

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI  
YAYINCILIK YÖNETİMİ BİLİM DALI

**YARATICI YAZMA SÜRECİNDE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU  
İZLEMEK: SEYYAHLAR VE KÂŞİFLER KİTABI ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

AYFER ŞEYMA ÜSTÜN

İSTANBUL, 2023

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI  
YAYINCILIK YÖNETİMİ BİLİM DALI

**YARATICI YAZMA SÜRECİNDE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU  
İZLEMEK: SEYYAHLAR VE KÂŞİFLER KİTABI ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

AYFER ŞEYMA ÜSTÜN

Danışmanı: DR. ÖĞR. ÜYESİ SEÇİL ÖZAY

İSTANBUL, 2023

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAY BELGESİ

Gazetecilik Anabilim Dalı Yayıncılık Yönetimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ayfer Şeyma ÜSTÜN'ün Yaratıcı Yazma Sürecinde Kahramanın Yolculuğunu İzlemek: *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* Örneği adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun ..... tarih ve .....sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi ...../...../.....

**Öğretim üyesi Adı Soyadı**  
**İmzası**

1	Tez Danışmanı		
2	Jüri Üyesi		
3	Jüri Üyesi		
4	Jüri Üyesi		
5	Jüri Üyesi		

## ÖZET

### **YARATICI YAZMA SÜRECİNDE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU İZLEMELİK: SEYYAHLAR VE KÂŞİFLER KİTABI ÖRNEĞİ**

Yaratıcı yazma süreci içerik ve teknik anlamında ortak birçok bileşeni içermesine rağmen son derece özgündür. Yazarlıktaki yaratıcı süreci yok saymadan, metinlerdeki kadim yapıyı çözümlmek adına Joseph Campbell, Carl Gustav Jung'un psikanaliz çalışmalarında kullandığı arketip kavramını metinlere uyarlamıştır. Campbell, anlatılara mitolojik köken çevresinde yaklaşarak kahramanın geçirdiği aşamaları üst ve alt başlıklarda toplamıştır. Tüm bu süreçleri de *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nda ifade etmiştir. Monomit kuramı olarak da adlandırılan bu paradigmaya göre anlatı dizgeleri ana hatlarıyla yola çıkış, erginlenme ve dönüş olmak üzere işlenmektedir.

Christopher Vogler da Joseph Campbell'ın öne sürdüğü monomit kuramını senaryo ve öykü yazım tekniklerine uyarlamıştır. *Yazarın Yolculuğu* başlığı ile kaleme aldığı metninde Kahramanın Yolculuğunu on iki basamakta açıklamaktadır. Vogler, Campbell referansıyl, yazarlığın mitolojik ve psikolojik kökenleri açıklamaktadır.

Yayıncılık Yönetimi alanında akademik anlamda yaratıcı yazarlığın, monomit kuramı çerçevesinde ilk olarak inceleneceği tezimizde, yaratıcı yazarlık örneği olarak Aykut Ertuğrul'un yayına hazırladığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* isimli yirmi iki öykücünün kaleme aldığı öykü kitabı incelenecektir. Yaratıcı yazma süreçlerindeki derin yapıların anlamlandırılacağı bu tezde nitel analiz tekniği uygulanacaktır. Bu anlamda öykü unsurlarının yanı sıra metnin yapısı, karakter gelişimi, kahraman, sembolik anlatım gibi unsurlar naratif analiz tekniği çerçevesinde, monomit kuramı referans alınarak irdelenecektir. Böylelikle kolektif bir çalışmanın örnekleri kullanılarak, yaratıcı yazma sürecinin mitik anlatıyla kesişen ve ayrılan yönleri ifade edilecektir. Birbirinden bağımsız öykücülerin tekrarlanan temel yolculuk kalıplarını birbirinden tamamen özgün şekilde nasıl kullandıkları gözler önüne serilecektir. Bu da güncel metinlerin geleneksel anlatıyla olan ilişkisini anlamlandırmak ve yaratıcılığın sınırlarını kavrama bakımından önemlidir.

**Anahtar Kelimeler:** Christopher Vogler, Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı, Joseph Campbell, Kahramanın Yolculuğu, Yaratıcı Yazarlık, Yazarın Yolculuğu

## ABSTRACT

### TRACING THE HERO'S JOURNEY IN THE CREATIVE WRITING PROCESS: THE EXAMPLE OF *BOOK OF TRAVELERS AND EXPLORERS*

The creative writing process, despite encompassing many common elements in terms of content and technique, is highly unique. While acknowledging the creative process in writing, Joseph Campbell adapted the concept of archetype, which Carl Gustav Jung used in his psychoanalytic studies, to analyze the ancient structure in texts. Campbell approached narratives in the context of mythological origins and categorized the stages the hero goes through under main and subheadings. He expressed all these processes in "The Hero's Journey." This paradigm, also known as the monomyth theory, depicts narrative sequences as departure, initiation, and return.

Christopher Vogler also adapted Joseph Campbell's monomyth theory to screenplay and storytelling techniques. In his text titled "The Writer's Journey," he explains the Hero's Journey in twelve steps. Vogler, with reference to Campbell, elucidates the mythological and psychological roots of writing.

In our thesis, which examines creative writing in the field of Publishing Management from an academic perspective, the monomyth theory will be analyzed initially. As a creative writing example, the book "Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı" prepared for publication by Aykut Ertuğrul, consisting of twenty-two stories by different authors, will be examined. In this thesis, the deep structures of creative writing processes will be interpreted using qualitative analysis technique. In addition to story elements, the structure of the text, character development, hero, and symbolic expression will be examined within the framework of narrative analysis technique, with reference to the monomyth theory. Thus, through the use of examples from collective work, the intersecting and diverging aspects of the creative writing process with mythical narrative will be expressed. It will showcase how individual storytellers employ the fundamental recurring journey patterns in completely unique ways. This is crucial in understanding the relationship between contemporary texts and traditional narratives, as well as grasping the boundaries of creativity.

**Keywords:** Christopher Vogler, The Book of Travelers and Explorers, Joseph Campbell, The Hero's Journey, Creative Writing, The Writer's Journey

## ÖNSÖZ

Yaratıcı Yazma Sürecinde Kahramanın Yolculuğunu İzlemek: *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* Örneği tezimde yaratıcı yazma süreçleriyle geleneksel anlatı bağlantısını araştırdım. Bu araştırmada, öykülerdeki ortak beğeni unsurlarını tespit etmeye çalışmakla birlikte metinlerdeki aksayan yerleri de kahramanın yolculuğu paradigması etrafında objektif şekilde tahlil etmeye gayret ettim. Böylelikle akademisyen, yazar ve editörler için işlevsel olabilecek biçimde kurgunun şeması çıkarılmış oldu.

Tezimin konu başlığını bulmamda bana yardımcı olan yazar Aykut Ertuğrul'a teşekkür ediyorum. Kardeşlerim Ayşe Zeynep Aydın ve Firdevs Büşra Aydın'a manevi desteklerinden dolayı minnettarım. Tezimi sağlıklı olarak yürütebilmem için desteklerini esirgemeyen danışman hocama da teşekkürü borç biliyorum. Yüksek Lisans Tezimi hazırlamamda bana rehberlik eden kıymetli hocam Dr. Öğretim Üyesi Seçil Özay'ın nokta atışı tespitleri ve yönlendirmeleri olmasaydı tezimi tamamlayamazdım. Ayrıca, yüksek lisans eğitimi görmem için beni yüreklendiren, tezimi yazabilmem için her türlü fedakarlığı yaparak ev işlerinin büyük kısmını üstlenen, oğlumuzu iş toplantısına götürecekt kadar yazmamı destekleyen kıymetli eşim Mustafa Üstün'e de minnettarım. Tatlı oğlum Emir Salih'e de bu süreçte her daim gülen yüzüyle motivasyon kaynağım olduğu için teşekkür ediyorum.

Ayfer Şeyma ÜSTÜN

İstanbul, 2023

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	i
ABSTRACT .....	ii
ÖNSÖZ .....	iii
Kısaltmalar Listesi .....	viii
Tablolar Listesi .....	ix
Şekiller Listesi .....	x
GİRİŞ .....	1
<b>1. BÖLÜM: ÖYKÜ BAĞLAMINDA YARATICI YAZARLIK .....</b>	<b>6</b>
1.1. Yaratıcılık ve Yaratıcı Kişi Bağlantısı .....	8
1.2. Yaratıcılık Süreci ve Aşamaları .....	9
1.3. Yaratıcılığı Besleyen Unsurlar .....	12
1.4. Yazarlık Türleri .....	14
1.4.1. Sanatsal Yazarlık .....	15
1.4.2. Eğitici Yazarlık .....	16
1.5. Yaratıcı Yazma .....	16
1.5.1. Yaratıcı Yazmadaki Amaç .....	18
1.5.2. Yaratıcı Yazmayı Etkileyen Durumlar .....	20
1.5.3. Yaratıcı Yazma Teknikleri .....	21
1.7. Öykü .....	23
1.7.1. Öykü ve Hikâye Ayrımı .....	24
1.7.2. Öykü Teorisi .....	26
1.7.2.1. Batı'da Öykünün Gelişimi .....	27
1.7.2.2. Türkiye'de Öykünün Gelişimi .....	28
1.7.3. Öykü Türleri: Olay ve Durum Öyküsü .....	30
1.7.4. Öykü Unsurları .....	31

1.7.4.1. Tema ve Konu.....	31
1.7.4.2. Olay Örgüsünün Başlangıcı ve Neticeleniş Biçimi.....	32
1.7.4.3. Yer ve Mekânın İşlevi.....	34
1.7.4.4. Zaman.....	35
1.7.4.5. Öykü Karakterleri.....	36
1.7.4.6. Anlatım Teknikleri.....	38
1.7.4.7. Anlatıcı Ses ve Bakış Açısı.....	41
1.7.4.8. Çatışma.....	42
1.7.4.9. Entrika.....	43
<b>2. BÖLÜM KARAKTER ARKETİPLERİ VE KAHRAMANIN YOLCULUĞU .....</b>	<b>44</b>
2.1. Mitosların Köken ve İşlevi.....	45
2.2. Mitosların Doğası.....	47
2.3. Mitosların Çağdaş Dünya Bağlantısı.....	49
2.4. Ritus ve İşlevi.....	51
2.5. Kolektif Bilinçaltı.....	53
2.6. Arketip.....	54
2.7. Carl Gustave Jung ve Dört Arketip.....	57
2.7.1. Persona.....	58
2.7.2. Gölge.....	59
2.7.3. Anima ve Animus.....	60
2.7.4. Özbenlik.....	61
2.8. Jung'un Bireyselliğe Bakışı.....	62
2.9. Northrop Frye ve Arketiplere Yaklaşımı.....	64
2.10. Carl Gustave Jung'un Karakter Arketipleri.....	66

2.10.1. Kahraman ve Öyküdeki İşlevleri.....	67
2.10.2. Rehber ve Öyküdeki İşlevleri.....	69
2.10.3. Eşik Gardiyanı ve Öyküdeki İşlevleri.....	70
2.10.4. Haberci ve Öyküdeki İşlevleri.....	71
2.10.5. Biçim Değiştirici ve Öyküdeki İşlevleri .....	72
2.10.6. Gölge ve Öyküdeki İşlevleri .....	72
2.10.7. Müttefik ve Öyküdeki İşlevleri .....	73
2.10.8. Üçkağıtçı ve Öyküdeki İşlevleri.....	74
2.11. Kahramanın Yolculuğuna Dair Yaklaşımlar .....	74
2.11.1. Monomit .....	76
2.11.2. Christopher Vogler ve Yazarın Yolculuğu .....	80
<b>3. BÖLÜM: YARATICI YAZMA SÜRECİNDE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU İZLEMEK: SEYYAHLAR VE KÂŞİFLER KİTABI ÖRNEĞİ .....</b>	<b>82</b>
3.1. Amaç .....	82
3.2. Araştırma Önermeleri.....	83
3.3. Yöntem.....	84
3.3.1. Yaratıcı Yazma Sürecinde Mitik Anlatı: <i>Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı</i> .....	85
3.4. Olacaklara Dair (Adige Batur) Öyküsünün Tahlili .....	85
3.5. Yorgun Hikâye (Akif Hasan Kaya) Öyküsünün Tahlili .....	89
3.6. Alternatif Yaşam Kroniği (Arda Arel) Öyküsünün Tahlili.....	94
3.7. Kuyularda Dolaşan (Aykut Ertuğrul) Öyküsünün Tahlili.....	96
3.8. Evcârâ Öyküsünün (Betül Sezgin) Tahlili .....	101
3.9. Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir (Bülent Ayyıldız) Tahlili .....	104
3.10. Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek (Elif Hümeysra Aydın) Tahlili.....	108
3.11. Şeyhin Kalbi (Emin Gürdamur) Öyküsünün Tahlili.....	111
3.12. Bildiğiniz Dünya (Emre Ergin) Öyküsünün Tahlili .....	115

3.13.	Rüzgârgülünün İzinde (Erhan Genç) Öyküsünün Tahlili .....	119
3.14.	Gagarin Aile Paradoksu (Ertuğrul Emin Akgün) Öykü Tahlili.....	121
3.15.	Kovuk (Gülşen Funda) Öyküsünün Tahlili.....	124
3.16.	Cenneti Arayan Adam (Güray Süngü) Öyküsünün Tahlili .....	126
3.17.	Dağların Unutamadığı Şarkı (Güzide Ertürk) Öyküsünün Tahlili .....	130
3.18.	67 Adım (Handan Acar Yıldız) Öyküsünün Tahlili .....	133
3.19.	Medellin ve Meşika (M. Fatih Kutlubay) Öyküsünün Tahlili.....	135
3.20.	Gezen Kolun Atlası (Mahmut Coşkun) Öykü Tahlili.....	138
3.21.	Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler De Değişmez (Mahmut Sami Yıldız) Öykü Tahlili .....	143
3.22.	Burası Amerika (Mehmet Ali Kaba) Öyküsünün Tahlili.....	147
3.23.	Kentler ve Kefaretler (Murat k. Murat) Öyküsünün Tahlili.....	150
3.24.	Üstelik Gece İnmiş (Mustafa Aplay) Öykü Tahlili .....	153
3.25.	Deniz Üstü Köpürür (Onurhan Ersoy) Öyküsünün Tahlili .....	156
<b>4.</b>	<b>SONUÇ</b> .....	<b>160</b>
<b>KAYNAKLAR</b>	.....	<b>173</b>

## KISALTMALAR

**Çğ.:** Çağrı

**Çğr.:** Çağrının

**Çl.:** Çile

**D.:** Dönüş

**De.:** Derinlikleri

**Di.:** Diriliş

**Dü.:** Dünya

**Do.:** Dostlar

**Düş.:** Düşmanlar

**E.:** Eşik

**İ.:** İksirle

**M.:** Maceraya

**Mğ.:** Mağaranın

**Nu.:** Numarası

**Ö.:** Ödül

**Öyk.:** Öykü

**R.:** Reddi

**Rh.:** Rehber

**S.:** Sınavlar

**Sf.:** Sayfa

**Sr.:** Sıradan

**TDK:** Türk Dil Kurumu

**Üni:** Üniversitesi

**v.b.:** ve benzeri

**Yl.:** Yolu

## TABLULAR LİSTESİ

<b>Tablo 1</b> Terminoloji Karşılaştırması .....	81
<b>Tablo 2</b> Olacaklara Dair Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	89
<b>Tablo 3</b> Yorgun Hikâye Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	93
<b>Tablo 4</b> Alternatif Yaşam Kroniği Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	95
<b>Tablo 5</b> Kuyularda Dolaşan Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	100
<b>Tablo 6</b> Evcârâ Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	104
<b>Tablo 7</b> Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	107
<b>Tablo 8</b> Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	110
<b>Tablo 9</b> Şeyhin Kalbi Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	114
<b>Tablo 10</b> Bildiğiniz Dünya Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	118
<b>Tablo 11</b> Rüzgârgülünün İzinde Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	120
<b>Tablo 12</b> Gagarin Aile Paradoksu Öyküsünün Karakter Arketipleri .....	123
<b>Tablo 13</b> Kovuk Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	125
<b>Tablo 14</b> Cenneti Arayan Adam Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	129
<b>Tablo 15</b> Dağların Unutamadığı Şarkı Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	132
<b>Tablo 16</b> 67 Adım Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	135
<b>Tablo 17</b> Medellin ve Meşika Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	137
<b>Tablo 18</b> Gezen Kolun Atlası Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	142
<b>Tablo 19</b> Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler De Değişmez Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	146
<b>Tablo 20</b> Burası Amerika Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	149
<b>Tablo 21</b> Kentler ve Kefaretler Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	152
<b>Tablo 22</b> Üstelik Gece İnmiş Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	155
<b>Tablo 23</b> Deniz Üstü Köpürür Öyküsünün Karakter Arketipleri.....	158
<b>Tablo 24</b> Seyyahlar ve Kaşifler Kitabı Öykülerinde Kahramanın Yolculuğu Paradigması Aşamaları .....	160

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Pedagoji Numarası.....	62
--------------------------------	----

## GİRİŞ

Yaratıcı yazma süreci, yazarın kendini ifade etme, hayal gücünü etkin kullanma ve özgün metinler oluşturma aşamalarını kapsamaktadır. Yazar bu evreleri gerçekleştirerek fikirlerini düzenler, karakter ve dünyalar yaratır; olayları şekillendirerek okuyucuları etkileyici bir yolculuğa çıkarır. Bu minvalde yaratıcı yazma, içerik ve teknik açıdan birçok bileşeni içerse de tamamen orijinal ve yaratıcı bir süreçtir.

Yazarlık ve kurgu üretmenin doğuştan gelen bir yetenek olmadığı, kurmaca yazarları arasındaki bir konsensüstür; yazarlığın ancak daha çok yazmakla gelişebileceği bilinmektedir. Bu süreçte yazarın yaratıcılığını tetikleyen ve geliştiren etmenlere karşı da duyarlı olması beklenmektedir. Nitekim yazarın okuduğu, izlediği ve günlük hayatta karşılaştığı, özetle tüm deneyimlerini kalemiyle harmanlaması, onun özgün bir yazar olmasına katkı sunmaktadır.

Yazarların yaratıcı süreçleri salt kişisel ifade ve estetik tercihleriyle sınırlı değildir. Bu sebeple de yazarlar, çalışmalarını oluştururken, derinlemesine insan deneyimlerini de ele alma eğilimindedir. Bir başka deyişle insan doğasını da anlamaya çalışarak evrensel temaları keşfetmektedirler. Bu noktada, arketip kavramı, yaratıcı yazma sürecinin anlaşılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Arketip en basit şekilde; insan bilincinin kolektif ve evrensel bir özelliği olarak kabul edilmektedir. Temel simgesel imge, karakter, mitolojik motif ve olaylar olarak da ifade edilebilir. Bu anlamda Carl Jung, arketiplerin insan bilincinde kök salan evrensel ve ortak imgeler olduğunu savunmuştur. Başka bir deyişle, arketiplerin evrensel olmasının sebebi, insanların ortak deneyimlerine ve kolektif bilinçaltına kazınmış olmalarıdır. Örneğin, kahraman, güçlü lider, bilge kişi, annelik, kadınlık, kötü karakter veya yaratıcı gibi arketipik karakterlerin farklı kültürlerde ve zamanlarda tekrar tekrar ortaya çıktığı gözlemlenmiştir.

Joseph Campbell, arketipleri anlamlandırmak ve mitolojik anlatıları çözümlmek için “Kahramanın Yolculuğu” adlı bir paradigma geliştirmiştir. Campbell, mitolojik hikayelerde ve efsanelerde ortak olarak bulunan temel unsurları incelemiştir. Çalışmasının sonunda Kahramanın Yolculuğunu evrensel bir anlatı şablonu olarak sunmuştur. Bu şablona göre kahraman, sıradan bir hayattan çıkarak bilinmeyene doğru bir yolculuğa çıkar, zorluklarla karşılaşır, büyür, dönüşür ve sonunda bu deneyimlerini yola çıktığı sıradan hayatına geri getirir. Kahramanın Yolculuğu bir anlamda, mitolojik hikayelerde, masallarda ve diğer anlatılarda bulunan evrensel yapıları ortaya koyarak, insanın içsel yolculuğunu ve dönüşümünü temsil etmektedir.

Bu paradigmanın yazarlık sürecine nasıl uyarlanabileceği konusundaki en önemli adımı atan isimlerden biri de Christopher Vogler'dır. Vogler, Joseph Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu modelini Hollywood filmlerine uyarlayarak senaryo ve öykü yazım teknikleri geliştirmiştir. Vogler'a ait olan *Yazarın Yolculuğu* adlı çalışma, yazarlara kahramanın yolculuğunu on iki basamakta açıklayarak yaratıcı sürece mitolojik ve psikolojik bir temel sağlamıştır. Bir anlamda, Kahramanın Yolculuğu paradigması ile mitik ve efsanevi bileşenlerin modern hikayelerde nasıl kullanılabileceği vurgulanmaktadır.

Ancak Vogler'ın öykü ve senaryo tekniklerine uyarladığı bu çalışma, yayıncılık alanında, yaratıcı yazarlık bağlamında akademik bir çalışma konusu olarak ele alınmadığı tespit edilmiştir. Bu anlamda yaratıcı yazarlıkla alakalı yazılan tez konularına bakıldığında, konuların ekseriyetle Eğitim ve Öğretim alanında, özellikle de Türkçe derslerindeki faaliyetler kapsamında gerçekleştirildiği tespit edilmiştir. "Yaratıcı yazma" konusunda gerçekleştirilen yüksek lisans ve doktora tezlerinin ağırlıklı olarak branş öğretimi çevresinde olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, yaratıcı yazma süreçlerindeki derin yapıların incelenmemiş olmasıyla ilgili önemli bir literatür boşluğunu ortaya koymuştur.

Yayıncılık Yönetimi alanının önemli unsurlarından biri olan yaratıcı yazarlıkla ilgili bu akademik açık, araştırmacıların yazarlık konusunda objektif bir tutum geliştirmesinin de zorlu bir duruma dönüşebileceğini göstermektedir. Gerçekleştirilen literatür taramasından hareketle yayıncılık kapsamında, yazarlıkla ilgili konuların derinlemesine incelenmediği veya yeterli araştırma yapılmadığı anlaşılmaktadır.

Bu anlamda, yazarlıkla ilgili konularda tarafsızlığı korumanın mümkün olup olmadığı veya ne tür etkilerin ilgili tutumları etkileyebileceğini objektifçe anlamlandırabilme problemi belirlemektedir. Bu bağlamda, yaratıcı yazarlık ile yayıncılık yönetimi kapsamındaki araştırmacıların arasındaki bağlantıların oluşum şekli eleştirel bir sorun haline gelebilmektedir. Bu durum aynı zamanda, yayıncılık yönetimi alanında çalışan araştırmacılar ve yazarlar için önemli bir araştırma alanını da ortaya koymaktadır.

Yayıncılık yönetimi alanında yapılan akademik çalışmalar, genellikle pazarlama, dağıtım, yayın süreçleri v.b. konulara odaklanmaktadır. Ancak yaratıcı yazma süreçlerindeki derin yapıların yayıncılık yönetimi bağlamında kullanılmasının alana katacağı değer hakkında çalışma yoktur. Bu sebeple, yayıncılık yönetimi alanında akademik araştırma yapmak isteyenler için yaratıcı yazma süreçlerinin Kahramanın Yolculuğu paradigması çerçevesinde incelenmesi, önemli bir araştırma alanı sunmaktadır. Bir başka deyişle, bu alanda yapılacak olan çalışma, yayıncılık yönetimi pratiklerini zenginleştirebilir ve yaratıcı yazma süreçlerine yeni bir bakış açısı sunabilmektedir.

Her ne kadar farklı anlatı türleri üzerinden hikayeler aktarılabilse de tezimizde öykü merkezli bir çalışma yürütülecektir. Yaratıcı yazarlık sürecinde Kahramanın Yolculuğunun irdeleneceği bir örnek üzerinde odaklanılacaktır. Yaratıcı yazarlık örneği olarak da Aykut Ertuğrul'un yayına hazırladığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* isimli yirmi iki öykücünün kaleme aldığı öykü kitabı, tahlilin merkezinde yer almaktadır.

Bu metnin tercih edilmesinin sebebi, çağdaş öykü yazarlarının seyyahlık ve kâşiflik üzerinden "yolculuk" temasını işlediği bir eser olmasından kaynaklanmaktadır. Bu anlamda seferin merkezde olduğu kahramanın yolculuğu paradigmasında, ilgili temanın kolektif bir çalışma etrafında gerçekleşmesi kıymetlidir. Böylelikle de arketipsel yapıların farklı yazarlar tarafından aynı düzlemde, ne şekilde tekrar edip farklılaştıklarını da gözlemlene imkânı elde edilmektedir. Ayrıca, kahramanın yolculuğu paradigmasının günümüz öyküsüyle nasıl ilişkilendirilebileceğini ve bu arkaik yapı ile günümüzdeki öykü anlayışı arasındaki bağlantıları anlamlandırmayı da bu ilgili kitap üzerinden gerçekleştirebilmek mümkündür.

Tezimizin ilk bölümünde, öykü bağlamında yaratıcı yazarlığa odaklanıldı. Yaratıcılığın aşamaları ile yaratıcı süreçler arasındaki bağlantılar detaylı bir şekilde incelendi. Aynı zamanda, yazarlık türleri hakkında araştırmacılara kapsamlı bir bilgi sunuldu. İlgili yazarlık türlerinden hareketle araştırmanın kapsamı daraltılarak öykü formuna odaklanıldı.

Öykü ve yaratıcı yazarlığın nasıl etkileşim gösterdiği ayrıntılı olarak ele alınmış oldu. Yaratıcı yazarlık sürecinin öykü formunda işleniş şekilleri, karakter oluşturma, olay örgüsü geliştirme, anlatım tarzı ve tema işleyişini de içeren bileşenler bağlamında irdelendi. Yaratıcılığın öyküde tezahür etme biçimi ve yaratıcı yazarın öyküyü kurgulama aşamaları üzerine derinlemesine araştırma yapıldı.

Bu anlamda, öykü unsurları da araştırmanın önemli parçası olarak dikkat çekmiştir. Karakterlerin derinliği, olayların ilerleyişi, mekân ve zaman kullanımı, dil ve anlatım gibi öğeler, öykü bağlamında yaratıcı yazarlığın temel taşları olarak araştırıldı. Bu unsurların nasıl birleştiği ve yaratıcı yazarın öyküyü nasıl etkili bir şekilde kurguladığına dair kavramsal bir çerçeve çizildi.

Öykü bağlamında yaratıcı yazarlığın önemi ve nasıl çalışıldığına dair kapsamlı bir anlayış oluşturulmuştur. Yaratıcı yazarlık sürecinin öykü formuna yansımaları, yaratıcılığın ortaya çıkması ve öykü unsurlarının kullanım konularında detaylı bir inceleme yapıldı. Bu evre, yaratıcı yazarlık ve öykü arasındaki ilişkiyi anlama ve yaratıcı yazma sürecini etkin şekilde kavrama amacıyla hazırlandı.

İkinci bölümde, kahramanın yolculuğu ve karakter arketipleri ele alındı. Bu aşamada, insanlık tarihinde önemli bir yer tutan anlatı ve semboller olan mitoloji, mitosun yanı sıra toplumların kültürel ve dini pratiklerinde yer alan belirli düzeni ifade eden ritüeller ve bu kavramların işlevleri üzerinde

duruldu. İnsanların anlam arayışı sürecindeki kimlik oluşturma ve toplumsal birlikteliği inşa etme gibi konularda etkili olduğunun altı çizilerek derinlemesine araştırma yapıldı.

Ardından, kolektif bilinçaltı ve arketip kavramlarının çerçevesi sunularak, Carl Jung'un arketiplerle alakalı bakış açısı ele alındı. Bu bağlamda, arketiplerin kolektif bilinçaltının temel yapıtaşları olduğuna ve insanların ortak deneyimlerini ve evrensel sembolleri içerdiğine dair araştırma yapıldı. Jung'un arketiplere bakış açısı üzerinden, ilgili yapının yaratıcı yazma sürecinde karakter oluşturma ve hikâye anlatımında derinlik kazandırmada etkili olduğunun altı çizildi.

Bu bağlamda, kahramanın yolculuğu paradigması da ayrıntılı bir şekilde incelendi. Campbell'ın ortaya koyduğu "monomit" yapısı tüm evreleri üzerinden açıklandı. Örnek olarak sıradan dünyadan ayrılma, engellerle yüzleşme, ölüm ve yeniden doğum deneyimleri ya da zaferin ardından geri dönüşü ifade eden arketipsel aşamalar açıklandı. Monomit, yazarlar için rehber niteliği olması dolayısıyla hikâye yapısının anlaşılmasında önemli bir kaynak olarak geniş çerçevede ele alındı.

Bu bölümde ayrıca, karakter arketiplerinin çeşitliliği ile rolleri de detaylı şekilde incelendi. Hikâyenin anlam ve derinliğini arttırmak için kullanılan etkili araçlar olan kahraman, rehber, gölge, müttefik, haberci ve düşmanlar gibi farklı karakter arketipleri üzerinde duruldu. Christopher Vogler'ın *Yazarın Yolculuğu* adlı çalışması gerek karakter gerekse yolculuk arketiplerini barındırması dolayısıyla yazarlara ve araştırmacılara rehberlik edebileceği gerekçesiyle titizlikle açıklandı.

Üçüncü bölümde ise uygulamaya yer verildi. "Yaratıcı Yazma Sürecinde Kahramanın Yolculuğunu İzlemek: *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı Örneği*" başlıklı bu kısım tezimizin ana hatları ile görüldüğü yerdir. Bu anlamda çalışmamızın amacı olan öykülerdeki yaratıcı yazma sürecini monomit kuramı etrafında anlamlandırmanın izleri sürüldü. Böylelikle, yazarlara ve araştırmacılara yaratıcı süreçlerinde rehberlik etmek, karakterlerin gelişimini ve olay örgülerini derinleştirmek için arketipik yapıları kullanmalarını teşvik edildi. Bununla beraber mitolojik anlatının modern yazıya nasıl yansıdığını anlamak için bir kaynak sağlama hedefi pratik edilmiş oldu.

Yaratıcı yazma sürecinde kahramanın yolculuğu paradigmasının incelendiği bu tez, nitel araştırma yöntemlerinden narratif analiz tekniği ile gerçekleştirildi. Öykülerin tema ve konusu, olay örgüsünün başlangıç ve bitiş şekli, yer-mekân ve zamanın kullanılma biçimleri, öykü karakterleri, anlatım teknikleri, anlatıcı ses-bakış açısı, öyküdeki çatışma gibi öykü unsurları çerçevesinde gösterilmiştir. Bu anlamda her bir öykünün yaratıcı yazma süreçleri ifade edildikten sonra mitik yapı ile alakalı bağlantı narratif analiz tekniği kullanılarak çözümlendi. Böylelikle metnin yapısı, anlatıcının bakış açısı, kurgusal düzenlemeler, karakter gelişimi ve sembolik anlatım gibi unsurlara odaklanılarak metnin derinliği ve anlam katmanlarının ortaya çıkarıldı.

Narratif analiz tekniğinin kullanılmasının en önemli sebeplerinden bir diğeri de yaratıcı yazma sürecinin mitik anlatıya benzer ve farklı yönlerini en doğru şekilde göstermektir. Öyle ki narratif analiz tekniği aracılığıyla metinlerin anlatı yapısı ve öğeleri incelenirken anlam çıkarmayı amaçlayan en etkili yöntemdir. Narratif analiz metnin içerdiği tema, mesaj ve yazarın niyetini anlamaya yardımcı olmaktadır. Metnin estetik ve edebi özelliklerini de değerlendirebilme imkânı sunmaktadır. Bu yöntem, metinlerin anlatısal yapısını anlamak ve çeşitli yorumlar geliştirmek için sıkça kullanılan bir analiz aracı olmakla beraber tezimizde tam olarak ihtiyaç duyulan araştırma tekniğidir. Bu teknik sayesinde tam da tezimizde yapmak istediğimiz gibi, metinlerdeki olay örgüsü, karakter, mekân, zaman, tema ve dil gibi unsurlar ayrıntılı şekilde tahlil edilebilmektedir.

Böylelikle, yaratıcı yazma sürecinde arketiplerin ve mitolojik unsurların kullanım şekilleri görülmüştür. Birbirinden bağımsız yirmi iki öykücünün, öykü unsurlarından kahraman, olay örgüsü, mekân ve zaman bileşenlerini mitik anlatı dizgeleri etrafında şekillendiği tespit edilmiştir. Yaratıcı yazma sürecinde kullanılan arketipler ve mitolojik anlatı unsurları anlaşılacakla kalmayıp aynı zamanda günümüz öykülerinin geleneksel anlatıyla olan ilişkisi keşfedilerek yaratıcı yazma sürecine yeni bir bakış açısı sunulmuştur. Araştırmacı ve yazarların arketipleri öykü unsurları çerçevesinde ne şekilde derinlik katabileceklerinin yol haritası verilmiştir.

## 1. BÖLÜM: ÖYKÜ BAĞLAMINDA YARATICI YAZARLIK

Tezimizde yaratıcı yazma sürecini izleyebilmek adına, öncelikle yaratıcı ve yaratıcılık kavramlarını anlamak faydalı olacaktır. Yaratıcı, kelime itibariyle “alışılmıřın dışına çıkan ve görülmeyen řey ortaya koyan, kreatif” anlamlarına gelmektedir (TDK). Söylenmemiř olanı söyleme ya da yapılmamıř olanı yapma merakı olarak da bilinmektedir (Honig, 2001: 35). Yaratıcılıkta, gerçekleştirilen nesnel gözlemler, herkesten farklı olarak ortaya konur. Yaratıcılık ile bilinmeyen yollara doğru adım atılır ve problem çözme ya da bulma etkinlikleri gerçekleştirilir (Topçuođlu ve Sever, 2012: 2910). Yaratıcılık ile sorun ya da eksik bilgi gibi durumlara duyarlı olunarak, tahmin ya da farklı varsayımlar üretilerek incelenebilmektedir (Haensly ve Reynolds, 1989: 126).

Bu anlamda yaratıcılıkla alakalı olarak sınırları zorlama ve farklı perspektiflere sahip olma durumları ile eř deđer görmemiz mümkündür. Gerek iř gerekse sanat alanında hayatın her alanında insan için vazgeçilemeyecek bir yetidir. Kavramsal olarak baktığımızdaysa yaratıcılık, 20. yüzyıl başlarında ve psikoloji alanı ile bağlantılı çerçevede; “biyolojik evrim”, “kalıtımsal süreklilik”, “üstün yetenek”, vb. konular için kullanılmıřtır. Birçok disiplin üzerinden kavramsal çerçevede tanımlanan “yaratıcılık” kavramının zamanla sınırları genişlemiřtir. Bu da farklı tanımları mümkün kılmaktadır; yaratıcı yazarlık da ileride daha ayrıntılı bahsedileceđi üzere bunlardandır.

Ancak kiřinin yaratıcılıđı mevzusuna bakıldığında, en genel itibariyle bireysel farklılıkları üzerinden, genetik ve çevresel faktörler bağlamında açıklanmaya çalışıldığını söylemek mümkündür (Simonton, 2000). 15. – 19. yüzyıllarda sadece güzel sanatlar alanı ile bağlantılı olarak mistik ve tanrısal, olađanüstü güçler etrafında tanımlanmasına rađmen günümüzde insanın farklı kuramsal ve deneysel çalışmaların da etkisiyle çok boyutlu olarak ele alınmaktadır. Bu yüzden de günümüzde arařtırmacılar tek bir kuramsal yaklařıma kesin çizgilerle bađlı olmanın ötesinde interdisipliner olarak yaratıcılık kavramını tanımlayabilmekte, çalışmalarına da bu yönde devam edebilmektedir (Atkinson ve diđerleri, 1996). Bu sebeple de yaratıcılık kavramı felsefe, psikoloji, güzel sanatlar, sosyal bilimler gibi farklı disiplinler tarafından çeřitli řekillerde tanımlanmıřtır.

Yaratıcılıđın tanımlarına bakıldığında; teoloji bağlamında Tanrı üzerinden açıklandığı görülmektedir. Evrenin kusursuz ve her bir bileřenin uyum içinde ve sonsuz yařam formlarıyla yoktan var eden ve oluřturan bir gücü iřaret eder. Psikoloji alanında bir görüře göre sorun ve aksaklıklara karřı duyarlı olmak, bilgi eksikliđi, kayıp ögeler ya da uyumsuzluđu göz ardı etmeyerek çözüm arayarak çıkarımlarda bulunmak, problem ya da bilgideki boşluđu hissederek düşünce ya da hipotez oluřturmaktır (Torrance, 1998). Uyum ve bütünleşmeyi dođuran yeni bir türü var etme mücadelesi de denebilmektedir (May, 2019: 58). Sonuca gidiřte bir ürün hedefi gözeterek geçilmesi zorunlu yolların

farkındalığına sahip olmak, ince zekâ ve manevra kabiliyeti olarak da tanımlanabilmektedir (Amabile, 1996: 5). Özetle yaratıcılık için yeni bir değerin oluşumunu sağlayan, özgün yolla yeniden oluşturma süreci de denebilir.

“Yaratıcılık” kavramı tezimizde, yaratıcı yazma süreci etrafında işlenecektir. Bu sebeple yaratıcılığın işlevsel bağlamını da ele almak faydalı olacaktır. Yaratıcılığın işlevi; yaratıcı süreçlerin neticesinde ortaya çıkan ve gözlemlenerek değerlendirilebilen bir ürün olarak tanımlanabilmektedir (Quetelet, 1835 Akt. Simonton, 2000: 151). Bu ürünün sınırları elbette çalışılan konuya göre değişmektedir. Biz ise tezimizde, öykü bağlamındaki yaratıcılık üzerinde durmaktayız. Bu anlamda da yazarın kendi sesini bulabilmesi adına oldukça kıymetli olduğunu söyleyebiliriz.

Yaratıcılığın ortaya çıkması, bir başka deyişle orijinal ürünün ortaya konabilmesi ile alakalı çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. Gerek sanat gerekse sosyal hayata dair üretkenliği konu alan bu yaklaşımlar, kişinin yaratıcılığı hakkında kendine koyduğu sınırlar gibidir. Örneğin; yaratıcılığın doğuştan gelen bir nitelik olduğunu düşünen yaklaşıma göre insanın zekâsı ile yaratıcı becerilerin ciddi bir bağlantıya sahiptir (Guilford, 1967). Bu yaklaşımda kişinin yaratıcılığı, zekâ ve birikimin fikir üretmede nasıl kullanıldığı üzerinden tanımlanmaktadır. Yaratıcılığı, herhangi bir probleme karşı yeni ve uygun bir çözüm sunma kapasitesi olarak gören yaklaşıma göre sadece bilimsel değil gündelik hayatta karşılaşılan sorunlara da çözüm bulma esastır (Wlodzislaw, 2007: 43). Yaratıcı (öykü) yazma sürecinde ele alınan yaratıcılık ise ikinci yaklaşım üzerinden anlaşılabilir. Bu konu ilerleyen kısımlarda daha ayrıntılı işlenecektir.

Yaratıcılık alanında sezgi kavramı da ön plana çıkmaktadır. Dolaysız olarak kavrama yeteneği olarak da bilinen sezgi, anlık olarak fark edilen ya da ilham olarak adlandırılan anlayışla ilişkilendirilebilir (Er Bıyıklı ve Gülen, 2018: 1275). Köhler sezgi alanını, teorik manada kavrayış alanının yeniden yapılandırılması olarak ele almaktadır (Rouquette, 2007:72). Yaratıcılık alanında sezgi de göz önünde bulundurulur ve problemin çözümünde öznenin gerçekleştirdiği değişiklik ve buluş ön plandadır (Er Bıyıklı ve Gülen, 2018: 1278).

Bu anlamda yazarın yaratıcı olup olmaması, sezgilerin yapılandırılma şekli ile de oldukça alakalı olduğunu söyleyebiliriz. Nitekim sezgiler, içgüdülerin yapılandırılmasıyla da oldukça alakalıdır. Yazarın başarılı olabilmesi bir anlamda öykü karakterleri ya da unsurları ile alakalı temel hisleri sezerek takip edebilmesi ile alakalıdır.

Yaratıcılık kavramının toplum yaşantısında etkisinin artması ve ilgi uyandıran bir alan olarak değerlendirilmesi, 1990’lardan sonraki döneme denk gelmektedir (Craft, 1999: 140). Başlarda yaratıcılık bilişsel ve karakteristik bir özellik olarak düşünülürken sonrasında her bireyin bu yeteneğe

farklı düzeylerde olmak kaydıyla sahip olduğu inancı hâkim olmuştur (Hui, 2007 Akt. Akbaba: 2020: 22).

Bu da yazar, senarist, ressam, v.b. tüm sanatçıların yaratıcılık anlamında belirli bir ayrıcalığa sahip olmadığı anlamına gelmektedir. Kişinin yaratma ve üretme isteğini, bu arzuya uygun olacak şekilde geliştirmenin yollarını araması gerekmektedir. Bu da esnek düşünce yapısına sahip olunabilmesi, risk alma cesaretine sahip olunabilmesi ve belli bir disiplin çerçevesinde azimle pratik yapılması ile oldukça ilişkilidir.

### **1.1. Yaratıcılık ve Yaratıcı Kişi Bağlantısı**

Yaratıcı yazma süreci, hiç şüphesiz “yaratıcı kişi” ile ilişkili bir konudur. Yaratıcılık genel itibariyle Tanrı'nın insana bahsettiği gücün referansı ile yeni düşünce, sistem ya da fark yaratan bir buluş ortaya koyma anlamına gelir. Yaratıcılıkta kişinin bilinmeyene adım atarak esnek bir düşünce yapısı ile alışılmışın dışına çıkması beklenir (Ünal ve Sever, 2012: 2910). Yaratıcılık şahsi bir yeteneğin ötesinde, herkeste var olan bir beceri olarak kabul edilir. Ancak çok güçlü bir hayal kurma ve tasarlama; bütündeki ayrıntıyı ve ayrıntıdaki bütünü görebilme, planlama ve bir araya getirme gerçekleştirilirken uyumu gözetebilme yetisine sahip olunması beklenir (Demir, 2013: 85). Bu anlamda iyi yazar olabilmek için kişi, yaratıcı enerjiye ve genel anlamda orijinal bakış açısına sahip olabilmek adına gayret etmelidir.

Yaratıcı kişinin bireysel özellikleri için; geliştirilebilir ürün ortaya koyabilme, esnek düşünce ile problem çözme yeteneğine ve hayal gücüne sahip, yeni ve alışılmışın dışında üretkenliği olabilen, kısa zamanda seçenekli çözüm önerileri sunabilen, meraklı yapısı olan, eş ve zıt anlamlı kavramları birlikte kullanabilme yeteneğine sahip kişi denebilir (Lowenfeld, 1959; Guilford, 1968; Bennis, 1973; Torrance, 1974; Denel, 1999; Miotta, 2001 Akt. Onur ve Zorlu: 2017).

Bu anlamda yaratıcı süreçlerini aktive etmek isteyen bireylerin bunu statik şekilde gerçekleştiremeyeceği anlaşılmaktadır. Yaratıcı kişi ortaya özgün bir çalışma koyabilmek adına eyleme geçmektedir. Bu hareket ise genellikle zihinsel süreçleri kapsayan faaliyetlere referans etmektedir.

Birey her ne kadar doğuştan yaratıcılık yeteneğine sahip olsa da her birey yaratıcılık konusunda aynı seviyede ilerleyemez. Yaratıcı yazma süreçlerini parlak şekilde ilerletmek isteyen kişilerin kendi yaratıcı enerjilerini tıkamamaları gerekmektedir. Bunun için de sosyal çevre, kişinin ailesi ve ekonomik durumu, eğitim seviyesi, sosyal ve kültürel öğeler bunda etkilidir. Örneğin, zengin kültürel olanaklara sahip ortamda büyüyen kişinin düşünce yapısı daha geniş perspektifli olacağından düşünce yapısı da daha esnek ve yaratıcı olacaktır. Yaratıcı düşünülmesi de muhakemeyi yani farklı bakış

açılarını besleyecektir (Kalaç, 2019: 2). Yaratıcılık becerisi, saçma olarak değerlendirilen ya da özgün fikirlerin ihmal edilmediği, yargılanmadığı ancak cesaretlendirildiği ortamlarda gelişmektedir. Bu anlamda kalıpların ötesinde özgürlükçü çevreler yaratıcılığın gelişmesinde oldukça önemlidir. Türkiye'nin özellikle uluslararası arenada önde gelen yazarlarından Orhan Pamuk, bu anlatılan durum için güzel bir örnektir.

İnsanın yaratıcılığı konusu Batı'da ülkemizden çok daha önce konuşulan, bilim çevresinde temellendirilen bir konudur. Bilimsel gelişmelerde yeni fikir ortaya koymak kadar sanat ve edebiyatta da özgün eserler oluşturulmasında etkilidir. İster sanat ister bilim olsun yaratıcılık, önceden kurulmamış ilişki, benzerlik ya da bağlantıları ortaya koyulabilmesini sağlamaktadır. Böylelikle yeni düşünce şemaları çerçevesinde farklı deneyim, düşünce ve yaşantıların oluşabilmesi sağlanabilmektedir. Anlama dair algımızın yeniden yapılanması, değişmesi ya da düzenlenebilmesi için yaratıcılık oldukça önemlidir (San, 1985: 19).

Okunan herhangi bir öykünün yaratıcı olup olmadığını söyleyebilmemiz için bu durum oldukça önemlidir. Nitekim yazarın imgeleme yeteneği, metinde okura sunduğu sürprizler, duygusal etkinin yanı sıra kurguya getirdiği yenilikçi yaklaşım oluşturulan çalışmanın orijinalliği konusunda değerlendirmede bulunmayı sağlamaktadır.

## **1.2. Yaratıcılık Süreci ve Aşamaları**

Yaratıcı yazma süreci de yaratıcılık aşamaları ile benzerlik göstermektedir. Nitekim yaratıcı faaliyetlerin hepsi bir şekilde birbiri ile bağlantılıdır. Bu anlamda yaratıcılığın merhalelerinden bahsetmek faydalı olacaktır. Yaratıcılığın tek bir tanımı olmadığı gibi yaratıcılık aşamaları için genel geçer doğrulardan söz etmek mümkün değildir. Yaratıcı yazma süreçlerini aktive etmek isteyen kişiler için ise bu aşamalar oldukça kıymetlidir. Wallas, yaratıcılığın aşamalarını dört başlıkta incelemektedir (Wallas, 1926 Akt. Aydın, 2020: 40). Bunlar;

- Hazırlık
- Kuluçka
- Esinlenme
- Doğrulama

Wallas'dan daha güncel anlamda Harris altı aşama üzerinden yaratıcılığı tanımlamaktadır. Bunlar;

- İhtiyaçların belirlenmesi
- Üretilmesi istenen konu ile alakalı olarak bilgi toplama
- Bilgiyi işlemek için düşünme
- Çözümleri tasarlama

- Tasarlanan fikirlerin doğrulanması
- Uygulamaya geme olarak ifade edilebilmektedir (Harris, 1959 Akt. Rouquette, 2007: 19).

Rouquette (2007) ayrıca yaratıcılığın, çatışma (baskı), birey, işlem ve ürünün etkileşimi ile mümkün olduğunu ifade ederken Stein ve Heinze; yaratıcılık aşamalarında verim, süreç, ölçüm ve kişilik faktörlerini ön plana çıkarmaktadır (Stein ve Heinze, 1960 Akt Onur ve Zorlu: 2017). Bazı araştırmacılar da yaratıcılığın bilişsel, çevresel ve bireysel değişken ana gruplarında ele alarak yaratıcılık aşamalarını bu değişkenler üzerinden tanımlayabilmektedir (Eysenck, 1994: 47). Yaratıcılık olgusunun aşamaları birey, atmosfer-ortaç-çevre, süreç ve ürün (person, press, process, product) yani 4P başlığında da tanımlanabilmektedir (Isaksen ve diğerleri, 1993).

Andreasen ise yaratıcılığın üç evreden oluştuğunu iddia etmektedir: kişi (birey), süreç ve ürün. Bireyle başlayan yaratıcılık, bilişsel süreçleri zarfında herhangi bir problemi ele alarak sorgular yahut orijinal bir bakış açısı veya kavramsallaştırma yolu arar. Sorun çözüldüğünde süreç tamamlanır, böylelikle ürün ortaya çıkmış olur (Andreasen, 2015: 22).

Yaratıcılık aşamalarını genelleyecek olursak, aşağıdaki maddeler sıralanabilir:

- Problemi ortaya çıkarma
- Problemin çözümü için araştırma
- Farkındalık
- Sorunun yeniden tanımlanması
- Verilerin Düzenlenmesi
- Çözümleme- Sentez
- Çağrışım Kurma
- Esnek Düşünce
- Özgün fikir ve ifade
- İlişkisel Sorgulama

İlk aşamada sorun tanımlanarak belirgin olarak neyin çözüleceği tanımlanır. Ardından konuyla ilgili perspektif kazanmak adına konunun detayları araştırılarak bilgi toplanır. Sonrasında, fikir üretme adına probleme dair farkındalık kazanılır. İlgili fikrin geliştirilmesi için sorun yeniden tanımlanarak değişimler gerçekleştirilir. Veriler düzenlenerek çözümleme- sentez gerçekleştirilir. Çağrışım kurarak ve esnek bir bakış açısı ile özgün fikir yine özgün olarak ifade edilerek ilişkisel sorgulama gerçekleştirilir.

Tüm bu aşamaların yanında, yaratıcılığın belli başlı evrelere bağlı olmadığını savunan görüşler de bulunmaktadır. Vinacke, güzel sanatlardan yola çıkarak hayal gücünün belirli bir aşama ile bağı

bulunmadığını ve hayal gücü ya da yaratım süresince farklı birçok “aydınlanma” türlerinin ortaya çıkabildiğini savunarak yaratıcı ürün henüz taslakken hayal gücünün aktif olduğunu ifade etmektedir (Arieti, 1976: 39).

Bu anlamda, yaratıcılığın aşamaları hakkında farklı görüşler olsa da bireylerin yaratıcılık süreçlerini aktive etme şekilleri arasında farklılıkların olabileceğini de kabul etmek gerekir. Nitekim herhangi bir aşamadan geçmeden direkt ürün ortaya konma teşebbüsüne girildikten sonra çalışmanın ayrıntıları oluşturulabilmektedir. Bu minvalde ilgili yaklaşımlar göz önünde bulundurulmakla beraber yaratıcı süreç gibi subjektif bir konu hakkında kesin önermelerde bulunmak mümkün değildir.

Yaratıcı yazma sürecinde kişinin ürünü ortaya koyabilmesi için belirli bir yaratıcılık sürecinden geçmesini gerektirmektedir. Yaratıcı birey için düşünmekten ve sorgulamaktan hoşlandığı, problem ya da hali hazırdaki durumlara karşı da duyarlılık sahibi olduğu için üretmeyi isteyerek buna ihtiyaç duyduğunu söylemek mümkündür (Adams, 2001). Örnek olarak yazarlar, yazmaya karşı duyarlı olduklarından karşılaşılan problem ya da durumları yazarlık süzgecinden geçirerek algılamaktadır. Ek olarak; yaratıcı kişiler problem çözmenin yanı sıra problemleri tespit etme konusunda da oldukça marifetlidir (Mackworth, 1965: 51).

Yaratıcılığın süreçle olan bağlantısı ise; yaratıcılığın zihinsel süreç ile ilişkisi üzerinden tanımlanmaktadır. Nitekim düşünmenin ötesinde muhakeme etme yeteneği, problem çözmenin yanı sıra problem bulma durumu, analiz edebilme ve sentez gerçekleştirerek yenilikçi ürün ortaya koyabilme gibi eylemler zihinsel ve bilişsel süreç gerektirmektedir.

Sanatçı-yazar olmak gibi yaratıcılık da anlık bir durum değildir. Bu sebeple de tartışma ve eleştiriye açık bir alandır (San, 1985: 25). Dinamik bir süreç olmakla birlikte zamana yayılır ve birikim gerektirmektedir (Schon, 1995: 231). Süreçten kasıt ise ürünün ortaya çıkmasına giden yolda kişinin fiziksel ve düşünsel tüm çabasını kapsamaktadır. Bu nedenle yaratıcı süreç belirgin olsa da bu süreçte karşılaşılan rastlantısal durumlar da söz konusu olabilmektedir (Young, 1985: 80).

Yaratıcılık sürecinde yaratıcı kişinin sabırlı olması beklenir (Le Corbusier, 1920 Akt. Onur ve Zorlu: 2017: 1543). Bu sabrın neticesinde de mekanik ya da teorik eylemler ortaya çıkabilmektedir. Kişi kendi yaratıcı yolunu bu anlamda kendi sanatsal eğilim ve koşulları üzerinden bulabilmektedir. Kişinin yolu her ne olursa olsun; yaratıcılık sürecinde esnek ve özgün olunmalıdır (Guilford, 1968). Özetle, yaratıcılık sürecinde yeniden tanımlama ve düzenleme yapılarak çözümlenme ve senteze ulaşılmaktadır (Yavuzer, 1989: 56).

Torrance de yaratıcılığı boşlukları tamamlayabilmek için bir sezgi süreci olarak tanımlamaktadır (Torrance, 1998). Boşluklardaki rahatsız eden, eksik ya da fazla bileşenleri sezerek bu konular hakkında varsayımlar kurarak fikir geliştirme, sonuçları değerlendirerek değiştirme ve sınama gibi

durumların yaratıcılık sürecinin önemli parçaları olarak ifade etmektedir (Torrance, 1998). Bu sürecin başlarında kararsızlık, problemin bulunmasıyla gelen kaygı ve korku, yaratıcılığın ortaya konmasıyla eş zamanlı olarak coşkunun yaşanması da sürecin parçaları olarak görülebilmektedir (May, 2019).

Bilindiği üzere süreç, amaca ulaşma yolunda izlenen adımları ifade etmektedir. Bu anlamda yaratıcılık süreci de oluşturulacak ürün kapsamında hedefe ulaşmak için önemlidir. Süreç odaklı birey, organizasyonu düzenleme, verimliliğini artırma, sonuçları daha da olumluya çevirme, sürdürülebilirliği sağlama gibi konulara yoğunlaşmaktadır. Bu da yaratıcı bireylerin ilgili yeteneklerini ömürlerinin belli kısmında kullanmayla kısıtlı tutmak yerine, yaşamın genel hatlarında işlevsel olarak bu yeteneklerini değerlendirebilme imkânı sunar.

### 1.3. Yaratıcılığı Besleyen Unsurlar

Yaratıcı yazma sürecini anlama ve aktarabilmek için yaratıcılığın nasıl besleneceğinin de kavranması gerekmektedir. Nitekim yaratıcılık belirli aşama ve süreçlerle bağlantılı olmakla beraber aynı zamanda beslenmesi gereken bir yetenektir. Kişi her ne kadar yaratıcılıkla alakalı okumalar da yapsa, bu yeti ancak beslendiği taktirde yeşermektedir. Buna en güzel örnek, günümüz dünyasında verileri bilmenin ötesinde bilgiyi işleyip üretebilen, bu ürünü de kullanabilen bireylerin “başarılı” görülmesidir. Yaratıcılık tam da bilgi, veri, sezgi, vs. işlenip kullanılabilmesi ile alakalıdır. Bu sebeple yaratıcılık faktörü ön plana çıkarak eleştirel bakış açısına sahip, bağımsız ve yenilikçi, duygu ve düşüncelerini ifade edebilme gücüne sahip, okuduğunu yahut işittiğini kavrayabilen ve yaşam boyu öğrenme arzusuna sahip bireyler önem kazanmaktadır (Öztürk, 2012; Sever, 2004; Söylemez, 2018). Özetle, bilgi bilmekten ziyade bildiğini beceriye dönüştürebilme esastır. Yaratıcılığın ise beslenebilmesi için hayal gücü, okuma, gözlem ve yazma oldukça kıymetlidir.

**Hayal Gücü:** Yaratıcılık hayal gücü ile oldukça ilişkilidir. Düş gücü, muhayyile, hayal yaratma yetisi; geçmiş yaşantılardaki imgelerden yola çıkarak şimdi ile bağ kurma gücü ve karşımızda olmayan nesneyi tanımlama yeteneği olarak da bilinen hayal gücü (TDK), yaratıcılığı besleyen önemli kaynaklarından.

Görünüşte alakasız gibi duran bileşenler arasında bağ kurma yetisi, beynin sağ yarıküresinde gerçekleşmektedir (Lehrer, 2012: 28). Beynin bu fonksiyonu ile mecazlar, ironi, dil becerileri ve bakış açısı çeşitlilik kazanabilmektedir. Etkileşime bağlı ilişki kurarak hayal gücünü aktif etme de yine sağ beyinle alakalıdır. Bu anlamda hayal gücünün ürüne dönüşmesi olan yaratıcılık, bireysel olarak gerçekleşebileceği gibi beyin fırtınası ya da kalabalık çevrelerde de meydana gelebilmektedir. Bu anlamda hayal gücü ve yaratıcılığın gelişebilmesi için doğru iletişimi kurabilmek oldukça önemlidir (Lehrer, 2012: 41).

Bu anlamda imge ile hayal gücü, dolayısıyla da yaratıcılık arasında bağ bulunmaktadır. Duyularla algılananların bilinçte taşıdığı anlam olarak ifade edilen imgeler, temelde öznedir. Bu sebeple imgelerin ilişkilendirilip yorumlanması oldukça kişisel bir durumdur. Hayal gücü de imgeler üzerinden bağlantı kurulmasında etkilidir. Hayal gücü ile gerçeklikten toplanan kısımlardan alternatif evrenler oluşturulur ve gerçekliğe tekrar dahil edilir (Vygotsky'den akt. Lindqvist, 2013).

Bu sebeple hayal gücü için yaratıcılığın gelişmesinde önemli bir yere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bununla birlikte yaratıcılık ve hayal gücü, korku ve endişe gibi duygulardan kurtulmak için kullanılabilmesi gibi engelleyici durumlar karşısında işlevselliğini de yitirebilmektedir. Bir başka deyişle özgür hissedemeyen birey bunu elde etmek için hayal gücüne sarılabileceği gibi bu kısıtlılık yaratıcılığın ve hayal gücünün ortaya çıkmasına engel de teşkil edebilmektedir (Bıyıklı ve Gülen, 2018: 1275).

**Okuma ve Gözlem:** Konu ya da ifade bulma yolunda zorlanan ve yaratıcı fikirler ortaya koymak isteyen kişilerin başvurması gereken temel eylemlerden biri de okumadır. Okuyarak insan yeni hayat, yorum, ifade, biçim gibi özelliklerle karşılaşarak aynı konudaki benzer türde yazılmış içeriklerin farklılaştığı alanları gözlemleyebilmekte, kendisi de bu içeriklerden hareketle yeni ifade, yorum ya da biçim ortaya koyabilmektedir (Temizkan, 2014: 18).

Örneğin, Türkiye'nin Batılılaşma süreci ve aksaklıklarla alakalı kaleme alınan *Saatleri Ayarlama Enstitüsü* ve *Fatih Harbiye* metinleri oldukça farklı ifade kalıpları sunmaktadır. Benzer konunun farklı ifade biçimleri ile hayat bulduğu bu eserler aynı zamanda her okuyanda da farklı yorum ve bakış açısı oluşturabilmektedir. Bu eserler okurlarda adeta yeniden üretilmektedir. Nitekim Roland Barthes da bu duruma değinerek “yazarın ölümü” savını ortaya atarak okurun doğumunu önceler. Barthes'a göre yazar her ne niyetle yazarsa yazsın, artık aradan çekilmiştir; ancak okur ondan kendi algı seviyesine göre yeniden üreterek bağlantıları kurmakta, yorumlamakta okur böylelikle daha aktif bir seviyeye gelerek adeta yeniden doğmaktadır (Seymour, 2021).

Bu anlamda yaratıcı yazarlar için yeni bağlantılar kurabilme adına farklı metinleri okumak oldukça kıymetlidir. Bu anlamda Murat Gülsoy da yapıt kaleme almak isteyen yazarların kullandıkları dilde yazılmış geçmiş ve güncel kaynakları okuması gerektiğini, aksi taktirde kurmaca teknikleri konusunda yeterli düzeye gelemeyeceklerini ifade etmektedir (Gülsoy, 2020: 22).

Okumanın yanında izlediklerimiz ya da gözlemlediklerimiz de yazma konusunda yaratıcılığı besleyen kaynaklardır. Örneğin izlenen haber, reklam, film ya da tiyatro gerek kurgusal gerekse içerik bağlamında yaratıcı yazarlara fikir verebilmektedir (Temizkan, 2014: 18). Gözlemler üzerinden gerçekleşen esinlenme, direkt olarak izlediğimiz ya da gördüğümüz konuları birebir taklit değil, içerik ya da kurgusal bağlamlarda metinlere özgünlük katan eklemeler yapmakla alakalıdır.

Örneğin, yaratıcı yazarlık yapmak isteyen kişiler çevrelerine karşı daha duyarlı olarak yaratıcı bakış açılarını geliştirebilmektedir. Pazar, cadde, sokak iş yeri ya da dolmuş, otobüs ya da tren gibi toplu taşımalarda insanları ve diyalogları gözlemleyerek yeni kahraman üretmede faydalanabilmekte, bazen de bambaşka yaratıcı etkinlikler için bu kişilerden ilham alabilmektedir. Bazen de kişi kendisini gözlemleyerek hayal ettiği kahramanı kendinde canlandırarak yaratmak istediği kahraman ile bağ kurabilmektedir. Tüm bunlar okuma, izleme ve gözlemlerle bağlantılı yaratmayı tetikleyen unsurlardır (Temizkan, 2014).

**Yazma:** Julia Cameron, sanatın spiritüel bir yol, sanatçıların ise önsüzeli kişiler olduğunu ifade ederek yaratıcılık sürecinde düzenli bir inanç yolunun izlendiğine işaret etmektedir (Cameron, 2020: 7). Bu anlamda da yaratma sürecinde tıkanıklık yaşayan, üretmeyen bu sebeple de çaresiz ya da mutsuz hisseden sanatçılara on iki hafta süren bir yöntem sunmaktadır. Bu tekniğin temeli ise genel anlamda “sabah sayfaları” denen kısımdan oluşmaktadır.

Cameron, sabah kalkar kalkmaz başka hiçbir işle meşgul olmadan önce üç sayfa bilinç akışı ile yazmanın, kişinin yaratıcılığını besleyen önemli bir unsur olduğunu ifade etmektedir. Kendisi, sanatçı tıkanıklığının ve yaratamama sorununun bu şekilde aşılabileceğini savunmaktadır (Cameron, 2020: 37). Bu sayfalarda akla gelen her şey serbestçe yazılmaktadır. Sayfalar; saçma ya da anlamlı, doğru ya da yanlış gibi yargılardan uzak olarak sadece yazma deneyimini yaşamak içindir. Cameron, sabah sayfalarını yapmanın yanlış yolu olmadığını, bu sayfaların yaratıcılığı beslemek ya da geri kazanmak için elzem olduğunu da ekler.

Bu yazma şekli ile birlikte kontrollü yazma, boşluk doldurma, not alma, özet çıkarma, grupça yazma, herhangi bir metinden yola çıkarak yazma, bir metni tamamlamak için yazma, herhangi bir metni yeniden kendi ifadeleri ile yazma, tahminde bulunarak ya da kelime ve kavram havuzundan seçerek yazma, duyulardan beslenerek yahut eleştirel şekilde yazma gibi yazma biçimleri de yaratıcılığa katkı sunmaktadır (Memiş, Sever ve Bozkurt, 2016).

Örneğin, otobüste kişilere yönelik karakter gözleminde bulunan yazar bir kâğıt kalem yardımıyla ilgisini çeken diyalogları not defterine yazabilir, ardından bu notlarından yola çıkarak yeni karakter kurguları inşa edebilmektedir. Özgür ortamda yeşeren yaratıcılık, kişinin kendisini yargılamadan ya da başkaları tarafından yargılanma korkusundan uzak şekilde, zihinsel ve duygusal olarak rahat hissettiği ortamlarda yazarak gelişebilmektedir (Temizkan, 2020: 29).

#### **1.4. Yazarlık Türleri**

Yazmakla alakalı olarak temelde iki formdan bahsedilebilir. Bunlar nesir (düz yazı) ve nazım (şiir) olarak bilinmektedir. Şiir yazarlar şair olarak nitelenirken düz yazı ile ilgilenenler yazar olarak

adlandırılır. Bu anlamda düz yazı ile alakalı yazarlık türlerini William Zinsser, röportaj, gezi yazısı, anı yazısı, bilim ve teknoloji yazıları (akademik), iş yazısı, spor yazarlığı, mizah ve sanat hakkında yazma formları üzerinden değerlendirir (Zinsser, 2019).

Düzyazı türleri ayrıca sanatsal ve eğitici türler olmak üzere iki başlıkta da incelenebilmektedir. Tezimizde yaratıcı yazma süreçlerinden sanatsal yazarlık içerisindeki öykü türüne odaklanılacaktır. Ancak farklı yazarlık türlerine de kısaca değinmek faydalı olacaktır.

#### **1.4.1. Sanatsal Yazarlık**

Sanatsal türler; roman, öykü, masal, efsane, fabl, tiyatro, senaryo olarak sınıflandırılabilir (Gülsoy, 2020: 21). Bu türlerde verilmek istenen mesaj sanat çerçevesinde ele alınarak direkt verilmez. Yaratıcılık bu alanlarda mesajın çeşitli metaforlar üzerinden verilmesi ile yakından ilgilidir. Bilgilendirme kaygısı genel olarak güdülmeyen bu türlerde mesaj kaygısı olsa bile sanatsal kurgu çerçevesinde değerlendirilerek bilimsel referans olarak kabul edilemez (Temizkan, 2014: 4). Kaynak tarihi ya da bilimsel olsa bile yazarın yorumu ve algı seviyesi metinde ön plandadır. Bu anlamda kurgusal anlamda yenilikçi durumlar da yine yazarın ifade esnekliği ile ilişkilidir. TDK'ya göre sanatsal yazarlık ve tanımları aşağıdaki gibidir.

**Roman:** Genellikle yaşanmış ya da yaşanması muhtemel durumları insan ilişkileri etrafında ele alır. Toplumsal olay ve olgular gerçeğe uygun şekilde veya kurmaca yapı içinde geniş evrende anlatılmaktadır.

**Öykü:** Gerçek ya da kurgulanmış olayları ilgiyi çekecek şekilde anlatan, romana göre daha kısa olan yazı türüdür.

**Masal:** Halkın ortak yaratısı olarak bilinir. Sözlü ya da yazılı gelenek etrafında ağızdan ağıza, kuşaktan kuşağa aktarılır. Cin, peri, dev gibi olağanüstü karakterleri barındırır. Olağanüstü olaylara yer verilen genellikle bir tekerleme ya da bir varmış, bir yokmuş gibi sözlerle başlayan halk öyküsüdür.

**Destan:** Tarihöncesinin yaratılış, var oluş ya da milletlerle alakalı olarak ya da tanrı, tanrıça, yarı tanrıları ve yiğitleriyle ilgili olağanüstü olayları öyküleyici şekilde anlatan en eski yazınsal türlerdendir.

**Fabl:** Kişileri çoğunlukla hayvanlardan seçilerek neticesinde hayat dersi ortaya koyan, genellikle uyaklı söz dizisi biçiminde yazılmış öyküdür.

**Tiyatro:** En kısa tabiriyle yazıya geçirilmiş oyundur. Perde, sahne, dekor ve oyuncular yer alır ve izleyiciler önünde canlandırılarak gerçekleştirilir.

**Senaryo:** Tiyatro oyunu, piyes, film, dizi film vb. çalışmaların sahnelerini ve akışını gösteren yazılı metindir.

#### 1.4.2. Eğitici Yazarlık

Eğitici türler; makale, deneme, fıkra, söyleşi, eleştiri, röportaj, haber yazısı, bibliyografya olarak kategorize edilebilmektedir (Gülsoy, 2020). Eğitici türlerde temel amaç okura mesaj ya da bilgi vermektir. Bilimsel referans olarak kabul edilebilen eğitici türlerde mesajın ya da bilginin direkt verilmesi esastır. TDK'ya göre eğitici yazarlık tanımları aşağıdaki gibidir.

**Makale:** Bilim ve fen konularının yanı sıra siyasi, ekonomik ve toplumsal konuları da açıklayıcı veya yorumlayıcı niteliği olan bilimsel referansları bulunan gazete veya dergi yazısıdır.

**Deneme:** Yeni ve kişisel görüşlerle bezenmiş bir anlatım içerisinde herhangi bir konuda yazılan düzyazı türüdür.

**Fıkra:** En kısa tabiriyle köşe yazısıdır.

**Söyleşi:** Bilim ya da sanat konusunu, konuşmayı andıran şekilde inceleyerek anlatan türdür.

**Eleştiri:** Bir edebiyat ya da sanat eserini herhangi bir yönü ya da çok yönlü olarak değerlendirerek anlaşılmasını sağlamak için yazılan yazı türüdür. Diğer ifade ile tenkit ve kritik de denebilir.

**Röportaj:** Konusu genellikle bir soruşturma ya da araştırma olan gazete veya dergi yazısıdır.

**Haber Yazısı:** İletişim veya yayın organları aracılığı ile verilen bilgilendirici yazılardır. Haberin niteliğine göre spor, güncel, kültür – sanat vb. isimler alabilir.

**Bibliyografya:** Kaynakça anlamına gelir. Belli bir konu hakkında olacak şekilde yer ve dönemle ilgili yayınları kapsayan veya en iyilerini seçen eserdir.

Günce, hatıra (anı), biyografi, otobiyografi, mektup, gezi yazısı ise kişisel hayatı baz alan ve eğitici ya da sanatsal olabilen ürünlerdir.

#### 1.5. Yaratıcı Yazma

Tezimizin bel kemiklerinden olan yaratıcı yazma konusu 19. yüzyıla temellendirilmektedir. Yaratıcı yazma kavramını ilk defa Emerson 1837'de kullanmıştır. 1880'e gelindiğindeyse ilk defa Harvard Üniversitesi'nde yaratıcı yazma sınıfları açılmıştır (Myers, 1993). Türkiye'de yeni yeni popüler olan bu alan gelişmiş ülkelerde oldukça önemsenmektedir. Nitekim yaratıcı yazma çalışmalarıyla öğrenciler kendilerini yazılı olarak ifade etme yoluyla kişiliklerini de güçlendirmektedir. Düşünme, fikir üretme, soyut olarak değerlendirebilme gibi zihinsel yetenekler yaratıcı yazma ile sağlanmaktadır (Demirbaş, 2005: 9). Tüm bunlarla birlikte, yaratıcı yazmanın duygusal bağ kurabilme yetisi ile de

oldukça ilişkili olduğunu bilmek gerekir. Gerek yazarın gerekse okurun aynı zamanda da üründeki karakter unsurlarının birbiri ile empati kurabilmesi, hissi olarak ortak paydada buluşabilmesi oldukça önemlidir.

Yaratıcı yazma ile alakalı birçok tanım bulunmaktadır. Genel itibariyle yaratıcılıkla bağlantılı, belirli kalıpların dışında, öznel dille ifadelerin bütünü olarak tanımlanabilir (Beach, 1979; Horn, Hong ve Chanlin, 2005; Oral, 2014). Yaratıcı yazma ile kişinin belleğindeki görüntü ya da sesler, bilgi ya da yaşanmışlıkların kişide bıraktığı etki gibi konular yeniden bir kurgu çerçevesinde bağlantılı hale getirilerek yeni ve özgün bir ürün ortaya çıkarılır (Demir, 2013). Yaratıcı yazma aslında yazarlar için oyun oynama ve yaratma enerjisini içerisinde barındırmaktadır (Gündüz ve Şimşek, 2011: 182).

Yaratıcı yazma, sadece kalemde kâğıda serbestçe aktarılır içeriklerin de ötesinde bir süreci de barındırmaktadır (Maltepe, 2006). Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere yaratıcı yazma, yaratıcı bir etkinlik olduğu için yaratıcılık süreçlerinden çok da bağımsız değildir. Bu anlamda ürünün hazırlanma aşamaları ve ürün niteliği de öne çıkmaktadır (Temizkan, 2010). İnsan beyninin sağ yarım küresinin yaratıcı, sol yarım küresinin ise üretim aşamalarının gerçekleştiği bilinmektedir. Yaratıcı yazma süreci ile beynin sağ ve sol yarım kürelerinin aktif olarak kullanılabilmesi mümkün olmaktadır (Tekşan, 2001).

Bu anlamda, yazarın zihninde gerçekleşen çok katmanlı bir süreç olarak yaratıcı yazmanın aslında oldukça karmaşık olduğunu söyleyebiliriz. Planlama, kurgulama, ürünü çeşitli revizyonlardan geçirme, içsel yaratıcı süreçleri aktive edebilme gibi aşamalar da devreye girer. Bu minvalde istenen duygu, düşünce ya da ürün taslaklarının gelişigüzel biçimde aktarılması durumu önlenmiş olur. Yaratıcı ürün konan her etkinlikteki gibi araçların doğru ve yerinde kullanımı gerekmektedir. Yazmanın araçları olarak da dilin iyi kullanımı, anlaşılır yazma, tutarlı ve bütünlüğü olan bir metin oluşturma gibi konular öne çıkmaktadır.

Dilin etkin ve yaratıcı kullanımı, yazma sürecindeki etkinliğin kişiyi etken konumda tuttuğu bir alan olarak da düşünülebilir (Maltepe, 2007). Bu aslında şu anlama gelmektedir; yaratıcı yazma için hayal gücünün ön plandadır ve üründen ziyade süreç esastır. Aynı zamanda da yazma sürecinin içselleştirilmesi ile de alakalıdır (Böttcher, 1999 Akt. Akbaba: 2020: 26). Tüm alanlarda kullanılabilir olmanın yanı sıra farklı duyuların birbirine çağrıştırdığı etkileşimlerin de devrede olması dolayısıyla özgün ifade şekilleri ve bakış açıları ile sentezleme ve üretme sürecini sağlamaktadır (Maltepe, 2006).

Tüm yazarlık türleri ve kategorileri göz önünde bulundurulduğunda, hangi türde yazılırsa yazılsın o türün gerekliliklerine dair bir organizasyon gerçekleştirmek, içeriği belirlemek ve cümlelerin tasarımını yapmak gerekmektedir. Bunların hepsi de yaratıcı bakış açısı ile mümkün olabilmektedir.

Nitekim tüm yazarlık türleri, yazarın esnekliğine göre yazan kişinin bilişsel süreçlerinin devrede olduğu yaratıcı eylemlerdir (Chomsky ve Foucault söyleşi)<sup>1</sup>.

Ancak yaratıcı yazarlık ya da yaratıcı yazma kavramları direkt olarak İngilizceden (creative writing) alınmıştır ve daha ziyade edebi türlerin kast edildiği, kurmaca dünyalar üzerinden tanımlanan alanı işaret etmektedir (Gülsoy, 2020: 19).

Yapılan yorumların yazılan türe türe göre ürün çıkması ile neticelendiğini söylemek mümkündür. (Kaya, 2013: 91). Yaratıcılık özgür ve esnek çevre ve düşünce sistemi ile oldukça ilişkili alanlar olduğundan konu ve sürecin yönetimi ile kişi kendine güvenen birey olabilmektedir (Kaya, 2013: 91). Ayrıca yaratıcı yazma ile mevcut bilgi ve kavramlar ya da yaratıcı kişinin belleğinde yer alan ses ve görüntüler hayal gücünün yardımıyla yeniden üretilir. Birbiri ile ilişkilendirilen ve özgün olarak oluşan bu ürün de yazarın entelektüel tatmin duygusunu kazanmasında önemli rol oynamaktadır (Güleryüz, 2006: 45).

Bir başka deyişle yaratıcılık her ne kadar tüm yazı türlerinde bulunsa da şair, yazar, senaristler yaratıcı düşünceleri ile daha ön plandadır. Bunun sebebi de aslında, sanatçıların daha özgür ve esnek zihinsel yapılaraya sahip olmasıdır. Değişime ve çeşitliliğe açık olmak özgürlükle de oldukça ilişkilidir. Yaratıcı yazma konusunun en önemli unsuru yaratıcılıktır. Bunun için de kişinin özgün ve akıcı biçimde, dış dünyadan yararlanarak ve hayal gücüyle beslediği düşünceleri özgün şekilde ifade etmesi gerekmektedir. Bu anlamda kişi herhangi bir konu ya da durum ile alakalı duygu ve düşüncelerini özgür şekilde kâğıda aktarır. Kâğıda aktarma süreci ise sınırsız özgürlük ya da doğaüstü bir yetenek üzerinden gerçekleşmez. İnsanoğlunda içkin olan yaratıcılık yeteneği üzerinden geliştirilebilir bir alandır. Yaratıcı yazma, farklı fikirlerin şahsi üslupla doğru kelime ve biçimle sunmaya yararırken kişi bu deneyim ile sıradanın ötesinde gözlemlerde bulunma fırsatıyla hayatı yorumlayabilmektedir.

### **1.5.1. Yaratıcı Yazmadaki Amaç**

Yaratıcı yazmanın öne çıkan en bariz amacı, özgün bir ürün ortaya koymak ve yaratıcı ifade yeteneğini geliştirebilmektir. Yaratıcı yazmanın önemli amaçlarından biri de kişinin potansiyelinde yer alan yaratıcılık özelliğinin keşfedilmesi ve kendisini gerek sosyal gerekse kişisel baskılardan ötürü kullanmadığı bu yaratıcılık yönünü açığa çıkarmaktır (Myers, 1993). Bu sebeple yaratıcı yazma ile alakalı gerçekleştirilen araştırma ve uygulamalar oldukça kıymetlidir.

Özgün ürün ortaya koyma arzusunun temelinde de kişisel hayata dair anlam arayışı, etkin iletişim kurabilme talebi, bilişsel ya da psikolojik anlamda kendini ifade edebilmenin gücü ile iyileşebilme, daha iyi bir seviyeye gelebilme isteği yatmaktadır (İşpiroğlu, 2006: 12). Yaratıcı yazarlık, kişinin

---

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_GHTXsER1zE](https://www.youtube.com/watch?v=_GHTXsER1zE)

kendisini keşfetme, yaratıcı yönlerini bulma ve anlamlandırma ile alakalı da bir etkinlik olduğundan gerek bireysel gerekse toplumsal faydaları da bulunmaktadır.

Yaratıcı düşüncelerin yazıya geçirilerek somutlaştırılması, toplumsal kültürün de zenginleşmesini sağlamaktadır. Genel kültürü zengin olan toplumlarda ise bireysel çatışmalar ve bunların çözüm yolları sanatsal eserler aracılığı ile tanımlanabilmekte, tanımlanan sorunların çözümleri ise karmaşadan uzaklaşarak daha uzlaşmacı bir çerçevede mümkün olabilmektedir. Nitekim duygu, düşünce ya da izlenimin bir sanatsal yapı etrafında kâğıda dökülmesiyle kişi, benliğinin sınırlarını da daha yakından görebilmektedir (Oral, 2014: 16).

Yaratıcı yazmanın bir başka amacı da kişinin sıkıcı ya da monoton bulduğu, rahatsız olduğu gündelik dünyasından uzaklaşmasına imkân sunmasıdır. Kendini tekrarlayan ve yenilikten uzak olan hayatlara farklı bir enerji katması dolayısıyla yaratıcı yazma çalışmaları kıymetlidir. Üstelik yaratıcı yazma etkinliği ile kişi kendi iç dünyasındaki korku ya da tereddütleri ile yüzleşme imkânı da bulabilmektedir (Temizkan, 2010: 629).

Yaratıcı yazmanın amaçları Güneş (2007: 162-163) tarafından aşağıdaki şekilde ifade edilmektedir:

- Özgün ürün ortaya koyabilme,
- Kişisel ya da sosyal manada anlam arayışının netleşmesi,
- İletişim becerilerini geliştirebilme,
- Zihinsel becerileri geliştirme,
- Zihinsel bağımsızlık ile esnek düşünme yeteneğinin gelişmesidir.

Yaratıcı yazmanın amaçlarını İşpiroğlu (2006: 11) da aşağıdaki şekilde ifade etmektedir:

Yaratıcı yazma;

- Kişisel farkındalık kazandırarak hayal gücünü kullanma alanını işlevselleştirir. Böylelikle kişi duysal alanları (görme, işitme, düşünme, v.b.) yetilerinde bütünlük kazanır.
- Mantık ve duygunun birbiri ile alışveriş yapabilmesini mümkün kılar.
- Kurgusal bütünlük çerçevesinde fikirlerin temellendirilerek dile getirilebilmesini sağlar.
- Muhakeme yeteneğinin gelişmesine katkı sunmaktadır.
- Kişinin kendisine özgün olan dili keşfetmesini, bir başka deyişle kendisini bulmasına yardımcı olmaktadır.

Tompkins, yaratıcı yazmanın amaçlarıyla alakalı olarak altı maddeden söz eder (Tompkins, 1982, Akt. Öztürk, 2007: 41):

- Eğlenmek

- Sanatsal ifadelerin beslenmesi
- Öğrencilere yazmanın önem ve işlevlerini açıklamak
- Hayal gücünü teşvik
- Düşüncelerin açıklanması
- Kendini tanımlamak üzere araştırma yapmak.

Bir görüşe göre de yaratıcı yazmadaki temel amaç, muhatabı yani okuru etkilemektir (Susar Kırmızı ve Beydemir, 2012: 320). Bununla birlikte esnek düşüncenin esas alındığı yaratıcı yazmada, kalıplaşmış ya da geleneksel kurallardan ayrı olarak “kendini anlatma” temeli üzerinde şekillenen bir hedef gözetilmektedir (Korkmaz, 2015: 122).

Çeşitli araştırmacılar yaratıcı yazarlığın amaçları ile alakalı fikirlerini öne sürmüş olmakla beraber ilgili amacın burası ile sınırlı olduğunu söyleyemeyiz. Nitekim bireysel farklılıklar ve oluşturulan ya da oluşturulacak olan üründen beklentilerde ilginçliklere sebep olabilmektedir. Buna örnek olarak yaratıcı yazma sürecindeki yazarın bu faaliyeti ekonomik kaygı çerçevesinde verme de gösterilebilir. Her ne kadar kendini tanımlama, hayal gücünü teşvik ve özgün ürün ortaya koyma gibi etmenler yaratıcı yazmanın ana odak noktaları olsa da tüm bunların temelinde ekonomik kaygıları da koyabiliriz.

### 1.5.2. Yaratıcı Yazmayı Etkileyen Durumlar

Yaratıcılıkta olduğu gibi yaratıcı yazarlığın da etkilendiği haller vardır. Yaratıcı yazmayı nelerin etkilediği, bu etkinlik içerisinde olmayı düşünen araştırmacı ya da yazar-yazar adayları için kıymetlidir. Bu yüzden de yaratıcı yazmayı etkileyen durumlara değinilecektir.

Yaratıcılık her ne kadar insanların hepsine bahşedilmiş bir özellik olsa da yazma ya da yaratıcı yazma zor bir uğraş olarak değerlendirilmektedir (Maltepe, 2007: 145). Zor olduğu düşüncesinden dolayı da kişilerde yazmaya yönelik isteksizlik ya da çekince oluşabilmektedir. Bu düşüncenin dışında yaratıcı yazmayı etkileyen bir diğer nokta da kişinin kendi yazdığı ürünün profesyonel olmasına yönelik kendi kendisini yargılaması, çevresi tarafından yargılanması ya da yargılanma korkusu duymasıdır. Bu anlamda kişinin yaratıcı yazma konusunda kendisini yeterli hissetmesi de önemlidir.

Bu anlamda Julia Cameron, *Sanatçının Yolu* adlı çalışmasında kişinin, çalışmalarını eleştirilmesi için paylaşırken seçici olması gerektiğini, yapıcı eleştiri ile aşağılayıcı tavrın arasındaki farkı iyi ayırt etmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Cameron, 2020: 127). Yaratıcı yazma ile alakalı kişinin motive çalışabilmesi hakkında Hidi ve Boscolo (2006: 144-145) aşağıdaki tespitlerde bulunmaktadır:

- Yazan kişi yazmaya yönelik istek ve arzu içerisinde bulunmalıdır.

- Yazan kişi yazmak istediği konu ya da türle alakalı donanımlı olmalıdır.
- Yazma mevzusunun yazan kişi için açık ve net olması gerekmektedir. Yani temel cümle bilgisi ve dile hâkim olmak oldukça önemlidir.
- Yazma sürecinde yazan kişinin gayret içerisinde olması ve yazdıklarını geliştirmeye yönelik istekli olması gerekmektedir.

Yukarıda da ifade edildiği üzere yaratıcı yazma konusunda kendisini geliştirmek isteyen kişiler yazarlıkla alakalı teknik bilgilere hâkim olmalı, iç ve dış kaynaklı yargılayıcı tavırlardansa özgürlükçü ve esnek bakış açılarını seçmelidir. Kişinin yazmaya yönelik isteği, gayret ve çalışma ile şekillendiği doğru olmakla birlikte kişi sanatsal anlamda donanıma sahip olabilmek için kendisini esnek bırakmalıdır. Buradaki esneklikten kasıt, hayal gücünü geliştirebilmek için farklı sanat dallarından sezgileri kendi sanatı için uyarlayıp kullanabilmektir. Bir başka deyişle önceki kısımlarda bahsedilen yaratıcılığı etkileyen durumlar, yaratıcı yazma konusunda da benzerlik göstermektedir.

### 1.5.3. Yaratıcı Yazma Teknikleri

Yaratıcı yazma sürecinin ilerleyebilmesi için yaratıcılık ve yaratıcı yazma konuları önceki kısımlarda anlatılmıştır. Yaratıcı yazmanın tekniklerini bilmek de bu etkinliği gerçekleştirmek isteyen yazar-yazar adayları ya da araştırmacılar için önemlidir. Bu anlamda yaratıcı yazma kursu veren kişilerin ya da yaratıcı yazmaya dair yöntem arayışında olan yazarların kullanabileceği çeşitli teknikler Oral (2014)'a göre aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

- Doğa ve çevre gezileri
- Pencere problemi
- Cümle birleştirme
- Kullanılan dilin tahmin edilmesi
- Öykü karakterleri oluşturma
- Müze gezileri
- Sözcük türeterek öykü yazmak
- Diyalog yazmak
- Özgün deyişler oluşturmak
- Rüyalardan öyküler oluşturmak
- Eşyalarla diyalog oluşturmak

Yukarıdaki tekniklerin bazılarını açıklamak faydalı olacaktır. Örneğin, doğa ve çevre gezileriyle kişinin beş duyusunu kullanarak etrafına karşı bilinçli bir bakışa sahip olması hedeflenir. Bu geziler

hayal gücü zıtlık ya da benzerlikler üzerine düşünme gibi konularda kişiyi yaratıcı olma konusunda tetiklemektedir. Doğa, çevre ya da canlıların daha önce fark edilmeyen yönleri hakkında düşünme imkânı gelişir. Bu geziler sonrasında öğrencilere gözlemlerinden yola çıkarak yazması istenebilir. Ya da yazmak isteyen kişi doğa ya da çevreden yola çıkarak duygu ya da düşüncelerini kaleme dökebilir. Böyle gerçekleştirilen eğitimlerin kalıcı olduğu da kanıtlanmıştır (Özdemir ve Akfırat: 2009).

Buna rağmen yaratıcı yazarlığı salt eğitimle ilişkili bir alan olarak göremeyiz. Her ne kadar eğitim esnasında bu tarz yöntemler işlevsel olsa da bireylerin kendi süreçlerini aktive edebilmeleri için alternatif yöntemler geliştirebileceklerini de göz önünde bulundurmalıyız.

Pencere Problemi adı verilen yaratıcı yazma tekniğinde öğrenciler pencereden baktırılır. Bu pencere, sınıf veya oda gibi gerçek bir mekâna ait olabileceği gibi hayali yerde de olabilir. İçeri ya da dışarıya bakma mevzusu yaratıcı yazar ya da yazarlara bırakılabilir. İlgili pencereden görülenlere dair yazı yazma çalışması gerçekleştirilerek kişilerin hayal gücü tetiklenir. Bazen de fotoğraf, film ya da müziğin kişiye çağrıştırdığı duygu ya da uyandırdığı hayal gücü üzerinden yazı yazılabilmektedir. Böylelikle öğrencinin hayal dünyası tetiklenmiş olur (Göçen, 2019).

Yaratıcı yazar ya da yazarlar cümle birleştirme tekniğini kullanarak da üretebilmektedir. Birbirinden tamamen bağımsız cümlelerin genişletilerek bağlantılı hale getirilmesini konu alan bu teknikten yola çıkılarak, anlam bütünlüğüne sahip paragraf oluşturma ya da hikâye üretme esastır. Öykü karakteri oluşturulması ile alakalı olarak hayali karakter oluşturma etkinliği gerçekleştirilebilir. Bu karakterin cinsiyeti, fiziksel özelliği, mesleği, sevdiği ya da nefret ettiği işler, hayattaki en büyük arzusu, vb. boşluklar ayrıntıları yazara bırakacak şekilde genişletilerek tamamlanarak karakter oluşturulması beklenebilir.

Eğer bu etkinlik sınıfta yapılıyorsa her bir unsur birer satır aralığı ile öğrencilere dağıtılarak tamamlamaları istenir ve öğeler kesilerek hepsi kendi kategorisine denk gelecek şekilde zarflanır. Örneğin fiziksel özellik kategorisinin yer aldığı zarfa öğrencilerin bu alanla alakalı yazdığı kısım kesilerek fiziksel özelliğe dair bir veri havuzu oluşturulur. Öğrenciler her bir öge için hazırlanan bu zarflardan rastgele seçimler yaparak birbirinden ayrı ve çeşitli sürprizlerin yer aldığı birçok karakterin oluşmasını sağlayabilmektedir. Farklı öğeleri ilişkilendirmeye de dayanan bu teknikle hayal gücü oldukça işlevseldir (Oral, 2014).

Kullanılan dilin tahmin edilmesi tekniğinde; yabancı dilde jest ve mimiklerin etkin kullanıldığı bir film sahnesinin ses kaydı alınarak öğrencilere dinlettirilir ve ne konuşulduğunun tahmin edilmesi beklenir. İlgili tahminler öğrencilerin fikir alışverişinde bulunması ya da hayal gücünü aktif hale getirmesi bakımından kıymetlidir. Nihayetinde ilgili film sahnesi izlenir ve öğrencilerin düşünceleri mevcut filmin konusu ya da sahnesi üzerinden karşılaştırılır. Sınıftaki yaratıcı yazarlık eğitimlerinde

anlatım becerilerini geliştirmesi dolayısıyla bu teknik etkilidir (Soyer, 2016). Bunun için de muhatapların üretim gerçekleştirme aşamasında yazmaları için gerekli zamanın verilmesi gerekmektedir.

İlgili tekniklerle öğrencilerin teşvik edildiği tartışmasız bir gerçek olmakla beraber gerek öğretici gerekse öğrenciler tüm bu aşamaların ötesinde kendi tekniklerini bulma ve uygulama özelliğine sahiptir. Nitekim alan tam da bu noktada yaratıcılığı destekleyen bir özelliğe sahiptir. Öğrenciler ilgili tekniklerin muhataplarının ilgisini çekebileceği gibi kayıtsız kalabileceğini de göz önünde bulundurmak gereklidir. Bu anlamda muhataplar hiçbir teknik noktasında zorlanmamalı, aksine alternatif geliştirme noktasında yöreklendirilmelidir.

Yaratıcı yazmadaki önemli tekniklerden biri de düzenli olarak günlük tutmaktır. Hatıraların; hikâye, mektup, anı ya da senaryo gibi formlarda kâğıda geçirilmesi, gün içinde yaşananların düzenli olarak kalem kağıtla buluşması önemlidir (Yangın, 2002). Yaratıcılığı tetikleyen beyin fırtınası da yaratıcı yazmada kullanılabilen bir tekniktir. Özgün fikirlerin ortaya çıkmasında etkili olan beyin fırtınası aslında yaratıcı düşünme tekniği olarak da düşünülebilir (Küçük, 2007). Yarım kalan ya da yarısı okunan bir hikâyenin tamamlanması ya da serbest yazma da yaratıcı yazmayı geliştiren yöntemlerdendir (Demir, 2013).

Ataman (2006) yaratıcı yazmada üretim yapma tekniği ile alakalı olarak çeşitli yöntemler ekler. Sevilen bir hikâye, film ya da tiyatro gibi kurgusal içerikten seçilen karakterden yola çıkılarak yeni hikâye oluşturmak bunlardan biridir. Herhangi bir partiye sıra dışı davetiye hazırlamak, herhangi bir sanat eserine dair değerlendirmede bulunma, hayalindeki bir ülkeden gelen konukla röportaj yapma gibi çeşitli yazma çalışmaları da mevcuttur (Isaacs, 1974).

Yaratıcı yazmaya dair kişiler kendilerine uygun tekniği kullanma ve üretme yetisine sahiptir. Ancak yukarıda bahsedilen teknikler yazarlık bağlamında yaratıcılığın geliştirilmesine olanak sunan örneklerdendir. Bu teknikleri uygulamak ya da uygulamamak bireylerin kişisel yaratıcılık tercihleri ile bağlantılıdır. Bu sebeple öneri olma özelliğinin ötesinde bir kural olarak düşünülmemelidir.

## 1.6. Öykü

Yaratıcı yazma sürecinde “kahramanın yolculuğu”nun izleneceği tezimizde yaratıcı yazma konusu, öykü türü bağlamında ele alınacaktır. Bu sebeple de ilgili yaratıcı yazarlık türlerinden öyküye, geniş kapsamlı olarak yer vermek gerekmektedir. İnsanların hayalleri ya da başlarından geçen durum ve olayları edebi bir çerçevede anlattıkları tür olan öykünün genel geçer bir tanımı bulunmamaktadır. Ancak öykü her dönemde hayatın akışı, anlamı ve ritmini yansıtmaktadır. Öykü alanında öncü isimlerden olan, 19. yüzyıldaki ilk özgün örneklerini veren Edgar Allan Poe; öykünün tek etkiye sahip,

bir seferde okunup anlatılabilecek kadar kısa metinler olduğunu savunmaktadır. Poe, öyküdeki tüm kelimelerin oluşturulacak yegâne etkiyi yaratmaya yaraması gerektiğini ifade etmektedir (Boynukara, 2000: 42).

William L. Randall, öykü tanımı yapmanın zorluğuna, çeşitli yazarlardan referanslarla ifade etmektedir. Ursula Le Guin de hikâyeyi nasıl anlatacağını bildiğini, ancak hikâyenin ne olduğunu bilmediğini aktarmaktadır. Tarihçi Hayden White'a göre de hikâye tanıdık; ancak kavramsal olarak tanımlanması güçtür (Randall, 1999: 15).

Aslında kesin çizgilerle tanımlanamamasının ana sebebinin yaratıcılık ürünü olmasından kaynaklandığını söyleyebiliriz. Yukarıda da ifade edildiği üzere yaratıcı süreçlerin kesin net ve ayırtmaz tanımlardan uzak olduğunu biliyoruz. Bu anlamda yaratıcı yazmanın bir ürünü olan hikâye için de net sınırlar koyabilmemiz mümkün olamamakta. Öyle ki birbirinden gerek nicelik gerekse nitelik olarak birbirinden bambaşka metinlerle karşılaşabilmekteyiz.

Ancak kavramın sınırlarını olabildiğince netleştirmek adına, Türk edebiyatında, hikâyenin romandan ayrı bir tür olarak tanımlanmaya başlanması Ahmet Mithat Efendi ile 1873'de gerçekleşmiştir. Recaizade Mahmud Ekrem de 1890'da Fransa'yı örnek göstererek hikâyeyi tür olarak kabul etmektedir (Özgül, 2000: 38). 1891 yılında Nabızade Nazım ise Hasba'nın önsözünde hikâyeyi, romanın özeti olarak değerlendirmektedir (Birinci, 1987: 36).

Aslında bulunulan coğrafya, bu coğrafyanın koşulları ve koşulların içerisinde değişmeyen duygular, öykülerde çağın anlayışına göre yeniden üretilmektedir (Tosun, 2018: 10). İnsanlar öyküler aracılığıyla deneyim ve beklentilerini aktarır ve yaşamı sorgular. Yaşanılan dönüm noktaları kalem ve kâğıt ile kayda alınmaktadır. Böylelikle kişi yaşantısına dışardan bir gözle bakabilme ve doğru soruları sorabilme imkânı bulabilmektedir. Bundaki temel motivasyon da kuşkusuz kişinin korkuları ya da karanlık yönleri ile yüzleşebilme ve buraları aydınlatabilme arzusudur.

### **1.6.1. Öykü ve Hikâye Ayrımı**

Öykünmek (taklit) kavramından hareketle üretilen öykü kelimesi ilk olarak 1940'lı yıllarda, Nurullah Ataç tarafından kullanılmıştır. Nurullah Ataç öykü kelimesini, tür karşılığı olarak ve olay örgüsü olmak üzere iki anlamda değerlendirmiştir (Kahraman, 1988: 499). Hikâye kelimesi de Arapça kökenli "hakeye" kökünden gelmektedir (Özgül, 2000: 31). Tanzimat dönemi ile birlikte Türk edebiyatında edebi bir tür karşılığı olarak roman türünü de kapsayacak şekilde kullanılmıştır. Bu anlamda hikâye, öykü formunda iletildiğinde adı artık öykü olarak anılmaktadır (Özgül, 2000: 33). Özkırımlı da benzer şekilde olay anlatımı ile bağlantılı tüm türlerin hikâye kavramı içerisinde değerlendirildiğini ifade etmektedir (Özkırımlı, 1991: 85).

Bu anlatılanlardan hareketle öykü ile hikâye birbiri yerine kullanılabilen kavramlar olduğunu söyleyebiliriz. Ancak kapsam bağlamında tam olarak aynı olduklarını söyleyemeyiz. Hikâye, tahkiyeli olarak yazılmış olan menkıbe, destan, senaryo, tiyatro, roman, vb. türlerin hepsinde bulunmakla beraber hikâyenin hangi tür üzerinden aktarıldığı mevzusunun farklılık gösterdiğini bilmekte fayda vardır.

**Kısa Öykü:** 1901’de Brander Matthews tarafından yayımlanan *The Philosophy of The Short-Story* ile ilk kez “kısa hikâye” kavramı öne sürülmüştür (May, 1995: 109). Türkçede minimal öykü, kısa kısa öykü, çok kısa öykü, küçürek öykü gibi isimlerle kavramsallaştırılan kısa öykü, temelde öyküden daha az kelime içermektedir. Ancak “kısa öykü” terimi konusunda fikir birliğine varılması ise kolay olmamıştır. March-Russell, 19. yüzyıl sonunda söylenen bu adlandırmanın kabul edilmediğini, farklı yazar grupları tarafından “short story” yerine yalnızca “tale” (masal, kıssa) şeklinde ifade edildiğini belirtmektedir. (March-Russell, 2009: 1).

Son derece yalın anlatıma sahip olan kısa öykülerde şiir türü ile anlam ve dilsel yapı bakımından benzenmektedir. Anekdotta gösterilen problem hızla sona erer. Bu anlamda tamamıyla sonuç odaklı olduğu bilinmektedir. Genellikle de varoluşsal kaygıya dayanarak yazılmaktadır (Korkmaz, Deveci, 2012: 13). Kısa öyküler günümüzde, özellikle sosyal medya mecralarında popülerliğini korumaktadır.

E. A. Poe, Franz Kafka, Jorge Luis Borges, Julio Cortazar, Dino Buzzati, Anton Çehov, William Faulkner, vb. yazarlar kısa öykü türünde eser yazmışlardır. Türk edebiyatında da Ferit Edgü, Sevim Burak, Tezer Özlü, Hulki Aktunç, Aslı Erdoğan, Sadık Yalsızuçanlar, Mehmet Harmanlı vb. gibi farklı yazarlar kısa öykü yazmışlardır (Korkmaz, Deveci, 2012: 17). Nitelikli yazarların yanı sıra sosyal medyada da ilgili türe oldukça rağbet olduğunu belirtmekte fayda var. Zamanı kısıtlı kullanıcılar muhataplarının dikkatini minimum zamanda çekebilme adına gerek yazılı gerekse de görsel tabanlı uygulamalarda bu öykü türünü kullanabilmektedir.

Kısa öykünün gazetecilik alanının etkisiyle geliştiği de bilinmektedir (Yivli, 2016: 86). Gazete haberlerindeki determinist çizgi, net ifadeler ve söylenmek istenenin kısaca verilmesi ile benzer şekilde kısa hikayeler de geleneksel öyküden ayrılmıştır. Öykünün gelenekselden ayrıldığına en önemli kanıtı olarak bu kısa yapısı içinde, az sayıda karakter ve olay içermesidir (Goyet, 2014: 16). Ancak bu ilk örnekler, öykü türünün parlak ürünleri olarak görülmemektedir. Bunun sebebi de edebi yönlerinin zayıf, ağırlıklı olarak “magazin” yönü ağır basan “deneme hikayeciliği” olmasından kaynaklanmaktadır.

Söylenenlerden hareketle kısa öykülerin yoğun, temel bir mevzuya odaklanan, etkileyici bu sebeple de yaratıcı, hızlı okunabilen bir tür olduğunu söyleyebiliriz. Oldukça kısıtlı bir alandaki metni oluşturma zorunluluğu gerek yazarı gerekse de okurun zihinsel süreçlerini maksimum olarak devrede tutmasına

katkıda bulunur. Bu deneyim ile de zamanı kısıtlı olan okurun popüler şekilde ilgili alana yönelmesini sağlayabilmekte. Günümüzde sosyal medya iletilerini bu anlamda kreatif kullanan yazarlar bakımından örnek verebiliriz.

### 1.6.2. Öykü Teorisi

Teori, diğer beşerî bilimlerde olduğu gibi okunan içerikleri kavramsallaştırma ya da anlama bakımından fayda sağlamaktadır. Bu anlamda öykünün teorisi de benzer bir yarara hizmet etmektedir. Örneğin okur, öyküdeki problemlerin şahıslar tarafından bilinçli olarak çözülmesi ya da tesadüfi olarak neticelenmesi durumlarından hangisinin başarılı addedilebileceğini bildiğinde öyküye daha eleştirel bir gözle bakabilmektedir.

Bununla birlikte Harold Blodgett; öykü teorisinin çok abartılmaması gerektiğinin de altını çizer ve kişinin yaratıcı bir yazar olarak doğduğunu, ancak öykü yazmayı öğrenmenin en iyi yolunun da yine yazmak olduğunu, öykü yazmanın bir başkası tarafından öğretilmeyeceğini ancak öğrenilebileceğini, öğreticinin ancak ne yapılmaması gerektiğini söyleyebileceğini ifade etmektedir (Blodgett, 1996: 58-59).

Öykünün ilk teorisyeni Edgar Allen Poe kabul edilmektedir. Poe kuramı 4 başlıkta değerlendirilebilmektedir (Buranelli, 1961: 66). Bunlar;

- Öykünün “tek etki”ye sahip olması.
- Olay, durum ve karakterlerin “tek etki” etrafında kurgulanması.
- Öykünün tek oturuşta okunup bitirilebilecek bir uzunluğa sahip olması.
- Öykü dilinin yoğun ve şiirsel olması, herhangi bir cümlenin öyküden çıkarıldığında bütünün de etkilenmesi.

Öykü türündeki teorisinde Poe, yalnızca olay öykülerinden bahsetmektedir. Bu anlamda Çehov tarzı (durum) öykülerini değerlendirmemektedir.

Çehov ise 1880’lerin sonlarında öykü kuramını açıklamaktadır. Çehov’a göre eserde;

- Siyasi, dini (sosyal) ve ekonomik manada uzun açıklamalar bulunmamalıdır.
- Karakter ve nesnelere gerçekçi olarak tasvir edilmelidir.
- Kısa anlatım, orijinal ve samimi tasvirler öne çıkmalıdır (Zafer, 2002: 87).

Bu anlamda Anton Çehov’un görüşlerinin Poe’ya göre daha kapsayıcı olduğu görülebilmektedir. Poe’nun (1809-1849), kuramında Çehov tarzı öyküyü kapsamamasının en önemli sebeplerinden biri de Çehov’un (1860-1904) öykülerine yetişmeden vefat etmesidir.

Aslında bu ifadelerden hareketle, genel geçer öykü teorilerini ifade etmenin çok da mümkün olmadığını görmekteyiz. Ana hatları ile çizilebilen öykü kapsamı Aristoteles'in üç birlik ilkesi yani öyküde zaman, mekân ve eylem birliği; Vladimir Propp'un morfolojik analizi ile masallardaki yapısal öğeleri takip etme; Gerard Genette'in Anlatı Teorisi ile anlatının yapısal unsurlarını anlamlandırma üzerinden de değerlendirilebilmektedir. Bizim tezimizde ise Joseph Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu yaklaşımı üzerinden öykülere yaklaşılabilecek olup ilgili teori ikinci bölümde geniş kapsamlı olarak işlenecektir.

### 1.6.2.1. Batı'da Öykünün Gelişimi

Yaratıcılığın doğası olan sorgulayıcı ve eleştirel yaklaşım, yaratıcı bir etkinlik olan öykü üzerinde de etkisini göstererek dönemselsel olarak farklı şekillerde ele alınmıştır. Nikolay Gogol, Mansfield, Edgar Allan Poe, Guy de Maupassant, Anton Chov, James Joyce, Franz Kafka, Ernest Hemingway, Faulkner, Borges, vd. öykülerini birbirinden farklı şekillerde yorumlamış önemli sanatçılardır. Farklı coğrafyalarda yaşayan bu öykücüler öyküye farklı bakış açıları kazandırmışlardır (Tosun, 2018: 13).

İnsanın farklı bulduğu herhangi bir durumu başkalarıyla paylaşma ve beğendirme isteğini Jung, ilkel bilinç düzeyinden kaynaklandığını ifade etmektedir (Jung, 2001: 42). Öyküler işlevsel olarak geçmiş ve gelecek olmak üzere hayatın her alanına müdahale etmeyi meşru kılan bir zemindir. Sözlü gelenekte temeli genellikle kutsal kitaplara dayandırılan kıssalar, ağızdan ağıza aktarılırken yazılı anlamda bir forma kavuşması genellikle 14. yüzyıla temellendirilir. Giovanni Boccacci'nun (1313-1375) *Decameron* adlı eseri (1353) modern hikâyenin ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Ardından İngiliz Geoffrey Chaucer (1340-1400) *Canterbury Hikayeleri* (1388-1395) adlı metni yazmıştır.

Gerek Doğu'da gerekse Batı'da meşhur olan Binbir Gece Masalları'nın 10. ve 16. yüzyıllar arasında oluşturulduğu bilinmektedir<sup>2</sup>. Ardından, Fransız yazar Marguerite of Navarre (1492-1549), *Heptameron* (1558) isimli kitabı kaleme almıştır. Bu süre zarfında da Avrupa'da birçok hikâye yazılmış, ancak büyük bir saygınlık görmemiştir. Bunun temel sebebinin de bilim insanlarının hikayelere karşı küçümser tavrı olduğu bilinmektedir (Lawrence, 1989: 212).

18. yüzyıla gelindiğinde roman ile paralel olarak hikâyenin de geliştiği görülmektedir. Bunda sanayi devriminin de edebiyata etkisi olduğunu söylemek mümkündür. Sanayileşme ile beraber okuma ve yazma oranındaki artış hikâye yazma oranında da etkisini göstermiştir. 19. yüzyıl başlarına gelindiğinde Alman E.T.A. Hoffmann (1776-1822) hikayelerini yayımlamaya başlamıştır. Ancak öykünün ana kaynağı olan ülke olarak Amerika Birleşik Devletleri kabul edilmektedir. Nitekim hikâyeden öyküye Edgar Allan Poe ile geçilmeye başlanmıştır. Poe'nun hikayelerinin modern öykü

---

<sup>2</sup> *Binbir Gece Masalları*, çev. Alim Şerif Onaran, Afa Yay., İstanbul, 1992, s. 9-14.

olarak değerlendirilmesinin ana sebebinin de olay örgüsü olduğu bilinmektedir. Bir başka deyişle Poe'nun hikayeleri ile öyküdeki sebep ve sonuç bağlantısı ön plana çıkmaktadır (May, 1995: 108).

19. yüzyılda Amerika'da ön plana çıkan öykü yazarları olarak Edgar Allan Poe'nun yanı sıra Nathaniel Hawthorne, Ernest Hemingway, William Faulkner, Mark Twain, O. Henry gibi yazarlar olay öyküsü bağlamında ön plana çıkmaktadır. Avrupa'da ise Guy de Maupassant, James Joyce, Franz Kafka, Katherine Mansfield, Somerset Maugham öykü türünün ilk örneklerini vermiştir. Rusya'da ise Çehov, Gogol, Puşkin, Gorki, Tolstoy, vb. yazarlar da durum öyküleri ile ön plana çıkmışlardır. 20. yüzyıla gelindiğinde ise Güney Amerikalı Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Marquez, Julio Cortazar, Isabel Allende vb. yazarlar öykü anlamında öne çıkan isimlerdendir.

Öyküdeki ilkler bağlamında ise Çehov, Maupassant, Gogol, Poe ve Joyce öne çıkmaktadır. Durum öyküleri bakımından Çehov bir mihenk taşıdır. Öyküde durumları yalnızca gösterme işlevini kullanmıştır. Maupassant da benzer şekilde olay öykülerini geliştirerek şaşırtıcı sona okuru hazırlamaktadır. Gogol'un sıradan bir memurun hayatını anlattığı *Palto* adlı eseriyle "küçük insan"ı öyküye dahil etmiştir. Böylelikle görmezden gelinen kişilikler öykü kapsamına alınmıştır. Öyle ki usta yazar Dostoyevski, "hepimiz Gogol'un *Palto*'sundan çıktık" demiştir (Bates, 2001: 16). Poe, daha önceden de bahsedildiği üzere öykü kuramını kaleme alarak ardından gelen yazarları etkilemiştir. İrlandalı yazar James Joyce ise "epiphany" kavramını öyküye dahil etmiştir. Bu kavram aydınlanma anı olarak çevrilmektedir; semboller üzerinden okurda farkındalığa işaret etmektedir (May, 1995: 57).

### 1.6.2.2. Türkiye'de Öykünün Gelişimi

Halk hikayeleri, masal, menkıbe, kıssa, mesnevi gibi anlatış şekillerinin öne çıktığı Doğu hikayelerinde yaşanan ya da hissedilen deneyimleri aktarmak, hikâyeleştirmek, oldukça önemlidir. Doğu insanı öğüt vermek, hikmeti aktarmak, engellere karşı uyarmak, vb. konular için çok eskilerden itibaren hikâye sanatını farklı biçimlerde kullanmıştır. Bu anlamda tarihsel süreç içerisinde Türk öykücülüğü de birçok yenilik ve değişikliklere tanık olmuştur.

Türk edebiyatında hikâyenin başlangıcı, genellikle *Dede Korkut Hikayeleri* üzerinden temellendirilir (Boratav, 1988: 41) Türk geleneğinde kulaktan kulağa dolaşan yani sözlü olarak süregelen hikâye anlatma sanatı, manzum olarak aktarılan halk hikayeciliğinden beslenmektedir. Eski Türk edebiyatındaki hikâyeye dair ise beş bölümden söz etmek mümkündür (Özön, 2009: 47-134). Bunlar;

- Eski edebiyattaki Yusuf ve Züleyha, Leyla ve Mecnun gibi manzum hikayeler
- Eski edebiyattaki Hüsn ü Dil gibi nesir hikayeleri
- Halk arasında okunan Muhayyelat-ı Aziz Efendi, Kerem ile Aslı gibi yazılı hikayeler
- Ağızdan ağıza aktarılan halk hikayeleri

- Çeşitli toplulukların kendi amaçlarına göre uyarladıkları Hazret-i Ali Cenkleri gibi hikayeler.

Tanzimat dönemine gelindiğinde hikâyenin anlatılmasından ziyade yazılı olarak aktarılıp okunması ağırlık kazanmaya başlamıştır. Özellikle Batı'daki eserlerin tercümeleri bu dönemde oldukça popülerleşerek Batı tarzı hikâyenin Türk edebiyatına girmesini hızlandırmıştır. Türk edebiyatında Batı tarzı hikayelerin ilk örneği ile alakalı ise farklı görüşler bulunmaktadır. Bu anlamda Ahmet Hamdi Tanpınar; Ahmet Mithat Efendi'ye ait *Kıssadan Hisse* ile *Letaif-i Rivayat* (1870) metinlerini ilk örnekler olarak kabul ederek Emin Nihat'ın *Müsameretname* (1871-1875) adlı metnini ikinci olarak değerlendirmektedir (Tanpınar, 2001: 286). Feridun Andaç ise Emin Nihat'ın *Müsameretname* adlı eserini ilk örnek olarak kabul etmektedir (Andaç, 2008: 22). Halit Ziya Uşaklıgil ise Samipaşazade Sezai'nin *Küçük Şeyler* isimli metnini beğenerek Batılı öykünün ilk örneği olarak bu metni kabul etmektedir (Uşaklıgil, 2008: 479). Bunun en önemli sebebi olarak da karakter yaratma, atmosfer oluşturma ve olay örgüsü tutarlılığının sağlanması gösterilmektedir (Tosun, 2018: 38).

Ardından Hüseyin Cahit Yalçın (1875-1957), Mehmet Rauf (1875-1931) gibi yazarlar da pek çok öykü kaleme almış olmakla beraber Hüseyin Rahmi Gürpınar (1864-1944) oldukça etkili yazarlardan olmuştur. Türk öykücülüğünde önemli bir diğer isim de kuşkusuz Ömer Seyfettin'dir (1884-1920). Nitekim Ömer Seyfettin sadece öykücülük ile anılan dönemin ender yazarlarından (Kahraman, 1988: 496). Sonrasında Halide Edip Adıvar (1884-1964), Refik Halit Karay (1888-1965), Reşat Nuri Gültekin (1889-1956) gibi isimler içeriği milli ama Batılı biçimde yazan usta kalemlerdir.

Cumhuriyet dönemine gelindiğinde Sait Faik Abasıyanık, Sabahattin Ali, Memduh Şevket Esendal gibi öykücüler ön plana çıkmıştır. Örneğin Memduh Şevket Esendal başlarda Maupassant tarzı (olay) öyküleri ardından da Çehov tarzı (durum) öyküleri kaleme alarak Türk edebiyatına farklı yorumları kazandırmıştır (Çetişli, 1999: 80). Memduh Şevket ile beraber Gogol'un *Palto*'sunda da görülen "küçük insan" kavramı da Türk edebiyatına dahil olmuştur. Sait Faik ise özgün içerik ve teknik kullanımı ile özellikle *Alemdağ'da Var Bir Yılan* isimli kitabıyla Türk edebiyatındaki post modern öykücülüğün ilk metnini kaleme almıştır (Taş, 1988: 21).

1950'li yıllarda öykü yazarlarının büyük çoğunluğu Sait Faik Abasıyanık'dan etkiler taşımaktadır. Bununla birlikte Sabahattin Ali öyküleri dönemin toplumcu-gerçekçi içerikleri bağlamında anılmaktadır. Onun öyküleri yalnızlığı, ayrıklığı, yabancılaşma ile köy ve köylüyü de kapsayan bir içeriğe sahiptir. Nezihe Meriç ve Vüsat O. Bener, Sait Faik Abasıyanık'ın ardından dönemi etkileyen önemli yazarlardır. Nitekim Nezihe Meriç kadınlarla alakalı duyarlı metinler yazan ilk öykücü olmakla beraber Vüs'at O. Bener ise özgün bir öykü yaratarak dilin olanaklarını genişletmektedir (Dirlikyapan, 2010: 88).

Adı farklı türlerle anılan Ahmet Hamdi Tanpınar, Cahit Sıtkı Tarancı, Tarık Buğra, Orhan Kemal, Necip Fazıl Kısakürek, Haldun Taner, vb. birçok yazar öykü de kaleme almıştır. Örneğin Aziz Nesin hicivleriyle, Fakir Baykurt köylü ve bürokrat ilişkisi eleştirileriyle, Cevat Şakir ise denize bağımlı insanları öykülerinde anlatmışlardır (Önal, 1997: 130).

1950 kuşağı olarak bilinen ve öne çıkan öykücüler olarak; Bilge Karasu, Leyla Erbil, Ferit Edgü, Yusuf Atılğan, Feyyaz Kayacan, Orhan Duru, Erdal Öz, Mustafa Kutlu ve Rasim Özdenören söylenebilir. Tomris Uyar, Adalet Ağaoğlu, Sevim Burak, Sevgi Soysal gibi kadın öykücüler de kendilerine özgü dil evreni ile öykü alanında yer edinebilmişlerdir. Oğuz Atay ise tek öykü kitabıyla öyküde ironinin kullanımını ile alakalı öne çıkmaktadır. Hulki Aktunç, Selim İleri Tahsin Yücel gibi yazarlar da dönemin öne çıkan öykücülerindendir. 1980 sonrasında öykü alanı gittikçe popülerleşmiş olup yazar ve eser sayısı da artış göstermiştir. Bu anlamda Cemil Kavukçu, Ayfer Tunç, Murathan Mungan, Sadık Yalsızuçanlar gibi öykü yazarları dikkat çekmektedir (Lekesiz, 2013)

Modern Türk öyküsünü geleneksel olandan ayırmanın en temel özelliği ise metin içerisindeki bireyin konumu, bireye olan bakıştır. Öyle ki geleneksel hikayelerde birey, “kahraman” olarak rol alarak ulaşılması zor, hata yapmayan ya da eksiklikleri görülmeyen bir figürken modern anlamda öykülerdeki kahraman, bireyselleşerek karaktere dönüşür ve daha insani bir boyut kazanmaktadır. Geleneksel anlamdaki metinlerde kahraman daha çok dini ya da toplumsal manada kurtarıcı misyonunu üstlenirken modern hikayedeki birey, idealize olmayan zaafı bulunan, yenik ya da çaresiz olabilen kişilerdir. Bu anlamda yüceltilen kahramandan küçük insana oradan ise anti kahramana uzanan bir yolculuk söz konusudur.

### 1.6.3. Öykü Türleri: Olay ve Durum Öyküsü

Yaratıcılığın ürünlerinden olan hikâyenin tek bir anlatılış şekli yoktur; farklı biçimlerde aktarılabilmektedir. Anlatı bazen bir olay etrafında olacak şekilde, kişi, zaman ve çevre ilişkileri etrafında gerçekleşir. Bazen de olay merkezliliğin ötesinde hayattan kesit sunularak aktarılmaktadır. Bu anlamda hikâye, genel anlamda olay (vaka) ve durum (kesit) öyküsü olacak şekilde kategorize edilmektedir (Güler, 2003: 85).

**Olay (Vaka) Öyküsü:** Guy de Maupassant ile özdeşleştiği için “Maupassant Tarzı Öykü” olarak da bilinen olay öyküsünde hikâye, bir olay etrafında işlenmektedir. Edgar Allen Poe’nun sınırlarını çizdiği öykü, olay öyküsüdür. Olayın planlı şekilde serim, düğüm ve çözüm bölümlerinden oluştuğu bu öykülerde vaka bir sonuca bağlanmaktadır. Öyküde öncelikle olayın nasıl oluştuğu sergilenmekte, ardından düğüm noktası oluşturulmaktadır. Ardından sonuç kısmında ilgili düğüm çözümlenerek baştaki merak giderilmektedir. Bu anlamda öyküde mesaj ya da fikir verme amacı bulunmakla beraber

okurda heyecan uyandırma unsuru da ön plandadır. Bu anlamda öykü kahramanları ve çevresine dair betimlemeler de bulunmaktadır. Ömer Seyfettin, Refik Halit Karay, Sabahattin Ali, Orhan Kemal, Hüseyin Rahmi Gürpınar ve Reşat Nuri Güntekin Maupassant tarzı öykünün Türkiye’deki örneklerini veren yazarlardandır (Gümüş, 1996).

**Durum (Kesit) Öyküsü:** Durum hikayelerinde günlük hayattan kesit alınarak aktarılmaktadır. Olay hikayesinde olduğu gibi planlı bir anlatım söz konusu değildir. Sorun çözülmez, sadece gösterilmektedir; olay örgüsü, serim-düğüm, düğüm-çözüm ya da sadece düğümden oluşabilmektedir. Bu sebeple kişiler ya da hayattan bir bölüm aktaran bu hikayelerde net bir sonuç da bulunmamaktadır. Sonuç odaklı olmadığı için de meraktan ziyade his ve hayaller önemsenmektedir. Mesaj kaygısı etrafında fikir verme amacı ön plana çıkmamaktadır. Karakterler kendi doğal çevrelerinde işlenirken bu unsurların betimlenmesi olayın aktarılmasından daha ön plandadır (Bloom, 1996).

Bu anlamda hikâye içerisindeki olay ve durumlar okurun hayal gücü etrafında şekillendirilmektedir. Anton Çehov tarafından ilk defa kullanılan bir tarz olduğu gerekçesiyle durum (kesit) öyküsü, “Çehov Tarzı Hikâye” olarak da bilinmektedir. Türk öyküsünde Sait Faik Abasıyanık, Memduh Şevket Esendal ve Tarık Buğra Çehov tarzı hikâyenin önemli temsilcilerindendir.

#### 1.6.4. Öykü Unsurları

Yaratıcı yazma sürecinde “kahramanın yolculuğu”nu izleyeceğimiz tezimizde, yaratıcı yazma çerçevesi, öykü bağlamında ele alınacağı için öykü unsurlarına yer verilmesi gerekmektedir. Öykülerin tema ve konusu, olay örgüsünün başlangıç ve bitiş şekli, yer-mekân ve zamanın kullanılma biçimleri, öykü karakterleri bu anlamda oldukça dikkat çeken öykü unsurlarıdır. Bununla beraber öyküdeki yaratıcılığı açığa çıkarma bakımından anlatım teknikleri de önemli dinamiklerdendir. Anlatıcı ses-bakış açısı, öyküdeki çatışma ve entrika da öyküye dair güçlü unsurlardandır (Temizkan, 2014).

*Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı*’nda yer alan yirmi iki öyküyü irdelerken bu öykü unsurlarının her biri ele alınacaktır. Böylece öyküler ayrıntılı olarak çözümlenirken hangi unsurlarda metne derinlik katıldığının izleri sürülebilecektir. Öykü unsurlarından hangilerinde arketipsel bulgulara yer verildiğini keşfedebilme açısından bu unsurları kavramış olmak ve ayırt edebiliyor olmak gerekmektedir.

##### 1.6.4.1. Tema ve Konu

Öyküdeki temel duygu ya da kavrama “tema” denmektedir. Bu anlamda tema ifade edilirken yalnızlık, aşk, umut vb. gibi soyut kavramlardan faydalanılmaktadır. Bu anlamda tema genel, konu ise sınırlandırılmış bir alana işaret etmektedir.

Öykünün üzerinde durulan temel fikir, durum ya da problem hikâyenin konusunu oluşturmaktadır. Hikâyenin konusu somut olarak yani gerçek dünya ile bağlantılı, tarihi, coğrafi ya da kültürel miras üzerine olabileceği gibi tamamen soyut ya da hayal ürünü de olabilmektedir. Ailevi sorunlar, ikili ilişkilerin nasıl olması gerektiği, şehirde yaşayan insanın yalnızlığı, iklim krizinin çözümü, vb. birçok konu bulunmakla beraber öyküde orijinalliği sağlayan yazarın yaratıcılığı yani söyleyiş ve aktarış biçimleridir. Bir başka deyişle yazarın hikâye yazabilmesi için yeni bir konu bulmasından ziyade herkesçe bilinen konuların özgün olarak ifade edilmesi esastır (Temizkan, 2018).

Semih Gümüş öykü konularının kaynağının; yaşamdaki ayrıntılar, anlar, durum, kişi ya da yaşantı parçaları olduğunu ifade etmektedir (Gümüş, 1996: 113). Öykünün konusu illa durum olmak zorunda değildir; ancak öyküde ayrıntılar olmazsa olmazdır. Semih Gümüş'e göre ayrıntıların kişinin iç dünyasında çoğalmasıyla öykü konusu haline gelebildiğini söyleyebiliriz.

Bu anlamda öykü için farklı bağlamların özgün düşünce, duygu, davranış veya ilişki yönleri çerçevesinde konu alındığını söyleyebiliriz. İlişkilerdeki detayların yanı sıra karakterlerin psikolojilerindeki çıkmaz ya da gerilimler de metnin konusunu oluşturabilmektedir. Tüm bu söylenenlerin dışında farklı konular etrafında da şekillenebilmektedir.

Arjantinli yazar Julio Cortazar, öyküde konu seçimi ile alakalı olarak yazarın konuyu seçebildiği gibi bazen de konunun kendisini yazara dayattığını ifade etmektedir. Her ne şekilde olursa olsun konunun ise “ayrık” olması öykünün iyi olmasında etkilidir. Bu kavramdan maksat ise sıra dışı, gizemli ya da alışılmamış olmanın ötesinde gündelik hayatta önemsiz olarak addedilen kesitlerden bahsetmektedir (Cortazar, 1999: 17). Cortazar ayrıca anlatılan konu her ne olursa olsun bireysel bir noktadan çıkarak evrensel duyguları kapsayan bir yapıya sahip olması gerektiğini de eklemektedir.

Bazen de yazarlar öykülerinin konusunu fabl, mit, peri masalları gibi türlerden yola çıkarak oluşturmaktadır. Okunan ve yazar tarafından özümşenerek sindirilen metinlerin yeni bir forma kavuşması ise aslında tüm yazarların konularını işlerken yaptıkları bir durumdur (Singleton, 2001: 30).

Yazarların öykü konularını geleneksel konulardan referansla işlemeleri de çağdaş manada metnin ilgili türlerle benzeşen ve ayrılan yönlerini keşfetme bağlamında da okurları yaratıcı bir deneyime davet ettiğini ifade edebiliriz.

#### **1.6.4.2. Olay Örgüsünün Başlangıcı ve Neticeleniş Biçimi**

Öyküde anlatılan durum ve fiiller olayı, yani öykünün hikayesini oluşturmaktadır. Hikâyenin hangi sırayla anlatıldığı mevzusu ise olay örgüsü yani kurgu anlamına gelmektedir. Her öyküde bir olay olduğu bir gerçektir; ancak bu olayın, öykünün yapısına uygun bir kurgu ile aktarmak oldukça önemlidir. Bu anlamda olayın orijinal olmasının ötesinde olay örgüsünün öyküyü okunur kıldığını

söylemek mümkündür. Nitekim Erna Kritsch Neuse, bine yakın öykü incelemiş bir araştırmacı olarak öykülerde olayların daha geri planda olduğunu, karakterlerin ise daha öne çıktığını, okurun ise öyküde aktif bir konumda olduğunu ifade etmektedir (Neuse, 1990: 48).

Öykünün belli bir mantık çerçevesinde, tutarlı bir bütün olarak oluşturulabilmesi için olay örgüsü önemlidir. Öykünün okur tarafından yadırganmaması için içerisinde anlamsız boşluk ya da fazlalıkların da bulunmaması gerekmektedir. Öykü bir yol olarak düşünülecek olursa, bu yolun tutarlı bir bütünlüğe sahip olması okurun öykü ile özdeşim kurabilmesi için elzemdir. Bu anlamda olay örgüsü yani öyküde gidilecek yolun nasıl başlanılıp bitirileceği sorunu öne çıkmaktadır. Bu anlamda Temizkan (2018), yazarlara olay örgüsünün başlama ve bitirme aşamaları ile alakalı seçenekler sunmaktadır.

Söylenenlerden hareketle, olay örgüsünün farklı şekillerde gerçekleşebiliyor olması yazarlara geniş özgürlük alanı tanıyarak yaratıcı süreçlerini aktive edebilme imkânı sunduğunu söyleyebiliriz. Nitekim yazarın deneyselliği, tema ve mesaj vurgusuna göre tercihlerde bulunabilme esnekliğini de sunar.

Hasan Boynukara, olay örgüsü için en kısa tabiriyle karakterin başına sarılan sorunun çözümü ile alakalı olduğunu ifade etmektedir (Boynukara, 2000: 44). Kurgunun gerçekleşebilmesini de öykü içerisindeki çatışma ile ilişkilendirmektedir. Nitekim eğer öyküde herhangi bir çatışma yoksa, öykü başarısız olarak değerlendirilmektedir (Mert, 2006: 108).

Olay örgüsü; zamanın kronolojik olarak ilerlediği şekilde, yani baştan başlayarak olabilir. Ortadan başlanan olay örgülerinde ise olay ya da karakterlere dair hatırlatma ya da geleceğe dair bilgi verme gibi ayrıntılara yer verilebilmektedir. Geleneksel/klasik olay örgüsü olarak bilinen bu olay sistemi sırasıyla; serim-düğüm-çözüm ya da giriş-gelişme-sonuç kısımlarından oluşmaktadır.

Bazı araştırmacılar da klasik olay örgüsünde gerçekleşen kurguyu dört kısma ayırmaktadır. Bunlar; giriş, çatışma, zirve ve çözümdür (Erden, 2002). Zirve bölümündeki maksat, öyküdeki aksiyonun en tepe noktasında olması ile alakalıdır. Aysu Erden'e göre bazı öykülerde çatışma ya da çözüm gibi kısımlar görülmeyerek zirvede bitebilmesi, olay örgüsünde keskin kuralların olamayacağı ile de ilişkilidir (Erden, 2002: 29).

Bu da tam anlamıyla öykünün yaratıcı süreçlerin merkezinde bir tür olduğunu kanıtlar niteliktedir. Yazarın okuru etkileme amacıyla gerçekleştirebileceği sürprizlerin yanı sıra yarattığı atmosfere uygun bir tonda kurguyu gerçekleştirebilme imkanını da sunmaktadır. Bu anlamda bazen de olay örgüsü en sondan başlayabilir. Sondan başlayan olay örgülerinde zaman tam anlamıyla ters olarak geriye doğru akıp, neticede de öykünün başlangıç noktasına varılabilmektedir.

Türk edebiyatında Ahmet Mithat'ın 1874 tarihli *Ölüm Allah'ın Emri* hikayesi zamanda geriye giden bir sisteme sahiptir. Olay örgüsünün sondan başlanarak kurgulandığı ilk örnek olarak kabul edilmektedir (Tosun, 2018: 344). Bu anlamda klasik olay örgüsü ile yazılmayan öykülere örnek olarak Çehov gösterilebilmektedir. Onun öyküleri girişin ardından sonuca geçebilmekte, bu da ustalıklı yapılmaktadır (Zafer, 2002: 107). Neuse, ana karakterin öyküde bulunmadığı ya da sadece gözlemci olduğu öykülerde ana eylemin öyküde bulunamayacağını ifade etmektedir (Neuse, 1990: 50).

Olay örgüsünün başlatılma yeri ile beraber başlatılma şekli de öykünün içeriğine göre öne çıkmaktadır. Bu anlamda yazar çalışmasını, mekân ya da kahraman tasviriyle başlatabilmektedir. Bu durum bazen de direkt konuya girilip anlatılmasıyla da gerçekleşebilir. Söylediklerimize ek olarak diyalog ya da açıklama ile başlanan olay örgülerinin de bulunduğunu ekleyelim.

Sona erme noktasında ise başlangıçla aynı şekilde farklı biçimlerde olabilmektedir. Bunlardan en bilinenleri; öyküde ortaya atılan düğümün kahramanın lehine çözümlendiği *mutlu son*; tahmin edilemeyecek ve okuru şaşırtacak şekilde neticelenen *şaşırtıcı son*; kahramanın sorun ve beklentilerinin çözüme kavuşmadığı *trajik son*; herhangi bir sonuca bağlanamayan ve belirsiz kalınan *ucu açık son* olarak gösterilebilir (Temizkan, 2018).

#### 1.6.4.3. Yer ve Mekânın İşlevi

Öykünün geçtiği yere *mekân* denmektedir. Öyküde mekân, sahne işlevi gördüğü için olay örgüsünün vazgeçilmez unsurlarından biridir. Öyküde mekân daha çok tasvir yani betimlemeler üzerinden okura aktarılmaktadır. Okur bu tasvirler aracılığı ile adeta bir film sahnesi gibi zihninde bu mekanları canlandırabilmektedir. Bu tasvirler de rastgele olacak şekilde değil, öyküde belirli amaçlara hizmet etme amacı ile gerçekleştirilmektedir (Bloom, 1996).

Mekânın aynı zamanda sembolik bir yönü bulunmaktadır. Örneğin; şehir kalabalık ve bireyselliği, kasaba vizyon darlığını, deniz uzaklara olan özlemi, dağ başı ise terk edilmişliği sembolize edebilmektedir (Korkmez ve Deveci, 2012: 52). Öykü mekanları iç ve dış olmak üzere iki kısımdan oluşmakla beraber ayrıca metafizik bağlamda olan cennet, araf, cehennem gibi yerler de öyküde bulunabilmektedir (Çetin, 2009: 135).

Mekân, öykünün özellikle ilk örneklerinde dekor/sahne olma işlevi ön planda tutularak betimlenmiştir. Bu işleve göre mekân, öykünün gerçekleştiği yer olmanın ötesinde derin anlamlar barındırmamaktadır. Mekânın kişileri tanıttığı yani mekân ile karakter arasında ilişki kurulan öyküler de bulunmaktadır. Bu öykülerde olayın geçtiği yer, karakterin ya da kahramanın psikolojik durumu ya da ruh hali ile alakalı da fikir vermektedir. Kullanılan eşya, düzenlenme biçimleri gibi etmenler karakterlerin sosyo – ekonomik durumu, hakkında da fikir verebilmektedir. Bazen de mekân sembolik bir işleve sahip

olarak dönemsel bağlamda fikir verebilmekte, anlayış, değişkenlik, hayat tarzı gibi konularda okura ip uçları sunabilmektedir (Temizkan, 2018: 118).

Buna ek olarak öykünün geçtiği yerlerin karakterle bağlantılı olduğunun altını çizelim. Nitekim öykü, bazen açık bazen de kapalı mekânda gerçekleşebilmektedir. Açık mekanlara örnek olarak ufuk noktası görülemeyen okyanuslar, uçsuz bucaksız orman, köy, bahçe gibi yerler gösterilebilir. Bu mekanlar bir anlamda kahramana rahat hareket etme ve özgür olma olanağı sunmaktadır. Kapalı yerler ise oldukça kısıtlıdır. Köşk, kasır, kuyu, ofis gibi mekanlar ise daha çok yalnızlığı, sıkışmışlığı, içe kapanma ile gelen depresif ruh hallerine işaret etmede kullanılabilir.

Neuse'ye göre mekân, başkarakter aracılığıyla verilmektedir. Bundan kasıt, öykü kişinin bizzat yaşamadığı yerlerin öyküye dahil olmaması ile alakalıdır. Dış mekanlar karakterin gözlemi üzerinden, iç mekanlar ise ruh durumuna göre okura sunulmaktadır. Bu anlamda mekân betimlemeleri de yazardan yazara göre değişim göstermektedir (Neuse, 1990: 55).

Mekân ve zaman öğelerinin birleşmesine ise atmosfer denmektedir. Bu anlamda atmosfer; mekân ile zamanın birleşiminin yanı sıra tasvir tekniği ile yaratılmaktadır. Tasvirlerin uzun ve yorucu olmaması okurun dikkatinin devamı için oldukça önemlidir.

#### **1.6.4.4. Zaman**

Zaman mevzusu öykü bağlamında üçe ayrılmaktadır: vaka zamanı, anlatma zamanı ve nesnel zaman. Öyküdeki olayların yaşandığı vakte *vaka zamanı* denir. Vaka zamanı, olaylar tam da o zaman diliminde oluyormuş gibi, özetlenerek ya da anlatıcının içsel zamanına göre aktarılarak gerçekleşebilmektedir. Anlatıcının içsel zamanına göre aktarılan öykülerde genellikle ileri gidiş ya da geri dönüş gibi teknikler kullanılmaktadır. Vaka zamanı kronolojik olarak aktarılabilirdiği gibi özetlenerek de ifade edilebilmektedir.

Böyle durumlarda tüm ayrıntılar verilmek yerine kısaltılarak önemli görülen yerler aktarılmakta, okuru sıkmamak hedeflenmektedir. Vaka zamanının genişletilerek aktarıldığı durumlar ise özetlemenin tersi gibidir. Kısa bir zaman dilimi, zamanda geri dönüşler ve ileri sıçramalar sayesinde son derece uzun şekilde ifade edilebilmektedir. Tüm bu aktarma biçimlerinde ise öyküde belirli anlam çerçevesinde tutarlı olarak gerçekleştirilmesi beklenmektedir (Gümüş, 1996).

Buradan da her ne kadar yaratıcı bir süreç içerisinde olursa da ürün oluşturma esnasında tutarlılığın en önemli etmenlerden biri olduğunu görmekteyiz. Nitekim metinde tutarlılık ile yazının anlam bütünlüğü adeta sigortalanmış olmaktadır. Bu yüzden mantık ve sürekliliğin ardışık olarak devam etmesi gerekmektedir.

Olayların anlatıcı tarafından okura aktarıldığı zamana ise *anlatma zamanı* denir. Olup biten olayları anlatıcı sonraki zamandan aktarabileceği gibi olayın geçtiği esnada da aktarabilmektedir (Çetin, 2009: 126-131). Hikâye her zaman için belirli bir kronoloji çerçevesinde ilerler ve neticelenir. Öyküdeki tüm kurgunun gerçekleştiği zaman ise *nesnel zamandır*, takvime bağlı olarak takip edilebilmektedir. Okurun okuma zamanı da öyküde zaman bağlamında değerlendirilebilir. Nitekim Poe, öykü ve şiirin tek oturuşta bitebilecek uzunlukta olması gerektiğini ifade etmektedir.

Tüm bu zamanlar ise durum ya da olay öykülerine göre farklılaşabilmektedir. Tomris Uyar bu anlamda; çağdaş hikayecinin dramatik gerilimin zirvesine yakın bir vakti tercih ettiğini, en uygun ana göre de saatini kurduğunu, bu zirveye ulaştıracak ayrıntıları bulup çıkararak hikâyeyi kurduğunu ifade etmektedir. Olay hikayelerinde ise zaman olayla eş zamanlı olarak ilerlemektedir. Olay başladığında saat çalışırken olay bittiğinde de zaman durmaktadır (Uyar, 1999: 263). Öyküde bırakılan boşluklar ya da olayların parçalı olarak sunulması gibi durumlar zamanın geçmesinin ifadesi ile alakalıdır. Bu anlamda Tomris Uyar, yaşanmışlıktan gelen imgelerin kullanımının zamanın geçmesinin en iyi yollarından biri olduğunu söylemektedir (Uyar, 1999: 263).

Feridun Andaç da olay ve durum öykülerindeki zaman ayrımını; olay öyküsünde eylem ve süre ön plandayken durum öyküsünde sürenin yalnızca belirli bir bölümü ya da kesiti bulunmakta olduğunu ifade ederek gerçekleştirir (Andaç, 2008: 96). Ayrıca Feridun Andaç, zamanın öyküdeki en temel unsur olduğunu söyleyerek öykü biçimini ve kullanılacak teknikleri de bu unsur ile belirlendiğini düşünmektedir.

Şiir türüyle benzerlik taşıyan geleneksel metinlerde zaman unsuru her ne kadar çok ön planda olmasa da modern öyküde zaman, olmazsa olmaz kavramlardan biridir. Bu anlamda öykünün zaman aralığının yanı sıra öyküdeki zaman unsurunun sembolik bir yönü de bulunmaktadır (Temizkan, 2018: 147). Buna örnek olarak sonbahar ayrılık ve hüznü çağrıştıran, ilkbahar yenilik ve neşeyi sembolize edebilmektedir. Bu anlamda kullanılan zaman dilimi ile karaktere çağrıştırdıkları arasında bir bağ bulunduğunu söyleyebiliriz.

#### **1.6.4.5. Öykü Karakterleri**

Öyküdeki olayların kimlerin başından geçeceği mevzusu, öykü karakterlerinin konusudur. Öyküde yer alan kişiler sayesinde anlatılmak istenen konu anlaşılır kılınabilmektedir. Metinde lüzumsuz kişilere yer verilmez, karakterler belirli düşünce, duygu ya da bağlamı aktarma ya da destekleme işlevi görmektedir. Bu sebeple de kahramanların fiziksel olarak tanıtılması, okurun zihninde bu karakterlerin canlanabilmesi için oldukça önemlidir. Karakterler okura; kılık kıyafet, fiziksel ve ruhsal (psikolojik) özellikler ve toplumsal bağlam (meslek, eğitim, aile durumu, vb.) çerçevesinde anlatılabilmektedir.

Öyküdeki kişiler insan olmak zorunda olmamakla beraber bazen karakter, bazen de tip olarak karşımıza çıkmaktadır. İki kavram arasındaki en temel fark, karakterin olay başlatmanın yanı sıra değişken ve özgün özelliklerinin olmasıdır. Öyküdeki tipler ise durumlara maruz kalan, basmakalıp özellikleri bulunan ve değişim gerçekleştirilmeyen özelliği ile öne çıkmaktadır (Çetin, 2009: 148).

Öyküdeki kişiler farklı şekillerde kategorize edilebilmektedir (düz-yuvarlak, karakter-tip, ana kişi-yardımcı kişi, vb.) Düz kişi, tip olarak bilinmektedir ve genellikle yardımcı kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hikâyede olayın başından itibaren değişim göstermeyen bu kişiler tekdüzedir. Yuvarlak kişiler ise karakter ya da ana kişi (başrol) olarak karşımıza çıkmaktadır; hikâyenin sonunda bir değişim söz konusudur.

Öykü romana göre daha öz olduğu için karakter gelişimine çok geniş yer verilmemektedir. Bu anlamda öykü kişilerinin karakterleri çok yönlü olarak işlenmemektedir. Yalnızca öyküdeki aktarılmak istenene uygun bir taraf öne çıkarılmaktadır (Mert, 2006: 60). Bu anlamda birebir olarak kurmacadan uzak şekilde oluşturulan karakterlerin başarısız olduğu düşünülmektedir (Randall, 1999: 160). Necip Tosun da karakterlerin “yeni hayat teklifi” olduğunu ifade etmektedir (Tosun, 2018: 109). Öykünün kalıcı yani başarılı olmasının temelinde de karakter yaratımının yattığı düşünülmektedir (Gümüş, 2005: 108). Her ne kadar karakterler öykünün en önemli unsurlarından olsa da modern öyküde, karakterler biraz daha arka plandadır. Üslup ve olay örgüsü ve üslup ise daha çok ön plana çıkmıştır. Örneğin durum öykülerinde, karakterler daha çok sembolik olarak hikâyede yer almaktadır (Tosun, 2018: 116).

Bu anlamda birçok farklı karakter öyküde bulunabilmektedir. Öyküdeki karakterler asıl, hasım, yardımcı, yönlendirici, alıcı ve figür kahraman olmak üzere kısımlara ayrılmaktadır (Temizkan, 2018: 33). Her karakterin kendi mizacına göre yetenekleri ve becerileri vardır. Bu marifetler okura uygun koşullarda gösterilerek karakterle özdeşim kurulmasını ve metin içerisindeki karakterlerin gerçek olarak algılanmasını sağlamaktadır.

Asıl kahraman, başrol olarak da düşünülebilir, olay örgüsü bu kahraman etrafında şekillenmektedir. Hasım kahraman, asıl kahramanın karşısındaki düşman ya da karşı güç olarak yer almaktadır. Çatışmanın oluşabilmesinde tetikleyici bir yanı bulunmaktadır, zıt bir karakter üzerinden kahraman daha iyi anlaşılabilir. Bazen doğal güç, sosyal çevre ya da değerler de hasım kahraman olarak görülebilmektedir. Alıcı kahraman ise olay örgüsündeki gelişmelerden pek etkilenmeyen, hatta olay örgüsünü de pek geliştirmeyen, diğer karakterler üzerinden olay örgüsünden etkilenen kahramanlardır. Figür kahraman da figüran olarak kullanılan kahramanlardır, mekânın ve olayın daha belirgin ve gerçekçi olmasına hizmet eden karakterlerdir. (Bradbury, 2017).

Tüm bu açıklamalardan hareketle, öykü karakterleri için iyi hikâyenin en önemli yapı taşlarından biri olduğunu söyleyebiliriz. Nitekim karakterler okurla bağlantıyı sağlayarak muhatabın metinle özdeşim kurmasına aracı olmaktadır. Bu da okurun ilgili karakterlerin deneyimlerini anlamlandırabilme adına empati kurması sayesinde gerçekleşebilmektedir.

Öykü karakterleri tanıtımında diyalog ya da karakterin sergilediği bir hareket etkili olabilmektedir. Karakterin özellikleri gösterilebileceği gibi anlatarak da aktarılabilir. Eğer gösterme yöntemi kullanılacaksa karakter belirli bir aksiyona dahil edilmektedir (Boynukara, 2000: 46). Erna Kritsch Neuse, incelediği bine yakın öyküden yola çıkarak gösterme yönteminin daha çok kullanıldığını ifade etmektedir. Bununla beraber, baş kahramanın yakınlarında üç dört kişinin olduğunu, büyük çoğunluğunun orta yaşlı ve sıradan insanlardan meydana geldiğini de ekler (Neuse, 1990: 44).

Kahramanlara, öykü içerisinde buldukları konum ve işlev ya da psikolojik durumlarına göre doğru ismi vermek de oldukça önemlidir. Bu sebeple de rastgele isimler verilmesi doğru kabul edilmez. Okurun dikkatini çekecek ve öykü bağlamı ile ilişkili, karakterin doğasına uygun bir ad ya da lakap bulmak gerekmektedir. Ayrıca öykü içerisindeki karakterlerin kendi mizaçlarına uygun bir şekilde konuşması da öyküdeki şahısların gerçekçi olmasında etkilidir.

Ayrıca hikâyenin sürükleyici şekilde ilerleyebilmesi için de karakterler hayati öneme sahiptir. Metindeki karakterlerin hedefleri ve amaçları doğrultusunda gerçekleştirdikleri eylemler akışı da şekillendirmiş olur. Ayrıca karakterler üzerinden belli temsiller yapılarak yazarın iletmek istediği mesajların elçisi olarak da belirebilmektedir. İyi kurgulanmış karakterler ile birlikte metinde gerçeklik ve inanırlık düzeyi de artırılmış olur. Karakterlerin anlatım ve konuşma tarzı da kurgulandıkları atmosferle bağlantılı olarak öyküye hizmet eder.

#### **1.7.4.6. Anlatım Teknikleri**

Öykünün nasıl yazılacağı ile alakalı önemli ip uçlarını barındıran anlatım teknikleri, hikayedeki olay örgüsünü okura en etkili şekilde aktarmaya yaramaktadır. Öyküde sıklıkla kullanılan anlatım teknikleri aşağıda kısaca tanımlanmıştır. Bu anlatım teknikleri, tezimizde inceleyeceğimiz öyküleri anlama bakımından da oldukça önemlidir.

**Anlatma:** Öyküdeki olay ve durumlar arka arkaya olacak şekilde sıklıkla fiiller kullanılarak aktarılmaktadır. Bu teknikte yazar anlatıcıyı kullanarak karşısında okur değil de seyirciler ya da dinleyiciler varmış gibi anlatmaktadır. Yorum yapma, soru sorma, öğüt verme gibi durumlar görülmektedir. Bu anlamda öykünün muhatabı anlatıcının yönlendirmesine maruz kalarak anlatıyı takip etmektedir. Genellikle klasik hikayeler bu şekilde yazılmaktadır (Çetin, 2009: 115).

**Diyalog:** Öyküde karşılıklı konuşmalar üzerinden görülen akışı yansıtmaktadır. Bu teknikte anlatıcı yerini kahramanlara bırakır, canlı ve hareketli sahnelerin oluşturulmasında bu teknik işlevseldir. Zahmetsiz gibi görünse de ustalıklı yazılması oldukça önemlidir. Diyaloğu kusurlu yapan temel hatalar; abartılı olarak doğrudan hitap kullanımı, tanımlayıcı öğeler, gereksiz diyalog, bilgiyi tekrarlayan ve gerilimi olmayan diyaloglar olarak sıralanabilir (Provost, 2002: 59) Öykü için kesinlikle olması gereken bir teknik değildir; ancak başarılı diyalogların öyküye akıcılık, canlılık ve inandırıcılık kazandırdığı da bir gerçektir (Mert, 2006: 32).

**Monolog:** Bu teknikte karakterin iç dünyasındaki konuşma görülmektedir. Karakterin ruhsal durumu böylelikle daha rahat görülebilmektedir (Oker, 2019: 72).

**Tasvir:** Tasvir, adından da anlaşılacağı üzere daha çok betimlemelerle alakalıdır; öyküdeki nesnelere hayal edilebilmesini sağlamaya yaramaktadır. Bu teknik aracılığıyla okurun hayal gücü harekete geçirilerek görsel manada tatmin edilmektedir. Böylelikle öykü gerçeğe yaklaştırılarak derinlik katılmaktadır. Betimlemeler lüzumsuz olduğunda okuru sıkı bir form ortaya çıkmaktadır. Bu sebeple tasvirin yerinde ve anlamlı olması gerekmektedir (Tosun, 2018: 86).

**İç Çözümleme:** Psikolojik tasvir olarak da bilinmektedir. Karakterin psikolojik dünyası, duyguları ve olaylardan etkilenme biçimleri okura betimlemeler aracılığı ile sunulmaktadır.

**Üst Kurmaca (Metafiction):** Geleneksel anlatı tarzına başkaldırı niteliğinde olan üst kurmacada kurgu ve gerçeklik ilişkisi sorgulanmaktadır. Konunun farkında olarak bu konuma dikkat çeken kurgu türüdür. Oğuz Atay'ın öyküsü olan Demiryolu Hikayecileri'nde anlatıcının; "Ben buradayım sevgili okuyucum, sen neredesin acaba?" diye sorması en çok bilinen üst kurmaca tekniklerindendir (Ecevit, 2005).

**Bilinç Akışı:** Bu teknik, bilinçteki duygu ve düşünceleri müdahalesiz olarak kâğıda dökmeyi hedeflemektedir. Dilbilgisi kurallarına uyulmaksızın, zaman ve mekândan ayrı olacak şekilde bilinç izlenmektedir. Karakterin içsel düşünme yolu ile oluşturulan bu teknik sayesinde okur ve karakter arasındaki mesafe daralmaktadır. Bilinç akışı tekniğinde kelime ya da cümleler arasında mantıklı bir bağlantı bulunmamaktadır. Modern anlatılarla kurmacaya dahil olan bu tekniği James Joyce, Virginia Woolf ve Faulkner gibi yazarlar sıklıkla kullanmıştır. Öyle ki bazen bilinç akışı tekniği öyküyü anlatmada aracın ötesine geçerek amaç haline gelmiştir (Tosun, 2018: 60).

**Hiper gerçeklik:** Bilgi çağı ile birlikte simülasyon da gerçekliğin yerine geçmeye başlamıştır. Bu algı, William Gibson ve Neal Stephenson'un siberpunk romanları ile edebi metinlerde öne çıkmaya başlamıştır. Bu tür eserlerde bilgisayar teknolojisinin egemen olduğu geleceğin toplumu konu edilmektedir. Bu anlatılardaki karakterler gerçek dünyadan kaçarak hiper gerçeklikte (bilgisayar teknolojisi) gerçeğin simülasyonunda yaşamlarını devam ettirmektedir (Çeker, 2020: 47).

**Metinler arasılık:** Metinler arasılık, tüm metinlerin kendisinden önce yazılmış olanlardan etkilendiği ve izler taşıdığı anlamına gelmektedir. Mikhail Bakhtin'in diyalojizm<sup>3</sup> kavramını 1970'lerde Julia Kristeva metinler arasılık olarak yorumlayarak tüm metinlerin birbiri ile ilişkili olduğu esasını ortaya koymuştur (Aktulum, 2000). Öyküde metinler arasılık, bir başka metnin birebir alınması ya da üzerinde değişiklik yapılması ile gerçekleştirilmektedir (Çetin, 2009: 210).

**Gönderme:** yazarın öyküde herhangi bir yer, kişi, olay ya da esere atıfta bulunması ile alakalı bir tekniktir. Gönderme yapılan mevzu ile ilişki kurabilmek, okurun bilgisine bırakılmaktadır. Yani göndermeyi anlamayan kişi metne kolaylıkla devam edebilmekle beraber göndermeyi bilen okurun şaşırması ve metne daha çok dahil olması gözetilmektedir.

**İroni:** Metinde etkiyi arttırma amacıyla kast edilen durumun tersini söyleyerek alay etme olarak bilinmektedir (TDK). Alper Çeker üç çeşit ironi olduğunu ifade etmektedir: sözsel, durumsal ve dramatik (Özkoçak, 2010). Sözsel ironide kelimeler gerçek anlamlarının dışında kullanılarak gerçekleştirilir. Özellikle zıtlıklardan faydalanılabilmektedir. Durumsal ironi ise durumun beklenenin zıttı ya da farklı olması ile alakalıdır. Dramatik ironi ise durumdan okurun haberdar olması, ancak karakterin bunu bilmemesidir.

**Oksimoron:** Birbiri ile çelişki ya da zıt haldeki kavramların birlikte kullanılması ile gerçekleştirilen bir tekniktir. İçerikle bağlantılı olarak mizah yapılırken tercih edilebilmektedir. Oksimoron ile anlatıya dramatik etki katmak hedeflenmektedir (Gülsoy, 2020).

**Bağlaç kullanmama:** Bu tekniğe *asyndeton* denmektedir. Kökeni Yunanca olan bu tekniğin kelime anlamı, bağısız ve bağlantısız anlamına gelmektedir. Bağlaç olan ve, ya da, veya, ama, vb. kelime ya da cümleler arasında kullanılmaz. Bu teknik daha çok trajik, dramatik ya da kinayeli duygu ya da eylemlerin ifadeleri için kullanılmaktadır (Çeker, 2020: 18).

**Çok bağlaçlılık:** Bağlaç kullanmamanın zıttı olan bu teknikte her kelime, deyiş ya da cümle arasına noktalama işaretleri yerine bağlaç kullanılması esasına dayanmaktadır.

**Geriye dönüş (Flashback):** Olay zamanının öncesinde, geçmişte yaşanmış olan olayların sunumudur. Geriye dönüş, hikâyenin öncesinde ya da başlangıçta gerçekleşmiş olaylar olabilmektedir (Namaz, 2022).

**Önceden gösterme (Flashforward):** Sonraki aşamalarda ya da durumlarda, kahramanın başına gelecek durumlara işaret etmektedir. Ayrıca öykünün olası sonuçları da bu teknik aracılığı ile ima edilerek farklı bakış açıları kazandırılabilir (Toprak, 2012).

---

<sup>3</sup> Göstergelerin kendinden öncekilerle ilişkili olma durumu. Diyalojizm hakkında detaylı bilgi için bkz. Mikhail Bakhtin, *Karnavaldan Romana*, çev. Cem Soydemir, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2001, s. 33-79.

**Motif:** Öyküde birçok defa ortaya konmakta olan görüntü, ses, düşünce, söylem, vb. olarak tanımlanmaktadır (Çeker, 2020).

#### **1.6.4.6. Anlatıcı Ses ve Bakış Açısı**

**Anlatıcı Ses:** Yazarın öyküdeki sözcüsü anlatıcı sestir. Anlatıcı sayesinde metin okuyucuya aktarılmaktadır. Bu anlamda hikâyeyi nakleden kişi yazar olarak kabul edilmemekte, anlatıcı üzerinden içerik yorumlanmaktadır. Ancak anlatıcı ile yazarın ayrımı yenidir. Yazar ile anlatıcı arasındaki mesafe olarak bilinen kinaye mesafesi ne kadar büyük olursa yaratıcılık da o oranda artmaktadır (Booth, 2010: 90). Bu sebeple de modern anlatılarda yazar, kendisini gizleme yoluna gitmektedir. Geleneksel metinde karakterler anlatıcının zihnine dahil olmakla beraber modern anlatılarda yazarın düşüncelerinin anlatıcının sesine girdiği görülmektedir.

Roland Barthes bu durumu “yazarın ölümü” tabiri üzerinden açıklamaktadır. Yazar metni yazdığı süreçte aktifken sonrasında ondan söz edilmez; ancak anlatıcı ses üzerinden öykü değerlendirilebilmektedir (Seymour, 2021). Anlatıcı ses modern öyküde kurgusal bir öge olduğu için yazarla bir olarak kabul edilmemektedir. Yani anlatıcı soyut ve hayalidir; zaman, mekân ya da karakterler gibi kurmacanın öğelerinden birisidir. Öykü tam anlamıyla bir olay örgüsünden oluşmakla beraber anlatıcı ses ise yazarın seçtiği kişi üzerinden bu olay örgüsünü nakleden unsurdur. Anlatıcı sesin bu kurgusal yönü dolayısıyla da öykü her ne kadar tarihi ya da gerçek olaylar üzerine yazılsa da bilimsel ya da rasyonel bağlamda değerlendirilmesi mümkün değildir (Temizkan, 2018).

Öyküde anlatıcının kimliği ile alakalı olarak; üçüncü tekil kişi anlatıcı ve birinci tekil kişi anlatıcının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu anlamda üçüncü tekil kişi anlatıcı da öykü “o” zamiri üzerinden ilerlemektedir. Üçüncü tekil kişi anlatıcı, anlatılan olayların tümüne yani öyküye hâkim ise buna “hâkim üçüncü tekil kişi anlatıcı” denmektedir. Olayların geçmişteki hali, karakterlerin duygu ve düşüncelerini bilmeyen, olay örgüsünde kahramanın sergilediği kadarını gözlemleyip bilen anlatıcı da “gözlemci üçüncü tekil anlatıcı”dır.

Birinci tekil anlatıcı için kahraman anlatıcı da denmektedir ve “ben” zamiri üzerinden öykü aktarılmaktadır. Bu anlatıcı türü, öyküde okurun özdeşim kurup kahramanı ve anlatıyı benimsemesinde oldukça etkilidir. Kahraman birinci kişi anlatıcıda olay örgüsü hikâyenin ana karakteri üzerinden aktarılmaktadır. Başkarakter olmayan birinci kişi anlatıcı ise gözlemci birinci kişi anlatıcı olarak kabul edilmektedir. Anlatıcı öykü kahramanlarından biri olmakla beraber gözlemci olarak hikâyeyi aktarmakta, asıl kahraman öykünün sonlarına doğru vurgulanmaktadır (Oker, 2019).

İkinci tekil kişi anlatıcı *sen* ya da *siz* zamiri ile aktarılan anlatılarda görülmektedir. Pek yaygın bir kullanım olmamakla beraber genellikle deneysel çalışmalarda karşılaşılan bir anlatıcı türüdür.

Bu anlamda öykünün anlatımını etkileyen bileşenlerden olan anlatıcı ses, metindeki perspektifin nerede olduğunu görmemizi sağladığını söyleyebiliriz. Bu ses; bilgi aktarımı, atmosfer ve ton, inanırlık ve güvenilirlik gibi etmenlerin aktive olmasını sağlayan araçlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

**Bakış Açısı:** Hikâye aktarılırken nasıl bir bakış açısının tercih edileceği oldukça önemlidir. Bakış açısı da anlatıcı ses ile bağlantılı olarak öyküde kimin hangi taraftan olayları gördüğü ile alakalı bir kavramdır. Olay örgüsü anlatıcı ses tarafından belirli bir bakış açısı üzerinden verilmektedir. Olay örgüsündeki her bir unsur; kişiler, mekân, zaman vs. bakış açısı üzerinden belirli bir nizama konmaktadır. Bu anlamda hâkim anlatıcı ses olan öyküde hâkim bakış açısı, kahraman anlatıcının olduğu yerde kahraman bakış açısı ve gözlemci anlatıcının olduğu metinde de gözlemci bakış açısı görülmektedir. Bakış açısı, anlatıcının olaylara hakimiyeti ile benzer şekilde öykünün iç dünyasına anlatıcının ne kadar hâkim olduğu ile ilişkili olarak bakış açısı da değişmektedir (Gülsoy, 2020).

Bu anlamda Miller ve Slote bakış açısı ve anlatıcının öykü yazma sürecinde en hayati birincil ve ikincil sorunlar olarak görmektedir (Miller ve Slote 1990: 29). Necip Tosun da yazarın en hayati tercihi olarak anlatıcı ve bakış açısına işaret etmektedir (Tosun, 2018: 167). Nitekim hikâye, yazarın seçtiği anlatıcının gözlerinden, zihin ve düşünce biçiminden yola çıkılarak anlatılmaktadır.

#### 1.6.4.7. Çatışma

Öyküde merak unsurunu uyandıran temel öğelerden biri de gerilimdir. Bu anlamda öyküde yer alan çatışmalar okurda heyecan ve korku gibi duygular uyandırarak metni okuma isteğini tetiklemektedir. Öykü karakterlerinin iki taraftan birini seçme durumuna düşürülmesi çatışma olarak tabir edilebilmektedir. Bu anlamda çatışma türleri ile alakalı olarak dörde ayrıldığını söylemek mümkündür (Temizkan, 2018).

- **Dış Çatışma:** hikayedeki olayın kendisi olarak tanımlanmaktadır. Bir başka deyişle öyküdeki olayın özetlenmesi dış çatışmayı vermektedir.
- **Fiziksel Çatışma:** Çatışma tarafları arasında fiziksel bir mücadelenin olduğu anlamına gelmektedir. Genellikle öfke, nefret, anlaşamama, zorbalık gibi durumlar fiziksel çatışmayı doğurur.
- **Psikolojik Çatışma:** Öykü karakterlerinin iç dünyalarında yaşadıkları çatışmadır. Aşk ve nefret gibi iki duygu arasında kalınmakta, kahraman kendi içerisinde psikolojik bir süreç geçirerek bu çatışmaya dahil olmaktadır. Bu anlamda psikolojik tahliller ön plandadır.
- **İç Çatışma:** Değerler çatışması olarak da bilinmektedir. İyi ve kötü, bencillik ve diğerkâmlık, bilgelik ve cahillik gibi kavramlar doğrudan ya da dolaylı olarak verilmektedir.

#### 1.6.4.8. Entrika

Entrik yapı olarak da bilinen entrika, okuru öykünün sonuna kadar metinde tutmaya yaramaktadır. Bunu da oluşturulan çatışma ile bağlantılı olarak ana ve ara düğüm üzerinden gerçekleştirmektedir (Oker, 2019: 41). Merak unsurunun aktif olmasını sağlayan en temel öğelerden biri olan entrika, olay örgüsünü monotonluktan kurtarma işlevine sahiptir.

**Ana Düğüm:** Öykünün başında bir düğüm gibi ortaya atılan ve sonuna kadar çözülmesi beklenen soruna işaret etmektedir.

**Ara düğüm:** Ana düğümün yanında bu esas sorunu destekleyici ara düğümler atılmakta ve birkaç sahne sonrasında çözülmektedir. Böylelikle öyküye monotonluktan uzak, inişli ve çıkışlı bir yapı kazandırılmaktadır.

Tezimizde narratif analizi sağlıklı olarak gerçekleştirebilmek adına tüm öykü unsurlarını anlamak önemlidir. Nitekim bu bileşenler sayesinde öykünün yapısı ana hatları ile çıkarılmış olacaktır. Karakter gelişimi, olayların işleyişi, mekân ve zaman ile alakalı durumlar, anlatıcının rolü ve tema gibi durumlar kavrandığı taktirde öykülerin derin yapılarına inilebilmektedir.

Her bir öge, öykünün anlamını ve etkisini anlamının kapılarını aralamaktadır. Bu anlamda karakter gelişimi, karakterlerin başlangıçtan sona doğru nasıl değiştiğini anlamamıza yardımcı olur. Olayların işleyişi, öykü ilerlerken çatışmaların çözülme şeklini kavramamızı sağlar. Mekân ve zaman, öykünün atmosferini ve bağlamını belirlerken anlatıcı, hikâyenin anlatımını ve bakış açısının altını çizer. Öykü unsurları metnin yapısını anlamak, karakterlerin motivasyonlarını ve deneyimlerini incelemek, hikâyenin derinliğine ve anlamına vâkıf olabilmek için önemlidir.

## 2. BÖLÜM: KARAKTER ARKETİPLERİ VE KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Tezimizin önemli kısmını içeren “kahramanın yolculuğu” paradigması, mitik anlatı etrafında şekillenmektedir. Bu sebeple ilgili paradigmayı anlayabilmek adına mit (mitos), mitoloji, ritus, kolektif bilinç altı, arketip gibi konuların anlaşılır olması gerekmektedir. Böylelikle yaratıcı yazma sürecindeki “kahramanın yolculuğu” izleri daha sağlıklı sürülebilecektir. Öykünün temel unsurları etrafında, kahramanın yolculuğu paradigması çerçevesindeki arketiplerin ne şekilde konumlandırıldığı da anlaşılabilir.

**Mitos (Mit):** TDK’da mit, “kuşaktan kuşağa yayılan, toplumun düş gücü etkisiyle zamanla biçim değiştiren, tanrılar, tanrıçalar, evrenin doğuşu vb. ile ilgili, imgesel, alegorik bir anlatımı olan halk öyküsü” olarak tanımlanmaktadır. Dünyayı algılama, sembolize etme ve şekillendirme bakımından oldukça önemli bir kavram olan mitoslar, hayat ve olaylara dair genelleştirilmiş modeller olarak algılanabilmektedir. Mitler ayrıca düşünce biçimi ya da bilinç olarak da görülebilmektedir. Milli bilinç, edebiyat, ideoloji ve siyaset gibi birçok alana da kaynaklık edebilmektedir.

Özetle mitler, dünya gerçekliğinin sistematik şekli olarak yorumlanabilmektedir (Bayat, 2007: 11). Mitler aracılığıyla olay ve durumlar kelimeler ya da sembollerle gösterilerek betimlenebilmekte, anlamlandırılarak kavramsallaşabilmektedir. Tarihi olayları ya da liderlik (kahramanlık) gerçekliklerini olağanüstü niteliklerle anlatabilme yetisini de barındıran mitler, medeniyet olarak tanımlanabilen her toplumda bulunmaktadır.

**Mitoloji:** Mitoloji de en basit şekliyle “mitleri inceleyen bilim dalı” olarak tanımlanabilmektedir (TDK). Mitoloji için mitoslar bütünü denebilir. Mitoslarda asla hikâye amaç değildir; asıl hedef hikâyenin temsil ettiği ilkelerdir. Din ve kültüre dayalı olarak yaratılış, insan doğası, inanç ve gelenekler bütünü ve bunların uygulanma sebeplerini açıklayan kısa öykülerdir. Hangi hikâye anlatılırsa anlatırsın kutsal olan vurgulanmaktadır.

Aktarımlar coğrafi, kültürel, dini, sosyo ekonomik bağlamlarda farklılık kazanabilmekle beraber kendi içerisinde ortak bileşenleri barındırmaktadır. Örneğin Nuh’un gemisi farklı toplum ve inançlarda farklı şekillerde aktarılmaktadır. Bu anlamda kişinin kendi mitolojisi bulunduğu toplumdaki bağımsız değildir. Evren ve tanrılar, doğuş ve köken gibi konular mitolojinin kapsamına girer. Olaylardan daha çok olayların neden ortaya çıktığı gibi konularla ilgilenen mitoloji bilimi, kâinatın semboller üzerinden kavranmasını da mümkün kılmaktadır.

Bu sebeple de bir mantık sistemi sunduğunu ve idrak mekanizması olarak kavrama ya da anlamlandırma çabası olduğu bilinmektedir. 19. yüzyılda Batı merkezli olarak bir bilim haline gelen

mitoloji, başlarda yalnızca Yunan mitolojisi üzerinden tanımlanırken, ilerleyen dönemlerde mitolojik yapıların bundan ibaret olmadığı da anlaşılmıştır (Campbell ve Moyers 2021).

## 2.1. Mitosların Köken ve İşlevi

Mitin kökeninden kasıt nasıl ortaya çıktığı; işlevi ise devamlılığının sebebi, neden ve nasıl gerçekleştiği korularıyla alakalıdır. Mitin köken ve işlevleri aslında ihtiyaca binaen gerekliliği gidermek için vardır ve ihtiyaç sona erene kadar mit de devam etmektedir. İhtiyaç durumu ise kuramlara göre farklılık göstermektedir. Bazı kuramlarda mitler direkt olarak (tanrıların özneliği gibi) ele alınabileceği gibi genellikle mitler ve mit özneleri sembolik olarak gerçekleşmektedir (Eliade, 2016). Bununla birlikte kuramlar farklı olarak işlev, tema, kökene ağırlık verebilmektedir.

Segal'in araştırmalarına göre 19. yüzyıldaki kuramlar köken, 20. yüzyıl kuramları ise işlev ve tema ağırlıklı olarak mitleri değerlendirmekte ya da açıklamaktadır. Kökenle alakalı kuramlarda mitin ne zaman meydana geldiğinden çok neden ve nasıl oluştuğu incelenmektedir (Segal, 2012: 12).

Lauri Honko ve Thomas Bulfinch'in de mitlerin ortaya çıkışı ile alakalı teorileri bulunmaktadır. Bulfinch mitlere ait teorilerini dört başlıkta incelemiştir: *scriptural* (kutsal kitaplarla alakalı), tarihi, alegorik ve fiziki. Kutsal kitaplarla ilgili olan teoride mitler dini çerçevede ele alınmaktadır. Tarihi olan teoride ise mitik hikayelerdeki adların bir zamanlar gerçek olduğu ve zamanla bu isimlere yapılan eklemelerle güncellendiği ileri sürülmektedir. Alegorik teoride tüm mitlerin alegorik/sembolik olduğu ifade edilmektedir. Fizikselde ise dört element (ateş, hava, su, toprak) tapınma objesi olarak algılanarak kişileştirilerek tanrı haline getirilmektedir. Örneğin Yunanlılar doğayı bu şekilde insanileştirerek/tanrılaştırarak açıklamıştır. Bu anlamda Yunan mitolojisinde doğadaki her bir öge, özel bir tanrı ile korunmaktadır (güneş tanrısı vs.) (Tökel, 2000: 13-14).

Lauri Honko'nun mitlerin ortaya çıkışı ile alakalı teorileri, *The Problem of Defining Myth* (Miti Tanımlama Sorunsalı) (2003) isimli makalesinde işlenmektedir. Bu makaleye göre Honko, mitleri eski çağ ve modern dönem olmak üzere iki başlıkta incelemiştir. Eski çağa dair mitler; mitografik, felsefî, mecazî, etimolojik, tarihî, evhemerosçu ve psikolojik mitler alt başlıklarında incelenmiştir. Bu başlıklardan da kısaca bahsetmek faydalı olacaktır. Mitografik açıklamada mitler, dinî ve edebî bağlamda yorumlanmaktadır. Felsefî yaklaşımda ise farklı dinî görüşlere yer verilerek geleneksel mit reddedilmektedir. Evrenin kökenine dair mitler yerine farklı filozofların görüşlerine yer verilmektedir.

Mecazî açıklama ise doğa olayları temelli bir yaklaşımdır. Farklı doğa olayları tanrılar üzerinden sembolize edilmektedir. Örnek olarak Apollon ateşi simgelerken Poseidon da suya işaret etmektedir. Etimolojik açıklamaya göre mitlerdeki isim kökenleri değerlendirilmektedir. Bu değerlendirmedeki hedef, isim yahut sıfatların kökeninden hareket edilerek tanrıların sırlarına ulaşmaktır. Tarihi

açıklamada da toplumsal etkileşim ile mitlerin gerçekleştirdiği dönüşüm konularını incelemektedir (Honko, 2003: 98). Evhemerosçu yaklaşımda da tarihi olayların temellendirilmesi söz konusudur; tanrıların kökeninin insan krallardan geldiği savunulmaktadır. Bu yaklaşıma göre ilk tanrılar öldükten sonra krallar tanrı mertebesine getirilmiştir (Segal, 2012: 34). Psikolojik açıklamada da korkunun, inanç ve ibadetin temel motivasyonu olduğu görüşü öne sürülmektedir (Nar, 2014).

Honko mitlerin modern dönem yorumu için; bilimin kendisini yenilemesiyle koşut olarak mite yaklaşımların da farklılık gösterebileceği ile alakalı olduğunu ifade etmektedir. Bu anlamda Honko, modern mit teorileri; bilimsel, sembolik ve bilinçaltı yansıması olacak şekilde sınıflandırmıştır (Honko, 2003). Bilimsel açıklamaya göre mitler gizemli fenomenlerin açıklayıcısı durumunda değerlendirilmiştir. Bu anlamda mitler aracılığı ile benzer durumlara farklı bakış açıları tespit edilebilmektedir. Sembolik anlamda açıklanırken de mitler müzik ve edebiyat gibi diğer yaratıcı eylemlerin parçası olarak, kendi form ve kuralları bağlamında incelenmektedir. Bilinçaltının ifadesi bağlamında mitler de ortak soy, millet ya da kültürlerin paylaştıkları inançlar etrafında incelenmektedir (Elieade, 2016).

Bu anlamda mitler için, insanların hayatı anlamlandırması ve bakış açısı kazanmasına yardımcı olduğu söylenebilmektedir. Mitler sayesinde sosyal problemler ya da doğal afetler gibi durumların kökenine dair bir anlamlandırma çabasına girmiştir. Bu anlamda kişisel ya da toplumsal manada anlamlandırma ihtiyacı karşılanmaktadır. Üstelik bu da belirli bir yaratım/hayal gücü çerçevesinde gerçekleşebilmektedir. Bu anlamda mitler, sosyo kültürel bağlamın izlenebildiği bir ayna olarak görülebilmektedir. (Honko, 2003: 99).

Honko'nun makalesinden hareketle, eski çağ açıklamalarının, bilim öncesindeki tahminler ve doğa olaylarını anlamlandırma ile bağlantılı olduğu, modern dönem yorumlarının ise mitlerin farklı disiplinlerle ilişkisi bağlamında değerlendirildiği görülmektedir. Mitlerin çıkışı ile alakalı teoriler göz önünde bulundurulduğunda Honko'nun Bulfinch'in teorilerini daha kapsamlı olarak ele aldığını söylemek mümkündür. Temelde ise tüm teorilerde din, sembol, tarih gibi konuların öne çıktığı görülmektedir.

Mitosların işlevselliğinin en önemli kanıtlarından birisi de şüphesiz hatırlanarak aktarılmasıdır. Aktarma ise genellikle şiirsel bir dille gerçekleştirilmekle beraber böyle bir zorunluluk yoktur. Günlük dille aktarılan birçok mitos bulunmaktadır. Her ne kadar olağanüstülükler bulunsada doğaüstü olaylar mitoslarda yer almak zorunda değildir. Bu anlamda mitosların masallardan farkı öne çıkmaktadır. Masal ve mitos ayrımının inanç kavramı ile alakalı olduğunu söylemek mümkündür.

Destanlar ise mitostan daha karmaşık şekilde anlatılmaktadır. Herhangi bir tarihsel olay ana izleğinden kopmadan hayal edilip inanıldığı şekilde aktarıldığında mitos özelliği kazanmaktadır (Tecimer, 2005:

20- 23). Mitosların işlevinde, toplumsal anlamda düzenleyici ve birleştirici özelliği öne çıkmaktadır. Kişilere uyumlu ve bütün olmayı telkin eden mitoslar, bireysel taşkınlıkları önemli ölçüde azaltmaktadır. Malinowski, mitosun işlevinin geleneği pekiştirerek üstün tutmak ve saygınlığını korumakla ilişkilendirmektedir (Eliade, 2016: 29).

Joseph Campbell'a göre ise mitlerin; mistik veya metafizik, kozmolojik, toplumsal ve psikolojik işlevi bulunmaktadır. Mistik işlevde mitoslar varoluşsal gizemlere odaklanmaktadır. Kozmolojik işlevde bilimin alanına giren semboller kozmik bütünün parçası olarak değerlendirilmektedir. Her kültür kendi verileri bulunmakla birlikte temelde kadim düzen ifade edilmektedir. Toplumsal işlevde, düzenin doğrulanarak devam ettirilmesi ile alakalıdır. Etik ve toplumsal rol gibi konular zaman içerisinde değişim gösterse de mitoslar ile farklılıklara direnç oluşturulmaktadır. Böylelikle de bireysel anlamda toplumsal bağlılık oluşturulabilmektedir. Psikolojik işlevde ise kişinin potansiyelini tanıma ve farkındalık kazanma yönü ön plana çıkmaktadır (Segal, 2006: 123-124).

Bu anlamda mitoslar için kültürün kolektif hafızasında yer alan geleneksel hikayeler diyebiliriz. Bu anlamda mitoslar efsanevi ve kutsal hikayeler üzerinden dini referanslar ile verilebileceği gibi köken ve yaratılış hikayelerinde evrenin oluşum aşamaları, insanın yaratılışı gibi konuları da açıklayabilmektedir. Sembolik ve alegorik anlamların oldukça yaygın olduğu mitoslar olağanüstü yetenekler dikkat çekmektedir. Böylelikle kültürel iletişimin bağlantıları sunulmuş olur. Yani nesiller boyunca aktarılmak istenen kodlar mitoslar sayesinde verilebilmektedir.

## **2.2. Mitosların Doğası**

Mitin ortaya çıkışının yanı sıra mitin doğası ile alakalı araştırmalar da mevcuttur. Çağlar boyunca farklı şekillerde tanımlanıp yorumlanabilen mitleri Mircea Eliade dört başlıkta tanımlamaktadır.

- Mitler, olağanüstü varlıkların öyküsüdür.
- Mitlerle oluşturulan öyküler gerçek olarak kabul edilmektedir. Bunun sebebi de mitlerin gerçeklerle alakalı ve kutsal referanslar üzerinden oluşturulmasıdır.
- Mitler mutlaka yaratılışla alakalıdır. Herhangi bir şeyin, kurumun, davranışın hayata geçişi, çalışma şeklinin nasıl yaratılmış olduğu esasına dayanmaktadır. Bu sebeple de insana özgü olarak eylemlerin örnek tiplerini sunmaktadır.
- Mitler aracılığıyla nesnelere kökeni de anlaşılabilir. Mitlere hâkim olmak, nesnelere de egemen olmayı sağlayarak eşyayı yönlendirip istenen şekilde kullanımı da mümkün kılmaktadır. Buradaki “nesnelere egemen olma” tabirinden kasıt dıştaki bilgi ile alakalı olmamakla beraber, “yaşama dair anlayış ve bilgileri” içermektedir (Eliade, 2016: 23).

Eliade'nin tanımlarına bakıldığında; mitlerin gerçek, kutsal, yaratılışla ilişkili ve insana dair olduğu dikkat çekmektedir. Mitler insanlar tarafından üretildiği için de mitlerin kaynağının da insan temelli olarak araştırılması gerekmektedir. Bu anlamda birbirinden farklı coğrafya, zaman ya da sosyo kültürel şartlara rağmen ortak nitelikler incelendiğinde de insanlık adına temel değerler de anlaşılabilir olabilmektedir (Mengüsoğlu, 1988: 30). Bu sebeple de mitler, insanın ortak malzemesi olarak görülebilmektedir.

Mitoslar gerçeği, gerçek üstü bir şekilde aktarmaktadır. Kültürel anlamdaki mitoslar kutsal hikayeler ya da doğa ile alakalı durumlarla ilişkili olabildiği için gerçek olarak kabul edilmektedir. Bu anlamda mitosların köken ve arketiplerle (ilk örnek) önemli ilişkisi bulunmaktadır. İnsan davranışları mitos üzerinden paralel işlendiği takdirde kabul gördüğü de söylenebilir.

Jung, mitosların eski kabilelerin yaşam hikayelerinin ötesinde her zaman dilimini kuşatan özelliğini vurgulamaktadır. Ayrıca toplum mitolojik mirasını kaybettiği takdirde “uygarlığa” ulaşsa da ruhunu yitirmiş bir cesetten farksız olduğunu da eklemektedir (Jung, 2007: 105-109).

Marcel Brasseur mitos türlerini altı başlıkta toplamıştır.

- Evren ve doğum mitosları
- Tanrı ve doğum mitosları
- İnsanın doğum mitosları
- Döngüsel anlamdaki mitoslar
- Uygarlaşırın mitoslar (bilgeler ya da kahinler aracılığı ile kuşaktan kuşağa tekrar edilerek aktarılan aşkın güç kavramı)
- Toplumsal kurallarla alakalı mitoslar (Brasseur akt. Tecimer, 2005: 17).

Felsefi düşüncede kavramlar formüle edilerek akıl yürütme işlemi gerçekleştirilmektedir. Mitte ise beş duyu organı ile algılanan çevreden alınan imgeler kullanılmaktadır. Bir başka deyişle fikirler arasındaki bağların ötesinde; yer ve gök, yer ve su, aydınlık ve karanlık vb. karşılaştırılmaktadır. Böylelikle de ikilikler arasında bir mantık kurulmaktadır (Strauss, 2013: 18). İnsanların varlıkları, karşıtlık ilişkisi üzerinden anlamlandırıldığı düşünüldüğünde mitlerin önemi de daha iyi anlaşılabilir. Ancak Bultmann, mitler her ne kadar ortak kültürün parçası olsa da mitlerin temel hedefinin dünyayı objektif olarak sunmak olmadığını ifade etmektedir (akt. Batuk ve Kuşçu, 2013: 89).

Bu anlamda süreklilik gösteren ve esnek bir yapıya sahip olan mitler, aslında mikro kozmos olan insan ile makro kozmos evren ile bağlantı halindedir. Bu bağlantı da insanın doğasından evrensel bir bütünlüğe ulaşmakla alakalıdır (Dağ, 2019: 35). Bu anlamda şimdi ve geçmişin ötesinde geleceğe dair

de farkındalık oluşturabilmektedir. Mitler yardımıyla insan, yaratıcı kavramını şekillendirerek kendi varoluş hikayesini temellendirmiş ve anlamlandırmıştır. Gelecekle alakalı tahmin ya da ön kabullerle de kendi yol haritasını oluşturmuştur

Joseph Campbell ise mitlerin anlam arayışından öte bir anlam deneyimi olduğunu ifade etmektedir. Yani mitleri, insanın ruhani potansiyeline giden ipuçları olarak görmektedir (Campbell ve Moyers, 2021: 24). Frazer mitolojiyi doğanın mantığını anlama için ilkel çaba olarak tanımlamaktadır; Müller ise tarih öncesi çağlardan gelen şiirsel bir fantezi olduğunu iddia etmektedir; Durkheim mitolojinin alegorik bilgi yığını olduğunu söylerken Jung ise insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel dürtülerin belirtisi olduğunu ifade etmektedir (Campbell, 2010: 416).

### **2.3. Mitosların Çağdaş Dünya Bağlantısı**

Yaratıcı yazma sürecinde mitosların yer alma şeklini, bir çağdaş öykü derlemesi olan *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* (2021) üzerinden anlamaya çalışacağımız tezimizde, mitosların günümüz dünyası ile bağlantısına da değinmek faydalı olacaktır. Nitekim bugünün gözleriyle mitler okunduğunda, tanımlar ütöpik ya da kaynaklı görünebilmektedir; ancak bu metinlerin arkaik (ilksel) insanın hayatı algılayışındaki sembolik dil olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. İlgili sembolik dilin ise günümüzde de özellikle sanat alanında geçerli olduğu bilinmektedir. Bu anlamda mitlerin doğru ya da yanlış diye kategorize edilmemesi gerekmektedir (İvgin, 2013: 8).

Mitoslar, günümüzde hala önemli bir bağlantıya sahiptir. Birçok kültürde mitoslar, sadece eski efsaneler olmanın ötesinde değerli hikâye kaynakları ve anlamlandırma aracı olarak da görülmektedir. Mitolojik motifler ve semboller edebiyatın yanı sıra sinema, müzik ve görsel tasarım tasarım ve diğer pek çok sanat formlarında sıkça kullanılabilir. Ayrıca mitoslar, psikoloji, felsefe ve sosyoloji gibi farklı disiplinleri de kapsayabilecek genişlikte bir evrene sahiptir. Mitoslar, insanın doğayla ilişkisini anlamak, derin anlam arayışı, kimlik oluşturma ve değerlerin aktarımı gibi çağdaş konularla bağlantılarını devam ettirmektedir. Ayrıca toplumların kültürel hafızasını korurken, aynı zamanda çağdaş dünyanın karmaşıklıkları içinde insanlara bir anlam ve anlatı sunmaya da devam etmektedir.

Bu anlamda, mitleri sadece eski insanları kuşatan bir alan olarak görmektense, çevreyi, doğayı, özellikle de insanın kendi benliğini anlamlandırma adına kullanılan bilim dalı olarak görmek daha doğru bir yaklaşımdır. Nitekim modernite öncesinde ritüeller ve mitlerle doğayı, çevreyi kâinatı anlamaya çalışan insan, toplumsal, dini ya da mistik ritüeller aracılığı ile kendisi ile kolaylıkla bağ kurabilmekteydi. Toplumların değişmesi, insanın bireyleşmesi ile gelişen süreçte ise mitler kâinattan ziyade bir muammaya dönüşen insanı ve eylemlerini, psikolojisini, davranış boyutlarını

anlamlandırma bakımından oldukça işlevsel bir konuma gelmiştir Bunun en önemli sebebi ise bireyin kendi özünden ayrı düşmesidir (Campbell, 2010: 424).

Mitler farklı bilim dalları çerçevesinde kategorize edilebilmekle beraber mitleri bilimsel anlamda gerçekleştirilmiş bir deney ya da salt metin olarak değerlendirmek uygun karşılanmamaktadır. Bunun sebebi de mitlerin manevi anlamda duygu, inanç, toplumsal etkinlik ve düşüncelerini kolektif yaşam formu olarak görmesidir. Kültürel miras da denebilecek mitler, geleneğin kesintiye uğramadan aktarımı ile ilişkilidir (Meletinsky, 1989: 370). İlkel mitler daha çok tanrılar, hayat ve ölüm, doğa olayları gibi durumlarla ilgilidir. Modern mitler ise eril ve dişil enerjiler, başarı, aile, bilimsel konular vb. hakkındadır (Fiske, 2003). Mitoslar ortak kültürün parçası olduğu için de toplumda ortaya çıkan sorunların çözümlerinde de işlevsel olduğunu söyleyebiliriz.

Konu ile alakalı Segal; antropolojik bağlamdaki mit kuramlarının, mit kavramı ve kültür ilişkisi ile; psikoloji bağlamındaki mit kuramlarının ise akıl ile mit ilişkisi ile alakalı olduğunu ifade etmektedir. Benzer şekilde sosyoloji bağlamındaki mit kuramlarının da toplum ve mit ilişkisini yansıttığını belirterek sadece mit kuramı diye bir kavramın olamayacağını ifade etmiştir (Segal, 2012: 11). Mitlere sorulan sorular üzerinden bağlam çerçevesinde şekillenen bir açıklama söz konusu olabilmektedir.

Ayrıca, dil de toplumsal ve bireysel anlamdaki unsurlar gibi değişip dönüştüğü için mitolojik yapının ve ifadesinin donuk olmadığını söylemek mümkündür (Bayat, 2007: 12). En eski kolektif bilim olarak kabul edilen mitoloji, evren ve insanın yüzlerce yıllık geçmişinde değerlendirilme biçimlerini görme imkânı da sunmaktadır. İnsanın dini ya da inanç sistemi ile alakalı eğitimi, edebiyatı hatta sanatı artık eskisi gibi değildir. Bu sebeple çağdaş dünya mitleri ve mitlerin referansları üzerinden dünyayı, kâinatı ya da insanı tanıma bakımından bir araç olarak görebilmektedir. Bu sebeple de hikayeler, insanın kendisi ile gerçeklik arasındaki uyumu yakalama adına önemlidir. Nitekim hikayeler aracılığı ile dünya ile uzlaşma sağlanabilmektedir (Campbell ve Moyers, 2021: 22).

*Düşler ve Gizemler* (2016) adlı kitapta Eliade, modern toplumlarda da mitos üretildiğini ancak insan yaşamında eski etkisinin bulunmadığını söylemektedir. Vogler ise modern anlamda mit üretme aracı olarak sinemayı vurgulayarak Hollywood yapımı çalışmaların modern mit yaratmada önemli bir etkiye sahip olduğunu savunmaktadır.

Bu uzlaşının sağlanmasında mitler ve mitik kurguların etkisi ise dikkat çekmektedir. Mitik düşünme ile alakalı modern çağdaki kişinin kendi öz benliği ile bağlantı kurarak hikâyeye anlatması olarak da yorumlanabilmektedir (Fiske, 2012: 30). Bu durumun ise mekanik bir şemanın ötesinde iç güdüsel bir süreç olduğunu, anlatıların kökenleri ile alakalı yapıların tespit edilip sistematik olarak ifade edilmesinin ise oldukça yeni olduğunu söylemek mümkündür. Bu anlamda mitlerin psikolojik önemi açıkça görülebilmektedir.

İnsan yalnızca algıladığı dünyayı kendi çerçevesinde ifade etmektedir; bu bağlamda ise ortaklık söz konusudur. Ayrıca Bultmann, mitlerin varoluşsal anlamda değerlendirilmesinin daha uygun olduğunu, kozmolojik bağlamda yorumlanmasının ise eksik olacağını söylemektedir (akt. Batuk ve Kuşçu, 2013: 90). Bunun sebebi de insanın kişisel sınırları, sorunları ya da acıları gibi durumlarla karşılaşma durumunda problemleri kontrol etme biçiminin öne çıkmasıdır. Böylelikle de kişi kendi haricindeki varlıkları tanıyarak evrende yegâne olmadığını, kendi varlığı üzerinde dahi çok söz hakkı bulunmadığını anlayarak dünyadaki inanç ve motivasyonunu anlama imkanını bulmaktadır (Dağ, 2019: 33). Kişinin kendi varlığı hakkında söz hakkı olmaması mevzuu ise mitlerin kâinatı kontrol eden olağanüstü güçleri konu alması ile ilgili olduğunu söyleyebiliriz. İnsan zihin ve imgelem yardımıyla evrenin sınırlarını ve söz konusu kontrol mekanizmasını anlamlandırmaya çalışmaktadır.

#### **2.4. Ritus ve İşlevi**

Ritus, geleneksel eylem ve uygulamalar bütünüdür. Kökeni Latince'den gelen bu kavram “dini tören” anlamına gelmektedir. Sanskritçede de toplumsal, evrensel, doğal ve dini düzen anlamına gelmektedir. Rituslar sistematik şekilde oluştuğunda da “ritüel”ler meydana gelmektedir. Bir başka deyişle ritüelleri meydana getiren her bir bileşen için ritus denmektedir. Ayin kavramı da ritusları açıklamaktadır. Ancak rituslar dini çerçevenin haricinde de kullanılabilirdiği için ayin kavramı tam olarak açıklamakta yeterli değildir (Özbudun, 1997: 17-18).

Yaratıcı yazma sürecinde ilerlemek isteyen yazar adayları için bu kavramı bilmek faydalı olacaktır. Nitekim önceki bölümde de ifade edildiği üzere yazarlık, yazmakla gelişen bir yetenektir. Bu yetinin gelişmesi için de kişi kendisine has yazma ritüelleri oluşturduğu takdirde yeteneğini sistematik olarak geliştirebilme imkânı bulabilmektedir. Julia Cameron sabah sayfaları ritüelini önemserken farklı yazarların da kendilerine göre yazma ritüelleri olabilmektedir. Ayrıca, yazar kendi ritüelleri ile yazarlığını geliştirebileceği gibi öykülerin içeriklerinde ritusları kullanarak okurla mitik bir bağ da kurabilmektedir.

Mitoslar antik çağlarda her ne kadar din yerini tutsa da herhangi bir yaptırım gücü bulunmamaktadır (Tecimer, 2005: 16). Mitoslar yerine bütünleyicisi olan *ritus* ise daha ön plandadır. Yaradılışın kutsal bir zaman diliminde gerçekleştiğine inanıldığı için, mitosların da yine kutsal/dini bir zaman diliminde yinelenmesi gerektiği düşüncesi hakimdir (Eliade, 2016: 15-16).

Mitosların yinelenmesini sağladığı için de ritusun kökeninin bilinmesi gerekmektedir. Gerçekleştirilen eylemin kökenini açıklayan mit bilinmezse, rituslar da yerine getirilememektedir. Ancak; ritus uygulanmadığında mitoslar kâğıt üzerinde varlığını devam ettirebilmektedir (Batuk ve Kuşçu, 2013). Özetle, mitos kelimelerle, gerçekleştirilmek istenen başlangıcın nasıl olduğunu aktarırken ritus ise

eyleme geçirilme biçimlerini ifade etmektedir. Böylelikle de varoluşsal imgeler nesilden nesile aktarılmaktadır.

Ritusların simgesellik, mana-lafız, toplumsallık ve yineleme nitelikleri bulunmaktadır (Tecimer, 2005). Öncelikle, rituslar da mitoslar gibi simgeseldir. Ait olunan kültürün mesajlarını taşımak ve aktarmak için semboller kaçınılmazdır. Böylelikle soyut kavramlar maddeleşerek anlaşılabilir hale gelmektedir. *Sacra-casta* olarak da bilinen mana-lafız niteliği ise ritus ve mitos arasındaki mana ve biçimsel süreklilikle alakalıdır. Ritus kültürle bağlantılı olarak ilk örneğe sadık şekilde tekrarlandığı takdirde mesaj sonraki kuşaklara da aktarılabilir hale gelmektedir.

Mana ve lafız diyalektiğinin bozulması da rituslardaki fazla görülen kısımların sadeleştirilmesinden kaynaklanmaktadır. Sözel bölüme (biçim) daha fazla önem verilip öz göz ardı edildiğinde mana bozulmaktadır. Bu düzenin bozulması ile de mana yıkılarak yerine tabu (yasaklar zinciri) gelmektedir. Böylelikle de mana ve lafız yerini lafız ve tabuya bırakmaktadır (Batuk ve Kuşçu, 2013). Ritus toplumların mitsel kavrayışını canlandırarak sosyal çerçevede kutsal zaman ve mekânda birliği (kozmosu) sağlamaktadır. Böylelikle de köken ve kültüre bağlı kişilerde toplumsal bilinç de artarak tazelenmektedir (Tecimer, 2005: 35).

Bu anlamda, ritus türlerinden de kısaca bahsetmek faydalı olacaktır. Öykünmeci, kurban ve yaşam krizi olmak üzere üç başlıkta incelenebilen rituslar, mitoloji referansı üzerinden kategorize edilmektedir. Mitosun tamamı ya da bir kısmının tekrar edildiği rituslar öykünmeci olarak isimlendirilir. Yılbaşı ritusları bu sınıfa örnektir. Kutsalı etkileyerek yakınlık kurabilme için dinlerde kurban oldukça önemlidir. İnsan ya da hayvanla sınırlı olmayan kurban ritusları da tüm dünyada oldukça yaygındır.

Geçiş ritusları olarak ifade edilen yaşam krizi ritusları da belli bir yaşam şeklinden diğerine geçişle alakalıdır. Yaşam krizi rituslarında birey ya da toplumların kriz anından hareketle değişimin kontrol altında tutulması ile alakalıdır. Ergenlik, doğum, evlilik ve ölüm gibi rituslar buna örnek gösterilebilmektedir. Buradaki temel bilinç ölme ve yeniden doğma ile alakalıdır (Eliade, 2016).

Rituslar da sembolik olduğundan temel işlevi ile alakalı farklı yorumlar bulunmaktadır; genel geçer işlevlerden kesin olarak söz etmek mümkün değildir. Ancak kuşaklar arası kutsalın aktarılması, bireyin toplumla bağlantısı ve toplumdaki rolü, kaosun önlenmesi en önemli işlevlerinden olarak sıralanabilir (Özbudun, 1997: 22).

Özetle rituslar için toplumsal, dini ve kültürel yaşamlarının ayrılmaz bir parçası olduğunu söyleyebiliriz. Belirli toplum veya grup içinde gerçekleştirilen geleneksel, sembolik ve tekrarlayan eylemlerin en net ifadesidir. Toplumun değerlerini, normlarını ve inançlarını yansıtarak sosyal düzen ve bütünlüğün oluşmasına yardımcı olur. Genellikle belirli bir zaman diliminde veya özel bir olayda

gerçekleştirilen rituslar, toplumun bir araya gelmesini, birlik ve dayanışmayı perçinlemektedir. Bu sembolik davranış, dua, dans, şarkı ve törenler, toplumun kültürel mirasını gelecek kuşaklara aktarma amacını taşımanın yanı sıra toplum üyelerine kimlik duygusu, aidiyet hissini de sağlar. Bir bakıma bireylerin sosyal rollerine uyum sağlarken geçiş dönemlerine dair farkındalık oluşturmaya hizmet eder.

## 2.5. Kolektif Bilinç Altı

Mitos ve ritusların kolektif bilinç ve kolektif bilinç altı ile ilişkili kavramlar olduğu bilinmektedir. Bu sebeple de kolektif bilinç ve kolektif bilinç altını anlamak, ilerideki kısımlarda bahsedilecek olan arketip kavramını ve kökenlerini açıklayabilmek adına da gerekmektedir. Freud çalışmalarında bireysel bilinç ve bilinç dışı kavramları üzerinde dururken Jung, bu bakış açısını genişleterek Freud'dan ayrılmıştır. Bunun temel sebebi de Freud'un bakış açısının araştırmalardaki benzer durum ve yöntemlere karşılık, kişisel ve farklı şekillerde sonuçlanabilmesidir. Jung, Freud'un çalışmalarının kişisellikten sıyrılmadığı, geneli kapsayan bir formda değerlendirilemediği gerekçesiyle farklı bir hareket alanı olan *kolektif bilinç* ve *kolektif bilinçaltı* kavramlarına yönelmiştir (Jung, 2006: 5).

Jung Freud'u yalanlamamaktadır, sadece bireyin iki ayrı bilinç dışının olduğunu savunmaktadır. Bunlardan birincisi kişisel deneyimlerden yola çıkılarak baskılanan ve bilinçten dışlanan kısım; ikincisi de her kişide ortak olan insanlık tarihinden itibaren nesilden nesile aktarılan temel (ilkel) kolektif bilinçdışıdır. Bir başka deyişle kişisel bilinç dışı, yaşam tecrübesinden kaynaklanan bir bağlama sahip ve yüzeyseldir. Doğuştan gelen ortak evrensel ve derinden gelen katmanlar ise kolektif (evrensel) bilinç dışı ile ilişkilidir (akt. Demirkol, 2008: 62-63). Kolektif bilinçdışı da arketip isimli semboller üzerinden okunabilmektedir.

Jung her ne kadar Freud gibi rüya merkezli araştırmalar yapsa da Freud'tan ayrı olarak rüyalardaki insani duyguların (korkma, sevinme, heyecanlanma vb.) sembolik ortaklığını ifade etmiştir. Bu ortaklık üzerinden de kolektif bilinçaltı kavramını öne sürmüştür (Topaktaş, 2017: 7). Kolektif bilinç dışı evrensel anlamda ortaklık içeren hatıra, sembol ve mitlerden meydana gelmektedir. Farklı coğrafyalardaki birtakım efsanelerin aynı olması buna örnektir.

Jung bunu, kolektif bilinç dışının kalıtımsal miras olduğunu ifade ederek açıklamaktadır. Jung örnek olarak bebeğin anneye verdiği tepkilerin evrensel olduğunu ifade etmektedir. Yani insanların “anne” kavramı ile alakalı bilinçaltı bilgi ile dünyaya gelmesi ve bu şekilde davranış göstermesi de kolektif bilinçaltının neticesi olarak ifade edilmektedir. Bu anlamda Jung; ego, bireysel bilinçaltı ve kişisel özelliklerin, kolektif bilinçaltı temeli üzerine kurulu olduğunu ifade etmektedir. Bir başka örnek de Robert Mayer'in fikri olan “enerjinin korunması”dır. Bu düşünceye göre toplam enerji sabittir ve değişmez. Jung da bu değişmezliği kolektif bilinçaltı üzerinden okumaktadır (Jung, 2006).

Kolektif bilinçaltını değerlendirme imkânı, bilinçaltının yansıdığı somut örnekler üzerinden; örneğin halk masalları ve mitler aracılığı ile ifade edilebilmektedir. Arketiplerin evrensel mitik karakterler olduğundan hareketle insanlığın kolektif bilinçaltında ortak olarak yer aldığı savunulmaktadır (Campbell, 2010: 23). Bu anlamda mitler, insan psikolojisinin derinliklerini kavrama ve anlamlandırabilme bakımından kolektif bilinçaltından çıkan kültür düşlerine benzetilebilmektedir (Jung, 2015: 37).

Jung, mitleri kolektif bilinç altı bağlamında tanımlayarak milletlerin bilinç ve psikolojisini görmedeki önemli vasıtalarından olduğunu ifade etmektedir. Öyle ki bu bilginin de her koşulda sembolik bir dil üzerinden aktarıldığı düşünüldüğünde; edebiyat, felsefe psikoloji, arkeoloji ve medya gibi çok yönlü alanlar üzerinden aktarılabilme olanağını bulmuştur (Bayat, 2007: 16).

Bu anlamda kolektif bilinç altı, toplumun ortak hafızasının derinlerinde yer almaktadır. Bilinçaltı düşünceleri ve sembolleri evrensel olarak ifade etmektedir. Bu bilinçaltı düşünceler ise aniden oluşmamakta; toplumun kültürel, tarihsel ve sosyal deneyimlerinin birikimiyle şekillenmektedir. Bu sebeple de toplumun değerleri, inançları ve normları üzerinde etkili yeri bulunmaktadır. Kültürel ifadeler aracılığıyla; mitos, efsane, gelenek ve ritüeller kullanılarak kültürel bağlamda toplumun anlatılarını ve kimliğini şekillendirmektedir. Bu şekilde, toplumun üyeleri, farkında olmasa bile, kolektif bilinç altının etkisine maruz kalmaktadır. Toplumun getirdiği bu bilinçaltı düşüncesi ile hareket etmektedir. Aynı zamanda bu kavram toplumun ortak değerlerini, ideallerini ve korkularını yansıtanın yanı sıra toplumsal değişimlerin ve dönüşümlerin de kaynağı olabilmektedir.

## 2.6. Arketip

Tezimizde arketipler, kahramanın yolculuğu paradigması etrafında, çağdaş öyküdeki kullanım şekilleri bakımından irdelenecektir. Peri masalları ve mitlerin dünyasında yineleyen ve yaygın olarak kullanılan karakter tipleri ve sembollerinden yola çıkarak Carl G. Jung, insan ırkının ortak mirası olarak, kişiliğin antik kalıpları anlamına gelen “arketip” kavramını kullanmıştır (Vogler, 2020:65). Jung, bu terimi, St. Augustin’in “ana düşünceler” tabirinden yola çıkarak ilk defa ifade etmiştir. Arketip aslında antik dönemdeki Platon’un “idea”sı ile eş anlamlı bir kavramdır.

*Orijinal, ilk(el) şekil, başlangıç, kök* anlamındaki “archein” ve *model, tip, biçim, taslak, kalıp* anlamındaki “typos” kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu kompozisyon ile de orijinal tip anlamındaki “arketip” kavramı oluşmuştur (Yılmaz, 2018: 102). Bu kavram Jung’un çalışmalarıyla 1930’larda gündeme gelmeye başlamış olup “kolektif bilinç dışını oluşturan semboller” tanımı ile özdeşleştirilmiştir. Ancak psikoloji alanında ilk olarak Adolf Bastian, ardından da Nietzsche bu kavramı kullanmıştır (Jung, 2006: 276).

Arketipler, kolektif bilinçaltının derinlerinde yer alan evrensel sembolik formlardır. Temel deneyim, düşünce ve davranışları şekillendirir. Arketipler aslında toplumların mitolojilerinde ve hikayelerinde sıkça görülen karakterler, semboller ve motiflerdir. Bir başka deyişle kahraman, ana, baba, bilge kişi gibi arketipik figürler ve semboller, insanların bilinçaltında ortak anlamlara sahiptir. Arketipler, insanların kendilerini ve dünyayı anlamlandırma sürecinde önemli bir rol oynarlar. Arketipler, insanların içsel dünyalarında derin etkiler yaratırken, aynı zamanda sanat, edebiyat, mitoloji ve psikoloji gibi alanlarda da önemli bir rol oynarlar. Arketipler, insanların ortak bir dil ve anlatı oluşturmalarını sağlayarak toplumların kimliklerini ve kültürel miraslarını şekillendirirler.

1940 ve 1950’lerde ise arketipçi yaklaşım önemli gelişme göstermiş, farklı kişiler tarafından ayrı bakış açıları ile değerlendirilmeye tabi tutulmuştur. Joseph Campbell, Northrop Frye, Christopher Vogler, Maud Bodkin, Robert Graves, Richard Chase, Francis Fergusson, Philip Wheelwright, Leslie Fiedler, James Frazer, Claude Lévi-Strauss, Ernst Cassirer, Jessie Weston, James Hillman, Henri Corbin, Gilbert Durand, Rafael Lopez-Pedraza ve Evangelos Christou gibi bilinen pek çok psikolog, senarist, edebiyatçı ve eleştirmen bu alanda çalışmışlardır (Korucu, 2006, Akt. Kasımoğlu, 2017: 101). Bizim çalışmamız yaratıcı yazarlık ekseninde olduğu için arketiplere edebiyat bağlamında yaklaşan Northrop Frye’in görüşlerine değinilecek, Joseph Campbell ve Christopher Vogler’in yaklaşımlarına ağırlık verilecektir.

Jung insanların, hayattaki rollerini oynamak için kişiliklerini karakterlere böldüğünü, bunu da arketipler aracılığı ile gerçekleştirdiğini söylemektedir (Jung, 2006). Böylelikle, arketipler aracılığı ile kişiler, zihinlerinin farklı taraflarını yansıtabilmektedir. Bu fikir üzerinden de danışanlarının hayali figürleri ve mitolojinin yaygın arketipleri arasında önemli benzerlikler keşfederek terapilerini şekillendirmiştir. Jung’un terapisinin amacı, kişinin kendi kökleriyle birleşmesidir. Bu da arketipleri bilince ulaştırarak gerçekleştirilmesini mümkün kılmaktadır (Tecimer, 2005: 94).

Arketipler semboller üzerinden okunabilmektedir; bunun sebebi de arketiplerin bilinçdışı ürünü olmasıdır. Arketiplerin ortaya çıktığı semboller ise düş, mit, efsane, masalın yanı sıra günümüzde sinema, roman, öykü gibi anlatılarda görülebilmektedir. Tezimizin uygulama aşamasında, öykü derlemesi olan *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı*, yaratıcı yazarlık süreçleri ve arketiplerin işleniş bağlamında, “kahramanın yolculuğu” paradigması etrafında incelenecektir. Nitekim öyküler arketiplerin incelenmesi için verimli bir alan sağlamaktadır. Öyle ki öykünün karakterleri, olay ve sembollerini ifade etmektedir. Öykülerdeki arketipleri analiz etmek, öykünün altında yatan anlamları ortaya çıkarmaya ve okur, yazar ve araştırmacılara daha derin bir anlayış sunmaya yardımcı olmaktadır.

*Analitik Psikoloji Sözlüğü*'nde Jung arketiplerin, insanlığın tüm atalarının psişik işlevlerinin çökeltisi ve organik yaşamın milyonlarca defa yinelenerek yoğunlaşması ile oluşan deneyim hazinesi olduğunu ifade etmektedir. Antik çağlardan bugüne varana kadar dünyadaki tüm deneyimler arketipler üzerinden temsil edilmektedir (Campbell, 2010).

Jung, arketiplerin her yerde evrensel olarak karşılaşılan motifler olduğunu düşünmektedir. Bu anlamda mit ya da masallardaki sembollerin günümüz insanı için de geçerli olduğu, çağdaş düş ve vizyonlarda da karşılaşıldığını ifade etmektedir. Bu anlamda Jung, ilgili arketiplerin çağrıştırdığı durumlara “arketipsel idea” demektedir. Jung’a göre arketipsel idea ne kadar görülür şekildeyse uyandırdığı duygu da o denli canlı ve renkli olmakta ve insanı etkilemektedir. Jung bunları, bilinçdışı ile alakalı kalıplar olarak yorumlamakta; zaman, mekân ve yere bağlı olmaksızın oluştuğunu savunmaktadır (Jung, 2006: 403).

Ömer Tecimer doktora tezinde arketipleri; durum arketipleri (arketipsel motifler), simge arketipleri (arketipsel nesnelere) ve bireyselleşme arketipleri olmak üzere üç kategoriye ayırmıştır. Arketip motifleri (durum arketipleri) arasında *yaratılış* arketipi, her kültürün sahip olduğu mitos olması dolayısıyla da en önemlisi olarak görülmektedir. *Ölümsüzlük* motifi de yaratılış ile benzer şekilde “zamandan kaçarak ölümsüzlükle cennete dönme” ve “sonsuzluk dek tekrar eden yeniden doğma ve ölme” şeklinde ifade edilmektedir. *Kahramanlık* arketipinde ise dönüşüm geçirme ve kurtarma – feda etme/olma gibi durumlar söz konusudur. Bu motifte imkânsız vazifeler çetrefilli sınavlar etrafında gerçekleştirilmekte, olgunlaşma ve bilgeliğe ulaşma gibi erginlenme şemasını barındırmaktadır (Çeker, 2020: 10). İlerleyen kısımlarda kahramanlık arketipiyle alakalı daha ayrıntılı bilgi verilecektir.

Simge arketiplerinden *su*; yaratılış, bolluk-bereket ve sonsuzluk sembolleri üzerinden öne çıkmaktadır. Su arketipi aynı zamanda arınmayı da ifade etmektedir. *Güneş* simgesi de enerji alanı, bilinç ve zamana işaret etmektedir. Ayrıca baba ilkesi de yine güneş sembolü üzerinden anlatılmaktadır. *Çember* sembolü ise bütünlük, doğa döngüsü, eril ve dişil ilkelerinin yanı sıra üretime işaret etmektedir. *Büyük Ana*; toprak, koruma, bereket, doğum, bilgelik ve kutsallık gibi durumlara işaret ederken *Yaşlı Bilge*, yol gösterici, ahlak, hüner, deneyim ve yardımseverlik gibi durumları göstermektedir. Ayrıca renk, sayı, hayvan ve bitki gibi nesnelere de sembolik bir forma sahip olabilmektedir (Tecimer, 2005: 97-99).

Arketipler düşünüldüğü gibi öykü boyunca sabit ilerleyen klişeler değildir. Esnek biçimde öyküdeki karakterlerin üstlendikleri işlevleri anlamamıza yardımcı olmaktadır. Karakterin anlatıdaki işlevinin anlaşılması da bu figürün ne derece kurguya dahil olması gerektiği ile alakalı yazara ya da editöre yol göstermektedir. Arketipleri, karakterlerin taktığı geçici maskeler olarak yorumlayan Vogler, rehberin öykü boyunca rehber rolünde kalmak zorunda olmadığını ifade etmektedir (Vogler, 2020: 66).

Arketipler aracılığıyla psikolojik derinlik kazanan karakterler, basmakalıp olmaktan çıkarak evrensel bir sembol haline gelebilmektedir (Oker, 2019: 47). Bir başka deyişle arketipler, evrensel öykü dilinin parçası olduğu için yazarların bu dili bilip kullanması etkili yazmak için hava ve su kadar elzemdir. Bu anlamda öyküde okur üzerinde ciddi bir etki oluşturma fonksiyonları dikkat çekmektedir (Propp, 2020). Öyle ki arketiplere dair farkındalığın, sanatı güçlendireceği düşünülmektedir.

Arketipler aracılığıyla kozmoloji, tanrı/tanrılar, insan ilişkileri gibi girift konular sistemli bir şekilde belirli bir mantık ve anlam çerçevesinde aktarılabilir. Bu sayede de yalnızlık duygusu yerini sonsuz kozmik sürecin parçasına katılabilmek için dürtüsüne bırakmaktadır. Jung bu deneyimin, bilim ya da psikoloji biliminin ötesinde olduğunu ifade etmektedir (Jung, 2006: 53). Arketipler aracılığıyla da bir bütün olarak insan ruhunun açmazları ve çelişkileri, bir başka deyişle gizil güçlerinin toplamı ifade edilmektedir.

## 2.7. Carl G. Jung ve Dört Arketip

Jung, arketiplerin bireylerin kişiliklerinde ve düşlerinde olduklarını iddia eder. Bununla beraber de tüm dünyanın mitsel düş gücünde de süreklilik gösterdiğini ileri sürmektedir. Bu anlamda çağdaş öykücülerin marifetleri arasındaki en güçlü unsurlardan biri de bu antik güçlerin iyi anlaşılması gerektiğidir (Vogler, 2020: 65). Nitekim arketipsel söylem ve semboller doğru şekilde kullanıldığında metinlerin sıradışı ya da “insana” hitap eden evrensel ürünler olabileceğini ifade etmektedir.

Jung, arketipleri insan yaşantısının ilk kaynağı olarak yorumladığı için arketipleri çözümlenmek de bilinç altındaki sistemleri bilinç seviyesinde değerlendirebilme imkânı sunmaktadır (Jung, 2006: 52). Bu anlamda arketipleri, kişinin bireyselleşme sürecinde bilincin altında yatan katmanlar olarak incelemektedir. Antropolog Levy Bruhl’ün ifadesiyle ilkel toplumların psikolojisini anlama bağlamında “kolektif temsil” ile arketipleri ilişkilendirmektedir (Sambur, 2005: 85).

Jung psikanalitik çözümlemesini yaparken, kahramanın farkındalığa dair yolculuğunu, kesin başlıklar etrafında izlememektedir. Bu anlamda arketiplerin esnek yapılar olarak, kalıpların ötesinde ifade gücünü pekiştiren unsurlar olduğunu vurgulamaktadır. Buna ek olarak, iki arketipin karışmasıyla yeni tiplerin oluşturulabileceğini, örneğin *kahraman* ve *şeytan* iki ayrı arketipinden “acımasız lider” tipinin meydana gelebileceğini ifade etmektedir (Jung, 2005). Bu anlamda arketipsel semboller, dolaylı olarak hayatın dönüm noktalarında kişilerin davranışlarını, düşünme biçimlerini ya da seçimlerini etkileyebilmektedir (Schultz & Schultz, 2007: 9).

Arketipler aracılığıyla insan psişizmi açıklamaya çalışan Jung, persona, anima/animus, gölge ve benlik (ego) olmak üzere temel insan davranışlarının izlenebildiği dört temel arketip üzerinde yoğunlaşmıştır (Jung, 2006: 47).

Jung'un dört temel arketipi olarak; Persona, Gölge, Anima/Animus ve Özbenlik görülmektedir. Özbenlik bireyin bütünlüğü ve potansiyelini temsil ederken, Gölge kişinin bilinçaltında bulunan karanlık yönleri açıklar. Anima (kadınlarda) ve Animus (erkeklerde) ise arketipleri cinsiyetler arası dengeyi temsil etmektedir. Böylelikle kişinin kendini tamamlaması sağlanır. Persona arketipi ise bireyin toplumsal rollerini ve dışa dönük kimliğini ifade eder. Bu dört arketip, insanın içsel dengeye ulaşmasını sağlamak ve kendini daha iyi anlamasına yardımcı olmak için önemlidir.

### 2.7.1. Persona

Persona ilk olarak Antik Yunan'daki tiyatrolarda aktörlerin rollerini ifade için kullanılmaktadır. Günümüzde ise bireyin dış dünya ile iletişimini sağlayan gerçeklik olarak tanımlanabilmektedir. Bu anlamda persona, en basit tabiriyle *maske* olarak tanımlanabilir. Bu maske, bireyin dış dünyaya karşı uyum sağlamak için büründüğü rol, kimlik ya da büründüğü kamuflaj olarak ifade edilebilmektedir. Yani topluma verilmek istenen "imajdır" ve bu imaj genellikle iyi olmak zorundadır. Personalar ile kişi toplumsal kabul görebilmektedir, yani bu maskeler bir bakıma dışlanmamak için takılmaktadır. Bir bakıma insanın kendisi olduğunu zannettiği, aslında kendi yani özü olmadığı kimliğidir (Schultz & Schultz, 2007).

Persona arketipi, insanlarla karşılıklı beklenti ve anlayışı karşılayabilme adına önemlidir. Bireyin kişilik özelliği ile uyumlu kullanıldığı takdirde ilişkileri kolaylaştırarak toplumla uyumlu olmayı sağlamaktadır. Sosyal hayatta takılan bu maskeler kişinin kendi kişiliğinden oldukça farklı da olabilmektedir. İnsanın kişiliği ile takındığı persona uyumlu olmadığı takdirde ise bireyde rahatsızlık ve uyumsuzluk hissi oluşmaktadır. Hikayedeki baş kahramanın yaşadığı uyumsuzluk ve bundan kurtulma macerası da okuru etkileyebilmektedir. Persona geliştirilemezse kişi kaba ve huzursuz şekle bürünerek toplumda dikkat çekmeye başlamaktadır (Ukray, 2014).

Her ne kadar kişiye özgü kamuflajlar olarak görülse de personalar sosyal hayatta uyumu sağlayan maskeler olduğu için toplumsal bilinç ile de ilişkili bir arketiptir. Nitekim bireysel kişiliğin, aslında başkalarına da ait olabileceğini ifade etmektedir (Fordham, 2015: 62-63). Buna bağlı olarak da Jung; "kişinin dünyaya tutunabilme düzeninin persona ile mümkün olduğunu, dünya yani sosyal hayatta takındığı tavır olarak düşünülebileceğini; ancak kişinin kendisini personası ya da personaları ile özdeşleştirilmesi durumunda tehlike oluşmaktadır" diyerek persona ve benlik ayrımını ifade etmektedir (Jung, 2006: 407). Örneğin çok ünlü bir dizide mafya rolünde başrol oynayan kişinin, kendisini bu karakterle özdeşleştirilmesi, günlük hayatına da sanki mafya patronu gibi devam etmesi durumu sorunsaldır.

## 2.7.2. Gölge

Gölge, kişinin yüzleşmek istemeyeceği karanlık yönü olarak ifade edilmektedir. İnsan doğasındaki potansiyel kötü, bastırılan yahut ortaya çıkması arzulanmayan istekler ya da davranışlar “gölge” olarak kavramsallaştırılmıştır. Personalar sayesinde birey bu karanlık yönünü gizleyebilmekte, böylece toplumda kabul görebilmektedir (Schultz & Schultz, 2007).

Gölge arketipi için tarihten bugüne kolektif olarak gelen suçlanma, aşağılanma, gizli ya da bastırılmış durumların tümünü içermektedir. İnsandaki gölgenin, kötülüklerin kaynağı olarak ifade edilen ahlaksal boyutun ötesinde anlama sahip olduğunu görmekteyiz. Nitekim kolektif içgüdü, tepkisellik, gerçekçi bakış açısı gibi durumları da içerdiğini söyleyebiliriz.

Carl Gustave Jung, gölgenin kolektif ve kişisel olmak üzere iki şekilde olabileceğini ifade etmektedir. Kolektif bilinç altına dair gölge arketipi ise *şeytan* üzerinden gösterilebilmektedir. Kolektif bilinç altındaki korku ve kaygılar da gölge olarak değerlendirilmektedir (El-Shamy, 2004: 474). Kişisel gölge arketipi hakkında Jung; “bireyin en alt düzeyi” tabirini kullanmaktadır. Buna ek olarak gölge için, “bireysel ve psikolojik öğelerin tümü” ifadesini de kullanmaktadır. Hikâyede kahramanın yüzleşmekten en çok korktuğu, ancak yüzleşmediği taktirde savaşı kaybedeceği arketip gölgeye işaret etmektedir.

Jung, hayata devam edebilme ve üreme içgüdülerinin gölge arketipi ile yönetildiğini düşünmektedir. One göre gölge, bilincin ilkel tarafıdır (Jung, 2006). Bu anlamda gölge, tehlikeli, yırtıcı ve vahşi hayatla bağlantılı sembollerini içermektedir. Kişinin kendisini göstermek istemediği ve bastırdığı özelliklerini kapsayan bilinç altının en karanlık yönü olarak bilinmektedir. Kişi tam da bu yönlerini örtmek amacıyla persona geliştirmektedir (Tecimer, 2005: 101).

Gölge, kişiliğin esas kodlarını oluşturmaktadır; nitekim gündelik hayatta farkında olmasak da kişilik baskı altındayken, özellikle de öfkeliyken ortaya çıkmaktadır. Kontrolsüzce davranarak şiddet uygulayan, ancak normalde kibar tavırlar sergileyen bir adamın “nasıl olduğunu anlayamadım” şeklindeki ifadesi, buna örnek olarak verilebilir. Gölge arketipi insanın eğitilmemiş dürtülerini ve ilkel, hayvansal güdülerini içermektedir (Snowden, 2012). Bu anlamda hikayelerde yılan, ejderha, canavar ve şeytan biçimlerinde sembolize edilebilmektedir.

Nitekim toplum içerisinde yaşamak, belirli ortak değerlere sahip olmayı da gerektirmektedir. Bir başka deyişle toplum, kişinin tüm davranışlarını koşulsuz kabullenmemektedir. Bu anlamda kişi de toplumda kabul görmek adına, bazı davranışlarını bastırarak uygulamamakta, bilinç altına göndermektedir. Bu eylem ile de bastırılmış duygular kişisel bilinç altında “gölge” arketiplerini oluşturmaktadır. Jung bu gölgelerin asla yok olmadığını ifade etmektedir (Aktaş, Özdemir ve Tinkır, 2015: 11). Kaybolmayan

bu gölgelerin kişiyi esir almaması için de korkular ya da baskılamalarla yüzleşilmesi, bu karşılaşmanın ise sanatsal bir arenada gerçekleşebilmesi oldukça kıymetlidir.

### 2.7.3. Anima ve Animus

Bireyin iç gerçekliği, “ruh sembolü” üzerinden ifade edilmektedir. Bu imge, kadın ve erkekte farklı şekillerde açıklanmaktadır; kadındaki *anima*, erkekteki ise *animus* denmektedir. Bununla birlikte anima ve animus, bireyin tamamlayıcı cinsiyeti” olarak da açıklanmaktadır (Jung, 2006: 72).

Daha ayrıntılı ifade etmek gerekirse, tüm insanlarda fizyolojik olarak her iki cinsin hormonları da bulunmaktadır. Baskın olan hormona göre de cinsiyet farklılıkları olduğu bilinen bir gerçektir. Jung, her erkeğin doğuştan kadın imgesi taşıdığını; her kadının da erkek imgesi taşıdığını ifade etmektedir. Bu anlamda erkeğin dişi yönü yani dişi arketipi “anima” ismi ile kavramsallaştırılmıştır. Kadının erkek arketipi ise “animus” olarak ifade edilmektedir.

Tüm bunlara ek olarak Jung, insanın çevresi ile bağlantısını anima ve animus arketiplerine benzetmektedir (Jung, 2005). Jung, anima arketipini içe dönük insanlarla özdeşleştirerek bu arketipte kişisel durumları ön plana çıkarmaktadır. Bu anlamda kişinin iç dünyası, en temel ilgi alanıdır. İçedönüklükte kişi kendinden başkasına (eşya, nesne ya da diğer insanlar vb.) tam anlamıyla güven duymamaktadır; sosyal ve hareketli bir tarza da sahip değildir. Bu tip kişiler çekingen ya da utangaç olarak görülerek pasif olarak nitelendirilmektedir (Ukray, 2014). Anima arketipi ile bağlantılı olarak Jung, sezgisellik, ölçsüzlük, keyfiliğin ön planda olduğu, duygusallık, mistiklik gibi özellikleri ön plana çıkarmaktadır (Jung, 2015: 56).

Jung, dışadönük tipleri ise animus arketipine benzeterek aksiyon temelli kişilere işaret etmektedir. Bu tiplerde sosyallik ve tartışma ön plandadır. Genellikle içten olarak görülen dışadönük tipler etrafına karşı güven duyan ve güven veren aktif, yeniliklere açık ve uyumlu olarak tanımlanmaktadır (Snowden, 2012 akt. Aktaş, Özdemir ve Tınkır, 2015: 8). Bununla beraber animusun özellikleri olarak, inatçılık, ilkelilik, yasa koyuculuk, dünyayı değiştirmeye yönelik tutkuya sahip olma, iktidar meraklılığı, kavgacılık gibi durumlar da öne çıkmaktadır (Jung, 2015: 72). Jung, gerçek manada insan olabilmenin, bu iki yönlü arketiplerin ifadesi ile mümkün olduğunu düşünmektedir. Hikayedeki kahramanların içedönük ya da dışa dönük olma durumları da yine anima ve animus arketipleri üzerinden açıklanabilmektedir.

Psikoloji doktoru Kaufman ise anima ve animus arketiplerine ilişkiler yönünden yaklaşmaktadır. Bu anlamda kadın ve erkeğin birbirini “anlama” ve “sevme” durumunun anima ve animus sayesinde olduğunu Jung’dan referansla ifade etmektedir (Kaufman, 2010). Örneğin bir kadın, kendi içindeki erkek arketipini bastırarak, yaşantısını dışadönüklük ve aktiflik bağlamında engellemiş olmaktadır.

Benzer durum erkek ve “anima” için de geçerlidir. Animasını bastıran erkek de sezgisellikten kendisini mahrum etmektedir.

Aşk denen durum da bu görüşe göre, kişinin zihin dünyasındaki anima ya da animus arketipine uygun biri ile karşılaşması ile alakalıdır (Kaufman, 2010). Bir başka deyişle bireyler, bastırdıkları anima ya da animus arketiplerine benzer kişi ile karşılaştıklarında âşık olduklarını düşünmektedir. Nitekim anima ve animus; gölge ya da persona arketiplerinde olduğu gibi yansıtılarak yaşanabilmektedir. Aşk hikayelerinde oldukça kullanışlı olan bu bakış açısı, karakterlerin âşık oldukları kişiye göre anima/animus durumlarını anlamaya yardımcı olabilmektedir. Örneğin ataerkil toplumlardaki erkeklerin sessiz ve itaatkâr kadınlara, kadınların da dışa dönük erkeklere âşık olması, bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

#### **2.7.4. Özbenlik**

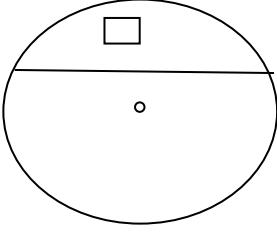
Özbenlik, ana arketip olarak da ifade edilebilmektedir, kişinin olgunluğu ve tam olma durumunu ifade etmektedir. Genellikle de dairesel biçimler, mandala ya da dört köşeli şekiller ile sembolize edilmektedir. Jung özbenliğin, bilinç ve bilinçaltını bütünleyen bir arketip olduğunu ifade etmektedir. Ego (benlik) bilinçli bir zihin merkezi olmakla beraber özbenlik ise bütün olma durumun merkezi olarak gösterilebilmektedir. Jung bu noktayı hayatın amacı olarak tanımlamaktadır (Jung, 2006: 406).

Özbenlik sayesinde kişilik gelişim gösterebilmektedir. Bireyin tüm yapısıyla istikrarlı ve birlik hali, bu benlik sayesinde oluşabilmektedir. Kişiliğin merkezi olarak ifade edilen özbenlik, bu anlamda oldukça önemlidir; çünkü tüm diğer sistemler onun çevresinde sıralanmaktadır. Özbenliğin gelişebilmesi, diğer kişilik sistemlerinin gelişimine bağlıdır. Bunun için de belirli bir yaşam aralığı önemsenmektedir; genellikle orta yaş (35-40) benliğin gelişimi için işaret edilmektedir. Bundan kasıt da kişinin yaşam amacını bulup bu hedefe ulaşması ile benliğini gerçekleştirmesidir. Önceden yapılamayanların gerçekleştirilebilme kabiliyetinin kazanılması olarak da ifade edilebilir (Schultz & Schultz, 2007 akt. Aktaş, Özdemir ve Tınkır, 2015: 10-11).

Campbell, Plato’dan referansla ruhu çembere benzeterek özbenlik ve ego (benlik) ayrımını gerçekleştirmiştir. Campbell ruhu ifade eden çemberi, tam ortadan olmayacak şekilde bir çizgi ile ayırır. Bu iki kısım bilinç ve bilinç altını ifade etmektedir. Üst kısmı ifade eden bilinçte, merkezi kare olacak şekilde ego gösterilmektedir. Bu tarafta kişi eylemsel komutlarını bu merkezden almaktadır. Kişi, mentor rehberliğinde çizgiyi aştığı takdirde ise bu bilinç seviyesi derinleşmektedir. Bu kısımda ise Jung’un da dört arketipinde vurguladığı özbenlik bulunmaktadır (Campbell ve Moyers, 2021: 186).

## Şekil 1

Pedagoji Numarası



Pedagoji numarasından da anlaşılacağı üzere özbenlik merkezdeki noktadır. Bilinç ve bilinç altındaki kısmı da çevreleyen bir merkezi ifade etmektedir. Bu anlamda, özbenlik arketipinin bilinç seviyesine çıkma gibi bir imkânının bulunmadığını söylemek mümkündür. Bu kısma ulaşabilme ise bilinç altına doğru gerçekleştirilecek bir yolculuk ile mümkündür.

### 2.8. Jung'un Bireyselliğe Bakışı

Kahramanın Yolculuğu ve hikayedeki kullanımına geçmeden önce bireysellik kavramına değinmek faydalı olacaktır. Nitekim kahraman, yolculuğunu temelde özgürlüğe yani bireyselliğe ulaşma amacı ile yapmaktadır. Bunun için de Jung'un bireysellik ile alakalı görüşlerini anlamak gerekmektedir.

Jung bireyselleşmeyi, gece yapılan deniz yolculuğuna benzetmektedir. Kişi bu yolculukta bilinç altındaki karanlık bölgelere girerek kendisini oluşturan arketipsel bileşenlerle karşılaşmakta ve bu unsurları kabullenerek benliğinde bütün haline getirmektedir. Bu süreci de Jung edebiyatta karşılaşılan “kahramanın yolculuğu” motifi üzerinden açıklamaktadır (Kasımoğlu, 2017: 55).

Bu anlamda arketiplerin birey olma bakımından oldukça önemli olduğunu söylemek mümkündür. Farklı coğrafyalardaki masal, efsane, mit, vs. anlatıların ortaklığı yapısal bir durum olmakla beraber özellikle kahramanlık anlayışındaki benzerlikler dikkat çekmektedir (Jung, 2001: 17). Kahramanın yolculuğa çıkmadan önce içsel bütünlüğünü sağlar. Kendini keşfetme, tanıma ya da kendi haricindeki etmenlerin hayatındaki fonksiyonlarını anlamlandırabilmek adına ise döt arketip (özbenlik, gölge, persona, anima-animus) önemlidir (Storr, 1983: 87). Öyle ki bu arketipler, kahramanın ruhani bütünlüğünün parçaları olarak görülmektedir.

Kişi kendi ruh dünyasına ait bu farkındalık yolculuğunda Jung'un tabiriyle “parlak üst dünya”yı terk etmektedir. “Böylelikle kişi, kendi benliğindeki kayıp parçasını aramak için yine kendi derinliklerine dalmaktadır. Asıl kaynağa battığında ise bedene ilk girdiği noktaya yani göbeğe dönmektedir. Bu

noktaya anne denir, nitekim hayat insana oradan ulaşmaktadır.” (Jung, 2015: 27). Benzer şekilde Joseph Campbell da bu sürece *balinanın karnı* demektedir.

Jung bireyselleşme süreci ile alakalı olarak *Dört Arketip* kitabında bireyin dönüşüm ve yolculuğunun toplumdan da bağımsız gerçekleşmeyeceğini ifade etmektedir. İlgili kitabın Yeniden Doğuş Psikolojisi bölümünden de görüleceği üzere toplumun kültür bileşenleri olan ritüeller de ruhsal dinamikliği sağlama bakımından oldukça önemlidir. Kişinin dönüşümü ile bireyselleştiği süreci Öznel Dönüşüm olarak tabir eden Jung, bireyselliğin psikolojik manada yeniden doğumla ilişkili olarak ifade etmektedir. Bu anlamda bireyselleşme basamakları adına “kişiliğin azalması, çoğalma anlamında dönüşüm, içsel yapının değişimi, bir grupla özdeşim kurma, büyümlü işlemler, teknik dönüşüm ve doğal dönüşüm” basamakları dikkat çekmektedir (Jung, 2012: 55-66).

*Kişiliğin azalması* ya da *ruh kaybı* olarak bilinen basamak, kişiliği oluşturan tüm bileşenlerin bütünden ayrılması ile alakalıdır (Jung, 2005: 52). Parçalar kendi kendilerine hareket ederek bilinci kontrol edilemez bir duruma sürüklemektedir. Kişi, farkındalığını yükseltmek ya da farkındalığa sahip olma adına bir yolculuğa çıkma kararı alabilmesi için bu durum elzemdir. Sanatsal içeriklerdeki kişi de kendi adına kontrolden çıkmayan bir durum söz konusu olmadığı takdirde yolculuğa çıkmamakta, farkındalığını arttırma yoluna da gitmemektedir. Ruh kaybı yaşanan birey, içinden çıkamayacağını düşündüğü bir sıkıntı haline sahiptir. İradesizlik, hayattan zevk alamama ve genel anlamda bir keyifsizlik hali söz konusudur.

Jung, bu yoğun keyifsizlik ve bezginlikle beraber gelen irade yoksunluğunun “kişilik parçalanması ve bilinç bütünlüğünün yitmesi ile neticelendiğini, kişiliği meydana getiren unsurlar bağımsız hareket etmeye başlayınca da bilincin kontrol edemediği bir hale geldiğini” ifade etmektedir (Jung, 2012: 52).

Jung’un bakış açısına göre bireysellik ve birey olma hali tam da bu durum ile alakalıdır. Kişinin bilinç ve bilinç altı ile bağ kurma yolculuğuna çıkması ise bireyselleşme ile alakalı bir serüvendir. Bu anlamda kişi birey olabilmek için, kendiliği ile alakalı kaybettiği, bilinç altına gönderdiği parçasını bilinç altında bulma ve onarma ile yükümlüdür. Bu süreçteki ilk görevi olarak da kişinin bilinç altı ile yüzleşmesi, ardından da gölge, anima-animus arketipleri ile de uzlaşma sağlaması beklenmektedir (Campbell, 2010).

Ruh kaybı insanda, yanlış özdeşim kurma durumlarına sebep verdiği için kişide mevcut duruma karşı rahatsızlık durumunu oluşturmaktadır. Jung bu durumu; “kişilerdeki karanlık taraf, bilinç altı ya da rüyalara açılan kapıdır. Alacakaranlığın iki biçim olan gölge ile anima, karanlık tarafa geçerek gecenin rüyalarına dahil olur. Görünmez kalmayı başaran bu figürler ben bilincini yani özbenliği ele geçirmektedir” ifadeleri ile aktarmaktadır (Jung, 2012: 52).

Bu anlamda, Jung'un bakış açısına göre bireyselleşmenin iki amacından söz etmek mümkündür: dış gerçekliğe ve iç gerçekliğe tutunma/alışma (Jung, 2006: 71). Dış gerçekliğe, gölge arketipi etrafında alışma gerçekleşmektedir. Daha önce de bahsedildiği üzere gölge, bilinç altının karanlık kısmına işaret etmektedir. Bu sebeple de bireyselleşme yolunda kahraman ilk anlamda gölge ile karşılaşmaktadır. Gölge arketipi ile yüzleşen kahraman, ilk vazifesini gerçekleştirmiş olur. Kişi kendisine ait kompleks, korku ya da endişelerini diğer nesne ya da insanlara yani dış dünyaya yansıtarak bu arketipi ortaya çıkarmaktadır.

Yansıtmadan kasıt ise kişinin kendisine ait gölge arketipini, kendi haricinde yani dış dünyadaki bir insan ya da nesne ile özdeşleştirmesidir. Kendi içerisinde bulunan gölge arketipleri yani karanlık yönlerle yüzleşmek istemeyen kişiler, bu yansıtma eylemi ile baş etmeye çalıştıkları ya da kaçındıkları durumlardan kurtularak rahatlamaya yönelmektedir. Savunma mekanizması olarak da düşünülen bu durum geçici rahatlama sağlayarak yüzleşmeyi engellemektedir. Ancak yüzleşilmeyen her sorun, problemin daimî olarak yer etmesine sebep olmaktadır. Kişi gölge yanlarından kaçmayarak “şamar oğlanı” aramak yerine gölgeleri ile yüzleştiği takdirde birey olma yolunda önemli adımlar atabilmektedir (Sambur, 2005: 97).

Bu anlamda yazar oluşturduğu hikâyeye kendi gölgesini yansıtarak onunla yüzleştiği takdirde kendi içsel problemini çözebilmektedir. Aynı zamanda da edebi bir karakter oluşturma dolayısıyla da yaratıcılık yetisini de pekiştirebilmektedir.

## **2.9. Northrop Frye ve Arketiplere Yaklaşımı**

Tezimiz, öykü bağlamında yaratıcı yazarlık süreçleri ve kahramanın yolculuğu paradigmasını kapsamı dolayısıyla, arketipsel kurama edebi perspektiften bakan Northrop Frye'a değinilmesi faydalı olacaktır. Frye, arketipçi kuramın edebi yönünü kuran isim olması gerekçesiyle önemlidir.

Arketipsel kuram anlamında Northrop Frye ve onun görüşünü savunanlar, Jung'dan ayrı olarak arketipleri, edebiyatın salt biçimsel unsurları olarak yorumlamaktadır. Frye'a göre arketiplerin edebi metinler içerisindeki çözümlenmeleri ön plandadır. Jung ve onun ekolünde olanlar ise arketiplerin bizzat hayatın içindeki formlar olduğunu iddia ederek, arketiplerin köken araştırmaları üzerinde durmaktadır (Korucu, 2006: 7).

Frye'in arketipsel yaklaşımı, edebi metinlerdeki arayışa dair yolculuğun belirli bir yön dahilinde gerçekleştiği temeline dayanmaktadır. Arayış başarılı olursa da eve dönüldüğü kabul edilmektedir. Örneğin baş karakter herhangi bir şeyi başarmak üzere yola çıkar. Bu amaç ejderhayı yenmek, devin himayesindeki güzel kadını kurtarmak, düşmanları bertaraf etmek, vs. olabilmektedir. Amaç her ne

olursa olsun kahramanın mevcut konumundan daha uzağa gittiği ise bilinen bir gerçektir (Frye, 2006: 213).

Frye arketipleri, iletişime açık semboller olarak görmektedir. Bununla beraber arketiplerin ezberlenmiş kodlar olmadığını, benzerlik, bağlam, çağrışım, gelenekler gibi sembollerini ifade ya da temsil etme yönünün bulunduğunu söylemektedir. Bilinç düzlemine semboller olarak çıkan kolektif bilinç dışına bağlı arketipler, Frye'a göre edebi eserlerdeki bütünlük çerçevesinde incelenmektedir. Bir başka deyişle Frye, edebi metinde bulunan arketiplerin bağımsız edebi evren oluşturmada etkili olduğu görüşüne sahiptir (Frye, 2015: 149). Arketipler günlük hayattaki işaretlerden farklı oldukları için sembolik yansımaları ile edebiyatın çoğulcu yapısından ayrılarak yeni anlamlar kazanabilmekte, bağımsız edebi evreni oluşturabilmektedir.

Northrop Frye bu anlamda, arayışın farklı biçimlerde görülebileceğini ifade ederek edebiyatı dört kategoriye ayırmaktadır (Frye, 2006: 167). Bu kategorilerin her birini de mevsimler üzerinden açıklamaktadır. Komedi türü baharla ilişkilendirilir ve mutlu sonla neticelenmektedir. Bu türde karanlık, ölüm ya da kışın getirdiği zorluklar bulunmamaktadır. Komedide genellikle bir delikanlı genç bir kadını sever ve bu aşk aile (baba), akraba, çevre vs. farklı kişiler tarafından engellenir. Neticede ise kahraman sevdiği kıza kavuşmaktadır. Romans türü yaz, trajedi türü sonbahar ve ironi ile hiciv ise kış olarak değerlendirilmiştir.

Yaz mevsimi meyvelerin büyüyüp olgunlaştığı bir dönemdir. Bununla ilişkili olarak romans türünde arayışın üç aşaması olduğu ifade edilmektedir. Frye'a göre kahraman tehlikeli bir yolculuğa çıkarak küçük maceraları atlatır ve ardından düşmanı alt ederek öldürür. Bu esnada bazen kendisini de feda ederek ölme durumunda kalabilmektedir. Böylelikle kahraman yüceltilmiş olmaktadır (Korucu, 2006: 187).

Trajedi türüne bakıldığında ise sonbahar mevsimi ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Trajedi türünde daha çok bireysel odaklanma gerçekleşmekte, karaktere komedide olduğu gibi toplumsal bir perspektiften bakılmamaktadır (Tutucu, 2006). Trajedilerde bu anlamda, ağaçtaki yaprakların sararıp solmasına benzer şekilde, ölüm, çöküş ya da mutsuz bir netice sanatsal bir çerçevede aktarılmaktadır.

İroni ve hiciv ise kış mevsimi ile ilişkilendirilerek eleştirinin ve mizahın soğuk etki uyandırabilen yönüne işaret etmiştir. Frye bu anlamda hiciv ve ironiyi karanlık bir tür olarak tanımlamıştır. Nitekim bu türde taklit, dalga geçme, saldırı ya da tenkitin etkisi öne çıkmaktadır. Özetle Frye edebiyatı; olgunlaşma büyüme sembolü üzerinden yaz (romans), çöküş ve ölüm bağlantısı üzerinden sonbahar (trajedi), dondurucu soğukluk ve ölüm simgesi ile kış (eleştiri-ironi) ve doğum metaforu üzerinden ilkbahar (komedi) olmak üzere dört kısımda incelemiştir. Mevsimlerdeki dairesel döngüyle benzer

şekilde doğumdan ölüme varana kadar kahramanın yolculuğunun izleri bu mevsimler üzerinden görülebilmektedir (Griffith, 1990).

Bu anlamda arketipçi eleştiri bağlamında Jung ile arasındaki farka bakmak faydalı olacaktır. Jung metinlere/kişilere psikoloji temelli bir yaklaşımla bakmaktadır. Frye ise salt edebi metin ve türler üzerinden çözümlene gerçekleştirmektedir. Frye arketiplerin, edebi türleri şekillendiren yönüne vurgu yapmaktadır. Böylelikle kültür de şekillenmektedir. Jung teorisinde insan psikolojisi insanın bireyselleşme sürecinde ve dört arketip (persona, gölge, iç benlik, anima-animus) esastır. Frye bu anlamda Jung'un teorisini okuma modeline uyarlayarak okur merkezli bir sistemi ifade etmiştir.

Bu anlamda da okuru; romans, trajedi, hiciv-ironi ya da komedi çevrelemektedir. Jung'a göre arketipler kolektif bilinç altı ürünüdür ve bu bilinç altı arketipleri şekillendirmektedir. Frye ise kolektif bilinç altı ile alakalı durumları teorisinde kullanmayarak arketipleri salt metinlerde tekrar eden semboller olarak ifade etmektedir. Özetle; Jung için arketipler üzerinden mit çözümlenmelerinin ağırlık kazandığı, Frye'da ise mitler üzerinden arketiplerin anlaşılmaya çalışıldığını söylemek mümkündür (Dağ, 2019: 58-59).

Edebiyatın mitlerden beslendiğini düşünen Frye, insanın derinliklerindeki hislerin arketipler ile ortaya çıkabileceğini ifade etmektedir. Bu anlamda Frye'a göre arketipler; karakter, durum ve sembol olmak üzere üç kategoriye ayrılabilir. Laszlo Jung ile alakalı kitaptaki önsözünde, karakter arketipleri için; anne, baba, aşıklar, kahraman, hilebaz, vs. olabileceğini ifade etmektedir (Laszlo, 1959: 287). Durum arketipleri ise arayış, yolculuk, düşüş, doğum, vazife vs. olarak ifade edilebilmektedir. Arketipsel semboller hakkında ise karanlık-aydınlık, derinlik-yükseklik gibi zıt işaretler olabilmektedir (Griffith, 1990: 135-136).

## **2.10. Carl Gustave Jung'un Karakter Arketipleri**

Çeşitli insani niteliklerin kişileştirilmiş şekli olarak da tanımlanabilen arketipler, Tarot kartları gibi insan kişiliğinin cephelerini yansıtmaktadır. Vogler, Campbell'dan hareketle her iyi öykünün doğmak, büyümek, öğrenmek, birey olmak için mücadele vermek ve ölmek gibi evrensel halleri yansıttığını ifade etmektedir (Vogler, 2020: 68). Bir başka deyişle öyküler, insanlık hallerinin metaforları olarak da okunabilmektedir. Bu sebeple de karakter arketiplerini çözümlenebilmek oldukça önemli bir konudur.

Birçok farklı arketip şekilleri bulunmakla beraber Jung, karakter anlamında en yaygın olarak; kahraman, rehber (yaşlı bilge), eşik gardiyanı, haberci, biçim değiştirici, gölge, müttefik, üçkağıtçı arketiplerini ifade etmiştir. Bu anlamda yazarın, arketipleri metin içerisinde kişiliğin hangi bölümü için kullandığını bilmesi gerekmektedir. Ayrıca arketipin psikolojik işlevi de metin içerisinde tutarlı

olmalıdır ve öyküdeki dramatik işlevinin de farkında olarak yazmak gerekmektedir (Campbell, 2010: 69).

Tezimizin uygulama kısmında yaratıcı yazma süreçleri analiz edilecek, ardından da kahramanın yolculuğu paradigmasının öykülerde ne şekilde yer aldığı açıklanmaya çalışılacaktır. Kahramanın yolculuğu paradigması ise karakter arketiplerinden bağımsız şekilde açıklanamayacağı için Jung'dan referansla Christopher Vogler'ın *Yazarın Yolculuğu* isimli kitabında ele aldığı karakter arketiplerini ve öyküdeki çok yönlü işlevlerini bilmek gerekmektedir.

### **2.10.1. Kahraman ve Öyküdeki İşlevleri**

Yaygın anlamıyla karakter ve başrol olarak kullanılan “kahraman”, Yunanca kökten gelen ve “koruyup hizmet etmek” anlamlarını barındıran bir kelimedir. Kahraman olmanın temelinde başkaları için fedakârlık ve diğerleri için kendi gereksiniminden ödün verme yattığı bilinmektedir (Temizkan, 2014: 33). Psikolojik işlev olarak Kahraman arketipi Freud'un ego kavramını işaret ettiği söylenebilir. Kahraman, egonun yanlısaları ve sınırlarını aşarak kendini gerçekleştirebilen kişidir. Kahraman arketipi ile aslında egonun kimlik ve bütünlük ve denge arayışı temsil edilmektedir (Vogler, 2020: 72).

Kahramanın dramatik işlevi olarak okur/ izleyici özdeşleşmesi öne çıkmaktadır. Bu da okurun metne dahil olmasını, metni kahramanın gözlerinden bakabilmeyi sağlamaktadır. Yazar bunu, kahramanına yüklediği nitelikler üzerinden onlara evrensel ve eşsiz vasıflar yükleyerek gerçekleştirmektedir. Kahramanların evrensel motivasyonlarına örnek olarak sevilme ve anlaşılma, rekabet, şehvet, vatan sevgisi, idealizm, yaşama, başarıma, özgür olma, intikam alma, hatayı düzeltme ya da kendini ifade etme isteği verilebilir (Oker, 2019: 63).

Tüm bu evrensel güdülerin yanında, okurun özdeşim kurabilmesi için basmakalıp ve klişe olmaktan da kurtulması gerekmektedir. Bunun için de kahramanlara özgün ve gerçek bir kişi olma nitelikleri verilmelidir. Bu gerçekliğin sağlanabilmesi için de Kahramanın kusurları da ifade edilmelidir. Örneğin Kahraman içinde geçmişin suçluluk duygusunu taşıyabilir, zayıf, eksik, tuhaf ya da kötü alışkanlıkları olabilir. Nevrotik olan karakterler, okurda daha ilgi çektiği ise bilinen bir gerçektir. Bu anlamda Kahramanın çelişkili ve kusurlu yanlarının olması sağlandığında okurun metni merak ederek özdeşim kuracağı düşünülmektedir (Gülsoy, 2020). Bir başka deyişle kahramanın iki arada bir derecede kalma durumu yani çelişkisi, metni diri kılmaktadır. Örnek olarak aşk ve sorumluluk için verilen sadakat mücadelesi, güven ve kuşku, umut ve çaresizlik dürtüleri verilebilir.

Çağdaş öykülerde de Kahraman daha çok kişiliğine dair bir tamamlanma ya da erginlenme yolculuğuna çıkmaktadır. Kahraman eksik parçasını tamamlamak adına; sevme ya da güvenmeye dair

endişe, sabırsızlık ya da kararsızlık, cimrilik vb. sorunların üstesinden gelme durumu ile yüzleşebilmektedir. Bu karşılaşma da karakteri Kahraman formuna taşımaktadır.

Öyküde kahramanın tespit edilebilmesi, karakterin öğrenme ve gelişme seviyesine göre anlaşılmaktadır. Öyküde en çok öğrenen, gelişen, dönüşen karakter, kahramandır. Nitekim kahramanlar önlerindeki engelleri aşarak hedeflerine ulaşırken bilgellik de edinmektedirler. Vogler, bu düşünceden hareketle birçok anlatının temelinde rehber ve kahraman, âşık ve kahraman, düşman ve kahraman arasında gerçekleşen bir eğitimin yattığını ifade etmektedir (Vogler, 2020: 73).

Kahramanın öyküde okurla özdeşim kurma, gelişme ve öğrenme işlevlerinin yanında eylem, fedakârlık ve ölümlle olan ilişki fonksiyonları da bulunmaktadır. Kahramanlar aksiyon alabilen, eyleme geçebilen karakterlerdir, etkindir. Öykünün en kritik anında can alıcı fiili gerçekleştirebilen kişidir. Kahraman her ne kadar güçlü ve atılgan olsa da aynı zamanda fedakârlık niteliği de oldukça önemlidir. Kahraman ideali uğruna kendini bile feda edebilen karakterdir. En etkili kahraman için fedakârlık yapabilen olduğu düşünülmektedir. Yeni bir hayat şeklinin bedeli olarak çok sevdikleri bir alışkanlık ya da kişilik yönlerinden ödün verebilen kişilerdir. Fedakârlık biçiminden gelen kahramanlığa farklı örnekler olarak korkak olan kişinin cesura dönüşmesi, üçkağıtçının arkadaşları için kendini feda etmesiyle Kahramana dönüşmesi gibi durumlar da verilebilir.

Bu sebeple de Kahraman ve fedakarlığı kutsanır. Birçok tarihi, dini figürün aktarım şekilleri Kahraman arketipi üzerinden görülebilmektedir. Ölümle olan ilişki de bu anlamda Kahramanın korkusu (gölgesi, karanlık yönü) ile yüzleşmesi bakımından dikkat çekmektedir. Kahraman reel olarak ölümle yüzleşmese de aşk acısı ya da başarısızlık gibi sembolik bir ölümle karşı karşıya da kalabilmektedir. Bu anlamda da Kahramanlar aracılığı ile bu zor durumlarla nasıl baş edileceği görülebilmektedir (Campbell, 2010).

Diğer arketipler gibi Kahramanlar da farklı enerji türlerinin ifade aracı olabilmektedir. Genellikle olumlu olarak karşılaşılan Kahraman, çok yönlü olarak karanlık ve olumsuz yönleri de gösterebilecek güçtedir. Bu anlamda kahramanlar; gönüllü ve gönülsüz kahramanlar, anti-kahramanlar, bir gruba bağlı olan ya da yalnız kahramanlar ve katalizör olanlar olmak üzere sınıflandırılabilir (Vogler, 2020).

**Gönüllü kahramanlar** için aktif, dünden razı, maceraya bağlı, cesur, başka telkinlere ihtiyaç duymayan karakterler olduğunu söylemek mümkündür.

**Gönülsüz kahramanlar** ise kuşku ve tereddütlü, pasif, macera için dış güçlerin kendisini itmesine ihtiyaç duyan yani gönülsüz olan karakterlerdir. Vogler bunlar arasında gönülsüz olan Kahramanın değişerek kendini maceraya attığı öykülerin daha iyi olduğunu ifade etmektedir.

**Anti-kahramanlar** ise kahramanın zıddı gibi anlaşılrsa da aslında değildir, bir Kahraman türüdür. Bir kanun kaçağı ya da kötü bir karakter olsa da okur bu Kahramanla özdeşim kurarak duygudaş olmuştur. Bu Kahramanlar alışlageldik ama kusurlu ya da kötü özelliğe sahip olabilir. Ya da hoşlanılmayacak, yaptıkları ayıplanabilecek, trajik kahramanlar olabilmektedir. Okurun gerçekleştirmek istediği davranışları isyankarlıkla sergilemeleri dolayısıyla da okurun beğenisini kazanmaktadır. Bazı trajik kahramanlar da hayranlık uyandırıcı olmasa da onların felakete uğramaları okuru tatmin etmektedir.

**Gruba bağlı olan Kahramanlar** toplumun parçası olarak görülürken macera onları buldukları çevreden ayırmaktadır.

**Yalnız Kahramanlar** da herhangi bir gruba bağlı olmayan karakteri göstermektedir. Temelde toplumdan ayrı olarak vahşi doğa gibi yerlerde yaşayan Kahramanın yeniden gruba dahil olma macerasını konu edinmektedir.

**Katalizör Kahramanlar** da en fazla değişen karakter kuralı geçersiz gibidir. Nitekim Katalizör Kahramanlar değişmezler, diğerlerini dönüştürmektedirler. Kimyadaki gibi kendileri değişmeden sistemi değiştiren kahramanlardır.

## 2.10.2. Rehber ve Öyküdeki İşlevleri

Mitik hikayeler ya da masalarda sıklıkla karşılaşılan Rehber arketipi kahramana yol göstererek ona yardım eden, yetiştiren pozitif bir karakterdir. Campbell Rehber için *Bilge Yaşlı Adam* ya da *Bilge Yaşlı Kadın* isimlerini tercih etmektedir (Campbell, 2010: 63). *Mentor* olarak da kullanılan Rehber, genellikle Tanrı'nın ilhamı ya da sesi ile konuşturulmaktadır.

Psikolojik işlev olarak Rehber, özbenliği yani soylu ve daha tanrısal olan yanı sembolize etmektedir (Vogler, 2020: 86). Karakter olarak Rehber olmasa da Kahramanın vicdanı şekline bürünerek ona yol göstermektedir. Temelde de Kahramanın asıl amacını gerçekleştirmesine yardım etmek için bulunmaktadır. Ebeveyn sembolüyle de yakından ilişkili olan Rehberler, Rehber olmadan önce Kahraman olan ve yol gösterdikleri Kahramanın geçmek istediği yollardan daha önce geçmiş olan figürlerdir.

Rehber öyküde en temel olarak öğreticilik fonksiyonuna sahiptir. Kahramana yol yordam öğreten ya da gösteren her karakter Rehber arketipini yansıtmaktadır. Rehber, Kahramana armağan verme işlevine de sahiptir. Kahramana verilen armağan; büyü silah, önemli anahtar ya da ipucu, hayat kurtaran bir bilgi de olabilmektedir (Propp, 2020: 48). Verilen ödül, Kahramanın kritik bir anında işe yarayarak onu kurtarabilecek niteliktedir. Ancak verilen armağanların hak edilmesi gerekmektedir. Yani Kahraman, belli bir sınavı/sınavları geçtikten sonra bu ödüle layık görülebilmektedir.

Bazen Rehber arketipi, öyküde kahramanın vicdanını göstererek önemli ahlaki kuralları Kahramana hatırlatabilmektedir. Ayrıca öyküde, özellikle de Kahramanın ürkek olduğu durumlarda motive etme işlevi ile Kahramanın korkularını yenmesine de yardımcı olabilmektedir (Campbell ve Moyers, 2021). Bunlarla beraber Rehber, daha sonra önemi anlaşılacak bilgileri Kahramana vererek adeta bilginin filizlenmesi için tohum ekebilmektedir (Vogler, 2020: 90). Böylelikle de hikâyenin başı ve sonu tutarlı olarak bağlanabilmektedir.

Rehber arketipinin öykünün başından sonuna kadar devam etmesi sağlıklı görülmez. Farklı karakter işlevleri de üstlenebilen kişilerdir. Bu anlamda esnek olduklarını söylemek mümkündür. Campbell'in Bilge Yaşlı olarak nitelediği Rehberler, yaşlı olmak zorunda değildir; nitekim gençler de çoğu zaman yaşlılara bir şeyler öğretebilmektedir. Rehberin öyküdeki işlevi fiziksel durumunun ötesinde bir öneme sahiptir (Oker, 2019)

Kahramanlarla benzer şekilde Rehberler de gönüllü ya da gönülsüz olabilmektedir. Rehber bazen görevini istekli gerçekleştirirken bazen de kendisine rağmen kılavuzluk edebilmektedir. Rehberleri; karanlık, düşmüş, birden fazla, gülünç, şaman, iç rehber olarak sınıflandırmak mümkündür (Vogler, 2020).

**Karanlık rehberler** Kahramanı tehlikeye çekmek için kullanılan karakterlerdir. Kahramanı motive etmek yerine onun macerasında engel haline gelebilmektedir.

**Düşmüş Rehberler** ise genellikle *Kahramanın Yolundan* sapmış olan Rehberlerdir ve Kahramanın, Rehberin toparlanmasına ihtiyacı bulunmaktadır. Buna örnek olarak antrenörün sakatlanması ve takımına yol gösterememesi, okurun da antrenörün kendine gelmesi için heyecan duyması gösterilebilir. Birden fazla Rehber, Kahramanın bir dizi kılavuz tarafından eğitilmesini ifade etmektedir ve genellikle Kahramanın çok yönlü işlevlerini ifade etmek için kullanılmaktadır.

**Gülünç olan Rehberlere** genellikle romantik komedilerde karşılaşılmaktadır. Genellikle ilişkilere dair öğütleri Kahramanı geçici felaketlere sürükleyerek okuru güldürmektedir.

**Şaman Rehber** de şifacı kavramıyla yakından ilgilidir ve kabilesine bu anlamda yardım eden figürlerdir.

### 2.10.3. Eşik Gardiyanı ve Öyküdeki İşlevleri

Kahramanların macerada karşılaştıkları engellerin eşliğinde, yeni dünyaya açılan kapıda, bekleyen güçlü muhafızlar, gardiyanlar bulunmaktadır. Eşik Gardiyanları, ancak engeli geçmeyi hak edenleri içeriye almaktadırlar. Başlıca düşman ya da rakip olarak anlaşılmalıdır. Nitekim başarılı kahramanlar bu figürü başarının habercisi olarak algılamaktadır. Bu karakter sayesinde kahraman, direnmenin bir güç kaynağı olduğunu öğrenebilmektedir.

Özel Dünya'nın doğal bir parçası, tarafsız kişiler ya da kahramanın istekliliğini sınamak için yerleştirilen gizli yardımcıları da olabilmektedir (Campbell ve Moyers, 2021). Muhafız, bekçi, asker, editör, kapıcı, gözcü, kabadayı gibi figürler üzerinden karşılaşılabilmektedir. Bir karakter yerine hayvan ya da doğa olayı da olabilmektedir. Kahramanın yolculuğunda önemli sınavlardandır.

Eşik Gardiyanları, psikolojik olarak baskıyı ya da kötü hava, baht karalığı, önyargı gibi sıradan engelleri, bunalımları temsil etmektedir. Ancak insan içerisindeki duygusal yaralar, bağımlılıklar ya da büyümeyi, erginlenmeyi engelleyen kısıtlamaları da sembolize etmektedir. Kişi hayatını değiştirmek istediği bir durumda bu psikolojik engeller Eşik Gardiyanı olarak belirebilmektedir (Campbell, 2010).

Gardiyanların öyküdeki en temel işlevi kahramanı sınaması diyebiliriz. Kahraman eşik gardiyanını gördüğünde bir bilmeceyi bulmak ya da bir sınavı vermek zorunda kalmaktadır. Kahramanların bu figürlere verdiği yanıtlar olarak; kaçmak, rakibine saldırmak, becerisini kullanmak, hile yapmak, rüşvet vermek, ricada bulunmak gibi durumlar sıralanabilir. Öyküdeki en etkili yöntem olarak ise Vogler, rakibin kılığına girmek olduğunu ifade etmektedir (Vogler, 2020: 99). Eşik gardiyanları yenilgiye uğratılmaktan ziyade ortaklığa kabul edilmelidir; nitekim kahraman engelleri yok etmek yerine bunları aşmaktadır. Bu figürün kahramana gösterdiği işaretlerin anlaşılması oldukça önemlidir.

#### **2.10.4. Haberci ve Öyküdeki İşlevleri**

Haberci arketipinin en önemli özelliği meydan okumaları duyurması ve yaklaşan önemli değişimi ilan etmesidir. Protokol görevlisi gibi insanların mevkiini takdim etme ya da elçi olarak savaşı çıkaran kıvılcımı körükleme gibi işlevleri vardır. Başlarda kahraman sorunların üstesinden şu veya bu şekilde gelirken, Haberci karakteri ile durumun idaresi zorlaşmaktadır. Bu anlamda Habercinin psikolojik işlevi olarak kahramana değişime karşı çağrı yapması olduğu bilinmektedir (Vogler, 2020: 104). Haberci değişimin gerekliliğini ilan etmektedir. Bu değişim olumlu, olumsuz ya da tarafsız olabilmektedir. Yani kahramanın sevdiği bir kişi, Müttefik ya da Üçkağıtçı arketipi de Haberci rolüne bürünebilmektedir.

Düşman elçisi olabileceği gibi alçakgönüllü bir profesör de olabilmektedir. Telgraf memuru, meçhul bir telefon ya da kasırğa, depresyon, borsanın çökmesi veya savaş ilanı gibi haberciler de çoğu zaman öykünün başlamasını sağlayabilmektedir (Campbell, 2010). Haberci öyküde motivasyon sağlayarak kahramana meydan okuma imkânı sunmakta ve öyküyü yoluna koymaktadır. Kahraman ve okur, değişimin yaklaştığına dair uyarılmaktadır. Bu anlamda Habercinin, Rehber arketipinden dönüştüğü metinler oldukça fazladır. Bazen de Haberci değişimi kahramana değil, okura bildirebilmektedir. Aynı

zamanda kahramanı harekete geçirerek gönülsüz olan kahramana telkin verir ve böylelikle de onun öykü içerisine dahil olmasını sağlamaktadır (Tecimer, 2005: 128).

### **2.10.5. Biçim Değiştirici ve Öyküdeki İşlevleri**

Biçim Değiştirici, sabit kalmayan ve doğası gereği değişen bir arketip olması dolayısıyla anlaşılması biraz daha karmaşık olarak algılanabilmektedir. Öyle ki görünümü ya da kişisel özellikleri sürekli değişmekte, bu yüzden de tutarsız bir biçimde öyküde yer etmektedir. Biçim değiştiricinin ruhsal durumu, kişilik ya da görünümdeki güvensizliği de kahramanı şaşırtmakta ve maceradan saptırmaya sebep olmaktadır (Tecimer, 2005: 129). Bununla beraber kahramanın zor durumdan kurtulmasını sağlamak ve düşmanlarını şaşırtmak için büründüğü bir maske de olabilmektedir.

Çağdaş öyküde daha çok kadın-erkek ilişkilerinde dengesiz, iki yüzlü ya da çok değişken partneri sembolize etmekle beraber tavırları ya da fiziksel özelliği değişen karakterleri de işaret etmekte kullanılmaktadır. Bu arketipteki karakterlerin sadakatleri, dostlukları ya da faydaları her zaman şüphelidir (Vogler, 2020: 109).

Psikolojik işlev olarak Jung'un dört arketepinden biri olan animus ve anima enerjilerini öyküde yansıtmaktır. Tarihsel olarak erkeğin bastırılan dişil enerji yönleri; sezgi, ifade gücü ya da duyguları yaşama yeteneği metinler üzerinden su yüzüne çıkabilmektedir. Benzer şekilde kadınlar da bastırılan güç ve girişkenlik gibi eril yönlerini geri kazanmaya çabalamaktadır. İçte yaşayan bu bastırılmış nitelikler düş ya da fantazide karşılaşıldığında psikolojik gelişimin önemli adımlarını da sunabilmektedir. Bu anlamda biçim değiştiricilerin öyküde kullanılması oldukça önemlidir.

Biçim değiştiriciler ile öyküye kuşku ve belirsizlik gelmektedir. Kahramana; “bana ihanet edecek mi? Sadakatli mi, beni seviyor mu? Dost ya da düşman mı?” gibi sorular sormasına sebep olmaktadır (Campbell, 2010). Baştan çıkarıcı ya da yok eden kadın imgesi de önemli bir biçim değiştiricidir. Âdem ile Havva hikayelerindeki Havva, bu grupta değerlendirilmektedir.

Genellikle kahramanı öldürmeye çalışmayan Biçim Değiştiriciler, kahramanın kafasını karıştırma ya da dikkatini haddinden fazla çekme işlevi görmektedir. Aşkla alakalı olan anlatıların doğal parçası gibidir. Bu arketip, öyküdeki herhangi bir karakterin takabileceği maskedir.

### **2.10.6. Gölge ve Öyküdeki İşlevleri**

Önceki kısımda Jung'un dört arketipinde de bahsedilen Gölge, öykü içerisinde karakter arketipi olarak görülmektedir. Anlaşılmayan, karanlık ya da ifade edilmeyen, reddedilen yönleri ifade eden Gölge arketipi, çoğunlukla öykü karakterinin psikolojik olarak iç dünyasındaki baskı altına aldığı çelişki ya

da çatışmalarını ifade etmektedir. Derin travma, suçluluk duygusu gibi insanın kendisine bile itiraf edemediği sırları sembolize etmektedir.

Öykülerde Gölge; muhalif, düşman, rakip, canavar, vampir gibi figürler üzerinden görülmektedir (Vogler, 2020: 117). Gölge, kabullenilip yüzleşilmediği takdirde kişi için yıkıcı hatta ölümcül olabilecek bir gücü ifade etmektedir. Dış kaynaklı Gölgelelerin öldürülmesi gerekirken içsel olanların bilinç düzeyine çıkartılarak kahramanın yüzleşmesi sağlanmalıdır. Her arketip gibi farklı arketiplerin maskesini alabilir ya da diğer arketipler Gölge maskesini takabilmektedir (Tecimer, 2005).

Gölge, kahraman için yarattıkları çatışma ile ölüm kalım durumuna sebep olarak, kahramanın en iyi yönünün açığa çıkmasına yardım eder. Öykünün etkili olması için güçlü düşman (çatışma) elzemdir. Böylelikle kahramanın yüzleşmesi de etkili olmaktadır. Herhangi bir karakter üzerinden bu arketip verilebileceği gibi kahramanın kendisi üzerinden de öyküde yer alabilir. Örneğin kahramanın kuşku ve suçluluk duygusu ile yorulması Gölgenin onu ele geçirdiği anlamına gelmektedir (Temizkan, 2014: 218).

Bu arketip öyküde salt kötü karakter olarak tasarlanması klişe etkisi vereceğinden daha insani tasarlanması okuru etkileyecektir. Örneğin gösterişli, güzel, güçlü ya da kırılabilir gölgeler metni daha keyifli bir forma sokmaktadır (Vogler, 2020: 120). Bu anlamda Gölge figürlerinin kendilerini, düşman ya da kötü olarak görmediği gerçeğini yazar akılda tutmalıdır. Örnek olarak Hitlerin kendisini haklı ve kahraman olarak görmesi verilebilir.

### **2.10.7. Müttefik ve Öyküdeki İşlevleri**

Kahramanın macerada bazen de akıl hocası ya da vicdan yerine geçebilecek dostlara, arkadaşlara ihtiyacı olur. Müttefik adından da anlaşılacağı üzere kahramanın yoldaşı, sırdaşı yani dostudur. Yolculuk süresince kahramana eşlik ederek psikolojik ve fiziki desteği esirgemeyen karakter ya da karakterlerdir. Müttefik; kişi, grup, hayvanlar ya da ruhlar da olabilmektedir (Ekiz, 2019: 53).

Müttefikler sayesinde kahraman daha net ve dengeli bir hale gelmektedir. Kahramanla beraber savaşı, onun için vazife alabilen, yeri geldiğinde gözcülük yapıp mesajları iletebilen arketiptir Müttefikler. Birden fazla olabilen Müttefiklerin her biri kahramanın farklı bir yönünü geliştirmektedir (Campbell, 2010). Bazen bir hayvan, ya da öbür dünyadan gelen ruhlar da Müttefik olarak kahramana arkadaş olabilmektedir. Yaşam yolculuğunda bize destek olabilecek figürleri kavramaya hizmet etmektedir.

Okurun sorabileceği soruları kahramana yönlendirerek metni açabilir ya da açıklama görevi üstlenerek öyküyü geliştirebilmektedir. Bu anlamda diğer adı olarak “izleyici karakter” terimi kullanılmaktadır, özel dünyayı okurun acemiliği ile görmektedir (Tecimer, 2005). Kahramana çoğu zaman “pantolonun yan cebi” kadar yakın olduğu gerekçesiyle bu kökten gelen İngilizce *sidekick* de denmiştir (Vogler,

2020: 125). Çağdaş hikayelerde Müttefikler, problem çözümlerinde alternatif sunarak cehalet, korku ya da neşe gibi duygular üzerinden kahramanı tamamladığını söyleyebiliriz.

### **2.10.8. Üçkağıtçı ve Öyküdeki İşlevleri**

Üçkağıtçı, hilekâr olarak da bilinen kahramana bazen dost bazen de düşman olabilen bir arketiptir. Yardımcı olması dolayısıyla müttefik, düşmanlık yapması dolayısıyla da gölge arketipinin birleşimi gibidir (Tecimer, 2005: 132). En önemli görevi ise yolculuktaki kahramana asıl görevini hatırlatmak ya da unutturmaktır (Ekiz, 2019:54). Benzer şekilde kahraman da düşmanına karşı bu maskeyi kullanarak onu alt etmeye çalışabildiğini ifade edebiliriz.

Üçkağıtçı arketip muziplik ve değişme isteğini sembolize etmektedir. Palyaço ya da komik yardımcıları bu arketipte dikkat çekmektedir. Şişmiş egoları söndürerek kahraman ve okuru gerçeklerle karşı karşıya bırakırlar. Statükonun doğal düşmanı olarak absürtlüğe dikkat çekmektedirler. Dil sürçmeleri, kurnazlıklar üzerinden değişimi de haber verebilmektedir. Öyküde okuru güldürerek rahatlatmaktadır; gerilim, çatışma ya da bekleyişi canlandıran bir fonksiyonu vardır. Özellikle dramda dengeyi oluşturmaya hizmet etmektedir (Vogler, 2020: 131).

Yukarıda bahsedilen tüm karakter arketipleri öyküyü diri tutmakta, okurun özdeşim kurabilmesine de yardımcı olmaktadır. Doğru ve etkin olarak kullanılan arketipsel karakterler, kolektif bilinç altının ürünü olmaları dolayısıyla, okurda daha belirgin bir beğeni unsurunun oluşmasını sağlamaktadır. Bu sebeple klişe olmayan tekrarlar biçiminde kullanılan bu karakter arketiplerinin, yazar için öykü yazma konusunda rehber olma misyonuna sahip olduğunu söylemek mümkündür.

### **2.11. Kahramanın Yolculuğuna Dair Yaklaşımlar**

Farklı kültürlerin evrensel temaları üzerinden kahramanın yolculuğuna dair farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Tezimiz, Vogler'in monomit kuramından referansla ele aldığı Kahramanın Yolculuğu paradigması üzerinden değerlendirilecektir. Ancak Kahramanın Yolculuğuna dair farklı yaklaşımların da bilinmesi faydalıdır.

Tüm yaklaşımların temelinde kahramanın doğumundan kendini ve özbenliğini arayış yolculuğundaki sınavları, düşüş ve yükselişleri, ölüp yeniden doğması gibi bir yelpazeyi içermektedir. Bu yaklaşımlardan Vladimir Propp, *Masalın Biçimbilimi* (1928) ile masalların yapısal özellikleri üzerinden bu yolculuğu otuz bir basamakta açıklamıştır. Farklı kültürlerdeki masalların da bu temellere dayandığını ifade etmektedir (Çıblak, 2005: 133). Propp çözümlemesini Başlangıç (serim), Eksiklik ve Zafer (Gerilim ve Düğüm), Ortaya Çıkarma (Çözüm ve mutlu son) ana başlıkları üzerine gerçekleştirmiştir (Propp, 2020: 6-21).

Propp'a göre kahramanın yolculuğunun başlangıcı bir kötülükten kaynaklanır ve kahraman da bu konuda görevlendirilir. Bu yolda çeşitli engellerle yüzleşen kahraman, yardımcılarla sorunları aşarak görevi gerçekleştirir ve ödüllendirilir (Propp, 1985: 36-70). Vladimir Propp, otuz bir basamağın hepsinin tüm masalarda gerçekleşmediğini, bununla birlikte basamakların işlevlerinde değişikliğe gerek olmadığını ifade etmektedir. İster bariz olarak görünsün, isterse yok sayılsın her basamağın birbiri ile mantıklı bir bağının olduğunu da eklemektedir. Bu anlamda her bir basamağın birbirini dışlamaksızın belirli bir noktaya ilerlediğini savunmaktadır (Propp, 1985: 31-34).

Otto Rank, *Kahramanın Doğuş Miti (The Myth of the Birth of the Hero)* (1914) çalışmasında erkek kahraman mitleri üzerinden psikanaliz yöntemi ile sınıflandırma yapmıştır. Rank, kahraman arketipinin temeline baba ve oğul çekişmesini koyarak anlatının, oğulların babalarını öldürmesi durumu ile neticelendiğini ifade etmektedir (Çobanoğlu, 2012: 189). Anne sevgisi ve baba ile rekabet üzerinden temellendirilen Rank'ın çalışması doğum, çocukluk, ergenlik ve genç yetişkinlik aşamalarından oluşmaktadır. Kahramanın yolculuğundaki temel gaye, kahramanın dış dünyaya karşı bağımsızlığıdır. Bu da iş ve eş ile mümkün olabilmektedir (Rank, 2016: 48).

David Leeming *Kahramanın Yolculuğu (The Voyage of the Hero)* (1998) ile sekiz basamakta metin yapısını çıkartmaktadır. Bu aşamalar; Kahramanın Doğuşu, Çocukluk, Geri Çekilme ve Başlangıç, Deneme ve Araştırma, Ölüm ve Günah Keçisi, Yeraltına İniş, Kıyamet- Yeniden Doğuş ve Yükseliş, Tanrılaştırma, Kefarettir. Kahramanın doğumuyla başlayan ilk büyük macera, çocukluğunda kendinden büyük güçlerin fark edilmesiyle kahramanı dış yardımlara yönlendirir. Gelen güçlü yardım, kahramanın “özel” olduğunu işaret ederek aslında kahraman doğmuş olan karaktere yardımcı olmaktadır. Güçlü varlığın yardımı kahramanın özel olduğuna dair ilahî bir işarettir (Leeming, 1998: 7-8). David Leeming iddiasına gerçek kahramanları da dahil etmekte, mitlerin fiziksel gerçekliğinin de olduğunu altını çizmektedir. Bu anlamda da mitler (kahramanın yolculuğu etrafında), insanlığın ortak hayalleri olduğu gibi günlük hayata uyarlanıp uygulanabileceği görüşünü de savunmaktadır.

Lord Raglan ise *Kahraman: Gelenek, Mit ve Drama Üzerine Bir Çalışma (The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama)* (2011) metninde, Kahramanın Yolculuğunu yirmi iki basamakta açıklamıştır. Lord Raglan çalışmasını gerçekleştirirken geleneksel kahraman şablonunu oluşturabilmek adına mitik, epik ve dini olmak üzere on sekiz adet kahramana dair anlatı tespit etmiştir. Tüm bu anlatıları da iddia ettiği yirmi iki basamaktan oluşan bir yapı üzerinden karşılaştırmıştır. Bu anlamda tek bir kaynaktan çıkan anlatının aslında hep aynı durumu tekrar ettiğini, kahramanlık etrafındaki bileşenlerin ise kurmaca olduğunu ifade etmiştir. Bu sebeple de kahramanlık anlatılarının tarihsel bir referans olamayacağı görüşünü ortaya koymuştur (Ekici, 2007).

Raglan çalışmasını, Latin ve Ortadoğuya ait destan kahramanları üzerinden bir şablon gerçekleştirerek yapmıştır. Kahramanın evrelerine bakıldığında, kahramanın annesinin kraliyete bağlı ve bakire olduğu ifade edilmektedir. Çoğunlukla annesi ile yakın akraba olan kahramanın babası ise kraldır. Kahraman olağanüstü şekilde doğar ve tanrının oğlu olarak anlatıda yer almaktadır. Doğumda baba ya da büyükbaba kahramanı öldürmeye çalışır ya da kaçar. Bu sebeple de uzak bir yerde koruyucu anne tarafından büyütülen kahramanın çocukluğu hakkında bilgi verilmez. Kahraman ise zamanı geldiğinde, yani olgunluğa eriştiğinde ise gelecekte kral olacağı yere gelerek engellerle savaşır ve zafer kazanır. Evlenir ve kral olur; sorunsuz şekilde hüküm sürecekken tanrılar ya da halkının gözünden düşerek tahttan indirilir ya da sürülür. Gizemli şekilde ölür ve çocukları da başarısız olur. Cesedi gömülmediği için de birçok kutsal mezarı bulunmaktadır (Raglan, 2011: 177-179).

### 2.11.1. Monomit

Kahramanın Yolculuğu ile alakalı yaklaşımlarda Joseph Campbell, en çok öne çıkan isimlerdendir. Campbell, dünya üzerinde farklı coğrafyalarda yer alan mit, dini metin, destan, masal gibi formlarda, kahraman ve kahramanlık olgusuna odaklanmıştır. Çalışmasını *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (The Hero With A Thousand Faces)* (1949) derleyerek kahraman arketipini, “Yola Çıkış, Erginlenme ve Dönüş” üzerinden ilerleyen döngüde formüle etmiştir. Böylelikle farklı kültürlerdeki ortak kahraman hikayeleri üzerinden kahraman düşüncesine dair benzerlikleri ortaya koymuştur. Bu çalışma ile Campbell, mitosların işaret ettiği simgeler üzerinden din, kültür-sanat ve edebiyata dair etkilerinin karşılığını ifade etmeye çalışmıştır (Tecimer, 2005: 104).

Kahramanın gerçekleştirdiği bu gelişim, erginlenme ve inisiyasyon süreci de *monomit* kavramı ile ifade edilmiştir. Bu tabiri Campbell, kahramanın macerasını ifade etmek amacıyla James Joyce’un *Finnegans Wake* adlı metninde geçen monomitos kelimesinden referansla kullanmıştır. Monomit kavramının, eski hikayelerle mümkün yaşamlar arasındaki ortaklığı açığa çıkaran derin bir anlamı olduğu gerekçesiyle kullanıldığını söylemek mümkündür (Oker, 2019: 54).

Campbell anlatıya mitolojik kodlarla yaklaşarak mitleri, insan vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan her şeyin esin kaynağı olduğunu belirtmektedir (Campbell, 2010: 13). Joseph Campbell, Heinrich Zimmer’in çalışmalarında mitlerin ortak özelliklerini fark ederek bu iddiasına ulaşmıştır. Bu farkındalıktan hareketle de mitleri, salt klişe ve eski insanların soyut teorileri yahut köhne inançların ötesinde nasıl yaşanması gerektiğini anlamlandırmayı sağlayan pratik modeller olarak yorumlamıştır (Vogler, 2020: 17).

Campbell’a göre tüm mitik hikayelerdeki kahraman, kendisinin haberi olmadığı birtakım güçlere sahiptir ve dönüşmesi için belirli merhalelerden geçer. Bu yolculuğa çıkabilmek için de belli bir

arayışa sahiptir ve cesurdur. Yolculukla beraber kahraman, potansiyelini keşfederek kendisini engellediği ya da bastırıldığı gizli yetenek ve duyguları ile karşılaşma imkânı bulmaktadır. Campbell monomiti açıklarken ayrıca, ilkel kabilelerdeki oğlan çocuklarını da örnek vermektedir. İlkel toplumlarda oğlan erkeklığe geçerken bir ayin gerçekleştirilir ve bu seremonide oğlanlar kendilerini ispat etme adına birtakım sınavlardan geçme durumundadırlar (Campbell, 2010: 50-51).

Bu anlamda kahraman, temelde üç ana başlık (Ayrılma, Erginlenme, Dönüş) etrafında olmak üzere on yedi basamaklı (maceraya çağrı, çağrının reddi, doğaüstü yardım, ilk eşiği aşma, balinanın karnı, sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma, nihai ödül, dönüşün reddi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü) monomit modeline göre hareket etmektedir (Campbell, 2010). Bu başlıklar aşağıda daha ayrıntılı görülebilmektedir:

#### Ayrılma (Yola Çıkış)

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

#### Erginlenme (Çöküş, Başlayış, Giriş)

- Sınavlar Yolu
- Tanrıçayla Karşılaşma
- Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
- Babanın Gönlünü Alma
- Tanrılaştırma

- Nihai Ödül

#### Dönüş

- Dönüşün Reddedilişi
- Büyülü Kaçış
- İçsel Kurtuluş

- Dönüş Eşiğinin Aşılması
- Dönüş
- İki Dünyanın Ustası
- Yaşama Özgürlüğü

Bu bölümleri kısaca tanımak, monomiti anlama bakımından faydalı olacaktır. İlk olarak **Ayrılma (Yola Çıkış)** evresine bakıldığında beş başlıktan oluştuğu görülmektedir. Bu bölümde kahramanın olağan yani **gündelik hayatı** izlenmekte, kahramanın huzursuz ya da rahatsız olduğu, macerayı tetikleyen unsurlar görülebilmektedir. Kahramanın sahip olduğu şeyi kaybetmesi, çevresindeki kişilerle yaşadığı uyumsuzluk gibi durumlar Ayrılma ile ilişkilidir. Kahraman gündelik hayatından, genellikle bir haberci arketipinin yaptığı çağrı (davet) ile ayrılarak olağanüstü dünyaya doğru ilerlemektedir.

Kahraman bazen de davet olmaksızın bir kaza geçirerek dönüşüme zorunlu bir adım atar. Kahramanın macerası, onun bulmak istediği, ölüm kalım meselesi olan o kaybolmuş “şey”e ulaşma arzusu ile alakalıdır. Bu istek bazen de ölümsüzlük iksirini elde etme ya da yaşam amacını bulma gibi bir keşif de olabilmektedir. Böylelikle döngü durmaksızın devam etmektedir (Campbell, 2007: 63-272). Karşılaştığı ilk engel ya da zorluk, kahramanın **macerayı reddetmesine** sebep olmaktadır (Kudler, 2006:13). Bu durumda iç çatışma yaşayan kahraman, kişisel korkuları ile karşılaşır. Kendisini yetersiz ya da güvensiz hissetmesi temel çatışma etmenleridir (Voytilla, 1999: 8).

Ancak kahraman, **çağrıyı kabul** ettiği taktirde macera başlayabilmektedir. Bunun için de **doğa üstü** yardım gecikmez. Bu evrede kahraman yolculuğa çıkabilme adına rehber arketipi ile karşılaşarak maceraya ve kendisine dair güven tazelemektedir. Rehber kendisine yol haritası sunarak yolculukta ihtiyacı olacak ekipmanı tanıtır. Yetkinliğe sahip rehber ile kahraman, sezgi, bilgi, güvenin yanı sıra eğitim, nasihat gibi vasıflar da kazanmaktadır (Tecimer, 2005:148).

**İlk eşik aşılması** esnasında ise **eşik bekçisi** ile karşılaşan kahraman, artık eskisi gibi düşünen, hisseden ya da psikolojik yapıya sahip olan biri olmadığını ya da olamayacağını kavrar. Eşiğin aşılmasıyla **balinanın karnına** girilmiş olunur. Burası kahraman için yeniden doğuş yeri gibidir. Nitekim eşikten geçişin yeniden doğum ile imlenmesi, dünyanın her tarafında balina karnı ile sembolize edilmektedir (Campbell, 2010: 107). Yunus peygamberin bir balina karnından kurtulmasını imleyen bu tabirde balina karnı da aslında ana rahmini sembolize etmektedir (Campbell, 2010: 66).

**Erginlenme** kısmında kahraman, bu yeni dünyada yolculuğu süresince pek çok defa imtihanlara tabi tutularak sınanmaktadır. Bu esnada ise kendisine yoldaş olacak **dostlar** edinerek **düşmanları** ile de karşılaşmakta, dostların müttefikliği ile de bu düşmanları alt edebilmektedir (Tecimer, 2005:154).

**Tanrıça ile karşılaşma** evresinde kahraman arketipi ile tanrıça kutsal evliliği gerçekleştirir. Böylelikle kahraman, Jung'un anima-animus arketiplerinde bahsettiği ruhsal bütünlüğü sağlayabilmektedir (Ekiz, 2019: 63). **Baştan çıkarıcı olarak kadın** kısmında ise, kendisini baştan çıkaracak bir durum ile imtihana tabi tutulmaktadır. Kahraman yürekli olup bu aşamayı da geçerek cesur ve yolculuğa devam edebilecek yetkinlikte olduğunu ispat etme durumundadır. (Oker, 2019: 55).

**Babanın gönlünü alma** kısmında kahraman, babası ya da babasının yerini alan her ne ise onunla bütünleşme yaşamaktadır. Baba figürü iyi ve kötü özellikleri kendisinde toplayan bir figürdür. Bu anlamda kahramana yol gösterirken iyi, kahramanı baskılayan ya da gücünü durdurmaya çalışması ile de kötü özelliklerini devreye sokmaktadır. Böylelikle kahraman, baba figüründen kendi üzerinde taşıdığı özellikleri fark ederek benliğini keşfetmektedir.

**Tanrılaştırma** evresinde kahraman bilinçlenerek tinsel bir bakış açısı ve amaç elde etmektedir. Böylelikle kahraman tanrısal güçlerle çevrili ve korkularından arınmış şekilde kaderini kontrol edebilen biri haline gelmektedir (Ekiz, 2019: 64). **Nihai ödül** kısmına gelindiğinde ise kahramanın serüvenini tamamladığı anlaşılmaktadır. Bu serüven önceden de bahsedildiği üzere ölümsüzlüğe kavuşmak, korkusu ile yüzleşmek, düşmanları yenmek vs. olabilmektedir (Voytilla, 1999: 11). Serüveni tamamlayan kahraman ödüllendirilmekte, bu ödül de sihirli kılıç, iksir, önemli bir bilgi olabilmektedir. Ödül bazen de gerçek aşkı bulma ve huzura erme gibi duygusal anlamda da olabilmektedir (Tecimer, 2005: 178).

Her ne kadar kahraman serüveni tamamlayıp ödülü alsa da macera tamamlanmamıştır. Bunun sebebi, kahramanın aldığı ödülle birlikte yeniden gündelik hayata dönmesi ve öğrendiği ya da edindiği bilgileri aktarması gerekliliğidir (Miller, 2000: 68). Bu noktada, kahramanın macerayı reddetmesi gibi **dönüşü reddettiği** durum görülmektedir. Alıştığı bu özel dünyadan ayrılmak istemeyen kahraman, eski hayatındaki insanların kendisini kabul etmemesinden korktuğu ya da buradaki rahatını bozmak istemediği için dönüşü reddedebilmektedir (Campbell, 2010: 48).

Ancak monomitin döngü olarak tamamlanabilmesi, kahramanın başladığı noktaya dönmesi ile mümkündür. **Büyülü Kaçış** evresinde ödülün kazanılış şekli görülmektedir. Ödül; mücadele edilip düşmanın dize gelmesi ile alınabileceği gibi çalınarak da elde edilebilmektedir. **İçsel kurtuluş aşaması** da nitekim olağanüstü öğeler içermektedir. Kahraman içsel bir motivasyon ile maceranın içine yeniden çekilebilmekte ve döngüyü tamamlama isteğini yeniden bulabilmektedir (Campbell, 2008: 48).

**Dönüş eşiğinin aşılması** kısmında ise kahraman yine bir eşik bekçisi ile karşılaşmaktadır. Bu bekçi, kahramanın evine dönmesine engel olmakta, aslında onun bu konudaki isteğini sınava tabi tutmaktadır

(Ekiz, 2019:65). Nihayetinde de kahraman bu bekçiyi geçerek **dönüş yoluna** girer. Ancak bu defa ilk seferki gibi bir yaşam içerisinde değildir; artık her **iki dünyanın ustası** olarak rehber olabilecek bir seviyeye ulaşmış bir “kahraman”dır.

**Yaşama özgürlüğü** kısmında ise kahraman manevi anlamda usta seviyesine gelmiş biri olarak görülmektedir (Güzel, 2015: 204). Yaşama özgürlüğüne kavuşan kahraman, monomitin de tamamlandığına işaret etmektedir. Kahraman ilk olarak maceraya başladığı yere olgunlaşmış, değişmiş ve farkındalıklarla kuşanmış olarak dönmüştür. Maceranın en nihayetinde ölen kahraman ise efsane olarak anlatılabilmektedir. Nitekim sembolik olarak ölüm üzerinden sonsuzluk metaforunun kapısı aralanmaktadır (Campbell, 2010: 235).

### **2.11.2. Christopher Vogler ve Yazarın Yolculuğu**

Christopher Vogler, 1998 yılında Joseph Campbell’ın monomit modelinden hareketle sinema filmlerini inceleyerek Kahramanın Yolculuğunu on iki basamakta açıklamıştır. Vogler formülünü, sinema filmlerinden yola çıkarak öykü yazımı ve senaryolaştırma süreçleri çerçevesinde oluşturmuştur.

Vogler temelde; öykü, mit, peri masalları, film ve hatta düş (hayallerin) birkaç ortak yapısal unsurdan oluştuğunu ifade etmektedir. Tüm bunları da özet olarak *Kahramanın Yolculuğu* olarak nitelemektedir (Vogler, 2020: 33). Özellikle Yıldız Savaşları ve Üçüncü Türle Yakın İlişkiler gibi filmleri insanların dini bir vecde benzer şekilde tekrar tekrar izlemelerinin altında Campbell’ın mitlerde bulduğu evrensel doyumun yattığını ifade etmektedir.

Vogler, evrensel ve tek ana mit olarak tabir ettiği kahraman mitinde, insanın en derin bilinç seviyelerindeki bileşenlerin birbirine bağlı olarak ve bütün halinde ortaya çıktığını ifade etmektedir (Tecimer, 2005). Özünde biricik olan bu anlatı, ruhun gerçek haritasını okuma imkânı da sunmaktadır. Nitekim öykü her ne kadar fantastik, olağanüstü ya da mümkün olmayan olayları betimlese de bu durumlar psikolojik bağlamda geçerli ve duygusal olarak da gerçekçidir (Güzel, 2015).

Bu sebeple de Vogler, Kahramanın Yolculuğu modeliyle oluşturulan öykülerin herkese hitap edebilen özelliğe sahip olduğunu savunmaktadır. Bunun sebebi de kolektif bilinç altının evrensel kaynağından gelen bu model, evrensel kaygı, korku ya da çözümleri yansıtmamasından dolayıdır (Campbell, 2010). Buradan da anlaşılacağı üzere yolculuk fiziksel, psikolojik/ manevi (içsel) ya da her ikisini de kapsayan şekilde olabilmektedir.

**Tablo 1***Terminoloji Karşılaştırması*

<i>Yazarın Yolculuğu</i>	<i>Kahramanın Yolculuğu</i>
<b>Birinci Bölüm</b>	<b>Ayrılma (Yola Çıkış)</b>
Sıradan Dünya	Sıradan Günün Dünyası
Maceraya Çağrı	Maceraya Çağrı
Çağrının Reddi	Çağrının Reddi
Rehberle Karşılaşma	Doğaüstü Yardım
İlk Eşiği Aşış	İlk Eşiğin Aşılması
	Balinanın Karnı
<b>İkinci Bölüm</b>	<b>Erginlenme (Çöküş, Başlayış, Giriş)</b>
Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	Sınavlar Yolu
Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma	Tanrıçayla Karşılaşma
Çile	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
Ödül	Babanın Gönlünü Alma
	Tanrılaştırma
	Nihai Ödül
<b>Üçüncü Bölüm</b>	<b>Dönüş</b>
Dönüş Yolu	Dönüşün Reddedilişi
Diriliş	Büyülü Kaçış
İksirle Dönüş	İçsel Kurtuluş
	Dönüş Eşiğinin Aşılması
	Dönüş
	İki Dünyanın Ustası
	Yaşama Özgürlüğü

*Not.* (Vogler, 2020: 46)

Vogler'ın Campbell'dan referansla öne sürdüğü basamaklar, her iki ismin başlıkları üzerinden karşılaştırılabilmektedir. Bir sonraki bölümde öykü çözümlemeleri gerçekleştirilirken ilgili kısımlar örnekler üzerinden daha ayrıntılı açıklanacaktır.

### 3. BÖLÜM: YARATICI YAZMA SÜRECİNDE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU İZLEMEK: *SEYYAHLAR VE KÂŞİFLER KİTABI* ÖRNEĞİ

#### 3.1. Amaç

Bu tezin amacı, öykülerdeki yaratıcı yazma sürecini monomit kuramı etrafında anlamlandırmaktır. Bu amaç doğrultusunda, öykülerdeki yaratıcı yazarlığın arketipik ve mitik temelleri analiz edilecektir. Örnek çalışma olarak Aykut Ertuğrul'un yayıma hazırladığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* adlı öykü kitabı, kahramanın yolculuğu paradigması merkezinde incelenecektir.

Bu tez, yaratıcı yazma sürecinde kullanılan arketipleri ve mitolojik anlatı unsurlarını anlamının yanı sıra günümüz öykülerinin geleneksel anlatı ile olan ilişkisini keşfetmek ve yaratıcı yazma sürecine yeni bir bakış açısı sunmak amacıyla gerçekleştirilmektedir. Bu çalışma, yazarlara yaratıcı süreçlerinde rehberlik etmek, karakterlerin gelişimini ve olay örgülerini derinleştirmek için arketipik yapıları kullanmalarını teşvik etmek ve mitolojik anlatının modern yazıya nasıl yansıdığını anlamak için bir kaynak sağlamayı hedeflemektedir.

Yaratıcı yazma sürecindeki arketip kullanımının, yazarlara nasıl yol gösterebileceğini de ifade etmektedir. Bu bağlamda metinlerin derinlik ve anlam katma potansiyelini nasıl artırabileceğini göstermektedir. Ayrıca, günümüz metinlerinin geleneksel anlatı ile nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşimin yaratıcı yazma sürecine nasıl yansıdığını anlamak da önemlidir.

Yayıncılık ekseninde yaratıcı yazarlık konusunun ilgili bağlamda çalışılması da ilk niteliğindedir. Yaratıcı yazma sürecinde ortak beğeni unsurunu da tetikleyen psikolojik, toplumsal vb. pek çok işleve sahip olan arketipsel yapının günümüz yayınlarında ne şekilde ifade edildiği yayıncılık anlamında daha önce çalışılmamıştır.

Tezimiz yirmi iki öykücünün öykülerinden meydana gelen, kolektif bir çalışma ürünü *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı*'ndaki öyküler üzerinden gerçekleştirilecektir. Öyküler ayrı ayrı değerlendirilecek olup her bir yazarın yaratıcı yazma süreçlerine tanık olmayı ve arketipsel unsurları kullanımdaki parametrelerini görme imkanını sunmayı amaçlamaktadır. Sonuç kısmında ise çağdaş öyküde kahramanın yolculuğunun ne şekilde izlendiği, hangi yaratıcı yazma unsurlarının ağırlıklı olarak kullanıldığı, kolektif bir çalışma olan bu metinde ilgili yapıların benzer öykü unsurlarında kullanılıp kullanılmadığı anlamlandırılmaya çalışılacaktır.

Böylelikle tezimizde öykü yazmak isteyen yazarlara yol haritası olarak örnekler üzerinden yazarlık süreci açıklanacak ve tüm bu süreç anlamlandırılmaya çalışılacaktır. Bu aynı zamanda editörlerin hikayeleri değerlendirmeleri bağlamında da işlevseldir. Nitekim editörler yaratıcı yazarlık unsurları

çerçevesinde arketipsel yapının kullanımına bakarak öykü/senaryo/içerikleri daha objektif olarak değerlendirebilmekte ya da düzenleyip yazarları yönlendirebilmektedir.

Yaratıcı yazarlık sürecinde kahramanın yolculuğunun irdeleneceği tez birçok farklı öykü ve kaynağı barındırabilmektedir. Ancak bu tezin sınırını Ketebe Yayınları tarafından yayımlanan, bir yaratıcı yazarlık çalışması olan *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* oluşturmaktadır. Bu kitap kolektif bir çalışmanın yolculuk teması etrafında işlenmiş olması dolayısıyla tercih edilmiştir.

Bu anlamda tezin konu kapsamı, yazarlık/özgünlük, yaratıcı yazarlığa dair yaklaşımlar, öykü bağlamında yaratıcı yazarlık unsurları ve bu süreçte yazarın arketipsel yapıyı kullanım şekillerinin tespit edilmesidir. Bu anlamda Aykut Ertuğrul'un yayına hazırladığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* güncel bir yaratıcı yazarlık çalışması olarak işlenecektir.

Yayıncılığın en önemli unsurlarından olan yazarlık konusu, öykü bağlamında ve yaratıcı yazarlık ekseninde, kolektif hafızanın içeriklerdeki konumu etrafında değerlendirmeye tabi tutulacaktır. Böylelikle yaratıcı yazarlık ürünü olan öykülerde monomit paradigmasının tekrar eden ya da ayrışan yönleri tespit edilmeye çalışılacaktır. Günümüz içeriklerini objektif değerlendirebilme konusunda gerek çağdaş yazarlık gerekse kolektif hafızanın mihenk taşları olan arketiplerin durumu bağlamında bir okuma yapılacağını söylemek mümkündür.

### **3.2. Araştırma Önergeleri**

Yaratıcı yazarlık çalışması olarak yayımlanan öykülerin biçimsel ve içeriksel özelliklerinin arketipsel anlamda kahramanın yolculuğu paradigması ile bağlantısı tezin temel araştırma sorusudur. Bu kriterlerin incelenmesi için yirmi iki öykünün kaleme aldığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* değerlendirilecektir. Öyküler yaratıcı yazarlık kriterlerinin yanı sıra arketipsel manada kahramanın geçirdiği inisiyasyon şeması etrafında incelenecek; böylelikle güncel öykülerin mitik yapı ile uyuşan ve ayrışan yönlerinin olup olmadığı tespit edilmeye çalışılacaktır. Günümüz öyküsünden örnekler Joseph Campbell'ın iddia ettiği tek yapı etrafında şekillenip şekillenmediği sorusu çözümlenmeye çalışılacaktır.

İçerik üretimlerinde arketipsel yapı (kahramanın yolculuğu) farklı dönemlerde birçok alanda kullanılmaktadır. Günümüzde ise Hollywood başta olmak üzere popüler içeriklerde bu yapının kullanım alanları artmaktadır. Günümüz öyküsünde de ilgili paradigmanın izlerinin görüldüğü, ancak yer yer farklılaştığı tespit edilmiştir. Tezin önermeleri aşağıda ifade edilmiştir.

- Yaratıcı yazarlıkta, benzer konular farklı biçimlerde ifade edilebilir. Yani, aynı temayı işleyen metinler farklı yapılar ve anlatım biçimleriyle sunulabilir.

- Yaratıcı yazma sürecinde öykü unsurlarının kullanım şekilleri ve içerik birbirinden bağımsız değildir. Bir başka deyişle; öykünün karakterleri, olay örgüsü, mekân ve diğer unsurlar, içeriği etkileyerek metnin bütünlüğünü oluşturur.
- Öykülerin derin yapısındaki arketipler, metinlerde beğeni unsuru oluşturmaktadır. Böylelikle yazarlar, arketipleri kullanarak karakterlerin, olayların ve temanın derinlik ve anlamını artırabilmektedir. Bunun sonucunda da okuru etkileyici bir deneyime yönlendirebilmektedir.
- Mitik yapı sadece eski zamanlarda değil, yaratıcı yazma sürecinde de etkili yapılar olarak kullanılmaktadır. Arketipler, yazarlara ilham kaynağı olabilir ve metinlere derinlik ve evrensellik katabilir.
- Arketipler günümüz öykülerinde karakterler, mekân, zaman ve anlatıcı ses gibi unsurlar üzerinden farklılaşır. Günümüz metinlerinde arketipler çağdaş bir şekilde yeniden yorumlanarak günümüz okuyucusunun beklentilerine uygun hale getirilebilir.

### 3.3. Yöntem

Yaratıcı yazma sürecinde kahramanın yolculuğu paradigmasının irdeleneceği bu incelemede nitel araştırma yöntemleri kullanılacaktır. Nitel araştırma yöntemi, sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan bir araştırma şeklidir. Bu araştırma yöntemi ile fenomen, olay veya durumları anlamaya ve açıklamaya odaklanılmaktadır. Nitel araştırma genellikle derinlemesine anlayış elde etmek, deneyimleri ve bakış açılarını keşfetmek, sosyal süreçleri anlamak ve karmaşık ilişkileri incelemek için kullanılmaktadır. Nitekim, niteliğe dayalı araştırmalarda verilerin toplanması, analizi ve yorumlanması esnetir. Bu yüzden de araştırmacılara karmaşık ve çok boyutlu konuları anlama ve açıklama imkânı sağlar. Böylece; toplumsal, kültürel ve bireysel düzeyde anlam oluşturma ve yorumlama fırsatı sunar. Tezimizin sağlıklı yürütülebilmesi için de bu oldukça önemlidir.

Nitel araştırma yöntemleri içerisinden, tezimizin amacına en uygun olan narratif analiz tekniği tercih edilecektir. İlgili öyküler incelenirken yaratıcı yazarlık unsurları ifade edilecektir. Ardından bu unsurların derin yapılar ile bağlantıları araştırılacaktır. Bilindiği üzere narratif analiz tekniği, metnin yapısı, anlatıcının bakış açısı, kurgusal düzenlemeler, karakter gelişimi ve sembolik anlatım gibi unsurlara odaklanarak metnin derinliğini ve anlam katmanlarını ortaya çıkarmayı amaçlar. Metnin yapısı, hikâyenin nasıl düzenlendiği, olayların sıralanışı, zaman ve mekânın kullanımı gibi unsurları anlamlandırabilmek adına işlevseldir. Bu anlamda kurgusal düzenleme, flashbackler, paralel hikâyeler gibi yapısal tercihlerin incelenmesini sağlar. Karakter gelişimi, kahramanların metin boyunca nasıl değiştiği ve dönüştüğüne odaklanır. Böylelikle metindeki sembollerin ve imgelerin nasıl kullanıldığını ve hangi anlamlar taşıdığını inceler. Tüm bu unsurların analizi, metnin derinliğini ve anlamını ortaya çıkararak okuyucuya farklı yorumlama imkânları sunar.

Bu sebeple yaratıcı yazma sürecindeki öykü unsurları Kahramanın Yolculuğu paradigması çerçevesinde narratif analiz tekniği kullanılarak incelenecektir. Bu analizler temelde, Christopher Vogler'ın Yazarın Yolculuğu kitabında açıkladığı monomit paradigmasına dayanmaktadır. Bu şekilde, günümüz öyküsünün örnekleri üzerinden yaratıcı yazma sürecinin mitik anlatıya benzer ve farklı yönleri gösterilmeye çalışılacaktır.

### **3.3.1. Yaratıcı Yazma Sürecinde Mitik Anlatı: *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı***

Aykut Ertuğrul'un yayıma hazırladığı *Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı* adlı öykü kitabı, yaratıcı yazma süreçleri etrafında monomit kuramından yola çıkılarak incelenecektir. Bu inceleme ile yaratıcı yazma sürecinde kullanılan arketipleri anlamının yanı sıra günümüz öykülerinin geleneksel anlatıyla olan ilişkisi de keşfedilmiş olacaktır. Bu çalışma ile yazarlara yaratıcı süreçlerinde rehberlik edilerek öykü karakterlerinin gelişimi ve olay örgülerini derinleştirmek için arketipik yapıları kullanmaları teşvik edilecektir. Bu bağlamda, metinlere derinlik ve anlam katma potansiyelinin nasıl artırılacağı gösterilecektir. Günümüz metinlerinin geleneksel anlatıyla etkileşime girme biçimleri ve bu etkileşimin yaratıcı yazma sürecine nasıl yansıtıldığını anlamaya çalışılacaktır.

### **3.4. Olacaklara Dair (Adige Batur) Öyküsünün Tahlili**

**Konu:** Deniz kervanıyla Magrip'den Hindistan'a giden Şeyhin, kendisine verilen vazifeyi, orada öğrenmesini ve bu görevi gerçekleştirme şeklini konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Kadere dair İbn Arabi'nin bilinen görüşü; "olan olmuştur, olacak olan da olmuştur" inancının öyküde işlenmesi ana düşüncedir. Ana düşünce başlığı da etkilemiştir.

**Olay Örgüsü:** Öykü; Magripli Şeyh, Seyyah ve dervişlerin Magrip'den Hindistan'a yaptıkları gemi yolculuğu ile başlamaktadır. Bu yolculuk esnasında Seyyah ve Magripli Şeyh arasında, diğerlerine kıyasla daha özel bir ilişki vardır. Şeyh Efendi fırtınada ölecek olsalardı melekleri göreceğini, göremediği için de yaşayacaklarını ifade ederek öyküdeki olağan üstlüklerin kapısını açmaktadır. Ardından Seyyah ve Magripli Şeyh kendi yollarına gider. Magripli Şeyh putperest bir topluluğun hidayetini vesile olur. Seyyah da bu hikâyeyi bambaşka birinin ağzından yine Hindistan'da işitir. Zaman algısı, bu olay örgüsü üzerinden hakikat tanımından da yola çıkılarak yeniden şekillendirilmektedir. Nitekim Magripli Şeyh'in yolculuğu yüzyıllar öncesindeki bir zamandır. Seyyah ise bunu şimdiki zamandan fark etmektedir.

**Kahramanlar:** Seyyah İbni Fadlan, Dervişler, Magripli Şeyh, uzun boylu adam, adadaki dostlar, misafirlikteki ev sahibi kadın, ev sahibinin kızı, Yemenli Musa, ifrit, heykeller, yaşlı tercüman, hafız, Adanın emiri (başkanı)

**Mekân:** Gemi, deniz, Magrip, ada, zeytin ağacının kovuğu, zamansız bir ortam, Hindistan, tapınak, ev sahibinin evi, Hindistan'daki ilk mescit

**Zaman:** Öykü'deki İbn Fadlan karakterinden yola çıkarak öykünün 900'lü yıllarda geçtiğini söylemek mümkündür. Zamansızlık ile zaman dizgesi alt üst edilmektedir. Gün batımı ve gecenin en koyu zamanı diğer zaman dilimleridir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Gözlemci üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir.

**Çatışma:** Öykünün başlangıcında, geminin çok sallanması durumunda yaşanan ölüm korkusu ve Magripli Şeyhin kendisini, kurban edilecek kız için feda etmesi

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği: gözlemci üçüncü tekil anlatıcı ses hikâyeyi aktardığı için anlatma tekniği oldukça hakimdir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Hiper gerçeklik: Magripli şeyhin zeytin ağacının içine girerek zamansız ve mekânsız bir boyuta geçmesi durumunda hiper gerçeklik tekniği kullanılmıştır.

Gönderme: “olan olmuştur, olacak olan da olmuştur” düşüncesi ve cümlesine sıklıkla gönderme yapılmıştır.

Olacıklara Dair öyküsünün yaratıcı yazma süreci yukarıda da ifade edildiği gibidir. Olay örgüsüne bakıldığında, birinci bölümü etrafında *sıradan dünya* evresine değinmek faydalı olacaktır. Bilindiği üzere sıradan dünya, kahraman için güvenli yerdir; maceraya atılmadan önceki konfor alanıdır. Bu hikâyede kahraman, ilk olarak Seyyah olarak karşımıza çıkmaktadır. Seyyah'ın sıradan dünyasının neresi olduğu bilinmemekle birlikte çetin gemi koşullarına kıyasla daha güvenli bir yer olduğu düşünülmektedir. Seyyah'ın bu gemiye binme konusunda *maceraya çağrısı* kimden aldığı açıkça ifade edilmemekte; ancak örtük olarak Seyyah'ın lakabından görülebilmektedir. Nitekim seyahat etmeyi hayat tarzı haline getirmiş olan seyyahların sabit bir meskeni bulunmamaktadır. Benzer şekilde *çağrının rediyle* alakalı da malumat verilmemiştir.

Ardından okur, *akıl hocası* (mentor) ile karşılaşmaya tanık olmaktadır. Bu durum her ne kadar, hikâyede ifade edilen zamandan önce gerçekleşmiş olsa da okur buna gemideki yolculuğun en çetin evresinde tanık olmaktadır. Bu anlamda gemi için Seyyah'ın *özel dünyası* demek mümkündür. Bu gemiye binmeden önce nasıl bir psikolojik ya da fiziksel *eşik* aştığı ya da iki arada bir derede olacak şekilde kararsızlık içinde kalıp kalmadığı da yine bilinmemektedir.

İkinci bölüm altında; Seyyah'ın *dostları ve müttefikleri* olarak derviş arkadaşları ve Magripli Şeyh, *düşmanları* olarak da zorlu hava koşulları gösterilebilir. Geminin fırtınada sendelemesi Derviş'in *mağarasının derinliklerine*; devrileceğini düşündüğü andaki hissettiği ölüm korkusu ise *çile* arketipine

örnektir. Nitekim çile, kişinin yaşayacağı en derin korkuları ile yüzleşmesi ile alakalıdır. Ancak Derviş bu çile kısmını kendi iradesi ile değil, Magripli Şeyh'in rüyası üzerinden aşmaktadır. Öyle ki Magripli Şeyh uyku ile uyanıklık arasında hiçbir melek görmediği için, geminin Hindistan'a sağ salim varacağını iddia etmektedir. "Eğer ölecek olsaydık buraya birçok meleğin gelmesi icap ederdi" (sf.11). Bu açıklama Derviş İbn Fadlan'ı tatmin ederek çile kısmını aşmasına, rahat bir uyku uyumasına sebep olmuştur. Uyuduğu bu uyku için de *ödül* demek mümkündür.

Seyyah İbn Fadlan'ın yolculuğu etrafında üçüncü bölüm görülmemektedir. Dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri işlenmemiştir. Bu evrelerin görülmemesinin en önemli sebebi olarak ise çile kısmının kahramanın kendi iradesi ile aşılmamasından kaynaklandığını söylemek mümkündür. Nitekim kendi gölgesi, en karanlık yönü ile yüzleşerek uzlaşma sağlayamayan kahramanın döngüyü tamamlayabilmesi mümkün değildir. Bu anlamda döngüyü tamamlayan karakter olarak akıl hocası Magripli Şeyh dikkat çekmektedir.

İbn Fadlan'ı bırakan kervan, yoluna devam etmektedir. Seyyah için özel dünya gibi olan gemi, Magripli Şeyh için *sıradan dünyadır*. Magripli Şeyh yakaza halinde yani uyku ve uyanıklık arasında *özel dünyaya* geçmektedir. Buradan birtakım malumat almakta, vazifeler gerçekleştirmektedir. Magripli Şeyh için de *maceraya çağrının* en belirgin olduğu an, uykuya daldığı zaman uzun boylu bir adamın yanında belirerek onu farklı bir aleme götürmesidir. Uzun boylu bu adam için *akıl hocası* arketipi olduğunu söylemek mümkündür, çünkü Magripli Şeyh'e yol göstermektedir.

"İki alem arasında incecik bir tül olduğu" (sf. 13) ifadelerinden; sıradan dünyadan özel dünyaya geçildiği açıkça anlaşılmaktadır. "Ya Settar" diyerek kendilerini bin yıllık bir zeytin ağacının yanında bulmaları ilk eşiği aşma bakımından bir parola gibidir. Bu anlamda *eşik bekçisi*, bir karakter olarak değil de sözlü ifade biçiminde görülmektedir. Nitekim buranın bir eşik olduğunu uzun boylu adam; "burası hakikatin eşiği" (sf. 13) diyerek açıklamaktadır.

İkinci bölüm bakımından; bu özel dünyanın en belirgin özelliği, zaman ve mekân kavramlarının olmamasıdır. En öne çıkan *müttefiğin*, Kutlu İnsan olarak tabir edilen Hz. Muhammed (s.a.v.) olduğunu söylemek mümkündür. Buradaki otuz dokuz arkadaş, Magripli Şeyh ile birlikte kırka tamamlanmıştır, tüm bu insanlar özel dünyadaki dostlara işaret etmektedir.

Mitik hikayelerde her ne kadar özel dünyaya geçiş için maceraya çağrı alınıp evreler sırasıyla devam etse de bu öyküde Magripli Şeyh maceraya asıl çağrıyı özel dünyada almaktadır. Nitekim Magripli Şeyh "yeni vazifesi için zeytin ağacının gövdesindeki kovuktan çıktığı zaman...Hint Denizinde bir yere varır". Bu anlamda, çağrının Kutlu İnsan yani Peygamber referansının olduğu bir toplantıda verildiği için reddedilmediğini söylemek mümkündür.

Hint Denizinde bir yere varan Magripli Şeyhin hangi zamanda olduğunu bilmemesi, işinin sadece hakikat olduğunun telkin edilmesi de bu bölgenin hala özel dünya içerisinde bir yer olduğunun kanıtıdır. Burada onu dostça karşılayan ev sahibi kadın ve tek kızı ile alakalı üzüntüsü ise Magripli Şeyh'in buraya gelme sebebini açıklamaktadır. Nitekim tercüman Yemenli Musa ona, buraya dadanan ifritin şeytan için her ay dönümünde kurban istediği, ada sakinlerinin de sahildeki tapınağa belli zamanlarda bir kız bıraktığını, gece bırakılan kızın sabah ölü bulunduğunu, sonra da yakıldığını ifade eder. Bu hikâye, Campbell'in de belirttiği üzere farklı coğrafyalarda sıklıkla tekrarlanan sözlü kültürün örneklerindedir.

Yemenli Musa'nın açıklamaları, Magripli Şeyh için mağaranın derinlikleri evresini ifade etmektedir. Şeyhin bu sözleri duyunca sorumluluk almaya dair içsel bir çatışma yaşaması beklenmektedir. Bu anlamda kahraman korkusuzca görevi kabul ederek; kadına kendisinin kurban olarak tapınağa gideceğini, kimsenin endişelenmemesi gerektiğini ifade etmekte, asıl çilesine adım atmaktadır. Bu evre, kendi iradesi ile atılan bir adım olduğu için de Seyyah'ın çilesinden oldukça farklıdır. Her ne kadar ikisi de ölüm korkusu içerisine düşse de Magripli korkulacak olanla yüzleşme noktasında irade sergilemiştir. Metinde kahraman korkusuz şekilde anlaşılrsa da bu aslında okurun kendisini kahramanla özdeşleştirmesi ve ifritle karşılaşma korkusunu hissetmesi ile alakalı bir çiledir.

Bu sırada olay örgüsü İbn Fadlan'ın yolculuğu üzerinden aktarılmaktadır. Kendisi gemiden indikten sonra çeşitli limanlara uğrayıp en sonunda Güney Hint Denizi'ndeki adalardan birine ulaşır. Burada mescitte namaz kılarken ustasının sıklıkla tekrar ettiği “olan olmuştur olacak olan da olmuştur” sözü dikkatini çeker. Yanındaki yaşlı tercüman da bu sözün yazılma hikayesi üzerinden Magripli Şeyh'in yarım kalan hikayesini aktarır. Burada dikkat çekilen nokta, olayın uzun yıllar önce gerçekleşiyor olmasıdır. Bu ifadeden, Magripli Şeyh'in zamanlar arasında yolculuk yaparak çok eski bir zamanda görevini tamamladığı anlaşılmaktadır. Bu görev okur tarafından mantıksız karşılanmaması için “olan olmuştur olacak olan da olmuştur” ibaresine sıklıkla yer verilerek tutarlılık sağlanmıştır.

Magripli Şeyh ifritin gelme anında Kur'an okuyarak onu kendisinden uzaklaştırmayı başarmıştır. Bu durum ödül olarak nitelendirilebilmektedir. Putperest bu topluluğun emiri buna şaşırarak bir ay dönümü daha kalıp ifriti kaçırırsa Müslüman olacaklarını ifade etmiştir. Bu şekilde de görev gerçekleştirilince ilgili durum Magripli Şeyh'in *iksirle dönüşü* olmuştur. Nitekim gündelik hayatta, zamandan bağımsız olarak onun ifadeleri mescitte yazmakta, halk da yıllarca Müslüman bir hayat yaşamaktadır. Bu da kahramanın gündelik hayata taşıdığı en büyük etki de denebilmektedir. Dönüş yolu evresi öykünün sonunda, Magripli Şeyh'in uykudan uyanması ile ifade edilmektedir. Buradan da tüm zamanın aslında Şeyh'in gemideki uyku süresi ile bağlantılı olduğu, zamanın içerisinde farklı zamanların görülebildiği bir düzlemde işlenmiştir.

**Tablo 2***Olacalara Dair Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakter</b>	<b>Arketipi</b>
Seyyah İbn Fadlan	Kahraman
Dervişler	Müttefik
Magripli Şeyh	Akıl Hocası ve Gönüllü Kahraman
Uzun Boylu Adam	Magripli Şeyh'in Akıl Hocası
Kutlu İnsan	Akıl Hocası
Adadaki Dostlar	Müttefik
Misafirlikteki Ev Sahibi Kadın	Haberci
Ev Sahibinin Kızı	Müttefik
Yemenli Musa	Haberci
Heykeller	Düşman/Gölge
Yaşlı Tercüman Hafız	Müttefik
İfrit	Düşman/Gölge
Adanın Emiri	Müttefik

Bu minvalde, Olacalara Dair öyküsü, Kahramanın Yolculuğu paradigmasının tamamını içermediğini söyleyebilmekteyiz. Metin, sıradan dünya, maceraya çağrı ve çağrının reddi aşamalarını atlayarak özel dünyada başlamaktadır. Ancak, kahramanın Seyyah olarak tanıtılmasıyla bir mantık çerçevesi sunulur. Akıl hocasıyla tanışma ve özel dünyada derinleşme evreleri vardır. Olay örgüsünde sınavlar, dostlar, düşmanlar aşaması ve çile-ödül arketipleri görülürken, dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri işlenmemiştir. Akıl hocası, müttefik, haberci, düşman karakter arketipleri net olarak görülmektedir. Metin, günümüz yorumunu ve çağdaş anlatım tekniklerini kullanarak güncel bir perspektif sunmaktadır. Zaman düzleminin sinematografik kullanımı da metne etkili bir dokunuş katmaktadır.

**3.5. Yorgun Hikâye (Akif Hasan Kaya) Öyküsünün Tahlili**

**Konu:** Yeryüzünde kalan son parça ejderha etini yediği için ölemeyen ve deliler teşkilatının başkanı olan, hiç konuşmayan Deli Âşık'ın hikayesini konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Hikâye sürükleyiciyse onun doğruluğu ya da gerçekliğinin pek de bir önemi yoktur.

**Olay Örgüsü:** Öykü dört kısımdan oluşmaktadır. İlk kısımda Deli Âşık olarak bilinen ozana bir gün kahvehanede rastlandığı ve senelerce buraya gelip gittiği, hiç konuşmayan bu adamın konuşmama hikayesi, rivayetler üzerinden aktarılmaktadır. Şarapçı Refik adında pek de güvenilmeyen bir adamın naklettikleri ilgi çektiği için dinlenmektedir. Kendisi Deli Âşık'ın mezarlıkta konuştuğunu iddia ederek hikâyeyi aktarmaktadır.

İkinci kısımda Deli Âşık'ın aslında sevdiği bir kadın uğruna cinayet işlediği ve senelerce hapiste yattığı, geriye dönüş tekniği üzerinden aktarılmaktadır. Bu kısımda yer yer tutarsızlıklar görülse de bir delinin zihin dünyasından aktarıldığı için makuldür. Üçüncü kısma gelindiğindeyse anlatıcı yine kahvehanede, Refik'i dinlemek ister şekilde karşımıza çıkmaktadır. Refik'in anlattıklarını can kulağı ile dinlerken hikâyenin gerçek olup olmayacağı konusunda şüpheye düşmektedir. Dördüncü kısma gelindiğindeyse Deli Âşık'ın Refik'e sazi verme anı ve Refik'in anlattıklarının aslında “gerçek” olduğuna dairdir. Deli Âşık aradığı ejderha parçasını bularak kendi camına kıyar ve Şükran'a kavuşur. Anlatıcı da bu hikâyenin peşinde sazlı bir ozana dönüşmüştür.

**Kahramanlar:** Deli Âşık, anlatıcı, kahvehanedekiler, mahallenin haytaları, youtuberlar, twitter fenomeni olmak isteyenler, Şarapçı Refik, kahveci, Salih Emin Bey, Burhan, mahalleden sorumlu deli, mendebur herif, Şükran, Bebek, ev sahibi yaşlı kadın, anlatıcının karısı

**Mekân:** Kahvehane, mezarlık, kabir yanı, kimsesizler mezarlığı, cezaevi, şehir, ev

**Zaman:** Gündüz ve gece belirtilmektedir. Sosyal medya ile alakalı ifadeler yer aldığından zamanın 2010 sonrası olduğu düşünülmektedir. Deli Âşık'ın kahvehanedeki zamanına kıyasla geçmiş zamanı metinde yer almaktadır. Deli Âşık'ın yirmi dört yıl hapiste kalması ifade edilmektedir. Refik'in hikâyeyi anlatma zamanı ise üç aydır.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Gözlemci üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, anlatıcı bakış açısı ve karakter bakış açısı olarak görülebilmektedir.

**Çatışma:** Deli Âşık'ın, mahalle haytalarının hareketlerine karşı duruşu; Şarapçı Refik'in hikâyeyi anlattığı kişiye şarap içirmeye çalışması; Deli Âşık'ın Salih Emin Bey'i öldürmesi, fiziksel çatışmadır. Deli Âşık'ın Şükran'a zulmeden adamı öldürmesi; Deli Âşık'ın, Şükran'ın öldüğünü öğrenmesi de iç çatışmadır. Burhan'ın ölümünden sonra Şükran'ın; aslında Deli Âşık'a söylenenden daha sonra öldüğü gerçeği ile yüzleşme, psikolojik ve iç çatışma örneğidir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; gözlemci üçüncü tekil anlatıcı hikâyeyi, şarapçı Refik'ten duyduklarına göre nakletmektedir. Bu sebeple anlatma tekniği hakimdir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Flash Back: Olay zamanının öncesinde, Deli Âşık'ın geçmişi, öykünün ikinci kısmında sunulmaktadır. Cinayet günü, Deli Âşık'ın kadına âşık olduğu gün gibi zamanlar bu teknikle aktarılmıştır.

Yorgun Hikâye'yi Kahramanın Yolculuğu paradigması etrafında, Deli Âşık ve anlatıcı karakter üzerinden okumak mümkündür. Öykü, yukarıda da belirtildiği üzere dört bölümden oluşmaktadır ve her bir bölüm bu karakterlerin dönüşüm şemaları üzerinden kurgulanmaktadır. Bir ve üçüncü bölümler karakter anlatıcının, iki ve dördüncü bölümler ise Deli Âşık'ın şemasını anlayabilmemiz bakımından önemlidir.

Öncelikle öyküdeki ilk bölüme bakıldığında, mitik yapıdaki ilk evre olarak karakter anlatıcının *sıradan dünyası* dikkat çekmektedir. Olağan dünya olarak öyküde, genellikle erkeklerin uğrak yeri olan bir kahvehane tasvir edilmektedir. Bu kahvehaneye her gün elinde sazı ile Deli Âşık lakaplı biri gelir. Herkes onun hikayesini merak eder, ancak kimsenin kendisi ile alakalı referanslı bir bilgisi yoktur. Bu adamı ilginç bulanlar onun başına üşüşüp sorular da sorsa, sosyal medya malzemesi de yapmaya çalışsa hiçbir şekilde konuşturamaz.

Ancak günlerden bir gün Şarapçı Refik adında biri, onun kendi ağzından hikayesini dinlediğini iddia ederek kahvedekilere *maceraya çağrı* gerçekleştirir. Şarapçı Refik sarhoş ve güvenilmez bir haberci ve akıl hocası arketipi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahvedekileri maceraya davet ederek kendi işittiği hikâyeyi naklederken kendisine inanılmasını istemekte, bir başka deyişle kendisine itaat edildiği takdirde bu maceranın bilinip çözülebileceğini iddia etmektedir. Tipik anlamda gülünç rehber olarak karşılaşılan Refik, ayık dolaşmaması sebebiyle hikayedeki dinleyicilere pek de güven vermemektedir. Bu anlamda ilk etapta dinleyiciler ona inanmayarak çağrıyı reddederler.

Ancak Refik, Deli Âşık ile alakalı bir şeyler anlatınca da onun etkisine dayanamayıp herkes dinlemeye başlar. Burada macerayı kabul edenler eşiği aşarak kendilerini Refik'in anlattığı dünyada bulacaklardır. Çok geçmeden dinleyiciler tutarsızlıkları fark ederek dinlemeyi bırakacak; ancak yalnızca karakter anlatıcı dediğimiz kişi sonuna kadar hikâyeyi dinlemeyi kabul edecektir. Dolayısıyla onun kişisel yolculuğunu bu macerayı dinlemesi üzerinden yorumlayabilmekteyiz. Anlatıcının özel dünyaya girdiği; “Biri deli, öbürü ayık kafayla gezdiği görülmeyen bir sarhoş. Bunların anlattığından ne olacak dedim. Dedim de o kendine çeken, saran, sarmalayan gizemden, o büyüden kurtaramadım kendimi.” ibareleri üzerinden anlaşılabilir.

Karakter anlatıcının ikinci evresindeki *sınav, müttefik ve düşmanlar* kısmıyla alakalı olarak öykünün üçüncü bölümü dikkat çekmektedir. Karakter anlatıcının bu öyküdeki en önemli sınavı, şarapçı Refik'i sarhoş olması dolayısıyla dinleyip dinlememesi ile alakalıdır. Onu dinlemekten vazgeçmediği, hikâyenin gerçekliğini sorgulamadığı taktirde kendisini bu özel dünyada bulmaya devam edebilecektir. Bu anlamda karakter anlatıcının en büyük *çilesi*, hikâyeyi dinlemeyi bırakıp bırakmama ile alakalıdır. Dinlemeye devam ettiği için *ödül* olarak Deli Âşık kendisine sazını verir. Bu anlamda *mağaranın derinliklerine doğru* net şekilde görülmemektedir. Kahraman ödülü aldıktan sonra dönüş yolu evresinde onu tamir ettirip kursa gider. Saz çalmayı öğrenerek ozan olur. Bu da iksirle dönüş evresindeki gelişmeye örnek niteliğindedir. Gerçek bir ozan gibi, bir kahraman olarak karakter anlatıcının hikâyede adının geçmemesi de aslında içerikle oldukça tutarlı bir durumdur.

Deli Âşık'ın yolculuk şemasına ise sarhoş Refik'in anlattıklarından tanık olmakla beraber özellikle hikâyenin ikinci ve dördüncü bölümlerinde, kendisinin bakış açısı üzerinden bir anlatıcının anlattığını görmek mümkündür. Buradaki kısımlarda hikâyeyi nakleden anlatıcının Deli Âşık, sarhoş Refik ya da karakter anlatıcının hangisi olduğu bilinmemekle beraber okurun yorumuna bırakılmıştır. Ancak hikayedeki birtakım tutarsızlıklardan yola çıkılarak hikâyeyi sarhoş Refik'ten dinleyerek nakleden karakter anlatıcı olabileceği kuvvetle muhtemeldir.

Deli Âşık sıradan dünyasında deliler teşkilatında bir memurken mahalleden sorumlu deli kendisine *maceraya çağrı* gerçekleştirir. Deli Âşık'a, Şükran'ın kocasının ya da aşığının (bu kısım net değildir) evine gelerek her akşam kadının tüm parasını alıp gittiğini, bu yüzden de kadını çaresiz bıraktığını söyler. Bu çağrıyı alan Deli Âşık, çağrıyı reddetmeksizin yerinde duramaz ve keman hocası Salih Emin Bey'i öldürmeye gider. Bu cinayet esnasında Salih Emin Bey kendisine yeryüzünde kalan son ejderha etini yedirir. Mitik hikâyeye göre lanetli eti yiyen kişi, ancak lanetli eti yiyen kişi tarafından öldürülebilmektedir. Bunun için de Deli Âşık hiç istemeden ölümsüz olmuştur. Ancak o, ölüp de sevdiğine kavuşmayı arzulamaktadır. Bu anlamda Deli Âşık eşiği, Şükran'a duyduğu aşk için attığı adımla aşmış olur.

Deli Âşık, bu cinayetten dolayı yirmi dört sene hapis yatar; bu önemli bir sınavdır. Sevdiği kadına duyduğu özlem, özgürlüğünü ve benliğini hatta aklını yitirmenin zirvesini belki de burada yaşar. Müttefik olarak yanında yer alan Burhan ise hilebaz arketipi biçiminde kendisini kandırır. Öyle ki Deli âşık hapisteyken, Şükran'ın öldüğü haberini kendisine verir. Bu durum Deli Âşık için *çile* evresi gibidir.

Buna karşılık Şükran da ona sazını hediye olarak verir. Deli Âşık, sevgisinin karşılıksız olmadığını, sevdiğinden gelen ödülle teselli bularak anlar. Ancak gerçek çilesini onun aslında ölmediği, Burhan'ın kendisine deliler teşkilatındaki işlerin aksamaması için yalan söylediği, gerçeği ile yüzleştiğinde

yaşamaktadır. O günden sonra da Şükran'ın mezarının yanında uyumaktadır. Dönüş yolu Deli Âşık için Şükran'a kavuşmak ile ilişkilidir. Kendisi şans eseri birisinin ejderha kemiğine sahip olduğunu işiterek yüksek meblağ ödeyip bu kemiği satın alır ve onu mermi şekline getirerek tabancasına koyup intihar eder. Onun en önemli iksirle dönüşü yani sonsuz yaşama kavuşması ile alakalı arketip ise, karakter anlatıcının bir ozana dönüşerek hikayesini uzun yıllar anlatması, dilden dile büyüterek çoğalmasındır.

**Tablo 3**

*Yorgun Hikâye Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakter</b>	<b>Arketipi</b>
Deli Âşık	Kahraman
Karakter Anlatıcı	Kahraman
Şarapçı Refik	Gülünç Rehber
Kahvehanedekiler	Müttefikler
Mahallenin Haytaları	Düşmanlar
Salih Emin Bey	Düşman
Burhan	Hilebaz ve Müttefik
Mahalleden Sorumlu Deli	Haberci
Şükran	Dönüştürücü olarak kadın

Öykü, Deli Âşık ve anlatıcı karakterin döngüsü etrafında şekillenmektedir. Anlatıcı, sıradan dünyasında bir kahvehanede olan maceraya çağrıyı alır ve çağrıyı reddetmez. Bu yolculukta rehber pozisyonunda olan bir karakterle karşılaşmaz, ancak kendi duyguları onun rehberi olur. Sınavlar, dostlar ve düşmanlar aşamasını geçer, ancak mağaranın derinliklerine doğru aşaması belirgin değildir. Öyküde, flashback teknikleri ve kahramanın yolculuğu arketiplerinin bazı eksiklikleri metne zenginlik katar. Deli Âşık'ın en büyük çilesi sevdiği kadının öldüğünü öğrenmesi ve ödülü, aşkının karşılıksız olmadığını keşfetmesi ve saz hediyesidir. Öyküde, diriliş anında Deli Âşık'ın ölürek sevdiğine kavuşması ve anlatıcının ozana dönüşerek hikâyeyi anlatması temsil edilir. Bu anlamda kahraman, rehber, müttefik, düşman, hilebaz, haberci ve kadın karakter arketipleri görülmektedir.

### 3.6. Alternatif Yaşam Kroniği (Arda Arel) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Uzayda dünyayı dört dönerken sürekli bir şeyleri unutmaktan korkan köpeğin, hatırlamak için kendisine alternatif bir yaşam kroniği bulmasını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** İmkansızlıklar içinde de olursa yaratıcı zihin ve bakış açısı çıkış yolu gösterir.

**Olay Örgüsü:** Öykü dört kısımdan oluşmaktadır. Bu kısımlardan ilkinin adı yoktur ve Bulgakov'un köpeği olduğunu iddia eden aslında kimliği pek de belli olmayan robot köpeğin bakışı tanıtılmaktadır. İkinci kısım olan Robolayka'da robotların icadı mitik bir doğum şeması üzerinden ironik bir üslupla verilmektedir. Robottan canlıya dönüşmüş olan tür olan Layka'nın çıkışı ve uzaydaki yolculuğu aktarılmaktadır. Bu anlamda Bulgakov'un köpeği ile özdeşleşen köpeğin Layka olduğu düşünülmektedir. Üçüncü bölüm olan Balalayka'da ise Layka için bulunan enstrüman ifade edilmektedir. Hacılayka'da ise insanların artık uzaydaki yeni bir dünyada yaşadığı, eski dünyadan son kalkan gemi olan Sputnik 1493 ile de hac için dünya etrafında tavaf edildiği ifade edilmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Bulgakov'un Köpeği, Layka, Robotlar, Bilim Robotları, Samed Ahmedov, İslam alimleri

**Mekân:** Uzay boşluğu, Sovyet Sosyalist Robot Rus Devleti, Moskova, Sputnik -2 Uzay Gemisi, Sputnik -739, Sputnik 1493

**Zaman:** Uzay Zaman, 3030 senesi, 1957'yi 58'e bağlayan kış ve öncesini kapsamaktadır.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Gözlemci üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter anlatıcı bakış açısı olarak görülebilmektedir.

**Çatışma:** Köpeğin, ateşe atılan bir kemiğin peşine düşerek yanması, fiziksel çatışmadır. Robotun hastalanması da dış çatışmaya sebep olmaktadır

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; Öykü, robot köpek ve anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Gönderme:** Mihail Afanasyeviç Bulgakov ve eserine gönderme yapılmaktadır.

**Metafiction:** Anlatıcının (köpeğin) yazardan, "beni burada oturtan adam" olarak bahsetmesi üst kurmacadır.

**İroni:** Durumsal ironi gerçekleştirilmiştir. Köpeğin tadını bilmediği bir yiyecek için ağzının sulanması, 1957’yi 58’e bağlayan kıştan önce kimsenin doğmamış olmasının iddia edilmesi durumları buna örnektir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Alternatif Yaşam Kroniği Öyküsü’nü Kahramanın Yolculuğu etrafında değerlendirdiğimizde, esas kahraman olarak kendisini Bulgakov’un köpeği ile özdeşleştiren robot köpek olduğu görülmektedir. Bu metin; metafiction, ironi, gönderme gibi modern anlatım tekniklerini ağırlıklı olarak içermektedir. Bu anlamda geleneksel yapı olan Kahramanın Yolculuğu şemasına ait arketipsel unsurların oldukça kısıtlı olduğu tespit edilmiştir.

Yolculuk temasıyla alakalı olarak ilk bölümde köpeğin bir kemiğin peşinden koşması durumu hedefe bağlı bir yolculuk olarak değil de hatırlanan bir kesit olarak sunulmuştur. Robolayka’ya gelindiğinde gündelik hayatlarında robot olan köpek biçimli “canlıların” bir salgınla tümör bulaşması neticesinde et ve tüyle kaplanması durumu aktarılmaktadır. Bu anlamda Sıradan Dünya olarak robotların hayatı, *maceraya çağrıya* çeken unsur ise tümör üzerinden ve mecburi olarak verilmektedir. Tümörün dönüştürdüğü robotlarda herhangi bir macera reddiyle karşılanmamaktadır.

Yukarıdaki tabloda da belirtildiği üzere öykü mekanlarından olan Sovyet Sosyalist Robot Rus Devleti içerisinde de yalnızca robotlar yaşamakta, onlar da bu hastalıklı köpekle temas ettikleri için köpeği uzay boşluğuna göndermektedir. Bu anlamda maceraya davet eden bir bilge yerine kendisine Layka adını koyan bu devletin itici gücü ile maceraya atılma söz konusudur. Böylece diğer robotların salgından korunacağı düşünülmektedir. Fakat salgın çoktan bu devlette yayılmıştır.

Layka’nın uzaydaki en önemli sınavının unutmak olduğunu söylemek mümkündür. Ancak herhangi bir şekilde mağaranın derinlikleri, çile, ödül, diriliş ve iksirle dönüş evrelerine rastlanmamıştır. Nitekim eski dünya bir çöp yığını olarak tasvir edildiği için oraya geri dönülmesi de pek istenmemektedir. Öyle ki herkes bu yeni dünya ve sistemde yaşamaktadır. Dönüş yolu ise ancak iki jenerasyonda bir hac ibadeti için dünya etrafında dönme ile sınırlı olacak şekilde ifade edilmiştir. Bu anlamda öykü için Kahramanın Yolculuğuna dair arketipsel şemadan sınırlı unsurları içerdiğini, bunun da anlatım teknikleri ile desteklenerek gerçekleştirildiğini söylemek mümkündür.

#### **Tablo 4**

##### *Alternatif Yaşam Kroniği Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakter</b>	<b>Arketip</b>
-----------------	----------------

Bulgakov'un Köpeği	Kahraman
Layka	Kahraman
Robotlar	Müttefik
Bilim Robotları	Müttefik
İslam Alimleri	Karakter
Sovyet Sosyalist Robot Rus Devleti	Akıl Hocası

Alternatif Yaşam Kroniği" öyküsü, metafiction, gönderme ve ironi gibi modern anlatım tekniklerine yoğun bir şekilde yer vermektedir. Kahramanın Yolculuğu arketipsel şemasına ise sınırlı unsurlar bulunmaktadır, bunlar sıradan dünya, maceraya çağrı, akıl hocası, ilk eşiği aşma, sınavlar-dostlar-düşmanlar şeklinde sıralanabilir. Ayrıca Kahraman, müttefik, akıl hocası karakter arketipleri de görülmektedir. Öykü, bu arketipsel unsurlarla birlikte anlatım teknikleriyle desteklenerek kurgulanmıştır. Bu nedenle öykünün yapısı, geleneksel bağlamda kurulmuş bir yapıya sahip olmadığını söyleyebiliriz.

### 3.7. Kuyularda Dolaşan (Aykut Ertuğrul) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Kurtların dünyasında yaşayan kuzuların anlatılarını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Kuyunun içinde çaresiz olursa da Allah'tan umut kesilmez.

**Olay Örgüsü:** Öykü sekiz kısımdan oluşmaktadır; her bir bölüm numaralandırarak verilmiştir. Olay örgüsü birinci bölümde kurtlar tarafından ele geçirilmiş olan kasvetli bir İstanbul tasviri ile başlamaktadır. Kurtların kazdığı kuyuya düşmüş olan Meryem isimli kuzunun adı henüz bilinmeyen bir kahraman tarafından kurtarıma teşebbüsü verilmektedir. İkinci bölüme gelindiğinde, kurtarıcı olan kahraman hakkında daha ayrıntılı malumat alınmaktadır. Kahramanın Usta dediği kişi ile karşılaşması verilmektedir. Ayrıca karakter anlatıcının kuyulardan kurtarılmış "Yusuf" olmayan bir Yusuf olduğu, muhatabının ise "Bünyamin" olmayan bir Bünyamin olduğu aktarılmaktadır. Bu anlamda kahraman bir metafor üzerinden aktarılmaktadır. Üçüncü bölümde Usta'nın anlatisından yola çıkılarak kurt ve kuzu ilişkisi ve bağlamı Selim üzerinden anlaşılabilir. Dördüncü bölümde Usta'dan el alındığı işlenirken beşinci bölümde de kurtların peşine düşülme durumu aktarılmaktadır. Altıncı bölümde Suriyeli Meryem'in hikayesi aktarılmaktadır. Yedinci bölümde ise Kurtlarla savaşan Bünyamin ve Yusuf'un iç huzura sahip olması durumu görülmektedir. Yusuf önce ölür, ancak bu ölüm dramatik olarak işlenmemektedir. Sekizinci bölümde gözlerini açan Yusuf, sonsuz bir huzura kavuşmuş olarak öyküyü noktalamaktadır.

**Kahraman ve Karakterler:** Kurt, karanlık ormanlar, uğursuz cadılar, perili konaklar, kızıl alevler, deprem uğultuları, şimşekler, tek gözlü devler, yürüyen ölümler, hayaletler, cinlenmiş insanlar, gulyabaniler, hortlaklar atmosferi aktarmak için karakter olarak kullanılmıştır. İstanbul'un sakinleri, Çoban, koyun, koç, Kuzu (Meryem), Kuzu (Selim), Bünyamin olmayan Bünyamin, Usta, Yusuf olmayan Yusuf, Gülten, Müdür, Ustabaşı, Eren, Rabia Naz, Leyla, Hasan, Hüseyin (Kuzular), Melike, Meryem'in annesi, Suriye'deki karanlık adamlar, Katil, Organ kaçakçısı, tecavüzcü.

**Mekân:** Şehir, iki üç dört katlı ahşap viraneler, apartmanlar, villalar, kuleler, gökdelenler, plazalar, arka sokaklar, köprü altları, siteler, konaklar, caddeler, köprüler, bahçeler, parklar, terk edilmiş arsalar, otoyollar, deniz dış mekân tasviri olarak kullanılmıştır. Ayrıca; İstanbul, kuyu, mahşer, okul, konfeksiyon atölyesi, mahalle, bodrum kat, ada (kurdun zihni), Suriye, ameliyat masası, Cennet, Halep.

**Zaman:** Güneşin çok da hâkim olmadığı gölgeli ve karanlık bir zaman (atmosfer) bulunmaktadır. Zaman mefhumunun olmaması da dikkat çekmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı-**Gözlemci üçüncü tekil kişi anlatıcı ve kahraman birinci tekil kişi (ben) anlatıcı hakimdir.

-Bakış açısı, gözlemci üçüncü tekil anlatıcı bakış açısı ve karakter bakış açısı olarak görülebilmektedir.

**Çatışma:** Metindeki temel çatışma, kurtların dünyasında yaşayan kuzuların yaşadığı sıkıntılardır. Bu durum farklı yaşam formları üzerinden Meryem, Selim ya da karakter anlatıcının çatışmaları üzerinden görülebilmektedir. Selim'in Üvey annesinin tecavüze uğrayıp öldürülmesi, Suriye'li Meryem'in ölümden kurtulması, Yusuf'un Bünyamin ile kuyuya düşerek neticede kurtulması durumları örnektir. Bu anlamda fiziksel ve psikolojik çatışmaların etkilerinin görüldüğü söylenebilir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; anlatıcı üzerinden nakledilirken bu teknik kullanılmaktadır.

Kişileştirme: Karanlık, şehir, ulumalar, deniz, gölgeler vb. gibi unsurlar kişileştirme sanatından faydalanılarak aktarılmıştır.

Gönderme: Yusuf Kıssası'na gönderme yapılmaktadır.

Motif: "Ustam bizi kuyulardan topladı. Çünkü biz kuyulara itilmiş kuzulardık. Kuyularımız mezarlarımız oldu." ifadesi yer yer tekrar edilerek anlatının pekişmesine hizmet etmiştir. "Cennete gideceğiz değil mi?" sorusunun yer yer tekrar etmesi de metnin dramatik işlevini arttırmaktadır.

İç çözümleme: Kahramanlara dair psikolojik tasvirler yer verilmiştir.

Kuyularda Dolaşan öyküsünü Kahramanın Yolculuğu paradigması etrafında incelediğimizde, baş kahraman Yusuf arketipsel düzlemde çok yönlü olarak izlenebilmektedir. Temelde, kurtlar ile sembolize edilen kötülüğün hâkim olduğu dünyada masumiyeti temsil eden kuzuların yaşam mücadelesi ve yaşadıkları konu alınmaktadır.

Öncelikle, öykünün baş kahramanı olarak Yusuf kabul edilebilmektedir. Bilindiği üzere Yusuf kıssasında Bünyamin haricindeki kardeşleri tarafından kıskanılarak kuyuya atılan Yusuf Peygamber'in bu kuyudan çıkıp Mısır'a sultan olması aktarılmaktadır. Bu öyküde de ilgili kıssadan referansla kahramanın adı Yusuf, kardeşinin adı da Bünyamin'dir. Ancak öyküde "Yusuf olmayan Yusuf" ve "Bünyamin olmayan Bünyamin" ifadeleri geçmektedir. Bu anlamda ilgili isimlerin birer arketip olduğunu söylemek mümkündür. Kahramanların "mükemmel" olmayışları da geleneksel kurtarıcılardan ayrışmalarını sağlamakta, arketipleri bireyselleştirmektedir.

Geleneksel anlatıda *sıradan dünya* ile başlayan hikayelerin aksine bu öykü *özel dünya* ile başlamaktadır. *Özel dünya*, kurt ulumalarına teslim olmuş, vahşet ve gölgelerin kol gezdiği bir İstanbul atmosferi olarak gösterilmektedir. Özel dünyadaki gölgeler, Jung'un da bahsettiği bilinç altı düzlemdeki korku ve endişe arketipine işaret eder. Gölge ve kurtların işaret ettiği sadece dışsal bir atmosfer olmadığı, bireylerin psikolojik ve derin yapılarına dair işaretler olduğuna dair vurgu "kurtları sadece dışımızda sanıyorduk, nasıl da yanılmışız!" (Sf. 47) ibaresi üzerinden de anlamak mümkündür. Özetle, Kurt ve Kuzu yani av ve avcı ilişkisi içerisinde süre gelen dünya düzenindeki döngü, masum ve suçluları sembolize edecek biçimde aktarılmaktadır.

Kahramanın bu dünyaya gelirken nasıl bir çağrı aldığı ifade edilmemektedir. Ancak özel dünyadaki kahraman, öykünün ilk bölümünde Meryem isimli kuzuyu görerek bir kurtarma çağrısı almaktadır. Zaten maceranın içerisinde olan kahraman için *macerayı reddetme* söz konusu değildir. Nitekim ilerleyen bölümlerde kahramanın da kuyulardan, bir Usta aracılığı ile kurtulduğu için bunu bir vazife şuuru ile yaptığı anlaşılmaktadır.

Bu anlamda *Rehberle* karşılaşma evresine değinmek faydalı olacaktır. Öyküde sıklıkla altı çizilen "Ustam bizi kuyulardan topladı" ibaresinden, çaresiz durumdayken bir yardımcı ile hayata tutunan kahramanın hikayesinin takip edildiğini anlamak mümkündür. Yusuf'un bu dünyada imtihanlara göğüs germeye yönelik *eşiği aşması* ise, Yusuf'un kuzuları kurtarma konusunda kendisini mesul hissederek irade göstermesinde saklıdır. Bu noktadan sonra ikinci bölüme geçilerek *sınavlar*, *müttefikler* ve *düşmanlar* kısmı görünür olmaktadır.

Zaten koca bir imtihanın içerisinde olan Yusuf'un ve tüm "kuzu"ların en önemli düşmanı, dışarda ve içte karşılaşılan gölge ve kurtlardır. Bu ilişki ise sadece Yusuf üzerinden değil, farklı karakterler üzerinden altı çizilerek verilmektedir. Kurt ve kuzu ilişkisinin dramatikliği ve kuzunun çaresizliği çok

yönlü olarak gösterilmektedir. Bu anlamda Meryem ve Selim'in anlatıları ve yaşanan travmalar gösterilip Yusuf'un sadece kışa göndermesi ile ifade edilmektedir. Böylelikle kuzu ve kurtlar farklı olsa da yaşanan trajedi ve konumların benzerliği idrak edilebilmektedir.

Bu anlamda Yusuf'un üst yüzeyde görünen sınavı için Meryem'i kurtarması denebilir. Ayrıca Bünyamin ile alına dokundukları kurtları sonsuz cehenneme hapsedebilme yeteneği de önemli bir mücadele yani sınav gerektirmektedir. Bu anlamda pek çok katil cezalandırılırken okura, *mağaranın derinliklerine doğru* gidildiğine dair sinyaller de verilmektedir. Nitekim farklı kurtların ölümü hızlı şekillerde aktarılırken beşinci bölümde, bir caninin cezasının verilmesi, onun zihninin içine girilip kıyasıya bir mücadele ile mümkün olmaktadır.

Bu bölümde cellat ve Bünyamin'in tüm organları devasa kuşlar tarafından parçalanıp kalpleri sökülmeindedir. Neticede her ikisi de ölmekte, uyandıklarında ise bu durum en baştan tekrar ederek parçalanma ve ölüm halini yinelenen biçimlerde yaşamaktadırlar. Bu mücadelenin sonunda ise kendilerini öldürürler, neticede ise yalnızca Yusuf ve Bünyamin kalır. Buradan da Yusuf ve Bünyamin'in aynı karaktere işaret ettiği, aslında bu dünyanın kurtlar ve kuzular olmak üzere sadece iki kategoriden ibaret olduğu anlaşılabilir. Her iki kişinin de aslında aynı karaktere işaret ettiğini, öykünün başlığından da anlamak mümkündür. Nitekim öykü Kuyularda Dolaşan başlığına sahiptir. Kuyuda bulunanın tekil şahsa işaret ettiği, bunun da kuzu olarak ifade edildiği görülmektedir.

*Çile* aşamasında Bünyamin ve Yusuf tam anlamıyla kuyunun en dibindedir. Usta ise onları kuyudan Meryem'i kurtarmaları vazifesini vererek kurtarır. Metinde de ifade edildiği üzere Usta, Yusuf'u iki defa kuyudan kurtarmıştır. Birincisi ile alakalı malumat açık olarak verilmese de ikinci kurtuluşun bu olay olduğu düşünülebilir.

Birinci kurtuluş ile alakalı olarak ise yorum yapılabilir. Öyküdeki Yusuf'un Bünyamin ile de birbirine geçen niteliğe sahip olduğu bilinmektedir. Selim ise Usta tarafından kurtarılmış olan bir çocuktur. Bu anlamda, Selim'in aslında gerçek adı verilmeyen Yusuf olduğu yorumu yapılabilir. Nitekim hikâyenin sonunda, Yusuf'un sekiz yaşında kimsesiz bir yetim olduğu, ustasının gözlerinin ise Selim'in gözleri ile oldukça benzer olduğu ifadeleri geçmektedir.

Her ne kadar görünürde Bünyamin ile düştükleri kuyu Yusuf'un çilesi gibi görünse de Yusuf'un *çile* ile alakalı evresinin aslında Selim'in yaşadıkları üzerinden aktarıldığını söylemek mümkündür. Nitekim derin travmaları sanatsal içeriklerde örtük olarak anlatmanın, okur üzerinde etkiyi arttırdığı bilinen bir gerçektir. Annesi vefat etmiş olan Selim'in üvey annesi kendisine iyi davranmasına karşın Selim boynu bükük bir çocuktur. Üvey annesinin konfeksiyon dükkanındaki patronun tecavüzüne uğrayıp öldürülmesi ve Selim'in onun da ölümüne şahit olması durumu metindeki en derin acıyı, çaresizliği yani *çileyi* yansıtmaktadır. Bu durumdayken kendisini kurtaran Usta'nın ilk kurtarıcı olduğu

yorumu ve ilgili olayın çocuğun ya da Yusuf'un zihninde açtığı travma, Yusuf'un yolculuğunu anlama konusunda mihenk taşı gibidir. Bu öyküde Selim ve Yusuf'un aynı karakterler olduğu açıkça ifade edilmemektedir, ancak metne bu yorumu getirebilmek için bu ip uçları takip edilebilmektedir.

*Ödül* evresinin; Meryem'in kurtulup düzgün bir hayata kavuşmasının ardından duyulan huzur olduğu söylenebilir. Kuzulara verilen şifanın ardından kendilerinin de iyileşip kendilerini bulması durumu en önemli ödül olarak görülebilmektedir. Ardından ise Yusuf, *dönüş yoluna* girme aşamasına geçer. Dönülen yer ise öte alemdir. Yusuf'un bu dünya kuyusunda mücadele vermeye geldiği, iniş çıkışlar yaşadığı neticede ise kendi "evine" döneceği mesajı verilmektedir. Bu anlamda öyküdeki gündelik dünya motifi güllük gülistanlık bir cennet ve oradan kovulma izleğini açıkça göstermemekte, ancak semboller üzerinden işaret etmektedir.

Nitekim ölen Yusuf gözlerini açar. *Diriliş* evresi olarak adlandırılabilen bu evrede Yusuf kendisini farklı bir alemde bulur. "Kaç hayat yaşamış oldum" diye sorması da yukarıda ifade edilen Selim, Yusuf, Bünyamin ve hatta Usta karakterlerinin aynı kişi olması ihtimalini destekler niteliktedir. Kahramanın *iksirle dönüşü* ise son cümlede gizli olan "Cennete gideceğiz değil mi?" sorusunda gizlidir. Nitekim ahiret inancı olan dinlerde kişinin öldükten sonra cennete gitmesi, varılabilecek en yüce ve sonsuz mertebedir. Sonsuza kadar mutlu yaşamanın arketipi olarak cennet bu anlamda metnin iksirle dönüş aşamasına işaret etmektedir. Yusuf kıssasında da Yusuf kuyudan çıktığında Mısır'a sultan olmuştur. Burada da benzer bir kurtuluşa işaretler görülebilmektedir.

## Tablo 5

### *Kuyularda Dolaşan Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Yusuf	Kahraman
Bünyamin	Kahraman/Müttefik
Selim	Kahraman
Usta	Rehber
Kurtlar	Düşmanlar
Kuzular	Dostlar

Kuyularda Dolaşan öyküsüne baktığımızda, Kahramanın Yolculuğu evrelerini içerdiğini, ancak izlek olarak sistematik bir sıra izlemediğini söyleyebiliriz. Öykü, Cennet olarak adlandırılan sıradan dünyadan dünyaya gelme ve çeşitli çilelerle baş etme temalarını çok katmanlı bir şekilde işlemekte ve okurun yorumuna bırakmaktadır. Yusuf karakteri, arketipsel bir işlevi olan bir kahramandır ve zaman zaman Bünyamin, Selim veya Usta gibi farklı karakterlerin yerine geçebilir. Öyküde, kendini Yusuf olmayan Yusuf olarak tanımlayan kahraman, çağdaş anlatılarda sıkça görülen “mükemmel olmayan” baş karakter vurgusunu yansıtmaktadır. Kendi kusurlarının farkında olan ve mahcup bir tavırla hareket eden kahraman, geleneksel kurtarıcılardan ayrılmaktadır. Ayrıca, metinde iç çözümlemenin ağırlıklı bir şekilde kullanılması, mitik yapı içindeki bireyselliği anlamamıza yardımcı olmaktadır. Karakter arketipleri bağlamında da kahraman, müttefik, rehber, dost ve düşmanlar görülmektedir.

### 3.8. Evcârâ Öyküsünün (Betül Sezgin) Tahlili

**Konu:** Evcârâ isimli bir temizlikçinin hikayesi

**Ana Düşünce:** Hikâye ve anlatılar gündelik hayatta işlevseldir.

**Olay Örgüsü:** Evcârâ isimli başkahramanın şirketteki pozisyonunu tanıtarak başlar ve yer yer flashback teknikleri kullanılarak geçmiş hayatından kesitler sunularak devam etmektedir. Bu anlamda temelde doğrudan ilerleyen olay örgüsünün hâkim olduğu, yer yer hatırlamalar ile geçmiş deneyimlerin aktarıldığını söylemek mümkündür.

**Kahraman ve Karakterler:** Evcârâ, Evcârâ'nın ninesi, müdür, koordinasyon şefi, Mizvakpony, Yuri Gagarin, Robin, güvenlik görevlisi

**Mekân:** Şirket, Şirketteki özel oda, Uzak bir diyâr, Ay, uzay, Vostok 1

**Zaman:** Hangi yıl olduğu bilinmemektedir ancak 1961 yılından bahsedilmiştir. Temizlikçinin şirkette çalıştığı düşünüldüğünde genellikle gündüz vakti hakimdir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Gözlemci üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, anlatıcı bakış açısı ve karakter (Evcârâ) bakış açısı olarak görülebilmektedir.

**Çatışma:** Evcârâ'ya özel odayı temizleme görevinin verilmesi; Fanustaki hareketlilik ile karşılaşması ve onunla iletişim kurması; Mizvakpony'nin gözlerinde izlenen filmlerden kötü olanı ile yüzleşme endişesi bulunmaktadır. Bu anlamda psikolojik çatışmanın baskın olduğu görülmektedir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumların yer yer mübalağa sanatı da kullanılarak benzetme ile ifade edilmiştir.

Flashback: Evcârâ'nın okul ödevi ile alakalı anısını hatırlaması ve diğer hatıraları bu teknik kullanılarak ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Evcârâ öyküsünü Kahramanın Yolculuğu bağlamında incelediğimizde baş kahramanın, başlıktan da anlaşılacağı üzere Evcârâ olduğu görülmektedir. Evcârâ'nın ilk sıradan dünyası olarak “uzak bir diyar”dan bahsedilmekte, buradan şehre hatta şirkete nasıl geldiği açıklanmamaktadır. Nitekim Şirket Evcârâ için artık özel dünya hükmünde değildir. Öyle ki kendisi buraya hâkim “yıldız” bir temizlikçidir.

Bu anlamda şirket, kendisinin *sıradan dünyasıdır*. Kahraman temizlik yaparken şarkılar söyleyen masallar ve hikayeler anlatan şen şakrak bir kadındır. Özel dünyaya ise müdürün kendisine “özel odayı” temizleme görevi vermesi ile girilmektedir. Bu anlamda *maceraya çağrısı*, bir haberci arketipi formundaki müdür vermekte, emir kulu olan Evcârâ ise *macerayı reddedememektedir*. Bu anlamda koordinasyon şefi kendisine temizliğin nasıl gerçekleştirileceği konuları ile alakalı ayrıntılı bilgi vererek yol göstermektedir. Bu anlamda *akıl hocası* hükmündedir. Kısa bir süre sonra bu oda Evcârâ'nın bilinç derinliklerini anlattığı ya da hatırladığı, hikayeleriyle yüzleştiği ve kader çizgisini belirlediği bir mekâna dönüşmektedir. Bu anlamda Campbell'in de bahsettiği derin yapı ile örtüşen bir forma sahiptir.

Christopher Vogler'ın *Yazarın Yolculuğu*'nda dördüncü basamak olarak vurguladığı Akıl Hocası arketipi, bu öyküde sadece bu koordinasyon şefi tarafından karşılanmaz. Bu anlamda öyküdeki baskın rehber arketipinin Evcârâ'nın Ninesi olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim baş kahraman, ninesinden duyduğu öğüt ve masalları, şarkıları vicdanı haline getirmiş bir karakterdir. Bu anlamda içsel manada hemen hemen tüm referanslarını Ninesinden almaktadır. Evcârâ'nın bu özel odayı yalnız olarak temizlemeye başlaması ise *ilk eşiğin aşıldığını* göstermektedir.

Bu odanın içerisinde cam fanus fark etmesi ve fanusun içerisinde kendi masal kahramanı olan Mizvakpony'nin kendisi ile iletişime geçmesi özel dünyadaki imtihanların ne şekilde gerçekleşeceğine dair de ip uçları vermektedir. Öyle ki bu masal kahramanı arketipsel olarak Evcârâ için *rehber*, *müttefik* ve *imtihan* biçimlerini almaktadır.

Bu karakter sayesinde başkahramanın şirket hakkında daha farklı soruları düşünmesi, kendisi ile alakalı değişimleri de görmemizi sağlamaktadır. Öyle ki geleneksel anlatılarda da kahramanın değişim geçirmesi ve olduğundan farklı biri olma yolunda aksiyon alması ile oldukça ilişkilidir. Böylelikle bu kız, şirketin asıl amacının gök ve yer arasındaki ilişki ve iletişimi saptama ile ilgili bir görevi olduğunu anlamıştır.

Yergök masallarına dair bir çıkış miti de üreten metin, sebepsiz bir var oluşun mümkün olmadığına dair göndermelere de sahiptir. Nitekim Yergök masallarının bu şirket sayesinde Yuri Gagarin'in 1961 yılındaki seyahati neticesinde ortaya çıktığı ifade edilmektedir.

Güvenlik görevlisinin gelmesi ile iletişimin de neticelenmesi, bu cam fanusun etrafındaki kırmızı kurdeleler ile çevrili olarak ona yaklaşımda engeller teşkil etmesi durumları da eşik bekçisi arketiplerinin tansiyonu arttırma noktasında işlevselliğini görebilmemizi sağlamaktadır. Evcâr'a'nın bu odaya girmeyi istemeyen biriyken buraya gelmek için can atan birine dönüşmesi, buraya dair kendisiyle alakalı bir farkındalık kazanması *ödül* olarak düşünülebilmektedir.

Evcâr'a'nın özel dünyası ve bilinç altını sembolize eden bu özel odanın düşüncede üretilmiş bir kurgu olduğu gerçeği ise öyküde flashback tekniği uygulanarak verilmektedir. Hikayedeki bu kız, lisede yazdığı bir ödevi öğretmeninin beğenmemesi neticesinde unuttuğunu zannederken aslında bu odaya göndermiş, şirkette çalıştığı esnada da bu farkındalıkla yüzleşmiştir. Bu anlamda *mağaranın derinliklerine yaklaşma* evresinin Evcâr'a'nın öğretmeni ile gerçekleştirdiği diyalog ve hayal kırıklığı olduğunu söylemek mümkündür. Kızın neden bu şekilde davrandığı ve öyküleri ile nasıl karşılaştığı sorularının cevabı böylelikle anlaşılabilir.

Yazdığı, düşündüğü ya da söylediklerini bu hayali masal kahramanının gözlerinde gören kız, masallardaki gibi üç dilek hakkının olduğuna inanarak bunları nasıl kullanacağını peşine düşmeye karar verir. Bu anlamda kahraman, bu odaya gelene kadar bir serüven yaşamış olup, burada da yeni vazifeler üreterek macerasını perçinlemektedir. Bu evrede iç sesi olan Ninesi'nin sesini de reddederek bu dünyaya hâkim olduğunu bireysel olarak kararlar alabildiğini ispat etmeye çalışmaktadır. İlk dilek hakkının Mizvakponi olduğunu bilen kız, diğer iki hakkının ne olduğunu anlamak için düşünce alemine dalar.

Bu anlamda okur, Evcâr'a'nın aslında şizofreniye benzer bir hastalığa sahip karakter olduğunu anlamış olur. İç sesine Robin adını veren kız, kendi dünyasındaki bir macerayı çözmek için kurban olmayı göze alan bir cesareti sergilemektedir. Bu evrede sadece karakter değil, okur da dönüşmektedir.

Tam da bu noktada çile evresi dikkat çekmektedir. Kahramanın, her şeyi kendi zihin ve düşüncelerinde kurguladığını fark ederek Mizvakpony ile göğe doğru yükselmesi, ölene kadar baş kahramanın bu şekilde kendi kurgulayıp ürettiği sanal bir hayatı yaşaması durumu, kahramanın değil, ancak okurun farkındalığını arttırarak çileye tanık olma durumunu da yaşatmaktadır.

**Tablo 6***Evcârâ Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Evcârâ	Kahraman
Evcârâ'nın Ninesi	Rehber
Müdür	Haberci
Koordinasyon Şefi	Rehber
Mizvakpony	Rehber, Müttefik
Robin	Müttefik
Güvenlik Görevlisi	Eşik Bekçisi

Evcara Öyküsü" belirli bir zaman ve mekânda geçen bir olayı anlatmaktadır. Ancak olay örgüsü, geleneksel anlatı izleğini tam anlamıyla izlememektedir. Öyküde, Evcâra karakteri için farklı sıradan dünyalar ve özel dünyalar, rehberlik rolleri ve sınavlar gözlemlenebilir. Evcâra, kendi çilesiyle yüzleşemeyen bir kahramandır, fakat anlatıcı aracılığıyla okuru bu yüzleşmeyle karşı karşıya getirir. Kahramanın olgunlaşma döngüsü tamamlanmamıştır; bilinç altından bilinç üstüne, sıradan dünya ile özel dünyalar arasında sağlıklı bir etkileşim kuramamıştır. Dönüş Yolu, Diriliş ve İksirle Dönüş gibi bölümler tecrübe edilmemiştir, ancak okura bu bölümlerin öneminin eksikliği açık uçlarla sunulmuştur. Başka bir deyişle, bu öyküde, geleneksel yapıdaki formların eksikliği metne zenginlik katmaktadır. Bununla birlikte metinde kahraman, rehber, müttefik, eşik bekçisi, haberci karakter arketipleri de görülebilmektedir.

**3.9. Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir (Bülent Ayyıldız) Tahlili**

**Konu:** Renk ustasının bir rengi arama hikayesi konu alınmaktadır

**Ana Düşünce:** Bazen ustalar da yanılır.

**Olay Örgüsü:** Öykü tek kısımdan oluşmaktadır. Renk ustası ve çırağının Hz. İsa'yı resmetmek için aradığı kırmızı rengi bulma konusu çerçevesinde bir olay örgüsü işlenmektedir. Olaylar sırası ile verilmemektedir. Öncelikle renge dair okurda merak uyandırılmaktadır. Bu da aranan rengin sebebi doğrultusunda okurun öyküyü takibini kolaylaştırmaktadır. Kullanılan modern anlatım teknikleri de öykünün geleneksel olay örgüsünden ayrı bir şekilde işlenmesini kolaylaştırmaktadır.

**Kahraman ve Karakterler:** Kabilenin şefi, usta, yaşlı yüzlü adamlar, kaptan, şaman, tercüman, Akimel, Yardak Pappini, Tharonhiawagon (iyi uslu), Tawiscaron (kötü uslu), kaplumbağa, Aspawshe, Saht'ogewa, Seyyah, Ea-gwe-howe, yırtıcı hayvanlar, canavarlar, Verrazzano Ailesi, hilebaz, Kokopelli, Medicini.

**Mekân:** Çadır, ateş başı, kaplumbağa (büyüme yeri olarak), Üst ve Alt Dünya, Hindistan, Kilise, Solerno, Palermo Dağı

**Zaman:** Hangi yıl olduğu tam olarak bilinmemektedir. Medicini isminden yola çıkılarak hikâyenin 14 – 17. yüzyıllar arasında geçtiğini söylemek mümkündür. Ateş başında geçirilen zamandan yola çıkılarak akşam vaktinin hâkim olduğu söylenebilir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı ve gözlemci üçüncü tekil anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter (çırak ve şaman) bakış açıları olarak görülebilmektedir.

**Çatışma:** İyi ve kötünün savaşı olan iç çatışma durumu kişileştirilerek fiziksel bir çatışma olarak verilmiştir. Kanın Usta tarafından alınmaya çalışılması, fiziksel bir çatışmadır. Rengin aslında istenen boya olmadığı gerçeği ile yüzleşme ise ustanın psikolojik çatışmasını yansıtmaktadır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumların yer yer mübalağa sanatı da kullanılarak benzetme ile ifade edilmiştir.

Flashback: Ustanın Medicini için tablo yapması, bu teknik kullanılarak aktarılmıştır.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Gönderme: metindeki iyi ve kötü kardeşlerin arasındaki mücadele Habil ve Kabil kıssasına gönderme yapılarak gerçekleşmiştir.

Motif: kırmızı rengini çağrıştıran kızıl motifi tekrar ederek anlatımı kuvvetlendirmiştir.

Öyküyü Kahramanın Yolculuğu etrafında incelediğimizde, Usta ve çırağının yolculuğu ana izlek olarak görülmektedir. Bir başka deyişle Usta'nın macerası, çırak tarafından aktarılmaktadır. Bu anlamda çırağın da tanık olduğu çerçevede macera izlenebilmektedir. Ana kahraman Usta olmakla beraber, kendisinin yoldaşı olan ve kahramanın tüm macerasını aktaran çırak ise dost arketipi hükmündedir.

Öykü, sıradan dünya ile değil de özel dünya ile başlamaktadır. Sıradan dünya, maceraya çağrı ve koşullu kabul gibi durumlar ise öykünün ilerleyen safhalarında çeşitli hatırlamalar ya da anlatıcının anlatmaları üzerinden modern anlatım tekniklerinin de faydasıyla anlaşılacaktır. Bu incelemede ise karışık verilen yolculuk formları sırasıyla aktarılacaktır.

Bu anlamda *sıradan dünya* için renk ustası olarak bilinen tablo ve ince boyama işçiliğine hâkim olan kişinin, bir şapelin işlemlerini yapmasına dair teklif almadan önceki süreci denebilir. Bu anlamda *maceraya çağrı*, şapel işçiliğini yapması için kendisine teklif sunulmasıdır. *Çağrının reddi* olarak da kabul edilebilecek durum ise ustanın yeni bir keşif yolculuğuna çıkma talebinde saklıdır.

Bu keşif, ustanın hayalinde canlandırdığı, İsa resimlemesinde kullanacağı kızıl rengini elde etmekle alakalı bir yolculuktur. Eğer bu şart kabul edilirse macera kabul edilecek, reddedilirse de hikâye başlamadan sona erecektir. Bu anlamda kiliseyi yaptıranların ünlü Verrazzano Ailesi'ne mensup kişiler olduğu için koşul kabul edilmiş, böylece *ilk eşik* de aşılmıştır. Bu anlamda *rehberle karşılaşma* evresinin, ana kahraman Usta olduğu gerekçesiyle verilmediği görülmektedir. *Yazarın Yolculuğu*'nda ifade edilen ilk bölüm (*sıradan dünya*, *maceraya çağrı*, *çağrının reddi*, *rehberle karşılaşma* ve *ilk eşik*) bu öyküde hikâyenin dördüncü sayfasında ifade edilmektedir.

İlk eşik aşıttıktan sonra ikinci bölümün içerisinde yer alan sınavlar, müttefikler, düşmanlar evresinde ilk olarak Usta'nın müttefiklerini anlamaktayız. Gemi yolculuğu yaparak keşif yapan Usta'nın dostları olarak geminin kaptanı, öykü anlatıcısı olan çırak ve diğer mürettebat görülmektedir. Bu anlamda ilk imtihanları deniz yolculuğudur. Bu sınav ise yine hikâyenin sonlarındaki ifadelerden anlaşılacaktır.

Öykünün başlangıcına gelindiğinde ise kızıl rengine dair vurgu dikkat çekmektedir. Aranılan kırmızı renkle alakalı bu vurgu yukarıda da ifade edildiği üzere sonradan anlaşılacaktır. Özel dünya ile başlayan bu öyküden mürettebatın bir şaman toplantısı içerisinde olduğu anlaşılacaktır.

Toplantı gerçekleştirilirken ortalığa güzel kokular yayan otların tutuşturulduğu ve etrafa hoş kokular yayarak insanları gevşettiği ifade edilmektedir. Şaman şefin Akimel isminde bir karakterden vecde gelerek bahsetmesi ve bu kadından doğan iyi uslu Tharonhiawagon ve kötü uslu Tawiscaron'un hikayesini mitik çerçevede anlatması da ayrıca dikkat çekicidir. Nitekim hikâyede iyi ve kötünün sembolik mücadelesi fiziksel bir çatışmaya dönüşerek anlatılan zamandaki gerçeklik haline bürünmüştür. Bir başka deyişle tecrübeye dayalı, anlatırken yaşanan hikayeler dinleyici ya da anlatıcının gerçekliği haline gelmiştir. İşte Usta'nın yolculuğundaki mağara derinliklerine yaklaşma, çile ve ödül kısımları Şaman'ın yaşayarak anlattığı mitik hikâyeden referansla gerçekleşmektedir.

İyi ve kötü kardeşlerin mücadelesi, Habil ve Kabil kıssasına da benzetilerek aktarılmaktadır. Şef bu anlatıyı dillendirirken bu kardeşlerin doğumundan başlayarak tamamen olağanüstü ve sembolik dil kullanmaktadır. Ardından İyi ve Kötünün savaşıma esnasını anlatacağı esnada şamanın belindeki deri mataradan kızıl renki bir sıvı üçüncü bir kâseye düşüp parçalanarak havaya sıçrar. Bunu gören usta, artık *mağaranın derinlikleri* evresine doğru ilerlemeye devam etmektedir. Hipnoz olmuş gibi bu renge bakar. Şefin hançerinin yavaş yavaş kabzasından çıkması ve önde duran üçüncü kâsenin tamamen bu kızıl renkli sıvıyla dolma anı da oldukça mitik referanslar barındırmaktadır. İsa'nın kan rengini

bulmak için çıkılan bu yolculukta için kan rengi ile dolan bu kâse kuşkusuz Hristiyanlarca oldukça önemli olan Kutsal Kase'ye referans etmektedir.

Bu olaydan sonra iyi uslu ve kötü uslu ikizin mücadelesi aktarılma esnasında toplantı gerçekten de bir savaş alanına döner. İnsanlar birbirine mızraklarla ve silahlarla saldırır. Böylesine vecde gelinmiş bir ortamda Usta Çile evresine geçerek bu kâseye ulaşmaya çalışır. “Yabanilerin çığlıkları, tüfek gümbürtüleri, siyah dumanlar eşliğinde” kâseye ulaşır ve kırbasına bu sıvı ile doldurur. İşte bu ölümü göze alan mücadelenin ardından elde edilen renk, Usta'nın *ödülüdür*.

Ardından Usta, çirak ve diğer mürettebat bin bir zorlukla *dönüş yoluna* girerler. Bu esnada diriliş evresinin gelmesi ve Ustanın bu renkle harika bir resim yapması sonra da sonsuza kadar bu resmin sergilenerek iksirle dönüşünün gerçekleşmesi beklenmektedir. Ancak olaylar bu şekilde gelişmemektedir. Nitekim Usta'nın özel dünyada yaşadığı macera bilinç seviyesinde gerçekleşmemiştir. Anlatılan bir hikâyeden ya da yakılan otların dumanından dolayı kişilerin vecde gelmesi söz konusudur. Bu durumda yaşanan mağaranın derinlikleri, çile ve ödül safhaları da geçersiz hükmüne girmiştir.

Öyle ki usta kırbayı çırağın yüzüne fırlattığında çürük, tuzlu yumurta gibi bir tat almıştır. İlgili renk, aranan kızıl renkle hiçbir alakası olmayan pıhtılaşmış bir kana benzemektedir. Üstelik bu kanın tam olarak kime ait olduğu da bilinmemektedir.

## Tablo 7

### *Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Kabilenin Şefi	Rehber
Usta	Rehber ve Kahraman
Yaslı Yüzlü Adamlar	Müttefik
Tercüman	Müttefik
Hilebaz	Hilebaz ve Haberci
Verrazzano Ailesi	Haberci

Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir öyküsünde, Kahramanın Yolculuğu evrelerinin tamamı yer almamaktadır. Bu evreler belirli bir sıraya göre sunulmamıştır. Öyküde, mağaranın derinlikleri, çile ve ödül kısımları göreceli olarak yaşanmıştır. Karakter arketipleri olarak da rehber, kahraman, müttefik,

hilebaz, haberci görülmektedir. Metinde yer alan bu görecelik metne zenginlik katmaktadır, fakat diriliş ve iksirle dönüş kısımlarının gerçekleşmemesiyle sonuçlanmıştır. Bu durumda, öykünün yapısal olarak tutarlı olduğunu söylemek mümkündür.

### 3.10. Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek (Elif Hümeysra Aydın) Tahlili

**Konu:** Junko ve arkadaşlarının dağcılık macerası konu alınmaktadır.

**Ana Düşünce:** Fiziksel zorluklarla karşılaşmak, içsel anlamda da yolculuğa çıkma ve derinde yatan kıskançlık gibi duygularla yüzleşmeye sebep olabilir.

**Olay Örgüsü:** Olay örgüsü, doğrusal bir izlek etrafında sunulmamaktadır. Kırmızı bir botun fark edilmesi ile başlayan öyküde bu botun önemine dair durum, öykünün sonunda açıklanmıştır. Öykünün tamamı, anlatıcının yaklaşık bir günü kapsamakla beraber hatıralar üzerinden bu zaman genişletilmiştir. Bu anlamda Everest Dağı'na tırmanan arkadaşların yolculuğunda flashback gibi modern anlatım teknikleri kullanılması anlatımı zenginleştirerek monotonluktan uzaklaştırmıştır.

**Kahraman ve Karakterler:** Keiko, Akira, Ai, Sakura, Rin, Junko (Karaman), Noriko

**Mekân:** Karların içinde Everest Dağı olması muhtemel olan bir dağ, Hillary Yolu, Brandanın içi, uyunan yer.

**Zaman:** Hangi yıl olduğu ifade edilmemiştir. Fırtınanın görünürlüğü ve gece karanlığı gibi ifadelerin bulunmamasından metnin gündüz vakti geçtiğini söylemek mümkündür. Akşam olduğunda tüm ekip uyuyor, bu da gece vaktinin işaretidir. Bahar mevsimi de zaman olarak karşımıza çıkmaktadır.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı olarak, karakter (Junko) bakış açısı baskındır. Diyaloglara üzerinden farklı bakış açıları da görülebilmektedir.

**Çatışma:** Dağın zorlu şartları, fiziksel çatışmadır. Anlatıcının kırmızı bota yaklaşma isteği, iç çatışma ile alakalıdır. Anlatıcı Junko'nun ayağındaki yaranın hareketleri engellemesi, fiziksel çatışmadır. Rin'in dağdan metrelerce aşağı düşmesi, fiziksel çatışmadır. Bu durumu görüp senelerce aklından çıkaramayan Junko'nun psikolojik çatışması olmuştur.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği; öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir. Geçmişe dair hikayeler de yine bu teknik üzerinden aktarılmaktadır.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde (dağın zorlu şartları, fırtına, vb. ) bu teknik kullanılmıştır.

**Diyalog:** Karakterler bu teknik kullanılarak konuşuturulmuş, bu da metne canlılık katmıştır.

Flashback: Junko ve arkadaşı Rin'in dostluğu bu teknik kullanılarak anlatıcı gözünden verilmiştir.

Flashforward: Rin'in ölümü önceden referans verilmektedir; ölüm şekli ise sonradan açıklanmaktadır.

Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek öyküsünü Kahramanın Yolculuğu bağlamında incelediğimizde anlatıcı ve ana kahraman Junko dikkat çekmektedir. Bir diğer yolculuk ise Rin'in yolculuğudur. Rin'in fiziksel yolculuğu ve Junko'nun psikolojik yolculuğu birbirine örülmüş ip gibi işlenmiştir. Bu anlamda Junko'nun psikolojik yolculuğunun temelini oluşturan Rin'in yolculuğuna Junko'yu etkileyen yönleriyle paralel olarak değinmek, ardından bu yolculuğun neticesindeki Junko'nun ruh durumunu izlemek faydalı olacaktır.

Rin'in hikayesi de hikâyenin tamamında olduğu gibi Junko'nun ağzından ve bakış açısı ile aktarılmaktadır. Junko ve Rin okulda tanışmış ve birbirini seven iki kız arkadaştır. Rin sevecen, neşeli ve girdiği ortamda enerjiyi yükselten ve kırmızı botları seven bir kızdır. Bu arkadaşlar dağcılığa heveslidir ve ilk tırmanış deneyimlerini birlikte yaşamışlardır. Bu anlamda *sıradan dünya* için okul panosunun önü denebilir. Dağcılık kulübüne kayıt yaptırmak isteyen arkadaşlar, içsel bir motivasyonla *maceraya çağrı* yapmışlardır. Kulübe kız oldukları için alınmadıklarını düşünmeleri de *çağrının reddi*dir. Junko, kendisinin yetenekli olmasına rağmen, Rin'in ise tecrübesiz olmasına rağmen alınmadığını düşünmesi, Rin'in hayatta her aman daha şanslı olduğunu ifade etmesi de kıskançlık işaretleri olarak görülmektedir.

Nitekim Rin'in yolculuğundan bahsedilmeden önce Junko'nun Rin ile yaşadıkları bir hikâyeyi anlatması, Rin'in de kendisine “çok kıskançsız Junko demesi”, öyküde bu motifin farklı yerlerde tekrarı söz konusudur. Kahraman anlatıcının bakış açısından yola çıkılarak bu duygu okura daha rahat ulaşabilmektedir.

Ardından Rin, çağrının reddini pek de dinlemeden “hayatımın fırsatı” olarak ifade ettiği bir markanın fonu ile dağa çıkmayı kabul eder. Bu anlamda kendisinin dağcılık tecrübesi ya da herhangi bir rehberi bulunmamaktadır. Arkadaşı Junko da onu yolundan döndürmeye çalışarak, başarının markanın başarısı olacağını, kendisinin gölgede kalacağını ve farklı şeyler de söyler. Bu anlamda bir eşik bekçisi hükmünde Rin'i yolundan döndürmeye çalışır. Ancak Rin *Rehbersiz* olarak bu yolculuğa çıkar. Özel dünyaya geçip de dağa tırmandığındaysa *Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar* evresinde hayatını kaybeder.

Rin'in hayatını kaybettiği haberini gazeteden, çocuğunu emzirirken alan Junko ise bu habere üzüldüğünü mü yoksa beni dinlemediği için bunu hak etti diye düşünüp düşünmediğinin yanıtının peşine düşer. Bu sorunun cevabı kafasını karıştırdığı noktada Junko'nun psikolojik yolculuğunu izlemek mümkündür. Öyle ki öykü, kırmızı botları fark eden Junko'nun ifadeleri ile başlamaktadır. Bu botların orada yatan birine onun da Rin'e ait olduğunu düşündüğü için buraya yaklaşmak ister.

Bu anlamda Junko için maceraya çağrı, bu kırmızı botlardır. Bir anlamda kendisi ile de yüzleşmeyi sembolize etmektedir. Çağrının reddi ise öykünün başında da ifade edildiği üzere fırtına ve müttefiklerin kendi içinde yaptıkları münakaşadır. Bu botlara yaklaşım sahibiyle konuşma dürtüsünü engelleyici bir eşik bekçisi olarak ise kendi ayağındaki yara dikkat çekmektedir.

Junko'nun ayağındaki yara öykü boyunca kanayarak kırmızı bir bota aslında kendisinin sahip olduğu mesajını vermektedir. Kendisi ile yüzleşmeye engelin yine kendisi olduğu durumunun altı çizilmektedir. Bu anlamda Junko'nun, Rin'in ölümüne karşılık duyduğu hislerin cevabının kendisinde saklı olduğu alt metnini vermektedir. Junko'nun bu botların yanına gidip gitmediği, ya da ne cevap aldığı ile alakalı soruların cevapları gösterilmemiştir. Ancak bırakılan boşlukları okurun tamamlaması sağlanarak ilgili parçaların tamamlanması sağlanmıştır.

Junko aslında dağa tırmanan ekibin başkanı yani rehberi hükmündedir. Ancak gerek fiziksel gerekse psikolojik anlamda tam olgunluğa sahip olmayan bir rehber olduğu için yolculuğunu tam anlamıyla tamamlayamaz. Kendisiyle yüzleşmeye cesaret edemeyerek şamar oğlanı arayan ve yakınan bir pozisyonda kalır.

## Tablo 8

### *Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Junko	Rehber Kahraman, Haberci, Eşik bekçisi
Keiko	Müttefik
Akira	Müttefik
Ai	Müttefik
Rin	Dost ve Müttefik
Fırtına	Engelleyici

Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek öyküsünde, Kahramanın Yolculuğu evrelerinden Sıradan Dünya, Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi, İlk Eşiği Aşma, Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar evreleri gözlemlenir. Karakter arketipleri olarak da haberci, eşik bekçisi, engelleyici, dost, rehber, müttefik ve kahraman bulunmaktadır. Ancak Rin'in yolculuğunda, Rehberin eksikliği ve mevcut rehber pozisyonundaki Junko'nun kıskançlık ve hasetlik duygularıyla kaplı olması nedeniyle maceranın ikinci ve üçüncü

bölümleri tamamlanamaz. Bu eksiklikten dolayı Çile, Ödül, Diriliş, İksirle Dönüş bölümleri referanslarla gözlemlenemez.

### 3.11. Şeyhin Kalbi (Emin Gürdamur) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Bir şeyhin nefesine hâkim olamayıp İslam'dan çıkmasını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Kimse mevcut durumundan emin olmamalıdır. “İmanın da küfrün de kime nasip olacağını ancak Allah bilir”.

**Olay Örgüsü:** Öykü, altı kısımdan oluşmaktadır. Birinci kısımda, kalp ile olan ilişkinin nasıl olması gerektiği anlatıcı tarafından aktarılmaktadır. Sonrasında da “efendim” dediği kişinin kalbî hayatını ve vakurla süregelen, saygın yaşamı bir rüya uğruna terk edişi gösterilmektedir. İkinci kısımda Hicaz'dan diyar-ı Rum'a giden efendinin buradaki yolculuğu görülmektedir. Anlatıcının bir asanın içinde yaşayan ağaç kurdu olduğu bu bölümde anlaşılmaktadır.

Üçüncü kısımda mağara bulup sığınan efendi ve asanın burada bir zamanlar azılı bir katil olan cüceyle karşılaşması aktarılmaktadır. Dördüncü kısımda efendinin bir Hristiyan kıza âşık olması durumu açıklanmaktadır. Peşinden koştuğu rüyanın tabiri bu kısımda anlaşılmaktadır. Beşinci bölümde, Efendi'nin Maria'ya dair bir gerçekle yüzleşmesi görülmektedir. Anlatıcı olan ağaç kurdu ile karşılaşma ve konuşma da bu kısımda gerçekleşmektedir. Altıncı kısımda Efendi'nin Maria karşısındaki çaresizliği ve onu elde etmesi, ardından yaşadığı bunalımlar işlenmektedir. Bu kısımda hikâyenin bir kuş tarafından anlatılarak bugünlere geldiği ifade edilmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Barbarlar, Kalp, kütüphane bekçisi, kütük yüzdürücü kadın kâhin efendi erenlerin ervahı, peygamber ruhaniyeti, beş zebani, cinler, periler, dört yüz derviş, aktar, Haçlılar, Maria (Demircinin kızı), Papaz, kapı nöbetçisi, cüce, arı ve akrep, Gazi Şeyh ve talebeleri, kuş, meyhane çırağı

**Mekân:** İskenderiye, Diyar-ı Rum, Hint açıkları, Küffar kalesi, Hicaz, Beytullah, Hacerülesved mahfazası, çöl, Mekke, surlar, dağ, aktar dükkânı, ağaç kovuğu, mağaranın içi, tekke, yamaç, katır yolu, armut ağacının yanı.

**Zaman:** Rüya zaman (üç sabah gerçekleşen rüya), kırk yedi günlük zaman dilimi, güneşin yakıcı olmasına vurgu (mevsime ve coğrafyaya işaret etmektedir), dokuz gün süreyle Gazi Şeyh'in yanında konaklama, üç gecelik zaman dilimi zaman kısmına işaret etmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil kişi anlatıcı ve anlatıcının bakış açısı dikkat çekmektedir. Hikâyenin ikinci kısmında anlatıcının karakter anlatıcı olduğu anlaşılmaktadır. Bu karakter de asanın içindeki ağaç kurdudur.

**Çatışma:** Kalbin incinmesine olan teşvik okura yönelik bir psikolojik iç çatışma oluşturmaktadır. Çok da mantıklı olmayan bir efendiye itaatte ise çatışma olması beklenirken karakterlerde bu çatışma gerçekleşmez. Okurda bu his uyandırılmaktadır. Efendinin Maria'ya duyduğu imkânsız aşk ve Efendinin Mariaların evinde düştüğü utandırıcı durumlar çatışma örnekleridir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniğinde öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir. Örneğin kara bulutlar kafirlere, parmağın Medine kandili ve Mecusi ateşi gibi yanması, vs.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

**Motif:** Ellerin alev alması motifi tekrar etmektedir. Anlatıcı asa içindeki bir ağaç kurdu olması dolayısıyla efendinin bu asayı tutması durumunda gerçekleşen sıcaklık bu şekilde tekrarlarla ifade edilmektedir. Efendinin kaybedenlerden olacağına dair ön bilgiler okurun bilinçaltına sızdırılacak şekilde aralıklarla tekrar edilmektedir. Örneğin, kimin kafir kimin mümin olacağına bilinmemesi.

**Tezat:** “Çölün bulanık denizi” gibi tasvirler üzerinden, zıtlık kullanılarak betimleme gerçekleştirilmiştir.

**Flashback:** Efendi'nin eski hayatına dair anekdotlar bu teknikle ifade edilmektedir.

**Flashforward:** Efendi'nin bu yolculukta kaybeden olduğuna dair ip uçları önden imalar yoluyla söylenerek gösterilmiştir.

Birinci bölümde anlatıcı, okura maceraya çağrı yapmaktadır. Okura, kalbi dinlememe ve onu hor görme ile alakalı telkinler vererek öykü başlamaktadır. Ardından da anlatıcının aslında bir tahta kurdu olduğu ve karakter anlatıcı olarak efendisinin yoldaşı vazifesiyle hikâyeyi naklettiği görülmektedir.

Bu anlamda *Kahraman* olarak Efendi'nin yaşadıkları izlenirken, aslında okurun da dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Bu efendi Rehber Kahramandır. *Sıradan dünyası* olan Hicaz'da vakur ve saygın bir hayatı varken gördüğü rüyalar onu *maceraya davet* eder. Rüyasında türlü sıkıntı ve güzelliklerin ardından puta secde edip Tanrı'ya şirk koştuğunu görür. *Çağrının reddi* ise Müslüman olan efendi olarak içsel bir “hayır” cevabı ile gerçekleşse de rüyaların üç gece tekrar etmesi, maceraya çıkmayı da zorunlu kılmaktadır. Nitekim İslami gelenekte üst üste üç defa aynı rüyanın görülmesinin ilahi bir işaret olduğuna dair inanç bulunmaktadır.

Efendinin sonu pek iyi olmadığı belirtilen bir maceraya sürüklenmesinde ise gördüğü rüyalarındaki ilahi yardım taleplerinin de karşılıksız kalması etkilidir. Bu da Efendinin ait olduğunu düşündüğü manevi alemde, müttefiklerinin aslında yoldaş, Efendinin de aslında buraya ait olmadığı sonucu anlaşılmaktadır. Bu anlamda yolculuk, güllük gülistanlık olan bir sıradan dünyadan değil de ait olunmayan bir çevreden çıkmayla alakalıdır.

Yolculuk her ne kadar Efendi'nin içsel bütünlüğü ile alakalı olsa da rüyanın peşinden giden Efendi, *özel dünya* olarak kabul edilen Diyar-ı Rum'a ulaşır. Gittiği yerlerde gördüğü rüyanın referanslarını sunarak çeşitli kapıların kendisine açılmasını sağlamakta, bir başka deyişle sıradanın ötesinde bir farkındalığa kavuştuğunun altını çizmektedir. Öyle ki ilk eşiği aşıp da yola çıkan Efendi, artık tüm saygınlığını kaybeder ve bilinç alemindeki delilerin zaviyesinde bir hayata adım atmaktadır. Aynı şekilde kendisini takip eden müritleri yani sayısı dört yüz olduğu ifade edilen öğrencileri de bu yolculuğu birebir yaşamaktadır.

Bu anlamda Kahramanın Yolculuğu evrelerinin izleğine dair ip uçları anlatıcının imaları üzerinden görülmektedir. Nitekim Efendinin bu yolculukta aslında çilenin neticesinde gelen bir ödülün alınıp dönüş yoluna girilmesi gibi bir durum olmadığı, diriliş ve iksirle dönüş evrelerinin olumlu anlamda gerçekleşmediğine dair işaretler bulunmaktadır.

Parlarken sönen yıldızların bu Efendiye işaret ettiğine dair ifade gibi motiflerin metnin en başından itibaren ifade edilmesi de Efendinin aslında bir *kaybeden* olduğunun altını çizmektedir. “Çölün kendisine sırtını dönmesi, kalbinin gūnahtan kapkara olması” gibi ibareler de bunu kanıtlamaktadır.

*Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar* evresinde kahramanın bu yolculukta karşılaştığı imtihanlar ve destekçiler dikkat çeker. Rüyasının peşinden giden Efendi, tabirin ne olduğuna dair yol alırken farklı duraklarda durarak çeşitli kişilerin dostluk ve yardımlarıyla ya da imtihanlarla karşı karşıya kalır. Özel dünyada hararetini hiçbir şeyin dindirememesi, *sınavlara* dair ilk adımlardır. Surlarla çevrili bir alan fark eden Efendi, aradığı yerin burası olduğunu düşünerek içeri girmek ister. Eşik bekçisi arketipinde bir nöbetçi de ona neden geldiğini sorduğunda cevap olarak “gördüğüm rüya yüzünden” yanıtını verir. Bu yanıt nöbetçiyi tatmin ederek içeri alınır.

Erdemsizlerin giremediği yer olan bu yerde, ayaktaki dolama için aktar arayan Efendi, bulduğu aktar dükkanında soluklanır. Buradan, Maria adındaki bir kızın Haçlılara kurban olarak gitmesinin hikayesini işitir. Gerçekleştirdiği bu “erdemsizlikten” dolayı bir daha buraya alınmayan Maria, ilerde öykünün ana çatışmasını oluşturacaktır. Ardından da Efendinin Davudî sesinin artık olmadığı, Hicaz'da kaldığı ifade edilerek kahramanın adım adım kaybedişi okura sezdirilerek aksiyon tırmandırılmaktadır. Bu anlamda özel dünyada eski yetenekleri olmayan Efendi'nin imtihanları kaybeden bir yola girdiği izlenimi okura sezdirerek, keskin çizgilerle ifade edilmeyerek gerçekleşmektedir. Böylelikle her yolculuğun olumlu bir inisiyasyon değil de olumsuzluğa yönelik olabileceği sonucu da görülebilmektedir.

Ardından Efendi, esasıyla birlikte gördüğü mağaranın içinden girmesi de Mağaranın Derinlikleri evresinin metindeki fiziksel hali gibidir. Campbell'in şaret ettiği büyük çileye doğru giden ve çileyi zorunlu kılan mağara imgesi, metnin bu aşamasında ilgili evreye referans değildir. Nitekim burası her

ne kadar karanlık da olsa, azılı bir cani olan cüceyle de karşılaşılrsa ürkütücü ve çileye giden bir basamak olarak sunulmamıştır. Bunun en önemli sebebi de Efendi'nin büyük çilesinin buradaki cüceyle alakalı bir mevzu olmamasıdır.

Efendi'nin rüyasına kavuştuğu yer, yaşlı bir kadınla yaşayan, Haçlılara kurban olarak giden demircinin kızı Maria'ların evidir. Yaşlı bir kadınla yaşayan Maria'ların evinde konaklayan Efendi, temel çatışmasını burada Maria'ya aşkıyla yaşayacağı için mağaranın derinlikleri evresi de burada gizlidir. Yaşlı kadın da bu evde Efendi'ye olumsuz *rehber* olarak Maria'ya yaklaşması konusunda yönlendirmiştir. “Bir şey olmaz tövbe edersin” şeklinde yaklaşarak Efendiyi etkilemiştir.

Efendi, Maria'nın tüccarlara iffetini satarak geçimini sağlayan bir yosma olduğunu anlayarak büyük yıkımı yaşar. Bu ise efendinin *çilesi* olarak görülmektedir. Ardından Maria'ya bir daha gitmemesini söyleyen Efendi; kendini tamamen Maria'ya adar. Davranışları tamamen değişir. Ardından kendine dair tüm izzetini ve itibarını kaybederek Hristiyan olur. *Ödülü* de Maria'ya sahip olmasıdır. Ancak bu ödül onu bunalıma sürükler. Öyle ki Efendi Maria'yı gördüğünde artık ona sahip olmadan önceki gibi bir aşk beslememektedir. Eskiye *dönüş* bu anlamda Efendi için pek de mümkün değildir. *Diriliş* kısmında kahramanların başarısının perçinlenmesi gibi, bu kısımda Maria'nın kendisini terk etmesiyle kaybediş ve hüsrana dönüşü altı çizilmektedir. İslam ile şereflenmenin *iksirle dönüşü* olarak cennet arketipi dikkat çekmektedir. Bu metinde ise Efendi'nin İslam'dan ayrılma yolculuğu işlendiği için kahramanın sonsuz bir cehennem azabına doğru ilerleyişi görülmektedir. Bu anlamda asanın içerisindeki kurdun ateşe atılması sonsuza kadar yanmasına dair duyduğu korku da iksirle dönüş olarak cehennem azabına referans olarak görülebilmektedir.

## Tablo 9

### *Şeyhin Kalbi Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Efendi	Rehber Kahraman
Asanın İçindeki Ağaç Kurdu	Müttefik
Dört yüz mürit	Müttefik
Yaşlı kadın	Rehber, haberci, eşik bekçisi
Maria	Baştan çıkarıcı olarak kadın
Aktar	Müttefik

Şeyhin Kalbi Öyküsü'nde anlatıcı, okura maceraya çağrıda bulunarak Efendi'nin yaşadıklarını izlemesini ve okurun da dönüştürülmesini amaçlamaktadır. Flashforward tekniği kullanılarak, sonucun döngünün tamamlanmasına rağmen olumsuz bir şekilde sonlanacağına dair işaretler verilmektedir. Öyküde Müslüman kahraman olan Efendi, dinden çıkmaya yönelik bir maceraya çağrı almıştır ve sonunda bu macerayı dönüştürücü etkisi olan bir kadın sayesinde kabul etmiştir.

Efendi'nin yolculuğunda Kahramanın Yolculuğu evrelerinin tümü (sıradan dünya, maceraya çağrı, çağrının reddi, ilk eşiği aşma, dost-düşman-imtihanlar, mağaranın derinliklerine doğru, çile, diriliş ve iksirle dönüş) ardışık bir şekilde sunulmamış, ancak gösterilmiştir. Bu evrelerin sıralı olarak sunulmamasında flashforward ve flashback gibi anlatım teknikleri etkili olmuştur. Kahraman, olumsuz eyleminin sonucu olarak sonsuz bir hüsrana uğrar. Efendi'nin İslam'dan çıkma macerasındaki sonsuz cehennem arketipi, anlatıcı tarafından tahta kurdunun ateşte yanmasıyla sembolize edilmiştir. Tüm bu anlatı gerçekleştirilirken de kahraman, rehber, müttefik, haberci, eşik bekçisi karakter arketipleri kullanılmıştır.

### 3.12. Bildiğiniz Dünya (Emre Ergin) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Dünyaya siberuzaydan gelen bir çocuğun öyküsünü konu almaktadır

**Ana Düşünce:** Kim olduğuna, kim olacağına, hangi yolu seçeceğine ve hangi yoldan geldiğine kulak ver.

**Olay Örgüsü:** Öykü tek bir bölümden oluşmaktadır. Turna adında bir çocuğun görme engelli olan babası ile olan gündelik hayatı işlenerek öykü açılmaktadır. Turna babasına, babası da Turna'ya yol göstericidir. Her şeyi kendisine öğreten babası, kendisine bunu sayılar üzerinden tasvir etmesini ister. Örneğin hava bulutlu bilgisi babası için yeterli değildir on üzerinden kaç bulutlu olduğunu bilmek ister ve çocuk da bu şekilde alıştığı için tüm betimlemeleri böyle yapar. Ardından bir gün babası onu balık tutmaya götürür ve burada gökten uzanan turuncu bir el tarafından göğe çekilir. Çocuk buna çok üzülür ve günlerce ağlar. Ardından çocuk siberuzayla tanışır ve aslında anne babasının buradan geldiğini, buraya ait olduğunu ve birçok farklı gerçeği öğrenir.

**Kahraman ve Karakterler:** Evlat (Turna), baba (Yüksek Mühendis Alpay Uçkun), anne (vefat etmiş), patron, kör bir adam, gökten inen turuncu el, şişman adam, Fahri Kara, bir kadın.

**Mekân:** Ev içi, dışarı, iş ortamı, nehir kenarı, Yelkonistan ile Istırancala arasındaki sınır, filika, siberuzay.

**Zaman:** Güneşli ve güneşli olmayan zamanlar bulunmaktadır. Geçen yılların hepsi de birbirinin aynı olarak ifade edilmiştir. Şimdiki zaman ve görülen geçmiş zaman ile anlatılmaktadır.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter (oğul ve baba) bakış açısı baskındır.

**Çatışma:** Karakter anlatıcı olan oğulun, duydukları ve gördükleri şeylere isim verme ya da anlamlandırma çalışması içsel bir çatışmadır. Karakterin çok küçük yaşta annesini kaybetmiş olması da bir diğer çatışmadır. Kahramanın gerçek anne babasının aslında bildiği kişiler olmadığını öğrenmesi.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır. Görme engelli bir babanın rehber olduğu bu öyküde bu teknik sayılar üzerinden (10 üzerinden 10, 10 üzerinden 4 kırmızı v.b. şekilde) sıklıkla kullanılmaktadır. Mor dalgalar, eflatun gök, yeşil neon ışıklar, v.b. gibi renkler üzerinden tasvirler oldukça dikkat çekmektedir.

**Diyalog:** Karakterler bu teknik kullanılarak konuşuruluş, bu da metne canlılık katmıştır.

Öykünün kahramanı Turna isimli karakterdir. Kendisi öykünün anlatıcısı olması dolayısıyla okur bu kahramanın hikayesini daha rahat takip edebilmektedir. Çoğu zaman bakış açısı da bu kahramanın gözlerinden verilmektedir. Kahramanın *sıradan dünyası* babası ile yaşadığı ev ve gündelik hayatı üzerinden görülmektedir. Kahramanın annesi yoktur, babası da görme engellidir. Kendisi, babasının dış dünyaya açılan gözleridir. Tüm betimlemeleri on üzerinden puan vererek söylemekte, babası da bunları not etmektedir. Babası ile sağlıklı bir iletişimi yoktur, genellikle babası sadece onun ağzından çıkanları not etmekle meşguldür. Bu anlamda oğulun, babası için Rehber görevini üstlendiğini söylemek mümkündür. Bununla birlikte babası da ona dünyayı öğreten bir mentor olarak işlenmektedir.

Kahraman iki şekilde *maceraya çağrı* almaktadır. Bunlardan birincisi babası tarafından, balık tutmakla alakalıdır. Kahraman “balık da ne, neden tutacağız?” gibi sorular sorarak bir bakıma *çağrıyla reddeder*. Bu ifadelerden babasının bu dünyaya hâkim bir rehber olmadığı, çocuğun da bu dünyaya aşina olmadığı durumu görülmektedir. Ancak babasının ısrarlarıyla ve çizimleriyle balık ve balıkçılığı öğrenen Turna ikna olur. Bir tekneye binerek *ilk eşiği aşmış* olurlar. Yelkonistan ile Istırancala

arasında bir sınıra gelirler, burada kırmızı balık avlamaya çalışırlar. Babasının yaptığı her şeye yabancı görünen Turna onu izlemeye başlar.

Turnanın bu evrede en büyük sınavı renklerin görüntüsünü sayısal olarak ifade etmektir. Balıkların göğün, gördüğü her şeyin rengini on üzerinden puanlayarak ifade etmektedir, babası da bunları hiç konuşmadan not etmektedir. Anlamsızlık duygusu bu noktada kahramanın öne çıkan sınavıdır. Babasının bir balık tutarken eğilmesi ve düşecek gibi kitlenip kalması da mağaranın derinlikleri evresinde olunduğuna işaret etmektedir. Babasını da kaybetme korkusunu ilk burada yaşamaktadır. Ardından aksiyon git gide tırmanarak gökten turuncu bir el gelerek babasını buradan alır ve göğe çeker. Babasını kaybettiği o an ise kahramanın *çilesidir*. O zamana kadarki en büyük korkusunu burada yaşar. Kendi kendine filikayı geldikleri yöne çevirip sürebilmeyi başarmış olması, *dönüş yoluna* girebilmesi *ödül* olarak görülebilir. Bu aşamadan sonra kahramanın diriliş ve iksirle dönüş evreleri görülmemektedir. Kahraman babasız hayatına alışmak için kendisine rutinler bulmakta ve bu hayatına “sıradan” olarak devam etmektedir.

Kahraman bu aşamada ayrı bir maceraya daha katılmaktadır. Rutin hayatında devam ederken kahraman, uykusundan kendisini kör bir adamın dürtmesiyle uyanır. Bu adamdan ilk defa babasının adını ve görevini işitir. Babası Yüksek Mühendis Alpay Uçkun’dur. Siber dünyada görevli biridir. Bu bilgiler üzerine Turna, bu adama biraz güvenerek biraz da şüpheyle yaklaşır. Babasının gerçek anlamda kim olduğu ve ne görevi olduğuna dair bir *maceraya çağrı* almıştır. *Çağrının reddi*, kendisine olan bitenle alakalı çeşitli bilgiler veren kişiye karşı duyulan güvensizlik hissi üzerinden gösterilmektedir. Bu anlamda kendisiyle konuşan kişinin *rehber* arketipi görevinde olduğu görülebilmektedir. Kopan kasırgayla beraber gökten yine turuncu el inerek bu adamı alır. Turna da kendisini de alması için yalvararak macerayı kabul etmiş olur ve *ilk eşiği aşar*.

Geldiği özel dünya siber uzaydır. Burada her şey kablolarla bağlı ve mekaniktir. Renkler yoktur, siyah, beyaz ve gri haricinde ton görülmemektedir. Özel dünyanın sıradandan farklı olması renkler ve atmosfer üzerinden görülebilmektedir. Kendisiyle konuşan bir kadındır, adı ve cismi görünmemekte, sadece sesi duyulmaktadır. Turna da kadına hemen âşık olduğunu ifade etmektedir. Bu anlamda kadının Campbell’ın ifade ettiği arketiplerden *baştan çıkarıcı olarak kadın* misyonunda olduğunu söylemek mümkündür. Bu dünyanın tamamının *sınavlarla* dolu olduğu görülmektedir. Bunda en temel faktör, buranın sıradan dünyadan çok farklı olmasından kaynaklanmaktadır.

Turna kadına, “babamı ve her şeyi bana anlat” (sf. 117) demesiyle *mağaranın derinliklerine yaklaştığının* işaretlerini vermektedir. Okur bu ifadenin ardından aksiyonun tırmanacağını sezmektedir. Bu anlamda Turna, gerçek babasının dünyada yapılan son savaşta öldüğünü, tanıdığı babasının ise siber uzaydaki bir görev için gönderilmiş biri olduğunu, kendisinin de buraya hizmet için

yetiştirildiğini öğrenir. Bu bilgi, kahramanın en büyük çatışmasını yani *çilesini* oluşturmaktadır. Öyle ki bu dünyadakiler Turna'ya “seni yalanlar değil, gerçekler çileden çıkardı” (sf. 119) demektedir. Çilenin ardından ödül, dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri metinde işlenmemiştir. Bu anlamda açık uçlu olarak biten metinde yorum ve duygu karmaşası okura bırakılmıştır.

**Tablo 10**

*Bildiğiniz Dünya Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Evlat (Turna)	Rehber ve Kahraman
Baba (Yüksek Mühendis Alpay Uçkun)	Rehber ve Müttefik
Anne (vefat etmiş)	Müttefik
Patron	Haberci
Kör bir adam	Rehber ve Haberci
Gökten inen turuncu el	Eşik bekçisi
Şişman adam	Müttefik
Fahri Kara	Rehber
Siberuzaydaki kadın	Baştan Çıkarıcı

Bildiğiniz Dünya Öyküsü'nde, kahraman, rehber, müttefik, haberci, eşik bekçisi, baştan çıkarıcı karakter arketipleri görülmektedir. Turna'nın sıradan dünyada görme engelli babasına etrafı sayılar üzerinden anlatmaya çalıştığı bir durum ortaya çıkar. Turna ve babası birbirlerine rehberlik ederler. Kahramanın babasının göğe yükselmesi, Turna'nın çilesidir. Ancak bu aşamadan sonra Turna, eve dönse de mutlu bir hayata sahip değildir. Büyük bir sıkıntı içindedir. Tam bu noktada, kahraman kendini keşfetmek yerine babasının izinden gitmeyi seçer.

Kahraman artık babasına bağımlı olmasa da psikolojik olarak bu ilişkiden kopamamıştır. Turna, bireysel olarak kendini gerçekleştirme yolunda ilerlemek yerine, “babasının kim olduğu” sorusunu araştırdığı için ödül, dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evrelerini yaşayamaz. Bu evreler, kişisel gelişimde kendini bulma veya anlama sürecinde sembolize edilen arketiplerdir. Turna, siber uzaya giderken babası yerine kendisiyle ilgili bir soruyu takip etmese de bu durumun zorunlu olmadığı

anlaşılabilir. Teknik, çatışma ve anlatım teknikleri açısından bu yönelim makul bir şekilde kabul edilebilir.

### 3.13. Rüzgârgülünün İzinde (Erhan Genç) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Üsküdar-Beşiktaş vapuru arasında seyrederken, ihtiyar bir ressamın çizimlerine gözü takılan ve hayal dünyasına dalan kahramanın maceralarını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Dünyayı gezen bir seyyah olmak için hayal gücü de yeterli olabilir.

**Olay Örgüsü:** Anlatıcı Üsküdar'dan Beşiktaş vapuruna biner. Ardından, oturduğu yerde ressam bir amca ile karşılaşır. Çizimleri dikkatini çeker ve onun çizimleri üzerinden bir maceraya sürüklenir.

Serüvende, Beşiktaş'a giden gemi resmi, dümeni Çanakkale Boğazına, oradan Gelibolu'ya kırar. İhtiyar ve anlatıcı iki dost olurlar. Rodos'da mücadele verip kazanırlar; ardından Girit'e geçip Mora'ya yaklaşırlar. Böylelikle farklı yerler gezerek ve görerek bir macera yaşarlar. Vapur'un Beşiktaş'a varmasıyla da serüven sona erer.

**Kahraman ve Karakterler:** Anlatıcı (adı belirtilmemiş), Vapurdaki ressam amca (Muhittin), Portekiz kafirleri, çıplak insanlar, tek boynuzlu öküz sürüleri, esirler

**Mekân:** Vapur, İstanbul Boğazı, Üsküdar meydanı, Çanakkale Boğazı, Gelibolu, Rodos, Mora, Girit, Terranova, Valensiya, Afrika'nın kuzeyi, Cebelitarık Boğazı, Okyanus, Portekiz, Antilya

**Zaman:** Öykü şimdiki zamanda anlatılmaktadır. Öykü zamanı Üsküdar-Beşiktaş vapur seferi süresini kapsamaktadır. Bu zaman aralığında hayallerde yaşanan maceraların ise uzun bir gün olduğu ifade edilmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı olarak karakter bakış açısı dikkat çekmektedir.

**Çatışma:** İnsan-doğa çatışması ilk çatışma türü olarak, anlatıcının Üsküdar'ı; "yekpare beton meydan" şeklindeki tabiri üzerinden görülebilmektedir. Maceralar esnasında ilgili bölgelerde yaşanan savaş ve doğa mücadeleleri bir diğer çatışmadır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile anlatıcı üzerinden şimdiki zamanda nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde (dağın zorlu şartları, fırtına, vb.) bu teknik kullanılmıştır.

**Metafiction:** Üstkurmaca olarak da bilinen bu teknik kullanılarak gerçek ile kurmaca arasındaki ilişki sorunsallaştırılmıştır.

Öykünün başkahramanı anlatıcının kendisidir. Öyküde adı geçmeyen kahraman, hikâyeyi birinci tekil kişi anlatıcı üzerinden nakletmektedir. Bu anlamda, kahramanın *sıradan dünyası*, Üsküdar'dan Beşiktaş'a gitmek üzere bindiği vapurdur. Vapurda yanına oturan ihtiyar ressam ise ona *maceraya çağrı* yapacak kişidir. Öyle ki çizimleri üzerinden kahramanı hayal dünyasının derinliklerine sürüklemektedir. *Çağrının reddi*, ilk etapta kahramanın onun çizimlerine baktıktan sonra etrafla ilgilenmesi, onunla alakadar olmaması ile gerçekleşmektedir. Ancak tekrar çizimlerle göz göze gelen kahraman, artık *ilk eşiği aşmış* olur. Bu anlamda *rehberi* de bu çizimleri gerçekleştiren ihtiyardır.

Dikkatle çizimleri inceleyen kahraman, ihtiyarın çizimlerindeki geminin şu an üzerinde seyrettikleri vapur ve atmosfer olduğunu her şeyin bu çizimlerde vücut bulduğunu fark eder. Ancak geminin önündeki rüzgargülü nereye dönerse oraya seyretmektedir. *Özel dünya* ise tam da burasıdır. Kahraman kendisini *sınavlar, müttefikler, düşmanlar* evresinde bulmuş olur. Böylelikle önce Çanakkale Boğazı'ndan Gelibolu'ya, oradan Rodos, Mora, Girit bölgelerine geçerler. Buralarda çeşitli mücadeleler ve zaferler kazanırlar. Ardından haberci bir kuş Endülüs'te yardıma ihtiyaç olduğunu haber verir. Terranova'ya giderler, oradan Valensiya, Afrika'nın kuzeyi'ne geçerler. Cebelitarık Boğazı'nı geçip dümeni güneye kıvrırırlar. Keşfedilmemiş yerleri keşfetme isteğiyle dolu olan ihtiyar dümeni bu sefer de Portekiz'e kırar. Antilya'nın ardından üzeri altınlarla dolu bir adaya geçerler. Burada eşik bekçisi arketipindeki tek boynuzlu hayvanlar tarafından kovalandıktan sonra da daha güneye gitmeye karar verirler.

Bu esnada büyük bir fırtına kopar. Bu fırtına *mağaranın derinliklerine doğru* gidişin habercisidir. Çok kuvvetli bir mücadelenin ardından ölüm kalım savaşı verirler. Verdikleri bu büyük mücadele de *çile* evresine işaret etmektedir. Nihayetinde burdan kurtulmaları ve çıplak insanların bulunduğu bir yere varıp yardım almaları da *ödüldür*. Ardından da *dönüş yoluna* geçilmektedir.

Kahramanın kendisini tekrar Beşiktaş vapurunda uykudan uyanır halde bulması *diriliş* evresine işaret etmektedir. Görülen her şey rüya mıydı sorusunun ardından ihtiyarın çizimlerinde gerçekten de yaşanan maceraların görünmesi ise *iksirle dönüş* evresindeki kalıcılık ve sonsuzluk arketipine işaret etmektedir.

## Tablo 11

### *Rüzgârgülünün İzinde Öyküsünün Karakter Arketipleri*

Karakterler	Arketipler
Anlatıcı (adı belirtilmemiş)	Rehber ve Kahraman

---

Vapurdaki ressam amca (Muhittin)	Rehber ve Müttefik
Portekiz kafirleri	Müttefik
Çıplak insanlar	Müttefik
Tek boynuzlu öküz sürüleri	Haberci
Esirler	Rehber ve haberci
Şişman adam	Eşik bekçisi

---

Rüzgâr Gülünün İzinde öyküsünde, eşik bekçisi, müttefik, rehber, haberci, kahraman, karakter arketipleri dikkat çekmektedir. Kahraman anlatıcının kendisidir. Metinde çağdaş anlatım teknikleri kullanılarak kahramanın yolculuğu evrelerinin tümü sırayla ele alınmıştır. Bu bağlamda, özellikle metafiksiyon (üstkurmaca) tekniği ön plana çıkmaktadır. Okur, yazar, anlatıcı ve kahraman arasındaki gerçeklik ile kurgu arasındaki ilişki sorgulanmaktadır.

Kahramanın canı sıkıldığında (Beşiktaş-Üsküdar arasında) gerçekleşen kısa süreli yolculuk sonucunda, bu can sıkıntısı giderilir. Bu şekilde, metin içindeki gerçeklik ve kurgu arasındaki bağlantı karmaşık bir şekilde ele alınır ve okuyucunun dikkati çekilir.

### 3.14. Gagarin Aile Paradoksu (Ertuğrul Emin Akgün) Öykü Tahlili

**Konu:** Uzaya ilk giden Yuri Gagarin için alternatif bir öykü ele alınmaktadır.

**Ana Düşünce:** Okunan haberler ve bize sunulan her şeyin iç yüzü farklı olabilir; sonsuz olasılıklar vardır.

**Olay Örgüsü:** Olay örgüsü, Yuri Gagarin'in karısı ile yaşadığı tartışma ile açılmaktadır. Yuri atlara ve at yarışlarına meraklı biridir. Karısı da bu durumdan oldukça sıkılmıştır. Kendisine yeni tencere takımı alması için "kükremekte" ve onu odadan atmaktadır.

Bu esnada Yuri'nin atlara olan merakının çocukluktan gelen bir heves olduğuna dair bilgi, flashback tekniği kullanılarak ifade edilmiştir. Salona giden Yuri, bozuk telefonundan bir çağrı alarak ikiz kardeşi Zuri yerine uzaya fırlatılması gerektiğini öğrenir. Bu durum gerçekleştikten sonra da kardeşi Zuri sanki kendisi fırlamışçasına boy gösterir. Bunda, dillerinde Z ve Y sesini aynı harfi göstermesi etkilidir.

Ortalardan kaybolan Yuri için endişelenen karısı keşke tencere istemeseydim diye düşünür ancak Yuri uzay zaman bükülmesi ve diğer teorilerin de etkisiyle hiç yaşlanmadan dünyaya döner. Döndüğünde de Zeytinburnu'nda ganyan bayii açar. Her yarış esnasında da kendisini cennette hissetmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Yuri Gagarin, Gagarin'in karısı, At arabası sürücüsü, Zuri, Yuri'yi göreve çağıran adam

**Mekân:** Sovyetler Birliği, Zeytinburnu, köy, şehir

**Zaman:** Metinde görülen geçmiş zaman hakimdir. Gagarin'in 1961'de uzaya çıktığı bilgisi göz önünde bulundurulduğunda, metnin bu yılda geçtiğini söylemek mümkündür.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir (tanrısal). Bakış açısı, Gagarin üzerinden verilmektedir. Gagarin'in karısının ifadelerinin anlatıcı tarafından, Gagarin'in bakış açısı ile yorumlanmasından görülebilmektedir.

**Çatışma:** Yuri'nin karısıyla yaşadığı çatışma; Yuri'nin kardeşi ile kıyaslanma ve kendisinin daha düşük olduğunun düşünülmesiyle alakalı çatışma; Yuri'nin uzaya fırlatılmasında yaşadığı çatışma.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği: Öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

Mübalağa: Yer yer bu teknik kullanılarak ifadelere abartılı bir kullanım kazandırılmıştır. Örneğin; kadının bağırmasının kükremeye benzetilmesi.

Gönderme: Yuri Gagarin ismi ile direkt olarak ilgili kişiye gönderme yapılmaktadır. Metin bu isim etrafında yeniden yazılmaktadır.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Diyalog: Karakterler bu teknik kullanılarak konuşuruluş, bu da metne canlılık katmıştır.

Flashback: Yuri'nin atlarla alakalı merakı bu teknik üzerinden ifade edilmiştir.

Bu öyküde uzaya 1961'de ilk defa çıkmış olan Yuri Gagarin için alternatif bir hikâye kurgulanmıştır. Bu anlamda öykünün kahramanı Yuri Gagarin'dir. *Sıradan dünya* olarak Yuri Gagarin'in ev hali görülmektedir. Kendisi at yarışlarıyla ve atlarla fazlasıyla ilgilenen biri olarak görülmektedir. Atlara olan merakı çocukluktan gelen merakını devam ettirmesi ile alakalıdır. Bu anlamda aile hayatı da pek de iç açıcı değildir. Karısıyla da son derece problemlili bir ilişkisi bulunmaktadır.

Yuri bir gece yine uykusunda at yarışlarını sayıklar. Bu sayıklama ile karısı sinirlenerek bağırır ve Yuri'ye yastık fırlatır. Bu noktada mesajı aldığını ifade eden Yuri, salona gider. Hayatının dönüm noktası olacak olan esas *maceraya çağrısı* ise burada olacaktır. Bozuk ve sesi çıkmayan telefon, haberci arketipi olarak karşımıza çıkmaktadır. Son derece rastlantısal olarak Yuri, bozuk telefonunun sönük ışığını fark ederek telefonu açar. Telefonda doğduğundan beri rakip gibi yetiştirildiği ikiz kardeşi Zuri'nin roketle uzaya çıkamama durumunda kendisinin gönderileceği bilgisi veriliyordu.

Yuri, *macerayı reddetmeden* görevi kabul ederek uzaya gider. Gitmesindeki en büyük motivasyon da kuşkusuz huzursuz aile ortamıdır. Bu aşamada telefondaki kişinin *rehber* arketipini üstlendiğini söylemek mümkündür. Nitekim tüm yönlendirme ve planlamaları bu kişi ve veya kişiler yapmaktadır. Bu anlamda *ilk eşik aşılarak* Yuri uzaya gider.

Yuri'nin uzayda ne gibi *sınavlar, müttefikler ya da düşmanlarla* karşılaştığı, burada *mağaranın derinliklerinin* ne olduğu ile alakalı evreler açıkça belirtilmemiştir. Alfabelerindeki Y ve Z seslerinin aynı harfle gösterilmesi üzerinden bir açıklama yapılması, *mağaranın derinliklerine doğru* gidildiğini göstermektedir. Bu bilgi üzerinden gerek isimleri gerekse ikiz olmaları dolayısıyla, kimin Yuri kimin Zuri olduğu da fark edilemeyeceği anlaşılmaktadır. Yuri uzaydan dönmeden evvel Zuri'nin dönmüşçesine gazeteler ve haberlerin ilk sayfalarını süslemesi önemli bir *çiledir*. Çekilen sıkıntılara rağmen mükafat alamama durumu bu durum üzerinden okura gösterilmektedir.

Yuri'nin en nihayetinde yüz yıl sonra uzaydan inerek dönmesi, *dönüş yolu* arketipi'ne, Zeytinburnu'nda ganyan bayii açarak da istediği ve hayalindeki işi yapması dolayısıyla da *diriliş* evresine işaret etmektedir. Diriliş evresinde yeniden doğuş temalarının işlendiği bilinmektedir. Yuri de bu işiyle hayata yeniden tutunmakta ve hayallerindeki işi yapabilmektedir. Her yeni yarış başlarken “işte cennetteyim” ifadelerini kullanması da *iksirle dönüş* evresinin gerçekleştiğini göstermektedir. Nitekim cennet de iksirle dönüşte olduğu üzere sonsuz bir mutluluğa işaret etmektedir.

## Tablo 12

### *Gagarin Aile Paradoksu Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Yuri Gagarin	Kahraman
Gagarin'in karısı	Haberci ve Düşman
Atlar	Haberci
At arabası sürücüsü	Rehber
Zuri	Düşman
Yuri'yi göreve çağıran adam	Haberci

Gagarin Aile Paradoksu öyküsünde, kahraman, haberci, düşman, karakter arketipleri dikkat çekmektedir. Başkahraman Yuri'nin macerası ele alınır. Öyküde, mitolojik yapıya ait tüm evrelerin

gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Absürt durumlar ve ironik anlatım tekniklerinin bir arada kullanılması, metni geleneksel kalıptan özgürleştirmiştir. Özellikle flashback ve göndermeler, öyküye çağdaş bir dinamizm katmaktadır.

Yuri'nin macerası boyunca karşılaştığı olaylar, onun kahramanın yolculuğu evrelerini tamamlamasını sağlar. Mitolojik yapıdaki adımlar, öykünün ilerleyişiyle birlikte birbiri ardına gelir ve okuyucunun dikkatini çeker. Absürd ve ironik anlatım ise öykünün tarzını şekillendirerek beklenmedik bir deneyim sunar. Flashbackler ve göndermeler, öykünün anlatısına katkıda bulunurken, çağdaş bir perspektif ve canlılık kazandırır.

### **3.15. Kovuk (Gülşen Funda) Öyküsünün Tahlili**

**Konu:** Kader isimindeki bir kızın tarihi bir karakter olan Katerina ile benzeşen hayatını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Zamanlar arası yolculuk mümkündür.

**Olay Örgüsü:** Öyküdeki olay örgüsü beş ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, öykünün Kocamustafapaşa'da bir çay ocağında başladığı görülmektedir. Peygamber torunları olan Fatıma ve Sakine'nin dostu Katerina Çelebi Dede tarafından tanıtılmaktadır. İkinci kısımda Kader isimindeki karakterle alakalı kısım görülmektedir. Çelebi Dede'nin torunu olan bu kız annesi ve dedesiyle birlikte yaşamaktadır. Taşınacakları için üzgün olan kız Katerina'nın kabrinin yanına gelerek ona imrenir. Üçüncü kısımda Ali, Kader ve Katerina'nın karşılaşmasına tanık olurken dördüncü kısımda Çelebi Dede'nin anlatırken yarım bıraktığı hikâyeyi Katerina, Ali'ye anlatır. Beşinci bölümde ise öykü, Kader'in kovuktan çıkması ile neticelenmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Ali, Çelebi Dede, Fatıma ve Sakine, Katerina, Ailios, Kader

**Mekân:** Kocamustafapaşa, çay ocağı, Sümbülefendi Mahallesi, mezarlık, Sümbülefendi Camii avlusu, Zincirli Servi, Yedikule, Beşkule, Zaman Ağacı

**Zaman:** Akşam vakti, cuma günleri akşam ezanından sonraki zaman dilimi gibi zamanlar ifade edilmiştir. Hikâyeye, görülen geçmiş zaman üzerinden ilerlemektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı olarak karakter (Ali, ve Kader) bakış açıları belirgindir. Diyaloglara üzerinden farklı bakış açıları da görülebilmektedir.

**Çatışma:** Katerina'nın aşk acısı bir çatışmadır. Kaderin Katerina ile benzer bir hayata sahip olması da çatışma olarak görülmektedir. Ali'nin Katerina ve Kader'i konuşurken tanık olması da bir çatışmadır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Diyalog: Karakterler bu teknik kullanılarak konuşurulmuş, bu da metne canlılık katmıştır.

Motif: “Zamanın eskimesi” tabiri bir motif olarak farklı yerlerde tekrar etmiştir.

Gönderme: Farklı edebi türlere göndermeler yapılmıştır.

Kovuk öyküsünün *sıradan dünyası*, Kocamustafapaşa’da Sümbülefendi Mahallesi’ndeki bir çay ocağıdır. Burada çaycılık yapan Ali adındaki kişinin dükkanına cuma günleri akşam namazından sonra Çelebi Dede gelerek çeşitli hikayeler anlatır. Ali de onun hikayelerini dinlerken farklı bir aleme geçtiğini adeta “zamanın eskidiğini” ifade ederek söylemektedir. Bu anlamda *kahraman Ali*; *rehber Çelebi Dede*, *maceraya çağrı* da anlattığı hikayelerdir. Bu anlamda *maceranın reddi* aşaması bulunmamaktadır, çünkü anlatılan hikayeler dinleyiciye keyif vermektedir.

Ali, Sümbülefendi Camii’nde yatan Katerina isimli kızın hikayesini duyduğunda ise *ilk eşiği* tam olarak aşmış olur. Bu aşamadan sonra okura, Katerina’nın macerasına ortak olma imkânı sunulmaktadır. Bu anlamda ilk eşik aşıldıktan sonraki *özel dünyada* esas *kahraman* Ali değil, Katerina olmaktadır.

Katerina, Konstantin’in kızıdır. Ailios isimli bir delikanlıya karşılıksız aşka tutulmuştur. Duyduğu bu karşılıksız sevgi ile *ilk eşiği* aşmıştır. Zaman ağacının dibinde döktüğü göz yaşları *mağaranın derinliklerine doğru* gidildiğine işaret etmektedir. Dökülen göz yaşlarıyla Zaman Ağacı’nda bir kovuk açılır. Açılan bu kovuk, Katerina’nın *çilesine* işaret etmektedir. Öyle ki en karanlık zamanlarını ve ölüm kalım durumunu bu kavuğun içinde yaşamıştır.

Katerina’nın bu anlamda Peygamberin torunları olan Fatıma ve Sakine adında *müttefikleri* yani dostları da bulunmaktadır. En büyük *düşmanı* ise babası olan zalim Konstantin’dir. Katerina’nın bu kovuktan çıkabilmesi ise Kader isimindeki bir kızın kendisi ile görüşmesine bağlı olduğu bilgisini Çelebi Dede vermektedir. Kader de tam olarak rastlantısal olarak bu yerde Katerina ile görüşerek onun *dönüş yoluna* girmesine aracı olur. Hikâyenin sonunda ise *iksirle dönüşün* Kader üzerinden sergilendiği, Kader ve Katerina’nın aynılaştığı ve birbirlerini aynaladıkları sembolizmi üzerinden görülmektedir.

### **Tablo 13**

#### *Kovuk Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Ali	Kahraman
Çelebi Dede	Rehber ve Müttefik
Fatıma ve Sakine	Müttefik
Katerina	Anlatıdaki Kahraman, Rehber, Eşik bekçisi
Alios	Baştan çıkarıcı
Kader	Kahraman

Kovuk öyküsünde; kahraman, rehber, müttefik, eşik bekçisi, baştan çıkarıcı karakter arketipleri görülmektedir. Bu metinde çağrının reddi ve iksirle dönüş evrelerini dışında kalan tüm aşamaları içermektedir. Bununla birlikte, arketipsel şema, aynı kahramanın perspektifinden değil değişiklik göstermektedir. Sıradan dünya ve maceraya çağrı arketipleri, hikâye dinleyicisi Ali'nin gözünden anlatılırken, sınav, dost, düşman, mağaranın derinliklerine doğru yolculuk, çile ve iksirle dönüş kısımları ise baş kahraman Katerina'nın hikayesi üzerinden işlenmektedir. Ancak, ilgili arketipsel şema, belirli bir sıra dahilinde ilerlememektedir, diğer hikayelerde olduğu gibi. Bu bağlamda, motifler ve göndermeler anlatım teknikleri de kullanılarak hikâyenin çağdaş bir şekilde kurgulanmasına katkıda bulunmuştur.

### **3.16. Cenneti Arayan Adam (Güray Süngü) Öyküsünün Tahlili**

**Konu:** Cenneti arayan adamın hikayesini konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Hedef belirlendiğinde imkânsız yoktur.

**Olay Örgüsü** Yolunu uzatmayı seven anlatıcı ile öykü başlamaktadır. Çocukken duvardaki çatlaktan canavar çıkacak diye korkar. Sonra bu korku, çatlaktan içeri girme korkusuna dönüşür. Sıra arkadaşı Veysel altı-yedi yaşlarında ölür. Herkes cennete gitti dediği için anlatıcı cenneti merak ederek hayal kurar. Veysel'in duvar çatlağından içeri girdiğini düşünür. Bu hayal zamanla fikre dönüşür. Yirmi yaşına kadar cennetle alakalı okuyup araştırır. Yirmi yaşında evden ayrılır. Kitaplardan uzak ve zor olduğunu öğrenmişti.

Bu yüzden uzağa gitmek için limana varır. İndiği yerde uzağı sorar. Dağı gösterirler, anlatıcı da dağa çıkar. Kahraman fiziksel olarak uzağı bulmaya çalışırken göğe bakar. Uzağın burası olduğunu düşünür ama bu fikirden hemen vazgeçer. Tepeden deniz manzarasına bakarken bir ada görür. Uzak burası diye düşünerek zar zor sahile iner. Sandal gelir, içindeki adama beni götür der. Anlatıcının parası

yoktur, emeği de sandalcının işine yaramaz. Adam hikâye anlat der, anlatıcı hikâye de bilmez. Sabah yolda bir hikâye uydurur. Uzaklık, iz ve yürüme bağlantılarını adama anlattığı hikâyeden öğrenir. Hikâyede uzağı doğu yapar.

Anlattığı hikayedeki kişiyi takip ederse cenneti bulacağını öğrenir. Sandalcı onu adada yalnız bırakıp gider. Burada bir ihtiyarla tanışır ve onunla yaşar. Bir zaman sonra ihtiyar ölür. Sahile birçok adam gelir. İçlerinden biri, sandalcıya anlattığı seyyahdır. Bu seyyah henüz anlattığı kısmını yaşamamış biridir. Bu adamdan, cennetin izinin Serendip Dağı'nda olduğunu öğrenip buraya gider. Bir mağara bulur. Mağarada bir çatlak görür ve orada Veysel'i bulur. Sonra kendi de buradan içeri girerek Cennet'e gider.

**Kahraman ve Karakterler:** Banu, Anlatıcı (Kahraman), Gulyabani, Veysel, anlatıcının annesi, köpek, kaptan, limandaki insanlar, adadaki insanlar, ihtiyar, sandaldaki adam, seyyah, korsanlar, tüccar

**Mekân:** İskenderiye, Doğu şehirleri, ev ve dışarı, çocukluk evi ve duvardaki çatlak, Divan, Dalgakıran, deniz feneri, Liman, Gemi, Dağ, Sandal, Tanca, Serendip Tepesi, Seylan Adası, Serendip Dağı, mağara.

**Zaman:** Bilinen geçmiş zaman hakimdir. Şimdiki zamandan da izler bulunmaktadır. Zaman yer yer muğlaklaşmaktadır. (Yarım gün ya da iki ay, iki ay ya da iki yıl, üç hafta ya da bir yıl, v.b.)

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter bakış açısı üzerinden aktarılmaktadır. Diyaloglar üzerinden farklı bakış açıları da görülebilmektedir.

**Çatışma:** Duvar çatlağından gulyabani çıkmasından duyulan korku; duvar çatlağından içeri girme korkusu; cennetin zor ve uzak olması, buraya duyulan merak; yolculukta yaşanan fiziksel engeller çatışmalar olarak görülmektedir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Diyalog: Karakterler bu teknik kullanılarak konuşurularak, bu da metne canlılık katmıştır.

Flashback: Çocuklukla alakalı hatıralar bu teknik kullanılarak anlatıcı gözünden verilmiştir.

Flashforward: Anlatıcı metnin başlarında yolculuklara değinmektedir. Sonra da “daha oralara çok var” ifadesinin kullanılması flashforward tekniğine işaret etmektedir.

Motif: Yol uzatma motifi kendisini tekrar etmektedir.

İroni: Zamanın muğlaklaşması üzerinden ironi gerçekleştirilmektedir.

Cenneti Arayan Adam öyküsünde baş kahramanının adı bilinmemektedir. Bu yüzden yolculuğu gerçekleştiren bu adama kısaca kahraman demek anlaşılabilirliği sağlayacaktır. Bu anlamda kahramanın gündelik hayatına, şimdiki zamanına bakıldığında eve dönerken yolu uzatan, avare olarak tabir edilen ve kendi hakkında da pek bir malumatı olmayan biri olduğu anlaşılmaktadır. Kahramanın esas macerasının, cenneti bulma yolculuğunun nerede başladığı ise çocukluk dönemindeki bakış açısı üzerinden, flashback tekniği ile verilmektedir.

Bu anlamda öykü, esas olarak *gündelik hayatta* çocuk olan kahramanın bakış açısı ile başlamaktadır. Çocukluğunun geçtiği evdeki duvarda bulunan çatlak, serçe parmağının girebileceği büyüklüktedir. Kahraman çocukken buradan gulyabani çıkacak diye korktuğunu, bu korkunun da zamanla oraya girme ve gulyabanilerle karşılaşma korkusuna dönüştüğünü ifade etmektedir. Kahraman, sıra arkadaşı Veysel'in altı yedi yaşlarında ölmesini ve tamamen ortadan kaybolmasını çatlağa kaçtığına yormaktadır. Etrafındaki herkesin Veysel için "cennete gitti" tabirini kullanması da bu çatlağın cennet ile ilişkilendirilmesini sağlayarak kahramanı Veysel'in izini sürmeye, cenneti bulmaya yönelik bir maceraya yönlendirmektedir. Bu anlamda *maceraya çağrı* için ölen Veysel'in nereye gittiğinin bilinmesine yönelik duyulan merak, cenneti ve Veysel'i bulma isteği denebilir. Çağrının reddi evresinin gerçekleşmediği, hayal edilen cennet düşüncesinin fikre ardından da tutkuya dönüşmesi ibarelerinden anlaşılabilir. Kahraman, tutku derecesinde merak ettiği bir kavramın peşinden gitmek için kuşku duymaz. Yirmi yaşında da evi terk ederek *ilk eşiği aşmış* olur.

Kahramanın yol boyunca bu özel dünyada gerçekleştirdiği yolculuk; *sınavlar, müttefikler, düşmanlar* evresine işaret etmektedir. Öykünün ağırlıklı kısmı da bu bölümde geçmektedir. Kitaplardan, cennetin uzak ve gidilmesi zor olduğunu öğrenen kahraman, ilk durak olarak bir limana gelir. Burada tanıştığı kaptan, kendisine *rehber* olur. Gerçekleştirdiği gemi yolculuğundan sonra indiği yerde de uzağı bulamayan kahraman uzağın dağ olduğuna karar vererek bu yönde ilerlemeye başlar. Dağın da uzak olmadığını anlayınca gördüğü manzaradan ilerdeki adanın uzak olduğuna karar vererek buraya yönelir. Bu esnada bir sandal gelir. Sandalcı da yine kendisine rehber ve eşik bekçisi olarak onu adaya vardırırmak için imtihan eder. Ancak düzgün hikâye anlatırsa adaya götürebileceğini söyler.

Kahramanın uydurduğu hikâye, kendisine de yol haritası olmaya başlar. Öyle ki kahraman uzaklık, iz ve yürüme bağlantılarını uydurduğu bu hikâye üzerinden anlamaya başlar. Anlattığı bu hikâyeden yola çıkarak, hikayesindeki kişiyi takip ederse cenneti bulacağını öğrenir. Adaya varan varan kahramanı sandalcı bırakarak geri döner. Kahraman burada ihtiyarla tanışarak onunla yaşamaya başlar. İhtiyar kendisi için hem *müttefik* hem de bu dünyaya ayak uydurmaya yardımcı bir *rehber* gibidir. Bir zaman sonra ihtiyar ölür. Sahile inen kahraman burada birçok insanın toplandığını görür. Bu insanların

korsanlardan yani *düşmanlardan* kurtulmuş bir mürettebat olduğunu öğrenir. Aralarında sandalcıya anlattığı hikâyenin kahramanı olan seyyah da vardır. Bu seyyah aslında cennetin izinin nerede sürülebileceğini haber veren bir *habercidir*.

Bu adamdan, cennetin izinin Serendip Dağı'nda olduğunu öğrenir. Bu aşama, *mağaranın derinliklerine yaklaşıldığının* da habercisidir. Kahraman tam olarak buraya gider ve bir mağara bulur. Bu mağaranın derinlikleri, kendisinin *çilesi* ve korkularıyla yüzleşmesinin sembolüdür. Nitekim mağarada gördüğü çatlak, çocuklukta girmekten korktuğu çatlakla oldukça benzerdir. Bu çatlağın içinden bakma cesaretini gösteren kahraman orada Veysel'i görür. Bu da onun aradığını bulmasının işareti olarak *ödüllü* olmaktadır. Kendisi de bu çatlaktan içeri girerek arkadaşı ile kavuşması ve cennete varması da en önemli noktadır. Bu öyküde baştan da ifade edildiği üzere cennete gidince geri dönülemeyeceğine dair tutarlılık korunmuştur. Bu yüzden de Veysel'i bulan ve cennete giden kahraman; dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evrelerini deneyimlememiştir.

#### **Tablo 14**

##### *Cenneti Arayan Adam Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Banu	Düşman
Anlatıcı	Kahraman
Gulyabani	Düşman
Veysel	Müttefik ve Haberci
Anlatıcının annesi	Gündelik hayattaki dost
Kaptan	Rehber
Limandaki insanlar	Müttefik
Adadaki insanlar	Müttefik
İhtiyar	Rehber ve Müttefik
Sandaldaki adam	Rehber ve Müttefik
Seyyah	Rehber
Korsanlar	Düşman
Fırtına	Haberci

Cenneti Arayan Adam öyküsünde; kahraman, rehber, müttefik, düşman ve haberci karakter arketipleri vardır. Yazarın yolculuğuyla ilgili ilk iki bölümdeki tüm aşamalar belirgin bir şekilde gözlemlenebilir. Bu olay örgüsü, modern anlatım teknikleriyle desteklenerek aktarılmaktadır. Ancak üçüncü bölümde dönüş yolculuğu, diriliş ve iksirle dönüş evrelerine değinilmemesi, metinde tutarlılık sağlamaktadır. Çünkü cenneti arayan adamın bir kez orayı bulduktan sonra geri dönemeyeceği bilinmektedir.

### 3.17. Dağların Unutamadığı Şarkı (Güzide Ertürk) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Aragorn'un dillendirmekte inat ettiği hikâyeyi konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Hikâyeye, onu duymaya ya da görmeye niyeti olan kişiye aşikâr olur.

**Olay Örgüsü:** Karanlıkta, ateş başındaki bir atmosfer ile olay örgüsü açılmaktadır. Aragorn ve arkadaşlarının burada dinlenmektedir. Aragorn'un anlattıklarının etkisiyle diğerleri uyuklar, ancak asıl hikâyeyi muhatap bulamadığı için kendine saklar. Bu öykü kendisinde sır olarak kalır. Ardından anlatıcı bu hikâyeyi bulur ve anlatmaya başlar.

Aragorn, elflerin diyarından ayrılarak Gandalf'ı aramaya koyulur. Bunun için de kulübe, geçit ve mağara duraklarından geçer. En son mağara durağında bir kadınla karşılaşır. Kadın'ın adı Azul'dur ve Aragorn'a, Athelas bitkisinin sırlarını öğretir. Nazgûl adındaki şer güçler cadılar diyarını düşüreceği için o da Gandalf'ı aramaktadır. Nitekim kendisi buradan gelmiş bir cadıdır. Ancak Gandalf'ı bulmadan önce Nazgûl tarafından öldürülür. Gandalf geldiğinde Aragorn'la karşılaşır ve dostlukları ilerler. Aragorn da Azul için bir şarkı yazar. Bu şarkıyı da sadece dağlar duyar ve bir daha da hiç unutamaz.

**Kahraman ve Karakterler:** Frodo, Sam, Marry, Pippin, Yolgezer (Aragorn), İsilbur, Gandalf, Kara Nefes, Süvariler, Arwen, Galadriel, Azul, Nazgûl

**Mekân:** Ateşin yanı, dağ, Ayrıkvadi, Sauron, Elf Diyarı, Ateş Salonu, Fırtına Tepeleri, Kuyut Ormanı, Cadılar Diyarı

**Zaman:** Bilinen geçmiş zaman hakimdir. Hikâyeye daha çok akşam vakitlerinde geçmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter (Aragorn) bakış açısı baskındır. Diyaloglara üzerinden farklı bakış açıları da görülebilmektedir.

**Çatışma:** Aragorn'un içinde tuttuğu hikâyeyi anlatıp anlatmamaya yönelik duyduğu kaygı psikolojik bir çatışmadır. Soğuk hava şartları fiziksel bir çatışmadır. Cadıyla karşılaşma ve ona güven duyma hali de çatışmaya örnektir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Diyalog: Karakterler bu teknik kullanılarak konuşurulmuş, bu da metne canlılık katmıştır.

Flashforward: Öykünün ana unsurları, öykü anlatılmadan önce işaret edilerek ileriye yönelik atıfta bulunulmuştur (Athelasın kaynaması, kara nefesle alakalı ifadeler).

Metinlerarasılık: Yüzüklerin Efendisi metninin kahramanlarının yer aldığı öyküde bu anlatım tekniği belirgindir.

Gönderme: Öyküde sıklıkla Yüzüklerin Efendisi metnine gönderme yapılmaktadır.

Metafiction: Anlatıcının metne müdahil olması bu tekniğe işaret etmektedir. Öyle ki anlatıcı öyküyü bulduğunu ve anlatacağını ifade etmektedir.

Öykünün ana kahramanı Aragorn (Yolgezer)'dur. *Sıradan dünya* olarak ise fiziksel bir yerin ötesinde psikolojik bir durum dikkat çekmektedir. Bu da Aragorn'un, anlatmaya çekindiği hikâyeyi dillendirip dillendirmemesi ile alakalıdır. Öyle ki, dağların tepesinde dinlenirken eski bir öykünün anısını anlatıp anlatmama tereddüdünü yaşamaktadır. Bu anlamda hikâyeyi anlatma isteği *maceraya çağrı*, muhatap bulamadığı için anlatmaktan vazgeçmesi ise *çağrının reddi* aşamalarına işaret etmektedir. Gandalf olsaydı böyle bir tereddüdü yaşamasına gerek olmayacağına dair duyduğu inanç ise *rehber* arketipine işaret etmektedir. Bir başka deyişle rehberle karşılaşma gerçekleşmediği için maceraya devam ederek ilk eşik aşılamamış, hikâye de kendisiyle birlikte sırlanmıştır.

İlk eşik aşılma evresi ise anlatıcının kurguya müdahil olmasıyla gerçekleşmektedir. Anlatıcı, ormanda yürürken kuru yapraklar arasında öyküyü bulduğunu ifade ederek maceranın gerçekleşmesini sağlamaktadır. Ardından anlatılmayan öykünün ayrıntıları görülebilmektedir.

Başkahraman Aragorn, Elrond'un evinden ayrılır. Böylelikle de macera başlar. Aragorn, gerçek bir kral gibi dönebilmek için bunu gerçekleştirecektir. Bu anlamda *sıradan dünyası* elflerin evidir. Elrond kendisine, ilerleyebilmek için Gandalf'ı bulması gerektiğini işaret eder. Bir nevi *akıl hocası (rehber)* olarak yol gösterir. Gandalf'ı arayacağı yerler ise Minhiriath kuytularında bir kulübe, Fırtınatepeleri'nde gizli geçit ve Kuyut Ormanı'nın doğusundaki bir mağaradır. Bu anlamda Elrond, Aragorn'a yol göstererek geçeceği durakları ifade etmekte, *sınavları* hakkında da bilgi vermektedir.

İlk iki durakta Gandalf'ı bulamayan Aragorn, mağara durağına doğru yönelir. Yolgezer'in bu yönelişi *mağaranın derinliklerine doğru* arketipi bakımından da işlevseldir. Mağara'ya girdiğindeyse kişisel *çilesiyle* değil; ama Azul adındaki bir kadının ölümüne tanık olur. Mağaranın içindeki çile evresinde ölüm kalım durumu, bu cadı kadın üzerinden görülmüştür. Cadılar Diyarının Nazgûl tarafından ele

geçirilmesini engellemek için Gandalf'ın peşine düşen Azul, Nazgûl tarafından öldürülmeden önce Aragorn'a, Athelas bitkisi ve diğer farklı bitkilerle alakalı sırları öğretir.

Ardından Gandalf gelir; ancak Azul'a yardımcı olamaz. Bunun yerine Aragorn ile dostlukları ilerlemeye başlar. Bu anlamda ana çileyi Azul'un çektiği, ancak Gandalf'a kavuşma ödülüne ise Aragorn'un sahip olduğunu söylemek mümkündür. Öyküde *dönüş yolu* ile alakalı aşamaya rastlanmamıştır; ancak Aragorn'un bestelediği şarkı diriliş arketipine işaret etmektedir. Öyle ki bu şarkı, ilgili hikâyeyi açığa vurmaktadır. Hikâyenin *iksirle dönüşü* yani sonsuzluğu ise burada gizlidir. Şarkının yani hikâyenin peşine düşen ya da onu duymak isteyenler sonsuza kadar bu melodileri duyma imkanına sahiptir.

**Tablo 15**

*Dağların Unutamadığı Şarkı Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Frodo	Müttefik
Sam, Merry, Pippin	Müttefikler
Yolgezer (Aragorn)	Kahraman
İsildur	Müttefik
Gandalf	Rehber
Elrond	Rehber ve Haberci
Kara Nefes	Düşman
Süvariler	Düşman
Arwen	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
Galadriel	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
Azul	Rehber ve Müttefik
Nazgûl	Haberci

Dağların Unutamadığı Şarkı öyküsünde; kahraman, rehber, haberci, müttefik, düşman karakter arketipleri dikkat çekmektedir. Dönüş yolculuğu dışındaki tüm evreler de sırayla gözlemlenebilir. Ancak bu evreler, kahramanın tepkilerinin yanı sıra anlatıcının müdahaleleriyle gerçekleştiği için

geleneksel yapıdan ayrılır. Metinde, flashforward, metinler arasılık, metafiction ve gönderme gibi tekniklerin kullanımı, metni günümüz anlatısına yaklaştırır.

### 3.18. 67 Adım (Handan Acar Yıldız) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Altmış yedi yaşındaki Emma'nın, ruhu ve bedeni arasındaki açığı kapatmaya çalışmasını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** İnsanın kendisini bulması ve orada mutmain olması esastır.

**Olay Örgüsü:** Öykü, siyahi ve peltek kadının çocuklara masal anlatması ile başlamaktadır. Hikâye kahramanı da altmış yedi yaşında olmasına rağmen burada masal dinleyen bir çocuktur. Ruhu ve bedeni arasında yaşadığı farkı sıfırlamak istemektedir. On bir çocuğu ve torunları vardır; ancak görüntüsünün beş yaşında bir çocuk olduğunu düşünerek hareket etmektedir. Bu anlamda dışçı ya da otobüsteki davranışları üzerinden yaşlıların da çocuklar gibi davranması durumuna işaret edilmektedir.

Ardından dergide bir yol fark eder. Bu haber üzerinden, hiçbir kadının yürümediği bu yolu yürürse ruhu ve bedeni arasındaki uçurumun kapanacağını düşünür. Ardından bu yolu kendince, sırtında on bir çocukla yürümeye başlar. Yürüdükçe kendisine biraz daha yaklaştığını hisseder. Yolculuk bittiğinde de yine eski iki büklüm haline döner ve bir kalabalık fark eder. Bu kalabalık kendisi için toplanan insanlar değildir; Emma kendisi parçalarını bir araya getirerek kendisi için toplanmıştır artık.

**Kahraman ve Karakterler:** Masal anlatan siyahi ve peltek kadın, masal dinleyen çocuklar, altmış yedi yaşındaki çocuk (Emma), Emma'nın kızı, Emma'nın torunu, Dışçı, Emma'nın on bir çocuğu, Emma'nın kocası

**Mekân:** Masal çemberi, Dışçı sırası, Otobüs koltuğu, Appalachian Trail, çiftlik

**Zaman:** Görülen geçmiş zaman hakimdir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil kişi (tanrısal) anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, anlatıcı etrafında şekillenerek özellikle de Emma üzerinden verilmektedir.

**Çatışma:** Anlatıcıya olay örgüsü hakkında karşı çıkan çocukların durumu çatışma örneğidir. Nitekim bu, kaosun hâkim olmasını sağlamaktadır. Öyle ki anlatıcı kadın masalları analitik düzleme oturtmaya çalışırken boncuk boncuk terlemektedir. Emma'nın görüntüsü ve hissiyatı arasındaki uçurum metnin ana çatışmasıdır. Olay örgüsü bu çatışmayı çözme üzerine ilerlemektedir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Tekrar:** Kara ve siyah renkleri tekrar edilmektedir. Bu aynı zamanda metinde bir motifin oluşmasını da sağlamaktadır.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Benzetme: Emma'nın hareketleri çocuğa benzemektedir.

Flashback: Emma'nın kocasının, çalışanlarına göz dağı verme amacıyla Emma'yı, kaburgalarını kırıncaya kadar dövmesi durumu, bu teknik ile ifade edilmiştir.

Hikâye, bir masal anlatıcısının çemberinde açılmaktadır. Başkahraman Emma'nın özel dünyasındaki ruh halinin gözlemlenebildiği bu çemberde, tüm çocuklar dış görünüşü itibariyle beş yaşlarında olsa da ruhen oldukça yaşlı kişilerdir. Tüm dinleyiciler, anlatıcı olan siyahi ve peltek kadına, anlattığı masallardaki olay örgüleri ile alakalı karşı çıkararak onu sıkıştırmakta, mantıken sorgulamaktan dolatı da masalları dinleyememektedirler. En nihayetinde masalcı kadın herkesi ikna edecek bir tutarlılıkta masal anlatmayı başarır ve başkahraman Emma da bu atmosferden çıkarak görüntüsünün de yaşlı olduğu biçime, sıradan dünyasına dönüşür.

Emma, özel dünyası içindeki atmosferde bulunurken buraya nasıl geldiğini anlamaya çalışır; ancak hatırlayamaz. Bu anlamda sıradan dünyadan ayrılmak için nasıl bir maceraya çağrı aldığı, çağrıyı reddedip etmediği ya da rehberle karşılaşma gibi aşamaların geçilip geçilmediği kahraman tarafından da bilinmemektedir. Bir başka deyişle, ilgili evreler konu ya da olay bağlamında açıklanmasa da olmamalarının yarattığı huzursuzluk ifade edilmiştir. Bu huzursuzluk da kahramanın anlayamama, bilememe durumu üzerinden gösterilmiştir.

İlgili arketiplere geniş çaplı olarak yer verilmemesi ise oldukça yerinde bir tutumdur. Öyle ki başkahraman Emma'nın temel yolculuğu bu masal halkasına gelişiyse alakalı değil, kendisini bulmaya çalışmasıyla ilgilidir. Gündelik hayatta, kendisini çocuk zanneden Emma'nın hareketlerinin ruhu ile tutarlı olmamasından kaynaklı içinde açtığı tutarsızlık duygusunu yenme arzusu temel motivasyondur.

Dişçiye gittiğinde bir dergi gören Emma, hiçbir kadının yürüyerek geçmediği bir güzergahtan bir dergi aracılığıyla haberdar olur. Bu anlamda sıradan dünyasında büyüyüp küçülen bir fiziğe sahip olduğunu düşünen Emma, *maceraya çağrıyı* bu dergi üzerinden almaktadır. *Çağrının reddi* evresi, kahraman için söz konusu olmamıştır. Kaybedecek bir şeyi ya da söyleyecek sözünün kalmadığını ifade ederek yola çıkmıştır. 2, 168 mil uzunluğunda olan, ABD'de bulunan Appalachian Trail'i yürüyecektir. Emma'nın kendisine rehberlik edecek biri de bulunmamaktadır. Ancak kendi iç sesinin *rehber* olduğunu söylemek mümkündür.

Yolculukta *ilk eşik* aşıldıktan sonra *sınavlar, müttefikler ve düşmanlar* evresinde; kadının çok sık acıktığı, susadığı ve yorulduğu durumlar ifade edilmiştir. Bunlar şüphesiz Emma için birer sınavdır. Yorulduğunda kapısını çaldığı kişiler de dost hükmündedir. Düşmanlardan ise bu yolculukta bahsedilmemiştir. Kocasının kendisini, kaburgalarını kıracak kadar çok dövmesi durumuna atıf

yapılmaktadır. Bu anlamda Emma temel düşmanlığı ve aslında *çileyi*, kocası ile yaşarken çekmiştir. Bu durum açıkça olmamak kaydıyla, ancak alt metinden okunabilmektedir. Emma'nın ödülü ise yolda ilerlerken boyu ve ruhunun birbirine yaklaşmasıdır. Belki de kocası kendisini hırpalarken beş yaşında bir çocuğun savunmasızlığını hisseden Emma, bu yolda seyrederken güçlü hissetmeye, böylelikle de ruh ve bedeni arasındaki mesafeyi de kapatmaya başlamıştır.

Yolculuk bittiğinde kahraman, yolun sonunda bir kalabalıkla karşılaşır. Bu kalabalığın ise onun için gelen kişiler olmadığı; ancak Emma'nın kendisi için toplandığı ifade edilmektedir. Nitekim metnin sonunda kahraman, yaşadığı travmalarla barışarak erginleşmiş ve tüm yanları ile barışabilmiştir.

### Tablo 16

#### 67 Adım Öyküsünün Karakter Arketipleri

Karakterler	Arketipler
Masal anlatan siyahi ve peltek kadın	Rehber
Masal dinleyen çocuklar	Müttefikler
Altmış yedi yaşındaki çocuk (Emma)	Kahraman
Emma'nın kızı	Müttefik
Emma'nın torunu	Haberci
Emma'nın on bir çocuğu	Müttefik
Emma'nın kocası	Düşman

67 Adım öyküsünde; kahraman, rehber, müttefik, düşman, haberci karakter arketipleri görülmektedir. Yolculuk arketipiyle ilgili neredeyse tüm aşamalar görülebilir. Ancak Emma'nın dönüş yolculuğu, diriliş ve iksirle dönüş evreleriyle ilgili açık bir veri bulunmamaktadır. Bu aşamalar, okuyucunun yorumuna bırakılmıştır. Emma'nın altmış yedi yaşında ve akıl sağlığı yerinde olmayan bir kadın olarak bireysel adımlar atabilmesi, bağımsız bir şekilde ilerleyip kendini bulabilmesi, önemli bir diriliş metaforu olarak yorumlanabilir, ancak tam tersi de düşünülebilir.

### 3.19. Medellin ve Meşika (M. Fatih Kutlubay) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Kolombiya'nın Kuzey Batısı olan Medellin'de yaşayan Hernando'nun, Akdeniz'in Batısında kutsal Haç egemenliğinin devamı için çıktığı yolculuk anlatılmaktadır.

**Ana Düşünce:** Masallar kişini zorlu yolculuklara çıkmasını, zihin dünyasında mümkün kılar.

**Olay Örgüsü:** Öykü Hernando'nun istavroz çıkarması ile başlamaktadır. Annesinin oğluna anlatacağı masalla da devam etmektedir. Anne masalı anlatmadan önce hikâyeye ile alakalı bilgi verir. Büyük bir kabilenin öyküsü olan bu masalda insanların elleri ve yüzleri çivit mavi, kireç beyazı ve nar kırmızısıdır. Bu insanlar ağaçların derin nefes aldığı ormanlarda yaşar.

Masalın anlatılacağı esnada Hernan uykuya dalar ve annesinin anlattığı ya da anlatacaklarını uykusunda yaşar. Yer yer flashback ve flashforward teknikleri kullanılarak Herman'ın yolculuğunun asıl sebebi olan kutsal haç bütünlüğünün Akdeniz'de korunması amacı işlenmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Hernando ve anne – babası, İspanyollar, Fatma, Kral, Marina, Su Tanrısı

**Mekân:** Medellin, Meşika (piramitler), Akdeniz'in bir ucu, Tenotçitlan (meşikaların başkenti), Rif Dağları, Küba

**Zaman:** Öyküde görülen geçmiş zaman hakimdir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Tanrısal üçüncü tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, olarak ise anlatıcının yanı sıra karakter (Hernando ve anne) bakış açıları dikkat çekmektedir.

**Çatışma:** Hernando'nun denizde suda yaşadığı durum fiziksel çatışmadır. Hernando'nun kralla yaşadığı çatışma ise psikolojiktir. Hernando'nun Tenotçitlan'ı ele geçirmek için gerçekleştirdiği suççığı taktiği de bir diğer çatışmadır. Savaş sahnelerindeki durumlar ise fiziksel çatışmadır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile tanrısal anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Flashback: Hernando'nun Tenotçitlan'a gelişi bu teknik ile anlatılmıştır.

Flashforward: Hernando'nun su tanrısı ile özdeşleştirilmesi bu teknik üzerinden görülmektedir.

Motif: kırmızı, mavi ve beyaz renkleri üzerinden hikâyenin seyri ifade edilmektedir. Renk motifleri üzerinden öyküdeki şiddet içeren durumlar görülebilmektedir.

Gönderme: Medellin ülkesinin tarihine gönderme vardır.

Üst kurmaca: öyküdeki anlatılanların gerçek olup olmadığını anlamak için okur da sürece dahil edilmektedir.

Medellin ve Meşika, seçkideki kısa öykülerdendir. Buna rağmen Kahramanın Yolculuğu paradigmasına dair öğeleri içerisinde barındıran bir metindir. Hikayenin baş karakteri, Hernando'dur.

Kolombiya'nın doğusunda yer alan Medellin'de geçen öykünün başkarakterinin ismi, buraya İspanya'dan gelip tahrir eden Hernan ile benzerlik göstermektedir.

Hernando'nun *sıradan dünyası*, annesinin dizinin dibinde büyük ihtimalle İspanya'da masal dinleyen çocuk üzerinden görülmektedir. Annesinin masallarını dinlerken uykuya dalan Hernando, farklı bir bilince geçerek *özel dünyada* yolculuğa başlar. Bu anlamda annesinin anlattıkları *maceraya çağrı*, anne ise *rehber* arketipleri ile özdeşleştirilebilmektedir. Hernando *çağrısı*, uykuya yenik düştüğü için reddetmemiştir. Böylelikle *ilk eşik* aşılmıştır.

Hernando, özel dünyaya geçtiğinde kendisini denizde yüzerken bulur; ardından da su tanrısı olarak gören kralla karşılaşır. Tenoçtitlan isimli şehrin alınmasını hedefleyen Hernando'nun başından geçen hikayede Hernando'nun en temel korkusu ve yüzleşmesini görmek güçtür. Bu anlamda *mağaranın derinliklerine yaklaşma* ya da *çile* evreleri net şekilde görülememektedir. Ancak hedeflenen şehrin, Avrupa'dan getirilen suççuği mikroplu kişilerin halkla temas etmesi sonucu alınması bir *ödül*dür. Bu ödülün, birey olma yolunda psikolojik bir erginleşmeyle eş zamanlı olmaması ise öyküdeki kahramanlık bilincinin altının çizilmesini engellemektedir.

*Dönüş yolu* ise Hernando'nun uyanması ile gerçekleşmektedir. Uykusunda gördüklerinin ve yaşadıklarının, gerçeklikle bağlantılı olduğunu fark etmesi ise aslında her şeyin sıradan bir rüya olmadığına işaret etmektedir. Bu da *diriliş* evresinin metinde görülebildiği anlamına gelmektedir.

*İksirle dönüş* arketipi ise ne kahraman ne de karakterler üzerinden anlaşılmaktadır. Okurun Tenoçtitlan ile alakalı kısa bir araştırma yapması ile ilgili şehrin tarihine ulaşması bu evreyi fark etmesini sağlamaktadır. Bir başka deyişle Tenoçtitlan'ın tarihini yüzeysel de olsa araştıran kişilerin, Hernando'nun annesinin anlattıklarının ya da Hernando'nun rüyasının kurmaca ötesi bir gerçekliğe sahip olduğunu görebilmektedir. Bu da *iksirle dönüş* evresine okurun da dahil olması gerektiği anlamına gelmektedir.

## Tablo 17

### *Medellin ve Meşika Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Hernando	Kahraman
Kahramanın Annesi	Rehber
Kahramanın Babası	Yoldaş
İspanyollar	Düşman

---

Fatma	Haberci ve Müttefik
Kral	Düşman
Marina	Haberci

---

Medellin ve Meşika öyküsünde; kahraman, rehber, düşman, haberci, müttefik, düşman karakter arketipleri kullanılmıştır. Metinde, Hernando'nun en temel korkusu olan çileyi görmesi zor olmaktadır. Mağaranın derinliklerine yaklaşma konusu da net değildir. Ancak hedeflenen şehrin Avrupa'dan getirilen suççığı mikroplu kişilerin halkla temas etmesi sonucunda alınması bir ödül olarak kabul edilir. Bu ödülün, birey olma yolunda psikolojik bir olgunlaşma ile eş zamanlı olmaması, öyküdeki kahramanlık döngüsünün vurgulanmasını zorlaştırmaktadır.

İksirle dönüş arketipi ise ne kahraman ne de karakterler üzerinden açıkça anlaşılabilir. Okuyucunun Tenotçitlan hakkında kısa bir araştırma yapmasıyla iksirle dönüş evresi anlaşılabilir. Yani, anlatılanların gerçek mi yoksa kurgu mu olduğu konusundaki şüphelerin giderilmesi için okuyucunun metne dahil olması gerekmektedir. Bu üst kurmaca, flashback, flashforward, gönderme gibi teknikler de kullanılarak öyküye çağdaş bir zemin kazandırılmaktadır.

### 3.20. Gezen Kolun Atlası (Mahmut Coşkun) Öykü Tahlili

**Konu:** El İdrisî Sefir isimli bir ustanın yardımcısı olan Muhterem'in, hayat hikayesinden kesitleri konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** İlimle geçirilen ömür, utanca sebep olacak bir hata sebebiyle tamamen değişebilmektedir.

**Olay Örgüsü:** Öykü Muhterem isimli başkarakterin kendisini tanıtmayı ile başlamaktadır. Üstü başı kirlili ve son derece düşkün görünen bu adamın hayat hikayesi ve neden bu şekilde olduğu ise flashback tekniği üzerinden karakterin hayatından kesitlerle görülmektedir.

Muhterem'in annesi doğum esnasında ölür. Doğduğunda da sol ayağı da yoktur. Babası da dilencilik yaptığı için bunun bir ceza olduğunu düşünerek oğlunu Cordoba imamına teslim ederek Hicaz'a tövbe etmeye gider. Ebu'l Velid Muhammed de Muhterem'i oğluna teslim eder ve Muhterem, Muhammed b. Ahmed'i babası bilir. Muhterem on yaşına geldiğinde Muhammed b. Ahmed'in Hafid isimli bir oğlu olur. Ona ilerde İbn Rüşd diyeceklerdir. Birlikte Arapça, Latince, Farsça ve Türkçe öğrenirler. Kütüphanede görevli olan Muhterem de Hafid de ilim meraklısıdır. Ancak Hafid aynı zamanda farklı diyarları gezmeyi de çok sever. Hafid bu seyahatlerinden gelince Muhterem'e yıldızların ilminden

bahseder. Muhterem bu konularla alakalı ilim sahibi olmak ister ancak kütüphanede çaresizken El İdrisi isimli alimin geldiğinden haberdar olur ve onunla yolculuğa çıkar.

Yolculuklarında korsanlarla mücadele ederken Muhterem elini kaybeder. Bir köle kızın kendisine ilgi duyduğunu anlayınca, bundan faydalanarak Cezayir Emiri'nin görme engelli kızı ile arasında aracı olmasını ve kendisinin dünyanın en yakışıklı tüccar olduğuna inandırmasını ister. Bu duruma şahit olan Cezayir Maliki'nin hanımı, Muhterem'in idamını ister. Ustası son anda botanik kitabı vaat ederek onun hayatını kurtarır. Ancak köle kız çok acı şekilde can verir. Cenaze namazını da yine Muhterem ve ustası kıldırır. Bu durumdan sonra Muhterem gerçek anlamda perişan olur ve kişisel bakımını ve diğer tüm heveslerini bırakır. Palermo'da ustası ile birbirleri ile hemen hemen hiç konuşmadan hayatlarına devam ederler.

**Kahraman ve Karakterler:** Muhterem, Ebû Abdullah Muhammed bin Muhammed İdris El Şerifi, Şişko Roger, Muhterem'in babası, Muhterem'in annesi, Hafid, El Cabbar, Yahudi kadın, tayfalar, Malik bin Kurban ve kızı, Malik bin Kurban'ın eşi, Cezayir'deki köle, Sicilya kralı.

**Mekân:** Palermo, Cadiz, Cordoba, Cordoba kütüphanesi, Sevilla, Fas, Mısır, Sicilya, Bağdat, Horasan, Gibraltar, Endülüs, Mucia kıyıları.

**Zaman:** Öyküde bilinen geçmiş zaman hakimdir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter (Muhterem) bakış açısı üzerinden görülmektedir.

**Çatışma:** Muhterem'in kütüphanede öğrenmeye duyduğu istek ve fiziksel engelleri, fiziksel ve psikolojik bir çatışmadır. Gemide korsanlarla yaptığı mücadelede kolunu kaybetmesi fiziksel çatışmadır. Kendisi yüzünden köle kızın idam ettirilmesi ve kendisinin ustası sayesinde kurtulması sonucu yaşadığı yıkım, içsel ve psikolojik çatışmalara örnektir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir. Geçmişe dair hikayeler de yine bu teknik üzerinden aktarılmaktadır.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde (dağın zorlu şartları, fırtına, vb.) bu teknik kullanılmıştır.

**Diyalog:** Karakterler bu teknik kullanılarak konuşuruluş, bu da metne canlılık katmıştır.

**Flashback:** Öykü anlatılırken kahramanın Palermo'ya geliş hikayesi bu teknik kullanılarak anlatılmıştır.

Flashforward: Usta'nın Şişko Roger tarafından götürülmesi durumu bu teknik kullanılarak öykünün başında ifade edilmiştir. Ayrıca Ustanın, Muhterem'in hayatını kurtaracak olmasına da yine flashforward tekniği ile işaret edilmiştir.

Gönderme: İspanya'nın tarihine ve kişilere göndermeler yapılmıştır. Örneğin, İbn Rüşd, Roger, Cordoba İmamı Ebu'l Velid Muhammed, vb.

Öyküde farklı karakterlerin yolculuklarına yer yer şahit olunabilmekle beraber gerek öykü başlığı gerekse ana izleğin Muhterem etrafında şekillenmesi dolayısıyla Muhterem'in yolculuğuna odaklanmak faydalı olacaktır. Öyle ki anlatıcı ses dahi bu karakterin bakış açısı etrafında, birinci tekil anlatıcı olarak görülmektedir.

Öykü, Muhterem'in *sıradan dünyası* ile başlamamaktadır. Özel dünyasından yani değişim geçirdiği yerden, sonuç evresinden anlatılmaktadır. Kahramanın geçmişi ve buraya nasıl geldiği ise kendi sesinden takip edilmektedir. Bu anlamda hikâye, Muhterem'in kendisini tanıtmayı ile başlar. Üstü başı kirlili ve son derece düşkün görünen Muhterem'in hayat hikayesi ve neden bu şekilde olduğu ise flashback tekniği üzerinden karakterin hayatından kesitlerle görülebilmektedir.

Muhterem'in yolculuğunda Kahramanın Yolculuğu evrelerinin bazıları görülmezken, bazı arketipsel unsurlar da tekrarlanmıştır. Örneğin, annesi kendisini doğururken ölen Muhterem, ayağından engelli doğar. Babası bunun, kendi günahlarından kaynaklandığını düşündüğü için çocuğu bebekken Cordoba imamına teslim eder. *Rehber* olarak babasının, kendisini bir başka alem olarak nitelendirilebilecek yere bırakmasıyla ilk anlamda *özel dünyaya* geçiş yaşanmaktadır. Bu aşamada Muhterem'in en önemli *sınavı*, öksüz ve yetim olmasıdır. Ardından İmam kendisini oğluna Muhammed b. Ahmed'e teslim eder. Böylelikle Muhterem bir defa daha yer değiştirmiştir; özel dünyası, sıradan hükmüne geçerek biçim değiştirmiştir. Muhammed b. Ahmed'i babası bilerek büyüyen Muhterem, hocasının yanında Arapça, Latince, Farsça ve Türkçe öğrenir.

Muhterem on yaşındayken, babası bildiği hocasının Hafid isminde bir oğlu daha olur. Metinde ifade edilmese de Hafid'in de Muhterem gibi manevi oğul olduğu görülmektedir. Öyle ki bu çocuklar birlikte vakit geçirip fikir alışverişi yapmaktadırlar. Bu aşamaya kadar ifade edilen *sıradan dünya* ve *özel dünya* geçişleri, öyküdeki yapıyı temellendiren *sıradan dünyanın* daha iyi anlaşılmasına hizmet etmektedir. Öyle ki Muhammed b. Ahmed, Muhterem'i Cordoba'nın önemli kütüphanelerinden birisine yerleştirince buradaki hayat, kahramanın metindeki değişim gördüğü asıl *sıradan dünya* evresini oluşturmaktadır. Bir başka deyişle metindeki yolculuğun fitili buradan ateşlenmektedir.

Hafid de Muhterem de ilim meraklısıdır. Ancak Hafid, Muhterem'den ayrı olarak seyahat de edebilmektedir. Muhterem ise ayağındaki engelden dolayı kütüphanenin dışına çok çıkamamaktadır. Bir gün Hafid Muhterem'e, yıldızlardan ve astronomi ilminden bahseder. Muhterem de uzayla alakalı

bilgileri ustalıkla öğrenmek için çok büyük istek duyar; ancak ayağındaki engelden dolayı bir yere gidememektedir. Bu noktada Hafid'in *haberci* arketipi şeklinde Muhterem'e farklı bir alemden haber verdiğini, bir *maceraya davet* ettiğini, Muhterem'in ayağındaki engelden dolayı ise *çağrıyla reddettiğini* söylemek mümkündür.

Çok geçmeden, Cadiz'den El İdrisî isminde bir alim Cordoba'ya gelir. Şehrin ihtiyarlarının halka şeklinde toplandığı bir mecliste, Muhammed b. Ahmed ile El İdrisî de yakın dost olur. Babası, yıldızlara vâkıf bir alim olan El İdrisî'nin, seyahatlerinde akıllı bir yardımcıya ihtiyaç duyduğunu söyler. Bunun için de Muhterem'i ufak bir Latince sınavı ile test ettikten sonra yardımcılığa kabul eder. Bu aşama ise macerayı reddeden kahramanın *rehberle karşılaşmasıdır*. Kahramanın *ilk eşiği aşması* da bu ufak imtihan ile gerçekleşmiştir.

Eşik aşıldıktan sonra *sınavlar, dostlar ve düşmanlar* evresine geçilir. Usta ona bir dost olarak protez bacak takılmasını sağlar. Böylelikle Muhterem artık rahat hareket etmeye başlar. Sonunda gemi yolculuğu başlamıştır. Gemide sadece Muhterem ve Ustası Müslümandır. Diğerleri gayrimüslim olmalarına rağmen gemi mürettebatıyla bir sorun yaşamazlar. Ancak bir gece geminin korsanlar tarafından kaçırılması ve Müslüman olmayanların kılıçtan geçirilmesi önemli bir *sınavdır*. Ustasının çantasındaki Kur'an'ı görünce bu iki adamı öldürmezler; ancak Muhterem hocasını savunmak için kendisini siper ettiği için kolunu kaybeder. Usta bu insanlara Müslüman olduklarını kanıtladıktan sonra onlarla kendi lisanlarıyla konuşur. Bunun üzerine Muhterem'i tedavi etseler de artık sağ kolu yoktur.

*Mağaranın derinliklerine yaklaşma* evresi Muhterem'in, Cezayir emiri Malik bin Kurban'ın kızının huzuruna çıkma yöntemi üzerinden görülmektedir. Muhterem siyah gözlü köle bir "kızcağızı" kullanarak görme engelli olan emirin kızı ile buluşur. Ardından kıza, kendisinin dünyanın en yakışıklı tüccarı olduğunu söylemesini ister. Köle kız, emirin kızıyla bu şekilde konuşurken emirin karısı olanları görür ve Malik bin Kurban'a haber verir.

Bu suçun cezası bellidir: ölüm. Muhterem'i bu *çileyi* çekmekten ustası kurtarır. Botanik kitabının sözünü vererek Muhterem'in salınmasını sağlar, hayatını kurtarır. Ancak köle kız bedeninde yirmi bir kılıç darbesiyle kapıya çivilenir. Muhterem ve ustası, kızı oradan alarak cenaze namazını kılar; ancak bu görüntü, Muhterem'in hafızasından silinememektedir. Muhterem ölmekten beter bir duruma düşerek *çilesini* psikolojik olarak yaşamaktadır. Çektiği bu vicdan azabının herhangi bir ödülü de yoktur. Masum bir kızın hayatına çok acı şekilde mal olan hareketinin yükünü ömür boyunca omuzlarında taşır. Bu sebeple de dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri bu öyküde görülememektedir.

**Tablo 18***Gezen Kolun Atlası Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Muhterem	Kahraman
Ebû Abdullah Muhammed bin Muhammed İdris El Şerifi	Rehber ve Eşik Bekçisi
Şişko Roger	Eşik Bekçisi
Muhterem'in babası	Rehber ve Haberci
Muhterem'in annesi	Müttefik
Hafid	Müttefik
Yahudi kadın	Baştan çıkarıcı olarak kadın
Tayfalar	Müttefik
Malik bin Kurban	Düşman
Malik bin Kurban'ın kızı	Baştan çıkarıcı olarak kadın
Malik bin Kurban'ın eşi	Düşman
Cezayir'deki köle	Haberci ve müttefik

Gezen Kolun Atlası öyküsünde; kahraman, rehber, eşik bekçisi, haberci, müttefik, baştan çıkarıcı olarak kadın arketipleri kullanılmıştır. Metinde, kahramanın yolculuğu evrelerinin hemen hepsi görülebilir. Flashback tekniği kullanılarak zamanlar arası bağlantılar sağlanır ve metin çağdaş bir zemine oturtulur. Öyküde Muhterem'in çile evresi, fizikselin ötesinde içsel ve psikolojik bir çatışmayı işaret etmektedir.

Ancak masum bir kızın hayatına mal olan bir hareketinden dolayı vicdan azabı çeken Muhterem'in bu eylemi için herhangi bir ödülü yoktur. Bu nedenle dönüş yolculuğu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri bu öyküde görülmez. Bu evrelerin gerçekleşebilmesi için, Muhterem'in kızın babasının huzuruna yalana başvurmadan çıkması ve zorlu imtihanlardan geçerek çile evresini tamamlaması beklenirdi. Sonrasında ise kızla evlenerek memleketine döndüğünde büyük başarılar elde etmesi ve mutlu bir yaşam sürdürdüklerinin görülmesi (iksirle dönüş) gerektirirdi.

Ancak bu çağdaş bir öykü olduğundan, metin kahramanın zaaflarını öne çıkararak onu geleneksel bir kahraman ya da kurtarıcı olmaktan uzaklaştırır. Muhterem, hatası yüzünden düşkün bir duruma düşer

ve psikolojik bir yıkım yaşar. Cordoba'ya dönme umuduyla yola çıktığı yerine Palermo'ya yerleşir. Orada da mutlu olmasa da ustasıyla sessizce yaşamlarını sürdürürler.

### 3.21. Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler De Değişmez (Mahmut Sami Yıldız) Öykü Tahlili

**Konu:** Dolapdere bit pazarında tüccar olan Orhan'ın hayatının kırılma noktasını konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Anlatılar farklılaşsa, olay ve durumlar değişse de bazı “şeyler” aynı kalmaktadır.

**Olay Örgüsü:** Olay örgüsü, Eminönü Kadıköy istikametinde giden bir vapurda başlamaktadır. Ben anlatıcı, var olmama korkusu yaşarken Orhan isimli bir karakterin hikayesi üzerinden bu korkusunun geçtiğine işaret eder. Anlatıcı, Orhan'ın hikayesini bir ihtiyardan dinlediğini ifade ederek onun anlattıklarının aklında kaldığı kadarıyla nakledeceğini söyleyerek hikâyeyi başlatmış olur.

Orhan, Dolapdere'de bir bit pazarında tüccardır. Müşterilerinin tipine bakarak onlara hikayeler üzerinden satış yapan çok zeki bir adamdır. Aziz ve Metin kardeşler ise bit pazarını haraca bağlayan karanlık adamlardır. Ancak çok zeki olduğu için Orhan'ın tezgahından haraç almazlar. Onu karşılığın almak istemezler.

Aziz ve Metin, Balat bit pazarından da haraç almak ister ancak bahane bulamazlar. Öyle ki oranın hamisi Pirhan Bey ve oğulları Hamza ile Peyami'dir. Aziz ve Metin'in aksine bu adamlar mahallede çok sevilen ve sayılan insanlardır. Mahalleyi kötülerden korurlar. Hamza güçlü ve adaletli; Peyami ise çelimsiz ama güzel ve çapkın bir çocuktur. Babaları yaşlanınca işleri oğullara özellikle de Hamza'ya devreder.

Bir gün Peyami ile Metin'in sözlüsü birbirlerini görür ve âşık olur. Sonra da Handan, Peyami ile “kaçar”. Bu duruma Metin çok öfkelenir. Aziz de öfkeleniyor gibi yapar. Ancak Balat'taki pazara çökmek için eline fırsat geçtiği için de içten içe mutludur. Aziz adamlarını toplayarak Balat'a baskın yapar ancak başarısız olur. Bunun üzerine Aziz gerçekten öfkelenir ve Tarlabası'ndaki, İstanbul'un en afili kabadayısı Ali'den yardım almak için Orhan'a başvurur. Ali, rivayete göre bilge annesi tarafından kırk günlükken s-dualarla sıvazlandığı için güçlüdür.

Aziz, Orhan'dan, hikayeleriyle Ali'yi ikna etmesini ister. Orhan kabul eder. Ali'nin kibrinden faydalanarak Hamza'nın yenilemez olduğunu ifade ederek Ali'yi kıskırtır. Bunun üzerine Ali de kıskançlığından önce sağ elinin serçe parmağına bir Zülfikar dövmesi yaptırır. Sonra da Balat'a gitmeye karar verir. Tek başına Hamza'yı bir çırpıda öldürür. O güne kadar kanı akmayan Ali, kavgada dövme yaptırdığı o Zülfikar kılıcından darbe alır ve yarası kanayarak mikrop kapar ve tüm vücudunu sarar, sonra da ölür. İnsanlar annesinin duasını bozduğu için öldüğünü söyler.

Hamza'nın ölümünden sonra Pirhan Bey işleri devralır, Peyami ve Handan'ı yurt dışına gönderir. Aziz, Orhan'ı yeniden Balat'a elçi olarak yollar. Orhan, taraflar arasında barış istendiğini söyleyerek içi uyuşturucu dolu bir hediyeye verir. Ardından Pirhan gözaltına alınır ve tüm Balat'a Orhan'ın evine dönmemesini söyler. Mahalle tarafından çok sevilen Pirhan'ın sözü ise tutulur.

Ardından öykünün anlatıcısı, hikâyenin anlatıcısı ile vapurda baş başa kalır ve Orhan'ın mutlaka eve döneceğini, tüm kadim metinlerde kahramanın eve döndüğü referansı üzerinden ifade eder. Bunun için de başlıktaki gibi, "bazı şeyler değişir, bazı şeyler de değişmez" der.

**Kahraman ve Karakterler:** Orhan, İhtiyar, anlatıcı, takım elbiseli adam, Aziz ve Metin kardeşler, Metin'in sözlüsü Handan, Ali, Ali'nin annesi.

**Mekân:** Eminönü – Kadıköy Vapuru, Dolapdere'deki bit pazarı, Balat bit pazarı, İstiklal Caddesi, Tarlabası.

**Zaman:** Görülen geçmiş zaman hikâyede hakimdir. Metin içinde gece ve gündüze yer verilmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü ve birinci tekil anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, ben anlatıcı üzerinden görülebilmektedir. Yer yer karakter bakış açıları (İhtiyar) da bulunmaktadır.

**Çatışma:** Anlatıcının vapurda yaşadığı var olmama sancısı, içsel bir çatışmadır. Orhan'ın, müşterilerinin görünüşünden hikayelerini tahmin etmesi ve onlara hikâye uydurarak satış yapması, müşterileri için psikolojik bir çatışma oluşturmaktadır. Metin'in sözlüsüyle Peyami'nin birbirine âşık olması metindeki temel çatışmadır. Bu çatışma gerek fiziksel gerekse psikolojik çatışmalara zemin hazırlamıştır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

**Diyalog:** Karakterler bu teknik kullanılarak konuşurulmuş, bu da metne canlılık katmıştır.

**Flashforward:** Hamza ve Peyami'nin başına, Peyami'nin çapkınlığı yüzünden kötü şeyler geleceği bu teknik kullanılarak ifade edilmiştir. Orhan'ın Ali'yi ikna ettiği de yine bu teknik ile önceden gösterilmiştir.

**Gönderme:** Hikâyenin başlığında ve içeriğinde "bazı şeyler değişir, bazı şeyler de değişmez" denerek, mitik yapıdaki eve dönüş arketipinin değişmeyeceğine yönelik gönderme bulunmaktadır.

Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler De Değişmez öyküsünde Kahramanın Yolculuğuna, tek bir kahraman- karakter üzerinden bakılamamaktadır. Nitekim yolculuk paradigmasının ilerleyişi, farklı

karakterlerin yaşam döngülerindeki yolculuk aşamalarında birbirleri ile karşılaşma ve kesişmeleri ile gerçekleşmektedir.

Metin, ismi bilinmeyen bir anlatıcının, vapurdaki ihtiyar bir hikâye anlatıcısının anlattıklarını nakletmesi ile şekillenmektedir. Bu anlamda nakleden anlatıcı her ne kadar dinlediği öykü ile gerek fiziksel gerekse de bilişsel bir yolculuğa çıksa da esas kahraman değildir. Anlatıcı ve öykü içindeki bakış açılarını şekillendiren unsur olarak değerlendirilebilmektedir.

İhtiyar anlatıcının naklettiği ve anlatıcının da okura, bunu kendi algısında harmanlayarak ifade ettiği kahraman ise Orhan'dır. Orhan'ın sıradan dünyasına bakıldığında, Balat'taki bit pazarında tezgâh sahibi olan, kurnaz ve işinde mahir bir tüccar olduğu görülmektedir. Orhan'ın en önemli özelliği ise müşterilerini gözüne kestirip onları etkileyecek hikayeler uydurarak ürün satmasıdır. Bu sebeple de hiçbir ürünü uzun süre beklemez. Her tezgâhtan haraç toplayan mahallenin eşkıyası Aziz, Orhan'dan para istemez. Kendisinin hikâye uydurma ve zekasına hayran olduğundan üç beş kuruş için onunla ters düşmemeyi yeğler. Orhan'a maceraya çağırını da Aziz yapar. Ancak bu maceraya çağırının temellenmesi için Aziz'in de hikayesini bilmek ve Orhan'a göre konumlandırmak gerekmektedir.

Aziz ve Metin, Dolapdere'nin karanlık adamları olarak bilinen iki kardeştir. Bu anlamda Aziz'in sıradan dünyası Dolapdere'dir. Aziz'in portresi son derece zalim bir figür olarak çizilmiştir. Aziz, Metin'den daha büyüktür. Pazarı da haraca bağlayarak geçimlerini bu şekilde, eşkıyalık üzerinden kazanmaktadırlar. Gözünü hırs bürüyen Aziz, Balat pazarına da hâkim olmak ister. Bu anlamda kendi karanlığından, *gölge* yanından Balat pazarına girmeye yönelik bir *maceraya çağrı* alır. Ancak her ne kadar eşkıya da olsa, Balat'a girebilmesi için mantıklı bir sebep gerekmektedir. Hiç sebepsiz yere farklı bir mahalleye baskın düzenlemek "delikanlılığa" uygun olmadığından *çağrı reddedilir*.

Bununla beraber, Balat'ı yöneten aile ise Pirhan Bey ve oğulları Hamza ile Peyami'dir. Pirhan bey yaşlandığı için yönetimi oğullarına bırakır. Bu aile, Balatlılar tarafından korkudan değil, sevgiden kaynaklı el üstünde tutulmaktadır. Hamza yiğit, adaleti keskin, gözü pek ve bastığı yeri titreten bir kişiliğe sahipken Peyami erkek güzeli olması ve çapkınlığı ile dikkat çekmektedir. Öyle ki bir gün Peyami, Metin'in sözlüsü olan ve tüm erkekleri kendine hayran bırakan Handan ile karşılaşır; birbirlerine aşık olup kaçarlar. Böylelikle Aziz de Balat pazarına girmek için gerekli bahaneyi bularak *macerayı kabul* etmiş olur.

Bu anlamda, *rehber* aranmaksızın Balat'a baskın düzenlenir, ancak Aziz ve arkadaşları bu mahalleye hâkim olmadıkları, herhangi bir *mentore* de sahip olmadıkları için ağır bir yenilgiye uğrarlar. Bu sebeple de Aziz, *rehber* olarak Ali'ye ulaşabilmek adına Orhan'ın elçilik yapmasını ister. Orhan bu *macerayı reddetmeksizin* direkt kabul eder. Elçilik görevini kabul etmesi, Orhan için *ilk eşiği aşmadır*.

*Sınavlar, dostlar, düşmanlar* evresinde, ikna gücüyle İstanbul'un en büyük kabadayısını Balat'a gitme konusunda ikna eder. Ali, bebekken annesi tarafından sıvazlandığı için görünmez bir zırha sahiptir. Ancak Orhan'ın maceraya davetinin ardından öfkesinden sağ elinin serçe parmağına Zülfikar dövmesi yaptırmıştır. Gün geçmeden Balat'a gidip Hamza'yı öldürür, Peyami ve Handan ise yurt dışına gönderilir. Ancak dövüşme esnasında Ali'nin sağ elinin serçe parmağındaki yer yaralanınca mikrop kaparak onun ölümüne sebep olur.

Bunun üzerine Aziz, kan dökülmemesi için yeniden Orhan'ı görevlendirir. Orhan da antika bir biblonun her tarafını oyarak uyuşturucu doldurur. Bu eylem, Orhan için büyük bir *sınavı* sembolize etmektedir.

Orhan, Pirhan beyin yanına giderek barış elçisi olduğunu söyler ve hediyesini takdim eder. Ardından da ihbar ederek onun hapse girmesine sebep olur. Ancak Balat halkı, çok sevdikleri Pirhan Bey'in intikamını alarak onun asla evine dönmesine müsaade etmezler. Bu da şüphesiz, Orhan'ın *mağaranın derinliklerine doğru* sürüklendiğinin kanıtıdır.

Ardından öykünün başladığı yer olan vapurda, anlatıcı, hikâyeyi anlatan ihtiyara endişelenmemesini söyler. Orhan'ın eve döneceğini, bazı şeylerin değişip bazı şeylerin de değişmeyeceğini ifade eder. Bunun için de *İlyada* metnini referans göstererek kadim metinlerde kahramanın eve mutlaka döndüğünü, *dönüş yoluna* girdiğini müjdeler.

Ancak metinde kahraman, büyük *çileyi* yaşadktan sonra en büyük korkusu ile yüzleşmediği, yüzleştiği sıkıntılardan “alnı ak” çıkmadığı ve bu yüzden de *ödül* alamamıştır. Bu yüzden de *dönüş yoluna* girip evine ulaşması oldukça güçtür. Bu anlamda, anlatıcının ifade ettiği şekilde kadim metinlerdeki gibi bir sonun gerçekleşebilmesi için Orhan'ın Pirhan Bey'in yanına giderek yaptığı hile için yüzleşmesi, özür dilemesi, helallik alması belki de hapse girmesi; kısaca önemli bir *çilenin* ardından *ödül* alması, affolunması gerekmektedir. Ancak bu şartlar sağlanırsa Orhan, anlatıcının da ifade ettiği şekilde evine, yuvasına dönebilir.

## Tablo 19

### *Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler De Değişmez Öyküsünün Karakter Arketipleri*

Karakterler	Arketipler
Orhan	Kahraman, Haberci, Hilebaz
İhtiyar	Rehber ve Eşik Bekçisi
Anlatıcı	Rehber

---

Takım elbiseli adam	Sınav
Aziz ve Metin kardeşler	Düşman
Metin'in sözlüsü Handan	Baştan çıkarıcı olarak kadın
Ali	Rehber
Ali'nin annesi	Rehber

---

Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler de Değişmez öyküsünde; kahraman, rehber, baştan çıkarıcı olarak kadın, sınav, düşman, eşik bekçisi karakter arketipleri işlenmiştir. Kahraman, Orhan'dır. Metinde genellikle bir haberci olarak görünür. Ancak Orhan'ın çağrışı reddetme evresini gerçekleştirmemesi veya bunun mantığının okura gösterilmemesi, öykünün güçlü kurgusunu zayıflatmaktadır. Orhan, hikâye anlatmada usta olan biri olarak bilinmesine rağmen, hiç tereddüt etmeden elçilik görevini kabul etmesi, okurun ikna olmasını zorlaştırmaktadır. Orhan'ın bu görevle hayatının tamamen değişeceği düşünülürken, neden bu görevi kabul ettiği yeterince açıklanmadığı için metin tutarsızlık göstermektedir.

Gerçek anlamda çile çekme, ödül, dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri, metinde bulunmamaktadır. Orhan'ın gerçek anlamda çile çekmesi, Pirhan Bey'e yaptığı hileyle yüzleşmesi ve hapse girmesi ya da derin bir pişmanlık duyması şeklinde olabilir. Bu çileyi takiben Pirhan'ın onu affetmesi ve mahallelinin de sempatisini kazanması ödül olarak kabul edilebilir. Orhan'ın onurlu bir şekilde evine ve mahallesine dönmesi ise dönüş yolunun bir göstergesi olabilir.

### 3.22. Burası Amerika (Mehmet Ali Kaba) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Kahramanın kaybolan Amerika kıtasını keşfetmeye çalışma serüvenini konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Yolculuklarda eve dönüş farklı yollardan gerçekleşebilir.

**Olay Örgüsü:** Metin, anlatıcının ileride başına geleceklerle alakalı ön bilgi vermesi ile başlamaktadır. Kaybolmuş olan Amerika kıtasının bulunma hikayesinin işleneceği ifade edilmektedir.

Kahraman, uzaylılar tarafından saklanıldığı düşünülen bu kıtayı bulmak üzere yola çıkar. Çıktığı yolda Vespucci'nin bedeninde olduğunu fark eder. Rehber olmasına rağmen gideceği yollarla alakalı çok fazla fikre sahip olmayan anlatıcı fare gibi hissettiğini ifade eder.

İkinci kaptan tarafından suikaste uğradığında onu okyanusa atarak öldürür. Bu olaydan sonra kendisine dost olan tayfasının düşmana döndüğünü görür. Tüm zorlukların neticesinde tüm dünyanın kendisini izlediğini ve kendisine hakaret ettiğini anlayan Vespucci yıkım yaşar. Bulduğu ilk yerin

Amerika olduğunu söyler; ancak burası Hindistan'dır. Bunun üzerine tüm mürettebat isyan ederek bağımsızlıklarını iddia eder. Vespucci bedenindeki kahraman da uzaylılardan Mars'a gitme konusunda işaret alır. Bu anlamda ya okyanusta intihar edecek ya da Mars'a gidecektir.

**Kahraman ve Karakterler:** Kolomb, Anlatıcı- Vespucci, uzaylılar, hastane önündeki yığınla insan, hasta bakıcı, gemi tayfası, Scipio

**Mekân:** Amerika, deniz üzeri, hastane, gemi, plastik ada, Hindistan

**Zaman:** Görülen geçmiş zaman ve şimdiki zaman hakimdir. Yolculuk dokuz ay sürmektedir. Vespucci isminden hareketle anlatı zamanının 1500'ler olduğunu söylemek mümkündür.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, olarak da ben anlatıcının baskın olduğu görülmektedir.

**Çatışma:** Kahramanın Amerika'yı bulma için vazifelendirilmesi fiziksel çatışma. Daha önce bulduğu bir kıtayı, yeniden, ancak farklı birinin bedeninde keşfetmek durumunda kalması ise psikolojik çatışmadır. Mars gezegenine gitmekle okyanusa atlama arasındaki seçim, kahraman için çatışma örneğidir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile öykü, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Benzetme: Karakter, kendisini fare gibi hissettiğini ifade etmektedir. Çeşitli olay ve durumlar da benzetme ile ifade edilmiştir.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

Flashforward: Öykünün başlangıcında, ileriye yönelik işaretler verilerek anlatı dinamikleştirilmiştir.

Kahraman ben anlatıcı, öbür dünya dediği farklı bir alemden dünyaya geldiğini öykünün başlarında aktarmaktadır. Bu anlamda ilk aşamada kahramanın sıradan dünyasının muğlak olduğunu söylemek mümkündür. Önceden Amerika'yı keşfetmiş biri olduğu ise ifade edilmektedir.

Kahramanın *maceraya çağrı* alması, Amerika kıtasının uzaylılar tarafından saklanması ile gerçekleşmektedir. Öyle ki kıtanın tekrar bulunması istenmektedir. Ancak sadece Kolomb ya da anlatıcının bulmasına izin vardır; kıtayı bulmaya kalkan diğer insanlar ya yok olmakta ya da kaçırılmaktadır. Bir başka deyişle *çağrının reddi*, diğer insanlar üzerinden gösterilmektedir. Bu anlamda kahraman anlatıcı, dünyayı kurtarmaya yönelik bir *maceraya çağrı* almaktadır.

*Rehberle karşılaşma* arketipi bu anlamda görülmemektedir. Nitekim kahraman, daha önce Amerika'yı keşfettiği için bu vazife kendisine verilmektedir; kendisi hem kahraman hem de *rehber* arketiplerini içerisinde barındırmaktadır. *İlk eşiğin* aşıldığı ise kahramanın öte alemden gelerek delikanlının

bedenine bağlanmasından anlaşılmaktadır. Bu delikanlının bedeninde yol almak, kahraman için özel dünyaya geçildiğinin en somut işaretlerindedir.

*Snavlar, müttefikler, düşmanlar* evresinde kahramanın macera dolu serüveni işlenmektedir. Öncelikle, yolculuğunun yedinci ayında plastik ada ile karşılaştığı ifade edilir. Tayfasının müttefik olarak yanında olmasına rağmen teknolojiden mahrum şekilde yolculuğun devam etmesi yolculuğun çetin olduğu sinyallerini vermektedir. Geminin tepesinde file benzeyen bir şeyin yaklaşıp uzaklaştığı da ifade edilmektedir.

Kahramanın kimin bedeninde olduğu ise bu evrede ifade edilmektedir. 1500’lerde yaşamış olan Vespucci’nin bedeninde yaşayan anlatıcı, psikolojik çatışmalarını bu bedene yabancı olduğu sıklıkla ifade ederek göstermektedir.

İkinci kaptan görevindeki Scipio, haberci arketipi şekline bürünerek kahramana bir mesaj getirir. Sonra da bir bıçak dayayarak kahramanı öldürmeye kalkar. Denize atılan Scipio ile bu sınav da verilmiş olur. Bu olay üzerine kahraman, mürettebatına güvenme konusunda şüpheli yaklaşıma başlar. Asla kamarasından çıkmayarak yol almaktadır.

Geçen zamanla birlikte tayfanın kendisine duyduğu sevgi ve saygı da yerini nefrete bırakmaya başlar. Tayfanın aşırı alkol alması sonucu “Vespuci’ye ölüm” naraları atması, *mağaranın derinliklerine doğru* yaklaşıldığının işaretidir. Gemi bir akıntıya doğru sürüklenirken dahi Vespucci’yi dinlememiş olmaları ve kendi kafalarına göre hareket etmeleri bu evreyi daha da bariz kılmaktadır.

Vespucci’nin, tüm dünya tarafından izlendiğini öğrenmesi ve insanların ona hakaret etmeleri onun *çile* evresine işaret etmektedir. Kendisine herhangi bir suikast düzenlenmemiş olsa da psikolojik olarak yıkıma sebep olacak davranışlarla yüz yüze kalması metnin kırılma noktası olmaktadır. Buna karşılık kahraman *ödül* olarak Amerika’yı bulduğunu iddia ederek çilenin son bulacağını düşünmektedir. Fakat bulunduğu yer Amerika yerine Hindistan olduğu için de tayfanın isyanına ve itibarsızlığa uğrar. Bu anlamda *diriliş* ya da *iksirle dönüş* evrelerine ulaşamamaktadır.

Metnin sonunda Mars gezegenine keşfe gitmek üzere mektup alan kahraman bu çağrıyı kabul etmekle okyanusa atlayıp intihar etmek arasında kalır. Atacağı bozuk paraya bağlı olarak tercih yapacaktır. Her iki durumun neticesinde de ölüm olduğu düşünüldüğünde, kahramanın *dönüş yoluna* girerek geldiği yere varması, yani öte aleme gitmesinin yolu, bu şekilde ifade edilmiş olmaktadır.

## **Tablo 20**

*Burası Amerika Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
--------------------	-------------------

---

Kolomb	Yardımcı
Anlatıcı- Vespucci	Kahraman ve Rehber
Uzaylılar	Düşman ve Haberci
Hastane önündeki yığınla insan	Müttefik
Hasta bakıcı	Rehber
Gemi tayfası	Müttefik ve Düşman
Scipio	Haberci

---

Burası Amerika öyküsünde; kahraman, rehber, yardımcı, düşman, haberci, müttefik karakter arketipleri kullanılmıştır. Kahramanın yolculuğu aşamalarından ödül, diriliş ve iksirle dönüş evreleri haricindeki aşamalar görülmektedir. Bu evrelerin eksik olmasının temel sebebi, Amerika'nın keşfinde yaşanan çilenin sonucunda yanlış bir yerin bulunmuş olmasıdır. Doğru yerin bulunamaması, ödülün elde edilememesine neden olmakta ve dolayısıyla dönüş yolunda iksirle dönüş mümkün olamamaktadır.

### 3.23. Kentler ve Kefaretler (Murat k. Murat) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Kubilay'ın, karısının katili Merih ile yaşadığı sanal iletişimi konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Kişinin yaşadıkları onu değiştirir ve bambaşka biri yapar. Bu aşamadan sonra kişinin eski eylemlerini aynı kişiymişçesine değerlendirmek mümkün değildir.

**Olay Örgüsü:** Bu metinde olay örgüsü bir limanda, karakter anlatıcının etrafı tasvir etmesi üzerinden açılmaktadır. Ardından karşılaştığı yaşlı bir adamla olan iletişim ile devam etmektedir. Anlatıcı, karısının katili ile olan ilişkisini betimlemeler üzerinden aktarmaktadır. İlerleyen süreçte Merih ve Kubilay'ın diyalogları üzerinden problemler daha iyi açıklığa kavuşmaktadır. Anlatıcı ve bakış açılarının muğlaklaştığı metinde Gülden'in katili olan Merih'in aslında sanal bir gerçeklik üzerinden Kubilay tarafından cezalandırıldığı ifade edilmektedir. Sanal cezalandırmanın hücrelerinde bekleyen Merih tarafından da hissedildiği bu iletişim üzerinden iki karakterin birbiri ile kurduğu bağ görülmektedir.

**Kahraman ve Karakterler:** Hamallar, tayfalar, tacirler, denizciler, vs., yaşlı adam – Kubilay, Muhafızlar, korsanlar, kentin efendisi, Gülden, Merih, mağdurlar

**Mekân:** Kent, rıhtım, doğu, liman, kule, gemiler

**Zaman:** Metinde şimdiki zaman baskındır.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. (Merih ve Kubilay). Bakış açısı, karakter (Merih ve Kubilay) bakış açıları üzerinden görülmektedir. Diyaloglar üzerinden farklı bakış açıları görülebilmektedir.

**Çatışma:** Metinde gerek Kubilay gerekse Merih'in yaşadığı, psikolojik çatışmadır. Geçmişte Gülden'i öldüren Merih, o esnada fiziksel çatışma yaşamıştır. Cinayetin Kubilay'da bıraktığı ise içsel ve psikolojik çatışma örneğidir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile karakter anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

**Diyalog:** Karakterler bu teknik kullanılarak konuşuruluş, bu da metne canlılık katmıştır.

**Gönderme:** İhtiyar, Merih'e neden limanda olduğunu unuttuğunu anımsatarak önceki yaşantısıyla alakalı durumlara gönderme yapmaktadır.

**Flashback:** Gülden'in öldürülmesi ile alakalı durum bu teknik üzerinden anlatılmaktadır.

**Flashforward:** Atmosferin hayal ile oluşturulduğuna dair işaretler, bu durum açıklanmadan flashforward tekniği kullanılarak gerçekleştirilmektedir.

Merih ve Kubilay'ın diyalog ve bakış açılarının birbirine geçtiği bu metinde hangi karakterin kahraman olduğuna karar vermek güçtür. Ancak Gülden'in öldürülmesi ile büyük yıkım yaşayan ve onun intikamını almak için bir yol bulmuş olan Kubilay'ın yaşadığı yıkım bariz olarak görüldüğünden, metni Kubilay'ın döngüsü bağlamında değerlendirmek faydalı olacaktır. Nitekim en temel yüzleşme ve yıkımın yaşandığı dönüm noktasıyla metindeki *kahramana* işaret edilmektedir.

Bu anlamda Kubilay'ın *sıradan dünyası*, metinde ayrıntılı şekilde gösterilmemiştir. Ancak Gülden ile yaşadığı mutlu ilişki ve Gülden tasviri üzerinden sıradan dünya anlaşılabilir. Merih'in kim olduğu ve Gülden ya da Kubilay ile sıradan dünyada nasıl bir ilişkileri olduğu da belirtilmemiştir. Ancak Merih, Gülden'i katlederek Kubilay için intikam ateşini fitilleyen maceraya çağırışı içsel anlamda gerçekleştirmiştir. Öyle ki hayatın anlamı olarak görülen sevgilinin elden alınması, *çağırının reddi* durumunun gerçekleşmemesini makulleştirmektedir.

Merih'in bir hücreye kapatılmasının ardından Kubilay'a, sanal anlamda katile ceza verebileceği bir cihazın verilmesi ise öyküdeki *ilk eşiğin* bu şekilde *aşıldığına* işaret etmektedir. Eşiğin aşılması durumunda Kubilay'ın rehberle karşılaşması ise dışsal olarak gerçekleşmemektedir. İlgili cihaza bağlanarak hayal gücü üzerinden Merih'e ceza vermesi sağlanmaktadır. Bu anlamda Kubilay'ın

*rehberi*, yine kendi hayal gücüdür. Bazen farklı kişilerden cezalandırma konusunda destek alması da akıl hocasına örnek olarak gösterilebilir.

Bu cihaz sayesinde kurgusal alana geçilen özel dünyada Kubilay, Merih'i cezalandırmak adına yapay bir kent inşa eder. Bu kentin her aşamasını eksiksiz şekilde tahayyül eder. *Sınav, müttefik ve düşman* arketipi olarak Merih'le iletişimi en somut durumdur. Öyküde bahsedilen kente varana kadar Kubilay ve Merih farklı ortamlarda karşılaşır. Kubilay'ın kendisine sanal alemde yaptığı işkenceler aslında her ikisi için de sınavdır. Bu anlamda, öyküde bahsedilen kentte geçirdikleri süre zarfında birbirine düşman olan iki sanal karakter, zamanla bir kırılma noktasından geçerek müttefike dönüşür. İlgili kırılma noktasının ne zaman gerçekleştiği Kubilay tarafından da bilinmediği ifade edilmektedir.

Bu anlamda Kubilay'ın yolculuğunda, *mağaranın derinliklerine yaklaşma* ya da *çile* arketiplerinin somut şekilde izlenebildiğini söylemek güçtür. Kahramanın en büyük korkusu ya da öfkesi ile yüzleşmesini sağlayan çile evresi, aslında Merih ile farklı zamanlarda ve düzlemlerde yüzleşmeyle gerçekleşmektedir. Bu öyküde ise mağaranın derinlikleri ya da çile yerine, düşmanı ile müttefik konumuna geldiği *ödül* kısmı dikkat çekmektedir. Düşmanına öfkesinin sönmesi, ona ilgisini kaybetmesi ve aslında bu sanal alemden hoşlanarak Merih'i dost olarak görmesi aslında Kubilay'ın *ödülüdür*.

Ancak Kubilay, sanal dünyadan çıkıp da gerçek hayatına döndüğünde, yani *dönüş yolu* evresine girdiğinde herhangi bir *diriliş* ya da *iksirle dönüş* aşamalarından geçemez. Bunun en temel sebebi olarak da Kubilay'ın Merih'e olan öfkesinin dinmesi; psikolojik çözümleme, yüzleşme, affetme ya da empatinin ötesinde hissizleşme ve anlamsızlaşma durumlarından dolayı gerçekleşmesidir.

## Tablo 21

### *Kentler ve Kefaretler Öyküsünün Karakter Arketipleri*

<b>Karakterler</b>	<b>Arketipler</b>
Hamallar, tayfalar, tacirler, denizciler, vs.	Müttefik
Yaşlı adam Kubilay	Kahraman ve Rehber
Muhafızlar	Eşik Bekçisi
Korsanlar	Düşman
Kentin efendisi	Rehber
Gülden	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Kentler ve Kefaretler öyküsünde; kahraman, müttefik, eşik bekçisi, düşman, rehber, baştan çıkarıcı olarak kadın arketipleri görülmektedir. Kahraman, dönüş yoluna girer ancak herhangi bir diriliş veya iksirle dönüş evresinden geçmez. Bunun başlıca nedeni, kahraman Kubilay'ın Merih'e olan öfkesinin dinmesi yerine psikolojik çözümleme, duygusuzlaşma ve anlamsızlaşmanın öne çıkmasıdır. Metinde, bireysellik vurgulanarak kahramanın psikolojik durumu etrafında bir kurgu oluşturulmuştur.

### 3.24. Üstelik Gece İnmiş (Mustafa Aplay) Öykü Tahlili

**Konu:** Kahramanın, harflerin sırrına erme adına çıktığı yolculuğu konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Harflerin sırlarının bilinmezliği üzerinden, şiirin de anlaşılması gereken bir şey olmadığı anlaşılmaktadır.

**Olay Örgüsü:** Öykü beş bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, üçüncü tekil kişi anlatıcı tarafından, kahramanın haritada incelemelerde bulunmaktadır. Kahramanın bulunduğu odada İsa ve Roger tasvirlerinin de altı çizilmektedir.

İkinci bölümde okumayı öğrenmeye çalışan bir çocuğun harflerle ilişkisi, sınıf arkadaşı Ayşe'ye duyduğu derin sevgi üzerinden örneklendirilerek verilmektedir. Harflerin çocuk için ifade ettikleri; öğrenci, öğretmen ve sınıf arkadaşları üzerinden tam anlamıyla bir ilkökul profili üzerinden gösterilmektedir. Üçüncü bölümde tekrar ilk bölümdeki sahne işlenmektedir. Kahraman, parmağını gezdirdiği haritanın içine girerek bir maceraya atılmaktadır. Bu macera ise her ne kadar kahramanın merak duyduğu konu olmasa da harflerin sırrı ile alakalıdır. Kendi içinde çözemediği düğümlerin harfler üzerinden çözülecek olmasına dair kuşku ifade edilmektedir.

Dördüncü bölümde, kahramanın çıktığı yolculukta bir silindir içinde seyahat ettiği ve karşılaşması muhtemel durumlar anlatılmaktadır. Beşinci bölümde, kahramanın harflerle olan ilişkisi aktarılmaktadır. Harflerle yaşadığı iletişim neticesinde harflerin un ufak olması ve duygu-düşünce aktarımı esnasındaki rollerinin bitmesi ifade edilmektedir.

Altıncı bölümde kahramanın çözmesi istediği düğümlerin çözülmeye başladığı, harflerin şiire dönüşmesi üzerinden anlaşılmaktadır. Yedinci bölümde, harflerin un ufak olmasına Ayşe'nin verdiği tepki ve kahramanın onun gözlerine ilgisi açıkça belirtilmektedir. Sekizinci bölümde, kahramanın yaşadığı yolculuğun aslında Tabula Rogeriana adlı haritanın tamamlanması esnasında görülen bir rüya olduğu, bunun ise ne anlama geldiğinin bilinmediği (zamansal anlamda oldukça geçmişe tekabül ettiği gerekçesiyle) anlaşılmaktadır.

**Kahraman ve Karakterler:** İsa ve Roger, anlatıcı, ışık, öğretmen, Ayşe, şişman nöbetçi, müdür yardımcısı.

**Mekân:** Oda, haritada takip edilen kıtalar; Kuzey Amerika Latin Amerika, Afrika, vs., Sicilya Sarayı, adımların beton ve boşluğa basması, harfler evreni.

**Zaman:** Şimdiki zaman, geniş zaman ve gelecek zaman anlatıda görülmektedir. Öykü, 1125 yılında başlamakta, 1130 yılında da neticelenmektedir. Kahramanın kendi düğümünü bulmasına anlatı zamanına kıyasla 27 sene olduğu ifade edilmektedir. Ucu görünmeyen silindirden çıkmaya 7 saat 34 dakika olduğu söylenmektedir.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Üçüncü tekil kişi anlatıcı ve karakter (ben) anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter bakış açısı üzerinden görülmektedir.

**Çatışma:** Anlatıcının Ayşe'ye karşı olan duyguları ve adını söylemeye dahi çekinmesindeki durum içsel bir çatışma örneğidir. Kahramanın yola çıkarken yaşadığı tereddüt içsel çatışmadır.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile, anlatıcı üzerinden nakledilmektedir. Geçmişe dair hikayeler de yine bu teknik üzerinden aktarılmaktadır.

**Benzetme:** Karakter, olay ve durumlar benzetme ile ifade edilmiştir.

**Tasvir:** Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde bu teknik kullanılmıştır.

**Motif:** Düğüm çözme motifi yer yer tekrar edilmiştir.

**Gönderme:** “hem nezaket bilmiyor hem de şişman herkesten” sözü ile gönderme yapılmaktadır.

**Flashforward:** Anlatıcının, metnin başında “bizi ilerde hiç beklemediğimiz şeyler bekliyor” demesi ile bu teknik dikkat çekmektedir.

Üstelik Gece İnmiş öyküsü şiire yaklaşan bir biçimde kaleme alındığı için kahramanın yolculuğunun anlamlandırılmasını zorlaştırmaktadır. İlk bölümde anlatılan karakter kahraman olarak kabul edildiğinde, serüvenin aslında bu kahramanın anlamlandırmasının imkânsız olduğu bir rüya olduğu anlaşılmaktadır.

Bu anlamda *sıradan dünya*, kahramanın harita tamamlama için bulunduğu Sicilya Sarayı'dır. Haritanın üzerinde parmaklarını gezdiren ve hayaller kuran kahraman, bir ışığın ardından paldır küldür haritanın içine düşer. Bu ışık, *maceraya çağrısı* sembolize etmektedir. *Çağrının reddi* gibi bir durum söz konusu değildir, çünkü kahraman *özel dünyaya* kendi iradesi ile girmemiştir. Bu da ilgili arketipin bulunmayışını mantıksal bir zemine oturtmaktadır.

Ardından ilkokul sırasındaki bir karakterin, Ayşe ismindeki sınıf arkadaşına duyduğu çocuksu aşk ve kendini ifade etme isteğinin portresi çizilmektedir. İlgili iletişime yönelik en büyük engel olarak da

kelimelerin en küçük yapı taşı olan harfler ifade edilmekte, çözülmesi gereken düğümlerin altı böylelikle çizilmektedir. Aslında öykü tam olarak bu harf – kelime ilişkisi bağlamında bir çatışmanın çözülmesini hedef alan bir düzlemde ilerlemektedir.

Bu aşamada, haritanın içine dalan ve nerede olduğunu merak eden kahramana “yoldasın” cevabı verilmektedir. Ardından da yanıt veren figür; yolun amacının harflerin sırrına erişmek olduğu, mesajını aktarır. Kahramanın özel dünyadaki soru işaretlerini gideren bu kişi ise *rehberdir*.

Kahramanın bir silindir içinde hareket ettiği ve karşılaşacağı olası durumlarla yüzleşmesinin sağlandığı öykünün dördüncü bölümü için *sınavlar, müttefikler ve düşmanlar* arketipi görülmektedir. Kahramanın harflerle kurduğu iletişim ve onlara duyduğu mesafenin daralması durumunda *mağaranın derinliklerine doğru* gidildiğini söylemek mümkündür. Kahramanın harflere öğrettiği insani durumların neticesinde harflerin un ufak olması ile de *çile* kısmı görülmektedir. Harflerin yokluğu ile kişisel iletişimdeki yanlış anlaşılmalara dayılı engellerin ortadan kalkması ise *ödüldür*.

Kahraman da aldığı bu ödülle, ilkokul sırasında kendisini ifade etmek istediği Ayşe’ye yönelerek *dönüş yoluna* girmektedir. Ortaya atılan harf-kelime düğümünün çözülmesinin verdiği bahtiyarlıkla Ayşe’ye kavuşmanın sağlanması hedeflenerek yeniden doğumu sembolize eden *diriliş* arketipine gönderme yapılmaktadır. Ancak *iksirle dönüş* evresi, yaşanan serüvenin haritayı oluşturma esnasında görülen bir rüya olması dolayısıyla tamamlanamamıştır. İlgili rüyanın tabirini yapacak bir usta geldiği takdirde, okura bağlı olarak sonlandırılmıştır.

## Tablo 22

### Üstelik Gece İnmiş Öyküsünün Karakter Arketipleri

Karakterler	Arketipler
İsa ve Roger	Müttefik
Anlatıcı	Kahraman, Rehber, Hilebaz
Işık	Rehber
Öğretmen	Rehber
Ayşe	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
Şişman nöbetçi	Haberci
Müdür yardımcısı	Düşman

Üstelik Gece İnmiş öyküsünde, kahraman, rehber, müttefik, hilebaz, baştan çıkarıcı olarak kadın ve düşman karakter arketipleri bulunmaktadır. Metinde çağrının reddi ve rehberle karşılaşma arketipleri, ilk eşik aşıldıktan sonra ortaya çıkmaktadır. Kahraman, maceraya özgür iradesiyle çıkmadığı ve yüzleşmelerinin serüven esnasında şekillendiği imajıyla çile yaşamamıştır. Ancak yolculuk paradigmasına göre diğer evrelerin her birine metinde tanık olunmaktadır. İksirle dönüş aşamasına ulaşamaması ise mantıksal düzleme oturtulmuştur ve bunun nedeni görülenlerin rüya olduğudur. Rüyanın tabirini yapacak bir usta gelmesi durumunda, hikâye okura bağlı olarak sonlandırılmıştır. Bu, çağdaş yolculuğun geleneksel olandan farklılaştığı önemli bir ayrımdır.

### 3.25. Deniz Üstü Köpürür (Onurhan Ersoy) Öyküsünün Tahlili

**Konu:** Gözlere bakarak geleceği gören kâhinin sömürgeci Kolomb'dan intikam alma hikâyesini konu almaktadır.

**Ana Düşünce:** Yaşamda belli doğrular mutlak değildir. Farklı olasılıklar mümkündür.

**Olay Örgüsü:** Olay örgüsü, aynı zamanda anlatıcı olan kâhinin kendisini tanıtmayı ile başlamaktadır. Kâhin, insanlarla göz göze gelince onların geçmiş ve geleceklerini görebilmektedir. Rüyaların Kolomb'un şapkasından çıktığını söyleyerek Kolomb ile alakalı öyküyü anlatmaya başlar.

Kolomb'un tayfasıyla birlikte bir adaya geldiği, adaya yaklaşma isteği yer yer Kolomb'un gözünden anlatıcının şahitliğinde aktarılmaktadır. Ardından Kolomb, kâhinin de olduğu adaya giriş yapar. Adada altın olup olmadığını öğrenmeye çalışır. Kendisine müttefik toplamaya çalışır. Adadan bazı kişiler gönüllü olarak onun gemisine biner. Kâhin gönüllü değildir. Ancak dayısının altın dişinin söküldüğünü görünce gemiye binip öç almak ister. Gemi tayfası onu almayınca da fazla diretmez, ancak bu insanlara güveni de yoktur. Hiçbiri ile tam olarak göz göze gelmediği için "somut" bir veri de yoktur elinde. Pamuk ile üstlerine örtü yaptıklarını duyan kâhin, yanına biraz pamuk ve babasının bıçağını alarak kıyıdaki küçük kayığa biner. Bununla hızlıca gemiye varır.

Elinde pamukla yanlarına gelen bu adamı masum sanan tayfa, kâhini içeri alır. Ardından Kolomb kâhinle görüşmek ister. Ona hediye olarak boncuk ve çingiraklı küpeler hediye ederken bıçağıyla Kolomb'un bacağına keser. Acıdan gözleri pörtlekleşen Kolomb, kâhinle göz göze gelir. Bunun üzerine kâhin, onun çocukları öldüren bir katil olduğunu fark eder. Ardından da Kolomb tarafından öldürülür. Kâhin, Kolomb'u yerli halka sevdirmeden öldüğü için belki de tarihin akışını değiştirebildiği umudunu içinde taşımaktadır.

**Kahraman ve Karakterler:** Anlatıcı, Kolomb, Kolomb'un tayfası, Kral, Tropikkuşu, Anlatıcının babası, Anlatıcının amcası, Anlatıcının dayısı, San Salvadorlular

**Mekân:** Gemi Krallık, Hint ülkeleri, Ciponya, Granada, San Salvador.

Zaman: Bilinen geçmiş zaman ve geniş zaman kipi hakimdir. Granada'nın henüz düşmüş olduğu söylenmektedir. Buradan öykünün, 1492 yıllarında geçtiğini söylemek mümkündür.

**Anlatıcı ve Bakış Açısı:** Karakter birinci tekil kişi anlatıcı hakimdir. Bakış açısı, karakter (Junko) bakış açısı baskındır. Diyaloglara üzerinden farklı bakış açıları da görülebilmektedir.

**Çatışma:** Kâhinin Kolomb'un gemisine binme durumu, içsel bir çatışmadır. Kâhinin Kolomb ile göz göze gelmesi fiziksel ve içsel bir çatışmadır. Kâhin, farklı insanların gözlerinden hayat hikayeleri ve geleceklere tanık olduğu için farklı çatışmaları deneyimleyebilmiştir.

**Anlatım Teknikleri:** Anlatma tekniği ile anlatıcı üzerinden nakledilmektedir.

Tezat: "Kendimi bildim bileli kendimi bilmiyorum" ifadesi bu tekniğe örnektir.

Benzetme: Balköpüğü gözler, Kolomb'un gemilerinin canavara benzetilmesi vb. üzerinden karakter, olay ve durumlar benzetilerek ifade edilmiştir.

Gönderme: "Bir romancının başka bir romancının paltosundan çıkması", "reaktörün henüz bilinmiyor olması", "metanın fetiş karakteri", vb. ifadeleri üzerinden bir başka metin ya da duruma göndermeler yapılmaktadır.

Tasvir: Öyküdeki görsel odaklı unsurların tümünde (dağın zorlu şartları, fırtına, vb.) bu teknik kullanılmıştır.

Motif: Deniz köpüğü ve gözlerden çıkan köpükler üzerinden bir köpük motifi vardır.

Öykü anlatıcısı olan, hikâyenin de başından geçtiği kâhin, *kahraman*dir. Kahramanın *sıradan dünyasına* bakılacak olduğunda, insanların gözlerine bakarak geçmiş ve geleceklere dair bilgi sahibi olduğu görülmektedir. Bu anlamda kahraman, kişileri yönlendirebilen ve kendi haklarında bilmedikleri sırları açıklayabilen biri olması dolayısıyla *rehber* arketipi ile de özleşmektedir. Bu anlamda öykünün geniş bir bölümünde kâhinin hangi durumlarda marifetli olduğu örnekler üzerinden açıklanmıştır. İnsanların ölüm tarih ve şekilleri gibi durumlarla alakalı bilgileri de sakınmadan veren kâhin, "felaket tellalı" olarak da bilinir. Ancak sadece kendisi ile alakalı malumata sahip olmadığını da ifade eder.

*Maceraya çağrı*, Kolomb ve tayfasının, kâhinin de bulunduğu adaya ayak basması ile alınmaktadır. Öyle ki bu insanların adaya ayak basmasıyla, yerlilerden farklı oldukları görülmekte ve öykünün bu karşılaşma etrafında şekilleneceği sezilmektedir. Bu anlamda adaya varma ve fark edilmiş anının *haberci* arketipi ile özdeşleştiğini söylemek mümkündür.

Kolomb ve tayfasının yerlilere altın sorması ile niyetleri anlaşılabilir olur. Buradaki halka kendilerini sempatik göstererek maden bulmaya çalışmaktadırlar. Bununla birlikte buradaki yerlileri kendi

mürettebatlarına da eklemek için çağrı yapmaktadırlar. İnsanlar da gönüllü olarak Kolomb'a katılmaktadır. Kâhin ise bu maceraya çıkmak istemez. İnsanların gözlerine bakarak yeteri kadar çatışma ve hikâyeye tanık olduğu için buna gerek duymaz. Bu yüzden *macerayı reddeder*. Ancak kahramanın dayısının altın dişinin, Kolomb ekibi tarafından söküldüğünü anlamasıyla kâhin de aç almak için gemiye binmek ister. Ancak Kolomb mürettebatı onun yerine dayısını gemiye alarak kendilerini dayısına da sempatik gösterirler. Bu anlamda kâhin, gemiye alınmak için eşik bekçilerini aşması gerektiğini anlar.

Tayfanın örtünmek için pamuk kullandığını öğrenen kâhin, bir parça pamuk ve babasının bıçağı ile kıyıda bulduğu küçük kayık ile yola çıkar. Hızlıca gemiye yetişir. Tayfa elinde pamuk olan adamdan zarar gelmeyeceğini düşünerek onu içeri alır. Böylece *ilk eşik* aşılmış olur.

İçeri girdiğinde, buradaki insanların kulaklarına çingiraklar takıldığını, boyunlarına da boncuklar geçirildiğini fark eder. Bu durum kâhine itici gelir. Kolomb'un kendisini huzuruna beklediği haberini aldığı anda benzer bir muamele ile karşılaşacağını anlar. Kulaklarına çingirak takılacağı esnada Kolomb'un bacağı babasının bıçağı ile keser. Bu, kâhin için mağaranın derinliklerine doğru yaklaşıldığını göstermektedir. Nitekim bacağı kesilen Kolomb'un gözleri pörtlekleşir ve kâhinle göz göze gelir. Kâhin de onun geçmişini ve gelecekte yapacaklarını bir bir görür. Onun çocukları öldüren sömürgeci biri olduğunu anlar.

Bunun üzerine öldürülür. Ölümü esnasındaki düşünceleri ise kahramanın çilesine işaret etmektedir. Kahraman netice olarak ölmüştür; ancak adaya döndüğünde Kolomb'un sempatik olduğunu söylemediği, insanlara onu sevdirmeden öldüğü için de mutludur. Bu ölüm bir başka deyişle kahraman için ödül gibidir. Öykünün sonunda kahraman dönüş yoluna giremeye de insanların gözlerinde gördüğü kehanetlerin mutlak doğru olmadığı, değiştirilebilir yanlarının olduğu varsayımı onun için yeni bir farkındalığa sebep olmuştur. Bu farkındalık da kâhin için diriliş evresine işaret etmektedir.

### **Tablo 23**

#### *Deniz Üstü Köpürür Öyküsünün Karakter Arketipleri*

Karakter	Arketipi
Anlatıcı Kâhin	Kahraman, Rehber, Hilebaz
Kolomb	Düşman ve Haberci
Kolomb'un tayfası	Düşman müttefikleri ve haberci

---

Kral	Rehber
Tropikkuşu	Haberci
Anlatıcının babası	Haberci
Anlatıcının amcası	Haberci
Anlatıcının dayısı	Haberci
San Salvadorlular	Müttefik

---

Deniz Üstü Köpürür öyküsünde, kahraman, rehber, hilebaz, düşman, haberci, müttefik karakter arketipleri görülmektedir. Kahraman kâhin dayısının intikamını almak için tehlikeli bir yolculuğa çıkmakta ve sonunda ölmektedir. Ancak kahramanın dayısıyla olan derin bağı yeterince açıklanmadığı için maceranın sebebi okuru tam olarak ikna edememektedir. Kahramanın dayısıyla olan çatışması için çıktığı yol, sonunda kendi hayatına mal olmaktadır. Bu durumda kahraman geleneksel döngüdeki gibi dönüş yoluna girememektedir ve dolayısıyla diriliş ve iksirle dönüş evreleri izlenememektedir.

#### 4. SONUÇ

*Seyyahlar ve Kâşifler Kitabı*'ndaki her bir öykücü, seyyahlık ve kâşiflik temasını farklı konular etrafında yorumlamıştır.

Aşağıdaki tabloda, *Seyyâhlar ve Kâşifler Kitabı*'ndaki öykülerin Kahramanın Yolculuğu paradigmasına göre ilgili aşamaların olup olmadığı görülmektedir. + işaretli kısımlar var, - işaretli kısımlar da yok anlamına gelmektedir. Soru işaretli yerler ise muğlaklığı ifade etmektedir.

**Tablo 24**

*Seyyahlar ve Kaşifler Kitabı Öykülerinde Kahramanın Yolculuğu Paradigması Aşamaları*

Öyk. Nu.	Sr. Dü.	M. Çğ.	Çğr . R.	Rh.	1. E.	S., Do., Düş.	Mğ. De.	Çl.	Ö.	D. Yl.	Di.	İ. D.
1. Öyk.	-	-	-	+	+	+	+	+	+	-	-	-
2. Öyk.	+	+	-	-	+	+	+	+	+	+	+	+
3. Öyk.	+	+	-	+	+	+	-	-	-	-	-	-
4. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
5. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-
6. Öyk.	+	+	+	+	+	+	?	?	-	?	-	-
7. Öyk.	+	+	+	-	+	+	-	-	-	-	-	-
8. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
9. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
10. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
11.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Öyk.												
12. Öyk.	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+
13. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-
14. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
15. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	?	?	?
16. Öyk.	+	+	-	+	+	+	?	?	+	+	+	+
17. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
18. Öyk.	+	+	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-
19. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-
20. Öyk.	+	+	-	-	+	+	-	-	+	+	-	-
21. Öyk.	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-
22. Öyk.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-

Bu tablodan kısaca bahsetmek faydalı olacaktır. Olacaklara Dair öyküsündeki unsurlardan olay örgüsünün mitik yapı ile şekillendiği gözlemlenmiştir. Bununla bağlantılı olarak mekân ve karakter unsurları da arketipsel olarak şekillenmiştir. Ancak Sıradan dünya, maceraya çağrı ve çağrının reddi durumları ifade edilmemiştir. Metnin olay örgüsü direkt özel dünyada başlamıştır. Ancak kahramanın Seyyah olarak tanıtılmasıyla belli bir mantık çerçevesi sunulmuştur. Nitekim seyyahların belirli bir meskeni yoktur, sürekli seyahat halinde oldukları için de sıradan dünyayı kestirmek güçtür.

Akıl hocasıyla tanışma ile özel dünyada derinleşmeye başlanmıştır. Kahramanın farkındalığı, bu akıl hocasının yönlendirmeleri ile sağlanmaktadır. Sınavlar, dostlar, düşmanlar evresi, mağaranın derinliklerine doğru, çile ve ödül arketipleri de olay örgüsünde sırasıyla gözlemlenmektedir. Üçüncü

bölüm olan dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri ise işlenmemiştir. Bu evrelerin görülmemesinin en önemli sebebi de çile kısmının kahramanın kendi iradesi ile aşılmamasıdır.

İlgili metinde Kahramanın Yolculuğu paradigmasına dair tüm unsurların Akıl hocasının döngüsünde ise eksiksiz olarak görülmektedir. Kahraman Seyyah'ın yolculuğundaki unsurların ise gelenekseldeki gibi sırasıyla verilmemesi ya da gösterilmemesi de metinde günümüz yorumunu görme imkanını sunmuştur. Nitekim yaratıcı yazmanın belirgin bir amacı, benzersiz bir eser ortaya koymak ve yaratıcı ifade yeteneğini geliştirmektir. Ayrıca, yaratıcı yazmanın önemli bir hedefi, bireyin içindeki yaratıcılık potansiyelini keşfetmek ve sosyal veya kişisel baskılar nedeniyle kullanamadığı bu yaratıcılık yönünü ortaya çıkarmaktır (Myers, 1993). Böylelikle yazar kahramanın yolculuğu bileşenlerine kendi yorumunu katmıştır. Ayrıca hiper gerçeklik ve gönderme gibi modern anlatım teknikleri üzerinden metne çağdaş bir yorum katıldığını söylemek de mümkündür. Zaman düzleminin sinematografik şekilde alt üst edilmesi de bu anlamda oldukça etkili olmuştur.

Yorgun Hikâye öyküsü de Deli Âşık ve anlatıcı karakterin döngüsü etrafında okunabilmektedir. Bu anlamda ilgili öyküde de olay örgüsü, kahraman ve mekân unsurlarının arketipsel olarak işlendiğini söylemek mümkündür. Anlatıcı karakterin döngüsünde sıradan dünya bir kahvehaneyken maceraya çağrıyı gülünç rehber arketipindeki Şarapçı Refik gerçekleştirmektedir. Deli Âşık'ın hikayesini kendince aktarmakta olan bu rehber dinleyiciler inanmayarak çağrının reddi evresini gerçekleştirmektedir. Dinlemeye devam edenler eşiği aşarak özel dünyaya geçmektedir. Bu anlamda yalnızca anlatıcı bu yolculuğa çıkan kişi pozisyonundadır. Snavlar, dostlar, düşmanlar evresini de geçen anlatıcının en büyük çilesi rehberi dinlemeye devam edip etmeme konusundadır. Dinlemeye devam ettiği, bu çatışmayı aştığı için de kendisine ödül olarak bir saz verilmiştir. Mağaranın derinliklerine doğru aşaması ise bariz olarak görülmemektedir. Ödülü alıp öğrenmeye niyet ederek sazı tamir etmesi diriliş aşaması, bu saz aracılığıyla bir ozan olması da iksirle dönüş arketiplerine örnektir.

Aynı zamanda Deli Âşık'ın sıradan dünyasının ardından maceraya çağrıyı alması ve çağrıyı reddetmemesindeki tutarlılık dikkat çekicidir. Bilindiği üzere metnin öykü türü içerisinde değerlendirilmesinde karakter yaratma, atmosfer oluşturma ve olay örgüsü tutarlılığının sağlanması gösterilmektedir (Tosun, 2018: 38). Öyle ki kadının zorlandığını fark etmesi, onu kurtarma adına reddedilemeyecek bir durumdur. Deli Âşık kendisine yol gösteren bir rehberle karşılaşmaz. Kendi duyguları onun en temel rehberidir. Rehber pozisyonunda olmadığı halde kendisini rehber olarak kabul ederek duygularına uymasının sonucu onu sınavlar, dostlar ve düşmanlar evresine götürmüştür. Bu anlamda duygular kendisi için karanlık rehber arketipinde gösterilmiş olur. Öyle ki karanlık rehberler, kahramanı tehlikeye çekmek için kullanılan karakterlerdir. Kahramanı motive etmek yerine

onun macerasında engel haline gelebilmektedir (Vogler, 2020: 92). Nitekim kadını zorlayan adamı öldürdüğü gerekçesiyle senelerce hapis yatar.

Uğruna senelerce mahpus kaldığı kadının öldüğü haberini alması, en önemli çilesidir. Aşkının karşılıksız olmadığını öğrenmesi ve Şükran'ın kendisine saz hediye etmesi de ödülüdür. Diriliş, Deli Aşık'ın ölecek sevdiğine kavuşmasıyla, iksirle dönüş ise ozana dönüşen anlatıcının bu hikâyeyi anlatması ile gerçekleşmektedir. Bilindiği üzere yazarın hikâye yazabilmesi için yeni bir konu bulmasından ziyade herkesçe bilinen konuların özgün olarak ifade edilmesi esastır (Temizkan, 2018). Bu öyküde de flashback tekniğinin kullanılması, kahramanın yolculuğu arketiplerinden mağaranın derinliklerine doğru evresinin bariz olarak görülmemesi gibi durumlar da metni özgün kılmıştır.

Alternatif Yaşam Kroniği öyküsünde metafiction, gönderme, ironi gibi modern anlatım teknikleri ağırlıklı görülmektedir. Buna rağmen arketipsel kullanım terk edilmemiştir. Öykü konularının kaynağının; yaşamdaki ayrıntılar, anlar, durum, kişi ya da yaşantı parçaları olduğunu ifade etmiştik (Gümüş, 1996: 113). Bu öyküdeki olay örgüsündeki kahramanın yolculuğuna dair arketipsel şemadan ise sınırlı unsurlar vardır: sıradan dünya, maceraya çağrı, akıl hocası, ilk eşiği aşma, sınavlar-dostlar-düşmanlar. Öykü, anlatım teknikleri ile desteklenerek gerçekleştirilmektedir. Bu anlamda anlatım teknikleri arketipsel yapının kullanımını etkileyerek öykünün yapısının geleneksel bağlamda kurulmadığını söylemek mümkündür.

Kuyularda Dolaşan'a baktığımızda, olay örgüsü, karakter, mekân düzleminde arketiplerin çarpıcı örnekleri ile karşılaşmaktadır. Bununla birlikte yolculuk arketipinin tüm evrelerinin ardışık olarak gerçekleşmediği görülmüştür. İlgili şemaya dair yaratıcı bir farkındalığa sahip olmak, ince zekâ ve manevra kabiliyeti olarak da tanımlanabilmektedir (Amabile,1996: 5). Böylelikle özgün şekilde yeni bir değer oluşumu, özgün yolla yeniden kurgulanmıştır.

Öyküdeki Cennet, sıradan dünyadır. Buradan dünyaya gelerek çileler çekilmesi ve zorluklara göğüs gerilmesi durumu çok katmanlı olacak şekilde yer yer okurun yorumuna bırakılarak işlenmiştir. Yusuf karakteri arketipsel bir işleve sahip olarak bazen Bünyamin, bazen de Selim ya da Usta yerine geçebilen bir kahramandır. Bu anlamda bir biçim değiştirici olarak dikkat çekmektedir. Bu arketipte ruhsal durum, kişilik ya da görünümdeki güvensizlik okuru şaşırttığına değinmiştik (Tecimer, 2005: 129). Tam da bu noktada Kuyularda Dolaşan öyküsü ilgili arketipi kavrama bakımından örnek teşkil etmektedir.

Öyküde kendisini Yusuf olmayan Yusuf olarak tanımlayan kahraman, post modern anlatılarda karşılaşılan “mükemmel olmayan” baş karakter vurgusunu da işler niteliktedir. Bu anlamda kendi kusurlarının farkında ve mahcup bir tavırla geleneksel kurtarıcılardan ayrıştığı görülebilmektedir. Metinde, anlatım tekniklerinden iç çözümlemenin ağırlıklı olması da mitik yapı içerisindeki

bireyselliği kavramaya yardımcı olmaktadır. Yusuf kıssasına yapılan gönderme ile metinle kurulan ilişki pekiştirilmiştir.

Evcara Öyküsü belirli bir zaman ve mekânda geçen olayı aktarmaktadır. Ancak yukarıda da ifade edildiği üzere olay örgüsü geleneksel anlatıdaki izleği birebir takip etmemektedir. Öyküde Evcârâ için farklı sıradan ve özel dünyalar, rehber ya da sınanmaları görmek mümkündür. Erna Kritsch Neuse, bine yakın öykü incelemiş bir araştırmacı olarak öykülerde olayların daha geri planda olduğunu, karakterlerin ise daha öne çıktığını, okurun ise öyküde aktif bir konumda olduğunu ifade etmektedir (Neuse, 1990: 48).

Bu noktada Evcârâ da kendi çilesi ile yüzleşemeyen bir kahramandır. Ancak anlatıcı aracılığıyla okuru yüzleştirerek muhatabını içeriğe davet etmektedir. Bilinç altından bilinç üstüne; sıradan ve özel dünyalar arasında sağlıklı bir etkileşim kuramayan kahramanın erginleşme döngüsünün ise tamamlanamadığını söylemek mümkündür. Bu anlamda Vogler'ın işaret ettiği üçüncü bölüm olan *Dönüş Yolu*, *Diriliş* ve *İksirle Dönüş* kısımları tecrübe edilememiştir. Ancak açık uçlu olarak okura bu kısımların önemi eksikliği üzerinden verilmiştir. Bir başka deyişle bu öyküde, geleneksel yapıda karşılaşılan formların eksikliği, metne zenginlik katmıştır. Yaratıcı yazma konusunun en önemli unsuru yaratıcılıktır (Temizkan, 2010). Bu metinde de ilgili yaratıcılık yazarın özgün tarzı ile gerçekleştirilmiştir.

Renk Ustasının Kendini Kaybettiğidir isimli öyküde Kahramanın Yolculuğu evrelerinin hepsi görülmemektedir. Görünen aşamalar ise belirli bir sıra dahilinde olmaksızın verilmektedir. Öyküde mağaranın derinlikleri, çile, ödül kısımları göreceli olarak yaşanmıştır. Bu muğlaklık metne zenginlik katmakla birlikte diriliş ve iksirle dönüş kısımlarının gerçekleşmemesi ile de sonuçlanmıştır. Cortazar'ın ayrıksı konu vurgusuna değinmiştik. Kendisi her ne şekilde olursa olsun konunun ise "ayrıksı" olması gerektiğini, yani sıra dışı, gizemli ya da alışılmamış olmanın ötesinde, gündelik hayatta önemsiz olarak addedilen kesitlerden de bahsedebilme yetisi (Cortazar, 1999: 17) olarak tanımlamıştık. Bu anlamda metin muğlak bir çerçevede olmakla beraber okurun tekinsizlik iç güdüsünü perçinleyerek öyküyle özdeşim kurmasını sağlamaktadır.

Kırmızı Botun Sahibi Söyleyecek öyküsünde Kahramanın Yolculuğu evrelerinden Sıradan Dünya, Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi, İlk Eşiği Aşma, Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar evreleri görülmektedir. Rin'in yolculuğunda Rehberin eksikliği ve mevcut rehber pozisyonundaki Junko'nun kıskançlık ve hasetlik duygusu ile kaplı olmasından dolayı da maceranın ikinci ve üçüncü bölümleri tamamlanamamıştır. Çile, Ödül, Diriliş, İksirle Dönüş bölümleri bu eksiklikten referansla görülememiştir. Yaratıcı yazma sürecindeki yazarların bunu oyun oynama ve yaratma enerjisi içerisinde yaptığını söylemiştik (Gündüz ve Şimşek, 2011: 182). Öykünün, iç çatışma ve anlatım

teknikleri ile çok boyutlu desteklenmesinden dolayı da yaratıcı ve tutarlı bir ürünün son derece özgün olarak oluşturulduğunu ifade edebiliriz.

Şeyhin Kalbi Öyküsünde anlatıcı, okura maceraya çağrı yapmaktadır. Böylelikle kahraman olarak Efendi'nin yaşadıkları izlenirken, okurun da dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Flashforward tekniği kullanılarak sonucun tam da döngüye göre gerçekleşir, ancak olumsuz olarak biteceğine dair sinyaller vardır. Nitekim öyküde Müslüman kahraman (Efendi), dinden çıkmaya yönelik bir maceraya çağrı almıştır. Neticede de bunu, macerayı dönüştürücü etkisi olan kadın etkisiyle kabul etmiştir. Aslında kahraman, baştan çıkarıcı olarak kadın kısmında, kendisini baştan çıkaracak bir durum ile imtihana tabi tutularak cesurca yolculuğa devam edip edemeyeceği ispat edilmeye çalışılır (Oker, 2019: 55). Ancak bu öyküde kadın figürü kahramanı yoldan çıkarmak yerine yolculuğa devam edilmesi noktasında tetiklemiştir.

Bu anlamda Efendi'nin döngüsünde Kahramanın Yolculuğuna dair tüm aşamalar (sıradan dünya, maceraya çağrı, çağrının reddi, ilk eşiği aşma, dost- düşman- imtihanlar, mağaranın derinliklerine doğru, çile, diriliş ve iksirle dönüş) ardışık olmamakla birlikte gösterilmiştir. Evrelerin sırasıyla verilmemesinde anlatım tekniklerinden flashforward ve flashback etkili olmuştur. Rehberin öyküdeki işlevi fiziksel durumunun ötesinde bir öneme sahip olduğu bilinen gerçektir (Oker, 2019). Bu noktada kahraman, olumsuz eyleminin sonucu olarak da sonsuz bir hüsrana uğramıştır. İslam'dan çıkma macerasındaki sonsuz cehennem arketipi de anlatıcı tahta kurdunun ateşte yanması ile sembolize edilmiştir.

Orijinal ve samimi tasvirlerin yaratıcı metinlerde öne çıkması gerektiğine değinmiştik (Zafer, 2002: 87). Bu anlamda Bildiğiniz Dünya Öyküsünde Turna, sıradan dünyada görme engelli babasına etrafı sayılar üzerinden betimlemeye çalışır. Özellikle metindeki tasvirler okurun kendisini anlatı dünyasında hissetmesine katkı sunmuştur. Turna babasına, babası da Turna'ya rehberdir. Kahramanın babasının bir el tarafından göğe yükselmesi, Turna'nın çilesidir. Bu aşamadan sonra evine geri dönse de mutlu bir hayatı yoktur. Son derece sıkılmaktadır. Tam da bu noktada, kahraman kendini tanımaya yönelmez, babasının peşinden gitmeyi seçer.

Jung'un görüşüne göre bireysellik ve birey olma hali tam da bu durum ile ilişkilidir. Kişinin bilinç ve bilinç altı ile bağ kurma yolculuğuna çıkması, bireyselleşme ile alakalı bir serüvendir. Bireyin kendini gerçekleştirebilmesi için, kaybettiği veya bilinçaltına gönderdiği parçaları bilinçaltında bulmayı ve onarmayı gerektiren bir sorumluluğu vardır. Bu süreçte ilk olarak, bireyin bilinçaltıyla yüzleşmesi ve ardından gölge, anima-animus arketipleriyle de uyum sağlaması beklenir (Campbell, 2010).

Fakat Turna bu cesareti gösterebilecek yetkinlikte değildir. Artık babasına bağımlı olmamasına rağmen psikolojik manada o ilişkiden kopamamıştır. Kahraman birey olarak kendini gerçekleştirme

yolunda olması beklenen Turna, “babasının ne ya da kim olduđu” sorusunun peşinde gittiđi için ödül, dönüş yolu, diriliş, iksirle dönüş evreleri görülememiştir. Nitekim tüm bu evreler, kişisel erginleşmede kendini bulmanın ya da anlamının neticesinde sembolize edilen arketiplerdir. Turna, siber uzaya yolculuk yaparken babasıyla ilgili bir sorunun peşinde olmasa da teknik açıdan ve çatışma ile anlatım teknikleriyle ilgili yönelimlerin makul bir şekilde ele alınabileceđi bir durumdur.

Rüzgâr Gülünün İzinde öyküsündeki kahraman, anlatıcının kendisidir. Metinde çağdaş anlatım teknikleri de kullanılarak kahramanın yolculuđu evrelerinin tümü, sırasıyla işlenmiştir. Bu anlamda özellikle metafiction (üst kurmaca) tekniđi dikkat çekmektedir. Okur, yazar, anlatıcı ve kahraman ekseninde gerçek ile kurgu arasındaki bağlantı sorunsallaştırılmaktadır. Yaratıcılık ile bilinmeyen yollara doğru adım atılarak problem çözme ya da bulma etkinlikleri gerçekleştirildiğinden bahsetmiştik (Topçuođlu ve Sever, 2012: 2910). Bu anlamda canı sıkılan kahramanın kısa süreli yolculuğunda (Beşiktaş-Üsküdar) gerçekleşmekte, neticede de bu can sıkıntısı giderilerek problem çözülmektedir.

Yaratıcılıkta kişinin bilinmeyene adım atarak esnek bir düşünce yapısı ile alışılmışın dışına çıkması beklenir (Ünal ve Sever, 2012: 2910). Gagarin Aile Paradoksu öyküsünde de başkahraman Yuri'nin macerası bu bağlamda işlenmektedir. Öyküde, mitik yapıya dair tüm aşamaların gerçekleştiđi görülmüştür. Absürt durumlar ve ironik anlatım tekniklerinin birlikte kullanılmasıyla ilgili yapı geleneksel formdan sıyrılmıştır. Özellikle flashback ve göndermeler, öyküye çağdaş bir dinamizm katmıştır.

Kişinin yolu her ne olursa olsun; yaratıcılık sürecinde esnek ve özgün olunması gerektiğini (Guilford, 1968) vurgulamıştık. Bu anlamda özgün hikâye örneđi olarak karşımıza çıkan Kovuk öyküsünde çağrının reddi ve iksirle dönüş evreleri haricindeki tüm aşamalar görülmektedir. Ancak arketipsel şema, aynı kahraman üzerinden sergilenmemektedir. Sıradan dünya ve maceraya çağrı arketipleri hikâye dinleyicisi Ali üzerinden görülürken, sınav-dost- düşman, mağaranın derinliklerine doğru, çile ve iksirle dönüş kısımları anlatılan hikayedeki baş kahraman Katerina üzerinden işlenmektedir. İlgili arketipsel şemanın ise belirli sıra dahilinde ilerlemediđi- diđer hikayelerde olduđu gibi- tespit edilmiştir. Motif ve gönderme anlatım teknikleri de bu bağlamda hikâyenin çağdaş bir zeminde kurgulanmasına katkı sağlamıştır.

Varlıkların karşıtlık ilişkisi üzerinden anlamlandırdıđı düşünöldüğünde, mitlerin önemi de daha iyi anlaşılabilir. Böylece ikilikler arasında bir mantık kurulmaktadır (Strauss, 2013: 18). Cenneti Arayan Adam öyküsünde de Cennet ve Cehennem kavramları arasında, bir konu işlenmiştir. Yazarın yolculuğunda yer alan ilk iki bölümdeki tüm basamaklar sırasıyla gözlemlenebilmekte, bu anlatış ve olay örgüsü de modern anlatım teknikleriyle desteklenerek verilmektedir. Üçüncü bölümdeki dönüş

yolu, diriliş ve iksirle dönüş evrelerinin işlenmemesi de metin içi tutarlılığı sağlamaktadır. Nitekim cenneti arayan adamın orayı bulduktan sonra geri dönemeyeceği bilinen bir gerçektir.

Hikayeler, insanın kendisi ile gerçeklik arasındaki uyumu yakalama adına önemli olduğu için hikayeler aracılığı ile dünya ile uzlaşma sağlanabilmektedir (Campbell ve Moyers, 2021: 22). Dağların Unutamadığı Şarkı öyküsünde de Yüzüklerin Efendisi metnine gönderme yapılarak psikolojik gerçekliğin derin yapılarının izleri sürülmüştür. Bu metinde dönüş yolu haricindeki tüm evreler sırası ile görülebilmektedir. Ancak ilgili evreler, kahramanın aldığı reaksiyonların yan sıra anlatıcı müdahaleleri ile de gerçekleştiği için geleneksel yapıdan ayrılmaktadır. Bu bağlamda anlatıcının kurguya dahil olduğu metafiction, metne özgünlük katmıştır. Metinde flashforward, metinler arasılık ve gönderme tekniklerinin kullanımı bu anlamda da metnin yaratıcılığına katkı sunmuştur.

67 Adım öyküsünde yolculuk arketipindeki hemen hemen tüm aşamalar görülmektedir. Ancak Emma'nın dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleriyle alakalı açıkça veri bulunmamaktadır. Bu aşamalar okurun yorumuna bırakılmıştır. Öyle ki altmış yedi yaşında ve akıl sağlığı yerinde olmadığı düşünülen bir kadının birey olarak adım atabilmesi, bağımsızca yürüyüp kendisini bulabilmesi önemli diriliş metaforu olarak yorumlanabilmektedir. Bu anlamda Jung'un bireysellik tanımına yakın bir yerde konumlandırılabilceğini söyleyebiliriz.

Kahramanın kuşku ve suçluluk duygusu ile yorulması, Gölgenin onu ele geçirdiği anlamına gelmektedir (Temizkan, 2014: 218). Medellin ve Meşika öyküsünde de Hernando'nun en temel korkusu yani çileyi görmek güçtür. Bu anlamda mağaranın derinliklerine yaklaşma da net değildir. Ancak alınması hedeflenen şehrin, Avrupa'dan getirilen suçlu mikroplu kişilerin halkla temas etmesi sonucu alınması bir ödüldür. Bu ödülün, birey olma yolunda psikolojik bir erginleşmeyle eş zamanlı olmaması ise öyküdeki kahramanlık döngüsünün vurgulanmasını zorlaştırmaktadır. Öyle ki kahramanın inisiyasyon geçirebilmesi, aynı zamanda birey olarak karanlık yönleri ile de yüzleşebilmesine bağlanmıştır (Voytilla, 1999: 11).

Bu metindeki kahraman ise ilgili aşamadan geçmemiştir. Ancak bu, metnin noksan olarak değerlendirilebileceği anlamına gelmemektedir. Bizleri, yaratıcı süreçler aktive edilerek, mantık çerçevesinde, anlatım teknikleri ile de tutarlı olarak kurgulandığı takdirde etkin öyküye ulaşılabileceği sonucuna ulaştırmaktadır. *İksirle dönüş* arketipi ise ne kahraman ne de karakterler üzerinden anlaşılacaktır. Okurun Tenotçitlan ile alakalı kısa bir araştırma yapması ile *iksirle dönüş* evresi algılanabilmektedir. Yani anlatılanların gerçek ya da kurgu olduğuna dair şüphenin giderilmesi için okurun da metne dahil olması gerekmektedir. Bu üst kurmaca, flashback, flashforward, gönderme teknikleri de şüphesiz öyküye çağdaş zemin kazandırmaktadır.

Gezen Kolun Atlası öyküsünde kahramanın yolculuğu evrelerinin hemen hepsi görülmektedir. Flashback tekniği ile zamanlar arası bağlantıların anlamlandırılması sağlanırken metin çağdaş bir zemine oturtulmaktadır. Bu anlamda Feridun Andaç'ın, zamanın öyküdeki en temel unsur olduğunu söylediğine, öyküde kullanılacak tekniklerin de bu unsur ile belirlendiğini düşündüğüne (Andaç, 2008: 98) daha önce değinilmişti. Andaç'ın ilgili tabirinin bu öyküde de karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Nitekim zaman, kurguyu şekillendiren önemli bir araç olmuştur.

Öykü kahramanı Muhterem'in çile evresinin ise fizikselin ötesinde içsel ve psikolojik çatışmaya işaret etmesi de dikkat çekicidir. Masum bir kızın hayatına çok acı şekilde mal olan hareketinden dolayı çektiği vicdan azabının herhangi bir ödülü de yoktur. Öyküdeki tiplerin basmakalıp özellikleri bulunan ve değişim gerçekleştirilmeyen özelliği ile öne çıktığı (Çetin, 2009: 148) bilinmekte. Bu metinde ise tipik karakterin ötesinde eylemlerinin sonucu ile karşılaşan arketipik bir karakter görmekteyiz. Bu sebeple de dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş evreleri bu öyküde görülememektedir.

Bu anlamda metinde ilgili evrelerin olabilmesi için Kahramanın yalana başvurmadan "kahramanca" kızın babasının huzuruna çıkması ve türlü imtihanlardan geçmesi; en zorlu sınavın ardından da çile evresini tamamlaması beklenebilirdi. Ödül olarak kızla evlenmesi ve memleketine döndüğünde gittiğinden çok daha başarılı ve marifetli olduğunun görülmesi gerekirdi. Ardından da sonsuza kadar mutlu yaşadıklarına dair notla sona ererdi (iksirle dönüş).

Ancak çağdaş bir öykü olan bu metin, kahramanın zaaflarını önceleyerek onu geleneksel bir kahraman ya da kurtarıcı yapmaktan uzaklaştırmıştır. Hatası yüzünden bir düşküne dönen, psikolojik yıkım yaşayan Muhterem, başlangıçta yola çıktığı Cordoba'ya dönecek yüzü bulamayarak Palermo'ya yerleşmiştir. Burada da mutlu mesut olmasa da ustası ile birbirleri ile hemen hemen hiç konuşmadan hayatlarına devam etmektedirler.

Öykünün kalıcı yani başarılı olmasının temelinde karakter yaratımının yattığı düşünülmektedir (Gümüş, 2005: 108). Bu minvalde Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler de Değişmez öyküsünde kahraman olarak tanıtılan Orhan'ın çok yönlü arketipleri içermesi metnin başarısını arttırmaktadır. Kahraman, metinde ağırlıklı olarak haberci durumundadır. Orhan'ın yaşadığı macerada çağrışı reddetme evresini gerçekleştirmemesi, ya da çağrışı reddedememesindeki mantığın okura gösterilememesi aslında çok güçlü olan kurguyu zayıflatmaktadır. Çağrışı reddederek iç çatışma yaşayan kahraman, kişisel korkuları ile de karşılaşmış olur. Kendisini yetersiz ya da güvensiz hissetmesi temel çatışma etmenleridir (Voytilla, 1999: 8). Bu metinde ise kahramanın bireyselleşmesi anlamındaki en önemli zincirlerden biri eksik bırakılmış olup mantıksal bir çerçeve de sunulmamıştır.

Nitekim hikâye anlatmada usta olan, mahallenin kabadayılarının dahi zekasına şapka çıkararak haraç almadığı Orhan'ın, hiç tereddütsüz elçilik vazifesini kabul etmesi, metinde okurun ikna olmasını

güçleştirmektedir. Bu vazifeyle hayatı tamamen değişecek olan Orhan'ın neden bu vazifeyi kabul ettiği durumu yeteri kadar temellendirilmediği için metnin genel seyrini tutarsızlaştırmıştır.

Metinde gerçek anlamda *çile* çekilmediği için *ödül*, *dönüş yolu*, *diriliş* ve *iksirle dönüş* aşamaları bulunmamaktadır. Gerçek anlamdaki çileden kasıt, Orhan'ın Pirhan Bey'e yaptığı üç kâğıt ile yüzleşerek hapse girmesi ya da derin bir pişmanlık duymasıdır. Bu çilenin ardından Pirhan'ın kendisini affederek mahallelinin de sempatisini kazanması ödüdür. Evine ve mahallesine yüzü ak şekilde dönmesi ise dönüş yolu arketipine işaret olabilmektedir.

Burası Amerika öyküsünde kahramanın yolculuğu şemasından ödül, diriliş ve iksirle dönüş evreleri haricindeki aşamalar görülmektedir. İlgili kısımların olmamasındaki en temel sebep de Amerika'nın keşfinin gerçekleştirilmesinde yaşanan çilenin neticesinde yanlış bir alanın bulunmasıdır. Çilenin neticesinde doğru yerin bulunmamış olması, *ödül* alamamaya sebep olmakta, dolayısıyla da dönüş yoluna gidilse de *iksirle dönüşü* olanaksızlaştırmaktadır. Kahraman, egonun yanılsamaları ve sınırlarını aşarak kendini gerçekleştirebilen kişidir. Kahraman arketipi ile aslında egonun kimlik ve bütünlük ve denge arayışı temsil edilmektedir (Vogler, 2020: 72). Bu anlamda kahramanın ilgili döngüyü tamamlayamamış olmasından hareketle inisiyasyon sürecini tamamlayamadığını söyleyebiliriz. Metinde kullanılan anlatım tekniklerinden yola çıkılarak da her ne kadar arketip döngü tamamlanmamış olsa da kurgu ile bağlantılı ve tutarlı bir yaratıcı yazarlığın gerçekleştiğini söyleyebiliriz.

Kentler ve Kefaretler öyküsünde dönüş yoluna giren kahraman, herhangi bir diriliş ya da iksirle dönüş aşamalarından geçmez. Bunun en temel sebebi (Kahraman) Kubilay'ın Merih'e olan öfkesinin dinmesi; psikolojik çözümleme, yüzleşme, affetme ya da empatinin ötesinde hissizleşme ve anlamsızlaşmanın baskın olmasıdır. Bu anlamda metinde bireysellik öncelenerek kahramanın psikolojisi ekseninde bir kurmaca yaratılmıştır. Yaratıcı yazma sürecinin en önemli yapı taşlarından biri olan problem çözme (Mackworth, 1965: 51), kahramanın sorunlarının çözülmesi üzerinden gösterilmiştir.

Üstelik Gece İnmiş öyküsünde ilk eşik aşılmadan önce gerçekleşen çağrının reddi ve rehberle karşılaşma arketipleri bu metinde ilk eşik aşıldıktan sonra ifade edilmektedir. Kahraman maceraya kendi özgür iradesiyle çıkmadığı ve yüzleşmelerinin serüven esnasına şekillendiği imajından dolayı kahramanın yaşadığı çile, ölüm kalım durumu olarak görülememiştir. Yolculuk paradigmasına göre iksirle dönüşe kadarki her bir evreye metinde tanık olmak mümkündür. İksirle dönüşe ulaşamaması ise mantıksal düzleme oturtulmuştur; bunun sebebi görülenlerin rüya olmasıdır.

Geleneksel anlatı tarzına başkaldırı niteliğinde olan üst kurmacada kurgu ve gerçeklik ilişkisi sorgulanmaktadır. Konunun farkında olarak bu konuma dikkat çeken kurgu türüdür (Ecevit, 2005).

Bu anlamda ilgili rüyanın tabirini yapacak bir usta gelmesi durumunda, okura bağlı olarak sonlandırılmıştır. Bu da çağdaş yolculuğu geleneksel olandan farklılaştıran önemli bir ayrımdır. Üst kurmaca kullanılarak arketipsel ilişkilerin mantıksal düzlemi kurulmuştur.

Deniz Üstü Köpürür öyküsünde kâhin dayısının öcünü almak için girdiği yolda ciddi bir ölüm kalım durumu yaşamakta, sonunda da ölmektedir. Ancak uğruna hayatını verebileceği dayısına duyduğu bu derin bağın kökü yeteri kadar verilmediği için maceranın sebebi okuru yeteri kadar ikna edememektedir. Nitekim dayısının çatışması için çıktığı yol kendisinininkine dönüşmekte, kahramanın da hayatına mal olmaktadır. Kahraman geleneksel döngüdeki gibi dönüş yoluna girememektedir. Bu sebeple de diriliş ve iksirle dönüş evreleri de izlenememektedir. Jung'un bireyselliğe bakışından da görüleceği üzere (Jung, 2006) bireyin erginleşme sürecini tamamlaması kendi öz benliğinin kayıp parçalarını bilinç altından çıkarıp onlarla yüzleşmesini kapsayan bir süreçtir. Bu anlamda her ne kadar metin yaratıcı bir evrende geçse de rasyonel bir tutarlılığı engellemektedir.

Bu anlamda öykücülerin Kahramanın Yolculuğu paradigmasındaki arketipsel yapıları, öykü unsurlarından olay örgüsü, mekân ve karakter oluşturmada kullandıkları tespit edilmiştir. Bununla birlikte metinler çağdaş olduğu için Vogler'ın da dediği gibi (Vogler, 2020: 80) ardışık seyretmemiştir. Yer yer farklılaşan ve ayrılan yönler olmuştur. Kimi öykülerde arketipsel bölümlerden bazılarına hiç değinilmezken tamamen farklı bir sıra dahilinde işlenenlerin olduğu da tespit edilmiştir.

Tüm bu farklılaşmada ise post-modern anlatım teknikleri (üst kurmaca, ironi, flashback, flashforward, hiper gerçeklik, metafiction, metinler arasılık v.b.) dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, post modern anlatım tekniklerinin yoğunluğu ile bu ardışık yapının bozulması arasında bir bağlantı saptanmıştır. Böylelikle form ve içerik uyumu da sağlanarak yolculuk aşamalarında doğrusal bir ilerleyişin kırıldığı ve yeniden kurgulandığı gözlemlenmiştir. Bir başka deyişle kahraman-karakterler, olay örgüsü, mekân ve zaman bileşenleri, çağdaş anlatım teknikleri, olay örgüsünün ardışık olarak ilerlemesini etkilemiştir. Arketipsel olay örgüsünün kullanımını etkilemiştir. Buna rağmen arketiplerden tam anlamıyla vazgeçilmemiştir.

Kurgunun gerçekleşebilmesi, öykü içerisindeki çatışma ile yakından ilişkilidir. Bu nedenle, bir öykünün başarılı olarak değerlendirilmesi için içerisinde bir çatışmanın bulunması gerektiği ifade edilir (Mert, 2006: 108). Bu kitaptaki her bir öykücü, çok katmanlı çatışma düzlemleri oluşturarak özellikle psikolojik ve iç çözümler aracılığıyla metindeki düşümleri anlamlandırmada önemli katkılar sağlamıştır.

Ayrıca, Murat Gülsoy da yazarların yapıtlarını kaleme alırken kullandıkları dili anlamak için geçmiş ve güncel kaynakları okumalarının önemini vurgulamaktadır. Aksi takdirde, kurmaca teknikleri konusunda yeterli düzeye ulaşmanın mümkün olmayacağını belirtmektedir (Gülsoy, 2020: 22). Bu

kitaptaki tüm öykücülerin, gönderme yapma ve anlatım teknikleri bakımından çok katmanlı okumaların yapılabileceği şekilde yazıldığı tespit edilmiştir. Bu da kitaptaki öykücülerin yetkin yazarlar olarak değerlendirilebileceği anlamına gelmektedir.

Ayrıca, bilindiği üzere geleneksel anlatılarda karşılaşılan çatışmalar genellikle fizikseldir. *Seyyâhlar ve Kâşifler Kitabı* metnindeki öykülerin büyük çoğunluğunda ise psikolojik ya da iç çatışmalar dikkat çekmiştir. Yolculuk arketipinde kahraman yüzleşme yaşayarak bizzat dönüşür. Bu çalışmadaki bazı öykülerde ise kahraman yerine okura farkındalık kazandırılmaktadır. Böylece interaktif bir okuma tecrübesi mümkün kılınarak okurun dönüşmesi sağlanmaktadır.

Kurgunun gerçekleşebilmesi, öykü içerisindeki çatışma ile yakından ilişkilidir. Bu nedenle, bir öykünün başarılı olarak değerlendirilmesi için içerisinde bir çatışmanın bulunması gerektiği ifade edilir (Mert, 2006: 108). Bu kitaptaki her bir öykücü, çok katmanlı çatışma düzlemleri oluşturarak özellikle psikolojik ve iç çözümler aracılığıyla metindeki düğümleri anlamlandırmada önemli katkılar sağlamıştır.

Ayrıca, Murat Gülsoy da yazarların yapıtlarını kaleme alırken kullandıkları dili anlamak için geçmiş ve güncel kaynakları okumalarının önemini vurgulamaktadır. Aksi takdirde, kurmaca teknikleri konusunda yeterli düzeye ulaşmanın mümkün olmayacağını belirtmektedir (Gülsoy, 2020: 22). Bu kitaptaki tüm öykücülerin, gönderme yapma ve anlatım teknikleri bakımından çok katmanlı okumaların yapılabileceği şekilde yazıldığı tespit edilmiştir. Bu da kitaptaki öykücülerin yetkin yazarlar olarak değerlendirilebileceği anlamına gelmektedir.

Jung, mitosların eski kabilelerin yaşam hikayelerinin ötesinde her zaman dilimini kuşatan bir özelliğe sahip olduğunu vurgulamaktadır (Jung, 2007). Öykü, fantastik, olağanüstü veya mümkün olmayan olayları anlatsa da bu durumlar, psikolojik bağlamda geçerli ve duygusal olarak gerçekçidir (Güzel, 2015). Tüm bu ifadeleri destekler şekilde gerçekleştirilen bu yirmi iki öykünün gerçeklik düzlemini problematize etmeyerek okuru ikna ettiğine tanık olunmuştur.

Özetle, kahramanın yolculuğu şemasındaki aşamaların her biri öykülerde bulunmayıp muğlak olsa da ilgili eksiklikler/noksanlıklar, metin içerisindeki tutarlılığı olumsuz olarak etkilememektedir. Ancak; Bazı Şeyler Değişir, Bazı Şeyler de Değişmez ve Deniz Üstü Köpürür öykülerinde çağrının reddinin olmaması tutarsızlığa sebep olmuştur. Bu iki öykü haricinde tüm metinlerde arketipsel eksiklik ya da yer değişimleri mantıksal bir düzlemde gerek anlatım teknikleri gerekse karakter refleksleri üzerinden makul kurgulanmıştır.

Bu anlamda ilgili öykülerden yola çıkılarak yaratıcı yazma sürecinde öykü unsurlarının ve mitik olay örgüsünün kullanım şekilleriyle içeriğin birbirinden bağımsız olmadığı tespit edilmiştir. Kolektif bir çalışma ürünü olan bu kitaptaki her öykücünün öykü unsurlarından olay örgüsü, kahraman ve

mekanları arketipsel olarak işledikleri tespit edilmiştir. Ayrıca, öykülerin derin yapısındaki arketiplerin yerinde ve tutarlı kullanımı öyküye dinamizm katarak okurun serüvene inanmasını da mümkün kılmıştır.

Buradan yola çıkılarak mitik yapının günümüz anlatım teknikleriyle harmanlanabildiği görülmüştür. Böylece de hala güncelliğini koruduğu da kanıtlanmıştır. Geleneksel metinlerde tek bir kahramanın dönüşüm şeması öne çıkarken çağdaş metinlerde farklı karakterlerin birbiri ile kesişen/ benzeşen döngülerine tanık olunmuştur.

## KAYNAKLAR

Abrekođlu, B. İ. (2019), Yaratıcı dramanın yaratıcı yazma becerisine ve yazmaya yönelik tutuma etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Düzce, Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Adams, J. L. (2001), *Conceptual Blockbusting: A Guide to Better Ideas*, USA: Addison Wesley Publishing Company.

Ahraz, S. (2018), Planlı yazma yönteminin ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin özgün metin oluşturma erişilerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Aksaray, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ak, E. (2011), Yaratıcı Yazma Tekniklerinin İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersindeki Yazılı Anlatım Becerileri Üzerindeki Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Akbaba, R. S. (2020), Yaratıcı Yazma Çalışmalarının Öyküleyici Metin Yazma Becerisine ve İleri Okuma Farkındalığına Etkisi, Doktora Tezi, Elazığ, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Akdal, D. (2011), Metinler arası okuma yaklaşımının ilköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aktaş, K., Özdemir, M. Zeynep ve Nilgün Tınkır (2015), Carl Gustav Jung: Analitik Psikoloji, Lisans Programı Projesi, İstanbul, T.C. İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Lisans Programı.

Aktaş, M. (2009), Yabancı dil öğretiminde yaratıcı yazmanın başarıya ve yazılı anlatıma etkisi, Doktora Tezi, Ankara, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aktulum, K. (2000), *Metinlerarası İlişkiler*, Ankara: Öteki Yayınları.

Alar, S. (2018), Clustering (Kümeleme) yaratıcı yazma yönteminin Türkçe öğrenen yabancı öğrencilerin yazma becerisi üzerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Mersin, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Alevli, O. (2019), Özel yetenekli öğrencilere bilim ve sanat merkezlerinde uygulanan Türkçe eğitimi: Bir durum çalışması, Doktora Tezi, Sakarya, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Amabile, T.M. (1996), *Creativity In Context. Update To The Social Psychology Of Creativity* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429501234>

- Andaç, F. (2008), *Öykü Yazmak Öykü Düşünmek*, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Andreasen, N. C. (2015), *Yaratıcı Beyin Dehanın Nörobilimi*, İlk basım: 2005, Çev. Kıvanç GÜNEY, Ankara: Akılçelen Kitaplar.
- Arieti, S. (2016), *Büyülü Bireşim Yaratıcılık*, (Çev. Yıldırım B. Doğan), Ankara: Kurgu Kültür Merkezi Yayınları.
- Ataman, M. (2006), Yaratıcı Drama Sürecinde Yaratıcı Yazma. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), 75-87.
- Atkinson, R., L., Atkinson, R.C., Smith, E. E, Bem, D.J., Nolen-Hoeksema (1996), *Psikolojiye Giriş*, Ankara: Arkadaş Yayınları.
- Avcı, A. S. (2013), Yaratıcı yazma etkinliklerinin 8. sınıf öğrencilerinin yazma eğilimleri ve yazma kaygılarına etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Niğde, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydın, B. (2020), Yaratıcı Düşünmenin Yaratıcı Yazmaya Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydın, E. (2019), Yabancılar Türkçe öğretiminde dijital hikâye anlatımının yaratıcı yazma becerisine etkisi, Doktora Tezi, Malatya, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Başkök, B. (2012), İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinde uygulanan yaratıcı yazma çalışmalarının, öğrencilerin yaratıcılıklarına ve Türkçe dersine olan tutumlarına etkisinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Antalya, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bates, H. E. (2001), *Kısa Öykü Yazınsal Bir Tür Olarak*, çev. Gökçen Ezber, İstanbul: Bilge Yayınları.
- Batuk, C., Kuşçu, E. (2013), *Rudolf Bultmann: Mitoloji ve Hermenötik Sorunu*, Ankara: Eski-Yeni Yayınları.
- Bayat, F. (2007), *Mitolojiye Giriş*, İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Beach, R. (1979), The Effects of Between-Draft Teacher Evaluation Versus Student Self-Evaluation on High School Student's Revising of Rough Drafts, *Research in the Teaching of English*, 13(2), 111-119.
- Beydemir, A. (2010), İlköğretim 5. sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma yaklaşımının yazmaya yönelik tutumlara, yaratıcı yazma ve yazma erişimine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Denizli, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bloom, H. (1996), "Kısa Öykü Tekniği", *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Booth, W. C. (2010), "Bakış Açısı ve Kinaye Mesafesi", *Roman Teorisi*, Haz. Philip Stevick, çev. Sevim Kantarcıoğlu, Ankara: Akçağ Yayınları.

- Boratav, P. N. (1988), *Halk Hikayeleri ve Halk Hikayeciliği*, Ankara: MEB Yayınları.
- Boynukara, H. (2000), “Hikâye ve Hikâye Kavramları”, *Hece Türk Öykücülüğü Özel Sayısı*, S.46/47 Ekim- Kasım, Ankara: Hece Yayınları.
- Buğra, C. (2016), İngilizcenin yabancı dil olarak öğretildiği sınıflarda yaratıcı yazmaya dair öğretmenlerin inançları ve algıları, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü.
- Bulut, K. (2012), 2006 Türkçe dersi (6, 7, 8. sınıflar) öğretim programında yer alan yazma kazanımlarının yaratıcı yazmaya uygunluğu, Yüksek Lisans Tezi, Van, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Buranelli, V. (1961), *Edgar Allan Poe*, New York: Twayne Publishers.
- Cameron, J. (2009), *Sanatçının Yolu*, İstanbul: Butik Yayıncılık.
- Campbell, J. (2007), *Mitolojinin Gücü*, İstanbul: Kapital Medya.
- Campbell, J., Moyers, B. (2021), *Mitolojinin Gücü*, (Çev. Zeynep Yaman), İstanbul: MediaCat.
- Cortazar, J. (1999), Öyküde Konu, çev. Bülent Kale, *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Craft, A. (1999), “Creative Development in The Early Years: Some Implications of Policy for Practice”, *Curriculum Journal*, 10(1), 135-150.
- Çekmecelioğlu, H. G. (2002), “Yaratıcı Birey Teorisi ve Örgütsel Yaratıcılığı Etkileyen Genel Özellikler”, *1. Bilgi Ekonomi ve Yönetim Kongresi Bildiri Kitapçığı*, Kocaeli Üniversitesi Yayınları, 553-565.
- Çetin, N. (2009), *Roman Çözümleme Yöntemi*, Ankara: Öncü Kitap.
- Çetişli, İ. (1999), *Memduh Şevket Esendal*, Isparta: Kardelen Kitabevi.
- Çıblak, N. (2005), “V. Propp’un Masal Çözümleme Methodu”, *Türk Dili*, S: 638,127-140.
- Çobanoğlu, Ö. (2012). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Dağ, Ü. (2019), Geleceği Geçmişle Kurgulamak: Bilim Kurgu Romanları ve Çağcılaştırılmış Mitler, Doktora Tezi, Eskişehir, Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Danışoğlu, H. (2006), Eğlendirici yazınsal türlerin Türkçe öğretiminde kullanımı ve bu çerçevede 2004-2005 Türkçe öğretim programının değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Demir, T. (2013), “İlköğretim öğrencilerinin yaratıcı yazma becerileri ile yazma özyeterlik algısı ilişkisi üzerine bir çalışma”, *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*. 2(1), 86-88.
- Demirbaş, A. (2005), *Biyoloji Öğretiminde Yaratıcı Yazma Uygulamaları*, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Demirbaş, İ. (2019), *Dijital öykülerin ilköğretim öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirkol, N. (2008), *İngiliz Roman geleneğinde Çocuk Edebiyatının Gelişimi: Arketipçi Eleştiri Kuramına Göre Alice Harikalar Diyarında, Define Adası, Orman Kitabı Eserlerinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dirlikyapan, Ö. J. (2010), *Kabuğunu Kıran Hikâye Türk Öykücülüğünde 1950 Kuşağı*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Dorlay, O. (2018), *5E öğrenme modeline uygun yaratıcı yazma etkinliklerinin ortaokul öğrencilerinin yazma becerisi üzerine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Duch, W. (2007), *Creativity and the Brain*, <https://www.semanticscholar.org/paper/Creativity-and-the-Brain-Duch/a43d0b058b6bf4282575da005a0b63c6ecfe608d>
- Duran, S. (2010), *Yaratıcı yazma yaklaşımının yazılı anlatım becerisinin gelişimine etkisi*, Edirne, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Duru, A. (2014), *Altıncı sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmeye yönelik stratejilerin etkililiğinin değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ecevit, Y. (2005), *Ben Buradayım*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ekinci, Z. (2018), *İşbirlikli yazma etkinliklerinin Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin yazma becerilerini geliştirmeye etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ekiz, C. (2019), *Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri*, Yüksek Lisans Tezi, Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eliade, M. (2015), *Doğuş ve Yeniden Doğuş*, (Çev. Fuat Aydın), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Eliade, M. (2016), *Mitlerin Özellikleri*, İstanbul: Alfa Yayıncılık

- El-Shamy, H. (2004), *The Oral Connections of the Arabian Nights*, (Ed. Ulrich Marzolph, Richard Van Leeuwen, Hassan Wassouf). *Arabian Nights Encyclopedia*, California: ABC-CLIO.
- Er B., N. ve Gülen, L. (2018), “Hayal Gücü ve Yaratıcılık Kavramlarının Tasarım Sürecine Etkisi”, *İdil*, Vol 7/50, 1273 – 1277.
- Erden, A. (2002), “Çağdaş Türk Öyküsünde Deneysellik, Yaratıcılık, Yeni Arayışlar ve Yönelimler”, *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Erdoğan, M. (2018), *Yaratıcı drama yönteminin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan, Ö. (2012), *Süreç Temelli Yaratıcı Yazma Uygulamalarının Yazılı Anlatım Becerisine ve Yazmaya İlişkin Tutuma Etkisi*, Doktora Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eser, M. (2008), “Tutunamayanlar’da Gerçeklik ve Kurmaca”, *Gazi Türkiyat*, Güz: Sayı 3, 169-188.
- Et, E. (2019), *Karikatürle yazma çalışmalarının ortaokul öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eysenck, H. J. (1994), *The Measurement of Creativity*, Cambridge: The MIT Press.
- Fiske, J. (2003), *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Fiske, J. (2012), *Mitler ve Mitleri Yapanlar*, (Çev.Şebnem Duran), İzmir: İlya Yayınevi.
- Fordham, F. (2015), *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, (Çev. A. Yalçınar), İstanbul: Say Yayınları.
- Freud, S. (2006), *Psikanaliz Üzerine*, (Çev. K. Şipal), İstanbul: Cem Yayınları.
- Frye, N. (2006), “Mitik Aşama: Arketip Olarak Sembol”, *Hece Dergisi*, s: 119, 137-152.
- Frye, N. (2015), *Eleştirinin Anatomisi*, (Çev. Hande Koçak), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Frye, N. (2006), *Büyük Şifre*, (Çev. Selma Aygül Baş), İstanbul: İz Yayıncılık.
- Gençtan, E. (2014), *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Goyet, F. (2014), *The Classic Short Story, 1870-1925 Theory of A Genre*, Cambridge: OpenBook Publishers.
- Göçen, G. (2019), *Yazdıkça Yazıyorum II: Yaratıcı Yazma ve Minik Yazarların Yaratıcı Yazma Metinleri*, Ankara: Pegem Yayınları.

- Gökçe, A. (2020), İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma uygulamalarının öğrencilerin Türkçe dersi tutumu, yazma tutumu ve yaratıcı yazma becerileri üzerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Griffith, K. (1990), *Writing Essays About Literature*, Florida: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Guilford J. P. (1968), *The Nature of Human Intelligence*, New York: McGraw-Hill.
- Güler, M. (2003), “Öyküyü Sınıflandırmak”, *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Güleryüz, H. (2006), *Yaratıcı Çocuk Edebiyatı*, Ankara: Pegem Yayınları.
- Gülsoy, M. (2020), *Büyü Bozumu: Yaratıcı Yazarlık*, İstanbul: Can Yayınları.
- Gümüş, S. (2005), “Semih Gümüş ile Öykü Dergiciliğinden Edebiyat Eleştirisine, Geçmişten Günümüze Öykü” (Röportaj yapan belirtilmemiş), *İmge Öyküler*, İstanbul: İmge Kitabevi.
- Gümüş, S. (1996), “Bir Anlatı Olarak Kısa Öykü”, *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Gümüş, S. (1999), “Öykünün Dünyası ve Eleştirisi”, *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Gündüz, O., Şimşek, T. (2011), *Anlatma teknikleri 2 uygulamalı yazma eğitimi el kitabı*, Ankara: Grafiker.
- Güneş, F. (2007), *Türkçe Öğretimi ve Zihinsel Yapılandırma*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Haensly, P. A., Reynolds, C. R. (1989), “Creativity and Intelligence”, *Handbook of Creativity*, Springer, Boston, MA, 111-132.
- Hıdı, S., Boscolo, P. (2006), Motivation and writing (chapter 10). (Ed. Macarthur, C., Graham, S. And Fitzgerald, J.), New York: The Guilford Press.
- Honig, A. S. (2001), “How to Promote Creative Thinking”, *Early Childhood Today*, 15(5), 34-40.
- Honko, L. (2003), “The Problem of Defining Myth”, (Çev.: Nezir Temür), *Milli Folklor*, S: 59, ss. 96-103.
- Hornig, J. S., Hong, J.C., Chanlin, L. J. (2005), “Creative Teachers and Creative Teaching Strategies”, *International Journal of Consumer Studies*, 29, 4, 352-358.
- Hui, A. (2006), Effects of Goal Orientation and Self Regulation on Creative Behaviors, Doctoral Dissertation, The Chinese University of Hong Kong.
- Isaacs, Ann F. (1974), *Creative Reading Can Be a Balance And an Anchor In Guiding The Gifted*, Nevarik: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED094357.pdf>.

- Isaksen, S. G., Gerad J. P., and Treffinger, D. J. (1993), "An ecological approach to creativity research: Profiling for creative problem solving." *Journal of Creative Behavior*, 27: 149-149.
- İşpiroğlu, Z. (2006), *Yaratıcı yazma- yaratıcı yazma çalışmalarında yazınsal metinlerin işlevi*, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- İvgin, H. (2013), *Derin Mitoloji*, Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Jung, C. (1998), *Analitik psikolojinin temel ilkeleri: Konferanslar*, (Çev. K. Şipal), İstanbul: Cem Yayınları.
- Jung, C. (2008), *Anılar Düşler Düşünceler*, (Çev. İ. Kantemir), İstanbul: Can Yayınları.
- Jung, C. (2006), *Analitik psikoloji*, (Çev. E. Gürol), İstanbul: Payel Yayınları.
- Jung, C. (2015a), *Feminen –Dişiliğin Farklı Yüzleri*, (Çev. Tuğrul Veli Soylu), İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Jung, C. (2015b), *Maskülen- Erilliğin Farklı Yüzleri*, (Çev. Didem Gamze Erdinç), İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Jung, C. (2015c), *Rüyalar*, (Çev. Aylin Kayapalı), İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Jung, C. (2015d), *Kişiliğin Gelişimi*, (Çev. Duygu Olgaç), İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Jung, C. (2015e), *Psikoterapi Pratiği*, (Çev. Sami Türk), İstanbul: Kaktüs Yayınları.
- Jung, C. G. (2007), *Bilinçdışına Giriş*, (Çev. Ali Nihat Babaoğlu), İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Jung, Carl Gustav. (2012), *Dört Arketip*. (Çev. Zehra Aksu Yılmaz), İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (2001), *İnsan Ruhuna Yöneliş*, (Çev. Engin Büyükinâl), İstanbul: Say Yayınları.
- Kahraman, A. (1988), "Hikâye", *İslam Ansiklopedisi*, Ankara: TDV Yayınları. Ankara,
- Kalaç, A. (2019), *Klasik Türk Edebiyatı Çeviri Örneklerinin Yaratıcı Yazma Becerilerine Katkısı*, Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karadağ, K. (2018), *Öğretim teknolojilerinden storybird uygulamasının 5. Sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine ve yazmaya yönelik tutumlarına etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karakaş, Ö. (2011), *Yaratıcı yazma tekniklerinin İngilizce yazma becerisini geliştirmeye etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kasımoğlu, S. (2017), *Binbir Gece Masallarında Kahraman İzleği: Şehriyar'ın Farkındalık Yolculuğu*, Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kaufman, C. (2010), *The Writer's Guide to Psychology: How to Write Accurately about Psychological Disorders, Clinical Treatment and Human Behavior*, Quill Driver Books.

Kaya, B. (2013), "Yaratıcı Yazma Becerisinin Geliştirilmesine Yönelik Yapılan Çalışmalardan Bir Derleme", *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*. 1(2): 89-101.

Kılıç, Ü. (2018), 9. sınıf öğrencilerine uygulanan drama yöntemine dayalı yaratıcı yazma çalışmalarının yazma tutumuna etkisinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Korkmaz, G. (2015), Yaratıcı Yazma Yönteminin 6. Sınıf Öğrencilerinin Yazma Öz Yeterlik Algılarına, Yazmaya İlişkin Tutumlarına ve Yazma Becerisi Akademik Başarılarına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Korkmaz, R., Deveci, M. (2012), *Türk Edebiyatında Yeni Bir Tür Küçürek Öykü*, Ankara: Grafiker Yayınları.

Korucu, A. A. (2006), Rider Haggard'ın Romanlarına Arketipsel Bir Yaklaşım: She, Ayesha: The Return of She, Wisdom's Daughter ve She and Allan, Doktora Tezi, Erzurum, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kosal, İ. (2008), Yabancı dil hazırlık sınıflarında yazma ve doğaçlama konuşma becerilerinin peri masalları kullanılarak geliştirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Köksal, Y. (2016), Yabancı dil olarak türkçe öğretiminde B2 (sınırlı bağımsız kullanıcı) düzey yaratıcı yazma becerilerine yönelik bir izlençe önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü.

Kudler, D. (2006), *Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth*, Joseph Campbell Foundation: <http://www.jcf.org>

Kuvaç, K. E. B. (2008), Yaratıcı Yazma Tekniklerinin Öğrencilerin Türkçe Dersine İlişkin Tutumlarına ve Türkçe Dersindeki Başarılarına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Küçük, S. (2007), *Yazılı Anlatım ve Yaratıcılık*, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Yayınları.

Küçükali, S. (2011), Creative Writing and Foreign Language Development, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Lawrence, J. C. (1989), "Bir Kısa Hikâye Kuramı", (Çev. Lale Demirtürk), *Türk Dili Dergisi*, s. 206-216, Ankara: TDK Yayınları.

- Leeming, D. A. (1998), *Mythology: The Voyage of the Hero*, Oxford: Oxford University Press.
- Leeming, D. A. (2017), *A'dan Z'ye Dünya Mitolojisi*, (Çev. Nurdan Soysal), İstanbul: Say Yayınları.
- Lehrer, J. (2012), *Yaratıcılığın Sırrı Nedir?*, (Çev. Ferit Burak Aydar), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Lekesiz, Ö. (2013), *Yeni Türk Edebiyatında Öykü 1-2-3-4-5*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Lindqvist, G. (2013), "Vygotsky's Theory of Creativity", *Creativity Research Journal*, 15: 2, 245-251.
- Maltepe, S. (2006), *Yaratıcı Yazma Yaklaşımı Açısından Türkçe Derslerindeki Yazma Süreçlerinin ve Ürünlerinin Değerlendirilmesi*, Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Maltepe, S. (2007), "Yaratıcı Yazma Yaklaşımı Açısından Türkçe Derslerinde Oluşturulan Yazılı Anlatım Ürünlerinin Değerlendirilmesi", *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 26, 143-154.
- May, R. (2019), *Yaratma cesareti*, İstanbul: Metis Yayınları.
- May, C. E. (1995), "The Short Story", *Twayne's Studies in Literary Themes and Genres*, California: Long Beach.
- Meletinsky, E. M. (1989), *Mifologiya*, Moskova: Filosofskiy Slovar Sovetskaya Entsiklopediya.
- Memiş, A., Sever, E. ve Bozkurt, M. (2016), "Yaratıcı Yazma ve Yaratıcı Drama Yaklaşımının İlkokul Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerilerine ve Yardımseverlik Tutumlarına Etkisi", *Journal of Turkish Studies*, 11(3), 1685-1702.
- Mengüşoğlu, T. (1988), *İnsan Felsefesi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Mert, N. (2006), *Öykü Yazmak*, Ankara: Hece Yayınları.
- Miller, J.E., Stole, J.B. (1990), "Kısa Öykü Üzerine Notlar", (Çev. Yurdanur Salman), İstanbul: Metis Yayınları.
- Mutlu, T. Y. (2019), *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Türk edebiyatı hikâyelerinin kullanıldığı yaratıcı yazma çalışmalarının öğrenci öz yeterlilik ve yazma başarısı üzerindeki etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Myers, D. G. (1993), "The Rise of Creative Writing", *Journal of Ideas*, 54(2), 277-297.
- Namaz, Y. (2022), "Film Yapımında Kurgucuların Rolü ve Önemi: Film Kurgusunun Büyüsü (2004) Adlı Belgeselin Analizi", *Intermedia International e-Journal*, 9(17) 273-291.

- Nar, M. Ş. (2014), “Günümüz Toplumunda Mitler: Anadolu Halk Efsaneleri Üzerine Genel Bir Değerlendirme”, *folklor/edebiyat*, 20(79), 55-77.
- Necat, B. (1987), *Nabizade Nazım*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Neuse, E. K. (1990), “Kısa Öykü: Modern Yazında Biçim Deneyi”, (Çev. Çağlar Tanyeri Ergand), İstanbul: Metis Yayınları.
- Oğuz, S. (2017), Masalları birleştirme yoluyla ortaokul öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Malatya, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Onaran, A. Ş. (1992), *Binbir Gece Masalları*, İstanbul: Afa Yayınları.
- Onur, D. ve Zorlu, T. (2017), “Yaratıcılık Kavramı ile İlişkili Kuramsal Yaklaşımlar”. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Vol 6(3), 1535 – 1552.
- Oral, G. (2014). *Yine Yazı Yazıyoruz*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Önal, İ. H. (1997), *Halikarnas Balıkçısı*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Özbudun, S. (1997), *Ayinden Törene*, İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Özdemir, Ö. (2010), Üstün yetenekli öğrencilerde yaratıcı yazma çalışmalarının düzeyleri ilköğretim 6, 7, 8. Sınıf örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özdemir, S., Çevik, A. (2018), “Yaratıcı Yazma Çalışmalarının Yazmaya Yönelik Tutuma ve Yaratıcı Yazma Başarısına Etkisi”, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, DOI: 10.17679/inuefd.336990, 141-153.
- Özdemir, P., Akfirat, N., Adıgüzel, Ö. (2009), “Bilim ve Yaratıcı Drama Eşliğinde Doğa Eğitimi”, *Yaratıcı Drama Dergisi*, 4. 10.21612/yader.2009.006.
- Özgül, M. K. (2000), “Hikâyenin Romanı”, *Hece Türk Öykücülüğü Özel Sayısı*, S.46/47 Ekim-Kasım, Ankara: Hece Yayınları.
- Özkoçak, Y. (2010), *Kurgu Estetiği ve Teknikleri*, İstanbul: Der Yayınları.
- Özkırmı, A. (1991), *Açıklamalı Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Altın Kitaplar.
- Öztürk E. (2007), İlköğretim Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerilerinin Değerlendirilmesi, Doktora Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Özön, M. N. (2009), *Türkçede Roman*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Paul, M-R. (2009), *The Short Story An Introduction*, Edinburgh: Edinburg University Press.

- Peker, Ş. (2015), Yazılı anlatım becerilerinin geliştirilmesinde yaratıcı drama tekniklerinden yaratıcı yazma yaklaşımı ile karşılaştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*, (Çev.: Mehmet Rifat ve Sema Rifat), İstanbul: Bilim /Felsefe/ Sanat Yayınları.
- Provost G. (2002), *Diyalog Yazmanın Sırları*, (Çev. Hasan Çakır), Konya: Çizgi Kitabevi.
- Raglan, L. (2011), *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, New York: Vintage Books.
- Randall, W. L. (1999), *Bizi 'Biz' Yapan Hikayeler*, (Çev. Şen Süer Kaya), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rank, O. (2016), *Kahramanın Doğuş Miti*, (Çev. Gökçe Yavaş), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Roquette, M. L. (2007), *Yaratıcılık*, (Çev. İsmail Yerguz), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Rollo, M. (2019), *Yaratma Cesareti*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Sambur, B. (2005), *Bireyselleşme Yolu- Jung'un Psikoloji Teorisi*, Ankara: Elis Yayınları.
- San, İ. (1985), *Sanat ve Yaratıcılık Eğitimi Olarak Tiyatro*. (Ed. H. Ö. Adıgüzel), Ankara: Natürel Kitap Yayıncılık.
- Sarı, Ü. (2020), "Kurgu Teknikleri", Zinderen, İ. E. (Ed.), *Dijital Film Teknikleri*, Ankara: Akademisyen Kitabevi: 73-101.
- Schon, D. A. (1995), "Educating the Reflective Legal Practitioner", *Clinical L. Rev.*
- Schultz, D., Schultz, S. (2007), *Modern psikoloji tarihi*, (Çev. Y. Aslay), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Serin, A. (2005), Yaratıcı dramayla kurgulanmış yaratıcı yazma çalışmalarına ilişkin bir model önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Segal, R. (2012), *Mit*, (Çev. Nursu Öрге), Ankara: Dost Kitabevi.
- Segal, R. A. (2006), "Joseph Campbell'in Mit Teorisi", *Millî Folklor*, 70. 114-115.
- Sever, E. (2013), Süreç temelli yazma modellerinin ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin yazılı anlatım ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak, Bülent Ecevit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Seymour, L. (2021), *Roland Barthes'in Yazarın Ölümü*, (Çev. İpek Topçuoğlu), İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Simonton, D. K. (2000), "Creativity: Cognitive, personal, developmental, and social aspects", *American Psychologist*, 55(1), 151-158.

- Singleton, J. (2001), “Atölye Çalışması”, (Çev. Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez), *Adam Öykü*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Snowden, R. (2012), *Kilit fikirler: Jung*, (Çev. K. Atakay), İstanbul: Optimist Yayınları.
- Soyer, S. (2016), “Yabancı Dil Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama ve Etkileri”, *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*, 2 (1): 146-152.
- Storr, A. (1983), *The Essential Jung, Selected Writings*, New Jersey: Princeton University Press.
- Strauss, C. L. (2013), *Mit ve Anlam*, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Susar Kımızı, F. ve Beydemir, A. (2012), “İlköğretim 5. Sınıf Türkçe Dersinde Yaratıcı Yazma Yaklaşımının Yazmaya Yönelik Tutumlara Etkisi”, Ahi Evran Üniversitesi, *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:13, sayı:3, 319-337.T
- Tanpınar, A. H. (2001), *19. Asır Türk Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: Çağlayan Kitabevi.
- Taş, F. (1988), *Sait Faik Abasıyanık*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2005), *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Tekeli, M. (2020), Ana dili ve ikinci dili Fransızca olan öğrencilerin Türkçe yazma becerileri, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tekşan, K. (2001), Yazılı Anlatımı Geliştirmede Ön Hazırlığın Etkisi, Doktora tezi, Çanakkale, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Temizkan, M. (2010), “Türkçe Öğretiminde Yaratıcı Yazma Becerilerinin Geliştirilmesi”, *Türklük Bilimi Araştırmaları*. 27: 621-643.
- Temizkan, M. (2014), *Yaratıcı Yazma Süreci*, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Tonyalı, E. (2010), Yaratıcı Yazma Uygulamalarının İlköğretim Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yazma Becerilerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Bolu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Top, F. (2013), Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde yaratıcı yazma tekniklerinin kullanılması, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Topaktaş, A. (2017), Adalet Ağaoğlu Romanlarına Arketipsel Bir Yaklaşım, Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Topçuoğlu Ünal, F. ve Sever, A. (2012), “Yaratıcı Yazmada Müziğin Etkisi”, *Turkish Studies*, 7(4), 2907-2918.

Torrance, E. P. (1998), *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Scholastic Testing Service: Bensenville, IL.

Tökel, D. A. (2000), *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar*, Ankara: Akçağ Yayınevi.

Tutucu, M. (2019), “Northrop Frye'nin Mit Teorisi Işığında Dört Farklı Şiirdeki Arketipsel Sembollerin Aydınlatılması”, İ. O. Akkın, B. Vargün, T. Seferoğlu, E. Kaçar, N. Şenel (Ed.), *International Symposium on Mythology Proceedings Book*, Symposium held at Ardahan in 2-5 May, 2019, Ardahan University.

Türkel, A. (2011), *Yaratıcı dramanın yaratıcı yazma başarısına ve yazmaya karşı tutuma etkisi: İlköğretim 8. Sınıf, Doktora Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*

Türker, A. (2019), *Yaratıcı yazma tekniklerinin yabancı dil olarak Türkçe yazma becerilerine etkisi: Somali örneği, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*

Türkyılmaz, M. B. (2021), *Etkinlik temelli yaratıcı yazma çalışmalarının yedinci sınıf öğrencilerinin öykü yazma becerileri, yazma tutumları, öz düzenleme stratejileri ve motivasyonel inançlarına etkisi, Doktora Tezi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*

Ukray, M. (2014), *Jung psikolojisi*. Ankara: Yason Yayınları.

Urhan, O. (2016), *Ortaokul 8.sınıf Türkçe derslerinde masalların yaratıcı yazma becerisine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*

Uslu, A. (2019), *İşbirlikli dijital hikâye anlatımının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma ve sosyal duygusal öğrenme becerilerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*

Uşaklıgil, H. Z. (2008), *Kırk Yıl*, İstanbul: Özgür Yayınları.

Uyar, T. (1999), “Hikâyede Yoğunluk”, *Öykücünün Kitabı*, Haz., Feridun Andaç, İstanbul: Varlık Yayınları.

Uyğun, A. (2019), *2018 Türkçe dersi öğretim programındaki yazma kazanımlarının ve ders kitaplarındaki etkinliklerin yaratıcı yazma becerisine uygunluğu, Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*

Uzun, A. (2015), *Yaratıcı yazma etkinliklerinin Çinli öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe yazma becerilerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*

Ünal, F. T. ve Sever, A. (2012), “Yaratıcı yazmada müziğin etkisi” *Turkish Studies*, 7(4), 2907-2918.

- Üşenti, Ü. (2013), Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilere uygulanan farklılaştırılmış Türkçe öğretim uygulamalarının etkililiğinin sınanması, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Wehr, G. (2012), *Carl Gustav Jung*. (A. Dilek, Çev.) İstanbul: Şule Yayınları.
- Voytilla, S. (1999), *Myth and the Movies*, CA: Michael Wise Productions.
- Yangın, B. (2002). *Kuramdan Uygulamaya Türkçe Öğretimi*. Mersin: Dersal Yayıncılık.
- Yavuz, Yavuzer, H. (1989), *Yaratıcılık*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Yegen, G. D. (2019), İlkokul 3. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinin yaratıcı drama yöntemiyle geliştirilmesine yönelik bir eylem araştırması, Yüksek Lisans Tezi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, M. (2019), Türk halk edebiyatı unsurlarının Türkçe öğretiminde kullanımı ve yaratıcı yazmaya etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, N. (2017), İnteraktif yazı araçları ile yabancı dilde öğrencileri yazmaya teşvik, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, G. (2018), Yaratıcı yazma etkinliklerinin Türkçe öğretmeni adaylarının yazma becerisine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Young, J. G. (1985), “What is creativity?”, *The journal of creative behavior* 19(2), 77-87.
- Yüksel, T. (2016), Ortaokul 5. Sınıf Türkçe derslerinde uygulanan yaratıcı yazma etkinliklerinin öğrencilerin yazmaya yönelik tutumlarına ve sözel yaratıcılıklarına etkisinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Antalya, Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, B. (2018), “Carl Gustav Jung’un Arketipleri Bağlamında “Persil, Magnum ve Eti Canga” Reklam Filmlerinin Çözümlemeleri”, *Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları E-Dergisi*. Cilt No 1, Sayı No 1.
- Yivli, O. (2016), *Modern Türk Öyküsünde Alt Türler (1890-1950)*, İstanbul: Erdem Yayınları.
- Zafer, Z. (2002), *Anton Çehov’un Öykü Sanatı*, İstanbul: Cem Yayınları.
- Zinsser, W. (2019), *İyi Yazmak Üzerine*, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.