

ÇERÇEVE ÖYKÜ YÖNTEMİNİN KURGUSAL HİKÂYELERDE İNANDIRICILIĞA ETKİSİ

THE EFFECT OF THE FRAME STORY TECHNIQUE ON CREDIBILITY IN FICTIONAL NARRATIVES

Kadri Görkem AKA¹

DOI:10.5281/zenodo.18095151

Gönderi Tarihi/Received
14/11/2025Kabul Tarihi/Accepted
09/12/2025Online Yayın Tarihi/Published
30/12/2025Atıf/Cited in: Aka, K. G., (2025), Çerçeve Öykü Yönteminin Kurgusal Hikâyelerde İnandırıcılığa Etkisi, *Sosyal Bilimler Akademik Gelişim Dergisi (SOBAG)*, 3(2), 43-51.

ÖZ

Çerçeve öykü, içinde yer alan daha öncelikli bir (ya da daha fazla) hikâyeyi sunmak amacıyla kurgulanmış bir anlatıdır. Derinlikli anlatılar kurgulamak için bir yöntem olmanın ötesinde, kurgusal bir eserin, okuyucusuyla arasında oluşması gereken güven/inanç ilişkisinin kurulmasını kolaylaştırmak adına yazarların kullanabileceği etkili bir araçtır. Bu hassas ilişkinin oluşması, okuyucunun bir metnin tasvir ettiği kurgusal gerçekliği, eserin kurgusallığını göz ardı ederek deneyimleyebilmesi için elzemdir. Bu iç içe hikâye tekniğine has, gerçek ve kurgu arasındaki duvarı saydamlastırmak için kullanılabilecek anlatı dinamikleri şu şekilde listelenebilir: Okuyucunun, hikâyenin kendisine ulaştırılmasında kullanılan mecraı göz ardı etmesine yardımcı olabilmesi. Anlatıcı karaktere, okuyucu haricinde hitap edebileceği başka bir (kurgusal) muhatap sağlanabilmesi. Kullanılan mecranın kendine has özellikleri sebebiyle hikâyenin anlatımında ortaya çıkabilecek teknik kesintilere kurgu kapsamında kılıflar uydurulabilmesi. Hikâye içindeki karakterlerden birinin hikâyenin anlatıcısı olarak öne sürülmesiyle yazarın, kendisiyle hikâye arasına mesafe koyabilmesi. Hikâyeyi anlatan kaynağın güvenilirliğinin, hikâye esnasında vurgulanmasıyla hikâyenin inandırıcılığının artırılması. Ayrıca, bir çerçeve öykü, çerçeve ve çerçevelenmiş hikâyeler arasındaki paralellikler marifetiyle, okuyucuya hikâye ve anlatıcısı hakkında daha derin bir kavrayış imkânı sağlayabilmektedir. Bu çalışma, bahsi geçen anlatı dinamiklerini, seçili örnekler ekseninde değerlendirerek, çerçeve öykü yönteminin anlatısının inandırıcılığı üzerindeki etkisini incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Çerçeve Öykü, Çerçeve Anlatı, Hikâye Anlatıcılığı, Anlatı Bilimi, Kurgu**JEL Sınıflandırma Kodları:**Z11, Y20, Y9

ABSTRACT

A frame story is a narrative constructed with the purpose of presenting a more emphasized story (or stories) embedded in it. Not only a technique for elevated storytelling, a frame story can also function as an effective tool for authors, helping form the sensitive relationship of trust/belief that must be established between a fictional text and its audience so that the presented fictional reality can be experienced through a willing suspension of disbelief. Narrative dynamics unique to this storytelling technique that can help in blurring the line between real and fiction can be listed as follows: Helping the audience overlook the medium. Giving the narrator character a different (fictional) subject to address to instead of the audience. Providing in-fiction explanations for interruptions in the storytelling experience necessitated by peculiarities of the medium. Helping authors distance themselves from the story by establishing an in-story storyteller. Increasing the believability of the story through establishing the trustworthiness of the source within the narrative. In addition, a frame story can provide a more fulfilling depth in understanding the narrative through how the frame and the framed stories relate to each other. This work examines these narrative dynamics in detail through selected examples to showcase the effect of a frame story on the credibility of its narrative.

Keywords: Frame Story, Frame Narrative, Storytelling, Narratology, Fiction**JEL Classification Codes:**Z11, Y20, Y9¹ Dr. Öğr. Görevlisi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, İstanbul, kadrigaka8@gmail.com, Orcid No. 0000-0003-2244-4668

1. GİRİŞ

Hikâye anlatma sanatı, anlatılan hikâyelerin etkileyiciliğini ve inandırıcılığını sağlayabilmek amacıyla geliştirilmiş sayısız yöntem ve gelenek içermektedir. Bu anlatısal araçlar, anlatımında kullandıkları hikâyeleri zenginleştirirken ayrıca yazarlara, okuyuculara (ya da mecra ya bağlı olarak seyircilere, dinleyicilere, oyunculara, vs.) hikâye ile sağlam bir bağlantı kurabilecekleri farklı anlatılar sunabilmenin imkânlarını sağlarlar. Bu araçlardan kökleri çok eski geleneklere dayanan ve kullanıldığında ilginç, derinlikli anlatılar ortaya çıkmasına imkân verebilen bir tanesi çerçeve öykü yöntemidir. Temel prensibinde çerçeve öykü; içinde yer alan farklı bir (ya da birden çok) öykünün çevresinde kurulu bir anlatıdır (Malewitz, 2020). Bu çerçeve anlatı, kendi başına da özgün ve ilginç bir hikâye olabilse de asıl olarak içinde yer alan, çerçevelediği hikâye veya hikâyeleri sunmak amacıyla kurgulanmıştır (Siddiqui & Srivastava, 2018).

Hikâye içinde hikâye(ler) şeklindeki yapısıyla katman katman derinleşen hikâyeyi anlamlandırmaya çalışan okuyucuya ayrı bir edebi haz sunan bu yöntem, yazarlar tarafından da okuyucu ve metin, gerçek ve kurgu arasındaki duvarları saydamlaştırmak, belirsizleştirmek için kullanılabilmektedir. Okuyucuların, kurgusal bir eserdeki, eserin onlara iletmek istediği heyecan, korku, gerilim gibi duyguları deneyimleyebilmek için eserin kurgusal olduğunu göz ardı edebilmeleri gerekmektedir. Holland'a göre (2008) hikâyelerde kurgusal karakterlerin başına gelen kurgusal olaylara gerçek duygusal tepkiler verebilmemizin sebebi de budur. Bu olgunun gerçekleşebilmesinde ise eserlerin sürükleyicilik, tutarlılık ve derinlik açısından okuyucuyu kurgunun içine çekebilmesi ve hikâyenin algılanan "gerçekliğinden" şüphe ettirmemesi elzemdir. Bu açıdan çerçeve öykülerde inandırıcılığı sağlamanın, okuyucunun kurgusal gerçekliğine inandırılması gereken hikâye sayısının artışı sebebiyle daha zor olabileceği düşünülebilecek olsa da çerçeve öykü yöntemi kendine has bazı özellikleriyle yazarların elini bu konuda kuvvetlendirebilmektedir.

2. KURGUNUN GERÇEKLİĞİNE İNANMAK

Okuyucuların, okudukları kurgusal hikâyeleri, hikâyede geçen olayların gerçek olduğu, olabileceği illüzyonu ile okuması ve bu şekilde okuyucu ve metin arasında kurulan güven/inanç ilişkisinin anlatı teorisinde kavramlaştırılması, romantik akımın en başarılı edebi sanatçı ve teorisyenlerinden olan Samuel T. Coleridge'in *Biographia Literaria* eseriyle gerçekleşmiştir. Kurgusal eserlerinde doğaüstü olaylara yer veren Coleridge; yazar, okuyucuda karşılık bulacak bir ilgi ve inandırıcılık yaratabildiği takdirde, eserdeki doğaüstü elementlerin sorgulanmadan kabul göreceğini detaylı şekilde kuramsallaştırmıştır (Coleridge, 1817). Coleridge'in "Willing Suspension of Disbelief" olarak adlandırarak ortaya sürdüğü bu kavram ve içerdiği dinamikler zaman içinde anlatı teorisinin temel taşlarından biri haline gelmiştir. Tüm kurgusal eserlerin bir dinamiği olarak kabul görmüştür. Eserin tasvir ettiği gerçekliğin ontolojik kurallarındaki istikrarın; başka bir deyişle, belli bir eserin içinde var olduğu (kurgusal) gerçeklikte neyin mümkün olup, neyin olmadığındaki tutarlılığın eserin inandırıcılığına etkisi ortaya konmuştur (Tolkien, 1947).

J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya mitolojisi, George Lucas'ın başlattığı ve artık bir transmedya olgusu haline gelmiş STAR WARS evreni ya da Frank Herbert'in *Dune* serisi gibi mümkünlik ve imkânsızlıkların, bildiğimiz ve alıştığımız gerçek hayatınkilerden çok farklı olarak karşımıza çıktığı kurgusal gerçekliklerin okuyucuda karşılık bulabilmesinin en önemli sebeplerinden biri bu şekilde gösterilebilir. Ayrıca bu gerçekliklerde geçen yeni hikâyelerin de okuyucular tarafından, aynı "evrende" geçen daha önceki hikâyelerde ortaya konmuş ve oturmuş

gerçeklik kurallarının referansında değerlendirilmesi de bu aynı olgunun bir sonucudur.

Okuyucunun, kurgunun sunduğu gerçekliğe inanabilmek için göz ardı etmesi gereken tek şey karşısındaki metnin kurgusal bir eser olduğu gerçeği de değildir. Hikâyelerin anlatıldığı mecraların yapıları gereği, hikâyenin anlatıcısı ve tecrübe edeni arasında her zaman bir aracı bulunmaktadır. Bir roman için bu, yazar ve okuyucu arasındaki bağlantıyı sağlayan kitaptır. Bir film için ise yönetmen ve senarist ile izleyici arasındaki köprüyü kuran sinema perdesidir. Greg Martin (2009) mecranın göz ardı edilebilmesinin, kurgunun gerçekliğine inanabilmekteki önem ve gerekliliğinin altını çizerek, bir sinema veya tiyatro izleyicisinin, karanlık bir odada, bir sahne veya perde önünde oturmakta olduğu ve olayların o sahne veya perde üzerinde gerçekleşmekte olduğu bilgisini bastırabilmesinin, kendisini hikâyenin içinde hissedebilmesinin tek yolu olduğunu iddia eder.

Eser ve muhatabı (okuyucu, izleyici, vs.) arasında kurulması son derece önemli olan bu inanç ilişkisinin hassaslığı ve narinliği konusunda ise edebiyat ve anlatı teorisi hemfikir bulunmaktadır. Eserdeki en ufak bir tutarsızlığın, çelişkinin ya da aracı mecranın eser ve muhatabı arasında oluşturabileceği bir kopukluğun bu hassas dengeyi bozabileceği ve okuyucunun, eserin algılanan gerçekliğinden şüphe etmesine, dolayısıyla da büyüünün bozulmasına sebep olacağı ortaya konmuştur (Aka, 2021; Holland, 2008; Martin, 2009; Tolkien, 1947).

Çerçeve öykü yönteminin, kurgusal bir eserin gerçekliğine duyulması gereken inancı, okuyucuya aktarabilmekteki en büyük getirilerinden bazıları, okuyucunun kurgunun gerçekliğine inanabilmek için bastırması gereken şüpheleri bastırabilmesine, sahip olduğu çeşitli dinamikler vasıtasıyla aracı olabilmesidir.

3. ARACIYI GÖRÜNMEZ KILMAK

Çerçeve öykü yönteminin, hikâye ve muhatabı arasındaki mecrayı (mümkün olduğunca) görünmez kılarak, daha sürükleyici bir tecrübe oluşturmadaki etkisine iyi bir örnek olarak 2003 tarihli, Ubisoft tarafından geliştirilmiş ve yayınlanmış olan "Prince of Persia: Sands of Time" oyunu gösterilebilir. Bilgisayar oyunları, günümüzde, interaktif bir hikâye anlatıcılığı mecrası olarak yerini sağlamlaştırmaktadır. Oyun dinamiklerinin ötesinde, hikâye anlatma niyeti de taşıyan bilgisayar oyunlarının, çeşitli edebi teknikleri, kendi mecralarında kullanmak üzere uyarlaması sık karşılaşılan bir durumdur. İlk oyunu 1989 yılında piyasaya çıkmış olan ve günümüzde de beğeni toplayan bir seri olarak devam eden Prince of Persia oyunları, isimsiz olarak kalan bir prensin (zaman zaman değişiklik gösteren) hikayesi üzerine kuruludur.

Sands of Time'in, protagonist Prens'in ağzından dinlediğimiz hikâyesinde; Prens'in babası, yakınlarındaki bir mihraceye (hükümdara) hizmet etmekte olan hain bir vezir tarafından, mihracenin topraklarını işgal etmeleri gerektiğine inandırılarak kandırılır ve savaşa sürüklenir. Prens'in de yer aldığı savaş sırasında, tüm bu olayların, hain vezirin, mihracenin ülkesinde bulunan ve zamanı kontrol etme gücüne sahip olan "zamanın kumu" adlı sihirli gücü ele geçirmek için tertiplendiği bir dümen olduğu ve kullanıldıkları ortaya çıkar. Prens durumu idrak ettiğinde çok geçirir ve sihirli kumun gücü serbest kalmıştır. Hatalarını düzeltmek isteyen Prens, bu sırada mihracenin kızı Farah ile tanışır ve ikili oyunun macerası boyunca hem kumları tekrar kontrol altına almak, hem de hain vezirin planını durdurmak için mücadele ederken âşık olurlar. Yaşadıkları türlü zorlukların sonunda Farah, sihirli kumu tekrar zapt etmeye çalışırken kendini feda ederek ölür. Kaybettiği aşkının acısı ve hain vezirin karanlık emellerinin ağırlığı altında Prens beklenmedik bir seçim yapar ve sihirli kumu, zamanı, işgalden öncesine döndürmek için kullanır.

Sands of Time'in çerçeve öykü yapısı bu noktada kendisini tam olarak gösterir. Zira zamanı oyunda o noktaya kadar yaşanan olaylardan öncesine döndüren Prens, gerçekleşmek üzere olan tehlikeler hakkında uyarıda bulunmak için Farah'ı bulur ve zaman geri alındığı için onu tanımayan ve hatırlamayan Farah'a tüm olanları anlatması ve onu inandırması gerekmektedir. Prens'in ağzından dinlediğimiz hikâyeyi aslında Prens'in bize (oyuncuya) değil de, Farah'a anlatmakta olduğu anlaşılır. Hikâye içinde hikâye yapısı böylece açığa çıkar. Prens'in mazisi, Farah ile ilişkisi ve onu henüz yaşanmamış ama önüne geçilmezse yaşanacak olaylara inandırmaya çalışması çerçeve öykü, oyunda şu ana kadar yani Prens'in zamanı geri almasıyla silinmiş macera ise çerçevelenmiş öyküdür.

Mahajan (2022), iki temel çerçeve öykü çeşidinden bahseder. Bunlar; döngüsel veya tekli çerçeve hikâyelerdir. Döngüsel yöntemde; çerçeve öykü kurulumu, ardından içinde bir ya da birden çok karakter farklı öyküler anlatırlar. Meşhur "Binbir Gece Masalları" ve dolayısıyla Şehrazad'ın birbiri ardına sıralayarak anlattığı hikâyeler bunun ideal örneği olarak gösterilebilir. Tekli çerçevede ise tek bir anlatıcı tarafından anlatılan müstakil bir hikâye mevcuttur ve Sands of Time buna uygun bir anlatı olarak gösterilebilir. Çerçeve öykü tekniğinin Sands of Time'da kullanılmasının hikâyenin inandırıcılığına ve sürükleyiciliğine olumlu etkileri birkaç farklı şekilde gösterilebilir. Bunların ilki, Prens'in hikâyeyi anlatmadaki muhatabını oyuncu değil de Farah olarak yeniden konumlandırmakla, hikâyenin, bir anlatıcı kullanarak yıktığı dördüncü duvarı tamir ederek yerine koymasındır. Bir hikâyeyi, okuyucuya ya da izleyiciye anlatmakta olan bir anlatıcının varlığı, bir okuyucu ya da izleyici olduğunu ve dolayısıyla eserin kurgusal olduğunu kabul etmektir. Fakat Farah'ın, hikâyenin dinleyicisi olarak oyuncunun yerini alışı sadece anlatısal değil, ontolojik de bir denge değişimine sebep olur ve Prens'in hikâyenin dışındaki, hikâyenin kurgusal gerçekliğinin ötesindeki tüm aktörlerle bağını keser. Bu vasıta ile Sands of Time, kendisini oyuncuya hikâye anlatan bir bilgisayar oyunu olmaktan öteye taşıyarak, oyuncuyu; hayatının en kritik anlarından birinde, kendisi için belki de en önemli kişiye, muazzam bir hikâye anlatmakta olan Prens'in bu performansına bir "tanık" olarak yeniden konumlandırır. Oyunu, yani aracıyı, aradan çıkartır.

Bunun ötesinde, Sands of Time'a özel, ancak çerçeve öykü yapısının mümkün kıldığı bazı tasarım ve hikâye elementleri de oyunun hikâyesinin sürükleyiciliğini arttırmaktadır. Bunların en bariz ve özgünü oyunun kesintiye uğradığı noktalarda ortaya çıkar. Örneğin oyuncu, oyunun ilerleyişinin rutin parçaları olan bir savaş ya da akrobasi sahnesinde başarılı olamaz ve Prens'in ölümüne sebep olursa, diğer tüm oyunlarda olduğu gibi bir "Game Over" sahnesiyle karşılaşır. Oyuncu, böyle durumlarda kaldığı yerden oyuna devam etmek için bir önceki kayıt noktasından yeniden başlıyor olsa da, bu zaruri oyun mekaniğinin, hikâye anlatımının sürükleyiciliğine zarar verdiği tartışılabilir. Hikâye anlatma niyeti olan oyunlarda, hikâye anlatımı ve oyun mekaniğini dengeleyebilmek her zaman bir mücadele ve tutturması zor bir denge olmuştur. Kayıt ya da başarısızlık gibi durumlarda karşılaşılan ara ekranların, hikâye anlatımının sürükleyiciliğini olumsuz etkilemeyecek bir şekilde yerleştirilebilmesi kolay bir iş değildir. Bu makalenin daha önce değindiği üzere, tutarsızlık ya da mecra ya bağlı kesintiler gibi durumların, hikâye ve tecrübe edeni arasında oluşması amaçlanan o nadide bağı bozarak hikâyenin gerçekliğinin illüzyonunu sekteye uğratması istenmeyen bir durumdur. Fakat bilgisayar oyunlarında mecra'nın teknik yapısına ve oyun dinamiklerine bağlı olarak bazı söz konusu kesintiler olması kaçınılmazdır.

Lakin Sands of Time, bu zaruri kesintileri de çerçeve öykü yapısının nimetlerinden faydalanarak hikâyeye dâhil etmekte ve bu şekilde hikâye ve muhatabı arasında oluşabilecek kopukluğu asgari düzeye indirmektedir. Örneğin oyuncu bir dövüşte başarısız olup, Prens'in

ölümüne sebep olduğunda karşılaşılan ekranda Prens'in sesi araya girmekte ve "Hayır, hayır, öyle olmadı. Dur sana doğrusunu anlatayım..." benzeri repliklerle oyuncunun, sekansı tekrarlayışını hikâyenin bir parçası olarak konumlandırmaktadır. Böylece hem oyunun zaruri mekaniklerinden kaynaklanan kesintiler için hikâyenin gerçekliğinden taviz vermeyen bir kılıf uydurulmakta, hem de anlatının Prens'in Farah'a anlattığı hikâye olarak tekrar altı çizilmektedir. Aynı şekilde, oyuncu o oturuşta yeterince oynadığına karar verip, çıkış ekranına girdiğinde yine Prens'in sesi duyulmakta ve Farah'a hitap eden "Hikâyemi bitirmeyeyim mi?" ya da "Neyse biraz ara verelim, sonra hikâyeye devam ederim" benzeri replikler duyulmaktadır. Oyun, oyundan çıkıp, gerçek dünyaya dönecek oyuncuya bile, bu çıkışını, oyunun geçekliğinden taviz vermeden yapabilme imkânını sunmakta ve tüm bunlar oyunun hikâyesinin bir çerçeve öykü olması sebebiyle mümkün kılınmaktadır. Sands of Time ile ilgili bu kısmı tamamlarken (bu noktada bir "spoiler" uyarısı vermek uygun olur) Prens'in sonunda Farah'ı hikâyesinin gerçekliğine yeterince ikna ettiğinin, hain vezirin de cesur Prens'imizin elinden cezasını bulduğunun, zaman sihrinin doğru ellerde kaldığının ve mutlu sona ulaşıldığının da altını çizmek icap eder.

4. KARAKTERİN KALEMİNDEN HİKÂYELER

Çerçeve öykü yönteminin, kurgusal bir hikâyenin inandırıcılığı ve metin ile okuyucu arasında kurulması icap eden güven ve inanç ilişkisi üzerinde olumlu etki yaratan başka köklü dinamiklerinden de bahsetmek gerekir. Bunlardan özellikle edebiyat eserlerinde kullanılan bir diğeri ise hikâyenin, karakterlerinden biri (veya birkaçı) tarafında kaleme alınmış evraklar (mektup, belge, günlük, vs.) üzerinden anlatılmasıdır. Bu noktada, kendi edebi eserlerimden bir seriyi örnek olarak göstermem mümkündür. Tarafımca kaleme alınmış olan, seyyah sihirbaz Giercotti Sladom'un maceralarının ilki olan "Kundasa'nın Güvercinleri" 2023 yılında yayımlanmış ve seri o zamandan beri çeşitli edebiyat dergilerinde devam etmektedir. Fantastik bir âlemde yaşayan seyyah sihirbaz, maceralarında, seyahatlerinde karşılaştığı olağanüstü durumları ve bunları hem mağdur insanlara yardımcı olmak, hem de yeri geldiğinde ders vermek amacıyla sihrini kullanarak nasıl çözdüğünü ardında bıraktığı mektuplar marifetiyle anlatır. Giercotti Sladom'un tüm hikâyeleri (Giercotti'nin atlattığı badireler kısmındaki hikâyeye özel ufak değişiklikler haricinde) aynı açılışla başlar:

"Mektubumu okumakta olan değerli okuyucu; selam olsun sana! Benim ismim Giercotti Sladom. İyice bir sihirbaz ve çok pabuç eskitmiş bir seyyahım. Sizin masal diye bildiklerinizin gerçek olduğu bir diyarda yaşarım. Çok gezer, çok şeyler görürüm. Bazen de bunlardan aklımda yer eden hikâyeleri böyle mektuplara yazar, bir yerlerde bırakırım. Çok badireler atlattım; kara büyücülerle sihir yarıştırp, ejderhalarla cenk eden yiğitler tanıdım. Anlayacağınız, benim gezdiğim topraklar, sizin bildiğinizden biraz farklıdır. Ancak bazı şeyler farklı olsa da, bazı şeyler de tıpatıp aynıdır. Gelin görün ki aklımda en çok yer eden badireler de bu aynı olanlardandır. Vaktinizi bahşederseniz bir tanesini paylaşayım." (Aka, 2023, s. 23)

Bu tekrarlayan açılış sayesinde hikâye, tarafımca yazılmış bir eserin ötesinde, Giercotti tarafından bırakılmış ve okuyucu tarafından okunmakta olan bir mektup olarak yeniden konumlanmaktadır. Southward (2015), mektup ya da evrak gibi "bulunmuş metinlerin" çerçeve öykü geleneğindeki yerinden, özellikle gotik ve doğaüstü elementler içeren edebiyat eserlerindeki kullanımından bahseder. Yine hikâye anlatıcısı ve hikâyenin muhatabı arasındaki mecranın etkisinden bahsederken ise Martin (2009), edebiyat okuyucusunun, hikâyenin etkisine ve inandırıcılığına kendini kaptırabilmek için önündeki metinde yazılı bulunan kelimelerin ötesine geçebilmesi gereksiniminin altını çizer. Martin'e göre,

okuyucunun hikâyeyi yaşayabilmesi için kelimelerin taşıdığı anlamların toplamıyla oluşturulmuş hikâyeyi gözlerinin önünde, bilincinde oluşturabilmesi ve bu esnada kelimeleri, sayfaları fark etmez hale gelebilmesi gerekmektedir. Okuyucuya alıştığı gerçeklik sınırlarının ötesinde bir gerçeklik tasvir eden fantastik ya da gotik türdeki eserlerde inandırıcılığın o hassas dengesini sağlayabilmek için yazarın kullanabileceği her türlü araç ayrı bir değere sahiptir. Giercotti'nin maceralarını üçüncü kişi bakış açısıyla anlatmaktansa, ihtiyar seyyah sihirbazın fantastik maceralarını, kendi yazdığı mektuplardan, birinci kişi gözünden okumanın bu noktada okuyucuya, protagonist ile daha samimi ve direkt bir bağ sağladığı ve bu şekilde Giercotti'nin anlatmaya başladığı hikâyeleri daha az şüpheli bir gözle okuyup, haz alabildiği söylenebilir.

Çerçeve öykülerde, çerçevelenmiş öyküyü anlatmakta olan karaktere duyulan güvenin, hikâyenin inandırıcılığı üzerindeki etkisi ayrıca mühimdir. Bu bağlamda, anlatıcıya olan itimadin, anlatılana olan güven üzerindeki etkisi, reklamcılıkta, reklamın argümanının güvenilirliğini artırmak için ünlü kullanımına benzetilebilir. Reklamın hedef kitlesi olan topluluk tarafından hâlihazırda güven duyulan şöhret sahibi sanatçı, uzman, sporcu gibi kimseler vasıtasıyla sunulan reklam argümanlarında, toplumca bu kişilere atfedilmiş önem ve güvenilirliğin, reklamın argümanına da tesir edeceğini gösteren araştırmalar mevcuttur (bkz. Johnson & Platt, 2023; Rahma, Yendra & Marihi, 2025). Benzer bir dinamik ile okuyucunun gözünde güvenilir, bilgin, dürüst olarak yer edinecek bir karakterin anlatımıyla çerçevelenmiş bir öykünün inandırıcılığı daha fazla olacaktır. Bu olguya ideal bir örnek, başarılı kısa öykü yazarı Washington Irving'in çeşitli eserlerinde görülebilir. Washington; Rip Van Winkle ve The Legend of Sleepy Hollow gibi bazı fantastik eserlerinde hikâyeyi, güvenilir ve uzman bir tarihçi olarak betimlediği (aslında o da kurgusal bir karakter olan) Diedrich Knickerbocker'ın evrakları arasında bulunduğunu öne sürer. Kurgusallığı şaibeli, güvenilirliği ise şaibesiz bir uzman olarak betimlenen Knickerbocker'ın hikâyede bulunan "imzası" öyküyü çerçevelemekle kalmamakta ayrıca kurgunun derinliğini ve okuyucuyu içine çekme becerisini kuvvetlendirmektedir. Giercotti Sladom hikâyelerime dönecek olursak, Giercotti'nin mektuplarının geleneksel açılışının, ihtiyarı çok görmüş geçmiş bir seyyah olarak tanıtması ve ardından gelen hikâyelerinde de Giercotti'nin bu rolünü eylem ve söylemleriyle pekiştirmesi, Giercotti'nin mektuplarıyla çerçevelediği öykülere ağırlık ve güven katar.

William Nelles (1992) hikâye içine hikaye yerleştirmenin fonksiyonuna bağlı olarak iki türü olduğunu öne sürer ve bunları epistemolojik ve ontolojik yerleştirmeler olarak tanımlar. Epistemolojik yerleştirme iletişim temalıdır ve önemli olan kimin kime hitap etmekte olduğudur. Az önce bahsedilen, "sözü güvenilir" olarak okuyucuya takdim edilen kişiler ile okuyucu arasındaki bilgi akışı ve bu esnada okuyucunun deneyimlediği çerçevelenmiş hikâyeler epistemolojik yerleştirmeye örnek olarak gösterilebilir. Ontolojik yerleştirme ise çerçevelenmiş öykünün, çerçevenin kendisinden farklı bir gerçeklik ve mümkünlük/imkânsızlıklara kapı açması durumunda gerçekleşir. Giercotti Sladom, mektuplarına başlarken; bizim masal diye bildiklerimizin gerçek olduğu bir diyarda yaşadığının, gezdiği toprakların bizim bildiğimizden farklı olduğunun altını çizerek ve fantastik örnekler verir. Bu şekilde okuyucunun beklentilerini bu yeni kurgusal gerçekliğin ontolojik kurallarına göre ayarlaması gerektiğini bildirir. Hikâyenin âlemini, gerçek hayatın mümkünlük ve imkânsızlıklarının dışında ayrı bir diyar olarak konumlandırır. Walton (1990), okuyucuların karşılaştıkları kurgusal dünyaları, gerçek hayatın referansı ile hayal ettiklerini ancak metnin açık bir şekilde gerçek hayattan farklı şekilde olduğunu tasvir ettiği konularda farklı olarak algıladıklarını kuramsallaştırır. Giercotti'nin mektuplarının daha başında yaptığı bu uyarı da

tam olarak bu amaca hizmet etmekte, okuyucuya kurgunun gerçekliğine adapte olabilmesi için bir davette bulunmaktadır. Gerçek hayat ve kurgusal eserin tasvir ettiği gerçeklik arasında böyle büyük farkların olduğu hikâyelerde aradaki geçişi kolaylaştırmak ve doğallaştırmakta çerçeve öykü yöntemi son derece faydalı bir araç olarak öne çıkmaktadır. Çerçeve öykü yöntemiyle özellikle masalsı anlatılarda sık karşılaşılmakta olup (Fidan, 2012), bu durumun en önemli sebeplerinden birinin burada bahsedilen dinamik olduğunu söylemek mümkündür.

Son olarak, çerçevelenmiş bir öyküde, çerçevelemeyi yapmakta olan anlatıcı karakterin öykü üzerinde sahip olduğu güçten de bahsetmek icap eder. Stephan ve Gruendler (2024), "çerçevelenmiş" tabirinin kurgu dışında kullanıldığında, belli bir bilgi ve/veya olayın; öznel bir şekilde ya da belli bir ideoloji ekseninde manipüle edilerek sunulması anlamından bahseder. Benzer bir şekilde, kurgu ekseninde ise Southward (2015) anlatıcının hikâyeyi çerçeveleme şeklinin (neyi anlatıp, neyi anlatmamayı ya da neyi nasıl anlatmayı seçtiği gibi) anlatıcının kendisi hakkında, anlatılan kadar bilgi verici olduğundan bahseder. Örneğin Giercotti Sladom'un hayat görüşü; yılların tecrübe ve mazisi kaynaklı, insanlığın istikrarla tekrar etmekte olan hata ve günahlarına karşı belli bir alaycılık ve kırgınlık içerir. Bu ekseninde, Giercotti'nin seyahatleri sırasında karşılaştığı insanların sorunlarına; sorunun kendisine baktığı kadar, hangi hatalar sebebiyle nasıl bu noktaya gelinmiş olduğu merakıyla da baktığı görülür. Giercotti karşılaştığı, türlü sihirli sıkıntı sebebiyle mağdur olmuş insanların, masumken mi yoksa kendi ettiklerini bulmalarından mı bu mağduriyeti yaşadıklarına önem vermekte, bilgili ve sihirli yardımına layık olup olmadıklarına ise bu değerlendirmesinin sonucunda karar vermektedir. Bu açıdan bakıldığında, Giercotti'nin mektuplarıyla çerçevelediği hikâyeleri anlatımı objektif değil, aksine kendi ahlaki kuralları çerçevesinde öznel ve mektubun okuyucusuna ders verici niteliktedir. Malewitz (2020) çerçeve hikâyeyi anlatmanın, çerçevelenmiş hikâyeyi anlayabilmenin yolu olduğundan ve çerçeve ve çerçevelenmiş hikâyeler arasındaki değerlerin ve kavramların nasıl örtüştüğünün öneminden bahseder. Bu olguya Binbir Gece Masalları örneğini gösteren Malewitz, Şehrazad'ın krala anlatmayı seçtiği hikâyelerin seçim kriterindeki önemi ve bu çerçevelenmiş hikâyelerin temalarının, Şehrazad'ın krala aşılacak istediği fikir ve düşüncelerle nasıl örtüştüğünü inceler. Giercotti Sladom'u anlamak ile mektuplarına konu ettiği hikâyeleri anlamak kol kola gider.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Çerçeve öykü yöntemi sadece alternatif bir hikâye anlatma yolu değil, aynı zamanda hikâye ve muhatabı arasında eşsiz bir ilişki kurmak için son derece etkili bir araçtır. Çerçeve öykü yönteminin, sadece içinde başka bir hikâye olan bir hikâye kadar basite indirgenemeyeceği aşikârdır. Fidan (2012), içinde birden fazla farklı hikâye içeren çerçeve anlatıların basit hikâye antolojileri olmadığını, farklı hikâyeleri sunmak amacıyla özel olarak oluşturulmuş kurgusal anlatılar olduğunu irdeler. Mahajan (2022) bir çerçeve öyküden alınacak hazzın, çerçevenin kendisinden değil, derine inildikçe ortaya çıkan çerçevelenmiş katmanlarda olduğundan bahseder ve bir süre sonra çerçeve öykünün, çerçevelediklerinin harika labirentine kendisini kaptıran okuyucu tarafından unutulabileceğini, özömseneceğini yazar.

Hikâye anlatma sanatının sonsuz görünen derinliklerinde saklı bir inci olan çerçeve öykü geleneği, hikâye anlatıcılara, eserlerini katmanlarla derinleştirme, okuyucularına içinde keşfe çıkacakları ancak çerçevenin yönlendirmesiyle kaybolmayacakları labirentler sunma imkânı vermektedir. Zengin bir tarihi olan bu anlatı biçimi; Odysseia gibi destanlardan, Bram

Stoker'ın Dracula'sı gibi klasiklere, How I Met Your Mother gibi güncel sitcom televizyon dizilerinden, Inception gibi postmodern neo-klasiklere kadar nice eserlerde kullanılmış, sanatçıların özgün yorumları ve yaklaşımlarıyla gelişmiş, yaşamını sürdürmektedir.

İnsan doğasının temel yapılarından birinin gerçekliği hikâyeleştirme becerimiz olduğu söylenir. Bu gözle bakıldığında, insan doğasının, hikâye sayfalarında hayat bulan şekli olan kurgusal karakterlerin de bu temel özelliğimize sahip olması, sevinçlerini ve acılarını, umutlarını ve korkularını hikâyelerle anlatmaları şaşırtıcı olmamalıdır. Güzel bir atasözümüz; "Dervişin fikri ne ise zikri de odur" der; bir karakteri anlamak için anlattığı hikâyeyi, hikâyeyi anlamak için ise anlatan kişi ya da karakterin kendisini anlamak en verimli yoldur.

KAYNAKÇA

- Aka, K. G. (2021). Crossover Framework: Features, Possibilities And Ramifications Of Fictional Crossover Narratives (Tez No: 725400) [Doktora Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi].
- Aka, K. G. (2023). Kundsasa'nın Güvercinleri. Kukumav Kültür Ve Edebiyat Dergisi, Sayı: 4, 23-25.
- Coleridge, S. T. (1817). Biographia Literaria.
- Fidan, G. G. (2012). Sindbadnamelerden Hareketle Çerçeve Hikaye Geleneğinde Metinlerarasılık: Tuti Hikayesi Örneği. Divan Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, 8, 67-88.
- Holland, N. (2008). Spider-Man? Sure! The Neuroscience Of Disbelief. Interdisciplinary Science Reviews, 33(4), 312-330.
- Johnson, E. & Platt, M. (2023). The Marketing Psychology Behind Celebrity Endorsements. Knowledge At Wharton. <https://knowledge.wharton.upenn.edu/article/the-marketing-psychology-behind-celebrity-endorsements/>
- Mahajan, G. (2022). Framed Narrative As A Discursive Technique. Mizoram University Journal Of Humanities & Social Sciences, 8(1), 100-108.
- Malewitz, R. (2020). What Is A Frame Story?. Oregon State University, College of Liberal Arts, School Of Writing, Literature And Film. <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-frame-story>
- Martin, G. (2009). Notes On Willing Suspension Of Disbelief. <http://december7th.org/newsod/newsod.htm>
- Nelles, W. (1992). Stories Within Stories: Narrative Levels And Embedded Narrative. Studies In Literary Imagination, 25, 79-95.
- Rahma, U. N., Yendra, Y. & Marihi, L. O. (2025). Celebrity Endorsement On Buying Interest Through Consumer Trust. Advances In Business & Industrial Marketing Research, 3(2), 68-81.
- Siddiqui, R. Z. & Srivastava, S. (2018). The Frame Story Of The Arabian Nights. International Journal Of English Language, Literature And Translation Studies, 5(3), 183-186.
- Southward, D. (2015). Frame Narratives And The Gothic Subject. The Dark Arts Journal, 1(1), 45-53.
- Stephan, J. & Gruendler, B. (2024). From The Frame Tale To Framing Intertextuality. An Introduction. Journal Of Arabic And Islamic Studies, 24(1), 5-24.
- Tolkien, J. R. R. (1947). On Fairy-Stories. Essays Presented To Charles Williams. Oxford University Press.
- Walton, K. L. (1990). Mimesis As Make-Believe: On The Foundation Of The Representational Arts. Harvard University Press.