



CYPRUS
INTERNATIONAL
UNIVERSITY
ULUSLARARASI
KIBRIS
ÜNİVERSİTESİ

DOI: 10.22559/folkloredebiyat.2017.54

folklor/edebiyat, cilt:23, sayı:92, 2017/4

EFSENEVİ ANLATIMLARIN POPÜLER KÜLTÜR VE GÖSTERİM METODOLOJİSİNDEKİ YERİ: OSTENSİYON

Harika ZÖHRE ERYILMAZ*

Giriş

İletişim insanlığın varlığından bu yana, kendini daha iyi ifade edebilme amacı içerisinde evrimleşmiş ve belirli seçimlerle önce sözlü; ardından yazılı ve günümüzde elektronik kültür ortamlarını oluşturmuştur. Bu evrimsel süreç içerisinde ancak ve ancak anlatının varlığı ile insanın kendini ve doğayı anlaması mümkün kılınmıştır. İnsanoğlunun kendini içinde yaşadığı toplumda anlamlı kılması, bu anlam içerisinde bir kültür meydana getirmesi, bugün halkbiliminin incelediği en temel sahadır. Bu saha içerisinde yer alan sözlü kültür ürünleri de yine incelenecek olan toplumu anlamaya fırsat verir. Toplumsal ilişkilerde, sosyal değişim ve gelişmelerin halk kültürü ürünlerine yansıtılması ve yaşatılması, kültür bilimi olan halkbiliminin tabiatı gereğidir (Eker, 2010: 393). Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde anlamlandırılmak istenen asıl konu, Türk toplumunda yer alan efsanelerle Türk toplumunun anlaşılması değil, günümüz elektronik kültür ortamında bu efsane anlatılarının günümüz dinleyicisine -verilecek örneklerle- ulaşma noktasında nasıl bir değişim ve dönüşüm geçirdiğidir. Bu bağlamda Linda Degh, doğaüstü içeriğe sahip televizyon programlarının günümüzde birer efsane anlatıcısı olarak bir

* Former Research Assistant at Mersin University, Dept. of Turkish Language and Literature Currently PhD Candidate at Hacettepe University, Dept. of Turkish Folkloristic. harikazohre@hacettepe.edu.tr

rol üstlendiğini ifade etmekle birlikte (Degh, 2001: 325) bu durumu Andrew Vazsonyi ile ‘ostension’ terimiyle açıklamaktadır (1983:6).

Ostension

Ostension terimi, en azından halkbilimciler arasında, efsanevi anlatının sözlü bir biçimde aktarılması yerine efsanevi bir metnin sahnelenmesine işaret eder (Degh, 1995: 237). Özellikle folklorun bağlamından kopuk bir metinden ziyade anlatıcı, dinleyici ve ürün olduğunun benimsenmesinden bu yana, ostension terimi ‘gösterimsel’ olması anlamında daha çok şey ifade etmeye başlamıştır.

İlk kez Umberto Eco tarafından göstergebilimsel olarak gösteren (kelime) ile gösterilenin (olay) arasındaki doğrudan ilişkiyi ifade etmek için kullanılan ostension teriminin özgün hali Latince ‘göstermek’ anlamına gelen ‘ostendere’ kelimesinden gelir (Eco, 1984:50; Degh and Vazsonyi, 1983: 5-7; Akt. Koven, 2007: 184). Terimin halkbilimdeki kullanımı ilk kez Degh ve Vazsonyi tarafından popüler kültürde kent efsanelerinin şekillenmesinde bir tablo gibi kullanılmıştır. Bu tabloda belirtmek istenilen şey, gerçeğin bir anlatıya dönüşebileceği gibi, anlatının da bir gerçeğe dönüşebileceği savıdır (Degh and Vazsonyi, 1983: 5). Aynı şekilde bu konuda Ellis de anlatıların sadece toplanan, kaydedilen ve arşivlenen basit birer sözlü metin olarak var olmadıklarını aynı zamanda davranış için birer harita görevi gördüklerini ifade eder (1989, 218). Degh ve Vazsonyi’nin modern kent efsanelerinde kullandığı bu kavram somut hayatta nadiren görülse de genel bakış açısında denilebilir ki, kültür yalnızca anlatıları var etmez; anlatılar da aynı zamanda kültürü oluşturan; devam ettiren birer yapıdır. Yani altı çizilen gerçek, toplumsal birlikteliğin ortaya koyduğu ortak anlatıların varlığı kadar, kolektif oluşturulan anlatı ve inançların da bu anlatıya inananlar arasında varlığını göstermesidir.

Ostension teriminin halkbiliminde ilk kez kullanılmasının ardından ‘ostension’ın tam olarak efsanenin kendisini göstermesine gerek duyulmadığı iki farklı kategoriye; ‘quasi-ostension’ (varsayımsal gösterim), ‘pseudo-ostension’ (sahte gösterim) şeklinde ayrılmıştır.

Quasi-Ostension; varsayımsal gösterim olarak adlandırılabilen ve tuhaf olayların efsane ve anlatı geleneği bakımından yorumlarının oluşturduğu bir kavramdır (Ellis, 1989: 208). Bu kavram, karşılaşılan efsanevi bir olayla *yalnızca ona inanan insanların* karşılaşacağına altını çizmektedir. Çünkü gerçekliğine inanılan bu efsanevi durum sadece inanan kimsenin zihninde gerçekleşebilir.

Pseudo-Ostension; sahte gösterim olarak da adlandırılabilen ve özgün (orijinal) efsane metnini bilen kimse tarafından kasıtlı bir şekilde yaratılmış efsanevi olayları ifade eden bir kavramdır (Ellis, 1989: 208). Bu tür anlatım ve yaşanmışlıkların yaratıcısı geleneksel bir anlatının varlığı çerçevesinde sonradan ortaya çıkan ‘sahte’ kişilerdir.

Tartışmanın ileri safhalarında Koven, tüm bu efsanevi anlatıların popüler kültürde yer almasının, sahnelenmesinin ve özellikle film yoluyla gösterilmesinin ardından, ortaya *Sinematic Ostension* terimini atar. Bu kavram, efsanevi anlatıların bizlere yeniden anlatılmasından (retold) ziyade bu anlatıların doğrudan ekrana kurgusal bir biçimde yansıtılmasını içerir. En önemlisi de bu anlatıların bir kısmının gerçek şehir efsanelerine dayanmasıdır. Bu ifadesinin ardından Koven, sinematic ostension olarak tanımladığı

bu terimi, kısıtlayıcı bulmakta; terimin ‘*Mass-Mediated Ostension*’ olarak (Kitle İletişim Gösterimi) ifade edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Koven, 2007: 185). Tüm bu gösterim teknikleri bize Aytaç ve Özdemir’in de önceden vurguladığı gibi; Goethe’nin ifadesiyle ‘Epik, lirik ve drama’dan oluşan edebiyatın daha dinamik bir tür anlayışı gerektiren televizyona aynı şekilde aktarılması mümkün değildir.’ savını hatırlatmaktadır. Televizyon için daha farklı bir tür anlayışı gereklidir (Aytaç, 2002: 183-207; Akt. Özdemir, 2012: 290).

Popüler Kültür ve İnanç Unsuru

Halkbiliminin kilometre taşı olan Ong’un belirttiği üzere, sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş ve yazılı kültürden elektronik kültüre geçiş, içinde bulunduğumuz anın vazgeçilmezidir. Türkiye’de elektronik kültüre geçiş 1950li yıllarda başlayan göç nedeniyle yerel sözlü kültürün; dolayısıyla sözlü edebiyat belleğinin de kente taşınmış ve bağlama uyarlanmış şeklidir. Medyanın, özellikle televizyon kanallarının yayınlarında bu dönüşümlerden yararlandığı görülür. Örneğin ‘Sırlar Kapısı, Kalp Gözü’ gibi televizyon yapımları, birincil sözlü kültür efsane/menkibe türü kapsamındaki ürünlerin kentli ikincil sözlü kültür bağlamında yaratılan ardıllarıdır (Özdemir, 2012: 299). Sözlü kültürün düşüncüyü kalıplarla sunma biçimi, tarihî ve kültürel birikimi beraberinde getirdiğinden, sözelliğin unutulup yok olmasına karşı alınan en önemli ve etkili tedbir olan bu kalıp ifadeler, yazılı veya elektronik kültür ortamında yok olmayıp farklı formatlarda varlığını sürdürmektedir (Eker, 2010: 398). Televizyon programları bu farklı formatın öncelikli ismidir. Günümüz televizyon programlarının popüler kültür ile aynı anlamda tutulmasını, popüler kültürün ‘ister ideolojik, ister sosyal, isterse maddi olsun geniş bir alana yayılmış ve önemli sayıda insan tarafından inanılan ve/veya tüketilen kültür’ tanımlaması çerçevesinde (Hinds, Çev. Can, 2014: 172) söyleyebiliriz. Mutlu, ‘Popüler kültür, kökleri yerel geleneklerde bulunan halk inançlarını, pratiklerini ve nesnelere, keza siyasal ve ticari merkezlerde üretilen kitlesel inançları, pratikleri ve nesnelere içerir; popüler kültürün içeriğinde popülerleştirilmiş seçkin kültürel biçimlerin yanı sıra müze geleneği düzeyine yükseltilmiş popüler biçimler de bulunmaktadır’ (2005: 313) ifadesini kullanmaktadır. Müze geleneği düzeyine yükseltilmiş bu popüler biçimler yalnızca eğlence amaçlı değil, inanç unsurunu içinde barındıran efsane ve efsanevi anlatıları konu alan programlar şeklinde medyada yer bulmaktadır. Halk hikayelerinde olduğu gibi inanç unsuru barındıran kolektif oluşumların devamlılığının beklentisi, kentsel dönüşüm içerisinde önce küçük gruplar halinde devamlılığını sürdürmüş, elektronik ortamın evlere daha hızla nüfuz etmesi sonucuna bağlı olarak da, popüler kültür içerisinde inanca bağlı anlatılarda yer bulmuştur.

İlk olarak 1994-2004 yılları arasında oldukça yüksek bir seviyede inanç unsurunu merkez alan bir yapımla birlikte, 2004’ten bu yana hâlâ efsanevi anlatıların çevresinde gelişen yapımlar mevcuttur. Bu anlatılarla ‘ostension kavramı’ içerisinde ekrana taşınan ilk yapımların Efendisi ve Sırlara Yolculuk isimli televizyon programlarıyla adından sıkça söz ettiren Sadettin Teksoy’dur. Teksoy, bir dönemin ciddi eleştirilerine maruz kalarak programını bitirmesine rağmen, bir başka gösterim yöntemiyle, Sırlar Dünyası ya da Kalp Gözü gibi ‘sinematic ostention’ ile bu anlatıların izleyiciye ulaş-

masına öncülük etmiştir. Televizyon programlarının isimleri ya da kullanılan teknikler değişse de, efsanevi anlatımların hâlâ bu tür programlarda kullanılıyor olması Ellis'in de ifade ettiği gibi 'Gösterim teknikleri birbirlerinden farklı olsa da tam anlamıyla birbirlerine zıt olarak düşünülmemeli; aksine birbirini karşılıklı olarak etkileyen dinamikler olarak görülmelidir' (1989: 209) savını destekler niteliktedir.

Türk insanının tasarım gücünü, değer yargılarını, maddi ve manevi unsurların ahenkli sentezini ortaya koyarak sosyal yapının kültürel göstergesi olan halk edebiyatı ürünleri, sözel kültür hayatımızı aydınlatacak bilgi, düşünce ve sembollerle kültür tarihi açısından önem arz etmektedir (Eker, 2010: 394). Bu anlamda incelenecek olan bu programlar hem Türk sosyokültürel yapısını ortaya koymakta, hem Türk toplumunun inanç ve bu inancın yaşaması bağlamında değişimi sergilemektedir. Çünkü gerçeklik ve hayal, medya aracılığıyla ve medya ortamında kurgulanmakta ve paylaşılmaktadır. Modern ve postmodern toplumların merkezini medya oluşturmaktadır (Özdemir, 2012: 285).

Bu programların incelenmesine geçmeden önce, efsanevi anlatıların gösterimi olması sebebiyle efsane ve memorat kavramlarından bahsetmek yerinde olacaktır. Boratav'a göre efsanenin başlıca niteliği inanış konusu olmakla birlikte, kendine özgü üslubuyla kalıplaşmış fakat kurallı biçimleri olmayan bir anlatı türüdür (1988: 99). İnsanı ve onun iç dünyasını veya bir başka ifade ile 'insanın geleneksel fantezilerini' (Dundes, 1971: 22) anlamada birincil ve son derece önemli kaynaklar olmakla birlikte, efsanenin, pek çok insan tarafından anlatılırken ve dinlenilirken gerçek olduklarına inanılması nedeniyle geleneksel dünya görüşünün veya halk felsefesinin oluşmasında da son derece etkili unsurlar oldukları bilinmektedir. Efsane araştırmalarının devasa bir sahayı kapsamasından kaynaklanan tanımlama ve sahasını sınırlamada karşılaşılan zorlukların aşılması için efsane birçok alt türe ayrılmıştır (Çobanoğlu, 2003: 41-43). Sırların Efendisi ve Sırlar Dünyası gibi programlarda da genel olarak işlenen konular memoratlardır. Buna göre memoratlar 'Tabiatüstü ferdi bir tecrübenin yaşayan veya ondan dinlemiş birisi tarafından anlatılan şahsa bağlı hikaye' (Kvideland, 1991: 19; Akt. Çobanoğlu, 2003: 21) olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımlamada yer alan 'tabiatüstü' ile kastedilen öncelikle 'öteki dünya' ve farklı boyutta olmanın yanı sıra 'insanlarla beraber aynı mekanları paylaşan, cin, peri, şeytan, alkız, karabasan veya çeşitli ruhlardan oluşan ve sosyal bir hayat yaşadığına inanılan' varlıklarla 'görme, konuşma, dokunma, hissetme, rüya veya bunlardan başka bir yolla' kurulan bir iletişimdir. Memoratlar da, bu şekilde kurulmuş bir iletişimle yaşananların yaşayan veya ondan dinleyen birisi tarafından anlatılmasıdır (Çobanoğlu, 2003: 21).

Aslında 'Teksoy Görevde' ile bizim kuşağın psikolojisini bozdunuz... Doğuran taşlar, mucize koyunlar, tekinsiz evler, cinler... Siz inanıyor muydunuz tüm bunlara?

Tabii ki inanıyorum. 'Teksoy Görevde'de insanların bulamaç haline getirdiği bir mesele var. Biz, kurgu, müzik, ara geçiş anlamında çok akıcı renkli ve süslenmiş bir program yapıyorduk. Asla bir bölümde bile yalan söylemedik. Televizyonculuğa özgü harika formüllerimiz vardı, alladık pulladık süsledik biraz mübalağa ettik ve seyredilir hale getirdik, ama asla yalan söylemedik.

2 Eylül 2015 Sırların Efendisi programının yapımcısı ve sunucusu, bu tür programlarda bir ilk olan Sadettin Teksoy ile Cumhuriyet Gazetesi'nde yapılan röportajda so-

rulan sorunun cevabında da görüldüğü üzere, bu anlatıların hem anlatı boyutunda hem yapım boyutunda hem de izleyiciye aktarım boyutunda inanış büyük bir yer tutmaktadır.

Ostention Kavramı İçerisinde Sırların Efendisi ve Sırlar Dünyası

1994-2006 yılları arasında yapımcılığını ve sunuculuğunu Sadettin Teksoy'un üstlendiği ve döneminde izlenme rekorları kıran 'Teksoy Görevde' adlı programın bir devamı niteliğinde olan Sırların Efendisi, halk anlatılarını televizyon aracılığı ile topluma sunma görevi üstlenmektedir. Bu anlamda Türkiye'de bir ilk olan Teksoy Görevde ve ardılları, halk inançlarından yola çıkarak, gerek bilinen bir efsane anlatılarının kalıntıları, gerekse inanan insanların zihinlerinde yarattıkları birçok kent efsanesini ve memoratı 'gerçek' olduğuna inanarak ve izleyenleri ikna ederek sunmuştur. Bu anlamda Türkiye'de 'ostention' teriminin vücut bulduğu ilk yapım olması açısından önemlidir. Örneğin, 1998'de yayınlanmış bir programda Niğde'nin Edikli Köyü'nde meydana gelen bir olaydan bahsedilmektedir. Olay önce bir giriş ile açıklanmakta, ardından olay yerine gelen parapsikoloji uzmanı ile çözüme kavuşturulmaktadır. Olayın yaşandığı köyde insanların da anlatıları dinlenmekte ve zaman zaman kamera görüntüleri verilmektedir. Bahsi geçen olay, bir evde taşların ve nesnelerin kendiliğinden hareket ettiği üzerinedir. Taşların hareketleri kameralarla doğrudan gösterilmekte ve hikaye yanlış yapıldığına inanılan bir duruma bağlanmaktadır. Memorat anlatıcısının amacı öncelikle bilgilendirmektir. Bu bağlamına göre tartışılan bir halk inancıysa, diyelim ki çığnenen bir tabu veya töre ise bu durumda karşılaşılabilecek olan cezalandırmaya yönelik örneklemelerle tartışmayı sonlandıracak bir bilgi sunumu ve mevcut inançların kökleşmesini sağlayacak bir güncelleştirmeden ibarettir (Çobanoğlu, 2003: 49). Burada da anlatılan hikaye şöyledir:

Niğde'nin Edikli Köyü'nde meydana gelen bu olayda, ev sahibi kişinin oğlu, bir trafik kazasında hayatını kaybeder. Kazanın olduğu yer ıssız olduğu için ölünün naaşı ancak üç gün sonra bulunmuştur ve üzerinde kimlik olmadığı için ortalama üç gün cenaze morgda kalmıştır. Ailenin cenazeye ulaşması ve defin işlemleri sonunda toplamda on gün geçmiştir. Cenazenin 52. anma gününde ev bilinmedik şekilde taşlanmaya başlar. Ardından evdeki nesnelere hareket etmeye başlar.

Ele alınan bu konu bir parapsikolog uzmanı tarafından çözümlenmeye dek anlatılar ekrana 'doğrudan' yansıtılır ve zaman zaman hareketli taşlar kamerada gösterilir. Programda yayınlanan bu bölüm kurgusuzmuşçasına doğrudan aktarıldığı için bir 'ostention' örneği teşkil etmektedir. Yalnızca inanan insanların başına gelebilecek bir durum olması sebebiyle de 'Quasi-Ostention' olarak alt türde yerini almaktadır. Durum, ölüye saygısızlık yapıldığına inanılması ve ölünün onları rahatsız ettiğinin bir göstergesidir. Aynı zamanda, bu köyde anlatıların kültürü oluşturduğunu söylemek de mümkündür. Sadettin Teksoy'un bu programında rahatsız ettiğine inanılan 'şey'in bulunması için kameraların bile ekrana yansıtılması tam anlamıyla doğaüstünün yansıtılmasıyla; dahası bunun kabul edilmeyle ilgilidir. Programda herhangi kurgusal bir yapının olmadığı hissi verilmekle birlikte; bu doğal ortamın yansıtılması için özel bir çaba da gösterilmemektedir. Özellikle Anadolu'nun köylerinden derlenen efsanevi anlatımlar üzerine kurgulanan bu programda sunucu, kameraman gibi program ekibinin de olaylara inandığı gözlemlenmektedir.

Yine aynı programın bir başka bölümünde bir kent efsanesi olan 'Van Gölü

Canavarı'nın görüldüğü üzerine yapılmış program, terimsel olarak hem 'Pseudo-Ostention' hem de 'Quasi-Ostention' içerisinde yer almaktadır. Önce ortaya atılan bir kent efsanesi, ardından bunun gerçekliğinin ispatı, buna inananların canavarı *gördükleri* ve daha sonra bu anlatının dinleyenler tarafından 'gerçeğe dönüştürülmesi' döngüsü terimlerin içine doldurmaktadır. Öyle ki, Van'da bir 'Van Gölü Canavarı Heykeli'nin olması, yaratılmış bir efsanenin gerçeğe dönüştürüldüğünün bir göstergesidir.

Sosyal ve kültürel değerler veya normlar davranışların ve bilgilerin öğrenilmiş şekilleridir ve insanın biyolojik yapısından kaynaklanmayan her türlü fiil ve hareketi kapsarlar. Her sosyo-kültürel yapı içinde karşılıklı etkileşmelerin düzenliliği, insanlar arasındaki etkileşmelerin belli bir şekilde yönlendirilmesini, kısaca çerçevesini belirler (Çobanoğlu, 2003). Verilen örnekler de görüldüğü üzere o çevrede bulunan kimseler bu etkileşimle birlikte bir inanç unsuru etrafında birleşmişlerdir.

Ostention terimine örnek olarak verilebilecek bir başka televizyon programı, yine 2000li yıllarda yayınlanmaya başlamış ve özellikle 2004-2006 yılları arasında çok ses getirmiş 'Sırlar Dünyası' vb. yapımlardır. Bu yapımlar, bir inanç etrafında kurgulanmış neredeyse belgesel özelliği taşıyan, içerdiği mesaj ile karşı tarafa gerekliliklerin yerine getirilmediği durumlarda *başta gelenleri* aktarmaktadır. Sırlar Dünyası ve benzeri yapımlarda, sunucu öncelikle konuya bir giriş yapmakta, ardından, kurgusal bir şekilde olaylar ilerlemektedir. Bu anlamda 'Sinematic-Ostention' olarak nitelenen bu gibi yapımlar popüler kültürde de önemli bir yer tutmuş, benzerleri yalnızca 'dini' içerikli kanallarda değil, birçok özel kanalda ve en etkin saatlerde izleyiciye sunulmuştur. Zaman zaman eleştirilere maruz kalsa da toplumun kendisini topluma yeniden sunan bu programlar popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir. Mutlu'nun da ifade ettiği gibi popüler kültür ne tamamen tutucudur, ne de ilerici; ne tamamen uyuşturucudur, ne de özgürleşimci. Popüler kültür hakim ve muhalif söylemlerin birbirleriyle karşı karşıya geldiği, çatıştığı, birbirlerini dönüştürdüğü bir alandır (2005: 331). Dönüşüm, bariz bir gösterim şeklinin sunulmaya çalışıldığı Sırların Efendisi yapımından daha sinematik bir aktarım olan Sırlar Dünyasına evrilmiştir.

Sonuç

Sözlü kültür ortamından önce yazılı; ardından elektronik kültüre geçiş süreciyle birlikte toplumu ifade eden anlatılar sadece anlatı olarak kalmayarak bir kitle iletişim biçimi şeklinde diğer kültür ortamlarında da yerini bulmuştur. Bu süreç içerisinde anlatı yalnızca anlatılan olmaktan çıkmış, anlatan ve dinleyeni ve dahası izleyeni de kapsayan yeni bir bağlam oluşturmuştur. Görsel iletişimin var olması dolayısıyla edebiyatın medyada kullanılması sonucunu ortaya çıkarmıştır. Bu değerlendirme içerisinde yukarıda incelenen örnekler doğrultusunda ifade edildiği üzere efsanevi anlatımların popüler kültür ve kitle iletişim araçlarındaki gösterimine göstergebilimsel bir kavram olan 'ostension' teriminin kullanılması anlatının yalnızca sözlü kültür ortamında kalmadığını ifade etmiş ve bir terim olarak daha somut bir tanıma imkân vermiştir. Dahası elektronik kültür çağı öncesi tek yönlü bir etkileşim ile anlatı yalnızca kültürü ifade ederken, elektronik kültür çağı ile birlikte bu etkileşim iki yönlü olmuş ve anlatı, görselliği ifade etme çabası içerisinde kendini inanma eğiliminde bir kez daha göstermiştir. Sonuç olarak önceden anlatı

tek yönlü bir biçimde inancı aktarırken gösterim sayesinde gösterilene inanma eğilimi oluşmuştur. Yani denilebilir ki artık anlatı yalnızca kültürün aktarıcısı olmamakta; aynı zamanda anlatımın gösterimi sayesinde kültürü oluşturan bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKLAR

- Boratav, P. N. (1988). '100 soruda Türk halk edebiyatı'. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Çobanoğlu, Ö. (2003a). *Türk halk kültüründe memoratlar ve halk inançları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2003b). 'Türk folklorunda kaybolan otostopçu hayalet kız efsanesi'. *Türkbilig*, 4(6). 41-55.
- Degh, L., A. Vazsonyi (1983). 'Does the word 'dog' bite? ostensive action: a means of legend-telling', *Journal of Folklore Research*, 20(1). 5-34.
- Degh, L. (1995). *Narratives in society: a performer-centered study of narration*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Green, T. A. (Ed.). (1997). *Legend, folklore an encyclopedia of beliefs, customs, tales, music, and art*, Santa Barbara: C ABC-CLIO. 485-492.
- Degh, L. (2001). *Legend and belief: dialectics of a folklore genre*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*. London: Macmillan Press.
- Ellis, B. (1989). Death by Folklore: Ostension, Contemporary Legend and Murder, *Western Folklore*, 48:3, 201-220.
- Honds, H. E. (2014). 'Popülarite: Popüler Kültürün Olmazsa Olmazları', Çev. Dilek Tüfekçi Can. *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar IV*. (ss.172-181) Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Koven, M. J. (2007). Most haunted and the convergence of traditional belief and popular television. *Folklore*, 118, 183-202.
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, popüler kültür ve medya*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Öğüt Eker, G. (2010). Gelenekten Geleceğe Halk Edebiyatı. *Türk halk edebiyatı el kitabı*. (ss. 393-410). İstanbul: Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2012). *Medya, kültür ve edebiyat*, Ankara: Grafiker Yayınları.
- Tunç, G. (2005). Kalp gözü, efsane ve ikincil sözlü kültür, *Milli Folklor*, 67: 23-28.

ÖZET

EFSANEVİ ANLATIMLARIN POPÜLER KÜLTÜR VE GÖSTERİM METODOLOJİSİNDEKİ YERİ: OSTENSİYON

Sözlü kültür ortamı insanlığın varoluşundan ve birbirleriyle iletişim kurma isteklerinden itibaren günümüze kadar varlığını korumuş ve insanoğlunun büyük ölçüde simge dağarcığını oluşturmuş bir yapıdır. İnsanlığın iletişim yöntemi değiştikçe sunum, yaşam ve bağlam değişmektedir. Sunumdaki bu değişme Zaman içerisinde gerek ihtiyacın gerekse ihtiyaç kaynaklı teknolojinin dönüşümü, sözlü anlatımların kullanımını yeni ortamlara itmiştir. Efsane-

ler de diğer türlerde olduğu gibi kendi bağlamı içerisinde hem anlatsal bir değişime maruz kalmış, hem de gereklilik ve teknolojinin varlığı ile ikincil kültür ortamlarına taşınmıştır. Bu bağlamda, konumuzu oluşturacak olan nokta, kitle iletişim araçlarının dönüşümünden sonra anlatının 'medya' aracılığıyla dinleyiciye ulaşması ve bu terimin halkbilimi içerisinde bir gösterim metodolojisi bağlamında 'ostension' olarak ifade edilmesidir. 'Ostension' terimi tarihsel ve coğrafik süreçte bölgelere göre anlatıların değişebildiği gibi, anlatıyı aktaran metodların da değişebileceğinin altını çizmektedir. Bu, bir göstergebilimci olan Umberto Eco tarafından ilk kez, dil öğrenimi alanında ortaya atılmış bir terimdir. Bundan esinlenen Degh ve Vazsonyi tarafından folklorda geliştirilen bu terimin göstermek istediği nokta anlatıcı unsurunun medya ile birlikte 'gösterici' unsura dayandığıdır. Birinci sözlü kültür ortamında inanılan şey anlatılırken, ikincil sözlü kültür ortamında 'gösterilen şey'e inanma söz konusu haline gelmiştir. Bu bağlamda, çalışmada, alt türlere de sahip olan 'ostension' terimi açıklanarak bir dönem izlenme rekorları kıran Sırlar Dünyası, Sırların Efendisi, Sırlara Yolculuk gibi efsanevi anlatımlardan örnekler verilerek efsanevi anlatımın popüler kültürdeki yeri bu kavram doğrultusunda belirginleştirilecektir.

Anahtar Kelimeler: efsanevi anlatım, ostension; gösterim; popüler kültür; medya

ABSTRACT

THE PLACE OF LEGENDARY EXPRESSIONS in POPULAR CULTURE AND DISPLAY METHODOLOGY: OSTENSION

The oral (verbal) culture environment is a structure that protects its existence from, starting from the existence of humanity and the desire to communicate with each other, and has formed the largely symbolic symbol of humanity. As humanity's communication method changes, presentation, life, and context change also changes. This change in the presentation, have driven the transformation of the need-based technology and the use of verbal expressions have driven new environment over time. Legends, as in other genres, have undergone a narrative change within their context and have been moved into secondary culture environments with the necessity and the presence of technology. In this context, the point that will form the subject is that the expression after the transformation of the mass media reaches the audience through the 'media' and this term is expressed as 'ostension' in the context of an impression methodology in folklore. The term 'Ostension' emphasizes that the narrative methods may change as the narratives change according to the regions in the historical and geographical process. This term is introduced for the first time in language learning field by Umberto Eco, who was a semiotographer. Degh and Vazsonyi were inspired from this term. Degh and Vazsonyi developed this term by in the folklore and intended to show that the narrator is based on the 'demonstrator' element with the media. While what is believed is explained in the first verbal culture environment, believing in what is shown in the secondary verbal culture environment has become a subject. In this context, in the study, 'ostension', which has sub-genres, (place of legendary narratives on popular culture) will be explained and examples of legendary narratives series such as Sırlar Dünyası, Sırların Efendisi, Sırlara Yolculuk.

Key Words: legendry narrative; ostension; display; popular culture; media