

MEDYA MERKEZLİ KAHRAMAN DÖNÜŞÜMÜ: ALP/ALPERENDEN POSTMODERN DELİKANLILIĞA*

The Conversion of Media-Centered Hero: From Alp/Alperen To Postmodern Youthfulness

Doç. Dr. Mehmet Emin BARS**

ÖZ

Televizyon günümüzde toplumda sosyokültürel değişimleri sağlayan en önemli araçlardan biridir. Televizyon yeni bir kültür yaratırken en önemli kaynağını da halk kültürü oluşturmuştur. Televizyon ulusal sınırları ortadan kaldırmış, kültürler arası etkileşimi hızlandırmış/artırmıştır. Farklı kültürleri daha yakından tanımaya başlayan halk kitlesi yeni imge, tema ve bakış açılarıyla tanışmıştır. Televizyon belli bir izleyici kitlesine ulaşmak ve bunu korumak için halkın sözlü hafızasından yararlanmıştır. Görsel imge ve anlatılardan geniş biçimde yararlanan televizyonda söz, sözlü ve yazılı kültür ortamlarındaki gücünü yitirmiştir. Sözlü anlatılardaki uzun olay/kişi/mekân tasvirleri yerini izleyicilerin yaşam sahnesini canlandırmaya bırakmıştır. Televizyon yeni toplumsal karakterler yaratmıştır. Elektronik kültür ortamının kahramanı, hedef kitlenin zihinsel ve kültürel birikimine uygun olarak oluşturulmuştur. Bu çalışmada destan kahramanı alp/alperenin elektronik kültür ortamındaki yeni bağlamında şekillenen/dönüşen/değişen formu incelenmiştir. Destan kahramanının yeni sosyo-kültürel bağlamda aldığı biçim televizyon yapımlarından yola çıkılarak açıklanmaya çalışılmıştır. Önce televizyonun Türk sosyokültürel alanda meydana getirdiği değişimler ele alınmış, daha sonra bazı dizi kahramanlarının destan kahraman modeliyle ilişkileri incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda sözlü geleneğin anlatı kahramanlarının bağlam değişimiyle birlikte yeni anlamlarla donatıldığı görülmüştür. Sözlü kültür ortamının kahraman kalıbı değişmiş, televizyonlarda meydana getirilen yeni kahraman tipi hedef kitlenin beklentilerine göre şekillenmiştir. Yeni postmodern kahraman, eski destan kahramanının işlevlerini sürdürmüştür; ancak işlevlerin muhteva ve ele alınış tarzı değişmiştir. Bağlamsal yapının değişimi yeni ihtiyaç ve işlevler meydana getirmiştir. Bu durum anlatıların türsel yapısını da değiştirmiştir. Kültürel unsurlar zamana/mekâna göre değişirken geleneksel Türk anlatı kahramanı da bu değişimden etkilenmiştir. Yeni anlamlarla karşımıza çıkan geleneksel kahraman kendisini güncellemiştir. Sözlü kültür ortamının alp/alpereni yerini elektronik kültürün postmodern delikanlısına bırakmıştır.

Anahtar Kelimeler

Televizyon, alp/alperen, kahraman, delikanlılık, dönüşüm.

ABSTRACT

Today, television is one of the important tools providing socio-cultural changes with society. In creating a new culture, its major source is folk culture. By removing national boundaries, it has accelerated and increased intercultural interaction. People who get to know different cultures more closely have recognized new images, themes and perspectives. Television has benefited from people's oral memory to provide and maintain a specific audience. Word has lost its former power, seen in oral and written cultural settings, in television that mostly benefitted from visual images and expressions. The depictions of long events / person / space in the oral narratives have been replaced by the revival of the audience's life scene. Television has created new social characters. The hero of the electronic culture environment has been created in accordance with the mental and cultural background of the target audience. In this study, the altered form of epic hero alp / alperen in electronic cultural context is investigated. The form of the epic heroes got in the new socio-cultural context was aimed to be explained through television products. Firstly, the changes that television has caused in the Turkish socio-cultural field are discussed, and then the relationships of some series heroes with the epic hero model are examined. As a result of the study, it is seen that the oral tradition has equipped with new meanings with the change of context of the narrative heroes. The hero pattern of the oral culture environment has changed, and the new hero type created on television has been shaped according to the expectations of the target audience. The new post-modern hero has continued the functions of the old epic hero. However, the content and handling of these functions have changed. The change of contextual structure has created new needs and functions. This situation has also changed the generic structure of the narratives. While cultural factors change according to time / place,

* Geliş tarihi: 27 Eylül 2018 - Kabul tarihi: 20 Kasım 2020
Bars, Mehmet Emin. "Medya Merkezli Kahraman Dönüşümü: Alp/Alperenden Postmodern Delikanlılığa"
Milli Folklor 128 (Kış 2020): 126-137

** Bingöl Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Bingöl/Türkiye,
mebars@bingol.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-6972-6860.

the traditional Turkish narrative hero has also been affected by this change. The traditional hero, who confronts us with new meanings, has updated himself. The alp / alperen of the oral culture environment has been replaced by the postmodern youth of the electronic culture.

Key Words

Television, alp/alperen, hero, youthfulness, transformation.

Giriş

Halk bilimi ürünleri sözlü kültür geleneğinde ortaya çıkan, yazılı kültür ortamında yayılmasını hızlandıran, Ong'un ifadesiyle "ikincil sözlü kültür çağında" (2012: 15) (elektronik ortamda) ise gelişimini devam ettiren kültürel ürünlerdir. Halk bilimi ürünlerinde yaratıldıkları topluluğun nitelikleri, istekleri, ihtiyaçları gizlidir. Geleneksel bağlam içerisinde üretilen halk bilimi ürünleri, "geleneği ortaya çıkaran sebepler var oldukça" (Ekici 2015: 12) halk grubunun üyeleri tarafından tekrarlanır. Sosyal ve kültürel niteliklerin değişimiyle beraber yaratıcı/aktarıcı, dinleyici/izleyici, yaratma/nakletme ortamının farklılaşmasına bağlı olarak halk bilimi ürünleri değişim/dönüşüm yaşar. Her tür sözlü iletişimin var olduğu sözlü kültür ortamı, ürünlerin yazılı olarak aktarıldığı yazılı kültür ortamı ile çeşitli teknolojik araçların etkinliğinin insan ve davranışları üzerinde etkin olduğu teknolojik dönemi ürünleri arasında yapısal ve içeriksel farklılıklar bulunmaktadır.

Halk bilimi ürünlerinin önemli niteliklerinden biri geleneğe bağlı olmasıdır. Gelenek halk bilimi ürününün bir form kazanmasını sağlar. Ancak gelenekler donmuş kalıplar değildir. Gelenekler ait oldukları toplumun ihtiyaçlarını karşılamak için meydana gelir. Bu bakımdan ihtiyaçların zaman içerisinde değişimi geleneklerin de değişimini zorunlu kılar. "Folklor, dinamik bir yapıya sahiptir. Milletın yapısında teşekkül eden bütün sosyal tabaka veya gruplar içinde devamlı bir yaratma faaliyeti içindedir" (Yıldırım 1998: 39). Yeni ihtiyaçlar, yeni ortak kabulleri, onlar da yeni unsurları meydana getirecektir.

Halk bilimi teknolojik gelişmeler sonucunda elektronik ortamda etkin biçimde yer almaktadır. Halk bilimi sadece geçmişi inceleyip bugünü yorumlayan değil, aynı zamanda geleceği de şekillendiren bir bilim dalıdır. Toplumdaki sosyal, kültürel, ekonomik ve siyasal gelişmelerden etkilenen halk biliminin bu değişim/dönüşümlerin dışında kalması beklenmemelidir. Bu değişim ve yenilenme halk bilimcinin tanımını da değiştirmiştir. Buna göre "halkbilimci [folklorcu], sadece geçmişi araştıran ve bugünü yorumlayan değil, aynı zamanda geleceği de kurgulayan bir kimliğe sahip olmalıdır" (Özdemir 2001b: 113).

Bu yeni tanımlama çerçevesinde, günümüzün halk bilimcisi her geçen gün sınırlarını genişleten halk biliminin yeni araştırma konularına kendisini hazırlamalıdır. Halk bilimcinin araştıracağı konulardan biri de halk bilimi ürünlerinin yeni bağlamlardaki farklı üretimleridir. Toplumdaki değişim ve dönüşümlerden etkilenen halk bilimi ürünlerinden biri de destan ve kahramanlarıdır. Destan kahramanları, halk anlatılarında idealize edilen topluma model olabilecek tiplerdir. Bir modele dönüştürülen kahraman, toplumun öykündüğü/örnek aldığı kişidir. Bu çalışmada sözlü kültür ortamında yer alan destan kahramanının elektronik kültür ortamındaki yeni bağlamında şekillenen/dönüşen/değişen formu incelenmiştir. Destan kahramanının yeni sosyokültürel bağlamda aldığı biçim televizyon yapımlarından yola çıkılarak açıklanmaya çalışılmıştır. Son dönemlerde geniş izleyici kitlesinin izlediği, yayınlarının uzun yıllar devam ettiği, özellikle kahramanlık söylemlerinin vurgulandığı *Deli Yürek*, *Kurtlar Vadisi* ve *Eşkiya Dünyaya Hükümdar Olmaz* dizilerinin kahramanları çerçevesinde değerlendirmeler yapılacaktır. Bu dizilerin seçilmesi-

nin nedeni başaktörlerinin eski destan kahramanlarını andıran nitelikleriyle ön plana çıkmasıdır. Dizilerin izlenme oranlarının belirleyici unsuru olarak bu kahraman başaktörlerin performansları görülmektedir. Eski destan kahramanlarının eski toplum yapısındaki ideal tiplerini, izleyici, elektronik ortamın yeni aktörlerinde yeniden hatırlamaktadır.

1. Geleneksel Kültürü Dönüştürme Aracı: Medyanın Sihirli Kutusu Televizyon

Günümüzde medyanın toplumda kültürün değişimi ve şekillenmesinde farklı etkilere sahip olduğuna dair araştırmalar vardır. Medya nelerin, nasıl, hangi açılardan tartışılması gerektiğini belirlemekte; toplumsal değerleri dilediği gibi sunmakta; ülke yönetimleri üzerinde dahi biçimlendirici bir güç olabilmektedir. “Medya bir taraftan ortak kültür unsurlarının daha geniş kitlelerce ve daha etkin bir şekilde paylaşılmasını sağlarken, diğer yandan izleyicilerine/okurlarına sürekli yeni/yabancı unsurlar sunarak kültürel yapıda çözümlere neden olmaktadır” (Özdemir 2001a: 88). Medya halk kültürünü yeniden yaratarak/değiştirerek/şekillendirerek kullanmaktadır.

Bilgi ve teknolojideki hızlı değişimler toplumların sosyokültürel alanda büyük çaplı değişimler geçirmelerini de beraberinde getirmektedir. Sosyokültürel değişimleri sağlayan teknolojik araçlardan biri de televizyondur. En ücra köylere kadar yayın yapan televizyonlar, insanları etkilemenin, yönlendirmenin en temel araçlarından biridir. Genelde medya özde televizyon kültür değişmelerini yaratan temel dinamiktir. “Kitle iletişim araçları, olayların ve değerlendirme etmenlerinin bütününden hareketle, olayları kolektif olarak hissettirmeye, koşullandırmaya ve bunlarla bir mesaj akımı oluşturmaya, dolayısıyla teknik yöntemlerle sosyal bünyeyi beslemeye çalışmaktadırlar” (Yıldız 2006: 38). Televizyon toplumda yeni bir kültür yaratmış, halk kültürünü derinden etkilemiş, değiştirmiştir. Medya kültürü bir taraftan halk kültürü unsurlarından faydalanırken diğer taraftan onu yeniden yaratmış/dönüştürmüştür. 1920’li yıllardan itibaren radyo, 1960’lı yıllardan itibaren televizyon ve son yirmi yılda da internet sayesinde Türk edebiyatı da bu değişimlerden payını almıştır. Eserlerin üretim ve tüketim sistemiyle beraber okuyucu ve yazar profili de değişmiştir. Günümüz yazar ve okur kitlesi, televizyonun da etkin biçimde rol oynadığı medya tarafından biçimlendirilmektedir (Özdemir 2006: 19). Televizyonların bu derece geniş etkisi birden fazla duyu organına aynı anda hitap etmesinden ve “...hedef kitleye ulaşılması daha kolay ve ulaşılma oranı daha yüksek” (Boyras 2001: 94) olmasındandır. Televizyon herhangi bir mal ve hizmeti pazarlamada (yeni kahramanlar bir anlamda halka sunulan mal ve hizmettir) etkin bir araçtır.

2. Elektronik (İkincil Sözlü) Kültür Ortamının Yeni Kahraman Tipi: Postmodern Delikanlı

Televizyon temelde içinde geleneksel yapıdan birçok unsuru barındırarak farklı kahraman tiplerini yaratmıştır. Sözlü kültür ortamının destan kahramanları Oğuz Kağan, Manas, Köroğlu, Boğaç Han’ın yerini elektronik kültür ortamının yeni kahramanları almıştır. “Kent yaşamının bu yeni kahramanları, bazen bir mahalle abisi (Aynalı Tahir vb.), bazen bir mafya reisi, bazen bir polis (Memoli vb.) olmuştur. Oyuncu Kenan İmirzalıoğlu, canlandırdığı ‘Miroğlu’ tipi için ‘Miroğlu, modern Köroğlu’dur derken bu sürekliliğe ve medya merkezli dönüşüme (alp/alperen kahraman tipinden postmodern delikanlılığa¹/kabadayıdan mahalle abisine) de işaret etmiştir” (Özdemir 2012: 301-302).

Sözlü kültür ortamında yaşayan/yaşatılan Oğuz Kağan, Manas, Köroğlu gibi anlatı kahramanları ile ikincil sözlü kültür ortamında yaratılan son dönem televizyon dizi kahramanları² Yusuf Miroğlu, Polat Alemdar, Hızır Çakırbeyli ve benzerleri arasında bağlamsal farklılıklardan kaynaklanan bazı ayrılıklar bulunmasına rağmen benzerlikler de

görülmektedir. Kötülerle yaptıkları mücadeleler, fakir ve mazlumları koruma, adaleti ve toplumsal düzeni korumaya yönelik mücadeleleri olumlu kahraman tipinin niteliklerindedir.

Yusuf Miroğlu (Kenan İmirzalıoğlu), Polat Alemdar (Necati Şaşmaz), Hızır Çakırbeyli (Oktay Kaynarca) televizyon aracılığıyla XXI. yüzyıl Türkiye'sinin kahraman tipleri olarak halka sunulan karakterlerdendir. Rol aldıkları diziler uzun yıllar geniş halk kitleleri tarafından izlenmiş, yüksek izlenme oranlarını yakalamış, izleyiciler tarafından büyük beğeni toplamıştır. Konargöçer yaşam tarzının epik anlatılarının kahramanları Oğuz Kağan, Manas, Bamsı Beyrek, Köroğlu'nun yaşadıkları dönemde toplum nezdindeki konumları yerleşik hayatın postmodern yaşam tarzının mahsulü ürünlerde yerlerini Yusuf Miroğlu'na, Polat Alemdar'a, Hızır Çakırbeyli'ye bırakmıştır.

İki farklı kültür ortamı yaratılarının kahramanlarının karşılaştırılmasında, değişim ve dönüşümlerin sistematik ve somut biçimde değerlendirilmesi amacıyla Kara Düzgün (2014: 98-99) tarafından ortaya konulan "*Türk destan kahramanı kalıbı*"nın nitelikleri göz önünde bulundurulacaktır.

2.1. Kahraman olağanüstü şartlarda doğar.

Sözlü gelenekte kahraman daha ana rahmine düşmeden birtakım olağanüstü/tanrısal güçlerle donatılmıştır. Kahramanın olağanüstü doğumu gelecekte göstereceği başarılarının işaretidir. Oğuz Kağan (Bang-Arat 1988: 13), Manas (Gülensoy 2002: 29-30), Boğaç Han (Ergin 1997: 81) ve daha birçok destan kahramanının doğumu sıradan insanlardan farklıdır. Dizilerde ise postmodern delikanlıların doğumundan söz edilmez. Yusuf, Polat veya Hızır belli yaştan sonra ortaya çıkmaktadır. Kahramanlar, kahramanlık yaşına geldikten sonra olaya dahil edilmektedir. Bu yönleriyle elektronik dönem kahramanlarının ne doğum öncesi/sonrası ne de çocukluk dönemlerine ait bilgi verilmektedir. Postmodern anlatıların delikanlılarında tanrısallık vasfı yoktur. Ancak sahip oldukları sıra dışı/olağanüstü yetenekleriyle kimsenin yapamadıklarını yaparlar. Yaşanılan sosyokültürel zemine bağlı olarak Tanrı tarafından görevlendirilme/seçilme misyonu değişmiş, bu misyon toplumun/devletin/milletin düzeni/devamı, adaletin sağlanması şekline dönüşmüştür.

2.2. Kahraman Tanrı katından gönderilmiştir ve genellikle soylu bir aileye mensuptur.

Destan kahramanları ilahi bir misyonu yerine getirmek için Tanrı tarafından gönderilmiştir. Onlar tanrısal düzenin sağlayıcısıdır. Kutsal güçlerle temas edebilme soyluluğun ortaya çıkmasını da zorunlu kılmaktadır. Bu nitelik Oğuz Kağan gibi arkaik destan metinlerinde daha belirgin biçimde bulunur. Destan kahramanlarının olağanüstü şartlarda doğumları Tanrı katından gönderildiklerini göstermektedir. Postmodern delikanlılar ise Tanrı katından gönderilmemişlerdir. İlahi bir misyonları yoktur. Destan kahramanında görülen soylu bir aileye mensup olma özelliği de elektronik kültür ortamı delikanlılarında nitelik değiştirerek yer almaktadır. Yusuf dürüst ve namuslu, geleneklerine bağlı, fakir bir Türk ailesinin çocuğudur. Polat, emekli bir imamın oğludur. Babası ve annesi bulunduğu mahallede çok sevilmekte, onlara saygı duyulmaktadır. Hızır'ın babası ise dönemin önde gelen kabadayılardan biridir. Kahramanların yetiştikleri aileler toplum içerisindeki haksızlıklara karşı çıkan, adaleti savunan, zalimin karşısında mazlumun yanında olan, toplumu ezmeye çalışanlara karşı mücadele eden olumlu aile tipleridir. Kahraman da sahip olduğu niteliklerini ailesinden almıştır. Fakirin yanında, zalimin karşısında olan aile, kahraman bir yanlış yaptığında onu uyarmakta, doğru olanı bulmada yönlendirmektedir. Modern kahramanların ailelerinin soyluluğu doğrunun/iyininde yanında olmalarıyla

ilişkilidir. Mafya içerisinde dahi olsa kahraman ve ailesi, her zaman olumlu niteliklerini korumayı başarmıştır. Hatta kahramanın mafya/çete tarzı yapılanmaların içinde olması da bu gayr-ı meşru yapıları yok etmek içindir.

2.3. Kahraman genellikle tek çocuktur. Bazen en büyük çocuk ya da en küçük çocuk olarak da ortaya çıkabilmektedir.

Türk destanlarının çoğunda kahraman ailenin tek çocuğu olarak görülmektedir. Kahramanın sıra dışı/kimseye benzemeyen/tarısal güçlere sahip olma özelliği tek çocuk olmasıyla yakından ilgilidir. Oğuz Kağan, Manas, Köroğlu, Dirse Han ailenin tek çocuklarıdır. Elektronik kültür ortamı kahramanlarından Yusuf Miroğlu ile Polat Alemdar da ailelerinin tek erkek çocuklarıdır. Bazı durumlarda ise kahramanın tek çocuk olmadığı görülmektedir. Bu durumda eski Türk töresinde olduğu gibi, hakan olma hakkı büyük oğula aittir. Küçük oğul ocağın devamı olarak kabul edilir, hâkimiyet için hak iddia edemez (Bayat 2006: 159). Bu Türk töresi elektronik kültür döneminde de görülmektedir. Bundan dolayı babanın ölümünden sonra ailenin reisi önce Hızır'ın abisi Ömer, onun ölümünden sonra da Hızır olmuştur. Tek çocuk motifi Hızır Çakırbeyli'de görülmez. Çakırbeyli ailesi Türk destan geleneğindeki kahramanlar ailesi tanımına uymaktadır. Hızır'ın öldürülmüş Ömer adlı bir ağabeyi ve İlyas adlı bir kardeşi vardır. Ağabeyi Ömer'in Alparslan adlı bir kendisinin de Hızır Ali ve Ömer adlı iki oğlu vardır. Çakırbeyli ailesinin diğer fertleri de ailenin reisi Hızır gibi birer kahramandır. Hızır, küçük oğlu Ömer'i yaşadığı tehlikeli dünyanın dışında tutmak için büyük çaba gösterir. Ancak Ömer zaman zaman ailesinin işlerine bulaştırılmakta, bu durumlarda da kahramanlar ailesinin bir üyesi olarak üzerine düşen kahramanlığı sergilemektedir.

2.4. Kahraman çocukluk döneminden çıktığını olağanüstü bir kahramanlık göstererek ispat eder.

Destan kahramanı ergenliğe geçiş döneminde fiziksel ve ruhsal yönlerden sınanmaktadır. Kahraman toplum içinde söz sahibi olmak için yiğitliğini göstermek zorundadır. Örneğin Oğuz Kağan vahşi gergedanı (Bang-Arat 1988: 14); Boğaç Han, Bayındır Han'ın boğasını öldürerek (Ergin 1997: 81-82) yiğitliğini gösterir. Elektronik kültür ortamının postmodern delikanlıları ilk başlarda kimse tarafından tanınmamaktadır. Askerlik görevini yapan Yusuf izin alarak İstanbul'a geldiği gün, askerî bir araca düzenlenen terör saldırısının ortasında kalır. Saldırıyı yapan teröristlerden birini yakalar, bir başka teröristi başından vurarak öldürür. Olay ülkenin gündemine oturur ve ismi tüm yurttan duyulur. Bundan sonraki süreçte Yusuf Miroğlu zalim insanlardan zarar görmüş mazlumların baş vurup aman dileyeceği bir halk kahramanı olur. Polat Alemdar, Duran Emmi'nin yanına yerleştirilir; burada "*Kurtlar Konseyi*"ne bağlı olan Süleyman Çakır ile tanışır. Polat, konsey üyelerinden Tombalacı Mehmet'i öldürmesinden sonra âlemde tanınmaya başlar. Hızır Çakırbeyli'nin hayatını değiştiren olay ise ağabeyi Ömer'in hasımları tarafından öldürülmesidir. Hızır, ağabeyinin intikamını alarak önce cezaevine sonra yeraltı dünyasına girer. Hızır, elektronik kültür ortamının diğer kahramanlarından farklı olarak, sıradan bir kişi değil bir kahraman olarak izleyicilerin karşısına çıkarılmıştır. O daha önceden abisi Ömer'in yanında bulunmuş, herkes tarafından tanınmıştır. Kahramanlardan meydana gelen bir ailenin üyesi olan, abisinin öldürülmesiyle onun yerine geçen Hızır, Campbell'ın ifadesiyle "ilk eşiği"³ (2017: 76) daha önceden aşmıştır.

2.5. Kahraman, kahramanlığını ispat ettikten sonra ad alır. Kahramana verilen ad kutsallık arz eder ve kutlu biri tarafından verilir.

Destanlarda ad alma kahramanın çocukluk devresinden gençlik/kahramanlık devresine geçiş merhalesini oluşturur. Yiğitliğini gösteren kahramana hemen ad verilir. Bu ad çoğu zaman ilahi niteliklere sahip kutlu kişiler tarafından verilir. Kendisi sıradan bir insan olmayan kahramanın adı da sıradan değildir. Adla yaşam ve talih arasında sıkı bir bağlantının olduğuna inanılan kahramanlık devirlerinde insanın ruhu adında yaşamaktadır. Kahraman da kendisine verilen ada uygun biçimde hareket eder, adına göre yaşar. Oğuz Kağan'ın Uygur varyantında Oğuz'un adını almasına değinilmez. Fakat Reşidettin nüshasında Oğuz Kağan bir yıl sonra İsa Peygamber gibi konuşur ve isminin Oğuz olması gerektiğini söyler (Togan 1972: 18). Boğaç Han (Ergin 1997: 83), Bamsı Beyrek (Ergin 1997: 121) gibi Oğuz yiğitlerinin gösterdiği kahramanlıklardan sonra adları Dede Korkut tarafından verilir. Postmodern kahramanların adları da kahramanlıklarını gösteren anlamlar içermektedir. Yusuf Miroğlu adındaki Yusuf ön adı güzelliği ve iffetiyle bilinen peygamber Hz. Yusuf'un güzelliğine göndermede bulunurken, soyadındaki "mir" kelimesi "âmir, baş, kumandan, bey" anlamlarını içerir. Diğer kahraman Polat "çelik, güç, kuvvet", Âlemdar ise "bayrak taşıyan, sancaktar, bir işe önderlik eden" anlamına gelir. Hızır "içenlere ölmezlik veren ab-ı hayatı içmiş bulunan ve kul sıkıştığı zaman imdadına yetişeceğine inanılan peygamber veya ermiş kişi"dir. Çakırbeyli soyadını taşıyan Hızır'ın gözleri de çakırdır ve sözcük "yiğit, cesur, gözü pek bey" gibi anlamlar taşır. Televizyon kahramanlarının isimleri yiğitliği, cesareti, güzelliği, zorda kalanlara yardım ediciliği, soyunun asaletini göstermektedir. Kahramanların yakınları tarafından kullanılan lakapları da vardır. Kahramanların en yakınında bulunanlar kahramana çoğunlukla bu lakabıyla hitap etmektedir. Yusuf ile Polat "Usta", Hızır "Reis" lakabıyla anılır.

2.6. Kahramanın fiziki gücü yaratılışından itibaren olağanüstüdür ve zaman zaman yırtıcı hayvanlarla mukayese edilerek tasvir edilir.

Destan kahramanları mükemmel bir savaşçıdır ve olağanüstü fiziki güçlere sahiptir. Bu güç Oğuz Kağan'da etkili biçimde tasvir edilir. Oğuz'un "ayakları öküz ayağı gibi; beli kurt beli gibi; omuzları samur omuzları gibi; göğsü ayı göğsü gibi[dir]... Vücûdu baştan aşağı tüylü" (Bang-Arat 1988: 14-15)'dür. Elektronik çağın sosyokültürel bağlamına uygun hâle getirilen postmodern delikanlılar, yeri geldiğinde fiziksel güçlerini de göstermelerine rağmen, düşmanlarına karşı kazandıkları zaferlerde daha çok teknolojik silahları kullanma becerileriyle ön plana çıkmaktadır. Gücün niteliğinde farklılık görülmüş; ancak yeni kahramanlar hâlâ toplumun diğer üyelerinden fiziksel açıdan daha güçlüdür. Göçebe yaşam tarzının ürünü olan, tabiat ve yırtıcı hayvanlarla iç içe yaşayan, gücü bu hayvanlarla kıyaslanan destan kahramanı, anlamsal ve biçimsel yönden birtakım değişim/dönüşümler geçirmiş; posmodern dönemin elektronik araçlarının hâkim olduğu, yerleşik hayatın ileri/gelişmiş dönemlerinin yaşandığı dünyada yeni bir kahraman tipine evrilmiştir.

2.7. Kahraman karşımıza yarı tanrı, ilk ata veya ilk insan olarak çıkar.

Destan kahramanları idealize edilen tiplerdir. Onlar bütün yönleriyle sıradan insanlardan farklıdır. Taşıdıkları nitelikleriyle tanrılara ilişkin işlevler üstlenirler. Türk destan kahramanı yarı tanrı olmaktan ziyade, ilk ata veya ilk insandır. Bu nitelik daha çok arkaik destanların yer aldığı Sibiry Türk halklarında yer alır. Örneğin Er Sogotoh yaşlı bir kadından dünyaya gelir, hemen Tanrı katına çekilir, orada eğitilir (Ergun 2013: 567-571). Bu onun tanrısallık niteliğini gösterir. Oğuz Kağan ve Manas ilk ata olmasalar bile "millî

ata” (Kara Düzgün, 2014: 141) olarak görülürler. Elektronik kültür kahramanlarında ise yarı tanrı, ilk ata veya ilk insan vasıfları görülmez. Olağanüstü vasıflarla idealize edilen destan kahramanı zamanla gerçekliğe yakınlaştırılmıştır. Postmodern delikanlılar tanrısal olmaktan ziyade insani niteliklere sahiptir.

2.8. Türk destanlarında avcılık önemli bir meziyettir.

Kaplan (2004: 13-21; 2005: 11-25) Türk destan kahramanını “alp” terimiyle ifade eder. Kaplan’a göre bu tipin en yüksek örneği Oğuz Kağan’da görülür. Alp muayyen bir medeniyet seviyesinin ve yaşayış tarzının ürünüdür. Hayvancılık ve avcılıkla geçinen göçebe bir toplumun mahsulü olan alp, yeni yaşam tarzlarının oluşmasıyla nitelik değiştirecektir. Alp akıncıdır, düşmanlarla devamlı bir mücadele içindedir. Olağanüstü varlıklarla mücadele eden alp, “yaman bir diktatör ve dünya fatihi”dir. Göçebe hayat tarzının bir sonucu olarak aktiftir. Onda cihangirlik ihtirası vardır.

Dizi kahramanları Yusuf Miroğlu, Polat Alemdar ve Hızır Çakırbeyli yerleşik, teknolojiyle çevrelenmiş bir yaşam tarzının mahsulleridir. Toplum, modern dönemden sonra, yaşamın her alanında köklü değişimlerin yaşandığı, insan ve onu ilgilendiren her türlü formun bir önceki dönemden ayrıldığı postmodern bir dönem yaşamaktadır. İnsanlar arası ilişkilerin, insanların dünyaya bakış açısının yeniden şekillendiği bu dönemde yaşanan medeniyet seviyesine bağlı yeni kahraman tipleri meydana gelmiştir. Zaman artık hayvancılığın ve göçebeliliğin hüküm sürdüğü, tabiat ve vahşi hayvanlarla beraber yaşanan, iklim ve tabiat koşullarının insan hayatını yönlendirdiği bir dönem değildir. İnsanlar kalabalık şehirlerde yaşamakta, ilişkilerinde farklı değerlere önem vermektedir. İnsanların kalabalıklar içinde yok olduğu, çoğu zaman karşılaştığı karmaşık sorunlarla baş etmekte yalnız ve yetersiz kaldığı, toplumsal değerlerin değiştiği postmodern çağın delikanlıları da artık bir Oğuz Kağan veya Köroğlu değildir. Ancak elektronik kültür ortamının delikanlısı da sözlü kültür ortamının kahramanı gibi sürekli bir mücadele içindedir. Oğuz Kağan’ın düşman üzerine yaptığı akınlar, elektronik ortamda küçük gruplar arasındaki çatışmalara yerini bırakmıştır. Kahraman bu çatışmalardan zaferle çıktığı sürece daha büyük/güçlü gruplarla karşılaşmakta, toplum nazarında itibarı artmaktadır.

2.9. Kahraman daima ilahi güçler tarafından korunur.

Sözlü kültürde destan kahramanı daha doğumundan itibaren ilahi güçler tarafından korunur. Onun yanında yardımcı birtakım unsurlar vardır. Kahramanın yardımcıları genelde onunla aynı sosyokültürel ortamda yaşar. Her birinin özel bir yeteneği vardır. Kahraman ihtiyaç duyduğu anda ortaya çıkar, onun geçici iktidarsızlığı zamanında bu zaafiyetini giderirler (Balkaya 2015: 36-41). Sözlü halk anlatılarında akıl ve akılcılığın kişileştirilmiş sembolü olarak bilge kişiler⁴ yer alır. Uluğ Türk, Bakay, Dede Korkut, Irkıl Ata, Yuşi Koca destanlarda karşımıza çıkan bilge tiplerinden bazılarıdır. Bu kişiler alp/alperenin yanında olup ona akıl veren, ak saçlı tecrübeli kişilerdir. Bilge kişi sahip olduğu bilgi ve görgüsüyle, kararlarındaki tutarlılığıyla, akılcı kararlarıyla kahramanı kontrol altında tutar.

Bilge tiplerini elektronik kültür ortamı ürünlerinde de görmek mümkündür. *Deli Yüreğ*’te Kuşçu, *Kurtlar Vadisi*’nde Ömer Baba ve Deli Hikmet, *Eşkya Dünyaya Hükümdar Olmaz*’da Şahin Ağa biçim ve bağlam değişimine bağlı olarak karşımıza çıkan bilge kişilerdir. Birinci sözlü kültür döneminin bazı özelliklerini koruyan bu kişilerde elektronik kültür devrinde bazı dönüşümler/yenileşmeler görülmektedir. Sözlü gelenekte töre koyan, ayinleri idare eden, tanrısal nitelikler taşıyan, bazen devlet adamı olarak devlet yöneti-

minde etkin olan Uluğ Bey, İrkıl Ata ve diğer bilgiler günümüzde bu vasıflarını yitirmişlerdir. Elektronik kültür ortamının bilgeleri olan Kuşçu, Ömer Baba, Deli Hikmet, Şahin Ağa artık tanrısal bir güce sahip değillerdir. Bilgeler toplum içindeki saygınlıklarını korumaya devam etmektedir. Modern dünyanın bilgeleri güçlü sezgileriyle olabileceklerinden bilir. Haksızlığa uğrayan kimselerin yanında bulunur; soğukkanlı tavırları, akılcı kararları ile kahraman üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Kahraman baş edemediği bir sorunla karşılaştığında veya problemlerin çözümünde bunaldığı ilk olarak onlara başvurur. Bilge kişiler verdikleri kararlarla kahramanın karşılaştığı problemleri çözer.

2.10. Kahramanın en önemli yardımcısı olağanüstü özellikleri olan atıdır.

Destan kahramanlarının elde ettiği başarılarında onların yanında akıllı bir ihtiyar, güçlü bir kadının yanı sıra iyi de bir atı vardır. Kahramanın atı da onun gibi olağanüstü vasıflara sahiptir. Birçok destanda at âdeta zaferin/mağlubiyetin gerçek sahibidir. Kahramanın atı akıllı, bilinmezden ses duyan, tehlikeleri önceden sezip haber veren, insan dilinden anlayan/konuşan, onları ölümden/esareten kurtaran yardımcı bir unsurdur. Oğuz Kağan-Alaca At, Alpamış-Bayşubar, Alıp Manas-Ak Boz At, Er Töştük-Çal Kuyruk, Edige-Tim Çuvar, Köroğlu-Kırat, Battal Gazi-Aşkar ile özdeşleşmiştir. Elektronik kültür ortamında ise atın yerini kurşun geçirmez zırhlı araçlar almıştır. Kahraman güçlü, kuvvetlidir; ama aynı zamanda döneminin mücadele araçlarını da en iyi/usta biçimde kullanandır.

2.11. Kahraman bir ülküyü gerçekleştirmek, yiğitliğini ispatlamak veya intikam almak için maceraya atılır.

At sırtında, tabiat ve düşmanlarla sürekli mücadele edilen, konargöçer hayat tarzının hüküm sürdüğü alp/alperenler devri, aktif yaşamı zorunlu kılarken, yeni yaşam biçimi insanları, dolayısıyla kahramanlarını da, pasif hâle getirmiştir. Oğuz Kağan büyük bir cihan devleti kurmayı hedefleyip bu amacı için sürekli hareket hâlindeyken (Bang-Arat 1988), Yusuf, Polat veya Hızır küçük intikamlar peşindedir. Dolayısıyla birinci sözlü kültürden ikincil sözlü kültüre geçişte kahramanların hedeflerinde küçülme görülmektedir. Elektronik dünyanın kahramanları mafya çeteleriyle mücadele eder. Eskiden dış düşmanlarla yapılan mücadele yerini dar bir mekânda, aynı toplum üyelerinin meydana getirdiği çeteler arası mücadeleye bırakmıştır. Postmodern delikanlının haberdar olduğu dünya genişlerken hüküm sürmek istediği mekân daralmıştır. Yeni kahramanların hareket alanlarının darlığı yerleşik hayata geçişin doğal bir sonucudur. Postmodern delikanlılarda büyük imparatorluklar kurma ideali yoktur. Onlar toplumsal adaleti sağlamayı, toplumda var olan korkuyu/kaosu/düşmanlığı yok etmeyi, bozulan düzeni yeniden tesis etmeyi, güven ortamı oluşturmayı amaçlamaktadır.

2.12. Kahraman mücadelesinin büyük bir bölümünde veya en tehlikeli durumlarda genellikle yalnızdır.

Destan kahramanı yiğitliğiyle ismini yaşatmayı amaçlar. Kahraman yiğitliğini tek başına gösterdiği oranda şöhretini artırır. Bazı mücadelelerde birtakım yardımcılarına sahip olan kahraman, en can alıcı sahnelerde yalnızdır. Kahramanın tek bırakılması gücünü belirginleştirmek içindir. Oğuz Kağan, Manas, Köroğlu çoğu zaman düşmanla tek başlarına mücadeleye girer. En tehlikeli durumlarda destan kahramanının yalnız kalması elektronik kültür ortamında da devam etmektedir. Postmodern delikanlılar çoğu zaman yardımcı güçlerle beraber hareket etseler de en can alıcı savaş/mücadele sahnelerinde kahramanlık imajının korunması/güçlenmesi için yalnızlardır. Bu tür durumlarda bilinçli biçimde kahramanın etrafındakiler sahneden çıkarılır, kahramanın gücü belirginleştirilir.

2.13. Kahraman cesurdur. Kendisi ile denk güç ve yaratılıştta olmayanlarla savaşmaz.

Destan kahramanı Tanrı tarafından seçilen, onunla ilişki hâlinde olan, kendisine belli bir misyon yüklenen özel kişidir. Bu misyonu sağlamak için cesur olmak zorundadır. O, hiçbir varlıktan korkmaz. Onun dövüştüğü/savaştığı insan/insan dışı varlıklar da cesaret, güç ve kuvvet bakımından ondan aşağı değildir. Düşmanlar sıradan insan değil, birer kahramandır. Bunlar istedik ve olumlu değerleri taşımadıklarından dolayı “karşı kahraman” (Çobanoğlu 2007: 101-103)’dirler. Kahraman yaşanan toplumun en güçlü kişileriyle mücadele eder. Destan kahramanı dengi olmayan kimseyle asla mücadeleye girmez. Kendisinden zayıf olan birini yenmek kahramana bir şey kazandırmaz. Kahraman ancak dengi birisiyle mücadele ettiğinde, bu tür bir mücadeleden zaferle ayrıldığında halk nazarında itibar kazanır. Çoğu zaman Tanrı tarafından kendisine verilen kutla sonsuz bir yetenek sahibi olan kahramanın bu gücünü sıradan insanlar üzerinde denemesi kahramanlık onurunu zedeleyecektir.

Postmodern delikanlılar da kendilerine denk olan, hatta dışardan bakıldığında onlardan daha güçlü görünen kişilerle/gruplarla mücadele etmektedir. *Deli Yürek*’te Savaş Doğan, Turgay Atacan, Ağabey; *Kurtlar Vadisi*’nde Testere Necmi, Tombalacı Mehmet, Kılıç; *Eşkiya Dünyaya Hükümdar Olmaz*’da Mürsel Kara, Salih Gülmez, Ekrem Yıldırım ve daha birçok benzer karakter, kahramanların mücadele ettiği düşmanlardan bazılarıdır. Karşı kahramanlar/düşmanlar cesaretleri, güç ve kuvvetleri bakımından postmodern kahramanlardan aşağı değillerdir. Bundan dolayı bunlarla mücadele kahraman için hiç de kolay değildir. Kahraman kazandığı her zaferden sonra karşısına daha güçlü kişiler/gruplar çıkar. Her zafer kahramanı halkın gözünde daha çok büyütmede, bu büyüklüğe bağlı olarak düşman profili de yükselmektedir. Kahramanın büyüklüğü mücadele ettiği düşmanlarının gücüyle doğru orantılıdır.

2.14. Macerada birçok zorlukla karşılaşılır.

Destanlar kahramanın karşılaştığı zorlukları aşması üzerine inşa edilir. Kahraman mücadelesinde çok çeşitli zorluklarla karşılaşır. Kahramanın aştığı her zorluk onu daha güçlü kılar. Hem birinci sözlü kültür hem de ikincil sözlü kültür kahramanları çok çetin zorluklarla karşılaşmakta; ancak karşılaşılan zorlukların mahiyeti değişmektedir. Destan kahramanı yaşanan döneme bağlı olarak, özellikle arkaik destanlarda, mitolojik bir varlıkla mücadele ederken elektronik kültür ortamı kahramanının mücadele ettiği kişiler/varlıklar değişmiştir. Yusuf, Polat veya Hızır yaşanan döneme bağlı olarak artık bir canavar veya yeraltı/yerüstü dünyasının mitolojik varlığıyla savaşmamakta; toplumu sömüren, zayıfları/güçsüzleri ezen, yasa/ahlak dışı işleriyle topluma/devlete zarar veren, iç/dış çeteler/düşmanlar tarafından desteklenen çetelerle/mafyaıyla mücadele etmektedir.

2.15. Kahramana yardım eden olağan kişiler vardır.

Destanlarda tanrısal kuta sahip olan kahraman, sürekli yardımcı tipler tarafından korunur. Bu koruyucu varlıklardan bazıları Tanrı ile kahraman arasında iletişimi sağlar. Yardımcıların başında kırk yiğit gelir. Bu kişiler, iyi birer savaşçı ve kahramana sadıktır. Dede Korkut hikâyelerinde her kahramanın yanında kırk yiğit/yoldaş vardır. Elektronik kültür ortamı kahramanlarının da yardımcıları vardır. Bunlar yaşanan sosyal, siyasal şartlara bağlı olarak çoğu zaman gerçek kimliğini gizleyen, ortalıkta fazla görünmeyen tiplerdir. Kahraman mücadelesinde sırtını, devletini gerçekten/menfaatsiz biçimde seven bu kişilere dayar. Yusuf’a, Polat’a veya Hızır’a mücadelelerinde yardım eden en önemli unsurlardan biri devletin gizli yüzünü temsil eden bu karakterlerdir. *Deli Yürek*’te Bozo,

Kurtlar Vadisi'nde Aslan Bey, *Eşkya Dünyaya Hükümdar Olmaz*'da Davut Bey devletin içinde yetişmiş, gerektiğinde/ihtiyaç olduğunda kahramanların yardımına koşan vatansever tiplerdir. Bunlar devletin içinde resmi görevli olarak yer alırken mafyayla/çetelerle/devlete düşman yabancı birtakım örgütlerle işbirliği içinde olan kişilerin/örgütlerin yaptıklarını engellemek, kahramanlara devlet/toplum lehindeki mücadelelerinde yardımcı olmak için vardır.

2.16. Kahraman macerası esnasında evleneceği kızla tanışır.

Destanlarda kahramanın yardımcılarında biri de kadınlardır. Sözlü kültür ortamının ürünü olan destanlarda kadınların etkin biçimde rol aldığı görülmektedir. Destanlarda kadın bağımsız bir kişiliğe sahiptir. Kahramanın yanı başında bulunan kadın, onun en büyük yardımcısıdır. Göçebe toplum yapısına bağlı olarak kadın ata biner, kılıç kuşanır, ok atar, ava çıkar. Altın Arı, Cangıl Mırza, Kanıkey ve diğerleri ideal kadın tiplerindedir. Bu kadınlar yeri geldiğinde büyük kahramanlıklar gösterir. Elektronik kültür ortamında ise kadın yaşanan toplumun sosyokültürel yapısına bağlı olarak pasiftir, kahramanlık vasıflarını kaybetmiştir. Çünkü yerleşik hayata geçişle beraber erkek egemen toplum yapısı hüküm sürmeye başlamıştır. Yusuf'un hayatında Feraye/Zeynep, Polat'ın Elif/Leyla, Hızır'ın ise Meryem önemli kadın karakterler olarak görülür. Bu kişiler kahramanların âşik oldukları, mücadelelerinde onlara destek veren kadın tiplerdir. Alp kadındaki ata binme, kılıç kuşanma, ok atma, ava çıkma gibi fiziksel nitelikler, elektronik kültür ortamında yerini kahramana ruhsal/psikolojik yönden destek vermeye bırakmıştır.

Sözlü gelenekteki alp/alperenin hayatının temelini savaş oluştururken, elektronik kültür ortamı delikanlısının hayatında aşk ve aile geniş yer tutar. Yusuf, Polat veya Hızır her ne kadar toplumda zayıf/güçsüz/haksızlıklara uğrayan/yardıma muhtaç grupların haklarını savunurken aynı zamanda kendi ailelerini mutlu etmenin mücadelesini de verir.

Buna göre birinci sözlü kültürün destan kahramanları ile ikincil sözlü kültürün post-modern delikanlıları arasında birtakım farklılıklar görülmektedir. Bu değişimin sebeplerini Uygur destan kahramanlarıyla eski Türk destan kahramanlarını karşılaştıran Derdiçok'un çalışmasındaki şu ifadelerde görmek mümkündür: "Oğuz Kağan'dan Seyit Noçi, Abdurrahman Han ve Nazugum'a kadarki süreçte kahramanların temel özellikleri aynı kalmış; ancak şehir hayatı gibi çeşitli sebeplerle destancılık geleneğinin zayıflaması ve anlatıcıların tutumu, inanç yapısı ve politik görüşüne bağlı olarak kahramanların eylem ve ideolojilerinde birtakım değişim ve dönüşümler meydana gelmiştir. Kahraman üzerinde yapılan bu değişimler, destan metninin olay örgüsü, epizot ve motif yapısında farklılıkların ortaya çıkmasına neden olmuştur" (2019: 144). Derdiçok'un sözlü kültür ürünleri üzerindeki çalışmasında görülen bağlamsal farklılıklar, iki farklı kültür ortamının (sözlü-elektronik) ürünlerinde daha belirgin biçimde karşımıza çıkmaktadır.

3. Sonuç

Son dönemlerde halk bilimi ürünlerini inceleme konusundaki yeni ve farklı yaklaşımlar destan kahramanlarındaki değişimleri/dönüşümleri açıklamak için önemli veriler sunmaktadır. Halk biliminin araştırma alanına yeni bir soluk getiren bu çalışmalarda⁵ halk bilimi, kültür içine yerleşmiş etkin bir parça olarak kabul edilmiş ve kendi kendine oluşan bir fenomen olarak tanımlanmıştır. Halk bilimi ürünlerinin yaratıldıkları bir bağlam bulunmaktadır. Ürünlerin yaratıldıkları yer, zaman ve toplumlardan ayrılması onlarda birtakım değişimleri de kaçınılmaz kılmaktadır. Halk bilimi ürünleri sadece bir metne bağlı olarak değerlendirilmemelidir. Karşılıklı bir sosyal etkilenme sonucu ortaya çıkan halk bilimi ürünleri, kültürel ve sosyal bir temele sahiptir. Zaman, yer ve eşlik etme şartları

ürünün yapısını belirgin biçimde değiştirmektedir. Metnin bağlamında (konteksinde) meydana gelen her türlü değişim, doku ve metni de dönüştüreceklerdir.

Buna göre birinci sözlü kültür ile ikincil sözlü kültür ürünlerindeki kahramanların niteliklerinde görülen değişimler konteksin farklılığıyla yakından ilgilidir. Ürünlerin ortaya konulduğu sosyal bağlam değişmiş, bu durum ürünlerin yaratım, aktarım, şekil, içerik ve işlev özelliklerini yeniden biçimlendirmiştir. Anlatıcı ile dinleyicinin yüz yüze iletişim kurduğu, zaman ve mekânın ürünün yapı ve içeriğini değiştirdiği birinci sözlü kültür ürünleri, yerini sanal dünyanın kurallarına bırakmıştır.

Okuma-yazma bilmeyen toplumlarda aktarılan bilgiler geleneksel bir yapıya sahiptir. Geleneksel bilgi toplumsal yarara sahip olanı kapsamaktadır. Sözlü kültürde tüm tecrübeler, bilgiler ilerde kullanılmak üzere hafızalarda saklanır, yeri geldiğinde kullanılır. Değerli olan, topluma yarar sağlayan bilgi unutulmaz. Unutulma, bilginin yok olmasına neden olacaktır. Ancak, ne derece yararlı olursa olsun, sözlü gelenekte halk hafızasının bir bilgiyi belli bir süre muhafaza etme kabiliyeti/gücü bulunmaktadır. Bu süre aşıldığında her türlü bilgi unutulmakta ve mitolojik, efsanevi olaylara dönüşmektedir. Benzer biçimde aradan geçen uzun yıllar, destan kahraman kalıbının çeşitli niteliklerini unutturmuş, yeni bağlama uygun kahramanlar yaratmıştır. Ancak bu kahramanlar geleneksel kahramanların bazı niteliklerini de hafızasında saklamayı başarabilmiştir. Destanların sosyokültürel bağlamının ve işlevlerinin farklılaşması yeni bir kahraman tipini yaratmıştır. Yeni kültürel ortamda ürünlerin eğlence, kültürün onaylanması, eğitim, kabul edilmiş davranış örnektülerini sürdürme ve protesto işlevlerinin devam ettiği; ancak işlevlerin muhteva ve ele alınış tarzlarının değiştiği görülmektedir. İşlevlerin ortaya konuluş tarzının/bağlamının değişimi ürünlerin yapı ve içeriğini belirlemiştir.

Geleneksel kahramanlarla postmodern delikanlıların niteliklerindeki dönüşümleri her iki kahraman tipinin meydana geldiği medeniyet seviyesinde, yaşam koşullarında aramak gerekir. Bağlam ve ihtiyaçların zamanla farklılaşması yeni işlevlere de kapı aralar. Benzer biçimde ürüne yeni işlevler yüklemek ihtiyacı/amacı da bağlamda ve yapıda dönüşümler meydana getirir. Bu anlamda anlatıların bağlamsal yapıları değişmiş, yeni bağlam yeni ihtiyaç ve işlevler meydana getirmiştir. Bağlamsal açıdan değişime uğrayan anlatıların türsel yapıları da değişmiştir.

Sonuç olarak kültürel unsurlar zamana/mekâna bağlı olarak güncellenmektedir. Sözlü kültür ortamının ürünü olan destanlarda olayların merkezinde yer alan kahraman bu değişim/dönüşümden büyük ölçüde etkilenmiştir. Anlatı kahramanları yeni bağlamlarla karşılaşmış, bağlam değişimiyle birlikte yeni anlamlarla donatılmıştır. Sözlü kültür ortamının kahraman kalıbı kırılmış, elektronik kültüre göre yeniden şekillenmiştir. Yeniden yaratılan, değişen/dönüşen kahraman tipi, yeni biçimlerle varlığını sürdürmektedir.

NOTLAR

1. Delikanlı sözcüğü TDK sözlüğünde “çocukluk çağından çıkmış genç erkek”, mecaz anlamda ise “sözünün eri, dürüst, namuslu (kimse)” (<https://sozluk.gov.tr/>) şeklinde tanımlanmaktadır. Halk arasında, destan kahramanlarının vasıflarından olan “cesur, yiğit, korkusuz, güçlü, atılgan, atik” gibi anlamlarda da kullanılmaktadır. Metin içerisinde destan kahramanının elektronik çağdaki yeni tipinin karşılığı olarak kullanılmıştır.
2. Televizyon dizileri ve işlenen karakterlerin toplumsal etkileri ile ilgili aşağıdaki kısa kaynakçaya bk. Abalı, İsmail. “Halk Hikâyesinden Televizyon Dizilerine Türk Halk Kültüründe Yardımcı Tipi”. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi 10/52 (2017): 7-13; Aksoy, Erol. “Kurtlar Vadisi-Destan İlişkisi Üzerine”. Turkish Studies -International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic 9/6 (2014): 65-75; Aydos, Serpil. “Afganistan’da Kurtlar Vadisi Dizisi ve Modern Halk Masalı Kahramanı Olarak Polat Alemdar”. Millî Folklor 121 (2019): 81-94; Bolat, Nursel. “Erkek Egemen Bir Dünyada Kadının Medyada Temsiliyeti Üzerine Bir İnceleme: Eşkiya Dünyaya Hükümdar Olmaz Dizisi Örneği”. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi 6/2 (2018): 1676-1703; Çevik, Mehmet. “Televizyon Dizileri Halk Hikâyelerinin Modern Şekli Midir?”. Millî Folklor 106 (2015): 34-46; Damlapınar, Zülfiyar. “Kamusal Söylem, Medyatik Gerçeklik ve Kültürelendirme: Kurtlar Vadisi’nin ‘İletişimci’ İzleyicileri Üzerine Bir Araştırma”. Selçuk İletişim 5/3 (2008): 30-44; Erjem, Yaşar; Çağlayanderel Mustafa. “Televizyon ve Gençlik: Yerli Dizilerin Gençlerin Model Alma Davranışı Üzerindeki

- Etkisi". C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi 30/1 (2006): 15-30; Gültekin, Zeynep. "Irak'dan önce: Kurtlar Vadisi Dizisi". İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi 22 (2006): 9-36; Güngör, Nazife. "Televizyonda Gerçekliğin Yeniden Üretilmesi Açısından 'Delî Yürek'". İ. Ü. İletişim Fakültesi Dergisi 2/12 (2002): 909-934; Güven, Filiz. "Medya Kahramanı ile Kurulan Parasosyal Etkileşim Bağlamında Kültür ve Sürdürülebilirliği". Motif Akademi Halkbilimi Dergisi 12/28 (2019): 956-969; Keleşoğlu-İşler, Esra. "Kurtlar Vadisi Irak: Olay Örgüsü ve Karakter İşlenişi". İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi 22 (2006): 37-70; Üstündağ, Alev. "Gençlerin Model Aldıkları Televizyon Karakterleri". Akademik İncelemeler Dergisi 14/1 (2019): 27-50.
3. J. Campbell'a göre kahraman ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle beraber aşırı güç bölgesinin girişindeki eşik muhafızına gelinceye kadar ilerler. Onların ardında karanlık, bilinmeyen bir tehlike vardır. Kahraman, kendisini ispatlamak için bu eşiği aşmak zorundadır. İlk eşiğin aşılması evrensel kaynağın alanına atılan ilk adımdır. Birey bu sınırların ötesine geçerek deneyiminin yeni bir alanına girer. Macera bilinenin örtüsünün kaldırılıp bilinmeyen bir geçitle başlar (2017: 76-80).
 4. Bilge tipinde elektronik dönemde görülen değişim/dönüşümler için bk. Bars, 2018.
 5. Bağlam merkezli kuramlar için örnek olarak bk. Ben Amos, 2006; Dundes, 2006.

KAYNAKÇA

- Balkaya, Adem. *Halk Anlatılarında Kahramanın Yardımcıları Anatomik Sınırlılığı Aşmadan Kutsalın Görüntü Biçimlerine*. Erzurum: Fenomen Yayınları, 2015.
- Bang, W. ve R. Rahmeti Arat. *Oğuz Kağan Destanı*. (hzl. Muharrem Ergin). İstanbul: Hülbe Yayınları, 1988.
- Bayat, Fuzuli. *Oğuz Destan Dünyası - Oğuznamelerin Tarihi, Mitolojik Kökenleri ve Teşekkülü*. İstanbul: Ötügen Neşriyat, 2006.
- Ben Amos, Dan. "Şartlar ve Çevre İçinde Folklorun Bir Tanımına Doğru". (çev. Metin Ekici). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (hzl. M. Öcal Oğuz, Metin Ekici, Nebi Özdemir, Gülin Öğüt Eker ve Selcan Gürçayır Teke). Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2006.
- Boyraz, Şeref. "Halk Kültürü Unsurlarının Televizyon Reklamlarında Kullanılması". *Millî Folklor* 49 (2001): 93-108.
- Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (çev. Sabri Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları, 2017.
- Çobanoğlu, Özkul. *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2007.
- Derdioçuk, Nükte Sevim. "Kahramanın Değişim ve Dönüşümü: Seyit Noçi, Abdurrahman Han ve Nazugum Örnekleri". *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi* 13 (2019): 130-145.
- Dundes, Alan. "Doku, Metin ve Konteks". (çev. Metin Ekici). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (hazl. M. Öcal Oğuz, Metin Ekici, Nebi Özdemir, Gülin Öğüt Eker ve Selcan Gürçayır Teke). Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2006.
- Ekici, Metin. *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2015.
- Ergin, Muharrem. *Dede Korkut Kitabı I*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1997.
- Ergun, Metin. *Yakut Destan Geleneği ve Er Sogotoh*. Ankara: Türk Dil Kurumu, 2013.
- Gülensoy, Tuncer. *Manas Destanı*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2002.
- Kaplan, Mehmet. "Oğuz Kağan-Oğuz Han Destanı". *Türk Edebiyatı Üzerine Araştırmalar 3 - Tip Tahlilleri*. İstanbul: Dergâh Yayınları, 2005.
- Kaplan, Mehmet. "Türk Destanında Alp Tipi". *Türk Edebiyatı Üzerine Araştırmalar 1*. İstanbul: Dergâh Yayınları, 2004.
- Kara Düzgün, Ülkü. *Türk Destan Kahramanı ve Başkurt Destanlarının Tipolojisi*. Konya: Kömen Yayınları, 2014.
- Ong, Walter J. *Sözlü ve Yazılı Kültür - Sözüün Teknolojileşmesi*. (çev. Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları, 2012.
- Özdemir, Nebi. "Halkbilimi/Kültürbilimi ve Medya". *Millî Folklor* 49 (2001a): 87-92.
- Özdemir, Nebi. "Türk Edebiyatı ve Medya". *Millî Folklor* 70 (2006): 7-21.
- Özdemir, Nebi. "Türkiye'de Halkbilimi/ Kültürbilimi-Medya İlişkisi". *Türkbilgi* 2 (2001b): 110-117.
- Özdemir, Nebi. *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Grafiker Yayınları, 2012.
- Raglan, Lord. "Tarih ve Mit". (çev. Levent Soysal). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (hzl. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gürçayır). Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2010.
- Togan, Zeki Velidi. *Oğuz Destanı - Residettin Oğuznâmesi, Tercüme ve Tahlili*. İstanbul: Ahmet Sait Matbaası, 1972.
- Yıldırım, Dursun. *Türk Bitiği*. Ankara: Akçağ Yayınları, 1998.
- Yıldız, Süleyman. "Türk ve Alman Toplumlarında Kültürel İlişkiler, İmgeler ve Medya". *Millî Folklor* 72 (2006): 37-46.
- <https://sozluk.gov.tr/> (06.03.2020).
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Eşkiya_Dünyaya_Hükümdar_Olmaz_\(dizi\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Eşkiya_Dünyaya_Hükümdar_Olmaz_(dizi)) (Eylül 2018).
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Deli_Yürek (Eylül 2018).
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Kurtlar_Vadisi (Eylül 2018).