Berna BÜYÜKŞAHİN

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA

Yüksek Lisans Tezi

2026

**T.C.**
**ERCİYES ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

# ANADOLU HALK MİTLERİNİN EKRANA YANSIMASI: ŞAHMARAN EFSANESİ

**Hazırlayan**
**Berna BÜYÜKŞAHİN**

**Danışman**
**Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Mart 2026, KAYSERİ**

**T.C.**
**ERCİYES ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

# ANADOLU HALK MİTLERİNİN EKRANA YANSIMASI: ŞAHMARAN EFSANESİ

**(Yüksek Lisans Tezi)**

**Hazırlayan**
**Berna BÜYÜKŞAHİN**

**Danışman**
**Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN**

**Mart 2026, KAYSERİ**

# BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Berna BÜYÜKŞAHİN

*İmza*

**T.C.**
**ERCİYES ÜNİVERSİTESİ**

**Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü**

Anabilim Dalı : Radyo, Televizyon ve Sinema
Program Adı : Yüksek Lisans
Tez Başlığı : Anadolu Halk Mitlerinin Ekrana Yansıması: Şahmaran Efsanesi

Yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının a) Giriş, b) Ana bölümler ve c) Sonuç kısımlarından oluşan (Kapak, Ön söz, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) toplam 102 sayfalık kısmına ilişkin 24/02/2026 tarihinde ***Turnitin*** intihal programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranı**: % 2'** dir.

Filtrelemeye **alıntılar dahil** edilmiştir. Filtrelemede **yedi (7) kelimeden daha az** örtüşme içeren metin kısımları hariç tutulmuştur.

Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez İntihal Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim 24/02/2026

| **Danışman** | **Öğrenci** |
|---|---|
| Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN | Berna BÜYÜKŞAHİN |
| *İmza* | *İmza* |

# KILAVUZA UYGUNLUK

"Anadolu Halk Mitlerinin Ekrana Yansıması: Şahmaran Efsanesi" başlıklı Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesine uygun olarak hazırlanmıştır.

| **Hazırlayan** | **Danışman** |
| --- | --- |
| Berna BÜYÜKŞAHİN | Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN |

**Radyo, Televizyon ve Sinema ABD Başkanı**

Prof. Dr. Vahit İLHAN

# KABUL VE ONAY TUTANAĞI

**Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN** danışmanlığında **Berna BÜYÜKŞAHİN** tarafından hazırlanan **"Anadolu Halk Mitlerinin Ekrana Yansıması: Şahmaran Efsanesi"** adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü **Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı**'nda **Yüksek Lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

29/01/2026

**JÜRİ:**

Danışman : **Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN**

Üye : **Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül ÇİLİNGİR**

Üye : **Dr. Öğr. Üyesi Zehra DURSUN**

**ONAY:**

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun …. /…./…… tarih ve …….. sayılı kararı ile onaylanmıştır.

……. /…..…../ ……..…

Prof. Dr. Atabey KILIÇ

Enstitü Müdürü

# ÖN SÖZ

Tez çalışmamın planlanması, yürütülmesi ve tamamlanması sürecinde; engin bilgi birikimi, kıymetli deneyimleri ve yapıcı yönlendirmeleriyle bana rehberlik eden değerli danışmanım Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Tez jürimde yer alarak titiz incelemeleri, yapıcı eleştirileri ve değerli katkılarıyla çalışmamı zenginleştiren sayın Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül ÇİLİNGİR ve sayın Dr. Öğr. Üyesi Zehra DURSUN'a şükranlarımı sunarım.

Lisansüstü eğitimim ve tez hazırlık sürecim boyunca desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, sabır ve güvenleriyle beni her zaman cesaretlendiren aileme; anneme, babama ve kardeşime teşekkür ederim. Ayrıca bu zorlu süreçte her zaman yanımda olan, desteğiyle bana güç veren yol arkadaşım Samet'e özel teşekkürlerimi sunarım.

.

**Berna BÜYÜKŞAHİN**

**Kayseri, Mart 2026**

**ANADOLU HALK MİTLERİNİN EKRANA YANSIMASI:**
**ŞAHMARAN EFSANESİ**

**Berna BÜYÜKŞAHİN**

**Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü**
**Yüksek Lisans Tezi, Mart 2026**
**Danışman: Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN**

# ÖZET

Anadolu mitolojisinde kendine önemli bir yer bulan Şahmeran ya da Şahmaran ismiyle anılan yılan gövdeli kadın/adam olarak bilinen bu mitolojik öğe sözel ve yazılı olarak günümüze kadar aktarılmıştır. Genel olarak şifanın ve iyiliğin temsili olan Şahmeran, insanoğlunun ihanetini anlatmaktadır. Efsanenin genel olarak Adana, Tarsus, Mardin gibi yörelerde geçtiği varsayılır. Yöreden yöreye göre farklı anlatımlarla hikâyelere konu edilen Şahmeran'ın kültürümüzde; evlerde süs eşyası, halı deseni, cam işçiliği gibi birçok alanda yansıması bulunmaktadır. Yazılı kültürde kendine geniş yer bulan şahmeran efsanesi sinema ve televizyon dizilerine de konu edilmiştir. Rahmi Kafadar'ın yönetmenliğini yaptığı 1972 tarihli Şahmaran filmi, Zülfü Livaneli'nin yönetmenliğini yaptığı 1993 tarihli Şahmaran filmi ve 23 Ocak 2023 tarihinde Netflix tarafından yayınlanan "Şahmaran" isimli dizi şahmeran efsanesinin uyarlamaları olarak ekrana getirilmiştir. Bahsi geçen sinema ve Netflix uyarlaması dizi ve filmler aracılığıyla masalların popüler kültür unsurlarıyla yeniden inşası incelenmiştir. İnceleme Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* kuramı çerçevesinde incelenecek olup Göstergebilim analiz tekniğinden de faydalanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler**: Şahmeran, Vladimir Propp, Kültür, Göstergebilim

**REFLECTION OF ANATOLIAN FOLK MYTHS ON SCREEN: THE LEGEND OF SHAHMARAN**

**Berna BÜYÜKŞAHİN**

**Erciyes University, Graduate School of Social Sciences**
**Master Thesis, March 2026**
**Supervisor: Prof. / Assoc. Prof. Onur ÖNÜRMEN**

# ABSTRACT

The legend of Shahmaran (or Shahmeran), a mythological entity known as a half-human, half-serpent figure that holds a significant place in Anatolian mythology, has been transmitted to the present day through both oral and written traditions. Generally representing healing and wisdom, Shahmaran portrays the story of human betrayal. The legend is traditionally considered to take place in regions such as Adana, Tarsus, and Mardin. As an element adapted into stories with different local narratives, the figure of Shahmaran has various cultural reflections in Turkish heritage, appearing in home decor, carpet patterns, and glasswork. Extensively featured in written culture, the legend of Shahmaran has also become a subject for cinema and television series. The 1972 film directed by Rahmi Kafadar, the 1993 film directed by Zülfü Livaneli, and the series titled 'Shahmaran' released by Netflix on January 23, 2023, have brought adaptations of the legend to the screen. Through these cinema and Netflix adaptations, the reconstruction of folktales with elements of popular culture has been analyzed. The study is conducted within the framework of Vladimir Propp's 'Morphology of the Folktale' and further utilizes **semiotic** analysis techniques

**Keywords:** Shahmaran, Vladimir Propp, Culture, Semiotics

# İÇİNDEKİLER

**ANADOLU HALK MİTLERİNİN EKRANA YANSIMASI: ŞAHMARAN EFSANESİ**

**BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK** ..... **i**
**TEZ ÖZGÜNLÜK SAYFASI** ..... **ii**
**KILAVUZA UYGUNLUK** ..... **iii**
**KABUL VE ONAY TUTANAĞI** ..... **iv**
**ÖN SÖZ** ..... **v**
**ÖZET** ..... **vi**
**ABSTRACT** ..... **vii**
**İÇİNDEKİLER** ..... **viii**
**SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ** ..... **x**
**TABLOLAR LİSTESİ** ..... **xi**
**ŞEKİLLER LİSTESİ** ..... **xii**
**GİRİŞ** ..... **1**

**BİRİNCİ BÖLÜM**
**KÜLTÜR ÜZERİNE KAVRAMLAR**

1.1 Kültür İncelemesi ..... 4
1.1.1.Kültür ..... 4
1.1.2.Sözlü Kültür ..... 8
1.1.3.Yazılı Kültür ..... 9
1.1.4.Görsel Kültür ..... 10
1.2. Frankfurt Okulu ..... 13
1.2.1.Popüler Kültür/Kitle Kültürü ..... 17
1.3. İngiliz Kültürel Çalışmalar ..... 23

**İKİNCİ BÖLÜM**
**MİT, MASAL VE EFSANE NEDİR?**

2.1. Mit, Masal ve Efsane Nedir ? ..... 30
2.1.1. Mit ..... 30
2.1.2. Mitin Tarihçesi ..... 33

2.1.3. Mitin İşlevi .....35
2.1.4. Mitlerde Hayvan .....39
2.2. Masal .....41
2.2.1.Masalın Tarihçesi .....43
2.2.2.Masalın Sınıflandırılması.....46
2.3. Efsane ..... 52
2.3.1.Efsane Sınıflandırması.....53
2.3.1.2. Mit, Efsane ve Masal İlişkisi .....56

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

**ŞAHMARAN UYARLAMALARININ PROPP'UN ŞEMASINA GÖRE İNCELENMESİ**

3.1. Araştırmanın Problemi ..... 58
3.2. Araştırmanın Amacı ..... 59
3.3. Araştırmanın Önemi ..... 59
3.4. Araştırmanın Sınırlılıkları ..... 59
3.5. Araştırmanın Yöntemi .....59
4.1 Filmlerin Çözümlenmesi ..... 62
4.1.1. Şahmaran (1972) Filminin Çözümlenmesi.....62
4.1.1.1. Filmin Künyesi .....62
4.1.1.2. Filmin Öyküsü .....63
4.1.1.3. Filmin Karakterleri .....64
4.1.1.4. Propp' un İşlevlerinin Karşılığı .....65
4.1.1.5 Filmin Anlatı Yapısı ve Kültürel Bakış .....66
4.1.1.6. Filmde Çatışan Kavramlar.....67
4.1.2.7. Göstergebilim Yöntemiyle Analiz.....68
4.1.2. Şahmaran (1993) Filminin Çözümlenmesi.....70
4.1.2.1. Filmin Künyesi .....70
4.1.2.2. Filmin Öyküsü .....70
4.1.2.3. Filmin Karakterleri .....71
4.1.2.4. Propp' un İşlevlerinin Karşılığı .....72
4.1.2.5 Filmin Anlatı Yapısı ve Kültürel Bakış .....74

4.1.2.6. Filmde Çatışan Kavramlar ..... 74
4.1.2.7. Göstergebilim Yöntemiyle Analiz ..... 75
4.1.3. Şahmaran (2023) Dizinin Çözümlenmesi ..... 77
4.1.3.1. Dizinin Künyesi ..... 77
4.1.3.2. Dizinin Öyküsü ..... 77
4.1.3.3. Dizinin Karakterleri ..... 80
4.1.3.4 Propp' un İşlevlerinin Karşılığı ..... 80
4.1.3.5. Dizinin Anlatı Yapısı ve Kültürel Bakış ..... 82
4.1.3.6. Dizide Çatışan Kavramlar ..... 84
4.1.2.7. Göstergebilim Yöntemiyle Analiz ..... 85
4.1. Bulguların Karşılaştırılması ..... 87
**SONUÇ ..... 93**
**KAYNAKÇA ..... 96**
**EKLER ..... 101**

# SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ

**VB.** : Ve Benzeri

# TABLOLAR LİSTESİ

**Tablo 1.1.** Mit, Efsane ve Masal Karşılaştırması ..... 59
**Tablo 3.1.** Şahmaran Filminin Künyesi ..... 62
**Tablo 3.2.** Şahmaran Filminde Propp'un Kişi Rolleri ..... 64
**Tablo 3.3.** Şahmaran Filminde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı ..... 65
**Tablo 3.4.** Şekil 3.1'e ait Göstergebilim Analizi ..... 68
**Tablo 3.5.** Şekil 3.2'ye ait Göstergebilim Analizi ..... 69
**Tablo 3.6.** Şekil 3.3'e ait Göstergebilim Analizi ..... 69
**Tablo 3.7.** Şahmaran Filminin Künyesi ..... 70
**Tablo 3.8.** Şahmaran Filminde Propp'un Kişi Rolleri ..... 72
**Tablo 3.9.** Şahmaran Filminde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı ..... 72
**Tablo 3.10.** Şekil 3.4'e ait Göstergebilim Analizi ..... 75
**Tablo 3.11.** Şekil 3.5'e ait Göstergebilim Analizi ..... 76
**Tablo 3.12.** Şelil 3.6'ya ait Göstergebilim Analizi ..... 77
**Tablo 3.13.** Şahmaran Dizisinin Künyesi ..... 77
**Tablo 3.14.** Şahmaran Dizisinde Propp'un Kişi Rolleri ..... 80
**Tablo 3.15.** Şahmaran Dizisinde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı ..... 81
**Tablo 3.16.** Şekil 3.7'ye ait Göstergebilim Analizi ..... 85
**Tablo 3.17.** Şekil 3.8'e ait Göstergebilim Analizi ..... 86
**Tablo 3.18.** Şekil 3.9'a ait Göstergebilim Analizi ..... 87
**Tablo 3.19.** Propp'un Karakterleri ve İşlevleri Karşılaştırma ..... 87
**Tablo 3.20.** Üç Yapımın Karşılaştırılması ..... 90

# ŞEKİLLER LİSTESİ

**Şekil 3.1.** Camsab'ın Keşiş'in Yönlendirmesiyle Evden Uzaklaştığı Sahne ..... 68
**Şekil 3.2.** Keşiş Karakterinin Camsab'ı Tutsak Ettiği Sahne ..... 69
**Şekil 3.3.** Camsab ve Banu'nun Eve Dönüşünü Gösteren Sahne ..... 69
**Şekil 3.4.** Yusuf'un Kaybolduğu Sahne ..... 75
**Şekil 3.5.** Yusuf ve Sultan'ın Kral'a Tutsak Düştüğü Sahne ..... 76
**Şekil 3.6.** Sultan Karakterinin Gemiyle Yükseldiği Sahne ..... 76
**Şekil 3.7.** Şahsu Karakterinin Adana'ya Geldiği Sahne..... 85
**Şekil 3.8.** Şahsu ve Lilith'in Karşılaştığı Sahne..... 86
**Şekil 3.9.** Şahsu Karakterinin Yeni Görünüm Kazanması ..... 86

# GİRİŞ

İnsanlık, tarih boyunca kendisinden sonra gelen nesillere; bilgi, görgü gibi hayatta kalabileceği en temel şeylerden başlayarak birçok tecrübesini aktarmaktadır. Kümülatif olarak ilerleyen bu yaşam döngüsü, dönemin teknolojik şartlarına uygun olarak kayıt altına alınmıştır. Önce sözlü iletişimle başlayan bu aktarım, ilerleyen dönemlerde resim ve yazının icadıyla daha somut hale gelerek kültürel bir bellek oluşturulmuştur. *Camera Obscura* (karanlık oda) sayesinde gelişen fotoğraf ve kameranın icadı ise kültürel aktarımda önemli bir rol oynamıştır. Kameranın icat edilmesiyle, Auguste ve Louis Lumière kardeşler 1895 yılında ilk sinema filmini çekmişlerdir. Çekilen bu ilk film sinema sanatını doğurmuştur. Sinema teknik özelliği sayesinde geniş kitlelere daha kolay ulaşabilmiştir. Bu da sinemanın kültürü aktarmasında önemli bir rol oynamasına olanak sağlamıştır. Kültürel bellek sinemayla aktarılırken, her sanat dalında olduğu gibi aktarılacak duygu ve düşünce kendi içinde yeniden yapılanarak sunulmuştur. Bu yapılanmaya neden olan etkenlerden birisi ise toplumsal yapıdır. Toplumsal yapının değişmesi ve gelişmesi sinema için esin kaynağı olan; mit, masal ve efsane gibi edebi türleri de dönüştürmüştür.

Bu çalışmada sinemayla birlikte değişen; masal, mit ve efsanelerin uyarlanırken yayınlandıkları mecralara göre; kültür, popüler kültür ve kitle kültürü kavramları çerçevesinde, Vladimir Propp tarafından geliştirilen masal morfolojisine göre incelenmiştir. İncelemede, üç ayrı dönemde ve farklı platformlarda yayınlanan Şahmaran efsanesi hakkında yapılan uyarlama yapımlar ele alınacaktır. Söz konusu uyarlamalar; 1972 yılında Rahmi Kafadar tarafından yönetilen Şahmaran filmi, 1993 yılında Zülfü Livaneli tarafından yönetilen Şahmaran filmi ve 2023 yılında Netflix tarafından yapımcılığı üstlenilen, Umur Turagay ve Beren Başaran tarafından yönetilen Şahmaran dizisidir. Bu üç yapım farklı dönemlerde ayrı platformlarda yayımlanarak mitin sinema aracılığıyla dönüşümü hakkında kaynak olmuştur.

Çalışmada, kültürün ne olduğu ve kültür yorumları üzerine literatür taraması yapılmıştır. Daha sonra senaryoları sıklıkla esin kaynağı olan mit, efsane ve masal ele alınmıştır. Ardından araştırma tekniği olarak kullanılacak Vladimir Propp'a ait masal morfolojisinden bahsedilip, incelenecek yapıtlar Propp'un karakter işlev şemasına uygun olarak analiz edilmiştir. Analizi desteklemek amacıyla masal yapısına uygun ve üç yapımda da ortak olarak görülen Propp'un karakter işlevlerinin işlendiği sahneler göstergebilim analiz tekniği ile incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre; masal anlatılarının iskelet yapısını koruduğunu fakat yayınlandıkları mecraya göre değişimler gösterdiği ve mitin kendini yeniden ürettiği tespit edilmiştir.

Konuya ilişkin yapılan literatür taramalarında, Şahmeran konulu film ve diziler üzerinden efsanenin, Anadolu insanında ne gibi bir yer edindiği üzerine çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Çalışmalara Şahmaran figürü, kültür ve Propp'un masal çözümleme yöntemine göre iki temelde bakılmıştır.

Öncelikle Şahmaran'ı figür olarak inceleyen çalışmalarda; Sökmen ve Balkanal (2021) Şahmeran figürlerini halk ve çağdaş sanat üzerine inceleyerek bu figürlerin nasıl tasarlandığı ve nerelerde kullanıldığı üzerine çıkarımlarda bulunmuşlardır. Şimşek (2016) Şahmeran efsanesini diğer Anadolu efsaneleriyle karşılaştırmalı olarak *"Hayat Devam Ediyor"* (2011), *"Asmalı Konak"* (2002), *"Sıla"* (2006) dizilerinde kullanılan figürler üzerinden incelemişler ve efsanenin dizilerde nasıl anlatıldığına bakmışlardır. Kodaman (2018), Şahmaran figürüyle resmedilen belli başlı simge, nesne, biçim, içerik gibi ilişkilerle ele almıştır.

Mitolojik ve kültürel olarak; Çağlar Abiha (2012), Şahmaran'ın sözel kültür derlemeleri altında yazılı ve elektronik kültüre yansımaları incelenmiştir. Sonuç olarak Şahmaran'ın mitolojide geçen tanrıçalar aracılığıyla hayatımızda var olduğu iletilmiştir. Çalışır ve Uncu (2018), Şahmaran efsanesini sözlü kültür etrafında inceleyerek birçok efsanenin bu şekilde yaşatılarak devam edebileceğini tespit etmişlerdir.

Propp'un yöntemiyle yapılan çalışmalar ise; Bars (2014), *Battal Gazi*'nin sinemaya yansımasını Vladimir Propp 'un Yapısal Çözümleme yöntemiyle ele almış ve olağanüstü masallarda olacak işlevleri söz konusu yapımın yerine getirdiğini tespit etmiştir. Doğan (2018*), Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1970) filmi Propp 'un

yöntemiyle incelemiştir. Söz konusu metodun masallar için uygun olduğu ama her işlevin filmlerde görülemeyeceğini tespit etmiştir. Çağlar (2015), *Interstellar* filminin çağdaş bir masal olup olmadığını tespit etmek amacıyla Propp 'un çözümleme metoduyla incelemiş ve benzerlikler olduğunu tespit etmiştir. Demir (2019), mit ve metinlerarasılık kavramlarını *Odise Miti* ve *O Brother Where Art Thou?* (Neredesin Be Birader?) filmini Propp'un yöntemiyle analiz etmiştir. Çalışmanın amacı metinlerarası benzerliği tespit etmeye çalışmaktır. Çalışmanı sonucunda mitlerin devamı olarak sinema sanatının ortam sağladığı tespit edilmiştir.

Söz konusu çalışmalarda Şahmaran'ın kültürümüzde nasıl bir yer edindiğine nesne olarak bakılmış ve Şahmaran masalının sözlü kültür sayesinde nasıl aktarıldığı iletişim modeli üzerinden incelenmiştir. Bizim çalışmamızda ise Şahmaran kültürel olarak farklı dönemlerde nasıl ele alındığı, mitolojinin kendini nasıl yeniden inşa ettiği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda hem karakter hem de konu bağlamında ele alınmıştır.

# BİRİNCİ BÖLÜM

# KÜLTÜR İNCELEMESİ

Kültür, toplumun yaşam boyu geliştirdiği tüm değerleri kapsayan ortak birikimdir. Maddi ve manevi tüm unsurlar kültür ürünüdür. Kültür; bilgi, din, sanat ve görenek gibi unsurları kapsamasının dışında Edward B. Tylor'a (1871, akt. McGee & Warms, 1996, ss. 26-40) göre, ulusların tarihini de kapsamaktadır. Kültür bir bakıma ulusların ortak tarihlerinden oluşur. Kültürün tarih boyu uluslarla olan ilişkisi teknolojik gelişmelerle daha da güçlenmiştir. Bu güçlü ilişkiyle ulusların kültürleri ortak bir kimlikte buluşmuştur. Ulusların ortak kimlik etrafında oluşturduğu bu kültür, zamanla endüstrileşmiş ve kitle iletişim araçlarıyla standartlaştırılarak geniş kitlelere sunulmuştur. Bu durum kültürün ticari bir araç gibi kullanılmasına sebep olurken, diğer yandan da kültürün yayılması, farklı kültürlerin bir araya gelmesine de olanak sağlamıştır.

Bu bölümde kültür için yapılan tanımlamalara ve yorumlara yer verilecektir. Kültür nedir, popüler kültür /kitle kültürü, Frankfurt Okulu ve İngiliz Kültürel Çalışmalar Ekolünün kültür üzerine söylemlerinden bahsedilecektir.

## 1.1. Kültür

Kültür kendisine yapılan sayısız tanımlamaların ortalamasına göre, toplum tarafından üretilen kurallar bütünü ve yaşam pratikleri olarak özetlenebilir. Kültür nedir sorusu Nermi Uygur (1996) ; Kültür insan tarafından ortaya konulan, insan eliyle üretilmiş, doğanın insan eliyle insan yaşamına getiriliş süreci, kendini nasıl gördüğü, nasıl düşündüğü gibi manevi ve maddi ürünlerin bütünüdür şeklinde tanımlamıştır. Kültür hem bir süreç hem de bir sonuçtur. İnsan varlığı biyolojik ve kültürel olarak ikiye ayrıldığında doğa ve iklim koşullarına ayak uydurmaya çalışan insan, nesilden nesille dönemsel aktarım araçlarını kullanarak (sözlü, yazılı, dijital vs. ) bilgi ve görgülerini tarihsel bir süreç içerisinde aktarmıştır (Güvenç, 1997, s. 9). Kültür kuşaklara aktarılan

sosyal yaşam ve göreneklerden oluşan mirastır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 215). Kültürün kapsamlı niteliği, sadece soyut kavramlarda değil aynı zamanda gündelik hayatın en temel parçalarında bile görülür. Kültür gündelik hayatta bilgi ve kavramlarımızın en temel parçası olan faaliyetlerimizin bütünüdür (alışveriş yapmak, yemek pişirmek vs. ) (Turner, 2016, s. 22). Coşgun, (2012, s. 839) *"Toplumun yaşamını düzenleyen değer, inanç, yasa, örf ve âdetler ile ahlâk kuralları kültürü oluşturur"*. Kültür bireysel deneyimlerin dışında, toplum içindeki düzenleyici unsulardan ortaya çıkmaktadır. Toplumsal yapıyı bir arada tutan kuralcı bir çerçeveye sahiptir. Malinowski kültürü; kültürün tüketim, tüketimin gerekliliğinden ve bu gerekliliği yerine getirebilecek yolların toplumsal kurum ve gruplara izin verme yollarından, düşünce ve eğilimlerden, inanç ve geleneklerden oluşan bir bütün olarak tanımlar. Goodenough ise kültürün bir ilişkiler bütünü olduğunu düşünür (akt. Güvenç, 1970, s. 3). Arnold kültürü devletlerin önemli bir parçası olarak görmüş ve kültürü güzellik, zekâ ve mükemmellikle tanımlamıştır (Alemdar ve Korkmaz, 2005, s. 205). Buna göre kültür sosyolojik tanımların dışında, idealist bir görüşle anlamlandırılmıştır.

Kültür gün içerisinde yapmaya güdümlü ya da zorunlu olduğumuz işler bütünüdür. İstekler, ihtiyaçlar, yapılacaklar, yapılmayacaklar ve bütün bu taleplerin gerçekleştirilme biçimi kültürü meydana getirir. Yaşam döngüsünün olağan olarak devam etmesi kültüre bağlıdır. Sosyal bilimlerin en çok tanım getirdiği kavramlardan biri olan kültür, insanın kendisiyle ilişkisi, insanlarla ilişkisi ve çevreyle olan ilişkisidir. Otoriter yapısı kültürü sağlamlaştırır ve varlığını korur. Kültürün değişim içerisindeki tek değişmezliği ise aktarılabilir olmasıdır. Yani kültür aktarılırken değişebilir ama bu sadece kültürel varlığın içeriğinin değişmesine sebep olur. Sonuçta kültür her daim vardır. Onu yaşayan ve yaşatanların bütünlüğü, benliği ya da çevresi değişebilir.

Kültür; beden eğitimi, zihin, bilgi ve görgü gelişimi gibi eğitimler için kullanılır. İnsanların benzer ve benzer olmayan yanları ya da değişimleri kültürle açıklanır diye bahseder (Güvenç, 2003, s. 97), Yaşanıp öğrenilen her şey kültürdür. Bu sebeple yaşayan hiçbir insan kültürsüz değildir (Güvenç, 1997, s. 18). Kültürü insan ile birleştirdiğimiz zaman, insan varlığının kültürel bir varlık olduğu anlaşılır. Kültür bugün belki sanatsal bilgi ya da herhangi bir bilim dalında ki uzmanlık olarak algılansa

da aslında yaşamsal döngüde hayatta kalabilme becerisidir. Bu beceriye sahip her birey kültürlüdür. Kültür bireylerin doğa ile mücadelesini ve var olma kaygısını ifade eder.

Burcu Tekin (2018), yüksek lisans tezinde kültürü aşağıdaki gibi tanımlamıştır;

> *"Kültür, toplumun kendi sosyal boyutları tarafından ürettiği örf, adet, estetik, sanat, edebiyat, din, hukuk, ahlak gibi değerlerdir. Toplumlar arası farkları belirten kültür, insan hayatının önemli aşamalarında görülmektedir. İnsanların davranış ve tutumlarını etkileyen kültür, hayatımızda kapitalizm ile daha belirgin olmuştur. Kültürün alınıp satılan ticari ürün olmasının yanında egemenin elinde bulunması da kullanım amacını şekillendirmiştir. Kültür, topluma medya ile iletilmektedir. Kullanılan kitle iletişim araçları radyodan bu yana farklı şekiller almıştır*" (Tekin, 2018 s. 6).

Kültür kavramı içinde toplumu barındırmaya başlamasıyla birlikte toplumsal değişimlerden etkilenmiş ve onu ele alan sosyologlar, dilbilimciler gibi kuramcılar sözcükle hem yakından ilgilenmiş hem sözcüğün ilişkili olduğu ağı geliştirmişlerdir. Dil kültürü kurar, geliştirir ve bu sürecin aktarılmasına olanak sağlar. Buna şahit olan birey ise toplumsallaşır. İnsanın bir dil öğrenmesi o dile ait kültürü öğrenmesidir (Uygur, 1996, s. 19). Dil aracılığıyla kurulan bu yapı kültürün bireyselden çok toplumsal bir birikimden ortaya çıktığını göstermektedir. İnsanın biyolojik yetkinlikleri sayesinde edindiği becerileri onun hayatta tutmuştur. Nitekim insanın doğadaki savaşını kazanması kültürle mümkün olmuştur (Güvenç, 2022, s. 10). Varlığını koruyabilmek için üremeye ihtiyaç duyan tüm canlılardan artı olarak insan, konuşma ve düşünme yeteneği ile birçok yaşamsal faaliyetini hafıza altına alarak kültürü oluşturmuştur (Güvenç, 1997,s. 33). Kültür yapay ve doğayla, bizim doğaya yaptığımız ve doğanın bize yaptıkları arasında ki diyalektik süreçtir (Eagleton, 2005, s. 11).

1952 yılında Kroeber ve Kluckhohn tarafından kültür kelimesinin 164 farklı tanımı derlenmiştir. Sosyolog Bernard Berelson ise bilimsel bir kavramın bu kadar tanımının olmasını eleştirir ve kelimeye tanım getirilemeyeceğinin kabul edilmesinin gerektiğini söyler (akt. Güvenç, 2003, s. 95). Türkçede kültür kelimesi; bilim anlamında uygarlık, beşeri alanda eğitim süreci, estetik kültürü ve tarımsal yetiştirme alanında olmak üzere 4 farklı alanda kullanılır (Güvenç, 2003, s. 97). Türkçede kültür kavramı yerine Ziya Gökalp hars kelimesini kullanmıştır. (Arslanoğlu, 2005, s. 3). Anadolu kültürü tek bir kültür etrafında değil, geçmişten günümüze birbirinden farklı kültürlerden oluşur. Bu

farklılık dönemin sosyal yaşantısında duyulan ihtiyaçlara göre biçimlenmiştir (Güngör vd., 1999, s. 19). Kültür toplumların birikimli uygarlığıdır, bir toplumun kendisidir, bileşkedir (Güvenç, 2003, s. 95).

Kültür kelimesi önceleri doğal büyüme, yetiştirilme olarak kullanılırken daha sonra 19. yy ile öncelikle bugünkü anlamı olan insanı yetiştirmek, ikinci olarak düşünsel hareket anlamında, üçüncü olarak sanatların gövdesi, dördüncüsü düşünsel hareketler sonucu oluşan günlük yaşam gibi anlamlara geldi. Kültür sadece basitçe sanayi üretim yöntemlerine verilen tepki değil bu süreçte yaşanan toplumsal ilişkilerle alakalıdır. Dönem içinde gelişen siyasi yapı ve oluşan sınıflı toplum yapısının tepkileri birer kültürel ifade olmuştur (Williams, 2021, ss. 27-30). Sosyal hayatta büyük değişimlerin başladığı Sanayi Devriminde kültürel eleştiriler başlamıştır (Yıldız, 2012, s. 451). Kültür ilk anlamlarından itibaren özelleşerek bugün modaya, imgesel pratiklere ve var olan entelektüel anlamında kullanılmaktadır (Williams, 1993, s. 11). Sanayi Devrimi sonrasında değişmeye başlayan geleneksel toplum yapısı kültür kelimesinin tanımlanmasında ve ilişkili bulunduğu ağların çeşitlenmesinde oldukça önem arz etmiştir. Değişen geleneksel toplum yapısında en önemli paydaya sahip olan işçi sınıfı hareketleri ve sosyal yaşantıları yakın takibe alarak var olan sosyolojik yapının açıklanmasına fayda sağlamıştır. Richard Hoggart 'ın yazmış olduğu *Okuryazarlığın İşlevleri* eserinde İngiliz işçi sınıfı ailelerinin yaşamlarının betimlemesi haricinde yazar kitle kültürüne de değinir. Frankfurt Okulundan farklı bir bakış açısına sahip yazar, aslında kitlenin içeriklere karşı direnç gösterdiğini söyler (Yücel ve Bourse, 2017, s. 17).

Kültür bireyler tarafından mı oluşturulur yoksa toplum tarafından oluşturulup bireye dayatılır mı? Sorusu kültür tartışmalarının temelini oluşturur. Marx' ın düşüncesi ise bireyin bağımsızlaşma hareketi yine birey tarafından sağlanır ve böylelikle toplumsal düzen göz ardı edilmiş olur (Genç, 2023, s. 608). Kültür tartışmaları Aydınlanma Dönemi ile başlayıp Antik Yunan'a kadar gider ve sosyal kuramın düşünürleri ile şekillenir (Smith, 2007, s. 19). Kültür düşünceleri içinde Karl Marx anti-kültürel bir kuramcıdır ve kendisi kültürü egemen ideoloji olarak adlandırır (Smith, 2007, s. 22).

Kültürü Matthew Arnold, John Ruskin ve Frank Raymond Leavis gibi estetikçiler yüksek sanat ile eşleştirmişlerdir. Arnold kültürü; kültürün dünyada düşünülen, söylenen, mükemmelliğin peşindeki araştırma olarak tanımlar (Smith, 2007, s. 14).

Kültür, kelime kökeni bakımından çok eski dönemlere dayanmaktadır. Demek ki insan her daim kültürün varlığından haberdar olmuştur. Bu da kültürün çeşitliliğini ortaya çıkarmıştır. Her uygarlık kendi gelenek ve göreneklerine göre yaşam sürmüş ve zamanla kültürel bellek oluşturulmuştur. Kültürel belleğin aktarılması ise çeşitli yöntemlerle sağlanmıştır. Kültürün aktarılma biçimleri; sözlü, yazılı ve görsel olarak ayrılmaktadır. Buna göre aşağıda ilgili terimler açıklanmıştır.

### 1.1.1. Sözlü Kültür

"Söz" insanlık tarihinin ilk medyası olup yaklaşık M.Ö. 70.000 ile 30.000 yılları arasında kullanılmıştır. İlk sözün kullanımı ile ilgili iki teori vardır; birincisi, insanın mutasyon sonucu hayvanlara benzer şekilde sesler çıkararak konuşmaya başlamış olması, ikinci olarak güçlü ilişkiler kurmak için başlamış olmasıdır (Yücel, 2017, s. 7). Sözlü kültür geleneksel kültür olarak kabul edilebilir ve uzun bir zaman diliminde nesilden nesille aktarılabilen bir süreklilik içerir. İstikrarlıdır, değişim yavaş yavaş meydana gelir. (Özdemir, 2012, s. 14). J. Goody ve I. Watt'a göre (akt. Yücel, 2017, s. 22) kültürün nesilden nesille aktarımının en doğrudan yolunun dil olduğunu ve toplumun bu yolla gelenekler haricinde hedeflerini, tutkularını aktardığını söylerler. Dil sese bağlıdır, tarih boyunca konuşulan birçok dilin sadece bir kısmı yazıya dönüşmüştür. Ses dinamik bir yapıya sahiptir. Sesin olduğu yerde hareket söz konusudur (Ong, 2010, ss. 19-47).

> *"Kültür nasıl uyumlanabilmektedir? Kültürün büyük kısmı birbirimize anlattığımız hikâyelerden oluşur. Bu hikâyeler genellikle öğreticidir; geçmişe ait erdemi barındırırlar ve geçmiş geleceğe aktarılır."* (Ryan, 1989, s. 205).

Sözlü kültür kültürlenme sürecinde etkili olmuştur (Baş, 2011, s. 110). İnsan sosyal bir varlıktır ve sözle iletişim kurulması insanlığın en büyük erdemlerinden biridir. Çünkü insan düşünür, akıl süzgecinden geçirir ve en son dile getirerek kendini ifade eder. Hem anlama hem de kendini anlatmanın yolu bu şekilde inşa edilmiştir. İnsanlık var olduğu sürece sözle kurulan iletişim, en önce tercih edilecek yollardan biri olmaya devam

edecektir. Bu durumda insan sözle iletişim kurarak deneyimlediği bilgileri pratik ve sade bir şekilde açıklayabilecektir. Özellikle ilk çağlarda konargöçer uygarlıkların yaşamında büyük yeri olan sözlü iletişim insanlık tarihinin ilk kültürel bekçisidir. İlerleyen dönemlerde yazının icat edilmesi ise sözlü iletişimi bitirmemiş aksine sözü daha kalıcı hale getirmeyi sağlamıştır.

### 1.1.2. Yazılı Kültür

Yazı, 3500 yıl önce ilk olarak Sümerler tarafından icat edilmiştir. Mısır ise benzer zamanlarda hiyeroglif denilen resimli yazıyı kullanmıştır. Yazı, papirüs denilen bitkilerin özünden oluşturulan kâğıt üzerine işlenmiş zamanla bu materyal parşömene dönüşmüştür. İlk kütüphane Atina'da kurulmuş, Çin ve Uygur Türkleri ise kitap için blok baskı sistemini kullanmıştır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 20). Yazının icadı medeniyetin başlangıcı, matbaanın icadı ise gelenekselden modern topluma geçiş ifadesi olup sözlü kültür ise bu sürecin köprüsüdür (Yücel, 2017, s. 7). Yazılı kültüre geçişle birlikte kültürel birikimin yitirilme durumu azalmış ve dil becerilerini arttırmıştır (Baş, 2011, s. 110). Yazılı kültürde birikim söz konusudur. Yazılı kültür, kelimelere nesne olarak karşılığını verir (Ong, 2010, ss. 24-46).

Türkler medeniyet sahnesine çıktıktan itibaren günümüze kadar 5 farklı alfabe kullanmıştır. Göktürk ve 8-11. yüzyılları arasında kullanılan Uygur alfabesi, günümüzde kullanılmamakla beraber 7-9 asırları arasında ki dönemde yazılı kültüre oldukça katkıda bulunmuştur (Özdemir, 2012, s. 24). Samuel Morse tarafından icat edilen telgraf Osmanlı'ya 1855 yılında gelmiştir. 23 Ekim 1840 tarihinde ise devlet tarafından mektup ücretleri karşılanarak posta nezareti kurulmuştur (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 21). Onun öncesinde yazılı kültür Osmanlı Devleti'nde divan şairleri tarafından geliştirilmektedir (Özdemir, 2012, s. 33).

Matbaaya Türkler yaklaşık 250 yıl gecikmeyle, İbrahim Müteferrika'nın önderliğinde kavuşmuş ve ilk olarak 1727-1728 yıllarında Basmane adıyla kurulmuştur. Osmanlı Devleti'nde sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş matbaanın gelmesiyle birlikte dönüşüme uğramıştır. Bu süreçle birlikte matbaaya daha önce kavuşan Avrupa, merkezi bir konuma sahip olmuş ve Avrupa medeniyeti yaygınlaşmıştır. Osmanlı'da yazılı kültürün yaygınlaşmasıyla beraber gazeteler kendini göstermiştir. Fakat matbaanın

Osmanlı Devleti'ne geliş süreci boyunca Avrupa'da birçok kitap basılmış ve aydın bir kesim inşa edilmişti. Osmanlı Devleti'nde ise gazete, aydın kesim oluşturmaktan daha çok kamuoyu sağlamıştı (Özdemir, 2012, ss. 28-60).

Basın 1800'lü yıllarda yönetimin ihtiyaçlarını karşılamak üzere yaygınlaşmaya başlamıştır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 21). Yazılı kültürde yer alan gazete ve dergiler tüketim toplumunun oluşturulmasına olanak sağlamıştır (Özdemir, 2012, s. 128). Yazılı kültür sözlü kültüre göre daha otoriterdir. Yazılı olan daha kalıcı, özgür ve inandırıcıdır (Çakır, 2014, s. 28).

Yazı insanın kâğıt üzerinde konuşmasıdır. Savaşlardan sonra gelen barış antlaşmaları, toplumsal ahlak kurallarını anayasa haline getirerek toplum tarafından uyulması ve hatta anayasaya toplum tarafından uyulup uyulmadığı üzerine denetlemek, bu denetimi kayıt altına almak için yazı önemli bir araç olmuştur. Tüm verilen bu örnekler insanın konuşmaya yazı üzerinden devam etmesidir. Yazılı olan kalıcıdır, nesneldir. Gerçekliğin inşa edilmesinde ve hatta günümüzde insanlığın geçmiş tarihinin araştırılmasında faydalanılan kaynak olmuştur. İnsan sözle kurduğu anlaşmayı kâğıtla kayıt altına almıştır. Bu kayıtlar günümüzde birçok disiplin alanında kullanılmıştır. Bu durumda kültürel belleğin ve birikimin oluşmasında yazının ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

İnsan iletişime ve aktarmaya sözle başlamış yazıyla kayıt altına almıştır. Kayıt alma biçimleri arasında yazının haricinde bir de mağara duvarlarına çizilen resimler dâhil olmuştur. İşte bu çizimler günümüz de görsel kültür olarak adlandırılan alanın başlangıcıdır. Görsel kültür mağaradan başlayıp günümüzde teknolojinin en ileri seviyesinde bile kendine yer bulabilmiştir.

### 1.1.3. Görsel Kültür

İnsan dünyaya geldiği an itibariyle çevresini tanımak için gözlerinden yardım alır. Gözleriyle şahit olduğu olayları belleğine atar ve görsel bellek oluşturur. Daha sonra bu birikimi tecrübeye dönüşür ve yaşadığı olayları eşleştirmeye başlar. Örneğin şimşeğin çakması yağmurun habercisidir bilincini oluşturur. Ya da vahşi bir hayvanı gördüğünde neyle karşılaşacağını ve ne yapacağını öğrenir. Görsel kültür, uzun uzun anlatımlarla ya

da sayfalarca yazıyla ifade edilecek olayları sadece bir çerçevede sunar. Bu da görselliğin ne kadar güçlü olduğunu gösterir.

İnsan öğrenimini aktarırken kendine dönemin şartlarına uygun olarak araçlar bulur. Görsellikte bu aktarıma hizmet eden en önemli araçlardan biridir. Yazının icadından da eski olan bu araç, ilk önce mağara duvarlarında kendine yer bulmuştur. Görsel kültür mağaralara yaklaşık milattan 30 bin yıl önce çizilen sembollerle başlamıştır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 19). Platon'un *Devlet* isimli kitabında geçen mağara alegorisi, ışığın gücünü ve bir "anı" canlandırmanın ilk adımı olmuştur. Gerçekliği ortaya çıkaran ışık, gölgeyi ortaya çıkarak gerçekliğin aydınlatılmasında bir kez daha önemli rol oynamıştır.

Daha sonra resim sanatının gelişmesiyle birlikte bu canlandırılan anlar kâğıda dökülmüştür. Resimde ki ışık kullanımı, renk kullanımı ve perspektifin gelişimi, gerçekliğin gösterilmesinde önem arz etmiştir. Özellikle resmi üç boyutlu hale taşıyan perspektif uygulaması, M.Ö. 4. yüzyılda Helenistik Çağ'da başlamıştır. Ton, ışık ve rengin kullanımı ise resimlerde objelerin gerçekliğini daha görünür hale getirmiştir. Paleolitik Çağlardan kalma Fransa ve İspanya'da bulunan mağara resimleri ise hem görsel kültürün oluşmasında hem de resim sanatının başlamasında öncülük etmiştir (Tansuğ, 1995, ss. 10-13). Resim sanatıyla gelişen ışık, perspektif ve tonlama gibi kompozisyonlar gerçekliğin olabildiğince doğru bir biçimde aktarılabilmesi için kullanılmıştır. Bu kullanımdaki çaba da zamanla ışığın ve görüntünün mekanik olarak kaydedildiği sürecin başlamasına yol açmıştır. Işık ve görüntünün mekanik olarak kaydedilmesinde ilk adımlar; karanlık oda (camera obscura) ve büyülü fenerin keşfiyle atılmıştır. Bu sürecin başlaması da fotoğrafın icadına ortam hazırlamıştır. Fransız, Jacques Mande Daguerre (1787-1851) ile Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833) fotoğrafı bularak 19 Ağustos 1839'da Fransız Bilimler Akademisine tanıttılar. Bu keşifler birlikte artık "gerçek" kayıt altına alınmış oldu. Fotoğrafın, poz süresinin kısalması ve fotoğraf filminin bulunması, sinemanın keşfi için önemli bir adım olmuştur (Teksoy, s, 2005, s. 21).

Sinemanın keşfedilmediği dönemlerde benzer aletler icat edilmiştir. Amerika'da Edison tarafından *kinetoskop* (kinetoscope) keşfedilmiş ve tek kişilik kısa filmler gösterilmiştir. Bu sırada ise sinemanın babası olarak bilinen Lumière Kardeşler olarak tanınan Auguste Lumière (1862- 1954) ile Louis Lumière ( 1864-1948) kinetoscope ile görüntüyü bir perdeye aktarmayı başarmış ve sinematograf dedikleri bu aletle ilk sinema gösterimini yapmayı başarmışlardır (Teksoy, 2005, s. 30).

Görsel kültür hakkında net bir tarih olmasa da 70'li yıllardan itibaren gelişim göstererek; görsel olguya, görmeye, dijitalleşen imge gibi olgulara yönelir. (Çakır, 2014,s. 9). Zamanla bu alanda yapılan araştırmalar görsel kültür çalışmaları altında; Gilles Deleuze, Sigmund Freud, Jacques Lacan, Walter Benjamin, Jacques Derrida, Roland Barthes, Gey Dobard, Jean Baudrillard gibi eleştirmen ve filozoflar tarafından yapılmıştır (Saybaşılı, 2011, s. 34).

Roland Barthes *Camera Lucida* (1996) isimli kitabında fotoğraftan bahsetmiştir. *Studium* ve *Punctum* kavramlarından bahseder. *Studium* izleyicinin kültürel bilgisiyle kurduğu ilişkidir. Fotoğrafın sosyolojik boyutuna değinir. *Punctum* ise kişisel deneyimdir. İzleyicinin kendini bulması, öznel bir bağ kurmasıdır. Görselliğin incelenmesi bireyin kültürel yaşantısına ve onunla bağ kurmasına dayanır. (Barthes, 1996, s. 34). Guy Debord ise *Gösteri Toplumu* (1996) isimli eserinde; gerçekliğin yerini göstergeye bıraktığını söyler. Birey artık kendisini izlemektedir.

> *"Modern endüstriye dayanan toplum, rastlantısal ya da yüzeysel olarak gösterisel değil, temelde gösteri yanlısı'dır. Hâkim iktisadın imajı olan gösteride ama hiçbir şey, gelişme ise her şeydir. Gösteri, kendinden başka hiçbir şeye varmak istemez."* (Debord, 1996, s. 16).

Gösteri zamanla toplumsal bir kaygıya dönüşmüş ve amacı o "anı" yakalamak olan makinaların tersine o "anı" farklı biçimde yansıtmak olmuştur.

Görsel kültür alanında yapılan bu çalışmalar ve getirilen farklı yorumlar bir disiplin olarak inceleme alanı olmasını sağlamıştır. Görsel kültürün ortaya çıkmasıyla birlikte görsellik ve kültür bağlamı yeniden ele alınmıştır (Saybaşılı, 2011, s. 37). Görsel olan gözün gördüğüdür ve gören göz bunu kendi bilincine göre yorumlamıştır. Bu da insanın ideoloji ve kültürel düşününü, görseli yorumlarken de devam ettirdiğini göstermiş ve kültürel çalışmalar içinde kendine yer bulmuştur.

Buraya kadar kültür ve kültürün aktarılma biçimleri incelenmiştir. Kültürün geniş bir inceleme yelpazesi içinde olduğunu görülmektedir. İnsanın yaşadığı her an kültürle ilişkilidir. Bu da insanlığın geçirdiği tüm evrelerin kültürel bir devrim olduğunu göstermektedir. Kültürel devrimler gerek teknolojik ilerlemelerle, gerek politik kararlarla gerçekleşmiştir. İnsan her dönemin vatandaşı olmuş ve yaşadığı önemli devrimlerden sonra anayasadan başlayarak sosyal yapısını değiştirmiş, toplum içi kurallarını değiştirmiş ve yediği içtiği yemeğe, dinlediği müziğe, giydiği kıyafete kadar kendini yeniden inşa etmiştir. İlk çağ insanıyla günümüz insanı arasında bu kadar fark olmasının sebebi insanın her koşula ayak uydurmaya çalışmasının sonucudur. Bu ayak uydurma mücadelesi ise kültür ve kültürün aktarılması ile oluşmuştur. Gerçekleşen devrimler içinde önemli yer tutan teknolojik ilerlemeler yukarıda bahsedildiği üzere insanın kafasında ki düşünceden, dış görünüşüne kadar değişmesine sebep olmuştur. Bu değişim ise birçok düşünür tarafından ele alınmış, kimi dönemlerde negatif eleştiri yağmuruna tutulmuş kimi dönemde ise kültürün salt bir gerçeklik olmadığını ve çeşitli kültürlerin varlığının doğal olduğu üzerine görüşler bildirilmiştir.

Bu kapsamda; Frankfurt Okulu temsilcileri Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer, kültür kavramını endüstriyle ilişkilendirerek açıklarlar. Adorno ve Horkheimer'a göre; *"Akıl, kültür metası haline getirildiği ve tüketim amacıyla insanlara teslim edildiği noktada çözülüp dağılmak zorundadır. Açık ve tam bir enformasyon seli ile şatafatlı, düzenli eğlenceler insanları bir yandan akıllandırırken öte yandan aptallaştırıyor*." (1995, s. 15). Modern toplumun ekonomik ve teknik ilerlemeyle bireyselleşmesi ve güçlenmesi beklenirken aksine sisteme bağımlılığını arttırdığını ve aklın bu süreçte metalaşarak yönetilebilir hale geldiğinden bahsetmektedirler.

### 1.2. Frankfurt Okulu

1920'lerde sosyal ilişkileri Marksist çerçevede açıklayarak kurulan Frankfurt Okulu, sosyal bilimlere araştırma yöntemi olarak kazandırılmıştır (Edgar ve Sedgwick 2007, s. 91).

Frankfurt Okulu, yalnızca coğrafi bir isim değil, aynı zamanda düşünsel ve ideolojik bir çerçeveyi ifade etmektedir. Çünkü temsilcilerinin birçoğu faşizmin yükseldiği Almanya'da yaşayan Yahudi kökenli araştırmacılardan oluşmaktadır. Bu nedenle

araştırmacıları, Almanya'dan ayrılarak çalışmalarını Amerika Birleşik Devletleri'nde sürdürmüşlerdir. Frankfurt Okulu ile ilişkilendirilen başlıca isimler arasında Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Leo Löwenthal, Karl Mannheim, Erich Fromm ve Herbert Marcuse yer almaktadır (Smith, 2007, s. 66). Frankfurt Okulu temsilcilerinin görüşünü; 1917 Rus Devrimi'nin Avrupa'da ki başarısız yayılışı, faşizmin yükselişi ve Batı kapitalist rejimlerin ürettiği istikrarlı ideolojik baskılar gibi durumlar şekillendirmiştir (Alemdar ve Korkmaz, 2005, s. 329). Komünizmin Rusya'da ve Baltık ülkelerinde başarısız olması okul temsilcilerini karamsarlığa itmiştir. Gramsci ise Marx'ın bahsettiği şartların gerçekleştiği halde (ekonomik kriz, büyük bir işçi sınıfı oluşumu) devrimin gerçekleşmemesinin sebebini hegemonya kavramı ile açıklar ve kültürel etkinin ihmal edildiğini söyler (Smith, 2007, s. 62).

Aydınlanma kavramı Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno tarafından *Aydınlanmanın Diyalektiği* (1995) isimli eserlerinde; aydınlanma insanın doğa üzerinde egemen olmaya çalışma çabasında, artık gizli ve kötü ruhların olmadığı ya da akıl ile açıklanmayan her şeyin kuşkulu olması anlamına gelmesi şeklinde bahsedilmiştir. Aslında birey aydınlanma ile gerçekten karanlık bir çağdan çıkmış bilim ve gerçeklik çevresinde hareket etmeye başlamıştır. Aydınlanma dönemi ise tekniğin gelişimi ile mümkün olmuştur. Teknik ise bilgidir ve mevcut bilginin demokratik dağılımıdır ama bu bilginin amacı özgürlük ya da bilinç kazandırma değil başkalarının emeğini sömürmedir (Horkheimer ve Adorno, 1995, s. 20). Aydınlanma aslında yanılsama olarak görülür. Her ne kadar somut bir teknolojik devrim görülse de bu devrim insan uzuvlarının mekanik hale gelmesinden ibaret olmuştur. Yani yaşamın tekniği değişse de içeriği değişmemiştir. Hatta denetim, mekanik sayesinde daha sistemli hale gelmiştir. İnsanların kapitalist meta ürünlerini içselleştirdiği ve kendi çıkarlarını takip etmediklerini ileri sürerler (Mutlu, 2010, s. 227).

Adorno'ya göre üretimin tek tipleşmesi üretilen ürünün başarısıdır. Ticari başarının mantığında üretilen şeyin sanatsal ya da entelektüel değeri değil daha önce "tutulmuş" bir iş olmasıdır (Laughey, 2009, s. 59). Buna örnek olarak ise Hollywood filmleri gösterilebilir.

Fransız İhtilali (1789-1799) ile kamusal bir alan yaratabilen halk, iktidar eliyle var olan kamusallığı hiçe çıkarmıştır. Tıpkı bitki örtüsü gibi geniş bir alana yayılmış fakat benzer

türlerin barınmasına imkân verilmiştir. Yani aydınlanma beklenen sonucu doğurmamıştır. Konuyla ilgili Jürgen Habermas ise kamusal alanın burjuva çıkarlarını korumak için iktidar yoluyla denetlenen bir alana çevrildiğini söyler (Mutlu, 2010, s. 230).

Adorno çağdaş toplumlarda teknolojinin egemen güçlerin elinde olduğunu düşündüğü için toplumun özgürleşmesi ya da bilinçlenmesinin mümkün olmadığını ve bu egemen güçlerin baskılarının kültürel araçlarla kendini gösterdiğini ifade etmiştir (Oskay, 2010, s. 241).

Benjamin ise kültürle ilgili düşüncelerini sanat üzerinden yapar. Ona göre kültür ve sanatın, seri üretim ürünleriyle yeniden üretilmesi o üründeki özü yani aurayı yok etmiştir. (Benjamin, 2013, s. 48). Mekanik üretim sanatsal ürünün üretildiği koşulları yansıtamaz. Çünkü sanat aslında ürünün üretim sürecidir. Sanatı kültürle ilişkilendirdiğimizde kültürün varlığı sanatı yaratır. Mekanik ise kültürel bir üretim olmadığı için gerçek bir sanat üretemez. Aynı zamanda Benjamin mekanik sanatın (burada bahsi geçen sanat türü sinema) faşist bir estetik olduğunu iddia eder (Mutlu, 2010, s. 225). Örneğin, 1920'li yıllarda Alman milliyetçiler tarafından; antisemitist, antikapitalist ve antikomünist gibi düşünceler etrafında kurulan Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi (NSDAP), propaganda faaliyetlerinin önemini fark etmiştir. NSDAP yönetici Joseph Goebbels sinemayı propaganda aracı olarak kullanarak, Leni Riefenstahl gibi Alman yönetmenlerle çalışmış ve önemli propaganda filmleri çekmişlerdir. Bu dönem Almanya'da çekilen propaganda filmlerine; "*İrade'nin Zaferi* (Der Sieg des Glaubens, 1933), *Özgürlüğün Günü: Wehrmacht'ımız* (Tag der Freiheit: Unsere Wehrmacht, 1935), *Jud Süß* (1940), *Ebedi Yahudi* (Der ewige Jude, 1940), *Polonya'ya Sefer* (Feldzug in Polen, 1940), *Führer'e Yürüyüş* (Der Marsch zum Führer, 1940), *Rothschildler* (Die Rothschilds, 1940), *Batı'da Zafer* (Sieg im Westen, 1941), *Kolberg* (1945) örnek verilebilir (Çakı vd., 2019, s. 151). Nazi Almanya'sında çekilen bu filmler sinema sanatının dönemin ideolojisine göre nasıl şekillenebileceğini göstermektedir. Kültür, sanatsal yapı içerisinde toplum ideolojisine uygun olarak dönüşmekte ve seri üretim sürecine girerek endüstrinin bir parçası haline gelmiştir.

Benjamin ve Horkheimer' a göre medya seçkin kültür için tehlikelidir ve gerçek kültürle ilişkili değildir. Medya "duygu kültürü" yaratarak toplumsal duygu birliği kurar (akt. Özdemir, 2012, s. 11). Yaratılan bu duygu kültürüyle toplumsal birlik dönemin kitle iletişim aygıtla aracılığı ile sağlanır. Adorno'ya göre sinema, televizyon gibi araçlarla kültürel bir hat üretilir ve burada üretilecek ürünlerin değeri muhasebeciler tarafından belirlenmektedir (Smith, 2007,s. 71). Kültür günümüzde her şeyi birbirine benzetir, film, radyo ve dergi gibi araçlarla bir sistem kurar (Adorno, 2011, s. 47). Benzer ürünlerin üretimi birlik sağlarken aynı zamanda bireysel bir alan sağlamıştır. Horkheimer' a göre teknolojik iletişim araçları insanları birbirinden ayıran engelleri daha da perçinlemiş, günlük yaşam pratiklerinin aktarımını daha da zorlaştırmıştır (Mutlu, 2005, ss. 62-63). İnsan kendi alanında çeşitli iletişim aygıtlarıyla çevrili bir düzen oluştururken toplumsal paylaşımı bu aygıtların ürettiği ürünlerle sağlamışlardır.

Sanayi devrimiyle birlikte yaşanan toplumsal değişimlerle ilgili olarak Charles Baudelaire, lirik şiirin toplumla artık uyumlu olmadığını söyler ve mevcut şiirlerinde ölüm, ihanet, kalabalık gibi temaları işler. İlişkilerin sahteliğinden bahseder. (Oskay, 2010, s. 170) İşçi sınıfı üyeleri tüketim olanaklarına göre orta sınıfa öykünür ve kısmen de olsa tatmin olan bu sınıf, egemen sınıf üyelerini karşılarında ki bir sınıf gibi görmez. Bunun sonucu egemen sınıf üyelerini tek tek iyi ya da kötü olarak değerlendirir.

Kültür endüstrisi kavramı 1972 yılında kitle kültürünün üretimini ifade etmek amacıyla Frankfurt Okulu temsilcileri tarafından kullanılmıştır, bürokrasi ve reklamcılığı da kapsayan tüketicilerin üründen sağladığı faydayı kapitalist sisteme uyumlu hale getirmek gibi anlamları içermiştir. Kültürel yeniden üretim, ait olunan toplumun kültürel yapısını benimsemesiyle ortaya çıkmıştır. Pierre Bourdieu 1973 yılında 'kültürel yeniden üretim' kavramını kullanmış ve egemen sınıf kültürünün siyasal iktidar tarafından eğitim aracılığı ile kuşaktan kuşağa aktarıldığını söylemiştir (Edgar ve Sedgwick, 2007, ss. 99-102). Sanayileşme ile kente göç eden işçi sınıfı mülksüzleştirilerek boyunduruk altına alınır ve egemenlik tröst sahiplerinde olur (Horkheimer ve Adorno,1995, s. 105).

Frankfurt Okulu kültür yorumları teknolojik ilerlemeyle birlikte ortaya çıkan sosyal yaşantıyı eleştirmiştir. Eleştirilerinde sıklıkla kitle kültürü terimini kullanmışlardır.

Kitle kültürü ya da popüler kültür olarak anılan bu kültür biçimi üzerine araştırmalar yapılmıştır.

### 1.2.1. Popüler Kültür/Kitle Kültürü

Kültür kavramının zamanla endüstri ile ifade edilen bir araca dönüşmesi ve bu endüstrinin kitlelere sunulması, kavramın içeriği üzerinde dönüşümlere yol açmıştır. Bu süreçte kültür, standart bir tüketim malzemesi olarak meta niteliği kazanmıştır. Kitlelere sunulan kültürel ürünler, bireysellikten uzaklaşarak tek tip beğeni anlayışını üstlenen ve toplumsal bilinç ve tüketim alışkanlıklarını şekillendiren ideolojik bir araca dönüşmüştür.

> *"Popüler kültür" kavramı ilk olarak Amerika'da kitle kültürü olarak tartışılmış; elit kesimin kültürüne karşı halkın kültürünü karşılamak için üretilmiştir. Popüler kültür, kitle iletişim araçlarıyla, sadece kitlesel pazar için üretilen, standart yaygın kültürel ürünlerin toplamını ifade eder. 19. yy. sonlarından itibaren endüstriyel gelişmelere paralel olarak, kapitalizm de ciddi bir ivme kazanmış, kitle iletişim araçlarını da tekeline alarak görünür olmaya başlamıştır "* (Coşgun, 2012, s. 841).

Kitle endüstrisi, kitlelerin ancak vasatta buluşabileceği düşük sanat ürünlerinin üretildiği ve tüketildiği anlamına gelir (Akkol, 2019, s. 51). 19. yy dan itibaren sanayi teknolojisinin gelişmesiyle birlikte makineler tarafından insan emeğinin değersizleşmesi sermaye gruplarının çıkarına olmuştur. Kapitalist üretim süreci, insanı kendi yeteneği ve emeğine karşı yabancılaştırmıştır (Oskay, 2010, s. 6). Adorno, popüler kültürü (akt. Smith, 2007, s. 72) bayağı, yüzeysel ve çıkarcı bulur. Popüler kültür üç farklı anlamda ele alınabilir. İlk olarak, kitle kültürü ile eş anlamlı tutulup gerçek kültür sanat ürünleri için tehlikeli olabileceği düşüncesi, ikinci olarak demokrasinin bir nimeti olduğu doğrudan maruz kaldığı kitlesel ürünlere karşı eleştirel olabileceği üçüncü olarak ise kültürün popülerleştirilerek ticarileştirilmesidir (Hıdıroğlu vd., 2019, s. 32). Bu anlamda popüler kültür demokratikleşme imkânı sunarken diğer yandan da ticarileşmesini ifade eden bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Popüler kavramı İngilizce' de halk anlamına gelmekte olup, şimdilerde ise çoğunluk tarafından sevilen anlamında kullanılmaktadır. Popüler kültürü tanımlarken kullanıcıları baz alınırsa o zaman kitlelere ait, kitlelerin sevdiği ve tercih ettiği bir kültür olarak

karşımıza çıkar (Güngör vd., 1999, s. 25). Popüler kültürün bir bakıma halkın kültürü olarak ifade edilmesi kültürün seçkinci olma arzusunu kırmaktadır.

Popüler kültüre 3 farklı siyasi yaklaşım vardır. Öncelikle siyasi sağcılar için popüler kültür kitle kültürü ile aynı anlamı içerir, yüksek kültür onlara göre aristokrat kültürüdür, ikincisi demokrat vardır onlara göre popüler kültür direniş alanıdır üçüncüsü ise kültürel yapı, ideoloji ve imgelerin anlamlandırılması ile ilişkilidir. Frankfurt Okulu bu düşüncenin öncüsüdür (Güngör vd., 1999, s. 46). Ülkeler temelinde yapılana araştırmalarda kültür yorumlarından bahseden Kayacı (2019, s. 1); "*Amerika'da folklor uygarlık tarihini inceleyen sosyal bilimlerden biri olarak kabul edilir, Belçika'da halk sınıflarının yaşayışlarına ve uygarlıklarına ait olan her şeyi incelemek olurken İngiltere'de de gelenekler bilimidir. Türkiye'de ise belirli bir bölge halkına ilişkin maddi ve manevi alanlardaki kültürel ürünleri konu edinir."* şeklinde özetler. Buradan bahisle kültür, var olduğu toplumla ilişkili, gelenek, görenek ve yaşayış biçimlerinin tümünü kapsayan bir kavrama dönüşür.

Popüler kültür rastgele basımevlerinde basılan gezginciler tarafından köy köy dağıtılan roman türünün yaygınlaşmasıyla popüler edebiyatın en yaygın türü olmuştur. 17. yy ile birlikte rastgele basımevlerinde basılan gezginciler tarafından köy köy dağıtılan roman türü popüler edebiyatın en yaygın türlerinden birisi olmuştur. İngiltere'de ise romanın alt türleri olan dedektif romanları, gotik romanları, bilim kurgu romanları yine bu dönemde ortaya çıkmıştır (Oskay, 2010, s. 71).

> *Kültürden söz etmek, her zaman kültürle ters düşmek anlamına gelir. Genel bir ortak payda olan kültür, neredeyse, kültürü yönetim dünyasına sokan o kayıt, kataloglama ve sınıflandırma işlemlerini içerir. Ancak endüstriye dayanan, bununla tutarlı bir sınıflandırma, bu tür bir kültür kavramına tam olarak uygun düşer. Zihinsel üretimin tüm dalları aynı biçimde tek bir amaca tâbi kılınır: insan duyularının, akşam fabrikadan ayrıldığı andan ertesi sabah tekrar kart bastığı ana kadar, gün boyu yürütmek zorunda olduğu emek sürecinin damgasıyla meşgul tutulması amacına. Böylece, kişilik felsefecilerinin kitleselleşmenin karşısına koydukları birleşik kültür kavramının gereği, alay edercesine yerine getirilir* (Adorno, 2011, s. 61).

Kültürün, endüstriyel üretim mantığıyla ekonomik alanda yapılan sınıflandırma ve standartlaştırma süreçleriyle yönetildiğinden bahsedilmektedir. Bu durumda kültür, toplumsal düzenin sürekliliğini sağlayan bir araç haline gelmiştir.

Kültür endüstrisi kolektif bir bilinç sağlamaktadır. Örneğin; uyum sağlama, bireysel başarı gibi güdüleme altında birleştirir (Smith, a.g.e., s. 72). Kültür toplumsal olduğu için bir bakıma denetim mekanizması olarak görev yapmaktadır. Güvenç'e göre (1997) kültürel birliğin olduğu bir yerde toplumsal barış ve huzur sağlanır, bireyler hayattaki rollerini öğrenir ve buna göre davranır. Kültür kurallara uymayla ilişkilidir (Eagleton, 2005, s. 13). Kültür endüstrisi içinde birey uyum sağlamaya mecbur bırakılır, uyum sağlamayan birey dışlanır ve toplumdan uzaklaşır (Adorno, 2011, s. 64).

Kentleşme ile birlikte toplum içinde farklı sınıf yapıları oluşmuş, bireyler ait oldukları sınıf yapılarına göre kişilik özelliklerini belirler olmuştur. Bireylerin gelenekleri, komşuları ya da belirli bir adrese ait olmak gibi kaygıları yoktur (Oskay, 2010, s. 231). 1980'li yıllardan itibaren ortaya çıkan alışveriş merkezlerinde ki dinlenme ve eğlence alanları ile tüketim toplumu yaratılmaya çalışılmış, kalıp tüketim biçimleri oluşturulmuştur. Yılbaşı, sevgililer günü, evlilik yıldönümleri, anneler günü, babalar günü gibi kutlamalarla bireyin yaşamını kutlama ve eğlenceyle doldurmak amaçlanmıştır (Özdemir, 2012, ss. 126-132).

Kültür ve iletişim arasında önemli bir bağlantı vardır ve kültürel üretim iletişimle gerçekleşir. Kitle iletişim ürünleri kültürel ürünler olarak ele alınır ve gazete kültürü, sinema kültürü gibi nitelendirilebilir (Alemdar ve Erdoğan, 2005, ss. 2018-219). Kültürün kapsamı değiştirilerek sanatsal üretim toplumsal yaşamın içine sızdırılmıştır. Kültür, günümüzde kitle kültürü, popüler kültür, ideoloji, ekonomi, sanat, iş ve eğlenceyi içinde barındırarak hepsiyle birlikte sıkı bir bağ oluşturmuştur (Fiske, 1999, s. 20).

Kitle kültürü reklamlarla birlikte sahte bir öznellik mesajı üzerinden kitlesel ürün satışı yapılmasına olanak sağlar (Alemdar ve Korkmaz, 2005, s. 120). Popüler kültür halk tarafından kültür endüstrisi ürünleri ile bağlantılı olarak üretilmiştir. Sistemin dayattıkları ile idare etme sanatıdır (akt. Fiske, 1999, s. 38). Kültürün hayatın her katmanında olması bireyin kuşatılmasına sebep olmuştur. Bireyin her alanda kuşatılması düşünce üretmesini kısıtlayarak odağını belirli bir alanda toplamıştır.

Kitleler basını bilgi almak, öğrenmek için değil izlemek ve eğlenmek için kullanmaya başlamıştır (Çakır, 2014, s. 66). Tüketicilerin boş vakit geçirme zamanları bile endüstri

tarafından belirlenmiştir (Adorno, 2011, s. 53). Bireyin en özel alanına kadar inmesi bireyde, özgür seçim yaptığı düşüncesini doğurmuştur. Oysaki bu düşünce yanılsamadan ibarettir. Bennett 'e göre, popüler müzik dinleyen dinleyici kendi arzusu dâhilinde müzik dinlediğini düşünse de popüler müzik dinlemeye devam ettikçe birbirinden farklı olmayan ürünler arasından birini yahut diğerlerini tercih eder (Bennett akt. Genç, 2023, s. 612). Bu durumun toplumsal yapıda ortak beğeni ve zevke dönüşmesi ticari anlamda kapitalist şirketlerin işine yaramıştır. Çünkü; popüler kültür, tekelci kapitalist şirketlerin uluslararası pazarın değişimi ve ihtiyaçlarına göre şekillenen bir kültürdür (Güngör vd., 1999, s. 22). Kapitalist üretim neyi belirlediyse birey onu beğenmeye mahkûm bırakılmıştır. Endüstrileşmiş pazarda kitle üretimi sebebiyle kalite düşüklüğü ve yine aynı sebepten ürün çeşidinin azlığı gibi durumlar görülebilir. Bu da tüketicinin özgürlüğünü kısıtlar. Kitle kültürü kapitalist sistemin mal ve emoji satışını gerçekleştiren pazarın ihtiyaçlarına göre değişen ve öncesinde planlanan bir kültürdür (Erdoğan ve Alemdar, 2005, ss. 34-108). Kültür endüstrisi sürekli olarak kitleyi medya aracılığı ile tüketimin hazır müşterisi haline getirir (Çakır, 2014, ss. 81-82). Lowenthal 'a göre (akt. Akkol, 2019, s. 59) kültür endüstrisi gerçek olmayan mutluluklar yaratır ve kitleleri benzeştirerek yeni bir tip ortaya çıkarır. Filmler arasında ki fark ya da farklı fiyattaki dergi ve gazetelerde çıkan yazılar gerçek bir farklılık sunmaz sadece sınıflandırma yapar, her kesime hitap etmek ister (Adorno, a.g.e., s. 51). Kültür endüstrisi benzer ürünleri farklı fiyat farklılıklarıyla ayrıştırmaya çalışır ufak pazarlama teknikleriyle benzer olan şeyleri satmaya çalışır (Tekin, 2018, s. 8). Kültür ne ile üretilirse üretilsin maddi yaşam ve bu yaşamda ki ideoloji ve bilinçten oluşur (Güngör vd., 1999, s. 20). Ancak kültürün sadece bahsedildiği gibi birey tarafından direkt alımlandığı gibi görüşlerin yanı sıra tüketici tarafından bir direnişinde olabileceği şeklinde görüşlerde mevcuttur. Fiske ve Grossberg'in yaptığı çalışmalarda izleyicinin katılımcı olduğu ve postmodernist bir kitlenin varlığından söz ederek kültürel emperyalizme kültürel bir direnişle karşılık verilebileceğini ortaya koymuşlardır (akt. Alemdar ve Korkmaz, 2005, s. 227). Popüler kültür bir eşya gibi hiç dönüştürülmeden alınıp kullanılmaz. Halkın toplumsal durumuyla bağlantılı olmalı, halk tarafından anlamlandırılmalıdır (Fiske, 1999, s. 37).

Popüler kültür tam anlamıyla bir halk kültürü değilse bile kitle kültürü kesinlikle değildir. Kitle kültürü endüstriler aracılığıyla üretip dağıtılır ve kültür burada

metalaştırılır. Toplumsal farklılıkları ortadan kaldırır. Popüler kültür iktidarın stereotiplere eşit dağıtılmadığı yerlerde çelişkilidir. Güçsüzlerin kültürüdür ve egemenlerin hâkim olma zihniyetlerinin izlerini taşır aynı zamanda egemene direnme aracıdır (Fiske, 1999, ss. 215-216).

Popüler ürünler diğer popüler ürünlerle daha anlam kazanır ve onların üstünden yükselir (Erdoğan ve Alemdar, 2005, s. 35).

Akkol'a göre (2019) modern insanın aşırı üretimi ölüm korkusuyla başlar. Birey içinde ki bu korkuyu fazladan tüketim yolu ile bastırır. Popüler kültür günümüzde yaşadığımız dünyayı açıklar ve özellikle televizyon bu kültürün yayılmasında en önemli araç olmuştur (Tekin, 2018, s. 6).

Günümüzde popüler kültür kavramı "halka ait" olmaktan çıkıp çoğunluk tarafından sevilen, seçilen anlamına gelmiş siyasi anlamda ise egemen yapılanma biçimlerinin rızasında olan anlamıyla kullanılmaktadır. Ekonomik anlamda ise tekelci kapitalizmin meşru hale gelmesidir. Popüler kültür her ne kadar halka ait gibi olsa da halka ait değildir. Sadece onun hayatını biçimler var olma sebebi olur ama ona ait olmaz (Erdoğan ve Alemdar, 2005, s. 33). Kitle kültürü gündelik yaşam pratiklerini, edebiyatı, sanatı ve birçok şeyi dönüştürmüştür. Bu dönüşümün endüstrileşmesi de ise yazılı, işitsel ve görsel medya etkili olmuştur. Amerikan kültürü yerel firmalarla yapılan işbirliği ile yerelleştirilmesi var olan kültürel yapı ile mümkün olmuştur (Özdemir, 2012, s. 10). Yani topluma ait olan bir kültür, Amerikan kültürünü kapsayacak şekilde dönüştürülmüş ve yeniden üretilmiştir.

1950 ve 60'lı yıllarda İngiltere'de ortaya çıkan burslu öğrenciler, akşam okulları olarak adlandırılan, halk tarafından eğitim alınan mekânlarda birçok alt kültürle karşılaşmış ve seçkinci olmayı bir kenara bırakarak halk tarafından dönemin popüler ürünlerine karşı açık olmaya çalışmışlardır. Hoggart, *Okuryazarlığın İşlevleri* kitabında daha önce mensubu olduğu işçi sınıfına karşın sert bir tavır yerine söz konusu sınıf tarafından benimsenen popüler kültüre karşı sıcak bir tutum sergilemiştir. Bu düşüncede popüler kültür metinlerini inceleyecek olmalarının belirtisi olarak görülebilir (Turner, 2016, ss. 57-61).

Kültürel Çalışmalar, Frankfurt Okulu'nun kültürü ele alırken kullandığı "kitle kültürü", "kültür endüstrisi" gibi kavramları yumuşatarak "popüler kültür" şeklinde ele almıştır (Zeyrek, 2021, s. 142). Williams'a göre (2021, s. 442-443) kitle kavramı bizim kitleye olan bakışımızdır. Kitle olarak adlandırdığımız çalışan sınıftır ve kendimiz, ailemiz, akrabalarımız ya da arkadaşlarımızdır. Ayaktakımı gibi nitelendirilen kitle aslında demokrasiyi yönlendirendir, kitleler yoktur kitlesel üretim vardır. Popüler kültür halk kültürünün kapitalist dünya içerisinde dönüşmüş olması nedeniyle kültür endüstrisinden bağımsız değildir fakat popüler kültüre tamamen kitle kültürü dememiz onun halkın yaşam pratiklerinden çıkarılmasına ve alt kültürlerle olan ilişkisini görmezden gelmemize sebep olur. Popüler kültüre karşı yapılan olumsuz eleştirilerin tabanında kültürün üst tabakaya ait olduğu düşüncesi yatmaktadır yani sıradan insana kültürün indirgenemeyeceği düşüncesi hâkimdir (Mutlu, 2005, s. 317). Kültür burjuva kültürü gibi görülemez çünkü nesilden nesille aktarılır ve örneğin 1600 öncesine ait edebi bir eser "burjuva" olarak nitelendirilemez (Williams, 2021, s. 468). Popüler kültür daha önce kitleler tarafından kullanılmayan ya da tiyatro, bale gibi alanların kapısını açmıştır. Hatta bu durum elitleri kızdırmış ve popüler kültürün yüce sanatı aşağı ettiği görüşünü savunmuşlardır. Popüler kültür gündelik kullanıma göre "insanlar tarafından sevilen" şeklinde tanımlanıyorsa öncelikle bu insanların kim olduğunu tanımlamak gerekir. Halk ve işçi sınıfından bahsediliyorsa hepimiz halkız (Güngör vd.,1999, ss. 27-71). Bu bakımından aslında popüler olan bizler tarafından seçilmiş, beğenilmiş olmaktadır.

Richard Hoggart yaptığı çalışmalarda özellikle alt kültür çalışmalarında marjinal gruplar üzerine incelemelerde bulunur. Bu süreçte metinler hâkimiyetini kaybeder ve kuşaktan kuşağa yaşanan aktarımlar ve toplumun bütününe bakılan bir çalışma yöntemi oluşturulur (Yücel ve Bourse. 2017, s. 36). Henry Rabesseire' a göre (akt. Oskay, 2010,s. 14) ) kitle kültüründe asıl sorunun iletişim araçları değil iletişim araçlarının siyasi ve ticari grupların elinde tekelleşmesi olduğundan bahseder. Güvenç'e göre (1997) kültür insanın doğaya hükmetme gücü ise, teknoloji ile gelişen kültürel değişiklik ve yenilikler tam tersi ivme göstererek insana hükmetmeye başlamaktadır. Williams sınıf ve popüler kültür tartışmalarının ortasına kitle iletişim araçlarını koyarak kültürel çalışmaları araştırma yöntemi olarak medya çözümlemelerini belirlemiştir. Kitle iletişim araçları sayesinde kültürel bir devrim olacağına ve toplumsal eşitlik ve demokratikleşme sürecinin gerçekleşebileceğine inanmıştır. *Televizyon*

*Teknoloji ve Kültürel Biçim* isimli eserinde Williams, teknolojik bir alet tek başına bir evrim yaratmaz, onun toplum içinde nasıl konumlandırıldığı devrim yaratır şeklinde söylemiştir (Turner, 2016, s. 76). Yani kültürel bir karşılığı olmalıdır.

Frankfurt Okulu'nun kültür üzerine yapmış olduğu çalışmalara zamanla eleştiriler gelmiştir. Bu eleştirilerden en önemlisi ise, çoğunlukla edebiyatçılardan oluşan İngiliz Kültürel Çalışmalar ekolüdür. Ekol, Frankfurt Okulu ile aynı Marksist zeminde buluşmuş, kapitalist toplum yapısında; ideoloji, hegemonya ve kültür gibi terimlere odaklanmıştır. Frankfurt Okulu ile İngiliz Kültürel Çalışmalar ekolünün ayrıldıkları yer ise genel olarak; kültürün ideolojik işlevi üzerine olmuştur. Frankfurt Okulu daha karamsar yaklaşım sergilerken İngiliz Kültürel Çalışmalar Ekolü kültürün etkileşimi üzerine görüşler bildirmiştir.

### 1.3. İngiliz Kültürel Çalışmalar

1964 yılında Richard Hoggart tarafından kurulan İngiliz kültürel Çalışmalar ekolü, kültürü inceleyen bir ekoldür. Birmingham Okulu ya da kültürel çalışmalar ekolü Frankfurt Okulu temsilcilerinin aksine kültürü yüksek kültür çerçevesinde değil halka ait olan şeklinde ele almışlardır. Özellikle Hoggart sonrasında okul müdürlüğüne getirilen Stuart Hall 'ın çalışmaları alt kültür kavramını ortaya çıkarmış, toplum tarafından azınlık olarak seçilmiş gruplar üzerinden analiz yapmıştır. Kültürel çalışmalara azınlık grup, marjinal grup ve toplum tarafından dışlanmış bireylerin yaşamları üzerine; ekonomik, politik ve ideolojik olarak incelemelerde bulunarak, Marksist ekonomik belirleyiciliğini yıkıp halkların direnişi ve toplumsal savaşlar üzerine inceleme yaparak toplumsal tarih araştırmacılığı yapmış oldular (Yücel ve Bourse, 2017, s. 38). Ekol geleneği içinde bulunan diğer temsilciler arasında edebiyatçı Raymond Williams ve tarihçi E.P. Thompson yer almaktadır. Kültür çalışmaları öncelikle kültürün elit kitleye hitap ettiği ve kültürün ekonomi kavramı içerisinde ele alınması gerektiği gibi kültür kavramının var olan iki anlamından ayırmıştır (Mutlu, 2005, s. 44). Her türlü olguyu ekonomiye indirgeyen Marksizm' e karşı olarak geliştirilen Eleştirel Marksizm' de kültürün ekonomiye indirgenmeden ekonomik ve siyasal olarak ele alınması gerektiği düşüncesini savunur (Turner, 2016,s. 33). Özellikle Eleştirel Marksistler Louis Althusser'in ortaya attığı devletin ideolojik aygıtları fikrinden beslenmişlerdir. Althusser için ideoloji kavramı önemlidir. Devletin ideolojik

aygıtları ve devletin baskı aygıtları kavramları ile yeniden üretimin sağlandığını söyler. Althusser 'in yapısalcılıkla özleştirilen düşünceleri E. P. Thompson tarafından eleştirilir. Buna göre Althusser insanların kendi tarihlerini yaratma ve özgürlüklerini, yaratıcılıklarını göz ardı edildiğinden bahseder (Smith,2007, s. 82).

Medya çalışması yapan kültürel çalışmalar ekolüne göre medya; bireye yanlış bilinç kazandırır ve eleştirel bir tutum sergilemesine engel olarak hayali bir dünya yaratır (Yurdakul, 2016, s. 16).

Kültürel çalışmalar geleneksel İngiliz kültürünü aşağı eden popüler kültüre karşı olan seçkinci tavrını sanayi devri sonrası eğitim olanaklarının yaygınlaşmasıyla birlikte özellikle işçi sınıfı mensubu burslu öğrencilerin aydın kesime katılmasıyla birlikte bakış açılarını değiştirmişlerdir. Bu geleneğin önemli temsilcilerinden Richard Hoggart ve Raymond Williams dönüşümün başlamasına yardımcı olmuşlardır. Onların özellikle İngiliz işçi sınıfının gündelik yaşamlarını konu alan eserler veren bu yazarlar sosyolojik ve kültürel analizler yapmışlardır. Kültür Çalışmaları kültür kavramını kısırlaştıran iletişim çalışmalarının popüler olduğu bir dönemde ortaya çıkmıştır (Mutlu, 2005, s. 44-45).

Kültürel çalışmaların başlangıç noktası genel olarak Richard Hoggart'ın *The Uses of Literacy* (Okuryazarlığın Kullanımları) (1957) tarihli, İngiliz halkının yaşam biçimini anlattığı eseri kabul edilir. Kitabında iletişim araçlarından yayınlanan içeriklerin halk tarafından nasıl algılandığı üzerine analizlerde bulunur (Yücel ve Bourse, 2017, s. 43). Richard Hoggart *Okuryazarlığın Kullanımları* isimli kitabında İngiliz işçi sınıfının aile yaşantılarına ilişkin analizde bulunur. Edebiyatçı olması sebebiyle başarılı bir analiz ortaya çıkmış, savaş öncesi işçi sınıfı yaşamını anlatmış, iyi kötü ayrımı yapmadan aile hayatı içerisinde ki şiddetin toplumsal belirleyicilerine kadar gördüğü tabloyu anlatmıştır (Turner, 2016, ss. 60-61).

Edebi eleştiri geleneği olarak ortaya çıkan İngiliz Kültürel Çalışmalar ekolü popüler kültürü modern uygarlığa tehdit olarak görmüş ve kültürel çalışmaları seçkinci olmaktan kopararak gündelik hayatın inşasına odaklanmışlardır (Turner, 2016, s. 22). İşçi sınıfı tutumlarının yavaşça dönüştüğünden bahsetmişlerdir (Hoggart, 2022, s. 28). Hoggart 'a göre (akt. Yücel ve Bourse, 2017); kültürel iletileri bireyler toplumsal

şartlarına, kültürel birikimlerine göre alımlar. Bireylerin severek izlediği programları kendi hayatlarıyla eleştirdikleri ya da ona göre yaşadıkları kabul edilemez. İşçi sınıfı kültürü "biz" ve "onlar" ayrımının farkında olup bir taraftan da "yeni" olanın peşinde koşarak kitle kültürünün tüketicisi olarak içten fethedilebilir (Hoggart, 2022, s. 12). Hoggart'ın işçi sınıfı kültürü üzerine yaptığı analizleri onunda bir işçi sınıfı üyesi olmasıyla ilişkilendirebilir. *"Bizzat işçi sınıfı mensubu olan bir yazarın kendi yanılgısının cazibesi, başka bir sınıfa üye yazarlardan daha az olmamakla birlikte biraz farklıdır. Ben bir işçi sınıfı üyesi olarak şimdi bile kendimi hem onlara yakın hem de onlardan ayrı hissediyorum."* (Hoggart, 2022, ss. 32-33). Hoggart'ın kitabında geçen bu ifadesine göre onun halk kültürünü deneyimlemesi kültür üzerine yaptığı yorumları etkilemiştir. Kültürün yaşam pratiği olduğu fikri bir bakıma yaşadığı bu dönemlerle ilişkilendirilebilir.

1960'lı yıllardan sonra kültürel çalışmalar akademik dergi ve konferanslarda, üniversite yükseköğretim programlarında kendine yer bulmuştur (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 259). Kültürel çalışmaların yaygınlaşmasında bir diğer önemli katkıyı da Raymond Williams sağlamıştır.

Raymond Williams, 1921 Galler'de Pandy isimli bir köyde dünyaya geldi. Demiryolu işçisi bir babanın oğlu olan Williams, Cambridge Üniversitesi'nde okumuş ve burada gazeteciliğe başlamıştır. Yetişkin eğitim ve İşçi Eğitim Birliği'nde öğretmenlik yapmıştır. *Politics and Letters* (1946-1948) dergisinde çalışmış ve *New Letf* (Yeni Sol) isimli dergiyi kurmuştur.

Raymond Williams 1958 yılında yayımlanan *Kültür ve Toplum 1780–1950* adlı eserinde, kültür kavramının ilk olarak Sanayi Devrimi sonrasında kullanıldığından bahsetmiş ve 18. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar İngiliz düşünür ve yazarların bu kavram nasıl kullandıklarını tarihsel bir çerçevede incelemiştir. Williams'a göre 18. yüzyılın sonu ile 19. yüzyılın başında ortaya çıkan sanayi, demokrasi, sınıf, sanat ve kültür gibi kavramlar, modern toplum yapısını tanımlamak amacıyla yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır (Williams, 2017, s. 23). Williams *Kültür ve Toplum* eserinde 19. ve 20. yy fikirlerinin kültürel temellerini ve temsillerini ortaya koymuştur (Turner, 2016, s. 66).

Williams, Marksizmin ekonomik indirgemeciliğine karşı çıksa da egemen sınıfın ideolojisinin belirleyiciliğini kabul eder. Bu durumu 3 farklı kültürel sistemle açıklar. Egemen kültürün karşısında direnç gösteren toplumsal değerlerden oluşan Tortusal Kültür, ekonomi temelli Egemen Kültür ve yerleşik egemen kültüre karşı gelişen yeni kültürler. Egemen kültür her ne kadar içine tortusal ve yeni gelişen kültürü dâhil etse de bir direniş söz konusudur (Yücel & Bourse, 2017, s. 47). Williams'a göre işçi sınıfı kültürü ekonomik ve siyasi örgütlerden bağımsız kendi cemaat örgütü içerisinde gelişen ve sınıflar arası çatışmanın azalmasına yardımcı olarak ortak bir kültür oluşumunu destekler (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 368). Williams (2012 s. 105) kültürü bir sürecin adı olarak tanımlar.

*Uzun Devrim* isimli kitabında Williams kültür çözümlemesi, belirli bir yaşam tarzının yanı sıra belirli bir kültürün içindeki görünür ve görünmez anlam ve değerlerin ne olduğunun ortaya çıkarılmasıdır (Turner, 2016, s. 72). *Uzun Devrim*'de değindiği önemli bir diğer nokta ise, bireyin yaşadığı dönemdeki toplumsal yapının bireyde bıraktığı hislerdir. Birey yaşadığı topluma göre kendini şekillendirmektedir. (Smith, 2007, s. 211).Williams'a göre (akt. Yurdakul, 2016, s. 14) kültür tarihi değişen toplum koşullarına bağlı olarak değişir ve gelişir.

Williams edebi eleştirinin toplumsal ve ahlaksal olarak çıkarımlarda bulunması gerektiğini düşünür. Williams, Richard Hoggart ile insanı etkileyen her türlü materyalin edebi bir metin gibi incelenmesi gerektiğini düşünür. Popüler bir şarkı ya da popüler bir film buna örnek gösterilebilir (Turner, 2016, s. 25).

Hoggart ve Williams egemen ideolojinin üretimi ve yeniden üretimi üzerine kültür odaklı edebiyat çalışmaları yapmışlardır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 29).

1924 yılında İngiltere'de dünyaya gelen Edward Palmer Thompson Cambridge Üniversitesi'ni bitirdi. New Left Review 'nun kurucusu ve yayıncısı olarak rol aldı. *İngiliz İşçi Sınıfının Oluşumu* (1963) isimli eserinde İngiliz işçi sınıfına dair tespitlerde bulundu.

Edward Palmer Thompson, Williams'ın "bütün hayat biçimi" olarak yorumladığı kültür terimine karşın kültürü "hayat biçimleri arasındaki mücadele" olarak tanımlamıştır

(Turner, 2016, s. 82). Thompson bireylerin ve toplumların deneyimlerini ön plana çıkararak halk şarkıları, şiirler ve gazete haberi gibi metinleri incelemiştir (Yücel ve Bourse, 2017, s. 40). Kültürel çözümlemelerin bütün olarak incelenmesi gerektiğini ve bu bütünlüğü oluşturan şeyin doğasının ne olduğunu keşfetmek olduğunu söylemiştir (Turner, 2016. s. 72). Thompson kültürün hayatın içinde yaşayan dinamik bir yapı olduğunu ve bu yapının alınıp verilen bir mirastan çok toplumsal mücadelenin izlerini taşıyan bir sistem olduğunu göstermeye çalışmıştır.

Hall ise kültür hakkında; bireylerin kendi yaşamlarını devam ettirebilmek için birbiriyle iletişim halinde olması gerektiği şeklinde yapar. Hall'un kültürel çalışmalar okulunun başına müdür olarak gelmesiyle birlikte alt kültür alanında çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Buna istinaden hem medya hem de farklı grupların analizleri yapılmıştır. Medya üzerine çalışmalarında kod açılımı üzerine durmuştur. Hall'un yapmış olduğu kod açılımı çalışmaları içerisinde; "baskın kod, müzakere edilen kod ve eleştirel kod" gibi başlıklardan bahsedilir. Buna göre baskın kod medya yoluyla iletilen mesajların doğrudan kişiyi etkilediğini, müzakere edilen kodun ise medya mesajlarını tamamen benimsediğini ve muhalefet kod ile de medya iletilerini reddettiğini iletir (akt. Yurdakul, 2016, s. 13).

1960 ve 1970'li yıllar arasında İngiltere'de yaşanan teknolojik gelişmeler ve liberalleşmenin getirdiği yenilikler toplumsal değişimlerin yaşanmasına sebep olmuştur. Bu değişimlere cevap veremeyen geleneksel hükümet sistemine karşın alt kültürler oluşmuştur. Kitle kültürü sınıf kültürüne dönüşmüştür. Merkez kültür ve halk kültürü gibi incelemelerinin yanı sıra alımlama çalışmaları yapılarak ileti, kitle, hedef kitle gibi kavramlar üzerine de çalışmalarda bulunmuşlardır (Yücel ve Bourse. 2017, ss. 29-43). Birmingham Okulu temsilcileri kitle kültürü terimi yerine popüler kültür kavramını seçmişler ve kitleleri aşağılayan aristokratik görüşlere karşın kitlelerin değil, kitle endüstrisinin suçlu olduğunu, kitlelerin aşağılık olmadığını ifade etmişlerdir (Çakır, 2014, s. 15). Fiske metin üzerinde yapmış olduğu kültür çalışmalarında izleyicinin aktif olduğunu ve direnç gösterebileceğini söylemiştir (akt. Alemdar ve Erdoğan, 2005,s. 227). Gündelik yaşam pratikleri popüler kültür etrafında oluşur ve sistem tarafından zayıfları güçsüzleştiren kaynakları yaratıcı olarak kullanır (Fiske, 1999, s. 64).

Williams, popüler kelimesinin hukuk ve politika kelimelerinden geldiğini ve aynı zamanda aşağı, alt ve karşıtı olarak çok tutulan, çok beğenilen gibi anlamalara gelmeye başladığını söylemiştir (Williams, 2012, s. 287).

Kültürel çalışmalar, dönemin iki entelektüel akımı olan Marksizm ve Yapısalcılık' ı bir araya getirmiştir. Marksistler kapitalizmin ekonomik olarak mahrum bıraktığı işçi sınıfı gençlerinin kendilerini değerli hissetmek için simgesel yollar kullandığını fark etmişlerdir. Yapısalcılarda simgesel kodları çözümlemede dil ve metot sağlamıştır (Ryan, 1989, s. 196-197).

Avrupa tabanlı yapısalcılık öncelikle dilbilim alanında ortaya çıkmış daha sonra yöntem olarak kültür çalışmalarda kullanılmıştır. İsviçreli dilbilimci Ferdinand De Saussure'ün *Genel Dilbilim Dersleri* (1998) kitabından yapılan çevirinin önsözünde bahsedildiği üzere; dilbilim, Saussure'ün yapmış olduğu çalışmalarla önem kazanmış, hem bir yöntem hem de evrensel bir bilgi kuramı olmuştur (1998, s. 6). 20. yy'de ortaya çıkan Yapısalcılık, söylemin dil içinde inşa edildiğini savunur. Gerçeklik toplumsal bir anlaşmanın sonucudur ve kültüreldir (Turner, 2016, s. 25). Bu söylem toplumsal gerçekliklerin inşa olduğu bir alandır. İngiliz Kültürel Çalışmalar ekolü bu gerçekliğin dil harici, metinler içerisinde de olduğu düşüncesiyle yapısalcılığı yöntem olarak kullanmışlardır. Kültürel çalışmalar bireylerin yaşamlarını deneyimleme şekillerini inceler. Disiplinlerarası bir ağ oluşturan kültürel çalışmalar araştırma alanları içerisinde alt kültür, popüler kültür, müzik, moda gibi ürünler üzerinden inceleme yapar Yücel ve Bourse (2017, s. 32). Kültürel İncelemeler Marksist düşünce yapısı çevresinde göstergebilim analiz tekniğinden yararlanarak metin incelemeleri yapmıştır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 290). İngiliz Kültürel Çalışmaları özellikle medya üzerinde inceleme yapmışlardır. Yapısalcılık, antropoloji, sosyoloji ve edebiyat eleştirisini göstergebilim ile analiz eder ve dil yapısını inceleyerek eleştirel ve destekleyici betimlemesini yapar. Yapısalcılığın öncüsü olan Levi-Struss incelenen metinlerle toplumun düşünsel yapısının incelenebileceğini söyler (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 314). Claude Lévi-Strauss'un şiir biçimini incelerken var olan toplumsal ilişkilerden faydalanması Merkezin çalışmalarında yöntem olmuştur bulunurlar. 1962 yılında Umberto Eco'nun yapmış olduğu çalışmalarda sanat yapıtında bir tane gösteren olsa dahi bu gösterge farklı anlamlarla yorumlanabilir (Yücel ve Bourse. 2017, ss. 30-31). Roland Barthes 'ın

yapmış olduğu çalışmalarda her anlam taşıyan metinin anlamlandırma şekillerine dikkat çeker.

Michel Foucault ise anlamlandırma pratiklerinin dönemin kültürel yaşamına göre değişebileceğini, göstergeler üzerinden anlam çıkaran toplumsal yapının görünmez olarak inşa edilmiş algı şemalarına göre belirlendiğini söyler (Yücel ve Bourse. 2017, ss. 34-35). Dil, toplum ve kültürle iç içe geçmiştir. Hangisinin daha önce geldiği tartışma konusu olsa da birbiri içinde gelişen bu iki yapı için öncelik dile aittir (Güvenç, 1997, s. 48). Kültürel birikim dil sayesinde olur. Kültürün alanı dilin alanı ile ölçülür (Williams, 2021, s. 468). İlk alet yapımının dille geliştiğini iddia eden antropologlar vardır. Yani kültürel evrim dille zenginleşir ve gelişir (Özdemir, 2012, s. 150). Yapısalcılara göre kültür, kalıplaşmış ve birbiriyle ilişkili davranışlardır (Alemdar ve Erdoğan, 2005, s. 2016). Stuart Hall kültürün anlamlandırma pratiği olduğunu ve göstergebilimin dilin yapısal modelini sistematik olarak ortaya koyduğunu ve bir bilim olduğunu söyler (Turner, 2016, s. 27). Gösterge kültürümüzün bir parçasına ait olduğu zaman bizdeki karşılığını bulur. İki nesnenin bir araya gelmesi anlam inşa edilmesini sağlar. Her bir gösterge kültürel bir ifadenin temsilidir. Örneğin ay ve yıldız göstergeleri Türk toplumunda yüksek oranda 'Türkiye Cumhuriyeti Bayrağı' temsilini ifade eder. Yapısalcılar ve kültürelciler arasındaki ayrımı yapan Turner (2016, s. 40-41); yapısalcılığın, kültürü ele alırken onu üreten bilimlerle ilişkisini kapsamlı olarak ele aldıklarını, kültürelcilerin ise kültürü üreten ideolojinin, yapısalcıların savunduğu kadar etkili olmadığını bireysel belirleyiciliğin bir direniş oluşturabileceği görüşü olduğu şeklinde olduğunu belirtir. Dil sadece toplumsal olarak anlaşma sağlayan bir araç değil aynı zamanda toplumsal hafızanın aktarılmasına, bilgilerin diri tutulmasına olanak sağlar.

# İKİNCİ BÖLÜM

# MİT, MASAL VE EFSANE NEDİR?

Mit, masal ve efsane; insanların doğayı ve toplumsal yaşamı anlamlandırmaya çalışırken kurguladıkları anlatı türleridir. Mit, kozmogoni anlatırken, masal gerçeküstü öğeleri kullanarak ders verir. Efsane ise, tarihte yaşanmış olayları gelişmiş hayal gücüyle aktarır. Önce sözlü daha sonra yazılı ve şimdide görsel olarak aktarılan bu anlatılar, insanlığın var olduğu ilk dönemden bugüne kadar olan süreçte dünyayı nasıl anladığı ve anlamlandırıldığı üzerine düşüncelerini, yorumlarını aktarır.

Bu bölümde masal, efsane ve mit anlatı türlerinin ne olduğu ve nasıl sınıflandırıldığı anlatılmıştır. Daha sonra masal morfolojisi üzerine çalışma yapan Vladimir Propp' tan bahsedilecektir.

### 2.1.1. Mit

Mit insanlığın başlangıcı itibariyle var olan, içinde tanrılardan ve kozmostan bahseden öykülerden oluşur. Mit ilkel insanın doğa karşısında sorulan sorulara türettiği cevaplardır. Bu cevaplar sanatsal bir öyküye dönüşmüş ve bu öyküler sözlü kültür geleneği ile birlikte aktarılarak varlığını sürdürmüştür. Bugün mit dediğimiz şeyler her ne kadar uydurmaca gibi gelse de modern toplum öncesi kavimlerde güçlü bir etkisi vardı. Mitler insanların düş gücünün ürünleri olarak onların davranışlarına yön vermiştir. İnsan bir yerde kendi tanrısını üretmiş ve içindeki korku, heyecan gibi baskın duygularında ve güçlü doğa olaylarında bu tanrısına sığınmıştır.

İnsan geldiği yeri hep merak etmiş ve bu nedenle kendisine bir hayal âlemi yaratmış ve bu hayal âleminde çeşitli alegorilerle iletişim sağlamıştır. Yağmurun yağması insan için tanrının ona kızması anlamına gelmiştir. Peki, mitlerin günümüzde bir masal gibi görünmesi neye bağlıdır diye soracak olursak, bu durumda aslında sanayileşme ve doğa olaylarının çözülmesi ile açıklanabilir. İnsan bilmediğinden korkar. Artık modern

insanın doğa karşısında daha bilgili olması onun bu "uydurmalara" ihtiyacı kalmadığını gösterir olmuştur.

Aşağıda mit kavramının çeşitli tanımlamalarından bahsedilmiştir. Mit her ne kadar tanımlanmaya çalışılsa da "gerçek" olarak görülmediği müddetçe tarihin çizgisinde yer alması pek mümkün görünmemektedir.

*"Masal, efsâne… Yunanca uydurulmuş söz anlamındaki mythos deyiminden türetilmiştir. Ölçülü söz anlamındaki epos ve gerçeği dile getiren söz anlamındaki logos'a karşı mit ya da mitos, olağanüstü kahramanlıkları ve doğaüstü güçleri anlatan hayâl ürünü sözdür"* (Hançerlioğlu, 1993, s. 334, ). Mitos kelimesi Azra Erhat'ın *Mitoloji Sözlüğü (1996)* kitabının önsözünde: *"...Yunan dilinde söz kavramını vermek için bir değil, üç sözcük vardır: Biri "mythos", öbürü "epos", üçüncüsü "logos"."* şeklinde ayrılır. Mythos söylenen sözdür ama pek güven vermez. Masal, öykü, efsane anlamına gelir ve uydurmaca gibi görünür. Epos ise söylenen güzel sözdür. Tanrının hediyesidir. Şiir gibi belirli bir ölçüyle okunur. Logos ise söylenen söz içinde mantığa yatkın bilime en uygun olanıdır. Logos gerçek düşünceyi yansıtır, doğanın ise kanunudur. Logos nesnel gerçekliğe karşılık gelir (Armstrong, 2006, s. 27). İşte tüm bu söylenen söz kavramları "Mythology" olarak birleşmiştir. Hepsi insanın söylediği sözdür ve gerçekliği söylenen bu sözlerde aramak daha uygun olacaktır. *Büyük Türkçe Sözlükte* mit*; "Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçimi değiştiren, tanrı, tanrıça, evrenin doğuşu ile ilgili hayali, alegorik bir anlatım olan halk hikâyesi, mitos. "* şeklinde geçer. Mitoloji ise mitlerin doğuşu özellikle bir uygarlığa ait mitler, efsaneler şeklinde geçer. Mitos (myth), efsane (legend), destan (saga) ve halk öyküsü (folkstory) ile Mörchen (masal) arasında edebi ölçüte dayanan bir ayrım yapılır. Bu ayrımla birlikte mitos inanılmayacak bir kavram olarak karşımıza çıkar. Mitos, insan düş gücünün (imge) ürünüdür ve bir şey yapma niyetinde olduğunu gösterir. Bu sebeple mitosun inandırıcı olup olmadığı ya da gerçekçiliğinin tartışmaya açılıp açılmayacağı önemli değildir. Önemli olan mitoloji ile insanın ne yapacağı sorunudur (Hooke, 1995, s. 9). Fromm' ise mitleri iki farklı bakış açısıyla değerlendirir. Buna göre mitler bilim öncesi toplumların, dünya hakkındaki görüşlerinin sanatsal ifadesi olmakla birlikte diğer yandan mitler, gerçekte var olduğuna inanılan anlatıların sanatsal biçimde işlenmesi olarak geçer (Fromm, 2015, s. 189). Karen Armstrong ise, mitin eskilerde

yaşanmış olaylar olduğunu ve insanın tarih öncesindeki varoluşuna, zamansızlığına işaret ettiğini ve gerçeği özünden bağımsız, sanatsal biçimde aktardığından bahseder (2006, s. 11 ). Almanların Brockhaus adlı ansiklopedisine göre; *"Tarihde adı geçmeyen, artık unutulmuş büyük kahramanlara ait efsaneler, mitolojinin kadrosuna girer"* (akt. Bahaeddin Ögel, 2014, s. 11) . Tarihi olarak yaşadığını var saydığımız kişilere ait efsaneler destan, yani *Lêgende*'dir. Bu durumda Ögel, Oğuz destanını bir destan olarak değil, mitoloji olarak değerlendirir.

Mitoloji, eski çağlarda çoktanrıcı kavimlerin tanrılarına yönelik masal şeklinde anlatılan tarihidir (Beğenç, 1974, s. 7). Cahit Beğenç tarafından yazılan *Anadolu Mitoloji* isimli kitabından yapılan alıntıya göre bilimlerin sekiz disipline ayrıldığından bahsedilmiştir. Bunlar;

> *"Önasya kavimlerden Mısır'a, Mısır'dan da eski Yunan'a geçen bir geleneğe göre, bilimler sekiz disipline ayrılır:*
>
> 1. *Theos, ilÂh ilmi*
> 2. *Komos, Âlem ilmi*
> 3. *Mytho, mit ,lmi*
> 4. *Physis, tabiat ilmi*
> 5. *Bios, hayat ilmi*
> 6. *Astron, yıldız ilmi*
> 7. *Geo (Gaia), arz ilmi*
> 8. *Anthropos, insan ilmi*
>
> *Bu sekiz konudan her biri şu dört koşula göre çekilir:*
>
> 1. *Logos, söz.*
> 2. *Normos, kanun.*
> 3. *Genos, soy.*
> 4. *Sophia, hikmet"* (1997, s. 7).

Şeklinde geçer ve sekiz disiplin içinde yer alan "mit ilmi" *logos, söz* koşuluyla var olmuştur. İçinde tanrı ve tanrısallık ile ilgili kahramanlar bulunduran hikâyelere mit denir. *"Mitoloji, theos ile doğrudan doğruya ilgilidir"* (Beğenç, a.g.e. s. 7). Mit doğaüstü varlıkların, eylemlerin öyküsünü anlatır. Bu öyküler gerçek ve kutsal kabul edilir. Her zaman yaratılış ile ilgilidir. Nesnelerin kökenine iner. Miti anımsatan düşüncelerle insan yeniden coşkulanır (Eliade, 2001, s. 28). Mit gerçekçi bilgi vermez, daha çok insan davranışlarına yol gösterir (Armstrong, 2006, s. 22).

Mit üzerine getirilen tanımlamalardan bahsettik. Peki, mitler ilk olarak nasıl ortaya çıktı? Mitin tarihçesi nedir? Bunun için aşağıda kısaca tarihçesinden bahsedilmiştir.

### 2.1.2. Mitin Tarihçesi

Mitin, insanlık tarihiyle birlikte ortaya çıkan ve toplumsal deneyimlerin aktarıldığı bir anlatı türü olduğu görülmektedir. İnsan topluluklarının benzer sosyolojik ve kültürel evrim süreçlerinden geçmesi, mitolojik anlatıların içerik ve biçimsel olarak aynı yapılar üzerine kurulmasına zemin hazırlamıştır. Bu kapsamda mitler, benzer şemalar üzerinden ilerlemiştir. Konuyla ilgili Joseph Campbell *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* isimli kitabında; mitlerin farklı kültürlerde farklı biçimlerde ortaya çıkmasına rağmen, benzer şemalar üzerinden ilerlediğinden bahsetmiştir.

> *"İster Kongo'nun gozleri kan canağına donmuş bir buyucu-hekiminin duşe benzer zırvalamalarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse'nin sonelerinin duz cevirilerini hararetli bir coşkuyla okuyalım; ister Aquinas'ın argumanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister garip bir Eskimo masalının gorkemli anlamını birdenbire yakalayalım: bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanustu bicimde aynı kalan o hikaye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kışkırtıcı derecede ısrarlı bir histir*." (Campbell, 2010, s. 13).

Campbell'in kitabından alınan alıntıya göre mitler, farklı kültürlerde benzer tema ve yapılar üzerinden kurulduğundan bahsetmiş ve kitabının ilerleyen kısımlarında da insanı düşünmeye, araştırmaya ve fikir sahibi olmaya iten temel isteğinde mitler olduğunu söylemiştir. Bu bağlamda mitler, insanlığın ortak mirası ve ilerleme kaynağı olarak görülmektedir. Mitin ortak toplumsal bir miras olması, mitlerin sınıflandırılmasında toplumsal tarihi dönemler çerçevesinde ele alınmıştır. Konuyla ilgili, İngiliz yazar ve dinler tarihçisi Karen Armstrong, *Mitlerin Kısa Tarihi* (2006) isimli kitabında mitleri tarihi dönemler içerisinde incelemiştir. Bu ayrım bize mitlerin gelişimi ile ilgili önemli bilgiler verir. Ayrıca yine aynı isimli kitabında; Neandertal gömülerinde bulunan kalıntılara istinaden mitle ilgili varılan 5 önemli yerden bahsetmiştir.

> *"Birincisi mit çoğu zaman ölüm deneyimi ve yok olma korkusuna dayanır. İkincisi, hayvan kemikleri gömütün yanında bir kurban kesildiğini gösterir. Mitoloji dinsel geleneklerden ayrı tutulamaz. Mitleri çoğu onlara yaşam veren tapınma çerçevesinden çıkarıldığında anlamsızlaşır, dindışı alanlarda anlaşılmaz olur. Üçüncü nokta, Neandertal mitinin nedense insan yaşamının bitiminde mezar başında anımsanmaktadır. En güçlü mitler aşırılıkları konu edenler; bizi yaşadığımız deneylerin ötesine geçemeye zorlalar. Hepimiz hiç görmediğimiz bir yere gitmek ve hiç yapmadığımız bir şeyi yapmak zorunda kalmışızdır. Mit de bilinmeyenle, dile getirmek için uygun sözcükleri bulamadıklarınızla ilgilidir"* (Armstrong, 2006, s. 8).

Bu gömüler bize mitoloji ve dinin ayrılmaz birlikteliğini gösterir. Eliade'nin de bahsettiği gibi mitler din ile ilişkilendirilmez ise yok olmaya mahkûmdur. Mit bilimsel bir bilgi vermenin kaygısında değildir. Dini ve ahlaki boyutu vardır (Malinowski, 1998, s. 103,). Armstrong mitin devamlılığını sağlayabilmesi için insanlık tarihine ışık tuttuğu müddetçe başarılı olacağını söyler (2016, s. 13)

Armstrong'un Mitlerin Kısa Tarihi isimli kitabında yapmış olduğu tarihi sınıflandırmalar; Paleolitik, Neolitik, Antik Uygarlıklar, Eksensel Çağ, Orta Çağ ve Modern Dönem şeklinde yapılmıştır.

İlk olarak, MÖ yaklaşık 20000 ile 8000 arasında Paleolitik dönemden bahsetmiştir. Bu dönem için insanlar, Gök Tanrı bilincine ulaşmıştı ama Tanrı insanın günlük yaşamına müdahale etmezdi ve insan Tanrı'yı ibadetlerle etki altına alamayacağını düşünürdü. Göğe yükselme mitleri yine topluma bu dönemden kalmadır. Bu dönemde daha çok kutsalı arama amacı vardır. Kutsalı aramak için dağlara tırmanır, şamanlar kut törenlerinde kendilerinden geçerek Tanrı'ya yükselip insanlar için yardım istedi (Armstrong, 2016, ss. 122).

Neolitik Çağ MÖ 8000 ile 4000 arasında tarım ortaya çıkmıştır. Bu dönemde insan toprağı işler ve karşılığında ürün alır. Bu durumda toprak insan için değerli ve kutsal bir hale dönüşür. Toprak bu dönem için Tanrıça olarak görülür. İnsan topraktan gelenin tekrar toprağa döneceğini görmüş ve bu durumu içselleştirmiştir. İlk uygarlıkların başladığı (MÖ 4000-800) dönemde artık kentleşme başlamış ve kentler kutsal hale gelmiştir. Bu dönemde toplum neden sonuç kavramına daha yatkın bir haldedir. Tinsellikten uzaklaşan toplumda huzursuzluk meydana gelmiştir (Armstrong, 2006, ss. 42-54).

Eksenel Çağ (MÖ 800-200) ise yeni felsefe akımları ve dinlerin ortaya çıktığı dönemdir. Bu dönemde Çin'de, Hindistan'da, Ortadoğu ve Grek'te farklı inançlar söz konusuydu. Asıl mesele mitin benimsenmiştir.. Batıda ise Greklerin *logosu* (usçuluk) mitlere karşı çıkmaktadır. Platon mitleri masal olarak görmektedir ve akılcılığı savunmuştur. Tragedyanın fazla duygusal olduğunu söylemiş daha sonra ise *iyi* hakkında konuşurken mite başvurmuştur. Mit ve logos her ne kadar birbirine karşı gibi görünse de dönem

içinde mitler logosu yaratan ilkel düşünceler olarak yine değer görmüş ve din arka planda varlığını sürdürmeye devam ettirmiştir (Armstrong, 2006, ss. 55-70).

16. yy'de ise Karen Armstrong miti, Batı üzerinden incelemeye devam eder. Batı bu yüzyılda hem mite kuşkuyla bakar hem de tek tanrı inancını gerçek tarih olarak görür (Armstrong s. 73). Yahudilik, Hristiyanlık ve Müslümanlık Eksensel Çağ'da ortaya çıkmış ve kendini tarihsel olarak kabul ettirmeye çalışmıştır. Tüm bu süreçler yaşanırken bir yandan da XI. ve XII. yy'da Roma İmparatorluğu'nun çökmesiyle birlikte Platon ve Aristoteles'in çalışmalarına ulaşan Batı, logosa yönelir. Yahudi ve Müslümanlar ise daha bu süreçte kendi mitlerini akılcılıkla açıklamaya çalışmaktadır (Armstrong, 2006, s. 81). Bu dönemden sonra mit aslında akılcılığın karşısında duran uydurmalar olarak değersizleşmiştir. Bilimsel olmayan düşüncelerin, fiziki olgularda olduğu kadar psikolojik olgularda da yer aldığını ve insanın bilmediği şey karşısında mit oluşturduğunu söyler (Fiske, 2010, s. 96). Renan mitin, (akt. Fiske, 2010, s. 35) ilkel zekâ ürünü olduğu ve uygar olmayan aklın açıklaması olarak değerlendirir.

Mit bahsedildiği üzere ilkçağlardan itibaren var olan bir anlatı türüdür. Mit; tarih, tıp, dinler tarihi ve sosyolojik yapının incelenmesi gibi birçok alanın başlangıcını oluşturur. Bu da mitin ne kadar işlevsel olduğunu gösterir. Aşağıda mitin işlevine yönelik yapılan literatür taraması yer almaktadır.

### 2.1.3. Mitin İşlevi

Eski Yakındoğu'nun bıraktığı son derece çeşitli mitolojik malzemenin incelenmesiyle ve ölçüt olarak "işlev" kavramının kullanılmasıyla, mitos türleri, İngiliz yazar Samuel Henry Hooke' un *Ortadoğu Mitolojisi* (1995) isimli kitabında: ritüel mitosları, orijin mitosları, kült mitosları, prestij mitosları, eskatalogya mitosları olarak sınıflandırılmıştır.

Ritüel Mitosları, Mısır ve Mezopotamya'da yaşayan insan topluluğunun esenliğini kazanmak amacıyla rahipler tarafından oluşturulan bir takım tarafından toplumu eyleme götürmek amacıyla yapılırdı. Eylemlerle birlikte aynı zamanda sihir, şarkı, söz ve afsunda eşlik ederdi. Benzer olarak, Yunanlıların drômenon (dram) olarak adlandırılan "yapılan" ve öykü (muthos) "söylenen" sözler bölümünden, yani mitos (mit)

oluşmuştur. Yunanlıların geleneksel anlatı üzerine düşünceleri Aristotales'in *Poetika* (2019) isimli eserinde kuramsal çerçeveye kavuşmuştur.

Aristotales'e göre tragedya altı temel öğeden oluşmaktadır; öykü (muthos) , karakter (ethos), düşünce (dianoia), dil (lexis), müzik (melos) ve dekorasyon/sahne düzeni (opsis). Bu öğeler arasında en belirleyici olan öyküdür çünkü Aristotales tragedyayı, başı ve sonu olan bir metin olarak tanımlar. Olay örgüsü ne tamamen gerçek hayatı taklit etmeli ne de tamamen bağımsız olmalı, aksine olaylar tutarlı ve neden-sonuç ilişkisi içinde ilerlemelidir. Tragedyada önemli bir unsur olan peripetie (baht dönüşü), kahramanın yazgısındaki ani ve olumsuz değişimi ifade eder. Bu olumsuz olay sonrası seyirci karaktere acımalı ve bir özdeşleşme yaşayarak katharsise ulaşır ve duygusal arınma ile sonuçlanır. (Aristotales, 2019, s. 23).

Aristotales'in kuramsal çerçeve içinde ele aldığı tragedya, mitosun yalnızca estetik bir anlatı olmadığını aynı zamanda seyirci üzerinde belirli bir etki yaratmayı amaçlayan bir işlevi olduğunu göstermektedir. Bu işlevsel yön, mitin kökenine ve türlerine ilişkin tartışmalarda da belirginleşmektedir.

Burada söylenen sözlerle, amaç izleyiciyi eğlendirmek değil bir bilinç kazandırmak. Mitozun amacı bilgiden çok eylemdir. Orijin Mitos ise bazı bilginler tarafından en eski mitos türü olarak sayılmaktadır. Bu mitosun işlevi ise bir nesnenin doğuşunu açıklamaya çalışmaktır. Kült Mitosu ise İsrail oğullarının Yehova ile aralarında ki ahit ilişkisine dayanır. Burada Yehova'nın gücü yüceltilir ve övülür. Rahipler tarafından şenliklerde, İsrailoğulları için önemli olan tarihi olayları şarkılarla söylemesinde yine buralarda görülürdü. Prestij Mitosları halk kahramanlarının doğuşunu anlatır. Genelde bu mitoslar isimlerini de ünlü kentlerin isimlerinden alır (Hooke, 1995, ss. 11-13).

Eskatalogya Mitosları (Eskatologya, bu dünya yaşamının sonu, mahşer, öteki yaşam ile ilgili konuların genel adıdır.) Peygamberlerin dünyanın sonunun nasıl olacağı ile ilgili bilgiler verir. En eski kullanımı Yahudilikten Hristiyanlığa taşınmış olup,, Kitabi Mukaddes, Yeni Ahit (İncil Şerif) bölümü, "Yuhannanın Vahyi" kitabında alır. Bu mitoslarda insanlara sözle anlatılamayacak şeyleri, imgeleri kullanarak anlatır (Hooke, 1995, s. 15).

Campbell mitolojinin 4 fonksiyonundan bahsetmiştir. Birincisi mistik fonksiyonudur ve mit dünyanın gizemini çözmeye çağırır. İkincisi kozmostur. İnsan bu sayede ulaştığı bilimsel bilginin temelini sorgulamaya itilir. Örneğin dünyanın varlığını bilirsin ama nasıl var olduğunu bilmek istersin. Üçüncüsü sosyolojik fonksiyondur. Bu ise toplumsal dönüşüme sebep olur. Dördüncüsü ise pedagojik fonksiyonudur. Bu da insana hayatı nasıl yaşaması gerektiğini öğretir (Campbell, 1995, ss. 53-54).

Mitolojiye bilimsel bir yaklaşım kazandırmak için uzun süre çaba sarf edilmiştir. Fakat bu çabalar bir tartışma haline gelmiştir. Yunan mitosları doğal yaşamı anlatırken, İncil'de yaşanan olaylar doğaüstü diye nitelendirilmiştir. Yunan mitoslarındaki kahramanlar edebi olarak ele alınmış, İbrani kahramanlar gerçek tarih olarak kabul edilmiştir (Campbell, 1995, s. 16-17).

Mitosların yayılma durumları ise genelde iki türlüdür. Birincisi anlatılan mitos farklı bir coğrafyaya kadar taşınmış, yayılmış olabilir, ikincisi ise benzer bir olay o toplulukta da yaşanmış olabilir. Örneğin Tufan Mitosu hemen hemen dünyanın her yerinde görülmüştür (Hooke, 1995, s. 15). Tufan farklı mitlerde farklı sebeplere bağlanır. En çok Tanrı'nın yanlışa verdiği tepkisi, öfkesidir. Dünyanın sonunu getirme isteğidir (Eliade, 2001, s. 77).

Mit, asal ve batıl inançlar, doğal olguları açıklıyorsa, benzer şeyleri yaşayan toplumlar benzer öyküleri anlatmaya başlar (Fiske, a.g.e., s. 98). Dil yapılarının incelenmesi ile birlikte akraba diller ortaya çıkmıştır. Bu durumda ortak bir düşünce yapısının ve dolayısıyla benzer yazınların, dinlerin ve mitolojinin olduğunu ortaya koymuştur (Campbell, 1995, s. 17).

Mitin benzer hikâyelerden oluşması, zamanla ayrılan dil aileleri ve oluşan ulus kimliği etrafında çevrelenmeye başlamıştır. Ulusların ortak kültürleri olabilir fakat ortak ideolojileri olmayabilir. Farklılaşan ideolojik düşünce, din ve dil sembolleri toplumsal gerçeklik içinde yeniden üretilebilir (Çoban, 2003, s. 261). Mitin, tarihsel ve kültürel bağlam içerisinde farklı biçimlerde üretilmesini değerlendiren Strauss, mitin yapısal olarak zamansız bir modele sahip olduğunu ancak farklı kültürler içerisinde yeniden kurulduğunu söyler. Bu yeniden üretim dil ile kurgulanarak dönüşen sistemle sağlanır (2012, ss. 297-331). Nitekim Amerikalı yazar Charles Skinner (1852-1907) tarafından

yazılan *Mitler ve Efsaneler* (2010) isimli kitabında Amerika'nın 400 yıllık tarihi boyunca ortaya çıkan efsane ve mitlerin toplamıştır. Genç bir ulusun dahi kendi mitolojik evrenlerini derleme çabası, mitlerin ulusal bilinç çerçevesinde kültürel kimliği inşa eden özgül bir araç olarak değerlendirilmesine olanak sağlar.

Ulusal kimlik çerçevesinde her ulusun kendine özgül mite sahip olması, mitlerin sınıflandırılmasında da temel olarak kullanılabilir.

> *"Mitoloji, bizleri çepeçevre sara yaşanılan bir geçmişin dilde, ritüelde ve tasvirlerde gerçekleşen diyalektiğidir. Her halkın millî tefekkürünün, millî psikolojisinin, kendine has özelliklerinin ilk ve temel kaynağı mitolojidir. Başka şekilde söylenirse mit, bir bütünlük oluşturan paradigmanının sentagmatik değişikliği (metin, içtimaî) , enstitüler, ritüeller vs. ) gerçekleştirmesidir."* (Bayat, 2022,s. 15).

Bu hususta Türk mitolojisini inceleyen S. Klyaştornıy (akt. Bayat, 2022) mitolojik epizotları 3 grup ve 6 başlıkta sınıflandırmıştır.

1. *"Kozmogonya ve kozmoloji*
1. *Yaratılış ve dünyanın oluşması hakkında mitler*
1. *Kozmik felaketler hakkında mitler*
2. *Panteon ve cemiyet*
2. *Tanrılar ve onların ilahî gücü hakkında mitler*

*0.002. Devletin kutsal yaratılış ve kağanın gökte doğması hakkında mitler*

*03. etnogonya ve geneloji*

*0.03. Türk soyunun ortaya çıkması hakkında mitler*

*0.003. medenî kahramanlar ve ecdat hakkında mitler* (akt.ss. 26-27).

*Ancak bazı başlık ve gruplar Türk mitolojisine özgü (Tanrılar, panteon kavramı) olmamakla beraber bir çok meseleler de tasnif dışında kalmıştır. Türk mitolojik metinlerinin sunmuş olduğu bilgileri göz önünde bulundurarak aşağıdaki tasnif tipini önermek mümkündür:*

1. *Dünya Modeli*
2. *Kozmogonik, türeyiş mitleri, menşe mitleri ve dünyanın sonu hakkındaki mitler*
3. *Mitolojik Ana Kompleksi*
4. *Gök Tanrı inanç sistemi*
5. *İyi kültü ve demonoloji*
6. *Kült ve inanç sistemi"*

Genel olarak evrensel olan mit, milli bir kimliklik olmuş ve içinden çıktığı kültürle benzerlik göstermeye başlamıştır (Bayat, 2022, s. 28).

Mit insanın dünyayı anlamasında, çevreyle uyum içinde yaşayabilmesi de ve birçok nesneyi anlamlandırmasında önemli rol oynar. İnsanı diğer canlılardan ayıran en önemli şey aklı ve bu aklıyla kurmuş olduğu hayal evrenidir. İnsan öğrenir, kültür oluşturur ve bu kültürel birikimi aktararak neslini devam ettirir. Tüm bu süreçte öğrenemediği ve gizli kalan olaylar içinde düş gücünü kullanarak, o gün ki bilgileriyle tehlike ya da kargaşaya sebep verebilecek şeyler hakkında bir nevi uyarıda bulunur. İnsan bu sayede evrimleşir. Mit insanın ruh âleminin alegorisinin görüntüsüdür (Ögel,1993,s. 23). İnsan var oldukça iç dünyasının dışavurumu bir şekilde kendini gösterecektir. Belki bugün buna edebiyat diyoruz. Bir kısmımız ise hala mitlere (dini inançlar, felsefi akımlar vs. ) inanmaya devam ediyor. Hatta "modern" insan kendisini evrimin evrensel tarihinin akışının sonucu olarak görüyor. İlkel insan ise bugünkü halini mitlere dayandırır (Eliade,2001,s. 22). Ama önemli olan insan varlığının bilimsel yöntemlerle açıklanmaya çalışan evrimsel süreçler sonucunda olduğu ya da kozmogoni mitlerine ilişkin olduğu konusu değildir. Önemli olan mitin bizler için bir sözlü kültür kaynağı olduğu ve günümüzde dahi birçok insana rehber olduğunu bilmektir. Toplumsal işlevinin hangi yönde kullanılacağı ve insanın bununla ne yaptığıdır?

### 2.1.4. Mitlerde Hayvan

Hayvan kültü ilkel dinlerle başlar. Din ve inançlara göre, kutsal hayvanlar vardır ve bunların Tanrı tarafından gökten, cennetten gönderildiğine inanılır (Uraz, 1992, s. 142). Mitolojide hayvan sembolleri sıkça kullanılmıştır. Mitoloji, olağanüstü olayları konu alırken insan dışı varlıklara da önemli görevler vermiştir. Özellikle doğayla iç içe olan insan mitolojide hayvanı önemsemiştir. Mitoloji, efsane ve masallarda sıkça hayvanlara olağanüstü görevler verilmektedir.

Ali Berat Alptekin'in *Efsane ve Motifler Üzerine* (2014) isimli kitabında hayvan efsaneleri üzerine yapmış olduğu bölümde, mitolojide hayvan figürlerinden bahsetmektedir. Buna göre hayvan efsaneleri genel olarak açıklayıcıdır. Kedi, kaplumbağa, yılan, kırlangıç, keklik, turna, geyik vb. gibi hayvanlara sıklıkla yer verilir. Alptekin kitabında hayvanlarla ilgili bazı örnekler verir. Buna göre; örneğin yılan ile ilgili olan efsanelerde genellikle karayılan yer alır ve bekçilik görevi verilirken bir diğer taraftan, Hz. Nuh'un gemisi su aldığında yılan orayı kapatmış ve kutsal görülmüş şeklinde yılan, iki farklı şekilde tasvir edilmiştir (Alptekin, 2014,s. 119).

Türk dünyasında da hayvanlar önemli rol oynar. Kaya çizimleri ve mezar taşlarında hayvan motiflerine yer verilmiştir. Kaşgarlı Mahmud'un *Dîvânü lugati't-Türk* isimli sözlüğünde de sıkça hayvanlardan oluşan atasözlerine yer verilmiştir. 10. yüzyıl sonrasında insanlar hayvan isimleri almaya başlamıştır (Roux, 2015, s. 74). Asya halklarının birçoğunda görülen on iki hayvanlı takvim de bu toplulukların hayvanlarla ilişkili olduğunu gösterir. Aynı zamanda Oğuz Kağan Destanın Uygur harfleriyle yazılan kopyasında çizilmiş olan öküz resmi de dünya modelini sembol eder. Köken mitlerinin çoğunda hayvanlar yer alır, semavi dinlerle bağdaştırılmıştır (Bayat, 2015, s. 198).

Türk mitolojisinde kuş, kurt, aslan, kaplan ve at gibi hayvan figürleri yer alır. Mitolojimizde *at*; insanın ayrılmaz dostudur. *Tengri* inancında at, kurban hayvanı olarak kabul edilirdi aynı zamanda yarış gibi merasimlerde de at kullanılırdı. Türkler at ile gök arasında bağlantı kuruyorlardı ve Kaşgarlı Mahmud' un sözlüğünde uçan at tasviri vardır (Roux, 2016, s. 35).

Türkler' de şüphesiz en çok kullanılan hayvan türü kurttur. *Kurt*, kutsal ve uğurlu görülür. Ergenekon destanında ve Dede korkut hikâyelerinde yine kurt figürü önemli rol oynar. Kurdu öldürmek uğursuzluk sayılır. Türklerde *Köpek* figürü de kullanılmış ama kurt kadar etkili olmamıştır. Hatta kurt ile köpeği karıştırdıkları da düşünülmektedir (Roux, 2015, s. 87). Barak adı verilmiştir. Sümerler kutsal olarak kabul eder. Oğuz Destanında *İtbarak* diye eski bir kabile geçer (Uraz, 1992, ss. 145-152).

Türkler' de *ejderha* ise Çinliler den geçen bir figürdür. Türkler bu figüre yabancı olduğu için fazla kullanılmamıştır. Zamanla farklı Türk topluluklarında kullanılmış olup Selçuklu döneminde ejderha kabartmalı eserler yapılmıştır. Aynı zamanda ejderha yılan ile temsil edilir ve yılanların başı olarak görülür. Görevi ise kötü insanları yutmaktır (Roux, 2015, s. 68 ). Ejderhaların sarayı vardır ve genellikle kuyuların dibindedir. *Erkam Aidar* isimli masalda yedi başlı ejderha geçer ve Büke sözcüğü bunu karşılar. Yakutlarda bu sözcüğü büyüklerine unvan olarak kullanır (Uraz, 1992, s. 162).

Türklerde *geyik* ise önemli bir figürdür. Geyiğin adı *kıyık* sözcüğünden gelmiştir. Kurban hayvanı olarak gören araştırmacıların yanı sıra *yerin* simgesi olarak görenlerde vardır. Gök Tanrı İle ilişkili görülmüştür (Roux, 2015, s. 72). Geyik yol gösterici olarak

görülür. İncelik ve merhameti taşıyan bir hayvan olarak bilinir (Uraz, 1992, s. 151). Geyik kutsaldır. Özellikle dişi geyik Tanrıyla ilişkilendirilir. Çin, din ve mitolojisindeki geyik inanışlarında çoğu Türk ve Moğol kavimlerinden gelmektedir (Ögel, 1993, s. 573).

*Kaplan* figürü ise; kurtla birlikte anılmıştır. Açlık çeken kaplana merhamet edilmesi gibi duygular ise Budizm etkisine bağlanabilir (Roux, 2015, s. 84).

Türkler' de *kaz* figürü de kuğu tarafından üstlenilmiştir. Çağdaş Türk edebiyatında da genç kızlar kuğuya benzetilir (Roux, 2015, s. 85). Kuğu ile ilgili olarak, Kara Han'a bir kuzgun verilmiş ve bu kuğu tek varlık olan sulara gönderilmiştir. Kuğu dibe dalmış ve dipten bir toprak çıkarıp üflemiştir. Böylelikle karalar oluşmuştur. Bu efsaneye göre de ilk kanatlı kuş kuğudur (Uraz, 1992, s. 156). Kuş ise bir diğer önemli hayvan figürleri arasında yer almaktadır. Buna göre "kuş olup gitmek" gibi efsaneler vardır. Özellikle Türk efsanelerde bolca yer alan " taş kesilme" motiflerinden kuşlarda nasibini alır (Alptekin, 2014, s. 153). Turna, karga ve güvercin postacı olarak kullanılmıştır.

*Yılan* ise Türkler' de bahsettiğimiz üzere ejderha ile ilişkilendirilir. Bozkırda yılan önemsenmiştir. Mezar başlarında tasvirlerde kullanılmıştır (Roux, 2015, s. 143). Yılanın sürüngen olmasıyla ilgili mitler vardır. Hz. İbrahim'i yakmak için yakılan ateşe yılanında odun taşıdığı bildirilir. Hz. İbrahim de bunun üzerine yılana beddua eder ve onun sürüngen olmasını istemiştir (Bayat, 2015, s. 198).

Mitolojide temsil olarak sıkça yer alan hayvanlar, şüphesiz doğayla iç içe olan insan için hem büyücü, hem güçlü hem de korkutucu olmuştur. Hayvanların tanrılaşması, türeyiş hikâyeleri yine bu duyguların etkisiyle ortaya çıkmıştır. Günümüzde bile hayvan karakterlere dizi, film ya da bilgisayar oyunlarında sıkça yer verilmektedir. Bu da insanın doğayla olan ilişkisinin ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir.

### 2.2. Masal

Masal kelimesi Habeş kökenlidir ve Arâmiceye, oradan Arapçaya, Arapçadan da Türkçeye geçmiştir (Kavruk ve Yardımcı,2012,s. 13). *Habeşçe "mesl", Ârâmice "maslâ" ve İbrânicedeki "mâsâl" dan, Araplara "mesel", "mâsal" şekli ile mukayese ve karşılaştırma mânâsıyla geçtikten sonra Türkçeye mal olmuştur*. (Elçin, s. 1986,s.

368). Birçok yazar tarafından hikâye, efsane ya da menkıbe 'nin karşılığı olarak kullanılmış, Türk boylarında da çeşitli lehçe ve ağızlar farklı kullanılmıştır. Örneğin Kazaklarda "ertek, ertegi" Doğu Türkistan'da "çocek" deyimiyle kullanılmıştır (Elçin, 1986 s. 368). Arapça "mesel" olan sözcük dilimize "masal" olarak geçmiş, İngilizce "tale", Fransızca "conte" , Almanca "maerchen" 'dir (Yavuz, 1997, s. 21).

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük tarafından masal: "*Genelde halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, deve, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî türdür."* şeklinde ifade edilir.

Masal kelimesinin bugünkü anlamında kullanılması oldukça yenidir. Daha önceleri destan, hikâye gibi kelimeler yerine kullanılırdı. 19. yy başları itibariyle "mesel" kelimesi masal kelimesi olarak kullanılmaya başlanmıştır (Sakaoğlu, 2012 s. 3,). Masallar, ait oldukları toplumun gelenek, göreneklerini ve inançlarını yansıtır (Yavuz, 1997, s. 27). *"Masal, gerçekle ilgisiz, tamamen hayal ürünü olan ve anlattıklarına inandırmak iddiası bulunmayan anlatım türüdür"* (Bilkan, 2009, s. 15). Masalların kendilerine göre bir kabul edilmiş mantığı vardır. Hayvanlar konuşur, kılık değiştirir vb. gibi normalin dışına çıkılır (Boratav, 2009, s. 16). Masallarda imkânsızlık diye bir şey yoktur (Tezel, 1971, s. 8,).

Masallarda yer bilgisi "Kaf Dağının" arkası olarak verilir. Bazen de bilindik yer isimleri geçer. Zaman ise masalın başında belirtilen "Evvel Zaman İçinde Kalbur Saman İçinde" gibi geçmiş zamana yöneltilen bir dilimde gerçekleşmiştir. Masalda ayrıntılara yer verilmez, yer ve zaman arasında boşluklar bulunur (Kavruk ve Yardımcı, a.g.e. s. 19).Türk masallarında bazen Yemen, Mısır, İstanbul gibi yer isimleri verilir. Burada masalın amacı bu şehirlerle bağ kurulması değil "büyük bir şehir" düşüncesini dinleyicide uyandırmaktır (Boratav, 2009, s. 15). Masalların genel olarak özelliklerini Kavruk ve Yardımcı *Anadolu Masalları* (2012) kitabında ele almıştır. İlgili bölümü özetleyecek olursak masallar; anonimdir, yer adları genelde uydurmadır, masallarda zaman önemli değildir geçmişle ilgili herhangi bir zamandan bahsedilir, sebep sonuç ilişkisi yoktur, masalı oluşturan olaylar canlıdır.

Türk masallarında üç bölüm vardır. Bunlar; tekerleme, olayın anlatıldığı bölüm ve dilek bölümüdür. Tekerlemeler kendi içinde 3 gruba ayrılır. Bunlarda masalın başında giriş tekerlemesi, masal içinde tekerleme ve masal sonu tekerleme olarak geçer (Kavruk ve Yardımcı, 2015, ss. 16-18). Tekerlemelerin genel amacı hem dinleyici masal ortamına hazırlamak hem de anlatıların gerçek olmadığını başta hatırlatmaktır. Şükrü Elçin 'de benzer şekilde Türkçe masalları üç bölüme ayrılır. Başlangıç, asıl masal ve sonuç. Başlangıçta tekerleme vardır. Daha sonra masal anlatılır. Bu sırada tekrar dinleyicinin dikkatini toplamak için tekerleme okunabilir. Daha sonra sonuç kısmında kahramanın kaderiyle ilgili bilgi verilir. (Boratav, 1986, s. 369). Tekerleme iki gruba ayrılabilir: İlk olarak masalın başında söylenen ikinci olarak masalcının kendi başından geçmiş gibi anlatması şeklindedir (Boratav, 2009, s. 40).

Bu bölümde masalın tanımlamalarına yer verilmektedir. Masal bir anlatı türü olarak kısaca olağanüstü olay örgüsüyle kurgulanarak insanlara ders verme amacı taşıyan sözlü kültürün en önemli taşıyıcılarındandır. Mitoloji kaynaklı masallar olduğu kadar günümüzde asıl amacı direkt eğitmek olan masallarda türemiştir. Masal ilk günden bugüne kadar amacından sapmadan gelişerek ilerlemiştir. Masal kadar masalı anlatan kişilerde önemlidir. Özellikle toplum önünde saygınlığı olan ya da yaş itibariyle baya tecrübeli olarak görülen yaşlılar tarafından masalın anlatılması, masalın doğasına olumlu yönde katkı sunar. Yani aslında masal bahanedir. Önemli olan bu saygın kişilerce anlatılarak masalda verilmek istenilen mesajın ulaşmasıdır.

Masalın sözlü iletişimin en önemli taşıyıcılarından birisi olması sebebiyle eski bir tarihçesi vardır. Aşağıda masalın tarihçesi üzerine yapılan araştırmalardan bahsedilmiştir.

### 2.2.1. Masalın Tarihçesi

19. yy sonlarına doğru Avrupa ve Amerika'da masal üzerine araştırmalar başlamış ve çeşitli dergiler çıkarılmıştır. İngiltere' de Andrew Lang (1844-1912) masal araştırmalarını "kültür kalıntıları" şeklinde yorumladı, Fransız Emmanull Cosquin ise (1841-1921) bu dönemde yaptığı araştırmalarda Mısır masallarının Hint masallarından daha önce ortaya çıktığını söyledi (Günay, 1975, s. 6). Daha sonra Grimm kardeşler *Deutsche Kinder und Hausmärch (1812)* (Çocuk ve Aile Masalları) isimli Alman

masallarını derledikleri kitaplarını yayınladılar. Bu eserleri aynı zamanda halk bilimi çalışmalarının da başlangıcı olarak görüldü (Çobanoğlu, 2005, s. 97).

Masal araştırmalarını Umay Günay 5 döneme ayırmış (1975) ve aşağıdaki gibi özetlemiştir.

Eski Mısır: ilk medeniyetlerden biri olan Mısır masallarında bölgenin coğrafyası, tarihi, sosyo-kültürel yapısı gibi özelliklerine ışık tutar ve kendi ülkeleri dışındaki diğer ülkelerin kültürel yapısı ve geleneklerine de ışık tutar. Babil ve Asur: Beş bin yıl öncesine kadar giden evraklarda mitolojik bulgulara rastlanmıştır. Eski Yunan: Bu dönem fazlaca edebi kaynak bulunmaktadır ve halktan derlenmiş masallara da rastlanmıştır. Latin: Apuleius tarafından yazılan *Metamorphoses* adlı eserde yer alan "cupid ve psyche" hikayeleri bugünkü masallarda yer alan unsurların çoğunu içerir. Hindistan: Hindistan'ın çeşitlilik gösteren halklar ve uzun bir dönemi kapsayan yazılı edebiyatında dini semboller yer almaktadır (Günay, 1975, s. 5).

Masalların ilk olarak nasıl ortaya çıktığı tartışma konusu olmuştur. Masalların Hint kökenli olduğu ve Hint-Avrupa dil ailesinden geldiği üzerine düşünceler oluşmuştur. (Kavruk ve Yardımcı, 2012, s. 22).

Masalların nereden geldiği üzerine yapılan düşünceler sonunda 3 farklı görüş ortaya çıkmıştır. Bunlar; Mitolojik Görüş, Hindolojik Görüş ve Antropolojik Görüş şeklinde ayrılmıştır (Kavruk ve Yardımcı, 2012, s. 22). Bu üç dönem Fransız Halk Bilimci Gedeon Huet (1860-1911) (akt. Sakaoğlu, 2012, s. 5) tarafından;

A. *"Tarih Öncesi Görüş (Kablettarih Nazariyes)*
B. *TarihÎ Görüş (Tarihi Nazariye)*
C. *Etnografik Görüş (Etnografik Nazire)"*

sınıflandırılmıştır. Tarih Öncesi/Mitolojik Görüş, Tarihî Görüş/Hindoloji Görüş, Etnografik Görüş/Antropoloji Okulu şeklinde değerlendirilmiştir (Sakaoğlu, 2012, s. 5).

Mitolojik Görüş; Max Müller ve G.V. Cok gibi araştırmacılar tarafından savunulan düşüncelerde, masal ve mitoloji arasında benzerlik olduğu ve masalın mitolojiden türediği yönündedir. (Kavruk ve Yardımcı, 2012, s. 23). Jacob Grimm ve Wilhelm

Grimm (Grimm kardeşler) tarafından yapılan çalışmalarda masalların çoğunlukla Hint-Avrupa kökenli olduğu kabul edilmiştir. Dil temelli yapılan bu analizlerde Sanskritçenin önemi anlaşılmış ve bu da ortak bir dil ailesi yapısının olduğunu düşündürmüştür. Dil temelli yapılan bu analizlerde "Mitoloji Okulu" ya da "Mitolojik Teori" olarak ortaya çıkan düşünce akımının oluşmasında önem taşıyan Max Müller vd. üyeler tarafından, masalların ortak bir Hint-Avrupa geleneğinden gelmiş olduğu üzerinedir. MÖ. 2000 yıllarında bulunan ve Hint-Avrupa dilinde en eski yazılı metin olan *Rig-Veda,* Max Müller vd. tarafından incelendiğinde bu metinlerde geçen olayların zamanla unutularak masala dönüştüğü yönündedir (Thompson, 1978, ss. 372-376). Masal incelemelerinde doğa olaylarını ele alan bu düşünürler, masalların mitlerden türediği yönünde bir düşünceye kapılırlar. İskoç asıllı yazar Andrew Lang tarafından ise bu durum eleştirilmiştir. Masallarda geçen güneş, fırtına gibi kavramların doğa olayını simgelediğini bu tip doğa olaylarının sadece Hint-Avrupa değil birçok masallarda var olabileceğini söylemiştir. Ayrıca *Cindirella* masalı ele alındığında burada doğa olayının olmadığını söylemiştir (Thompson, 1978, s. 373).

Eser adına bak. Mitolojik görüşe benzer olarak Hindolojik Görüş/Okul da masalların kaynağı olarak Hindistan'ı görür ancak masalların şekillenerek yayıldıklarını söylerler (Sakaoğlu, 2010, s7). Bu görüşün ilk temsilcisi Fransız yazar (1758-1838) Silvestre de Sacy 'dir. Masal kaynaklarının ilk temsili olarak *Vedalar* yerine *"Pançatantra"* yı alır. Asıl halk masalları olarak Theodor Benfey Pançantra'nın Müslümanlara, oradan Çin ve Moğolistan'a, ardından da Avrupa'ya sözlü olarak aktarıldığını söyler. Bu görüşe göre Benfey, Hindistan'a masalların Yunan ve Mısır 'dan geçmiş olabileceğini düşünmektedir. (Sakaoğlu, 2010, s. 7). Benfey'e göre masalların benzer olmasının sebebi aynı dil ailesinden gelmiş olmaları değil benzer kültürel ve tarihi ilişkilerdir (Çobanoğlu, 2005, s. 105).

Antropolojik Görüş ise masalların ilkel düşüncelerden ortaya çıktığı ile ilgilidir. Masal mitolojiden değil insanların yerleşik düzene geçmesi ve bir arada olmasıyla başlamıştır (Kavruk ve Yardımcı, 2012, s. 23). Antropolojik görüşün temsilcileri Andrew Lang, Edward Tylor ve M. Lennan gibi etnograflardır. Masalların farklı yerlerde benzer olarak bağımsız bir şekilde ortaya çıktığı görüşünü benimsemişlerdir (Sakaoğlu, 2010, s. 8). Bu çalışmaların devamını getiren G.L. Gomme (1853-1916) ise bu durumu; *"Onun*

*okulu her zaman mitlerin temelinin hayatın gerçeklerinden kaynaklandığını ileri sürmüştür"* şeklinde yorumlamıştır (akt. Çobanoğlu, 2005, ss. 147-148).

Sakaoğlu ise masalları bütün olarak ele aldığımızda değil, tek tek incelendiğinde; belirli bir coğrafyaya, kültüre ve dine bağlayabileceğini söyler. Masallar üç evreden geçer. İlk evre "olumlu gelişme" dir. Buna göre masallar her anlatıcı tarafından üzerine bir şeyler eklenerek gelişir. İkinci olarak "yayılan gelişme" masalın daha fazla değiştiği farklı coğrafyalara yayıldığı halidir. Üçüncü olarak "tersine gelişme" yaşar. Bu da masalın çıktığı ilk coğrafyaya aslından çok şey kaybederek dönmesidir (Sakaoğlu, a.g.e.,ss. 9-10). Masalın geniş tarihçesinin olması onun her toplumda ne kadar yaygın bir anlatı türü olduğunu ortaya koymaktadır. Hemen hemen her uygarlıkta olan masallar bu bakımdan farklı türlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu durumda masalların sınıflandırılması ihtiyacını doğurmuştur. Buna göre aşağıda yapılan bazı masal sınıflandırmalarına yer verilmiştir.

### 2.2.2. Masalın Sınıflandırılması

J. G. Von Hahn ilk olarak masalları sınıflandırmaya çalışan kişidir. Bu sınıflandırma günümüzde çok önemli değildir. Çünkü Yunan mitlerine bağlayarak az sayıda masal incelemesi yapmıştır (Günay, 1975, s. 19).

Danimarkalı masal araştırmacısı H. F. Fielber ise 1894-1914 yılları arasında 4 ciltlik kitap yayınlamış ve masalları içinde geçen kelimelerin canlılığına göre sınıflandırmıştır. Daha sonra İngiliz araştırmacı Joseph Jacobs da masalları tip ve motifler üzerinden incelemiştir (Sakaoğlu, 2012, s. 10).

Amerika Birleşik Devletlerinde ise Robert H. Lowie ve Alfred L. Kroeber 1908'de masalları sınıflandırmaya çalışmış, Fransız bilgin Franz Boas bu sınıflandırmayı geliştirmiştir. Elsie Clews Parsons da sınıflandırmaya eklemeler yapmıştır (Sakaoğlu, 2012, s. 11).

Finli halkbilimci Kaarle Krohn, öğrencisi Antti Aarne'den masalların sınıflandırılmasıyla ilgili çalışma yapmasını ister. Aarne, Masal sınıflandırma çalışmasını tip temelli bir yaklaşımla yaparak, Kuzey Avrupa ülkelerine ait 540 masalı incelenir. İnceleme sonucunda 1999 masaldan oluşan geniş bir masal kataloğu

hazırlamıştır (Sakaoğlu, 2012, s. 11). Daha sonra Aarne'nin bu çalışmalarından etkilenen Stith Thompson, yapılan bu sınıflandırma çalışmalarına eklemeler yaparak *The Folktale* (1978) isimli eserinde sınıflandırma sisteminin kuramsal çerçevesinden bahsederek ayrıntılı bir biçimde ele almıştır.

> *"Masal Tiplerinin Aarne Sınıflandırması*
> *Bütün olarak ele alındığında, masallar sınıflandırma amacıyla üç ana gruba ayrılmıştır:*
> *1. Hayvan masalları (Animal Tales)*
> *2. Sıradan halk masalları (Ordinary Folk-Tales)*
> *3. Mizahi masallar (Humorous Tales / Schwänke)*
> *1. Hayvan Masalları*
> *Bu grup, hayvan türlerine göre alt gruplara ayrılır (örneğin tilkiler, kuşlar, evcil hayvanlar).*
> *Birden fazla hayvan içeren masallarda, eylemi yönlendiren ana hayvan esas alınarak sınıflandırılır.*
> *2. Sıradan Halk Masalları*
> *Bu büyük grup kendi içinde dört ana alt kategoriye ayrılır:*
> *- Büyülü Masallar (Magic/Wonder Tales)*
> *Her zaman doğaüstü bir unsur içerir. Alt grupları:*
> *- Doğaüstü düşman*
> *- Doğaüstü eş*
> *- Doğaüstü görev*
> *- Doğaüstü yardımcı*
> *- Doğaüstü nesne*
> *- Doğaüstü bilgi/güç*
> *- Diğer doğaüstü unsurlar*
> *- Dini Masallar (Religious Tales)*
> *Doğaüstü ögeler içerir, kutsal temalara dayanır.*
> *- Romantik Masallar (Romantic Tales)*
> *Tamamen mümkün olaylara dayanır, genellikle doğaüstü öğe içermez.*
> *- Aptal Dev Masalları (Tales of the Stupid Ogre)*
> *Teknik olarak büyülü masallara dahildir, ancak mizahi yönleri baskın olduğu için bu grup sonunda, mizahi masallara yakın konumlandırılmıştır.*
> *Aynı masal bazen iki farklı gruba da dahil olabilir. Örneğin hem doğaüstü yardımcı hem de sihirli nesne içeriyorsa, esas işlev*

*hangisindeyse ona göre yerleştirilir, diğerine parantez içinde referans verilir.*

*3. Mizahi Masallar / Fıkralar (Jokes and Anecdotes – Schwänke)*

*Halk arasında en kolay yayılan türdür…*" (Thompson, 1978, s. 416,419).

Thompson bu sınıflandırmayı aşağıdaki gibi genişletilmiştir.

1. *"Hayvan Masalları )1-299)*
2. *Asıl Halk Masalları (300-1199)*
3. *Güldürücü Hikâyeler, Nükteli Fıkralar (1200-1999)*
4. *Zincirlemeli Masallar (2000-2399)*
5. *Sınıflandırmaya Girmeyen Masallar (2400-2499)*[32]" (Thompson, akt. Sakaoğlu, 2012, s. 13).

Bu sınıflandırma çalışmalarını son olarak Alman halkbilimci Hans-Jörg Uther, 2004 yılında daha da geliştirerek güncellemiştir. Bu sürüm "ATU Kataloğu" (Aarne-Thompson-Uther) olarak bilinir (Uther, 2004, ss. 323-326).

Masal sınıflandırma çalışmaları başlangıçta tip temelli olarak yapılmıştır. Bu alanda yapılan en önemli araştırmalardan birisi Antti Aarne tarafından tip temelli hazırlanan masal kataloğudur. Daha sonra Stith Thompson söz konusu çalışma üzerinde genişletme ve düzenleme yapmıştır. Thompson, *The Types of the Folktale* (1961) adlı eserinde masalları olay örgüsü ve anlatı yapıları üzerinden numaralandırarak sınıflandırma sistemi kurmuştur. Thompson ayrıca masalın en küçük anlamlı birimi olarak "motif" kavramı üzerinden *Motif-Index of Folk-Literature* (1955–1958) adlı çalışmasında motifleri alfabetik olarak düzenleyerek masal içinde tekrar eden unsurlardan oluşan sistemli ikinci bir sınıflandırma modeli geliştirir. Yani hem tip hem de motif temelli sınıflandırma yapmıştır (Thompson, 1961; 1955-1958).

Aarne ve Thompson'ın yapmış olduğu bu çalışmalar evrensel ölçekte masal sınıflandırma çalışmaları içinde önemli bir yer almıştır. Masal sınıflandırma çalışmaları hem evrensel hem de ulusal boyutta devam etmiştir. Konuyla ilgili Türk masallarının sınıflandırma çalışmalarında ise W. Eberhard ile P.N. Boratav öncülük etmiştir.

Yapılan sınıflandırma çalışmasında, 378 Türk masalı incelenmiş ve 23 tip başlık altında toplanmıştır. Waren S. Walker ile Ahmet Uysal'da "*Tales alive in Turkey*" ismiyle

yayınladıkları kitaplarında masalı 7 kategoriye ayırmışlardır (Günay, a.g.e. s. 27). Bunlar:

*"1. Tabiat üstü masallar,*
*2. Şaşırtıcı ve hünerli neticeere sahip olan masallar,*
*3.mizahi masallar,*
*4. AhlÂki masallar,*
*5. Köroğlu*
*6. Din görevlilerinin hatalarını konu olarak işleyen masallar,*
*7. Fıkralar."* (akt. Günay, a.g.e.,.s28).

Masal sınıflandırması çalışmaları üzerine yapılan incelemelerde Kavruk ve Yardımcı (2012, s. 33) ise kendilerine özgü olarak sınıflandırmayı aşağıdaki gibi yapmıştır.

***A. "Halk Masalları***
*I. Hayvan Masalları*
*II. Asıl Masallar*
*a. Olağanüstü Masallar*
*b. Gerçekçi Masallar (Gerçek olay motifleri yoğun masallar)*

***B. Edebi Masallar***
*I. İşlemiş Masallar*
*II. Yapma Masallar"*

Masalların inceleme metotlarını Umay Günay Elazığ Masalları (1975) isimli doktora tezinde dört grup altında toplamıştır.

*"1. Tarihi-Coğrafi Metot veya Tarihi-coğrafi Fin Metodu.*
*2. Psikoloji Metodu.*
*3. Antropoloji Metodu.*
*4. Propp Metodu."* (Günay, s. 39).

İlgili tez çalışmasında kullanılacak yöntem olan ve Rus Halkbilimci Vladimir Propp tarafından geliştirilen *Propp Metodu*; masalı *işlev*selliğine göre incelemiştir. Propp'a göre bir masalda ne kadar çok karakter olursa olsun görevi 30'u geçmediğini söylemiştir ve örnek olarak aldığı 100 masal üzerinden de bunu göstermiştir. Propp masalların sabit ve değişken unsurlarını tespit ederek sınıflandırma yapmıştır (Günay,

a.g.e., s. 22). Propp, Aarne tarafından yapılan sınıflandırmayı doğru bulmamıştır. Tiplerle masal içinde geçen olayların Aarne'nin temel alabileceği kadar uyumlu olamayacağını söyler ( 1985, s. 11).

1895-1970 yılları arasında yaşayan Vladimir Propp Sovyet halkbilimci, dilbilimci ve yazardır. En temel eserlerinden biri olan *Morfologiya Skazki (1928)* (Masalın Biçimbilimi) isimli eserinde, Alexander Nikolayevich Afanasye'nin eserlerinden oluşan 100 adet halk masalını incelemiş ve tüm masalların aslında benzer bir olay örgüsüyle yazıldığını söylemiştir. Masalın içinde değişmeyen 31 tane işlevin olduğundan (her zaman tüm masallarda 31 işlev olmak zorunda değildir) ve bu işlevlerin yerlerinin sabit olduğundan bahsetmiştir.

Propp, 1915-1930'lu yıllarda etkili olan ve *Rus Biçimciliği* olarak geçen edebiyat kuramının temsilcilerindendir. Leningrad ve Moskova'da yaşayan araştırmacılar Moskova Dilbilim çevresinde çalışmalar yapmıştır. Rus Biçimciliği dolaylı yoldan Saussure'ün yapısalcılığı ile benzerlik gösterir. Rus biçimciler yapısalcılar gibi yazının var olduğu topluluğu, dış gerçekliği ve yazarla olan ilişkisini bir kenara bırakarak yazının olgusu ve niteliklerini ortaya çıkarmaya çalışırlar (Yücel, a.g.e., ss. 121-122).

Berna Moran, Propp'un *Masalın Biçimbilimi* eserini, Rus Biçimciliği Döneminde verdiğini ama eserin yapısalcı bir dile sahip olduğunu söyler. Moran, Propp'un eserini *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri* (1974) kitabında, yapısalcılıktan bahsettiği bölümde ele alır. Moran, yapısalcılığın edebiyattaki yerini anlatırken öncelikle Bulgar asıllı Tzvetan Todorov 'dan daha sonra A.J. Greimas 'dan bahsetmiştir. Bu isimler, eserin yapısal çözümlemesinde karaktere değil, olay örgüsüne değindikleri için Propp'un yöntemiyle benzerlik gösterirler. Bu sebeple kısaca isimleri verilen yapısalcıların yöntemlerinden aşağıda bahsedilmiştir.

Tzvetan Todorov Rus Biçimci eserlerini Fransızcaya çevirerek Rus Biçimciliğini Fransız yapısalcıların daha iyi tanımlamasını sağlamıştır. Saussure dili tarihten ve dış gerçeklikten bağımsız incelemiştir. Sistemi bağımsız kendi başına işleyen bir bütün olarak görmüştür. Todorov'da bu yapıya göre edebiyat metinlerini incelerken dış gerçeklik ile edebiyat metinleri arasında bağlantı kurmaz. Bu durumda Marksist eleştiri

kuramı, Rus Biçimciliğini ve Yapısalcılığı ortak bir noktada birleştirir (Moran, 2002, s. 192).

Todorov, İtalyan yazar ve şair Boccaccio'nun *Grammaire du Decameron* (1969) isimli kitabından 100 öyküyü *gramer* yapısına göre inceler. Fakat buradaki gramer dilbilgisi anlamına gelmez. Yüzeydeki değil derindeki anlam yapısına bakılması demektir. Bu sebeple dil yapısı incelendiği için gramer sözcüğü kullanıma uygun görülmüştür. (Moran, 2002,s. 193). Todorov'un bu şekilde yapmış olduğu incelemede; "*karakterler öz adlara, eylemleri gramerdeki fiillere, nitelikleri ve özellikleri de sıfatlara tekabül eder*" şeklinde özetlemiştir. Todorov karakterlerin sıfatını da 3 gruba ayrılır. Bunlar: "Durumu değiştirmek", "bir yasayı çiğnemek", "ceza vermek yada vermemek" şeklindedir. Bu eylemlerden hareketle öykülerin kaç çeşit olay örgüsüne sahip olduğunu bulabiliriz. Öyküler ya karakterin başına gelen olaylar sonucunda şekillenir ya da "ceza", "yasa", "kural" gibi olaylara göre şekillenir (Moran, a.g.e., s. 193).

A.J. Greimas *Sêmantique Structurale* (1966) isimli eseriyle yapısalcılığı edebiyata uyarlayan ilk kişi olmuştur. Vladimir Propp tarafından başlatılan yönetimi geliştirmeye çalışmıştır. Ona göre karakterlerin yapısal açıdan önemi yoktur. Karakterlerin yaptıkları eylemler önemlidir (Moran, 2002, s. 195).

Propp'a göre masal sınıflandırması yapabilmek için önce masalın ne olduğunun bilinmesi gerekmektedir. Fizik-matematiksel bilimlerde kurallar, formüller ve yöntemler varken edebi metinlerin incelenmesinde böyle bir çözümleme yöntemi yoktur (Propp, 1985, s. 4).

Propp masallarda değişken ve sabitleri gösterebilmek amacıyla farklı masallardan örnekler vererek bir karşılaştırma yapar:

1. *"Kral, bir yiğite , bir kartal verir. Kartal, yiğiti, başka bir krallığa götürür (171).*
2. *Büyükbaba, Suçenko'ya bir at verir. At, Suçenko'yu başka krallığa götürür (132).*
3. *Bir büyücü, İvan'a bir kayık verir. Kayık, İvan'ı başka bir krallığa götürür (138).*
4. *Kraliçe, İvan'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar İvan'ı başka bir krallığa götürür* " (Propp, 1985, ss. 11-12).

Verilen bu örnekte görüldüğü üzere karakterler değişse bile işlevleri değişmemektedir. İşlev sözcüğünü *"...bir kişinin olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemini anlıyoruz"* (Propp, a.g.e., s. 21). Bu durumda işlev masal içinde olay örgüsünü inşa eder. Bu durumda işlevler hakkında aşağıdaki gibi çıkarım yapmıştır.

1. *"Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir, işlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.*
2. *Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.*
3. *İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.*
4. *Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar."* (Propp, a.g.e., s. 22).

Masalın işlevi üzerine yapılan bu çıkarımlardan sonra, masallarda tespit ettiği 31 işlevi sırasıyla tanımlayarak anlatır.

Özellikle çocuklar tarafından ilgiyle karşılanan masal anlatısı gibi farklı birçok edebi tür vardır. Bunlardan bir diğeri efsanelerdir. Mit, tüm anlatıların ana kaynağı olurken, masal, efsane vb. türlerde ondan beslenerek gelişmiş türlerdir. Aşağıda ki bölümde efsane üzerine yapılan çalışmalar değerlendirilmiştir.

### 2.3. Efsane

Türkçe *"söylence"* anlamına gelen efsanenin kökeni mitler kadar eskidir. Efsane, mitlerdeki din, inanış, kahramanlık gibi olayların geçtiği anlatılardan sonra ortaya çıkmıştır. Farsça *feshane* kelimesinden gelir. Batı dilinde Latince kökten gelen *"legendus"* kelimesi ile eşleştirilir (Yağbasan, 2013, s. 27).

Anadolu Türkleri arasında efsane, menkıbe, esatir ve mitoloji gibi terimlerle, Azerilerde esatir, mit, efsane, Türkmenlerde epsana, rowayat, Özbeklerde, efsane, rivayat gibi terimlerle kullanılmıştır (Artun, 2004, s. 93).

Efsane kelimesi Farsça kökenlidir ve kelimenin aslı Yunanca *Mythos'* dan gelmektedir. Anlamı söz, öykü demektir. Efsanelerin tümünü inceleyen bilime ise mitoloji denir. İlkel efsaneleri; tanrıların, evrenlerin, insanların yaratılışından, ölümden, tufandan ya da tanrıların insanlara verdiği cezalardan bahseder (Örnek, 1995, s. 190).

Efsane araştırmaları ile ilgili olarak R. Rosiers ve m. Benigni gibi araştırmacılardan bahsedilebilir. R. Rosiesrs efsanelerin oluşumu ile ilgili üç kural olduğunu (akt. Artun, ileri sürer: *Menşelerle ilgili kurallar:* Benzer düşünceye sahip milletlerin benzer hayal gücü olabileceği ve bununda ortak bir efsane yarattığından bahsedilmiştir. *Birinin yerine diğerinin geçmesi:* Bir kahramanın hatırasının zayıflaması sonucu aynı olayın dönem içinde daha popüler olan başka bir kahraman üzerinden anlatılması. *Adapte olabilme kuralı:* Aynı olayın farklı kültürlere uyum sağlayabilme durumudur (Artun, 2004, s. 96).

Kazak Türkleri arasında efsane terimi için "anız" kelimesi kullanılır. Kazak folklorcu Seyit Kaskabasov "anız" terimini: *"Bir mekânın, bir yerin veya bir halkın, uruğun hikâye edilen şeceresi, tarihi; bir oymakta meydana gelen hadiselerin hikâyesidir*" şeklinde tanımlar. Seyit Kasabov 'a göre "epsana-hikayat" adı altında topladığı anlatımlarında efsanenin üç kaynağından bahseder (akt. Ergun, 1997, s. 10):

> *a) Bir bölümü tarihte yaşamış olan insanlardan, onların maceralarından kaynaklanmıştır.*
>
> *b) Bir kısmi belli bir yer, su, mekan hakkında anltılardır.*
>
> *c) başka bir bölüm kaynağı ise İncil, Kur'an gibi dinî kitaplardan alınmıştır. O kaynaklarda nakledilen, bahsedilen hikayeleiri, maceraları konu edinmiştir*[52] (akt. Ergun, 1997,s. 10).

Efsaneler yukarıda yapılan tanımlara uygun olarak özetlendiğinde genel anlamıyla tarihte var olduğu düşünülen kişiler, doğaüstü varlıklar, belirli mekânlar ya da dini ve yaratılış gibi inanç biçimlerinin olağanüstü özelliklerle anlatıya dönüştürüldüğü sözlü kültür ürünleridir.

Efsane anlatılarının bünyesinde birçok farklı unsurun olması sebebiyle, mit ve masallarda olduğu gibi sistemli biçimde sınıflandırılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Bu bağlamda, efsanelere yönelik yapılan sınıflandırma çalışmaları hakkında aşağıda kısaca bahsedilmiştir.

### 2.3.1. Efsane Sınıflandırması

Efsane üzerinde ilk çalışmalar Avrupa'da 19. yy'de Grimm kardeşler tarafından başlamıştır. 1969-1969 yılları arasında *"International Society For Folk-Narrativ Research"* isimli cemiyet Avrupa'nın birçok ülkesinde kongreler düzenlemiş ve

Budapeşte'de 1963 yılında, Milletlerarası düzeyinde ilk kez efsane tasnifi yapılmıştır. Buna göre efsaneler 4 ana grup ve alt bölümlere ayrılmıştır (Sakaoğlu, 2009, s. 29).

*I."Dünya'nın yaratılışı ve sonu (Kıyamet) ile ilgili efsaneler*

*II.Tarihî efsaneler ve medeniyet tarihi ile iglili efsaneler*

*A. Medeniyet ile ilgili yer ve eşyanın menşei*

*B. Bazı yerler ile ilgili efsaneler*

*C. Dip tarihi (prehistorya) ve ilk zamanlarla ilgili efsaneler*

*D. Harpler ve felaketler*

*E. Temâyüz etmiş kişiler*

*F. Bir düzenin bozuluşu*

*III. Tabiatüstü varlıklar ve kuvvetler/ mitik efsaneler*

*A. Kader*

*B. Ölüm ve Ölüler*

*C. Tekin olmayan yerler ve hayaletler*

*D. Hayaletlerin resmigeçidi ve savaşları*

*E. Öbür dünyada ikâmet*

*F. Cinler, periler, ruhlar*

*G. Medeniyetle ilgili yerlerdeki hayaletler*

*H. Değişmiş varlıklar*

*1. Şeytan*

*K. Hastalık yapan kötü ruhlar (cinler) ve hastalıkları*

*L. Tabiatüstü (sihrî) kuvvetlere sahip kimseler*

*M. Efsanevî (mitik) hayvanlar ve bitkiler*

*N. Hazineler*

*IV. Dinî efsaneler/ .tanrı ve kahramanlarla ilgili efsaneler."* (Wayland D. Hand akt. Sakaoğlu, ss. 29-30).

Yukarıda verilen efsane tasnifinin hazırlanması için K. Ranke tarafından oluşturulan komisyonda yer alan üyeler; Maja Boskovic Stulli (Zagrep), Ina-Maria Dömötör (Budapeşte), İngeborg Müller (Rostock), Gisela Burde-Schneidewind (Berlin), Oldrich Sirovatkâ (Brün), Carl- Herman Tillhagen (Stockholm) olarak bilinir (Sakaoğlu, 2009, s. 30).

Yapılan bu sınıflandırmanın Türk efsane tipine uymadığını düşünen Pertev Naili Boratav Türk efsaneleri için yeni bir sınıflandırma yapar.

*"I. Dünyanın yaratılışı ve sonu ile ilgili efsaneler*

*II. Tarihî efsaneler*

*A. Sınırlandırılmış tabiî yerlerin menşeleri (dağlar, göller)*

*B. Meskûn yerlerin menşeleri (şehirler,köyler…)*

*C. Büyük binaların menşeleri (kiliseler, camiler, köprüler…)*

*D. Hazineler*

*E. Milletlerin, hükümdar sülâlelerinin ve içtimaî sınıflarının menşeleri*

*F. Felâketler*

*G. TarihÎ olarak bilinen kahramanların yendikleri tabiatüstü güce sahip canavarlar*

*H. Savaşlar, fetihler, istilÂlar*

*İ. Kurulu düzene başkaldırılar*

*K. Diğer hâdiseler ve üstün kişiler; medeniyet getiren kahramanlar, bilginler, şairler*

*L. Aşk ve aile hayatı*

*M. Küçük bir cemiyetin tarihinin bir parçasını meydana getirdikleri ölçüde bilinen ortak veya ferdî karakterlerde çeşitli diğer kişilerle ilgili anlatımlar*

*III. Tabiatüsü şahıslar ve varlıklar üzerine efsaneler*

*A. Alın yazısı*

*B. Ölüm ve ötesi*

*C. Tekin olmayan yerler*

*D. Tabiatın bir parçası olan yerler (orman, göl vs. ) ile hayvanların sahipleri (koruyucuları)*

*E. Cinler, periler, ejderhalar vb. tabiatüstü güçte yartıklar*

*F. Şeytan*

*G. Hastalık ve sakatlık getiren varlıklar (albastı gibi)*

*H. Tabiatüstü güçleri olan kişiler (büyücü, üfürükçü, afsuncu gibi)*

*I. "Mythique" nitelikte hayvan ve bitkiler (adamotu gibi) üzerine anlatımlar*"

*IV. Dinî efsaneler* (Sakaoğlu, 2009, s. 32).

Efsanelerin ortaya çıkması, milletlerin kadim tarihlerini anlatırken ortak bellekte biriktirdikleri olayları sonraki kuşaklara sözlü yolla anlatma isteği ile gerçekleşmiştir. Bu anlatılar mitolojik unsurlarla örülü, tarihi nitelikler taşıyan olaylardır (Yağbasan,2013,s. 28). Bu yönüyle efsaneler hem tarihsel gerçeklikten hem de toplumsal kimlik inşasında önemli bir işlevdir.

Mit, masal ve efsane üzerine yapılan tanımlamalar ve sınıflandırma çalışmalarından bahsedilmiştir. Aşağıdaki bölümde üç anlatı türünün benzer ve farklı yönleri ele alınmıştır.

### 2.3.1.2. Mit, Efsane ve Masal İlişkisi

Mit, efsane ve masal anlatı türü olarak birbirine benzerlik gösterir. Bu üç anlatı türünün de benzer ve ayrı noktalarını Amerikalı Antropolog William Boscom (1912-1981) ele almış ve aşağıdaki tabloyu oluşturmuştur.

**Tablo 1.1**.Mit, Efsane ve Masal Karşılaştırması

| Tür | İnanma | Zaman | Yer | Kabul Ediş Tavrı | Temel Karakter |
|---|---|---|---|---|---|
| Mit | Gerçek | Uzak geçmiş | Farklı bir dünya: Erken veya diğer | Kutsal | İnsan Dışı Varlık |
| Efsane | Gerçek | Yakın geçmiş | Günümüz dünyası | Kutsal veya değil | İnsan |
| Masal | Kurmaca | Herhangi bir zaman dilimi | Herhangi bir yer | Kutsal değil | İnsan veya diğer |

Bascom nesir anlatı olarak gördüğü bu üç türü özetlemiştir. Görüldüğü gibi mit, efsane ve masallar, yer, zaman, karakter ve en önemlisi kendileriyle özdeşleşmiş inanç ve tavır bakımından ayrılmıştır (Bascom, 2015, s. 81).

Mit ve efsane birbirine daha benzer yönlere sahiptirler. Çünkü her ikisinde de inandırma amacı vardır. Buna karşın efsaneler daha yakın bir geçmişe sahiptir. Mitler başka bir dünyada gerçekleşirken, efsane günümüz dünyasında yaşanmıştır (Sakaoğlu, 2009, s. 34). Efsaneler mitlere göre daha dinamik bir yapıya sahiptirler çünkü mitler bilim öncesi dönemi anlatmaya meyilli iken efsaneler daha tarihsel olaylara bağlanır (Yağbasan, 2013, s. 30). Efsaneler her dönem içinde var olabilir. Örneğin toplum karşısında kabul gören bir fenomenin başına gelen bir olay efsaneleştirilerek aktarılabilir.

Efsane masal ilişkisine bakılırsa, efsane gerçek olarak kabul edilir, masalın ise böyle bir iddiası yoktur. Efsaneler açıklayıcıdır. Bilim öncesi dönemin nasıl olduğu ile ilgili bilgi vermeye çalışır (Örnek, 1995, s. 191).

Efsaneler daha yakın geçmişten bahsederken masallarda zaman verilmez. Masallarda geçen olayların gerçekleştiği yerler belli değildir. Efsane doğduğu çevreyle ilgilidir. Her efsane her coğrafyada aynı kabulü görmez (Sakaoğlu, 2009, s. 37).

Mitoloji, masal ve efsane türleri insanlar tarafından üretilmiş ve aktarılarak günümüze gelmiştir. Tüm bu anlatılar günümüz dünyasında kitle iletişim araçları ile yeniden üretilerek sunulmaktadır. Mitoloji sadece anlatı değildir onun da ötesinde insanlık tarihine ışık tutmaktır. Masallar ve efsanelerde benzer şekilde insanlar tarafından üretildiği için var olduğu topraklarda ilişkileri kurulmuştur. Masalların belirli olmayan zamanları aslında onların her döneme uyum sağlayan bir tür olmasına engel değildir. Yani insanlık ilerlese dahi yaşadığı olaylar ve yaşanılan olaylara karşı tepkisi günümüz dünyasına benzemektedir. Örneğin, Machiavelli'nin *Prens'*i günümüz devlet anlayışlarına benzerlik gösteriyorsa, mitoloji, masallar, efsaneler ve daha birçok edebi tür içinde yer alan anlatılarda günümüzle benzerlik gösterebilmektedir.

Propp masal biçimbilim kuramı, anlatıların yapısal ve işlevsel öğelerle masalın çözümlemesi yapılmasında kullanılmaktadır. Göstergebilim ise, metin ya da anlatılardaki anlamın nasıl üretildiğine ve göstergeler arasındaki ilişkiler üzerinden açıklamaya çalışır.

# ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

# ŞAHMARAN UYARLAMALARININ PROPP'UN ŞEMASINA GÖRE İNCELENMESİ

Bu bölümde Şahmaran masalının beyaz perdedeki uyarlamaları Propp'un *Masalın Biçimbilimi* eserindeki şemasına uygun olarak incelenecektir.

## 3.1. Araştırmanın Problemi

Şahmaran masalı Mezopotamya topraklarından çıkmış sözlü bir edebi türdür. Bu masal, var olduğu toplumun kültürel taşıyıcılığını yapmıştır. Söz konusu anlatı dönemin koşullarına göre her edebi tür gibi yayılma şeklini değiştirmiştir. Önce sözlü daha sonra yazılı, resimli ve en sonunda görsel olarak varlığını devam ettirmiştir. Günümüze kadar ulaşan bu masal doğrudan ya da dolaylı olarak birçok dizi ve filmde kendine yer bulmuştur. Şahmaran anlatısı, yapısal olarak Vladimir Propp'un "Masal Biçimbilimi" kuramındaki işlevlerle yüksek oranda benzerlik göstermektedir. Ancak masal sinemaya aktarılırken birtakım dönüşümler geçirir. Bu bağlamda araştırmanın temel amacı; 1972, 1993, 2023 yıllarına ait üç farklı Şahmaran uyarlamasının, sinemaya aktarılırken popüler kültür temelinde nasıl ilişkilendirildiği üzerine çalışma yapmaktır. Söz konusu çalışmada Propp'un masalın biçimbilimi tekniğinin yanı sıra, Göstergebilim tekniğinden de faydalanılarak her bir uyarlamadan üçer sahne seçilerek popüler kültür unsurları etrafında incelenecektir.

**Araştırma Soruları:**

1972, 1993 ve 2023 yapımı Şahmaran uyarlamalarının benzerlik ve farklılıkları nelerdir?

Söz konusu yapımlarda kullanılan popüler kültür unsurları, geleneksel mitin yeniden inşasında nasıl bir rol oynamaktadır?

### 3.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın temel amacı, geleneksel bir anlatının modern popüler kültür unsurlarıyla farklı mecralarda (sinema ve dijital platform) nasıl yeniden inşa edildiğini ortaya koymaktır. Çalışma, Şahmaran mitinin tarihsel süreçteki görsel dönüşümünü analiz ederek, kültürel bir sembolün modern anlatı teknikleriyle nasıl güncellendiğini belirlemeyi hedeflemektedir.

### 3.3. Araştırmanın Önemi

Anadolu ve Mezopotamya kültürünün en köklü figürlerinden biri olan Şahmaran'ın yerelden küresele (özellikle dijital platformlar aracılığıyla) taşınma biçimini incelemek, kültürel devamlılık açısından önemlidir. Bu araştırma, geleneksel bir masalın beyaz perde ve dijital ekranlardaki sunumunu karşılaştırmalı olarak ele alması ve popüler kültürün mitolojik kodlar üzerindeki etkisini saptaması bakımından literatüre katkı sağlayacaktır.

### 3.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, Şahmaran efsanesinin tüm sanatsal yansımalarını kapsamak yerine, çalışmanın derinliğini korumak amacıyla üç temel yapımla sınırlandırılmıştır: 1972 yapımı *Şahmaran* filmi, 1993 yapımı *Şahmaran* filmi, 2023 yapımı *Şahmaran* dizisi.

İnceleme yöntemi olarak, Şahmaran'ın özündeki masal yapısı gereği Propp'un Biçimbilimsel Analizi ve Göstergebilim tekniği temel alınacaktır.

### 3.5. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmamızda üç yapımın olay örgüsü Vladimir Propp'un yapısal masal çözümlemesine göre incelenmiştir. Söz konusu yapımda yapılan incelemeye uygun olarak, üç yapımda da ortak görülen konu ve karakter işlevlerine ilişkin sahne görselleri, anlatı düzeyinde yeniden üretim ve farklı dönemlere ait yapımlar arasında temel döngülerin nasıl korunduğunu ortaya koymak için kullanılmıştır. Araştırma, masal yapısının sinema ve televizyonda kurgulanırken yapısal anlatı, görsel düzlemle ele alınmıştır. Bu kapsamda araştırmaya destek sağlamak amacıyla faydalanılan göstergebilim tekniği ile ilgili aşağıda kısaca bilgi verilmiştir.

Fransızca Semiyoloji sözcüğü, Yunanca semeion (gösterge) ve logia (logos anlamında ki "söz") sözcüklerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Türkçeye Göstergebilim olarak geçmiş, gösteren (semainon) ile gösterilen (semainomenon) kelimelerinden çevrilmiştir (Rıfat, 2009, s. 27).

Göstergebilim, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından dilbilimi üzerine yaptığı çalışmalarla başlamıştır. Dilbilim alanında vermiş olduğu ders notları öğrencileri tarafından kitap haline getirilmiştir. *Genel Dil Bilim Dersleri* (1916) (Cours de linguistique générale) isimli bu kitap, dilbilim alanında öncülük etmiştir. Saussure'e göre dil, "terimler dizelgesi" değildir. Gösteren ve gösterilen arasında kurulan zihinsel bir bağdan oluşur. Kitapta ki örneğe göre, "Ağaç" ya da Latince "arbor" sözcük ve kavram arasındaki ilişki dilin kendi içindeki sistematik yapısıyla oluşmuştur. Gösteren ve gösterilen terimleriyle bunu açıklamış ve ses ile kavramın birlikteliğinden bahsetmiştir. Anlam nesneyle değil, dilin kendi yapısı içinde kurulduğundan bahseder. Göstergebilimi oluşturan gösteren, Saussure'ün yaklaşımına göre işitim imgesidir. Gösterilen ise kavramın kendisidir. Bu kavramlar arasında iki yönlü bir birlik vardır. Bu yüzden sadece gösterilen bir anlam ifade etmez. Gösterge kavramı ile açıklanmak istenen bu iki kavramın birbiriyle kurduğu iletişimdir. Bu iletişim dilin keyfi yapısıyla kurulmuştur. Keyfi yapısı ise toplumsal uzlaşmayla sağlanmıştır (Saussure, 2016. ss. 109-112).

Roland Barthes tarafından yazılan *Göstergebilimsel Serüven* (1993) isimli kitapta göstergebilim üzerine Danimarkalı dilbilimci Louis Trolle Hjelmslev 'in (1899-1965) yaptığı araştırmadan bahseder. Hjelmslev 'in biçim ve töz üzerine yaptığı araştırmaya göre; dil iki düzlem üzerine kuruludur ve bu iki düzlemden birini anlam düzlemi diğer ise içerik düzlemidir. Anlam düzlemi kendi içinde biçim ve töz olarak ayrılır. Biçim, seslerin ve harflerin dizilişi ile ilgilidir. Töz ise, sesin fiziksel yapısıdır. İçerik düzleminde biçim; kavramların kendi arasındaki ilişkisidir. Tözde bu ilişkiyi kuran duygu ve kültürel anlamdır (Barthes, 1993, ss. 39-40). Biçim ve töz kavramlarının yanına "anlam" kavramını da eklemiş olur. Anlam ile anlatılmak istenen dil içi değil dil dışında gerçekliğin inşasıdır. Ağaç ya da orman kelimeleri Türkçe, İngilizce, Almanca vb. dillerde tam anlamıyla örtüşmez. Bu da dilin biçimsel sisteminin kendi içinde bölündüğünü gösterir (Yücel, 1993, ss. 50-54). Bu yaklaşım, Saussure'ün anlatımını

derinleştirmiş ve göstergebilimin kurulmasına olanak sağlamıştır. Artık dilbilimde ifade edilmeye çalışan biçim ve töz diğer disiplinler içerisinde de yer almaya başlamıştır. Göstergede gösterilen sadece dilin ifadesi değil aynı zamanda kültürel bir ifade olmuştur.

Roland Barthes tarafından yapılan çalışmalarda bu görüşü desteklemektedir. Anlamın iki katmanlı olduğu üzerine görüş bildiren Barthes göre; gösteren ve gösterilen birinci göstergeyi oluşturur. Bu anlatım dilin doğal yapısıyla ifade edilen nesnel anlatımdır. Bu nesnel anlam göstergeyi oluşturur. Daha sonra gösterge ikinci anlamda gösteren olarak yer alır. İkinci anlam ilk anlamın göstergesi, yeni anlamın gösterini olur. İkinci anlamda gösteren ve gösterilen ise göstergeyi yani *söyleni* oluşturur. Söylen burada dilin ideolojik yapısından bahseder. Barthes söylenin nesnel anlatımın arkasında ki başka bir anlam olduğunu söyler. Bu anlam ideolojik ve kültürel anlamdır. Örneğin Fransız üniforması giymiş gencin Fransa bayrağına selam verdiği fotoğrafta verilen anlamın arkasında ideolojik bir anlam söz konusudur. Fransa'nın büyük bir imparatorluk olduğuna ilişkin bir anlam vermektedir (Barthes, 1996, s. 180-185). Bu tip anlatılar sinema, edebiyat, fotoğraf gibi anlatı türlerinin hepsinde mevcuttur ve göstergebilim olarak analiz edilebilir.

Saussure dilin yapısını açıklarken, dizge (systéme) ve dizem (syntagme) kavramlarını ele alır. Dizge, dilin birbirine bağlı, kendi içinde tutarlı ve karşıtlık ilişkileri kurarak sözcüklerin anlam kazanmasıdır. Dizem ise, sözcüklerin zincirleme şekilde sıralanarak anlam kazanmasıdır. Barthes dizge ve dizemin anlamı güçlendirmek için ihlal edilebileceğinden bahseder. Yani dilbilimin teknik incelemesi dışına çıkarak onun anlam gücünü ortaya koyar. Barthes bu durumu ifade ederken düz anlamı ve yan anlamı kullanır. Düz anlam, gösteren ve gösterilen ile birlikte göstergeyi oluştururken; yan anlam göstergenin oluşturduğu *söyleni* ifade eder. Örneğin bayrağı ifade ederken, kumaş parçası (gösteren), herhangi bir ulus (gösterilen) şeklinde gösterge oluşur. Bu gösterge düz anlamdır. Yan anlam ise bu bayrak ve ulusun yaptığı çağrışımlar. Vatan sevgisi, millet sevgisi vb. gibi ideolojilerdir. (Barthes, 1993, ss. 70-72). Düz anlam ilk gördüğümüz, duyduğumuz ya da okuduğumuz ifadenin kendisidir. Yan anlam ise düz anlamından çıkardığımız düşüncelerdir.

Göstergebilim, dilbilim çalışmalarından da önce Eskiçağ'dan günümüze üzerine çalışmalar yapılan bir alan olmuştur. Felsefeci, bilim adamları ve hekim incelemeleriyle göstergebilim incelenmiştir (Rıfat, 2009, s. 27). Birçok farklı ülkede, farklı konularda uzmanlaşmış araştırmacılar tarafından çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar günümüzde birçok alanda kullanılan bir analiz tekniği olmuştur. Anamı güçlendiren ögelerin kültürle olan ilişkisi, söz konusu yapıtların ideolojik olduğunu göstermiştir. Yani günlük hayat deneyimleri sırasında birey her zaman mesajlarla donatılmıştır. Verilmek istenen her türlü mesaj günlük hayatta yeniden üretilmektedir. Mitler bu anlatıyı aktaran önemli bir araçtır. Bu sebeple mitolojik ögelerle inşa edilen anlatılar göstergebilimin inceleme alanı olmuştur.

### 4.1. Filmlerin Çözümlenmesi

Tezin bu kısmında ele alınacak yapımları Vladimir Propp tarafından geliştirilen karakter ve karakter işlevleri tablosuna göre eşleştirme yapılacaktır. Yapımlar, anlatı yapısı üzerinden değerlendirilecektir.

#### 4.1.1. Şahmaran (1972) Filminin Çözümlenmesi

1972 yılında yönetmen Rahmi Kafadar tarafından çekilen bu film Şahmaran masalının uyarlamasını içermektedir.

##### 4.1.1.1. Filmin Künyesi

Şahmaran yapımına ait film künyesi aşağıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 3.1.** 1972 Şahmaran Filminin Künyesi

| | |
|---|---|
| **Filmin İsmi** | Şahmaran |
| **Senaryo** | Ümit Karataş |
| **Yönetmen** | Rahmi Kafadar |
| **Yayınlandığı Tarih** | 1972 |
| **Oyuncular** | Semra Özgen, Yılmaz Şerif, Ülkü Ülker, Hulusi Kentmen |

(kaynak: https://www.imdb.com/title/tt0392737/ )

#### 4.1.1.2. Filmin Öyküsü

Film, Selçuklu döneminde bir köyde annesiyle birlikte yaşayan Camsab ’ın hikâyesini konu almaktadır. Annesiyle yoksul bir yaşam süren Camsab ’ın hayatı, bir gün kendisini amcası olarak tanıtan bir keşişin köye gelmesiyle değişir. Keşiş, Camsab ’ın babasının kardeşi olduğunu, uzun süredir onlardan haber alamadığını ve onları yoksulluktan kurtaracağını söyleyerek güven kazanır. Camsab ’a verdiği altınlarla pazardan yiyecek almasını ister; Camsab altınları dilediği gibi harcayarak eve döner.

Ertesi gün keşiş, Camsab ile birlikte dolaşmak istediğini söyleyerek onu Yılanlı Kule’nin bulunduğu bölgeye götürür. Burada bir kuyunun içine inmesini ve içeride ne olduğunu öğrenmesini ister. Belinden bir ip bağlanarak kuyuya indirilen Camsab, kuyunun derinliklerinde sihirli bir cin lambası bulur. Keşiş lambayı alarak cin’i serbest bırakır ve cinle birlikte oradan ayrılırken Camsab ’ı kuyuda terk eder.

Kuyuda kalan Camsab, yeraltında dolaşırken Şahmaran ile karşılaşır. Şahmaran, buranın yılanların ülkesi olduğunu belirtir ve Camsab ’ı misafir eder. Zamanla Camsab, bu yeraltı dünyasında uzun yıllar geçirir. Bir süre sonra yeryüzündeki yılanlar, Camsab ’ın annesinin gözlerinin kör olduğu haberini Şahmaran ’a iletirler. Annesine kavuşabilmesi için Camsab ’ın yeryüzüne dönmesine izin verilmesi rica edilir. Şahmaran, Camsab ’a yerlerini kimseye söylememesi gerektiğini söyleyerek onu yeryüzüne gönderir.

Yeryüzüne çıkan Camsab, annesini aramaya başlar ve bu süreçte Banu adlı bir genç kızla karşılaşır. Banu, Camsab ’ın annesine yardımcı olan ve onunla ilgilenen bir karakterdir. Camsab, Banu’dan annesinin Yılanlı Kule’ye gittiğini öğrenir ve hemen oraya yönelir. Böylece annesiyle yeniden bir araya gelir. Bu sırada Bizans askerleri, Bizans kralının evlenmek istediği Banu’nun peşine düşer. Askerlerin Banu’yu kaçırmaya çalışması üzerine Camsab kılıcını çekerek askerleri öldürür. Bu olaydan sonra Camsab ve Banu birlikte olmaya başlar.

Bir süre sonra Selçuklu hükümdarı ağır bir hastalığa yakalanır. Şahmaran’ın yerini öğrenmek isteyen keşiş, vezire Şahmaran’ın etinin hükümdara şifa vereceğini ve yerini bilen bir kişinin olduğunu söyler. Bunun üzerine Camsab yakalanarak saraya götürülür.

Sarayda Camsab ve Banu'ya çeşitli işkenceler uygulanmasına rağmen Camsab Şahmaran'ın yerini söylemez. Bu süreçte Banu, çölde Camsab 'ın çocuğunu dünyaya getirir. Yeni doğan çocuğa da işkence yapılacağı ve gün doğunca gözlerine mil çekileceği tehdidi savrulur. Hükümdarın eşi, kızı, veziri ve askerleri bu duruma karşı isteksiz olsa da keşişin baskısı sürmektedir.

Camsab 'dan gün doğana kadar Şahmaran 'ı öldürmesi istenir. Tam bu sırada Şahmaran ortaya çıkar. Camsab, Şahmaran'ı öldürmek üzereyken bundan vazgeçer ve kılıcıyla keşişi öldürür. Şahmaran, başından beri Camsab 'ın kendisine ihanet etmeyeceğini bildiğini ve bu sürecin onun sadakatini sınamak amacıyla gerçekleştiğini açıklar. Hükümdara şifalı bir bitki vererek ortadan kaybolur.

Bu gelişmelerin ardından Camsab ve Banu serbest bırakılır. Şehirden ayrılmadan önce Banu, çocuklarına hangi ismi vereceklerini sorar. Camsab, Şahmaran'ın çocuğa Süleyman adını verdiğini ve ileride hükümdar olacağını söylediğini aktarır. Film, Camsab, Banu ve çocuklarının birlikte şehirden ayrılmasıyla sona erer.

#### 4.1.1.3. Filmin karakterleri

Şahmaran filminin öyküsünden yukarıda bahsedilmiştir. Aşağıda ise söz konusu yapımda yer alan karakterler, Propp'un kişi rolleri ile eşleştirilerek verilmiştir. Eşleştirme sonucuna göre; Propp'un her kişi rolüne uygun olarak söz konusu yapımda, karakter eşleştirmesi yapılamamıştır.

**Tablo 3.2.** 1972 Şahmaran Filminde Propp'un Kişi Rolleri

| **Propp'un Kişi Rolleri** | **Filmdeki Karşılığı** |
|---|---|
| 1. Saldırgan (kötü kişi) | Keşiş |
| 2. Bağışçı (sağlayıcı) | Şahmaran |
| 3. Yardımcı | Yılanlar |
| 4. Prenses (aranan kişi ve babası) | - |
| 5. Gönderen | Şahmaran |
| 6. Kahraman | Camsab |
| 7. Düzmece Kahraman | - |

#### 4.1.1.4. Propp' un İşlevlerinin Karşılığı

Şahmaran filminde yer alan karakterlerin işlevleri, Propp'un karakter işlevleri çalışması ile eşleştirilmiştir.

**Tablo 3.3.** 1972 Şahmaran Filminde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı

| **Propp'un İşlevleri** | **Simgesel Gösterim** | **Filmde karşılığı** |
|---|---|---|
| 1. Aileden biri uzaklaşır. | **β** | Camsab Keşişle birlikte evden ayrılır. (Önce Keşiş Camsab'ı evden uzaklaştırmak için pazara gönderir, daha sonra birlikte yılanlı kule adı verilen yere giderler) |
| 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. | **γ** | Şahmaran, Camsab'ı yeryüzüne gönderirken yerimizi kimseye söyleme diye tembihler. |
| 3. Yasak çiğnenir. | **δ** | - |
| 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. | **ε** | Keşiş, Camsab'a eziyet ederek Şahmaran'ın yerini öğrenmeye çalışır. |
| 5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. | **ζ** | Keşiş, Camsab'ın Şahmaran'ı gördüğünü vezire söyler. |
| 6. Saldırgan kurbanı aldatmayı dener. | **η** | Keşiş, 'amcanım' diyerek Camsab'ı kandırır. |
| 7. Kurban aldanır. | **θ** | Camsab, Keşişin isteğine göre kuyudan lambayı çıkarır. |
| 8. Eksiklik ortaya çıkar. | **A** | Hükümdar hastalanır. |
| 9. Eksikliğin haberi yayılır. | **B** | Keşiş, hükümdara Şahmaran'ın yerini bilenin Camsab olduğunu söyler. |
| 10. Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da etmez. | **C** | Camsab, Şahmaran'ın yerini söylemeyi reddeder. |
| 11. Kahraman evinden ayrılır. | ↑ | Camsab saraya götürülür. |
| 12. Kahraman sınama ile karşılaşır. | **D** | Şahmaran, Camsab'ı sır saklaması için sınar. |
| 13. Kahraman bağışçının eylemlerine tepki gösterir. | **E** | Camsab, Şahmaran'a sadık kalır. |
| 14. Büyülü nesne kahramana verilir. | **F** | Şahmaran, hükümdara şifalı bitki verir (Camsab sayesinde). |
| 15. Kahraman aradığı yere ulaştırılır. | **G** | - |
| 16. Kahraman ve saldırgan çatışır. | **H** | Camsab, keşişle mücadele eder. |
| 17. Kahraman özel bir işaret edinir. | **I** | Net bir işaret yok; Şahmaran'ın güveni sembolik işarettir. |

| | | |
|---|---|---|
| 18. Saldırgan yenik düşer. | **J** | Camsab keşişi öldürür. |
| 19. Eksiklik giderilir. | **K** | Hükümdar iyileşir. |
| 20. Kahraman geri döner. | ↓ | Camsab, Banu ve çocuğu ile şehirden ayrılır. |
| 21. Kahraman izlenir. | **Pr** | - |
| 22. Kahramanın yardımına koşulur. | **Rs** | Şahmaran zamanında ortaya çıkar, Camsab'ı kurtarır. |
| 23. Kahraman kimliğini gizleyerek döner. | **O** | - |
| 24. Düzmece kahraman asılsız savlar ileri sürer. | **L** | Keşiş kendini amca olarak tanıtır. |
| 25. Kahramana güç bir iş önerilir. | **M** | Camsab'dan Şahmaran'ı öldürmesi istenir. |
| 26. Güç iş yerine getirilir. | **N** | Camsab Şahmaran'ı öldürmez, keşişi öldürür. |
| 27. Kahraman tanınır. | **Q** | Şahmaran, Camsab'ın sadakatini doğrular. |
| 28. Düzmece kahramanın gerçek kimliği açığa çıkar. | **Ex** | Keşişin gerçek yüzü ortaya çıkar. |
| 29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. | **T** | Camsab cesur ve sadık bir kahramana dönüşür. |
| 30. Düzmece kahraman cezalandırılır. | **U** | Keşiş öldürülür. |
| 31. Kahraman evlenir ya da tahta çıkar. | **W** | Camsab Banu ile birleşir; çocukları Süleyman'ın hükümdar olacağı söylenir. |

#### 4.1.1.5. Filmin Anlatı Yapısı ve Kültürel Bakış

1972 yapımı Şahmaran filminde geleneksel anlatı yapısı hâkimdir. Bu filmde mit fazla değiştirilmeden daha saf haliyle beyaz perdeye taşınmıştır. Propp'un işlevleri klasik masal kalıbına daha yakın şekilde işlenmiştir. Çizgisel bir diziliş söz konusudur. Yasak ve ihlalin ardından kötülük/ eksiklik ortaya çıkar. Büyülü yardım ile kahraman güç kazanır. Sahte meşruiyetler boşa çıkmış olur. En sonunda ceza sistemi mevcuttur. Seyircinin ahlaki beklentisi karşılanır.

Film zaman ve mekân olarak incelendiğinde, net bir zaman kavramı olmadığı görülür. Zamanı filmin geçtiği mekândan, kostümden ve diğer kültürel göstergelerden tahmin edebiliriz. Mekân olarak ise "Selçuklu toprakları" verilmiştir. Verilen bu mekân ismine göre olaylar Selçuklu Dönemi'nde geçmektedir. Bu yer ismi ise genellikle masallarda

karşımıza çıkan uzak diyarları temsil etmektedir. Şahmaran'ın yaşadığı mekân yine klasik Şahmaran masalıyla uyumlu olarak, yer altındadır.

Kahramanı (Camsab) evden uzaklaştıran ise arkadaşları değil bir kesiştir. Keşiş "saldırgan" karakterini oluşturmak ve bu karakterin senaryo devamında da işlevlerini sürdürebilmek amacıyla seçilmiştir. Keşiş karakteri Propp'un saldırgan rolünün işlevine uygun olarak başka bir kılığa bürünür (Propp, 1985, s. 27). Camsab ihanet eden olarak seçilmemiş kurban rolünde yer almıştır. Kahramanın ihanet etmediği, tamamen masum bırakıldığı görülmüştür. İyi tam olarak iyidir. Kötü ise tam olarak kötüdür. İyi her şeye ve herkese rağmen Şahmaran'a verdiği sözü tutmaktadır. Aynı zamanda iyinin yardımcısı vardır. Masalın geçtiği Selçuklu Devleti'nin padişahı, padişahın eşi, kızı ve veziri iyinin yardımcısıdır. Filmin bir Türk Devleti'nde geçmesi milli bilincin ön plana çıkarak karakter değişikliğine gidilmesine sebep olmuştur. Bu durumda film içinde yer alan Bizans askerleri yine bu bilinçle oluşturulmuştur. Asıl "düşman"/"saldırgan" karakterlerden birsi de Bizans askerleri seçilmiştir. Yani filmin kültürel kimlik yapısı, filmin ait olduğu milletle özdeşleşmiştir. Bu durumda halk kültürü korunmuştur. Aynı zaman da filmde sık sık dini söylemler ön plana çıkmıştır. Şahmaran dâhil olmak üzere tek Tanrı/ Allah inancı vardır. Burada asıl kötü olarak seçilen keşiş cezalandırılır. Camsab klasik masala uygun olarak eşi Banu'yla birlikte eve tekrar döner. Bu sayede iyi ödüllendirilmiştir.

#### 4.1.1.6. Filmde Çatışan Kavramlar

Film insanın sadakatinin sınanması, Şahmaran'ın koşulsuz sevgisini gösterirken sınaması ve Şahmaran'ın bilgeliğinin kaynağı gibi kavramlar üzerinde kurulmuştur.

Camsab insanlığı temsilen bir sınava tabi tutulmuştur. Bildiği bu sırrı her ne koşulda olursa olsun söylemeyeceğine söz vermiştir. Bu zorlu süreçte keşiş bir bakıma şeytan temsili olarak Camsab'ı verdiği sözden caydırmak istemiştir. Bu ikili arasında ki çatışmaya, Camsab'ın kendi iradesiyle vermiş olduğu karara kadar müdahale edilmemiştir. Camsab Propp'un kahraman işlevine uygun olarak yasakla karşılaşmıştır. Keşiş ise saldırgan karakterinin işlevine uygun olarak Camsab'ı aldatmayı denemiştir. Sınama ise; Şahmaran üzerinden verilmiştir. Şahmaran aslında saraya yılanlarıyla birlikte geldiğini ve istese sarayda ki herkesi yok edebilecek güce sahip olduğunu

söylemiştir. Ama yine de Camsab'ın ihanet edip etmeyeceğini anlayana kadar bir müdahalede bulunmamıştır. Bu zorlu sınavdan geçen Camsab'ı ise ödüllenmiştir. Onun evladına sultanlık vermiştir. Asıl şifasının bilgelik olduğunu kanıtlamıştır. Filmin bu kısmı ise yine Propp'un kahraman işlevinde yer alan kahramanın evlenmesi/tahta çıkması tanımına uygun olarak sonuçlanmıştır. Hükümdara vermiş olduğu şifalı ot sayesinde onu iyileştirmiştir. İnsanlık ihanet etmediği sürece şifalanmış olacaktır.

#### 4.1.1.7 Göstergebilim Yönetimiyle Çözümleme

Şahmaran (1972) yapımına ait olarak; kahramanın evden ayrılması, sınanması ve eve dönüş döngülerini kapsayan sahneleri aşağıda verilmiştir. Bu sahneler gösteren ve gösterilen üzerinden analiz edilmeye çalışılmıştır. Söz konusu sahneler Propp'un karakter işlevlerinde yer alan; "uzaklaşma", "çatışma" ve "kahraman evlenir ya da tahta çıkar" döngüleriyle eşleştirilmiştir.

**Şekil 3.1.** Camsab'ın Keşiş'in Yönlendirmesiyle Evden Uzaklaştığı Sahne



**Tablo 3. 4.** Şekil 3.1'e ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Keşiş figürü | Otorite figürü, yönlendiren konumda |
| Camsab figürü | Saf özne |

Sahnede verilen göstergeler anlatı düzeyinde bir ayrılışı temsil etmektedir.

Göstergebilimsel düzeyde ise saldırgan otorite rolüyle kahramanı yönlendirmektedir.

**Şekil 3.2:** Keşiş karakterini Camsab'ı Tutsak Ettirdiği Sahne



**Tablo 3.5.** Şekil 3.2'ye ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Keşiş figürü | Cezalandırıcı güç, |
| Camsab'ın zincirlenmesi | Savunmasız, çaresiz |

Keşiş figürü bu sahneyle Propp'un karakter tablosunda yer alan "saldırgan" rolünü ortaya çıkarmıştır. Göstergebilimsel düzeyde ise cezalandırıcı rolünü üstlenmektedir.

**Şekil 3.3.** Camsab ve Banu'nun Evlerine Dönüşünü Gösteren Sahne



**Tablo 3.6**: Şekil 3.3'e ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Camsab figürü | Kahramanın sınavdan geçmesi ve evine dönüşü |
| Banu figürü | Düzenleyici kadın, kahramanın yardımcısı |
| Camsab ve Banu'nun yakın konumu | Karakterlerin birlikteliği, uyumu ve kurulan aile düzeni |
| Bebek figürü | Soyun devamı, kurulan aile düzeninin simgesi |

Camsab ve Banu'nun ufka bakmaları, anlatıda "eve dönüş" anını temsil etmektedir. Karakterlerin birbirine olan yakınlığı aile birliğini temsil eder.

Yukarıda çözümlemesi yapılan üç sahne, Propp'un masal biçimbilimine uygun olarak karakter işlevleriyle paralel ilerlemiştir. Kahramanın evden ayrılma sahnesi, saldırganla karşılaştığı sahnede çatışmanın başlaması ve eve dönüş sahnesiyle düzenin tekrar sağlandığı görülmektedir. Bu da klasik masalın bu filmde sağlandığını göstermektedir. Ayrıca göstergebilimsel çözümleme, bu işlevleri olay örgüsünün yanı sıra; mekân seçimleriyle anlamlandırmıştır.

### 4.1.2. Şahmaran (1993) Filminin Çözümlenmesi

1993 yılında Zülfü Livaneli tarafından çekilmiştir. Film İstanbul'da geçmektedir. Şahmaran masalından esinlenerek senaryosu günümüze uyarlanarak oluşturulmuştur.

#### 4.1.2.1. Filmin Künyesi

Şahmaran yapımına ait film künyesi aşağıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 3.7.** 1993 Şahmaran Filminin Künyesi

| | |
|---|---|
| **Filmin İsmi** | Şahmaran |
| **Senaryo** | Zülfü Livaneli, Zeynep Avcı |
| **Yönetmen** | Zülfü Livaneli |
| **Yayınlandığı Tarih** | 1993 |
| **Oyuncular** | Türkan Şoray, Suna Selen, Rana Cabbar, Faruk Peker |

(kaynak: https://www.beyazperde.com/filmler/film-277674/)

#### 4.1.2.2. Filmin Öyküsü

Film, Yusuf'un dedesiyle birlikte yaşadığı bir yaşam kesitini konu almaktadır. Dedesi, Yusuf'a sık sık Şahmaran efsanesini anlatmakta; Yusuf ise bu anlatılardan etkilenerek Şahmaran temalı resimler yapmaktadır. Bu anlatılar, Yusuf'un hayal dünyasını ve anlatıyla kurduğu ilişkiyi şekillendirmektedir.

Bir gün Yusuf, arkadaşlarıyla hazine avına çıktığı gün bir mağarada kaybolur. Bu mağaranın antika kaçakçıları tarafından kullanıldığı ortaya çıkar. Kaçakçılar Yusuf'u

alarak Sultan adlı bir kadının yanına götürürler. Sultan, Yusuf'un mağarada kalmasına karar verir ve böylece Yusuf, kaçakçılarla birlikte mağarada yaşamaya başlar.

Bu süreçte Sultan'ın yanına zaman zaman bir çingene kadın gelmektedir. Bu karakter, hem yiyecek temin etmekte hem de falcılık yapmaktadır. Falında Sultan'a, üç vakit sonra bir gemiyle yükseleceğini ve asıl hazinenin kendisi olduğunu söyler. Aynı zamanda Sultan ve adamlarının elinde, İstanbul'un altında Bizans dönemine ait altınların yerini gösteren bir harita bulunmaktadır.

Yusuf'un dedesi ise torununu bulmak amacıyla onu her yerde aramaktadır. Bir süre sonra Yusuf, Sultan'a Şahmaran efsanesini anlatır. Sultan başlangıçta bu hikâyeyi bilmiyormuş gibi davranır; ancak daha sonra hikâyeyi bildiğini ve her insanın sonunda ihanet edeceğini dile getirir. Yusuf, mağaradan ayrılmak için Sultan'a yalvarır. Sultan, ihanet edeceğini düşünmesine rağmen Yusuf'u serbest bırakır.

Yeryüzüne çıkan Yusuf, mağaradan aldığı Bizans sikkesini bir kuyumcuya götürür. Kuyumcu, sikkeleri düşük bir bedelle satın alır. Bu sırada "Kral" olarak anılan başka bir karakter ortaya çıkar. Bu karakter, Sultan'a ait bezden bir bebek aracılığıyla Sultan'ın izini sürmektedir. Kuyumcu, Kral'a Yusuf'un getirdiği sikke hakkında bilgi verir ve bu durum Yusuf'un takip edilmesine yol açar.

Bir süre sonra Yusuf yeniden mağaraya döner. Bu sayede Kral, mağaranın yerini öğrenir ve Sultan'ın adamlarını öldürür. Ardından Yusuf ve Sultan'ı alarak evine götürür ve onları tutsak eder. Daha sonra Sultan öldürülür. Kral, Yusuf'u da öldürmek üzereyken çingene kadın polislerle birlikte gelir ve Yusuf kurtarılır.

Filmin son bölümünde Yusuf ve dedesi denize açılır. Dedesi, Yusuf'a yeniden hikâyeler anlatır ve asıl hazinenin denizin altında olduğunu söyler. Bu sırada denizin altından bir gemi yükselir ve geminin en üstünde Sultan'ın silueti görülür. Film, bu sahneyle sona erer.

#### 4.1.2.3. Filmin Karakterleri

Şahmaran filminin öyküsünden yukarıda bahsedilmiştir. Aşağıda ise söz konusu yapımda yer alan karakterler, Propp'un kişi rolleri ile eşleştirilerek verilmiştir.

Eşleştirme sonucuna göre; Propp'un her kişi rolüne uygun olarak söz konusu yapımda, karakter eşleştirmesi yapılamamıştır.

**Tablo 3.8.** 1993 Şahmaran Filminde Propp'un Kişi Rolleri

| **Propp'un Kişi Rolleri** | **Filmdeki Karşılığı** |
|---|---|
| 1. Saldırgan (kötü kişi) | Kral |
| 2. Bağışçı (sağlayıcı) | Sultan |
| 3. Yardımcı | Dedesi, polisler ve onları yönlendiren çingene kadın karakter |
| 4. Prenses (aranan kişi ve babası) | Hazine |
| 5. Gönderen | - |
| 6. Kahraman | Yusuf |
| 7. Düzmece Kahraman | - |

### 4.1.2.4. Propp' un İşlevlerinin Karşılığı

Şahmaran filminde yer alan karakterlerin işlevleri Propp'un karakter işlevleri çalışması ile eşleştirilmiştir.

**Tablo 3.9.** 1993 Şahmaran Filminde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı

| **Propp'un İşlevleri** | **Simgesel Gösterim** | **Filmdeki Karşılığı** |
|---|---|---|
| 1. Aileden biri uzaklaşır. | β | Yusuf arkadaşlarıyla oynarken mağaraya düşer, dedesinden uzaklaşır. |
| 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. | γ | Doğrudan yasak yok, ama Sultan'ın otoritesi altındadır. |
| 3. Yasak çiğnenir. | δ | - |
| 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. | ε | Kral ve adamları hazineyi bulmaya çalışır. |
| 5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. | ζ | Kuyumcu, Yusuf'un sikkesini öğrenir ve Kral'a haber verir. |
| 6. Saldırgan kurbanı aldatmayı dener. | η | Kuyumcu, sikkeleri düşük fiyata alır. |
| 7. Kurban aldanır. | θ | Yusuf, sikkeyi değerinin çok altında verir. Kral'ın adamları olduğunu bilmez. |
| 8. Eksiklik ortaya çıkar. | A | Dedesi Yusuf'u kaybeder; hazineye olan açgözlülük eksikliktir. |
| 9. Eksikliğin haberi yayılır. | B | Kral hazineyi öğrenir. |

| | | |
|---|---|---|
| 10. Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da etmez. | C | Yusuf maceraya dâhil olur, mağarada yaşamaya başlar. |
| 11. Kahraman evinden ayrılır. | ↑ | Yusuf mağaraya düşer ve evinden uzaklaşır. |
| 12. Kahraman sınama ile karşılaşır. | D | Sultan Yusuf'u sınar; ona Şahmaran hikâyesini anlattırır. |
| 13. Kahraman bağışçının eylemlerine tepki gösterir. | E | Yusuf hikâyeyi paylaşır. Ayrıca elini oyuğa sokar. |
| 14. Büyülü nesne kahramana verilir. | F | - |
| 15. Kahraman aradığı yere ulaştırılır. | G | Yusuf, hazine peşinde olanların arasına düşer. |
| 16. Kahraman ve saldırgan çatışır. | H | Kral, Yusuf ve Sultan'ı tutsak eder. |
| 17. Kahraman özel bir işaret edinir. | I | Belirgin değil; masumiyet ve bilgeliği sembolik işaret olur. Yusuf Şahmaran'ın sırrını bilir ve yeraltına gitmiştir. |
| 18. Saldırgan yenik düşer. | J | Kral'ın planı bozulur. |
| 19. Eksiklik giderilir. | K | Yusuf kurtulur, dedesiyle kavuşur. |
| 20. Kahraman geri döner. | ↓ | Yusuf dedesiyle denize açılır. |
| 21. Kahraman izlenir. | Pr | Yusuf kuyumcu ve Kral tarafından takip edilir. |
| 22. Kahramanın yardımına koşulur. | Rs | Çingene kadın ve polisler Yusuf'u kurtarır. |
| 23. Kahraman kimliğini gizleyerek döner. | O | - |
| 24. Düzmece kahraman asılsız savlar ileri sürer. | L | Kral hazineyi kendine mal eder. |
| 25. Kahramana güç bir iş önerilir. | M | - |
| 26. Güç iş yerine getirilir. | N | - |
| 27. Kahraman tanınır. | Q | Yusuf'un masumiyeti öne çıkar. |
| 28. Düzmece kahramanın gerçek kimliği açığa çıkar. | Ex | - |
| 29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. | T | Yusuf bilge çocuk rolüne bürünür. |
| 30. Düzmece kahraman cezalandırılır. | U | Kral başarısız olur, Sultan ölür. |
| 31. Kahraman evlenir ya da tahta çıkar. | W | Yusuf evlenmez; dedesiyle denize açılır. Denizden yükselen gemi masalsı bir kapanış olur. |

#### 4.1.2.5. Filmin Anlatı Yapısı ve Kültürel Bakış

1993 yapımı bu filmde tam anlamıyla geleneksel bir anlatı yoktur. Mit modern dünyayla buluşmuş ve dönüşüme uğramıştır. Propp' un işlevleri çizgiseldir. Fakat işlevler çoğu yerde belirgin olarak verilmemiştir. Eksiklik-çağrı-sınama-yardım döngüsü yer yer tekrarlansa da bu döngü daha esnek örülmüştür.

Film mekân olarak İstanbul'da geçmektedir. Zaman net olarak verilmese de modern bir dönemde geçtiği bellidir. Filmin konusu hazine avcıları etrafında gelişmektedir. Direkt Şahmaran yoktur. Şahmaran' ı temsil eden Sultan karakteri vardır. Sultan karakteriyle Şahmaran' ın modern dünyada inşası yapılmıştır. Yine aynı şekilde masal kahramanın ismi değişmiştir. Özgün masalda ki Camsab'ı Yusuf temsil etmektedir. Camsab'ın saflığı ve masumiyeti çocuk olan Yusuf tarafından verilmiştir. Şahmaran' ın bilgeliği ise kültürel bir semboldür. Dönem içinde insanlığa ihanet, hazine kaçakçılığıyle temsil edilmiştir. İnsan hazinenin peşindedir. Hazine için birbirine ihanet edebilir.

Hazine avcıları toplumun yozlaşmış tarafıdır ve mit bu tarafı anlatmak için değiştirilmiştir. Toplumun ahlaki sorunlarını yansıtan alegoriye dönüşmüştür. Masalda anlatılan yer altı burada kentsel suç ve macera kodlarına bağlanmıştır. Filmin açık uçlu bir son ile bitmesi ise olağanüstülük katmıştır. Bu da filmin gerçek dünyayla olan ilişkisini kırarak masalsı tarafı korunmuştur.

#### 4.1.2.6. Filmde Çatışan Kavramlar

Anlatı kent-suç ilişkisi ile masumiyet kavramları üzerinde çatışmaktadır. Şahmaran' ın yer altında ki hazinesi, kente göç eden ve İstanbul'dan bir hazine koparma isteğinde olan açgözlü insanlara geçmiştir. Kral gibi karakterler Şahmaran' ı kendi yer altı cennetine hapsetmiştir. Şahmaran ise burada kendine yabancılaşmıştır. Yılanların şahı değil kaçakçıların başında hükümsüz bir "sultan" olmuştur. Çevresinde kirli ve açgözlü insanların varlığı onu bu dünyaya hapsetmiştir. Bu hapis hayatı, kendisi kadar saf ve masum olan Yusuf ile bitmiştir. Yusuf ona Şahmaran' ın masalını anlatarak hatırlatma yapar. Sultan'ı daha sonra mağara içinde bir yılan sokar. Bu yılan bir nevi Sultan'a zehir vererek ona kim olduğunu hatırlatır. Yusuf'u takip ederek Sultan'a ulaşan Kral'ın adamları onu Kral'a teslim eder. Burada Sultan'ın ölümü onun için yeniden bir doğum

olmuştur. Çünkü bir insan tarafından (Yusuf) ihanete uğramıştır. Bu ihanet bir bakıma döngüyü tekrar başlatır. Yusuf her ne kadar ihanet etmişse de saflığı ve masumiyeti Şahmaran'ın yeniden var olmasına olanak sağlamıştır. Saf ve masum ellerde Şahmaran yeniden doğmuştur. Bu da geleceğin çocukların omuzları üzerinden kurulacağına ya da "çocuk masumiyeti" üzerinden kurulacağına işaret eder. Asıl hazine ise Şahmaran gibi bilge bir varlığın doğmasıdır. Çatışma daha çok soyut kavramlar üzerinden verilmiştir.

#### 4.1.2.7. Göstergebilim Yönetimiyle Çözümleme

Şahmaran yapımına ait olarak; kahramanın evden ayrılması, sınanması ve eve dönüş döngülerini kapsayan sahneleri aşağıda verilmiştir. Bu sahneler gösteren ve gösterilen üzerinden analiz edilmeye çalışılmıştır. Söz konusu sahneler Propp'un karakter işlevlerinde yer alan; "uzaklaşma", "çatışma" ve "kahraman evlenir ya da tahta çıkar" döngüleriyle eşleştirilmiştir.

**Şekil 3.4.** Yusuf'un Kaybolduğu Sahne



**Tablo 3.10.** Şekil 3.4'e ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Yusuf'un tek başına kadrajda olması | Yusuf'un yalnızlaşması, toplumdan kopuşu |
| Taş duvarla çevrili kalması | Sınırların olması, bilinmeyen alan |
| Düşük ışık | Tehlike ve belirsizlik |

Yusuf'un arkadaşlarıyla oynarken kaybolmasıyla birlikte kahraman zorunlu bir maceraya başlar. Bu macera Yusuf'un evden ayrılmasına işaret eder.

**Şekil 3.5**: Yusuf ve Sultan'ın Kral'a Tutsak Düştükleri Sahne



**Tablo 3.11.** Şekil 3.5'e ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Kral figürü | Saldırgan |
| Yusuf figürü | Kahraman |
| Sultan figürü | Masumiyet |
| Sandalyeye bağlı bedenler | Esaret, saldırgan ve kahramanın çatışması |

Sultan ve Yusuf karakteri saldırganın eline düşmesi, anlatıda saldırgan ile kahraman arasındaki çatışmayı somut hale getirir. Sandalyeye bağlanmış bedenler, öznenin hareket etmesi ve karar verme yetisine engel olmaktadır. Tutsak edildikleri mekân bir yer altı ya da saray değil günümüze uyumlu olarak bir ev biçimi tercih edilmiştir.

**Şekil 3.6.** Sultan Karakterinin Gemiyle Yükseldiği Sahne



**Tablo 3.12**: Şekil 3.6'ya ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Sultan figürü | Dönüşmüş özne |
| Gemi | Yolculuk, yeni yerlere yelken açma |

Yusuf ve Sultan karakterlerinin masalsı anlatıya uygun işlevsel rol aldıkları görülmüştür. Anlatı çekirdek yapı korunarak modernleştirilmiştir. Yusuf karakteri, Propp'un yapısal masal çözümlemesine uygun olarak; evden ayrılış, sınanma, aldanma ve geçici yenilgi gibi aşamalardan geçmektedir. Sultan karakteri ise yardımcı rolünü üstlenmiş ancak filmin sonunda bağımsızlaşarak yeni bir özne konumuna dönüşmüştür. Kapanışta bozulan düzenin farklı biçimde anlatılarak yeniden kurulduğu görülmüştür.

### 4.1.3. Şahmaran (2023) Dizisinin Çözümlenmesi

2023 yılında Netflix tarafından yayımlanan film Adana'da geçmektedir. Şahmaran masalından esinlenerek senaryosu günümüze uyarlanarak oluşturulmuştur.

#### 4.1.3.1. Dizinin Künyesi

Şahmaran dizisine ait künye aşağıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 3.13.** Şahmaran Dizisinin Künyesi

| | |
|---|---|
| **Dizinin İsmi** | Şahamarn |
| **Yönetmen** | Umur Turagay, Bertan Başaran |
| **Senaryo** | Pınar Bulut |
| **Yayınlandığı Tarih** | 2023 |
| **Oyuncular** | Serenay Sarıkaya, Mert Ramazan Demir, Burak Deniz, Saadet Işıl Aksoy |

(kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahmaran_(dizi))

#### 4.1.3.2. Dizinin Öyküsü

Dizi, Şahsu'nun Adana'ya bir üniversitede seminer vermek üzere davet edilmesiyle başlar. Şehre gelir gelmez dedesi Davut'un evine giden Şahsu, annesinin ölümünden

dolayı dedesini sorumlu tutar ve annesinin Davut'a bıraktığı gül tohumunu ona teslim eder. Ardından üniversiteye giderek seminer hazırlıklarına başlar.

Şahsu'nun Adana'ya gelişi, maranlar (yılanlar) [1] tarafından fark edilir ve Maran'a kehanetin gerçekleşeceği haberi verilir. Maran [2] bu kehanete inanmaz ve Şahsu'dan uzak durulması gerektiğini savunur. Şahsu'yu seminere davet eden akademisyen Tutku, ona bir proje önerir; Şahsu bu projeyi kabul eder. Kısa bir süre sonra Davut, Şahsu'ya annesinin yazdığı mektupları verir. Mektupları okuyan Şahsu, dedesini daha yakından tanımaya karar verir.

Şahsu, Adana'da katıldığı bir etkinlikte bir satıcıdan Şahmaran kolyesi alır. Aynı gün çıkan bir yangında alevlerin arasında kalan Şahsu'yu Maran kurtarır. Bu olaydan sonra Şahsu dedesinin evinde kalmaya başlar. Davut'un ektiği gül tohumunun kısa sürede büyümesi dikkat çeker. Anavarza Kalesinde düzenlenen bir gezi sırasında Lilith turistleri etkisi altına alır ve bazı kişiler kendilerini kuyudan aşağı atar.

Bu süreçte Tutku, Şahsu'yu projede birlikte çalışacakları Cihan ile tanıştırır. Cihan Şahsu'ya yakın davranırken, Şahsu bu ilişkiye mesafeli yaklaşır. Şahsu'nun bir gün göle gitmesiyle Maran'la yeniden karşılaşmaları, kehanetin etkisiyle aralarında güçlü bir bağın oluşmasına neden olur. Maran bu süreçte deri değiştirmeye başlar. Şahsu'nun güvenliği Cihan tarafından sağlanırken, Cihan'ın hırsı Şahsu'yu maranların mahallesine götürmesine yol açar. Maran topluluğu Şahsu'ya tepki gösterir; Maran ile Cihan arasında çıkan kavga sonucunda Cihan cezalandırılır.

Tutku bir yılan tarafından sokulur; bu yılanın Lilith'e ait olduğu anlaşılır. Bir başka gezide Şahsu, kaybettiğini sandığı Şahmaran kolyesini görür ve kuyuya girmek ister, ancak Maran'ın kardeşi Diba buna engel olur. Maran'ın babası Ural tarafından düzenlenen bir etkinliğe Davut, Şahsu ve yakın çevreleri katılır. Etkinlik sırasında hamile olan Medine doğum sancıları çekmeye başlar. Şahsu ve Maran arasındaki bağ güçlenir; Şahsu'nun sırtında yılan derisinin belirmesi kehanetin gerçekleştiğini gösterir.

[1] 2023 yapımı Şahmaran dizisinde "Marlar" yılan soyunu temsil eden topluluğu temsil eder.
[2] Maran yılan soyunu temsil eden lider figürdür. Bu adlandırma yılan soyunu temsil eden ifadeyle benzerlik taşıdığından karışıklık yaratabileceğinden; "Marlar" yılan topluluğu, "Maran" ise bireysel karakter olarak ayrı değerlendirilmiştir.

Etkinlik sırasında Tutku ’nun içindeki yılan çıkarılmaya çalışılırken Medine suyun içinde bir yılan doğurur. Bu olay kehanetin önemli bir işareti olarak değerlendirilir. Ancak aynı anda karanlık güçler etkinliğe saldırır; Cihan ve babası da saldırganlar arasındadır. Yaşanan çatışmada birçok kişi hayatını kaybeder. Bu süreçte Maran, Şahsu’ya Şahmaran efsanesini anlatır.

Efsaneye göre Camsab ile Şahmaran birbirine âşık olur. Camsab yeryüzüne çıkmak ister ve Şahmaran’dan yerlerini kimseye söylemeyeceğine dair söz verir. Ancak padişahın hastalanması üzerine sözünü bozar. Şahmaran, kardeşi Lilith’i kuyuya hapseder ve ölmeden önce Camsab’a bedeninin farklı parçalarının farklı etkiler yaratacağını vasiyet eder.

Şahsu bu efsaneye inanmak istemese de kehanet açıktır: Seçilmiş yılan Maran, seçilmiş insan ise Camsab’ın soyundan gelen Şahsu’dur. Cavgeş, Şahsu’ya Lilith’in uyandığını bildirir. Şahmaran’ın geri dönebilmesi için Şahsu’nun yaşam, ölüm ve bilgelik kapılarından geçmesi gerekmektedir.

Lilith uyanarak Ural ve kızlarını öldürür. Cihan, Lilith ile işbirliği yapar; Abra onun yardımcısıdır. Şahsu, yaşam kapısını açmak için kendisine zarar veren birine yeniden hayat vermek zorunda kalır ve Davut’u öldüren Miraç’ı iyileştirir. Böylece ilk kapı açılır ve Miraç, Davut’un aslında hayatta olduğunu, gerçek kimliğinin Camsab olduğunu açıklar.

Ölüm kapısını açmak için Şahsu’nun sevdiği bir maranı öldürmesi gerekir; bu kişi Diba’dır. Şahsu Diba’yı öldürerek ikinci kapıyı geçer. Bilgelik kapısı için Davut’un yardımıyla kuyunun yerini bulur ve yer altında Camsab’la karşılaşır. Ancak Lilith ortaya çıkarak Camsab’ı öldürür ve döngüyü bozar. Şahsu Lilith’i yeniden kuyuya hapseder.

Döngünün kırılması nedeniyle yeni bir Camsab’a ihtiyaç duyulur. Şahsu’nun bedeninde uyanan Şahmaran, aşk uğruna kendini feda etmesini ister. Şahsu bu fedakârlığı kabul eder; Maran’la birlikte dedesinin evine gider ve evin çatısındaki küvette hayatını kaybeder. Maranlar yeraltı cennetine çekilir.

Anlatının sonunda Miraç, yaşananları fabrika sahibi Mesut'a anlatır. Mesut şifa bulmak amacıyla yeraltı cennetine girer ve taraftarlarıyla birlikte Şahmaran'ı yeniden öldürür.

#### 4.1.3.3. Dizin Karakterleri

Şahmaran dizisinin öyküsünden yukarıda bahsedilmiştir. Aşağıda ise söz konusu yapımda yer alan karakterler, Propp'un kişi rolleri ile eşleştirilerek verilmiştir. Eşleştirme sonucuna göre; Propp'un her kişi rolüne uygun olarak söz konusu yapımda karakter eşleştirmesi yapılmıştır.

**Tablo 3.14.** Şahmaran Dizisinde Propp'un Kişi Rolleri

| **Propp'un Kişi Rolleri** | **Dizideki Karşılığı** |
|---|---|
| Saldırgan (Kötü Kişi) | Lilith (kehaneti bozmak isteyen), Cihan (ihanet eden) |
| Bağışçı (Sağlayıcı) | Cavgeş (Şahsu'ya görevleri açıklar), Miraç (bilgi kaynağı) |
| Yardımcı | Maran (Şahsu'yu korur), Cavgeş |
| Prenses (Aranan kişi/nesne ve babası) | Kehanetin gerçekleşmesi (insan-maran barışı) |
| Gönderen | Cavgeş (Şahsu'yu kapılardan geçmeye yönlendirir) |
| Kahraman | Şahsu (kapılardan geçer, kendini feda eder) |
| Düzmece Kahraman | Cihan (başta dost görünür ama ihanete uğratır) |

#### 4.1.3.4. Propp' un İşlevlerinin Karşılığı

Şahmaran dizisinde yer alan karakterlerin işlevleri Propp'un karakter işlevleri çalışması ile eşleştirilmiştir.

**Tablo 3.15.** Şahmaran Dizisinde Propp'un İşlevlerinin Karşılığı

| **Propp'un İşlevleri** | **Simgesel Gösterim** | **Filmde karşılığı** |
|---|---|---|
| 1. Aileden biri uzaklaşır. | β | Şahsu annesinin ölümünden sonra Adana'ya gider. |
| 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. | γ | Şahsu'ya kehanetin sırlarını bilmesi ve kapılardan geçmesi gerektiği söylenir; yasak ihlal edilirse felaket olur. |
| 3. Yasak çiğnenir. | δ | Cihan Lilith ile işbirliği yapar; Diba Lilith tarafından kullanılır. Kehanetin dengesi bozulur. |
| 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. | ε | Lilith, Şahsu ve Maran'ın ilişkisini öğrenmeye ve onları ayırmaya çalışır. |
| 5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. | ζ | Cihan, Lilith'e Maran hakkında bilgi verir. |
| 6. Saldırgan kurbanı aldatmayı dener. | η | Cihan, Şahsu'yu maranların mahallesine götürerek tehlikeye atar. |
| 7. Kurban aldanır. | θ | Şahsu Cihan'ın oyununa gelir ve maranların öfkesiyle karşılaşır. |
| 8. Eksiklik ortaya çıkar. | A | Kehanetin gerçekleşmesi ve Şahmaran'ın geri dönmesi gerekir; insanlarla maranların barışı eksiktir. |
| 9. Eksikliğin haberi yayılır. | B | Cavgeş, Şahsu'ya üç kapıdan geçmesi gerektiğini söyler. |
| 10. Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da etmez. | C | Şahsu kehaneti kabul eder ve kapılardan geçmeyi üstlenir. |
| 11. Kahraman evinden ayrılır. | ↑ | Şahsu kapılar için yolculuğa çıkar; Davut'u ve kuyuyu arar. |
| 12. Kahraman sınama ile karşılaşır. | D | Yaşam Kapısı: Miraç'ı iyileştirmesi gerekir. |
| 13. Kahraman bağışçının eylemlerine tepki gösterir. | E | Şahsu yardım eder; Miraç ona dedesinin yerini söyler. Şahsu buna karşılık dedesinin bulunduğu yere gider. |
| 14. Büyülü nesne kahramana verilir. | F | Şahsu bilgi ve güç kazanır; Davut'u bulur. |
| 15. Kahraman aradığı yere ulaştırılır. | G | Şahsu kuyunun yerini bulur; Camsab ile karşılaşır. |
| 16. Kahraman ve saldırgan çatışır. | H | Şahsu ve Maran, Lilith ve yandaşlarıyla mücadele eder. |
| 17. Kahraman özel bir işaret edinir. | I | Şahsu'nun sırtında yılan derisi çıkmaya başlar; seçilmiş olduğunu gösterir. |
| 18. Saldırgan yenik düşer. | J | Şahsu Lilith'i tekrar kuyuya hapseder. |
| 19. Eksiklik giderilir. | K | Kısmen giderilir; ancak döngü kırıldığı için barış tam sağlanmaz. |
| 20. Kahraman geri döner. | ↓ | Şahsu fedakârlık için geri döner; dedesinin evine gider. |

| | | |
|---|---|---|
| 21. Kahraman izlenir. | Pr | Lilith sürekli Şahsu'nun peşindedir. |
| 22. Kahramanın yardımına koşulur. | Rs | Maran, Cavgeş ve diğerleri Şahsu'ya destek olur. |
| 23. Kahraman kimliğini gizleyerek döner. | O | - |
| 24. Düzmece kahraman asılsız savlar ileri sürer. | L | Cihan kahraman gibi görünmeye çalışır, ama aslında ihanete uğratır. |
| 25. Kahramana güç bir iş önerilir. | M | Şahsu'dan üç kapıyı geçmesi istenir. |
| 26. Güç iş yerine getirilir. | N | Şahsu yaşam, ölüm ve bilgelik kapılarından geçer. |
| 27. Kahraman tanınır. | Q | Şahsu'nun seçilmiş kişi olduğu anlaşılır. |
| 28. Düzmece kahramanın gerçek kimliği açığa çıkar. | Ex | Cihan'ın Lilith ile işbirliği yaptığı ortaya çıkar. |
| 29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. | T | Şahsu'nun bedeni Şahmaran'ın ruhunu taşır. |
| 30. Düzmece kahraman cezalandırılır. | U | Cihan ve Lilith'in yandaşları cezalandırılır. |
| 31. Kahraman evlenir ya da tahta çıkar. | W | Şahsu aşkı için kendini feda eder; Maran ile birleşir. Geleneksel evlenme yerine fedakârlık vardır. |

#### 4.1.3.5. Dizinin Anlatı Yapısı ve Kültürel İdeolojisi

2023 yapımı Şahmaran uyarlaması bir seri olduğu için Propp işlevleri sezon ritmiyle döngüye girer. Özellikle eksiklik-aracılık/çağrı-sınama-büyülü yardım blokları çoklu alt döngüler halinde tekrarlanır. Masallarda sıkça karşılaşılan üç sayısı burada; Üç kapı (hayat, ölüm, bilgelik) şeması olarak karşımıza çıkar. Kapanış ise klasik masallara uygun olmayan bir şekilde dönüşür. Bunun yerine fedakârlık tercih edilir. Birliğin sağlanması ise sürekli olarak ertelenmiştir.

Şahmaran uyarlamasında fantastik anlatı söz konusudur. Seçilmiş kahraman ve kehanet temaları ön plandadır. Bu fantastik anlatım küresel popüler kültür diliyle yeniden üretilmiştir. 1993 yapımı Şahmaran filminde yer alan hazine avcıları bu yapımda yerini fabrika sahibine bırakmıştır. Fabrika sahibi burada kötülüğün ve zenginliğin yani üst sınıfın temsilidir. Maranlar ise toplumun alt sınıfını temsil etmektedir. Burada insan-maran barışıyla anlatılmak istenilen toplumun zengin ve fakir kesimi ile arasındaki farkın kapatılma isteğidir. Yine alt sınıfı temsil eden maranların kendilerine yabancılaşmasından bahsedilir. Alt sınıf yani işçi sınıfı kendine yabancılaşmıştır.

Maranlarda kendilerine ait özelliklerine yabancılaşmıştır. Yine maranları temsil eden Maran'ın babası Ural ise iktidarı temsil etmektedir. Kendileri ferah içinde yaşarken toplumsal huzurun (aslında kendi huzurları) bozulmaması adına maranların şikâyetlerine kulak tıkar. Cihan ve babası Lakmu ise muhalefeti temsil etmektedir. Maranların sorunlarını dile getirmek istediklerini söyleseler de asıl amaçları Cihan'ın Maran yerine geçmesi ve asıl seçilmiş olanın yerine, onun seçilmiş olduğu düşüncesini vermektir. Barış sağlayıcı olarak Şahsu görevlendirilmiştir. Yani barışın toplumun okumuş aydın kesimi olarak niteleyebileceğimiz bilim insanı seçilmiştir. Aynı zamanda çağdaş toplumsal cinsiyet rolünde kadının yeri daha aktif bir hale getirilmiş ve kadın kahraman ön plana çıkmıştır. Bilim insanı olan Şahsu'nun kendini feda etmesi aslında bilgelik olarak kendini topluma adaması olarak anlaşılabilir. Bu yapımda mitin güncel toplum yapısına göre dönüştüğü görülmüştür. Toplumsal sorunlar fantastik drama estetiği ile anlatılmıştır.

Toplumsal barış arzusu vurgulanırken, Şahmaran hikâyesinde hiç olmayan ve Yahudi, Hristiyan gibi dinlerde yer alan Lilith'in varlığı anlatının küreselleşmesine yardımcı olmaktadır. Buarada Lilith efsanesinden kısaca bahsedilirse; Lilith efsanesi, bilinen en eski kaynaklardan biri olan ve Yahudi kaynağına ait *Ben Sira Alfabesi* isimli kitapta geçer. Anlatıya göre; Lilith, Âdem için yaratılmış ilk kadındır. Ancak Lilith tıpkı Âdem gibi topraktan yaratıldığı için onunla eşit olduğunu düşünür ve bundan kaynaklı birçok konuda anlaşmazlık yaşarlar. Bir gün Âdem ve Lilith tartışır, bunun üzerine Lilith Tanrı'nın yasak olan adını söyler ve ortadan kaybolur. Âdem, Tanrıdan yardım ister. Tanrı Lilith'in geri getirilmesi için üç meleğini görevlendirir. Melekler Lilith'i Kızıldeniz'de bulurlar ve geri dönmesini isterler. İblisle birlikte olan Lilith, geri dönmeyi kabul etmez. Bunun üzerine melekler, Lilith'e geri dönmezse her gün yüz çocuğunun öleceğini söylerler. Lilith bunu kabul eder ve kendisi de erkek çocuklarına sekizinci güne kadar kız çocuklarına ise yirminci güne kadar hâkim olacağını söyler. Eğer ki bu çocukların muskalarında melek isimleri yazıyorsa onlara zarar vermeyecektir (The Alphabet of ben Sira Question, t.y.)

Hristiyan inançlarında ve bacı apokrif kaynaklarında ise Lilith, yılan kılığına girerek Havva'yı yasak meyveyi yemesi için uğraşır. Havva, yılanın söylediklerine inanır ve meyveyi yer ve ardından Âdem'inde meyveyi yemesine ikna eder. Tanrı, yasaklı ağaçta

meyve yediklerini anlayınca onları sorgular; Âdem suçu Havva'ya atar, Havva'da yılanın kendisini kandırdığını söyler. Tanrı bunun üzerine yılanı lanetleyerek onu karnı üzerinde sürünmeye ve toprak yemeye mahkûm eder. Ayrıca kadın ile yılanın soyu arasına ebedi bir düşmanlık koyar, kadının soyunu yılanın başına, yılanın soyunun ise kadının topuğuna saldıracağını bildirir. Kadını şiddetli doğum sancıları çekmekle ve kocasına bağlı olmakla cezalandırır (Ünal, 2017, s. 110).

#### 4.1.3.6. Dizide Çatışan Kavramlar

Dizi de insan-maran barışı, Maran ve Cihan arasında geçen iktidar savaşı, Lilith'in insanlara karşı kendisinin seçilme isteği gibi olaylar üzerine çatışma kurulmuştur.

Öncelikle insan ve maran barışı için bir fedakârlık beklenmektedir. Fedakârlık daha önce maranlar tarafından yapılmıştır. Bu sebeple "adaletin" sağlanabilmesi için sıra insanlara gelmiştir. Barışın sağlanıp sağlamayacağı hususunda farklı görüşler ortaya çıkmıştır. Mar topluluğunun bir kısmı barışın savaşla sağlanacağına, bir kısmı ise sevgiyle sağlanacağına inanmaktadır. Gücün asıl sahibi olan mar (yılan) topluluğu insanlarla aralarında oluşan bu sınıf farkına isyan etmektedir. Bu durum alt ve üst sınıf arasında ki çatışmayı anlatmaktadır.

Maran ve Cihan arasında geçen iktidar savaş ise, marları (yılanları) tahakküm etmek amacıyla yaşanmaktadır. İktidar olan her zaman meşrudur. Bu meşruluk güç verir ve iktidar bu sayede kendi çıkarlarını gözetebilir. Maran'ın babası Ural iktidarı sayesinde zengin ve rahat bir hayat sürebilmektedir. Cihan ve babası Lakmu ise muhalefeti temsil etmektedir. Cihan iktidar olma arzusundadır. Seçilmiş olan o olmalıdır. Lakmu ise marların (yılanların) öfkesini kendi aleyhine kullanmaktan çekinmez. Marların (yılanların) sorunlarını çözme niyetinde değildir. Daha çok marların (yılanların) sorunlarıyla iktidara gelerek tahakküm gücünün kendisine geçmesini sağlamaktır.

Şahmaran ve Lilith arasında yaşanan bir diğer savaş ise Tanrı ve şeytan arasında yaşanan olayların temsilidir. Lilith, insan gibi hain bir varlığa karşı kendisinin seçilmiş olmasını beklemektedir. Şahmaran ise bir Tanrı temsiliyle affedici ve bağışlayıcıdır. Bilgeliği ile insanlığa ışık tutmak ister. İnsan hata yapsa dahi bir gün barışın sevgiyle geleceğinden emindir. Aynı zamanda Lilith öfkeli maranları (yılanları) savaşa

çağırırken onların insandan daha üstün olduğunu söyleyerek şeytanın kibirli tarafını temsil etmiştir.

#### 4.1.3.7. Göstergebilim Yönetimiyle Çözümleme

Şahmaran yapımına ait olarak; kahramanın evden ayrılması, sınanması ve eve dönüş döngülerini kapsayan sahneleri aşağıda verilmiştir. Bu sahneler gösteren ve gösterilen üzerinden analiz edilmeye çalışılmıştır. Söz konusu sahneler Propp'un karakter işlevlerinde yer alan; "uzaklaşma", "çatışma" ve "kahraman evlenir ya da tahta çıkar" döngüleriyle eşleştirilmiştir.

**Şekil 3.7.** Şahsu Karakterinin Adana'ya Geldiği Sahne

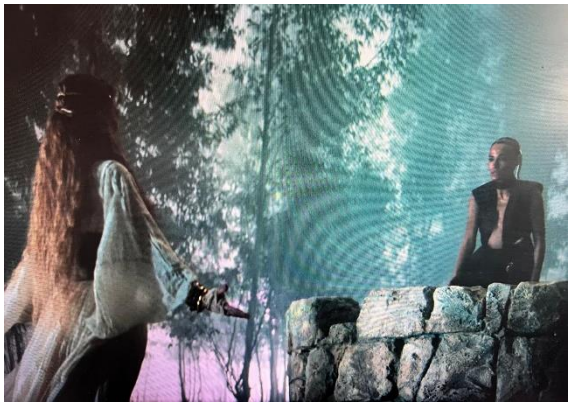


**Tablo 3.16.** Şekil 3.7'ye ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Şahsu figürü | Yolculuğa çıkmış kahraman, yalnız |
| Bavul | Uzun bir yolculuğa çıkılması |
| Tren | Yolculuğun uzak bir yerden başlaması |

Kahramanın evden ayrıldığı ve yolculuğa başladığı bu sahne, bavul ve tren göstergeleri ile anlatılmıştır. Şahsu karakteri klasik masal kahramanlarının aksine modern anlatıya uygun olarak bireysel ve yalnız bir kahramana dönüşmüştür. Elindeki bavulu geçmişiyle kopuşunu ve geleceğini bilinçli şekilde seçtiğini göstermektedir. Karakter bireyselleşme ve kimlik arayışını merkeze alarak popüler kültür kalıplarıyla örtüşmektedir.

**Şekil 3.8:** Şahsu ve Lilith'in Karşılaştığı Sahne



**Tablo 3.17.** Şekil 3.8'e ait Göstergebilim Analizi

| **Gösteren** | **Gösterilen** |
|---|---|
| Şahsu figürü | Şahsu karakterinin beyaz giymesi iyiliğin temsili |
| Lilith figürü | Lilith karakterinin siyah giyinmesi kötülüğün temsili |
| Karşılıklı konumlandırılmış iki figür | Savaşın başlaması |
| Ormanlık alan | Mitik bir alan yaratma |

Çatışma ve güç mücadelesi iki karakterin karşı karşıya gelmesiyle başlamıştır. Figürlerin üzerindeki kostümlerin beyaz ve siyah olmasıyla, iyilik ve kötülük gösterilmiştir. Kahramanların karşılıklı mücadelesi aksiyon ve gerilim üzerinden verilmiş, savaşın başladığı mekân olan orman ise daha çok sinematografik araçlarla mitolojik bir alana çevrilmiştir. Burada yaşanan mücadelenin sunuluş biçimi popüler kültür kalıplarına uygun olarak yeniden üretilmiştir.

**Şekil 3.9.** Şahsu karakterinin yeni görünüm kazanması



**Tablo 3.18.** Şekil 3.9'a ait Göstergebilim Analizi

| | |
|---|---|
| Şahmaran figürü | Doğaüstü varlık |
| Karşılıklı konumlandırılmış iki figür | Savaşın başlaması |
| Sarmaşık ve çiçekler | Yaşama döngüsü, süreklilik |
| Merkezi konumlandırma | Mutlak güç |

Kahramanın yolculuğu bitmiş ya da yeni bir yolculuğa başlamış, tahta çıkmış ve yeni bir görünüm kazanmıştır. Mitolojik görünüşle Şahsu karakteri dönüşmüştür. Şahmaran figürü klasik masalların aksine kurtarılmayı bekleyen kadın kimliğinden ayrılarak güçlü ve merkezi bir mitolojik özneye dönüşmüştür. Doğayla iç içe oluşturulan bu mekân, kahramanın modern dünyadaki çatışmasından soyutlandığını göstermektedir.

İncelediğimiz üç sahne, masalın anlatı yapısına uygun olarak ilerlemiş ve modern anlatı içinde kendini yeniden üretmiştir. Kahramanın evden ayrılışı, sınavla karşılaşması ve yeni düzenin sağlanması kahramanın dönüşümü ile verilmiştir. Propp'un karakter işlevlerine uygun ilerleyen bu sahneler çağdaş anlatı kodlarıyla yeniden anlamlandırılmıştır.

### 4.2. Bulguların Karşılaştırılması

Şahmaran efsanesi Anadolu'nun önemli mitlerinden biri olarak, yüzyıllar boyunca halk kültüründe sözlü gelenek yoluyla varlığını sürdürmüş, farklı dönemlerde sinemaya ve televizyona uyarlanarak hem kültürel belleği hem de popüler kültürü beslemiştir. Üç farklı uyarlamayı karşılaştırmak, mitlerin nasıl dönüştüğünü ve toplumsal ihtiyaçlara göre nasıl yeniden yorumlandığını gösterir.

**Tablo 3.19.** Propp'un Karakterleri ve İşlevlerine Göre Karşılaştırma

| Yapımın Adı | Propp'un karakter Şemasında ki kişi sayısı | Propp'un Şemasında ki İşlev Yapısı |
|---|---|---|
| Şahmaran 1972 | 5 | 27 |
| Şahmaran 1993 | 5 | 25 |
| Şahmaran 2023 | 7 | 30 |

Tabloda, çalışmamızın amacı olan masalların, efsanelerin kültür ve popüler kültür etkisinde ki dönüşümü üzerine inceleme yapılmıştır. Buna göre karakter ve işlevlere uyumluluk yan yana konulduğunda ortak iskelet korunmaktadır. Ama işlevlerin sırası, yoğunluğu ve vurgusu değişmektedir.

1972 yapımı Şahmaran filmi Propp'un işlevlerine en sadık olan uyarlamadır. Saldırgan tarafından kahramanın aldatılması, kahramanın sınavı, kötünün cezalandırılması ve eksikliğin giderilmesi çizgisel olarak korunmaktadır. Göstergebilimsel analizine bakıldığında kahraman hikâyeye klasik masallara uygun olarak, başka bir figürün yönlendirmesiyle başlamaktadır. Keşiş karakterinin *Şekil 3.1* ile verilen sahnede amca olarak anlatıya dâhil olması kahramanda tanıdık hissini vererek güven sağlar. Daha sonra *Şekil 3.2* ile verilen sahnede Camsab, sarayın zindanında tutsak edilmiştir. Bu mekânsal seçim masallara ve orijinal efsaneye en yakın örnektir. *Şekil 3.3* ile verilen sahnede Camsab ve Banu karakterinin at üzerinde eve dönüşleri de yine aynı şekilde masal kalıplarında yer alan sonuç kısmına uygun olarak verilmiştir.

1993 yapımı Şahmaran filminde şemada kısmi sapmalar görülür. Propp'un sihirli nesne/büyülü yardım gibi işlevlerinin yerini, modern öğeler (polisin yardım etmesi vs. ) almıştır. *Şekil 3.4* ile verilen sahnede Yusuf, Camsab karakteri kadar bilinçsiz bir yolculuğa çıkmamış, arkadaşlarıyla maceraya atılmıştır. *Şekil 3. 5*'te Sultan ve Yusuf karakteri, Camsab karakterinden farklı olarak günlük yaşamda karşımıza çıkabilecek apartman dairesinde tutsak edilmiştir. Karakterleri alıkoyan Kral karakteri ise popüler kültürde yer alan mafya figürünü temsil etmektedir. Güç, artık saraydan çıkmış sokaktaki kötü adamların eline geçmiştir. *Şekil 3.6* ile verilen sahnede ise yolculuk Sultan karakterinin evlenmesi ya da tahta çıkmasıyla kurulmamış onun yerine kahramanın kendi içinde yolculuğu tekrardan başlamıştır.

2023 yapımı *Şahmaran* dizisinde Propp'un şeması genişletilir. Başlıklar altında döngüler tekrarlar. Şemaya uyumluluk olsa da genişletilmesi şemadan sapılmasına sebep olmuştur. *Şekil 3.7* ile verilen sahnede yukarıda bahsedildiği üzere Şahsu karakteri 1972 yapımında yer alan Camsab karakteri gibi bilinçsiz değildir. Ya da 1993 yapımında yer alan Yusuf karakteri gibi macera hevesiyle yola çıkmamıştır. Şahsu karakteri bilinçli bir kimlik arayışına girmiştir. *Şekil 3.8* ile verilen sahnede ise kahraman, tutsak edilen değil aksine tutsak eden olarak karşımıza çıkmaktadır. Şahsu

karakteri diğer karakterlerin aksine gücü elinde bulunduran bir kahramandır. *Şekil 3.9*'da ise Şahsu'nun dönüşümü bilinçli bir şekilde, kendi isteğiyle gerçekleşmiştir.

Üç yapımda ortak olarak seçilen sahnelerin göstergebilimsel çözümlemesinde, anlatının benzer yapısal döngüler etrafında kurulduğu görülmektedir. Kahraman yolculuğa çıkması, uzaklaşma eylemiyle birlikte kahramanın saldırganla karşılaşması ve sonunda kahramanın dönüşüm geçirmesi görsel olarak verilmiştir. Yine üç yapımda da kötülere bir şekilde ceza verilir ve kahraman dönüşüme uğrar. Tabi bahsi geçen durumlar filmlerin olay örgüsüne göre farklılık göstermektedir ama temel unsurlara şekil olarak bağlı kalınmaktadır.

Üç yapımda farklı olarak, Şahmaran (1972) yapımında ana kahmaran Camsab karakteridir. Şahmaran daha çok yardımcı karakter olarak yer almıştır. Camsab 'a yardım etmektedir. Şahmaran (1993) yapımında ise ana karakter Yusuf karakteridir. Doğrudan Şahmaran yoktur fakat Sultan karakteri ile Şahmaran karakteri temsil edilmektedir. Şahmaran (2023) yapımında ana karakter Şahsu 'dur. Şahsu, Şahmaran'ın kendisi olarak şekil değiştirdiği için tek bedende iki farklı karakter olarak yer almaktadır. Camsb burada saldırgan karakter olarak değil Şahmaran 'a yardım eden bir karakter olarak yer almaktadır. Maran karakteri ise yeniden üretilmiş bir karakter olarak yardımcı rolünü üstlenmiştir.

Şahmaran (1972) ve Şahmaran (1993) yapımlarında Propp'un kişi rollerine uygun olarak tam bir eşleştirme yapılamamıştır. Şahmaran (2023) yapımında ise kişi rolleri eşleştirmesi yapılabilmiştir. Fakat bu eşleştirmeler klasik yapıya uygun olarak çok net değildir. Bazı karakterler arada kalmış ve masalın dışında farklı karakterler üretilmiştir.

Aşağıda verilen tabloda ise ele aldığımız üç yapım belirli kıstaslar üzerinden ele alınmıştır.

**Tablo 3.20.** Üç Yapımın Karşılaştırılması

| | **1972 Yapımı** | **1993 Yapımı** | **2023 Netflix Yapımı** |
|---|---|---|---|
| **Anlatı Türü** | Masal anlatı yapısına uygun kurgulanmıştır. | Masal anlatı yapısı dramatize edilerek kurgulanmıştır. | Mitolojik anlatı yapısına uygun kurgulanmıştır. |
| **Anlatı Yapısı** | Geleneksel anlatı yapısı korunmuş ve çizgisel ilerlemiştir. | Çizgisel anlatı yer yer bozulmuştur. | Parçalı ve çok katmanlı anlatı söz konusudur. |
| **Propp'un İşlevleri** | İşlevler büyük ölçüde kullanılmıştır. | İşlevlerin kullanımında seçici davranılmıştır. | İşlevler dönüştürülerek kullanılmıştır. |
| **Kahraman Figürü ve Kadın Temsili** | Erkek karakter ön plandadır. | Erkek karakter ön plandadır. | Kadın karakter ön plandadır. |
| **Şahmaran Figürü** | Bilge ve kutsal olarak görülmüştür. | İnsani ve trajik yönü ön plandadır. | Politik ve simgesel yönü ön plandadır. |
| **Mekân Kullanımı** | Mitolojik alanlar kullanılmıştır. | Gerçekçi alanlar kullanılmıştır. | Modern şehir ve mitolojik alanlar kullanılmıştır. |

Anlatı Türü ve Anlatı Yapısı: 1972 yapımı Şahmaran filminde anlatı türü masal anlatı yapısına uygun ve çizgisel olarak geleneksel yapıya bağlı şekilde ilerlemiştir. 1993 yapımı Şahmaran filminde masal anlatı yapısı dramatize edilerek dönüştürülmüş, geleneksel anlatıdan kısmen kopmuştur. 2023 Netflix yapımı Şahmaran dizisinde ise mitolojik anlatı yapısı ön plana çıkmış ve geleneksel anlatı yerine parçalı ve çok katmanlı anlatı yapısıyla kurgulanmıştır.

Propp'un İşlevleri: 1972 yapımı Şahmaran filminde işlevlerin çoğu kullanılmıştır. 1993 yapımı Şahmaran filminde ise işlevler daha seçicidir. 2023 Netflix yapımında ise işlevler dönüştürülerek kullanılmıştır.

Kahraman Figürü ve Kadın Temsili: 1972 yapımı filmde kadın kahramanlar olarak; Şahmaran, Camsab'ın annesi ve Banu karakteri yer alır. Şahmaran yılan gövdeli mitolojik bir figür olsa da kadın kimliği ile ön plana çıkmaktadır. Söz konusu yapımda yer alan kadın karakterler, Camsab'ın kahramanlığa uzanan yolculuğunda yardımcı rolünü üstlenirler. Camsab'ın annesi ve Şahmaran, hikâyeyi başlatan karakterler olarak yer alırlar. Şahmaran, Camsab'a, annesinin hastalığına istinaden yeryüzüne çıkmasına

izin verir. Yeryüzüne çıkmasıyla birlikte karakter harekete geçmiştir. Bu durumda anne ve Şahmaran "başlatan" olarak görev almaktadır. Banu ise kahramanın kazanımındaki "ödül" olarak görülebilir. Kahramanın görevleri yerine getirdikten sonra mutlu sona ulaşması aile kurması üzerinden verilmiştir. Şahmaran ise kendi bilgeliğini Camsab'a yardım için kullanır. Karakterin dönüşmesini hizmet eder.

1993 yapımı Şahmaran filminde, Şahmaran'ı temsil eden Sultan karakteri dramatik bir karakter olarak yer almıştır. Sultan karakterinin insani yönü ön plana çıkarılarak duygusal derinlik kazandırılmıştır. Sultan karakteri Şahmaran'ı temsil etse bile onun mitolojik gücünü tam anlamıyla taşımaz. Taşıdığı güç unsurlarını da gösterirken tereddüt eder. 1972 yapımında yer alan kadın karakterler kadar ana karakterin dönüşümüne destek sağlayacak fedakârlıkta değildir fakat tam anlamıyla da ayakları yere basan ve ne istediğini bilen bir kadın karaktere de dönüşmemiştir. Karakter, kadın kimliğinin belirsizliği, kırılganlığı ve dramatik yapısıyla işlenmiştir. Bu temsil kadın karakterin ilerleyen dönemlerde yaşayacağı dönüşümün geçiş evresi olarak verilmiştir. Geleneksel kadın temsili ile modern kadın temsili arasında bir konumda yer almaktadır.

2023 yapımı Şahmaran dizisinde anlatının merkezinde kadın karakterler yer almaktadır. Şahsu karakteri seçilmiş karakterdir. Şahsu modern kadını; akademisyen kimliği, gerçekçi düşünce yapısı ve bireysel sorgulamalarıyla temsil etmektedir. Sezon sonunda yaşadığı dönüşüm, kaderi kabul ediş değil, bilinçli bir seçimdir. Şahsu kökenleriyle yüzleşebilen ve kendine yeni bir alan inşa edebilen bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Kabullenmekten çok yüzleşmeyi seçen, karar alan ve eyleyen bir öznedir. Orijinal efsanede yer almayan Lilith karakteri ise, intikam arzusunun sembolü olarak yer alır. Lilith, erkek karakter olarak karşımıza çıkan Camsab'ı, Şahmaran'ın aksine affetmez. Burada güç çekişmesi ve ihanet duygusu; Camsab ve Şahsu üzerinden değil, iki kadının farklı yönleriyle verilmiştir.

Şahmaran Figürü: 1972 yapımı Şahmaran filminde Şahmaran, bilge, şifacı ve kutsal bir varlık olarak konumlandırılır. 1993 yapımında Şahmaran figürü insani ve dramatik yönleriyle ön plana çıkmaktadır. 2023 yapımında ise Şahmaran kimlik ve iktidar temaları bağlamında simgesel ve politik bir karaktere dönüşmüştür.

Mekân Kullanımı: 1972 yapımı Şahmaran filminde mekân kullanımı, masalsı anlatı yapısına uygun olarak kurgulanmıştır. Filmde Şahmaran'ın yaşadığı yer altı cenneti, saray ve çevresi gibi mekânlar öne çıkmaktadır. Masalların zamansız ve mekânız yapısını destekleyecek biçimde sunulan bu yerlerin nerede olduğu ve hangi zamanda geçtiği net biçimde verilmemekte, yalnızca Selçuklu dönemine gönderme yapmaktadır. Hem zaman hem mekân unsurları, gerçeklikten ziyade simgesel ve evrensel bir atmosfer yaratacak biçimde kullanılmıştır.

1993 yapımı Şahmaran filminde ise kullanılan mekânlarda belirgin bir dönüşüm görülmektedir. 1972 yapımı filmde idealize edilmiş yer altı cennetinin yerini, yerleşim alanı niteliği taşıyan mağara ve gündelik hayatta karşılaşılabilecek mekânlar almaktadır. Kral karakterinin evi, Yusuf'un dedesine ait olan kahvehane, kapanış sahnesinde Yusuf ve dedesinin oturup vakit geçirdikleri yerler modern dünyada yer alan mekânlarla örtüşmektedir. Bu mekânsal tercihler masal atmosferinden kısmen koparak, efsaneyi tanıdık mekânlar üzerinden yeniden üreterek çağdaş anlatıyı desteklemiştir.

2023 yapımı Şahmaran dizisi ise büyük ölçüde modern dönemde var olan mekânlar üzerinden aktarılmıştır. Üniversite kampüsü ve çevresi, Adana'nın mahalleleri ve gündelik yaşam alanları kullanılmıştır. Daha sonra Şahsu karakterinin dönüşüm kazandığı yer altı ise masalsı anlatıdan çok mitolojik bir alan olarak tasvir edilmiştir. Düzenin merkezi, kehanetin dönüşümü gibi sembolik anlamların inşa edildiği yer olarak konumlandırılmıştır.

Söz konusu yapımlarda farklılık ve benzerliklerin oluşmasının sebebi Şahmaran masalının uyarlandığı dönemin yapısına uygun olarak işlenmesinden kaynaklanır. Şahmaran (1972) yapımında klasik masalda yer alan giriş, gelişme ve sonuç bölümüne ve Propp'un 31. işlevinde "kahramanın tahta çıkması/evlenmesi" şeklinde yer alan olay örgüsüne paralel şekilde ilerlemek için Banu karakteri yaratılmıştır. Şahmaran (2023) yapımında ise kahramanın yeni görünüm kazanması açık şekilde verilmiştir. Bu durum ise klasik masala bağlılıktan çok seri üretim olan bu yapıma gelecek sezonlarda da izleyicide heyecan duygusu yaratarak diziye bağlama isteğinden kaynaklanmaktadır. Şahmaran (1993) yapımında ise yeni görünüm Sultan karakteri üzerinden verilmiştir. İstanbul'un hazinesi Sultan karakteri ile anlatılmıştır.

# SONUÇ

İncelenmiş olan üç uyarlama; kültür, popüler kültür ve mitoloji kavramlarının nasıl iç içe geçtiğini açıkça ortaya koyar. Kültür, geçmişin değerlerini taşır; popüler kültür, bu değerleri çağın ihtiyaçlarına uyarlayarak yeniden üretir; mitoloji ise köklerden gelen anlatıyı her dönemde yeniden yorumlanabilir kılar. Şahmaran'ın 1972'de halk masalı, 1993'te toplumsal yozlaşmaya karşı bir uyarı, 2023'te ise küresel bir fantastik anlatı olarak işlev görmesi, mitin çok katmanlı yapısını gösterir. Propp'un yapısalcı yaklaşımıyla baktığımızda, her dönemde aynı işlevsel iskelet korunur; değişen ise bu iskeletin üstüne eklenen kültürel katmandır. Kısaca; 1972 Şahmaran yapımında anlatının masalsı formatı, 1993 Şahmaran filminde çağdaş anlatıya, 2023 yapımı Şahmaran dizisinde ise mitolojik ve fantastik bir anlatıya dönüşmüştür.

Sözlü kültürden görsel kültüre anlatı biçimleri değişmiştir. Ama kültür bir süreç olarak devam etmiştir. Kültür hem bir süreç hem de bir sonuçtur. Anlatı biçimleri değişse de kültür aktarılabilir yapısı sayesinde her dönem ve mecrada (yazılı, sözlü, görsel) var olmuştur.

1972 yapımı Şahmaran filminde masalsı yapı çoğunlukla korunarak izleyicinin yorumlarına kendini kapatmıştır. Kötüler cezasını bulmuş ve iyiler kazanmıştır. Masal hegemonya ve rıza üretimini yinelemiştir.

1993 yapımı Şahmaran filminde masal dönüşmüş ve toplumsal olayları işlemiştir. Rıza üretimi hegemonya sağlamak amacıyla kurulmamıştır. Toplumsal eleştiri masalsı formatta yapılmıştır. Cezasını bulan kötü ise toplumun çürük kesimidir.

Frankfurt Okulu'nun kültür endüstrisinin tek tipleştirici etkileri üzerine yaptığı yorumları ele alındığında, Şahmaran ikonografisi küreselleşmiş ve piyasada tanınır hale gelmiştir. Özellikle 2023 yapımı Şahmaran yayınlanmış olduğu platforma uygun olarak efsane küresel hale getirilmiş, ortak bir izlenebilirlik sağlanmaya çalışılmıştır. Romantik-fantastik drama ile risk düşürülmüş ve yüksek tanınırlık elde edilmeye

çalışılmıştır. Seri üretim mantığıyla anlatı sezon içinde ritmik bir döngüye girmiştir. Merak askıya alınarak geri dönüş yinelenmiştir. Askıya alma süreci mitin kurucu tekilliğini zayıflatmıştır. Seri üretim popüler kültürün öğesi olarak değerlendirilebilir.

İngiliz Kültürel Çalışmalar hattından bakıldığı zaman ise 2023 yapımı Şahmaran anlatısı yerel bir anlatı sunması, kadın figürlerin ön plana çıkması, aynı sahnelerin farklı toplumsal konumlarla çözülebilmesi, alt kültür ve üst kültürün anlatımı, masalsı anlatımı ve efsanevi işaretleriyle yerel yapısını korur ve izleyicinin yorumuna açık hale getirilir. Aynı zamanda popüler kültür ürünlerinde izleyici kahramanla özdeştik yaşar. Şahsu karakterinin karşılaştığı sınıflı toplum yapısı, modern dünyada karşımıza çıkabilecek durumlarla örtüşür.

Bu durumda temsil ve ideoloji açısında bakıldığı zaman Şahmaran'ın dolaşımı, iki düzlemde okunabilir. Endüstri mantığının tercih ettiği güvenli kalıplar içinde, tanıdık motifler kullanılmış ve tahmin edilebilir gerilimler sayesinde geniş kitlelere ulaşılmıştır. Ama zamanla değişen toplum yapısı ve anlatılarda izleyicinin müzakere ve direnişi 1993 ve 2023 yapımı Şahmaran anlatısında kendini göstermiştir. Okuryazar oranının artması ve değişen toplum yapısı sayesinde izleyici pasiften aktife geçmiştir. Bu sayede masal anlatısı kitle kültürünün güvenli kollarından ayrılmaya çalışmıştır. Her ne kadar biçimsel olarak kitle kültürünün kalıplarına uymaya devam etse de (2023 yapımı Şahmaran dizisinde özellikle sezon mantığıyla mitin zayıflatılması) mitin sosyolojik işlevi ile altkültürün anlatıya dâhil edilmesi izleyicinin aktif katılımını sağlamıştır. Yerel bellek evrensel tür kodlarıyla eşit ilişki kurmuştur.

Sonuç olarak Şahmaran anlatısı, kültürel belleğin sürekliliğini, popüler kültürün dönüştürücü gücünü ve mitolojinin evrensel anlatı potansiyelini bir araya getiren eşsiz bir örnektir. Mit, geçmişle bugünü, yerel ile küresel, halk kültürüyle popüler kültürü birbirine bağlayan güçlü bir köprü olarak yaşamaya devam etmektedir.

Bu değerlendirme, yöntemsel olarak Propp morfolojisinin masal dışı formlara uygulandığında katı bir özdeşlikle değil, esnek eşleşmeler gerektirir. Özellikle sezon mantığıyla ilerleyen yapımlar kapanışı erteler. Mit sabit kalırken, anlatı biçimi medyaya göre yeni form kazanmaktadır. Göstergebilim analiz tekniği ile incelenen ortak sahnelerde bu durumu desteklemektedir. Ayrıca Propp'un bahsettiği gibi 31 işlevin

dizilişinin aynı olacağı yönündeki tespitinin (1985, s. 21) incelenen yapımlar üzerinde ele alındığında geçerli olmadığı görülmüştür. Propp'un bahsettiği işlevlerin bir kısmı görülürken bir kısmı görülmemiş ve aynı zamanda dizilişlerin sırasının değiştiği de anlaşılmıştır.

Çalışmanın sınırlılığı bakımından yapılan analizler, biçimsel ve kavramsal karşılaştırmalara göre yapılmıştır. Yakın gelecekte, sahne çözümlemeleri, çekim planları, ses-görüntü ve afiş üzerine çalışmalar yapılabilir. İzleyici araştırmaları, alımla çalışmaları gibi tekniklerle çalışmaya nicel veriler eklenebilir.

Son söz olarak üç yapımda, medya biçimleri ve toplumsal yapıya göre masalın yeniden inşa edilebildiğini göstermiştir. Anlatı, izleyiciyle köprü kurmuştur. Bu da sadece sinemanın değil, günümüzde dijital platformlarında, eski yazılı ve görsel kültürü popüler kültür dinamikleriyle işleyerek mitolojik bir anlatının modern anlatı teknikleriyle günümüz izleyicisiyle buluşturabilmektedir.

# KAYNAKÇA


Adorno, T. W. (2011). *Kültür endüstrisi: Kültür yönetimi* (N. Ülner, M. Tüzel & E. Gen, Çev.; 6. baskı). İletişim Yayınları.

Akkol, M. L. (2019). Kitle endüstrisi ve kitle kültürü kavramlarının Frankfurt Okulu düşüncesi üzerinden analizi. *Uluslararası İnsan Çalışmaları Dergisi*, *2*(3), 49–64.

Alemdar, K., & Erdoğan, İ. (2005). *Öteki kuram: Kitle iletişimin kuram ve araştırmalarının tarihsel ve eleştirel bir değerlendirilmesi* (2. baskı). Erk Yayınları.

Alptekin, A. B. (2014). *Efsane ve motifler üzerine* (2. baskı). Akçağ Yayınları.

Aristotales (2019). *Poetika* (A. Çokona, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Armstrong, K. (2006). *Mitlerin kısa tarihi* (D. Şendil, Çev.). Merkez Kitapçılık.

Arslanoğlu, İ. (2000). Kültür ve medeniyet kavramları. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Velî Araştırma Dergisi*, (15), 41-45.

Artun, E. (2004). *Anonim halk edebiyatı nesri*. Karahan Kitabevi.

Ayvaz, Ö. (2022). *Çizgi film-mit ilişkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Barthes, R. (1996). *Camera Lucida: Fotoğraf üzerine düşünceler* (R. Akçakaya, Çev.; 2. baskı). Altıkırkbeş Yayınları.

Bascom, W. R. (2015). Folklorun biçimleri: Nesir anlatılar (Y. Özay, Haz.). *Milli Folklor Dergisi*, *15*(59), 76–95.

Baş, B. (2011). Sözlü ve yazılı kültür ilişkileri çerçevesinde konuşma ve yazma becerilerine bir bakış. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *29*(29), 109–117.

Bayat, F. (2015). *Türk mitolojik sistemi: Ontolojik ve epistemolojik bağlamda Türk mitolojisi 1*. Ötüken Neşriyat.

Beğenç, C. (1974). *Anadolu mitolojisi*. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Benjamin, W. (2013). *Fotoğrafın kısa tarihi: Teknik araçlarla yeniden-üretim (çoğaltma) çağında sanat eseri* (O. Akınbay, Çev.; 2. baskı). Agora Kitaplığı.

**Beyazperde.** (t.y.). *Şahmaran (1972)*. 19.02.2026 tarihinde https://www.beyazperde.com/filmler/film-277674/ adresinden erişildi.

Bilkan, A. F. (2009). *Masal estetiği*. Timaş Yayınları.

Boratav, N. P. (2009). *Zaman zaman içinde*. İmge Kitabevi.

Boratav, P. N. (2001). *Masallar 1: Uçar leyli*. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Buket, G. (2023). İngiliz kültürel çalışmaları ve popüler müzik. *Kesit Akademi*, *9*(34), 605–617

Campbell, J. (1995). *Tanrının maskeleri: İlkel mitoloji* (K. Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.

Campbell, J. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu* (S. Gürses, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Coşgun, M. (2012). Popüler kültür ve tüketim toplumu. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, *1*(1), 837-850.

Çakı, C., Gazi, M., Çakı, G., & Almaz, F. (2019). Goebbels liderliğinde Nazi Almanyası'nda propaganda sineması. *Erciyes İletişim Dergisi*, *6*(1), 473-498.

Çakır, M. (2014). *Görsel kültür* (1. baskı). Ütopya Yayınevi.

Çoban, B. (2003). *Söylem ve ideoloji: Mitoloji-din-ideoloji*. Su Yayınevi.

Çobanoğlu, Ö. (2005). *Halkbilim kuramları ve araştırma yöntemleri tarihine giriş*. Akçağ Yayınları.

Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu* (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.; 1. baskı). Ayrıntı Yayınları.

Deniz, R. (1996). *Kayseri masalları*. Kayseri Büyükşehir Belediyesi Yayınları.

Eagleton, T. (2005). *Kültür yorumları* (Ö. Çelik, Çev.; 1. baskı). Ayrıntı Yayınları.

Edgar, A., & Sedgwick, P. (2007). *Kültürel kuramda anahtar kavramlar* (M. Karaşahan, Çev.). Açılım Kitap.

Elçin, Ş. (1986). *Halk edebiyatına giriş*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Eliade, M. (2001). *Mitlerin özellikleri* (S. Rıfat, Çev.). Om Yayınevi.

Erdoğan, İ., & Alemdar, K. (2005). *Popüler kültür ve iletişim* (2. baskı). Erk Yayınları.

Ergun, M. (1997). *Türk dünyasında değişme motifleri* (Cilt 1). Türk Dil Kurumu Yayınları.

Erhat, A. (1996). *Mitoloji sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

Fiske, J. (1999). *Popüler kültürü anlamak* (S. İrvan, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları.

Fiske, J. (2010). *Mitler ve mit yapanlar: Eski masalların ve batıl inançların karşılaştırmalı mitoloji tarafından incelenmesi* (Ş. Duran, Çev.). İlya Yayınevi.

Fromm, E. (2015). *Rüyalar, masallar, mitler: Sembol dilinin çözümlenmesi* (A. Arıtan & K. H. Ökten, Çev.). Say Yayınları.

Günay, U. (1975). *Elazığ masalları* [Doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Güngör, N. (Der.). (1999). *Popüler kültür ve iktidar*. Vadi Yayınları.

Güvenç, B. (1997). *Kültürün ABC'si* (9. baskı). Yapı Kredi Yayınları.

Güvenç, B. (2003). *İnsan ve kültür* (10. baskı). Remzi Kitabevi.

Hançerlioğlu, O. (1993). *Dünya inançları sözlüğü: Dinler, mezhepler, tarikatlar, efsaneler*. Remzi Kitabevi.

Hıdıroğlu, İ., & Erdoğan Bilgiler, Ş. (2019). *İletişim kuramları*. Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Hooke, S. H. (1995). *Ortadoğu mitolojisi: Mezopotamya, Mısır, Filistin, Hitit, Musevi, Hristiyan mitosları* (A. Şenel, Çev.). İmge Kitabevi.

Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1995). *Aydınlanmanın diyalektiği* (O. Özügül, Çev.; Cilt 1). Kabalcı Yayınevi.

**IMDb.** (t.y.). *Shahmaran (1993)*. 19.02.2026 tarihinde https://www.imdb.com/title/tt0392737/ adresinden erişildi.

Kalaycı, B. (2019). *Halk bilimi/folklor tarihsel süreç*. Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi.

Karakurt, D. (2011). *Türk söylence sözlüğü*. F Klavye Yayınları.

Kavruk, H., & Yardımcı, M. (2012). *Anadolu masalları: Gerçekleşen rüya*. İnönü Üniversitesi Yayınları.

Laughey, D. (2010). *Media studies: Theories and approaches.* Kamera Books.

Lévi-Strauss, C. (2012). *Yapısal antropoloji* (A. Kahiloğulları, Çev.; 1. baskı). İmge Kitabevi.

Malinowski, B. (1992). *Bilimsel bir kültür teorisi* (S. Özkal, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Malinowski, B. (1998). *İlkel toplum* (H. Portakal, Çev.). Öteki Yayınevi.

McGee, R. J., & Warms, R. L. (1996). *Anthropological theory: An introductory history*. Mayfield Publishing Company.

Moran, B. (2002). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İletişim Yayınları.

Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, popüler kültür ve medya* (1. baskı). Ütopya Yayınevi.

Mutlu, E. (2010). *Kitle iletişim kuramları* (2. baskı). Ütopya Yayınevi.

Ong, W. J. (2010). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözün teknolojileşmesi* (S. Postacıoğlu Banon, Çev.). Metis Yayınevi.

Oskay, Ü. (2010). *XIX. yüzyıldan günümüze kitle iletişiminin kültürel işlevleri* (5. baskı). Der Yayınları.

Ögel, B. (1993). *Türk mitolojisi*. Altınordu Yayınları.

Ögel, B. (2014). *Türk mitolojisi*. Türk Dil Kurumu Yayınları.

Örnek, S. V. (1995). *100 soruda ilkellerde din, büyü, sanat, efsane*. Gerçek Yayınevi.

Özdemir, N. (2012). *Medya kültür ve edebiyat* (2. baskı). Grafiker Yayınları.

Propp, V. (1985). *Masalın biçimbilimi* (M. Rıfat & S. Rıfat, Çev.). Kent Basımevi.

Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si* (3. baskı). Say Yayınları.

Roux, J.-P. (2015). *Eski Türk mitolojisi* (M. Y. Sağlam, Çev.). BilgeSu Yayınevi.

Ryan, M. (1989). *Eleştiriye giriş: Edebiyat, sinema, kültür* (E. S. Önal, Çev.). De Ki Basım Yayım.

Sakaoğlu, S. (2009). *Efsane araştırmaları*. Kömen Yayınları.

Sakaoğlu, S. (2012). *Masal araştırmaları*. Akçağ Yayınları.

Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual Yayınevi.

Saybaşılı, N. (2011). *Sınırlar ve hayaletler: Görsel kültürde göç hareketleri*. Metis Yayınları.

Smith, P. (2007). *Kültürel kuram* (S. Güzelsan & İ. Gündoğdu, Çev.; 2. baskı). Babil Yayınları.

Tansuğ, S. (1995). *Resim sanatının tarihi* (3. baskı). Remzi Kitabevi.

Tekin, B. (2018). *Frankfurt Okulu ve kültür endüstrisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.

Teksoy, R. (2005). *Sinema tarihi* (Cilt 1). Oğlak Yayıncılık.

Tezel, N. (1971). *Türk masalları* (Cilt 1-2). Milli Eğitim Basımevi.

The Alphabet of Ben Sira. (t.y.). *Jewish Christian Literature*. 07.09.2017 tarihinde http://jewishchristianlit.com/Topics/Lilith/alphabet.html adresinden erişildi.

Thompson, S. (1955–1958). *Motif-index of folk-literature: A classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books and local legends* (Genişletilmiş baskı). Indiana University Press.

Thompson, S. (1978). *The folktale*. University of California Press.

Turner, G. (2016). *İngiliz kültürel çalışmaları: Bir giriş* (Y. Geniş, Çev.). Heretik Yayıncılık.

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Güncel Türkçe Sözlük*. 19.02.2026 tarihinde https://sozluk.gov.tr/ adresinden erişildi.

Uraz, M. (1992). *Türk mitolojisi*. Mitologya Yayınları.

Uther, H. J. (2004). *The types of international folktales: A classification and bibliography, based on the system of Antti Aarne and Stith Thompson* (Cilt 1-3). Academia Scientiarum Fennica.

Uygur, N. (1996). *Kültür kuramı*. Yapı Kredi Yayınları.

Ünal, A. (2017). Yahudi geleneğinde kadının yaratılışı ve Lilit efsanesi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, *17*(2), 103-115.

Wikipedia katılımcıları. (t.y.). *Şahmaran (dizi)*. Wikipedia, Özgür Ansiklopedi. 19.02.2026 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Şahmaran_(dizi adresinden erişildi.

Williams, R. (1993). *Kültür* (S. Aydın, Çev.). İmge Kitabevi.

Williams, R. (2012). *Anahtar sözcükler: Kültür ve toplumun sözlüğü* (S. Kılıç, Çev.; 5. baskı). İletişim Yayınları.

Williams, R. (2021). *Kültür ve toplum 1780-1950* (U. Kocabaşoğlu, Çev.). İletişim Yayınları.

Yağbasan, K. (2013). *Malatya efsaneleri*. Malatya Kitaplığı Yayınevi.

Yavuz Helimoğlu, M. (1997). *Masallar ve eğitimsel işlevleri*. Ürün Yayınları.

Yavuz, H., & Bourse, M. (2017). *Kültürel çalışmaları anlamak* (1. baskı). İletişim Yayınları.

Yıldız, E. (2012). Kültürün felsefi temelleri. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, *1*(1), 447–452.

Yurdakul, Ş. (2016). *İngiliz kültürel çalışmalar perspektifinden işçi sınıf kültürünün direnme alanı olarak alternatif medya: Sendika.Org örneği* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi].

Yücel, R. (2017). *Yazılı kültür–dijital kültür bağlamında mesajın değişen yapısı* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Maltepe Üniversitesi.

Yücel, T. (2005). *Yapısalcılık*. Can Yayınları.

Zeyrek, S. (2021). Kültürel çalışmalara kültür kavramı ekseninde bir bakış. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *7*(1), 139–147.

# EKLER

## 1.1.Şahmaran Hikâyeleri

Şahmaran Fars halk anlatılarında yer alan masal ya da efsanedir. Zamanla Anadolu'ya da yayılan Şahmaran anlatıları Türkiye'de birçok ille eşleştirilmiştir. İstanbul, Mersin'in Tarsus ilçesi, Adana ve Gaziantep bölgesi Şahmaran'ın var olduğuna inanılan bölgelerden bazılarıdır. Deniz Karakurt' un Türk Söylence Sözlüğün' de Şahmaran hikâyesi ile ilgili aşağıda ki bilgi verilmiştir.

> *"Şahmaran Fars halk anlatılarında ve efsanelerinde adı geçen yılan kraliçedir. Bellerinden aşağısı yılan, üstü ise insan şeklindeki Maran adlı yılanların önderidir. (Şahmaran; Farsça hükümdar demek olan "Şah" ve yılan anlamındaki "Maran" sözcüklerinin bileşik biçimidir. Sözcük her ne kadar eril olarak görünse de Şahmaran'a ilişkin efsanelerde ve tüm betimlemelerde bir dişidir.) Hiç yaşlanmayan, ölünce ruhunun kızına geçtiğine inanılan bir varlıktır. Güney Anadolu'da çoğu zaman Şahmaran resimlerde betimlenir ve bu konuda uzmanlaşmış ustalar tarafından yapılan tablolar evlere asılır. Efsaneye göre bir yeraltı mağarası bulan Camşab adlı kahraman, burada bir havuzun başındaki tahtta sütten ak bedenli bir yılanın oturduğunu görür. Buranın büyüsüne kapılarak uzun seneler bu bahçede yaşar. Bu süre içerisinde görür ki maranlar (yılanlar) dertlere deva olacak ilaçlar üretip gizlice yeryüzüne çıkarak hekimlerin odalarına bırakmaktadırlar. Yıllar sonra, ailesini çok özlediğini söyleyip gitmek için yalvarır. Bunun üzerine Şahmaran da kendisini salıvereceğini, ancak yerini kimseye söylemeyeceğine dair söz vermesini ister. Ancak yıllar sonra ülkenin hükümdarı hastalanınca derdine tek çare olarak Şahmaran'ın etinin yemesi gerektiği haberi her yana salınır ve bu yaratığın yerini bilenlerin ödüllendirileceği söylenir. Camşab kuyunun yerini insanlara gösterince Şahmaran dışarı çıkarılır ve öldürülür. Efsanenin bazı türevlerinde ise Şahmaran'ın öldürüldüğünü henüz bilmeyen maranlar (yılanlar) insanların dertlerine deva olacak ilaçları üretmeyi sürdürürler. Bu durumu öğrendiklerinde ülkelerinden çıkıp insanların yaşadıkları şehirleri basacakları ve yok edecekleri anlatılır. Bu inanış Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde oldukça yaygındır."* (s. 332).

Şahmaran efsanesi, Rasim Deniz'in *Kayseri Masalları* (1996) isimli kitabında yer almaktadır. Kayseri çevresinde anlatılan masalları derlemiştir. İsmi geçen eserinde 6. Masal olarak Şahmeran'a yer vermiştir. Masal Kayseri ilinin Özvatan ilçesinde, Veysel Ata isimli anlatıcı tarafından aktarılmıştır. Masal aşağıdaki gibidir:

*"Bunlar dağdan odun çeker, getirir şeherde satarlarmış. Gene gidiyorlarlar bunlar, odun getirekene orda bir delik peydah oluyor. Delik peydah olunca "Lan bu ne?" Şura bura dirken sal gibi bir şey gapalı. Salı galdırsalar ki ne bahan! Orabalınan dolu. "Bunu nidek?" diyorlar. "Nidek? Hadi gap getirek getiriyorlar. Datlıyı burdan alıyorlar. Hiç bal galmıyo. Gıymetsiz galıyo. Birine diyolar ki:"gel arhadaş. Sen şuraya inde, guyuda ne var ne yok temizle de onu da alah" diyorlar. Onu guyuya indiriyorlar. İninci orda bir delik pidah oluyo. İnsan girecek şekilde. "Lan dur baalım. Bunda bir iş var a" diyo. O öteki geçti gitti. Delikte galana hiç bahmadı. Çıhatsa onun mataanı alacak. "yarısı sana yarısı bana" diyecek. Dirkene gide gide o deliği sürüyor varıyor, ileri ki, bakıyor ki içeriye Şahmeran diyi "Eskiden yılanların başı diyi Şahmeran vardı diler. Bilir misiniz?" bi yılan var. Tahtına çıkmış, altları bütün yılan dolu. Yılanlara ders viriyo. Bakıyorlar ki ordan, delikten bir insanoğlu geliyor. Öbülleri höt diyo, hooluyor. O "Yoh" diye. "Dağmen" diyor. Şahmeran diyor ki "Bu insanoğlu, insaoğlundan gorhulur. Buna dağmen" diyor. "Anlat bakalım arhadaş" diyor Şahmeran. "Mesela böyle böyle; Falan yirde biz odun çekerdik, götürür satardık" diyor. "Orda bir kuyuyu gördük." "Guyuda datlı vardı" diyor. "Dabanını ben temizlemeye girdiydim, dabanında ne varsa arhadaşıma virdim. O beni çıhartmadı burdan. Beni burda bırahdı. Ben de, bir dünya yüzü görür müyüm diye süre süre buraya geldim. Burda da siz varmışsınız" diyor. "Nidek, nörek dirkene bir gara yılan, Şahmeran'ın öğrencisiymiş. Yardımcısıymış. "Nidek, diyor. Seni, ben götürürüm memleketine; Çıharırırm ya; Sen beni göründü iş başka tüllü olur" diyor. Diyor ki "Benim ciyerim kimya; diyor. Nirde hasta varsa yiyinci bişisi galmaz" diyo.*

*O zamanın behlinde padişah hastalanmış ki nirde ne var toplanmış, ahıllının bi denesi diyor ki padişaha " Şahmeran'ın guyruğunu sen bulursan derdinden gurtulun" diyor. "Yoosa" diyor. " Bu dert seni alır gider" diyor. Bütün halkı topluyorlar. aşağıydı yoharıydı, ha bu Şahmeran'ı kesiyorlar. İçinde ciyerini çıkarıyorlar. Padişah tertemiz oluyor. Bişey galmıyor. "Hadi*

*git" diyorlar adama, adamı savuyorlar. Bu da burda tamaam." (Deniz, 1991,s. 71).*

Pertev Naili Boratav'ın Masallar-1- Uçar Leyli (2001) isimli kitabında Türk masalları derlenmiştir. Derlemede Şahmaran masalına yer verilmiştir.

*"ŞAHMARAN*

*Bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde kalbur saman içinde, vaktin birinde iki fakir varmış, bunun ikisi pek arkadaşmış. Bir gün bunlar dağa gitmişler. Dağın eteğinde bir taşın üstünde oturup konuşurlarken, biraz ötede ağzı mermer tasla kapalı bir kuyu görmüşler ve hemen gidip kuyunun kapağını açmışlar ki, bir de ne görsünler, ağzı beraber bal dolu. Sevinçlerinden az kalsın saldıracaklarmış. Ne yapacaklarını şaşırmışlar. Nihayet birisi şehre giderek kazan, kürek, araba getirmiş ve balları kazana doldurmaya başlamışlar.*

*Ballar kürekle alınmaz olunca, birisi "Ben aşağıya ineyim orada bir tas var, ona basıp kürekle balları kovaya doldurayım, sonra sen kovayı iple çekersin, bal bitince de beni çekersin" demiş ve aşağıya inmiş. Balları doldurmuş boşaltmış, doldurmuş boşaltmış, nihayet bal bitmiş. Kendisini de çeksin diye yukarıdaki adama seslenmiş, ama yukardaki adam hiç aldırmayarak mermer kapağı kapattığı gibi, balları alarak oradan ayrılmış. Öteki adam kuyuda yalnız kalınca şaşırıp kuyudan nasıl çıkacağını düşünürken, yanındaki küçük delikten bir yılanın çektiğini görmüş. Bu yılanın nereden geldiğini anlamak için de delikten içeri bakmaya başlamış. Bir de ne görsün içerde koskocaman bir orman, koca koca ağaçlar ve korkunç boynuzlu yılanlar varmış. Bunları gören adam daha çok şaşırmış. Sonra da ne olursa olsun ormana girmeyi gözüne almış ve baktığı delikten içeri girmek için elindeki kürekle vurmaya başlamış. Delik büyümüş, adam da içeri girip bir taşın üstüne oturmuş. Tam o sırada kargadan bir taht üstünde, başı gövdesi insan, kolları bacakları yılan olan bir mahlûkun geldiğini görünce korkmuş. Tam nereye kaçacağını düşünürken, karşıdan gelenin kendisini çağırdığını görmüş ve kendi kendine "Belki bu mahlûk da evvelden adamdı kim bilir, yılanlar diyarında yılan olmuştur, şunun yanına gideyim belki iyiliği dokunur" demiş. Sonra da yanına gitmiş ve onunla konuşarak sıkı fıkı arkadaş olmuşlar.. Meğer bu fakirin orada gördüğü ve arkadaş olduğu şahmaranmış yani yılanların başıymış. Şahmaranla bu herif, tam yedi sene gezmişler, tezmişler, konuşmuşlar görüngümler, fakat fakir*

*herifin içinde bir sıkıntı varmış, çünkü memleketini özlüyormuş. Onun derdini anlayan Şahmaran bir gün adama "Nedir senin derdin, geziyorsun tepiyorsun amma içinde bir şey var, yoksa memleketini mi göresin geldi" diye sormuş. Adam da her şeyi anlatmış, Şahmaran bunun üzerine, "Ben seni memleketine gönderirim amma, adam oğlunun ağzı durmaz. Benim burada olduğumu söylersin, zaten insanlar bana düşman, yerimi öğrenirlerse beni öldürürler diye korkuyorum, yoksa seni gönderirim" demiş. Bunun üzerine adam şahmaranın yerini ne karısına ne hiç kimseye söylemeyeceğine, başı üzerine yemin etmiş. Şahmaran da yılanlarını çağırmış ve "Bu adamı dünya üzerine çıkartın" demiş. Yılanlar da adamı boynuzlarına oturtmuşlar ve kuyunun kapağını açıp, adamı yeryüzüne çıkarmışlar. Ne gitarmışlar. Adam evine gitmiş, kapıyı çalmış. Evdeki en küçük kız kapıyla açınca, şaşırmış. Çünkü adamın kolları, bacakları ve sırtı yılan kabuğu ile kaplaymış. Kızının şaşırdığını gören babası "Korkma kızım korkma ben senin babanım, yedi sene evvel kaybolmuştum ya iste o baban" deve kızını kucağına almış. Daha çok korkan kız bağırmaya başlamış. Bu sesi duyan annesi gelmiş. O da bu gördüklerinden çok korkmuş. Adam onlara başından geçenlini anlatmış. Olanları öğrenen çocukları babalarının boynuna sarılmışlar. Adam yıkanmış, temizlenmiş, amma yine yılan kabukları kalmış.*

*Bunlar böyle fukara yaşarlarken bir gün memleketin hakanı hasta olmuş. Hekimler, hocalar bunun şahmaran kanıyla iyi olacağını söylemişler. Bunun üstüne Hakan da memleketin her yerinde yasayan insanların hamama gelmelerini duyurmuş. Gelmeyenleri jandarmalar getirecekmiş. Hamama gelen herifler, avratlar, herkes başından geçeni anlatacak, kim şahmaranı gördüyse söyleyecek, yerini tarif edecekmiş. Bunun üstüne herkes hamama gelmeye ve başından geçenleri anlatmaya bağlamış. Şahmaranı hiç kimsenin görmemiş olduğu meydana çıkmış. Sıra bu adama gelince "Ben hamama gitmem de gitmem" diye dayatmış, ama jandarmalar zorla götürmüşler. Adam "Benim bir derdim yok elhamdülillah. Evlendim evleneli çocuğumun, kadınımın yanında fakir fukara yasayıp gidiyorum" demiş, ama hamamcılar buna inanmamış ve adama "Soyun hamama gir bakalım" demişler. Adam soyunmak istememiş, ama zorla soyunmuş. Soyununca da bütün halk bunun sırtındaki yılan kabuklarını görmüşler. Hamamcılar, jandarmalar onu yakalamışlar ve "Sen muhakkak şahmaranı gördün yerini söyle" demişler. Adam "görmedim" diye yemin etmişse de inanmamışlar. "Ya söyle ya da seni asarız" diyerek, adama üç gün izin*

*vermişler. Bütün bu olan bitenlerden şamaranın haberi olmuş ve adama: "Sen korkma benim yerimi söyle" demiş. O da bunun üzerine dili varmaya varmaya şahmaranın yerini söylemiş. Jandarmalar askerler şahmaran, yolanlardan habersiz alıp şehre getirmişler. Şahmaran adamı görünce, "Oğlum ilk akan kanımdan içme de sonra akan kanımdan bir fincan iç olur mu" demiş. O sırada şamaranı hamamın ortasında kesmişler. Adam kanın ikinci aktığından bir fincan içmiş ve lokman hekim olup zenginleşmiş. Padişah da iyi olmuş. Böylece yemişler içmişler, muratlarına geçmişler.*

*Anlatanın adi: Naile*

*Yaşı: 49*

*Kaç yağında öğrendiği: 19*

*Nerede öğrendiği: Niğde'nin nahiyesi olan Erdek'te*

*Son tespit tarihi: 29.01.1940."* (s. 67-68).

Şahmaran anlatılarıyla ilgili birkaç tane örnek verilmiştir. Anlatılara istinaden, Şahmaran masalının genel hattını özetleyebiliriz. Buna göre; Şahmaran, yılanların şahıdır. Yeraltında yaşar. Bir gün Camsab adında bir insanoğlunun yolu, Şahmaran'ın yeraltı cennetine düşer. Şahmaran Camsab'a arkadaşlık eder, yedirir içirir. Cambsab, Şahmaran' la 7 (yedi) yıl yaşadıktan sonra yeryüzüne dönmek istediğini söyler. Şahmaran buna izin verir. Ancak hiç kimseye kendisinden bahsetmemesini tembihler. Camsab söz verip yeryüzüne çıkar. Camsab'ın yaşadığı ülkenin padişahı hastalanır ve ona iyi gelecek olan şeyin Şahmaran'ın eti olduğu haberi duyurulur. Her kim Şahmaran'ı gördüyse haber etmesini isterler. Camsab başta Şahmaran'ın kim olduğunu söylemez. Ama zamanla haber gelmeyince ülkede ki herkes hamama toplanır. Şahmaran'ı görenin sırtında yılan derisi oluştuğu için herkesi soyundururlar. Camsab'a sıra geldiğinde ise sırtında yılan derisinin oluştuğunu görürler. Camsab'a bunun üzerine Şahmaran'ın yerini söylemezse öldürüleceği söylenir. Camsab mecbur kalır ve yerini söyler. Şahmaran'ı yerinden alıp gelen askerler onu 3 (üç) parçaya bölerler. Şahmaran öldürülmeden önce Camsab'a şifalı olan kısmını söyler ve öldükten sonra onu yemesi gerektiğini bildirir. Camsab Şahmaran'ın dediğini yapar ve etini yer. Bazı anlatılarda Şahmaran'ın etini yiyen Camsab'ın başka bir efsane olan Lokman Hekim efsanesiyle birleştirir ve Camsab'a, Şahmaran'ın bilgeliği ve ölümsüzlüğünün geçtiğini söylerler.

Yani Camsab'ın Lokman Hekim olduğunu iletirler. Bu her anlatıda bu şekilde olmadığı için masalın sonunu, Camsab'ın ölümsüz olması ile sonuçlandırabiliriz.

Şahmaran, mitlerde sıklıkla yer alan yılanla temsil edilmektedir. Yılanın şifacı tarafı günümüzde bile, eczane ve tıpta sembol olarak kullanılmaktadır. Yılan ya şifacı ya sadık ya da tam tersi ihanet eden, kötüye sürükleyen tarafıyla temsil edilir. Yılanın bu şekilde mitlerde sıkça temsil edilmesi, efsane ve masallarda kullanılmasına sebep olmuştur.