



bitig

**MSKÜ EDEBİYAT FAKÜLTESİ
DERGİSİ**

bitig

**MSKU Journal of Faculty
of Letters and Humanities**

Sorumlu Yazar

Corresponding Author

Prof. Dr. Mehmet Naci ÖNAL
AKM Bilim Kurulu Asil Üyesi

Adres: Muğla Sıtkı Koçman
Üniversitesi Edebiyat Fakültesi
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

e-posta: onaci@mu.edu.tr



0000-0002-2397-0697

Gönderim Tarihi / Received

14.04.2021

Kabul Tarihi / Accepted

10.06.2021

Atıf / Citation

Önal, Mehmet Naci (2021),
“Efsanelerin Geçmişi, Bugünü
ve Geleceği”, *bitig Edebiyat
Fakültesi Dergisi*, C. 1, S. 1, s.
70-94.

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Research Article

Efsanelerin Geçmişi, Bugünü ve Geleceği*

The Past, Present and Future of Legends

Öz

Efsaneler, anlatıma dayalı bir tür olarak edebi zevkinin yanı sıra evrenin döngüsüne, dönemlerin düşüncelerine tanıklık eder. Halk kültürüne rehberlik eden öyküleriyle olarak geçmişle gelecek arasında bağlar kurarlar. Her bir efsanenin yeniden anlatılması, içinde barındırdığı düşünce yapısını tekrar inşa etmesi ve canlılığını sürdürmesi anlamına gelir.

Efsaneler dış yapılarında bir kalıba ihtiyaç duymazlar. Efsaneler bir terim olarak kullanılması yanında, günlük dilde hem olumlu hem de olumsuz anlamlar taşırlar. Efsanelerin değişen bağlamlarının nasıl bir seyir izlediği üzerine çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Değişime uğrayabilen bir tür olan efsanenin izinden giderken yapı, içerik, icra ve işlevleri bakımından farklılıklarını ve benzerliklerini takip etmek, sonuçlar çıkarmak gerekir.

Efsanelerin geçmişi içinde oluşumu, tasnifleri, işlevleri, motifleri, icra ortamları ele alınır. Ortamda güvene dayalı anlatımlar devam eder. Günlük yaşamla olan bağları üzerinden varlığını sürdürür. Geçmiş zamanın efsaneleri köken mitleriyle, sözlü tarihle, dikkat çeken gizemleriyle sıkı dokuları vardır. Öyle ki sözlü tarih ile efsanevi tarih zaman zaman birbirine karışır.

Bugünün efsaneleri kut döneminden İslam sonrasına taşınırken düşünce yapıları mitten, dini ve bilimsel alana doğru ilerler. Deccal geçmişle bugün arasında sadece fantastik bir bağ kurmaz. Modern insanın korkularını ve inanç dokularını da yansıtır. Ondan ilham alınarak yeni kurgular oluşturulur. Etiyolojik efsaneler, dinin dışındaki köken bilgilerinin rehberi konumundadır. Tarihi efsaneler sosyo-kültür tarihini tamamlar. Bir coğrafyanın gerçek fethi o mekânların gizemli öyküleriyle sağlanır. Olağanüstü varlıklar ve olaylar çaresizliğin gizemini içinde taşır. Ödül ve

*“Efsanelerin Dünü, Bugünü ve Geleceği” başlığı ile Türk Halk Biliminin 100. Yılına Doğru Bir Durum Tespiti: I. Türk Halk Bilimi Çalışmaları Kurultayı’nda sunulmuş fakat yayımlanmamış bildirinin gözden geçirilmiş son şeklidir.

ceza arasında bir tembih en etkin şekilde yapılır. Mistik efsanelere ihtiyatlı ve pedagojik olarak yaklaşmak gerekir.

Efsaneler gelecekte de modern insanın ihtiyaçlarına cevap verir niteliktedir. İnanma ihtiyacı içinde efsaneler kendine her zaman yer bulur. Kültür sektörünün ürettiği sanal kahramanlar efsanevi bir dünya içinde yerlerini alırlar. Medya sektörü insan zihni ile oynamaya devam edecek, yeni sanal efsaneler ile inandırıcı işlere damga vurulmaya çalışılacaktır. Mitin köken bilgileri üzerinden çağdaş araç gereçlerle yeni efsanevi tipler oluşturulmaktadır. Ulaşılmaz kişiler dönemin sanatçıları, sporcuları, bilim insanları olacaktır. Çok tanrılı dönemlerin efsanevi bilgileri yüceltilen insanların elinde yeni bir şekil bulmaktadır. Tüketim kültürü, kültür endüstrileri, popüler kültür, projelerle müşteri bulacaktır. Barbie bebekler gibi yeni sanal dünyalarda yeni efsaneler üreteceklerdir.

Büyülü oyunlar ve görseller üzerinden bir tüketim sektörü, çocuklar ve gençler başta olmak üzere her zaman dünya pazarını kontrol etmek isteyecektir. Filmlerden, dizilere, oyun ve oyuncaklardan eğlence sektörünün her alanında sanal ve efsanevi kahramanlar üreteceklerdir. Beğeniye dayalı insanın kendini efsaneleştirilmesi, inançları tutkuya dönüştürecektir. Yeni dünyanın görselleri içinde kendi kültürlerini yenileyemeyenler, yenileyenlerin izlerinden gitmek zorunda kalacaklardır.

Anahtar Sözcükler: efsane, inanç, kültür, değişim, dönüşüm, kültürel sektör.

Abstract

Legends testify to the cycle of the universe, the thoughts of the eras, as well as its literary taste as a narrative genre. They establish connections between the past and the future as stories that guide folk culture. The retelling of each legend means that it rebuilds its mindset and keeps it alive.

Legends do not need a specific pattern regarding their external structure. In addition to the legend being known as a term, it goes hand in hand with both positive and negative meanings in daily language. Studies on how the changing context of the legend follows is needed. It is necessary to follow the differences and similarities in terms of structure, content, performance and functions while following the legend, which is a species that can be changed, and draw conclusions.

In the research of the legends, their classifications, functions, motifs and performance environments are discussed. Confidence-based narratives continue in the environment. It continues its existence through its ties with daily life. The legends of the past have tight textures with origin myths, oral history, remarkable mysteries. So much so that oral history and legendary history get mixed up from time to time.

While today's legends are carried from the sacred period to the post-Islam period, thought structures continue from myth to the religious and scientific field. The antichrist does not only establish a fantastic link between the past and the present. It also reflects the fears and belief fabric of modern man. New fictions are created by taking inspiration from it. Etiology legends are a guide to origins outside of religion. Historical legends complete socio-cultural history. The real conquest of a geography is provided by the mysterious stories of those places. Extraordinary beings and events carry the mystery of despair. An admonition between reward and punishment is made most effectively. It is necessary to approach mystical legends cautiously and pedagogically.

Legends are also capable of responding to the needs of modern humans in the future. In the need to believe, legends always find a place for themselves. Virtual heroes produced by the cultural sector take their place in a legendary world. The media sector will continue to play with the human mind, and they will try to mark believable works with new virtual legends. Origin myths are extracted into contemporary tools as new mythical types. Inaccessible people will be the artists, athletes and scientists of the period. The legendary knowledge of the polytheistic periods will find a new shape in the hands of the glorified people. Consumer

culture, culture industries, popular culture will find customers with projects. Like Barbie dolls, they will generate new legends in new virtual worlds.

A consumer sector will want to control the world market, especially children and young people, through magical games and visuals. They will produce virtual and legendary heroes in all areas of the entertainment industry from movies, TV series, games and toys. The self-legend of the person based on taste will turn beliefs into passion. Those who cannot renew their own cultures in the visuals of the new world will have to follow the footsteps of those who renew.

Keywords: myth, belief, culture, change, transformation, cultural sector.

Giriş

Efsanelerin insanlık tarihinin ve kültürünün bir parçası olduğu göz önüne alındığında, geçmiş, bugün ve gelecek hakkında birtakım gizemli bilgilerinden söz edilebilir. Efsaneye dayalı kültür tarihinde, ilk önce insanın ve evrenin nasıl ortaya çıktığına dair sorgulamalar yapılır. İnsanın kendini tanıma gayretleri evren tasavvuru ile birlikte yürür. İkinci olarak efsaneler, kültürel dokuyla, günlük yaşamın akışı içinde işlevsel olarak varlıklarını sürdürür. Üçüncü olarak insan, kendi geleceği üzerinde ve dünyanın sonu ile ilgili düşünceler üretir (Bıçak 2004: 14-18).

Efsanelerin oluşum süreci, köken mitlerinden başlanarak halk inançlarına dek izlenebilir. Teknoloji öncesi dünyanın söyleyecek sözü çoktu ve bu dünyanın anlatıları arasında en gizemli olanı efsanelerdi. Efsaneler çok tanrılı dönemlerden tek tanrılı inançlara dek, insanlık tarihi içinde hiçbir kalıp endişesi taşımamış en çok bilinen halk anlatılarıdır. Bu yönüyle efsaneler dolaşımı en yaygın olan anlatılar olarak inançların pekiştirilmesinde yardımcı olmuşlardır. Evrenin yaratılış öyküsü mitlerle başlarken bu öykülerin her bir parçası efsaneleri devam ettirir. Zamanla unutulmuş mite ait geniş anlatılar, yerini bölük pörçük halleriyle efsanelere bırakır. Bir başka ifadeyle efsaneler mit deryasının damlacıkları olarak günümüze kadar varlıklarını sürdürmüşlerdir. Tek tanrılı dinlere geçişlerde birtakım efsaneler yerlerini menkıbelere bırakır. Hıristiyan tarihçiler III. yüzyılda, İncil ile Yunan ve Roma eserleri arasında sentezler yapmaya çalışırken halk anlatılarının cazip ortamından sıyrılamamış, azizlerin ve kralların öykülerini anlatmışlar, bu öykülerin içeriğini masal ve efsanelerle doldürmüşlerdir (Bıçak 2004: 42-62). İslâm dini çerçevesinde anlatılan erenlerin öyküleri, dini bütün birinin samimi inançları sonrasında oluşan harikuladeliği içerir. Mevlânâ'nın eserlerinde, Yunus Emre hakkında anlatılan menkıbelerde ermiş kişilerin erdemleri sembolik olarak anlatılır.

Efsanelerin kodlarının çözülmesi, kültür ve inanç tarihinin doğru ve eksiksiz anlaşılması anlamına gelir. Halk edebiyatının en değerli miraslarından biri olan efsaneler, halk Müslümanlığının da malzemelerini oluşturmaktadır; bu

Müslümanlığın beslendiği kaynaklar sadece dinî kaynaklar değil, kuta ait olanlarını da içerir.

Efsaneler, ifade ve anlatım zevkinin tercihini dışa dönük olarak yaparken evrenin döngüsüne, dönemlerin düşüncelerine tanıklık ederek halk kültürüne rehberlik yapan birer öykü olurlar. Her bir efsanenin yeniden anlatılması, içinde barındırdığı düşünce yapısını yeniden inşa etmesi ve canlılığını sürdürmesi anlamına gelir.

1. Efsanelerin Geçmişi

1.1. Efsane Kelimesi

Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü'nde: "Efsane, (fars.) eski çağlardan beri söylenegelen, olağanüstü varlıkları ve olayları konu edinen hikâye, söylence. Efsaneler bir zamana, zemine ve kişiye bağlı olduğu için dinleyenler onun mutlaka yaşanmış yani gerçek yahut kutsal olduğunu kabul eder" ifadeleriyle tanımlanır (Albayrak 2004: 152). *Mitolojiler Sözlüğü*'nde efsane: "Efsaneler zamana ya da mekâna çoğunlukla hem zamana hem mekâna bağlı olan bir anlatıdır. Efsane, yaşadıkları varsayılan kişileri, gerçek yerleri sahneye çıkarır. Tarih ve mekâna bağlama esas olarak özel adlar, kişi adları, yer adlarıyla ortaya çıkar" (Bonney 2000: 299) şeklinde açıklanır. Efsanenin çeşitli sözlüklerdeki tanımının yanında, halk arasında yüklenen anlamlar değişik dönemlerdeki algılanma çeşitliliği önem arz etmektedir. Farklı sözlüklerdeki tanımlar bile sözcüğün vücut bulduğu yılların ruhunu veya anlayışını ortaya koymaktadır. Sözlüklerdeki ve divan şairlerinin kullandığı ortaklık efsanenin "yalan" veya "aldatıcı" bir şey olduğu üzerine yoğunlaşmaktadır. Kimi dönemlerde efsane kelimesinin yerini rivayet gibi başka kelimelerin aldığı görülürken zamanla olmayacak işin başarılması gibi farklı anlamlar da yüklenmiştir.

Tanımın algılanması bağlamında, köy merkezli çalışmalarımızda efsane kelimesi hakkında bilgi sahibi olmayan pek çok kaynak kişi görülmüştür. Modern zamanlarda halk arasında efsane kelimesinin ne kadar bilindiği, köyde, kasabada ve şehir merkezlerinde; okuryazar düzeyi farklı olan insanlar tarafından nasıl tanımlandığı, iletişim araçlarının içeriğe ne yönde katkıda bulunduğu, kısacası değişen bağlamın nasıl bir seyir izlediği üzerine çalışmalar yapılması gerekmektedir.

1.2. Efsane Kavramı

Efsane kavramı üzerine çalışan bilim insanlarının buldukları temel nokta, efsanelerin gerçek olmayıp anlatıcısı ve dinleyicisi tarafından gerçek olarak kabul

edildięidir. Efsaneler inancın göbeęinden beslenirler, eęer inan azalırrsa efsaneler de anlatıma deęer olmaktan ıkarlar.

Efsaneler, mitten tarihe, tarihten olaęanüstü varlıklara ve menkıbelere kadar geniş alanda boy gösterirken, dar bir tanımlama yapılması yeterli olmayacaktır. Olaęan veya olaęanüstü olaylar tanımı içinde, tamamen gerçek olaylar bir zaman sonra, gerçeküstü ve anonim bir anlatıya dönüşebilir. Aynı olayın izleri bizleri gerçeklere götürebilir. Bir yanında mitik kalıntılar, öte yanında gerçeklerin izleri olan bir anlatı türüyle baş başa olunduęu düşünöldüğünde efsanelerin tanımının ve algılanmasının çeşitlilięi daha iyi anlaşılabilir.

Kavram olarak efsaneler, kültür kodlarını içinde barındırırlar ve bu kodların çözölməsi sonucu, halk kültürünün kökenlerinden geleceęine doęru inan ve düşünce dokuları izlenebilir.

1.3. Anlatı Türü Olarak Efsane

Halk kültürü bağlamında, efsaneler ihtiyaçlar doęrultusunda dönüşür, deęişir veya kendi dokularıyla son anlatıcısına kadar ayakta kalır. İslâm sonrası dönüşüm çerçevesinde efsanelerin kendini nasıl var ettirdięi incelenirse, modern yaşam bağlamında yeni ihtiyaçlar doęrultusunda efsanelerin geleceęi üzerine daha gerçekçi şeyler söylenebilir.

Efsanelerin zengin bir çeşitlilięe sahip olmaları yanında geçmişten geleceęe doęru dönüşerek kendilerini korumaları, bir tür olarak anlatılmaya ve dinlenmeye deęer olmaları, bağlamlarıyla doęrudan ilgilidir. Halk anlatmalarının dięer türleri olan mitler, destanlar, masallar, halk hikâyeleri kendi orijinal ortamlarını, zamanla anlatıcılarını ve dinleyicilerini yitirmiş veya yitirmek üzeredir. Efsaneler, halk anlatı türleri içinde fıkralardan sonra kendi varlığını koruyan türlerden biri olmuştur.

Deęişime uğrayabilen bir tür olan efsanenin izinden giderken yapı, içerik, icra ve işlevleri bakımından farklılıklarını ve benzerliklerini takip etmek, sonuçlar ıkarmak gerekecektir.

Efsaneler, inanca baęlı içerikleri sayesinde tamamen ortadan kaybolmayacak ve inanma ihtiyacı devam ettięi sürece insanlık tarihinden bugüne hatta bugünden yarına varlıklarını koruyacaklardır. Efsane yanıřları/motifleri, evrensel dokularıyla insanlık tarihi içinde var olmaya devam edeceklerdir. Efsaneler, bağlamlarının

değişmesine rağmen, işlevlerini yenileyerek değişen yaşam koşullarına ayak uydurmaya en uygun anlatı türüdür.

1.4. Efsanelerin Oluşumu

Efsanelerin oluşumla ilgili kuramları: Menşelerle ilgili, birinin diğerinin yerine geçmesi ve adapte olma kuramı yanında (Sakaoğlu 1992: 11), yayılma (diffusion) kuramı da göz önünde tutulmalıdır.

Mitolojik, tarihî, dinî, hayalî ve fantastik kökler efsanelerin temellerini oluşturur. Bu kökler insanlığın gizemini içlerinde barındırırlar. Gizemler inançla iç içe yürür. Çok tanrılı dönemlerden tek tanrılı dönemlere kadar genelde bütün insanlık, özelde Türk kültürü bağlamında efsanelere her zaman ihtiyaç duyulmuştur. İnanma ihtiyacı her zaman dinî olanı içermez, kuta dayalı inançlar da inanma ihtiyacının bir parçası olur. Efsanelerin teşekkülü meselesinin temelinde, dinler/inançlar, umutlar, korkular ve bilinmezlikler yatar.

Efsane derlemelerinde bağlamla ilgili bilgilerin eksik olması muhtemeldir. Mitolojik, tarihî ve menkıbevi efsaneler arasında taş kesilme, kale, türbe gibi maddi bağlamlar bulunabilir. Olağanüstü varlıklar ve olaylar hakkında bu türden maddi deliller yerine, ancak yer adları söz konusu olur.

Efsanelerin toplumun belleğinden izler taşıdığını, belleğin dönüşerek devam ettirildiğini söylemeliyiz. Hoca Ahmet Yesevi'nin kuş donuna dönüşerek boğulmak üzere olan tüccara yardım ettiği, tacir kurtulursa fakirlere belli bir miktarda maddi yardım yapacağına dair anlatılan efsane (Köprülü 1993: 33), Fethiye'nin Çenger köyünde Çengerli Osman Efendi için de anlatılmaktadır (Önal 2005: 357-359). Uzak coğrafya, uzak geçmiş ve farklı bir kişi üzerinden aynı yanlış devam etmekte, kültürel doku canlılığını korumaktadır. Burada menşelerle ilgili kuram ile birinin diğerinin yerine geçmesi kuramı görülür; farklı bir zamanda ve mekânda aynı olay örgüsü halk belleğinde (tarih) yeniden kurgulanır.

Marmaris'te anlatılan "Sarı Ana Efsanesi" (Önal 2005: 342) Akdeniz kıyılarında antik dönem deniz tanrı ve tanrıçalarının inanç izlerini de taşıdığını, benzer yanlışlara denk düştüğünü söylemek gerekir.

Antik dönemden günümüze kadar çeşitli yapılarla ilgili anlatılan efsanelerle, o coğrafyanın sonraki sakinleri arasında bir kültür aktarımı oluşur, genellikle en eski

yapıların gizemli öyküleri devam eder. Birinin yerine diğerinin geçme kuramı gerçekleşir. Unutulmaya yüz tutan mekânın tarihi yeniden inşa edilir.

Tarihî bir şahsiyet veya olay hakkında anlatılanlar yüzyıllar sonrasına taşınırken efsaneler, bir destanın parçası olabilir. Uygur destanlarında olduğu gibi, destan parçalarının komşularınca yazıya geçirilmiş olması, efsanelerin yayılma kuramı ile açıklanabilir.

Kesikbaş efsanelerinin azizler için de anlatılması, efsanelerin evrensel yapılarının en çarpıcı örneklerini oluşturur (Ocak 1989: 16-23). Burada menşelerle ilgili kuram devreye girer. Kesikbaş türbeleri ile sözlü tarih yeniden hatırlatılır, yatırlar etrafında anlatılan kutsal öyküler canlı kılınır.

1.5. Efsanelerin Tasnifi Meselesi

Efsaneler hakkında çok sayıda tasnif denemesi yapılmıştır. Söz konusu denemelerden ilki Society for Folk-Narrative Research (Uluslararası Folklor Araştırma Kurumu) tarafından düzenlenen bir kongrede gerçekleşir ve efsaneler 4 büyük başlığa ayrılır.

1. Yaratılış efsaneleri, dünyanın oluşumu ve sonu ile ilgili efsaneler.
2. Tarihî efsaneler ve medeniyet tarihi ile ilgili efsaneler.
 - a. Medeniyet ile ilgili yer ve eşyanın menşei.
 - b. Bazı yerlerle ilgili efsaneler.
 - c. Tarih öncesi ve ilk zamanlar ile ilgili efsaneler.
 - d. Harpler ve felaketler.
 - e. Temayüz etmiş kişiler.
 - f. Bir düzenin bozuluşu
3. Tabiatüstü varlıklar ve kuvvetler/mitik efsaneler.
 - a. Kader.
 - b. Ölüm.
 - c. Tekin olmayan yerler ve hayaletler.
 - d. Hayaletlerin resmî geçidi ve savaşları.
 - e. Öbür dünyada ikamet.
 - f. Cinler, periler, ruhlar.
 - g. Değişmiş varlıklar.
 - h. Şeytan.
 - i. Hastalık yapan kötü ruhlar ve hastalıkları.
 - j. Tabiatüstü kuvvetlere sahip kimseler.

- k. Efsanevi hayvanlar ve bitkiler.
 - 1. Hazineleler.
- 4. Dinî efsaneler/Tanrı ve kahramanlar ile ilgili efsaneler (Sakaoğlu 1980: 15-16).

Türkiye’de de efsane türü ile ilgili pek çok tasnif yapılmış olup tüm bu tasnifler ve sahada yapılan derlemeler sonrası *Muğla Efsaneleri* isimli çalışmada yer alan tasnif şu şekildedir:

- A. Yaratılış oluşum ve dönüşüm efsaneleri.
 - 1. Evrenle ilgili efsaneler.
 - 2. İnsanlarla ilgili efsaneler.
 - 3. Hayvanlarla ilgili efsaneler.
 - 4. Bitkilerle ilgili efsaneler.
 - 5. Taşa dönüşümle ilgili efsaneler.
- B. Tarihi efsaneler.
 - 1. Tarihi şahsiyetlerle ilgili efsaneler.
 - 2. Yapıların bir gecede oluşumu ile ilgili efsaneler.
 - 3. Köprülerle ilgili efsaneler.
 - 4. Denizlerle ilgili efsaneler.
 - 5. Göller ve sularla ilgili efsaneler.
 - 6. Şehirlerle ilgili efsaneler.
 - 7. İlçelerle ilgili efsaneler
 - 8. Beldelerle ilgili efsaneler.
 - 9. Köylerle ilgili efsaneler.
 - 10. Mevkilerle ilgili efsaneler.
- C. Olağanüstü varlıklar ve olaylarla ilgili efsaneler.
 - 1. Şeytanlarla ilgili efsaneler.
 - 2. Cinlerle ilgili efsaneler.
 - 3. Perilerle ilgili efsaneler.
 - 4. Geçkincilerle ilgili efsaneler.
 - 5. Diğer varlıklarla ilgili efsaneler.
 - 6. Olağanüstü olaylarla ilgili efsaneler.
- D. Mistik efsaneler.
 - 1. Erenlerle ilgili efsaneler.
 - 2. Hızır ile ilgili efsaneler.
 - 3. Ağaçlarla ilgili efsaneler.

4. Hz. Ali'nin atı ile ilgili efsaneler (Önal 2005: 24-25).

“Türk Efsaneleri İçin Bütüncül Bir Tasnif Denemesi” efsaneler için çerçeveleyici bir tasniftir. Özellikle “Etiyolojik Efsaneler” başlığı “mitoloji” adlandırmasına göre, yerinde bir seçimdir. Yaratılıştan çok kökenlerin açıklaması üzerine anlatımların yapıldığı göz önüne alındığında, doğru bir isimlendirmedir. Diğer başlıklar yanında, “Gezgin Şehir Efsaneleri” efsanelerin geleceği doğrultusunda canlı ve değişen yapı için elzem bir sınıflandırmadır.

1.6. Efsanelerin İşlevleri

Efsanelerin anlatmaya ve dinlemeye değer olması inanç koduyla açıklanabilir. Efsaneler, kutsallık, inanç, merak giderme, bilgilendirme, korkutma ve davranışı biçimlendirebilme şeklinde günlük yaşamın öğretici anlatılarından olma özelliğine sahiptirler.

Mesela misafirperverlik öğretisinin ardında Hızır efsanelerinin olduğunu, ödül-ceza bağlamında bir bilgilendirme yaşandığını söylemek yanlış olmaz. Tematik yapısında korkutma, merak etme, inanç, kutsallık bulunan Hızır anlatıları “Ya rast gelirse” ihtimali ile umudu da içinde barındırmaktadır. Fırsatları değerlendirememek tersi bir durumu da doğurabilir. Umut yaşamı anlamlı kılan değerlerden biri olarak Hızır kültüründe önemli bir işlev görmektedir. “Herkesi Hızır bilmek” yardımlaşmayı tembih eden değer öğretileri arasındadır.

İnanç ve bu inançların davranışa dönüşmesi, düşünme, anlama ve hareket bağlamında ele alınması, pratik bir öneri olmakla birlikte, inançların ve davranışların kuşaklar arası aktarılması ve düşünce derinliğinin yaptırımlara bağlı olması da göz ardı edilmemelidir.

Wilfried Buch, efsaneleri insanlık tarihinin “ilk üniversitesi” olarak görür ve “efsaneyle ilim, masalla saf edebiyat başlar” der (2003: 312). Efsaneler mektepsiz dönemin sözlü öğretileri olurlar. İnanç bir yönüyle yaptırım anlamına gelir ve bu öğretiler çoğu zaman mecburiyetleri içerir. Yaygın eğitim sisteminin sübyan mektebi düzeyinde kaldığı geçmiş yüzyıldan (Taşdemir 2001: 159-216) günümüz kırsal bölgelerine; göçer evli yaşam biçiminden modern hayata kadar, halk eğitimi sözlü kültür üzerinden yürümekte ve bunlar içinde efsaneler önemli bir yer tutmaktadır.

Magnarella'nın tespit ettiği efsanelerin dört ana işlevi: 1. Ruhsal işlev, 2. Yaradılış-kehanet (bilicilik) işlevi, 3. Kurumsal işlev, 4. Pratik (Uygulama) işlevi (Akyalçın 1998:

1-3) önemli tespitlerdir. Efsanelerin işlevsel boyutları üzerinde sosyo-psikolojik, sosyo-kültürel çözümlenmeler yapılmalı, katalog teklifi üzerinden çalışmalar yürütülmelidir.

Bilge Seyidođlu yer adına bađlı efsaneleri ele alırken: 1. Gelenek ve görenek koyucudurlar, 2. Topluma yön verirler, 3. Teşekkül ettikleri yere mana kazandırır, 4. Koruyucu ve tedavi edici rolleri vardır, demektir (Seyidođlu 1985: 2-3). Efsanelerin işlevleri yer adına bađlı olmaksızın kültürün tanımı ile birlikte düşünülebilir. Buna göre efsaneler: 1. Öğrenilir, 2. Tarihîdir ve süreklidir, 3. Toplumsaldır, 4. İdeal ya da idealleştirilmiş kurallardan oluşur, 5. İhtiyaçları karşılayıcı ve doyum sağlayıcıdır, 6. Deđişkendir, 7. Bütünleştiricidir, 8. Soyutlama özelliđi de taşır (Güvenç 2010: 100-104).

1.7. Efsanelerin Yanışları/Motifleri

En küçük anlatı birimi yanış (motif) olarak deđerlendirilmektedir. Halıyı biçimlendiren yanış ile sözü biçimlendiren yanış arasındaki fark ifadenin biçimlendirilmesi ile oluşur. Yanışlar anlatıların omurgalarını oluşturdukları için, metinler arası karşılaştırmalara dayanak olurlar. Yanışlar yereli ve evrenseli içinde taşıdığından hem kültür deđeri hem de uygarlık deđeri olan anlatılar olup bir ayađı kendi kültüründe, diđer ayađı dünya kültüründe dolaşır. Bir yönüyle kendi kültürel belleđini, diđer yönüyle insanlık belleđini içinde barındırır. Efsanelerin yanış örgüsü evrensel, Nuh peygambere dođru insanlıđı köken yolculuđuna çıkarır.

1.8. Performans ve Efsane

Performans yöntemi efsaneler için bađlam düzeyinin öne çıkarılması bakımından önemlidir. Efsanelerin inanç kodlu, anlatıların ciddi ve öğretinin kutsal olduđu hatırlandığında, sözün kalıpları aşması kaçılmaz olur. Günlük dile yakın bir anlatım biçimi efsanelerin aktarılmasını kolaylaştırır, efsanelerin dolaşımı için uzman/profesyonel bir aktarıcı geređi duyulmaz. İcra ortamlarının yaygın ve çeşitli olmasının sebebi, efsanelerin herhangi bir anlatı kalıbıyla sınırlandırılmadan dolaşımının kolay olmasından kaynaklanır.

İcranın yerini, zamanını ve icra biçimini incelemek ve zaman içindeki farklılıkları izlemek gerekmektedir. İnanca dayalı icrayı Milas'ın Karacahisar köyünde yaptığımız bir derleme ile izah etmeye çalışalım. Bir kaynak kişi ile bir kahvehanenin önünde yüz yüze yaptığımız görüşmede, kaynak kişi asardaki (hisar) erenden söz etmiştir. Erene gidişini ile ilgili yaşanmış bir olayı anlatmadan önce, gözlerimizin içine iyice

bakıp tepkilerimizi ölçmeye ona göre sözünü söylemeye çalışmıştır: “Benim iki kızım var” derken yüz ifadelerimizi tartmış sonra: “Sen de benim evladımsın, insanın başına her iş gelir...” diye söze devam etmiş, kendi çocuklarından birinin başına gelenleri anlatırken artık daha rahat bir tavır sergilemiştir. Kaynak kişi kızını evlendirdikten sonra kızı yıllar geçmesine rağmen, çocuk sahibi olamamış, evladına çare olarak erenden bir taş almış ve İstanbul’a götürmüş, ardından da çocukları olmuştur. Anlatının tamamı “sen de benim bir evladımsın” etrafındaki güvene dayalı olarak başlamış, kaynak kişinin icra sırasında sesi titremiş, gözleri kızarmış, göz halkaları morarmış ve sonunda dayanamayarak ağlamıştır. Kaynak kişi anlatımın başlangıcında kendisini ciddiye alıp almayacağımızı, ona inanıp inanmayacağımızı bakışlarla sorgulamıştır. Duyduğu güvenle rahatlayan bir adamın erenden gördüğü faydayı paylaşmış olması, ona karşı vefa borcunu ödeme anlamına da gelmiştir. Asardaki eren inancı geçmişten bugüne var olmayı sürdürmüş, erenle günlük yaşam arasında bağlar kurulmuştur.

2. Efsanelerin Bugünü

2.1. Kuta ve Dine Ait Efsaneler

Efsanelerin inancın göbeğinden beslendiği söylenmişti. İnanç meselesini efsaneler açısından yeniden ele almak, efsanelerin hayat damarları içinde yolculuk etmek anlamına gelecektir. İnancı kuta ve dine dayalı olarak ayırdığımızda, Türk halk efsanelerini, İslâm öncesi ve İslâm sonrası efsaneler şeklinde tarihsel olarak bölümleyebiliriz. İslâmî kurallar açısından bakıldığında hak ve batıl arasında keskin bir çizgi ile karşılaşılır. Efsanelerin kuta ait olanlarını köken mitlerine, dinî içerikli olanlarını menkıbelere kadar götürmek mümkündür.

Kendi varlığını sürdürmek için dönüşen efsanelerin izlerini sürmek toplumların geçirmiş oldukları inanca dayalı kodlarını çözmek, kültür dönüşümlerini izlemek anlamına gelir. Mesela Peygambere zarar vermek üzere olan yılanı bertaraf eden kedinin Peygamber tarafından sırtının sıvazlaması sonucu kedinin dört ayaküstüne düşme sebebinin açıklanmasını (Önal 2005: 145) ele alalım ve şu soruyu soralım. Kedinin Peygamberden önce sırtı yere gelmiyor muydu? Bu soruya öncesinde de kedinin sırtı yere gelmiyordu diye cevap vereceğiz. O halde kedinin yaratılışında var olan bu özellik neden bir peygambere bağlanmıştır? Etiyolojik bir efsanenin hatırı sayılır bir dinî öndere bağlanmasının sebebi nedir? Kut dönemi efsanelerinin İslâmî döneme adapte olma yoluyla ayakta kaldığı görülür.

2.2. Efsanelerde Düşünce Yapıları

Bir başka sınıflandırma insanlığın düşünce yapıları göz önüne alınarak yapılabilir. S. Freud'un tasnifi ile insanlığın düşünce yapılarına baktığımızda, 1. Animistik veya mitolojik, 2. Dinî, 3. Bilimsel düşünce yapıları ile karşılaşırız (Freud 1998: II, 16).

İnançlar düşüncelere, sorgulamalara bir açıklama getiriyorsa, inançla düşünce arasındaki paralel yapıyı göz ardı edemeyiz. İnançlar değişmez, ama dönüşebilir; kuta ait olanlar dine dâhil edilebilir.

Çevresine bakan ve her şeyi dinî bir ulviyet içinde açıklamaya çalışan dinî bir bakış açısı ile hayatı algılayan insanların düşünce sistemlerinin gerçekte dinî olup olmadığı da efsaneler bağlamında sorgulanmalıdır.

Deccal (Demirci 1994: 67-72) hakkında anlatılanlar¹ dünyanın sonu ile ilgili bir efsaneyi oluşturur (İbn Haldun 1991: 752). İnanış Kur'an kaynaklı olmamasına rağmen, halk arasında anlatılır ve buna inanılır (Gümüş 1986: 61). Kültürler arası etkileşim, yayılma kuramı bağlamında, insanlık tarihinin dünyanın sonu ile ilgili inançları kutsal kitapların dışına taşılabilmektedir.

Şimdi şu soruyu sormak gerekecektir. Bu efsaneye inanan insanların düşünce yapıları nedir? Mitolojik mi, dinî mi, bilimsel mi? Bilimsel olmadığı açıktır, o hâlde geriye kalan şey efsanelerdir. Efsaneler kimi zaman dine bağlanarak bir önceki inançlar canlı tutulmaya çalışılır. Bu inançlar kendi içinde o kadar kutsal bir iddiaya sahip olmalıdır ki, yeni bir kutsala kendini emanet edip dönüştürerek var olmaktan geri duramazlar.

Eğitim düzeyi yüksek olan ve türbelerden dileklerde bulunan birinin düşünce yapısı hakkında neler söylenebilir? Her üç düşünce yapısıyla karşılaşan kişinin üç yapıyı da içinde barındırması, efsanelerin geleceği açısından umut vericidir.

2.3. Etiyolojik Efsaneler

Mitolojik efsaneler oluşum ve dönüşüm üzerine yoğunlaşır. Türk mitolojisinde yoktan var olmak yerine, sürekli bir değişim ve dönüşüm söz konusudur; bu suretle etiyojik efsanelerle karşı karşıya kalınır. Taş kesilme yanı sıra efsaneler bu grubun en öne çıkan örnekleridir. Taşa veya kuşa dönüşümler, bir hayvanın, bir bitkinin

¹ İslâm inancına göre tamamen hadislere dayanır. Kuran'da konu ile ilgili bilgi yoktur ve Deccal adı geçmez. Deccal farklı inançlarda ahir zamanda Mesih'in veya mehdinin ikinci kez yeryüzüne geleceği ve insanları sapkınlığa yönelteceği, şeytan olduğu ve bu şeytanın insan şeklinde olacağı inancıdır (URL-1).

nasıl oluştuğu, başından geçen olağanüstü bir olayın sonucuna bağlanır. Kutsala saygısızlık edenler taşa dönüşürler. Toplum, öğretilerini inançlara dayalı ceza ve ödüller üzerinden efsaneler aracılığı ile yapar.

Kutsal olan öğreti, edebiyatı en etkin şekilde kullanarak amacına ulaşmaya çalışır. İlk örnek ne ise anlatı oraya bağlanır veya oradan çıktığına inanılır. Oluşum, dönüşüm efsaneleri bu türden efsanelerdir (Eliade 1993: 27-28).

2.4. Tarihî Efsaneler

Tarihle insan arasındaki ilişki, insanın varoluşundan beri akıyla ürettiği inanç, ahlak, dil, töre, devlet, gelenek vb. kültürel değerlerle iç içedir (Bıçak 2004: 14, 22). Tarih mitlerle, efsanelerle başlar, destanlarla devam eder. Destanlar içinde efsaneler kendine yer bulur. Örneğin Oğuz Kağan destanı içinde yer ve kişi adları ile ilgili pek çok efsane bulunur.

Tarihî efsaneler “algılama estetiği” bağlamında, pek çok yer adının köken tanımlamasının dışında, çağrışım ve benzetmeler yoluyla yeni adlandırma ve öyküleriyle anlam kazanırlar. Coğrafyanın adlandırılması mantığı ve adlandırmanın hangi noktalarda yoğunlaştığı incelendiğinde efsanelerin halk felsefesiyle ilişkileri ortaya çıkarılır. Anadolu adından başlayarak pek çok şehir adı bu örnekler arasında sayılabilir (Önder 1995). Bir köyün, beldenin, ilçenin veya şehrin Türkçe kökenli olmayan adının çağrışımlara dayalı olarak veya benzetilerek Türkçeleştirilmesi yöre insanının o bölgeyi manen fethetmesi anlamına gelir.

Yazılı kayıtlar altına alınmayan her şey, sözlü halk anlatılarında efsaneleşmeye müsaittir. Üzerinden yüz yıl geçen gerçek bir olay zamanla dönüşerek efsaneleri oluşturur. Efe hikâyelerinden Yörük Ali Efe örneği, gerçekten efsaneye doğru evrilen yakın döneme ait bir örnektir. Efe, Yunanlılarla çarpıştıktan sonra, zeybeklerinden beş on dakika sonra cepheden çıkıp gelir ve cepkenini silkelediğinde kurşunlar dökülür.

Bilinmeyen bir taşın, kalenin, caminin veya herhangi bir yapının halk efsanelerinde tarihî bir izahı vardır. Yapıların gerçek tarihi kimi zaman efsanelerden sonra ikinci planda kalır. Bir caminin inşasında o sabah abdest alması gereken ama alamayan işçinin taşı taşıyıp tekrar geri koymasının sebebini anlayan caminin banisi, derhal çalışmaları durdurup önce hamam inşaatını başlatır. Çalışan herkes önce yıkanır

paklanır, sonra inşaatta çalışır. Pek çok külliye için anlatılan efsane sadece bu binaları değil, yapanların öykülerini de ulvileştirir.

Belgelerin ve bulguların yeterli olmadığı zaman, tarih efsanelerle tamamlanır. Bu durumun en öne çıkan örneği Osman Gazi'nin rüyası ile ilgili olanıdır. Gelecek bugünden moral değerler açısından efsanelerle kurgulanır (Barkan 1942: 279-353; Önal 2011: 13).

2.5. Olağanüstü Varlıklar ve Olaylar

Mitik ve dini efsanelerin ötesinde anlatılan efsanelerin bir bölümünü, olağanüstü varlıklar ve bunlara bağlı efsaneler oluşturur. Genellikle kötü ruhlar üzerinden anlatılan efsaneler, kut dönemi inançlarından İslâm sonrası dönemlere kadar zengin ve geniş bir yelpaze oluşturur. Dini dönemdeki cin ve şeytan, kut dönemindeki al, alkarısı, kösmös gibi varlıklarla birlikte devam eder. Kötülüklerden korunma adına, fena varlıkların yaptıkları, birer uyarı biçimiyle anlatılır. Perilere ilişilmemesi, gecenin varlıklarına karşı uyanık, nefse hâkim olunması, birtakım önlemler alınması, toplumun örf ve adetlerine uyulması tembihlenir. Aksi halde her türlü kötülüklerle karşı karşıya kalınması söz konusudur.

2.6. Mistik Efsaneler

Efsaneler içinde menkıbelerin özel bir yeri vardır. Erenlerin mana âleminde gösterdikleri olağanüstülükler, itibarlarının gizemli nedeni olur. Erenler olağanüstü işlerle manevi dünyanın zirvesinde yer alırlar. Bu dünyanın efendisi olmak yerine öte dünyanın efendisi olmayı yeğlerler. Tasavvuf felsefesi, dini sadece belirli kurallar içinde görmeyip onun derunî anlamına nüfuz etmeye çalışarak manevi yaşamı maddi yaşama üstün kılmaya çalışır (Güngör 1982: 66). Pek çok menkıbede manevi olan maddi olana tercih edilir. Padişah olmak, bey olmak, zengin olmak gibi dünyaya ait makamlar yerine, fakara olmak, gönül zengini olmak telkin edilir (Önal 2005: 95-96).

Menkıbelerle siyasetten, dünya işlerinden öte, bir dünya telkin edilir, böylece siyasetle İslâm ayrı tutulmuş olunur. Erenlerin tercihleri pek çok zaman öte dünyayı daima hatırlamak ve hatırlatmak olmuştur. Halk Müslümanlığında siyasi bir üslup bu yüzden olamamıştır.

Menkıbelerin oluşumlarının ardında, göçer evli yaşamın sözlü kültüre dayalı kut dönemi inançlarını dönüştürerek devam ettiren bir anlayış görülür. Sade bir yaşam sürdüren erenler çevreleriyle izole olarak yaşadıklarından onların başka âlemle

temasa gemiř oldukları düşünülür (Güngör 1982: 186). Erenlerin gerekle (hakikat makamı) temasta olduklarına, takipileri olan müritlerin onlar sayesinde ulvi bir âleme yol bulabileceklerine inanılır. Erenlerin olaęanüstülükleri cazip birer öyküyü oluşturmuş, tarikat ve tekkeler bu bağlamda Türk kültür tarihinde etkin ve yaygın bir yer tutmuştur.

Menkıbelerin eğitim-öğretim açısından değerlendirilmesinin yapılması gerekir, çünkü her bir menkıbede öğretici bir taraf vardır. Efsanelerde inanan insan için yaptırımlar da söz konusudur. Hayatla ölüm karřıt şeyler deęil, iç içe ve yan yana şeylerdir. Ölüm son deęil, yeni bir başlangıçtır. Yaratıcı ile doğrudan bağ kuran erenler için ölüm var olmanın bir parçası olmayı sürdürür (Güngör 1982: 111). Dünya ve ahret arasındaki tercih, menkıbelerde her zaman ahret için olmuştur. Ahret için dünyayı satan iki dünyayı da kazanır inancı ile (Güngör 1982: 67), halk öğretileri tevekkülden, kaderden yana olmuş, “bu dünya için hiç ölmeyecekmiş, öte dünya için her an ölecekmiş” dengesi menkıbelerle öte dünyaya doğru meyletmiştir².

Keramet, ilham gibi olaęanüstülüklerin izahı İslâm’dan sapma olarak deęil, bir bakıma sapmalara karřı önlem olarak düşünülür. Peygamberin vahyi ve mucizeleri tarihin derinliklerinde kalmaz, yaşıyan ve gerek olarak gösterilmek istenmiş, vahye karřı sūfi ilhamı, mucizelere karřı kerametleri getirmişler; böylece sūfiler peygamberlięin gereğine varma yolunu bulacaklarına inanmışlardır (Güngör 1982: 196).

Erol Güngör, kerametler için řu yorumu yapar: Evliya menkıbeleri tasavvufta önemli bir yer tutar. Menkıbeler kerametlerle doludur. Pek çok aydının yaptığı gibi bütün bunların hurafeden ibaret olduęu söylemek büyük bir hatadır. İslâm dünyası da dâhil olmak üzere doğuda bir hikâyenin oluşumundaki sıhhati daima ikinci planda düşünülür, hatta kimi zaman buna hiç dikkat edilmez. Burada olayın objektif şartlara uygunluęu önemli deęildir, çünkü anlatılmak istenen şey objektif olay deęildir. Hiçbir evliya menkıbesi bir olayı arz etmek için anlatılmaz. Anlatımın temel sebebi ahlaki bir mesajdır. Olaęanüstülükler aslında birer kılıftır. Biz bugün bile aynı gerekleri anlatmak istediğimizde akıl dıřı olayları kullanırız (Güngör 1982: 106).

² Menkıbelerin mimarları olan dervişlerin görevleri ve çok sayıda olmaları, bu dünya ile öte dünyanın iç içe günlük yaşamda sürekli hatırlatmasını da beraberinde getirmiştir. Onlar sayesinde insanların daima ahretin, Tanrının ve bu dünyanın geçicilięinin hatırlatılması söz konusu olmuştur. Her an karřına Hızır çıkabilir, konuştuęun kiři veli olabilir, hatta içinizde rabbani bir ilham olması mümkündür (Güngör 1982: 110).

Menkıbelerin olağanüstü yanıřları, semboller üzerinden bir řeylere iřaret eder. Sembollerin tekrar edilme özellikleri vardır. Dinî semboller etkileyici imajlarla kendi anlamının ötesinde ahlaki ve felsefi deęerlerle yüklenir. Bazı duygularla algılanamayacak pedagojik ve açıklayıcı bir durum için semboller devreye girer (Wellek vd. 1983: 252-253).

Hoca Ahmet Yesevî, Yunus Emre, Hacı Bektaş-ı Veli gibi tasavvuf erenleri hakkında anlatılanlar, kendi dönemlerinin izlerini taşırlar. Anlatılmak istenen řey gerçeęin sırrına nasıl erilmesi gerektięidir. Takva sahibi olan ve kendini vahdet yoluna adayan ulu řahsiyetlerin olağanüstü özellikler gösterebileceęine inanılır. Bir yönüyle sözlü tarihe ışık tutan efsaneler, çevresine ve kendi dönemine dair izleri içinde taşır.

3. Efsane ve Gelecek

Bilimin ve teknolojinin gelişmesine paralel olarak efsaneler yeniden üretilir, sanal dünyalar oluşturulur ve yeni öyküler postmodern dünya için geliştirilir. Geliştirilen efsanevi öykülerin sektörel “kültür pazarlaması” yapılır. Geçmişin gizemli olayları kurgularla sanal dünyalara taşınıp günümüze ve geleceęe aktarılır.

3.1. Tespitler

Kültür bağlamında efsaneler, iktisadi düşünce yapısıyla yoğunlaşan modern insanın ruhuna bir řeyler söyler, manevi inanca dayalı olan yönünü besler (Ülgener 1983: 20).

Türk kültürünün kendi temellerinden çağdaş dünyaya nelerin taşınacağı hakkında çalışmalar yapılmalı, bu temeller arasında özel olarak efsanelerden gelecekte nasıl yararlanılacağı üzerinde düşünülmesi gerekmektedir. Kültürel deęerler arasında yer alan efsaneler, dünya uygarlığına mı taşınacak, yoksa otantik olarak avam arasında kalmış birtakım anlatılar olarak mı kalacak? Efsaneler sanatın her alanında, yaşamın içinde ne kadar canlı tutulabileceęi üzerinde durulması gerekmektedir. Özellikle kendini her gün yenileyen teknoloji ve iletişim araçlarının içinde yerli olan, gizemli olan, gizlerini ilhama dönüřtüren yapımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Gelecek kuşakların kendi kültüründen kopmadan, ona yabancılaşmadan neler yapılabileceęi sorgulanmalıdır.

Efsanelerin kalıcı olmalarının temel nedeni, bir sebebi bir sonuca bağlamalarında yatmaktadır. Halk felsefesi içinde düşünen insanın sorduęu sorunun cevaplarını

efsaneler oluşturmuştur. Bu nereden geliyor, bu nesne niye bu şekilde, bu ad nereden geliyor, bu kişi neden büyük gibi pek çok soru sıralanabilir. Halk muhayyilesinde soruların iki cevabıyla karşılaşılır. İlki atalardan öyle öğrenildiği, ikincisi kabul edilmiş bir mantık veya inanç şeklindedir. Analitik değerlendirmeler her zaman mantıklı olmayı da zorlamaz. Bir zamanlar bir şeyler olmuştur ve bu yüzden belli bir sonuç çıkarılmıştır. Bu tutum kendi içinde tutarlıdır. Efsaneler gizemli olmakla birlikte, dayanağını ataların güvenli inanmaları ve deneyimlerinden alır.

3.2. İhtiyaçlar ve Efsaneler

İlkel dönemden günümüze insanoğlunun gelişme çizgisi ihtiyaçlar temelinde gerçekleşmiştir. İhtiyaç sonrası sanat ve estetik ardıl gelişmeler olarak devam eder. Her dönemin kendi şartları gelişim süreçlerini belirlemiştir. İnsanlık tarihinin dönemleri içinde, anlatılar yeni ihtiyaçlara göre şekillenmiştir. Dilin sanata dönüşmesi, dil bağlamında bir ihtiyacı karşılamış; inanç bağlamında mitler, efsaneler ve halk inançları oluşmuştur. Efsanelerin değişmeleri, dönüşümleri veya kayıpları ihtiyaçlardan kaynaklanmıştır. İlkel dönemle çağdaş dönem arasında, ihtiyaçların öne çıkması açısından hiçbir fark yoktur.

Efsaneler, kut ve İslâmi dönem bağlamında öne çıkan anlatılarken bilginin sözlü olarak yayıldığı bir ortamın doğal ürünleri idiler. Bilginin yaygın olarak paylaşıldığı/ulaşıldığı bilişim çağında, efsaneler bir iletişim aracı olmaktan çıkmıştır. Dinî bir düşünce yapısından bilimsel bir düşünce yapısına doğru kendini yenileyen çağdaş insan için efsaneler, içlerinde gizemler barındıran ama gerçek olmayan bir yönüyle özlemlilerdir. Artık efsane demek, olağanüstü işler veya olağanüstü başarıları elde etmek anlamına gelmektedir. Bir futbolcunun, sanatçının, sanal bir karakterin, kurgusal oyun ve oyuncakların efsaneleşmesinin mantığı, çağın ihtiyacından kaynaklanmaktadır.

Ulaşılmaz kişiler, ulaşılmaz işler bağlamında birilerinin yüceltilmesi, o kişileri efsanevi kılabilir. Ulaşılmaz olan, bir futbolcu, bir şarkıcı, bir türkücü, bir sanatçı olabilmektedir. Ulaşılmaz olarak düşünülen kişi ile bunları hayal eden kişi arasındaki düşünce uçurumu, efsanelerdeki “ululaştırma mantığı”nın tarihî seyrini de vermektedir. Bu düşünce yapısı hem ilkel hem de çağdaş insanda aynı şekilde tezahür etmiştir. Efsane inancıyla gelen ululamalar duyusal ve duygusal algılamalarıyla aynı olan insanlığın ortak tarafıdır. Çok tanrılı dönemlerde, kendinden üstün olan anlayamadığı olayları veya nesnelere ululayıp onlara baş eğen

insanla, önemli ölçüde evrenin sırrını çözmüş, ama kendini çaresizlik ve yalnızlık hissiyatından kurtaramayan çağdaş insan arasında çok büyük bir fark yoktur.

İnsanoğlu için bilinmezliğin sonu gelmemiştir. Bilinen ve görülenin ötesinde metafizik dünyaya insanoğlunun ilgi duyması devam edecektir. Gelişmiş olan bilim ve teknolojiyle hareketle sorunlarını çözemeyen insan için, metafizik düşünce yapısı çözüm arayışı olmaktadır. Çaresizliğe çözüm üretemeyenlerin çaresi türbeler olmuştur.

Kut dönemi efsaneleri, İslâmiyet'in kabulünden sonra kendini var etmek için dönemin kendi ihtiyaçları çerçevesinde dönüştürülmüştür. Bunlar arasında menkıbelerin önemli bir yer vardır. Kut dönemi din adamlarının olağanüstü özellikleri, İslâm sonrasına taşınır. Erol Güngör'ün ifadesiyle özellikle göçer-evli ahali arasında mucizenin kerametlerle devamı, İslâm'ın olağanüstülüklerinin yaşıyor ve yaşatılıyor olması, canlı tutulması İslâmiyet'in algılanması noktasında heyecan oluşturmaktaydı (Güngör 1982: 103, 196).

Keramet sahiplerinin halkın gözünde peygamberin paydaşları, ardılları olmalarına rağmen, erenler peygamberin idari yönünü değil, dinî ve ahlaki yönü ile halk Müslümanlığını biçimlendirmişlerdir. Büyük mutasavvıfların sırrı burada yatmaktadır.

Menkıbelerin çekirdek bilgilerinde bu dünyayı değil, öte dünyayı öncelemek yer alırken modern dünyanın yüzü sürekli kendini yenilemeye dönüktür. Bu da akıl ve bilim yoluyla yapılmaktadır. Modern insanın sürekli olarak madden daha rahat bir yaşam için uğraşı, ruhunun ihtiyaçlarını unutturmaya çoktan başlamıştır. Efsaneler, inanç potansiyeli oluşturduklarından gelecekte ruhunun peşinden gitmeye çalışanlar için birer veri oluşturacaklardır.

Efsaneler, bağlama ait iletişim, anlatma ve dinleme aracı olmaktan çıktığı oranda kayıplara uğrarlar. Aklın her şeyi sorguladığı çağdaş dünyada efsanelerin geleceği giderek zayıflayacaktır. Erdemli olma arayışı insanlık için her zaman var olacaktır. Bu arayışlar çerçevesinde efsanelerden çıkarılan hisselerden yeniden dönülecek, kendini yeniden inşa etmek isteyen insan için efsaneler, bir yanıyla gizemli, diğer yanıyla kuralları tembihleyen halk anlatıları olarak değerlendirilebileceklerdir.

3.3. Küreselleşen Dünya, Teknoloji ve Efsaneler

Halk kültürü bağlamında efsanelerin geleceği gelişen ve küreselleşen dünya ile paralel yürüyecektir. Bu çerçevede “kültür endüstrisi,” “tüketim kültürü,” “kitle kültürü,” “popüler kültür” gibi kavramlar, yüzyılın yeni ihtiyaçlarının belirlenmesi ve şekillendirilmesi adına iddialı projeler olarak bütün dünyada boy göstermektedir.

Bu yeni, kavramlar değişimlere ve gelişmelere bağlı olarak kültür paradokslarını içinde taşımakta ve kültürü bir meta olarak değerlendirmektedir. Küresel ölçekli büyük bir araba şirketi ne ise, kültür endüstrisinde aynı işler görülmektedir. General Motor (GM) ne ise Metro-Goldvyn-Mayor (MGM) gibi eğlence sektörü de aynı şeydir. Değişen şey, içinde emek değil, bilinç olmasıdır. Kültür endüstrileri, iş yerlerinde geçen zamandan öte, eğlenmeden dinlenmeye ve uyumaya kadar tüm zamanlarda egemen olmayı, tüketim kültürünü geliştirmeyi amaçlar. Yale marka kilit sistemi gibi üretimle “kültür endüstrisi” oluşturarak insanlara cennet (paradise) diye günlük yaşamlar sunmaya çalışırlar.

Kitle iletişim haberleşme aygıtları tarafların görüşü, düşünce ve kanaatleri yatay veya eşit koşullarda ifade etme şansını beraberinde getirmekle birlikte; bu aygıtları etkin olarak kullananlar, tüketici olan pasif alıcılarına kendi niyetleri ile ulaşırlar ve onları yönlendirirler.

Şehirlerin büyümesi ile kapital örgütlenmeyi hızlandırılacak kitleler oluşur. Kültür endüstrileri de kitlelere satış yapmak için daha uygun bir zemin bulurlar. Sıradan, ailelere yönelik TV programları, cep romanları, düzeysiz filmler, diziler, gazete ve dergilerdeki fal köşeleri dâhil, kültür endüstrisinin bir parçası olurlar. Çıkar çevrelerinin rehberliği ile tüketim kültürü, kitleler üzerinde etkili olur. Bütün etkinlikler kültür sermayesinin bir parçasıdır ve medya parasını verebilenle ilgilenir.

Popüler (sevilen ve yaygın) kültür, boş zamanlar için mi uydurulmuştur, yoksa her şeyi dayatabilecek güçte eğlence ve bilgi birikimini elinde tutan kâr amaçlı endüstri midir, tartışmaları sürmektedir³ (Yelken 2006: 183-206). Küreselleşen dünyada yediğimiz yiyecekler, dinlediğimiz müzik, TV'deki imajlar ve olaylar, iletişim dünyasında mesafeleri daraltırken önceki yüzyıllarda hiç olamamış şeyler gerçekleşmiş, uzamsal olarak çok uzak diyarların yaygın etkisi ile karşı karşıya

³ Kültürel ilişkide üç grup vardır: Kültürleri yaratıcıları (Sanatçılar, yazarlar, oyuncular vb.), kullanıcıları (izleyici, müşteri, beğeni çevreleri), kültür sağlayıcıları (firma veya kuruluşların işletmecileri). Artık yüksek şehir kültürü popüler kültür olarak, halk kültürü gözden uzak köylerde ayrışma yaşar. Popüler kültürün aptallaştırma, yabancılaştırma, suça teşvik, sahte haz dünyaları oluşturma etkisi söz konusu olur (Yelken 2006: 183-206).

kalinmıştır⁴. Bunlar arasında çizgi kahramanlardan, filmlerden sinema dünyasına dek pek çok alanda yeni efsaneler türetilmiştir (Griswold 2007: 77).

Efsane kahramanların üretildiği çocuk oyunlarından başlanarak yaşamın her alanı küresel kültür tarafından istila edilmiştir veya edilmektedir. Bu gerçeğin en açık örnekleri çağın eğlence araçlarından biri olan bilgisayar oyunlarında görülebilir. Bilgisayar oyunlarının kültür endüstrisindeki dev pastası küresel sermaye desteklidir⁵. Bu Oyunların bir kısmının kahramanları oyuncunun kendisi iken, bir kısmının kahramanları sanal ve efsanevi kahramanlardır.

Bilgisayar oyunlarının, dizi veya sinema filmlerinin kahramanları, olağanüstü işleri yaparak modern birer destanı veya efsaneyi oluşturur; izleyici için sanal dünyadan gerçek dünyaya taşınan düşünce ve davranış modelleri olurlar. Kültür sektörü çeşitli yapımlarda kimi zaman gizli kültür kodlarını kullanır ve sanat diliyle izleyicilerle buluşur (Ulağlı 2010: 22-44). “Matrix”, “Yüzüklerin Efendisi”, “Truva”, “Avatar” gibi yapımlar dünyada en çok izlenen filmler olmuş, bu filmlerle efsanevi olaylar ve kahramanlar üretilmiştir.

Oyuncak sektörü örneği olan Barbie bebek sadece bir oyuncak olmayacak, çocukların dünyasında özenilen bir bebek olarak bilinçaltı benzeşim/modeli oluşturan efsaneye dönüşecektir. Bu bebeklerle oynayan bir çocuk farkında olmadan onun gibi olmak için saç renginden, ince uzun bedenine, çeşitli giyim kuşamına dek özen duyacaktır.

1990 yıllardan sonra yabancı dizilerin yerini, televizyon dizileri alırken bu dizilerin kimilerinin efsanevi kahramanları küresel kültüre karşı, yerel olanı öne çıkarmaya, özellikle gençlerin gözünde efsanelere dönüşmeye başlamışlardır. “Deli Yürek”⁶,

⁴ Kültür belli söylem formları içinde etkindir. Bu söylem metinler, kelimeler, semboller bağlamında varlığını sürdürür. Halk kültürü geleneksel dokusunu yenileyerek kendini var edebilir. Küreselleşen dünyaya ayak uydurmak için kültür formlarının bu arada efsanelerin gerektiğinde popüler formlarla yeniden yaşamın içinde yer alması gerekir. Küreselleşmenin dayattığı kültürel politikalar karmaşık olduğu gibi güvene dayalı bir süreç değildir. Günlük yaşamın içinde alışverişte, lokantada, büyük iş merkezlerinde, tatil beldelerine kadar hayatın her alanında yerel kültür, yerini hızla dışarıdan gelene bırakmaktadır (Griswold 2007: 77).

⁵ Bilgisayar oyunlarının türlerine göre ayrımı, aksiyon, nişancı, macera, aksiyon-macera, inşa ve yönetim simülasyonları, yaşam simülasyonları, rol simülasyonları, strateji oyunları, araç simülasyonları olarak sınıflandırılabilir (Yem 2010: 8-10).

⁶ “Deli Yürek” dizisinde dünya siyasetine karşı bir dil geliştirilir. Yerel siyaset düzeyinin düştüğü yolsuzluk, yoksulluk, rant, mafya, hukuka olan güvensizlik, hortumlama gibi haberlerin halkı, küreselleşme ve teknolojinin getirdiği modern yaşamın olumsuzluklara karşı bir panzehir olarak efsaneleşen kahraman sevilerek izlenir. Sokaktaki insanın günlük yaşamında önemsenen yerel kültürün ana damarları ahlak odaklı değerler bağlamında moral değerler olarak işlenir (Işık 2005: 1-18).

“Kurtlar Vadisi” gibi diziler başat ilk örneklerdir. Bu dizilerde Türk toplumunun yerel kültürünü öne çıkaran mistik eğilimli kurgulardan efsanevi kahramanlar oluşturulmuştur. Mesela “Deli Yürek” tiplmesi yerel olanı korumak için kendini feda eden efsanevi bir tiptir. Öncelikle özgür, “öğüt alır, emir almaz” bir kişiliktir. Halk kahramanı olarak bağımsızlığın bireysel sembolü olur. Yüksek karakterli, iradeli, olayları çözümlene yeteneğine sahip, aileye ve mahalleye önem veren mütevazı bir kişiliktir (Işık 2005: 1-18).

Popüler kültür formları içinde “Kurtlar Vadisi” dizisi, ülkeyi dış odaklı ilişkiler bağlamında yönetmeye ve yönlendirmeye çalışan “kurtlar konseyi”ne karşı yerli değerlerden hareketle ülkeye hizmet eden modern efsanevi kahramanlar üretmiştir. Bu kahramanlar delikanlılık kültürü içinden, mafya üzerinden yükselen küresel sermayenin uzantılarına karşı yerli ve onurlu karşı duruşu sergilerler. Kahramanlar büyük Türkiye hayali adına her türlü yöntemi kullanırlar, millî kimlikleri ile ahlaki temeller üzerinden karanlık güçlere karşı savaşırlar (Işık 2006: 237-247).

Sonraki yıllarda tarihî Türk dizi filmleri kendi içinde efsane kahramanlar üretmiştir. “Diriliş Ertuğrul”, “Kuruluş Osman”, “Akıncı” ve “Maraşlı” dizileri kendi içinde tarihi ve efsanevi tipler oluştururlar. Bu örnekler küreselleşen dünyaya karşı duruşun görsel alandaki öne çıkan yapımlarıdır. Halk kültürünü küresel kültüre taşıyacak pek çok kültür ürünü işleyicilerini beklemektedir.

Sonuç

Efsanelerin tanımları onların gerçek olmadığını ifade etse bile, efsaneler gerçek yaşamın vazgeçilmez ve en yaygın halk anlatıdır. Efsaneler geçmiş, bugünü ve geleceği ile insanoğlunun yaşamında var olmayı sürdürecektir “dinamik (inanç) çekirdeği” içinde barındırmaktadır. Öncelikle inanç bağlamı anlatılar olmaları, efsaneleri insanlığın en eski dönemlerine dek götürmekte, aynı inançla bugüne taşımaktadır. Yine aynı gerekçelerle efsaneler dönüşme eğilimleriyle geleceğe taşınmaya en elverişli halk anlatıdır. Kut dönemi efsaneleri, İslâm sonrası ihtiyaçlarla yeniden biçimlenmiş, kut dönemi ve İslâm dönemi inançları ile iç içe yürütülmüştür.

Efsaneler bir yanıyla yalan, olmayacak iş gibi tanımlarla olumsuzlanırken diğer yanıyla inanç kodlu olmaları pozitif bir çağrışımı da beraberinde getirir. Bir mimari yapının efsanesi bilindikten sonra, o yapıya sıradan bir mekân olarak bakılmaz, binanın gizi ile birlikte bir başka boyut algılanır. Efsaneler sanatın ve dolayısıyla

edebiyatın en net örnekleri/yansımaları olmayı hak ediyorlar. Onlar, olanı biteni olduğu gibi değil, muhayyel gerçekler çerçevesinde çok yönlü ve itibari olan dünyaları ile insanlığın en önemli mirasları arasında yer alır.

Efsaneler farkında olma, derinlikli olma, felsefesi olma, sıradanın dışına çıkma gibi birtakım gizemli anlatıları içinde barındırdığı için, merak uyandırmaya devam edeceklerdir.

Her çağda ve her dönemde yenilenen teknolojik gelişmeler içinde bile efsaneler kendine yer bulmuştur. En eski uygarlıkların gizemli dünyalarına ait meraklar, geleceğin dünyasında da var olacaktır. Bilimkurgu yapımlardaki arayışlar devam edip meraklar geçmişin gizemlerini geleceğe taşıdıkça, insanoğlu efsanelerle iç içe bir yaşamı sürdürecektir.

Türk halk efsaneleri gelişen bilim ve teknoloji bağlamında, efsaneleri çağın aygıtlarıyla güncelleştiremez ve yeniden üretemezse, kültürel sektörün küresel sermayesinin bir parçası olmaya mahkûm olacaktır.

Kut döneminin olağanüstü varlıklarından korkan insanların yerlerini, artık onlara inanmayan bilimsel düşünceye sahip olan bir sonraki kuşaklara bırakması gibi, halk efsaneleri de yeni ihtiyaçlara ayak uyduramazsa edilgen olacak ve kurgulanmış yabancı efsanelerin yerine geçme kuramı devreye girecektir.

Kaynaklar

- Akyalçın, Necmi (1998), *Balıkesir Yöresinde Yatır-Efsaneleri Üzerine Bir Araştırma*, Balıkesir: Balıkesir Belediyesi Yayınları.
- Albayrak, Nurettin (2004), *Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: L&M Yayınları.
- Barkan, Ömer Lütfi (1942), "Osmanlı İmparatorluğunda Bir İskân Zâviyeler," *Vakıflar Dergisi*, S.II, 279-453.
- Bıçak, Ayhan (2004), *Tarih Düşüncesi I Tarih Düşüncesinin Oluşumu*, İstanbul: Dergâh Yay.
- Bonnefoy, Yves vd. (2000), *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, haz. Levent Yılmaz, 2 Cilt, Ankara: Dost Kitabevi.
- Buch, Wilfried (2003), "Masal ve Efsane Üzerine", çev. Ali Osman Öztürk, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, haz. Gülin Öğüt Eker vd., Ankara, s. 304-313.

- Demirci, Kürşat ve Zeki Sarıtoprak (1994), “Deccâl” maddesi, *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*, İstanbul, 9. Cilt, s. 67-72.
- Eliade, Mircea (1993), *Mitlerin Özellikleri*, çev. Sema Rifat, İstanbul: Semavi Yay.
- Freud, Sigmund (1998), *Totem ve Tabu*, çev. Niyazi Berkes, Cumhuriyet Yay., 2. Cilt.
- Griswold, Wendy (2007), “Kültür Sosyolojisinde Yeni Gelişmeler,” çev. Salih Özer, *Kültür Sosyolojisi*, editörler: Köksal Alver ve Necmettin Doğan, Hece Yay., Ankara: s. 71-83.
- Güngör, Erol (1982), *İslâm Tasavvufunun Meseleleri*, İstanbul: Ötüken Yay.
- Güvenç, Bozkurt (2010), *İnsan ve Kültür*, İstanbul: Boyut Yay.
- Işık, Nuran E. (2005), “Kimlik ve Erillik: Simgesel Bir Okuma Olarak Deli Yürek,” *Türk(iye) Kültürleri II. Ulusal Kültür Araştırmaları Bildirileri*, haz. G. Pulpar ve T. Erman, Ankara: s. 1-18.
- _____ (2006), “Milliyetçik ve Popüler Kültür ve Kurtlar Vadisi,” *Doğu-Batı*, S. 38, s. 237-247.
- İbn Haldun (1991), *Mukaddime I*, haz. Süleyman Uludağ, İstanbul: Dergâh Yay.
- Köprülü, M. Fuad (1993), *Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar*, Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yay.
- Ocak, Ahmet Yaşar (1989), *Türk Folklorunda Kesik Baş (Tarih Folklor İlişkisinden Bir Kesit)*, Ankara: TKAE Yay.
- Önal, Mehmet Naci (2005), *Muğla Efsaneleri (Araştırma-İnceleme)*, Muğla: Muğla Üniversitesi Yay.
- _____ (2011), *Tarihin ve Edebiyatın Kesiştiği Noktada Destanlaşan Plevne Türküleri*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yay.
- Önder, Mehmet (1995), *Efsaneleri-Destanları-Hikâyeleriyle Şehirden Şehre Anadolu*, Ankara: Türkiye İş Bankası Yay.
- Sakaoğlu, Saim (1980), *Anadolu Türk Efsanelerinde Taş Kesilme Motifi ve Bu Efsanelerin Tip Kataloğu*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- _____ (1992), *Efsane Araştırmaları*, Konya: Selçuk Üniversitesi Yay.
- Tam İlmihâl-i Sa’âdet-i Ebediye* (1986), haz. M. Sıdık Gümüş, İstanbul: Hakikat Yay.
- Taşdemir, Ersoy (2001), “Türklerde Eğitim,” *Türk Düşünce Tarihi*, haz. Hüseyin Gazi Topdemir, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yay.
- Ulağlı, Serhat (2010), “Kolektif ve Ben Kimliğinin Oluşumunda Örtük İmgeler” *Edebiyat Fakültesi Dilbilim Dergisi*, Sayı XIX, s. 22-44.
- Ülgener, F. Sabri (1983), *Zihniyet Aydınlar ve İzm’ler Denemeler ve Araştırmalar*, Ankara: Mayaş Yay.

Seyidođlu, Bilge (1985), *Erzurum Efsaneleri (Erzurum'da Belli Yerlere Bađlı Olarak Derlenmiř Efsaneler Üzerine Bir İnceleme*, Kùltür Bakanlıđı Yay., Ankara.

URL-1: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Deccal> (e.t. 04.08.2011).

Wellek, René. ve Austin Warren (1983), *Edebiyat Biliminin Temelleri*, çev. Ahmet Edip Uysal, Ankara: Kùltür ve Turizm Bakanlıđı Yay.

Yelken, Ramazan (2006), "Kùltür Endüstrisini Yeniden Tartıřmak Ya Da Popùler Kùltürle Hesaplařmak," *Kùltür Sosyolojisi*, editörler: Köksal Alver ve Necmettin Dođan, Ankara: Hece Yay., s. 183-206.

Yem, Baytan Uđur (2010), *Çađın Yeni Sanatı ve Eđlencesi Bilgisayar Oyunları*, Muđla: Muđla Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakùltesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Bitirme Çalıřması.



Fotođraf 1: Kitle kùltürü bađlamında büyük alıřveriř merkezlerinde küresel kùltür, efsanevi kahramanlarını bilgisayar oyunları aracılıđıyla günlük gazetelerdeki reklamlarıyla duyurmaktadır.



Fotoęraf 2-3: İstanbul MahmutpaŐa'da alışveriş tezgâhlarında Barbie bebek aksesuarları.