle duygusal olarak yüzleşmiş olur. Fakat, ülkedeki herkesin Zülfüsiyah'ın öncülüğünde yas tuttuğunu görünce sevgisinin karşılıksız olmadığı anlar. Böylece, “*dirilme*” aşaması gerçekleşmiş olmaktadır. Zülfüsiyah'ın da kendisini sevdiğini ve padişahla evlenmeye gönüllü olmadığını anlayan şehzade, bu duygusal yenilenmenin verdiği güçle öyküdeki ve kendi yaşamındaki eksikliği gidermek üzere harekete geçer.

Şehzade, Zülfüsiyah'ın saklı tutulduğu saraya gider ve ona seslenerek aşkını dile getirir. Zülfüsiyah da şehzadeye olan aşkını açıklar ve iki sevgili beraberce kaçarlar. Böylece, öykünün başında şehzadeyi lanetleyen kara sevda, öykünün sonunda karşılıklı bir aşka dönüşmüş olur ve kazanılan bu “*iksir*” ile başlangıçtaki eksikliğin giderildiği anlaşılmaktadır.

### 3.5.6.2. “Zülfüsiyah”ta Öykünün ve Kahramanın Dönüşümü

Öykü çarkının dairesel yapısı bu öyküde belirgin bir biçimde görülebilmektedir. Sarayın güvenli ortamında, soylu bir ailenin biricik oğlu olarak yaşayan şehzade, Zülfüsiyah'ın adı ile lanetlenir ve bu adın sahibini bulabilmek için sıradan dünyasından ayrılır. Bu yolculuk öylesine ilginç bir maceraya dönüşür ki, şehzade dev analarından süt emer, devlerle kardeş olur, bilinmeyen denizlere açılır, cadılarla savaşır, yaşam tilsimini yitirir, sevgilisi kaçırılır, devlerin yardımıyla yeniden yola koyulur, sevgilisini kurtarır ve ait olduğu topraklara bütün bu yaşanan maceraları başarıyla göğüslemiş bir kahraman olarak döner. Şehzadeyi sarayın tekdüze ve güvenli ortamından alıp, olağanüstü güçlerin egemen olduğu yabancı bir dünyaya götüren bu öyküdeki dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:

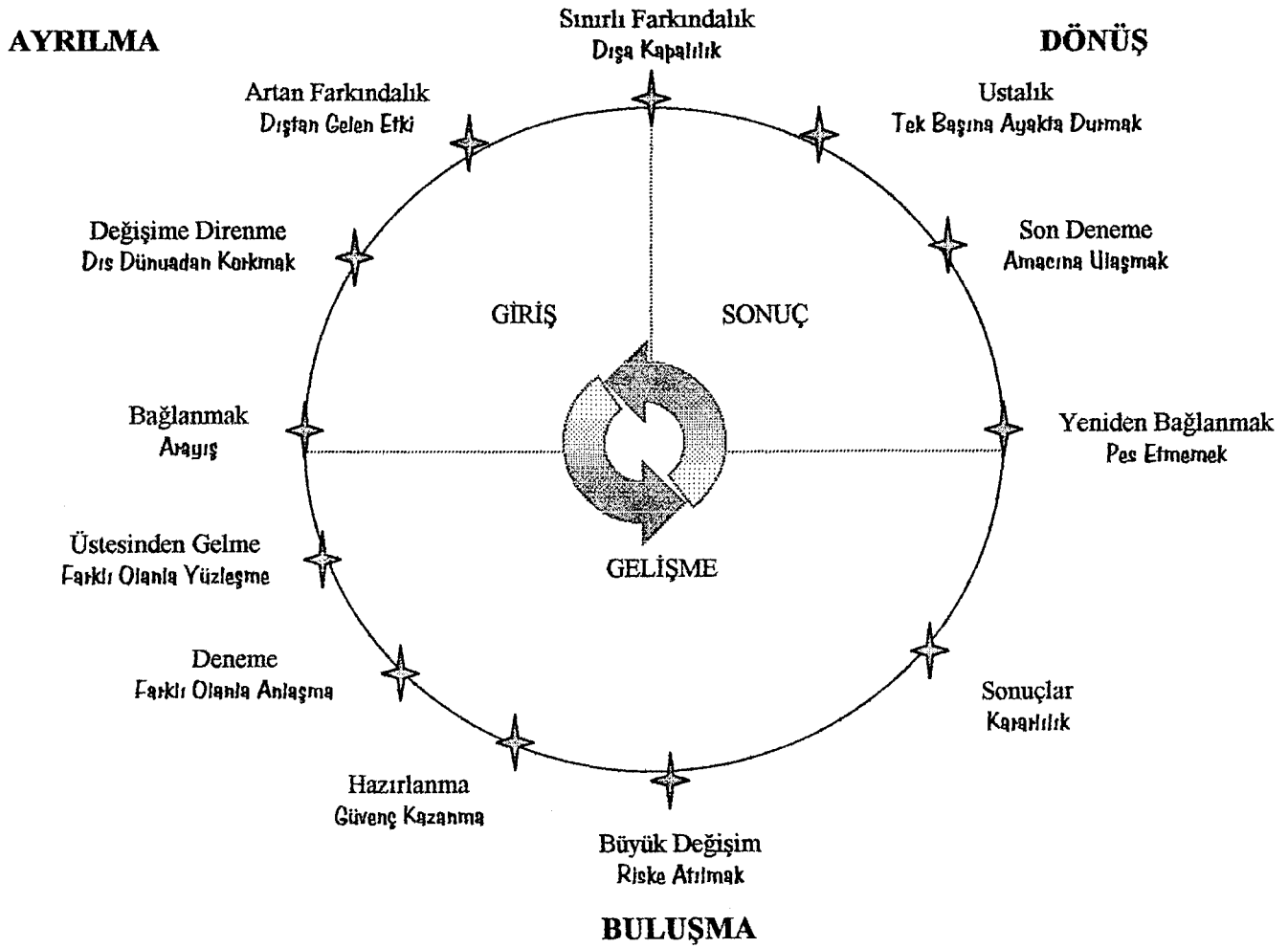


Şekil 16. "Zülfüsiyah"ta Öykünün Dönüşümü

Başlangıçta içe dönük bir yaşam süren şehzadenin, çevresini kafesinin güvenli ortamından izlediği ve dış dünyanın gerçekleri ile yüzleşmediği dikkat çekmektedir. Oysa, dış dünyanın etkilerinden çok fazla uzak kalamayan şehzade, yaşamı sarmalayan gerçekler ile yüzleşeceği ve kişilik yapısında bir dizi dönüşümün gerçekleşmesine neden olacak bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Kendisinin merkezde olduğu sıradan dünyasından ayrılan şehzade, ulaştığı yabancı topraklarda çok farklı varlıklarla karşılaşır ve onlarla savaşmayı değil, anlaşmayı başarır. Yeni dostlarının yardımı ile pek çok güçlüğün üstesinden gelir. Böylece, sıradan dünyasındaki yalıtılmış yaşamının tersine paylaşmayı ve yardımlaşmayı öğrenir. Kararları tek başına verdiği bu yolculukta kendine olan güveni artır. İnanıldığı değerler uğruna tehlikeye atılır, zarar görse de pes etmez ve istediğini kazanmak için yolun sonuna kadar devam eder. Böylece, sıradan



dünyasından bakıma ve korunmaya muhtaç, bencil bir çocuk olarak ayrılan şehzade, yolculuğun sonuna gelindiğinde kendi kararlarını verebilen, bu kararların sonuçlarına katlanabilen, amaçları için savaşılabilen, başkaları için kendi gereksinimlerinden özveride bulunabilen bir birey, kısacası kendi ayakları üzerinde durabilen bir kahraman olmuştur. Kahramanın kişiliğinde yaşanan bu dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 17. "Zülfüsiyah'ta Kahramanın Dönüşümü

### 3.6. Türk Sözlü Anlatı Geleneğinde Ortak Öyküsel Öğeler

İncelenen öykülerin "kahramanın yolculuğu" öykü yapısına uyduğu açıkça görülmektedir. Bu araştırma çerçevesinde yalnızca altı öykü yapısal olarak incelenmiş olsa da, araştırmacının ulaştığı sözlü anlatı örneklerinin büyük çoğunluğunda bu yapı rahatlıkla görülebilmektedir.

Aileyi, akrabaları ve dostları barındıran, güvenli, alışıldık ve durağan olan sıradan dünya, Türk sözlü anlatı geleneğinde saray, köy ya da ev olarak betimlenmektedir. Evlenme, sevdalanma, üvey annenin evden kovması, kaybolan kardeşin peşinden gidilmesi, kısmetin aranması ya da padişahın görevlendirmesi gibi nedenlerle sıradan dünyasından ayrılan kahramanın hem fiziksel, hem de tinsel dönüşümlerin yaşandığı bir yolculuğa çıkması, Türk sözlü anlatı geleneğine ait örneklerin genelinde kolaylıkla görülebilen bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tanıdık dünyasından ayrılıp, bilinmeyene doğru yola çıkacağını anlayan kahramanın ağlaması ya da korkması, evlenmek istememesi, ailenin böyle bir yolculuğu onaylamaması ya da kapıların kilitlenmesi gibi eylemler macera çağrısının geri çevrildiği anlamına gelse de, Türk sözlü anlatı geleneğinde sıklıkla kullanılan “*az gitmiş, uz gitmiş; dere, tepe düz gitmiş; altı ayla, bir güz gitmiş; bir arpa boyu yol gitmiş*”<sup>188</sup> deyişi, gösterilen tüm dirence karşın yolculuğun başladığını ve eşiklerin atlandığını betimlemektedir.

Yabancı bir dünyaya doğru çıkılan bu yolculuğun ne kadar zorlu aşamalarla örülü olduğu, giyilen demir çarıkların delinmesi ve demir asaların aşınması ile açıkça betimlenmektedir. Bu maceralı yolculuk sırasında padişahların istekleri, devlerin sınavları, kardeşlerin ya da sevgililerin dilekleri nedeni ile kahramanların sayısız testten geçtiği görülmektedir. Bu testleri başarıyla geçmek isteyen kahramanın ulaştığı gizli mağara, dibi görünmeyen kuyu, denizlerin ortasındaki kayıp ada, yeraltındaki saray ya da öteki dünyaya açılan kapı ise en büyük sınavın yaşanacağı yeri göstermektedir. Kahramanın yaşam tilsimini yitirdiği, uyanmamak üzere uykuya daldığı, bedeninin taş kesildiği, sevgilinin kuş olup uçtuğu, ağaçların solduğu, yaşamın son bulduğu bu gizli yer, ölümün fiziksel ya da tinsel olarak kendisini gösterdiği aşama olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bütün bu zorlukları cesaretle göğüsleyen kahramanın aşkını kanıtlaması, hayvanların ya da bitkilerin dilini anlamaya başlaması, kaybolan kardeşin ya da sevgilinin izini bulması, yitirdiği gözünü geri alması gibi olaylar ise büyük sınavın sonrasında kazanılan ödüle örnek verilebilecektir.

<sup>188</sup> Eflatun Cem Güney, *Masallar* (Dördüncü baskı. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 523, 1997), s.ix.

Kahramanın göğün on iki kat üzerine ya da yerin yedi kat altına kadar uzanan yolculuğu, geri dönüş aşaması ile birlikte bitişe doğru yaklaşmaktadır. Fakat, Türk sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde kolayca görülebileceği gibi, başkasıyla evlendirilen sevgilinin yasa bürünmesi, devler ülkesinden kaçan çiftin peşine dev anasının düşmesi, şehzadenin kendisini aldatan kardeşleri ile dövüşmek zorunda kalması ya da davalıların kadının huzuruna çıkmak zorunda kalmaları gibi beklenmedik gelişmeler, dönüş yolculuğunun kolay olmayacağını kanıtlar niteliktedir. Dönüş aşamasının bu gibi zorluklarını aşan ve ölüme karşı verdiği savaşımdan bir kez daha zaferle ayrılan kahraman için açık bir yenilenmenin ve dirilmenin geçerli olduğu görülmektedir. Başına giydiği koyun işkembesi ile keloğlan kılığında dolaşmak zorunda kalan prensesin gerçek kimliğini açıklaması, devin kıyımlarına son veren asıl kahramanın padişahın küçük oğlunun olduğunun ortaya çıkması, üvey kardeşi tarafından nehre atılan prensesin kendisini yutan balığın karnından çıkması ya da prensesi kuşa dönüştüren büyünün bozulması gibi olaylar, Türk sözlü anlatı geleneğine ait öykülerde dirilme ve yenilenme motifine verilebilecek en açık örnekler olarak belirlemektedir. Şehzadenin krallığı devralması, kraliçenin tahtına geri dönmesi, devlerin ölmesi ile ülkeye huzurun gelmesi, bulunan ilaçla padişahın iyileşmesi ve hükümdarlığının devam etmesi ya da kismetin bulunması ise çıkılan uzun yolculuk sonrasında geri getirilen iksirden yalnızca birkaç örnek olarak sayılabilecektir. Öykülerin “*Onlar ermiş muradına, biz çikalım tahtaboşuna... Gökten üç elma düştü. Birisi sizin, birisi söyleyenin, birisi de benim...*”<sup>189</sup> gibi tekerlemeler ile bitirilmesi ise yalnız kahramanların değil, öyküyü anlatan ve dinleyenlerin de bir iksir kazandıklarını simgesel olarak dile getirmektedir.

### 3.7. Yavuz Turgul Filmlerinde Kahramanın Yolculuğu

#### 3.7.1. Çiçek Abbas

1982 yılı yapım tarihli, senaryosu Yavuz Turgul tarafından yazılan ve Sinan Çetin tarafından yönetilen filmin öyküsü şöyle özetlenebilecektir:

Çiçek Abbas, minibüs şoförü Şakir'in yanında muavinlik yapar. Kendisini minibüs şoförlerinin kralı kabul eden Şakir'in her türlü eziyetine ve aşağılamasına katlanmak zorunda kalan Çiçek Abbas'ın en büyük düşü kendisi minibüsünün şoförlüğünü yapabilmektir. Çapkınlıkları nedeni ile başı dertten kurtulmayan Şakir, yaptığı bir kaçamak sırasında yakalanır ve sevgilisi Nazlı

<sup>189</sup> Tezel, 1997, *Ön.Ver.*, s.xvii.

tarafından terk edilir. Şakir'in kendini içkiye vermesine neden olan bu dert, Nazlı'ya platonik bir aşkla bağlı olan Çiçek Abbas'ı umutlandırır. Aralarında çıkan kavgadan sonra Şakir, muavinini Çiçek Abbas'ı evinden ve işinden kovar.

Arkadaşı Niyazi'nin tüm uyarılarına karşın Banker Necdet'e borçlanan Çiçek Abbas, Nuri Baba'nın hurda minibüsünü satın alır ve işler duruma getirir. Şakir gibi giyinen ve kendi minibüsünün şoförlüğünü yapmaya başlayan Çiçek Abbas, eski patronuna rakip olur. Muavinlik kimliğini geride bırakıp, çalıştığı hatta kendisini şoför olarak kabullendiren Çiçek Abbas hem Şakir'le rekabet eder, hem de senetlerini ödeyebilmek için var gücüyle çalışır. Şakir için bardağı taşıran son damla, Çiçek Abbas'ın Nazlı ile nişanlanması olur. Çiçek Abbas'ın minibüsünü parçalayan Şakir, aracın tekerleklerini ve motorunu saklar. Minibüsünün boş kasası ile karşılaşan Çiçek Abbas yıkılır.

Minibüsü hurda duruma gelen Çiçek Abbas, senetlerini ödeyemez ve muavinliğe geri döner. Babasının ısrarı sonucunda nişanı bozmak zorunda kalan Nazlı, bu gelişmeleri fırsat bilen Şakir ile zorla evlendirilmek istenir. Evden kaçan Nazlı, Çiçek Abbas'ın yanına gider ve aşkını dile getirir. Çiçek Abbas'ın evini basan polisler tarafından geri götürülen Nazlı, Şakir ile evlenmek zorunda kalır. Niyazi'ye aşık olan, fakat ağabeyi Şakir'in baskısı yüzünden evde kalan Şükriye, ondan intikam almak için Çiçek Abbas'a minibüsünün parçalarının nerede saklı olduğunu açıklar.

Dostları ile birlikte minibüsünü onaran Çiçek Abbas, nikah dairesine doğru yola koyulur. Çiçek Abbas, Nazlı'yı nikah masasından son anda kurtarır ve beraberce kaçarlardı. Arabasının tekerleklerinin sökülmiş olduğunu gören Şakir, kendi tuzağının kurbanı olur ve kaçan minibüsün arkasından bakabilir.

### 3.7.1.1. “Çiçek Abbas”ta Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

“Sıradan dünya”sında yaşayan Çiçek Abbas, Şakir'in minibüsünde muavinlik yapar. Yolcu toplamak için çığırkanlık yapmak, Şakir'in ayak işlerini yerine getirmek ve çapkınlıklarını örtbas etmek, bütün iyi niyetine karşın azarlanmak ve aşağılanmak Çiçek Abbas'ın tekdüze yaşamını oluşturmaktadır.

Şakir'in koyduğu kuralların işlediği ve kendisine pek fazla özgürlük sağlanmayan bu sıradan dünyada yaşamaktan sıkılan Çiçek Abbas'ın en büyük umudu, sahibi olduğu bir minibüste şoförlük yapmak ve yoksulluktan kurtulmaktır. Bu umudu körükleyen bir diğer neden ise Çiçek Abbas'ın Nazlı'ya duyduğu aşktır. Babası, Nazlı'yı minibüs sahibi olan Şakir ile evlendirmek istemektedir ama çapkınlıkları ile meşgul olan Şakir'in pek acelesi yoktur. Çiçek Abbas, minibüs sahibi ve şoför olduktan sonra Nazlı ile evlenmeyi düşlemektedir. Bu nedenle, Nuri Baba'nın hurda minibüsünün camına yapıştırdığı satılık ilanı Çiçek Abbas için “maceraya çağrı” anlamına gelmektedir. Çiçek Abbas'ın dile getirdiği şu dizeler, ölümle yüzleşeceğini bilse de böyle bir macera çağrısına ne kadar hazır olduğunu kanıtlamaktadır:

Çiçek Abbas der ki derdim kocaman,  
 Yoksulluk elinden halimiz duman.  
 Minibüs olmazsa vermiyor baban,  
 Ya alırım seni, ya da ölürüm!  
 Minibüsü varsa ne olmuş yani,  
 Şakir denen zibidiye vermişler.  
 Çalışır, didinir ben de alırım,  
 Çiçek ile bezerim dünyanı.  
 Nuri Baba, garibanlar babası,  
 Ver şu arabayı, kurtar Abbas'ı!

Çiçek Abbas bu dizeleri söylerken, kendi yaptığı resimler görüntüye gelir. Çocukça çizilmiş bu resimlerden birinde, etrafı çitlerle çevrili bir eve doğru uzanan kıvrımlı bir yol görünür. Resimdeki bu kıvrımlı yol kahramanın çıkacağı yolculuğu simgelerken, “*Ya alırım seni, ya da ölürüm!*” dizesi ise yolculuğun ölümcül tehlikelerini önceden duyurmaktadır. Çiçek Abbas’ın bir kurtarıcı olarak gördüğü Nuri Baba, satılığa çıkardığı minibüsü ile kahramana tılsımlı bir armağan önermekte ve “*rehber*” arketipinin işlevini yerine getirmektedir. Verdiği armağan ile kahramana geçici olarak yardım eden rehber “*bağışçı*” olarak da adlandırılabilir.<sup>190</sup>

Banker Necdet’e borçlanarak minibüsü almaya karar veren Çiçek Abbas maceraya atılmaya gönüllü olsa da, “*çağrının geri çevrilmesi*” muavin arkadaşı Niyazi’nin şu sözlerinde gizlidir:

*“Ulan, minibüs almak kolay mı? Biriktirdiğin para da, köyde sattığın iki tane inek de minibüs almaya yetmez! Banker Necdet’ten mi para alacaksın? Ulan, hiç aklın yok mu senin? O herif adamı soyar be! Sen onun faizlerine dayanabilir misin hiç?... Ödeyemezsin, çünkü alacağın minibüs dökülüyor!”*

Bunları söyleyerek kahramanın çağrısı geri çevirmesini sağlamaya çalışan Niyazi, yolculuğun tehlikelerini ve yaşanacak olası değişimleri duyurarak “*haberci*” arketipinin görevini yerine getirmektedir. Ayrıca, Banker Necdet’in aslında acımasız bir tefeci, yani yok edici ve engelleyici kişiliği ile kahramanın yoluna çıkacak gerçek bir “*gölge*” arketipi olduğu uyarısında bulunmaktadır.

Niyazi’nin tüm uyarılarına ve yolculuğun görünen tüm tehlikelerine karşın, Çiçek Abbas için macera çağrısına uymak kaçınılmaz görünmektedir. Çünkü, Şakir’in

<sup>190</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.52.

“*Seni kovdum ulan! Evimden kovdum, minibüsümde de kovdum!*” demesi ile sıradan dünyadaki alışıldık ve güven sağlayan denge bozulmuş olmaktadır. Evinden ve işinden olan, böylelikle kendisini sıradan dünyaya bağlayan gerekçeleri yitirmiş olan Çiçek Abbas için geriye kalan tek seçenek yolculuğa çıkmak olarak görünmektedir. Şakir’in yanından ayrıldıktan sonra Çiçek Abbas’a iş veren ve minibüsü alabilmesi için ona kefil olan Mustafa “*rehberle karşılaşma*” aşamasındaki en önemli görevi üstlenmektedir. Mustafa “*rehber*” arketipinin işlevini yerine getirerek, Çiçek Abbas’ın minibüsü almasını ve dolayısıyla da macera çağrısını kabul etmesini kolaylaştırmaktadır. Çiçek Abbas’ın hem Nuri Baba’nın minibüsüne, hem de bu minibüsü satın alabilmek için Mustafa’nın desteğine ihtiyaç duyması, rehber arketipinin işlevlerinin vurgulanabilmesi için birden fazla karaktere gereksinim duyulabileceğini kanıtlamaktadır.<sup>191</sup>

Minibüsü satın alan Çiçek Abbas’ın satılık ilanını yırtması ve mahalle sakinleri tarafından alkışlanması “*eşiğin atlanması*” ve yolculuğun başlaması anlamına gelmektedir.

Muavinliğin sıradan dünyasından ayrılarak, şoförlüğün yabancı dünyasına adım atan Çiçek Abbas’ın aşması gereken ilk engel minibüsü işler duruma getirmektir. Hurdadan farksız olan minibüsünü çalıştırabilmek için gece gündüz çalışan Çiçek Abbas başarılı olur ve Alibeyköy hattındaki yerini alır. Kendisini bekleyen ikinci test ise Şakir ile rekabet etmektir. Müşterilerini çalan, sırasını kapatan, minibüsünü çizen ve tekerleklerini patlatan Şakir ile zorlu bir rekabete giren Çiçek Abbas, eski patronunun tüm tuzaklarına karşın hattaki yerini korur ve kendisini gerçek bir şoför olarak kabullendirir. Karşılaştığı son sınav ise Banker Necdet’e olan borçlarını zamanında ödemektir. Çok çalışan ve bu son engeli de aşan Çiçek Abbas için “*kahramanın sınanması*” aşaması başarıyla geride bırakılmış olmaktadır.

Nazlı’yı istemeye giden Çiçek Abbas, bir koltuğa büzüşmüş olarak otururken kapının anahtar deliğinden görünür. Bu çerçeveleme, kahramanın “*gizli mağaraya giriş*” yaptığını simgesel olarak göstermektedir. Kızının evleneceği erkeğin seçiminde salt söz sahibi olan, damat adayını her yönü ile değerlendirmeye niyetli olduğunu açıkça

<sup>191</sup> Aynı, s.57.

dışa vuran ve katı tutumu ile etrafına korku salan babanın evine girilmesi, yolculuğun en riskli noktasına gelindiğini belli etmektedir. Zaten, odanın bir köşesine sinmiş olan Çiçek Abbas'ın anahtar deliğinden verilen görüntüsü, kahraman içine düştüğü çatışmayı ve sıkıntıyı açıkça sergilemektedir. Araştırmanın önceki bölümlerinde incelenen “*Kurbağa Gelin*” öyküsünde de görülebileceği gibi, anahtar deliği simgesi ile evlilik öncesi ve sonrası yaşamın sınırındaki eşik vurgulanmakta ve yeni bir dünyaya geçiş yapacak olan kahramanı bekleyen dönüşümlerin haberi verilmektedir. Bu iki öyküde kullanılan kapı imgesi, başlangıcı ve bitişi simgelediği gibi güvenliğe ve sevgiye ulaşmak isteyen kahramanın içinden geçmesi gereken sıkıntıyı anlatmaktadır.<sup>192</sup>

Gizli mağaraya giren ve en büyük korkusuyla yüzleşen Çiçek Abbas bu cesaretinin karşılığı olarak Nazlı ile nişanlansa da, kendisini bekleyen “*büyük sınav*”dan habersizdir. Nazlı'yı yitirmenin hırsı ile Çiçek Abbas'ın minibüsünü parçalayan Şakir, aracın motorunu ve tekerleklerini götürmüştür. Minibüsünden ve işinden olan Çiçek Abbas, imzaladığı senetleri ödeyemez duruma gelir ve Nazlı ile nişanını bozmak zorunda kalır. Bir gecede minibüsünü, şoförlüğü, işini, saygınlığını, umudunu ve nişanlısını yitiren Çiçek Abbas ölümle sert bir biçimde yüzleşmiş olur. “*Ulan felek... Kahpe misin, değil misin bilmem ama benden yana değilsin... Kör olasin!*” diyen kahraman, yaşadığı bu beklenmedik dönüşümün en büyük sınav olduğunu onaylamaktadır.

Minibüsün parçalanması sonucunda fiziksel, nişanın bozulması sonrasında ise duygusal olarak yıkıma uğrayan ve ölümün farklı yönleriyle yüzleşen Çiçek Abbas, babasının evinden kaçan Nazlı'nın yanına gelmesi ile “*ödüllendirilme*” aşamasını yaşar. Ölümün umutları solduran ve çabaları boşa çıkartan varlığına karşın gizli mağaranın derinliklerine inen ve yolculuğun en büyük sınavını cesaretle atlatan kahraman, aşkına karşılık görerek ödüllendirilmiş olmaktadır.

Bavulunu toplayarak Çiçek Abbas'ın evine gelen ve “*Kaçır beni, hemen!*” diyen Nazlı “*geri dönüş yolu*”nu başlatmaktadır. “*Dedim gözlerinin rengi ne? Dedi ki kara sevda... Ben senin için ölüme giderim kız!*” yanıtını veren Çiçek Abbas ise ölümle

<sup>192</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.453.

yeniden yüzleşme riskine karşın yola koyulmaya hazır olduğunu anlatmaktadır. Önceki bölümlerde incelenen “Zülfüsiyah” öyküsünde ayrıntılı olarak incelendiği gibi, siyah gözlü sevgili simgesi ile kara sevda kavramı koştur olarak verilmekte ve engel tanımayan bir aşk vurgulanmaktadır. Çiçek Abbas’ın dile getirdiği dizedeki “kara sevda renkli gözleri olan sevgili” simgesi “Zülfüsiyah” öyküsünü anımsatmakta ve kahramanın yola çıkmasına neden olan güçlü aşkı betimlemek için kullanılmaktadır.

Nazlı’nın polisler tarafından evine geri götürülmesi ve Şakir ile evlenmeye zorlanması, Çiçek Abbas’ın ölümle son kez yüzleşmesi olur. Kendisine aşık olduğunu bilmesine karşın, Nazlı’nın Şakir ile evlendirilmesine tanıklık etmek Çiçek Abbas için ölümün ötesinde bir acıya neden olmaktadır. Terk edilmiş bir aşğın ya da meydan okunmuş bir rakibin gizli emellerini ve bastırılmış tutkularını örten maskeler giyen gölge arketipinin, gösterdiği değişim nedeniyle duygusal maceralarda tanınması güç olabilmektedir.<sup>193</sup> Filmin başında dost gibi görünen Şakir de hem Nazlı tarafından terk edilmesi, hem de Nazlı ile nişanlanan Çiçek Abbas’ın duygusal rekabeti nedeniyle filmin gelişimi sırasında “gölge” arketipi biçimini almakta ve değişken bir kişilik sergilemektedir. Fakat, Şakir’in bütün engelleyici ve yok edici çabalarına karşın Çiçek Abbas’ın eksik motor parçalarını bir araya getirmesi ve minibüsün mahalledeki dostlar tarafından itilerek çalıştırılması, kahraman için “dirilme” anlamına gelmektedir.

Çiçek Abbas’ın minibüsü ile nikah dairesine gitmesi ve Şakir ile evlenmek üzere olan Nazlı’yı son anda kaçırmaması, yolculuğun sonunda kazanılan “iksir” olarak karşımıza çıkmaktadır.

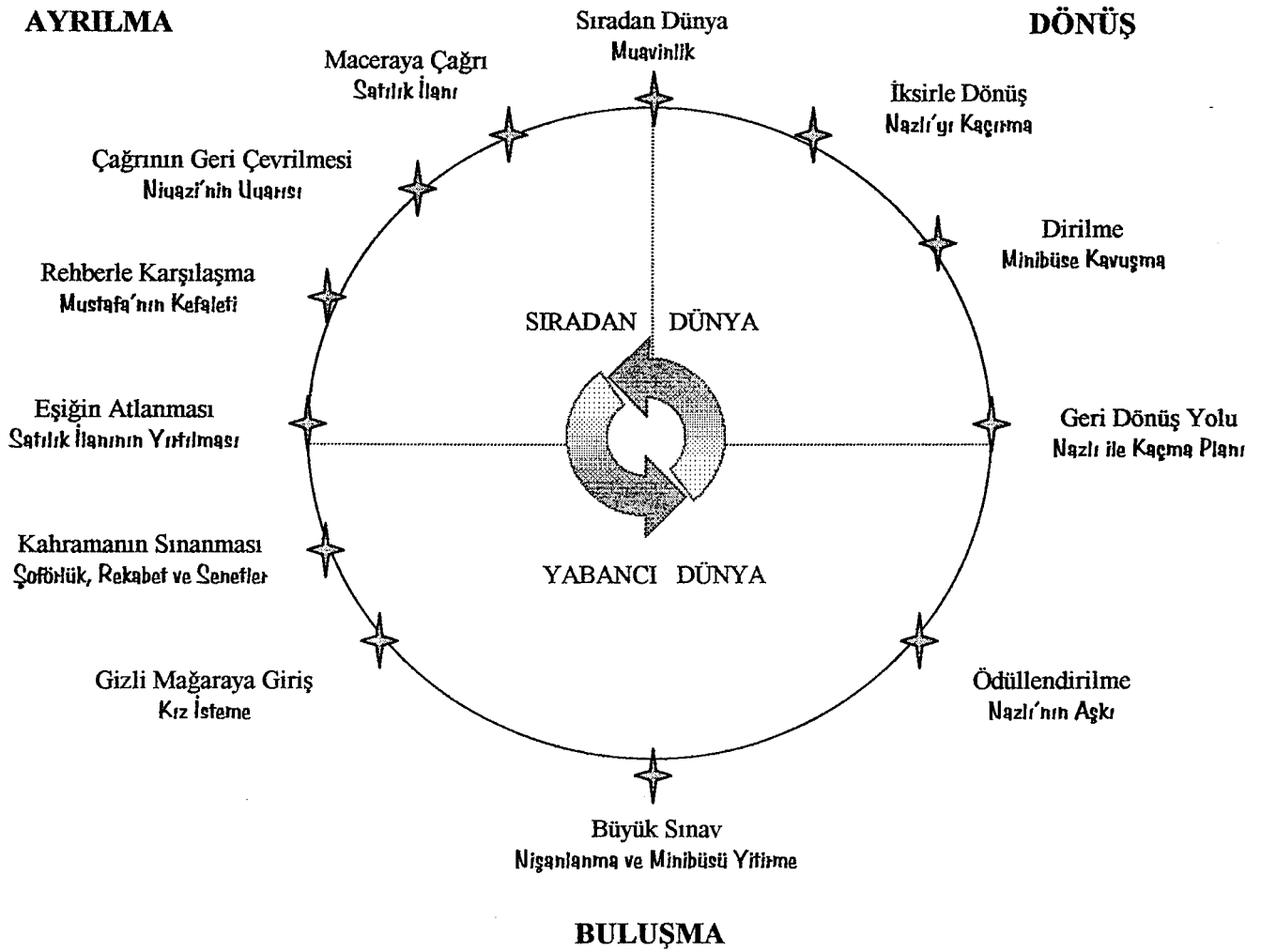
### 3.7.1.2. “Çiçek Abbas”ta Kahramanın ve Öykünün Dönüşümü

Öykü çarkının dairesel yapısı incelenen filmde rahatlıkla görülebilmektedir. Zaten, Çiçek Abbas’ın çizdiği resimdeki kıvrımlı bir yol, kahramanın çıktığı yolculuğu işaret eden bir simge olarak karşımıza çıkmaktadır. Sıradan dünyasından, yani bir minibüs muavininin yoksul, niteliksiz ve ezilmiş yaşamından kurtulmaya karar veren Çiçek Abbas’ın macerası, kahramanın yolculuğunu

<sup>193</sup> Voytilla, **Ön.Ver.**, s.187.

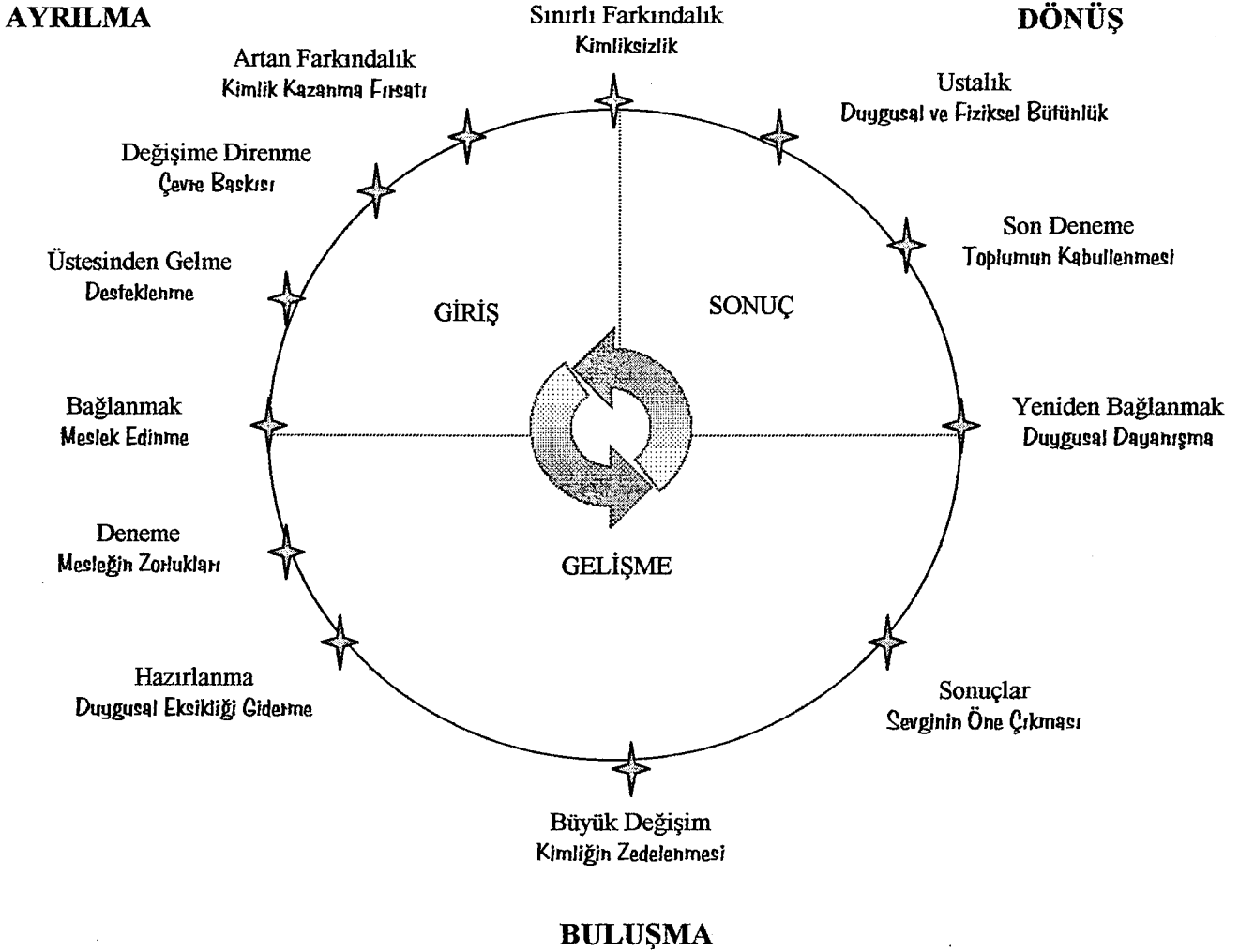


oluşturan tüm aşamaları kapsamaktadır. Satın aldığı araçla çalışmaya başlayan Çiçek Abbas'ın, minibüs şoförlerine özgü kuralları olan bu yeni dünyada kendini kabullendirebilmek için üstesinden gelmek zorunda olduğu testler, bu yabancı ortamın engellerini aşarken karşılaştığı dostlar ve düşmanlar, sevgilisini kazanmak için atıldığı tehlikeler, minibüsünü ve nişanlısını yitirerek yaşadığı ölüm anları, gösterdiği cesaretin karşılığı olarak elde ettiği nesnel ve tinsel armağanlar, gücünü tazeleyerek karşı saldırıya geçtiği diriliş anları gibi aşamalar ile yolculuğun tüm basamakları döngüsel bir yapı içerisinde tamamlanmaktadır. Bu yapısal dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 18. "Çiçek Abbas"ta Öykünün Dönüşümü

Bu yolculuk sırasında kahramanın kişiliğinde görülen dönüşüm ise şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 19. "Çiçek Abbas"ta Kahramanın Dönüşümü

Eski zamanlardan kalma bir fal bakma aracı olan Tarot destesinin ilk kartı olan Budala, kendisini bekleyen tehlikelerden habersiz toy bir delikanlının, belirsiz bir yolculuğa çıkışının resmini içermektedir.<sup>194</sup> Başında beresi, değneğin ucuna takılı bohçası ve elinde kır çiçeği ile bir yamacın ucunda dururken resmedilmiş bu karakterin, filmin başında soytarılıklar yapan ve akli havalarda görünen Çiçek Abbas ile benzerliği dikkat çekmektedir. Yolculuğa hor görülen, aşağılanan ve saygı görmeyen bir muavin

<sup>194</sup> Henderson, **Ön.Ver.**, s.22.

olarak başlayan Çiçek Abbas'ın, atıldığı bu zorlu macera sonrasında yaşamındaki eksiklikleri giderdiği, olgunlaştığı ve birey konumuna eriştiği görülmektedir. Toplumun her türlü olumsuz etkisine ve engellemesine karşın bu yolculuğa atılmaya cesaret eden Çiçek Abbas, kimlik arayışında bir kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahraman arketipi, kimlik ve bütünlük arayışındaki beni yansıtmaktadır.<sup>195</sup> Şoförlerin dünyasında kabul görebilmek için eski patronu Şakir gibi kot pantolonun altına postal giymesi, kırmızı montunun boynuna atkılı dolması, deri kasket takması ve tespih sallaması, Çiçek Abbas'ın kimlik arayışında olduğunu açıkça belli etmektedir. Aradığı kimliğe mesleği ve dış görünümü ile ulaşabilmeyi uman Çiçek Abbas, minibüsünü yitirince muavinlik yaptığı sıradan günlere geri dönmek zorunda kalmış, fakat çevresinden gördüğü destekle yenilenmiş ve hem sevgilisi, hem de dostları tarafından öz kişiliği ile kabul görmüştür. Bu dönüşümleri yaşayan Çiçek Abbas'ın, kendisiyle barışmış ve çevresiyle bütünleşmiş bir kahraman olarak yolculuğunu tamamladığı görülmektedir.

### 3.7.2. Züğürt Ağa

1985 yılı yapım tarihli, senaryosu Yavuz Turgul tarafından yazılan ve Nesli Çölgeçen tarafından yönetilen filmin öyküsü şöyle özetlenebilecektir:

Yağmursuz geçen her gün Haraptar Köyü'ndeki yaşam koşullarını güçleştirir. Kendi zevki için güreş karşılaşmaları düzenleyen, köylüye ziyafetler veren ve sayısız adam çalıştıran Ağa, alışkın olduğu bu görkemli yaşam biçiminden ödün vermediği için varlığı gün geçtikçe tükenir. Ticaret yaptığı Abuzer tarafından şehre çağrılan Ağa, köydeki yerleşik düzeni bırakmasının kolay olmadığını belirtir. Fakat, şiddetlenen kuraklık nedeni ile ekinden kazanılan gelirin azalması ve kaybedilen seçimler sonrasında Ağa'nın itibarının zedelenmesi, köyün huzurunu iyice kaçıtır. Yanında çalışan Kekeş Salman'ın kız kardeşi Kiraz ile yaşlı babasını evlendirmek zorunda kalan Ağa için işler giderek karmaşıklaşır. Kekeş Salman tarafından ayartılan köylüler, düğün sırasında Ağa'nın ambarındaki buğdayları çalarlar. İleri yaşına karşın genç bir kızla evlenen baba, düğün gecesinin heyecanına dayanamaz ve ölür. Bir gecede babasını yitiren, köylünün ihanetine uğrayan ve bütün varlığını yitiren Ağa, Haraptar Köyü'nü satar ve şehirde bakkal işleten kan kardeşi Behram'ın yanına gider.

Uzun bir yolculuktan sonra İstanbul'a ulaşan Ağa, ailesi ile birlikte Behram'ın evine yerleşir. Fakat, köyden alışkın olduğu konukseverliği bulamayınca, iş ve ev bulmak için İstanbul'u dolaşmaya başlar. Buğdaylarını çalanları rastlantısal olarak bulan Ağa, kendisine ihanet eden bu köylüleri bağışlar ve onların yardımıyla İstanbul'a yerleşir. Market işine giren Ağa'nın iflas etmesi uzun zaman almaz. Daha sonra, kamyonetle sebze satmaya başlayan Ağa'nın başı polislerle derde girer, domatesleri çürür ve kamyoneti yanar. Son olarak, pazarda limon satmaya karar veren Ağa'nın satın aldığı limonlar kuru çıkar ve yine zarar eder.

İstanbul'da girdiği bütün işlerde başarısız olan ve birikimlerini tüketen Ağa, karısı ve ailesi tarafından terk edilir. Ağa'nın yanında kalmaya karar veren Kiraz, altın takılarını ona verir. Altınları bozduran Ağa, yeni bir işe başlama fırsatını bulamadan paralarını çaldırır.

<sup>195</sup> Vogler, *Ön.Ver.*, s.39.

Başarısızlıkları yüzünden intihar etmeye kalkışır, fakat onu da beceremez. Ağa'ya duyduğu aşkı dile getiren Kiraz, onu yüreklendirir ve kendisini toparlamasını sağlar. Kiraz'dan aldığı destekle harekete geçen Ağa, köyde iken her gün cilalanan ve ağalığın simgesi olan körüklü çizmelerini satar. Elde ettiği para ile çiğ köfte yapan Ağa, yaşamını seyyar satıcı olarak sürdürür. Çiçek Pasajı dolaylarında çiğ köfte satan Ağa, kendisi gibi seyyar satıcılık yapan ve lahmacun satan bir köylüsü ile karşılaşır, fakat onu görmezden gelir.

### 3.7.2.1. “Züğürt Ağa”da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Film, büyük bir yemek hazırlığının görüntüleri ile başlar. Davul ve zurna eşliğinde hazırlanan yer sofrası, şişe geçirilen kebablar, tepside yoğrulan çiğ köfte, toz toprak içinde koşuşturan çıplak ayaklı köy çocukları, kızgın güneş, poşulu erkekler, şalvarlı kadınlar, yağlı güreş hazırlıkları ve tozu dumana katan binek atları... Bütün bu görüntülerin içinde, “*sıradan dünya*”nın yapısına ve işleyişine ait ipuçları bulunmaktadır. Çorak toprakları, kurak iklimi, gelenekleri ve kendine özgü toplumsal yapısı ile Güneydoğu Anadolu bu öykünün sıradan dünyası durumundadır. Ağa, yoksul ve sıradan Haraptar Köyü'nün zengin ve güçlü sahibidir. Davul ve zurna eşliğinde karşılaşır, eli öpülür, çizmeleri parlatılır, önünde diz çökülür ve karşı konulmaksızın emirlerine uyulur. Körüklü çizmeler, gümüş saplı kırbaç, takım elbise, poşu, sigaralık, gümüş sigara tabakası ve işlemeli çakmak, sıradan dünyasında yaşayan Ağa'yı simgeleyen değişmez öğelerdir. Ağa'nın gücü ve sıradan dünya üzerindeki egemenliği, kendisiyle güreşenlerin bilerek yenilmelerinden açıkça anlaşılmaktadır.

Ağa, Haraptar Köyü'nde gösterişli ve rahat bir yaşam sürüyor olsa da, yağmur yağmaması ve tarımın kuraklıktan olumsuz etkilenmesi nedeniyle sıradan dünyadaki denge bozulmaktadır. Kendisini ziyarete gelen ve borçlu olduğu Abuzer'e “*İşimiz Allah'a kalmıştır. Rahmet yok, ekin yok! Maraba vergi vermiyor. Anlayacağın sana karşı başımız eğiktir. Borcumuzu ödemek için biraz müddet isteriz...*” diyen Ağa, sıradan dünyanın bozulan dengesinden şikayetçi olmaktadır. Değişen dengelerin farkında olan ve bu nedenle İstanbul'a göçmüş olan Abuzer'in “*Yahu ağa be, ne diye bu rezilliği çeken be? Sat, sav, gel benim gibi şehre. Yağmur yağmaz, dert! Ekin çürür, dert! Hayvan hastalanır, dert! Boş ver be! Bir sürü de başında maraba belası...*” demesi, Ağa için açıkça “*maceraya çağrı*” niteliği taşımaktadır.

Açıkça maceraya çağrılan Ağa'nın yaşamsal bir biçimde bağlı olduğu ve yalnızca bir parçası değil, sahibi de olduğu sıradan dünyasından kolayca ayrılması olası görülmemektedir. Ağa'nın *"Ama işte biz bu topraklarda doğduk... Allah kahretsin, adamın hali çıkmış bir kere. Bırakıp gidersem, dost düşman ne der? Maraba ne der? Bunca insan elimize bakıyor. Biz biraz da şan olsun diye yaşarız be ağam! Üstelik, ben senin gibi ticaretten de anlamam!"* demesi *"çağrının geri çevrilmesi"* anlamına gelmektedir. Ağa'nın *"biz biraz da şan olsun diye yaşıyoruz"* demesi, sıradan dünyasında alıştığı saygı, gösteriş ve ilgiden kolaylıkla vazgeçemeyeceğini kanıtlamaktadır.

Ağa, kan kardeşi Behram'a yazdığı mektupta *"Buradan kaçan kazanıyor. Bütün eski ağalar şimdi şehirli oldu. Ben de mi şehirli olsam? Ne dersin?"* demesi, macera çağrısını değerlendirdiğini işaret etmektedir. Behram'dan gelen yanıt ise *"rehberle karşılaşma"* aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir. Mektubunda *"Bence geç kaldın, ağa. Burada ağalar hepsi bir başka iş yapıyor. Artık toprakta iş kalmamıştır. İnadi bırak!"* diyen Behram, kahramanın şüphelerini yenmesini sağlamak ve onu yolculuğa hazırlayarak *"rehber"* görevini yerine getirmektedir.

Ağa'nın desteklediği partinin seçimlerden yenik çıkması, çıkılan yağmur duasına karşın kuraklığın sürmesi ve Ağa'nın güreşte ezilerek yenilmesi gibi beklenmedik olaylar, sıradan dünyadaki dengenin iyice bozulduğunu göstermektedir. Yağmur yağdırması için Tanrı'ya yakaran Ağa'nın *"Eskiden rahmetli dedem anlatırdı. Buralar bambaşkaymış. Bir yeşil ki, bildiğin gibi değil! Çok cömertmişsin. Hayvanlar yemekten çatlarmış. Her taraf ekin... Ey Allah'ım, ne oldu da değiştin?"* demesi, kahraman için sıradan dünyadaki dengelerin nasıl değiştiğini açıkça yansıtmaktadır. Dengeyi düzelmek üzere bozan ve Ağa'nın macera çağrısını kabul etmesini sağlayan asıl neden ise babasının ölmesi ve ambarındaki buğdayların köylüler tarafından çalınması olur. Köylüleri tarafından ihanete uğrayan Ağa'nın şanını ve varlığını yitirmesi, kendisini sıradan dünyaya bağlayan hiçbir nedenin kalmadığını işaret etmektedir. Haraptar Köyü'nü satan Ağa'nın evindeki eşyaları toplaması ve İstanbul'a doğru yola çıkması, kahramanın macera çağrısını kabul ettiğini göstermektedir. Atıyla vedalaşan Ağa'nın *"Şahin, kurban... Bilesen ki sen soylu bir atsin. Ama gittiğim yerde sana yer*

yoktur. Bunun için seni götürmeyeceğim. Kızma bana, darılma bana... Bakma bana öyle... Elimden bir şey gelmiyor!" demesi, kuralları ve işleyişi farklı olan yabancı bir dünyaya doğru yola çıktığının farkında olduğunu kanıtlamaktadır. Ağa'nın bindiği otobüsün uzun süren bir yolculuktan sonra boğaz köprüsünden geçmesi, doğu ile batı ya da sıradan dünya ile yabancı dünya arasındaki "eşiğin atlanması"ı açıkça simgelemektedir. Sıradan dünyadaki dengenin bozulmasına neden olan ana karakterlerden biri olan Kekeş Salman, "hileci" arketipinin tüm özelliklerini taşımaktadır. Gerekliğinde Ağa'nın ayaklarına kapanan ve onu övgülerle yücelten Kekeş Salman, fırsatını bulduğunda ona ihanet etmekte duraksamaz ve çok laf, az iş üreten kişiliği ile kendini kurtarmasını bilir. Yaptığı soytarlıklarla türlü kargaşalar yaratan ve bunu yaparken kahramana zarar veren Kekeş Salman tipik bir dolandırıcı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ağa'ya İstanbul'u anlatan Behram "Durmadan çalış, çalış, çalış... İnan bak kardeş, bu İstanbul kolay değil! Buradaki her evde benim harcım, benim tuğlam vardır. Ter vardır!" diyerek, kahramanı yabancı dünyanın işleyişi ve öncelikleri konusunda uyarmaktadır. Ağa'ya ihanet eden ve onun köyünden kaçanlar da "Burası İstanbul'dur. Herkes kendi bacağından asılır!" diyerek, eskiden karşısında titredikleri Ağa'yı yabancı dünyanın tehlikelerine karşı uyarmakta ve bu yeni dünyada herkesin eşit olduğunu vurgulamaktadırlar. Ağa'nın taşınmasına yardım eden köylülerden birisi "Para vermeyecek misin ağam? Bu işler burada böyle olur ağam!" diyerek, sıradan dünyadaki düzenin geçersizliğini ve artık yabancı dünyanın önceliklerinin işlediğini belirtmektedir. Ağalık döneminin aksine, İstanbul'da yaşayabilmek için çalışmak zorunda olduğunu kavrayan Ağa'nın market işletmek, kamyonet ile gezici manavlık yapmak ve pazarda limon satmak gibi işlere girişmesi "kahramanın sınanması" aşamasında gerçekleşmektedir.

Marketi devretmek zorunda kalan, limon işinden zarar eden, domateslerinin çürümesine ve kamyonetinin yanmasına tanıklık eden Ağa'nın karısı ve ailesi tarafından terk edilmesi "gizli mağaraya giriş" anlamına gelmektedir. Önce köyünü ve köylülerini, sonra da ailesini yitiren kahraman için ağalık yapabileceği kimsenin kalmaması, bu niteliğe de gerek kalmadığını göstermektedir. Ailesi tarafından terk edilmesi üzerine

“Ben artık sıfırı tüketmişim!” diyen Ağa, en büyük korkusuyla yüzleştiğini açıklamaktadır.

Ailesi tarafından terk edilen Ağa'nın yanında yalnızca Kiraz kalır. Kiraz'ın bu bağlılığı ve yeni bir iş kurabilmesi için Ağa'ya altın takılarını vermesi hem bir ödül, hem de “büyük sınav” özelliği taşımaktadır. Yabancı dünyadaki varlığını sürdürebilmek isteyen kahramanın, kendisine tanınan bu son olanağı iyi değerlendirmesi gerekmektedir. Fakat, bozdurduğu altınlar karşılığında aldığı parayı çaldıran Ağa bir kez daha yabancı dünyanın beklenmedik engellerine takılmış olur. Bu son sınavda da başarısız olan Ağa'nın kendini bıçaklamaya çalışması, kahramanın ölümle yüzleştiğini göstermektedir.

“Benden ağa olur mu hiç? Hiçbir boka yaramıyorum! Beceriksiz gavatın tekiyim! Benden olsa olsa hıyar ağası olur!” diyen ve başarısız intihar girişiminden sonra “Ölmesini bile becerememişim!” diyerek isyan eden Ağa, yaşadığı duygusal ölümü açıkça haykırmaktadır. Bütün bu olumsuzluklara karşın, Kiraz'ın “Ben seni bırakmam. Ben sana vurulmuşum. Her kızın gönlünde bir ağa vardır... Senin insanlığın güzeldir! Belki de onun için ağalığı beceremiyorsun...” demesi, bunca zorluğu göğüsleyen Ağa için “ödüllendirilme” zamanının geldiğini göstermektedir.

Yolculuğun sonuna yaklaşan Kiraz ve Ağa, geriye kalan son çarenin çiğ köfte yapmak olduğu kararına varırlar. Fakat, çiğ köfte malzemelerini alabilmek için paraya gereksinimleri vardır ve bunun için Ağa'nın körüklü çizmelerini satmaları gerekmektedir. Ağalık sistemini simgeleyen bu en önemli eşyanın satılması, öyküdeki ve kahramanın kişiliğindeki son dönüşümlerin yaşanacağı “geriye dönüş yolu”na çıkıldığını belirtmektedir.

Kendisine ait olan bir nesneden vazgeçen ya da onu geri veren kahraman “kurban etme” olarak adlandırılabilir bu özveri ile öyküyü kutsamış olmaktadır.<sup>196</sup> Çizmelerin satılması ve Ağa'nın lastik terlik giymesi, ağalığın kurban edilmesini ve

<sup>196</sup> Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (Second edition. CA: Michael Wiese Productions, 1998), s.216.

kahramanın “*dirilme*”sini simgelemektedir. Önceki bölümde incelenen Zülfüsiyah adlı öyküde, şehzadenin kendisine yaşam gücü veren ok yayını yitirerek ölmesi ile bu filmdeki kahramanın ağalık simgesi olan körüklü çizmelerini satarak kişiliğinin önemli bir yanının ölümüne tanıklık etmesi arasındaki benzerlik dikkat çekmektedir. Ağalığın döneminde köylüleri çalıştıran ve onların emeğinden para kazanan, etrafındaki herkese emirler veren, her zaman ayrıcalıklı konumda olan, güreşirken bile ağalığın üstünlüklerinden yararlanan kahraman, kendisini o döneme bağlayan son eşyanın da gitmesi ile ölümle yüzleşmekte ama yeni ve taze bir yaşama da adım atmış olmaktadır.

Yaptığı çiğ köfteleri Çiçek Pasajı dolaylarında satan Ağa'nın, kendisi gibi seyyar satıcılık yapan bir köylüsü ile karşılaşması yolculuğun ulaştığı son noktayı işaret etmektedir. Kahramanın ağalık nitelikleri yüzünden değil, gösterdiği ısrarlı ve cesaret yüklü çabanın bir sonucu olarak ayakta kalması, toplumun içinde sıradan ve eşit bir birey olarak varolmayı başarabilmesi öykünün sonunda kazanılan “*iksir*” olarak belirmektedir. Yeniden doğuş, kendini tanıma ve bireyselleşerek yeni, bütün bir insana ulaşma olarak tanımlanmaktadır.<sup>197</sup> Geline son noktada, Ağa'nın da kendi varlığını yeniden tanımladığı ve bütün bir birey olarak yenilediği söylenebilecektir.

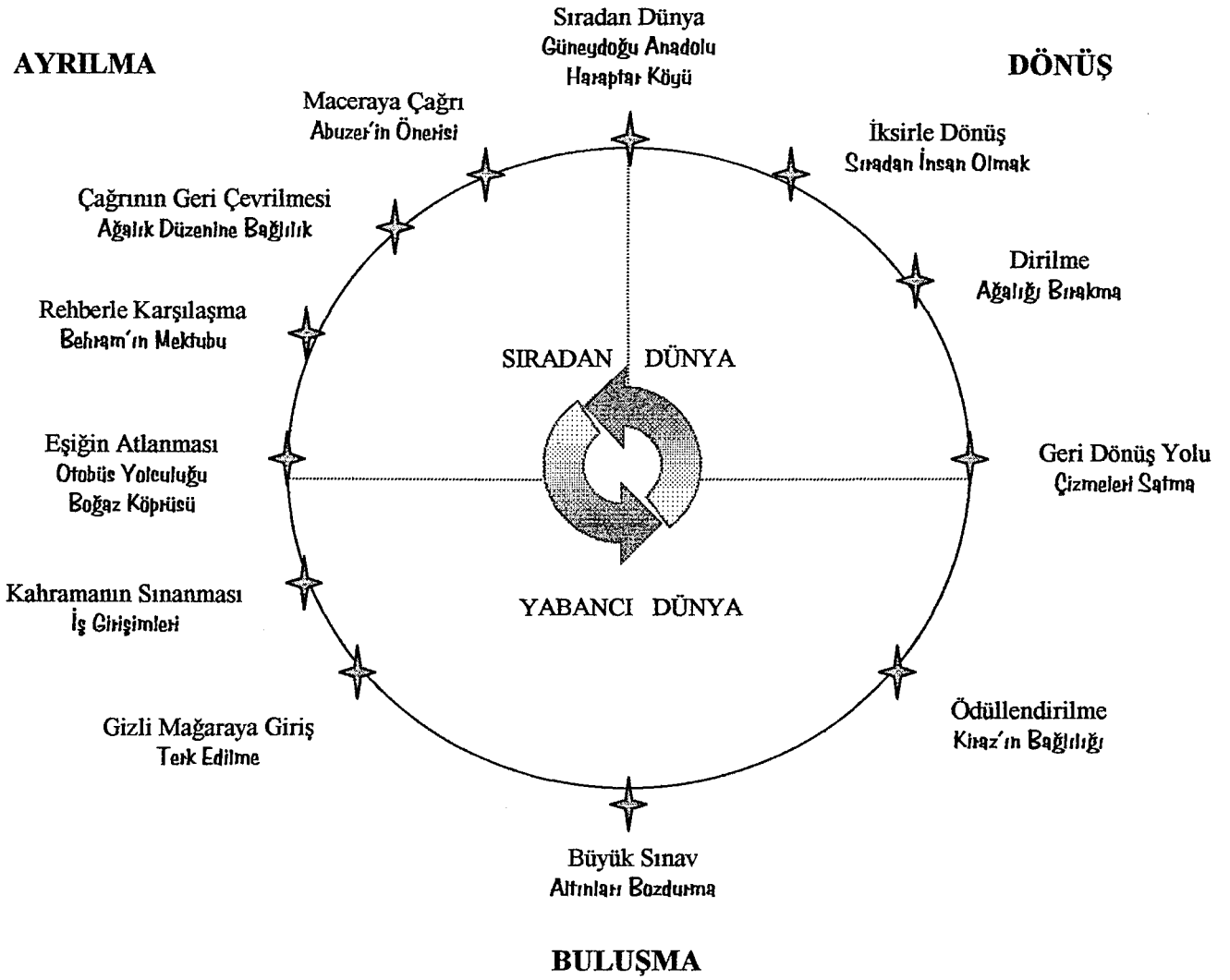
### 3.7.2.2. “Züğürt Ağa”da Kahramanın ve Öykünün Dönüşümü

Hastaları iyileştirmesi umuduyla Sultan Şehmuz'un türbesine mum dikilen, kuraklığın sona ermesi için yağmur duasına çıkılan, şeyhin cennetten tapulu arsa dağıttığı, köylülerin maraba olarak sınıflandırıldığı ve ağalık gibi geleneksel değerlerin geçerliliğini sürdürdüğü Güneydoğu Anadolu topraklarında başlayan ve fırsat eşitliği ile birlikte rekabet, dolandırıcılık ve hırsızlık gibi toplumsal dengesizlikler üzerine kurulu İstanbul topraklarına kadar uzanan bu macerada kahramanın yolculuğu yapısı kendisini açıkça göstermektedir. Kahramanın yolculuğu yapısının temelini oluşturan sıradan dünya ile yabancı dünya arasındaki geçiş, İstanbul'a göç eden bir köylünün “*Ağalık, dayılık köyde kaldı kahya! Burası şehirdir. Burada ağalık başka türlü olur!*” sözünden belli olmaktadır. Güneydoğu Anadolu'nun geleneksel ve durağan

<sup>197</sup> Leeming, 1998, *Ön.Ver.*, s.239.



ortamından ayrılıp, İstanbul'un değişken ve devingen dünyasına geçiş yapan Ağa'nın çıktığı yolculuktaki öyküsel dönüşüm şöyle görselleştirilebilecektir:



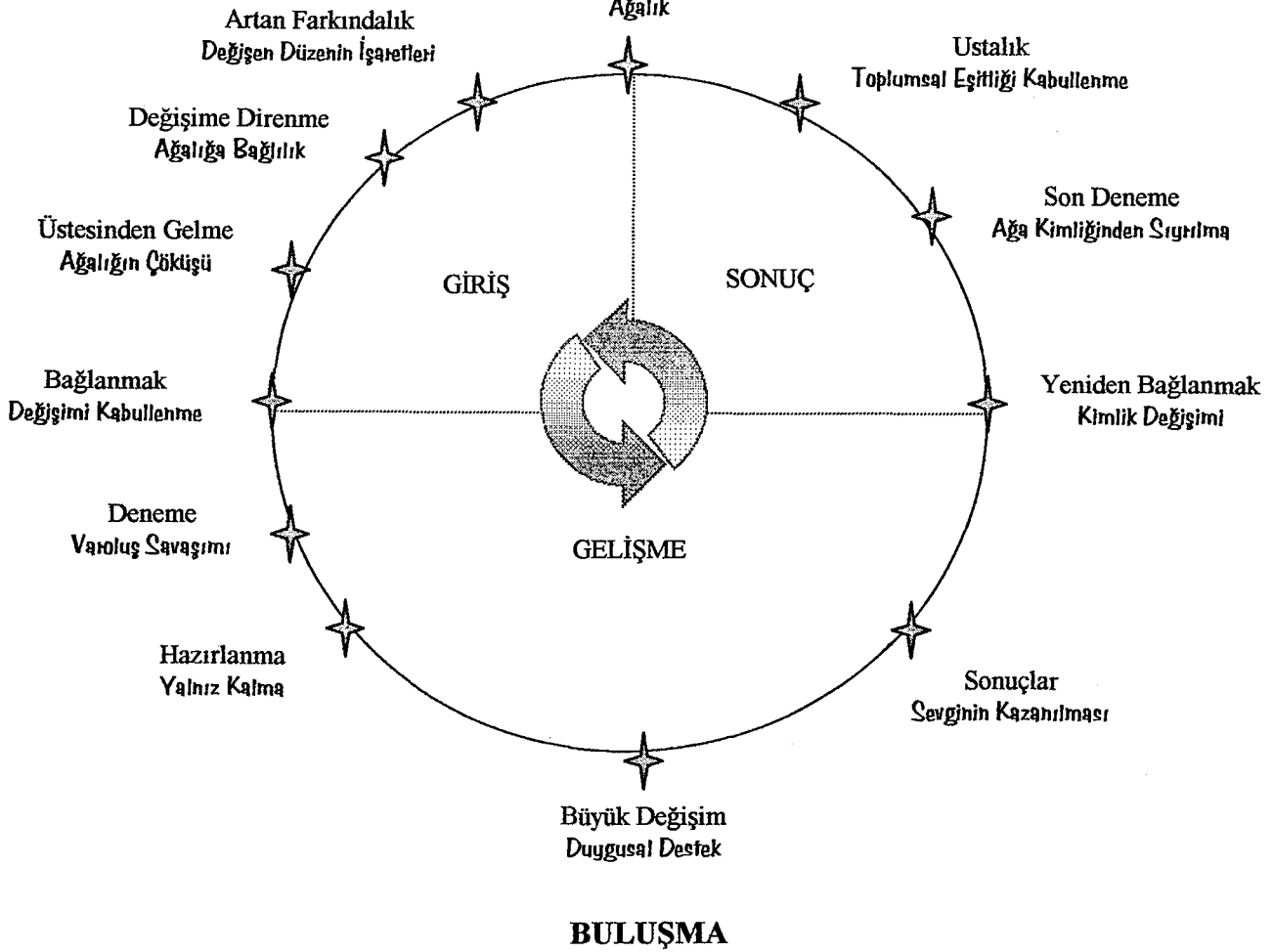
Şekil 20. "Züğürt Ağa"da Öykünün Dönüşümü

Oğlunun okuduğu öyküyü dinleyen Ağa'nın "Vay be... Ben pehlivan diye, ben kahraman diye Ali'ye derim! Biz kim oluyoruz ki yanında? Bence en güzel macerası Haydar Kalesi'dir. Yüz defa okurum, gene bıkmam!" demesi, kahramanlığa ve maceraya olan ilgisini açıkça ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, ağalığın getirdiği yerleşik düzene karşın, kahramanın böyle bir yolculuğa atılması şaşırtıcı gelmemektedir. Elbette, yolculuğun dairesel yapısına koşut olarak, Ağa'nın kişiliğinde de bazı dönüşümler yaşanmaktadır. Kahramanın yaşadığı bu dairesel değişim şöyle görselleştirilebilecektir:

## AYRILMA

Sınırlı Farkındalık  
Ağalık

## DÖNÜŞ



Şekil 21. "Züğürt Ağa"da Kahramanın Dönüşümü

"En büyük Ağa, başka büyük yok!" bağırılarıyla desteklenen, karşısında diz çökülen, çizmeleri parlatılan, eli öpülen ve köylüler güneşin kavurucu sıcaklığında çalışırken, tül gölgeğinin serinliğinde dinlenen Ağa'nın sıradan dünyasındaki bu ayrıcalıklı konumundan ayrılması ile yaşanılması kaçınılmaz olan dönüşümlerin ilk adımı atılmış olmaktadır. Ağalığın şanına duyduğu bağlılığı açıkça dile getiren Ağa, sıradan dünyasındaki dengelerin bozulması sonucunda saygınlığının ve gücünün yitişine tanıklık etmiş ve bütün direnişine karşın değişimin etkisinden kurtulamamıştır. İstanbul'un acımasız düzeninde ayakta kalabilmek için tek başına savaşmak zorunda kalan Ağa, sıradan dünyasından alışkın olduğu gücün ve gösterişin bilerek kandiği bir aldatmaca olduğu gerçeği ile yüzleşmiştir. Sıradan dünyasında gördüğü saygının ve

önceliğin kendi kişiliğine değil, ağalık sanına gösterildiğinin farkına varması, kahramanın kişiliğinde yaşanan en temel dönüşüm olarak karşımıza çıkmaktadır. Çıktığı yolculuk sayesinde ağalık sanı ve kendi kişiliği arasındaki ayrımı yapabilmeyi başaran Ağa'nın, fiziksel olduğu kadar tinsel bir yolculuğa çıktığını söylemek yanlış olmayacaktır. Kiraz'ın Ağa'yı sanı için değil, kişiliğinden ötürü sevmesi, kahramanın kişiliğinde yaşanan dönüşümü ivmelendiren en önemli olay olarak belirlemektedir. Aldığı bu desteğin yardımı ile ağalık konumunun ayrıcalıklarından tamamen vazgeçen kahraman, sıradan dünyasında ağalık yaptığı köylüleri ile eşit olduğunu kabullenmiş ve kişiliğinde tam bir dönüşüm gerçekleştirmiştir.

### 3.7.3. Muhsin Bey

Yapım yılı 1986 olan, senaryo yazarlığını ve yönetmenliğini Yavuz Turgul'un yaptığı filmin öyküsü şöyle özetlenebilecektir:

İşleri giderek bozulan Muhsin Bey, kirasını ödeyemediği bürosunu boşaltmak ve menajerlik işini mahallenin kahvehanesinde yürütmek zorunda kalır. Türk sanat müziğine ve geleneksel değerlere bağlılığından dolayı arabeske ve kalitesiz pavyon işlerine bulaşmak istemeyen Muhsin Bey için yozlaşan müzik piyasasında iş bulmak giderek zorlaşır. Türkücü olabilmek için Urfa'dan yola çıkan Ali Nazik, İstanbul'da Muhsin Bey'i bulur ve kendisini ünlü yapmasını ister. Türkücülerle çalışmadığını açıkça dile getiren Muhsin Bey, Urfalı delikanlıyı başından kovar. Muhsin Bey'in peşinden ayrılmayan Ali Nazik, ısrarlı tutumuyla türkücü olmak için ne kadar istekli olduğunu gösterir. İflasın eşiğinde olan Muhsin Bey, çırağı Osman'ın da ısrarı ile Ali Nazik'i türkücü yapmaya karar verir.

Gazinocu arkadaşlarıyla görüşen Muhsin Bey, Ali Nazik'i sahneye çıkartmak için uğraşır ama başarılı olamaz. Daha sonra, Osman'ın bulunduğu bir TRT yapımcısı ile anlaşır ve Ali Nazik'i televizyona çıkartması için rüşvet verir. Fakat, TRT yapımcısı olduğunu ileri süren kişinin dolandırıcı olduğu ortaya çıkar ve ödenen paralar boşa gider. Son çare olarak Ali Nazik'e kaset yaptırmaya karar veren Muhsin Bey, tanıdığı bütün kaset ve plakçılık şirketlerini dolaşır. Bir kez daha yenilgiye uğrayan Muhsin Bey, Ali Nazik'in bir müzik firmasının düzenlediği şarkıcılık yarışmasına katılmasına karar verir. Birinciye verilecek olan kaset ödülünü kazanabilmesi için Ali Nazik'i çalıştırmaya başlayan Muhsin Bey, ona iyi bir şarkıcı olmanın kurallarını öğretir. Yarışma günü çok heyecanlanan Ali Nazik dereceye giremez.

Art arda gelen başarısızlıkları kendine yediremeyen Muhsin Bey, kaseti kendisi yapmaya karar verir. Gereksinim duyduğu parayı gazinocu dostlarından isteyen Muhsin Bey bir kez daha geri çevrilir. Arabasına alıcı bulamayan ve komşusu Sevda Hanım'ın vermeyi önerdiği parayı almayı uygun bulmayan Muhsin Bey, son çare olarak kendi şarkıcılık yarışmasını düzenlemeye ve elde edilen gelirle Ali Nazik'e kaset yapmaya karar verir. Fakat, toplanılan paranın yarışmanın giderlerine bile yetmediği ortaya çıkınca, Muhsin Bey yarışmadan vazgeçer ve katılımcıların paraları ile kaçır. Çalıntı sayılabilecek bu para ile Ali Nazik'e kaset yapan Muhsin Bey, yaptığı dolandırıcılığın cezasını çekmek üzere polise teslim olur.

Ali Nazik'in kasetinin çıktığını cezaevinde öğrenen Muhsin Bey, yaptıklarının boşa gitmediğini düşünür ve güzel bir geleceğin düşlerini kurar. Fakat, dışarı çıktığında Osman'ın, Ali Nazik'in ve Sevda Hanım'ın rakip menajer Şakir ile tanıştıklarını öğrenir. Ali Nazik'in pavyonlarda arabesk söylemeye başladığını ve Sevda Hanım'ı da yanında sürüklediğini görür. Huzurevinde

sürekli ziyaret ettiği Türk sanat müziği sanatçısı Afitap Hanım'ın öldüğünü ve Beyoğlu'nda oturduğu evin yıkılmak üzere olduğunu öğrenen, çok sevdiği çiçeklerinin ise çoktan solmuş olduğunu gören Muhsin Bey için yenilgiyi kabullenmek kaçınılmaz olur. Muhsin Bey, bütün olanlara karşın kendisiyle gelmeye karar veren Sevda Hanım ve kızı ile yeni bir başlangıç yapar.

### 3.7.3.1. “*Muhsin Bey*”de Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Huzurevinde ziyaret ettiği Türk sanat müziği sanatçısı Afitap Hanım, konuşarak suladığı saksı bitkileri, plak koleksiyonu, eski model arabası, takım elbisesi, yanından ayırmadığı evrak çantası ve fôtr şapkası ile geleneksel bir yaşam süren Muhsin Bey, sahip çıktığı ilkeler ile “*sıradan dünya*”sının sınırlarını açıkça çizmektedir. Bu dünyada Türk sanat müziğine, geleneklere, toplumsal değerlere ve ilkeli müzik menajerliğine yer bulunmaktadır. Fakat, değişen yaşam koşulları ile birlikte sıradan dünyadaki dengelerin bozulduğu ve Muhsin Bey'in rahatının kaçtığı belli olmaktadır. Arabeske, nota bilgisi olmayan şarkıcılara, şöhret avcılığına, bar ve pavyon işlerine karşı çıkan Muhsin Bey'in iş bulmakta zorluk çekmesi ve bürosunun kirasını bile ödeyemediği için kahvehane köşelerinde menajerlik yapması, bağlı olduğu değerlerin ve yaşam biçiminin nasıl sarsıldığını sergilemektedir. “*Muhsin Abi, işler gittikçe bozuluyor. Kahveye kadar düştük. Bara pavyona girmek istemiyorsun ama başka yerde para yok! Bizde de sanatçıların hepsi müzeli, hepsi moloz...*” diyen Osman, Muhsin Bey'in korumaya çalıştığı sıradan dünyasındaki dengelerin nasıl bozulduğunu açık bir dille anlatmaktadır.

Urfa'dan İstanbul'a gelen ve Muhsin Bey'in askerdeki çavuşu Bitli Salman'ın yeğeni olduğunu ileri süren Ali Nazik'in “*Türkücü olmak istiyorum... Beni sen türkücü yapacaksın!*” demesi “*maceraya çağrı*” özelliği taşımaktadır. Muhsin Bey'in peşinden ayrılmayan, yağmurlu gecelerde bile evinin önünde bekleyen, kahvehanede çayını getiren ve onu sırtında taşıyarak dışıya götüren Ali Nazik'in bu ısrarlı tutumu, Muhsin Bey'in macera çağrısını dikkate almasını kaçınılmaz kılmaktadır.

“*Ben seni türkücü falan yapamam! Benim konser bürosu kapandı, tamam mı? Haydi, yallah!*” diyerek Ali Nazik'ten kurtulmaya çalışan Muhsin Bey, bilinmeyenlerle dolu bir maceraya atılmaya niyeti olmadığını dile getirmektedir. Fakat, basit bir geçiştirme ile Ali Nazik'i yıldıramayacağını farkına varan Muhsin Bey'in “*Bak, dün*

*burada otuz yıllık bir müzisyen öldü. Pavyonlarda çalışırdı, cebinden kefen parası çıkmadı. Senin gibi binlercesi geliyor her gün. Sonra da pisliğin içinde kayboluyorlar. Puşt oluyorlar, ibne oluyorlar! Hepsi de aynı şeyi istiyor, senin gibi... Geri dön!” demesi “çağrının geri çevrilmesi” anlamına gelmekte ve sıradan dünyasındaki ilkelerine sıkıca bağlı olan kahramanın sonu belirsiz bir maceraya atılmaya istekli olmadığını göstermektedir.*

Muhsin Bey’e *“Yapma be abi! Bize de bir şans ver. Hangi organizatör birini keşfetmek istemez? Niye iflas ediyoruz? Çünkü şöhretli artistimiz yok. Bu çocuğu sen şöhret yapabilirsin! Kanadıkırık organizasyon sunar: Ali Nazik!”* diyen ve Muhsin Bey’i maceraya atılması için yüreklendiren Osman *“rehberle karşılaşma”* aşamasının gerçekleşmesini sağlamaktadır. Kahramanla aynı cinsiyetten bir iş ortağı olan ve verdiği öğütlerle onu geçici felaketlere sürükleyen<sup>198</sup> Osman karakteri *“komik rehber”* arketipi olarak sınıflandırılabilir.

Afitap Hanım’ı huzurevinde ziyaret eden Muhsin Bey’in *“Yeni birini bulduk. Türkücü bir çocuk. Ali Nazik. Elinden tutmaya karar verdim...”* demesi *“eşiğin atlanması”* anlamına gelmektedir. Osman’a *“Ama ben bu çocuğu bara pavyona verip ziyan ettirmem! Büyük oynamalıyız. Yeni bir ruhla... En büyükten başlamalıyız!”* demesi, Muhsin Bey’in maceraya atılma düşüncesini kabullendiğini ve yolculuğun çatışmalarına hazırlıklı olduğunu göstermektedir.

Ali Nazik’i türkücü yapmayı kabul eden Muhsin Bey, sıradan dünyasında yaşattığı ilkelerden çok farklı değerler üzerine kurulu olan müzik piyasasına, yani yabancı bir dünyaya adım atmış olmaktadır. Ali Nazik’e iş bulabilmek ve ün kazandırabilmek için organizatör arkadaşı Laz Nurettin ile görüşen, TRT’de amatör şarkıcılara yönelik televizyon programı yapan bir yapımcıya rüşvet veren ve gazino sahibi arkadaşı Arap Celal’den yardım isteyen Muhsin Bey için *“kahramanın sınanması”* aşaması gerçekleşmiş olmaktadır. Laz Nurettin ile Arap Celal’den umduğu yardımı alamayan ve Ali Nazik’i televizyona çıkartması için rüşvet verdiği adamın bir

<sup>198</sup> Vogler, 1992, *Ön.Ver.*, s.58.

dolandırıcı olduğunu öğrenen Muhsin Bey, yabancı dünyanın testleri karşısında başarısızlığa uğramış olmaktadır.

Ali Nazik'e kaset yapmaya karar veren Muhsin Bey'in kaset ve plak şirketlerinin Unkapanı'ndaki iş hanına gitmesi "*gizli mağaraya giriş*"i simgelemektedir. Çünkü, müziğin tecimsel yönü ile ilgilenen ve para kazanmak uğruna her türlü değeri çiğneyebilen bu şirketler, Muhsin Bey'in yaşamını üzerine yapılandığı tüm değerlerin karşısında yer almaktadırlar. Yolculuk motifi, yanıt arayan kahramanın yeraltına inişini ve ölümlerin yanına alçalışını içermektedir.<sup>199</sup> Dolayısıyla, müzik piyasasının en acımasız ve karanlık bölgesine giriş yapan Muhsin Bey'in büyük bir sınavdan geçmesi ve ölümlerle yüzleşmesi kaçınılmaz görülmektedir. Ali Nazik'e "*Sen bu işe yanlış adamla başladın. Muhsin bu meslekte bitti! Demode oldu! Elinde adam gibi tek bir sanatçısı yoktur. Kafanı kullan! Aptal olma! O heriften sana fayda yok. Benim elimde barlar, pavyonlar, gazinolar var. Birinden başlarsın hemen...*" diyen rakip menajer Şakir, yabancı dünyanın karanlık yanını simgelemektedir. Muhsin Bey'in yaşatmaya çalıştığı değerlerin karşısını savunan, bar ve pavyon işlerinin kralı olan, Türk sanat müziğini ve sanatçıları küçümseyen, arabeski destekleyen ve bir aşk rekabeti yüzünden Muhsin Bey'den intikam almayı arzulayan Şakir "*gölge*" arketipinin görevini üstlenmekte ve kahramanın yenilmesi durumunda egemen olacak düzeni işaret etmektedir.

Görüştüğü bütün şirketlerden olumsuz yanıt alan Muhsin Bey'in Seda Kasetçilik ve Plakçılık Şirketi'nin düzenlediği geleneksel şarkıcı yarışmasına Ali Nazik'i sokmaya karar vermesi "*büyük sınav*"ın yaklaştığını haber vermektedir. Birinci gelen şarkıcıya kaset yapılacak olması, sesini duyurmak için başka şansı kalmayan Ali Nazik için bu yarışmayı çok önemli kılmaktadır. Ayrıca, yarışma salonunda tedirginlikle bekleyen her yarışmacının kendi yolculuğuna çıkmış birer kahraman olduğu göze çarpmaktadır. Ali Nazik'i günlerce yarışmaya hazırlayan Muhsin Bey'in "*Güzel Allah'ım, hadi yap bir kıyak! Şu kaseti ayarla bize...*" diyerek yakarması, en büyük testin geçilmek üzere olduğunu kanıtlamaktadır. Yarışmanın sonucunda dereceye girilememesi ise Muhsin Bey'in ölümlerle yüzleşmesi anlamına gelmektedir. "*Bu işi kıvıramadık! Olmadı,*

<sup>199</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.135.

*beceremedik!*” diye bağırarak Muhsin Bey, büyük sınavın ardından gelen yenilgiyi ve başarısızlığı kabullenmektedir.

Yabancı dünyanın bütün sınavlarında başarısız olan Muhsin Bey’in, Urfa’ya geri göndermeyi düşündüğü Ali Nazik’i son anda otobüsünden indirmesi ve ona *“Bırakmayacağım seni! Kaseti yapacağız. Kaseti ben yapacağım sana!”* demesi ve gerçek bir menajer gibi işe koyulması *“ödüllendirilme”* anlamına gelmektedir. Bu aşamaya kadar piyasadaki meslektaşlarına, yarışmalara ve dolandırıcılara umut bağlayan Muhsin Bey’in çareyi kendisinde arayacak cesareti bulması, ezeli rakibi Şakir’le bahse girmesi ve kaseti iki ay içerisinde bitireceğini ileri sürmesi, kazanılan özgüvenin yani ödülün bir göstergesi olarak değerlendirilebilecektir.

Kaset yapmak için gereksinim duyulan parayı bulamayan Muhsin Bey’in kendi şarkıcılık yarışmasını düzenlemeye karar vermesi ve elde edilen gelirle Ali Nazik’e kaset yapmayı planlaması *“geri dönüş yolu”* aşamasında gerçekleşmektedir. Muhsin Bey’in piyasanın kurallarını kabullenmesi ve Ali Nazik gibi kaset yapmayı umut eden çaresizlerin birikimlerini ellerinden alma pahasına bu işe girişmesi, kahramanın dönüşü olmayan bir yola girdiğini vurgulamaktadır.

Düzenlenen yarışmadan elde edilen gelirin yalnızca giderleri karşıladığının ve kasete para kalmadığının ortaya çıkması, geri dönüş yolundaki kahramanın yeni dönüşümlerin eşliğinde olduğunu göstermektedir. Yarışmacılardan toplanan para ile kaçan ve Ali Nazik’e kaset yapan Muhsin Bey’in inandığı her türlü ilkeyi çiğnemesi ve cezaevine girmesi, kahramanın duygusal bir ölüm yaşamasını kaçınılmaz kılmaktadır. Fakat, önce Seda Hanım’ın *“Utanma! Yaptıysan sebebi vardır. Sen dürüst bir insansın, beyefendisiz...”* demesi, sonra da Ali Nazik’in tamamlanan kasetini cezaevinde dinlemesi *“dirilme”* anlamına gelmektedir. Böylece hem sevdiği kadının desteğini alan, hem menajerlikte başarılı olan, hem de rakibi Şakir ile girdiği bahsi kazanan Muhsin Bey yenilenmiş ve atıldığı maceranın boşa harcanmış bir çaba olmadığını kanıtlamış olur. Bürodan kovulduklarını, TRT yapımcısının dolandırıcı çıktığını, iflas ettiklerini, yarışmanın kazanç sağlamadığını ve polislerin baskına geldiğini duyuran Osman, Muhsin Bey’in *“Gene bir felaket haberiyle gelmişsindir!”* sözlerinden de açıkça

anlaşıldığı gibi öykü boyunca tehlikelere ve dönüşümlere dikkat çekerek “*haberci*” arketipinin işlevini yerine getirmektedir.

Cezaevinden çıktığında uğruna savaştığı her şeyin yitip gittiğini gören Muhsin Bey müzik piyasasına olduğu kadar, değişen toplumsal düzene de yenik düştüğünün farkına varır. Osman, Ali Nazik ve Sevda Hanım rakip menajer Şakir ile anlaşmış, Ali Nazik pavyonlarda arabesk söylemeye başlamış, Türk sanat müziği sanatçısı Afitap Hanım ölmüş, Beyoğlu’ndaki binalar yıkılmaya başlamış ve çok sevdiği çiçekleri çoktan solmuştur. Yaşanan bütün olumsuzluklara karşın Muhsin Bey’in Sevda Hanım ve kızı ile yeni bir başlangıç yapması “*iksirle dönüş*” niteliği taşımaktadır. Sevda Hanım’ı ve kızını pavyondan alan Muhsin Bey’in hiçbir zaman ilk denemede çalışmayan arabasının bir kerede çalışması, yolculuğun sonunda kazanılan iksirin ve bazı şeylerin iyiye gitmeye başladığının basit bir göstergesi olarak kabul edilebilecektir.

### 3.7.3.2. “*Muhsin Bey*”de Kahramanın ve Öykünün Dönüşümü

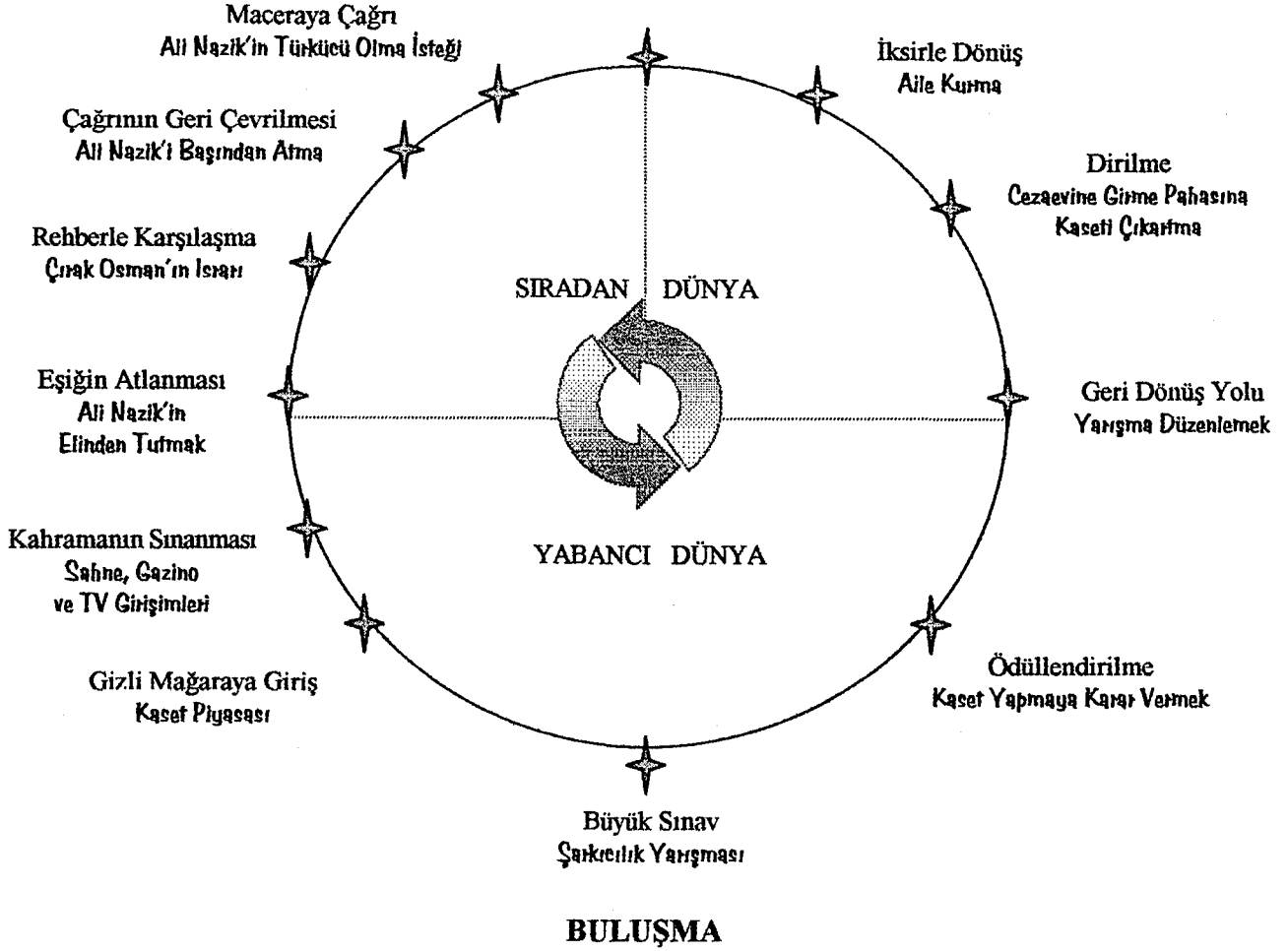
Muhsin Bey’in geleneksel değerler ve ilkeli müzik menajerliği üzerine kurulu sıradan dünyası ile İstanbul müzik piyasasının şöhret, rekabet ve para üçlüsüne değer veren yabancı dünyası arasında derin bir uçurumun bulunduğu açıkça belli olmaktadır. Dolayısıyla, sıradan dünyasında Türk sanat müziğini, ses sanatçıları ve müzisyenliğin kurallarını yaşatmaya çalışan Muhsin Bey için arabeski, popüler şarkıcıları ve piyasa kurallarını yücelten İstanbul’un yabancı dünyasına geçiş yapmanın kahramanca bir yolculuk olduğu rahatça söylenebilecektir. Müzik piyasasının kurallarını ve işleyişini öğrenen, bu dünyadaki dostlarını ve düşmanlarını tanıyan, ses yarışmaları, sahne denemeleri ve kaset görüşmeleri gibi birçok testten geçen, yabancı dünyada başarılı olabilmek için cezaevine girmeyi göze alan, göğüslediği bütün tehlikelere karşın yenik düşmekten kurtulamayan ama yolculuğun sonunda kazandığı iksirle yeni bir başlangıç yapma şansını yakalayan Muhsin Bey’in öyküsünde kahramanın yolculuğuna ait her aşamayı bulmak olası görülmektedir:



## AYRILMA

## Sıradan Dünya Mehajerlik

## DÖNÜŞ



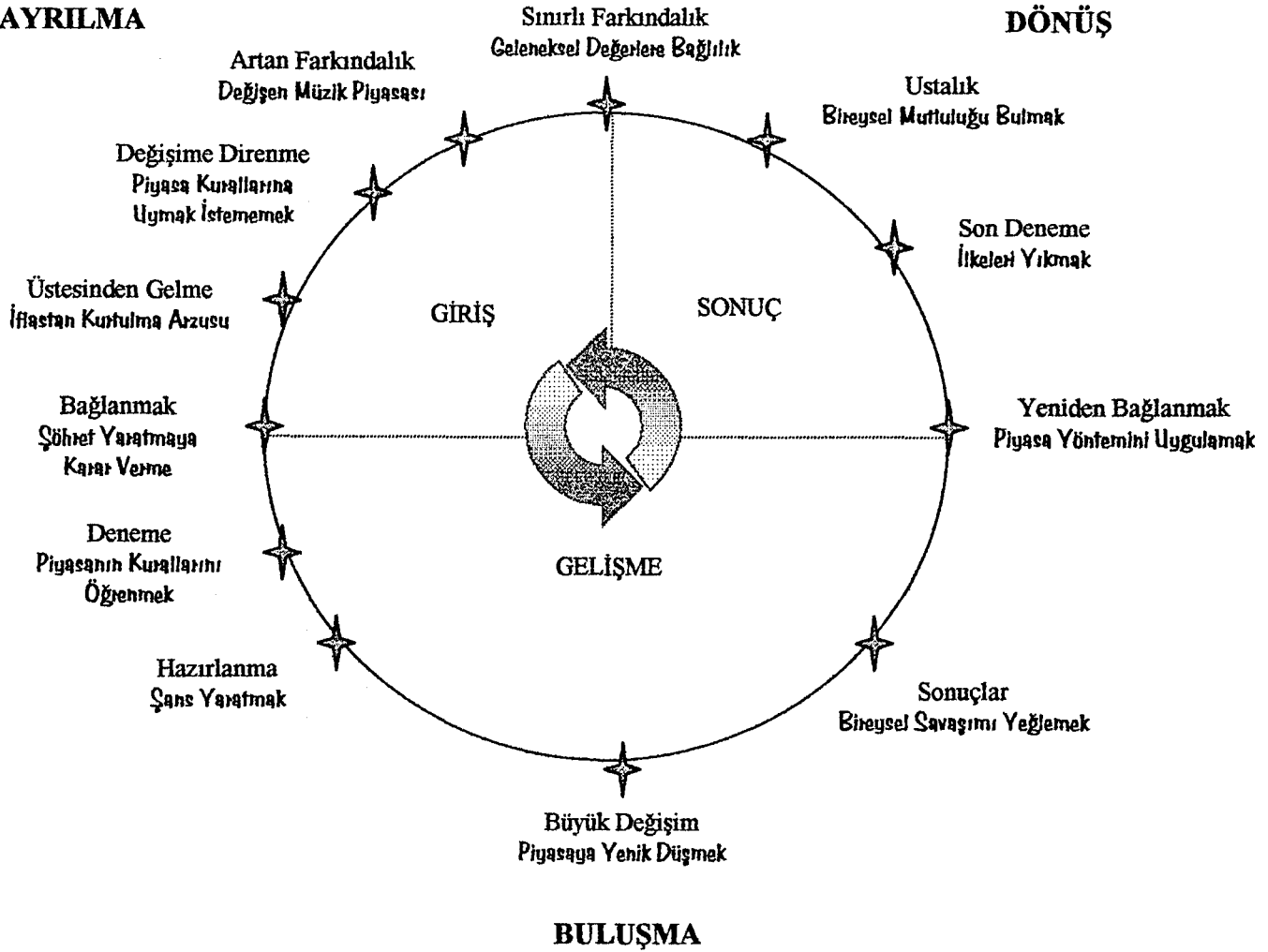
Şekil 22. "Muhsin Bey"de Öykünün Dönüşümü

Gerçek sanatçıların huzurevlerine sığındıklarını, kahvehane köşelerinde öldüklerini, yaşamak için pavyonlarda çalıştıklarını, para dilendiklerini gören Muhsin Bey, toplumsal dengelerin ve yaşam koşullarının değiştiğinin farkındadır. Fakat, kendi dünyasının sınırları içinde bazı ilkelere ve değerlere sahip çıkmaya çabalar. Kendi dünyasının dışında yaşanan gelişmeleri göz ardı etmeye çalışsa da, çok fazla direnemez ve Urfalı bir delikanlıyı türkücü yapmak uğruna inandığı tüm değerlerin karşısında yer alan yabancı bir dünyaya geçiş yapar. Müzik piyasasının türlü testlerinden geçen, başarılı olabilmek için inandığı ilkelerden ödün vermek zorunda kalan, müzik dünyasında geçerli olan kuralları gördükçe cesareti kırılan, amacına ulaşmak için giderek piyasanın işleyişini benimseyen, oyunu kurallarına göre oynadıkça kendi değer

yargılarından uzak düşen ve bütün çabalarına karşın değişen düzene ve değerlere yenik düşen Muhsin Bey'in kişiliğinde yaşanan bu dönüşümler şöyle görselleştirilebilecektir:

## AYRILMA

## DÖNÜŞ



Şekil 23. "Muhsin Bey"de Kahramanın Dönüşümü

### 3.7.4. Gölge Oyunu

Yapım yılı 1993 olan, senaryo yazarlığını ve yönetmenliğini Yavuz Turgul'un yaptığı filmin öyküsü şöyle özetlenebilecektir:

"Karabiberler" sahne adı ile bilinen Abidin ve Mahmut, Beyoğlu'nun arka sokaklarındaki Rüya Pavyon'da komedyenlik yaparlar. Abidin'in pavyonda çalışan Mehtap'ı hamile bırakması yüzünden kovulan Karabiberler, borçlu oldukları avansları ödeyebilmek için çalışmaya devam ederler. Bu sırada, pavyon müdürü Ramazan genç ve güzel bir konsomatris satın alır. Fakat, işitme engelli olduğunu ortaya çıkan bu genç kız Ramazan tarafından sokağa atılır.

Sessiz ve iyiliksever bir kişiliği olan Mahmut, iş ortağı Abidin'in olumsuz yaklaşımına karşın sokakta kalan Kumru isimli bu genç kıza sahip çıkar. Ramazan, Kumru'yu satın almak için

verdiği parayı Karabiberler'in borcuna ekler ve onu pavyonun ufak işlerinde çalıştırmaya başlar. Yaralı bir güvercini iyileştiren ve ev sahibesi Büyük Hanım'ın huzurlu bir şekilde ölmesine yardımcı olan Kumru, gizemli kişiliği ile Mahmut ve Abidin'i şaşırtır.

Hastanede kontrolden geçen Kumru'nun işitmesinin olanaksız olduğunu ortaya çıkar. Kumru'yu iyice sahiplenen ikili, onu çalıştıkları ortamın pisliklerinden ve tehlikelerinden korumaya özen gösterirler. Kumru'nun yanında taşıdığı fotoğrafın annesine ait olduğu anlaşılır. Kumru'yu pavyondan kurtarmak ve annesini bulmasına yardım etmek isteyen Mahmut ve Abidin soygun yapmaya karar verirler. Soygunculuğu beceremeyen ve kira borçları yüzünden evlerinden atılan ikilinin arasında çıkan kavgaya Karabiberler'in ayrılmasına neden olur.

Kumru'nun annesinin cezaevinde tutuklu olduğunu anlayan Mahmut arayışlarını tek başına sürdürür. Bu arada, uyumsuz bir ortakla çalışmak zorunda kalan Abidin bileklerini keser. Abidin'in intihar girişimi komedyen ikiliyi yeniden bir araya getirir. Arama çalışmalarına beraberce devam eden Mahmut ve Abidin, Kumru'nun annesini bir cezaevinde bulurlar.

Yetiştirme yurdundaki kötü anıları nedeni ile kadınlara yaklaşamayan Mahmut, Kumru ile birlikte olur ve bu korkusunu yener. Her şey yoluna girmiş gibi görünürken, Kumru ortadan kaybolur. Hem annesi, hem de cezaevindeki kayıtları yok olmuştur. Mahmut ve Abidin dışında hiç kimse Kumru'yu hatırlamaz. Üstelik, Kumru'nun fotoğraftaki görüntüsü de ortadan kaybolur. Bir düş bile olsa, Kumru'nun varlığı Mahmut ve Abidin'in yaşamlarında olumlu etkiler bırakır. Mahmut korkularını yener, Abidin ise Mehtap'nun çocuğunu kabullenir.

### 3.7.5.1. “Gölge Oyunu”nda Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Filmin açılışında Mahmut ve Abidin'in öyküsünü izleyiciye aktarmaya başlayan saz heyetinin şefi “*Bu gördüğümüz alem, affedersiniz puştların, orospuların, esrarkeşlerin fink attığı bir alemdir. Olmadık rezillikler yaşanır bu pisliğin içinde. Onun için insan kendi kendine soruyor: Neden burayı seçti yüce Mevla'm?*” diyerek, öykünün yaşandığı alemini yani “*sıradan dünya*”yı betimlemektedir. Beyoğlu'nun karanlık bir köşesinde kalmış, konsomatrislerin çalıştığı, ucuz şarkıcıların sahne aldığı, modası çoktan geçmiş sihirbazların ve komedyenlerin müşterileri eğlendirdiği, alkol bağımlılarının uğrak yeri olan ve kapısında titrek bir neon lamba ile adı yazılı olan Rüya Pavyon bu öykünün sıradan dünyası olarak belirlemektedir. “*Anlatılanlara bakılırsa, Rüya varyete sazda hayat her zamanki gibi devam ediyormuş. Her şey yolunda gibiymiş. Boksör eskisi Sallabaş sarhoşlardan para almaya çalışıyor; Mahir fotoğraf çekiyor; kızlar masalara yayılmış, müşteri avında... Yani hep bildiğimiz şeyler...*” diyerek sözüne devam eden saz heyeti şefi, sıradan dünyanın bilindik ve alışıldık işleyişini betimlemektedir. Toplumun geneli tarafından izbe, yavan ve tehlikeli olarak nitelendirilebilecek bu pavyon, Mahmut ve Abidin için güvenli ve alışıldık bir yer olma özelliği taşımaktadır. Fakat, Abidin'in Mehtap adındaki bir konsomatrisi hamile bırakması ve pavyonun müdürü olan Ramazan'ın “*İkiniz de defolun! Zaten bir*

*boka yaramıyor yaptıklarınız! Haybeden para veriyorum size... Haydi yallah!*" diyerek ikiliyi kovması, Mahmut ve Abidin için sıradan dünyadaki dengelerin bozulduğunu göstermektedir. Zaten, saz heyeti şefinin "*her şey yolunda gibiymiş*" demesi, bazı şeylerin yolunda gitmediğinin ve kimi dönüşümlerin yaklaşmakta olduğunun ipucunu vermektedir. "*Bize burada geçtiği rivayet olunan bir hikayeyi sizlere nakletme görevi verildi*" diyen ve filmin önemli noktalarında ortaya çıkarak dönüşümleri haber veren saz heyeti üyeleri "*haberci*" arketipinin işlevini çok açık bir biçimde üstlenmektedirler.

Pavyon müdürü Ramazan'ın satın aldığı konsomatrisin işitme engelli olduğunun ortaya çıkması ve Kumru adındaki bu genç kızın sokağa atılması Mahmut ve Abidin için "*maceraya çağrı*" anlamına gelmektedir. Beyoğlu'nun loş bir sokağında tek başına oturan Kumru'yu gören Mahmut'un "*Baksana, gidecek yeri yok! Sokak kedisi gibi zavallı...*" demesi, bu genç kızı sahiplenmeye yani maceraya atılmaya olan niyetini sergilemektedir.

Motosikletine binip, sıcak evine gitmeye hazır olan Abidin'in "*Sen her sokakta kalanı toplarsan yarıyoruz biz! Oğlum, bu karılar insanın başına bela olur!*" diyerek, Mahmut'u vazgeçirmeye çabalaması "*çağrının geri çevrilmesi*" anlamına gelmektedir. Çağrının kabullenilmesinden önceki kısa bir duraklama anı ya da dile getirilen birkaç ikircikli söz, çağrıya karşı koymayı vurgulayabilmektedir.<sup>200</sup>

Kumru'yu evlerine götüren Mahmut ve Abidin'in ev sahibesi Büyük Hanım tarafından görüşmeye çağrılması "*rehberle karşılaşma*" aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir. Büyük Hanım "*Eşim Eftal Bey vefat edince, ben de ölmek için dua ettim. Ama Tanrı bu isteğime kızdı galiba ve bana yaşam cezası verdi, sonsuza kadar. Halbuki umutulup karanlıkta kaybolmak, yok olmak ne güzel. Gözlerini kapatıp uyumak, sessizlik...*" diyerek, kahramanları yolculuğun ölüm ve yaşam dönüşümlerine hazırlamaktadır. Beyaz saçları, buruşuk teni, titrek hareketleri ve engin yaşam deneyimiyle peri masallarında sıklıkla görülen "*yaşlı bilge kadın*"<sup>201</sup> imgesine tam olarak uyan Büyük Hanım, dirilmenin ancak ölümden sonra yaşanabileceğini

<sup>200</sup> Vogler, 1992, **Ön.Ver.**, s.134.

<sup>201</sup> Aynı, s.51.

belirtmekte ve dönüşüme giden yolu aydınlatarak “*rehber*” arketipinin görevini üstlenmektedir.

Büyük Hanım’ın “*Seni bekliyordum...*” diyerek, Kumru’nun gelişini onaylaması ve Mahmut ile Abidin’in işitme engelli bu genç kıza sahip çıkmaları “*eşiğin atlanması*” anlamına gelmektedir. Kahraman öykü boyunca aynı yerde kalsa da, yeni bir duygusal alanın keşfi ile hareket ve değişim gerçekleşmektedir.<sup>202</sup> İncelenen diğer filmlerde fiziksel olarak yer değiştiren kahramanların aksine, Mahmut ve Abidin’in film boyunca Rüya Pavyon’da kalmaları, Kumru’nun gelmesi ile duygusal bir eşiğin atlandığını ve tinsel bir geçişin gerçekleşmek üzere olduğunu göstermektedir.

Mahmut ve Abidin’in Kumru’yu pavyonda tutmak için Ramazan ile anlaşmaları aşmak zorunda kaldıkları ilk sınama özelliğini taşımaktadır. Ramazan’ın Kumru’yu satın almak için ödediği parayı üstlenen ve genç kızın pavyonun basit işlerinde çalışmasını kabul ettiren Mahmut ve Abidin bu ilk testi başarı ile atlattılar. Kumru’nun hastaneye götürülmesi ve doktor kontrolünden geçirilmesi ise ikinci bir sınama olarak değerlendirilebilecektir. Kumru’nun işitme olasılığının bulunmadığının ortaya çıkması ve bu gerçeğin farkına varan Kumru’nun kaçması, ikinci testin başarı ile geçilemediğini göstermektedir. Kumru’nun izini kaybeden Abidin’in “*Şimdi mahvolduk! Öldük, bittik Allah çarpsın!*” diye haykırması, çıkılan yolculuktaki tehlikelerin büyüklüğünü vurgulamaktadır. Kumru’yu yitirdiklerini düşünen Mahmut’un “*Belki de dilenci yaparlar onu. Kadın avcılarının eline düşecek...*” sözlerine karşılık olarak, Abidin’in “*Hiç olmazsa yaşayacak. Biz öleceğiz! Patron gırtlığımızı kesecek!*” demesi, çıkılan yolculuğun hem Kumru, hem de komedyenler için önemli riskler taşıdığını ve ölüm tehlikesini beraberinde getirdiğini açığa çıkartmaktadır. Kumru’nun içine girdiği bu düzeysiz eğlence dünyasına uyum sağlaması ise üçüncü sınama olarak biçimlenmektedir. Kumru’yu korumak için giriştikleri kavgalar sonucunda hem dayak yiyip, hem de alacakları paralardan olmaları Mahmut ve Abidin için sıradan dünyaya ait işleyişin geçerliliğini yitirdiğini kanıtlamaktadır.

<sup>202</sup> Vogler, 1998, *Ön.Ver.*, s.136.

Mahmut ve Abidin'in, Kumru'nun annesine ait fotoğrafın arkasındaki yazıyı okutmak için fotoğrafçı Mahir'in laboratuvarına gitmeleri “gizli mağaraya giriş” aşamasına denk gelmektedir. “Ben fotoğraflarda ölümü görüyorum!” diyen ve Kumru'nun annesine ait fotoğrafa bakan Mahir'in “Yaşıyor da diyemem, yaşamıyor da! Çok tuhaf...” demesi, yolculuktaki ölüm tehlikesinin giderek yaklaştığını vurgulamakta ve maceranın merkezinde yatan çatışma üzerindeki giz perdesini aralamaya yardımcı olmaktadır. Daha önceki bölümlerde ayrıntılı olarak anlatılan, gizli mağarada tanrıça ile buluşma aşamasının bu öykü için de geçerli olduğu görülmektedir. Anne fotoğrafını inceleyen Mahmut ve Abidin, gizli mağaraya giriş yapan her kahraman gibi anne motifinin yaşayan ve yaşamayan, doğuran ve yutan ya da yaşam veren ve yok eden gizemli kişiliği ile yüzleşmektedirler.

Kumru'yu pavyondan kurtarmaya ve annesini bulmasına yardımcı olmaya karar veren komedyenlerin soygunculuk yapmaya karar vermeleri “büyük sınav” aşamasının yaklaştığını haber vermektedir. Mahmut'u yüreklendirmek isteyen Abidin'in “Senin yaptığın işi Robin Hood yapmış. Zenginden almış, fakire vermiş. Sen de bir kızı kurtaracaksın. Aslında bu kahramanlıktır!” demesi ve kahramanlık yolunda ilerlediklerini açıkça dile getirmesi, komedyen ikilisinin en büyük sınavın eşiğinde olduklarını işaret etmektedir.

Bir bankayı ve kuyumcuyu soyma girişiminde bulunan Mahmut ve Abidin'in komik beceriksizlikler sonucunda başarısız olmaları, Robin Hood gibi kahraman olmayı düşleyen ikili için duygusal bir ölüm niteliği taşımaktadır. Kumru'yu kurtarmak için eyleme geçen, fakat kirasını ödeyemedikleri evlerinden atılarak herkesi daha zor duruma sokan Mahmut ve Abidin için başarısızlığın boyutları giderek artmaktadır. Kumru'ya yardım etmek için her türlü riski ve zorluğu göze alan ikilinin, Kumru'nun annesinin bir cezaevinde tutuklu olduğunu öğrenmeleri ve böylelikle çabalarının boşa gitmemiş olması “ödüllendirilme” anlamına gelmektedir. Cezaevinde kayıtlara bakan ve “Her şeyin bir günü, bir saati vardır!” diyerek Kumru'nun annesini ziyaret etmelerini engelleyen cezaevi görevlisi “eşik bekçisi” arketipinin görevini yerine getirmektedir.

Kumru yüzünden büyük bir kavgaya tutuşan Mahmut ile Abidin'in ortaklıklarını bitirmeleri ve birbirlerinden ayrı olarak pavyon işine dönmeleri “*geri dömiş yolu*”na geçildiğini göstermektedir. Mahmut'tan ayrılan Abidin'in “*Ne ölüme gel, ne ölüne geleyim!*” demesi, dönüş yolunda yaşanacak ölüm ve diriliş dönüşümlerini önceden duyurmaktadır.

Karabiberler olarak bilinen ikilinin ayrılması ve uyumsuz bir ortakla çalışmak zorunda kalan Abidin'in bileklerini keserek intihara kalkışması, ölümle duygusal ve fiziksel olarak yüzleşmeyi simgelemektedir. Kahramanın simgesel ölümü, olgunluğa erişmeyi nitelemektedir.<sup>203</sup> Bütün bu olumsuzluklardan sonra Abidin'in iyileşmesi ve aralarındaki dargınlığı çözümlen Karabiberler'in yeniden bir araya gelmesi her iki karakter için de bir yenilenme, olgunlaşma ve tazelenme anlamına gelmektedir. Ayrıca, yetiştirme yurdundaki kötü anıları nedeni ile kadınlara yaklaşamayan Mahmut'un, Kumru ile birlikte olması ve sahip olduğu duygusal engeli aşması “*dirilme*” aşamasının tamamlandığını işaret etmektedir. Öyküde “*haberci*” arketipinin görevini üstlenmiş olan saz heyeti, sözleri “*Açtım gözlerimi; sanki rüyadan uyandım, aman!*” olan bir şarkı söyleyerek, kahramanın yaşadığı dirilmenin ve dönüşümün haberini vermektedir.

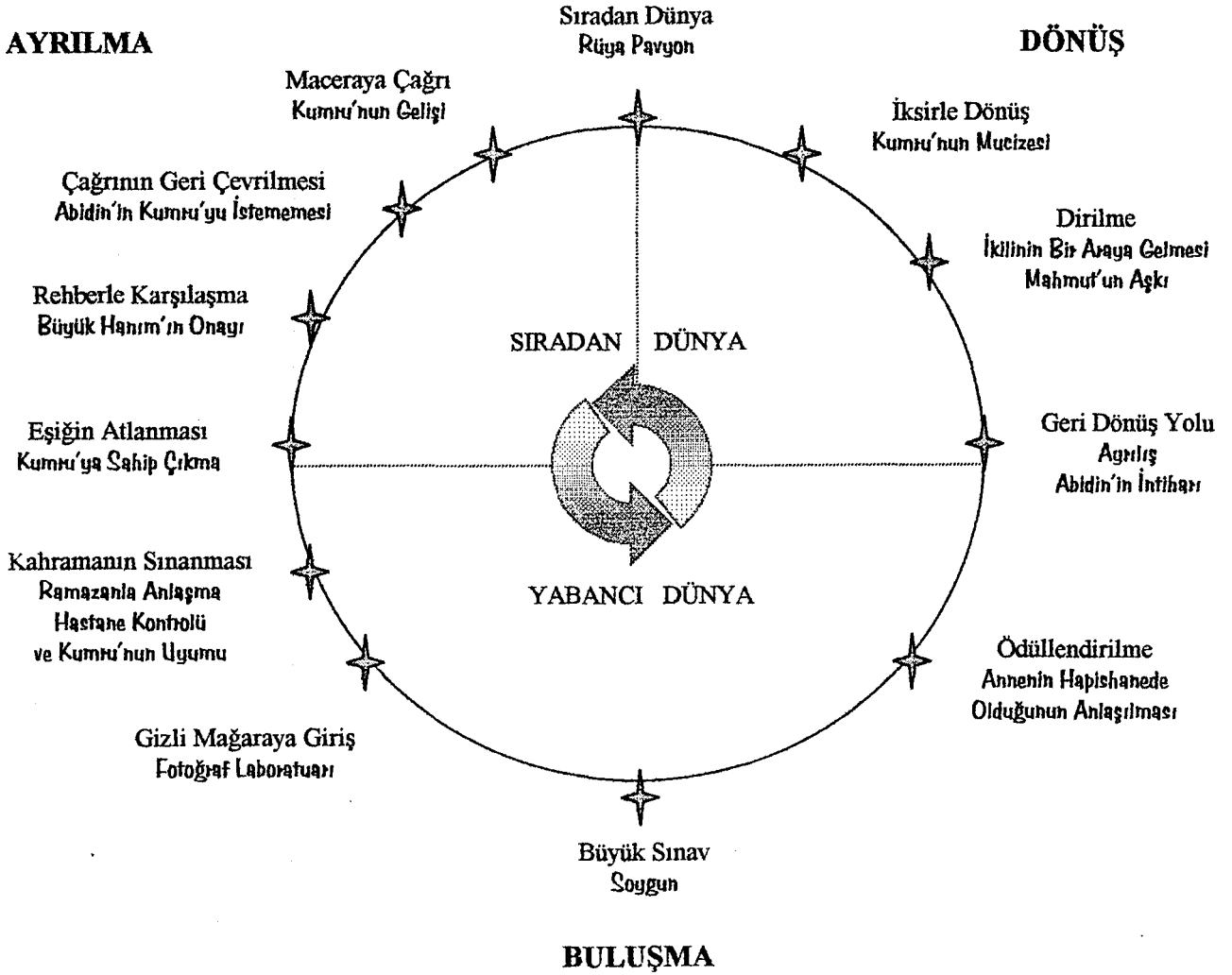
Mahmut ile Abidin'in Rüya Pavyon'a geri dönmeleri ve ortada Kumru'nun varlığına ait hiçbir izin kalmamış olması, öyküdeki dairenin tamamlandığını ve sıradan dünyaya geri döndüğünü göstermektedir. Mahmut'un duygusal engellerini aşmış olması ve Abidin'in Mehtap'tan olan çocuğunu kabullenmesi ise yaşanan dönüşümler sonucunda “*iksirle dönüş*”ü simgelemektedir.

### 3.7.4.2. “*Gölge Oyunu*”nda Kahramanın ve Öykünün Dönüşümü

İncelenen önceki örneklerden farklı olarak, bu öyküdeki yolculuk sıradan dünyanın terk edilmesi ile başlamamaktadır. Rüya Pavyon'a gelen Kumru'nun sıradan dünyadaki alışıldık işleyişi değiştirmesi, Mahmut ve Abidin'in tam olarak tanımlayamadıkları yabancı bir dünyaya doğru yola koyulmalarına neden olmaktadır. Kumru'nun gelişi ile başlayan ve yok olması ile biten bu öyküde yolculuğun dairesel

<sup>203</sup> Jung, 1990, **Ön.Ver.**, s.112.

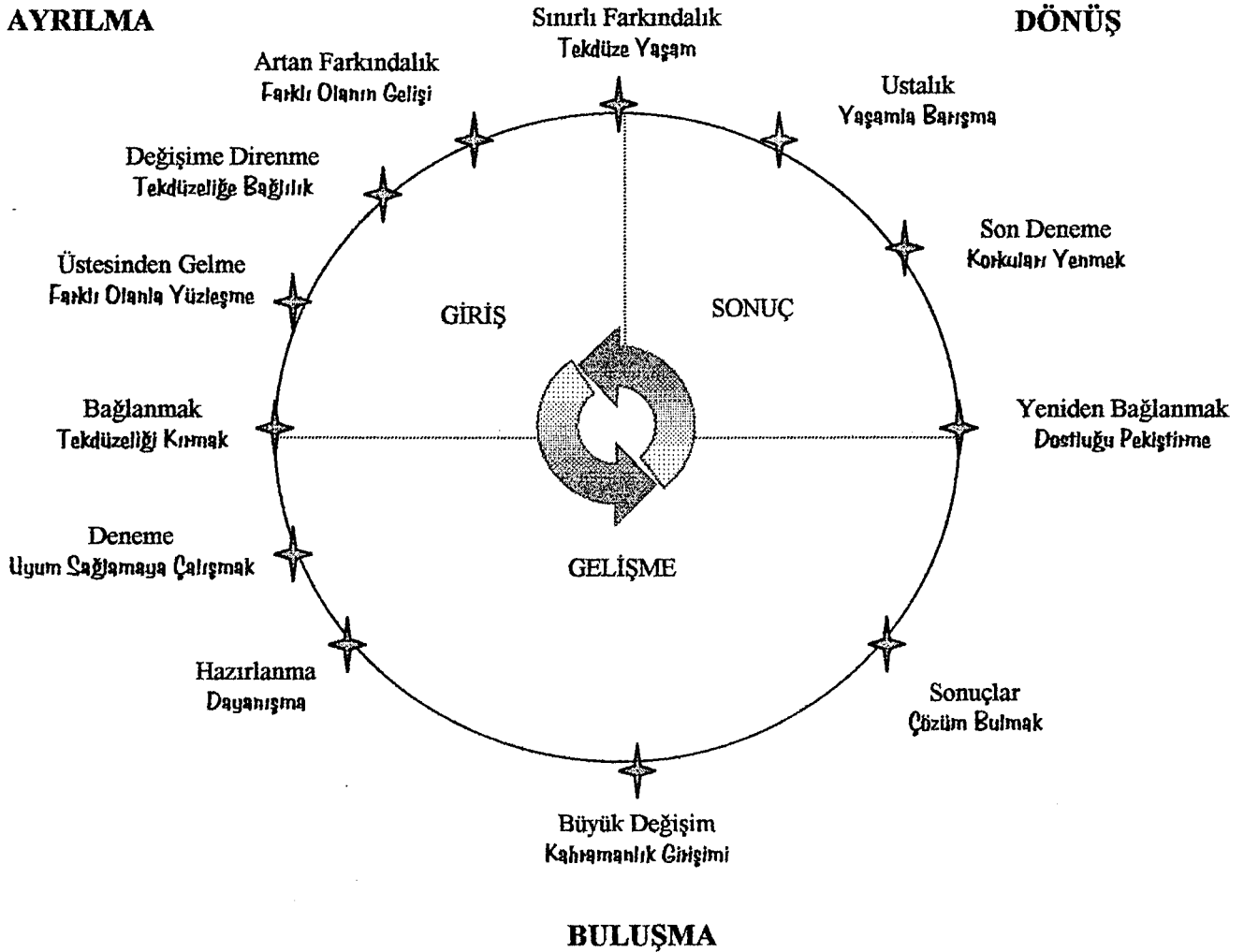
yapısı tam olarak görülmektedir. Zaten, filmin sonunda ufak bir sihirbazlık gösterisi yapan ve elindeki bastonu yok eden illüzyonist Zenga'nın "Var mı? Yok mu?" demesi, "Bir varmış, bir yokmuş" deyişini anımsatmakta ve masallardan esinlendiğini belli etmektedir. Ya da kimi masalarda yer verilen "Açtım ağzımı, yumdum gözümü; söyledim adama son sözümü. İster maval deyin, ister masal..."<sup>204</sup> tekerlemesine benzer olarak "İşte bu işin gerçeği. Üstelik gerçek ne ki? Bu pavyon gerçek mi? Biz gerçek miyiz? Var mıyız? Kim bilir?" denmesi, filmin masalsi anlatımına bilinçli olarak dikkat çekmektedir. Dolayısıyla, sözlü anlatı geleneğine ait öykülerde görmeye alıştığımız dairesel yolculuk yapısının bu filmde bulunması olağan görülebilecektir. Kahramanın yolculuğuna ait bu yapı şöyle görselleştirilebilecektir:



<sup>204</sup> Güney, *Ön. Ver.*, s.285.



Filmin sonunda “*Madem rüyaydı, o kadınlardan bucak bucak kaçan Mahmut nasıl bir anda canavar kesildi, tutukluğu gitti, bir aslan oldu? Ya da affedersiniz o alçak Abidin nasıl oldu da çocuğun babası olmayı kabul etti?*” diyen saz heyeti şefi, kahramanların kişiliklerinde bazı temel dönüşümler yaşandığını açıkça dile getirmektedir. İşte, kahramanların kişiliklerinde yaşanan dönüşümler şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 25. “Gölge Oyunu”nda Kahramanın Dönüşümü

Mahmut ve Abidin’in yaşamlarını değiştiren ve sonra da görünmez olan karakterin adının Kumru olması, daha önce incelenen “*Üvey Kız ve Kırk Hırsız*” adlı öyküde kuşa dönüşen üvey kızı anımsatmaktadır. Geçiş simgeleyen kuş imgesi<sup>205</sup>

<sup>205</sup> Burrows, *Ön. Ver.*, s.451.

Kumru'nun yardımıyla Mahmut ve Abidin'in kişiliklerinde yaşanan dönüşümü vurgulamaktadır. Rüya Pavyon'un tekdüze dünyasında kendilerini durmaksızın yineleyen Mahmut ve Abidin, Kumru'nun gelişi ile bu tekdüzeliği kırma olanağını yakalamış, belanın egemen olduğu bir ortamda kahramanlık yapacak cesareti bulmuş, dostluklarını tazelenmiş, dayanışmayı öğrenmiş, en büyük korkuları ya da kişiliklerinin olumsuz yanları ile yüzleşmiş ve en önemlisi de yaşadıkları dünyanın tekdüzeliğine karşı değişimin ve yenilenmenin olanaklı olduğunu keşfetmişlerdir.

### 3.7.5. Eşkya

Yapım yılı 1996 olan, senaryo yazarlığını ve yönetmenliğini Yavuz Turgul'un yaptığı filmin öyküsü şöyle özetlenebilecektir:

Otuz beş yıllık hükümlülükten sonra cezaevinden çıkan ve köyünün baraj suları altında kaldığını gören Baran, en yakın arkadaşı Berfo'nun altınlarına el koyduğunu ve sevgilisi Keje'yi babasından satın alarak İstanbul'a götürdüğünü öğrenir. Kendisini ele veren ve cezaevine girmesine neden olan adamın Berfo'dan bu iş için para aldığını öğrenen Baran, İstanbul'a gitmeye ve Berfo ile yüzleşmeye karar verir.

İstanbul'a giden trende Cumali adlı bir delikanlıyla tanışan Baran, bu gencin polislerden kaçmasına ve elindeki bavulu bir araba tamirhanesine ulaştırmasına yardımcı olur. Mafya için uyuşturucu kuryeliği yapan Cumali, kendisini yakalanmaktan ve mafya babası Demircan'ın öfkesinden kurtaran Baran'ı hem bir pansiyona yerleştirir, hem de Berfo'yu aramasına yardımcı olur. Yüreğinin sesini dinleyerek İstanbul'un kalabalık sokaklarında Berfo'yu arayan Baran, televizyonda yayınlanan bir haber programında gördüğü ünlü işadama Mahmut Şahoğlu'nun aslında Berfo olduğunu fark eder.

Mahmut Şahoğlu'nun malikanesine giden Baran, tekerlekli sandalyeye ve solunum aygıtlarına bağımlı olan Berfo ile yüzleşir. Bütün sırlarını ortaya döken Berfo, Baran'ı ele verdiğini, cezaevine girdiğinde altınlarını çaldığını ve bu altınlarla Keje'nin başlık parasını ödediğini kabullenir. Berfo tarafından zorla İstanbul'a getirildiğinden beri konuşmaz olan Keje, Baran'ın gelmesiyle suskunluğunu bozar, onu hala sevdiğini açıklar ve beraberce Anadolu'ya dönebileceklerini söyler.

Dönüş hazırlıklarına başlayan Baran, Cumali'nin mafyadan para çaldığını ve bu nedenle Demircan tarafından öldürülmek üzere olduğunu öğrenir. Cumali'ye kefil olan ve mafyaya olan borcunu üstlenen Baran, Keje'den vazgeçmek koşulu ile Berfo'dan para alır. Fakat, Berfo'nun verdiği çek karşılıksız çıkar ve Cumali mafyanın adamları tarafından kurşunlanır. Cumali kollarında ölen Baran, kendisine ihanet eden Berfo'yu ve sözüne sadık kalmayan mafya babasını öldürür. Peşine düşen polislerden kaçan Eşkya, binaların çatılarında saklanmaya başlar. Fakat, polisler tarafından vurulur ve bir binanın çatısından düşer. Gökyüzünde kayan bir yıldız gören Keje, Baranın öldüğünü anlar ve onu sevgiyle anar.

#### 3.7.5.1. "Eşkya"da Kahramanın Yolculuğu ve Arketipler

Gençlik yıllarında ağasına isyan eden ve dağa çıkarak eşkıyalık yapmaya başlayan, bu nedenle köyünde "eşkya" olarak bilinen Baran için "sıradan

*dünya*"nın Güneydoğu Anadolu bölgesi olduğu kolaylıkla söylenebilecektir. Fakat, eşkıyalık kavramının geçerli olduğu bu kırsal yöreye ait olduğuna inanan Baran, otuz beş yıllık hükümlülükten sonra cezaevinden çıktığında sıradan dünyasındaki dengelerin bozulmuş olduğunun farkına varır. Baraj suları altında kalmış köyü terk etmeyen tek kişi olan Ceran Ana "*Sen mahpusa gittikten sonra düzen bozuldu, Eşkîya. Kötüler bu işte galip geldi! Ezilenler ezildi...*" diyerek, sıradan dünyanın dengeli ve güvenli yapısının bozulduğunu doğrulamaktadır. "*Burası bitmiş artık! Her şey sulara gömülmüş! Yakında sıra mezarlarımıza gelecek...*" diyen Baran da sıradan dünyada bulmayı umduğu rahatlığın ve güvenin yokluğundan duyduğu endişeyi dile getirmektedir.

Sıradan dünyadaki düzenin bozulmasını ve köyün terk edilmesini anlatan Ceran Ana, Baran'a sevgilisi Keje'nin en yakın arkadaşı Berfo tarafından zorla İstanbul'a götürüldüğünü söyler. Bunu öğrenmek, Keje'ye çok derin bir aşkla bağlı olan Baran için "*maceraya çağrı*" anlamına gelmektedir.

Cezaevinden çıkan Baran'ın, köyün delisi olarak bilinen Ceran Ana ile buluşması "*rehberle karşılaşma*" aşamasının gerçekleştiğini göstermektedir. Genelde, rehberler doğa ya da ruhlar dünyası ile iletişim halindedirler.<sup>206</sup> Ceran Ana'nın deli olarak görülmesi, muska yazması ve terk edilmiş köyde kalan tek kişi olması, batıl sayılabilecek inanışlarla yakınlığını ve bir bakıma da ruhlar dünyası ile olan bağı göstermektedir. "*Bunu al Eşkîya. Bu seni mermiye karşı koruyacaktır...*" diyerek Baran'a muska veren Ceran Ana, "*rehber*"in kahramana tılsımlı bir armağan verme işlevini yerine getirmektedir.

Baran'ın Keje'nin değil de, kendisini ele veren adamın peşinden gitmesi ve cezaevine geri dönmeyi göze alarak onu öldürmek istemesi "*çağrının geri çevrilmesi*" anlamına gelmektedir. Başlangıçta tek arzusu kendisini ele vereni öldürmek iken, bu adamdan aldığı umulmadık bilgiler çağrının kabul edilmesini zorunlu kılar. Baran'ı ele veren adam bu işi Berfo'dan aldığı para için yapmıştır. En yakın arkadaşının hem

<sup>206</sup> Vogler, 1992, *Ön.Ver.*, s.139.

sevdiği kadını, hem de hayatının otuz beş yılını elinden aldığını öğrenen Baran için macera çağrısını kabul etmek ve İstanbul'a gitmek kaçınılmaz olmaktadır.

Kendisini sıradan dünyaya bağlayan bir neden kalmayan Baran'ın trene binmesi ve İstanbul'a doğru yola çıkması "*eşiğin atlanması*"nı simgelemektedir. "*Eşik bekçisi*" arketipinin görevi, Haydarpaşa tren istasyonunda Cumali'yi tutuklayan polisler tarafından yürütülmektedir. İstanbul'un girişindeki polis kontrolü, eşik bekçileri tarafından korunan yabancı dünyanın türlü tehlikelerle dolu olduğunu işaret etmektedir. Güneydoğu Anadolu'dan çok farklı olan İstanbul, kahramanı pek çok yönden sınyacak bir yabancı dünya niteliği taşımaktadır. "*Bu şehir hapishane Cumali... Nefes alamıyorum. Hayvan Ölüsü gibi kokuyor. Koşuşlar böyle kokardı...*" diyen Baran, yabancı dünyayı nasıl yadırgadığını dile getirmektedir.

Anadolu'nun en ucundan gelen bir köylü için İstanbul testler ve tuzaklarla dolu bir dünya olduğu için "*kahramanın sınyanması*" kaçınılmaz bir aşama özelliği taşımaktadır. "*Burası İstanbul... Düşmanın olması gerekmez. Herkes düşmandır! Ne zaman, ne olacağı belli olmaz...*" diyen Cumali, yabancı dünyanın ne tür tehlikelerle dolu olduğunu dile getirmekte ve Baran'ı uyarmaktadır. Baran'ın ilk sınyavı, Cumali'nin kendisine trende emanet ettiği bavulu bir araba tamirhanesine götürmek olur. Bunu yaparak hem bir sınyavdan geçer, hem de Cumali'nin dostluğunu kazanır. Diğer bir sınyav ise İstanbul'da Berfo'yu aramaktır. İstanbul'da deli gibi yürüyerek kimsenin bulunamayacağını dile getiren Cumali'ye yüreğini gösteren Baran'ın "*Ben buranın sesini dinliyorum. Benim dikkatimi dağıtma!*" demesi, yabancı dünyanın sınyavlarını eşkıyalıktan gelen sezileri ile aşmaya niyetli olduğunu göstermektedir. İstanbul gibi büyük ve karmaşık bir şehirde yalnızca adı belli olan birini bulmanın olanaksızlığının farkında olan Cumali'nin "*Bu adamı on milyonluk İstanbul'da nasıl bulacaksın be amca?*" sorusuna "*Bulacağım... Gerekirse on milyonunun da yüzüne bakacağım!*" yanıtını veren Baran, yabancı dünyanın testlerini aşmaktaki kararlılığını sergilemektedir.

Televizyonda yayınlanan bir haber programında Berfo'yu gören Baran, arkadaşının kimliğini değıştirdiğini ve Mahmut Şahoğlu olarak tanınan ünlü bir işadamı

olduğunu anlar. Güneydoğu Anadolu’da Berfo olarak bilinen sıradan bir köylünün, İstanbul’da Mahmut Şahoğlu adında saygın bir işadamına dönüşmesi bu karaktere tam bir “*biçim değiştiren*” özelliği kazandırmaktadır. Baran’a önce iyi bir dost gibi davranan, sonra da onun cezaevine girmesini sağlayıp, sevdiği kadını elinden alan Berfo, temel işlevi yanıltmak ve aldatmak olan bu arketipin açık bir örneğidir. Baran’ın Mahmut Şahoğlu’nun malikanesi gitmesi ve dost olarak bildiği bu karakterin gerçek kişiliği ile yüzleşmeye cesaret etmesi “*gizli mağaraya giriş*” anlamına gelmektedir.

Berfo ile yüzleşmek ve kendisine nasıl ihanet ettiğini öğrenmek Baran için “*büyük sınav*” niteliği taşımaktadır. En yakın arkadaşının kendisini ele verdiğini, cezaevine girdiğinde altınlarını çaldığını ve bu altınlarla sevdiği kadının başlık parasını ödediğini öğrenmek, Baran için duygusal bir ölüm anlamına gelmektedir. Berfo’nun biçim değiştirerek aldatmanın yanında, karanlık güçlerin kontrolüne kapılmış ve ihtiras, nefret, açgözlülük, kırgınlık, şiddet gibi bastırılmış duyguları besleyen olumsuz enerjilerin kaynağı olan “*gölge*” arketipinin<sup>207</sup> yok etme işlevini de üstlendiği söylenebilecektir. Eşkivalığın karanlık yanını simgeleyen ve bağımlı olduğu tekerlekli sandalye ile oksijen tüpü gibi mekanik aygıtlardan da anlaşılacağı gibi yapay ve sağlıksız olan Berfo, gerçek eşkıyalığın yok olması durumunda egemen olacak eğreti değerleri simgelemektedir.

Gizli mağaraya girmeye cesaret eden ve arkadaşının ihanetini öğrenerek duygusal bir ölüm yaşayan Baran, Berfo’nun zoruyla İstanbul’a gelen Keje’nin hiç konuşmadığını öğrenir. Keje’yi ziyaret eden Baran “*Beni hapiste vurdular Keje, ölmedim. Hastalandım, bir ciğerimi orada bıraktım. Yine ölmedim. Çok dövdüler beni. Kan kustum, gene ölmedim. Yaşadım! Seni bir kez daha görmek için yaşadım...*” der ve ondan suskunluğunu bozmasını diler. Yıllar sonra yeniden konuşmaya başlayan Keje, Baran’ı sevdiğini ve onunla Anadolu’ya dönebileceğini söyler. Böylece, büyük sınavı geçen kahramanın “*ödüllendirilme*” aşaması gerçekleşmiş olmaktadır. Zorla İstanbul’a getirilen Keje’nin, Mahmut Şahoğlu’nun malikanesinde tutsaklıktan farklı olmayan bir yaşam sürmesi ve Baran’dan ayrılışı sonrasında sessizliğe bürünmüş olması ile daha önce incelenen “*Zülfüsiyah*” adlı öyküde sevgilisinden koparılan, sarayda tutsak edilen

<sup>207</sup> Bonnet, *Ön.Ver.*, s.76.

ve padişah ile zorla evlendirilecek olan Zülfüsiyah'ın yas tutması arasındaki benzerlik dikkat çekmektedir.

Keje ile birlikte sıradan dünyasına geri dönme kararı alan Baran'ın planları, Cumali'nin mafyadan para çaldığı için öldürülmek üzere olduğunu öğrenmesi ile bozular. “*Geri dönüş yolu*”ndaki Baran, bu son engeli aşabilmek için Cumali'ye kefil olur ve mafyaya olan borcunu üstlenir. Cumali'yi mafyanın elinden kurtarmak için Berfo'dan aldığı paraya karşılık olarak Keje'den vazgeçmek zorunda kalan Baran'ın hem geri dönüş yolunda geri adım attığı, hem de yeniden duygusal bir ölüm yaşadığı görülmektedir.

Berfo'nun verdiği çekin karşılıksız çıkması ve bu nedenle Cumali'nin mafya tarafından öldürülmesi, Baran'ın ölümle gerçek anlamda yüzleşmesi anlamına gelmektedir. Vurulan Cumali'nin “*Ölünce ben cehenneme gideceğim, değil mi?*” sorusuna verdiği yanıtta “*Kimin nereye gideceğini kim bilir? Korkma, sen sadece toprağa gideceksin. Sonra toprak olacaksın. Sonra sularla birlikte bir çiçeğin bedenine yürüyeceksin. Oradan özüne ulaşacaksın. Çiçeğin özüne bir arı konacak. Belki o arı ben olacağım...*” diyen Baran, kahramanın yolculuğundaki ölüm ve doğum ilişkisini açıkça dile getirmektedir. Kendisine ihanet eden Berfo'yu ve sözüne sadık kalmayan mafya babasını öldüren Baran'ın, eşkıyalık günlerine geri döndüğü ve bir anlamda tinsel bir “*dirilme*” yaşadığı söylenebilecektir.

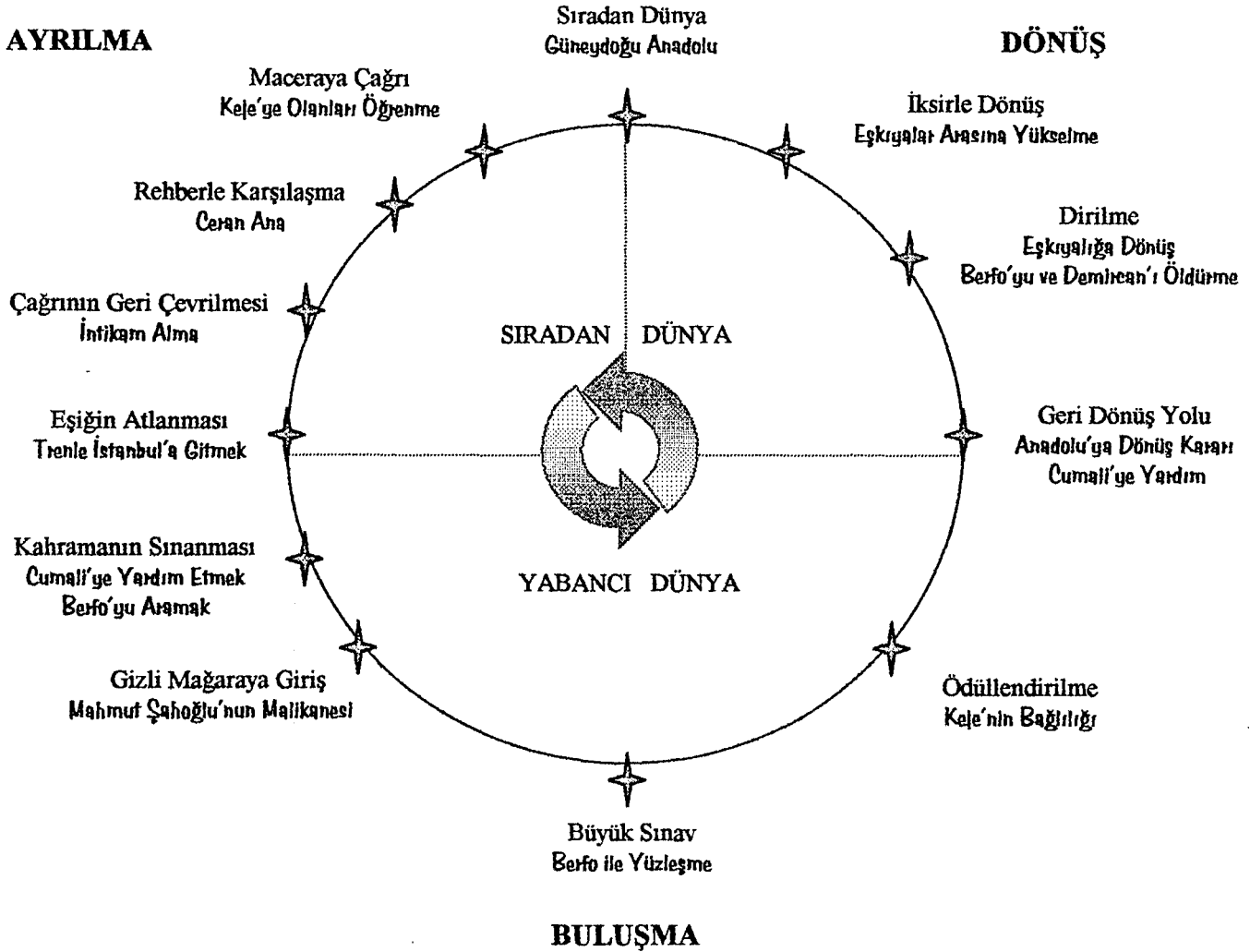
Peşine düşen polislerden kaçan Baran vurulur ve bir binanın çatısından düşer. Kayan bir yıldız gören Keje, Baran'ın öldüğünü anlar ve onu sevgiyle anar. Özveride bulunan karakter, dirilerek ya da arınarak kahramanlık düzeyine yükselmiş olur.<sup>208</sup> Baran'ın ölümsüzleştiğini ve diğer eşkıyaların yanına giden bir yıldız olduğunu simgeleyen bu trajik olay, kahramanın çıktığı yolculuk sonunda kazandığı “*iksir*” olarak değerlendirilebilecektir. Maceranın sonunda gerçekten ölen trajik kahramanlar bir anlamda yeniden dirilecek ve uğurlarında özveride bulduklarının ya da kurtulanların belleklerinde yaşayacaklardır.<sup>209</sup>

<sup>208</sup> Voytilla, *Ön.Ver.*, s.186.

<sup>209</sup> Vogler, 1992, *Ön.Ver.*, s.231.

### 3.7.5.2. “Eşkya”da Kahramanın ve Öykünün Dönüşümü

Bir eşkıyanın yolculuğunu anlatan bu öyküdeki dairesel yapı şöyle görselleştirilebilecektir:



Şekil 26. “Eşkya”da Öykünün Dönüşümü

Görüldüğü gibi, Eşkya filminde kahramanın yolculuğu öykü yapısına belirgin bir biçimde rastlanmaktadır. Köyünün sular altında kalması ile sıradan dünyasındaki düzen bozulan Baran, girişinde polislerin eşik bekçiliği yaptığı yabancı bir dünyaya adım atar. Cumali'nin “Oynayacaksan büyük oynayacaksın! Kargadan başka kuş tanımam... Bu ülke böyle abicim. Güçlüler kazanır!” sözlerinden anlaşılacağı gibi, kendine özgü kuralları ve işleyişi olan İstanbul'a uzanan bu kahramanlık yolculuğunda belirli dönüşümlerin yaşanması kaçınılmaz görünmektedir. Mafya babası Demircan,

ikiyüzlü arkadaş Berfo ve düzenbaz işadamı Mahmut Şahoğlu gibi düşmanlar yüzünden umutsuzluğa kapılan ve ölen, öte yandan Cumali, Keje ve Sevim Abla gibi dostlar sayesinde benliğini koruyan ve dirilen Baran'ın yolculuğu boyunca attığı her adım öykünün dönüşümüne neden olmaktadır.

Eşkîyalık olgusunun son örneklerinden sayılabilecek Baran için kişilik dönüşümleri cezaevinden çıkmasıyla birlikte başlamaktadır. Otuz beş sene cezaevinde yatan Baran, serbest kaldığında sıradan dünyasındaki düzenin çoktan değişmiş olduğunun farkına varır. Köyler baraj suları altında kalmış, köylüler göç etmiş, eşkıyalık ve eşkıyalar ise çoktan unutulmuştur. Böylece, uzun bir aradan sonra sıradan dünyasına geri dönen Baran, bir devrin kapandığının ve eşkıya olarak sahip olduğu kimliğin eski değerini yitirdiğinin bilincine varır. Baran'ın sıradan dünyasında ayrılıp, İstanbul'un yabancı dünyasına gitmesi ise yepyeni dönüşümlere neden olur. Doğuda onur, karşı çıkış ve özgürlük kavramlarını içinde barındıran eşkıyalık olgusunun, İstanbul'da sokak çeteleri, mafya babaları ve işadamları tarafından sahiplenilmiş olması Baran'ı düş kırıklığına uğratar. Bu yolculuk sırasında, Güneydoğu Anadolu'daki en yakın arkadaşının paraya ve güce değer veren bir İstanbul eşkıyasına dönüşmüş olduğunu görmek Baran için en büyük dönüşümdür. Çünkü, bir bakıma eşkıyalığın karanlık yanını temsil eden Berfo, gerçek eşkıyaların yenilmesi durumunda egemen olacak anlayışın bir göstergesi durumundadır. Keje'yi parayla satın alan ve böyle bir durumda bile karşılıksız çek yazan Berfo'nun kişiliğinde olduğu gibi, Cumali'yi önce uyuşturucu kuryeliğine alıştıran, sonra da vuran Demircan'ın eylemlerinde de eşkıyalığın karanlık yanı ile yüzleşen Baran'ın fiziksel olduğu kadar, duygusal dönüşümler de yaşadığı rahatlıkla söylenebilecektir. Eşkîyalığa geri dönüş yapan, yabancı dünyanın egemen güçlerine korkusuzca karşı çıkan ve eşkıyalığın karanlık yanını temsil edenleri yok eden Baran, yolculuğun sonunda fiziksel olarak ölse de diğer kahraman eşkıyaların yanına yükselir. Ölümle yüzleşen ve bizim için ölen kahraman, kendini kurban ederek yeni bir yaşam sözü vermekte ve tinsel bir doğuma yol açabilen ölümün olumlu doğasıyla ilgili bir şeyler öğrenmemizi sağlamaktadır.<sup>210</sup> Kahramanın fiziksel bir ölüm ve tinsel bir doğumla noktalanın dönüşümü şöyle görselleştirilebilecektir:

<sup>210</sup> Leeming, 1998, *Ön.Ver.*, s.181.



AYRILMA

DÖNÜŞ

Artan Farkındalık  
Düzenin Değiştiğini Fark Etme

Sınırlı Farkındalık  
Doğunun Değerlerine Bağlılık

Uсталık  
Tinsel Bütünlüğe Ulaşma

Değişime Direnme  
Küyden Ayrılmak İstememek

Son Deneme  
Eşkıyalığa Dönüş

Üstesinden Gelme  
Ceran Ana'nın Yönlendirilmesi

GİRİŞ

SONUÇ

Bağlanmak  
Trenle İstanbul'a Gitme

Yeniden Bağlanmak  
Doğuya Dönme İsteği

Deneme  
İstanbul'a Uyum Sağlama

GELİŞME

Hazırlanma  
Kötülüğün Kaynağına Gitme

Sonuçlar  
Kötüye Karşı Sevginin Zafarı

Büyük Değişim  
Eşkıyalığın Karanlık Yanı ile Yüzleşme

BULUŞMA

Şekil 27. "Eşkya"da Kahramanın Dönüşümü

### 3.8. Yavuz Turgul Filmlerinde Ortak Öyküsel Öğeler

Yavuz Turgul'un senaryo yazarlığını yaptığı, yerli ve yabancı film festivallerinde ödüller kazanmış, önemli gişe başarıları elde etmiş bu beş filmde kahramanın yolculuğu öykü yapısına rastlanmaktadır. Züğürt Ağa ve Eşkya filmlerinde, yolculuk yapısının benzer temeller üzerine kurulduğu görülmektedir. Geleneksel değerleri ve kırsal yaşam biçimiyle iki öykünün de sıradan dünyası olan Güneydoğu Anadolu, bölgedeki dengelerin bozulması üzerine güvenli ve alışıldık yapısını yitirmektedir. Sıradan dünyadaki alışıldık düzeni bozan temel etkenin toprak, su ve insan ilişkisi olduğu dikkat çekmektedir. Baran'ın köyü baraj suları altında kalırken, Ağa'nın köyü ise susuzluk nedeni ile verimsizleşmektedir. Dolayısıyla, toprakla olan ilişkileri zarar gören iki kahraman, aldıkları macera çağrısı üzerine sıradan

dünyalarını terk etmektedirler. Sıradan ve yabancı dünya arasındaki eşliği Züğürt Ağa'da boğaz köprüsü, Eşkya'da ise Haydarpaşa tren istasyonu simgelemektedir. Nesnel değerleri, yozlaşmış yaşam biçimi ve rekabetçi yapısı ile İstanbul her iki öykünün yabancı dünyası konumundadır. Hem Güneydoğu Anadolu'nun geleneksel değerlerine, hem de ağalık ve eşkıyalık gibi yöresel niteliklere alışkın olan kahramanlar için, İstanbul testlerle ve tehlikelerle örülü bir dünya özelliği taşımaktadır. Ağa, dolandırıcıların ve hırsızların testleri ile yüzleşirken, Baran ise mafyanın ve düzenbaz işadamlarının sınamalarından geçmektedir. Sıradan dünyalarında sahip oldukları ağalık ve eşkıyalık gibi geleneksel değerlerin, İstanbul'un kural tanımayan işleyişi içinde yitmesine tank olan kahramanların ölümle yüzleştikleri ve kişilik dönüşümlerine uğradıkları görülmektedir. Güneşin doğudan yükselmesi doğumu işaret ederken, batıdan yok olması ölümü simgelemektedir.<sup>211</sup> Dolayısıyla, doğudaki sıradan dünyalarını terk eden kahramanların, batıda düşüş yaşamaları ve ölmeleri yolculuğun simgesel bir özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Yabancı dünyada yenilgiye uğrasalar da, kahramanların sevgililerinin gözünde ağalık ve eşkıyalık niteliklerini korumaları ve onlardan aldıkları duygusal destekle dirilmeleri iki öykü arasındaki diğer bir ortak nokta olarak göze çarpmaktadır.

Çiçek Abbas ve Muhsin Bey filmlerinin öykü yapılarında da benzerlikler olduğu dikkat çekmektedir. Her iki öyküdeki sıradan dünyanın sınırlarını Çiçek Abbas ve Muhsin Bey karakterlerin yaptığı işler çizmektedir. Sıradan dünyalarında müzik menajerliği ve minibüs muavinliği yapan bu iki kahraman için alışıldık ve güvenli ortamın bozulmaya başladığı görülmektedir. Çiçek Abbas patronu Şakir'in minibüsündeki işinden kovulurken, Muhsin Bey ise kirasını ödeyemediği bürosundan atılmaktadır. Yaptıkları işlerle hak ettikleri saygıyı ve kazancı elde edemeyen kahramanların, macera çağrısına uydukları ve yabancı bir dünyaya doğru yola çıktıkları görülmektedir. Çiçek Abbas için minibüs şoförlüğün rekabete dayalı ortamı, Muhsin Bey için ise ilkesiz müzik piyasası yabancı dünyayı simgelemektedir. Sıradan dünyanın sınırları içerisinde ulaşamadıkları başarıyı, yabancı bir dünyada yakalamayı umut eden kahramanların çeşitli testlerden geçtikleri görülmektedir. Çiçek Abbas'ın satın aldığı minibüsü işler duruma getirmesi, Şakir ile rekabet etmesi, minibüsünün çizilmesi,

<sup>211</sup> Burrows, *Ön.Ver.*, s.65.

tekerleklerinin patlatılması ve borç senetlerini zamanında ödemeye çabalaması birer sınıma niteliği taşımaktadır. Muhsin Bey'in türkücü yapmaya karar verdiği Ali Nazik'i sahneye ve televizyona çıkartmaya çalışması, onu kaset firmalarının açtığı şarkıcılık yarışmalarına sokması, kaset yapmaya karar vermesi ve gereksinim duyduğu parayı toparlayabilmek için kendi şarkıcılık yarışmasını düzenlemesi birer test işlevi görmektedir. Minibüsünü ve nişanlısı Nazlı'yı yitiren Çiçek Abbas ile şarkıcılık yarışmasını kaybeden ve dolandırıcılık yüzünden cezaevine giren Muhsin Bey için ölümle yüzleşmek kaçınılmaz görünmektedir. Minibüsünün senetlerini ödeyemediği için muavinliğe geri dönen Çiçek Abbas'ın ve arabeskçi olan Ali Nazik'i rakip menajere kaptıran Muhsin Bey'in arzuladıkları başarıyı yakalayamadıkları açıkça belli olsa da, her ikisi de sevdikleri kadına ulaşp, dirilmektedirler. Çiçek Abbas'ın Nazlı'yı külüstür minibüsü ile kaçırması ve Muhsin Bey'in pavyondan ayrılan Sevda Hanım'ı eski model arabası ile götürmesi, kahramanların kazandıkları ortak iksir olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gölge Oyunu ise öykü yapısı bakımından biraz farklılık göstermektedir. Mahmut ve Abidin'in yolculuğu sıradan dünyalarını terk etmeleri ile değil, o dünyaya bir yabancıнын girmesi ile başlamaktadır. Rüya Pavyon'a Kumru'nun gelmesi ile Mahmut ve Abidin için gizemli bir yolculuk başlamış olmaktadır. Bu yolculuk sırasında pavyon müdürü Ramazan'a borçlanan, işitme engelli Kumru'yu hastanede kontrol ettiren, işitmesinin olanaksız olduğunu öğrendikten sonra ortadan kaybolan Kumru'yu arayan, bu genç kızı koruyabilmek için kendilerini tehlikeye atan ve annesini bulabilmek için hapisanelere giden Mahmut ve Abidin'in çeşitli sınamalardan geçtikleri açıkça görülmektedir. Mahmut ve Abidin'in kavga ederek ayrılmaları ve Abidin'in bileklerini keserek intihar girişiminde bulunması ölümle yüzleşmeyi simgelemektedir. Fakat, kahramanların hem yeniden bir araya gelerek, hem de bireysel sorunlarını çözümleyerek dirildikleri görülmektedir. Kumru'nun ortadan kaybolması ile sıradan dünyadaki yaşamlarına geri dönen kahramanlardan Mahmut'un duygusal engellerini aşması, Abidin'in ise Mehtap'ın çocuğunun babası olduğunu kabullenmesi öykünün sonunda kazanılan iksir olarak belirmektedir.

Çiçek Abbas ve Şakir, Züğürt Ağa ve Kekeş Salman, Muhsin Bey ve Ali Nazik, Mahmut ve Abidin, Baran ve Cumali gibi birbirine zıt ve çatışan karakterlerin incelenen öykülerin tümünde bulunduğu görülmektedir. Bu tip çift karakterlerin psikolojik temelleri, her insanın iyi ve kötü olmak üzere iki tamamlayıcı yanının olduğu ve birinin üstünlüğü durumunda diğerrinin bastırıldığı düşüncesinde yatmaktadır.<sup>212</sup> İncelediğimiz filmlerde, kahramanın ve onun karanlık yanını simgeleyen gölge arketipinin çatışmasından yararlandığı ve sözlü anlatı geleneğine ait öykülerde görmeye alışık olduğumuz çift karakterli bir yapı kurulduğu söylenebilecektir.

Görüldüğü gibi, Yavuz Turgul'un senaryosunu yazdığı bu beş filmde kahramanın yolculuğu öykü yapısına açıkça rastlanmaktadır. Zaten, Gölge Oyunu'nda "Var mı, yok mu? Gerçek mi, değil mi?" sözlerini açıkça kullanan senaryo yazarının, "Bir varmış, bir yokmuş..." diye başlayan masallara özgü anlatı yapısını bilinçli olarak kullandığı ileri sürülebilecektir.

### 3.9. Özet

Araştırmanın amaçları doğrultusunda, Joseph Campbell'in öncülüğünü yaptığı araştırmacıların sözlü anlatı türlerinden yola çıkarak yapılandıkları ve senaryo yazımında rehber olarak kullanılan kahramanın yolculuğu öykü yapısı öncelikli olarak Türk sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde aranmıştır. Dünyadaki en geniş Türk sözlü anlatı arşivi olarak kabul edilen, Texas Tech Üniversitesi'ndeki ATON arşivinden seçilen öyküler kahramanın yolculuğu öykü yapısı temel alınarak çözümlenmiştir. Yapılan çözümlmelerden elde edilen bulguların karşılaştırmalı ve toplu olarak yorumlanabilir bir biçimde görülebilmesi için, incelenen öykülerin ayrılma, buluşma ve dönüş aşamalarına göre tablolaştırılması yararlı olabilecektir.

Kahramanı tanıtan ve yolculuğa neden olan olaylar dizisini içeren "ayrılma" aşamasının başlangıcında sıradan dünya yer almaktadır. İncelenen öykülerin tümünde, kahraman için güvenli ve alışıldık olan dünyanın saray, köy ya da ev gibi ailenin bulunduğu ortamlarla belirtildiği görülmektedir. Fakat üvey annenin gelişi, evlilik çağına girilmesi ya da sevdalanma gibi nedenlerden dolayı sıradan dünyadaki dengenin

<sup>212</sup> Aynı, s.222.

ve düzenin bozulduğu göze çarpmaktadır. Evden kovulan, ailenin bir büyüğü tarafından görevlendirilen ya da aile dışındaki birisinin yaptığı büyüünün etkisinde kalan kahramanın doğrudan ya da dolaylı olarak maceraya çağrıldığı görülmektedir. Sıradan dünyadaki güvenli ortamı terk etmek istemeyen kahramanın ağlayarak, isteksiz davranarak ya da karşı koyarak macera çağrısını geri çevirdiği ve ancak kendisine yol gösterecek bir rehberle karşılaştıktan sonra sıradan dünya ile yabancı dünya arasındaki eşiği atlamaya cesaret edebildiği görülmektedir. İncelenen öykülerin tümünde ortak olan bu aşamalar şöyle tablolastırılabilir:

Tablo 1. İncelenen Öykülerde Yolculuğun Ayrılma Aşaması

AYRILMA	CENGİDİLAVER	ÜVEY KIZ ve KARA YILAN	KURBAĞA GELİN	ÜVEY KIZ ve KIRK HIRSIZ	KORKAK ALİ ve DEVLER	ZÜLFÜSİYAH
SIRADAN DÜNYA	Saray ve Değirmen	Köy	Baba Evi	Aile Ortamı	Şehit, Helvacı ve Ev	Saray
MACERAYA ÇAĞRI	Değirmencinin Ölümü	Üvey Annenin Önerisi	Kurbağa Gelin Adayı	Üvey Annenin Kızın Çiğmesini İstemesi	Helvacıdan ve Evden Kovulma	Yaşlı Kadının Laneti
ÇAĞRININ GERİ ÇEVİRİLMESİ	Kız Kardeşin Ağlaması	Kızın Mezarlıkta Ağlaması	Kurbağayı Bahçeye Salmayı İstemek	Babanın Ağlaması	Ali'nin Ağlaması	Ailenin Yolculuğa İzin Vermemesi
REHBERLE KARŞILAŞMA	Değirmencinin İnaktaki Sepeti Bulması	Annenin Mezarından Seslenişi	İnaktaki Kız Kardeşler	Babanın Aynılık Sözleri	Rüyadaki Ses	Devler
EŞİĞİN ATLANMASI	Ormandan Geçmek	Saray Yolu	Anahtar Deligi ve Evlenmek	Bohçanın Yuvarlanması	3-4 Günlük Yürüyüş	Saraydan ve Ülkeden Ayrılmak

Yolculuğun başladığı ve geliştiği “*buluşma*” aşamasında padişahın verdiği görevi gerçekleştiren, devlerin tuzaklarını aşmaya çalışan ya da canavarın isteklerini yerine getirmek zorunda kalan kahramanın sınındığı görülmektedir. İncelenen öykülerin tümünde canavarın yuvasına, devin bahçesine ya da gizli bir mağaraya giriş yapan kahramanın en büyük korkularıyla yüzleştiği dikkat çekmektedir. Devle dövüşerek, canavarla evlenerek ya da cadının tuzağına düşerek en büyük sınavı aşmak zorunda kalan kahramanın, gösterdiği cesaret sonrasında ödüllendirilmesi ortak bir öğe olarak karşımıza çıkmaktadır. İncelenen öykülerin tümünde görülen ve buluşma aşamasını oluşturan bu öğeler şöyle tablolastırılabilir:

Tablo 2. İncelenen Öykülerde Yolculuğun Buluşma Aşaması

BULUŞMA	CENGİDİLAVER	ÜVEY KIZ ve KARA YILAN	KURBAĞA GELİN	ÜVEY KIZ ve KIRK HIRSIZ	KORKAK ALI ve DEVLER	ZÜLFÜSİYAH
KAHRAMANIN SINANMASI	Cengidilaver'in Testleri	Yılanın Ebelik ve Öğretmenlik Yapmak	Babanın İstekleri	Kırk Hırsızın Dosluğunu Kazanmak	Yılanın Öldürme	Devlerin Testleri
GİZLİ MAĞARAYA GİRİŞ	Cengidilaver'in Bahçesine Giriş	Yılanın Yuvası	Öbür Dünyaya Geçiş	Tabut ve Saray Odası	Devlerin Mağarası	Adaya Gitmek
BÜYÜK SINAV	Cengidilaver'le Dövüşme	Yılanla Evlenme	Cüce Aramak	Üvey Annenin Ölüm Yüzüğü	Devle Güç Yarışı	Yaşlı Kadının Oyunu
ÖDÜLLENDİRİLME	Yüzük ve Ailenin Sırrı	Yılanın Prense Dönüşmesi	Dileğin Yerine Gelmesi	Evlenmek	Gücünü Kanıtlama ve Zıyafet	Devlerin Yardımı

Yolculuğun bitişini ve başlangıçtaki denge durumunun yeniden sağlanmasını içeren “*dönüş*” aşamasında büyülen, gereksinim duyulan sihirli nesneyi yitiren ya da kaçırılan sevgilinin peşinden giden kahramanın ölüm tehlikesiyle son kez yüzleştiği dikkat çekmektedir. Fakat büyüün bozulması, sevgilinin kurtarılması ya da yitirilen

sihirli nesnenin bulunması ile yolculuğun bütün zorluklarını geride bırakan kahramanın ortaya çıkan eksiklikleri giderdiği görülmektedir. Ailenin birleşmesi, krallığın sürmesi ya da sevgililerin evlenmesi ise dönüş yolunun sonunda kazanılan iksir özelliğini taşımaktadır. Araştırma kapsamında çözümlenen öykülerin tümünde görülen ve yolculuktaki dönüşümlerin tamamlandığı dönüş aşamasını oluşturan bu öğeler şöyle tablolaştırılabilecektir:

Tablo 3. İncelenen Öykülerde Yolculuğun Dönüş Aşaması

<b>DÖNÜŞ</b>	<b>CENGİDİLAVER</b>	<b>ÜVEY KIZ ve KARA YILAN</b>	<b>KURBAĞA GELİN</b>	<b>ÜVEY KIZ ve KIRK HİRSİZ</b>	<b>KORKAK ALİ ve DEVLER</b>	<b>ZÜLFÜSİYAH</b>
<b>GERİ DÖNÜŞ YOLU</b>	Yemek Daveti ve Sultanın Gerçeği Öğrenmesi	Sultanın Taçı Devretmesi	Cüceyi Kaybetme	Kuşa Dönüşmek	Şehre Dönüş	Adadan Ayrılma
<b>DİRİLME</b>	Annenin Kurtulması	Kraliçe Olma ve Krallığın Sürmesi	Cüceyi Bulma	Büğünün Bozulması	Cesaret Gösterisi	Zülfüsiyah'ın Aşkı
<b>İKSİRLE DÖNÜŞ</b>	Ailenin Birleşmesi	Üvey Annenin Yılanı Dönüşmesi	Babanın Cezalandırılması ve Evliliğin Kurtulması	Ailenin Tamamlanması	Cesaretin Onaylanması ve Helvacıya Ortak Olma	Zülfüsiyah'ı Kaçırma

Türk sözlü anlatı geleneğine ait örneklerin incelenmesinden sonra Yavuz Turgul'un senaryo yazarlığını yaptığı, film festivallerinde ödüller kazanmış ve gişe başarısı elde etmiş beş film kahramanın yolculuğu öykü yapısına göre çözümlenmiştir. Bu filmlerin çözümlenmesi sonucunda elde edilen bulguların birbirleri ile ilişkilendirilebilmesi için tabloların yardımına başvurulacaktır.

Ayrılma aşamasını oluşturan ve incelenen bütün filmlerde ortak olan öğeler şöyle tablolaştırılabilecektir:

Tablo 4. İncelenen Filmlerde Yolculuğun Ayrılma Aşaması

<b>AYRILMA</b>	<b>ÇİÇEK ABBAS</b>	<b>ZÜGÜRT AĞA</b>	<b>MUHSİN BEY</b>	<b>GÖLGE OYUNU</b>	<b>EŞKIYA</b>
<b>SIRADAN DÜNYA</b>	Minibüs Muavinliği	Güneydoğu Anadolu ve Harapfar Köyü	Müzik Menajerliği	Rüya Pavyon	Güneydoğu Anadolu
<b>MACERAYA ÇAĞRI</b>	Satılık Minibüs İlanı	Abuzer'in İstanbul Önerisi	Ali Nazik'in Türküü Olma İsteği	Kumru'nun Gelişi	Kele'ye Olanları Öğrenme
<b>ÇAĞRININ GERİ ÇEVİRİLMESİ</b>	Niyazi'nin Uyarısı	Ağalık Düzenine Bağlılık	Ali Nazik'i Başından Atma	Abidin'in Kumru'yu İstememesi	İntikam Alma
<b>REHBERLE KARŞILAŞMA</b>	Şoför Mustafa'nın Kefaleti	Behram'ın İstanbul'dan Gelen Mektubu	Çınak Osman'ın İsrarı	Büyük Hanım'ın Onayı	Ceran Ana'nın Yönlendirmesi
<b>EŞİĞİN ATLANMASI</b>	Satılık İlanının Yırtılması	Otobüs Yolculuğu ve Boğaz Köprüsü	Ali Nazik'in Elinden Tutmak	Kumru'ya Sahip Çıkma	Tren Yolculuğu ve Haydarpaşa

Yukarıdaki tabloda görülebileceği gibi, incelenen filmlerin tümünde sıradan dünya açıkça belli olmaktadır. Sıradan dünyanın sınırlarını kimi zaman bir bölgenin geleneksel değerleri, kimi zaman da bir iş sahibinin bağlı olduğu ilkeler belirleyebilmektedir. Kahramanın güvenli bulunduğu yer ister Güneydoğu Anadolu, ister basit bir pavyon olsun, sıradan dünyadaki dengenin incelenen filmlerin tamamında bozulduğu göze çarpmaktadır. Baraj suları altında kalan köy, boşaltılmak zorunda kalan menajerlik bürosu ya da kuraklığın verimsizleştirdiği topraklar bozulan dengenin



göstergesi olarak işlev görmektedirler. Bir dostun İstanbul'a gitmeyi önermesi, Urfa'dan türkücü olmak isteyen bir delikanlının gelmesi ya da izbe bir pavyona melek gibi bir kızın düşmesi ise kahramanın aldığı macera çağrısını belirtmektedir. Sıradan dünyanın güvenli yapısı ne kadar zarar görmüş olursa olsun, kahramanın duraksayarak, çekinceli ya da kararsız davranarak çağrıyı geri çevirdiği görülmektedir. Fakat, rehber görevi gören bir dostun yazdığı mektup, köyün delisinden alınan haberler ya da deneyimli bir iş arkadaşının verdiği destek ile cesaretlenen kahramanın sıradan dünya ile yabancı dünya arasındaki eşiği atladığı dikkat çekmektedir.

Yolculuğun başladığı ve filmin gelişme bölümü olarak nitelendirilebilecek “buluşma” aşamasında İstanbul'un, müzik piyasasının ya da minibüs şoförlüğünün yabancı dünyasına adım atan kahramanın sınanması incelenen filmlerin tümünde görülen ortak bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Rakipleriyle yarışan, mafya ile karşılaşan ya da iş kurmaya çalışan kahramanın sınanıldığı ve bu sırada da dostları ile düşmanlarını tanıdığı görülmektedir. Kendisine ihanet eden arkadaşının malikanesine, ilkesiz müzik şirketlerinin kalesi olan Unkapanı'na ya da sevdiği kızı istemek için babasının evine giden kahramanın gizli bir mağaraya giriş yapması, yolculuğun en büyük hesaplaşmasına doğru gelindiğini işaret etmektedir. Yabancı dünyada varolma savaşını veren kahramanı bekleyen en büyük sınav şarkıcılık yarışması, soygun girişimi ya da nişanlanma olabilmektedir. Bu en büyük sınavdan yenilgi, başarısızlık ya da düş kırıklığı ile ayrılan kahramanın aşık olduğu kişinin sevgisini kazanarak, eksikliğini duyduğu nesneye ulaşarak ya da gereksinimi olan bilgiyi edinerek ödüllendirildiği ve yolculuk boyunca göstermiş olduğu cesaretin karşılıksız kalmadığı görülmektedir. İncelenen filmlerin tümünde görülen ve buluşma aşamasını oluşturan bu öğeler şöyle tablolştırılabilecektir:

Tablo 5. İncelenen Filmlerde Yolculuğun Buluşma Aşaması

<b>BULUŞMA</b>	<b>ÇİÇEK ABBAS</b>	<b>ZÜGÜRT AĞA</b>	<b>MUHSİN BEY</b>	<b>GÖLGE OYUNU</b>	<b>EŞKIYA</b>
<b>KAHRAMANIN SINANMASI</b>	Şoförlük, Rekabet ve Senetler	İş Girişimleri	Sahne, Gazino ve TV Girişimleri	Ramazan'la Anlaşma, Hastane Kontrolü ve Kumru'nun Uyumu	Cumali'ye Yardım Etmek ve Berfo'yu Aramak
<b>GİZLİ MAĞARAYA GİRİŞ</b>	Kız İsteme	Ailesi Tarafından Terk Edilme	Kaset Piyasası	Fotoğraf Laboratuvarı	Mahmut Şahoğlu'nun Malikanesi
<b>BÜYÜK SINAV</b>	Nişanlanma ve Minibüsü Yitirme	Alfınları Bozduurma ve Parayı Çaldırma	Şarkıcılık Yarışması ve Yenilgi	Soygun Girişimi ve Evden Atrılma	Berfo ile Yüzleşme
<b>ÖDÜLLENDİRİLME</b>	Nazlı'nın Aşkı	Kiraz'ın Bağlılığı	Kaset Yapmaya Karar Vermek	Annenin Hapishanede Olduğunun Anlaşılması	Kele'nin Bağlılığı

Yolculuğun noktalandığı ve filmin sonuç bölümü olarak nitelendirilebilecek “dönüş” aşamasında, kahramanın sevdiği kızı kaçırmaya hazırlanırken polislerin engeliyle karşılaştığı, kendi düzenlediği şarkıcılık yarışması yüzünden hapse girdiği ya da yeni bir işe başlamak için kendisini sıradan dünyaya bağlayan son eşyasını sattığı görülmektedir. Kahramanın fiziksel ya da duygusal olarak ölümle yüzleştiği bu aşamadan sonra yenilenmesi, incelenen filmlerde görülen ortak bir öge olarak ortaya çıkmaktadır. Duygusal engellerini aşan, uğruna cezaevine girdiği kasetin tamamlandığını öğrenen ya da hurdaya çıktığı sanılan minibüsünü tamir eden kahramanın dirilişi bu noktada gerçekleşmektedir. Sevgiliye kavuşma, aile kurma ya da kahramanlığın onaylanması ise yolculuğun sonunda kazanılan iksiri simgelemektedir. Dönüş aşamasını oluşturan ve çözümlenen filmlerin tümünde rastlanan bu öğeler şöyle tablolandırılabilir:

Tablo 6. İncelenen Filmlerde Yolculuğun Dönüş Aşaması

<b>DÖNÜŞ</b>	<b>ÇİÇEK ABBAS</b>	<b>ZÜGÜRT AĞA</b>	<b>MUHSİN BEY</b>	<b>GÖLGE OYUNU</b>	<b>EŞKIYA</b>
<b>GERİ DÖNÜŞ YOLU</b>	Nazlı ile Kaçma Planı	Ağa Çizmeleğini Satma	Yahşma Düzenlemek	Ortaklığın Bitmesi ve Abidin'in İntiharı	Anadolu'ya Dönüş Kararı ve Cumalı'ya Yardım
<b>DİRİLME</b>	Minibüse Kavuşma	Ağalığı Bırakma	Cezayirine Girme Pahasına Kaseti Çıkartma	İkilinin Birleşmesi ve Mahmut'un Aşkı	Berfo'yu ve Demirean'ı Öldürme
<b>İKSİRLE DÖNÜŞ</b>	Nazlı'yı Kaçırma	Sıradan İnsan Olmak	Sevda Hanım ile Aile Kurma	Kumru'nun Mucizesi	Eşkıyalar Arasına Yükselme

Ayrılma, buluşma ve dönüş aşamalarına göre düzenlenmiş bu tablolarda, kahramanın yolculuğu öykü yapısına ait tüm basamaklar görülmektedir. Bu tabloların yardımıyla, incelenen öykülerin ve filmlerin kahramanın yolculuğu yapısına nasıl uyduğunun karşılaştırmalı olarak görülebilmektedir. Böylece, bir önceki bölümde birbirinden bağımsız olarak incelenen örnekler ve gerekçeleri ile ortaya konulan bulgular, bu bölümde ilişkilendirilerek ve sadeleştirilerek sunulmuş olmaktadır.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

##### 4.1. Sonuç

Araştırmanın giriş bölümünde ortaya konulan amaçlar doğrultusunda, yurtdışındaki araştırmacıların sözlü anlatı türlerinden yola çıkarak yapılandıkları ve senaryo yazımında rehber olarak kullanılan kahramanın yolculuğu öykü yapısı Türk sözlü anlatı geleneğinin örnekleri ile başarılı olduğu kabul edilen Türk filmlerinde sorgulanmıştır. Seçilen örnekler üzerinde kahramanın yolculuğu yapısını oluşturan her aşama ayrıntılı olarak irdelenmiş ve hem Türk sözlü anlatı geleneğine ait öykülerde, hem de Yavuz Turgul'un senaryo yazarlığını yaptığı filmlerde bu öykü yapısına rastlanmıştır. Böylece, çok değişik kültürlerle ya da tarihin uzak dönemlerine ait olsalar da, bütün öykülerde ortak bir kahramanlık macerası motifinin bulunduğunu ileri süren

Joseph Campbell'a ait bu görüşün<sup>213</sup> Türk sözlü anlatı geleneğine ait örnekler için de geçerli olduğu ortaya konulmuş olmaktadır. Senaryo yazarlığını Yavuz Turgul'un yaptığı, sinema alanında uzman kişiler tarafından festivallerde ödüllendirilmiş, edindiği gişe geliri ile rekorlar kırmış ve ulaştığı izleyici sayısından beğeni kazandığı belli olan filmlerin benzer biçimde çözümlenmesi ise Türk sinemasında başarılı kabul edilen ve sıkça tartışılan senaryo sorunlarını büyük ölçüde aştığı düşünülen sinema yapıtlarında genelde sözlü anlatı geleneğine, özelde ise kahramanın yolculuğu öykü yapısına ait öğelere rastlanıldığı kanıtlanmaktadır. Böylece, kahramanın yolculuğu öykü yapısının Türk sinemasındaki senaryo sorununun yapısal olarak çözümlenmesinde rehber görevi üstlenebilecek bir araç olabileceğine yönelik bulgulara ulaşılmış olmaktadır.

Yavuz Turgul'un, senaryoda yapısal çalışmalara öncelik tanıyan Ertem Eğilmez okulundan yetişmiş olması ile senaryosunu yazdığı filmlerin başarısı arasında bir bağlantı kurulabilecektir. Araştırmacının görüştüğü Turgul, Ertem Eğilmez ile arasındaki usta-çırak ilişkisini ve yetiştiği okulun senaryoda öykü yapısına verdiği önemi şu sözleri ile işaret etmektedir:

*“Senaryoya önem veren ve bunun kutsallığını açıkça ilan eden bir tek Ertem Eğilmez'i tanıdım. Arzu Film, o dönemi kadrosuyla yapacağı her filmin senaryosunu sağlam bir şekilde oluşturmaya çalışan bir grup kurmuştu... Dramatik yapı üzerinde konuşan, yapısal anlamda filmleri inceleyen ve kendi yaptığı filmler üzerinde bu ilkeleri uygulamaya çalışan Ertem Eğilmez, dramatik yapı sorunun ne kadar önemli olduğunu vurgulayarak, yalnızca öykü bulma ve öyküyü sinemalaştırma üzerine çalışan diğer sinemacılardan farklılaşmıştır”*

Dolayısıyla, öykü yapısına önem veren ve senaryolarında doğru yapıya ulaşmak için özel bir çaba harcadığını açıkça vurgulayan Yavuz Turgul'un yazdığı senaryolarda incelediğimiz türden yapısal bir ortaklık ve bütünlük çıkmasının rastlantısal olmadığı söylenebilecektir. Filmlerinde belirli bir formüle bağlı kalmaktan kaçındığını, fakat kahramanlık ve yolculuk kavramaları üzerine kurulu bir öykü yapısını yeğlediğini belirten Turgul, araştırmada elde edilen bulguları destekler nitelikteki şu açıklamalarda bulunmaktadır:

*“Bir maceraya çıkalım hep birlikte. Öykü, bir yerden kalksın ve bir yere doğru aksın, gitsin. Bu nedenledir ki, hep maceralıdır benim öykülerim. Hiçbir yerde durmaz; bir tarafa doğru gider ve biz de arkasına takılırız... Filimde söylemek istediğim savımı, kitleleri heyecanlandırarak ve*

<sup>213</sup> Leeming, **Ön.Ver.**, s.97.

*filmin peşine takılmalarını sağlayacak bir yolla anlatmayı yeğlerim. Çünkü, ben zaten o tür filmleri çok seviyorum. Kahramanı olan filmler...”*

Görüldüğü gibi, kahramanlık ve macera kavramlarını ön plana çıkartıp, öykünün bir yerden yola çıkışını ve başka bir yere doğru durmaksızın ilerleyişini vurgulayan Turgul, senaryolarında kahramanın yolculuğu yapısına ait en temel özellikleri işlediğini açıkça dile getirmektedir. Yolculuk yapısının hem sözlü anlatı geleneğine dayanan öykülerin temelini oluşturması, hem de başarılı senaryolar yazan Yavuz Turgul tarafından yeğlenmesi, araştırmanın amaçları bakımından önemli bir bulguya ulaşıldığını göstermektedir. Yolculuk kavramının öykü ile etkileşime giren kitlelere çekici gelmesi şu sözlerle desteklenebilecektir.<sup>214</sup>

Eğer varoluşumuzun koşullarını değerlendirecek olursak, yolculukların insanoğlunu neden büyülediğini açık bir biçimde görebiliriz. Doğum yolculuğu ile geldiğimiz dünyayı, ölüm yolculuğu ile terk ederiz. Dünyada kaldığımız süre içinde bilinmeyenler bunaltır hepimizi. Kişisel ve toplumsal olarak nedenler, amaçlar, hedefler arar; anlamlandırmaya çalışırız. Yolculuk öyküleri cehaletimize verilmeye çalışılan yanıtlardır. Gerçekliğin görünen sınırlarını aşip, düşlerimizi, dilekelerimizi ve korkularımızı biçimlendirirler. Yolculuk öyküleri ile yaşamın gitmemize izin vermediği yerlere gideriz.

Yolculuk yapısının hem sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde, hem de başarılı kabul edilen filmlerde bulunduğunu kanıtlayan bu araştırma, bu kavramın yukarıdaki alıntıda belirtilen büyüsunü kuramsal temellere dayandırıp, örneklerle açıklamıştır.

Bu aşamada özenle belirtilmesi gereken nokta, bilinçli olarak bir formül uygulamasa da, Yavuz Turgul'un senaryolarında doğru yapıyı oluşturabilmek için özel bir çaba harcadığının ve bunu yaparken de öyküdeki kahramanlık ve yolculuk unsurlarını öne çıkardığının belirlenmesidir. Öykülerinde doğru bir yapıya ulaşmayı hedefleyen Yavuz Turgul'un bütün çalışmaları sırasında duygu kanallarını açık bıraktığının altını çizmesi, kahramanın yolculuğunu oluşturan temel unsurların Jung'un tanımladığı biçimiyle ortak bilinçdışına dayanıyor olması açısından önem taşımaktadır. Arketipleri mekanik bir sistemin parçalarıymış gibi ele alan ve onları öğrenmenin çizili bir rotası olduğunu ileri sürenlerin aksine, arketipleri yaşam parçaları olarak nitelendiren Jung, yaşayan bireyde içsel olarak var olduklarını ve onlara ancak

<sup>214</sup> Walter M. Cummins, Marten Green and Margaret Verhulst, **The Other Sides of Reality: Myths, Visions and Fantasies** (CA: Boyd and Fraser Publishing Company, 1972), s.183.

duyguların köprü oluşturması ile ulaşılabilirliğini belirtmektedir.<sup>215</sup> Dolayısıyla, Turgul'un duygu kanallarını açık bıraktığını ve esinlenmelere şans tanıdığını belirtmesi, öykü anlatımının evrensel bir ortaklık oluşturan ve kökenleri insanoğlunun duygusal dünyasında gizli olan öğelerine ulaşabilmesi ve bu öğelerin yazdığı senaryolarda açığa çıkması bakımından önemli bir bulgu niteliği taşımaktadır.

Araştırmanın amaçları bakımından önemli olan bir diğer nokta ise başarılı olduğu kabul edilen senaryolar yazan Yavuz Turgul'un Türk sözlü anlatı geleneğini bir kaynak olarak nitelendirmesi ve bu kaynaktan yararlanıyor olmasıdır. Turgul'un dile getirdiği şu sözler, sözlü anlatı geleneğinin ve doğunun kültürel birikiminin bir sanatçıya sağlayabileceği rehberliği tanımlar niteliktedir:

*“Bu ülkenin ya da bu coğrafyanın kendisine ilişkin sanatını yapması için o topraklarda, o coğrafya içindeki varolan bütün unsurlardan yararlanması gerektiğine inan birisiyim. Bizi harekete geçiren, annemizin bize anlattığı masallardan tutun da, dinlediğimiz ninnilere kadar geniş bir hazinenin üzerinde duruyoruz. Bu topraklar üzerinden, ki bunu sadece Anadolu olarak sınırlamıyorum, buradan uzak doğuya kadar uzanan bu çizgi üzerinde varolan bütün coğrafyalardaki yaratım süreçlerinde bu kaynaklardan yararlanılması gerektiğini ve batının karşısında bir doğu sanatının ancak bu kaynaklardan elde edilecek olan ürünlerin ortaya konmasıyla gerçekleşeceğini düşünüyorum.”*

Joseph Campbell öncülüğündeki araştırmacıların sözlü anlatı türlerinden hareketle geliştirdikleri ve yurtdışındaki senaryo yazarları tarafından yapısal bir rehber olarak kullanılan kahramanın yolculuğu yapısının hem Türk sözlü anlatı geleneğinin örneklerinde, hem de bu geleneği bilinçli olarak vurgulayan Yavuz Turgul'un senaryolarında varolduğu ve bu öykü yapısının Türk sinemasında senaryo yazar yaratıcı kişilere yol gösterebileceği bu araştırmanın özet bir sonucu olarak söylenebilecektir.

#### 4.2. Öneriler

Türk sinemasına ait senaryo sorunun, Türk sözlü anlatı geleneğinin rehberliğinde çözülebileceğinin bulgularını içeren bu araştırma, aslında sinemada öykü yapısına ilişkin evrensel bir sorunun yerel değerlerden hareketle çözülebileceğini önermektedir. Araştırmacının görüşüğü senaryo yazarı ve yönetmen Ömer Kavur, araştırma sonucunda ulaşılan bu noktayı şu sözleriyle desteklemektedir:

<sup>215</sup> Jung, 1990, **Ön.Ver.**, s.96.

“Bir sanatçı ya da bir sinema adamı kendi ülkesinin topraklarından gelen zenginliklerden beslenir. Bunun içinde sözel anlatılardan, müzikli anlatılardan, efsanelerden, masallardan, öykülerden günümüze kadar süregelen bir anlayışın etkisi vardır, olmalıdır. Kendi topraklarından beslenmeyen bir sinemacının varlığını kabul etmek zaten olası değildir! Türkiye’de kendi geleneklerini iyi özümsemiş olan, edebiyatını ve diğer sanat dallarını iyi tanıyan, sanatlar arası etkileşimden iyi yararlanabilen bir sinemacının yeteneği ve yetkinliği varsa, düşünceye göre bunlardan yararlanmak yoluyla ilginç şeyler ortaya çıkarabilir ve büyük kitlelerle de bağ kurabilir.”

Araştırma kapsamında görüşülen senaryo yazarı ve yönetmen Turgut Özakman ise sinema alanında yazılmış eserleri değerlendirirken, uygulama ve kuram arasındaki dengenin sağlanamamasından şu sözleri ile şikayetçi olmaktadır:

*“Sinema sanatı hakkında yazılmış kitapların çok büyük bir çoğunluğunu okudum. Burada şöyle bir ciddi sorumuz var: Bu kitapları yazarların bir kısmı sinemacı ama yazdıkları kuram anlatımına uymuyor; bir kısmı ise kuramcı ama sinemanın içinden gelmedikleri için bol terim, bol kavram, bol bilimsel yaklaşım nedeniyle sinema sanatı geride kalıyor.”*

Kuramsal temellere dayanan ama uygulamaya yönelik sonuçlar içeren bu araştırmanın, Özakman’ın değindiği bu sorunu aşacağı ve hem uluslararası geçerliliği olan bir kurama dayanan, hem de senaryo yazımının uygulamaya yönelik sorunlarına ışık tutabilecek çözümler önerdiği düşünülmektedir.

Bu araştırma Türk sinemasının canlandığı, televizyonda yayınlanan yerli dizilerinin her geçen gün arttığı, sinema ve televizyon eğitimi veren üniversite bölümlerinin giderek çoğaldığı günümüzde, senaryo yazımına rehber olabilecek bir yapı önermektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada önerilen öykü yapısının sinema ve televizyon alanında senaryo yazarlığı yapanlara yöntem önerebilecek ya da bu alanda eğitim görenler için öykü anlatımının temel ilkelerini sergileyecek yazılı kaynaklara temel sağlayabileceği düşünülmektedir.

Öykü yazımı formüllerle değil, evrensel ve sonsuz yapılarla ilgilidir.<sup>216</sup> Dolayısıyla, bu çalışmada elde edilen bulgular senaryo yazımında uygulanabilecek bir formül olarak değil, sinemasal anlatımda rehber olarak yararlanılabilecek bir yapı olarak önerilmektedir.

<sup>216</sup> Robert McKee, *Story: Substance, Style and the Principles of Screenwriting* (NY: Regan Books, 1997), s.3.

Giriş bölümünde belirtildiği gibi, bu araştırma sinemada klasik anlatı ile sınırlı tutulmuştur. Temel ilkeleri sergilenen ve klasik anlatı türüne örnek sayılabilecek filmler üzerinde incelenen kahramanın yolculuğu öykü yapısının, çağdaş anlatı örneklerini ele alan yeni bir araştırma çerçevesinde incelenebileceği düşünülmektedir. Klasik anlatının olay örgüsü içinde kolaylıkla tanımlanabilen yolculuk yapısının, çağdaş anlatının kimi örneklerinde örtük bir biçimde yer aldığı ve duygusal ya da düşünsel bir düzlemde görülebildiği söylenebilecektir. Bu nedenle, kahramanın yolculuğu yapısını çağdaş anlatı örnekleri üzerinde sorgulayan bir çalışmanın, bu araştırmada elde edilen bulguların ve sonuçların geliştirilmesi bakımından yararlı olacağı önerilmektedir.



## KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz. "Gerçekten Kaçamayız!," **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996.
- Alangu, Tahir. **Türkiye Folkloru Elkitabı**. İstanbul: Adam Yayıncılık, 1983.
- Alptekin, Ali Berat. **Halk Hikayelerinin Motif Yapısı**. Ankara: Akçağ Yayınları, 1997.
- Altın, Erol. **Cengidilaver**. ATON 370. TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1966.
- Aslanyürek, Semir. **Senaryo Kuramı**. İstanbul: Pan Yayıncılık, 1998.
- Babbie, Earl. **The Practice of Social Research**. Sixth edition. CA: Wadsworth Publishing Company, 1992.
- Baker, L. Therese. **Doing Social Research**. NY: McGraw-Hill Book Company, 1988.
- Bauman, Zygmunt. **Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri**. Çeviren: Nurgül Demirdöven. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2000.
- Ben-Amos, Dan. "Folktale," **Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-centered Handbook**. NY: Oxford University Press, 1992.
- Biedermann, Hans. **Dictionary of Symbolism**. Second edition. Hertfordshire: Wordsworth Reference, 1996.
- Boratav, Pertev Naili. **Folklor ve Edebiyat II**. İstanbul: Adam Yayıncılık, 1982.
- **Türk Folkloru**. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1973.
- **Türk Halk Edebiyatı**. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1969.
- Bonnet, James. **Stealing Fire From the Gods: A Dynamic New Story Model for Writers and Filmmakers**. CA: Michael Wiese Productions, 1999.

Braem, Harald. **Uruk Aslanı Gılgames: Mitolojinin Romanı**. Çeviren: Atilla Dirim. Üçüncü baskı. Ankara: Yurt-Kitap Yayın, 2000.

Burrows, J. David, Frederic R. Lapedes and John T. Shawcross. **Myths and Motifs in Literature**. NY: The Free Press, 1973.

Campbell, Joseph. **Batı Mitolojisi: Tanrının Maskeleri**. İngilizceden çeviren: Kudret Emiroğlu. İkinci baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 1995.

----- **Doğu Mitolojisi: Tanrının Maskeleri**. İngilizceden çeviren: Kudret Emiroğlu. İkinci baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 1998.

----- **İlkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri**. İngilizceden çeviren: Kudret Emiroğlu. İkinci Baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 1995.

----- **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**. İngilizceden çeviren: Sabri Gürses. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2000.

----- **Myths We Live By**. NY: Bantam Books, 1973.

----- **The Hero with a Thousand Faces**. NY: MJF Books, 1996.

----- **The Masks of God: Creative Mythology**. NY: Penguin Books, 1978.

----- **The Masks of God: Occidental Mythology**. NY: The Viking Press, Inc., 1975.

----- **The Masks of God: Oriental Mythology**. NY: Penguin Books, 1979.

----- **Yaratıcı Mitoloji: Tanrının Maskeleri**. İngilizceden çeviren: Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Kitabevi, 1994.

Chodorow, Nancy. **The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender**. CA: University of California Press, 1984.

Comte, Fernand. **Mitoloji Sözlüğü**. İngilizceden çeviren: Mukadder Arslan. İstanbul: Zed Yayın, 2000.

Cook, W. Stuart, Morton Deutsch, Marie Jahoda and Claire Seltiz. **Reserch Methods in Social Relations**. NY: Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1959.

Coomaraswamy, Ananda and Sister Nivedita. **Myths of the Hindus and Buddhists**. NY: Dover Publications, 1967.

Creed, Barbara. "Alien and the Monstrous-Feminine," **Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema**. NY: Verso Publishing, 1990.

Cummins, M. Walter, Marten Green and Margaret Verhulst. **The Other Sides of Reality: Myths, Visions and Fantasies**. CA: Boyd and Fraser Publishing Company, 1972.

Dooley, David. **Social Research Methods**. NJ: Prentice-Hall, Inc., 1984.

Elçin, Şükrü. **Halk Edebiyatına Giriş**. Ankara: Akçağ Yayınları, 2000.

Esen, Şükran. "Türk Sinema 'Endüstrisi' Oluşmalı," **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996.

Finkelstein, Sidney. **Müzik Neyi Anlatır**. İngilizceden çeviren: M. Halim Spatar. İstanbul: Kaynak Yayınları, 1996.

Freud, Sigmund. **On Sexuality**. NY: Penguin Books, 1997.

Gallop, Jane. **Feminism and Psychoanalysis: The Daughter's Seduction**. NY: MacMillan Press, 1982.

**Gılgamış Destanı**. Çeviren: Sevin Kutlu ve Teoman Duralı. İstanbul: Hürriyet Yayınları, 1973.

Gombrich, E.H. **Sanatın Öyküsü**. İngilizceden çeviren: Bedrettin Cömert. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986.

Güldemir, Ayşe. **Üvey Kız ve Kara Yılan**. ATON 1678. TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1961.

----- **Üvey Kız ve Kırk Hırsız**. ATON 233. TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1961.

Güney, Eflatun Cem. **Folklor ve Halk Edebiyatı: Özellikleri, Sözlü Gelenekleri ve Yazılı Örnekleri**. İstanbul: Devlet Kitapları, 1971.

----- **Masallar**. Dördüncü baskı. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 523, 1997.

Gürtan, Kenan. **İstatistik ve Araştırma Metodları: İktisat ve İş İdaresine Tatbikatı**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Yayınları, 1974.

Halman, Talat Sait. **Eski Mısır'dan Şiirler: Güneş-Tanrı ile Sevgi Ozanı**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.

Henderson, Mary. **Star Wars: The Magic of Myth**. Companion Volume to the Exhibition at the National Air and Space Museum of the Smithsonian Institution. NY: Bantam Books, 1997.

Homeros. **Odysseia**. Çeviren: Azra Erhat ve A. Kadir. Üçüncü baskı. İstanbul: Sander Yayınları, 1981.

Howard, David and Edward Mabley. **The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay**. NY: St. Martin's Press, 1993.

Jersild, Arthur. **Child Psychology**. NY: Prentice-Hall Publishing, 1960.

Jung, G. Carl. **Man and his Symbols**. NY: Penguin Books and Arkana, 1990.

----- **Mandala Symbolism**. Third edition. NJ: Princeton University Press, 1973.

----- **Psychological Types: Collected Works of C.G. Jung**. Volume 6, NJ: Princeton University Press, 1971.

Karasar, Niyazi. **Araştırmalarda Rapor Hazırlama**. Beşinci baskı. Ankara: Bahçelievler P.K. 33, 1991.

----- **Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler**. Dördüncü baskı. Ankara: Bahçelievler P.K. 33, 1991.

Kayacan, Fadime. **Kurbağa Gelin**. ATON 717. TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1976.

Kıran (Eziler), Ayşe ve Zeynel Kıran. **Yazınsal Okuma Süreçleri: Dilbilim, Göstergebilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlenmeler**. Ankara: Seçkin Yayınevi, 2000.

**Kitabı Mukaddes: Eski ve Yeni Ahit**. İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi, 1972.

Koçoğlu, Sevilay. "Seyircisine Ulaşamayan Türk Sineması," **Hürriyet Gösteri**. Sayı no 222, Ekim 2000.

Kuş, Zekiye. **Zülfüsiyah**. ATON 714. TX: Texas Tech University Archive of Turkish Oral Narrative, 1970.

Leeming, David Adams. **Storytelling Encyclopedia: Historical, Cultural, and Multiethnic Approaches to Oral Traditions around the World**. Phoenix, Arizona: Oryx Press, 1997:

----- **Mythology: The Voyage of the Hero**. NY: J.B. Lippincott Company, 1973.

----- **Mythology: The Voyage of the Hero**. Third edition. NY: Oxford University Press, 1998.

Loether, J. Herman and Donald G. McTavish. **Descriptive and Inferential Statistics: An Introduction**. Third edition. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc., 1988.

Lubin, Harold. **Heroes and Anti-Heroes: A Reader in Depth**. CA: Chandler Publishing Company, 1968.

Makas, Zeynelabidin. **Türk Dünyasından Masallar**. İstanbul: Kitabevi, 2000.

Matthews, Jack. **Archetypal Themes in the Modern Story**. NY: St. Martin's Press, 1973.

McKee, Robert. **Story: Substance, Style and the Principles of Screenwriting**. NY: Regan Books, 1997.

Nortwick, Van Thomas. **Somewhere I Have Never Travelled: The Hero's Journey**. NY: Oxford University Press, 1996.

Oran, Bülent. "Yeşilçam Nasıl Doğdu, Nasıl Büyüdü, Nasıl Öldü ve Yaşasın Yeni Sinema," **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**. Hazırlayan: Süleyma Murat Dinçer. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1996.

- Özön, Nijat. **Büyük Dil Kılavuzu**. Gözden geçirilmiş ve genişletilmiş 4. baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- Pickett, Roy. **The Theme of the Hero: Form and Content in Literature**. Iowa: WM. C. Brown Company Publishers, 1969.
- Pollack, Peter. **The Picture History of Photography: From the Earliest Beginnings to the Present Day**. NY: Harry N. Abrams, Inc., 1977.
- Propp, Vladimir. **Masalın Biçimbilimi**. Fransızcadan çeviren: Mehmet ve Sema Rifat. İstanbul: Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları, 1985.
- . **Masalların Yapısı ve İncelenmesi**. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları / 744, 1987.
- . **Morphology of the Folktale**. Austin: University of Texas Press, 1998.
- Seeger, Linda. **Making a Good Script Great**. Second edition. CA: Samuel French, 1994.
- Seyidoğlu, Bilge. **Erzurum Halk Masalları Üzerinde Araştırmalar: Metinler ve Açıklamalar**. Atatürk Üniversitesi Yayın No: 409, Edebiyat Fakültesi Yayın No: 76, Araştırma Yayın No: 64. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, 1975.
- Tamer, Ülkü. **Sinema Dedi ki**. İstanbul: AFA Yayıncılık, 1989.
- Tezel, Naki. **Türk Masalları I**. Beşinci baskı. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 632, 1997.
- . **Türk Masalları II**. Beşinci baskı. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 632, 1997.
- Türk Dil Kurumu. **Türkçe Sözlük**. Cilt 1 ve 2. Dokuzuncu baskı. Ankara: 1998.
- Türkali, Vedat. **Üç Film Birden**. İstanbul: Cem Yayınevi, 1978.
- Vickery, B. John. **Myth and Literature: Contemporary Theory and Practice**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1966.
- Vogler, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters**. CA: Michael Wiese Productions, 1992.

----- **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.** Second edition. CA: Michael Wiese Productions, 1998.

Voytilla, Stuart. **Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films.** CA: Michael Wiese Productions, 1999.

Walker, K. Barbara. **The Art of the Turkish Tale.** Volume I. Texas: Texas Tech University Press, 1990.

----- **The Art of the Turkish Tale.** Volume II. Texas: Texas Tech University Press, 1993.

Walker, S. Walker and Ahmet E. Uysal. **Tales Alive in Turkey.** TX: Texas Tech University Press, 1990.

----- **More Tales Alive in Turkey.** TX: Texas Tech University Press, 1992.

Walter, Robert. **The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work.** NY: Element Books, 1999.

Yücel, Tahsin. **Anadolu Masalları.** Dördüncü baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.