



*Makalenin Türü: Araştırma Makalesi / Research Article

*Geliş Tarihi / First Received: 31.10.2022

*Kabul Tarihi / Accepted: 15.11.2022

*Atıf Bilgisi: Özdemir M. (2022). "Dijital Kültürde Yeni Yaratmalar: Keloğlan Masalları". Hars Akademi, 5 (2), 326-337.

*Citation: Özdemir M. (2022) "New Creations In Digital Cultural: Keloğlan Tales". Hars Akademi, 5 (2), 326-337.

DİJİTAL KÜLTÜRDE YENİ YARATMALAR: KELOĞLAN MASALLARI*

*Mehmet ÖZDEMİR**

Öz

Türk kültüründe geleneksel anlatılar içerisinde masallar önemli bir boyut olarak öne çıkmaktadır. Masallar sözlü kültür devrinden itibaren günümüze değin önemli kalıplarını korumakla birlikte çeşitli formlarda yeniden yaratılarak aktarılmıştır. Bu makalenin konusunu oluşturan Keloğlan masalları sözlü kültür ortamında olduğu kadar yazılı, elektronik ve dijital kültür çevrelerinde de ağırlığını hissettirmiştir. Bu çeşitlenmelerde Keloğlan masallarının temasının, merkezi kahraman tipinin ve işlevsel özelliklerinin etkili olduğu söylenebilir. Türk zekâsının önemli sembollerinden biri olan Keloğlan'ın geleneksel kalıplar yanında kültür değişimleriyle çeşitli dönüşümler geçirerek yeniden yaratılması ve temsilcisi olduğu masal geleneğinin medya ortamında da baş aktörü olması kaçınılmazdır. Günümüzde masalların doğal anlatım ortamları ve aktarım yöntemleri büyük ölçüde dönüşüm geçirmiştir. Daha çok bir masal anası tarafından aktarılan masallar, günümüzde geleneksel ve yeni medya ortamlarında sinemada, televizyonda veya cep telefonu uygulamalarında karşımıza çıkmaktadır. Burada geleneksel belleğin fark edilerek kültürel mirasın aktarımı yanında geleceğin gelenek üzerinden inşa edilmesi söz konusudur. Bugün çocuklar, çoklu medya ortamında masalları bir anlatıcıdan dinlemek yanında, çeşitli etkileşimli kitaplardan okumakta, yapboz olarak tamamlamaktadır; ayrıca kendisine sunulan fotoğrafları yorumlayarak zekâsını ve ifade yeteneğini geliştirmektedir. Yine masalları sinema filmleri, televizyon çizgi filmleri şeklinde izlemekte telefon ve tabletlerde oyun olarak oynamaktadır. Söz konusu çeşitlenmeler dikkate alındığında masalların kültürel yaratıcılığın temel kaynaklarından biri olduğu, tasarım ve animasyon boyutuyla kültürel ekonomik bir yaratım alanı olarak öne çıktığı söylenebilir. Bu açıdan makalede, televizyonda çizgi film olarak uyarlanan Keloğlan masalları söz konusu bakış açısıyla incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kültürel bellek, masal, medya, çizgi film, kültür ekonomisi.

* Bu çalışma 21-23 Ekim 2022 tarihleri arasında Erzurum'da düzenlenen 9. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumunda sunulan bildirinin genişletilmiş halidir.

* Doç. Dr., Artvin Çoruh Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Artvin. mozdemir@artvin.edu.tr / ORCID: 0000-0002-9046-4735.

NEW CREATIONS IN DIGITAL CULTURAL: KELOĞLAN TALES

*Mehmet ÖZDEMİR**

Abstract

Tales stand out as an significant dimensional in traditional narratives in Turkish cultural. The tales have been create and transferable in various forms, although they have preserved their substantial patterns from the oral cultural periodic to the present day. Keloğlan tales, which are the subject of this notification, have made their weight felt in written, electronic and digital cultural environments as well as in the oral cultural environment. It can be said that the theme, central hero type and functional characteristics of Keloğlan tales are effective in these variations. It is inevitable that Keloğlan, who is one of the major symbols of Turkish intelligence, will be created by undergoing various transformations with cultural changes as well as traditional patterns and become the leading actor in the media environment of the tale tradition that he represents. Today, the natural narrative environmental and transmitting methodologies of tales have underwent a great transformations. Tales, which are mostly transmitting by a mother of tales, are encountering in traditionally and new media environmental, in cinema, television or mobile phone applications. Here, besides the transfer of cultural heritage by recognizing the traditional memory, it is possible to build the future through tradition. Today, children not only listen to tales from a narrator in a multimedia environment, but also read from various interactive books and complete them as puzzles; he also improves his intelligently and expressive ability by interpreting the photographs presented to him. In addition, children watch fairy tales in the form of movies, television cartoons and play as games on phones and tablets. Considering the said diversifications, it can be said that tales are one of the main sources of cultural creativity and stand out as an area of cultural economic creation with its design and animation dimension. In this respect, Keloğlan tales, which were adapted as cartoons on television, are analyzed from this point of view.

Keywords: Cultural memory, tale, media, cartoons, cultural economy

* Associate Professor, Artvin Çoruh University, Department of Turkish Language and Literature, Artvin.
mozdemir@artvin.edu.tr / ORCID: 0000-0002-9046-4735.

Giriş

Anlatım ve gösterim sanatlarının tarihi çok eski dönemlere dayanmaktadır. İkel toplumlarda yaşamın her alanı çeşitli ritüeller ve bunların canlandırıldığı sözlü dramlarla örülüdür. Anlatıları toplumsal yaşantının ayrılmaz bir parçası olarak görmek gerekir. Türk toplumsal yaşantısında görülen şaman, kam, bahşı, ozan gibi ilk anlatıcıların varlığı hikâyecilik sanatının geçmişi konusunda açık bilgiler vermektedir. Türk atalarının bir müzik aleti eşliğinde sığır, şölen ve yuğ adı verilen toplantılarında icra ettiği destanlar, masallar, hikâyeler ve ağıtlar sözlü gelenek yaratılarının ilk örnekleri arasında yer almaktadır (Köprülü 2009: 93-101). Söz konusu dönemlerde bugün anlatılarıyla kulaktan kulağa aktarılan ve yaşatılan destan, masal ve hikâye kahramanlarının prototipleri ortaya çıkmıştır.

Türk halk anlatıları kadim bir yaşantı ve geleneğin günümüze ulaşan sözlü, görsel ve yazılı unsurlarıdır. Bugün mitolojik dönemin bir yansıması olarak görülen halk anlatılarında yaşam üzerine pek çok bilginin yer aldığı görülmektedir. Bilindiği gibi mitler, tarihin en eski dönemlerinde yaşanan kutsal, örnek olay ve kökene ait bir öyküyü konu almaktadır. Mitler bu açıdan model oluşturarak davranışları anlamlı kılmaktadır (Eliade 2017: 11-17). Mitleri bilmek, imge ve sembollerini açıklayabilmek, yaşamı anlamakla eş değer görülmektedir. Masallar özelinde konuya yaklaşıldığında mitolojik devrin imge ve sembollerini zayıflamakla birlikte tamamen bitmiş değildir. Masallarda yer alan hayal dünyası, zaman unsuru, olağanüstülükler ve bunları temsil eden kahramanlar mitolojiden geriye kalanlardır.

Sözlü gelenek mahsulleri olan masallar günümüzde uyku saatinde çocukların mistik bir hayal dünyasında rahat bir uykuya dalması veya hoş vakit geçirme özellikleri yanında eğitimsel işlevleriyle önemli bir rol oynamaktadır. Masalların henüz eğitim kurumlarının olmadığı dönemlerde çocukların davranışlarının biçimlendirilmesinde yetişkinler tarafından sıklıkla kullanıldığı düşünülmektedir. Yapılması beklenen ve kaçınılması gereken davranış kalıplarının dolaylı yollardan halk anlatıları aracılığı verilmesi gizil öğrenme süreçleri sonucunda gerçekleşir. Çocuklar masallar aracılığıyla doğru ve yanlış, iyi ve kötüyü ayırt etmekte, bunlar hakkında fikir sahibi olmaktadır. Masalların sonunda doğru davranışın ve iyilerin ödüllendirilip kötülerin cezalandırıldığını gören çocuklar, böylece toplumsal davranış kalıplarını da öğrenmektedir. Masallar etik ilkeler yanında çocuklarda adalet duygusunun yerleşmesinde de önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Çocuklar masallardan yalan söylememeyi, kıskanç, cimri ve kötü kalpli olmamayı, dedikodu yapmamayı, iftira atmamayı, dürüstlüğü ve çalışkanlığı, büyüklere ve yoksullara sevgi, saygı ve hoşgörüyü, yardımseverliği, yabancı insanlara karşı dikkatli davranmayı ve hemen güvenmemeyi öğrenmektedir (Helimoğlu, Yavuz 2009: 22). Bu açıdan masal anlatma, ebeveyn ile çocuk arasında kurulan iletişimin geliştirilmesi için önemli bir fırsattır. Çocukların dinleme, fark etme, dikkatini çekme, odaklanma, merak etme, problem çözme ve empati yapma yeteneklerini geliştirmektedir. Çocuklar masallar yoluyla gizil öğrenme süreçlerinde bulunarak kültürel doyumuna erişmektedir.

Türk halk edebiyatı araştırmalar tarihi dikkate alındığında masal konusunun oldukça sık işlendiği görülmektedir. Araştırmacılar masalları genellikle konusu veya yapısal ve tematik özelliklerinden hareketle tanımlamaktadır. Bu bakımdan masal sözcüğü üzerine yapılan her açıklama birbirini tamamlar niteliktedir. Geleneksel bir anlatının yapısal ve işlevsel özellikleriyle açıklanması kadar onun şimdiki zamanın ruhuna uygun dönüşümlerinin incelenmesi de araştırma

konusudur. Bu makalede masallar özelinde kullanılan dijitalleşme kavramı teknik bir terim olmaktan ziyade kültürün dönüşümü, geleneklerin aktarımı, güncellenmesi ve yeniden yaratılması bağlamında değerlendirilmektedir. Çünkü medyaya aktarım ya da dijital dönüşüm kullandığımız araç-gereçler yanında yaşamın her alanında kendisi göstermiştir.

Halk yaşantısının ifadesi olan folklor ürünleri gelenekler yoluyla aktarılmaktadır. Gelenekler ise kalıplaşma dışında süreklilik için birtakım özellikler taşımak zorundadır. Söz konusu özellikler, geleneğin toplumun beklenti ve ihtiyaçlarına göre çeşitlenmesi, güncellenmesi, değişmesi ya da yeniden yaratılması şeklinde ortaya çıkmaktadır. Gelenekler toplumsal hafızada karşılık bulmadığında süreklilik özelliğini kaybetmektedir. Bu durum diğer anlamıyla geçmişten günümüze değin pek çok kez tanık olunan geleneğin canlılık özelliğini yitirmesi anlamına gelmektedir. Hâlbuki gelenekler, toplumun ihtiyaçları ve devrin şartlarına göre kendini tazeleyen dinamik bir karaktere sahiptir (Yıldırım 1998: 82). Halk anlatılarının ilk icra edildiği geleneksel yaratım ortamlarından günümüze ve geleceğe ulaşması, zaman, mekân ve insan olgularının değişmesine rağmen yaşamağa devam etmesi geleneklerin sürekliliğinin bir sonucudur. Bugün ikincil sözlü kültür ortamında icra edilen bütün geleneksel unsurların bir ön metinden hareketle yeniden yaratıldığı bilinmektedir (Ong 2010: 190).

Tarihin en eski dönemlerinden itibaren insanların iletişim biçimleri, kullandığı araçlar, paylaşımları, deneyimleri, korkuları, sevinçleri, kazançları vb. gibi özellikler, sözel ya da eylemsel kalıplarla aktarılmıştır. Bu açıdan anlatım türlerini sadece bir olay veya durumun hikâyesi olarak görmek yerine yaşamın doğal süreçlerinin bir sonucu olarak kabul etmek gerekir. Dolayısıyla günümüzde masalların farklı kalıp ve formlarda yeniden yaratılması doğal bir ihtiyacın sonucudur.

Anlatı, anlatım ortamı, anlatıcı ve dinleyicilerden bağımsız olarak açıklanamaz. Dolayısıyla anlatıyı söz veya metin olarak tanımlamak esasında geleneğin doğasına aykırıdır. Çünkü gelenek, ne sadece söz ne de sadece metindir. Hiç şüphesiz gelenek, söz, eylem ve bunun aktarımı olan metni içine alan daha kompleks bir yapıdır. Bu açıdan geleneği metin olarak incelemek ikincil sözlü kültür yaklaşımının varlığını kabul etmektir. Çünkü medya da en az metin kadar ikincil sözlü kültürün aracıdır. Anlatıyı söz ve metin olarak gören yaklaşımların ikincil sözlü kültür tekniklerini yok saymaları esasında geleneği ortaya çıkaran anlatım ortamını görememelerinden kaynaklanmaktadır. Folklorun kalıplaşan unsurları olan gelenekler statik bir yapı taşımazlar. Geleneksel belleğin aktarımında kullanılan teknikler yanında günümüzde sahip olduğumuz ve ikincil sözlü kültür ortamında yer alan medya araçları için olumsuz bir yönelimden söz edilemez. Medya halk bilgisinin bütün türlerinin aktarımını çeşitlendirmekte ve hızlandırmaktadır (Dundes 2006: 32).

Anlatma ve dinleme ihtiyaçları, anlatıyı anlatan ve dinleyenlerin her zaman insan olması geleneksel aktarımı beraberinde getirmiştir. Geleneklerin temel karakteri sahip olduğu bu dinamik yapıda gizlidir. Sözden ritüele, imge ve sembollere, yazıya, resimlere ve medyaya aktarımın ardında süreklilik ve canlılık bulunmaktadır. Sözlü gelenek pınarından doğan anlatı, farklı anlatım ortamlarında yeni varyant ve versiyonlar yaratırken bellek yolculuğunda ekranla karşılaşmıştır. Bugün elektronik aygıtlarda farklı kültürel yapılar şeklinde karşımıza çıkan anlatıların doğduğu kaynakla ilişkisi büsbütün kopmuş değildir. Aynı zamanda anlatı, anlatıcı ve dinleyici kavramlarının

anlamının genişlemesi geleneksel aktarım sürecini kesintiye uğratmaz.¹ Ekran karşısında masal dinleyen veya çizgi film izleyen çocuklar, anlatının içeriğine vakıf olmaktadır. Bugün çocuklar izledikleri yapımlarda yer alan olayları, mekânları, kahramanları, diyalogları ifade edebilmektedir. Çocukların bu içerikleri bir şekilde günlük yaşamda seslendirmeleri geleneksel aktarımın devam ettiğini göstermektedir. Bu makalede incelenen Keloğlan masallarının ikincil sözlü kültür ortamlarında yer alması kültürel süreklilikle açıklanabilir.

Medyada Uyarılma, Aktarım ve Yeniden Yaratım

Sözlü kültür ortamında yeniden yaratılma özelliğine sahip olan anlatı, kullanılan kayıt ve aktarım yönteminin değişmesiyle yazılı veya dijital bir görünüm taşıyabilir. Bu durum masal ve halk hikâyesi gibi sözlü veya roman ya da modern hikâye gibi yazılı kültür ürünleri için de geçerlidir (Özdemir 2019a: 190). Kültür ürünlerinin onu tüketen kişi ve gruplara yönelik olarak ihtiyaçlar çerçevesinde farklı form ve içeriklere dönüştürülmesi medyaya uyarılma, aktarım ve yeniden yaratım gibi tekniklerle gerçekleşmektedir. Burada yaratıcı düşünce, özgünlük, merak uyandırma ve deneyim kavramları öne çıkmaktadır.

Sözlü ve yazılı kültürde görülen dinleme ve okuma etkinlikleri, medya araçlarıyla çok boyutlu bir düzleme taşınmıştır. Bir masal ya da hikâye anlatımını dinleyen insan toplulukları artık radyo dinlemekte; canlı bir gösterim ve performansı izleyenler sinemaya gitmekte veya evlerinde televizyon izlemektedir. Dolayısıyla medya, sahip olduğu araç ve teknolojilerle kültürel bağlamı çeşitlendirmiştir. Medyanın kültürün aktarım ortamlarını çeşitlendirmesi, etkileşimde bulunan insanların tercihlerini de yönlendirmektedir. Burada aktarılan veya dönüştürülen içeriklerin tip, motif ve diğer unsurları medya araçlarına özgü olarak değerlendirilir (Aytaç 2005: 20). Her bir medyanın kendi işleyişine uygun olarak ele alınan kültürel içerikler yaratım, aktarım ve sürdürülebilirlik açısından oldukça önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Burada üzerinde durulması gereken önemli bir konu da kültür ürünlerinde yaşanan söz konusu dönüşümlerin gelenekselliği ortadan kaldırdığı yönündeki eleştirilerdir. Kültürel ürünlerin gelenekselliği veya medya ve internet ortamında yer alması aslında bir ayrım noktasından ziyade aktarım ve yaşantı süreçleriyle ilgili olarak görülmelidir (Özdemir 2019: 20).

Sözden yazıya geçiş sürecindeki toplumsal önyargılar medya ve internet aktarımlarında da kendisini göstermiştir. Geleneksel toplumlarda yazılı kültürün gelişiminin insan hafızası üzerindeki olumsuz etkileri öne çıkarılırken günümüzde artık kültür ve edebiyatın önemli bir kısmının yazı temelinde kaydedilip arşivlendiği bilinmektedir. Sözü, yazıyla veya elektronik-dijital kültür araçlarıyla kıyaslamak yerine her birinin toplumsal beklenti ve ihtiyaçlara ne ölçüde cevap verdiği sorusuna yanıt aranmalıdır. Nitekim Jack Goody yazının geleneksel sistemlerin yapısı ve içeriğiyle etkileşimlerde bulunduğunu, yeni yaratma ve aktarma biçimleriyle gelenekler oluşturduğunu belirtmektedir (2013: 133). Eski ya da yeni medya için hazırlanan bütün içerikler, kültürel bellekten alınmakta yeni, güncel, popüler, farklı, özgün, yaratıcı, görsel, simgesel veya sembolik dönüşümlerle dijital kültür belleğini oluşturmaktadır (Özdemir 2019a: 186).

¹ Bu konuda detaylı bilgi için ayrıca bkz. (Özdemir 2019a).

Kültürde koruma yaklaşımları, yüzeysel değerlendirmeler sonucu genellikle medyadan ve teknolojiden uzak durmak şeklinde bir algıyla yönlendirilmektedir. Bu bakış açısı bugünün kültürel bağlamını görmezlikten gelerek geçmişteki eski tekniklerle yaşamayı önermektedir. Çünkü bu değerlendirmeleri yapanların odak noktası kültürün geçmişte aranması gerekliliğine dayanmaktadır. Hâlbuki kültür, kullandığı araç ve tekniklerle zamanı ve mekânı aşmakta, birleştirici özelliğiyle insanları birbirine bağlamaktadır. Geçmişten günümüze “[...] sözlü aktarım, yazı, resim, film, televizyon, internet, kültürün devamlılığını sağlamaktadır. Yeni teknoloji, kültürün daha büyük çapta ve yoğunlukta belgelenip korunarak gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlayacak güçtedir” (Aytaç 2005a: 75).

Günümüzde sözlü ya da yazılı edebiyat verimlerinin medya veya internet ortamına aktarılması her ne kadar kültürel ekonomik kaygıyla yapılsa da temelinde toplumsal ihtiyaç ve beklentilere karşılık vermek bulunmaktadır. Bugün sinema ya da televizyon izleyicisinin “kurgu” senaryolar kadar aktarma ve uyarlamalara da meraklı olmaları bu beklentinin bir sonucudur. Nitekim dinleme ve okuma deneyimleriyle belleğe yerleşen herhangi bir anlatının sinema ve televizyonda nasıl işlendiği hep merak konusu olmuştur. Bu açıdan geleneksel ya da popüler olsun aktarımı ve uyarlaması yapılan bütün eserler senaristlerin kişisel arzu ve isteklerinden ziyade izleyici profiline ve beklentilerine dönüktür. Geleneğe âşık ve meddahın sanatı icra etmek için farklı ortamları gezmesi de kültürel ekonomik amaçlar yanında aslına bakılırsa arz talep dengesiyle açıklanabilir. Dolayısıyla bir anlatının sözlü, yazılı veya elektronik kültür çevrelerinde yer alması seçenekleri çoğaltarak kültürel süreklilik sağlaması yanında kişiler için taleplere göre farklı deneyim alanları yaratmaktadır. Sözel anlatının yazıyla kayıt altına alınması yazılı kültüre geçişi ifade ederken, yazının görselleştirilmesi/resmedilmesi başka bir dönüşümü simgeleme sürecini ifade etmektedir. Buna göre kültür, farklı bağlamsal çevrelerde tazelenip yeniden yaratılmakta, her aktarımda bir dönüşüm sürecinden geçmektedir. Elektronik ve dijital kültür ortamı sözlü, yazılı ve görsel içeriklerin frekanslar, ağlar, ekranlar ve kodlar sistemine taşınmasıdır (Özdemir 2019a: 185). Dolayısıyla yeni medyalar, bir şekilde gelenekle ve eski medyalarla yani geçmişle bağlantılıdır. Daha doğru bir ifadeyle her yeni eskinin tekrarlanmasına dayanmaktadır (Aytaç 2005: 20).

Dijitalleşmede, sözlü ve yazılı kültürel bellek ürünleri çeşitli ürün grupları şeklinde temelde farklı görme biçimlerinin ve yaratıcılığın olduğu bir anlayışla ele alınmaktadır. Söz gelimi masalların konu, motif ve tipleri, tasarımcılık boyutuyla animasyon, çizgi film, karikatür, çocuk oyunu, yapboz, çeşitli oyuncak, giyim-kuşam, aksesuar ve hediyelik eşyaya dönüşebilmektedir. Tasarlanan kültürel içerikler imge ve sembollerin kullanımı yanında doğrudan konunun birebir uyarlanması şeklinde de olabilir. “Bu anlamda yeni nesil çocukların oyun kartları, hareketli, sesli, müzikli, üçboyutlu ve dokun hisset kitapları gelişen dijital kültürün bir çıktısıdır” (Özdemir 2019: 27). Günümüzde geleneklerin sürekliliklerini sağlayan araçlar bütünü olarak görebileceğimiz dijital kültür, bağlamsal çevre olgusunu da genişletmiştir. Dijital kültür gelenekleri hatıralarıyla birlikte olduğu gibi ya da yorumlayarak radyo, sinema, televizyon ve internet araçlarının yer aldığı bir bağlamsal çevreye taşımaktadır (Özdemir 2019: 21). Halk bilimi araştırmaları tarihinde dönüm noktası sayılabilecek bir yaklaşımı gündeme getiren Bronislaw Malinowski’nin “Metin önemlidir ancak bir bağlama dayanmayan metin ölüdür” (1998: 107) şeklindeki yaklaşımı günümüzde şu şekilde dile getirilebilir: “Metin önemlidir ama medyasız metin ölüdür” (Özdemir 2021: 145). Bu açıdan günümüzde medya, her bakımdan folklor ve edebiyatın aktarılıp, yaşatıldığı temel bağlam durumundadır.

Keloğlan Masalları ve Medya İlişkisi

Sözlü ve yazılı kültür ürünlerinin dönüştürülmesi ve medyaya aktarımı ilk olarak sinema filmleri ve radyo programcılığı vasıtasıyla olmuştur. Geleneksel hikâyelerin filme dönüştürülmesi yanında radyoda kitap ve masal saati, çocuk saati, şiir dinletisi, tiyatro oyunu ile kültür ve edebiyat sohbetlerini televizyon programları takip etmiştir. Günümüzde masalları en iyi yaşatan araçların başında televizyon ve internet gelmektedir. Televizyonda izleyici için hazırlanan programlar yaş grupları gözetilerek yayınlanmaktadır. Bugün çocuklar için televizyon masal anlatma işlevini gören bir masal anası ve atası konumundadır. Dolayısıyla masal ve oyun saati, çizgi film kuşağı, belgesel, yarışma, diziler ve sinema filmleri de belli saat aralıklarında izleyiciyle buluşmaktadır. Günümüzde söz konusu radyo ve televizyon programlarına internet aracılığıyla her yerden erişim sağlanabilmektedir.

Medya, halk anlatılarının belli bir zamana ve mekâna bağlı gerçekleşen icra anlayışını da değiştirmiştir. Günümüzde medyası hazırlanan geleneksel içerikler aynı anda, uzun süreli pek çok yerden izlenebilmektedir. Bu durum medya araçlarının yaygınlığı ve dijital teknolojilerle ilişkili bir şekilde çalışmasından ileri gelmektedir. Günümüzde kültür önemli ölçüde medya kanallarında yaşatılmaktadır (Aytaç, 2005: 96). Özellikle televizyon, diziler aracılığıyla aile üyelerini haftanın çeşitli gün ve saatlerinde bir araya getirip yönlendirmektedir. Televizyon, sunduğu içeriklerde uyarılma ve aktarımlar dışında çeşitli yörelerden elde ettiği verileri yaratıcılık bağlamında seyirciye sunmaktadır.

Günümüzde televizyon her yaşta insanın ev yaşamında hoş vakit geçirmek, bilgilenmek, dinlenmek vb. amaçlarla kullandığı temel araçlardan biridir. Çocuk, genç, yetişkin ve yaşlı her yaşta insan, izlemek için neye ihtiyaç duyuyorsa televizyonda bu yönde içerikler mevcuttur. Haber, dizi, film, müzik, belgesel, yarışma, sağlık, yemek, eğitim, kültür, ekonomi, siyaset, tartışma, spor, inanç, çizgi film, animasyon vb. temalarda ve bunların farklı saat dilimlerinde yer aldığı kanallar vasıtasıyla televizyon günün her saati izlenmektedir. Televizyon programcılığının temel amacı izleyiciyi ekran başında tutma temeline dayanmaktadır. Televizyon izleme saati, farklı yörelerin kültürlerini tanımak için bir fırsat oluşturmakta böylece zamansal ve mekânsal uzaklık ortadan kalkmaktadır.

Keloğlan masallarını kaynak alan yapımların başında radyo programlarından sonra sinema filmleri gelmektedir. Sinemada yayınlanan filmler daha sonra uzun yıllar tekrarlarla televizyonda yer almıştır. Keloğlan filmleri vizyondan kalkalı uzun yıllar geçmesine rağmen günümüzde yılın belli dönemlerinde çeşitli kanallarda izleyiciye sunulmaktadır. Bunlar arasında özellikle Rüştü Asyalı'nın başrolünü oynadığı Keloğlan (1971), Keloğlan Aramızda (1971), Keloğlan ile Cankız (1972), Ben Bir Garip Keloğlan'ım (1976) isimli filmlerin özel bir yeri vardır. Bu filmlerin izleyici tarafından beğeniyle izlenmesi ve takip edilmesinin temelinde geleneğin uyarlanması ve modern bir sunumda tazelenmesi etkili olmuştur. Bu filmlerin izleyici tarafından beğeniyle izlenmesi, modern sinema yapımlarını da beraberinde getirmiştir. Bunlara Keloğlan Karaprens'e Karşı (2016) ve Keloğlan Yeni Masal (2018) isimli filmler örnek olarak verilebilir. Genel olarak bakıldığında Keloğlan filmleri, sadece yetişkinlere değil çocuklara da Keloğlan'ı tanıtmaya ve sevdirmeye işlevini üstlenmiştir. Bu filmler de masalların genel karakterine uygun bir şekilde mutlu sonla bitmekte, iyiler ödüllendirilirken kötüler cezalandırılmaktadır.

Türk televizyon tarihinde masalların ekrana aktarımında TRT'nin payı son derece büyüktür. Anadolu Masalları (1999) ve Masal Çiftliği (2000) adlı programlar doğrudan bu alanda yapılan önemli yapımlardır. Televizyon aracılığıyla çocuklara masal anlatan Adile Naşit ve Rüştü Asyalı modern çağın masal anası ve atası olarak görülmüştür. TRT kanalında 1980'li yıllardan başlayarak “Uykudan Önce” adlı bir programda ekranlarda izleyicinin karşısında çıkan Adile Naşit, çocuklarla sohbet etmiş ve onlara masallar anlatmıştır (Özdemir 2021: 198).

Günümüzde çocukların çevreleri ve akranlarıyla kurdukları iletişimde kullandıkları dil medya unsurlarını içermektedir. Bugün çocukların dili popüler şarkı sözcükleri ve çizgi film diyalogları yanında bilgisayarın, video oyunlarının, internetin dijital dilidir (Özdemir 2019: 27). Keloğlan belleği incelendiğinde söz konusu durumu örnekleyen çok sayıda ürün görülmektedir. Masal anlatımı bilindiği üzere çocuklarla iletişim kurmada en etkili yollardan biridir. Günün herhangi bir saatinde aile büyüklerinin çocukları etrafına toplayıp masal anlatması, her şeyden önce, dikkat, dinleme, düşünme, sorgulama ve anlama gibi çeşitli duyuların gelişimini sağlamaktadır. Masallar, çocukların sosyalleşmesini sağlamada, hayal güçlerini harekete geçirmekte, onları düşünmeye sevk etmekte, problemlere olası çözümler geliştirmekte, doğru davranışı hayata geçirme ve yanlıştan kaçınma gibi çok sayıda özelliğe sahip olmasıyla bilinmektedir. Masalların en güncel şekilde anlatıldığı, uyarıldığı ve aktarıldığı ortamlardan biri de çizgi filmlerdir. Türkiye’de bu alanda özellikle yerli yapımlarda 2008 yılından itibaren TRT Çocuk kanalının kurulmasıyla başlayan ciddi bir hareketlenme dikkati çekmektedir. Bu kanalda yayınlanmak üzere yerli girişimciler kültürel bellekten beslenen çok sayıda çizgi film hazırlamışlardır. Bunlar arasında Dijital Tayfa, Trafik Tayfa, Ramazan Tayfa, Rafadan Tayfa, Bulmaca Kulesi, Emiray, Kaptan Pengu ve Arkadaşları, Mavi Dünya, Tozkoparan, Küçük Hezarfen, Akıllı Tavşan Momo, Nasreddin Hoca, Keloğlan Masalları, Kukla Tiyatrosu, Dede Korkut Hikâyeleri, Kuklalı Köşk, Cille, Elif ve Arkadaşları, Maysa ve Bulut, Ege ile Gaga, Pırıl, Aslan, Erdem, Çatlak Yumurtalar, Doru, Kare, Mutlu Oyuncak Dükkanı, Çılgın Orman, Su Elçileri, Elif’in Düşleri, Kuzucuk, Ciciki, Biz İkimiz, Pepee, Canım Kardeşim, Nane ile Limon, Köstebekgiller, Ramazan Davulcusu ve Köpeği, Ramazan Güncesi, Pak ile Pırpır, Papata, Ozi, Bizim Diyar vb. gibi birçok çizgi film ve oyun yer almaktadır (Özdemir 2021: 200).

Keloğlan’ın çizgi film şeklinde çocuklarla buluşması, Animaks animasyon şirketi tarafından hazırlanan Keloğlan Masalları sayesinde olmuştur. 2008-2014 yılları arasında toplamda 120 bölüm olarak hazırlanan çizgi filmler TRT Çocuk ve MinikaGo kanalı aracılığıyla ekranlarda yer almıştır. Keloğlan Masalları isimli seri çizgi filmlerin yapımcısı olan A. Barış İslamoğlu, yönetmenliği de Meltem Taşkan ile birlikte yapmıştır. Bu çizgi filmlerin her bir bölümü ortalama 10 ila 25 dakika uzunluğundadır. Çizgi filmlerin işlenen konular bakımından oldukça zengin olduğu söylenebilir. Çizgi filmlerde Keloğlan’ın kahramanlıkları, zekâsı, uyanıklığı, sakarlığı ve tembelliği yanında görünüşü, giyim-kuşamı, hâl ve hareketleri de masallarla uygun bir içerikte işlenmiştir. Keloğlan çizgi filmlerinde olaylar merkezi tip dışında “Kara, Örgülü, Sivri, Balkız, Bilgecan Dede, Kara Vezir, Uzun, Huysuz, İnatçı, Cadı, Sinek ve Tomurcuk” (Bayraktar 2014: 46) adlı animasyon kişiler etrafında gerçekleşmektedir.



Fotoğraf: Keloğlan Masallarından çeşitli kahramanlar (URL1).

Çizgi filmler arasında ilk on bölüm incelendiğinde şu sonuçlara ulaşmak mümkündür: İlk bölümde Keloğlan kasabanın simgesi olan testiği Uzun ve Huysuz adlı iki hırsızdan kurtarır. Masallarda tılsımlı nesnelere varlığı ve uğurlu olduğu bilinmektedir. İkinci bölümde Keloğlan ve arkadaşlarının geleneksel domates şenliğinde vermiş oldukları mücadele konusu işlenmektedir. Keloğlan arkadaşlarıyla rakiplerini yenmek için geleneksel çocuk yarışmalarından olan halat çekme, çuvalla zıplama, ipe tırmanma, kalasta yürüme ve küfe taşımada mücadele eder. Bu yarışmalar kahramanın sınanması şeklinde masallarda yer almaktadır. Üçüncü bölümde kahramanlar geleceğe seyahat eder ve kendilerini bir oyun parkında uyurken bulur. Burada Bilgecan Dede'yi ararken insanlarla karşılaşır. Keloğlan ve arkadaşları insanların devler olduğunu düşünür. Keloğlan masallarında başkahramanın zoru başarması veya meydan okuması devler üzerinden sunulmaktadır. Dördüncü bölümde Keloğlan babasından hatıra kalan oltayla arkadaşlarını yanına alarak dereye balık tutma yarışına katılır ve rakiplerini yener. Kahramanın yetim olması Keloğlan masallarının genel karakteridir. Bu bölümde görülen ve hırsızlar tarafından yakalanmak istenen altın balık da masallara gönderme yapmaktadır. Beşinci bölümde Keloğlan'ın Hint diyarından öğrendiği sihirbazlıklar ele alınmaktadır. Burada Keloğlan ile Ali Cengiz masalına gönderme yapılmaktadır. Çizgi filmde Keloğlan'ın hilebazlığı konusu işlenir. Altıncı bölümde Keloğlan ve arkadaşları köstekli saat ile devler ülkesine yolculuk yapar. Keloğlan ve arkadaşları burada karşısına çıkan hırsıza büyük bir ders verir. Hırsız, Keloğlan karşısında çaresiz kalınca kendini polisler'e ihbar eder. Kötülerle mücadele, iyilerin kazanması, geçmişe, geleceğe ve ülkelerarası seyahat masallara özgü motiflerdendir. Yedinci bölümde Keloğlan'ın ve Sinek'in kurduğu takımlar futbol sahası olarak kullanılan tarlaya sahip olmak adına maç yapar. Sinek hileye başvurur, kurnazca bir plan yapar ancak kendi kazdığı kuyuya düşer. Keloğlan ve arkadaşları maçı kazanıp tarlalarını kurtarır. Çizgi film iyilerin mutlaka kazandığı iletişimi biter. Sekizinci bölümde Keloğlan arkadaşlarıyla köylerine düşen ve özel güçleri olan Ay Taşını (göktaş) düşmanların almasına izin vermez. Bunun için Kara Vezir ve Çirkin Cadı başta olmak üzere kötülerle mücadele ederler. Dokuzuncu bölümde Bilgecan Dede'nin uzun zamandır üzerinde çalıştığı beden değiştirme buluşu konusu işlenir. Cihazın kötülerin eline geçmesi durumunda telafisi imkânsız sonuçlar doğuracağı görülmektedir. Dolayısıyla icatlar yapılırken onların ileride doğuracağı olumsuz sonuçlar, topluma ve ülkeye faydalı buluşların peşinde olmanın gerekliliğini hatırlatmaktadır. Onuncu bölümde Uzun ve Huysuz,

Kara Vezir'in emriyle devlerin sebze büyütme makinesini çalar. Masallarda görülebilecek olağanüstü araçlardan olan sebze büyütme makinesinin çalınması devleri kızdırır. Bunun üzerine devler makinelerini geri almak üzere köye baskın yapar. Keloğlan, uyanıklığı ve kıvrak zekâsıyla devlerin cihazını bulup teslim eder ve kurtuluş yolunu bulur.²

Keloğlan Masalları adlı bu seri çizgi filmlerde yaratılan animasyon kahramanların bir kısmı masallara özgü diğerleri özgündür. Çizgi film kahramanlarının adlandırılması (Huysuz, İnatçı, Kara, Uzun) kişisel özelliklerinden hareketle yapılmıştır. Çizgi filmlerde sorunlara çözüm bulan Bilgecan Dede ise Dede Korkut gibi halk anlatılarında görülen bilge tiplere gönderme yapmaktadır. Yine çizgi filmdeki Kara Vezir, masallarda yer alan, Keloğlan'ı kıskanan ve başarılarından rahatsız olan bir tiptir. Çizgi filmlerde Kara Vezir ve adamları enerjisini daima kötülük yapmak için kullanmaktadır. Masallarda görülen hırsız, uğursuz, harami, cambaz gibi düşman tipleri de çizgi filmde yer almaktadır (Özdemir 2021: 201).

Çizgi filmlerde büyüklere saygı, küçüklere sevgi, doğayı koruma yanında yer yer deyim, atasözü ve tekerlemelerle geleneksel unsurlara da değinilmektedir. İş paylaşımı, arkadaşlık, yardımlaşma, adalet, başarı, sağlık gibi çok sayıda değer öne çıkarılmaktadır. Bu özelliğiyle çizgi filmler eğlence işlevi yanında gizil öğrenme süreçlerinde çocuklarda bilişsel, sosyal ve psikolojik duyguların gelişip pekişmesinde etkili olmaktadır. Ayrıca çizgi filmlerde iyi ve kötü mücadelesi; devler ve onların ülkeleri, cadılar, büyücüler, sıra dışı olay ve araçlar, konuşan hayvanlar masallardan aktarılan özelliklerdir. Keloğlan özelinde düşünüldüğünde, kahramanın yetimliği, annesiyle birlikte yaşaması, tarla işlerinde çalışması, zamanının çoğunu tembellikle geçirmesi, uyanıklığı, kıvrak zekâsı, problem çözme becerisi, adalet anlayışı ve Karakaçan adlı eşeği masallarla söz konusu benzerlikler arasında yer almaktadır. Keloğlan Masalları isimli 120 bölümlük çizgi filmler dikkatle ele alındığında motif, tema ve tipler gibi unsurlar açısından Türk masal belleğinin aktarım, uyarlanma ve yeniden yaratım şeklinde medyada işlendiği görülmektedir.

Çizgi filmlerde animasyon karakterlerin yaratılması bilgisayar, yazılım ve mühendislik süreçlerinin bir sonucudur. Her ne kadar çizgi filmler geleneksel medya aracı olarak değerlendirilen televizyon aracılığıyla günün belli saatlerinde çocuk kanallarında yer alsa da günümüzde internet sayesinde televizyona olan bağımlılık sona ermiştir. TRT veya Youtube gibi paylaşım ve internet sitelerinde Keloğlan Masalları çizgi film serisi yer almaktadır. Buradan internete bağlanabilen akıllı cihazlarla söz konusu içerikleri izleyebilmek mümkündür. Ayrıca akıllı televizyonlar çizgi filmlerin yayın saatini beklemek yerine günün herhangi bir saatinde izleme imkânı sunmaktadır. Dolayısıyla söz konusu içerikler, sözden yazıya, anlatıdan ekrana, tasarımdan animasyona, yaratımdan izleyiciye sunuma kadar dijital kültür çevrelerinde hazırlanmaktadır.

² Burada elde edilen veriler URL1 adresinden çizgi filmler izlenilerek kaydedilmiştir.

Sonuç ve Öneriler

Kültür geçmiş ile günümüzü pek çok teknikle birleştiren yaratıcı içeriklerdir. Özellikle anlatım türlerinden olan masallar bu işlevini asırlardır kesintisiz bir şekilde icra etmektedir. 21. yüzyılda masalların anlatım ve aktarım yönteminin, kullanılan teknik ve araçların medya bağlamında şekillendiği söylenebilir. Bugün masalları kitaptan okumak, radyodan dinlemek, film veya çizgi film şeklinde izlemek, oyun ve oyuncak olarak oynamak, aksesuar olarak kullanmak yaratıcılığın tasarımıyla bir araya gelmesinin bir sonucudur. Bugün zamanın önemli bir kısmının medya ve teknoloji ortamlarında geçirildiği düşünülürse makalede incelenen örneklemede olduğu gibi kültürel belleğin yaratıcı içeriklere dönüştürülmesinin gerekliliği anlaşılabilir. Bu açıdan masalların geleneksel toplum yapısında arzulan ve kaçınılması gereken davranışları ders alıcı bir içerikle aktarması günümüz modern toplumlarında da kullanılmaktadır.

Sözlü ve yazılı edebiyat belleğinin çağın ruhuna uygun biçimde sunulması, bugünün ihtiyacıdır. İletişim imkânlarının çeşitlendiği, dünyanın küresel bir köy olarak görüldüğü günümüz modern toplumlarında güçler dengesi silah kadar kültürle ilişkilidir. Batılı toplumların kültür temelli yatırımlarının temelinde söz konusu bakış açısı vardır. Giyim-kuşamdan, el sanatlarına, oyuncak piyasasından kitap ve kırtasiye ürünlerine, mutfak kültüründen eğlence endüstrisine kadar küresel kültür aktörleri tüketim davranışlarını yönlendirmektedir. Bir toplumun kendi kökleriyle irtibatının kesilmesi, tüketim toplumu düşüncesinde arzu edilen ve yerleştirilmek istenen bir davranış biçimidir. Bir toplumun alışkanlıklarını terk ederek başka bir toplumun alışkanlıklarını tüketmeye başlaması güçler dengesinin bir sonucudur. Kültür temelli yatırımlar kısa ve uzun vadede ekonomik güç dengelerini de belirlemektedir. Bu açıdan millî kültür konusunda hassasiyet gösterilmesi gerekmektedir.

Günümüzde ilköğretimden ortaöğretime kültür ve edebiyat farkındalığının kazandırılması; mecburiyet ilkesine dayanan yapay ve sanal proje çalışmaları yerine âmi yakalayan ve beklentilere karşılık veren girişimlerin önü açılmalıdır. Eğitim sistemlerinde müfredat güncellemeleriyle yerli ve millî eserlere öncelik verilmesi zaruridir. Kültürü korumanın ve yaşatmanın ilk basamağı onu tanımaktır. Bu açıdan kültürün tanıtımı ve aktarımı için eğitim kurumları hayati öneme sahiptir. Kendi kültürel köklerini tanıyan bireyler yetiştirmek ülküsü aynı zamanda sürüye uymayan, düşünce, değer ve eser üreten nesillerin gelişimini hızlandıracaktır. Bunun bir sonucu olarak da talep edilen, ihtiyaç duyulan, eksikliği hissedilen bir ürünün yerli ve millî olması önemseneyecektir. Kısacası ülkenin kendi öz kaynakları yani kültür madeni kazılacak, üzerindeki tozlar ayıklanarak cevher açığa çıkarılacaktır. Böyle bir kültürel farkındalık, aktarım ve yaratım ortamında gerekmedikçe ithal olana elbette ihtiyaç duyulmaz. Dolayısıyla genç kızlar, beyaz atlı prensin yerine artık Boz Aygırlı Bamsı Beyrek'in erkekler de Pamuk Prenses yerine Nardaniye Hanım'ın hayalini kuracaklardır. Yine Noel Baba yerine Dede Korkut, Nasreddin Hoca kesesinden hediye bekleyecek Robin Hood yerine Köroğlu'nun kahramanlığıyla övünecektir.

Konunun masallar boyutunda ise yaratım ve tasarım için zengin bir bellek bulunmaktadır. Bir çocuğun günlük yaşamda ihtiyaç duyduğu bütün eşyalarda masallar çıkış noktası olabilecek yeterliliktedir. Animasyon ve tasarım, kültür mühendisliği ile buluştuğunda oyun, oyuncak, eser, ürün çeşitliliği artacaktır. Giyim-kuşam, hediyelik eşya, oyuncak ve aksesuar için masal belleğimiz oldukça zengindir. Sözel masal anlatıcılığı günümüzde yeterince yaygın olmamakla birlikte,

özellikle medya ortamında eğlendirici-bilgilendirici içeriklerden olan masalların çizgi film başta olmak üzere farklı kalıplarda ve türlerde yeniden yaratıldığı görülmektedir. Günümüzde dijital anlatı atölyeleri, sertifikalı masal anası yetiştirme kursları, masal anlatıcılığı eğitimi, masalla tedavi ve terapi, sosyal medyada masal anlatım odaları, yaratıcı yazarlık, tasarım, animasyon ve illüstrasyon kültürel ekonomik sektörlere dönüşmüş durumdadır. Teknolojinin zengin imkânlar sunduğu bir ortamda “aman ne gerek var, Batıyı yeniden keşfetmeye gerek yok” tarzında eskimiş fikirlerin kurbanı olmayarak hem kültüre hem de ekonomiye katma değeri yüksek eser ve ürünler kazandırmak bir milletin ortak sorumluluğudur.

Kaynaklar

- Aytaç, G. (2005). *Edebiyat ve Medya*. Ankara: Hece Yayınları.
- Aytaç, G. (2005a). *Edebiyat ve Kültür*. Ankara: Hece Yayınları.
- Bayraktar, Z. (2014). “Geleneğin Güncellenmesi Bağlamında Masaldan Çizgi Filme Keloğlan Tipi Üzerine”, *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, (49), s. 19-51.
- Dundes, A. (2006). “Halk Kimdir?”, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar- 1*, (Haz. M. Ö. Oğuz vd.), Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 11-36.
- Eliade, M. (2017). *Mitlerin Özellikleri*, (Çev. S. Rifat). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Goody, Jack. (2013). *Yazılı ve Sözel Arasındaki Etkileşim*, (Çev. O. Bulut). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Helimoğlu, Yavuz, M. (2009). *Masallar Eğitimsel İşlevleri*. İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.
- Köprülü, M. F. (2009). *Türk Edebiyatı Tarihi*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Malinowski, B. (1998). *İlkel Toplum*, (Çev. H. Portakal). Ankara: Öteki Yayınları.
- Ong, J. W. (2010). *Sözlü ve Yazılı Kültür, Sözüün Teknolojileşmesi*, (Çev. S. P. Banon). İstanbul: Metis Yayınları.
- Özdemir, M. (2019). “Kültürün Dönüşümü veya Dijitalleşme”. *Dijital Kültür*, (Ed. M. Özdemir). İstanbul: Arı Sanat Yayınları, s. 17-49.
- Özdemir, M. (2019a). “Dijital Kültürde Anlatı, Anlatıcı ve Deneyimleyici”. *Dijital Kültür*, (Ed. M. Özdemir). İstanbul: Arı Sanat Yayınları, s. 181-215.
- Özdemir, M. (2021). *Mitten Medyaya Keloğlan*. İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- URL1: <https://www.trtcocuk.net.tr/keloglan-masallari> [Erişim Tarihi: 01 Ekim 2022].
- Yıldırım, D. (1998). *Türk Bitiği*. Ankara: Akçağ Yayınları.