

KAHRAMAN MİTİ, OLGUSU VE YOLCULUĞU ÜZERİNE SİMGESEL BİR İNCELEME: NETFLIX “HAKAN MUHAFAZ”¹

*Neda Üçer²
Nehir Dağlı³
Elif Soyseven⁴*

Özet

İnsanoğlunun varlığından bu yana hikâyeleştirilmiş kahraman mitleri, kuşaktan kuşağa, kültürden kültüre aktarılarak toplumların kimlik oluşturmalarına katkıda bulunmuştur. Her toplum, kendine özgü kahramanlar yaratarak kendi öz kimliklerini bu kahraman üzerinden inşa etmiş ve tanımlamıştır. Günümüzde sinemadan edebiyata, televizyondan tiyatroya çeşitli platformlar aracılığıyla kahramanların hikâyeleri ve yolculukları yeniden yorumlanmaktadır. Televizyonun yerini hızla alan dijital platformlardan Netflix, global yapısının yanı sıra global yapısı ile de izleyicilerine zengin çeşit ve içerik sunmaktadır. Netflix’in ilk Türk dizisi Hakan Muhafız kahraman mitine göndermeler yaparak, İstanbul’u kurtarmakla görevlendirilmiş, seçilmiş bir kahramanın yolculuğunu anlatmaktadır. Dizi içerisinde yer alan ölümsüzler ve sadık olanlar, kahraman olan muhafızın etrafında yer alan kişileri oluştururken, tılsımlı gömlek, erdem yüzüğü ve hançeronun kahramanlık yolculuğunda kullandığı araçları ifade etmektedir. Dizi, bölümlerin ilerleyişi içerisinde, izleyiciye kahraman mitinin nasıl oluştuğunu, kahramanın nasıl bir yolculuk izlediğini ve muhafız karakterinin nasıl bir kahramana dönüştüğünü aktarmaktadır. Bu çalışma kapsamında, Hakan Muhafız dizisi çerçevesinde oluşturulan kahraman miti ve olgusu Campbell’in kahramanın yolculuğu modeli ile incelenmiştir. Campbell’in, her kahramanın aynı arketipsel modeli izlediğini savunduğu monomit yaklaşımı ile Hakan Muhafız kahramanının özellikleri film sekanslarında yer alan hikâyeler aracılığıyla ortaya konulmuştur. Yapılan incelemeler, Hakan Muhafız dizisinde oluşturulan kahraman miti özelliklerinin Türk kültürel öğeleri ve sembolik üretimlerini yansıttığı gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Netflix, Joseph Campbell, Hakan Muhafız, Kahraman, Kahraman Miti, Monomit.

¹ Bu makale, 20-22 Nisan 2020 tarihleri arasında Aydın’da düzenlenen “3rd Cultural Informatics, Communication & Media Studies” adlı etkinlikte sözlü bildiri olarak sunulmuş ve özeti konferans bildiri özet kitabında basılmış olan “Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız” başlıklı bildirinin tamamlanmış halidir.

² Doçent Doktor. Yeditepe Üniversitesi. nsaracer@yeditepe.edu.tr. [ORCID: 0000-0003-4976-2762](https://orcid.org/0000-0003-4976-2762)

³ Doktora Öğrencisi. Yeditepe Üniversitesi. nehir.dagli@yeditepe.edu.tr. [ORCID: 0000-0002-9642-2587](https://orcid.org/0000-0002-9642-2587)

⁴ Doktora Öğrencisi. Yeditepe Üniversitesi. elifsoyseven@gmail.com. [ORCID: 0000-0001-9532-104X](https://orcid.org/0000-0001-9532-104X)

A SYMBOLIC REVIEW OF THE HERO MYTH, FACT AND JOURNEY: NETFLIX “THE PROTECTOR”

Abstract

The heroic myths that have been narrated since the existence of mankind have contributed to the formation of societies by being transferred from generation to generation, from culture to culture. Each society by creating their own unique heroes defined their own identities. Today, the stories and journeys of heroes are reinterpreted through various platforms like cinema, literature, television and theater. Netflix considered as one of the digital platforms that rapidly replaces television, offers its viewers a rich content and variety within its global and glocal structure. Netflix's first Turkish series “The Protector” references to the heroic myth thus depicts the journey of a chosen hero who was tasked to save Istanbul. Immortals and loyal ones are the people around the protector who is the hero, talisman shirt, virtue ring and dagger refer to the tools he uses in his heroic journey. Within the development of the episodes, series conveys to the audience how the hero myth was formed, how the hero followed the journey, and how the character of the protector turn into a hero. Within the scope of this study, the hero myth and fact created within the framework of the “The Protector” series were examined by Campbell's journey model of the hero. The monomyth approach defending that every hero follows the same archetypal model of Campbell helps to put forward the hero characteristics of The Protector revealed in the stories of film sequences. The analyzes assert that the characteristics of the heroic myth created in the “The Protector” series reflect Turkish cultural elements and their symbolic production.

Keywords: *Netflix, Joseph Campbell, The Protector, Hero, Hero Myth, Monomyth.*

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Giriş

20. yüzyılın sonuna gelindiğinde, medya alanında köklü değişimler yaşandığını ve 1990’lı yılların tipik bir fin de siècle (yüzyıl sonu) on yılı olduğunu ifade etmek mümkündür (McChesney, 2008:311-319). İletişim araçlarının gelişmesiyle, medya alanı merkezi bir rol oynamaya başlamış ve dünya zaman mekân kısıtı olmaksızın birbirine bağlanmıştır. Marshall McLuhan’ın 1967 yılında Küresel Köy olarak tanımladığı; iletişim araçlarının dünyayı bir küresel köye dönüştüreceği tezi, günümüzde tez olmaktan çıkmış bir gerçeklik haline gelmiştir. İletişim araçlarının küreselleşme olgusunu yaratması Batı’nın, sosyal alanlarda da kendi kültürünü tüm dünyaya yaymasına fırsat tanımıştır (Oran, 2004:41).

21. yüzyılda, belirtilen bu gelişmeler doğrultusunda ortaya çıkan küresellik ve yerelliğin iç içe geçtiği durumda yeni bir terminolojinin de oluşturulması gerekliliği doğmuştur. Nitekim global ve lokal’in bir araya gelmesi ile oluşturulan glocal terimi, Oxford Yeni Kelimeler Sözlüğü’nde (1991: 34) yer almakta ve glocalleşme terimi ise bu sürece karşılık gelmektedir (Tulloch, 1991:134). Bu terim, küresel ve yerel kavramları ile iş dünyasını birleştirmesi ile dikkat çekmektedir (Gezgin & Tuğba, 2017:120). Genel olarak, farklı coğrafi alanlarda küresel içeriklerin sunulduğu bir ortamı, küresel ve yerelin iç içe geçmiş hali olarak tanımlanmaktadır (Aktan & Hüseyin, 1999:31). Günümüzde glocal teriminin tanımına uyan, film ve eğlence sektörünün önde gelen şirketlerinden Netflix, Amerika Birleşik Devletleri’nde 1997 yılında kurulmuştur. Netflix, 190’dan fazla ülkede 167 milyondan fazla kullanıcıya dizi, belgesel ve film içeriğini abonelik sistemi ile sunmaktadır. Kullanıcılar, farklı tür ve dillerdeki içerikleri istedikleri zaman ve yerde, internete bağlı izleyebilmektedir (Netflix Hakkında, 2020). 1997 yılında kurulduğunda, internet üzerinden bir film kiralama şirketi olan Netflix, 1999 yılında abonelik hizmeti başlatmasıyla 2000 yılında kişiselleştirilmiş film önerileri sistemini kurmuştur. Zaman içerisinde hızla gelişen platform, 2002 yılına geldiğinde halka açılmış, 2004 yılında ise üye sayısı 4,2 milyona ulaşmıştır. 2011 yılında Kanada, Latin Amerika ve Karayipler’de, 2012 yılında Avrupa’da, 2015 yılında ise Avustralya, Japonya ve Yeni Zelanda da yayına başlamıştır. Netflix’in üyelerinin %83’ü uluslararası seyircilerden oluşmaktadır.

Ülkelere ve bölgelere göre uyarlanmış değişen ürün içerikleri sunan Netflix üyelerine, Amerika Birleşik Devletleri’nde 4000’den fazla film ve 2000’e yakın dizi, Türkiye’de ise 500 film ve 200 dizi içeriği sunmaktadır. Netflix, orijinal içerik kapsamında çok uluslu müşteri portföyüne hitap edecek lokal dizileri desteklemektedir (Nebil, 2019).

“Hakan Muhafız” Nilüfer İpek Gökdel’in Karakalem ve Bir Delikanlının Tuhaf Hikâyesi adlı kitabından Netflix için uyarlanmış, dijital platformda yer alan ilk Türk dizisi olarak glocal diziler arasında yerini almıştır. Özgün adı “The Protector” olan dizinin ilk sezonu 14 Aralık 2018 tarihinde 10 bölüm, ikinci sezonu 26 Nisan 2018 tarihinde 8 bölüm, üçüncü sezonu ise 6 Mart 2020 tarihinde 7 bölüm olarak yayına girmiştir.

Bu çalışma, Netflix’in ilk Türk dizisi Hakan Muhafız örneği üzerinden kahraman olgusunu, kahramanın yolculuğunu simgesel olarak incelemektedir. Bu incelemeyi yapabilmek için Campbell’in kahramanın yolculuğu modeli esas alınmış, her kahramanın aynı arketipsel modeli izlediğini savunduğu monomit yaklaşımı ile Hakan’ın kahraman özellikleri film sekanslarında yer alan hikâyeler aracılığıyla ortaya konulmuştur. Bu çalışmada kahramanın yolculuğu ile ilgili bütünsel bir simgesel inceleme yapabilmek için yayına giren tüm sezon bölümleri, macera sona ermiş olmasa dahi, araştırma kapsamına alınmıştır.

1. Kahraman Olgusu ve Yolculuğu

Kahraman terimi insanlık tarihine bakıldığında oldukça eski zamanlara dayanmaktadır ve bu teriminin insanlık tarihi ile eş zamanlı olarak ortaya çıktığını ifade etmek mümkündür. Dolayısıyla kahraman tanımı, kahramanların ilk olarak yer aldığı sözlü kültür anlatılarını incelemeyi gerektirmektedir. Geçmişten günümüze dek yaratılan birçok kahraman, sözlü kültür anlatıları olan mit ve masallardan beslenmektedir ve bu nedenle mit ve masal olgusunu açıklamak önemli görülmektedir.

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

1.1. Kahraman Tanımı

Türkçe’de hem sıfat hem de isim olarak kullanılan, Farsça kökenli bir kelime olan kahraman sözcüğünün, Türk Dil Kurumu sözlüğünde üç farklı kullanımı olduğu görülmektedir. Türk Dil Kurumu tarafından üç farklı kullanıma sahiptir;

1. Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren, alp, yiğit,
2. Bir olayda önemli yeri olan kimse,
3. Roman, hikâye, tiyatro ve benzeri edebiyat türlerinde en önemli kişi.

Türk Dil Kurumu sözlüğünde kahraman kelimesinin eş anlamlısı olarak gösterilen alp ve yiğit kelimelerinin anlamlarına bakıldığında; alp için yiğit ve kahraman, yiğit kelimesinin anlamı olarak 1.güçlü ve yürekli kahraman, alp, 2.gözü pek, düşüncesini açıkça söylemekten çekinmeyen, 3.delikanlı, genç erkek açıklamaları yapılmaktadır.

Kelimenin İngilizce karşılığı olan hero da benzer bir anlam taşımanın yanı sıra, önemli birtakım farklılıklara işaret etmektedir. Türkçe karşılığıyla “cesaret, iyilik, erdem ya da büyük yeteneği nedeni ile takdir edilen, hayran olunan kimse; çok tehlikeli durumlarda büyük cesaret gösteren kimse: bir oyun, öykü ya da şiirde en önemli karakter” anlamına gelmektedir. İki dildeki kullanım arasındaki en önemli farklardan biri, İngilizce’de kadın kahraman için kullanılan bir kelimenin, heroine kelimesinin kullanılmasıdır (TDK Sözlük).

Kahraman kelimesinin İngilizce karşılığı hero için Oxford İngilizce Sözlük’te dört anlam verilmektedir;

1. Antik çağlarda tanrılar tarafından bahşedilmiş insanüstü güç, cesaret ya da beceri gibi özelliklere sahip olan daha sonraları yarı tanrı ya da ölümsüz bir varlık olarak gösterilen erkek,
2. Cesur ya da asil bir eylem gerçekleştiren kimse; ünlü savaşçı,
3. Hiçbir iş, ödül ya da kurumla bağı olmadığı halde olağanüstü cesaret, dayanıklılık, olgunluk sergileyen erkek; başarıları ve asil özelliklerinden dolayı saygı gösterilen, hayranlık duyulan erkek,
4. Bir efsane ya da mitin konusu olan erkek; bir hikâye ya da şiirin ana erkek karakteri.

Bu tanımlamalar üzerinden bakıldığında kahraman kelimesinin erkek figürünü çağrıştırdığı görülmektedir. Ancak günümüzde kahraman, eski tanımlamalarındaki "büyük ve güçlü insan” teriminden ziyade kendi kültürünün bir sembolü olarak ele alınmaktadır. Genel anlamıyla kahraman, toplum için kendini feda edebilen kişi olarak ifade edilmektedir. Kahraman, inandığı değerler ve sevdiği insanlar için mücadele etmektedir. Joseph Campbell’a göre (2019: 35-44) kahraman, kendinden daha büyük bir amaç için yaşamını feda eden kişi, Vogler’a (2012: 69-70) göre ise kahraman kavramı kendinden ödün vermayla ilişkilidir.

Çoruhlu (2019: 165-166) tarafından, kahraman, zor zamanlarda toplumun içinden çıkan ve ulusun bütünlüğü için toplumun yapmaya cesaret edemediği şeyleri canı pahasına ulusunu kurtarmak için yapan, olağanüstü özelliklere sahip kişi olarak tanımlanmaktadır. Kahraman; olağanüstü şartlarda doğar, ruhların korumasıyla büyür, yiğitlik ve savaş sanatlarını öğrenir, iyicil güçlerden yardım alarak kötülüğü temsil eden güçle savaşır ve sonunda kazanır. Türk mitolojisi kapsamında, şamanlar mitsel figürler olarak yer alır ve kahraman olarak nitelendirilirler. Ancak kahramanlık toplumsal yapıya işaret etmektedir ve Türklerde kökeni Ön Türk dönemine kadar inen Alplik teşkilatıdır. Türk mitolojisinde, aşağıda belirtilen dört kahramandan söz edilebilir (Çoruhlu, 2019: 166);

1. Alp Er Tunga
2. Kögüdey Mergen
3. Çaçtani Bey
4. Oğuz Kağan

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Gürçay’a (2016: 67) göre “en temel anlatımla kahraman; özgür iradesiyle tehlikeye atılan ve karşılıklı olarak iyilik yapan fedakâr bireydir. Bu bireyler kimsenin başaramadıklarını başararak, toplumların hayatına etki etmiş, diğer insanlara büyük faydalar sağlamış insanlardır. Bu kişiler toplumun hafızasında yer edinerek tarihin ve kültürün bir parçası haline gelirler”. Kahraman, mitlerde ya da masalarda; roman ya da sinema filminde maceralara atılmayı göze alan kişidir. Kahraman, macerasında kendisini amacı uğruna feda edebilmeyi göze alan kişidir ve sahip olduğu özellikler ile sıradan insandan ayrılmaktadır (Miller, 2000: 189). Kahraman, yaşamı kötü şekilde etkileyen bir sorunu çözmek için canı pahasına başka kimsenin sorumluluk almaya cesaret edemeyeceği durumlara giren kişidir (Ekiz, 2019: 37). Sıradan insanlar güveni tercih ederlerken, kahramanlar korkusuzca tehlikeye atılırlar ve kahraman yolculuğunu sürdürürler (Fromm, 2003: 149,150).

Bu anlamlar üzerinden kahraman kavramı ele alındığında tarihsel süreçte toplumsal olaylarda fayda sağlayan öncüler olarak nitelendirilebilir. Kahraman, yerel ve kişisel tarih sınırlamalarıyla çatışarak onları aşan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir (Campbell, 2019: 30). Kahramanlar, sıradan insanların cesaret edemediği sıkıntıları aşarak ve toplumda çözüm bulunması güç durumlar için hayatlarını riske atarak öne çıkarlar. Kahraman probleme getirdiği çözüm ile toplumda değişime yol açmaktadır.

2.2. Mit ve Masal

Mitler, masallar ve efsaneler; kuşaktan kuşağa aktarılarak günümüze dek hayatta kalan, araştırma konusu olan ve kolektif bilincin varlığını ortaya koyan unsurlardır. Geleneksel sözlü anlatı olarak ifade edilen mit ve masallar, insanın kendini ifade etme arzusunu barındırmanın yanı sıra, insanın, yaratıcı ve düşünebilen bir varlık olmasının da kanıtıdır. İnsanın yaratıcılığının öğretilerle birleşimi, kültürel motiflerin, şarkıların, masalların dilden dile aktarılmasına da olanak sağlamıştır.

Jung tarafından ele alınan yeniden doğuş kavramının temelinde arketipler yer almaktadır. Dört Arketip isimli eserinde günümüz insanının geçmiş yaşantıların imgelerini üzerinde taşıdığını savunmakta ve arketip kavramını da aynı tip sayısız yaşantının psikik kalıntıları olarak tanımlamaktadır. Duyu ötesiyle ilgili tüm ifadelerin arketipler tarafından belirlendiğini belirten Jung (2012:47,48), farklı kültürlere sahip insanların yeniden doğuş hakkında birbirine benzer ifadeleri ve ritüelleri olmasını arketip kavramıyla açıklamaktadır. Jung, mit sayesinde insanların insanüstü varlıklarla ve güçlerle iletişim kurduğunu ifade etmektedir.

Zimmer (2004: 335), mitlerin sembolik zenginlikleri, anlamsal derinlikleri olduğunu ve bir toplumun ortak eseri olmasından dolayı halkın hikâyesini anlattığını savunmaktadır. Mitler ait olduğu toplumun değer yargılarını, yaşamsal faaliyetlerini, önemli sorunlarını ve bu sorunların çözümlerini içinde barındırmaktadır. Simgesel anlatılara sahip mitler, karmaşık, sosyal sorunları basit bir dille ifade etme ve çözüme kavuşturma özelliğine sahiptir. Mitler aracılığıyla kötülük kahramanca bir hareketle ortadan kaldırılmaktadır (Lawrance & Jewett, 2002: 116). Tecimer (2005: 15) ise mitleri; inançsal bağlantılar içeren, gerçeküstü durumları ve olayları, yaşayan tanrılar ya da insanüstü varlıkları konu edinen öyküler olarak ifade etmektedir. Belirsiz zaman dilimlerinde geçen mitler, insanın algı boyutundan aşarak, belli bir inanç, düşünce veya ideali aktarmayı hedeflemektedir

Mitlerdeki her şey topluma ait olup mitlerdeki kahramanlar da toplumu temsil etmektedir. Bir ulusun anadili gibi canlı bir yapıya sahip mitler, dilin toplumun gelişimine, ilerlemesine, dönüşümüne bağlı olarak varlığını sürdürmesi veya toplumların yok oluşu veya asimilasyon ile ortadan kalkışı gibi ait olduğu topluluğun gelişimine göre değişim göstermektedir (Çoruhlu, 2019:13).

Eliade Mitlerin Özellikleri (1993:23) isimli çalışmasında mitin bir hikâyeden yola çıktığını, varlık kavramı ile birlikte bir bütün haline geldiğini savunmaktadır. Roland Barthes *Mythologies* (2000:111-130) adlı göstergebilim çalışmasında çağdaş mitlerin geleneksel mitlerden yeniden yorumlanmasıyla oluşturulduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda Barthes, (2000:111-130) çağdaş mitlerin toplumda kimlik

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

oluşturma görevine değinmektedir. Sözlü bir kültür ürünü olan mitler, ait olunan topluma dair değer yargılarını, sosyal yaşama dair sorunları ve bu sorunlara dair çözümleri içermektedir.

Mitlerin arasında yapısal olarak bir benzerliğin olduğu Jung, Freud, Eliade gibi birçok araştırmacı tarafından savunulmaktadır. Lord Raglan mitleri, içinde mucizelerin yer aldığı, karakterlerinin krallar, doğaüstü varlıklar veya kahramanlar olduğu, benzer içeriklerin dünyanın farklı yerlerinde de görüldüğü hikâyeler olarak tanımlanmaktadır (1956:141). Bu tanım ile Raglan (1956:141) geleneksel anlatıların tamamının mit olduğunu savunmakta ve mitleri toplam yirmi iki maddelik bir şemada yapısal olarak benzeştirip incelemektedir (Seçmen, 2014:7).

Bir başka sözlü anlatı biçimi olan masal ile mit arasındaki en temel fark mitlerin masallara göre daha kutsal ve mistik bir anlatımının olmasıdır. Masalların yapısı ile ilgili önemli bir çalışma gerçekleştiren Vladimir Propp (1985:31-34) masalları çok renkli ve çeşitli olarak nitelendirmektedir. Mitler ve masallar üzerine yapılan araştırmalar kahraman olgusunun çok önemli olduğu vurgusunu yapmakta, yazılı ve sözlü içeriklerde olay örgüsünün kahraman üzerine kurulduğunu ifade etmektedir.

2.3. Kahraman Yolculuğu Modelleri

Kahraman olgusunun, mit, masal gibi sözlü kültür öğelerinde ana unsur olarak ele alınması kapsamında şekillenen kahraman yolculuğu modelleri üzerine Lord Raglan, Vladimir Propp, Christopher Vogler, Carl Gustav Jung ve Joseph Campbell çalışmalar yapmıştır. Bu araştırma kapsamında Raglan’ın Geleneksel Kahraman Kalıbı, Propp’un Masalın Biçimbilimi, Vogler’in Kahramanın Yolculuğu modelleri kısaca özetlenmiş, Hakan Muhafız’ın kahraman yolculuğunu incelemek için yararlanılan Jung’un arketip ve Campbell’in monomit modeli ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Lord Raglan, Geleneksel Kahraman Kalıbı’nı belirlerken; mitik, epik ve dini on sekiz kahraman anlatısını tespit etmiş, onları yirmi iki madde etrafında karşılaştırmış ve bu anlatıların tek bir kaynaktan çıkmış olabileceğini, birinin gerçek diğerlerinin onun uyarlaması olabileceğini ortaya koymuştur. Raglan anlatıların temelde aynı olduğunu, kahramanların etrafında anlatılanların kurmaca olduğunu ve tarihsel bir temele dayanmadıkları sonucunu ortaya koymuştur (Ekici, 2007).

Rus biçimbilimci Vladimir Propp 1928 yılında Masalın Biçimbilimi adlı kitabında masallardaki yapısal özellikleri belirlemiştir. Tüm araştırmalarını Rus halk masalları üzerinde yoğunlaştıran Propp’un bu çalışmasında amaç, yüzeydeki çeşitlilik ve çok renkli özellik altında, binlerce masala ortak olabilecek işlevsel birimleri bulup ortaya çıkarmaktır (Tecimer, 2005:13). Propp masalın değişmez ve değişen değerleri üzerine saptamalar yapmıştır. Değişen değerler, kişi adları ve kişilerin nitelikleri iken değişmez değerler kişilerin eylemleri ve masalda üstlendikleri görevlerdir. Masaldaki kişilerin eylemlerini-masalın değişmez değerleri olarak gören Propp, bu noktadan hareket ederek işlevlerin kişilere göre dağılımı konusunda yedi eylem alanı belirlemiştir (Ekiz, 2019:30-32).

Propp’un belirlediği başlangıç durumunu izleyen otuz bir işlev bu yedi eylem alanının adımlarını oluşturmaktadır. Propp, yapmış olduğu çalışma ile masalların anlatı yapılarına dair bir harita çıkarmıştır. Bu haritaya göre; kahramanın macerası başına gelen kötü bir durum ile başlar. Kahraman, kötü durumu düzeltmek üzere eyleme geçer, kahramana macerası sırasında kötülük yapan ve yardım edenler olur. Kahraman bir dizi zorlukla sınanır ve sonunda başına gelen kötü durumu ortadan kaldırır. Kahraman sonuç olarak ödüllendirilir (Ekiz, 2019:32).

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Propp, belirlemiş olduğu otuz bir işlevin bir kısmına her masalda rastlanmadığını, ancak bu durumun işlevlerin sıralamasında değişiklik gerektirmediğini belirtmektedir. Ayrıca her bir işlevin, kendisinden bir önceki işlev ile mantıksal ve estetik olarak bağlantılı olduğu sonucuna varmaktadır. Hiçbir işlev bir diğerini dışlamamakta ve hepsi aynı eksen üzerinde ilerlemektedir (Propp, 1985:31-34).

Vogler ise 1998 yılında, Campbell’ın on yedi aşamalı monomitini sinema filmleri üzerinde değerlendirerek öykü yazımı ve senaryolaştırma için önemli bir yöntem olduğunu ifade etmiştir (Vogler, 2012:48). Vogler Yazar’ın Yolculuğu adlı kitabında Campbell’ın on yedi aşamalı monomitini on iki aşamada ele almış ve birçok popüler filmin çözümlemesinde kullanmıştır.

2.3.1. Carl Gustav Jung: Arketip

Arketip kavramı, insanlığın ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları anlamına gelmektedir (Vogler, 2012:65). Arketip, yinelenen semboller, imgeler, evrensel modelleri belirtmek üzere kullanılan bir kavramdır. Tecimer, arketipin ilk örnek ya da ilk imge anlamına geldiğini belirtmektedir. Arketip tanımında kolektif bilinç dışı kavramı öne çıkarmaktadır. Jung (2001:17), bilinç dışının insanlığın ortak deneyimleri ve birikimlerinin toplamı sonucu kolektif bilinç dışının ortaya çıktığını ifade etmektedir. Mitlerin bilinç dışının en önemli taşıyıcıları olduğunu savunmuştur.

Jung’a göre sanat eserleri mitlerden faydalanmaktadır (Doty, 1986:150). İnsanlığın ortak değerleriyle şekillenen ve bir miras görevi gören arketipler, mitlerde ve masallardaki figürlerin sembolik yapılarında yer almanın yanı sıra anlatılardaki karakterlerin işlevlerini de belirlemede kullanılmaktadır.

Arketipler oyuncuların hikâye içinde taktıkları maskelerdir ve izleyicinin karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırmaktadır. Bunun nedeni, karakterin, izleyicinin de dahil olduğu kolektif bilinç dışının bir parçası olmasıdır (Voytilla, 1999:13). Kahraman, en önemli arketiptir ve hizmet etmek ve fedakârlık yapmakla görevlidir. Kahramanlık hikâyelerinde kahraman, kendi hayatını ilgilendiren bir sorunla baş etmekten çok başkalarının hayatları üzerinde kötü bir etkisi olan bir sorunu çözmek için harekete geçmektedir. Bir anlamda kahraman kendi kendisinin kahramanı değil, kendini herkesin iyiliği için bir amaç uğruna feda edebilen kişidir (Tecimer, 2005:124). Kahraman arketipi, sorunları çözüp, engelleri aşarak amacına ulaşmaya çalışmaktadır.

Bir diğer arketip olan rehber arketipi kahramanın yolculuğunda önemli bir role sahiptir. Kahramanın, kahraman niteliği kazanması için gerekli yeteneklerinin açığa çıkarmak rehber arketipin görevidir. Rehber kahramanı bir eğitim sürecine alabilir, ona armağanlar verebilir (büyülü kılıç, tılsım, zırh, silah, nasihat, ipucu, öneri...vb). Bu armağanlar fiziksel ya da yol gösterici nitelikte olabilir (Vogler, 2012,72). Kahramanın macerası boyunca gelişim göstermesini ve karşısına çıkacak zorluklara karşı hazırlanmasını rehber arketipi sağlamaktadır. Rehber arketipi, geçmişte aynı yolculuğu gerçekleştirmiş, deneyim sahibi eski kahramandır ve bilgilerini, tecrübelerini kahramana aktarmak istemekte ve onun içindeki cevheri ortaya çıkarmaya çalışmaktadır.

Eşik bekçisi arketipi, kahraman ve macerası arasındaki engeli temsil etmektedir; macera boyunca kahraman farklı ve zor sorunlar ile yüzleşmek zorundadır ancak kahramanın, kendi sıradan dünyasından kahramanlık yolculuğuna geçebilmesi için ilk eşikte bekleyen engeli geçmesi gerekir. Farklı biçimlerde kahramanın karşısına çıkan bu arketip bir karakter, kilitli bir kapı, gizli

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

bir geçit, bir hayvan ya da güçlü bir doğa olayı olabilir (Voytilla, 1999:15). Eşik bekçisinin görevi kahramanı sınava sokmaktır; kahraman gücünü veya zekâsını kullanarak üstünlüğünü kanıtlamalıdır (Tecimer, 2005: 127). Öldürerek, dikkatini dağıtarak veya dost olarak alt ettiği eşik bekçisi kahramanın kendine güvenini kazanarak maceraya atılmasına yardımcı olmaktadır. Eşik bekçisi maceranın devamı için aşılması gereken bir engeldir (Ekiz, 2019: 51).

Kahramanı harekete geçirme görevi gören haberci arketipi, yolculuğun başında çıkar ve kahramanı yolculuğa çıkması için yönlendirir (Tecimer, 2005: 128). Gönülsüz olan kahramanı öykü içerisine çekerek çağrıya olumlu yanıt vermesini sağlar, telkinde bulunur (Khan, 2004: 93).

Görünümünü ve özelliklerini sürekli değiştirerek tutarlı bir arketip olmaktan uzak olan şekil değiştiren arketipi kahramanı macerasından saptırmaya çalışmaktadır. Bu arketipin görünümü, özellikleri, kişiliği, ruhsal durumu, amaçları ve davranışları hep değişim göstermekte ve kahramanı şaşırtmaktadır (Tecimer, 2005: 129). Şekil değiştiren arketipi diğer arketiplerle birlikte tüm karakterler tarafından kullanılabilen bir maske görevindedir. Kahraman da kötü bir durumdan kurtulmak için bu maskeyi takabildiği gibi kötü karakterler ya da yardımcıları da kahramanı etkilemek için bu maskeyi takabilmektedir.

Gölge arketipi, kahramanın macerasında çatışma yaratmakta ve kahramanı ölüm ile yüzleştirmektedir. Bu ölümcül mücadele kahramanın en iyi özelliklerini ortaya çıkarmaktadır. Jung gölge arketipini bireyin kabullenilmeyen, bastırılmış ya da başkalarına yöneltilmiş karanlık veya şeytani yönünü temsil ettiğini ifade etmektedir (Vogler, 2012: 118).

Müttefik arketipi kahramana yolculuğu boyunca eşlik eden gerekli tüm psikolojik desteği veren dostlarıdır. Müttefik bir kişi ya da grup olabileceği gibi doğaüstü koruyucu ruhlar ya da hayvanlar olabilir (Ekiz, 2019: 53).

Hilekâr arketipi, arklı rolleri oynayabilen bir karakterdir, kahramana yardım eden bir can yoldaşı olmanın yanısıra, gölge arketipi de olabilir, bazı durumlarda bağımsız bir karakter olarak da ortaya çıkabilir (Tecimer, 2005: 132). Kahramanın yolculuğu boyunca kahramana asıl görevini hatırlatmak ya da unutturmak hilekâr arketipinin görevidir (Ekiz, 2019:54). Kahraman da mücadele ettiği düşmanına karşı bu arketipin maskesinden yararlanabilir. Hilekâr arketipi hikâyenin masal yönünü temsil eden dramatik gerilimi azaltan bir karakterdir.

2.3.2. Joseph Campbell: Monomit

Farklı kültürlerle ait mitlerin, dini metinlerin ve masalların incelenmiş olduğu Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabı, kahraman ve kahramanlık olgusuna odaklanmıştır. Campbell, farklı kültürler arasında yer alan kahraman hikâyelerindeki kahraman mitinin gösterdiği benzerlikleri ortaya koymaya çalışmıştır. Campbell, tüm kahramanların benzer yollardan geçtiklerini ve birbirlerine benzediklerine değinmekte, incelediği tüm mitlerin konu olarak benzer olduğunu ve temelde tek bir hikâyeye dayandığını savunmaktadır (Campbell, 2019:41).

Campbell mitosların simgesel anlamlarını inceleyerek ve onların din, sanat ve edebiyatta olan etkilerinin karşılığını bularak, insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmaya çalışmaktadır (Tecimer, 2005:104). Campbell, monomit kavramını, James Joyce'un Finnegans Wake adlı yapıtında geçen monomitos sözcüğünden aldığını ifade etmekte ve kahramanın macerasını konu eden anlatılarda yer alan yapısal kalıbı tanımlamak için kullanmaktadır. Campbell, kahramanın yaşadığı macerayı bir yolculuk olarak ifade etmektedir; Monomit teriminin derin anlamları olduğunu ve eski öykülerle olağan yaşamlar arasında ortak paydayı açığa çıkardığını iddia etmektedir (Tecimer, 2005:110).

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Tüm mitolojik hikâyelerde kahraman, bilmediği belirli güçlere sahip, dönüşüm yaşamasına neden olan aşamalardan geçen, bir arayış içerisindeki cesur, yürekli bir kişiliktir. Hikâyenin başlamasıyla bir yolculuğa atılan kahraman, bütün hayatı boyunca kendisini engellediğine inandığı kişilik özelliklerinin veya hayatının zincirlerini kırarak gizli yönlerini açığa çıkarmaktadır. Campbell, monomit kavramını oluşturmada ilkel kabilelerdeki oğlan çocuklarının erkekliğe geçiş dönemi ayınlarında, tabii tutuldukları kendilerini ispat ve kabul görme sınavlarından esinlenmektedir. Ahriman, macerasında ayrılma-erginlenme-dönüş süreçleri ile kendisini ispat etme ve kabul görme sınavlarından geçer (Campbell, 2019,50-51). Daima aynı arketipsel modeli izleyen kahraman, üç ana bölüm ve on yedi basamaktan oluşan monomit modelini takip etmektedir. Buna göre Campbell’in monomit modeli aşağıdaki şekilde belirtmiştir (Campbell, 2019:63-272).

Ayrılma (Yola Çıkış)

1. Maceraya Çağrı
2. Çağrının Reddedilişi
3. Doğaüstü Yardım
4. İlk Eşiğin Aşılması
5. Balinanın Karnı

Erginlenme

1. Sınavlar Yolu
2. Tanrıçayla Karşılaşma
3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
4. Babanın Gönlnü Alma
5. Tanrılaştırma
6. Nihai Ödül

Dönüş

1. Dönüşün Reddedilişi
2. Büyülü Kaçış
3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
4. Dönüş Eşiğinin Aşılması
5. İki Dünyanın Ustası
6. Yaşama Özgürlüğü

2.3.2.1. Ayrılma (Yola Çıkış)

Campbell’a göre kahramanın macerası; elinden bir şeyin alınması, içinde bulunduğu topluluğun içinde bir şeylerin yanlış olduğunu hissetmesi ve olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflikler bölgesine doğru ilerlemesi ile başlamaktadır. Kahramanın amacı kaybolmuş bir şeyi bulmak ya da hayat veren bir iksiri keşfetmek olabilirken, yolculuğu bir döngü halinde durmadan devam etmektedir (Campbell, 2007:63-272).

Ayrılma veya Yola Çıkış, kahramanın sıradan dünyasında ani bir değişim ile onu maceraya sürükleyen çağrının iletildiği başlangıç aşamasını temsil etmektedir. Haberci arketipi tarafından yapılan bir davetle veya bir kaza ile gerçekleşen bu çağrı ile kahramanın günlük hayatı tamamen değişmekte ve bu yolculuğa çıkması için mecbur bırakılmaktadır. Ancak kahraman yola çıksa bile karşılaştığı ilk zorluk onun kendisini maceraya hazır hissetmemesine, var olan hayatını kaybetme korkusuna ve çağrıyı reddetmesine neden olmaktadır (Kudler, 2006:13).

Çağrının reddedilişi aşamasında kahraman iç çatışmalar yaşamaktadır. Şahsi korkuları, kendisini görev için yetersiz hissetmesi ya da güven eksikliği çağrıyı reddetmesine sebep olmaktadır (Voytilla, 1999:8). Ancak kahramanın yolculuğa çıkabilmesi için çağrıyı kabul etmesi gerekmektedir. Doğaüstü yardım

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

aşamasında kahraman kendisine rehberlik edecek rehber arketipi ile karşılaşır ve yolculuğunda kullanacağı araçları edinir. Rehber arketipi kahramanı yolculuğuna hazırlayacak eski bir kahraman ya da kadim yolculuklar yapmış yetkin bir kişidir. Bu aşamada kahraman, rehber arketipinden güven, sezgi, bilgi, öğüt, eğitim gibi kazanımlar elde etmektedir (Tecimer, 2005:148).

İlk eşiğin aşılması aşamasında kahramanın karşısına yolculuğu sırasındaki ilk eşik bekçisi arketipi çıkar. Düşünsel durumlar, psikolojik olgular, ulaşılan bir bilinç durumu kahramanın artık eskisi gibi bir düşünce yapısına sahip olamayacağını belirtmektedir. Rahim imgesi olan balinanın karnı aşaması, kahramanın yeniden doğuşunu simgeler (Campbell, 2019:66)

2.3.2.2. Erginlenme

Kahraman, yolculuğu boyunca birçok defa sınanırken, dostlar edinir, düşmanlarıyla karşılaşır ve dostları ile düşmanlarını yenmeyi öğrenmektedir (Tecimer, 2005:154). Tanrıçayla karşılaşma aşamasında, kahraman arketipi tanrıçayla kutsal evlilik gerçekleştirir. Bu evlilik kahramana, Jung’un anima ve animus kavramlarında belirttiği ruhsal bütünleşmeyi sağlamaktadır (Ekiz, 2019:63). Baştan çıkarıcı kadın aşamasında, kahramanı baştan çıkaracak bu figür bir sınamadır ve kahraman yolculuğuna devam edebilmek için bu sınamayı geçmek ve yürekli olduğunu kanıtlamak zorundadır (Tecimer, 2005:158).

Babanın gönlünü alma aşamasında kahraman babasıyla ya da baba yerini alan figürle bütünleşir. İyi ve kötü özellikleri kendisinde toplayan baba figürü iyi yönü ile kahramana rehber olurken, kötü yönü ile kahraman yolculuğu boyunca baskı uygulayan ve artan gücünü durdurmaya çalışan bir kişilik olarak ortaya çıkmaktadır. Kahraman bu ilişki sonucunda benliğinin farkına varır ve baba figüründen taşıdığı izleri keşfeder.

Tanrılaştırma aşaması kahramanın bilinçlendiği, tinsel kavrayışını gerçekleştirdiği ve amaçlarını farkettiği bir aşamadır. Kahraman korkularından arınmış ve tanrısal güçlere kavuşmuş ve kaderini kendi kontrolüne almıştır (Ekiz, 2019:64). Nihai ödül aşamasında kahraman macerasını tamamlamıştır; bu ölümü aşmak, en büyük korkusunun üstesinden gelmek veya düşmanı yok etmek olabilir (Voytilla, 1999:11). Ödül, büyülü bir kılıç, iksir, bir bilgiye ulaşma olabileceği gibi iç huzuru, gerçek aşkı bulmak gibi zihinsel-duygusal biçimde de gerçekleşebilir (Tecimer, 2005:178). Kahraman macerasını tamamladığında ve ödülünü aldığında da yolculuğunu bitirmiş sayılmamaktadır. Kahraman, gündelik hayatına geri dönmeli yaşamın yenilenmesinden, yeniden doğuştan öğrendiklerini diğer insanlara aktarmalı ve öğretmelidir (Miller, 2000:68).

2.3.2.3. Dönüş

Dönüşün reddedilişi aşaması kahramanın, maceranın geçtiği özel dünyada kalma isteğini yansıtmaktadır. Ancak, monomitin döngüsünün tamamlanabilmesi için kahramanın yolculuğunu başladığı yerde bitirmesi gerekmektedir. Yaşadığı macera, kahramanı değiştirmiş, özel bir kişilik kazandırmıştır. Kahraman, eski yaşamındaki kişilerin kendisini kabul etmeyeceğini düşünebilir (Campbell, 2019:48). Büyülü kaçış aşaması kahramanın ödülü nasıl elde ettiğini yansıtmaktadır; Kahraman ödülünü mücadele ederek, düşmanın saygısı kazanarak alabilir veya ödülünü çalmış olabilir. Dışarıdan gelen kurtuluş aşamasında kahraman, macerasından dışarıdan yardımla geri getirilebilir (Campbell, 2008:48). Dönüş eşiğinin aşılması aşamasında kahramanın karşısına eşik bekçisi çıkar ve kahramanın evine dönmesine engel olmaya çalışır (Ekiz, 2019:65).

Yaşama özgürlüğü aşamasında kahraman, ruhani olarak ustalaşmış bir kişi olarak ölüm korkusu dâhil tüm korkulardan arınmış ve özgürlüğüne kavuşmuştur (Güzel, 2015:204). Kahramanın yaşama özgürlüğüne kavuşması monomitin döngüsünün tamamlandığına işaret etmektedir. Kahraman macerasının başında

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

geride bıraktığı dünyada olgunlaşmış, bir kişilik olarak yer almaktadır. Kahraman macerasının sonunda ölmesi durumunda bir efsane olarak insanlara ilham vermektedir. Böylece ölümü simgesel bir anlam kazanarak sonsuzluğa erişebilmektedir (Campbell, 2019:235).

3. Netflix “Hakan Muhafız” Dizisi Simgesel İnceleme

3.1. Konusu

Bir kahramanlık hikâyesinin işlendiği Hakan Muhafız dizisinde, İstanbul’da yaşayan ve Kapalıçarşı’da bir antika dükkanında çalışan Hakan karakteri sıradan, rutin bir hayat sürmektedir. Hakan yakın arkadaşı ile birlikte bir iş kurmayı istemekte ve paraya ihtiyaç duymaktadır. Suzan isimli bir kadının dükkanlarına gelmesi, tarihi bir gömlek aradığını ve yüksek miktarda ücret ödeyebileceğini söylemesi, Hakan’ın tüm hayatının bir anda altüst olmasına neden olur. Dizide, Hakan’ın babasının vurularak ölümü onun için bir dönüm noktasıdır ve İstanbul’u korumakla görevli gizemli, kadim bir topluluğun üyesi ve muhafızların sonuncusu olduğunu öğrenir. Böylece Hakan’ın kahramanlık macerası başlamaktadır. Hakan, doğaüstü güçlere sahip olduğunu dizinin akışı içerisinde zamanla keşfetmekte ve İstanbul’u ölümsüz düşmanlardan kurtarmak için bir kahramanlık macerasına atılmaktadır.

Hakan’ın kahramanlık yolculuğunun başlangıç işareti, dizinin birinci sezon birinci bölüm dördüncü dakikasında mahallede bulunan falcı Türkan ablanın “alnına bambaşka bir yazı yazılmış” sözüyle verilmektedir. Dizide, Hakan hırsızlık yapan çocuğa “iş bakacağız sana” derken aslında yardımsever, iyi niyetli ve herkese sahip çıkan dürüst bir kişilik olduğu, kahraman özellikleri taşıdığı vurgulanmaktadır. Ancak hikâyenin başlangıcında Hakan kendi kahraman kimliğinden habersiz dünyevi isteklerine kapılmış, iş kurmak, para kazanmak niyetindedir. Faysal Erdem kendisi için bir rol modeldir. Muhafız olduğunu ve İstanbul’u kurtarmakla görevli olduğunu öğrendiği andan itibaren ise tam tersine Faysal Erdem, bir ölümsüz olarak onun düşmanı haline gelir. Hakan’ın kahraman olduğunu da ilk defa Faysal Erdem keşfeder; Hakan’ın küçük bir kızın hayatını kurtarması sonucu “o bir kahraman” dediğinde ortaya çıkmaktadır. Kahraman tanımlarında olduğu gibi Hakan da kendi hayatını hiçe sayarak kızın hayatını kurtarmaya çalışmıştır.

Hakan, muhafız olduğunu öğrendikten sonra kendisini daha cesur ve sorumlu hisseder. Ufak bir kız çocuğunun eline sigara basmaya çalışan ve onu çalıştıran sokak mafyasına Hakan’ın kafa tutması ve elini kırması onun daha öz güvenli olduğunu, kendine inandığını vurgulamaktadır. Hakan üçüncü kahramanlığını Faysal Erdem’in yakın korumalığını yaparken, Faysal Erdem’e bıçakla saldıran gazeteci Yasin Karakaya’dan koruyarak yapmaktadır. “İlk günden kahraman oldun” diyen Zeynep de Hakan’ın cesaretini vurgulamaktadır. Ancak ailesinin gerçek hikâyesini öğrenmek Hakan’da bir inançsızlık ve kahramanlıktan vazgeçiş duygusu verir. Bu noktada Hakan ile sadıklar arasında amaçlara odaklılık ve bağlılık konusunda bir çatışma yaşanmasına ve Hakan’ın çağrını reddetmesi görülmektedir. Ancak Hakan’ı görevi çağırılmaktadır ve kahraman kimliğini kabul ederek sadıklardan Zeynep’in yardımları ile kahramanlığı kabul eder ve macerası başlar.

3.2. Karakter Tanımları

Dizide ana karakterler olarak; muhafız, yüzyıllardan beri muhafızları korumakla görevli olan sadıklar ve düşman karakterinde yer alan ölümsüzler yer almaktadır. Tüm dizi kurgusu Hakan’ın kahramanlık öyküsü ve macerası üzerine kurulu olup, İstanbul’u ve kendisini yok etmeye çalışan ölümsüzler ile olan mücadelesine dayanmaktadır. İstanbul’un son muhafızlık görevi ise Hakan’a verilmiştir çünkü kendinden önceki tüm muhafızlar ölümsüzler tarafından öldürülmüştür, buna Hakan’ın babası da dahildir. Hakan muhafız olduğunu öğrendikten sonra ise ölümsüzlere karşı İstanbul’u savunup korumakla görevlendirilmiştir. Bu yolculuğunda Hakan’a, onu korumakla görevli sadıklar eşlik etmektedir. Sadıklar her şartta ve şekilde kendi canları pahasına son muhafız Hakan’ı korumaya çalışmaktadırlar. Hakan’ın ölümsüzleri öldürmesi için ona yardım ederler. Dizide geçmişten günümüze kadar gelen yedi adet ölümsüz vardır ve bunlar İstanbul’u ele geçirmek istemektedir. Dizide son ölümsüzün yaşadığından söz edilmekte ve İstanbul’un tehdit altında olduğu söylenmektedir. Tüm ölümsüzler ölmüş olup sadece bir tanesi yaşamaktadır o da Faysal Erdem’dir.

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Ölümsüzler: Hakan’ın kahramanlık yolculuğundaki düşmanlarını temsil eden ölümsüzler, Vladimir Propp’un kötü adam olarak sınıflandırdığı kahraman karşıtı sinema karakterine karşılık gelmektedir (Propp, 1969 :22-27). Hakan Muhafız dizisinde kötü adam karakteri kahramana karşı olan ve onu yok etmeye çalışan ölümsüzler olarak betimlenmektedir. Ölümsüzler İstanbul’u ele geçirmeye ve muhafızı ortadan kaldırmaya yemin etmiş yedi kişiden oluşmakta ve sadece Hakan’a ait hançerle öldürülebilir. Dizide efsanevi bir şekilde ölümsüz ve muhafızın birbirlerine çekildiği hatırlatılmaktadır.

Sadıklar: Her kahramanın yanında ona yolculuğunda yardım eden, yol gösteren, zaman zaman yanlış yoldan çekip çıkararak ve zorlukları aşmasını sağlayan sadık dostları bulunmaktadır. Hakan’ın yanında yer alan sadıklar, ölümsüzlerden farklı olarak Hakan’a yardım eden onu bu yolcuğu hazırlayan, onu uyaran ve ona yol gösteren yardımcılarıdır. Bu dizide kahramanın dostları, Hakan’ın bir kurtarıcı olarak işinin ne kadar önemli olduğunu anlatan, Hakan’ın tüm karşı çıkışlarına, görevi reddetmesine, hatta kendisini tehlikeye atmasına karşın her zaman onun yanında olan, onu destekleyen ve yönlendiren sadıklar ile temsil edilmektedir. Göğüslerinin üzerinde bir anahtar dövmesi olan sadıklar, “şah damarımdaki kan gibi usul, şahi topu gibi güleriz biz, faniyiz, sadık olanlarız” parolasıyla birbirlerini tanırlar. Bu parolada bahsi geçen şahi topu, Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u fethetmek için özel olarak döktürttüğü o dönemin en güçlü toplarına gönderme yapmaktadır.

3.3. Jung Arketiplerine Göre Karakterlerin Analizi

Jung’un Arketip modeli bağlamında Hakan, en önemli arketip olan kahramanı temsil etmektedir. Sezonun ilk bölümünden itibaren başlayan yolcuğu sürecinde karşılaştığı engelleri edindiği bilgiler ile aşmaktadır. Hakan’a kahramanlık yolculuğunda rehberlik üzere sadık olanlar görevlendirilmiştir. Sadık olanlar; Neşet Korkmaz (Hakan’ın üvey babası), eczacı Kemal Erman, Kemal’in kızı Zeynep Erman, Emir Türker, Serdar Türker, Ayşe, Timur ve Ceylan, Jung’un rehber arketipine karşılık gelmektedir. Rehber arketipleri arasında birinci sezonda ilk bölümde Zeynep ve babası Kemal, babasını kaybettikten sonra Hakan’a kahraman olduğunu fark ettiren, macerasının başlangıcından itibaren onun muhafıza has doğaüstü yeteneklerinin açığa çıkmasını sağlayan ve onu kahramanlık yolculuğunda eğiten rehber arketipler olmuştur.

Birinci sezonda sadık olanların bazıları ölmüştür çünkü sadık olanlar ölümsüz değildir. Ancak ikinci sezonda sadık olanlara eklenen karakterler mevcuttur; Azra, Özgür ve Öykü üçüncü sezonda ise Arif, Berrin, Sami ve Aylin eklenmiştir. Ancak 3 sezon boyunca rehber arketipi olarak yalnızca Zeynep görülmektedir. Hakan’a gerekli eğitim ve bilgileri sağlayan, yolculuğundan dönmeye kalktığında onu yeniden yolculuğa döndüren farkındalığı yaşatan, zaman zaman tehlikeden koruyup doğru yolu gösteren Zeynep karakteridir.

Eşik bekçisi arketipi olarak Hakan ve yolculuğu arasında duran ilk engel ve kendini kanıtlaması için aştığı ilk eşik Faysal Erdem ve sağ kolu Mazhar’dır. Haberci arketipi dizide belirli bir kişi olarak değil olay olarak karşımıza çıkmaktadır. Suzan’ın Antikacı dükkanına gelerek tılsımlı gömleği sorması ilk haberci arketipi olarak nitelendirilebilir. İkinci olay Hakan’ın babasının ölümü, maceraya çağrı niteliğinde olup Hakan’ın kahraman olduğunun farkına varana kadar anlamlandıramadığı olaylar silsilesinin başlangıcıdır. Rehber arketipi olarak nitelendirdiğimiz Zeynep karakteri de haberci arketipi özelliğini Hakan’ı cesaretlendirmek ve Hakan umutsuzluğa kapıldığında ona destek olarak üç sezon boyunca korumaktadır.

Şekil Değiştiren arketipine karşılık gelecek karakterlerden biri dizinin birinci sezonunda Faysal Erdem’in asistanlığını yapan Leyla diğeri ise üçüncü sezonda yedi ölümsüzün lideri olarak ortaya çıkan Vezir’dir. Leyla dizinin ilk bölümlerinde Hakan’ın sevgilisi iken, birinci sezon onuncu bölümde Faysal Erdem Leyla’yı Hakan’a karşı bir koz olarak kullanır ve Leyla’yı bir ölümsüze dönüştürerek ondan Hakan’ı öldürmesini ister. Vezir ise diğer ölümsüzlerden farklı olarak hedef belirlediği kişinin suretinde herhangi bir yansıma ile karşısına çıkabilmektedir.

Faysal ve üç sezon boyunca adı geçen ölümsüzler gölge arketipine karşılık gelmektedir. Hakan’ın kahramanlık yolculuğunun başlangıcından itibaren ona eşlik eden müttefik arketipi sadık olanlar grubu olduğu gibi Hakan’ın kahramanlık niteliklerini kazandıran yardımcı aletlerin de tılsımlı gömlek, erdem yüzüğü ve hançer olduğu görülmektedir. Hilekâr arketipinin karşılığı ise ikinci sezonda varlığı ortaya çıkan

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Hakan'ın ağabeyi Levent karakteridir. Tılsımlı gömlek ve hançeri kaçırıp kötüye kullanması ile hilekâr olduğu anlaşılmaktadır. Buna ek olarak üçüncü sezonda da ölümsüzlerin saldırı planına yardım ederek, muhafızların soyundan gelmesine rağmen ölümsüzlerin yanında yer alması ile hilekâr arketipi niteliğini göstermiştir.

Karakter		Kahraman Arketipi	Rehber Arketipi	Eşik Bekçisi Arketipi	Haberci Arketipi	Şekil Değiştiren Arketipi	Gölge Arketipi	Müttefik Arketipi	Hilekâr Arketipi
Hakan Demir	Kahraman	X							
Faysal Erdem	Ölümsüz			X			X		
Rüya	Ölümsüz						X		
Vezir (Nisan)	Ölümsüz					X	X		
Piraye	Ölümsüz						X		
Mergen	Ölümsüz						X		
Emre	Ölümsüz						X		
Levent	Hakan'ın Ağabeyi						X		X
Mazhar Dragusta	Ölümsüz			X			X		
Zeynep	Sadık		X		X			X	
Zeynep'in babası Kemal	Sadık		X		X			X	
Neşet Korkmaz	Sadık (Hakan'ın Babası)		X		X			X	
Azra	Sadık							X	
Ayşe	Sadık							X	
Serdar Türker	Sadık		X					X	
Timur	Sadık		X						
Ceylan	Sadık		X					X	
Burak	Sadıklara yardım eden							X	
Özgür	Sadık							X	
Öykü	Sadık							X	

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Karakter		Kahraman Arketipi	Rehber Arketipi	Eşik Bekçisi Arketipi	Haberci Arketipi	Şekil Değiştiren Arketipi	Gölge Arketipi	Müttefik Arketipi	Hilekâr Arketipi
Arif	Sadık							X	
Berrin	Sadık							X	
Sami	Sadık							X	
Aylin	Sadık							X	
Emir Türker	Sadık		X					X	
Leyla Sancak	Faysal Erdem ‘in Asistanı					x			
Suzan	Tılsımlı Gömlek müşterisi				X				
Erdem Yüzüğü, Tılsımlı Gömlek, Hançer								X	

Tablo 1. *Hakan Muhafız Dizisi Karakterlerin Arketipsel Karşılığı*

3.4. Araçların Analizi

Yüzyıllar boyunca medeniyetlerin kültürlerin devamlılığını getiren destanlar, masallar ve halk hikâyeleri toplumları birbirlerine yaklaştıran araçlar olmuştur. Homeros’un İlyada’sı, Sümerlerin Gılgamış’ı, Türklerin Oğuz Kağan’ı, Finlilerin Kalavela’sı, İngilizlerin Beawulf’u günümüze kadar ulaşmış kahramanlık destanlarıdır. Her destanda ön plana çıkan bir kahraman ve bu kahraman etrafında gelişen bir hikâye vardır. Tüm bu destan ve halk hikâyelerinde doğüstü yetenekler ile yaratılmış kahramanlara eşlik eden semboller de bulunmaktadır. Kral Arthur’un Excalibur adlı kılıcı, Dede Korkut’un tılsımlı gömleği, Tepegöz’ün sihirli yüzüğü gibi tüm anlatılarda kahramanın en büyük yardımcısı çeşitli semboller olmuştur. Bu semboller genellikle kahramanın olağanüstü gücünü pekiştiren, onun tehlikeleri kolayca bertaraf etmesini sağlayan unsurlardır.

Hakan adı Türk Dil Kurumu’na göre; Türk, Moğol ve Tatar hanları için hükümdarların hükümdarı anlamında kullanılmaktadır (TDK, 2020). Ferit Devellioğlu’nun Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lügat’ine göre Hakan, Türk İmparatorlarına verilen unvandır. Yine aynı sözlüğe göre muhafız ise, muhafaza eden, değiştirmeyen, saklayan, koruyan ve bekçi anlamındadır (Devellioğlu, 1984 :373). Dizide İstanbul’u koruyan ilk muhafızın Akıncı Harun Bey olduğu belirtilmektedir. Osmanlı ordusundaki Akıncılar, Türklere has bir askeri sınıftır. Akıncı askeri olabilmenin ilk şartı Türk olmaktır. Babadan oğula geçen akıncı askerinin görevi yeni fethedilecek toprakları arkadaki ordudan beş gün önce giderek keşfetmek ve düşmanı şaşırtmaktır. Bu nedenle akıncılar ordudaki diğer askerlerden daha ayrıcalıklıdır (Uzunçarşılı, 2020).

Hakan-Muhafız dizisinde İstanbul’u korumakla görevli ilk muhafızın Türk akıncılarından seçildiğini görülmektedir. Ayrıca dizide Hakan’ın bulmaya çalıştığı objelerden biri olan anahtarın bir parçası da kartal başlı bir akıncı kılıcının kabzasında bulunmaktadır. Kartal sembolü Türklere kahramanlık, yiğitlik, güç ve hâkimiyet belirtir ve erkek çocuklarına da verilen bir isimdir; 13.yüzyıldan sonra Anadolu Selçuklu Devleti tarafından arma olarak kullanılmıştır (Erbek, 2020).

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Diziye göre, Fatih Sultan Mehmet İstanbul’u fethettikten sonra şehirde düşmanları olduğunu fark eder. Nereden ve ne zaman geldikleri belli olmayan, kendilerini İstanbul’u ve dünyayı yok etmeye adanmış yedi ölümsüz, dünyanın ve İstanbul’un başına gelen kıtlıklardan, hastalıklardan ve felaketlerden sorumlu tutulmaktadır. Fatih Sultan Mehmet bir gece rüyasında bu düşmanlara karşı onları koruyacak üç nesne görür; ilki ölümsüze dokununca parlayan erdem yüzüğü, ikincisi ölümsüzü öldürebilecek tek nesne olan hançer, üçüncüsü ise zırh görevi görecek kutsal dualar ve sembollerle işlenmiş tılsımlı bir gömlek. Yeteneklerinden, gücünden ve saf kalbinden dolayı seçilmiş bir muhafız bu nesnelere insanlığı kurtarmak için taşırken, yanındaki sadıklar hikâyesinin ana çerçevesini oluşturmaktadır.

3.4.1. Tılsımlı Gömlek

Hakan Muhafız dizisinde kahramanın sahip olduğu olağanüstü niteliklere sahip üç nesne bulunmaktadır; tılsımlı gömlek, hançer ve erdem yüzüğü. Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u kötülüklerle karşı koruması için ilk muhafıza verdiği bu üç nesneden tılsımlı gömlek, muhafızı tüm kötülüklerden korumak için, hançer ölümsüzleri öldürmek için, erdem yüzüğü ise düşmanları ayırt etmek içindir. Hakan, Fatih Sultan Mehmet tarafından diktirilen gömleği giyerek sıradan bir insandan kahramana dönüşmektedir.

Tılsımlı gömlek, şamanlardan Osmanlı’ya kadar uzanan tarih boyunca giyen kişiyi her türlü kötülükten koruduğuna inanılan özellikle savaşta düşmana karşı galip gelmek için birçok hükümdarın giydiği özel bir giysidir. Tezcan’a göre (2011 :11) Türklerde İslamiyet’ten önce de tılsımlı giysilerin insanlara şifa verdiği ve insanları kötülüklerden koruduğuna inanılmaktadır. Dede Korkut Hikâyelerinde, giyince görünmezlik sağlayan, kurşun geçirmez gömlekler, kılıç kesmeyen hatta mutluluk getiren birçok giysiden bahsedilmektedir.

Dizide muhafızların sonuncusu olan Hakan da böyle bir tılsımlı gömleğe sahiptir. Tılsımlı gömleği giydiği anda göğsünde beliren bir sembol onu tüm kötülüklerden korumaktadır. Böylece onu hiçbir ölümsüz veya silah öldüremez. Hakan, sadıklar tarafından sık sık gömleğini çıkarmaması için uyarılır çünkü kendisi gibi bir muhafız olan babası, tılsımlı gömleği üzerinde olmadığı bir anda öldürülmüştür. Bu açıdan tılsımlı gömlek Hakan’ı koruyan bir muhafızdır.

3.4.2. Erdem Yüzüğü

Yüzük, tüm insanlık tarihi boyunca toplumların önemli simgelerinden biri olmuştur. Yüzük bazen bir bağlılık sembolü bazen bir güç bazen de aidiyet sembolüdür. Lidya Kralı Gyges’i görünmez bir kişi haline getiren yüzük ve Tepegöz’ün sihirli yüzüğü bunlardan bazılarıdır. Kurmaca öykülerin en ünlülerinden J.R.R Tolkien Yüzüklerin Efendisi kitabında yüzüklerin etrafında yaşanan güç savaşlarını anlatmaktadır. Dizideki erdem yüzüğü ise muhafızın ölümsüzleri ayırt etmesini sağlamaktadır. Ölümsüz birine değdiğinde taşı parlayan bu yüzük muhafızın elindeki en önemli kozlarından biridir.

3.4.3. Hançer

Her efsanede, halk hikâyesinde veya masalda kahramanın bir silahı vardır. Bu silah bazen bir mızrak bazen kılıç, hançer bazen de bir asadır. Kral Arthur’un Excalibur adını taşıyan ve Büyük Britanya’nın egemenliğini sembolize eden kılıç en önemli silahlardan biridir. Yunan Mitolojisinde adalet ve düzeni temsil eden Themis’in sağ elinde kılıç sol elinde ise bir terazi ile sembolize edilmiştir. Themis, kanunu, kuralı, yasayı temsil etmektedir (Erhat, 2008 :282). Yüzyıllardır İstanbul’u ölümsüzlerden ve onların kötülüklerinden koruyanlar için hançer çok hayati bir önem taşımaktadır. Çünkü ölümsüzler ancak bu hançerle öldürülebilmektedir.

3.5. Hakan Muhafız’ın Kahramanlık Yolculuğu

Hakan Muhafız dizisinin baş kahramanı Hakan dizinin başlangıcından itibaren hayalperest, merhametli, dürüst, yardımsever ancak başarısız ve kendi tanımıyla şanssız bir kişilik olarak ortaya çıkmaktadır. Yakın arkadaşı Memo ile iş kurmak ister ve bunun için de paraya ihtiyacı vardır. Zengin ve güçlü Faysal Erdem, Hakan için örnek aldığı bir figürü yansıtmaktadır. Dolayısıyla, Hakan yolculuğunun başında oldukça sıradan, normal, hayalleri ve zaafı olan bir insan olarak tanıtılmaktadır. Hakan Muhafız’ın kahramanlık yolculuğu Campbell’in monomit modeli bağlamında aşağıda incelenmiştir.

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Yola Çıkış

1) Maceraya Çağrı: Hakan’ın kahramanlık macerası, babasının Kapalıçarşı’daki antikacı dükkanına tılsımlı bir gömlek aradığını söyleyen Suzan’ın gelmesi ve Hakan’ın babasının kendilerinde böyle bir gömleğin olmadığını söylemesi ile başlar. Hakan, babasından gizli depoya iner, tılsımlı gömleği alır ve Suzan’a telefon eder, buluşurlar. Buluştukları yere aniden gelen babası Hakan’a çok kızar ve gömleği almak isterken silahlı adamlar tarafından vurulur ve macera başlar (1. Sezon 1.Bölüm 16:18).

2) Çağrının Reddi: Vurulan babasını hastaneye götürmek isteyen Hakan babasının ısrarı üzerine hiç bilmediği bir adrese, bir eczaneye (Atak Eczanesi) götürür. Eczanede Kemal ve kızı Zeynep, Hakan’ın babasını tedavi etmeye başlarlar ancak yaşatamazlar. Acılar içinde kıvranan Hakan’a Kemal ve Zeynep tılsımlı gömlekten ve Hakan’ın gizli görevinden bahsederek. Hakan şehrin ve dünyanın koruyucu muhafızı olduğunu öğrenir. Ancak Hakan tüm bunların deli saçması olduğunu söyleyerek reddeder (1. Sezon 1.Bölüm 27:17). Hakan tılsımlı gömleği giyer, Zeynep ateş eder ve kurşun işlemez.

3) Doğaüstü Yardım: Sadıklar tarafından Hakan’a verilen, zırh görevi gören, kutsal dualarla ve sembollerle bezeli, Hakan’la arasında bir bağ olan tılsımlı gömlek, ölümsüze dokununca parlayan erdem yüzüğü ve ölümsüzü öldürebilen, hançer doğaüstü yardımları temsil etmektedir (1.Sezon 2.Bölüm 00:54).

4) İlk Eşiğin Aşılması: Hakan kendisine verilen göreve ve amaca inanmamaktadır. Ancak Sultanahmet Meydanı’nda ev arkadaşıyla buluşmaya giden Hakan ve Zeynep, Memo’nun öldüğünü fark eder ve ölümsüzün adamı olan bir polis tarafından Hakan ve Zeynep silahlı saldırıya uğrar. Hakan vurulsa da üzerindeki tılsımlı gömlek sayesinde kurşunlardan hiç zarar görmez. Hakan şahit olduğu olay karşısında ilk kez görevinin ne kadar önemli olduğunu farkına varır (1. Sezon 2.Bölüm 22:30).

5) Balinanın Karnı: Hakan adaya giderek kendi gerçek hayat hikâyesini öğrenir. Babasının da bir muhafız olduğunu ve artık bildiği hayattan ayrılarak yeni hayatını kabul etmesi gerektiğini anlar (1. Sezon 2.Bölüm 26.15).

Erginlenme

1) Sınavlar Yolu: Hakan’ın son ölümsüzü bulmak için öncelikli yapması gereken erdem yüzüğünü bulmak ve hançere ulaşmaktır. Bu arayış içerisinde birçok sınavdan geçmesi gerekir. O da karşılaşması olası düşmanlar ve zorluklar için kendini geliştirmeye başlar. Hakan bu yolda defalarca tılsımlı gömleği, hançeri ve yüzüğü kaybeder hatta bazen bu objelerin güçleri azalır ancak her defasında onlara yeniden kavuşur. Bu yolda sadıklar Hakan’ın en yakın yol göstericileridir.

2) Tanrıçayla Karşılaşma: Bir muhafız ancak bir sadık ile evlenebilmektedir ve dizinin ilk bölümlerinden beri Zeynep ve Hakan arasında adı konmayan ilişki, kahramanın tanrıça ile karşılaşması olarak değerlendirilebilir (2. Sezon 8. Bölüm 29:00).

3) Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Faysal’ın yardımcısı Leyla ile kahraman arasında geçen yakınlaşma ilk zamanlarda romantik gibi görünse de ilerleyen bölümlerde Faysal’ın düşünce gücüyle yönetmeye başladığı Leyla, Hakan’ı öldürmeye çalışır ancak Zeynep Hakan’ı kurtararak Leyla’yı öldürür (2.Sezon 6. Bölüm 46 :20).

4) Babanın Gönlnünü Alma: Hakan babası öldükten sonra Zeynep’in babası Kemal’in anlattıkları karşısında dehşete düşer ve muhafızlık görevini yapamayacağını söyler ve bu görevi şiddetle reddeder ancak ne var ki Kemal bir gün kendisine gerçek hayat hikâyesini anlattığında Hakan bu görevi kabul eder (1. Sezon 2. Bölüm 29:00).

5) Tanrılaştırma: Annesiyle babasının bir ölümsüz tarafından öldürüldüğünü öğrenen Hakan korkularından tamamen arınmıştır ve Kemal’in avucunun içine koyduğu bir kor parçası bile artık canını yakmaz. Hakan, muhafız soyundan gelmesi nedeniyle bazı özelliklere sahip olduğunu anlar ve Kemal ile aralarında Kemal’in Hakan’a öğüt verdiği bir konuşma geçer geçer (1. Sezon 3.Bölüm 10:05).

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

6) Nihai Ödül: Muhafız tılsımlı gömleği kaybetmiş ve anahtarı ölümsüzler ele geçirmiştir. Anahtarla geçidi açan Vezir, İstanbul’u ele geçirmiştir. Vezir ile karşı karşıya gelen muhafız, anahtarı alsa da çok geç olmuştur ve elindeki anahtarla Boğaz’ın sularına atlar. Boğaz’ın derinliklerinde doğru dalan muhafız kendini 1459 yılında bulur. (3. Sezon 7. Bölüm 37:00)

Dönüş

Hakan-Muhafız dizisinde kahramanın yolculuğu 6 Mart 2020 tarihinde yayınlanan üçüncü sezonda da tamamlanmamıştır ve yapımcı şirket tarafından açıklanan bilgiye göre dizi Mart 2021 tarihinde yayınlanacak dördüncü sezonu ile devam edecektir. Bu nedenle kahramanın sonsuz yolculuğu halen devam etmektedir; ancak kahraman yolculuğunu tamamlayabilecek mi yoksa erginlenme aşamasından mı devam edeceği bilinmemektedir. Kahraman araştırmanın kapsamında olan üçüncü sezonun sonuna kadar dönüş aşamasına gelmemiştir. Dönüşün Reddi- Büyülü Kaçış- Dışarıdan Gelen Kurtuluş- Dönüş Eşiğinin Aşılması- İki Dünyanın Ustası- Yaşama Özgürlüğü aşamalarına dair analizler gerçekleştirilememiştir.

3.6. Bulguların Analizi

Yapılan incelemeler, Hakan Muhafız dizisinde oluşturulan kahraman miti özelliklerinin Türk kültürel öğeleri ve sembolik üretimlerini yansıttığı gözlemlenmiştir. Hakan adının, İslamiyet öncesi dönemlerden Osmanlı’ya kadar Türk hükümdar ve padişahlarını nitelemektedir. Hakan, Türk imparatorlarına verilen bir ad iken Muhafız da koruyucu, bekçi anlamına gelmektedir ve dizinin İngilizce versiyonundaki adı The Protector koruyucudur. İstanbul’u korumakla yükümlü kadim bir grubun hikâyesinden yola çıkan dizi, İstanbul’un fethine atıfta bulunmaktadır. Dizinin başlangıcında Fatih Sultan Mehmet’e bir gece rüyasında gördüğü üç nesnenin İstanbul’u tüm kötülüklerden koruyacağı bildirilmiştir.

Rüya motifi, Türk destanlarında ve halk hikâyelerinde önemli bir yer teşkil etmektedir. Kahramanlık hikâyelerinin ortaya çıkışı, gelişimi ve tamamlanmasında rol oynamaktadır (Bars, 2015:73-93). Kuzubaş’a göre anlatılarda kullanılan rüya motifi, gerçek hayatta gerçekleşecek olaylara işaret etmektedir (Kuzubaş, 2007:305-316). Dizide Fatih Sultan Mehmet’e rüyasında gösterilen üç nesne; tılsımlı bir gömlek, bir hançer ve bir yüzükten oluşmaktadır. Tılsımlı gömlek Hakan’ı ölümsüzlerden korumak içindir. Tılsımlı gömleklerin Türk kültüründeki yeri Şamanizm’e kadar uzanmaktadır. Şamanların özel olarak yapılan sihirli olduğuna inanılan giysileri bulunmaktadır. Türkler arasında İslamiyet’ten önce de tılsımlı gömlek olgusu bulunmaktadır. Dede Korkut hikâyeleri, kılıç kesmeyen, mutluluk getiren ya da giyeni görünmez kılan gömleklerden söz etmektedir (Gökyay, 1988:70-79). Osmanlı padişahlarının da tılsımlı gömlekler kullandığı bilinmektedir. Osmanlı padişahlarının özel olarak yaptırdıkları tılsımlı gömleklerden seksen yedi tanesi bugün Topkapı Sarayı Padişah Elbiseleri Koleksiyonu’nda sergilenmektedir. Topkapı Sarayı’ndaki tılsımlı gömlekleri araştıran Tezcan’a göre (2011:11) bu gömleklerin; kişiyi hastalıklara ve türlü kötülöklere karşı koruduğuna, hastalara şifa verdiğine, giyeni savaşta muzaffer kıldığına inanılmaktadır.

Dizide kahramana atfedilen bir başka sembol ise hançerdir; İstanbul’u ele geçirmeye çalışan ölümsüzler ancak bu hançer ile yok edilebilmektedir. Her kahramanın olağanüstü bir silahı, kılıcı, oku veya hançeri bulunmaktadır. Türk kültüründe askerlik ve savaş önemli bir yere sahiptir. Bununla birlikte kullanılan hançer, kılıç, ok, top gibi birçok savaş aleti yine Türk kültüründe önemli yer taşımaktadır. Dünyanın en değerli hançerlerinden Osmanlı İmparatorluğu dönemine ait Topkapı Hançeri de Topkapı Sarayı’nda sergilenmektedir. Dizide sadıkların birbirini tanımak için söyledikleri “şah damarımdaki kan gibi usul, şahi topu gibi gürlü biz, faniyiz, sadık olanlardanız” parolasında bahsi geçen şahi topu Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u fethetmek için özel olarak döktürttüğü, çizimini bizzat kendisinin yaptığı, o dönemin en büyük toplarına bir göndermedir (Yılmaz, 2014:219-236).

Dizide kahramana atfedilen üçüncü nesne ise erdem yüzüğüdür. Bir ölümsüze temas ettiğinde taşı parlayan erdem yüzüğü, Hakan’ın düşmanlarını ayırt etmesini sağlamaktadır. Yüzük simgesi tüm medeniyetlerde bir aidiyet simgesidir, bir kişiye, bir topluluğa veya bir kültüre aidiyet yüzükle sembolize edilmektedir.

Hakan’ın muhafızlığını kanıtlayan en önemli unsurlardan bir tanesi de onun tılsımlı gömleği giydikten sonra göğsünün solunda, kalbinin üstünde oluşan doğal dövmesidir. Sadıklar da dövmeleri vasıtasıyla ayırt

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix "Hakan Muhafız". *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

edilmektedir. Orhun'dan Anadolu'ya kadar uzanan Türk damgaları buna bir örnek olarak verilebilir; Anadolu'daki çeşitli boy, soy, oymak, oba, aşiret, cemaat ve aileler arasında damgalar kullanılmış ve hala da kullanılmaktadır (Güngör, 2003:9). Damgalar zaman içerisinde mühürleşmiş ve "yiğitlik, cesaret, güç, kuvvet, mertlik, bolluk ve bereket" anlamlarına karşılık gelmektedir (Gülensoy, 1989:9).

Hakan Muhafız dizisinde oluşturulan kahraman miti özelliklerinin Türk kültürel öğeleri arasında yer alan destanlardaki merkezi kahraman tipinin özellikleri ile benzerlik gösterdiği görülmüştür. Destanlarda merkezi kahraman tipinin özellikleri incelendiğinde kahramanın genellikle tek çocuk olduğu, bazı durumlarda da en büyük ya da en küçük çocuk olduğu görülmektedir. Hakan, birinci sezonda ailedeki tek çocuk olarak bilinmektedir. Ancak Hakan'ın ailenin tek çocuğu olmadığı ikinci sezonda muhafız kampında öldüğü zannedilen ağabeyinin ortaya çıkması ile anlaşılmıştır. Rank (2000:102) Doğum Travması eserinde mit kahramanının en küçük kardeş olması ile ilgili ölçüte yer vermektedir. Buna göre insanlar kendilerini en çok ana rahminde güvende hissetmektedir ve iç güdüsel olarak ana rahmine geri dönme arzusu taşımaktadırlar. Rank mit kahramanlarının bu içgüdü ile hareket ettiğini savunmaktadır. Rank küçük kardeşin anneden ayrılan en son varlık olması nedeniyle anne bedenine geri dönmeyişinin de mümkün olduğunu ve üstünlüğünde bundan kaynaklandığını ifade etmektedir. Türk destanlarında ise küçük kardeşin kahraman olduğu durumlarda büyük kardeş, genellikle uyumlu değildir; bu dizide de Hakan'ın ağabeyi Levent ikinci sezonun sonunda ölümsüzler ile iş birliği yaparak uyumsuz ve hain olduğunu göstermektedir. Türk destanlarında kahramanın yolculuğu esnasında karşılaştığı zorluk olarak nitelendirilen kötü niyetli akrabalar ve yakınlar, dizide ağabey Levent karakteri ile simgelenmektedir.

Hakan Muhafız'da işlenen kahraman olgusu ile Türk destanlarındaki kahraman tipolojisi ile örtüşen bir diğer özellik ise, kahramanın daima ilahi güçler tarafından korunuyor olmasıdır. İlahi güçler ile kastedilen ermiş bir kişi ya da kahramanın atı olabildiği gibi kullandığı silah ve giysileri de ilahi nitelikte olabilmektedir (Düzgün, 2012:23). Kahramanın macerası esnasında bu nesnelere mücadele ederek sahip olduğu gözlemlenmiştir. Tılsımlı gömlek, hançer, erdem yüzüğü Hakan'ı yolculuğu boyunca koruyan, ilahi güç bahşedilmiş ve büyük mücadeleler sonucu hatta kayıplar vererek elde ettiği araçlardır.

Türk destanlarında kahraman tipinin tipolojisinde kahraman bir amacı gerçekleştirmek, yiğitliğini ispatlamak veya intikam almak için maceraya atılmaktadır. Kahramanın maceraya atılması kendi arzusu doğrultusunda gerçekleşmeyebilir (Düzgün, 2012:27). Hakan'a yapılan macera çağrısında ve yolculuğunun başlangıcında kendi isteğiyle bu yolculuğa çıkmadığı, muhafız görevinin kendisine verildiği görülmüştür.

Destanlarda, kahramanı koruyan kırk yiğit motifinin yer aldığı görülmektedir. Ancak kahraman mücadelesini yalnız vermekte ve yiğitler kahramanın yanında, onun için canlarını feda etmeye hazır olsalar dahi en tehlikeli durumlarda yalnız mücadele zorunda kalmaktadır (Düzgün, 2012:30). Destan geleneğine göre, en güç mücadelelerde, kahramana esas ününü kazandıracak zorlu savaşlarda, kahraman düşmanla baş başa kalmakta ve savaşmak zorundadır. Hakan-Muhafız'daki sadıklar ve muhafız ilişkisi destanlarda görülen bu özellik ile benzerlik göstermektedir. Hakan ölümsüzler ile olan mücadelesinde üç sezon boyunca büyük çoğunlukla yalnız olarak karşı karşıya gelmektedir ve sadıklar her daim yanında bulunmaktadır.

Destanlarda kahramanın macerası esnasında kahramanın karşılaştığı diğer bir zorluk sihir, entrika ve hile olabilmektedir. Destanlarda kahramanın ancak uykudayken kandırılacağı, entrika ile karşılaşabileceği ifade edilmektedir. Düşman kahramanı ancak sihir, entrika veya hile ile etkisiz hale getirebilir. Hakan'ın karşısında mücadele ettiği ölümsüzlerin lideri Vezir, maceranın seyrinde bir süre sadıklar arasında Nisan karakteri olarak yer almıştır. Bu süre içerisinde, Nisan bir iksir geliştirerek Hakan'ın uyku haline geçmesini, rüya görmesini ve geçmiş zamanda yer alan muhafız ile irtibata geçmesini sağlar. Ancak bu iksir, Hakan'ın felç olmasına; bu nedenle de anahtarın dördüncü parçasının, hançerin ve İstanbul'un kontrolünün ölümsüzlerin eline geçmesine neden olmaktadır.

Kahraman, kahramanlık yolculuğu sürecinde zamanda ve mekânda yolculuklar yapar, bazı durumlarda ölür ve dirilir (Düzgün, 2012:36). İnisyasyon olarak bilinen ölüp-dirilme olgusunun temeli Şamanist

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

ritüellere dayanmaktadır. Sembolik bir ölümle gelen inisiyasyon kişide bir değişimi tetiklemekte ve bu değişimin sonucunda yeni haliyle toplumda kabul görmektedir (Ayaydın, 2003:16). Destanlarda yer alan ölüp-dirilme olgusu, Eliade tarafından, insanın hamlık ve bilgisizlikten, olgunluk ve akıl çağına geçiş süreci olarak ifade edilmektedir (Ayaydın, 2003:16). Üçüncü sezonda, Vezir’in oyununa gelen Hakan, tılsımlı nesnelere özelliklerini geri getirmek için, ölmesi ve dirilmesi gerekliliğini öğrenir ve sadıklardan kendisini öldürmelerini ister. Hakan düşmüş olduğu hile neticesinde ölüme yaklaşmış ve daha olgun bir akıl seviyesine erişerek tekrar uyanmıştır.

4. Sonuç

Bu çalışma kapsamında Hakan Muhafız dizisi çerçevesinde oluşturulan kahraman miti ve olgusu Joseph Campbell’in kahramanın yolculuğu modeli ve monomit olgusu ile incelenmiştir. Netflix’in ilk Türk dizisi Hakan Muhafız’daki kahramanın yolculuğu ve dizide kullanılan öğelerin Türk kültürüne atıfları incelenerek kahraman miti araştırılmıştır. Orta Asya’dan 21.yüzyıla gelen Türk kültüründeki öğeleri Netflix’in ilk Türk dizisi olan Hakan Muhafız’da görülmektedir. Campbell’in her kahramanın aynı arketipsel modeli izlediğini savunduğu monomit yaklaşımı ile Hakan Muhafız kahramanının özellikleri film sekanslarında yer alan hikâyeler aracılığıyla ortaya konulmuştur. Kahramanın yolculuğunda kahramana eşlik eden öğeler, ona bahsedilen gücü desteklemektedir.

Dizi, bölümlerin ilerleyişi içerisinde izleyiciye kahraman mitinin nasıl oluştuğunu, kahramanın nasıl bir yolculuk izlediğini ve muhafız karakterinin nasıl bir kahramana dönüştüğünü aktarmaktadır. Yapılan incelemeler Hakan Muhafız dizisinde oluşturulan kahraman miti özelliklerinin Türk kültürel öğeleri ve sembolik üretimlerini yansıttığı gözlemlenmiştir. Hakan Muhafız dizisinde kahraman, Campbell’in ortaya koyduğu monomit döngüsünü tamamlamamaktadır. Kahraman araştırma kapsamındaki üç sezonda yola çıkış ve erginlenme aşamalarını tamamlamış ancak dönüş aşamasını tamamlamamıştır.

Dizinin Mart 2021 tarihinde yayınlanması planlanan dördüncü sezonunda kahramanın bu yolculuğu tamamlaması öngörülmektedir. Hakan Muhafız dizisinin birinci, ikinci ve üçüncü sezonunda Hakan’ın kahramanlık yolculuğunun sonuca ulaşmamasına rağmen Campbell’in kahramanın yolculuğu monomiti hikâyede kolayca takip edilebilmektedir. Hakan Muhafız’ın da her kahraman gibi olağanüstü güçlere sahip olduğu görülmekte, kahraman bu gücünü zaman zaman kullandığı çeşitli objelerden almaktadır. Olağanüstü güçleri olan bu objeler, tılsımlı gömlek, hançer ve erdem yüzüğüdür. Bu objelerin Türk kültürü, destan ve hikâyeleriyle bağlantıları görülmekte ve dizide yer alan anlatıda Türk kültürüne ait benzerliklere rastlanmaktadır. İstanbul’un fethedilmesiyle başlayan kahramanın yolculuğu, bugüne kadar uzanırken zaman zaman rüyalarla geri dönüşler yapar ve tarihi göndermeler içermektedir. Mitolojiden destanlara, halk hikâyelerinden kurmaca öykülere kadar daima bir kahramanın hikâyesi anlatılmaktadır. Kahraman bir yere gider, başına bir olay gelir, birisi ile tanışır, yola çıkar yolculuğunu tamamlar ve dönüşmüş olarak evine döner. Hakan Muhafız dizisi çerçevesinde yapılan bu simgesel incelemede de Campbell’in monomit kavramının, kahramanın yolculuğu döngüsünün, kahramanlık hikâyesinin tekrarlandığı ve bu yolculuğun öğelerinin de Türk kahramanlık motiflerinden esinlendiği ortaya konulmuştur.

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

Kaynakça

- Aktan, C. C. & Hüseyin, Ş. (1999). *Globalleşme, Ekonomik Kriz ve Türkiye*. Ankara: Tosyöv Yayınları
- Ayaydın, G. Ö. (2003) Masalla Ölümey Meydan Okuyan İnsan: Alkestis, Dumrul, İnanna ve Savitri Anlatılarının Karşılaştırmalı İncelemesi, *Millî Folklor: Güz*
- Bars, M. E. (2015). Türk Kültürü'nde Rüya ve Battal Gazi Destanı'nda İşlevleri, *International Journal of Language Academy*
- Barthes, R. (2008) *Göstergeler İmparatorluğu*. Çev. Tahsin Yücel, (2. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Campbell, J. (2007). *Mitolojinin Gücü*. İstanbul: Kapital Medya
- Campbell, J. (2019). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çev. Sabri Gürses, İstanbul: İthaki Yayınları 4. Baskı
- Çoruhlu, Y. (2019). *Türk Mitolojisinin Kısa Tarihi*, İstanbul: Alfa Yayınları
- Devellioğlu, F. (1984). *Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lugat*. Ankara: Aydın Kitabevi.
- Düzgün, Ü., K. (2012). *Türk Destanlarında Merkezi Kahraman Tipinin Tipolojisi*. Folklor Edebiyat Dergisi, Cilt:18, Sayı:69.
- Ekici, M. (2007). *Halkbilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri* Genişletilmiş 2. Baskı, Ankara: Geleneksel Yayıncılık
- Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat, İstanbul: Simavi Yayınları
- Ekiz, C. (2019). “Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri”, Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hayrettin Orhanoglu
- Erbek, M. (2020 Nisan 1). *Çatalhöyük'ten Bugüne Anadolu Motifleri*. Dipnot Kitap: http://dipnotkitap.net/DENEME/Anadolu_Motifleri.htm adresinden alındı
- Erhat, A. (2008). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Fromm, E. (2003) *Sahip Olmak Ya Da Olmak*, Çev: Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan Yayınevi
- Gezgin, S. & Tuğba, A., (2017). *İletişim ve Kültür*, Konya: Eğitim Yayınevi
- Gökyay, O. Ş. (1988). *Tılsımlı Gömlekler*, İstanbul: Gergedan Yayınları
- Güngör, E. (2003) *Kültür Değişmesi ve Milliyetçilik*, İstanbul: Ötügen Neşriyat
- Gürçay, S. (2016). Gilgamiş Destanı ve Titanların Savaşında Kahramanın Yolculuğu, *Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Folklor/Edebiyat*, Cilt:23, Sayı:89
- Jung, C.G. (2001). *Anılar, Düşler, Düşünceler*, Çev. İris Kantemir, İstanbul Can Yayınları
- Jung, C.G. (2007). *Bilinçdışına Giriş*, Çev. Ali Nihat Babaoğlu, İstanbul: Okuyan Yayınları
- Jung, C.G. (2012) *Dört Arketip*, Çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul: Metis Yayınları
- Kudler, D. (2006) *Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?*, Joseph Campbell Foundation: <http://www.jcf.org> adresinden alındı
- Kuzubaş M. (2007). *İlkelere Ait Anlatılarda Rüya Motifi*, Turkish Studies
- Lawrence, J.S. & Jewett, R. (2002). *The Myth of The American Superhero Grand Rapids*, Michigan/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company
- McChesney, R. W. (2008). *Yeni Küresel Medya*. D. Held, & M. Anthony içinde, Küresel Dönüşümler Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Miller, Dean A. (2000). *The Epic Hero*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore- London
- Nebil, F. S. (2019). *Video Streaming Dünyasında Neler Oluyor? 1-* Netflix. t24: <https://t24.com.tr/yazarlar/fusun-sarp-nebil/video-streaming-yayin-akisi-dunyasinda-neler-oluyor-i-netflix,23413> adresinden alındı
- Netflix Hakkında*. (2020, Şubat 04). Netflix: <https://media.netflix.com/tr/about-netflix> adresinden alındı
- Oran, B. (2004). *Türk Dış Politikası*, İstanbul: İletişim Yayınları

Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman Miti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Bir İnceleme: Netflix “Hakan Muhafız”. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 56-76.

- Ortaylı, İ. (2006). *Osmanlı'yı Yeniden Keşfetmek*, İstanbul: Timaş Yayınları
- Propp, V. (1969). *Morphology of the Folk Tale*, Texas: University of Texas Press.
- Raglan, L. (1956) *The Hero: A study in Tradition, Myth and Drama*, Newyork: Vintage Books
- Rank, O. (2000). *Doğum Travması ve Psikanalizdeki Anlamı*, Çev. Sabir Yücesoy, İstanbul: Metis Yayınları
- Seçmen, A. E. (2014). “*Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği*” İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ
- TDK. (2020, Mart 20). www.sozluk.gov.tr: <https://sozluk.gov.tr> adresinden alındı
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık
- Tezcan, H. (2011). *Tılsımlı Gömlekler*, İstanbul: Timaş Yayınları
- Tulloch, S. (1991). *Oxford Dictionary of New Words*, Oxford: Oxford University Press.
- Uzunçarşılı, İ. H. (2020 Nisan 8), *Osmanlılarda Askeri Teşkilat*, Türk Tarih Kurumu: <https://www.ttk.gov.tr/tarihvegitim/osmanlilarda-askeri-teskilat> adresinden alındı
- Vogler, C. (2012). *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*, Çev. Kenan Şahin, Okyanus Yayınları, (3. Baskı)
- Voytilla, S. (1999). *Myth and the Movies*, CA: Michael Wise Productions
- Yılmaz, F. (2014). Fatih Sultan Mehmet Dönemi Topları ve Değişen Üretim Paradigması, *FSM Scholarly Studies Journal of Humanities and Social Sciences*.
- Zimmer, H. (2004). *Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüğü Yenmesi*, Çev. İlker M. İyidoğan, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.