

T.C.
İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Doktora Tezi

**KAHRAMAN OLGUSUNUN ÇİZGİ ROMANDAN SİNEMAYA
UYARLAMADAKİ GÖRÜNÜMÜ:
TARKAN ve CONAN ÖRNEKLERİ**

Özgür Uğraş AKGÜN

2502030103

Tez Danışmanı:
Prof. Dr. Suat GEZGİN

İstanbul, 2008

ÖZ

Kahraman olgusunun mit ve masal gibi geleneksel sözlü anlatı türlerinin sahip olduğu yapısal kalıplar bağlamında irdelenmesi araştırmanın temel çıkış noktasıdır. Bu amaç doğrultusunda geleneksel sözlü anlatılar üzerine üç temel görüş incelenmiştir. Elde edildten bilgiler ışığında, sözlü anlatı türleriyle, modern anlatı türlerinden çizgi roman ve sinemanın bu kalıplar bağlamında benzerliklere sahip olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda günümüz anlatı türlerinden çizgi roman ve sinema ile geleneksel anlatı türleri arasındaki tespit edilen benzerlikler ortaya koyulmuştur. Bu noktadan hareketle seçilen **Tarkan Gümüş Eyer** ve **Barbar Conan** filmleri geleneksel anlatı türlerinin sahip olduğu yapısal kalıplara göre çözümlenmiştir.

ABSTRACT

The fundemantal subject of this paper is to examine the structural context of the hero phenomenon in the traditional oral narratives such as myths and fairy tales. In order to follow this path, three main approaches on traditional oral narrative have been studied. In the light of the information derived, it is emerged that there is a likeness between traditional oral narrative types and contemporary narrative types as comics and films. Therefore, two films **Tarkan the Silver Saddle** and **Conan the Barbarian** have been analyzed in accordance with the structural contexts of the traditional narrative types.

ÖNSÖZ

Yıllar önce dekanımız sayın Prof. Dr. Suat Gezgin'in teşvikleriyle başladığım akademisyenliğin belki de en önemli dönemeçlerinden birisindeyim. Bu noktaya gelmemde emeği geçen, başta Prof Dr Suat Gezgin olmak üzere, tüm hocalarıma teşekkür ederim. Tez izleme komitemde yer alan sayın Prof. Dr. Ahmet Orkan'a ufuk açıcı sohbetleriyle bilim insanı nasıl olmalı sorusuna cevap vermemizi kolaylaştırdığı için; Doç. Dr. Neşe Kars ve Doç. Dr. Ceyhan Kandemir'e çalışmalarımız sırasında gösterdikleri sabır için teşekkür etmek isterim. Tez aşamasında olduğu kadar araştırma görevliliğim süresince karşılaştığım sorunlarla sanki kendi sorunuymuş gibi ilgilenen Yrd. Doç Dr. Ergün Yolcu'ya teşekkür ederim.

Doktora tezi için bu konuyu seçmemde beni cesaretlendiren Ahmet Güngören ve çalışmamın her aşamasında yardımını ve katkısını hissettiğim değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Ayşe Kalay da isimlerini anmak istediğim, benim için önemli insanlardan. Beraberce yaşadığımız bu süreçte yorumlarıyla yolumu bulmama yardım eden bütün çalışma arkadaşlarıma ve özellikle Esra Gülay Er'e teşekkür ederim.

Benden desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen eşim Ebru Ulusoy Akgün'e çalışmam sırasında gösterdiği anlayış ve katkılarının karşılığını ödeyemem. Bununla birlikte yardım edebilmek için türlü fedakarlıklarda bulunan bütün akrabalarıma bu çalışmada beni sonuna kadar destekledikleri için teşekkür ederim.

Anne, baba; sizin hakkınızı ödeyemem...

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ÖNSÖZ	iv
İÇİNDEKİLER	v
GİRİŞ	1
1. KAHRAMAN OLGUSU	5
1.1. Sözlü Kültür Anlatıları: Mit Ve Masal	5
1.2. Kahraman	18
1.2.1. Kahraman Kelimesinin Etimolojisi	18
1.2.2. Kahramanın Özellikleri	22
1.2.3. Kahramanın Karakter Rollerini:	30
1.2.4. Anti Kahraman:	34
2. KAHRAMAN OLGUSUNUN ÜÇ GÖRÜŞ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ	39
2.1. Carl Gustav Jung ve Arketip	39
2.1.1. Arketip	43
2.1.1.1. Kahraman	46
2.1.1.2. Akıl Hocası	47
2.1.1.3. Eşik Muhafızı	48
2.1.1.4. Haberci	50
2.1.1.5. Şekil Değiştiren	51
2.1.1.6. Gölge	52
2.1.1.7. Hilekar	54

2.2. Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi.....	55
2.3. Joseph Campbell ve Monomit	65
2.3.1. Ayrılma (Yola Çıkış).....	70
2.3.2. Erginlenme.....	72
2.3.3. Dönüş	75
3. ÇİZGİ ROMAN OLGUSU ve SİNEMA ile İLİŞKİSİNİN TARKAN ve CONAN ÖRNEKLERİNDE İNCELENMESİ.....	81
3.1.Çağdaş Mitoloji Aygıtları: Çizgi Roman, Sinema	81
3.2.Dünyada Çizgi Roman ve Sinemanın Gelişimi	93
3.3.Türkiye’de Çizgi Roman ve Sinemanın Gelişimi.....	107
3.4.Çizgi Roman ile Sinema İlişkisinin Tarkan ve Conan Örneklerinde İncelenmesi ..	126
3.4.1. Tarkan.....	127
3.4.1.1. Tarkan’ın Yaratıcısı: Sezgin Burak	128
3.4.1.2. Çizgi Roman Kahramanı Tarkan	129
3.4.1.3. Sinema’da Tarkan	139
3.4.2. Conan	145
3.4.2.1. Conan’ın Yaratıcısı Robert Erwin Howard.....	146
3.4.2.2. Çizgi Roman Kahramanı Conan.....	153
3.4.2.3. Sinemada Conan	155
3.5. Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan Filmlerinin Çözümlemesi.....	159
3.5.1. Tarkan Gümüş Eyer	159
3.5.1.1. Gümüş Eyer ve Monomit	159
3.5.1.2. Gümüş Eyer ve Masalın Biçimbilimi	165
3.5.1.3. Gümüş Eyer ve Arketipler.....	168

3.5.2. Barbar Conan	171
3.5.2.1. Barbar Conan ve Monomit	171
3.5.2.2. Barbar Conan ve Masalın Biçimbilimi	178
3.5.2.3. Barbar Conan ve Arketipler	181
3.5.3. Tarkan ve Barbar Conan Filmlerinin Genel Değerlendirmesi.....	183
SONUÇ:	188
KAYNAKÇA:	193
ÖZGEÇMİŞ:.....	213

GİRİŞ

İnsanođlu kendisini ifade etme isteđini dünya üzerindeki ilk gnlerinden itibaren iinde barındırmaktadır. Mađara duvarına resmedilen bir av treni bu ifade etme arzusunun ilk rneklerinden biri olarak kabul edilebilir. izilen mađara resminin sadece bir avlanma anını tasvir etmekten te hatırlatma ve bařkalarıyla paylařma gibi nitelikleri de sz konusudur. Yani bu ifade etme arzusu tasvirin tesinde, daha derinlikli, daha fazla niteliđi ieren bir arzudur. Geleneksel szl anlatıların iřlevi de bu bađlamda mađara resminden ok farklı deđildir. İnsanođlunun dünya üzerindeki tarihi kadar eskilere dayanan mit, masal gibi szl anlatılar, insanların ifade etme arzusunu yansıtan kolektif eserleridir. İnsanođlunun dnyayı algılayıřlarının ve evrensel deđerlerinin ileticisidirler. İnsanların deđer yargıları, yařayıřları, dnyayı algılayıřları deđiřtike bu anlatılar da kendilerini yenilerler.

İnsanların ifade etme arzusunu anlamak zere belli bařlı evrensel deđer ve ifadelerin aldıđı řekilleri ve yapıları incelemek insanođlunu ve iletiřimini anlamak aısından nemli unsurlardır. zellikle farklı kltrlerden bir ok anlatıda karřılařılan, deđerlerin yansıtılmasında nemli rol olan kahraman olgusunu incelemek bu anlayıřa nemli katkılar sađlayabilmektedir. Bu bađlamda arařtırmanın amacı kahramanın mit, masal gibi szl anlatılardaki grnmnn ve bu anlatıların sahip olduđu yapısal kalıpların gnmz anlatı trlerinden izgi romandaki yapısal benzerlik ve zelinde sinemadaki yansımalarının incelenmesidir.

Byle bir arařtırma, mit, masal gibi anlatılarla binlerce yıldır mkemmelleřtirilen yapısal kalıpların ve arketiplerin gnmz anlatı trlerinde kullanılmalarının arařtırılmasıyla ulařılacak bir biimin ilerisi iin modern anlatı trlerinde yararlanılacak bir yol haritası olarak yol gsterebilecek olması aısından nemlidir.

Araştırmanın yöntemi, kahraman olgusu ve mit, masal gibi sözlü anlatıların sahip olduğu benzerlikler ve yapısal kalıpların literatür taraması ile kuramsal açıdan ele alınmasını ve bu bilgiler ışığında Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmlerinin çözümlemesini içermektedir.

Araştırma, sözlü anlatılarda kahramanın görünümü ve bu anlatılarda kahramanı temel alan anlatı yapısı ile sinemada kahramanı temel alan Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmleri ile sınırlandırılmıştır.

Araştırma Soruları:

Ana Soru:

Mit, masal gibi sözlü anlatılardaki yapısal kalıbın kahraman olgusu üzerinden anlatımı günümüz anlatı yapılarından sinemada nasıl yansımaktadır?

Alt Sorular:

Türk Sineması'nda kahramanı ön plana çıkaran filmlere örnek olarak ele alınan Tarkan Gümüş Eyer filminde sözlü anlatılarda kullanılan yapısal kalıplardan yararlanılmış mıdır?

Amerikan Sineması'nda kahramanı ön plana çıkaran filmlere örnek olarak ele alınan Barbar Conan filminde sözlü anlatılarda kullanılan yapısal kalıplardan yararlanılmış mıdır?

Araştırma kapsamındaki her iki filmin kahramanları kahraman mıdır anti kahraman mıdır?

Carl Gustav Jung, Joseph Campbell ve Vladimir Propp gibi bilimadamları tarafından sözlü anlatıların sahip olduğu mükemmeliğin ardındaki düzen aranmıştır. Bu amaçla Jung'un kolektif bilinçdışı ve arketip kavramları Dört Arketip adlı kitabından yola çıkılarak, Campbell'ın monomit kavramı Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabından yola çıkılarak ve Propp'un Olağanüstü Masalların Biçimbilimi adlı çalışması araştırmanın temel literatürünü oluşturmaktadır.

Araştırmanın temel literatürünü oluşturan bu üç kaynağın içeriği şöyle özetlenebilir:

Freud'un arkaik kalıntılar olarak adlandırdığı, insanların rüyalarında gördüğü ve anlamlandıramadığı imgeleri Jung kolektif bilinçdışının ürünleri olarak kabul eder. Kolektif bilinçdışı insanlığın bütün deneyim ve birikimlerini barındıran bir havuz gibidir. Jung'a göre mitler, kolektif bilinçdışının en önemli taşıyıcılarıdır; arketipler ise kolektif bilinçdışının yapı taşlarıdır.

Dünya üzerinde farklı kültürlere ait pekçok miti araştıran Joseph Campbell mitlerin sahip olduğu benzerliklerin izini sürmüştür. Jung'un kavramlarından da yararlanarak çalışmasını derinleştiren Campbell monomit kavramını ortaya atar. Yüzeysel olarak bakıldığında sayısal çeşitliliğinin ve görünür karmaşıklığının altında bütün mitlerin tek bir hikaye anlattığını belirtir. Karşılaştırmalı çalışmasının sonucunda Campbell, monomit adını verdiği on yedi basamaktan oluşan bir kalıba ulaşır. Farklı anlatılardaki kahramanın yolculuğunun benzerliğini bu kalıp ile ortaya koyar.

Vladimir Propp Rus masalları üzerine gerçekleştirdiği çağının ötesinde kabul edilen yapısal çalışmasıyla tanınmaktadır. Propp'a göre masallarda isimler, karakterler değişse de belirli bir izlek takip edilmektedir. Bu savını çözümlenmeleri sonucunda otuz bir maddelik bir kalıpla ispatlamaktadır. Propp, masalların sahip olduğu renkli görünümünün altında benzer bir anlatı yapısının tekrar tekrar kullanıldığını belirtir.

Araştırmanın birinci bölümünde kahraman olgusu ele alınacak; kahraman kelimesinin etimolojik kökenleri ve kahramanın özellikleri derinlemesine incelenecektir. Bununla birlikte mit, masal gibi sözlü anlatıların sahip olduğu benzerliklere ve kahraman olgusunun farklı kültürlerdeki benzer görünümüne değinilecektir.

İkinci bölüm araştırmanın kuramsal kısmını oluşturmaktadır. Bu bölümde kolektif bilinçdışı, arketip, monomit ve masalların biçimsel benzerliği kavramları tartışılacaktır.

Üçüncü bölümde, dünyada ve Türkiye’de çizgi roman ile sinemanın gösterdiği gelişim ele alınacaktır. Günümüz anlatı türlerinden çizgi roman ve sinemanın mit, masal gibi sözlü anlatılarla benzerlikleri incelenecektir. Ardından araştırmanın sınırlılıklarına bağlı olarak Tarkan ve Conan’ın çizgi roman ve sinemadaki görünümleri araştırılacaktır. Bu bilgiler ışığında araştırma için seçilen Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmlerinin çözümlemesi ikinci bölümde ele alınacak olan üç görüş bağlamında yapılacaktır.

1. KAHRAMAN OLGUSU

Birinci bölümde kahraman olgusunun ve geleneksel sözlü anlatılardaki şematik yapının incelenmesi detaylı olarak ele alınarak; kahraman olgusunun farklı kültürlerle ait sözlü anlatılarda gösterdiği benzerlikler irdelenecektir. Kahraman kelimesinin etimolojik kökenleri ve özellikleri bu bağlamda incelenerek günümüz anlatılarında sıkça kullanılmaya başlanan anti kahraman kavramı da tartışılacaktır. Bu tartışma kahraman olgusunu ve günümüzde içerdiği anlamları daha iyi anlayabilmek açısından önemlidir.

1.1. SÖZLÜ KÜLTÜR ANLATILARI: MİT ve MASAL

Doğanın her parçası kendi hayatını belli bir döngü içerisinde sürdürmektedir. Bu süreç hem kendi içerisinde hem de diğer parçalarla ilişkisi bakımından devamlılık göstermektedir. En küçük organizmadan en büyüğüne hepsi, senkronize bir biçimde, kendi ritmlerini devam ettirerek doğanın ritmini yaratırlar. Bu ritm yapısal bir bütünlüğün işaretidir. İnsanoğlu da bu yapı içerisinde kendisine özgü yerini almıştır. Kendisini doğanın ayrılmaz bir parçası olarak gören insan, doğanın döngüsel sürekliliğini kendi yaşamında ‘ölümden sonra yaşam’ ve ‘yeniden doğuş’ gibi düşüncelerle içselleştirmiştir (Tecimer, 2005: 15).

Bu döngü içerisinde insanoğlu kuşaktan kuşağa aktarılacak ve ortak benliğinde yer edecek anlatılar üretme becerisini göstermiştir. İlişki içerisinde bulunduğu parçalardan hareketle, insanoğlu yaşadıklarını aktarabilmek için enstrümanlar

geliştirmeye başlamıştır. Bu bağlamda ve süreçte bir taş parçasını silaha dönüştürebilmesi, ateşe hakim olmayı başarması gibi özellikleri insanı diğer canlılardan ayırmıştır. Jung'a göre bu özelliklere sahip olmasından dolayı insan bir yaratıcıdır. Yaratabilmek, insanoğlunu diğer canlılardan farklı kılan önemli özelliklerinden biridir.

“... ‘Doğanın yarım bıraktığını sanat tamamlar’ der simyacılar. Ben, yani bir insan, gizli bir yaratıcılıkla, bu dünyaya nesnel bir varoluş katarak, ona kusursuz damgasını vurmuştum. Böyle bir davranışı ancak yaradan yapabilir denir... insan, yaradılışın tamamlanabilmesi için gereklidir. Çünkü insanın kendisi ikinci bir yaratıcıdır ve dünyaya nesnel varlığını kazandıran odur. ... Nesnel varoluşu ve anlamı yaratan insandır ve insan varoluşun yüce sürecinde vazgeçilmez yerini almıştır.” (Jung, 2005: 9)

Mesela, bir çiftçi ürünlerini yılın belli zamanlarında toplamak zorundadır. Ekinler yılın aynı zamanında olgunlaştığından, çiftçi de ürünlerini bu zamanda toplamak zorundadır. Ürünün döngüsel hareketi, çiftçinin döngüsel hareketinin sebebi olmuştur. Bunun ardından tarımla uğraşanlar, ritüel olarak adlandırabileceğimiz, hasatla ilintili dinsel motifler, şarkılar, masallar üretmişlerdir. Doğanın bu döngüsel düzeni, beraberinde bu öze bağlı olan dinsel öğretilerin oluşmasına taban sağlamıştır. (Eliade, 2003)

Dünya üzerindeki çoğu dinsel inanç ve bunlara bağlı ritüeller incelendiğinde uygulanış tarzındaki benzerlik göze çarpmaktadır. Ölümünden sonra yaşam ya da kutsal bir yaratıcının varlığı gibi inanışlar pekçok farklı dini öğretilerde yer alan yerleşik görüşlerdir. Özellikle de semavi dinler ele alındığında, bütün dinlerde belli başlı benzer öğeler göze çarpmaktadır. Bütün tek tanrılı dinlerde cennetten kovulma ve inananlara düştükleri cennete geri dönebilme ödülü görülmektedir. (Aydın, 2006 :108)

“...Doğunun ve Batının dinleri arasında bu yönden izlenebilecek benzerlikler büyük bir olasılıkla, çoğunca, yanlış biçimde de olsa, farklı ülkelerde ve farklı gökler altında insan aklının benzer yapıları üzerinde işleyen benzer nedenlerin etkisi olan, kaza eseri rastlantılar dediğimiz şeylerdir.” (Akt. Campbell, 2000: 29)

Tek tanrılı dinlerin ortaya çıkmasından çok uzun zaman önce bile, ölümden sonraki hayata inanış ile ilgili önemli saptamalar yapmak mümkündür. Eliade insanoğlunun ölünün saklanması ve benzeri ritüelleri oluşturmasını MÖ 400.000 ile MÖ 50.000 arasında tarihlendirmektedir. (Eliade, 2003: 22) Bu dönemlerde ilk uygulamalar olarak görülen ölülerin gömülmesi, saklanması ve bunlara bağlı olarak geliştirilen ritüeller, ölümden sonra yaşamın tek tanrılı dinlerin ortaya çıkmasından çok daha önce bile insanların arasında yaygın bir inanış olarak kabul gördüğünün işaretidir denilebilir.

“En eski zamanlardan bu yana ölüm sonrası hayata inanç, kırmızı toprak boya kullanımıyla kanıtlanmış gibidir; bu boya ritüel anlamında kanı ikame eder, yani hayatın ‘simgesidir’. Cesetlerin üzerine kırmızı toprak boya serpiştirmek, bütün yerküre zaman ve mekan içinde yaygın bir adettir. Choukou-tien’den, Avrupa’nın batı kıyılarına, Afrika’da Ümit Burnu’na, Avustralya’ya, Tasmanya’ya ve Amerika’daki Tierra del Fuego’ya kadar her yerde görülmektedir.... Diğer yandan ölünün kıvrılmış duruşunun ‘yaşayan cesetlerden’ duyulan korkuyu değil (bazı halklarda böyle bir korkunun varlığı bilinmektedir), tam tersine bir ‘yeniden doğuş’ umudunu gösterdiği de varsayılabilir; çünkü cesedin bilinçli olarak cenin konumunda toprağa verildiği birçok örnek bilinmektedir.” (Eliade, 2003: 23)

Yeniden doğuş kavramı Jung tarafından da ele alınmıştır. Jung’a göre yeniden doğuş kavramının temelinde arketipler yer almaktadır. Jung’un ortaya attığı ve aynı tip sayısız yaşantının psişik kalıntıları olarak tanımladığı arketipler pekçok araştırmacıyı etkilemiştir. (Jung, 1997: 323) Atalarımızdan bize aktarılan bu yaşam kalıntıları (Günday, 2002: 3) insanoğlunun kolektif bir bilince sahip olduğu tezinin dayanaklarından birisi olarak kabul edilmektedir. Duyu ötesiyle ilgili tüm ifadelerin arketipler tarafından belirlendiğini belirten Jung, çok farklı halkların yeniden doğuş hakkında benzer ifadeleri ve ritüelleri kullanmasını arketiplerin varlığına bağlamaktadır. Jung, ayrıntılı bir incelemeyle daha da artırılabilceğini belirttiği yeniden doğuş biçimlerini *Dört Arketip* adlı eserinde beş ana başlık altında incelemiştir.

“1. Ruh Göçü:

Bu görüşe göre, yaşam çeşitli bedenlerde devam eder ya da yaşam süreci çeşitli reenkarnasyonlarla kesintiye uğrar. Kişiliğin sürekliliğinin sağlanıp sağlanmadığı bilinmemektedir.

2. Reenkarnasyon:

Yeniden doğuşun ikinci biçimidir. Kişiliğin kendiliğinden sürdüğü reenkarnasyondur. Reenkarnasyonda insanın kişiliği ve anıları korunur, dolayısıyla insan vücut bulduğunda ya da doğduğunda, daha önceki yaşamlarını, bunların kendi yaşamları olduğunu, yani eski yaşamlarındaki ‘Ben’ bilincinin mevcut yaşamındakiyle aynı olduğunu anımsama potansiyeline sahiptir.

3. Diriliş:

Bunun anlamı insan varoluşunun ölümden sonra yeniden ortaya çıkmasıdır. Buna bir unsur daha eklenir; dönüşüm, transmutasyon ya da varlık değişimi. Dönüşüm köklü olabilir, yani dirilen varlık farklı bir varlıktır; ya da dönüşüm köklü değildir ve yalnızca genel varoluş koşulları öncekinden farklıdır: insan başka bir yerde ya da farklı yapıdaki bir başka bedendedir.

4. Yeniden Doğuş:

Tam anlamıyla yeniden doğuştur; yani bireysel yaşam süreci içinde yeniden doğmaktır. Yenilenen kişiliğin özü değişmemiş, yalnızca işlevleri, bazı kısımları iyileşmiş, güçlenmiş ve düzelmişse, yeniden doğuş, varlığın değişmediği bir yenilenme de olabilir. Nitekim bedensel hastalıklar yeniden doğuş ritüelleriyle iyileştirilir.”

5. Dönüşüm Sürecinde Katılım:

Burada dönüşüm insanın bizzat ölümden ya da yeniden doğuştan geçmesiyle değil; onun dışında gerçekleşen bir dönüşüm sürecine dolaylı katılımıyla ya da tanık olmasıyla gerçekleşir. Başka bir deyişle, kişi bir dönüşüm ritüeline katılır ya da tanık olur. Bu rit, tözün değişime uğradığı bir ayin olabilir.” (Jung, 2005: 47-48)

Yeniden doğuş ritüellerinin pekçok farklı toplulukta gösterdiği benzerlik, dinden farklı konularda da görülebilmektedir. İnanç sistemleri arasında, en ilkel toplulukların ritüelleri göz önüne alındığında, saptanan benzer yapılara bir örnek olarak totem inancı da ele alınabilir. Antropologlar, birbirinden coğrafi özellikleri bakımından etkilenemeyecek derecede ayrı noktalarda bulunan kimi topluluklardaki inanç sistemlerindeki totem inancını incelediklerinde, bu toplulukların inanç sistemlerindeki benzerliğe dikkat çekmişlerdir. Bu topluluklarda bulunan totem inancı, bu inanca bağlı ritüeller ve sosyal yaşam benzer bir yapıyı işaret etmektedir. (Freud, 2002) Freud, Totem ve Tabu adlı eserinde, bu benzer yapıdan da hareketle, atalarımızdan bizlere geçen belli başlı değerler olduğu tezini tartışmaktadır. Aynı adlı eserinde ard arda gelen kuşakların hayatında bir psikolojik devamlılık olup olmadığını ve eğer böyle bir devamlılık varsa hangi araçlardan yararlandığı sorularına cevap aramaktadır.

“Bireylerin ortadan kalkmasıyla psişik eylemlerde meydana gelen kesintileri yok saymayı mümkün kılan bir kolektif ruh varsayımı, insanoğlunun psişik hayatının sürekliliği varsayımı olmadığı takdirde, kolektif psikoloji de, kavimler psikolojisi de olamaz. Bir kuşağa ait psişik süreçler diğer bir kuşağa devrolmasaydı, başka bir kuşakta devam etmeseydi her kuşak hayatı kendi hesabına yeni baştan öğrenmek zorunda kalırdı ki, bu da her türlü ilerlemeyi, her türlü gelişmeyi imkansız kılardı.” (Freud, 2002: 219)

Anlatı şekillerinin kökenlerinin ritüellerde bulunabileceği savından hareket eden Northrop Frye “The Archetypes of Literature” adlı çalışmasında ritüelleri gerçek anlamları ve önemleri belirsiz gibi görünen, belli sıklıkta tekrar eden davranış bütünleri olarak ele almıştır. (Frye, 1951: 103) Anlatıların kökeninde ritüellerin bulunduğu kabul edilmesi halinde mit, halk öyküsü, efsane ve masal gibi pekçok anlatı biçiminin kökeninde de ritüellerin etkisi olduğunu iddia etmek tutarlı bir varsayımdır.

Her canlı kendi evrimini çevresiyle etkileşim içerisinde sürdürmektedir. Genel bağlamda ele alındığında ortak yaşam koşullarına sahip canlılar, buldukları ortama göre kendi türdeşlerinden farklı mekanizmalar geliştirebilirler. Bu yapının insanın gelişiminde de korunduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bölgesel farklılıkların gelişime etkilerini gözardı etmeden bir değerlendirilmede bulunmak gerekirse insanoğlunun evrimsel gelişiminin genel anlamda benzerlikler gösterdiği örneklendirilebilecektir.

Atalarımızın ölümlerini saklama şekilleri ve yaptıkları mağara resimleri arasındaki benzerlikler dikkate değerdir. Mircea Eliade, insan zihninin tarihinin derin ve bölünmez birliği savından bahsettiği “Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi” adlı eserinde (Eliade, 2003) bu benzerlikler üzerine pek çok örnek vermektedir. Mağara resimleri arasındaki benzerliği açıklamak için pek çok araştırmacı Freud, Jung ve Eliade’nin fikirlerini çıkış noktası olarak almışlardır. Mağara resimleri arasındaki benzerlikle ilgili olarak Eliade, ‘sanatsal içerikteki olağanüstü birlik’ten bahseder. Eliade’ye göre mağara resimlerinin görünür anlamı MÖ 30.000’den MÖ 9000’e kadar değişmemiş gibidir. (Eliade, 2003: 30) Genel çerçevesiyle açıklamak gerekirse, farklı kültürlere ve coğrafyalara ait mağara resimleri arasındaki benzerlik insan zihninin yapısal ortaklığına dayandırılabilir. Freud da bu kolektif yapının izlerinin günümüz insanında da bulunabileceğini öne sürmüştür.

“Herşeyden önce, bir kolektif ruhun varlığını ve bu kolektif ruhun içinde, bireysel ruhta geçen süreçlere benzer süreçlerin cereyan ettiğini bir postula olarak kabul ettiğimiz kimsenin dikkatinden kaçmamış olsa gerektir. Gerçekten de bir sorumluluk duygusunun binlerce yıl boyunca kuşaktan kuşağa geçerek varlığını sürdürdüğünü ve bu duygunun, son derece eski, insanların artık en ufak bir anısına bile sahip olamayacakları kadar eski bir suça ait olduğunu kabul ediyoruz.” (Freud, 2002: 218)

Carl Gustav Jung da bu benzerliği açıklama çabası içerisinde ortak bilincin kökenlerini aramıştır. Jung’a göre eski imgeler günümüz insanında yaşamaya devam etmektedir. Atalarımızdan bize aktarılan ve kuşaktan kuşağa iletilerek anlamını korumayı başarabilen imgelemleri arketip olarak adlandırmaktadır. Jung hastaları

üzerine yaptığı arařtırmalardan da yola ıkararak modern dnyanın, arketiplerin gcne ve etkisine ihtiya duyduėunu belirtmektedir. (Ellwood, 1999: viii)

“... ilkel ve barbar bir bilincin, geliřmenin cok daha erken bir evresinde bile kendisine dair bir imge oluřturması, bunu yzlerce, hatta binlerce yıl hi durmadan srdrmesi, en temel zelliklerinin, ayrılařmıř, hatta en yce zihinsel rnlerle karıřmasına izin vermesi, arkaik zelliklerin eski olduėu oranda muhafazakar ve inatı olmalarıyla aıklanabilir.” (Jung, 2001 :127)

Freud’un kiřisel bilindiři kavramına karřın, Jung her bireyin iki farklı bilindiřine sahip olduėunu sylemektedir. Kiřisel bilindiři bireyin doėrudan kendi yařadıklarından ama baskı altına alarak bilinten dıřladıėı, unutulmuř gemiř deneyimlerden oluřmaktadır ve arketipleri barındırır. Tm insanlıėın ortak mirası olarak nitelenen kolektif bilindiři, binlerce yıllık deneyimlerin toplamını temsil etmektedir. Kolektif bilindiři kendisini arketiplerle ifade etmektedir. Kolektif bilindiři mit, masal, efsane gibi anlatı Őekillerinden modern sanat yapıtlarına kadar pekok alanda grlebilir (Tecimer, 2005: 94-95).

Mitler, masallar, efsaneler gibi kuřaktan kuřaėa aktarılarak gnmze dek hayatta kalmayı bařarmıř eserler bu noktadan hareketle bir ok sosyal bilimci tarafından arařtırma konusu olarak ele alınmaktadır. Bu tarz bir kolektif bilincin varlıėı, mit ve masal gibi anlatıların benzer bir yapıya sahip olduėu fikrini glendirmekte ve arařtırmacıların ilgisini ekmeye devam etmektedir. Bu benzerliėin ispatına delil olabilecek rnekler iin atalarımızdan kalan eserlerin incelenmesi genel olarak ele alınan ve kabul ediklen yntemdir.

“İster Kongolu, gözleri kan çanağı bir büyücü-hekimin düş benzeri saçmalıklarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-tse'nin sonelerinin düz çevirilerini gelişmiş bir coşkuyla okuyalım; Aquinas'ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım ya da ansızın ürkütücü bir Eskimo peri masalının görkemli anlamını yakalayalım: bulduğumuz şey, her zaman, bilinen ya da anlatılandan daha fazlasına kaldığına dair kıskırtıcı, ısrarlı bir hisle birlikte, şekil değiştiren olağanüstü biçimde aynı olan bir öyküdür.” (Campbell, 2000: 13)

Özellikle mitler, bu araştırmalarda önemli bir inceleme alanı oluşturmuştur. İnsanlığın ortak bir geçmişi paylaştığı, başka bir deyişle kolektif bir bilincin olabileceği fikrini güçlendirecek önemli tezler, mitleri bu ortaklığa örnek olarak sunmaktadır. Freud, Jung ve takipçileri tarafından savunulan, mitlerin mantığının ve kahramanlarının; bireye ve topluma yararlarının günümüze dek canlı kaldığı fikri mit üzerine gerçekleştirilen çalışmaların tabanını oluşturmaktadır.

“Çağdaş akıl, mitolojiyi, doğanın dünyasını açıklamak için ilkel arayış içerisindeki bir çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi yığınağı (Durkheim); insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel dürtülerin belirtisi olan bir dizi düş (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy); ve Tanrı'nın çocuklarının görünmesi olarak yorumlamıştır. Mitoloji bunların hepsidir. Değişik yargılar, yargılayanların bakış açılarıyla belirlenir. Çünkü ne olduğuna değil, nasıl işlev gördüğüne, insanlığa geçmişte nasıl hizmet ettiğine bakılırsa, mitoloji kendisini, bireyin ırkın, çağın gereksinim ve tutkularına karşı yaşamın kendisi kadar açık olarak gösterir.” (Campbell, 2000: 426)

Mitlerin geçmişi insanoğlunun geçmişiyle eşittir denilebilir. İnsan, evrendeki yerini belirtmek ve karmaşık sorulara basit cevaplar bulabilmek adına çeşitli mitler üretmiştir. Bu süreçte yok olmamayı başarabilen ve günümüze kadar ulaşan mitler olduğu gibi, unutulmuş olan ya da toplumun zihninde yer tutamayıp kaybolan mitler de bulunmaktadır. Sözlü kültürün ürünü olan mitler anlatıldıkları süreç içerisinde, ait oldukları topluma ait değer yargılarını, sosyal yaşamı, önemli problemleri ve bu problemlere ait çözümleri içlerinde barındırmayı başarabilmişlerdir. Bu özelliklerinden dolayı, toplumun ortak belleğine ait eserler olan mitler, atalarımızla ilgili kültür

formlarını ve kimlikleri günümüze ileten araçlar olarak da kabul edilmektedir (Lang & Trimble, 1988: 157). Jung, mitleri toplumların temel taşlarından biri olarak görmüştür. Jung'a göre mitlerinden kopan toplumlar, ruhunu yitirmiş bir insana dönüşürler.

“Jung, mitleri insanlığın arkaik geçmişine ışık tutan yapıtlar olarak değerlendirmektedir. Jung'a göre mitler, 'öyküleştirilmiş temel varoluş örnekleri, yani evrensel geçerliliğe sahip yaşam kalıplarıdır ve her insan için anlamlı mesajlar taşırlar. Mitsiz ya da mit dışı yaşadığını zannedenler köklerinden kopmuş kişilerdir. Jung, bu kişilerin ne geçmişle ne de kendi içlerinde yaşadıkları analar babalar kültü ile ne de içinde bulunduğumuz zamanın insanlığıyla gerçek bir ilişki içinde olmadığını ileri sürmektedir.” (Akt. Günday, 2002: 1)

Mitler ait oldukları toplumlara ait değer yargılarını taşıyan birer araçlardır. Toplumsal doğruları ve yanlışları işaret eden ve toplumun düzenini doğrulayan yapıya sahiptirler. Kuşaktan kuşağa aktarılmasının sonucu olarak ilk anlatıldığı zamandan itibaren değişim, gelişim gösterirler. Her kuşak, mitin öğelerinden bir kısmını değiştirerek, ya da diğer bir deyişle kendisinden birşeyler katarak, bu sürece katkıda bulunmaktadır. Mitler tek bir kişinin hikayesini anlatmaz. Sembolik zenginlikleri, anlamsal derinlikleri ve bir toplumun ortak eseri olmasından dolayı mitler yaratıcısı olan halkın hikayesini anlatır (Zimmer, 2004: 335).

Günümüze ulaşabilen mitler, insanlığa ait kodlarla bezenmiş simgesel anlatılardır. Bu simgesel anlatılarda karmaşık, sosyal sorunlar basit bir hareketle çözülür, karmaşık görünen insan ilişkileri düzene konulur, kötülük basit ve kahramanca bir hareketle ortadan kaldırılır (Lawrence & Jewett, 2002:116). Jung'a göre mitler yaşamsal bir anlam içerir ve mitlerden kopulması tinsel bir felaketin yolunu açar.

“Tanrıların içkisi (soma, ambrosia) mitlerde nasıl bir yere sahipse mit de ruhsal besin kaynakları arasında öyle bir yere sahiptir; insan mit sayesinde insanüstü varlıklarla ve güçlerle iletişim kurar. Mit bireye aldırılmaz – hatta onu tanımaz bile – Toplumun bütün üyeleri mite belli bir tarzda katıldığı, bu yolla diğerlerine birşeyler verdiği, diğerlerinden birşeyler aldığı ve varlığını sürdürdüğü için mit insanı üstinsanın varlığına bağlar. Uzak ve bilinmeyen halkların eski mitlerinin son zamanlarda bize bu kadar büyüleyici gelmesinin sebebi budur.”

Northrop Frye, mitlerde edebiyatın yapısal özelliklerinin izole edilmiş şekilde bulunduğunu belirtmektedir. Bu yapısal özelliklerinin aynısının realizmde de görüldüğünü belirtmiştir. Mitlerdeki yapısal özelliklerin realizmde de aynı şekilde bulunduğunun özellikle altını çizmiştir. (Akt. Phillips, 1975: 2) Jung, Freud, Eliade ve Frye gibi düşünen pekçok araştırmacı, mitler arasında yapısal bir benzerliğin olduğu savından hareketle çeşitli çalışmalar yapmıştır.

Bu konularla ilgilenen araştırmacılardan Lord Raglan çalışmalarında, farklı efsane ve mitlerde gözüne belirli benzerliklerin çarpmasından yola çıkarak, (Raglan, 1956: 173) Yunan mitleri asıl olmak üzere, farklı kültürlerle ait 22 miti ele almıştır. Bu mitleri, sahip olduklarını düşündüğü benzerlik noktasından hareketle incelemiştir. Mitleri kahramanların rolünü baz alarak oluşturduğu şemaya göre karşılaştırmalarda bulunarak sınıflandırmıştır.

Bu çalışmalar sonucunda Raglan, mitleri, benzerlikleri açısından özellikle birbirine bağlı olarak gelişen üç ana bölümde incelemenin mümkün olduğunu belirtmiştir. Bu bölümleri kahramanın doğuşu, tahta çıkışı ve ölümü olarak adlandırmıştır. (Raglan, 1934: 221) Yirmi iki maddelik şemasıyla mitler arasındaki yapısal benzerliği ortaya koymaya çalışan Raglan, şemasını kahraman figürünün üzerine kurmuştur. Raglan, Geleneğin Kahramanının Hikayesi olarak adlandırdığı kalıbını Yunan ve Roma, Kuzey Avrupa ve Kelt, Mısır ve İngiliz söylence kahramanları üzerinde denemiş ve sözünü ettiği şu nitelikleri örneklemiştir:

- “1. Kahramanın annesi hükümdarlık ailesinden bir bakiredir;
2. Babası bir kraldır ve
3. Genellikle babasıyla annesi arasında yakın akrabalık bağı vardır, fakat
4. Kahramanın ana rahmine düşüşü olağandışı koşullardadır; ve
5. Tanrının oğlu olarak ün yapmıştır;
6. Doğumunda genellikle babası onu öldürmeye kalkışır; fakat
7. Gizlice kaçırılır ve
8. Uzak bir ülkede üvey ana baba tarafından büyütülür;
9. Çocukluğu üzerine bilgimiz yoktur;
10. Yetişkin olduktan sonra hükümdar olacağı ülkeye döner ya da gider.
11. Bir krala ve/veya bir deve, bir ejderha ve/veya vahşi bir hayvana karşı zafer kazandıktan sonra
12. Hükümdar ailesinden bir prensesle evlenir; genellikle kendi atalarından birinin kızıdır, ve
13. Hükümdar olur;
14. Bir süre olaysız hüküm sürer; ve
15. Yasalar koyar; fakat
16. Daha sonra tanrıların ve/veya halkının gözünden düşer; ve
17. Tahtından indirilir ve kentten sürülür;
18. Yazgısındaki ölümle karşılaşır;
19. Ölümü genellikle bir dağın tepesinde olur.
20. Çocukları, varsa, onun yerini almazlar.
21. Cesedi gömülmez; fakat yine de
22. Onun için bir ya da daha fazla kutsal gömüt yapılır.” (Raglan, 1934: 212-

213)

Oluşturduğu yirmi iki maddelik şemayı yirmi bir kahraman üzerine uygulayan Lord Raglan, mitlerin belirlediği yapıya uyup uymadığını incelemiştir. Bu incelemesinin sonucunda da belirli benzerlikler olduğunu ve bunun rastlantı olarak adlandırılmayacağını belirtmiştir.

Lord Raglan’ın çalışması birçok farklı mitteki kahraman olgusu ile ilgili benzerlikleri ortaya koymaktadır. İncelediği kahramanların her zaman hükümdar ailesinin çocuğu olması, neredeyse bütün vakalarda annesinin ilk çocuğu olarak görülmesi ve birkaç istisna dışında kahramanın babasının kesinlikle ikinci bir evlilik yapmaması bu benzerliklere örnek olarak gösterilebilir (Raglan, 1934: 221).

Masal, başka bir sözlü anlatı biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal bilimciler arasında masalın mitin alt bir dalı olarak mı yoksa tamamen ayrı bir tür olarak mı kabul edilmesi gerektiği konusunda bir fikir birliğine varılamamıştır. Bunun başlıca sebebi masal ve mit arasında niteliksel benzerliklerdir. Her ikisinin de yapısına ve niteliğine bakıldığında mit ile masal arasında keskin bir ayrıma gitmek imkansız gibi görünmektedir. Mitlerde anlatılan kimi hikayelerinin masallara da konu olması bir ayrıma gidilmesini zorlaştıran noktalardan bir diğeridir (Segal, 1996: 69).

Bu bağlamda, bazılarının savunduğu gibi masallarla mitler arasında bir bağ olmadığını söylemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Fakat, ikisi arasında bazı ayırıcı noktalar da bulunmaktadır. Bunların başında mitlerin masallara oranla daha kutsal anlatılar olarak ele alınması gelmektedir. Bu tezin savunucularından Eliade masallardaki kutsallığın mitlerle karşılaştırıldığında daha az olduğunu belirtir. Bunun yanı sıra, masalarda tanrıların mitlerdeki gibi açıkça görülmediğine, ‘kamufle edilmiş’ şekilde yer aldıklarına dikkati çeker (Eliade, 2001:243-244).

Kolektif bilincin varlığı, masalın tanımlanması sırasında da önem kazanmaktadır. Masalların da mitler gibi kuşaktan kuşağa günümüze kadar ulaşabilmesinin ardında masalı tanımlama çabalarındaki kolektif bilincin önem kazandığı vurgulanmaktadır.

“Masallar, genellikle kolektif bir bilinç tarafından, bilincin ve bilinçaltının insanlığın hangi problemlerini evrensel görüyorsa ona göre biçimlendirilmesi ve bu problemler için uygun görünen çözümlerin üretilmesinin sonucudur. Eğer, sözü edilen unsurların tümü masalarda olmasaydı onların kuşaktan kuşağa anlatılarak aktarılmalari da mümkün olmayacaktı.” (Bettelheim, 1982: 36)

Masalın Biçimbilimi adlı eseriyle tanınan Vladimir Propp, masalların çok renkli, olağanüstü, çeşitliliğinden bahseder ve görünürdeki bu çeşitliliğin altında yatan ‘tek biçimlilik’e dikkat çeker. Propp, eserinde Rus masallarını incelemiş ve bu incelemesi sonunda otuz bir aşamalı bir kalıp oluşturmuştur. Bu kalıbının çıkarılmasını masallara uygulayarak yapmıştır. Bunun ardından aşağıdaki sonuçlara ulaşabilmiştir.

“...Sunduğumuz gözlemler kısaca şu biçimde belirtilebilir:

1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.
2. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar.” (Propp, 1985: 31-34)

Mitler ve masallar üzerine yapılan araştırmalarda dikkati çeken yapısal benzerlik derinlemesine incelendiğinde kahraman olgusu daha da önem kazanmaktadır. İster sözlü, ister yazılı anlatı türleri söz konusu olduğunda olay örgüsünün genellikle kahraman üzerine kurulması dikkat çekmektedir. Bu noktadan hareketle yapılan incelemelerde de araştırmacılar kahraman olgusu üzerinden çözümlemelere ulaşmaya çalışmaktadır. Yapısal çözümlemelere kaynak oluşturan günümüzdeki birçok çalışma, temellerini kahraman mitlerinde, masalarda ve benzeri sözlü kültür ürünlerinde bulur. Bu nedenle, mitler ve masallar gibi kültür ürünlerini derinlemesine anlayabilmek kahraman olgusunun irdelenmesini gerektirmektedir.

1.2. KAHRAMAN

Kahramanın kim ya da ne olduğuna ve insanlar tarafından hangi değerlere göre seçildiğine dair bir cevap bulunabilirse, yapısal olarak ortaya konulmaya çalışılan incelemeler daha da anlam kazanacaktır. Bu görüş ışığında kahraman olgusunun bir değerler bütünü olduğu iddiasında bulunmak yanlış olmayacaktır. Ait olduğu toplumun değer yargıları, sorunları ve sorunlara karşı ortaya koyduğu refleksleri gibi özellikler yüklenen kahramanın anlatılardaki yeri temel karakter olmasıdır. Kahraman, toplumun kabul görmüş değerlerinin beden bulmuş halidir (O'Faolain, 1956: 16). Bu değerler kahramanın karakterini belirlediği gibi, çeşitli maceralarda kendilerini gösterir. Kahramanı tanımlayabilmek ve özelliklerini belirleyebilmek, yapısal çalışmalarla araştırmacıların ortaya koydukları şematik sonuçları daha da anlamlı kılacaktır.

1.2.1. KAHRAMAN KELİMESİNİN ETİMOLOJİSİ

Kahraman kelimesinin etimolojisine bakmak, kahraman kelimesi kullanılırken kimin ya da neyin tasvir edilmeye çalışıldığını anlamaya yardımcı olacaktır. Bu kelimeyle neyin kast edildiğini çözümleyebilmek kahraman ile aramızda kurulu ilişkiyi tanımlayabilmemiz adına önemlidir.

Kahraman kelimesi Farsça'dan Türkçe'ye geçmiş bir kelimedir. Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde alp ve yiğit sıfatlarıyla da eşanlamlandırılan kahraman kelimesi için üç tanımlama yapılmıştır:

- “1. Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit.
2. Bir olayda önemli yeri olan kimse.
3. Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi.”
(<http://tdk.gov.tr>, 2007)

Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde eş anlamlı olarak gösterilen ‘alp’ ve ‘yiğit’ kelimelerinin anlamlarına bakıldığında ‘alp’ için yiğit ve kahraman anlamları gösterilirken ‘yiğit’ aşağıdaki şekilde açıklanmıştır.

- “1. Güçlü ve yürekli, kahraman, alp.
2. Gözü pek, düşüncelerini açıkça söylemekten çekinmeyen (kimse).
3. Delikanlı, genç erkek.”
(<http://tdk.gov.tr>, 2007)

Kahraman kelimesinin ilk anlamından ve açıklama sırasında kullanılan yiğit ve alp sıfatlarının açıklamalarından, kahramanlığın erkek figürüyle özdeşleştirilmiş olması dikkat çeken bir unsurdur. Türkçe’de kahraman kelimesinin kullanımı göz önüne alınacak olursa verilen ilk anlamın erkek figürüyle bağdaştırıldığı görülmektedir.

Kahraman kelimesinin İngilizce karşılığının kökenlerine bakmak derinlemesine bir inceleme açısından önem taşımaktadır. Kahraman kelimesinin İngilizce’deki karşılığı erkek figürler için *hero*, kadın figürler için *heroine*’dir.

Hero kelimesi ilk defa Rönesans döneminde Fransa ve İngiltere’de benzer zamanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Daha da ötesinde, eski Yunanlılar ve Romalılar tarafından kullanıldığı düşünülmektedir. *Hero*, Rönesans döneminde tanrılar tarafından verilmiş özelliklere sahip erkek olarak tanımlanmıştır. *Hero* kelimesi, 17. yüzyılın sonlarında önemli cesaret ve başarı gösteren erkekler için kullanılmaya başlanmıştır. 1690’da yayımlanan *Dictionnaire Etymologique* adlı sözlükte ise, *hero* kelimesinin edebi bir eserdeki ana karakter için kullanılmaya başlandığı belirtilmektedir (Kern, 1958: 331).

“Oxford İngilizce Sözlük’te kahraman kelimesi için dört anlam verilmektedir. Bu tanımlardan kahraman kelimesinin zaman içerisinde geçirdiği değişim daha iyi anlaşılabilir.

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. (1586)
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 (1661)
4. Bir efsane ya da mitin konusu olan erkek; bir hikaye ya da şiirin ana erkek karakteri. (1697)” (Akt. Wardropper, 1975:198)

Türkçe’de kahraman kelimesi haricinde kadın figürler için ikinci bir kelime bulunmazken, İngilizce’de kadın ve erkek figürleri tanımlamak için iki ayrı kelime kullanılmaktadır. İngilizce’de *hero* kelimesi erkekler için kullanılırken; *heroine* kelimesi kadın kahramanları temsil etmektedir. Etimolojisi göz önüne alındığında *heroine* kelimesinin kullanılışı *hero* kelimesi kadar eski değildir. 17. yüzyılın ikinci yarısına denk gelen bu tarihten itibaren *heroine* kelimesi kadın kahramanları tanımlamak için kullanılan bir kelime olarak literatürde yerini almıştır.

Buna rağmen *heroine* kelimesinin tanımlanmasında erkek figürü temsil eden *hero* teriminin, yani erkek figürünün, baskın yapısı hissedilmektedir.

“19. yüzyıldaki Webster’s sözlüklerinde *heroine* kelimesinin tanımı yapılırken kadın kahraman açıklamasından yararlanılmaktadır. Bununla birlikte *hero* kelimesi için ‘cesur savaşçı’, ‘cesur erkek, yüce erkek’ tanımları kullanılmaktadır. 1951 yılındaki Webster’s İngilizce sözlüğünde *heroine* için ‘kahramana benzer yeteneklere sahip kadın’ ve ‘kahraman ruha sahip kadın’ açıklamaları getirilmiştir.” (Hume, 2001:9)

Rönesans döneminden sonra günümüze kadar geçen zamanda kahramanın tanımlarında belli değişiklikler görülmektedir. Yapılan tanımlamalar incelendiğinde kahraman kelimesinin tanımlarının benzer şekilde devam ettiği; cesaret, güç,

dayanıklılık gibi özelliklerin sık sık vurgulandığı görülmektedir. Kısacası kahraman kelimesinin günümüze kadar yapılan tanımlamalarında değişiklikler olmasına rağmen Rönesans dönemindeki tanımlama az ya da çok, belli ya da belirsiz diğer tanımlar içerisinde etkisini hissettirmektedir. (Kern, 1958: 333) Farklı olan temel nokta ise, günümüzde kahraman, eski tanımlamalarındaki ‘büyük, güçlü insan’ teriminden ziyade kendi kültürünün bir sembolü olarak ele alınmaktadır.

“Onlara saygı göstermemizin sebebi bir karizmaya sahip olmaları, kutsal bir görünümüleri olması ya da Tanrı tarafından verilmiş özel güçleri olmasından değil; popüler değerleri temsil etmeleridir. Onlara saygı duyuyoruz; çünkü bizi temsil edip yüceltiyorlar.” (Schwartz, 1985: 115)

Kahraman kelimesinin etimolojisini incelerken uzun zaman erkek figürüyle özdeşleştirilen bir terim olduğu detayı gözümüze çarpmaktadır. Cesaret, yiğitlik, güç gibi terimler genelde erkeklerle özdeşleştirildiğinden eski tanımlamalarda erkek figürünün öne çıkmış olması kabul edilebilir bir görüştür. Fakat, yukarıdaki alıntıdan da anlaşılacağı gibi, günümüzde kahraman tanımlarında cinsiyet açısından tarafsız bir tutum gösterilmeye çalışılmaktadır. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı eserinde Joseph Campbell da kahramanın tarifini yaparken bu dengeyi korumaya çalışmıştır.

“Öyleyse kahraman, genel geçerliliği olan olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkektir.” (Campbell, 2000: 30)

Kahraman kelimesini incelerken, tanımlamalardan yola çıkarak çeşitli özellikleri şekillenmeye başlamıştır. Bu noktada tanımlamanın ötesine geçerek kahraman olgusunun özelliklerine değinmek yararlı olacaktır.

1.2.2. KAHRAMANIN ÖZELLİKLERİ

Kahramanın tanımlanması sırasında farklı kültürlerin benzer yorumlar kullandığı söylenebilir. Toplumlar kahramanlarına kendi değer yargılarına göre özellikler verirler. Bunun yanı sıra, yerel özelliklere sahip kahramanlar, evrensel değer yargılarının da etkisiyle şekillendirilir. Kahramanı tanımlamakta kullanılan cesaret, onur, güçlülük, yiğitlik ve benzeri kelimeler evrensel kabul gören belirli normların olduğunu ve kahraman figürünün tanımlanması için bu kriterlerden yararlandığını göstermektedir.

“Kahraman, halkın değer yargılarının aynasıdır. Onlar, insanoğlunun en yüksek amaçlarının sembolüdür; kendi çağlarının sözcülüğünü yaparlar.”
(Akt. Hume, 2001: 9)

Farklı kültürlerdeki tanımlamalarda görülen benzer kriterlerden yola çıkarak kahramanların taşıdıkları özelliklerin ve üstlendikleri rollerin arasında da benzerlikler olabileceğini öne sürmek yanlış olmayacaktır. Kahramanlar hangi kültüre ait olursa olsun, kendilerine yüklenen niteliklere uygun hareket etmektedirler. Bu özellikleri incelemek, kahraman ile onu yaratan kitle arasındaki ilişkinin dinamiklerini ve işleyişini görebilmek adına yararlı olacaktır. Bunun sebebi, bir anlatıda kahramanın, yapıyı oluşturan bütün unsurların merkezinde olmasıdır. (Stevick, 1988: 114) Kısaca, anlatının yapısını anlayabilmek ve toplumla bu yapı arasındaki bağıntıyı ortaya çıkarabilmek adına kahramanın özelliklerini irdelemek bir gerekliliktir.

İster mitlerde, masallarda, veya efsanelerde olsun; ister romanda ya da bir sinema filminde karşımıza çıksın kahraman özünde önemli maceralara girebilmeyi göze alan kimsedir. Macerası sırasında hayatından vazgeçebilecek derecede kendisini görevine adayan kahraman, sahip olduğu özellikler ile sıradan insandan açıkça ve şüphe götürmeyecek şekilde ayrılır (Miller, 2000: 189). Kahramanlar, sonunda hayatlarını

kaybedeceklerini bilseler de her insanın cesaret edemeyeceği sorumlulukları üstlenmekten kaçınmazlar. Bu maceralarda dikkat edilmesi gereken bir nokta da bir şekilde maceranın başarıyla sonuçlanmasının toplumdaki bir sıkıntının da çözümüne yol açacağıdır. Bu anlamda kahraman toplum açısından önemi bağlamında da sıradan insandan ayrılmaktadır. Üstlendiği görev herkesin girmeye cesaret edemeyeceği tehlikeler içermektedir.

“Sıradan iki insanı insanüstü bir yazgının kucagina atan şey, kahramanlığın ve seçilmişliğin üst insanlığa yaklaşan olağanüstü güçleridir. Bu sayede maddi dünyada domuz çobanı kral olur, bir prenses gönlündeki erkeğe kavuşur.” (Jung, 2005: 115)

Jung’un ‘üst insanlığa yaklaşan olağanüstü güçler’ ile değindiğini Joseph Campbell detaylandırmıştır. Mitler üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Joseph Campbell *Power of Myths* adlı kitabında kahramanın özelliklerini şu şekilde sıralamıştır:

1. Kahraman kendi hayatını daha yüksek bir değer için feda edebilir.
2. Fiziksel ya da manevi açıdan cesaret gerektiren eylemler sergiler.
3. Kahraman genellikle kendisinden bir şey alınan ya da kendi toplumunda müsait görülen normal deneyimlerde eksiklik hisseden kişidir.
4. Kayıp olanı yerine koymak ya da hayati önemdeki sorulara cevap bulabilmek adına kahraman birçok maceraya atılacaktır.
5. Kahraman genellikle doğal, güvenli ortamını bırakarak maceraya çıkmayı göze alır.
6. Kahraman yeterince cesur, bilgili ve yaşama tutunma kapasitesine sahipse birçok test ve sınavla karşılaşacaktır.
7. Kahraman birşeyleri sonuçlandırmak, başarmak zorundadır. (Akt. Cameron, 1994: 92)

Mit araştırmacısı Joseph Campbell’ın detaylandığı, kahramana dair özellikler bütün toplumlarda kabul gören bir kahramandan beklenen genel bir karakteri işaret etmektedir. Her kültür kendi kahramanlarını belirler, yaratır ve kahramanlarından yükledikleri değer yargılarına göre davranmalarını bekler. Kahramanlar kendilerine yüklenen ulusal ya da kültürel değerler bütününe göre hareket etmek zorundadır.

Kahraman figürü olarak yaşayabilmeleri ve hikayelerinin kuşaktan kuşağa aktarılabilmesi için kendilerine yüklenen bu özelliklere uygun tavırlar sergilemeleri gerekmektedir. Diğer bir açıdan da, kahraman olmalarını ya da başka bir deyişle kahraman olarak kabul edilmelerini sağlayan, kültürel ya da ulusal olarak adlandırılacak bu değerlere bağlılıkları (Lang & Trimble, 1988: 159) ve bu değerler doğrultusunda toplumsal sorunları çözebilmeleridir.

Campbell'in da belirtmiş olduğu gibi, kahramanlardan beklenen kültürel ve ulusal değerlere bağlılık belirli başlıklar altında toplanabilmektedir. Bu, birçok farklı kültüre ve topluma ait mitler üzerine yaptığı çalışmalarda Campbell'in karşısına çıkan sonuç olmuştur.

Mitler, kişisellikten çıkmış, toplumsallaşmış düşlerdir. (Akt. Mackey-Kallis, 2001:18) Kahraman figürünün benzerliği farklı kültürlere ve toplumlara ait bu düşlerde kendisini göstermektedir. Yunan mitolojisindeki kahramanlar üzerine yaptığı araştırmalarla ve oluşturduğu 21 maddelik kahraman şemasıyla tanınan Lord Raglan'ın şeması doğrultusunda kahramanların belli özellikleri çıkarılabilir. Aşağıdaki örnekte de görüleceği gibi farklı kültürlere ait mitlerdeki kahramanların doğumlarında ve yaşamlarındaki kimi benzerlikler önemlidir.

“Kahraman garip bir şekilde doğar ve çocukluğunda tehlikelerle karşılaşır. Dyonisos Zeus'un baldırından, Athena ise başından çıkar. Kahraman hayvanlar tarafından büyütülür. Bazen de hayvanlara daha yakın olan çobanlar tarafından. Yakınları çocuk Hz. İsa'yı tehlikelerden korurlar. Onu ziyarete çobanlar gelir. Almanlar'ın Siegfried'i kuğu, Latinler'in Romus ve Romulus'u kurt, Fransızlar'ın Ourson'u ayı tarafından büyütülür. Bizim Bozkurt ve Ergenekon destanlarımızda kurtlar tarafından büyütülen kahramanlar bulunur. *Dede Korkut Kitabı*'nda Basat aslanlar tarafından büyütülür. Çocuk büyüme sürecinde de büyük gücünü ya hemen belli eder ya da uzun süre durgun yaşar.... Oğuz Kağan destanında, Oğuz doğduktan sonra annesinden bir kez süt içer ve bir daha içmez. Şarap içer, çiğ et yer. Mitolojik bir üstünlük belirtisi olarak yüzü kırmızıdır. Kısa sürede ayağa kalkar. Çok çabuk büyür. *Dede Korkut Kitabı*'nda da aynı özellikleri görürüz. Boğaç da Basat da yaşlılarına göre çok daha çabuk büyürler. Onlardan hem daha cesur, hem de daha güçlülerdir.” (Kaya, 2004: 46)

Joseph Campbell, mitlerde aslında anlatılanın farklılığının ötesinde bir benzerlik olduğu ve bu benzerliğin de kahramanın macerasının evrensel mitolojik formülünde saklı olduğunu işaret etmektedir. Kahraman figürünü ayrı ve özel kılan, çıktığı macerada üstlendiği görevlerdir. Bu görevler, anlatılarda üstlendiği görevlerinin ötesinde çok daha derin ve önemli görevlerdir.

“Kahramanın ilk işi ikincil etkilere ait dünya sahnesinden ruhun, güçlüklerin gerçekten yerleşmiş olduğu şu nedensel bölgelere geri çekilmek ve orada güçlükleri halletmek, kendi özelinde onların kökünü kazımak ve bozulmamış, dolaysız deneyimi ve C.G. Jung’un ‘arketipsel imgeler’ dediği şeyin asimilasyonunu aşmaktır. ... Onun ikinci önemli görevi ve amacı öyleyse (Toynbee’nin açıkladığı ve insanlığın bütün mitolojilerinin belirttiği gibi) bizlere, dönüşmüş olarak geri dönmek ve yaşamdan aldığı dersi öğretmektir.” (Campbell, 2000: 28-30)

Kahraman, macerasının başında sıradan insanlardan birisi olarak görülebilir. Fakat, maceraya başlama kararı alması sırasında ve sonrasında yaşanan yolculuk esnasında, kahraman figürü sıradan insanlardan ayrılmış olacaktır. Genelde kahramana gelen bir çağrı macerayı başlatır. Başta sıradan bir insan gibi görünen kişinin, kahraman olması için gelecek çağrıya yanıt vermesi gereklidir. Anlatı içerisinde kahramana gelen çağrı farklı şekillerde görülebilir.

“Bu önemli bir hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: uzak bir ülke, bir orman, yer altında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali olarak; fakat her zaman tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez varlıkların, insan üstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir.... Macera ... yalnızca bir kaza olarak başlayabilir, ya da ölmesi yine kişi rasgele dolanırken bakınan gözleri geçen bir olguyu yakalar ve bu da onu insanın alışılmış yollarından uzaklaştırır.” (Campbell, 2000: 72-73)

Çağrı, gündelik yaşamı sırasında kahraman adayının çevresinde yaşanacak bir ölüm ya da eksilmeyle de kendisini gösterebilir. Sevilen birinin kaçırılması ya da ölmesi kahraman için bir çağrı olarak kabul edilebilir. (Tecimer, 2005: 139) Kahraman, çağrıya karşılık vermesinin ardından görevi sırasında çeşitli maceralara girmek ve tehlikelere göğüs germek zorunda kalacaktır.

Dean A. Miller, *Epic Hero* adlı eserinde kahramanın özellikleri üzerine tespitlerde bulunmaya çalışmıştır. Yaptığı çalışmalar sonucunda kahramana verilen ve kahramanın kendisinde bulunan özellikler göz önüne alındığında, belli özelliklerin pekçok örnekte benzer şekilde görülebileceğini söylemektedir. Miller, kahramanın bütün macerasında ve karşılaştığı testlerde, özellikle aşağıdaki görünümünün, tam bir uygunluk gösterdiğini belirtmektedir.

1. Kahraman, benzersiz ve yalıtılmıştır. Güçlü ve ölümcül silahı belirtisidir, fakat özel bir macera, kahramanın işbirliği yapabileceği başka bir kahraman, düşüncesiz ve şiddet içeren bir eylem yerine plan kurup ikna edebilecek bir oyuncu, talebine yol açar. Aynı zamanda,
2. Kahraman kendisini göğüs göğüse mücadeleye ve yüzleşmeye adanmıştır: Kendisini macerasının parçaları olan engelleme stratejilerine, tehditlere ve son olarak da şiddeti arayıp bulmaya ya da en azından kaçmamaya hazırlıklı olmalıdır. Fiziksel ve manevi açıdan her türlü şiddete hazırlıklı olmalıdır: risk alan, üstün cesaretli, onurlu, amacında kararlı ve muhtemelen, hatta gerekli olarak fazla hayalgücü olmamalıdır.
3. Kahraman kültürel ve sosyal mekandan ayrılmıştır; gezgindir ve olağandışı bir şekilde hareketlidir. Bu dünyada ya da başkasında zaman ve mekanla ortaya çıkan mücadeleleri kolayca göğüsler.
4. Kısacası, kahraman toplumsal yapıdan kolayca kopmuş olduğu için çoğunlukla toplumsal yapıyı savunmak için yararlıken toplumsal yapı içindeyken tehlikelidir.

Gerçekte, sonuç olarak, kahraman toplumun dışında ve kendi üstünlüklerini başka yerlerde – macera uğruna - göstermede daha yararlıdır. (Miller, 2000: 163)

Genel olarak değinmeye çalıştığımız kahraman figürü masal türünde de önemli benzerlikler göstermektedir. Rus masalları üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Vladimir Propp, masallardaki karakterlerin, isimlerin değişebileceğini fakat bu karakterlerin hareketlerinin ve fonksiyonlarının masalların değişmez unsurlarından olduğunu belirtmiştir (Akt. Filizok, 2007: 11).

Kahramanın özellikleri mitler ve masallar bağlamında kıyaslandığında, kahramanlar, mitlerde yarı tanrı ya da özel güçleri olan sıradışı figürler olarak belirebilirken; masalarda karşımıza normal, hatta kimi zaman sakar karakterler olarak çıkabilmektedir. Masal kahramanlarının meslekleri arasında da benzerlikler dikkati çekmektedir. Masal kahramanları, genelde ait oldukları kültür ya da ulusta yaygın olan meslekler üstlenebilirler. Masalarda bir prens ya da zengin biri olarak karşımıza çıkabilecekleri gibi terzi ya da balıkçı olarak da yer alabilirler. Alman, Rus ve İspanyol masalları üzerine karşılaştırmalı bir inceleme gerçekleştiren Ralph S. Boggs, kahramanların masalarda benzer mesleklere sahip olduğunu belirtmiştir. Bu araştırmasıyla Boggs, uluslarda yaygın olan mesleklerin aynı zamanda, masal kahramanların meslekleri olarak görüldüğü tespitini yapmıştır.

“Kahraman bazen İspanya’da bir kont, şövalye, kumarbaz, zengin bir tüccarın oğlu, öğrenci, ayakkabı tamircisi, değirmenci, çoban, oduncu ya da balıkçıyken; Almanya’da bir kont, şövalye, asker, zengin bir tüccarın oğlu, çoban, balıkçı, avcı, terzi, müzisyen; Rusya’da zengin bir tüccarın oğlu, bir vaiz’in oğlu, avcı, balıkçı, terzi, günlük işçi, değirmenci ya da asker olarak görünebilir.” (Boggs, 1931: 29-30)

Boggs, benzer bir şekilde, incelediği ülkelerin masallarındaki kahramanların o ülkelerdeki yaygın isimlere sahip olduklarını ve kahramanların isimleriyle fiziksel görünüşleri ya da karakterleri arasında bir bağlantı olduğunu söylemektedir. Kahramanların isimleri karakterleriyle bağlantılıdır. Akıllı, saf, zayıf, tembel ya da güçlü gibi karakteristik özelliklere sahip kahramanların isimleri de karakterleriyle ilişkilidir. (Boggs, 1931)

Farklı kültürlerin ve ulusların masallarında kahramanı doğrudan veya dolaylı olarak benzer motifler göze çarpmaktadır. Benzer motifler aynı şekilde olmasa da sık sık masalarda kullanılabilir. Örneğin, Prof. Dr. Ziyat Akkoyunlu, bu benzerlik üzerinde durmuş ve Türk masallarıyla Binbir Gece Masalları arasında pekçok benzerlik olduğunu belirtmiştir.

“Bu benzer motiflerin sayısı oldukça kabardır. Ancak, burada 10 motifi örnek olarak vermek istiyoruz.

1. Olağanüstü Yaratıklar
2. Sihirli Vasıtalar
3. Büyü
4. Sadakatsizlik
5. Yasaklar
6. İnsan gibi davranan hayvanlar
7. Tebdil-i kıyafet
8. Çocuk sahibi olmak için çare arama
9. Küçük kardeş
10. Padişah seçimi” (Akkoyunlu, 1996: 6)

Bu tarz motifler bağlamında, değer yargıları değiştikçe kahraman figüründen beklenenler de değişmektedir. Beklentiler doğrultusunda kahramanlar, yeni özellikler kazanmaktadır. Buna rağmen günümüz kahramanının özellikleri öncüllerinin taşıdıkları özelliklerin etkisindedir demek yanlış olmayacaktır.

Mitler ve masallar gibi geleneksel ve kahraman üreten kültürel araçlar dışında, televizyon ve sinema gibi yeni iletişim araçları, günümüz kahramanlarını üreten ve yaygın araçlar konumundadır. Gül Batuş televizyonun anlatım yöntemlerinin halk masalları, mitler, ritüeller ve dans gibi ilkel toplumlardaki sanatsal dışavurum yöntemlerinden yararlandığını aktarmaktadır. (Akt. Batuş, 2004: 824) Buna dayanarak aynı görüşün sinema için de geçerli olabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

“Günümüz literatür ve sinema kahramanları bilgili, yetenekli, sadık, karizmatik ve korkusuz kelimeleriyle tanımlanabilir. Ayrıca aşağıdaki kriterler günümüz kahramanını tanımlamak için kullanılabilir:

1. kendi hareketlerini belirleme, kendi inançlarına göre hareket etme yeteneğine sahiptirler.
2. bir plan hazırlayıp bu planı herşey kötü gitse bile başarıyla uygulurlar.
3. eğer gerekliyse kendilerini feda edebilirler fakat bunu şehit olmayı bekleyerek gerçekleştirmezler.
4. kahramanı kahraman yapan özellikleri çocukluklarından itibaren hissedilir. İnsanları korumak, yanlışları düzeltmek gibi durumlarda bu özelliklerini kullanmaları gerekirse çekinmeden yapmaları gerekeni gerçekleştirirler.
5. insanları ve sevdikleri yerleri korumaya aile ve ev gibi kavramlara verdikleri önem sebep olmaktadır.” (Porter, 2005 :20)

Kahraman ile ait olduğu kültür arasındaki bağın sıkı olması kahramanların özelliklerini şekillendiren en önemli öğelerdendir. Mit, masal ya da destanlardaki kahramanları belirleyen halk, gerçek hayattan kahramanları da benzer değer yargularıyla belirler. Bu bakış açısıyla, Orrin E Klapp, gerçek hayattan olan kahramanların özelliklerinin de mit ve masal kahramanlarının özellikleriyle benzerlikler gösterdiğini belirtmektedir (Klapp, 1949: 25). Gerçek hayattaki kahramanlar da toplum tarafından belirlenmiş olan belli kurallara uydukları sürece kahraman olarak kabul edilirler.

Klapp bu düşüncesinden hareketle belirli gerçek hayat kahramanı rolleri belirlemiştir. Bu rollerin, gerçek hayatta kahraman olarak adlandırdığımız kişilerin neden seçildiğine ilişkin bilgiler verebileceğini belirtmiştir. Bu roller üzerinde kısaca durmak günlük hayat ile mit ve masal gibi anlatı türleri arasındaki bağların önemini saptamak adına yararlı olacaktır.

1.2.3. KAHRAMANIN KARAKTER ROLLERİ:

Orrin E. Klapp, sözlü anlatılarda kahramanların üstlendikleri roller arasındaki benzerlikler ve bu benzerliklerin günümüz toplumlarındaki kahraman anlayışıyla ilişkilendirilmesi üzerine çalışmalarda bulunmuştur. Bu bağlamda Klapp, farklı kültürlerin mitlerinde görülen kahraman karakterlerinin üstlendikleri roller arasındaki benzerliğin önemine işaret etmiştir (Klapp, 1949). Bunun ötesinde, mitlerdeki kahramanların rollerinin, günümüzde toplumsal yaşayış içerisinde popüler kahramanlar için de geçerli olduğunu ileri sürmüştür. Bu savını çeşitli örneklerle ortaya koymaya çalışmıştır. Orrin E. Klapp'ın kahramanların toplumların acil isteklerine cevap verebilmek adına hizmet ettikleri görüşünden hareketle (Klapp, 1958: 677) mit kahramanlarını ve popüler kahramanları kıyaslayarak belirlediği kahraman tiplerini ve rollerini irdelemek, gerçek ve kurmaca kahramanların özelliklerini ve toplumla aralarındaki ilişkiyi anlamlandırmamıza yardımcı olacaktır.

Beceri, mit kahramanlarının en önemli rollerindendir. Beceri ile kast edilen, bir görevi yerine getirebilmek adına insanüstü bir efor gerektiğinde bunu ortaya koyabilmek ve sonucunda başarılı olabilmektir. Klapp bu rolün mit kahramanlarında olduğu kadar günümüz insanları içinde de önemli bir fonksiyonu olduğunu belirtir. Kahraman görevini yerine getirirken normal insandan beklenmeyecek kapasitedeki sıradışı gücüyle

tanımlanır. Diğer bir deyişle, mucizevi özelliklere sahip olabilirler. Genellikle yalnız başlarına hareket ederler, fakat kahramanlıklarını pekiştiren, insanların kahramanların becerilerini, ustalıklarını ne kadar kabullenip kabullenmedikleriyle ilgilidir. (Klapp, 1949:19) Mit kahramanlarından **Achilles** (Aşil), Herkül ya da Samson örnek gösterilebilirken, Klapp, Amerikan tarihinden Abraham Lincoln ve George Washington’u bu role örnek olarak vermiştir.

Mücadele, bütün kahramanların hayatında görülen bir roldür. Kahramanlar, maceraları boyunca devamlı surette çeşitli mücadelelere girmek zorunda kalırlar. Toplum, kahramanlardan bütün rakiplerini yenmesini bekler. Ajax’ın Ulysses ile mücadelesi ya da Arjuna’nın okçuluk yarışması mitik kahramanların rolü olarak gösterilebilir. Mücadeleyi kazanan kişi şampiyon ya da kahraman olarak adlandırılır. Kahramanın mücadele ettiği karakter her koşulda kötü olarak resmedilmek zorunda değildir. Kahramanın rakibi yetenekli, dayanıklı, ahlaklı ya da güçlü olabilir. Rakibin gücü ya da kalitesi kahramanın yüceltilmesini kolaylaştırır. Mücadele rolünün kahramanlar için neredeyse evrensel bir rol olarak adlandırılabilceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Test, kahramanın kabullenişini kolaylaştıran ve anlatılarda vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkan kavramlardandır. Kahraman basit bir durumla, bir sınavla ya da çok daha zorlu bir problemle karşılaşabilir fakat bu durum diğer insanlarla girilen bir rekabet durumu değildir. Başarılı bir şekilde tamamlanmış görev ya da çetin bir sınav kahramanın karakterinin ve konumunun kanıtını oluşturur. Kahramanın geçirdiği testler onun kahraman olarak olgunlaşmasını ve değişmesini sağlamaktadır (Klapp, 1949: 19).

Macera daha kapsamlı bir temadır. Kahramanın yüksek bir amaca ulaşmak için uzun süreli ve sürekli bir çabasını temsil etmektedir. Mücadele genellikle kahramanın serüveni boyunca karşısına çıkan engellerin tümünü temsil eder. Bu bağlamda, son

hareketten önceki beceri, mücadele ve testlerin bütününe kapsamaktadır. Macera sırasında aştığı her engelle biraz daha ustalaşmış olmaktadır (Klapp, 1949: 20).

Kahramanın görünümü ve macera içerisinde sergilediği duruş da kahramanın tanımlanması açısından önemlidir. Kahramanlar her zaman fizik güçlerini kullanarak sorunların üstesinden gelmeyebilirler. Akıllarını kullanarak karmaşık sorunları aşmayı bilen kahramanlar da söz konusudur. Bu bağlamda, Klapp'ın *Akıllı kahraman* olarak adlandırdığı karakter rolü fiziğinden çok aklını kullanan kahramanı işaret eder. Akıllı kahraman genellikle fiziksel olarak diğer kahramanlardan daha ufak tefek ve zayıftır. Çelimsiz görünmesine rağmen aklıyla pekçok maceranın üstesinden gelebilir. Akıllı kahramanın zaferi, aklın gücünün fiziksel gücü alt edebilmesinde yatmaktadır (Klapp, 1954: 58; Klapp, 1949: 20).

Ümitsiz Kahraman (Kül Kedisi) rolü büyük zorlukların ardından başarıya ulaşmış kahramanları temsil etmektedir. Bu rol başarıya ulaşabilen fakir, talihsiz ya da tanınmamış kişiler için kullanılmaktadır. Kül Kedisi rolü beklenmeyen ve zekice zaferinden önce rakipleri tarafından alay edilip hor görülen ümitsiz kişi için uygun bir roldür. Zekasından ziyade genelde şans, mucizevi bir yardım ya da yalın çalışmalarıyla başarılı olmaları ümitsiz kahramanı, akıllı kahramandan ayıran önemli bir özelliktir (Klapp, 1948: 136).

Klapp bunların yanısıra *Savunucu ya da Kurtarıcı, Yardımcı ve Şehit* olarak adlandırılan rollerden de bahsetmektedir. Bu roller önceki rollerin aksine seçkin bir başarı ya da kimi bencil hedefler yerine kendilerini feda etmeye hazır kahramanlar için kullanılmıştır. Bu kahraman rolleri yan olarak nitelendirilse de toplumlar tarafından kabul gören ve saygı duyulan kahraman rolleri olarak değerlendirilmiştir.

Savunucu (Kurtarıcı) kahramanlar karakteristik olarak bir kişi ya da grubu tehlikeden ya da ızdıraptan kurtarmak için gelirler. Ejderha avcısı, insanları düşman

saldırılarından koruyan savunucu ya da felaket, veba gibi sorunlardan kurtaran kişi olarak görülebilmektedir. Bu kahraman rolü gerçek hayatta ya da halk masalları ve mitlerin tümünde görülmektedir. Bu bağlamda, peygamberlerin de savunucu (kurtarıcı) rolünü üstlendikleri kabul edilebilir (Klapp, 1949: 21).

Zor durumdakilere yardım etmek Klapp'ın belirlediği yan rollerden biridir. *Yardımcı* rolü kurtarmaktan daha ziyade zor durumdakilere ya da ihtiyaç duyanlara yardım ve hizmet eden kahramanların tipik özelliklerindedir. Özellikle fakir insanlara yardım eden yardımcı kahraman rolü sıkça karşılaşılan kahraman rollerinden birisidir (Klapp, 1948: 137).

Kahramanın ölümü birçok toplumda kendi özel dramatik önemini barındırır. *Şehitlik* rolü kendi hayatlarından insanların iyiliği adına vazgeçmeyi başarabilen kahramanlar için kullanılmaktadır. Bugün kahraman olarak tanımlanabilecek birçok insan kendi grupları için hayatlarından vazgeçmeyi göze alabilmiş kişilerdir. Kahramanın ölümü sıklıkla efsanelerin en üst noktasını oluşturur. Kahramanın ölümü sırasında karşı karşıya kaldığı durum genellikle çok kötüdür. Kahraman temasını daha net olarak ortaya koyabilmek için kahramanın şehitlik anını dramatize eden olay örgüsü çok büyük önem taşımaktadır. Şehitlik mertebesine ulaşacak olan kahraman büyük ve güçlü düşmanlara karşı kendisini feda edendir (Klapp, 1954: 58).

Kahramanın kendisini feda etmesinin altında gizli bir zafer durumu da söz konusudur. Kahraman kötülüğün karşısında kendi hayatından vazgeçerek yenilmezliğini de ispat etmiş olur. Kahramanca ölümlerin iki yaygın teması bulunmaktadır. Bunlar; kahramanın gönüllü bir şekilde kendisini feda etmesi ve bir ihanet sonrasında öldürülmesidir. Çoğunlukla bu iki tema aynı anlatıda karşımıza çıkabilir. Şehit olmuş kahramanlar genellikle karşımıza çok güçlü bir düşmana karşı savaşırken ya da bir zalim tarafından acı çektirilerek ölürler (Klapp, 1949: 21, Klapp, 1948: 137).

1.2.4. ANTI KAHRAMAN:

Yukarıda bahsedilen kahramanın görünümdeki kusursuzluk, kahraman olgusuna genel yaklaşımın en önemli özelliklerindedir. Ancak günümüzde pek çok kahramanda şimdiye kadar çizilmeye çalışılan kusursuzluk temasının görülemediğini söyleyebiliriz. Günümüz anlatı şekilleri göz önüne alındığında kahraman karakterinin kullanımında değişiklikler olduğu görülmektedir. Eskiden toplumun bütün ideallerini kendisinde barındıran kahraman figürleri artık hata yapan, sıradan insanların korkularına sahip olan karakterler olarak yer almaktadır. Günümüzde, kusursuzluk temasından uzak, bu tür kahramanlara genel olarak “anti kahraman” adı verilmektedir. Geleneksel kahraman görünümünden farklı olan anti kahraman, günümüz anlatılarında sıkça kullanılan bir karaktere dönüşmüştür. Anti kahramandan sıkça yararlanılması sonucunda 20. yüzyılın kahramanları genellikle anti kahraman olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Lubin, 1968: 207).

20. yüzyılda popülerlik kazanan anti kahramanın özelliklerini belirlemek için kökeninin tespitini yapmamız gerekmektedir. Bu bağlamda anti kahramanın başlangıcı ile ilgili şu soruya cevap verilmesi gerekmektedir: Hataları, kahramanca özelliklerinde zayıflıkları olan bu figürler değişen dünyanın bize dayattığı modern çağların yeni kahraman prototipi olarak algılanabilir mi? İnsanoğlunun mit, masal gibi geleneksel anlatı yollarıyla kendi değerlerinin taşıyıcısı olarak kahramanlarını yaratmaktan sorumlu kabul ediliyorsa yukarıdaki soruya verilebilecek cevap da şekillenmektedir. Kendi kahramanlarını yaratan toplumların anti kahramanlarının da yaratıcısı olduğu gözardı edilmemesi gereken önemli bir noktadır.

Sean O’Faolain **The Vanishing Hero** adlı eserinde anti kahramanın klasik kahramana göre çok daha karmaşık ve düzensiz bir konsepte sahip olduğunu belirtir. O’Faolain anti kahramanın toplumsal onay ve tanımlama mekanizmalarının dışında bırakıldığını, bu yüzden anti kahramanın kendi kendisini tanımlamaya ve kendi sınırlarını bulmaya çalıştığını söyler (O’Faolain, 1956: xxix).

Anti kahraman olgusunun en erken örneklerinden birisi olarak İspanyol yazar Miguel de Cervantes Saavedra’nın on yıl arayla iki cilt olarak yayımlanan **Don Quixote** (Don Kışot) (1605, 1615) adlı eseri işaret edilir (O’Faolain, 1956: 203; Cuddon, 1992: 46-47). Don Kışot’un bir anti kahraman olduğu genel olarak kabul edilmiş olsa da ilk anti kahraman örneği olduğu iddiası tartışmalıdır. Bunun sebebi ise anti kahramanların yaratıcısının da kahramanları yaratan insanlar olmasıdır. İnsanlar kahramanları nasıl şekillendirip anlatılarında kullandıysa, anti kahramanlar da aynı süreçten geçmiştir. Bu bağlamda, yazılı bir eserden çok daha önceleri anti kahraman olgusunun izlerinin bulunabilmesi gerektiği bazıları tarafından savunulan bir görüştür. Bu yaklaşım beraberinde anti kahramanın çok daha eskilere dayandığı savını getirmektedir. Bu görüşü savunanlar için anti kahraman da kahraman kadar eski bir olgudur. İnsanoğlunun yarattığı kahramanların kökenlerini geleneksel halk anlatılarına dayandırmak mümkünse aynı şekilde anti kahramanın kökenlerini de mit ve masal gibi anlatılarda bulmak mümkündür.

Kahramanlık olgusunun kökenleri mitolojik anlatılarda aransa da ilk insandan itibaren kahramanlık bir tema olarak kullanılmaktadır. Ancak kahramanlık olgusunun araştırılmasında dünya mitolojileri, yararlanılacak önemli bir tür olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda yapılan araştırmaların gösterdiğine göre dünya üzerindeki farklı kültürlerle ait mitolojiler incelendiğinde kahraman karakterleri arasındaki benzerlikler dikkat çekicidir. Çoğu kahramanın tanrısal özellikleri vardır ve tanrılara karşı savaşır. İnsanlara liderlik ederler. Bir ulus ya da toprak parçası için savaşır. Bu anlatılarda görülen bir diğer benzer özellik kahramanların genellikle genç ya da orta yaşlarında

onurlu bir şekilde ölmeleridir (Adams, 1976: 32-33). Az önce belirtilen dünyanın farklı kültürlerine ait mitolojilerindeki kahraman olgusuna ait benzerlikler daha da çeşitlendirilebilir. Ancak buradaki önemli nokta çizilen kahraman resminin kusursuz özelliklere sahip oluşudur. Bu yaklaşımın yazılı kültüre geçilip yeni anlatı türleri oluşmaya başladığında da etkisini sürdürdüğü görülmektedir.

John Dryden, kahraman olgusunun ele alınışı ve kusursuzluğunun kullanımıyla ilgili sözleriyle 16. ve 17. yüzyıldaki kahraman olgusuna bakışı ortaya koymaktadır. Bu dönemde kahraman figürü kusursuz, hata yapmayan, toplumsal ahlaki değerlere sonuna kadar bağlı olarak resmedilmektedir.

“Kahramanın yüceliğinden, değişmez, tutarlı duruşundan, dini değerlere bağlılığından ya da onu dillendiren halk ozanları tarafından kendisine verilen herhangi bir erdemden kaynaklanan ışıltılı, etkileyici bir görünümü vardır. Bu ışıltılı görünüm ilk olarak bizlerin hayranlığını kazanır. Bizler doğal olarak hayranlık duyduklarımızı taklit etmeye çalışırız. Bu taklit ediş sonucunda sıkça tekrarladığımız hareketler bir tavıra dönüşür.” (akt. Adams, 1976: 34)

1697 tarihinde söylenen bu söz aslında o dönemdeki yazarların ve düşünürlerin kahraman olgusuna nasıl yaklaştıklarının göstergesidir. Bu görüşe göre antik çağlardan bizlere ulaşan mitolojilerdeki kahraman figürleri kusursuzlukları ve yarı tanrısal özellikleriyle bizleri büyülemektedir. Bu bağlamda anlatı kahramanlarının kusursuz olması gerekliliğini savunanlar görüşlerini antik çağ mitolojilerinin kahramanlarına dayandırmıştır.

Bu yaklaşım birçok mitolojik kahraman ile kendisini doğrular gözüke de **Achilles (Aşil)** gibi kahramanlar bu yaklaşımın çıkmazlarından. Aşil’in öfkesi ve acımasızlığı, ve hakkını mızrağının ucunda araması gibi özellikleri antik çağlardan itibaren kahramanların kusursuz olmadığını; hataları olabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda kahramanların genel görünümünün aksine ‘kahramanca’ olarak adlandırılmayacak davranışları olabilir. Bu gibi örnekler anti kahramana antik

anlatılarda da rastlanabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda anti kahraman olgusunun da kahraman olgusu kadar eski olduğu söylenebilir. Anti kahramanın yazılı kültürle birlikte karşımıza çıkan bir olgu olduğu bu bilgiler ışığında tartışmaya açıktır.

Çağlar boyunca toplumların kahramanlardan beklentileri ve değer yargıları değiştiği anti kahraman olgusu da değişime uğramıştır. Bu değişim, Yunan mitolojisindeki Aşil'den günümüzde çizgi roman ve sinema filmlerinde rastlanabilecek Örümcek Adam, Hulk gibi kahramanlara kadar getirilebilecek bir süreçtir. Bu bağlamda anti kahraman olgusunu tanımlamanın yararı olacaktır. Genellikle kötü adam figürüyle karıştırılsa da anti kahraman kötü adam olarak sınırlandırılmayacak kadar farklı bir noktada durmaktadır. Anti kahramanı tanımlamak gerekirse, kahramanca bir figür oluşturacak akıl ve ruhun asaleti, eylem ya da amaç ile belirginleşmiş bir yaşam ya da tavır gibi vasıflarda eksikliği olan baş karakter tanımlaması kullanılabilir (Mackey-Kallis, 2001:91).

Anti kahraman karakteri çoğunlukla gönülsüz bir kurtarıcı olarak karşımıza çıkabilmektedir. Birçok kusursuz kahramanın ötesinde kusurları ve insani özellikleri ile anti kahramanlar bizleri temsil eden figürlerdir. Belki de anti kahramanların bu hatalı yönlerinden dolayı günümüz kahramanları anti kahraman olarak adlandırılmaktadır. Anti kahraman nadiren başkalarının mutluluğuyla sonuçlanan durumlardan hoşnut olur. Karmaşa ve mücadeleyi rahatlık ve kesinliğe tercih eder (Fitch, 2005). Anti kahramanı toplumun değer yargılarına ters düşen davranışlar sergilerken görebiliriz. İnsanların çıkarı için değil kendi istekleri adına hareket eder.

Kısacası anti kahraman karakteri klasik kahramanın sahip olduğu birçok özelliğe sahip olmayabilir. Ancak bu durum anti kahramanın kötü adam olarak görülmesi şartını doğurmamaktadır. Günümüzde insanların kahramanlarda ironik özellikler görmek istemesi üzerine de anti kahraman olgusunun kullanımı artmıştır. Kitle iletişim araçlarının da yardımıyla günümüzde birçok alanda anti kahramanların fazlalığı dikkati

çekmektedir. Bu bağlamda, Seinfeld gibi televizyon dizilerinde, Kemal Sunal'ın sinema filmlerinde ya da Örümcek Adam gibi çizgi romanlardaki kahramanlar, yarı tanrı görünümlü antik çağların kusursuz kahramanlarıyla ironik bir biçimde farklılık gösterirler.

Günümüzde kahraman olgusu eskisine oranla farklılıklar göstermektedir. Bugünkü anti kahraman ile geçmişin kahramanları arasındaki sınır eskisi kadar belirgin değildir. Her ikisi de toplumlarının değer yargılarından beslenerek oluşturulmuştur ve oluşturulmaya devam edeceklerdir. Herşey değişir ve değişim kaçınılmazdır ancak unutulmaması gereken nokta, anti kahramanların da kahramanlar gibi toplumlar tarafından belirlenen değerlerin taşıyıcıları olduğudur. Bu bağlamda anti kahramanların da kahramanlar gibi, anlatılarda baş karakter olabileceği ve anti kahramanları merkeze koyan anlatıların da klasik kahramanların konu edildiği anlatı türleriyle benzerlik gösterebileceği unutulmamalıdır.

2. KAHRAMAN OLGUSUNUN ÜÇ GÖRÜŞ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

İkinci bölümde, kahraman olgusunun, mit, masal gibi geleneksel sözlü anlatılarda anlatı yapısının ana unsuru olarak ele alınmasından hareketle çözümlenelerde bulunan üç görüşe yer verilecektir. İlk olarak Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı ve arketipler kavramları irdelenecektir. Ardından Vladimir Propp'un Masalların Biçimbilimi adlı eserinde yaptığı Rus masallarının çözümlenmesi sonucunda ulaştığı otuz bir maddelik kalıp tartışılacaktır. Üçüncü olarak da Joseph Campbell'ın dünya üzerindeki farklı kültüre ait pekçok miti incelemesi sonucunda ulaştığı ve monomit adını verdiği kalıp detaylı şekilde ele alınacaktır.

2.1. CARL GUSTAV JUNG ve ARKETİP

Carl Gustav Jung 1900 yılında Zürih Üniversitesi Psikiyatri Kliniği'nde çalışmalarına başladı. 1907 yılında Freud ile tanışmasına kadar uzanan zamanda Freud'un savlarının üzerinde çalışarak bunları kanıtlamaya çalıştı. Bu durum Freud ile arasında yakın bir dostluğun ve entelektüel bir alışverişin yapılanmasını sağladı. Zaman içerisinde kendi kuramları üzerinde çalışmayı sürdüren Jung'un, Freud ile arasında düşüncesel temelde ayrılıklar yaşanmaya başlandı.

“1912 yılında yayımlanan *Bilinçdışının Psikolojisi* (Wandlungen und Symbole der Libido) adlı yapıtında Freud’un kuramlarını eleştirmesi, kendi kavramlarıyla Freud’unkiler arasındaki uyuşmazlıkların göz önüne serilmesini sağladı. Bu uyuşmazlıklar, 1913 yılında Jung ile psikanaliz ekolü arasında kesin bir kopmaya yol açmıştır. O zamandan beri Jung’un çalışması Analitik Psikoloji ya da bazen Kompleks Psikoloji olarak bilinir.” (Fordham, 2004; 7-8)

Freud, cinselliği bireyin davranışlarının temelindeki ana öğelerden biri olarak kabul ederken; Jung, daha kapsamlı bir bakışın gerekliliğine dikkat çeker. Bu bakış farklılığından dolayı Freud’un cinsel enerji diye tanımladığı libidoyu Jung, genel ruhsal enerji olarak adlandırır (akt. Ünal, 2003: 107; Ayten, 2006: 28).

“Ruhta benim üretmediğim şeyler vardı. Kendilerini üretiyorlar ve yaşamlarını sürdürüyorlardı. *Philemon*, benim dışımda bir gücü simgeliyordu. Fantezilerimde onunla konuşurdum... Düşünceleri kendimin ürettiğini sandığımı, ama aslında düşüncelerin bir ormandaki hayvanlar, bir odadaki insanlar ya da havadaki kuşlar gibi olduklarını düşündüğünü söylerdi. ‘Bir odadaki insanı gördüğünde, o insanları senin yarattığını ya da onlardan senin sorumlu olduğunu düşünemezsin değil mi?’ diye de eklerdi. Ruhsal nesnelligi ve ruh gerçeğini bana öğreten o olmuştur.” (Jung, 2001: 195)

Jung ile Freud arasındaki bir başka farklılık da Freud’un kişisel bilinçdışı kavramına karşın Jung’un kullandığı kolektif (ortak) bilinçdışı kavramıdır. Kişisel bilinçdışı; bireyin bastırılmış çocuksu dürtü ve arzularından, yüksek algılardan ve sayısız unutulmuş deneyimlerinden oluşur ve yalnızca ona aittir (Fordham, 2004: 24). Bununla birlikte Jung’un ortaya attığı kolektif bilinçdışı, insanlığın ortak deneyimlerinin birikimidir ve bütün insanlığa aittir.

Düşüncesel ayrılıkların sonucunda çalışmalarını Freud’dan ayrı olarak sürdüren ve analitik psikolojinin kurucusu olarak kabul edilen Carl Gustav Jung’un özellikle arketip ve kolektif bilinçdışı kavramları, kültürel anlatılarda kahraman olgusu ile ilgili bir araştırma açısından önem taşımaktadır. Jung’un çalışmaları günümüzde birçok

arařtırmacı tarafından çeřitli anlatı yapılarının çözümlenmesinde sıkça kullanılan bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır. Edebiyat ve güzel sanatlar alanında yarattığı etkiyle Jung'un çalışmaları geniş bir kitle tarafından tartışılır hale gelmiştir.

Yukarıda da değinildiği gibi Jung, bilinçdışı kavramını Freud'dan farklı ele almış ve Freud'un bireysel bilinçdışı kavramına kolektif bilinçdışı kavramıyla katkıda bulunmuştur. Jung kolektif bilinçdışının Freud'un ortaya attığı bireysel bilinçdışından çok daha derinlerde olduğunu ve duygulara dayalı şeylerin yer aldığı (akt. Ünal, 2003: 109) bireysel bilinçdışından farklı bir şekilde, insanlığın ortak tarihinden izler taşıdığını belirtir.

“Her ne kadar bizim devraldığımız miras fizyolojik yollardan oluşmaktaysa da, bu yolları ortaya çıkaran atalarımızın zihinsel etkinlikleri olmuştur. Bugün bu izler kişinin bilincine ancak zihinsel süreçler biçiminde ulaşabilir. Bu süreçler yalnızca kişisel deneyim yoluyla bilince yerleşebiliyor ve böylece kişisel kazanımlar olarak görünüyorsa da, her şeye karşın onlar kişisel deneyimce bilinçten 'çıkartılıp atılmış'eskiden var olan izlerdir. Yaşanan her 'etkileyici' deneyim, eski, fakat daha önce bilinçdışı olan bir ırmak yatağındaki böylesi bir izlenimdir.” (akt. Fordham, 2004: 26-27)

Freud, Jung ve diğer birçok psikanalist için rüyalar önemli bir çalışma sahasıdır. Rüyalarda görülen kimi imge ve çağrışımlar Freud tarafından 'arkaik kalıntılar' kavramıyla nitelenmiştir. Jung bu yaklaşıma karşı çıkmaktadır. Bilinçdışının sadece geçmiş olayların çöplüğü anlamına gelmediğini savunan Jung için bu imgeler bilinçdışının üzerinde önemle durulması gereken parçalarıdır.

“Ben bu tür çağrışım ve imgelerin, bilinçdışının çok önemli bir kısmını oluşturduklarını, her yerde, hem bilgili hem cahil kimselerin rüyalarında görülebileceğini ortaya çıkardım. Bunlar hiç de cansız ve anlamsız artıklar değil, tam tersine çok canlı ve etkili, tam da tarihsel niteliklerimizden ötürü özellikle değerli öğelerdir. Bunlar bizim bilinçli, soyut anlatım yöntemimizle daha ilkel ama daha renkli ve sanatkarca bir anlatım yöntemi arasında köprü oluşturmaktadır. Bu tarihsel çağrışım, bilincin rasyonel dünyasıyla dürtülerimizin dünyası arasındaki bağlantı halkasıdır (Jung, 2007: 48-49).

Jung’un teorisine göre kolektif bilinçdışının oluşumu insanoğlunun tarihine yayılmıştır. Jung bunun için ‘insan vücudu, her birinin ardında uzun bir gelişim öyküsü olan bir sürü organın müzesi’ olarak değerlendirmiş; ruhun ise aynı sürecin bir parçası olarak ele alınması gerektiğinden bahsetmiştir (Jung, 2007: 67). Jung’un bu örneğinden hareketle kolektif bilinçdışının dinamik bir yapısının olduğu ve insanoğluluyla birlikte değişmeye ve gelişmeye devam ettiği savı ileri sürülebilir.

Jungcu yaklaşımda kolektif bilinçdışı bütün insanlığın yaşamının ortak psikolojik temellerini barındırmaktadır (Walker, 1995: 4). Jung, kolektif bilinçdışını insanlığın deneyimleri ve ortak birikimleriyle dolu bir havuza benzetir (Jung, 1956: 105). Bu havuz insanoğlunun evrensel mirasını barındırır ve kendisini masal, mit, efsane gibi sözlü kültür ürünlerinde, sanat eserlerinde ve dini motiflerde gösterir. Jung, kolektif bilinçdışı üzerine çalışmalarında mitlerle yakından ilgilenmiştir. Jung’a göre mitler kolektif bilinçdışının en önemli taşıyıcılarıdır. Jung, bu bağlamda dünya üzerindeki bütün büyük sanat eserlerinin mitlerden faydalandığına inanmaktadır (akt. Doty, 1986:150).

Rüyalarda görülen birçok sembolün mitlerde de bulunduğu savında bulunan Jung, rüyalar ve mitler arasında karşılaştırmalı çalışmalar yürütmüştür. Rüyalarda ve mitlerde karşımıza çıkan kolektif bilinçdışının motiflerini, bir tür simgeler dilinin parçası olarak değerlendirmiştir. Bu simgesel dil, insanların iç dünyalarındaki derinliklerdeki

bilinmeyen deneyimleri yansıtmaktadır (akt. Tecimer, 2005: 95). Jung bu simgesel dilin öğelerini de arketip kavramı ile adlandırmıştır.

2.1.1. ARKETİP

Birbirinden etkilenmesi fiziken mümkün görünmeyen kültürlerin mitlerinde, masallarında ve diğer halk söylencelerinde yer alan kahraman figürleri birbirine son derece benzer özellikler taşımaktadır. Ayrıntılarında sonsuz çeşitlilikte üretilebilecek mitlerin yapısının birbirine benzerliği dikkat çekicidir. Jung tarafından bu yapısal benzerliğin kökenlerinde arketiplerin varlığı tartışılmaktadır (Jung, 2007: 110). Jung, kökenleri insanoğlunun dünya üzerindeki geçmişi kadar eski ve nesilden nesile aktarılacak bizlere ulaşan arketip kavramını, kolektif bilinçdışını biraraya getiren parçalar diye tanımlamıştır (Jung, 2001:17).

Arketipler de kolektif bilinçdışı gibi evrensel; bireysel bilinçdışının ürünleri olarak kabul edilemezler. Farklı dinlerde, mit ve masal gibi anlatı türlerinde ayrıntılarda büyük farklılıklarla görünseler de temel yapılarında değişiklik olmaz (Jung, 2007:67). İnsan zihninin en eski zamanlarında şekillenmeye başlayan arketipler binlerce yıllık gelişimlerine günümüzde de devam etmektedirler. Arketipler tam olarak doldurulamayacak ya da boşaltılamayacak bir kap gibidir (Van Eenwyk, 1997: 88). Bir varlık olarak her zaman vardır fakat bir şekile sokulmaya çalışıldığında yok olur.

Jung'un bütün çalışmaları arasında arketipler anlaşılması en zor kavramlardan birisi olarak kabul edilmektedir. Jung'a göre insanlığın en eski simgeleri olan (akt. Özcan, 2003b: 77) ve duyuötesiyle ilgili tüm ifadeleri belirleyen arketipler, (akt. Demir,

2005: 18) düşüncemiz tarafından yaratılmadığından kavranması da zordur (Jung, 1956: 78).

“Arketipler tam olarak suların çekildiği nehir yatakları gibidir ama kurumuş bir nehir yatağı belirsiz bir sürenin sonunda yeniden su tutabilir. Bir arketip, uzun zaman, içinden yaşamın ırmakları akmış eski bir vadiye benzer. Sular ne kadar süre akmışsa, nehir yatağı o kadar derin oyulmuştur; şimdi nehrin kuruluşuna bakmayın, er ya da geç birgün sular geri dönecektir... Eğer devinen artık varlık değil kitleyse, kişisel ayarlamalar durur ve arketipler etkilerini göstermeye başlar; tıpkı bildiği davranış kalıplarının yardımıyla karşılaştığı sorunların üstesinden gelemeyen bireyin yaşamında olduğu gibi.” (akt. Tecimer, 2005: 97)

Jung’un arketip kavramı pekçok sanat alanında olduğu gibi kısa sürede sinema eserlerinde de kullanılmaya başlanmıştır. Film çözümlemelerinde (Hockley, 2004) ve karakter yaratımında (Vogler, 1998; Voytilla, 1999) arketipler sıkça başvurulan bir kaynak haline gelmiştir. Arketiplerin insanlığın ortak değerlerinin sembolleri olarak kolektif bilgidışıını oluşturduğu savı üzerine çalışan Jung’un görüşlerinin ışığında anlatılardaki temel arketipler belirlenmeye çalışılmıştır. Jung’un çalışmaları sonucunda belirlenen arketipler karakter oluşturma tekniklerinde de kullanılmaktadır.

“Arketipler bize bir karakterin öykü içerisindeki fonksiyonunu ya da rolünü betimler. Arketip kavramını oyuncular tarafından belirli sahnelerde takılan bir maske gibi düşünebiliriz. Bir oyuncu özellikle belirli bir arketipi hikayenin büyük bir bölümü boyunca üstlenebilir. Fakat biz, hayatımızda nasıl birçok farklı rolü üstleniyor, hatta bazen bir gün içerisinde dahi maskemizi nasıl defalarca değiştiriyorsak; bir hikayedeki karakterler de hikayenin içeriğine bağlı bir şekilde herhangi bir maskeyi giyebilirler.” (Voytilla, 1999: 13)

İnsanlığın evrensel mirasının ürünleri arketipler, binlerce yılda insanlığın ortak değerleriyle şekillenmişlerdir. Bunun sonucu olarak da mitlerdeki figürlerde, sembolik yapılarda görüldükleri gibi; anlatılarda yer alan ana karakterlerin işlevlerini belirlemede kullanılır hale gelmişlerdir. Vogler (1998) insanlığın ortak mirasından beslenen, kişiliğin antik modeli olarak tarifini yaptığı arketiplerin hikayedeki kişilerin temel işlevlerini

anlamak için vazgeçilmez bir araç olduğunu belirtir. Jung'un öykü yaratımında arketip kavramından sıkça yararlanılmasının altında yatan nedenlerden birisi de budur. Karakterlerin oluşturulmasında insanlığın binlerce yıllık ortak tarihinden süzülerek günümüze ulaşan arketiplerden günümüzde çeşitli sanat dallarında yararlanılmaktadır. Jung'un ve diğer araştırmacıların ortaya koyduğu arketipler masallarda, efsanelerde, mitlerde; birkaç arketipin beraberce kullanılmasıyla oluşturulan karakterler de modern öykülerin belirli türlerinde karşımıza çıkabilir (Vogler, 1998: 32-33).

Başarılı bir şekilde anlatı yapısının kurulması isteniyorsa belirli karakter arketipleri özellikle ve özenle kullanılmalıdır. Kahraman, öykü boyunca diğer karakterler ile etkileşim içerisinde ve devamlı diğerlerinden birşeyler öğrenerek yoluna devam eder. Dolayısıyla kahramanın dışındaki temel karakterler de anlatılarda büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda arketiplerin önemi daha iyi anlaşılmalıdır. Arketipler doğru okuma ve yorumlamayla sanatçı için önemli bir araca dönüşebilir. Arketipler sayesinde herhangi bir hikayede yer alan karakterlerin fonksiyonlarının anlaşılması kolaylaşır. Bu açıdan, günümüz anlatılarında kahramanların karakterlerinin ve fonksiyonlarının daha iyi anlaşılması için anlatılarda temel ve en sık karşılaşılan arketiplere kısaca değinmek araştırmamız açısından önemlidir.

2.1.1.1. KAHRAMAN

Öyküdeki ana karaktere kahraman denilir. Gelen tehlike karşısında dengesi bozulmuş, gündelik dünyasını terk edip, bilinmez maceralara giren, yolculuğunun sonunda değişmiş, olgunlaşmış olarak geri dönen ve bozulan dengeleri yerine oturtan karakterdir. Kahramanın maceraya çıkışının nedeni bir yarışmayı kazanmak, bir derde deva bulmak ya da gerçek aşkı bulmak gibi kişisel bir sebepten de kaynaklanabilir (Voytilla, 1999: 14). Bu yüzden kahramanlar evrensel ve benzersiz özelliklerle donanmış görünebilirler (Vogler, 1998: 36). Bu anlamda kahraman, öyküde ait olduğu kültürün normlarını bünyesinde barındıran bir karakter olarak belirebilir (Lang & Trimble, 1988: 159).

Kendisini bir ideal uğruna ya da toplumunun güvenliğini sağlayabilmek adına kurban ederek cesaretini kanıtlamak, kahramanın bir başka özelliğidir. Başka bir deyişle bir değer uğruna kahramanın kendisini feda edebilmesi kahramanlığın en önemli özelliklerindendir (Indick, 2004: 58). Olgunluğa erişmiş, gelişimini tamamlamış bütün kahramanlar yüce bir amaç uğruna kendilerini feda ederek kahramanlıklarının gereğini yerine getirir.

“Eski Yunanlılar’ın mitlerini ya da Kuzey Amerika yerlilerinin halk söylencelerini okuyor ama onlarla bizim ‘kahramanlar’ ya da dramatik olaylar karşısındaki durumumuz arasında hiçbir ilişki görmüyoruz. Oysa böyle ilişkiler vardır. Onların temsil ettiği semboller insanlık için önemlerinden hiçbir şey yitirmiş değiller.” (Jung, 2007: 106)

Kahraman karakteriyle izleyicilerin özdeşleşebilmesi için kahraman, dramatik yapı içerisinde bir pencere gibi kullanılabilir. Evrensel değerlerle donatılmış kahramanın izleyicilerle özdeşleşmesini güçlendirmek için belirli kusurları da bulunmalıdır. İzleyiciler bir yandan kahramanın özelliklerine gıpta ederken; kahramanın korkuları,

zayıflıkları gibi özellikleri sayesinde kendilerini özdeşleştirmeleri kolaylaştırılabilir. İzleyicilerin salt mükemmel özelliklerle donatılmış bir kahramanla özdeşleşmesi kolay olmayabilir.

Zaman zaman anlatı türlerinde kimin asıl kahraman olduğu konusunda belirsizlik yaşanabilir. Bazen birden fazla karakter kahraman gibi vurgulanabilir. Bu aşamada asıl kahraman figürünü belirlemek için, öykü içerisinde en çok kendisini geliştireni ve olgunlaşanı tespit etmek gerekmektedir (Vogler, 1998: 37). Bu bağlamda kahraman öykü içerisindeki en hareketli ve aktif karakter olabilir. Kahraman hikaye boyunca pasif bir görünümde işlense de, en kritik anda kontrolü ele alarak çatışmanın ortasında yer alır ve çözümü sağlar.

2.1.1.2. AKIL HOCASI

Akıl hocası genelde büyücü, din adamı, evliya, öğretmen gibi otoriter bir figür olarak görünür (akt. Tecimer, 2005: 126). Akıl hocası otoriter figürlerin yanısıra bazen yeteneksiz ve şaşkın bir karakter olarak görünebilse de kahramanın macerası boyunca ihtiyaç duyabileceği hünerleri elinde tutan figürdür (Clark, 2007: 29). Kahramanı maceraya çıkmaya ikna etmeye, macerası sırasında desteklemeye çalışmak akıl hocası arketipinin görevlerindedir.

Akıl hocası genelde kahramana yardım eden, onu eğiten pozitif bir figürdür. Kahraman harekete geçmeye karar verdiğinde akıl hocası arketipinin görevi kahramana ihtiyaç duyduğu bilgileri iletmektir (Rollings & Adams, 2003:103). Akıl hocası, kahramanın yolculuğu sırasında ona yardımcı olabilecek arketiplerden biridir. Kahramanın macerası hakkında deneyim sahibidir ve gerekli pekçok bilgiyi kahramana

sağlayabilecek kadar da donanımlıdır. Akıl hocası, kahramana ait üstün nitelikleri ortaya çıkartabilecek ve kahramana bunları nasıl kullanabileceğini öğretebilecek donanıma sahip bir figürdür (akt. Tecimer, 2005: 127).

Kahraman, sorumluluklarını yerine getirebilirse, akıl hocası kahramanı, macerası sırasında kendisine yardımcı olacak büyüleri hediyeyle ödüllendirir. (Voytilla, 1999: 14). Bu ödüller, büyüleri bir silah, önemli bir anahtar ya da ipucu, büyüleri bir ilaç ya da yemek ya da kahramanın hayatını kurtarabilecek çok önemli bir öğüt şeklinde görünebilir (Vogler, 1998: 48). Buradaki önemli nokta, akıl hocasının verdiği hediyein ya da yardımın kahraman tarafından hak edilmesi gerektiğidir. Bunu yapabilmek için kahraman kendisini görevine adanmalı, öğrenmek için çabalamalı ve gerektiğinde fedakarlıkta bulunmaya hazır olmalıdır.

Akıl hocası arketipinin anlatılardaki bir başka önemli rolü de, öykünün akışını sağlamaktır. Kahramanın zor bir durumda çaresiz kaldığında, akıl hocası mucizevi bir yardım ile durumu tersine çevirebilir (Vogler, 1998: 120). Akıl hocası arketipi ile kahraman arketipi arasındaki ilişki sık sık işlenen önemli bir öğedir. Bu iki arketipin yaşadığı zaman zaman çatışmalı, trajik ve esprili ilişki örgüsü, anlatının akışına önemli katkılarda bulunabilir.

2.1.1.3. EŞİK MUHAFIZI

Kahramanlar maceraları boyunca birçok kez çeşitli engellerle karşılaşılır. Her engel kahramanların maceralarına devam edebilmesi için aşılması gereken bir kapı gibidir. Bu kapıları koruyan ve kahramanın ilerlemesini engellemeye çalışan muhafızlar vardır. Eşik muhafızları öykü içerisinde kahraman ile doğrudan ilişki içinde olmayabilir.

Bu arketip, kahraman için ne bir dosttur ne de düşman; sadece maceranın devamı için kesinlikle aşılması gereken bir engeldir (Neal, 2007: 114).

Eşik muhafızı arketipi kahramanı çeşitli testlerle sınar ve kahramanın gelişimine, olgunlaşmasına dolaylı bir biçimde katkıda bulunur. Eşik muhafızı maceranın devam edebilmesi için mutlaka aşılması gereken bir engeldir. Aksi takdirde kahraman görevini tamamlamak için girmesi gereken dünyaya geçişini tamamlayamaz. Kahraman eşik muhafızını aşabilmek için doğru yöneme karar vermelidir. Eşik muhafızı güç kullanılarak alt edilebilir. Ayrıca kahraman kurnazlık yaparak, eşik muhafızını sakınleştirerek, onunla dostluk kurarak, gizli parolayı bilerek, sorduğu bilmeceyi çözerek ya da onun gibi düşünmeyi öğrenerek eşik muhafızını aşabilir (Indick, 2004: 75).

“Hangi yöntemle olursa olsun, kahraman eşik bekçisini aşmalıdır. Eşik bekçisinin dış görünüşünden korkup uzaklaşanlar, özel dünyaya asla giremezler; oysa yüzeysel izlenimleri aşabilen, içsel gerçekleri sezebilenler, eşiği geçmeye hak kazanırlar.” (Tecimer, 2005: 128)

Eşik muhafızı arketipi farklı biçimlerde kahramanın karşısına çıkabilir. Bu arketip bir karakter, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da güçlü bir doğa olayı biçiminde görünebilir (Voytilla, 1999: 15). Kahramanın yolunda beliren ve kahramanın ilerlemesini engellemeye çalışan eşik muhafızlarının en önemli görevlerinden birisi de eşiği, geçmeyi hak eden bir kahraman gelene kadar korumaktır. Bu sebepten ötürü eşik muhafızı arketipi çok farklı şekillerde kahramanın karşısına çıkabilmektedir. Yoluna devam etmek isteyen kahraman için eşik muhafızları aşılması gereken en önemli testlerden biridir.

2.1.1.4. HABERCİ

Haberci arketipi maceranın her anında görülebilir, ancak çoğunlukla başlangıçta kahramanın karşısına çıkarak onu harekete geçirmeye çalışır. Bu arketip, değişime gereksinim duyulan zamanlarda kahramanın durumun farkına varmasını sağlar. Haberci, kahramanı verilmesi gereken karar konusunda zorlar. Bu çağrı karşısında kahraman habercinin çağrısına kendi isteğiyle ya da gönülsüzce cevap verir.

Bazen kahraman verilmesi gereken kararı uygulayabilmesi için motive edilmelidir. Haberci arketipinin bir görevi de gönülsüz olan kahramanı öykü içerisinde motive etmektir. Habercinin maceraya çağrısına cevap veren kahraman gündelik dünyasını terk eder. Bu aşamadan sonra kahraman için hiçbir şey aynı olmayacaktır (Khan, 2004: 93). Haberci arketipi anlatı içerisinde aynı zamanda değişimi hızlandırmakta yararlanılan bir figürdür. Anlatının düşebileceği monotonluktan kurtulmak için haberci arketipinin ileteceği çağrılar yararlı bir kaynak oluşturur. Bu çağrılar sayesinde hikayenin akışı bir anda değişebilir ve hızlanabilir.

Haberci arketipi bir karakter olabileceği gibi bir eylem, fikir ya da bir rüya olarak da kahramanın karşısına çıkabilir. Beklenmedik bir fırtına, depresyon, borsanın çöküşü ya da savaş ilanı maceranın başlangıcının habercisi olabilir (Vogler, 1998: 63). Haberci olumlu, olumsuz ya da nötrdür. Her ne biçimde görülürse görülsün haberci kahramanın macerasında önemli bir arketiptir. Kahramana macera çağrısını ileterek, öykünün akışını sağlamak için haberci sıkça yararlanılan gerekli bir arketiptir (Voytilla, 1999: 15). Bazen anlatı içerisinde karakterler birden çok arketipin özelliklerini taşıyabilirler. Buna örnek olarak haberci arketipinin bazen kahramanın akıl hocası olarak da görülmesi gösterilebilir (Vogler, 1998: 101).

2.1.1.5. ŞEKİL DEĞİŞTİREN

Görünümü, özellikleri, karakteri, ruhsal durumu, amaçları ve bunlara bağlı olarak davranışları sürekli değişen bu arketip, gerçek niyetini gizleyerek kahramanı yanlış yönlendirir (Voytilla, 1999: 15). Şekil değiştiren arketipinin görünümü ve özellikleri, bizler kendisini yakından incelemeye başladığımız anda değişir. Böylece anlatı içerisinde belirsizlikten doğan bir gerilim doğar. Bu gerilim izleyicilerin öyküye dikkatlerini yoğunlaştırmalarını sağlar.

Bu arketip tipi, kahraman ve izleyiciler açısından hikaye içerisinde gerçek niyetini anlamamanın en zor olanlardandır. Şekil değiştiren arketipi, genelde kahramanı yanlış bir doğrultuda yönlendirir . Kahraman şekil değiştiren arketipi yüzünden kendisini belirsizlikler içerisinde bulabilir. Şekil değiştiren arketipinin önemli bir psikolojik fonksiyonu da söz konusudur. Şekil değiştiren Jung'un arketiplerinden anima ve animusun en güçlü taşıyıcılarından. Anima erkeklerin kolektif bilinçdışındaki dişil yanı; animus da kadınların kolektif bilinçdışındaki eril yanına temsil etmektedir (Vogler, 1998: 65-66)

“anima ve animusun ikisi de, bilinçli ve bilinçdışı akıl arasında arbulucudur. Fantezilerde, rüyalarda ya da hayallerde ortaya çıktıklarında, o zamana kadar bilinçdışı olarak kalmış bir şeyin anlatılması için fırsat yaratırlar.” (Fordham, 1999: 72-73)

Diğer arketiplerle birlikte kullanılarak bir maske gibi bütün karakterler tarafından kullanılabilir. Kahraman, romantik bir ortamda şekil değiştiren arketipten yararlanabilir. Kahraman bazen de kötü bir durumdan kurtulabilmek için şekil değiştiren arketipini kullanabilir. Kötü karakterler ya da yardımcıları kahramanı etkilemek için bu arketipi bir maske gibi kullanabilir (Vogler, 1998: 69-70). Şekil değiştiren arketipi, modern anlatılarda en esnek ve değişken arketiplerden birisi olarak görülür. Genellikle kadın-

erkek ilişkilerinde sıkça bulunur. Aynı zamanda çeşitli karakterlerin görünümünde ya da davranışlarında hikayenin gerektirdiği değişiklikleri resmederken yararlanılan bir arketiptir.

2.1.1.6. GÖLGE

Gölge arketipi birşeylerin ifade edilmeyen, reddedilmiş, karanlık kalan taraflarını temsil eder. Karanlık taraf aynı zamanda iç dünyamızın bastırılmış canavarlarını barındırmaktadır. Jung'a göre gölge arketipi bireyin kabullenilmeyen, bastırılmış, ya da başkalarına yöneltmiş karanlık veya şeytani yönünü temsil etmektedir (Fleming & Payne, 1988: 97). Birçok araştırmacı gölge arketipini kahraman arketipinden sonra en önemli ikinci arketip olarak kabul ederler. Hikayenin yapısına bağlı bir şekilde gölge arketipi kimi zaman kahraman arketipinden daha ön planda işlenebilir (Rollings & Adams, 2003: 143).

“Gölge ruhumuzun öteki yüzü, bilinçli zihnin karanlık kardeşidir. Kabil, Caliban, Frankenstein'in canavarı, Bay Hyde. Dante'yi cehennemde gezdiren Vergilius, Gılgamış'ın dostu Enkidu, Frodo'nun düşmanı Gollum. Ruhunuzun ikizini taşıyan hayalet. Mowgli'nin Boz Kardeş'i; kurtadam; kurt, ayı, binlerce halk masalındaki kaplan; yılan, Lucifer. Gölge bilinçli ve bilinçsiz zihnin arasındaki eşikte bekler ve rüyalarımızda ona kardeş, dost, hayvan, canavar, düşman, rehber olarak rastlarız. O, bilinçli benliğimizde kabul etmek istemediğimiz, kabul edemediğimiz her şeydir; içimizde bastırılmış, inkar edilmiş ya da kullanılmayan tüm özellikler ve eğilimlerdir.” (Le Guin, 1999: 34)

Gölge arketipinin her zaman kötü, olumsuz bir görünümle ya da kahramanın düşmanı görünümünde bir karakter olduğunu söylemek doğru bir saptama değildir. Gölge arketipi kahramanın taşımadığı, üstlenmediği veya bastırıldığı özellikleri kendinde barındırmaktadır. Dolayısıyla gölge arketipini kahramanın reddetmiş, bastırmış

olabileceği özveri, şefkat, gibi nitelikleri içerir olarak da görebiliriz (akt. Tecimer, 2005: 131).

“Jung, bireylerin bilinçli zihinlerinin ortaya attığı bu gölgenin, kişiliğin gizli, bastırılmış, değersiz (ve günahkar) yönlerini içerdiğini göstermiştir. Ama bu karanlık basitçe bilinçli egonun tersinden ibaret değildir. Egonun değersiz ve tahrip edici tasarımları olduğu gibi, gölgenin de normal güdüler ve yaratıcı dürtüler gibi iyi özellikleri vardır. Ego ve gölge gerçekte ayrı olsalar da birbirlerine tıpkı düşünce ve duyguların birbirlerine bağlı olması gibi, şaşmaz şekilde bağlıdırlar.” (Henderson, 2007: 118-120)

Gölge arketipini taşıyan karakterlerin birçoğu kendilerini kötü karakter ya da düşman olarak görmeyebilir. Onlara göre kendileri hikayenin kahramanıdır ve kahraman olarak hikayede tanıtılan karakter aslında düşman ve kötüdür. Gölge arketipi bazen kabullenmek zorunda kalacağımız ya da reddetmemiz gereken içimizdeki şeytani bir duygu biçiminde de belirebilir (Voytilla, 1999: 16).

Gölge arketipinin hikaye içerisindeki en önemli fonksiyonu kahramana meydan okumak ve kahramana mücadele edeceği niteliklerde bir rakip sunmaktır. Bu fonksiyonlarını yerine getirirken çatışmalar yaratarak kahramanı ölümcül tehlikelerle yüzleştirmeye çalışır. Gölge arketipinin meydan okuyucu yapısı belirli bir karakterde toplanır fakat değişik zamanlarda değişik karakterler tarafından bir maske gibi kullanılabilir (Vogler, 1998: 72). Akıl hocası ve şekil değiştiren gibi arketipler gölge arketipini bir maske gibi kullanabilirler. Örneğin akıl hocası kahramana yol gösterip onun olgunlaşmasına katkıda bulunurken hikayenin sonunda akıl hocasının aynı zamanda kahramanı yok etmeye çalıştığı görülebilir. Bazen de gölge arketipini taşıyan karakterin diğer arketiplerin de özelliklerine sahip olduğu görülebilir. Kuzuların sessizliği filmindeki Hannibal Lecter karakteri insan doğasının karanlık yanını temsil eden bir seri katildir. Fakat Hannibal Lecter aynı zamanda FBI’ya başka bir seri katilin yakalanmasında yardımcı olurken, akıl hocası işlevini taşımaktadır.

2.1.1.7. HİLEKAR

Hilekar arketipi muzipliğin ve deęişim arzusunun enerjisini temsil eden karakterdir. Soytarılar ya da kahramanın komik yardımcıları hilekar arketipi için verilebilecek örneklerdendir. Hilekar arketipinin önemli fonksiyonları vardır. Yüksek egoya sahip karakterlerle uğraşarak egolarını söndürür, kahraman ve izleyicilerin ayaklarının yere basmasını sağlar. Ciddi ve gerilimli havanın dağılmasında, çatışmaların önlenmesinde önemli işlevler üstlenir (Vogler, 1998: 77) . Kahramanın görevi esnasında akıl hocasıyla ya da diğer yardımcı karakterlerle düşebileceği problemleri neşeli karakteriyle çözerek kahramana asıl görevini hatırlatmakta hilekar arketipi önem taşımaktadır.

Hilekar arketipi kahramanın hizmetkarı ya da yandaşı olarak görülebileceği gibi; gölge arketipinin yanında da yer alabilir. Bunun yanısıra iki tarafın da yanında yer almadan, kendi yolunda ilerleyen bir karakter olarak hikayenin çeşitli noktalarında görünebilirler. Kimi zaman kahraman, bir kötüyü ya da bir düşmanı alt etmek için bir süreliğine hilekar maskesini giyebilir; Çünkü bu arketip, güçlü bir rakip karşısında işe yarayan kurnazlığı temsil etmektedir (Tecimer, 2005:132).

2.2. VLADİMİR PROPP ve MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi adlı çalışmasıyla yapısalcılar arasında adını duyurmuştur. Vladimir Propp ilk defa 1928 yılında Rusça yayımlanan kitabında masalların yapısını inceleme konusu yapmıştır. Propp'un çalışması anlatı metinlerinin yapısal çözümlenmesine dair ilk çalışmalardandır. Vladimir Propp, yüzeydeki çeşitlilik, çok renkli özellik altında, binlerce masala ortak sayılabilecek 'işlevsel' birimleri bulup ortaya çıkarmayı bu çalışmasındaki amacı olarak açıklamıştır (Propp, 1985: 6). Böylece halk masalının yapısını düzenleyen, varolduğunu düşündüğü değişmez düzeni belirlemek niyetindedir.

“Propp, bu yapıtta Rus halk masallarını yapısalcı bir yaklaşımla incelemekte ve yaptığı çözümlemeyle bütün 'olağanüstü' masalların kaynaklandığı temel yapıyı ortaya çıkarmaktadır. Kuramsal açıdan yapısalcı olan Propp'un, çalışmasında yöntem olarak kendisine örnek aldığı kaynaklar A. N. Veselovski ve J. Bedier'in masal üzerine yaptıkları çalışmalar olmakla birlikte asıl kaynağı A. N. Afanasyev'in yaklaşık altı yüz metin içeren Rus Halk Masalları adlı derlemesidir. Propp, masal incelemesini bu derlemenin 50. masalından (Afanasyev'in düzenlemesine göre) başlayıp 151. masalına kadar sürdürür ve bu masalları çalışmasına 'bütüncü' olarak seçer.” (Dündar, 2002: 115)

Propp, masalın kökeni sorununa objektif yaklaşabilmek için öncelikle masalın ne anlama geldiğini ortaya koymanın gerekliliğini savunmaktadır. (Akt. Çıblak, 2005: 130) Öze dair objektif bir çözümlemeyle elde edilecek verilerin bu konuda yardım edeceğini savunmaktadır. Propp bu yapısalcı çalışması sırasında masalları bütün yan öğelerinden yalıtarak çözümlemeye çalışmıştır. Böylelikle masalların olağanüstü görünümünden ve çeşitliliğinden etkilenmeden temel yapı taşlarına ulaşabileceğini belirtmektedir.

“Propp’un yaklaşımı ile masalın dili incelenemez, masalın kişileri üzerinde yorum yapılamaz, masal-toplum ilişkisi ortaya konamaz, masalın bir şaka mı, yahut toplumsal eleştiri mi olduğu anlaşılabilir, daha ileri gidilerek denebilir ki, eldeki metnin gerçek bir masal mı olduğu, yoksa uydurma mı olduğu belirtilemez.” (Akt. Dündar, 2002:116)

Propp’un çalışmasının bu kadar geniş ölçekte kabul edilmesinin bir sebebi de soruna soyut bağlamda yaklaşabilmesinde gizlidir. Masalların içerik özelliklerinden öte metine yönelik çözümlemeyi ön planda tutması, çalışmasının günümüzde dahi kullanılabilmesini sağlamıştır. Bu özelliklerinden dolayı, Propp’un Masalın Biçimbilimi adlı çalışması yapısalcı çözümlemelerde, yararlanılan bir kaynak kabul edilmiştir. Yayımlandığı dönemde büyük ses getiren bu eserin İngilizce’ye çevrilmesi gecikmiştir. Bu yüzden de Batı dünyasının bu eseri geniş ölçekte tartışmaya başlaması zaman almıştır. Propp’un yönteminin geniş çevrelerde tartışılması ve bu yöntemi temel alan metin çözümleme yöntemlerinin geliştirilmesiyle birlikte Masalın Biçimbilimi’nin değeri anlaşılabilir (Propp, 1985: 7-8). Pek çok araştırmacı Vladimir Propp’un çalışmasından etkilenmiş, yapısalcı çözümlemelerde temel kaynaklardan biri kabul etmişlerdir.

Propp’un, masalları tüm yan öğelerinden soyutlayarak metne dönük çözümlediği, yönteminin çağının çok ilerisinde olduğu söylenebilir. Propp’un çalışmasının Avrupa ve Amerika’da yaygın şekilde tanınması uzun bir zaman almıştır. Rusça yazılmış olan 1928 tarihli eserinin İngilizceye çevrilmesi için otuz yıl beklenilmiştir. 1958’de yapılan İngilizce çeviriyi, İtalyanca ve Fransızca çeviriler izlemiştir. Bu çevirilerin ardından Avrupalı ve Amerikalı yapısalcılar tarafından da tartışılmaya başlanmıştır. Claude Levi-Strauss, Algirdas Julien Greimas, Roland Barthes, Claude Bremon ve Alan Dundes gibi pek çok kişiye ilham kaynağı olmuştur. Alan Dundes 1962 tarihli makalesinde Vladimir Propp’un çalışmasını derinlemesine tartışmıştır. Dundes makalesinde Propp’un kalıbından değiştirmeden yararlanmıştır. Bununla birlikte Propp’un fonksiyonlara dayandırarak ortaya koyduğu otuz bir maddelik kalıbında ‘motif’ ögesinin

kullanılabileceğini savunmuştur (Akt. Waugh, 1966: 158). Propp'un bu çalışmasının Türkçe'ye çevrilmesi ise 1985 yılını bulmuştur.

Claude Levi-Strauss ve Greimas gibi yapısalcı yöntemin önde gelen isimlerince Propp'un saptamalarına çeşitli eleştiriler gelse de yapısal araştırmaların kökeninde Vladimir Propp ismi karşımıza çıkmaktadır (Yücel, 1999: 79). Barthes'e göre göstergebilim Propp sayesinde maddi bir özellik kazanmıştır. Günümüzde Propp'un çalışmaları masallarla sınırlı kalmayıp pek çok farklı anlatı türünün çözümlenmesinde kullanılmaktadır. Metin çözümlemesi, göstergebilim gibi alanlarda kaynak olarak Propp'un belirlediği işlevlerden yararlanılmaktadır.

Vladimir Propp, halk masalları üzerine yürüttüğü araştırmasında özellikle olağanüstü masalların yapısal özellikleri üzerine yoğunlaşmıştır. Bunun sebebi de olağanüstü masalların kendisini etkileyen özelliğinden bahsetmektedir. Olağanüstü masalların çok renkli ve çeşitlilik gösteren görünümünün ardında ortak bir yapının bulunduğunu iddia eden Propp, Rus halk masalları üzerine yaptığı çözümlemelerle savını kanıtlamaya çalışmaktadır. Bu çözümlemesi sırasında belirlediği otuz bir işlevi ele aldığımızda kahraman figürünün ve aksiyon ögesinin öne çıktığı görülmektedir. Karakterlerin betimlenmesinde, kendilerinden göstermeleri beklenen hareketler önem kazanmaktadır.

“Masalların görünür yüzeyinde estetik ve duygusal bir yapının görüldüğünden bahseden Propp, aynı masallar yapısal olarak incelendiğinde aksiyon ögesinin öne çıktığını belirtmektedir. Kahraman görevini yerine getirir, Yardımcı figürü yardım eder, akıl hocası yol gösterir, düşmanlar kahramanı engellemeye çalışırlar. Kısacası Propp'un analizinde karakterler ne yaptıklarına göre tanımlanmaktadır” (Mains, 2001, 21-22)

Propp'a göre bu eylemler, masaldaki karakterlerin oluşmasında yarar sağladığı gibi aynı zamanda masalların temel bölümleri şeklinde de karşımıza çıkmaktadır (Propp, 1985: 6-7). Bu bölümler Propp'un belirlediği otuz bir işlevin yapı taşlarıdır. Bunun temelinde de aksiyon ögesi yatmaktadır. Masalarda isimlerin, şahısların değiştiği gözlemlenebilse de bu şahısların aksiyonları, başka bir deyişle fonksiyonları değişmemektedir (Filizok, 2007: 11). Anlatıyı oluşturan da bu aksiyonlar bütünüdür.

Bu konuyu daha iyi anlamak için Propp'un verdiği bir örnekten yararlanabiliriz. Propp dört farklı masaldan dört farklı cümle ile belirtmek istediği noktaları aydınlatır:

- “1. Kral, bir yiğite, bir kartal verir. Kartal, yiğidi, başka bir krallığa götürür.
2. Büyükbaba, Suçenko'ya bir at verir. At Suçenko'yu başka bir krallığa götürür.
3. Bir büyücü, İvan'a bir kayık verir. Kayık, İvan'ı başka bir krallığa götürür.
4. Kraliçe, İvan'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar İvan'ı başka bir krallığa götürürler.” (Propp, 1985:29-30).

Propp, bu dört cümleden yola çıkarak masalların değişmez ve değişken değerleri üzerine saptamalarını belirtmektedir. Değişen değerleri kişi adları ve kişilerin nitelikleri olarak belirtirken; değişmez değerler olarak da kişilerin eylemleri ve masalda üstlendikleri işlevleri işaret etmektedir. Eylemleri masalın değişmez değerleri olarak ele alan Propp, bu saptamasından hareket ederek çözümlemesini temellendirmektedir. Kişilerin işlevlerinden yola çıkarak çözümlemesini derinleştirmesinin sebebi de bu saptamadır. (Propp, 1985: 30)

“Vladimir Propp, bu unsurların masallardaki yerinin çok kesin ve belirgin olduğunu tespit etmiş, ayrıca halk masallarının tümünde benzer şekilde sıralanan işlevlerin yapısı hakkında şu saptamalarda bulunmuştur:

1. Kişilerin işlevleri, kimin tarafından ve nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin masalın değişmez, sürekli öğeleridir.
2. Masallardaki işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin sıralanışı hep aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar, yapılarına göre tek bir tipe aittir.” (Çıblak, 2005: 130-131)

Propp çalışması sırasında kişilerin eylemlerini temel alarak masalların bölümlerini belirlemiştir. Yukarıda da belirtildiği gibi Vladimir Propp bu saptamasını karakterlerin fonksiyonlarını masalın diğer öğelerinden soyutlayarak temellendirmektedir. Propp’a göre tek değişmez olan da karakterlerin fonksiyonlarıdır. Bu yolla toplam otuz bir işleve ulaşır. Bu otuz bir işlevin tamamının bir masalda görülemeyebileceğini belirten Propp, bu durumun işlevlerin sıralamasını etkilemeyeceğini vurgulamıştır. Propp’un incelemelerinde işlevler birbirleriyle çelişmez olarak görünürler. (Propp, 1985: 32-33)

“Propp’a göre, bütün masalarda söz konusu işlevlerden hepsine birden rastlanmaması masalların olay örgüsündeki ortaya çıkış düzenini sarsmaz; işlevler tüm masalarda aynı sırayı takip ederek ortaya çıkarlar. Kişiler değişik masalarda değişik özelliklere sahip olsalar da eylemlerinin temel yapısı bir başka ifadeyle işlevi aynıdır. Dolayısıyla işlevler adıyla anılan eylemler masalların sürekli var olan öğeleridir; kişilerin özellikleri ne olursa olsun anlatıyı oluşturan işlevlerdir.” (Tüfekçi, 2004: 60)

Bu otuz bir işlevi sıralamadan önce Propp’un bu konudaki başka bir değerlendirmesine daha değinmeliyiz. Propp, çok sayıda görünen işlevlerin mantıksal bazı alanlarda kümelenildiğini belirtir. Bu alanlar kişilerin eylemleriyle paralellik taşımaktadır. Propp bu noktadan hareket ederek yedi eylem alanı saptamıştır.

- “1. Saldırgan’ın (ya da kötü kişinin) eylem alanı: Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen öbür kavga biçimleri, izleme.
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı: Büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyüdü nesnenin kahramana verilmesi.
3. Yardımcının eylem alanı: Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izleme sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi.
4. Prensesin (aranılan kişinin) ve babasının eylem alanı: Güç işleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme. ...
5. Gönderenin eylem alanı: Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsar.
6. Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, evlenme.
7. Düzmece Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz olan tepkiyi kapsar. Özgül bir işlev olarak da asılsız savları kapsar.” (Propp, 1985:83-84; Fell, 1977:22-23)

Yedi eylem alanı göz önüne alındığında Propp’un temel karakterleri de adlandırarak genellemelere ulaştığı söylenebilir. Saldırgan, bağışçı, yardımcı, prenses (aranılan kişi), gönderen, kahraman ve düzmece kahraman karakterleri tanımlanırken bu karakterlerin üstlendikleri fonksiyonlardan yararlanmışlardır. Başka bir deyişle, karakterler üstlendikleri aksiyonlarla tanımlanmışlardır.

Eylem alanları ve karakterler ele alındığında, Vladimir Propp incelediği masallardan da yola çıkarak otuz bir işlev tespit etmiştir. Bu işlevleri çalışmasında belirli simgelerle nitelendirmiştir. Propp’un otuz bir işlevi aynı zamanda farklı sembollerle tanımlaması ve bu sembollerden çözümlemelerinde yararlanması, bu çalışmanın çağının ötesinde adlandırılmasına yol açan sebeplerden bir başkasıdır.

Farklı masalların yapısını karşılaştırmalı olarak değerlendirebilmek için Propp, otuz bir işlev için ayrı semboller belirlemiştir. Bu semboller belirlenen işlevlerin dışında bir etkene değinmeden çözümleme yapabileceğine olanağı sağlamıştır. Herhangi bir masalı ele alıp bu semboller yardımıyla parçalara ayırmak mümkün hale gelmiştir. Semboller sayesinde, farklı masalların çeşitliliğinde sağlıklı olarak karşılaştırmalı çözümlemeler

yapılabilir hale gelmiştir. Aynı zamanda sembollerin doğru şekilde kullanımı Propp'un temel prensiplerine uygun bir çözümlenmeye fırsat tanır. Araştırmacılara farklı masalları karşılaştırma ve gruplama çalışmalarında da büyük yardımlar sağlayan bir yöntem olarak kabul edilmiştir. (Louchart & Aylett, 2004: 509)

Masallar genellikle bir başlangıç durumuyla başlar. Bu başlangıç durumunda da çoğunlukla mutlu ve huzurlu bir ortam resmedilir. Bu durum genellikle vurgulanarak daha sonra ortaya çıkacak felaketle zıtlık yaratması için güçlendirilir (Propp, 1985: 89). Oluşturulan zıtlık, masal karakterlerinin iyi ya da kötü olarak daha belirgin bir şekilde işlenmelerine olanak sağlar (Akt. Kaya, 2004: 41). Bu sayede, karakterlerin fonksiyonlarının vurgusu da güçlendirilir. Aynı zamanda dinleyicilerin masal karakterleriyle ve masalın geçtiği mekanla tanışmalarını sağlaması açısından da başlangıç önemli bir işlev üstlenmektedir. Propp belirlediği otuz bir işlevi açılış durumunun ardından sıralamaktadır.

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma).
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
- 8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi)
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması)
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma)
17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret)
18. Saldırgan yenik düşer (zafer)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme)
20. Kahraman geri döner (geri dönüş)
21. Kahraman izlenir (izleme)
22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar)
25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş)
26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme)
27. Kahraman tanınır (tanıma)
28. Düzmece kahramanın. saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme) (Propp, 1985: 36-69)

Propp, belirlediği otuz bir işlevin bir kısmının masalarda her zaman görülemeyeceğini; fakat bu durumun masalarda görülen işlevlerin kronolojik sıralamasını ne olursa olsun etkilemeyeceğini belirtmiştir. Aynı zamanda belirlenen otuz bir işlevin haricinde farklı bir işlevin masalarda görülemeyeceğini belirtmiştir.

Propp'un belirlediği bu otuz bir işlev ilerleyen yıllarda pekçok araştırmacı tarafından, farklı anlatı türlerinde de kullanılmıştır. Öncelikle farklı ulusların masalarına uygulandığında, olumlu sonuçlarla karşılaşılmıştır. Pamuk Prenses, Hansel ile Gratel, Kül Kedisi gibi çok bilinen masallar, Propp'un çözümleme metoduna uygun örneklerdir. Türk masaları üzerine de Propp'un yöntemini kullanarak çözümleme çalışmalarında bulunulmuştur. Umay Günay, Elazığ yöresinden derlediği yetmiş masalı bu yöntemle ele almıştır. Bu çözümlerinin değerlendirmesinde, Türk masalarının Propp'un otuz bir işlevlik çalışmasına uyumlu sonuçlar verdiği belirtilmiştir (Günay, 1994; 2).

Vladimir Propp'un çalışmasını masal dışındaki anlatıların çözümlemesine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Antik Yunan anlatıları üzerine yapılmış çözümlerinde Propp'un yöntemini kullanan araştırmacılar önemli benzerlikler tespit etmiştir (Ruiz-Montero, 1981: 228). Günümüzde sinema, televizyon, tiyatro, roman, çizgi roman vb. anlatı türlerinin çözümlenmelerinde de Propp'un yönteminden yararlanılmaktadır. Yetmişli yıllarda sinema filmleri üzerine yapılan çalışmalarda sinema filmlerinde de kullanılabilir bir yöntem olduğu ispatlanmıştır (Fell, 1977: 20). Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte Propp'un çalışmaları için yeni uygulama alanları ve şekilleri de geliştirilmiştir. Propp'un otuz bir işlevlik yönteminden yararlanan bilgisayar oyunları bu anlamda önemli bir yer tutmaktadır. Hikaye/anlatı yaratıcısı olarak adlandırılan bilgisayar programları sayesinde Propp'un yönteminden senaryo yazımında ve bilgisayar oyunlarında yararlanılmaktadır (Louchart & Aylett, 2004; Peinado, Gervas & Diaz-Agudo: 2004; Lim, Tan & Wee, 2001).

Yapısalcı çalışmalarda önemli bir yer tutan Vladimir Propp'un bu çalışması günümüzde de geçerliliğini korumaktadır. Anlatı türlerinin gelişimi ve yeni anlatı türlerinin de ortaya çıkmasıyla, Propp'un yönteminin bu yeni alanlarda test edilme olanağı doğmuştur. Bu çalışmalar sonucunda Propp'un otuz bir işlevlik listesinin sadece masallarda değil, farklı anlatı türlerinde de geçerli bir çözümleme yöntemi olarak kabul edilebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Propp'un çalışmasının İngilizce baskısında Alan Dundes, bu yöntemi farklı anlatı yapılarında da kullanılabilir bir yöntem olarak işaret etmektedir (Propp, 1968: xiv-xv). Masallar üzerine hazırlanan bir çözümleme yönteminin günümüzde sinema filmleri ve çizgi romanlar gibi yeni anlatı türlerinde de geçerliliğini sürdürmesi Propp'un yönteminin çağının ilerisinde bir eser olduğunun diğer bir göstergesidir.

2.3. JOSEPH CAMPBELL ve MONOMİT

Vladimir Propp'un masallar üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarıyla edindiği ünü Joseph Campbell mitler üzerine yaptığı araştırmalar sonucu kazanmıştır. Campbell mitler üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarında dünya üzerindeki farklı kültürlere ait sayısız miti incelemiştir. Campbell'ın mitler üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarını farklı ve önemli kılan özelliklerinden birisi mitlerin simgesel açımlarını irdeleyerek, bunların etkilerini din, sanat, edebiyat gibi alanlarda aramasıdır. Bu araştırmalarıyla ve yaptığı tespitlerle tüm insanlığın kültürel yaşantısına, ortak bilincine dair saptamalara ulaşmak amacındadır. (Tecimer, 2005:104). Joseph Campbell *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı kitabında farklı kültürlere ait mitler arasındaki benzerlikleri ortaya koymaya çalışmış; kitabına yazdığı önsözde de bunu belirtmiştir.

“Elinizdeki kitabın amacı, pek karmaşık olmayan birçok örneği bir araya getirerek ve kadim anlamın kendini ortaya çıkarmasını sağlayarak din ve mitolojinin figürleri altında çarpıtılan bazı gerçekleri aydınlatmaktır. ... Sonra ikinci adım, dünyanın her yanından bir dizi miti ve halk hikayesini biraraya getirmek ve simgelerin kendilerinin adına konuşmasına izin vermek olacaktır. Paralellikler hemen görünür olacak; ve bunlar insanın gezegendeki binlerce yıllık yerleşimi boyunca yaşadığı temel gerçeklerin geniş ve şaşırtıcı biçimde kesintisiz ifadesini geliştirecektir.” (Campbell, 2000: 9)

Campbell araştırması için dünya üzerindeki pekçok farklı kültüre ait binlerce miti incelemiş ve bunlar içerisinde görülen benzerlikleri saptamaya çalışmıştır. Bu noktada, Campbell'ın çalışmalarındaki örneklerin çeşitliliği dikkat çekicidir. Bu çeşitlilikten hareketle saptamalarda bulunan Joseph Campbell, çalışmalarında yararlandığı mitlerin sayısal çeşitliliğinin ve görünür karmaşıklığının ardında aslında bir tek hikayenin anlatılageldiğini savunmaktadır. Propp gibi Campbell da çeşitliliğin ötesinde bir benzer yapının varlığına inanmakta ve kahramanın macerasının değişmeden

belirli bir kalıp içerisinde gerçekteştiğini belirtmektedir. Bütün kültürlerin kahraman mitlerinde ortak tek bir kalıp bulunduđu savı ilk defa Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu* adlı eserinde ortaya konulmuştur. Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*, *The Power of Myth* ve *The Inner Reaches of Outer Space* gibi kitaplarında düşüncelerini şekillendirirken pekçok farklı kültürden mit ve efsaneyi karşılaştırmalı olarak incelediğini ve kendi sentezine bu yolla ulaştığını belirtmiştir (Voytilla, 1999: vii). Bu çalışmalarında arketipik kahramanın anatomisini ve arketipik kahramanın oluşumundaki basamakları tanımlamaya çalışmıştır (Palumbo, 2004: 334).

Joseph Campbell'ın çalışmalarında Sigmund Freud ve Carl Gustav Jung'un psikoloji çalışmalarının etkileri görülmektedir. Mitlerin zamansal ve mekansal açıdan bağımsız olduđu; kısacası bütün insanlığın ortak eseri olduđu yaklaşımı Campbell'ın Jungcu yaklaşımına örnek gösterilebilir. Campbell mitlerin yüzeydeki çok renkliliđi ve çeşitliliğinin ardında özlerinde taşıdıkları evrensel benzerlikleri açıklamada Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarını kullanmıştır. Campbell aynı zamanda düş ve mit karşılaştırmalı çalışmalarına dikkat çekmektedir. Sigmund Freud, Carl Gustav Jung, Wilhelm Stekel, Otto Rank gibi isimlerin düş ve mit üzerine çalışmalarını önemli kabul etmekte fakat mitlerle düşlerin tam olarak karşılaştırılamayacağını savunmaktadır.

“Psikanalistlerin cesur ve gerçekten çıđır açıcı yazıları mitoloji öğrencileri için vazgeçilmezdir; çünkü ayrıntılı ve özgül durum ve sorunların kimi çelişen yorumları hakkında ne düşünülürse düşünölsün, Freud, Jung ve ardılları yanlışlanamaz biçimde mitin mantığının, kahramanlarının ve yararlarının modern zamanlara dek canlı kaldığını gösterdiler.” (Campbell, 2000: 14)

Birçok figür ve olay sıkça tekrar edilerek ve önemli benzerlikler taşıyarak mitlerde yer bulmaktadır (Lang & Trimble, 1988: 158). Bu benzerlikleri açıklamada yapısal çözümlenmelerden yararlanılmaktadır. Campbell bu konuda ortaya koyduđu çalışmalarıyla bu alanda önemli bir isim halini almıştır. Campbell, incelemiş olduđu mitlerde yüzeydeki çeşitliliğın ve renkli görünümün ardında 'aynı' öykünün anlatıldığını

ve aslında sade bir yapının ortaya konulduğunu savunmaktadır. Bu savını güçlendirmek için farklı kültürlere ait mitlerin benzerliklerini irdeleyerek mitlerin aynı yapısal kalıbı işlediklerini belirtmektedir.

Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı eserinde ortaya koyduğu ve monomit diye adlandırdığı yapısal kalıp, benzerleri arasında, en önemlilerinden ve kabul görmüşlerinden biridir. Mitolojik kahramanın arayışının her zaman aynı arketipsel modeli izlediğini iddia eden Campbell, monomit adı altında ortaya on yedi basamaktan oluşan bir model koymuştur. Monomitin mitolojik kahramanın yolculuğunu açıklamada bir yol haritası olarak kullanılabileceğini belirten Joseph Campbell, bu yol haritasının genel bir kalıp olarak dünya üzerindeki pekçok farklı kültürün mitolojilerinde işlerliği olduğunu savunmaktadır.

“... ister Doğu'nun engin, neredeyse okyanus büyüklüğündeki imgelerinde, ister Yunanlılar'ın güçlü anlatılarında ya da ister İncil'in muhteşem efsanelerinde olsun, kahramanın macerası normal bir düzenekte yukarıda anlatılan nükleer birimin kalıbını izlemektedir. Dünyadan ayrılış, birtakım güç kaynaklarına yönelme ve yaşam yenileyen bir dönüş.” (Campbell, 2000: 46)

Campbell monomiti daha net açıklayabilmek için kitabında bu kalıba uygun örnekler vermiştir. Kahramanın sıradan, gündelik hayatını bırakıp doğüstü mucizeler diyarına girmesi; burada inanılmaz güçlerin savaşımının ve zaferin kazanılması; kahramanın gizemli macerasından geri dönüşü en basit şekliyle monomit için verilebilecek örnektir (Lawrence & Jewett, 2002: 5). Daha geniş bir şekilde ele almak gerekirse monomit aşağıdaki duruma uygun bir anlatı yapısını ortaya koymaktadır:

“Mitolojik kahraman kendi gündelik yaşamını geçirdiği kulübesinden ya da şatosundan dışarı çıkar; ayartılarak, sürüklenerek ya da gönüllü olarak yola düşer ve serüvenin eşiğine kadar gelir. Eşikte, geçidin bekçiliğini yapan, doğaüstü dünyayı koruyan karanlık bir gölge-varlıkla karşılaşır. Kahraman bu varlık-gücün ya gönlünü almalıdır ya da onu yenilgiye uğratmalıdır. Ancak böylece karanlığın krallığına canlı girebilir ya da rakibi tarafından öldürülür ve böylece ölümler dünyasına inebilir.

Eşiğin ötesine geçen kahraman artık, hiç bilmediği, yabancı bir dünyada yolculuğa başlar. Burada pek garip biçimde tanıdık gelen kişisel güçlerle karşılaşır; bazıları tehdit eder, bazıları büyülü yardımlarda bulunur. Mitolojik gezinin en alt noktasında, en yüce sınavı verir ve ödülünü alır. Zaferin sağladığı ödül, kahramanın ana-tanrıçayla cinsel birleşmesi, yaratıcı baba tarafından tanınma, bizzat tanrıya dönüşmesi olabilir. Hatta, kazanmaya geldiği ödülü, armağanı çalar ve kaçar. Gerçek ödül aslında bilincin genişlemesi ve böylece varlığın yücelmesidir.

Son çaba geri dönmek içindir. Eğer rakip güçler kahramanı yaraladıysa, onların koruması altına girmek zorundadır; yaralanmamışsa kaçar ve izlenir. Dönüş eşiğinde, aşkın güçlerin geride bırakılması gerekir; kahraman dehşet ülkesinden geri gelir. Yanında getirdiği ödül ya da ihsanlar, dünyayı eski haline döndürür, onarır, sağlığına kavuşturur.” (akt. Tecimer, 2005: 108-109)

Joseph Campbell bu örnek ile monomitin aşamalarını da göstermiş olmaktadır. Bu örnek metinde kahramanın yolculuğu sırasında açacağı on yedi basamak gösterilmiştir. Campbell’a göre on yedi maddelik monomit kahramanın yolculuğundaki önemli aşamaları temsil etmektedir. Joseph Campbell on yedi maddelik monomitin üç ana bölümde toplanabileceğini belirtmiştir. Bu üç aşama, Campbell’ın tespitlerine göre, kahramanın yolculuğunun ana başlıklarını da işaret etmektedir. Buna göre ayrılma (yola çıkış), erginlenme ve dönüş monomitin üç ana bölümünü oluşturmaktadır. Campbell bu üç ana bölümü monomitin çekirdek birimi olarak adlandırmıştır (Campbell, 2000: 41). Çekirdek birimlerin alt başlıklarında kahramanın yolculuğunun aşamaları detaylandırılmıştır. Buna göre Joseph Campbell monomitin basamaklarını aşağıdaki şekilde belirtmiştir:

Ayrılma (Yola Çıkış)

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

Erginlenme

1. Sınavlar Yolu
2. Tanrıçayla Karşılaşma
3. Baştan Çıkarıcı Rolüyle Kadın
4. Babanın Gönlünü Alma
5. Tarılaştırma
6. En Son Ödül

Dönüş

1. Dönüşü Reddetme
2. Büyülü Kaçış
3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
4. Dönüş Eşiğinin Aşılması
5. İki Dünyanın Ustası
6. Yaşama Özgürlüğü (Campbell, 2000: 63-271)

Joseph Campbell, yukarıda sıralanan aşamaların tümünün değişmez bir şekilde mitlerde bulunmayabileceğini belirtmektedir. Çeşitli sebeplerden bu aşamaların bir kısmının kaybolabileceğini ya da bulanıklaşabileceğini; fakat bunun monomitin özüne zarar verecek bir nitelikte bulunmayacağını açıklamıştır. Kısacası monomitin aşamalarının küçük farklılıklar taşısa da bütün mitlerde bulunabileceğini savunmaktadır.

“Monomitin basit ölçeğinde gerçekleşen değişimler betimlemenin ötesindedir. Birçok öykü, tam çevrimin bilinen öğelerinin bir ya da ikisini diğerlerinden ayırır ya da onları hayli büyütür (sınav motifi, kaçış motifi, gelinin kaçırılması); diğerleri birçok bağımsız çevrimi tek bir diziye sıralar (Odyssea’da olduğu gibi). Farklı karakter ya da bölümler kaynaşabilir, ya da tek bir öge kendini çoğaltabilir ve birçok değişimle yeniden görülebilir.” (Campbell, 2000: 280)

2.3.1. AYRILMA (YOLA ÇIKIŞ)

Maceraya Çağrı aşamasında kahramanı günlük yaşamından koparacak ve onu maceraya sürükleyecek ani bir değişim yaşanır ve ardından kahramana bir çağrı iletilir. Kahraman sıradan bir hayat yaşarken çağrıyla karşılaşır. Bu aşamada kahraman birden çok çağrıyla karşılaşabilir ve bu farklı çağrılar karşısında seçim yapmak zorunda kalabilir (Voytilla, 1999: 8). Campbell, kahramanın maceraya çağrısının net ve açık bir davetle ya da kazayla da gerçekleşebileceğini belirtmektedir (Kudler, 2006: 15). Bu çağrı ile birlikte kahraman olağan hayatını bırakarak sıradışı bir dünyaya girme durumuyla karşı karşıya kalacaktır.

“Çağrı gerçekleşince, kahraman artık gündelik dünyanın konforu içinde umursamaz olarak kalmaz. Çağrı, kahramanın gündelik dünyadaki tüm çarelerini tüketebilir. Savunma mekanizmaları işlerliğini yitirir, çevresindeki insanlar kahramandan bıkebilir; ya da kahraman, yaşamında giderek artan baskılar, darboğazlar yüzünden gündelik dünyadan kaçıp özel dünyaya sığınabilir. Kahraman çağrıyı kabul etmek zorundadır; aksi takdirde anlatımın dengesi bozulacak, cinayet, giz ya da sorun çözülmeden kalacaktır. Bir yanlış varsa, düzeltilmesi gerekir.” (Tecimer, 2005: 142)

Olağan ortamından ayrılarak bilinmezlerle ve türlü tehlikelerle dolu bir başka dünyaya doğru yola çıkmak kahramanın önündeki ilk çatışmalardandır. Kahramanın korkuları, kendisini görev için yetersiz hissetmesi ya da güven eksikliği gelen çağrıyı red etmesine yol açabilir (Voytilla, 1999: 8). *Çağrının Reddedilmesi* aşamasında kahraman

kendisini halen tam haliyle maceraya hazır hissetmemektedir (Vogler, 1998: 17). Bunun bir nedeni de kahramanın sahip olduklarını kaybetme korkusudur.

“Bütün dünyanın mitleri ve halk masalları, bu reddin özde, kişinin kendi çıkarı saydığı şeyden vazgeçmeyi reddetmesi olduğunu açık kılarlar. Gelecek, aralıksız ölüm ve doğum dizileri şeklinde değil, kişinin mevcut idealleri, yararları, hedeflerinin ve üstünlüklerinin sabitlenip güvenceye alınması şeklinde ele alınır.” (Campbell, 2000: 74)

Bu aşamada kahraman, sahip oldukları ile macera dolu bir yolun sonundaki belirsizlik arasında seçim yapmaya zorlanır. *Çağrının Reddedilmesi* aşamasının sonunda kahraman genellikle çağrıyı kabul eder ve macera başlar.

Kahramanın çağrıyı isteyerek ya da istemeyerek; bilerek ya da bilmeyerek kabul etmesi attığı ilk cesur adımdır. Sahip olduklarını ardında bırakarak zorlu bir yola çıkmayı kabullenmiştir. Kahraman *Doğüstü Yardım* diye adlandırılan bu aşamada kendisine görevi sırasında yardımcı olacak koruyucu figürle karşılaşır (Campbell, 2000: 84). Bu yardımcı figür kahramana görevinde akıl hocalığı da yaparak zorluklara karşı onu hazırlamaya çalışacaktır.

İlk Eşiğin Aşılması kahramanın bildiği dünyayı bırakarak kabul ettiği çağrının gereği bilinmeyenlerle ve tehlikelerle dolu bir yola adım attığı noktadır (Vogler, 1998: 18). Kahraman, eşik muhafızıyla karşılaşana dek yoluna devam etmiştir. Eşik muhafızlarının ardında karanlık, bilinmeyen ve tehlike vardır (Campbell, 2000: 94). Kahraman eşik muhafızlarının uygulayacağı her türlü teste hazırlık yapmalıdır. Eşik muhafızları kahramanı fiziksel bir mücadeleye zorlayabileceği gibi, kahramanın aklını kullanmasını gerektiren durumlar da yaratabilir. Kahraman eşik muhafızını bir dövüş sonrasında boyun eğdirerek ya da öldürerek geçebilir. Bunun yanı sıra, kahraman eşik muhafızıyla yaptığı mücadeleden yenilgiyle de çıkabilir (Tecimer, 2005: 157). Kahramanın yenilgisi maceranın sonunu işaret etmemektedir. Eşik muhafızıyla

karşılaşmayı göze alan kahraman, mücadelesinin sonunda yeniden doğacaktır (Palumbo, 2004: 304). Bu yeniden doğuşu *Balınanın Karnı* aşaması temsil etmektedir. Kahraman bu aşamada bildiği dünyadan tam olarak ayrılmıştır. Kahraman bilinmeyen içinde kaybolmuş ya da ölmüş gibi görünebilir. *Balınanın Karnı* kahramanın yeniden doğuşunu da temsil etmektedir.

2.3.2. ERGİNLENME

Sınavlar Yolu aşamasında kahraman pekçok test ve sınavla sınanır; dostlarla tanışır, düşmanlarla karşılaşır. Kahraman kendisi için yeni ve tanımadığı bu bölgede doğüstü yardımcının öğütlerinden, kendisine sunduğu tılsımlardan ve dostlarından yardım alarak sınavları aşmaya çalışır (Tecimer, 2005: 160). Kahraman yolculuğuna devam etmek istiyorsa karşılaştığı sınavları dostlarıyla birlikte aşmasından başka bir yol yoktur (Campbell, 2000: 160). Kahraman *Sınavlar Yolu* aşamasında ustalaşmaya başlar. Karşılaştığı sınavlar kahramanın donanımlı hale gelmesinde katkıda bulunurlar. Kahraman bu aşamada kime güvenip güvenmemesi gerektiğini de bulmak zorundadır. *Sınavlar Yolu* aşaması bu anlamda da önem taşımaktadır. Kahramanın yüzleştiği sınavlar kendisini ustalaştırması açısından önemli olduğu gibi, dost ve düşman karakterlerin belirginleşmesi açısından da önem taşır (Voytilla, 1999: 10). Kahraman, cesaret ve fiziksel güç kullanılmasını gerektiren maceraların yanısıra nefsinin terbiyesine dair sınavlarla da karşılaşabilir. Bireysel tutkulara direnebilmek ve vazgeçmeyi başarabilmek kahramanın bedensel olduğu kadar zihinsel ve felsefi açıdan da kendisini geliştirmesine yardım eder.

“Duymak ve anlamak için kişi bir şekilde arınmaya ve vazgeçmeye başvurmak zorunda kalabilir. Bu da sorunumuzun bir parçası: bunu nasıl yapacağız. Yoksa Saadet Bahçesi’ne sizden önce gelenlerin geçtiği sınavlardan geçmeden mi gireceğinizi sanıyorsunuz?” (akt. Campbell, 2000: 123).

Bütün engeller ve sınavlar aşıldığında gelen son macera kahramanın dünyanın kraliçe tanrıçasıyla kutsal evliliği olarak sunulmuştur. *Tanrıçayla Karşılaşma* olarak adlandırılan bu aşama, kimi araştırmacılar tarafından *Kutsal Evlilik (Hieros Gamos)* adıyla işlenmektedir. Bu şekilde ele alınmasının nedeni de kahramanın kadın olması durumunda herhangi bir anlam karmaşıklığının engellenmesidir (Tecimer, 2005: 171). Kahraman, *Tanrıçayla Karşılaşma* aşamasında Jung’un anima ve animus kavramlarını ele aldığı şekliyle bir bütünleşmeye ulaşmaktadır. Campbell’ın mitleri açıklarken üzerinde durduğu önemli bir noktayı da burada hatırlamak önem taşımaktadır. Tanrıça figürünün diğer pekçok figür gibi simgesel bir anlatının parçası olduğunu unutmamak gerekir.

“Kahramanın karşıtı olan, onu bütünleyen bir arketiptir, kahramanı bencillikten uzaklaştıran, özneliğin dışında düşünmeye sevk eden bir ülkü, kendini feda etmeye sürükleyen bir amaç, değişimin tetikleyicisi, dönüşümün merhalesi, kutsal kase, kızıl elma, kahramanın asla ulaşamayacağını sandığı ama işte şimdi elini uzatsa alabileceği kadar yaklaştığı yüce ödüldür.” (Tecimer, 2005: 172-173)

Baştan Çıkarılan Kadın adlı aşamada kahraman kendisini kazanımlarından ayırmaya çalışan bir varlıkla karşılaşır. Bu figür genellikle kahramanı yolundan döndürmek, durdurmak için kötü güçler tarafından gönderilmiştir (Tecimer, 2005: 173). Kahraman, baştan çıkarıcı figüründen olumsuz etkilenir. O ana kadar elde ettiği kazanımları kaybetme ve yok olup gitme tehlikesiyle yüzleşir. Kahramanın yaşadığı büyük tereddüt büyük dönüşümden önceki önemli bir eşiğin işaretidir.

Baba imgesi, genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlar; ‘iyi’ ve ‘kötü’yü temsil eder. Egemenlik ve erginleşmenin ispatı için oğul babayla mücadele içerisine girmek zorundadır (Campbell, 2000: 157). *Babanın Gönlünü Alma* aşamasında kahramanın babasıyla bütünleşmesi gerçekleşir.

“Babayla karşılaşacak kahramanın sorunu, ruhunu, bu devasa ve acımasız kozmosun bunaltıcı ve akıldışı trajedilerinin varlığın görkeminde tamamen nasıl egemen kılınacağını anlayacak kadar korkusuz kılmaktır. Kahraman yaşamı kendisine özgü kör noktasından aşar ve bir an için kaynağa bir bakış atar. Babanın yüzünü görür ve anlar – ikisi bir araya gelmiştir.” (Campbell, 2000: 170)

Tanrılaştırma aşamasında kahraman artık yolculuğa çıkış nedenini tamamen anlamıştır. Korkularından tamamen arınan kahraman tanrı benzeri bir duruma ulaşmıştır (Tecimer, 2005:176). Bu bilinç kahramana kendi kaderini kontrol edebilme gücünü kazandırmaktadır.

Erginlenme bölümünün son aşaması *En Son Ödül*’dür. Bu aşamada kahraman görevini tamamlamıştır. Bu görev kahramanın uğruna yola çıktığı maceradır. Kahraman ölümü aşmış, en büyük korkusunun üstesinden gelmiş, ejderhayı öldürmüş ya da gönlünün sıkıntılarına çözüm bulmuştur (Voytilla, 1999: 11). Bundan önce kahramanın geçtiği bütün aşamalar onu bu *En Son Ödül*’e hazırlamak için kullanılmıştır.

“Ödül birçok biçime bürünebilir: büyülü bir kılıç, iksir, bir bilgi ya da sezgi, sevgiliye kavuşma. Ödül, ejderhanın definesi gibi fiziksel bir biçimde olabileceği gibi, iç huzuru ya da aşk gibi çok daha önemli bir zihinsel-duygusal biçimde de olabilir.” (Tecimer, 2005: 178)

Kahraman bu ödülü hak ederek edinebileceği gibi, kahramanın ödülü çalmaktan başka bir yolu da olmayabilir. Bu aşamaya kadar geçirdiği maceraların ve atlattığı tehlikelerin, kendisine ödülü çalma hakkı verdiğini düşünebilir (Voytilla, 1999: 11). Her ne kadar kahraman görevi tamamlayıp *En Son Ödül*’ü kazansa da henüz kahramanın

yolculuđu tamamlanmamıřtır. Kahraman ardında bıraktığı yere geri dönmelidir. Macerasının sonunda, kahraman sıradan bir birey olarak ölmüş ve yeniden doğmuştur. Şimdiki görevi yaşamın yenilenmesinden ve yeniden doğuştan öğrendiklerini bizlere geri dönerek öğretmek, ulařtırmaktır (Miller, 2000: 68).

2.3.3. DÖNÜŐ

Kahraman zorlu yolculuđunun sonunda kazandıđı ödölü kendi dünyasına geri götürmelidir. Kahramanın dönüşü öğrendiklerini geride bıraktıklarıyla paylaşmasını sağlayacaktır. Ayrıca, monomitin ölçütü tam çevrimin sağlanabilmesi için de kazanılan ödölün kahramanın dünyasına geri götürülmesi gerekmektedir. Fakat bu yolculuđa çıkıř ve kazanılan ödölün geri götürülmesi her zaman kahraman tarafından kolaylıkla kabul edilmeyebilir (Campbell, 2000: 225). Çeřitli nedenlerden ötürü *Dönüőün Reddi* gündeme gelebilir ancak bu aşama çok ender görölmektedir.

Büyüü Kaçıř aşamasında yaşanacaklar ödölün nasıl elde edildiđiyle yakından ilgilidir. Ödöl kahramana karřılıksız verildiyse de, macerasının son aşamasında desteklenir. Fakat ödölü muhafızlarının karřı çıkıřına rađmen elde ettiyse, dönüş yolunda kahraman, düşmanın bütün güçleriyle savařmak zorunda kalabilir. Bu aşama ödölün elde edilmesine kadar geçen zaman kadar heyecanlı bir hal alabilir.

Kahramanın doğaüstü macerasından dışarıdan gelen yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Joseph Campbell bu aşamaya *Dışarıdan Gelen Kurtuluř* adını vermiřtir. Kahraman maceralardan dolayı zayıf düşmüş ya da gündelik hayata dönmenin zamanının geldiđinin farkına varamayacak durumda olabilir. Bu noktada kahraman, geri

dönmesini sağlamak için uyarılır. Bu uyarı sonucunda kahraman geri dönmeyi gerçekleştirebilir (Campbell, 2000: 239).

Dönüş Eşiğinin Aşılması kahramanın dönüş yolunda aşması gereken bir başka engeldir. Önceki eşik muhafızları kahramanı maceraya gitmesinden alıkoymaya çalışırken, bu sefer eşik muhafızlarının görevi geri dönmeye çalışan kahramanı engellemektir (Tecimer, 2005: 187-188). Dönüş eşiğinin aşılmasının ardından kahramanın yüzleşmesi gereken bir başka sorun daha vardır. Eşiğin aşılmasının ardından kahraman tekrar sıradan, gündelik hayata uyum sağlamak zorundadır.

“Geri dönen kahramanın ilk sorunu, bir görevi başarıyla gerçekleştirmenin ruhu tatmin eden görüşüne ait bir deneyimin ardından, yaşamın süregiden neşe ve acılarını, basmakalıp yanlarını ve gürültülü müstehcenliklerini gerçek olarak kabul etmektir. Böyle bir dünyaya neden geri gelmeli?” (Campbell, 2000: 251)

Kahraman eski, gündelik yaşamına güçlü ve olgun bir birey olarak dönmüştür. Yaşadığı maceralar sonunda bireysel sınırlamaları ve korkularından da arınarak dünyevi beklentilerinden sıyrılmıştır (Mains, 2001:8). *İki Dünyanın Ustası* adlı bu aşamada kahraman ardında bıraktığı gündelik yaşamıyla macerası sırasında kendisini olgulaştırarak ve sınavlarla arındırarak edindiği ruhani olgunluk arasındaki dengeyi bulur. Dengeyi bulmasının ardından kahraman her iki alanda da ustalaşmıştır (Campbell, 2000: 190).

Ustalık kazanan kahraman, *Yaşama Özgürlüğü* adlı aşamada, ölüm korkusundan sıyrılmıştır. Kahramanın ölüm korkusu, bu sıyrılmışın ardından yaşama özgürlüğüne dönüşmüştür. Bu aşamada kahraman aynı zamanda dünya üzerindeki her varlık için yaşamla ölümün geçerli olduğunun farkına ve yaşamla ölümün birbirini takip eder şekilde yaşamın içerisinde bulunduğu bilincine varmıştır. Doğanın çevriminde

olduđu gibi mitolojide de bir çevrim söz konusudur. Bu çevrimin bir parçası olarak kahramanın bu bilince ulaşması önem taşımaktadır.

Joseph Campbell'ın on yedi aşamadan biraraya gelen ve monomit adını verdiği kalıp yukarıda ana hatlarıyla açıklanmıştır. Campbell'ın çalışmaları sadeleştirilerek film çözümleme ve senaryo yazma tekniđi olarak Hollywood'da kullanılmaktadır (Vogler, 1998; Voytilla, 1999). George Lucas Yıldız Savaşları serisinde Joseph Campbell'ın yönteminden ve arketiplerden bilinçli bir şekilde yararlanan kişidir (Lawrence & Jewett, 2002: 269). George Lucas'ın 1977 yılında çektiđi ve çok büyük bir başarıya ulaşan Yıldız Savaşları serisi Joseph Campbell'ın, doğrudan değilse de, en büyük başarılarından kabul edilmektedir (Ellwood, 1999: 127). Yıldız Savaşları film serisinin başarısının ardından monomitin popülerliđi artmış ve bir senaryo yazma tekniđi olarak sıklıkla başvuru bir yöntem olmuştur. Günümüz popüler öykü yapısını ürünlerinde kullanan Hollywood'un büyük yapıım şirketleri monomitten şematik bir yöntem olarak yararlanmaktadır. *Yıldız Savaşları'nın* yanısıra *İndiana Jones*, *Terminatör*, *Yaratık*, *Geleceđe Dönüş*, *Matrix* ve *Harry Potter* monomitinin izlerinin bulunduğu önemli film serileridir (Isaacs, 2006: 124).

Yıldız Savaşları serisinin sinemalarda gösterime girdiđi dönemde Walt Disney için öykü analistliđi yapan Christopher Vogler, aynı şirkete *Practical Guide to The Hero with Thousand Faces (Kahramanın Sonsuz Yolculuđu'nun Pratik Kullanımı)* adında bir rapor sunar. Bu çalışmasında Oz Büyücüsü gibi Hollywood için klasik kabul edilen birçok filmin örnek çözümlmelerini yapmıştır. Disney kısa sürede Campbell'ın yöntemini bir senaryo yazım tekniđi olarak kullanmaya başlamıştır. (Kudler, 2006: 13). Vogler bu çalışmalarını daha sonra *Writer's Journey* (1998) isimli kitabında ayrıntılarıyla işlemiştir.

Christopher Vogler *Writer's Journey* (1998) adlı kitabında Joseph Campbell'ın monomitini senaryo yazımı, öykü yazarlığı için önemli bir yöntem; yazılmış senaryoların, çekilmiş filmlerin değerlendirilmesinde faydalı bir kaynak kabul etmektedir. Joseph Campbell'ın mitolojinin evrensel kalıbına ulaştığını ve bu kalıbın günümüzde de yararlanılabilecek bir çalışma olduğunu belirtmektedir. Bu görüşlerinin yansıması olarak Vogler, Campbell'ın monomitini başarılı senaryolar ve edebi eserler yaratımında kullanmaya çalışır. Bunu yapabilmek için Vogler, Campbell'ın on yedi aşamalı monomitini on iki aşamada ele almış ve birçok popüler filmin çözümlemesinde kullanmıştır.

“Campbell'ın görüşleri yazar, yapımcı, yönetmen ya da düzenleyici için öykü anlatımında kullanılabilecek yararlı bilgilerle dolu bir alet çantası gibidir. Bu aletler yardımıyla hemen her türde, dramatik, eğlendirici, psikolojik ve benzeri öyküler, üretilmesi mümkündür. Aynı zamanda bu aletlerin yardımıyla anlatı yapısında bozukluk yaratan, öykülerin, senaryoların ya da benzeri anlatı biçimlerinin sorunları belirlenebilir ve bu sorunlar giderilebilir.

Bu aletler zaman testini aşmayı başarmıştır. Campbell'ın alet çantasındaki piramitlerden, Stonehedge'den ve mağara resimlerinden bile eski zamanlardan bize ulaşmıştır.” (Vogler, 1998: 9)

Vogler, kitabında Joseph Campbell'ın yöntemini kullanarak senaryo yazma tekniklerine örnekler verdiği gibi birçok filmin monomitte çözümlemesini yaparak Campbell'ın yönteminin işlerliğini göstermiştir. Vogler'e göre kahramanın macerasının yapısı her kültür ve zamanda evrenseldir. İnsanoğlu tarafından sonsuz şekilde çeşitlendirilse de özündeki basit yapı değişmeden korunur (Vogler, 1998: 10). Vogler, Campbell'ın monomitini bu basit yapıya ulaşmak için bir yol haritası gibi kullanmıştır.

“Filmler, öykü anlatımının eğlendirmek, etkilemek, ve hatta sorunlarla baş etmeyi öğretmek gibi bütün işlevlerini içlerinde barındırırlar. Burada dikkat edilmesi gereken nokta varoluşumuzun gizemleri ve harikaları sahip olduğumuz yanıtları bizlere geri yansıtan film yaratımının, günümüzde modern mit yaratıcılığı olarak kabul edilebileceğidir. Birçok kez kendisini gerçek bir mit statüsüne yükseltmeyi ve öykü anlatımı geleneğimizin bir parçası haline

gelmeyi başarmış filmlerin hayatımızı ve kültürümüzü nasıl etkilediğini görüp büyüleniyoruz.” (Voytilla, 1999: 1)

Bu noktadan hareketle Vogler, birbirine yakın olduğunu düşündüğü bazı aşamaları birleştirerek Joseph Campbell’ın on yedi basamaklı monomitini sadeleştirmiş ve on iki basamaklı bir şemaya dönüştürmüştür. Vogler’in sıralaması, Joseph Campbell’ın sıralamasıyla karşılaştırmalı şekliyle aşağıdaki gibidir:

Monomit

Ayrılma (Yola Çıkış)

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

Erginlenme

6. Sınavlar Yolu
7. Tanrıçayla Karşılaşma
8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
9. Babanın Gönlnü Alma
10. Tarılaştırma
11. En Son Ödül

The Writer’s Journey (Yazarın Yolculuğu)

Ayrılma

1. Gündelik Dünya
2. Maceraya Çağrı
3. Çağrının Reddi
4. Akıl Hocasıyla Tanışma
5. İlk Eşiği Aşma

Erginlenme

6. Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar
7. Mağaraya Yaklaşma
8. Ateşten Gömlek (Ordeal)
9. Ödül

Dönüş

12. Dönüşü Reddetme
13. Büyülü Kaçış
14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
15. Dönüş Eşiğinin Aşılması
16. İki Dünyanın Ustası
17. Yaşama Özgürlüğü

Dönüş

10. Dönüş Yolu
11. Diriliş
12. İksirle Dönüş (Vogler, 1998: 12).

Campbell'ın monomitinin tanınmasının ardından günümüzde kullanımı sadece sinemayla sınırlı kalmamış; edebiyat eserleri, tiyatro, çizgi roman, kişisel gelişim ve hatta eğitim alanlarında kullanılmaya başlanmıştır (Nemme & Fitzsimmons, ty: 7).

“Monomitin eğitimde kullanılmasının önemi günümüz modern dünyasında birbirine benzerlikleri bulunan pekçok değişik unsuru birleştirici bir öge olarak hizmet etmesinde yatmaktadır... Monomit edebi eserlere, filmlere ve oyunlara uyarlanabilir niteliklere sahiptir. Sözü edilen alanlar ile ilgili bu değişik yaklaşım sorulara yer bırakmayacak biçimde geçerlilik taşımaktadır.” (Schwartz, 1969: 86)

3. ÇİZGİ ROMAN OLGUSU ve SINEMA ile İLİŞKİSİNİN TARKAN ve CONAN ÖRNEKLERİNDE İNCELENMESİ

İlk iki bölümün ışığında çizgi roman ve sinema ilişkisi irdelenerek günümüzde çizgi roman ve sinemanın geleneksel sözlü anlatıların özellikleri ile benzer özellikleri kullanıp kullanmadıklarına bakılacaktır. Bu bağlamda çizgi roman ve sinemanın anlatı yapılarında sahip oldukları benzer özellikler tartışılarak seçilen farklı kültürlere ait farklı tarihlerde çekilmiş iki film detaylı olarak incelenecektir. Türkiye’den 1970 tarihinde çekilen Tarkan Gümüş Eyer filmiyle Amerika Birleşik Devletleri’nden 1982 yılında çekilen **Conan the Barbarian** (Barbar Conan) bu inceleme için seçilen filmlerdir.

3.1. ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ AYGITLARI: ÇİZGİ ROMAN, SINEMA

Sözlü kültür ürünleri olarak kabul edilen mit, masal, efsane gibi halk öykülerinin dinamiklerinin en önemli şartlarından birisi yazılı olmamasıdır. Ne kadar eski oldukları bilinmeyen bu halk ürünleri binlerce yıldır insanlığın değerler süzgecinden geçerek bizlere ulaşmıştır. Bu sözlü anlatılar insanoğlunun değerlerindeki, yaşayışlarındaki her türlü değişime uyum göstermişlerdir. Birçok araştırmacı için insanı anlamak adına inceleme konusu yapılmışlardır. Kökenleri insanoğlunun dünya üzerindeki geçmişi kadar eskilere dayanan halk öyküleri araştırıldığında günlük yaşayış, insan ilişkileri, sosyal durum ve benzeri konularda bilgi edinilebilir. Sözlü kültür ürünleri az önce bahsedilen konularda bilgi vermektten çok daha önemli bir görevi üstlenir; insanoğlunun

evrensel değerlerine dair bilgileri içlerinde barındırmak. Bu değerler insanlığın dünya üzerindeki tarihi kadar eskilere dayanan bir geçmişten günümüze dek canlı kalabilmiştir.

İnsanlığın gelişim sürecinde yazının icadı ve kullanımının yaygınlaşmasının ardından mitler, masallar, efsaneler ve destanlar gibi sözlü halk öyküleri yazıya dökülmüşlerdir. Bu eserlerin kağıda geçirilmesiyle birlikte sözlü kültürün en önemli dinamiklerinden birisi ortadan kalkmıştır. Bu durum yazılı edebiyat ürünlerinin ortaya çıkmasına yol açarak sözlü anlatı yapısından yazılı anlatıya geçilmesi sonucunu doğurmuştur. Sözlü kültür ürünlerinin değişken, dinamik yapısı yazılı kültür ürünlerinde yoktur. Ayrıca sözlü kültür ürünlerinin sahip olduğu ezberleme, dönüştürme, kalıplaştırma ve hatırlama gibi fonksiyonların yazılı kültür ürünleri için hemen hiçbir şey ifade etmemektedir (Ong, 1995). Sözlü kültürden yazılı kültüre bir geçiş yaşansa da anlatının yazıyla sınırlandırılabilmesi düşünülmemelidir. Kökenleri itibariyle anlatı yazıyla sınırlandırılmaz. Konuşmaya ve konuşulanı anlamaya başladığımız anda başlayan ve ölünceye dek devam eden süreçte sürekli olarak anlatılarla çevrili yaşarız (Butor, 1991: 17).

İnsanların sözlü anlatı ürünlerinden bireyin yazılı anlatı ürünlerine doğru yaşanan süreç beraberinde öykü, roman gibi farklı anlatı türleri yaratmıştır. Yazılı kültür ile birlikte sözlü anlatılar fonksiyonlarını yitirmiş olsa da sözlü anlatıların bazı yapısal özellikleri yazılı ürünlerde kullanılagelmiştir. İnsanların binlerce yıllık süreçte deneyimleyerek oluşturduğu anlatı yapılarından yazılı ürünlerde de sıkça yararlanılmıştır. Walter Ong (1995), yazılı kültüre geçişin ardından kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte yazılı ürüne dönüştürülen folklorik anlatıların tekrar söze dönüştürülmeye başlandığı bir süreçten bahsetmiştir. Dolayısıyla mit, masal, efsane gibi sözlü anlatılardan romanlara; gelişen kitle iletişim teknolojileri sayesinde çizgi roman ve sinemalara dek uzatılabilecek bir ilişkiler bütününe ulaşılmıştır. Bu bağlamda Ong'un bahsettiği son süreçte bulunan sinema filmleri ve çizgi romanlar folklorik anlatıların günümüzdeki ileticileri olarak adlandırılabilir (Sarapik, 2000). Geçmişte

binlerce yılda yaratılan sözlü anlatılar çizgi roman ve sinema filmleriyle kitle üretiminin bir ürünü olarak tekrar, sunulmaya başlanmıştır.

“Geçmişin masallarının ve mitlerinin günümüzün teknolojik ve ticarileşmiş dünyasındaki görevini üstlenen tür nedir? Bu sorunun cevabı çizgi romanlarda, sinema filmlerinde bulunacaktır. Halk araştırmacıları ve akademisyenler çağdışı kalmayı istemiyorlarsa bu türler üzerine çalışmalıdırlar.” (akt. Scobie, 1980: 70)

Bu bağlantıyı daha net anlayabilmek adına çizgi romanların geleneksel anlatıların günümüzdeki yansımaları olduğu savından hareket etmek sağlıklı olacaktır. Bu bağlamda, çizgi romanlar geçmiş zamanların mitolojileri ya da masallarıyla karşılaştırılabilir (Levine, 1992: 1372). Bu tespitten hareketle, çizgi romanların günümüzde geleneksel sözlü anlatıların özelliklerini kullandığı söylenebilir.

Günümüzde bir sektör halini almış olan çizgi roman, milyonlarca kişiye ulaşarak sosyal bir olguya dönüşmüştür. Yapısal özellikleri ele alındığında, özellikle Propp tarafından ortaya koyulan masalların sahip olduğu kalıbın, çizgi romanlarda olup olmadığı birçok araştırmacı tarafından inceleme konusu yapılmıştır. Temel amacı eğlendirmek olan çizgi romanlar genellikle resim ve yazının beraber kullanımından yararlanmaktadır. Çizgi romanlardaki konular genellikle geleneksel kahramanlık anlatılarının özelliklerini taşımaktadır (Faust, 1971: 196).

“Çizgi romanlar masal özellikleri taşırlar. Kahramanların doğüstü yetenekleri olur, yaşlanmazlar, evlenip çocuk çocuca karışmazlar, ölmezler ya da bunlar olursa bir sonraki macerada göz ardı edilirler. Yaşamlarını sürdürmek için yapmaları gerekli işleri ancak öykü gerektiriyorsa yaparlar. Cinsellikleri vurgulanmaz, zaman ve yer kısıtlamalarından etkilenmezler. Bu kahramanlar iyinin ve doğrunun yanında yer alıp kötülükle savaşır, çoğu kez de bu işten yüz akıyla çıkarlar.” (Alsaç, 1994: 17-18)

Çizgi roman okuyucularının ortak özelemleri kahramanlarda resmedilir. Sözlü halk anlatılarında görülen kahramanların halkın değerlerini doğrulayan yapısı çizgi roman kahramanları için de geçerlidir. Çizgi roman kahramanı okurlarının beklentilerine cevap vermelidir.

“Çizgi romanların mitolojik karakteri de, kendisini böylesi bir durumda bulur: Bir arketip, belirli ortak özelemlerin toplamı olmak durumdadır ve bu nedenle de, kolaylıkla tanımlanabileceği simgesel ve sabit bir konumda bulunmalıdır; ancak ‘romans’ tüketen bir kitleye hitap eden ‘romantik’ üretim ekseninde yer aldığı için de, roman karakterleri gibi tipik bir gelişim göstermelidir.” (Eco, 1972: 15)

Çizgi roman kahramanlarının incelenmesinde geleneksel sözlü anlatılar üzerine yapılmış araştırmalardan yararlanılması sık görülen bir yaklaşımdır. Bu bağlamda, Jung’un arketip kavramı, Propp’un masallar üzerine yapısal çözümlenmeleri ve mit araştırmaları günümüzde çizgi roman çözümlenmesinde kullanılmaktadır. Geleneksel sözlü anlatılar ile çizgi roman, sinema gibi türler arasındaki ilişkileri belirlemede bu yöntemlerden sıkça yararlanılmaktadır (Eco, 1972; Gibson, 1981 States, 1980: 342).

Otto Rank, **The Myth of the Birth of the Hero** (Kahramanın Doğumunun Miti) adlı kitabında Babil’den Roma’ya dek uzanan bir coğrafyada kahraman anlatılarını araştırmıştır. Çalışmasında bu anlatılardaki kahramanların doğumu ile ilgili benzer özellikleri tespit etmeye çalışmıştır. Bulunan benzerlikler, çizgi roman kahramanlarının incelenmesinde kullanılan araştırmalara verilebilecek örneklerden bir başkasıdır. Rank, kahramanların doğumları ve çocukluklarıyla ilgili mitlerde görülen temel benzerlikleri şöyle sıralamıştır;

1. Kahraman seçkin bir babanın ođlu olarak doğar,
2. Doğumu büyük sıkıntılar içinde olur,
3. Doğumundan hemen önce ya da doğumu sırasında babasına karşı bir tehlikeyle ilgili kehanet ulaşır,
4. Suyun içerisindeki bir kutu ya da sepette bulunur
5. Uzun bir maceranın sonunda sınıf olarak düşük ve fakir bir aile tarafından kurtarılır,
6. Yeterince büyüdüğünde sıradışı bir şekilde seçkin ailesini bulur,
7. Babasının öcünü alır,
8. Bütün bunların sonunda büyük bir rütbe ya da onurla ödüllendirilir. (akt. Lederman, 1979: 235-236)

Superman karakteri, çizgi roman kahramanlarının mitik özellikleri üzerine çalışmaların yapıldığı ilk kahramanlardandır. Superman'ın hikayesine ana hatlarıyla bakıldığında Otto Rank'in çalışmasında ulaştığı ve yukarıda belirtilen benzerliklerin birçoğu dikkati çekmektedir: Bu bağlamda, çizgi roman kahramanlarının özellikleriyle, geleneksel sözlü anlatılardaki kahramanların karakter özelliklerinin benzerlikleri iki tür arasındaki etkileşimi göstermektedir. Bu etkileşimin daha net anlaşılabilmesi için Superman'in öyküsünden yola çıkarak bir örnek verilebilir.

Kal-El (Superman) henüz bebekken, babası Jor-El ve annesi Lara Lor-Van tarafından yok olmak üzere olan Kripton gezegeninden bir roketle dünyaya gönderilir. Gönderilecek gezegen olarak dünyanın seçilmesinin sebebi yolculuk sırasında Güneş'in sarı ışınlarından dolayı Kal-El'in özel güçlere kavuşacak olmasıdır. Superman'ın babası Jor-El saygı duyulan bir bilim adamı ve Kripton gezegeninin lideridir. Roketin dünyaya ulaşmasının ardından Kal-El, küçük bir kasabada yaşayan ve çiftçilikle geçinen bir aile tarafından bulunur. Bu aile tarafından Kal-El'e Clark Kent adı verilir. İnsanüstü güçlerini keşfetmesinin ardından bu güçleri insanlığın yararına kullanmaya karar verir.

Daily Planet’da gazeteci olarak Clark Kent kimliğiyle çalışmaya başlar. Burada Lois Lane ile tanışır ve aşık olur. Superman ismi de Lois Lane tarafından verilir.

Otto Rank’in saptamaları bu tarz çalışmalara bir örnektir. Bu örnek, çizgi romanlar ile geleneksel sözlü anlatılar arasındaki benzerlikleri vurgulamak adına bir başlangıç noktası olarak kabul edilebilir. Geleneksel sözlü anlatıların kalıplaşmış bir yapısı vardır ve bu yapının işlerliği günümüzde çizgi roman ve sinema filmleri gibi aygıtlarla her gün ispat edilmektedir. Çizgi roman ile mitler, masallar, efsaneler gibi halk anlatıları arasındaki benzerlikleri çeşitlendirmek mümkündür.

Geleneksel sözlü anlatılarla çizgi roman arasındaki en önemli fark olarak sesin kullanımı belirtilebilir. Mit, efsane, masal gibi anlatılarda öykü anlatıcısı sesinin ve beden dilinin kullanımıyla dinleyenleri etki altına almayı başarabilir. Çizgi romanın ise üretim özelliklerinden kaynaklı olarak sesi bu anlamda kullanma şansı bulunmamaktadır. Çizgi romanda görülen dialog baloncukları ile bu aşılmaya çalışılmıştır. Dialogların ya da ses efektlerinin yazım şekli okuyucuya duygunun geçirilmesinde kullanılmaktadır. Bu duruma örnek olarak çizgi roman karakterleri kızgınsa ya da bağırıyorsa harflerin kalın ve büyük olarak yazılması gösterilebilir. Genel bir kullanım şekli olarak kabul gören bu yöntem, sesin ve beden dilinin kullanılmamasından kaynaklanan, okuyucuya öykünün o anki duygusunu geçirme görevini üstlenmektedir (Eisner, 2001: 61).

Resim anlatıcıları 17. yüzyılda çeşitli illüstrasyonlar yardımıyla hikayelerini dinleyicilere anlatarak dinleyicilerin dikkatini çekmeye çalışırlardı. Çizgi ile yazıdan önce çizgi ile sesin beraber kullanımına dair bu örnek Amerika’da çizgi romanların gramafonların çıkmasının ardından plaklarının satılmaya başlanmasından farklı değildir. Gramafonlar yardımıyla çizgi roman kitaplarının seslendirme kayıtları da satılmış ve sesin kullanımıyla okuyucu ile çizgi roman arasındaki etkileşim artırılmaya çalışılmıştır (Schmitt, 1992: 159; Scobie, 1980: 79). Çizgi romanın radyo ve televizyon dizileri,

animasyonlar ve sinema filmleriyle olan, adaptasyona dayalı, ilişkisi de çizgi romanın ses handikapının ortadan kaldırılması için başvurulan yollardandır.

Mitler, efsaneler, masallar gibi sözlü anlatıların sahibi onları yaratan kültürdür. Çoğunlukla bir bireye mal edilemezler. Sözlü kültür ürünlerinin anonim yapısının aksine yazılı kültür ürünlerinden öykü, roman gibi türlerin sahipleri bellidir. Halkın sözlü anlatısından bireyin yazılı anlatısına geçilmiştir. Bununla birlikte, günümüzde çizgi roman dünyasında bireysel çalışmalarıyla tanınan çizerler olsa da büyük bir sektör olarak ele alındığında çizgi roman üretimi bir ekip çalışmasının sonucudur. Yazarlar, çizerler, renklendiriciler, dialog yazarlarından oluşan ekip, editörün denetiminde çizgi roman üzerinde çalışır. Çalışan ekibin isimleri çizgi roman sonunda belirtilse de pratikte bunun karşılığının her zaman görülmemesi çizgi romanların sorunsallarındandır. Bunun yanısıra roman, öykü, şiir gibi yazılı ürünlerin yazarları, şairleri için takip eden kemikleşmiş bir kitle bulunabilir. Çizgi romanlar için ise durum daha farklıdır. Okurların bir çizgi romanı takip etmesinin sebebi çizgi roman kahramanından kaynaklanabilir (Banks & Wein, 1998; Scobie, 1980: 75-76).

Mit, masal, efsane gibi sözlü anlatılar bir kültürden diğerine geçerken çeşitli farklılıklara uğrayabilir. Kültürel farklılıklar bağlamında, arketip şeklini almış figürlerin görünümünde şekilsel farklılıklar oluşabilmektedir. Örnek vermek gerekirse, Yunan mitolojisinde Poesidon'un oğlu Polyphemus, Türk mitolojisinde Tepegöz olarak görülmektedir (Mundy, 1956).

Sözlü anlatılarda görülen figürlerin kültürel farklılıklar karşısında değişik görünümler kazanması çizgi romanlarda da görülebilen bir durumdur. Çizgi romanlar üretildikleri ülke haricinde yayımlanacaklarsa genellikle orjinal dilin yerel dile tercümesi gerekmektedir. Bu durumda orjinal metinden sapmalar görülmesi muhtemeldir. Günümüzün ekonomik şartlarında telif hakları bu şekilsel müdahaleleri önlemeye yönelik araçlardandır. Bununla birlikte kimi zaman çizgi romanların olduğu gibi bir

ülkenin değerlerine uyarlanması da görülebilen bir başka uygulama türüdür. Türkiye’de çizgi romanın tarihsel gelişimi esnasında yabancı çizgi roman karakterlerinin fiziksel görünümünün Türkiye’ye uygun hale getirildiği ve hikayelerin Türkiye’ye uyarlandığı görülmüştür (Cantek, 2002: 71).

Çizgi roman için yukarıda belirtilen özelliklerin sinema içinde geçerli olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çizgi roman ve sinemanın mit ve masalların günümüzdeki uzantıları olarak kabul eden görüşlere yukarıda yer verilmiştir. Sinemanın da çizgi roman gibi mit ve masal özelliklerine sahip olduğuna dair çalışmalar da bu bakış açısından geliştirilmektedir. Değişik ekipler tarafından çekilmiş, oyuncular tarafından oynanmış birçok farklı türdeki filmlerin gösterdiği benzerliklerin kökeninde masalsı yapının aranması da bu bakışa paralellik gösteren bir durumun işaretçisidir (Fell, 1977: 23). Kolektif bir üretim şekline sahip olan sinema filmlerini de tek bir kişiye mal etmek tam olarak kabul edilemeyecek bir saptamadır. Bir ekip tarafından yazılan film senaryosu bunun ardından yine kalabalık bir teknik ekip tarafından filme alınır. Senaryo ekibinin ortaya koyduğu ürün ile film yönetmeninin çektiği ürün aynı değildir. Aynı şekilde filmin çekiminden sonra kurgu aşamasında da film değişime uğramaktadır. Dolayısıyla ortaya çıkarılan eseri sadece bir kişinin çalışması olarak algılamak doğru olmayacaktır. Film için çalışan her kişinin küçük ya da büyük katkıları filmin üretim aşamasında yadsınamaz değişimlere yol açabilir.

Kimi araştırmacılar sinemanın kökenlerini mitolojik, dinsel, yöresel temaları barındıran gölge oyunlarında aramaktadır (Ceram, 2006: 11). Bir perdeye düşürülen iki boyutlu hareketli görüntülerin kullanılması gölge eğlencelerinin sinema ile teknik bağlamdaki ilişkisini göstermektedir. Gölge oyunları ile geçmişte öykülerini anlatmaya çalışan insanlar günümüzde bunu yapabilmek için sinemadan yardım almaktadır. İnsanın dünya üzerindeki varlığı kadar eskilere dayanan sözlü anlatılar günümüzde sinema sayesinde birbirleriyle hiçbir fiziksel iletişimi olmayan insanların bir gecede ortak mitolojilerini yaratabilmektedir (Houseman, 1956: 235).

Sinema filmlerinin anlatı yapısında genel olarak Joseph Campbell'in monomitinden ya da Vladimir Propp'un masal çözümlerinden yararlandığı bilinmektedir. Jungcu yaklaşım da sinemayı doğrudan mit olarak değerlendirerek kültürel kimliğin yansıtıcısı olarak tanımlamaktadır (Geraghty, 2005, 193-194). Senaryo yazarlarının çalışmalarında bir yol haritası olarak kullandığı bu iki çalışma ve benzerleri mit, masal gibi sözlü kültür anlatılarının sahip olduğu kalıpsal anlatı yapısının sinema filmleri için de kullanılabilir olduğu göstermektedir. Yapısal yaklaşımlar göz önüne alındığında sinema filmleri üzerine yapılan çözümlerinin ortaya koyduğu gerçek bu çalışmaların bir yöntem olarak kullanılabilirliğidir. Bu yöntemler yardımıyla üretilen Yıldız Savaşları, Shrek, Aslan Kral gibi filmlerde Campbell ve Propp'un çalışmalarından yararlanılmıştır. Yıldız Savaşları adlı filmin yönetmeni George Lucas filmini kökenleri Odyssey'e kadar götürülebilir; masal ya da mit olarak adlandırılabilir bir yapıt olarak tanımlamıştır (akt. Rubey, 1997: 5). Aynı şekilde Matrix üçlemesinin yönetmenleri Wachowski Kardeşler de film çalışmalarında mitolojinin kaynaklarından yararlandıklarını belirtmektedir. Bu sayede film içerisindeki her göndermeyi algılayamayabilecek olan izleyicinin asıl önemli fikirleri kavrayacağına inanmaktadır (akt. Ford, 2000).

Bununla birlikte sözü edilen yöntemleri kullanmadan çekilmiş birçok sinema filminin çözümleri göstermiştir ki bu kalıplar bir refleks olarak da kullanılmaktadır. Birçok farklı örnekte görülebileceği gibi mit ve masaldan beslenen günümüz anlatı biçimlerinden sinema geleneksel sözlü anlatıların sahip olduğu yapılardan yararlanmaktadır. Sahip olduğu teknik üstünlükler de göz önüne alındığında sinemanın masal ve mitlerin yeni anlatıcıları olduğu görülmektedir. Koven'a göre sinema masallarının sunumu için en önemli mecralardan birisidir. Halk anlatılarının yaratıkları sinema sayesinde kolaylıkla canlandırılabilir ve gerçekmiş gibi gösterilebilir (akt. Koven, 2003: 177).

“Sözlü konuşmalar konusunda verilebilecek en iyi örneklerden biri çocukluğumuzda büyük babalarımızın ve annelerimizin bize anlattıkları ve bizleri düştten düşe sürükleyen o güzel masallardır. ... Günümüzdeyse büyük anneler ve babalar büyük insanların bu şimdiki zamanı çocuklara ‘algılatma’ ve yaşatma ya da onları eğitime işlevlerini yitirmişlerdir. Birçok şey gibi onlar da makineler tarafından aşıp geçilmiş ve gerilerde kalmışlardır. XX. yüzyılın çocukları öykülerin olağanüstü kahramanlarının film şeridi üstündeki şimdiki zamanlarını hiçbir düşsel gereksinim duymadan yaşamaktadırlar.” (akt. Adanır, 2006: 36)

Joseph Campbell mitleri toplumların ortak rüyası olarak tanımlamaktadır. Jung da insanların rüyalarında karşısına kolektif bilinçdışımıza ait mitolojik sembollerin bulunabileceğini belirtir. Aynı şekilde sinema salonunda film izleyicisinin deneyimi düşünüldüğünde bir rüyadan farklı değildir. Geceleri uykumuz esnasında gördüğümüz rüyalar karşısında nasıl bedenimiz pasif bir halde görsel ve hatta işitsel mesajlara açıksa sinema salonundaki izleyicinin durumu da bundan farklı değildir. Sinema salonunda oturmuş insanlar kendilerine iletilen görsel işitsel malzemeyi pasif bir şekilde algılamaktadır (Mackey-Kallis, 2001). Sinema salonundan bize iletilenin rüyalarımızdan farkı, bir salon dolusu insanla aynı anda aynı mesajın alınmasıdır. Campbell’ın mitolojileri toplumların ortak rüyası olarak tanımlaması bu bağlamda sinema filmlerinde kendisine benzer bir zemin bulmaktadır.

“Modern ve konforlu bir sinema salonunu düşünelim. Bu, güncel sosyal yaşantınızda, kalabalıkla karanlıkta bir arada bulunmayı kabul edebileceğiniz çok ender durumlardan biridir herhalde. Uyurken bile küçük bir ışık bırakmak isteyenler, bu durumu hiç yadırgamadan kabullenirler. Tek ışık kaynağı sinemanın özüne ilişkin ışık gölge yansımasının, yüzünüze vuran bölümüyle sınırlıdır. Siz de bu hareketli görüntünün büyüleyici gücüne kapılmış durumdasınız. Konforlu koltuğunuzda, edilgen, gevşemiş, hareket kabiliyetiniz neredeyse gizli bir el tarafından elinizden alınmış gibidir. Bu durumunuz uyku, ya da hiç değilse uyuklama durumuna oldukça yakındır. Aslında daha çok düş ve uyanıklık arasındaki bir geçiş anı gibidir bu. İzleyici olarak izlediğiniz şeyin gerçek olmadığını, imgesel olduğunu fark ediyorsunuzdur, uyanmak üzere olduğunuz sırada gördüğünüz bir düş gibi...” (Güngören, 2004: 89)

Sinema salonunun fiziksel ortamı izleyicileri filmin içine çekecek şartları da sağlamaktadır. Daha sinemanın ilk ortaya çıktığı tarihlerden itibaren sinema salonları izleyicileri dış dünyadan kopararak etki altına alabilmek amacıyla inşa edilmeye çalışılmaktadır. 1910'lu yılların ikinci yarısında Amerika Birleşik Devletleri'nde inşa edilmeye başlanan büyük sinema salonları bu duruma verilebilecek ilk örneklerdendir. Bu sinema salonlarında tüm geçmiş çağlardan ve günün çağdaş yerleşimlerinden öğeler bir arada kullanılmaktadır. Bu dönemdeki sinema salonlarının içerisinde heybetli merdivenler ve büyük sütunlu lobiler bulunmaktadır. Gösterim sırasında herkes perdeyi net olarak görebiliyor ve sessiz filmlere eşlik eden orkestranın müziğini düzgün akustik sayesinde rahatlıkla duyabilmektedir (Gomery, 2003: 72-73).

Sinema salonlarının izleyicileri dış dünyalarından kopararak bir başka dünyaya çekebilecek fiziksel şartlar taşıması sinema filminin daha da etkileyici olmasını sağlamaktadır. Sinema salonlarının izleyicide uyandırdığı rüya hali filmlerle birlikte iletilen mesajlara izleyicileri açık hale getirmektedir (Esen, 1996: X). Bu bağlamda günümüzde sinema salonlarının izleyicilere; eski zamanlarda ateşin başında toplanan dinleyicilerin, bir şamanın anlattığı masal ya da mit ile yaşadıkları deneyimin modern mekanı olduğu üzerinde tartışılan konulardandır. Karanlık bir sinema salonunda tek bir ışık kaynağından iletilen film şamanın ateşin başındaki şamanın anlattığı hikayenin günümüzdeki şeklidir

“Sinema izleyicisi, psikolojik kimliğinin derin özünü, yani ruhunu ekrandaki kahramana yansıtır; onun serüvenini, kendisi yaşıyor muşçasına paylaşır; gerçekte var olmayan, bir kurmaca yansidan başka bir şey olmayan o kişiye kendi ruhunu verir; onunla özdeşleşir Ekranda yansıyan, iki boyutlu, hareketli görüntülerden oluşan bu kurmaca kişiler, izleyiciden ve onları canlandıran oyuncularından da bağımsız olarak yaşamlarını kolektif bellekte sürdürmeye koyulurlar. Eti kemiği olmayan, materyel varlıklarını yalnızca bir film pelikülüne kayıtlı binlerce kare görüntüden alan bu sinematografik yaratılar, birer ruh gibi toplumsal yaşamı etkilemeye başlarlar, insanların düşlerine girer, davranışlarını, özlemlerini yönlendirir, kendilerini model alan kişilerin yaşamlarına eşlik ederler. (...) Büyü, öznelliğin somutlaşmasıdır; sinema da bu büyücül sürecin ekrandaki yansımasıdır. Morin'in dediği gibi, büyü

ve sinema aynı sürecin, farklı toplumsal yapılarda ve farklı teknik araçlarla ortaya çıkan iki ayrı aşamasıdır” (Güngören, 2004: 123)

Çizgi romanlarda karşılaşılan durağan görüntüden ve sesin kullanılmamasından kaynaklanan sorunsal sinema için bir sorun teşkil etmemektedir. Günümüzde sinema açısından izleyiciyi etkilemede ses de en azından görüntü kadar etkili bir araçtır. Hareketli görüntünün anlatıya kattığı zenginliklerin etkisi sesin de etkin şekilde kullanımıyla daha da artırılmaktadır.

Sessiz sinema döneminde film üreticileri çeşitli yöntemlerle sesin de etkileyciliğinden yararlanmak istemiştir. Görüntüler arasına konulan yazılarla anlatımın güçlendirilmesine çalışan film üreticileri, daha sonraları sesin de etkin şekilde kullanımına olanak sağlayacak yöntem arayışlarına girmişlerdir. Film gösterimi sırasında bir orkestranın çaldığı müzikten film anlatıcılarının filmi seslendirmesine kadar uzanan çeşitlilikte yöntemlere başvurulmuştur. Bu yöntemlerle asıl ulaşılmak istenen nokta ise ses ve görüntünün senkronize kullanımını mümkün kılmak ve bu sayede filmin izleyicide yarattığı etkiyi artırmaktır.

“Hemen hemen bütün ‘sessiz’ filmlere bir tür ses eşlik ediyordu. İlk film gösterimlerinde perdede geçen görüntüleri yorumlayan, izleyiciye görüntülerin içeriğini ve anlamını açıklayan anlatıcılar vardı. ... 1930'lara kadar sessiz sinemanın varlığını sürdürdüğü Japonya'da görüntüye eşlik etmek üzere hareket ve özgün bir metin sağlayan *benşi* sanatı gelişti.” (Usai, 2003: 26)

Günümüzde ise ses ile görüntünün beraber kullanımı teknolojik gelişmelerin de yardımıyla mükemmelleştirilmeye çalışılmaktadır. Günümüzde sinema filmleri, izleyicilerini sesin ve hareketli görüntülerin beraberce kullanımını sayesinde kendilerine sunulan mesajı tartışmasızca kabul edecek şekilde büyülemektedir (akt. Levine, 1992: 1371).

Sinema ve çizgi romanda görülen ve sözlü anlatı biçimleriyle benzerlik gösteren durumlara verilen bu örneklerin ardından çizgi roman ve sinemanın kendi aralarındaki ilişkiye ve benzerliklere de değinmek araştırmamız açısından yararlı olacaktır. Hemen hemen aynı dönemlerde ortaya çıkan sinema ve çizgi roman devamlı bir etkileşim halindedir.

3.2. DÜNYADA ÇİZGİ ROMAN ve SİNEMANIN GELİŞİMİ

İnsanoğlunun kendisini ifade etme yolları araması sonucunda doğan iki anlatı türü olan çizgi roman ve sinemanın kökenlerini aramak için binlerce yıl gerilere gitmek gerekebilir. Çizgi romanın ilk örnekleri için mağara resimlerini işaret edenler olduğu kadar sinemanın izlerini eski çağların gölge oyunlarına dek götürenler bulunmaktadır. Çizgi roman ile sinemanın gelişiminin gösterdiği paralelliği irdelemek bu iki anlatı türünün birbiriyle kurduğu yakın ilişkinin sebeplerini anlamamıza katkıda bulunacaktır.

Bazı araştırmacılar çizgi romanın kökenlerini mağara resimlerinde, antik çağlardan günümüze ulaşabilmiş kullanım eşyalarındaki birbirini takip eden tasvirlerde ya da Mısır'da bulunan hiyerogliflerde aramaktadır (Smith, 1985: 148-149). Çizgi romanın tanımını en geniş şekliyle belirli olayların ardarda gelen resimlerle anlatılması olarak aldığımızda bu yaklaşım daha anlamlı bir hale gelecektir. İnsanoğlunun kendisini ifade etme çabası dünya üzerindeki varlığı kadar eskidir. Resim insanoğlunun bu amaçla başvurduğu ilk kaynaklardan birisidir. Mağara duvarlarında bulunan bir hayvanın yakalanışının tasviri insanoğlunun bu anlamda bıraktığı ilk örneklerdendir.

“Bir olayı anlatmak için figürlerden yararlanılmasının izleri insanoğlunun geçmişi kadar eskilerde bulunabilir. Tarih öncesi insanlar vahşi hayvanları ve avlanmalarını mağaraların duvarlarına resmetmişlerdir. 5000 yıl önce Mısırlıların hayvan figürlerini kireç taşlarına ve papirüslere çizdiği resimli anlatılar bugünkü çizgi romanların bir başka öncüsü olarak kabul edilmektedir.” (Berkowitz & Packer, 2001: 14)

Bu yaklaşım insanoğlunun kendisini ifade etme isteği üzerine temellendirilmiştir. Bu isteğin dışavurumunda kullanılan yöntemlerden birisi olarak, bir olayı tasvir edebilmek için birbirini takip eden figürlerin seçilmesi, çizgi romanın izlerini mağara duvarlarına kadar götürebilir. Oysa unutulmaması gereken olay günümüzde çizgi romanın birden fazla değişkeni olduğudur. Çizgi romanın anlatım yöntemi içerisinde metin kullanımı da çizgi kadar önem taşımaktadır.

“Çizgi roman yalnızca resim değildir. Anlatımında öncelikle çizgiyi kullanmasına rağmen, içeriğinde metin ve yazı ağırlığı da mevcuttur. Bu yüzden çizgi romanı resimle özdeş tutup, başlangıcını ilkel mağara resimlerinde aramak yanlış olur.” (Cantek, 2002: 32)

Çizgi ve yazının çizgi romanın iki değişkeni olduğunun tespitinin ardından, çizgi romanın başlangıcını yazının başlangıcından sonraki dönemde arama gerekliliği doğmuştur. Kimi sanat eleştirmenleri yazı ile resmin berbarerce kullanımına dayanan Mısır hiyerogliflerini ya da benzeri örnekleri çizgi romanın ilk örnekleri olarak göstermektedir. Bu tartışmalarda en ilginç örneklerden birisi, muhtemelen 1070 yılında tamamlanmış, üzerinde Anglo Sakson krallığının Normanlar tarafından istilasının çizgi bantlar ve yazının yardımıyla anlatıldığı bir duvar halısıdır (Yıldır, 1984: 7). Fransa’da Bayeux şehrindeki müzede sergilenen, Bayeux Duvar Halısı olarak adlandırılan bu örnek, İngiltere’nin bilinen ilk çizgi bantı olarak nitelenmektedir (McGinty, 2008). Ortaçağ’da kiliselerdeki duvar süslemelerinde dini içerikli resimlerin yer almaya başlaması ve bunların tasvirinde yazıdan da yararlanılması çizgi romanın kökenlerine dair bir başka örnek olarak düşünülmektedir. Okuma yazmanın yeterince yaygın

olmadığı Ortaçağ Avrupası'nda kilise halka ulaşabilmek için metnin yanında resmi de kullanmıştır.

Avrupa'nın Rönesans'ın ardından girdiği hızlı değişim süreci pekçok şeyi olduğu gibi kültürel alışverişi de hızlandırmış, yoğunlaştırmıştır. Ticari ve kültürel hareketlilik beraberinde şehir nüfusunda artışı getirmiştir. Panayırlar ve pazarlar sadece ticari ürünlerin el değiştirdiği mekanlar olmaktan çıkıp günlük hayatın içerisinde eğlence merkezleri olarak da kullanılabilir hale gelmiştir. Gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelen panayır meydanlarında, resimlerden oluşan panolardaki hikayeleri halka sunan resim anlatıcıları görülmeye başlanmıştır.

“Resim anlatıcılarının getirdiği yenilik hem konu hem de kurgu ile ilgiliydi. Bu yöntemlerle ilk defa yeni bir kurgu anlayışı uygulanıyor ve resim-metin beraberliği kullanılıyordu. Ancak elbette burada kullanılan metin basılı olma niteliği taşıyor, sözlü olarak aktarılıyordu. 16. Yüzyıldan beri kullanılan bu tarz, çizgi romanın popülerlik kazanmasına zemin teşkil etti. Çünkü gördükleri ilgiye bağlı olarak bu ilkel çizgiler yaşamlarını panolarda çıkıp kağıt üstünde sürdürdüler.” (Cantek, 2002: 31-32)

Yukarıda verilen örneklerin tümü resim ile metin arasındaki bağın kullanımına dönük, çizgi romanın gelişimiyle ilgili adımlar olarak kabul edilebilir. Yazı ile resmin beraber kullanımına dair örnekler çizgi romanın gelişimde önemli bir dinamiğe işaret etmektedir. Yazılı basın yaygınlaşmasının ardından çizgi romanın modern formu da bu mecrada belirginleşmeye başlamıştır. Bu bağlamda, basılı olma şartı modern çizgi romanların gelişiminin önemli bir dinamiği olarak ortaya çıkmıştır (Sabin, 1993: 13-16). Çizgi romanın ilkel örnekleri bu dönemde matbaanın kullanımına bağlı olarak basılı yayınlarda görülmüştür. Ahlak, din ve politika belli başlı konuları oluşturmuştur (Smith, 1985: 149). Basılı olma özelliği, çizgi roman tanımını daha sağlıklı olarak ortaya koymamıza yardımcı olacaktır.

“Çizgi roman, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde ardarda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir.” (akt. Cantek, 2002: 19-20)

Basılı olma şartını çizgi romanın tarihçesi üzerine çalışırken belirleyici bir öge olarak aldığımızda, çizgi romanın modern formunun ilk örneklerini 17. yüzyıl sonlarında görürüz. 1682 yılında Francis Barlow’un **A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot** adlı çalışması çizgi roman formunun ilk örneklerinden kabul edilebilir. Barlow, çizimlerinde tutarlı bir şekilde metinden yararlanmıştır. 18. yüzyılın ilk çeyreğinde **The Punishments of Lemuel Gulliver** (1726) ile William Hogarth ismi öne çıkar. Hogarth’ın çalışmalarında toplumsal çarpıklıklar abartılı çizgilerle hicvedilmiştir. Ancak bu çalışmalar kimi araştırmacılar açısından çizgi roman örneklerinden ziyade karikatürün ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir (Frings, 2006: 97).

“Karelerimde resimlerin altında birkaç satır yazı var. Yazılar olmasa resimlerin neyi anlatmak istediği bilinmeyecek. Yazılar da resim olmazsa bir şey ifade etmeyecek. Her iki ögenin birleşmesiyle bir tür roman oluştu.” (akt. Cantek, 2002: 32-33)

Resim ve yazının beraberliğinin yeni bir tür roman oluşturduğunu işaret eden Rodolphe Töpffer, 19. yüzyılın en önemli isimlerindedir. Töpffer’in çalışmaları Avrupa ve Amerika’da birçok kez basım yaparak benzeri çalışmalar için de bir pazar oluşturmuştur. Bu sayede daha fazla insan çizgi romana ilgi duymaya başlamıştır. Rodolphe Töpffer bugün bizlerin çizgi roman olarak kabul ettiği yedi kitabının basımının ardından birçok insan tarafından çizgi romanın babası olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Bazı araştırmacılar Töpffer’in okurlara hayalgüçlerindeki boşlukları doldurma şansı tanıyan yeni bir resim dili yarattığını belirtmiştir (akt. Frings, 2006: 92).

“Bu tür yüzyıllar içerisinde bir kağıt parçasından William Hogarth’ın basılı serilerine dek ulaşarak gelişmiştir. Bu saptamanın ardından Töpffer’in modern çizgi romanın örneklerini veren kişi olduğu söylenebilir.” (Mainardi, 2007)

Çizgi romanın popülerlik kazanması Sanayi Devrimi’nin de etkisiyle hızlanmıştır. Sanayi Devrimi gündelik yaşamın alışılmamış bir hızda değişime uğramasına yol açmıştır. Sanayi devrimin ardından toplumun klasik yapısı devrimsel bir şekilde değişime uğramıştır. Bir örnek vermek gerekirse 19. Yüzyılda dünya nüfusu iki katına çıkmıştır. Aynı dönemde Avrupa nüfusu yüzde 162 oranında artmıştır. (Domenach, 1995: 20) Kentler hızla değişmekte, toplum da bireyleri, yaşayışı ve tavırlarıyla ciddi bir şekilde kabuk değiştirmeye başlamış durumdadır. Bu hızlı değişim toplumun her alanında değişime yol açmıştır. Kısa sürede ticaretten, sanata dek her alanda değişimler kendisini hissettirmiştir.

“Kentlerde ilk kez yaya kaldırımları, vitrinler, havagazı ile çalışan sokak lambaları, büyük mağazalar, cafeler, omnibüsler; kent yaşamına geçen kitlelerin kent ile iletişimini kuran fizyolojiler (kentteki tuhaf ilişkileri, olayları, dedikoduları anlatan küçük risaleler); halkın satın alabildiği tefrika romanlı ve reklamlı gazeteler, sentimental edebiyat, operetler, dedektif öyküleri, orta sınıfa inen Drakula ve Frankenştayn hikayeleri, kadın dergileri; sanatta mekanik üretime direniş amacıyla başlayıp kendi yenilgisi içinde giderek hırçınlaşacak olan sanat için sanat ve arı şiir anlayışlarının uç örnekleri olan avant-garde örnekleri; mimaride çimento ve demirin, müzikte mekanik kayıt ve yeniden üretim olanaklarının yarattığı yabancılaşmış müzik türleri, fotoğrafın getirdiği olanaklara ve döneme göre ileri iletişim olanakları sayılabilecek örneklere kadar varan yenilikler yeni toplumun kimliğini oluşturmaktaydı” (Oskay, 1993: 7)

Töpffer’in çalışmalarının ardından popülerleşen kullanımıyla çizgi roman bantları okuyucular tarafından daha fazla aranır olmuştur. Sanayi Devrimi’nin gündelik hayatı daha da hızlandırması ve basılı ürünlerin kolayca çoğaltılabilir hale gelmesi süreli yayımların yaygınlaşması sonucunu doğurmuştur.

Amerika Birleşik Devletleri'indeki çizgi roman pazarının hareketlenmesi 19. yüzyılın sonlarında gerçekleşmiştir. Bu dönemde gazeteler arasındaki tiraj savaşında pazar ekleri için karikatürlerden yararlanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda Amerika Birleşik Devletleri'nde gelişmeye başlayan ve daha sonra tüm dünyada çizgi roman olarak anılmaya başlayan tür ticari kaygılar sonucunda yaratılmıştır saptaması yanlış olmayacaktır. Gazetelerin tiraj kaygıları sonucunda haftasonu eklerinde kullanılmak üzere karikatürlerden yararlanmaya başlanılmıştır. İlk renkli ürünler de bu dönemde verilmiştir. Bu dönemin önemli illüstratörlerinden Richard Felton Outcault'un yarattığı **Yellow Kid** (Sarı Yumurcak) adlı ilk çizgi roman bant karakteri bu dönemde popülerlik kazanmıştır. **Yellow Kid**'in popülaritesi gazetelerin tirajını artırabilecek ve diğer çizgi roman bantlarının yaratımına önayak olabilecek kadar büyümüştür (Sabin, 1993:21). Bu dönemin bir başka önemi de ticari kaygılar ve tiraj çekişmeleri sonucunda karikatürler ve çizgi roman bantları gazetelerin ayrılmaz parçası olarak kendilerine yer bulmasıdır.

Çizgi roman günümüzde kullanılan modern formuna ulaşmanın ilk örneklerini bu dönemde verirken, hareketli görüntüyü kaydedebilmek ve yeniden yaratabilmek adına çalışmalar da yapılmaktaydı. Prensip bakımından eski çağların gölge oyunlarına ve 17. yüzyılda kullanılmaya başlanan büyülu fenere kadar dayandırılan sinematografin asıl amacı insanoğlunun bu arzusuna cevap verebilmektir (Ceram, 2007: 1-20). 19. yüzyıl boyunca yapılan çalışmalar sonucunda çeşitli cihazların geliştirilmesi aynı yüzyılın sonlarında somutlaşmıştır.

Edison 1891 yılında geliştirdiği ve 1893 yılında son şeklini verdiği kinetoskop adlı aygıt ile tek bir kişiye hareketli görüntülerden oluşan filmin gösterimini yapabiliyordu (Ceram, 2007: 109; Pearson, 2003: 31). Edison'un kinetoskopunun ardından Lumière kardeşler tarafından icad edilen sinematograf adlı aygıt ile 1895 yılında Paris'teki Grand Café'de izleyicilere yaptıkları toplu gösterim gerçekleştirildi. Lumière kardeşlerin sinematografı bu alandaki ilk örnek olmasa da diğerlerine oranla

yapım ve gösterim aşamasında sağladığı bazı avantajlardan dolayı kısa sürede yayılarak bütün dünyada kabul gördü.

Bu bağlamda 1895 tarihi çizgi roman ile sinemanın gelişim süreçlerindeki paralelliğin ilk örneği olarak verilebilir. Lumière kardeşlerin 1895 yılında Paris'teki Grand Café'de gerçekleştirdikleri ilk sinema gösterimiyle aynı zamanlarda New York'ta Richard Felton Outcault, çizgi romanın öncüsü olarak kabul edilen **Hoogan's Alley** adlı diziyi başlatmıştır. Yukarıda kısaca değindiğimiz Sarı Yumurcak karakteri **Hoogan's Alley** adlı dizi içerisinde popülerlik kazanmıştır.

Çizgi roman ile sinema arasındaki alışverişin ilk örnekleri de bu dönemlerde verilmeye başlanmıştır. Daha sonraki yıllarda sık sık çizgi roman kahramanlarından yararlanacak olan sinema bir endüstri haline gelmeye çalışırken, ilk yararlandığı kaynaklardan birisi çizgi roman olmuştur. Çizgi roman ile sinemanın anlatım dilinin benzerliği temeline dayanan karşılıklı ilişkisine ilk örneklerden biri olarak 1900 yılında Outcault'un yarattığı karakter Sarı Yumurcak'ın beyazperdeye aktarılması verilebilir (Azlant, 1997: 230-231). Çizgi roman ile sinema arasındaki bu ilişki, ilerleyen dönemlerde derinleşerek devam etmiştir.

Sanayi Devrimi'nin ardından popülerleşen çizgi roman, çizerlerin ve tüketicilerinin etkisiyle gelişimini sürdürmüştür. Günümüz çizgi romanının biçimsel temel özellikleri bu dönemde şekillenmeye başlamıştır. Çizgi romanın zorunlu kalıpları ve sözlüğü, konuşma balonları, hareket çizgileri, çerçeve içine alınmış resimleri düzenli olarak kullanılmıştır (Horn, 2004). Bu süreç içerisinde karikatür ile çizgi roman arasındaki ayrım netleşmeye başlamıştır. 1920'lere dek çizgi roman kendi hatlarını netleştirmeye çalışmış, karikatürle arasındaki ayrım belirgin hale gelmiştir.

“1920-1925 yılları arasında çizgi roman iyice gelişmiş; kendi anlatımını, belirli temalarını, dilini, söz dizimini oluşturmuş ve yeni bir sanat biçimi olarak kendini kabul ettirmişti. Ancak bütün bunlarla aynı zamanda, çizgi roman iyi satan bir ticarî meta da olmuştu.” (Horn, 2004)

1920'lerin sonuna doğru çizgi roman bantları Amerika'da popülerleşmiş ve karikatürden ayrı bir tür olarak ele alınmaya başlanmıştır. Çizgi roman ile sinemanın yakın ilişkisine verilebilecek bir diğer örnek bu dönemde yaşanmıştır. 1912 yılında küçük bir öyküyle tanınan ve ardından yazılan romanıyla bütün dünyada popülerleşen Tarzan ilk defa 1918 yılında sinema filmine konu olmuştur (Langman, 1998: 245). Toplam sekiz sinema filmi sayesinde daha da popülerleşen Tarzan karakteri 1929 yılında sinemanın getirdiği popülerlikten yararlanabilmek adına çizgi roman bandı olarak çizilmeye başlanmıştır. Tarzan aynı zamanda 1929 yılında Amerika'da başlayan büyük ekonomik bunalım yıllarında insanları rahatlatmak adına üretilen çalışmalara da örnektir. Tarzan daha sonra benzeri çalışmalarla takip edilmiştir. Bu dönemdeki çalışmaların ortak özellikleri maceraların başka dünyalarda ya da zaman dilimlerinde geçiyor olması ve günlük hayatın stresinden halkı uzak tutmaya çalışmaları olarak gösterilebilmektedir.

“İnsanları moral olarak destekleyecek, bu karmaşadan uzakta yaşanan öyküler isteniyordu. Basın-yayın organlarını yönlendiren sermayenin toplumsal eleştiriye tahammülü yoktu. Giderek eleştiri dozunu artıran karikatür bantları düşüşe geçti. Reel hayattan soyutlayan, yaşanan zorlu günlere katlanmalarını sağlayan serüven bantları ise revaç buldu.” (Cantek, 2002: 40)

1920'li yıllarda çizgi romanın biçimsel özelliklerini ve anlatım tekniklerini arayışa dayanan çalışmalar sinema alanında da yaşanmıştır. 1920'li yılların sonlarına doğru ciddi biçimde yaygınlaşan sesli sinema filmlerinin çekimi bu dönemdeki önemli gelişmelerden birisi olarak kabul edilmektedir. Sesin görüntüyle beraber etkin kullanımı dolaylı yollarla Hollywood'un büyük stüdyolarının konumunu daha da güçlendirmiştir. 1920'lerin sonundaki ekonomik bunalımdan çıkmak ve stüdyo çalışanlarını çalıştırmaya devam edebilmek için ucuz ve hızlı üretilen macera filmlerine yönelen Hollywood çizgi kahramanların filmlerine de yer vermiştir. B tipi filmler olarak adlandırılan bu çalışmalar Hollywood'daki film stüdyolarının ekonomik bunalımı daha az zararla

atlatmasına yardımcı olmuştur (Schatz, 2003: 259). Bu dönemdeki çalışmalara örnek vermek gerekirse; 1930'lu yılların ikinci yarısında **Flash Gordon** adlı çizgi romanın sinemaya aktarılması gösterilebilir (Onaran, 1973). 1936-1940 arası dönemde üç filmlik bir seriye dönüşen **Flash Gordon**, dönemin uygulamalarına paralel olarak, yaklaşık 20 dakikalık kısa süreli parçalardan oluşmuştur.

Çizgi romanların tarihine bakıldığında 1938 yılında çıkan **Superman** önem taşımaktadır. Superman gazete bantı olarak yaratılmayıp bir dergi için hazırlanmış ve kısa sürede popülerleşerek kendi dergisine kavuşan ilk çizgi roman kahramanıdır. İkinci Dünya Savaşı'nın öncesinde ve ekonomik darboğazın içerisindeki Amerika'da Superman, başka bir gezegenden gelen, süper güçleri olan ve iyilerin hizmetinde bir kahramandır.

“Süperman Dünyalı değildir; buraya genç yaşta Kripton gezegeninden gelmiştir. Dünyada büyürken, insanüstü güçlere sahip olduğunu keşfeder. Gücü gerçekten sınırsızdır. Uzayda ışık hızında uçar ve bu sayede zaman sınırını aşarak başka bir zaman dilimine geçebilir. Yalnızca ellerinin gücüyle kömürü elmasa çevirecek ısı düzeyine ulaştırır; süpersonik hızla bir kaç saniye içinde bütün bir ormanı kesip, ağaçlardan kereste üretip, bir gemi ya da bir kasaba inşa edebilir; dağları delebilir; dev gemileri kaldırabilir; baraj inşa edip yıkabilir; delici bakışları herhangi bir nesnenin içinden sınırsız uzaklıktaki şeyleri görmesine ve bir bakışta metal nesnelere eritmesine olanak tanır; süper işitme yeteneği, ne kadar uzaklıkta olursa olsun bir konuşmayı dinleme avantajı sağlar. Kibar, yakışıklı, alçakgönüllü ve yardımseverdir; yaşamını kötü güçlerle savaşa adanmıştır ve polisin yılmaz yardımcısıdır.” (Eco, 1972: 14)

Superman gördüğü popülerliğin ardından çizgi roman kahramanları için bir prototip olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu prototipler üzerine kurulu Amerikan çizgi romanının karşısında Avrupa'nın üretim hızı kesilmiştir. Bu noktada Amerikan çizgi romanları ajanslaşma sonucu dünyanın birçok bölgesinde yaygın şekilde okunmaya başlanmıştır. Aynı dönemde birçok ülke özgün çalışmalara imza atmıştır ancak yine de Amerikan çizgi romanlarının kalitesine ulaşabilecek eserler vermekte zorlanmışlardır. Amerika coğrafi konumu dolayısıyla savaşın merkezi olan Avrupa kıtasından uzakta

olduğundan, Avrupa'nın çizgi romanda yaşadığı durgunluğu değerlendirebilmiştir. İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da durgunlaşan çizgi roman üretimi Amerika'nın aynı dönemde ortaya koyduğu nitelikli çalışmalar karşısında etkisiz kalmaya başlamıştır. Aynı süreçte Amerika'da yaşanan ekonomik buhranın psikolojik etkilerini azaltmak adına çizgi roman kahramanlarından yararlanılmaya çalışılması beraberinde yukarıda değinilen süper kahraman türünün de oluşmasına olanak sağlamıştır.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından çizgi roman tüm dünyada bir durgunlaşma yaşamaya başlamıştır. Çizgi romanın okurlar üzerindeki zararlı etkileri üzerine makaleler yazılmaya başlanmıştır. Yazılan makalelerle çizgi roman aleyhine bir kamuoyu oluşturulmaya çalışılmıştır (Cavanagh, 1951: 28). Bu ortam içerisinde 1954 yılında korku, suç, savaş ve bilimkurgu türlerini kapsayan EC çizgi romanlarının yayını durduruldu (Frings, 2006: 26).

Aynı yıl **Comics Code Authority** (Çizgi Roman Yayın Standartları), sektörün ana unsurları tarafından kabul edilip yürürlüğe koyulmuştur. Genel standartlardan ve diyalog, din, kostüm, aile ve seks, reklam malzemesi başlıklarından oluşan kurallarla, bütün çizgi roman sektörünün kontrol altına alması planlanmaktaydı. Standartların yaptırımları da çok ağırdı. Standartlardan bir tanesinin bile ihlali çizgi romanın basımının durdurulması ya da yayıncı kuruluşun dağıtım ağından çıkarılmasına sebep olmaktadır. Devlet ve aile gibi kavramların korunması için konulan standartlar kısa sürede bütün sektörü etkisine almış sektörün üretkenliğini sekteye uğratmıştır. **Comics Code Authority** (Çizgi Roman Yayın Standartları) içerisindeki kurallardan bir kısmını örnek olarak vermek sektörün ne tür bir baskı altına alındığının anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

- Polisler, hakimler, devlet memurları ve saygın kurumlar, idareye saygısızlık yaratacak biçimde sunulamaz
- Yürüyen ölümler, vampirler ve vampirizm, insan eti yiyenler, yamyamlık ve kurtadamlarla ilgili sahnelerin kullanımı yasaktır
- Argo kullanımı kabul edilebilir olsa da, bunun aşırı kullanımı engellenmeli ve mümkün olduğunca iyi gramer kullanmalıdır
- Kadınlar, herhangi bir fiziksel özellikleri abartılmadan, gerçekçi bir biçimde çizilmelidir
- Boşanma, mizahi bir anlatımla ve özendirici bir biçimde sunulamaz
- Tutku ve romantik yakınlaşma, ilkel duyguları uyandıracak biçimde işlenemez (Artan, 2004: 297)

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki baskıcı ortamdan dolayı çizgi roman sektörünün yavaşlaması diğer ülkelerin öne çıkması şeklinde bir sonuç yaratmıştır. Bütün dünyada çizgi roman Amerikan merkezli çalışmalardan esinlenmekten sıyrılıp kendi özgün çalışmalarına başlamıştır. Amerikan çizgisi düşüştükten birçok ülkede ulusal çalışmalar boy göstermiştir (Cantek, 2002: 90-91). Fransa (Asterix), Belçika, Japonya, Almanya, İspanya, İtalya ve İngiltere mizah türü çizgi romanlarda büyük başarı sağlamışlardır.

“1960-1975 yıllarında, ABD’de çizgi öykülerde gerileme oldu. Bunda ekonomik nedenlerin yanında, gazete sendikalarının yeni yetişen yetenekli çizimlere kadrolarında yer vermemeleri sonucu, sanat yönünden düşüşte rol oynadı. Çizgi romanlar eski çekiciliklerini kaybetti. Ancak bu dönemde korsan çizgi roman yayıncılığı ortaya çıktı ve büyük başarı sağladı. 1966’larda başlayıp, 1968’de gelişen ve **Comix** olarak adlandırılan bu grup yayınlar, her türlü kurala karşı çıkarak; korku, dehşet, pornografi gibi çeşitli konuları sömürdü. Ne var ki, korsan yayınların büyük başarısı sürekli olamadı.” (akt. Gündüz, 2004: 50)

Aynı dönemlerde Amerikan sinema sektörünün dünya üzerindeki egemenliği zayıflamaya başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Amerika'da banliyölere kayan yaşam şekli o zamana dek bütün yatırımlarını kentlere yapmış olan film yapım şirketlerini zora sokmuştur. Hollywood, film izleyicilerindeki demografik değişime ayak

uydurmaya çalışsa da sinema sektörü bu durumun sıkıntısını belirli bir süre çekmiştir (Gomery, 2003: 504). Aynı dönemlerde televizyonun yaygınlaşmaya başlaması sinemanın önemli sorunlarından bir diğeri olarak belirmiştir. Televizyon kısa sürede büyük bir yayılım göstererek insanlar için yeni bir eğlence ve iletişim aracı haline almıştır. Amerika'da 1970 yılında yapılan bir araştırmaya göre, 67.7 milyon evin %95.5'inde bir televizyon, %30'unda ise birden fazla televizyon bulunur hale gelmiştir (Schiller, 1993: 131). Bununla birlikte, 1950'lerde yalnızca beş ülkede bulunan düzenli televizyon hizmeti, 1970'lerin sonunda 138 ülkede 400 milyon televizyon alıcısına ulaşmıştır (akt. Yengin, 1994: sy). Rakamlardan da anlaşılacağı gibi televizyon sinemanın önünde önemli bir rakip olarak yükselmeye başlamıştır.

Comics Code Authority'nin yarattığı sansür ortamı içerisinden çıkış yolları arayan Amerikan çizgi romancıları 1960'ların başlarında süper kahramanlar furçasının başlamasına yol açmıştır. Sansür ortamının ardından çizilmeye başlanan süper kahramanlar önceki dönem çizgi roman kahramanlarından farklı özellikler taşımaktadır. 1960'ların bu yeni süper kahramanlarının insani problemleri 1940'ların süper kahramanlarıyla aralarındaki temel farklılık olarak görülmektedir (Nyberg, 1998: 137). Sansür ortamının ardından ortaya çıkan süper kahramanlar, neredeyse bütün çizgi roman yayıncılarının kullandığı bir yöntem olmaya başlamıştır.

“Artık Marvel süper kahramanı demek, insani sorunlarla boğuşan, kimileri okuyucusunun her gün yaşadıklarına çok benzeyen dertleri ve sorunları olan karakterlerdi. Altın Çağ süper kahramanları o sıralarda Amerika'yı kasıp kavuran ekonomik buhran'ın getirdiği envai çeşit sıkıntıdan uzaklaşmak, gerçek hayattan kaçmak için ideal birer araçtı. 60'larda Marvel'in yarattığı onlarca süper kahraman ise, okuyucularını gündelik hayattan, gerçek insanların sıkıntılarından alıp bambaşka bir yere götürmüyor, tersine bu sıkıntıları ve gerçekliği kucaklıyordu. DC kahramanları genellikle kurmaca ürünü, var olmayan şehirlerde yaşarken Marvel'in Amerika'nın var olan şehirlerinde ve mekanlarında yaşaması bile bu durumun bir göstergesiydi.” (Kutlu, 2005)

Marvel'in yeni süper kahramanlarının kabul gördüğü rakamlarda da kendisini göstermektedir. 1968 yılına gelindiğinde Marvel şirketi yıllık 55 milyon çizgi roman satışına ulaşarak liderliği DC Comics'den almak için harekete geçecektir (Wright, 2003: 230). Amerika çıkış yolu arayışına devam ederken, 1970'lerin ilk yıllarına dek süren zaman diliminde birçok ülkede çizgi roman gelişimine devam etmiştir. Türkiye de dahil olmak üzere pekçok Avrupa ülkesi kendi kahramanlarını üretmiş, çizgi roman dergileri çıkarmış ve bunları geniş kitlelere ulaştırabilmiştir.

Marvel şirketi süper kahramanları sayesinde çizgi roman sektörünün en büyüğü haline gelmiştir. 1980'lerin sonunda artık sadece bir çizgi roman yayıncısı değil; eğlence sektöründe uluslararası bir şirkettir. Aynı zamanda süper kahraman türü çizgi roman sektöründe dominant tür halini almıştır. Dağıtım ağlarının değişimi de beraberinde şirketlere **Comics Code Authority**'i tamamen devre dışı bırakma şansı tanımıştır. Bunun sayesinde çizgi roman sektörü 1950'lerden beri görmediği grafik içerikleri tekrar kullanır hale gelmiştir (Wright, 2003: 277).

1996 yılındaki bir araştırmaya göre 1996 yılı sonunda Amerika Birleşik Devletleri çizgi roman endüstrisinin ulaşacağı toplam ciro miktarı 1.2 milyar dolar olan çizgi roman endüstrisi (Ceran, 1997: 37) 2006 yılına gelindiğinde yıllık 500 milyon dolar kar eder hale gelmiştir (Marriott, 2006). Günümüzde çizgi roman kahramanlarının sinemaya uyarlamalarının çok sık uygulanan bir yöntem olması beraberinde çizgi roman şirketlerinin telif haklarından kaynaklanan önemli miktarda gelir kazanmalarına yol açmıştır. Bu durumu rakamlarla açıklamak çizgi roman endüstrisinin ulaştığı büyüklüğü anlamamıza yardımcı olacaktır. Christopher Reeve'in başrolünü üstlendiği ilk Superman (1978) sinema filmi gösterimi sırasında toplam 134 milyon dolar kazandırmıştır. 1989 yılında çekilen **Batman** (Yarasa Adam) filminin gösteriminden 251 milyon dolar gelir elde edilmiştir. 2002 yılında çekilen **Spiderman** (Örümcek Adam) ise ilk üç günde kazandırdığı 114 milyon dolar ile bir rekor kırmıştır (Webb, 2002).

İnsanoğlunun kendisini ifade etme çabasının ortaya çıkardığı bir araçtır çizgi roman. Tarih öncesinden resmi ve yazının ardından da metni alarak yeni bir anlatım şekli olmuştur. Günümüzdeki şeklini alana dek uzun bir süreçten geçen ve Sanayi Devrimi'nin ardından çok daha hızlı bir şekilde yayılmaya başlayan çizgi roman kısa sürede bir endüstri halini almıştır. Dünyanın hemen her ülkesinde çizgi romanlar yayınlanmakta ve okunmaktadır. Günümüzde çizgi roman milyonlarca insan tarafından takip edilir hale gelmiştir. Çizgi roman okuyucuları kültür ve eğitim seviyesi bakımından geniş bir yelpazeye yayılmış durumdadır.

3.3. TÜRKİYE'DE ÇİZGİ ROMAN ve SİNEMANIN GELİŞİMİ

Türkiye'de çizgi roman ile ilgili yeterli bilgi ve belgeye sahip olunmaması nedeniyle detaylı bir çizgi roman tarihçesi çıkarılamamaktadır. Son yıllarda çizgi roman araştırmalarına ilginin artmasıyla birlikte Türkiye'de çizgi romanın tarihine dönük çalışmalar da yoğunlaşmıştır. Çizgi roman araştırmaları üzerine yoğunlaşan Levent Cantek *Türkiye'de Çizgi Roman* (2002), *Erotik ve Milliyetçi Bir İkon: Karaoğlan* (2003) ve *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler* (2004) gibi çalışmalarla bu boşluğu doldurmaya çalışmaktadır. Bu bölümde, Türkiye'deki çizgi romanın gelişimine Levent Cantek'in Türkiye'de Çizgi Roman adlı kitabından yararlanılarak. ana hatlarıyla değinilecektir.

Osmanlı İmparatorluğu döneminde İslam dininin etkisiyle resim sanatı gelişmemiştir. Resim ve heykel gibi sanat ürünleri putperestliğe yol açabilecekleri düşüncesiyle Batı dünyasındaki hızlı gelişimi yakalayamamıştır. Matbaanın Osmanlı İmparatorluğu'nda kullanılmasında geç kalınması da çizgi romanın gelişimini etkileyen bir başka etkidir. Matbaanın icadıyla birlikte Avrupa'da yazı hızla paylaşılır olmuştur. Bu gelişmeyle birlikte Avrupa'da okur yazar oranı hızla artmış; ve kısa zamanda gazetecilik gelişmeye başlamıştır. Farklı görüş ve fikirler hızla paylaşılır ve geniş kitlelere ulaşabilir hale gelmiştir. Basılı eserler sayesinde oluşan kültürel birikim, Rönesans'ın ve feodalitenin de yıkılmasına yol açacak olan dönemi başlatmıştır. Aynı süreç içerisinde çizgi ile yazının beraber kullanıldığı bir anlatım dilinin örnekleri de bu eserlerde yer almaya başlamıştır.

Osmanlı İmparatorluğu Avrupa'nın 15. yüzyılda kullanmaya başladığı matbaayı kullanmak için 18. yüzyıla kadar beklemek zorunda kalmıştır. Bazı sanat eleştirmenleri

açısından çizgi romanın ilk örneklerinden kabul edilen William Hogarth 1726 yılında **The Punishments of Lemuel Gulliver** yayımlanırken 1727 yılında Osmanlı İmparatorluğu matbaanın kullanımına henüz izin vermiştir (Altuntek, 1993: 195). Bu gecikmeli başlangıç pekçok alanda olduğu gibi çizgi romanda da sancılı bir gelişim sürecine sebep olacaktır. Bu süreç ileride çizgi romanın bir sektöre dönüşmesini, kendi ayakları üzerinde durabilir hale gelmesini engelleyerek, taklit çizimlerin baskın olarak yaşanacağı bir dönemi işaret etmektedir.

Osmanlı İmparatorluğu'nda yayımlanan ilk mizah dergisi olan Diyojen 1870 yılında ilk kez Türkçe olarak çıkarılmaya başlanmıştır. Diyojen siyasi hicivlerde bulunurken yazılar kadar karikatürden de yararlanmıştır (Çakır, 2006: 163). 1896 yılında Çocuklara Mahsus Gazete ve 1904 yılında yayın hayatına başlayan Çocuk Bahçesi gibi çocuk dergilerinde çizim ve yazının beraber kullanımına dayanan çalışmalar görülmüştür. Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerine denk gelen bu yıllarda ağır sansür uygulamaları dergi ve gazetelerin kısa ömürlü olmasına yol açmıştır.

Çizgi romanın Türkiye'de genel gelişimi iki ana başlık altında toplanabilir. Bir yandan çeşitli mizah ve çocuk dergilerinde başlayarak günümüze dek devam ettirilen bir gelenek oluşmuştur. 1930'lara kadar çizgi romanlar mizah ve çocuk dergilerinde, sınırlı olarak, özellikle bant biçiminde görülür. Diğer yandan gazetelerde karikatür ve çizgi roman bantlarıyla başlayarak daha sonra kabul gören kimi kahramanların maceralarının dergilere taşınmasıyla devam eden ikinci bir oluşum söz konusudur (Cantek, 2004: 15).

Türkiye'de çizgi romanın gelişiminde geç kalınması sinema açısından da geçerlilik taşımaktadır. 1800'lerin sonunda halka açık yapılan gösterimlerle Avrupa ve Amerika'da tanınmaya başlanan sinema aynı yıllarda Osmanlı İmparatorluğu'na da gelmiştir. 1896 yılında Bertrand adında bir Fransız tarafından İkinci Abdülhamid için gerçekleştirilen bu gösterimle birlikte İstanbul'da bilinen ilk sinematograf gösterimi de gerçekleştirilmiştir (Onaran, 1994: 11; Scognamillo, 1998: 18). Sarayda düzenlenen bu

gösterimin ardından, başta Beyoğlu olmak üzere, İstanbul'un pekçok semtinde sinematograf gösterimleri düzenlenmiştir. Bu tarihten sonra Sigmund Weinberg tarafından film gösterimleri düzenlenmeye devam edilmiştir. 1908 yılında Weinberg tarafından açılan ilk sinema salonuyla sinematograf gösterimleri gezici olma özelliğinden kurtulmuştur (Özön, 1968: 13).

Osmanlı topraklarında bir Türk tarafından yapılan ilk çekim 1914 yılına rastlamaktadır. 1914 yılında Osmanlı İmparatorluğu'nun İtilaf devletlerine karşı İttifak devletleri safında savaşa katılmasıyla birlikte yapılan işlerden biri Ayastefanos'ta bulunan bir anıtın yıkılması olmuştur. 14 Kasım 1914 tarihinde gerçekleştirilen anıtın yıkılışı, Fuat Uzkınay tarafından kaydedilmiştir. Türk sinemasının başlangıcının dayandırıldığı bu çekim elimizde olmadığından günümüzde tartışmalı özelliğini korumaktadır. Tartışmalar filmin gerçekten çekilip çekilmediğinden kimin tarafından çekildiğine kadar uzanan bir boyutta ele alınmaktadır (Mutlu, 2007).

1923 yılına gelindiğinde, yıkık bir imparatorluğun içinden yeni bir devlet, resmen doğmuştur. Anadolu topraklarında kurulmuş olan Türkiye Cumhuriyeti'nde gerçekleştirilen Kurtuluş Savaşı sonucunda halkın egemenliğine dayalı bir rejimin de temelleri atılmıştır. Türkiye Cumhuriyeti, Kemalist devrimin getirisi olarak yeni bir düzeni halka sunmuştur. Osmanlı İmparatorluğu'nun ümmet anlayışından ulusçuluğa geçilmektedir. Ekonomik, siyasi ve sosyal hayatta Osmanlı İmparatorluğu'ndan gelen bir çok kural değiştirilmiştir. Günlük yaşamın pek çok alanında olduğu gibi, sanat hayatında da değişimler yaşanmaya başlamıştır. Devlet cumhuriyet politikası doğrultusunda yeni düzeni halka yaymaya çalışmaktadır. Bu bağlamda her türlü aygıt, halka belirli mesajları iletmek için kullanılır olmuştur.

Bu dönemde Aptullah Ziya Kozanoğlu'nun öykü ve senaryo çalışmaları önem taşımaktadır. Kozanoğlu'nun Kızıltuğ ve Kaan adlı eserleri Türkiye'de 1960'larda başlayacak kahraman çizgi romanlarının öncüsü olarak kabul edilmektedir. Ratip Tahir

Burak bu dönemin bir başka önemli ismidir. Öykülemelerinde ve çizimlerinde kimi zaman Osmanlı dönemini kullansalar da din figürüne yer vermemişlerdir. Türklük kavramı öne çıkarılmaya başlanmıştır. Türkçe'den yabancı kelimelerin temizlenmesi de bu dönemde önem kazanmıştır. Öz Türkçe'nin kullanımına bu dönemde büyük önem gösterilmiştir. Kozanoğlu ve Burak da dahil olmak üzere çizimler, 1930'lu yılların çizgi romanlarında devlet politikasına paralel olarak öz Türkçe kelimelerin kullanımına özen göstermiştir.

“Müslümanlık ise savaşta atılan ‘Allah Allah’ nidalarından, cenk edenler için hayır duaları ve zorda kalan kahramanın ‘Allahım bana yardım et’ dileğinden pek öteye gitmiyordu. Burada önemli olan yaşanan dönem ve dinden çok, Türklük imgesinin kullanımıydı. Türklerdi. Zaten Burak (Ratip Tahir Burak) öykülerinde, Osmanlı medeniyeti ve düzeni hep ikinci planda kalır. Asıl merak ve atıf, bomboş bir tarihe, bilinmeyen olaylara gebe olan, saf uçsuz bucaksız bozkırlarıyla Orta Asya'yadır.” (Cantek, 2002: 48)

Kozanoğlu'nun ve aynı dönemde eser veren pekçok sanatçının vurgulamaya çalıştığı milli bilinç oluşturma çabaları aynı dönemlerde çektiği sinema filmleriyle Muhsin Ertuğrul'da görülmektedir. Türk Sineması'nın ilk yıllarında eser veren neredeyse tek kişi olan Muhsin Ertuğrul'un filmleri Cumhuriyet ideolojisi doğrultusunda ve Osmanlı İmparatorluğu'nu eleştirir nitelikleriyle dikkati çekmektedir.

“Bu dönemde Muhsin Ertuğrul'un yönetmenliğini yaptığı filmlerin çoğu, diğer sanat dallarında görülen milli bilinç oluşturma çabalarından uzak kalmıştır. Diğer bir yandan bu filmler Cumhuriyet ideolojisi paralelinde Batılılaşma hareketine koşut bir anlayışla gerçekleştirilmiştir. **Aynaroz Kadısı** (1938) ve **Bir Kavuk Devrildi** (1939) gibi filmlerde çizilen Osmanlı İmparatorluğu'nun olumsuz sadrazam ve din adamı tiplerini de Cumhuriyet ideolojisiyle örtüşmekte, Cumhuriyetin ilk yıllarında Osmanlı'ya bakışı temsil etmektedir.” (Duruel, 2002: 33-34)

1931'de 1909 yılından itibaren yürürlükte bulunan Basın Yasası'nın değişimi gündeme gelir. Yoğun tartışmaların ardından yeni basın yasası kabul edilir. Bu yasanın 50. maddesi devletin basın üzerindeki kontrolünü artırmasına olanak sağlar. Bu maddeye

göre ülkenin genel politikalarıyla ters düşecek yayınlardan dolayı Bakanlar Kurulu kararıyla gazete ve dergiler geçici olarak kapatılabilir hale gelmiştir (Çakır, 2001). Bu dönemde çocuk dergileri sansürün etkisinin uzağında kalabilmek adına yayıncılar tarafından tercih edilir olmuştur. Bu dergiler yeni devlet desteği ve kontrolü altında hazırlanmakta ve çocuklara yeni cumhuriyetin değerlerini iletmektedirler.

“Çocuklar Kemalist devrimin oluşturacağı yeni toplumun prototipleriydi. Çocuk tipleri, giyiminden kuşamına, günlük uğraşlarına varıncaya kadar ayrıntısıyla resmediliyordu. Hepsi, rejimi ve şefi çok seviyordu. Modernleşme ve teknoloji taraftarıydılar. İktidarın imal ettiği üst kültür bu sevimli tiplmeler ve öykülerle popülerleştiriliyordu. Türkiye’de çizgi romanın başlangıcının aynı yıllara tekabül etmesi şaşırtıcı değildir.” (Cantek, 2002: 53)

Çizgi roman ve çizgi roman bantlarının gazete ve dergilerde kullanılmasını, bir yoğunlaşma olarak otuzlu yıllarla hatırlamak doğru olacaktır. Bu dönemlerde özellikle Amerika’da çizgi roman belli bir olgunluğa erişmiş, ajanslar aracılığıyla, başta Avrupa olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerine ihraç edilmeye başlanmıştır. Amerika’da popülerleşen ve gazetelerde kendisine yer bulan çizgi roman bantları Türkiye’de kullanılmaya aynı dönemde başlanmıştır. Amerika’da iyi kazandıran ticari bir metaya dönüşen çizgi roman öyküleri kısa sürede Türkiye’de popüler hale gelmiştir. İthal çizgi romanlar Türk çizgi romanları gibi gösterilebilmek adına karakterlerin isimleri değiştirilmiş, öykülerinde orijinali haricinde eklemeler yapılmıştır. Genelde çocuk dergilerinde yer bulan Amerikan çizgi romanları kendilerine gazetelerde geniş ölçekli olarak yer bulamamışlardır.

“Özellikle Alex Raymond’un *Flash Gordon* (Baytekin) ve *Jungle Jim* (Bayçetin ve Avcı Baytekin) çizgi romanları bu gelişmenin eşiği idi. Özgün çizgileri ile aktarılan bu diziler bugünkünün aksine kahramanlara, konu içinde geçen yer, araç ve gereçlere Türkçe isimler verilerek yayınlanıyordu. Kötü adamların adının değiştirilmemesi, bu olumsuz tipleri daha da yabancılaştırmak, onların bizden biri olmadığını vurgulamak için yapılıyordu. ... Bu açıdan bakıldığında Alex Raymond’un (1909-1956) kahramanları bir bakıma yerel tiplmelerdi. Çocukların öyküneceği onun gibi olmak isteyeceği kahramanlardı.” (akt. Gündüz, 2004: 60)

Çocuk Sesi, Afacan, Ateş ve 1001 Roman dergileri bu dönemde çizgi romanın Türkiye’de popülerlik kazanmasına en çok katkıda bulunan dergilerin başında gelmektedir. Bu dergilerde Walt Disney kahramanlarından (Özkaracalar, 2005) ve diğer Amerikan çizgi romanlarından çeşitli isim ve içerik değişiklikleri yapılarak yararlanılmıştır. Miki Fare, Tarzan, Kızıl Maske, Zorro gibi çalışmalar bu dergilerde kullanılmıştır. Aynı dönemde modern çizgi romanın birçok özelliğini kullanmaya çalışarak eserler vermeye çalışan Türk çizerler de bu çocuk dergilerinde yer almaya başlamışlardır.

Bu dönemde çizgi romanların gazetelerde yer bulması konusunda çeşitli sıkıntılar yaşanmıştır. Gazete sahipleri genelde çocuk dergilerinde yayımlanan çizgi romanlardan iki ana sebeple yoğun şekilde yararlanmamışlardır. İkinci Dünya Savaşı’nın arifesinde ekonomik sıkıntı içerisinde bulunan Türkiye’de gazete basacak kağıt bulmak büyük bir sıkıntıya dönüşmüştür. Gazeteler sayfa sayılarında ve tirajlarda ciddi düşüşler yaşamaktadır (Koloğlu, 1992: 67). 1940 yılında kağıt sıkıntısından dolayı gazetelere sayfa sınırlaması getirilmiştir. Zaten kısıtlı olan sayfalarda çizgi roman karelerine yer ayrılması genellikle düşünülmemiştir. Çocuk dergilerinde popülerleşmesinden dolayı, çizgi romanın çocuklar için üretildiği kanısının gazete yayıncıları arasında yaygın olduğunu düşünmek bir diğer sebep olarak değerlendirilebilir.

Çizgi romanın Türkiye’de gösterdiği yükseliş İkinci Dünya Savaşı’nın başlamasıyla duraklamıştır. Kurtuluş Savaşı’nı yeni tamamlayan Türkiye Cumhuriyeti, İkinci Dünya Savaşı’na girmemiştir. Türkiye savaşta taraf olmasa da savaşın iyice yoğunlaştırdığı ekonomik krizi hissetmektedir. Avrupa’da pekçok ülkede çizgi roman üretimleri savaş dolayısıyla sekteye uğramıştır. Bazı ülkelerde çizgi romanlar, sansürün etkisiyle, çok kısıtlı sayıda üretilebilmiş ya da tamamen yasaklanmıştır. Bu dönemde Türkiye’deki yayıncılar yabancı çizgi romanlar için telif ödemediği için kullanmaya

başlamışlardır. Bu yöntem, çizgi roman serilerinin düzenli yayımlanmasını zorlaştırmıştır.

“Kırklı yıllara girerken Türkiye, savaş koşullarına hazırlıklı değildir. Ülke her alanda kısıtlamalar, zorunlu tasarruflar ve kaçınılmaz olarak karaborsacılıkla karşılaşmıştır. Gazete ve dergiler sayfa sayıları azaltılarak çıkmak zorunluluğunu yaşamışlar, ithalat yasaklamaları getirilmiştir. Bu durum orjinalleri yayımlanan Amerikan çizgi romanlarının bulunabilen yabancı dergilerden telifi ödenmeden kopyalanarak sürdürülmesine neden olacaktır.” (Cantek, 2004: 19)

İkinci Dünya Savaşı süresince telif hakkı ödememek için genelde yabancı çizgi romanların kopyalama yoluna gidilmesi Türkiye’de çizgi romanın gelişimini yavaşlatan önemli bir etkidir. Ancak kopyalama döneminin tek sonucu olarak Türk çizgi romanındaki yavaşlamayı göstermek yeterli bir açıklama değildir. Çizgi roman yayınlayan dergilerde çalışan ve yabancı çizgi romanların kopyalanması işiyle ilgilenen genç bir çizer kuşağı oluşmuştu. İleriki yıllarda Türk çizgi romanı açısından önemli çalışmalar ortaya koyacak bu genç çizerler çizgi roman deneyimlerini yabancı çizgi romanların kopyalarını çıkararak edinmeye başlamışlardır.

İkinci Dünya Savaşı’nın bütün Avrupa’yı etkisi altına aldığı dönemde Türkiye’de sinema da çizgi roman gibi sıkıntılı bir döneme girmiştir. İkinci Dünya Savaşı’nın gerginliğinin bütün dünyayı etkisi altına aldığı günlerde Avrupa’dan rahatlıkla ülkemize gelen sinema filmlerinde de ciddi bir azalma görülmüştür. Avrupa filmlerindeki savaş propagandasının etkisiyle birlikte Avrupa’dan gelen filmler 1939 yılında uygulamaya konulan sansür düzenlemesine uygun olmadıklarından Türkiye’ye girememeye başlamıştır. (Scognamillo, 1998 : 108).

Savaş dolayısıyla azalan üretimi ve karışık ortamı dolayısıyla Avrupa Sineması’nın Türkiye pazarındaki gücü azalmıştır. Bu gelişme, Türkiye’de Amerikan filmlerinin pazardan en büyük payı almasına yol açmıştır. Savaşın uzağında kalan ve bu

süreçte sinema endüstrisini daha da sağlamlaştıran Amerika Birleşik Devletleri o zamana dek Türkiye'ye Avrupa üzerinden gerçekleştirdiği film ihracatını Mısır üzerine kaydırmak zorunda kalmıştır. Bununla birlikte Amerikan filmleriyle birlikte Türkiye'ye sokulmaya başlanan ve Türkiye'de gösterim imkanı bulan Mısır filmleri Türk sinemasına müzikli, melodram tarzını yerleştirmiştir. Mısır filmlerinin henüz gelişmeye yeni başlayan Türk sineması üzerine etkisi ağır olmuştur.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Türkiye'de çok partili sisteme geçilmiştir. Bu değişim, Türk siyasal tarihinin önemli dönüm noktalarından birisi olmuştur. DP, yirmi yedi yıllık tek parti dönemini sona erdirmiş ve çok partili dönemin başlangıcı olmuştur (Bingöl & Akgün, 2005: 2). Çok partili hayata geçilmesinin ardından kısa bir süre sonra Demokrat Parti iktidara gelmiştir.

Aynı dönemde 1950'li yıllarda Amerika'da çizgi roman karşıtı kampanyalar başlamış ve bu kampanyalar sonucu 1954'de çizgi romanlar çok ağır bir sansüre tabi kılınmıştır. Amerika'nın çizgi romandaki sıkıntılı dönemi zaten İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'da başlayan canlılığın hız kazanmasına yardımcı olmuştur. Çok partili hayatın getirdiği değişim rüzgarı ve Amerika'nın baskın etkisinin azalması sonucunda uzun zamandır yabancı çizgi romanları kopyalayarak kendilerini geliştiren çizerler Türkiye'de de üretkenliği artırmışlardır. Bu dönemde gazeteler de çizgi romandan yararlanmaya başlamışlardır.

“Türkiye ellili yıllara girerken, otuzlu yılların ikinci yarısında çizgi romanda yaşadığı parlak çıkışı yeniden yakalayacaktır. Bir farkla; çizgi romanlar, çocuk dergilerinden gazetelere atlamış, yerli üretimde geçmiş dönemle kıyaslanmayacak bir artış olmuştur. Bu değişimin merkezinde ... Hürriyet gazetesi olacaktır. Gazetenin kurucusu Sedat Simavi, ... batıdaki benzerlerini izleyerek pazar günleri yayımlanan çizgi roman ilavesi vermeye başlamıştır.... Hemen her gazete Hürriyet'i taklit edecektir; yerli çizerlere milli çalışmalar ısmarlanacaktır.” (Cantek, 2004: 23)

Hürriyet gazetesinin pazar ilavesi vererek çizgi romandan yararlanmaya başlamasıyla çizgi roman gazetelerde yer almaya başlamıştır. Türkiye’de gazetelerin rekabetinde çizgi romanlar önemli bir rol oynar olmuştur. Çizgi romanın tirajlara etki ettiğinin görülmesinin ardından dönemin bütün gazeteleri bünyelerinde yerli çizerleri barındırmaya başlamıştır. Amerika’da 1900’lerin başında gazetelerin rekabeti sayesinde gelişimi hızlanan ve popülerliği artan çizgi romanlar bu süreci Türkiye’de 1950’li yıllarda yaşamaya başlamıştır. Gazete ile çizgi romanın beraberliğinden Türkiye çizgi romanı çeşitli kazanımlar edinmiştir.

“Birincisi, birçok çizer bu rekabet ortamında çizgi roman üretmeye başlayacak, gazetelerde sayfalar oluşturulacaktır. İkincisi, çocuk dergilerinde kopya edilerek, telifi ödenmeden gerçekleşen çizgi roman yayıncılığını gazeteler bozmuştur. Aracı ajanslarla telifi ödenerek birçok saygın bant örneği bu dönemde gazetelerde yayımlanacaktır. Tüm bunlar çizgi romanın sektörel olarak gelişmesini sağlayacak unsurlardır.” (Cantek, 2004: 23-24)

Türkiye NATO’ya girmek istediğinden bunu sağlamak için Kore Savaşı’nda taraf olmaya karar vermiştir. Demokrat Parti Kore’ye asker gönderilmesine karar vermiştir. Bu döneme paralel olarak kahramanlık hikayeleri sinema filmlerine ve çizgi romanlara konu olmaya başlamıştır. Bu atmosferde halka moral gücünü verecek kahramanlık hikayelerinin film ve çizgi romanlar yoluyla iletilmesi (Duruel, 2002 : 82) daha sonra hem sinemada hem de çizgi romanda kahramanlar furyasını başlatacaktır.

“Kızıl Tehlikeye karşı çarpışmak için Kore’ye gidenler ‘Kahraman Türk askeri’ imgesini yüceltecekti-hayalleri böyle bir beklenti süslüyordu. Bu gelişmeler yeni ‘anlatı’ çizgi romana konu olmakta gecikmedi. 1951 yılında Kore savaşıyla ilgili çizgi romanlar popülerlik kazandı. ... Sururi, Kore ile ilgili gazetenin ilk sayfasında yer verilen Kunuri Savaşı adlı bir çalışma yaptı.” (Cantek, 2002: 109)

Kore Savaşı’nın çizgi roman bantlarına konu yapılması sinemada da karşılığını bulmuştur. 1951 yılında Kore’de Türk kahramanları, Kore’de Türk Gazileri, Kore’de Türk Süngüsü, Mehmetçik Kore’de 1952 yılında Dokunulmaz Bu Aslana, 1953 yılında

da Zafer Güneşi adlı sinema filmleri Kore savařının konu edildiđi filmlerdendir (Özön, 1968: 105-114). Kore Savařı'nı konu alan filmlerin ardından Osmanlı dönemine ve Kurtuluř Savařı'na dair filmler çekilmeye bařlanarak bu dönem tarihi filmler furyasına dönüřtürülmüřtür.

“Bu yıllardaki tarihi konulara yönelim üç ana nedene bađlanabilir;

1. Türkiye'nin Kore Savařı'na asker göndermesi, bu kořulların yarattıđı atmosferde halka moral gücünü verecek kahramanlık filmlerinin çekilmesi.
2. Mısır filmlerinin melodramatik içeriklerinin Türk sinemasına tařınması ve klasik Türk Müziđine uygun atmosferin tarihi konulu filmlerle oluşturulabilmesi.
3. Yapılan birkaç önemli tarihi filmin halk tarafından tutulması ile tarihi konulu film yapımının bir modađa dönüşmesi.” (Duruel, 2002 : 82)

Kore savařıyla ilgili çizgi romanları Kurtuluř Savařı'nın ve Atatürk'ün resimli hayatının anlatıldıđı çizgi romanlar takip etmiřtir. Bunların hemen ardından 1953 yılında Türkiye'nin ilk tarihi çizgi roman kahramanı Körođlu, yine bir ilk olan, ekip çalışmasıyla, yaratılmıřtır. Körođlu çizgi romanı uzun ömürlü olmasa da gelecekteki tarihi çizgi roman kahramanları için bir kalıp oluşturmuřtur. Esir pazarında satılan çıplak kızlar, tecavülden kurtarma, yaralı ya da yorgun kahramanın göđsüne yatarak içini döken kızlar gibi detaylar tarihi çizgi romanlar için genel geçer kurallar halini almıřtır (Cantek, 2002: 117).

1950'li yılların ikinci yarısında Demokrat Parti iktidarı basın üzerinde ağır bir sansür politikası uygulamaya bařlamıřtır. Türkiye'de demokrasinin ilerleme kaydedeceđi düşünülürken, Demokrat Parti iktidarı sırasında özgürlüklerin genişletilmesinden ziyade daraltılması görülmüřtür. Demokrat Parti ađırlařtırılan yasaları kullanarak ya da muhalif gazetelere kađıt satmayarak basın organları üzerinde baskı oluřturmaya çalışmıřtır. Bu baskı döneminde bir çok çizir de sansürden etkilenmiřtir.

“Yakın Türk tarihinin 1950-1960 arasındaki dönemi özgürlüklerin giderek daha çok kısıtlandığı bir dönem olarak biliniyor. Bu zamanda basına çeşitli kısıtlamalar getiriliyor ve bu durum, özellikle de karikatür sanatı açısından, zaman zaman baskıcı olma sınırına kadar varıyor. Eleştiri yüklü karikatürlerin yayınlandığı dergi ya da gazeteler toplatılıyor, karikatürcüler yargılanıyor, hatta aralarında uzun süre tutuklu kalanlar bile oluyor. Ratip Tahir Burak (1904-1977) ile Halim Büyükbulut (1931-1967) bunun örnekleri arasındalar.” (Alsaç, 2003)

Çizgi roman dergileri bu bağlamda sansürün etkisinden en az etkilenenlerdendir. Toplumsal olaylara fazla değinmeyen ve genelde günlük siyasi olayları hiciv kültürü henüz yerleşmemiş çizgi romanlar o dönemde apolitik bir görünüm sergilemektedir. Yabancı ülkelerin çizgi romanları ve tarihi konuların işlendiği çizgi roman hikayeleri bu apolitik yapının unsurlarındandır. Demokrat Parti'nin politikalarının Amerika Birleşik Devletleri'yle yaklaşması dönem için bir başka önemli gelişmedir. Avrupa'dan gelen kimi çizgi romanlar Amerikan çizgi romanı olarak lanse edilerek satışına çalışılmıştır. Örneğin, *Tommiks*, *Teksas* gibi İtalyan çizgi romanlarının Amerikan çizgi romanı olarak reklamı yapılmıştır. Bunun ardında Amerikan çizgi romanlarının satışlarının daha yüksek olacağı savı yatmaktadır. Aynı dönemde dedektif çizgi romanları da ülkemizde popülerleşerek kendilerine gazete ve dergilerde yer bulmuştur (Cantek, 2002, 133-141; Cantek, 2004: 30).

Demokrat Parti'nin uygulamalarından hoşnut olmayan ordu mensupları, 1960 yılında bir darbeyle yönetime el koymuştur. Adnan Menderes ve kabinesi fesh edilerek bazı Demokrat Partili milletvekilleri tutuklanmıştır. Demokrat Parti'nin uygulamalarının ardından ordunun yönetime el koymasıyla birlikte, Türkiye'de yeni bir dönem başlamıştır. Askerler, daha özgürlükçü bir anayasa hazırlamaları için hukukçulardan oluşan bir kurul oluşturmuştur. Fikir ve düşünce hürriyeti güçlendirilmeye, kişisel hak ve özgürlükler de anayasa güvencesi altına alınmaya çalışılmıştır. Bu özgürlük ortamı içinde sanatsal faaliyetlerde de geniş bir hareket alanı bulmuş olan sanatçılar, yapıtlarını sunarken iletmek istediği mesajları daha net bir şekilde ortaya koyabilmeye başlamıştır.

Karikatür çizerlerinin Demokrat Parti'nin baskıcı tutumu altında eleştirilerini ceza almadan yapabilmek adına geliştirdikleri ince anlatım yöntemlerine bu dönemde ihtiyaç kalmamıştır. Bunun sonucu olarak karikatür ve benzeri türlerde bir yavaşlama görülmüştür. Bu döneme kadar kendilerini geliştiren genç çizerler bu yeni dönemde önemli çizgi roman karakterleri yaratmaya başlamıştır. Bu ayrışma bir tür özgünleşmeyi de beraberinde getirmiştir. Çizgi roman ile karikatür arasındaki ayrımların netleşmeye başladığı dönemde önemli çizgi roman kahramanları yaratılmıştır.

1960'lı yıllarda gazetelerdeki yabancı çizgi bantların sayısı azalmış, bu durumdan kaynaklanan boşluğu yerli çizerlerin çalışmaları almıştır. Gazetelerdeki yerli çizgi bantlar 1960'ların ikinci yarısında iyice popülerleşen çizgi roman çalışmaları yüzünden azalmaya başlamıştır. Bu dönemde tarihi çizgi roman türünde önemli kahramanlar yaratılmış, bu sayede dönemin şartlarının da yardımıyla çizgi roman giderek popülerleşen bir tür halini almaya başlamıştır (Güngör, 1996: 346).

Aptullah Kozanoğlu'nun yazarlığını Suat Yalaz'ın da çizerliğini üstlendiği *Kaan* adlı çizgi roman 1959 yılında Akşam gazetesinde yayımlanmaya başlamıştır. *Kaan*'ın önemli bir özelliği birkaç yıl sonra başlayacak olan Suat Yalaz'ın *Karaoğlan* (1962) adlı çalışmasının öncülü olmasıdır (Nezih Danyal Karikatür Vakfı, 1999). *Kaan* çizgi romanının bir başka özelliği de tarihi çizgi romanların sinemaya uyarlanmalarında öncülük etmesidir. 1962 yılında Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Cengiz Han'ın Hazinesi* çizgi romandan uyarlama sinema filmlerinin ilki olmuştur (Cantek, 2002: 163).

Suat Yalaz'ın *Karaoğlan*'ı kısa sürede bir furyaya dönüşerek herkesi etkilemiştir. *Karaoğlan*'ın ardından Türkiye'de uzun yıllar sürecek tarihi çizgi roman kahramanları dönemi başlamıştır. Yerli çizerler Malkoçoğlu, Bahadır, Kara Orkun, Tarkan ve Kara Murat gibi birçok kahraman yaratmışlardır. *Cengizhan'ın Hazinesi*'nin ardından 1965 yılında *Karaoğlan* da sinemaya uyarlanmıştır. *Karaoğlan*'ı daha sonra Malkoçoğlu, Kara Murat, Kara Orkun ve Tarkan gibi çizgi roman kahramanları takip etmiştir

(Scognamillo, 1998: 205). Çizgi roman kahramanlarının sinemaya uyarlanmasıyla yapımcılar bu kahramanların halihazırda oluşan popülerliklerinden yararlanmayı düşünmüştür.

Bununla birlikte AP iktidarının 1960'ların ortalarında Amerika Birleşik Devletleri'yle yakınlaşmasının sonucunda Türkiye'de Amerikan çizgi roman ve sinema ürünlerinin kullanımı ve adaptasyonu da hız kazanmıştır. Bunun getirisi olarak yerli yapımcılar Amerikan sinema ve çizgi roman kahramanlarının benzerlerini kullanarak filmler çevirmeye başlamıştır. 1967 yılında çevrilen Altın Çocuk, Dehşet Yaratan Adam, İstanbul Dehşet İçinde, Yakut Gözülü Kedi filmleri James Bond filmleri olarak gerçekleştirilirken; Cüneyt Arkın'ın rol aldığı Ringo filmi ile birlikte Türk sinemasına Western türü de girmiştir. Bunun yanısıra Yeşilçam, yabancı çizgi roman kahramanlarından da yararlanmaya başlamıştır. 1967-1973 yılları arasında yabancı çizgi romanlardan uyarlamalar yapılmıştır. Kızıl Maske, Zagor, Yarasa Adam, Mandrake, Superman, Captain Amerika ve daha birçok çizgi roman kahramanı filmlere kendi isimleri veya farklı isimlerle konu olmuştur (Scognamillo, 1998 : 405-406).

Suat Yalaz, Karaoğlan'ın popülerleşmesinin ardından, Fransa'da Karaoğlan'ın maceralarını yayımlamaya başlamıştır. 1971 yılında **Changor** ve **Kébir** adlarıyla Karaoğlan serüvenleri Fransızca olarak yayımlanmaya başlamıştır. Bu dönemde Suat Yalaz Fransa için çizilen öyküleri Türkiye'de kullanmaya başlamış; Türkiye için farklı çalışmalar kullanmamıştır. Karaoğlan, Fransa'nın yanısıra Almanya, Kanada ve başta Cezayir olmak üzere bazı Arap ülkelerinde de yayınlanma şansı bulmuştur.

“Karaoğlan'ın Fransa'daki yayımı şöyle özetlenebilir: Eşzamanlı olarak başlayan *Changor* 6, *Kébir* ise 73 sayı çıkmıştır. Her iki dizi de aylık olarak başlamış, *Kébir*, 1974 yılından kapanana kadar 15 günlük aralıklarla sürdürülecek bir yayın periyoduna dönmüştür. ... Yalaz'ın *Changor*'da *Kébir*'den farklı bir tipleme yaratmaya çalıştığı anlaşılmaktadır.” (Cantek, 2003: 16-17)

Levent Cantek bu dönemde ortaya çıkan tarihi çizgi roman kahramanlarının karakterlerinin ve hikayelerinin benzerliklerini vurgulamıştır. Yerli çizgi roman kahramanlarını incelemesinin ardından farklı çizgi roman karakterlerinin ve bu çizgi romanlardaki yan faktörlerin benzerlikleri göz önüne serilmektedir. Bu kahramanlar haksızlıklara karşı savaşan, halkı tarafından hayranlık duyulan, kendini savunma ya da haklı yere intikam alma dışında hiçbir zaman öldürmeyen, sade bir yaşamı olan figürler olarak resmedilmektedir (Cantek, 2002: 176-177). Cantek, incelemelerinin ışığında tarihi çizgi romanların çözümlemesinde yararlanılabilecek bir şema oluşturmaya çalışmıştır.

- 1) Zamansal tanım: Hikayenin geçeceği atmosferin tanıtıldığı başlangıç kısmı.
- 2) Aile: Genellikle Soyludur. Baba ünlü bir yiğittir. Kahramanların aileleri ataerkil olarak resmedilir.
- 3) Kötülükten Önce Mutluluk: Baba kılıcını duvara asmış, ideal bir aile kurulmuştur.
- 4) Kötünün Ortaya Çıkışı:
 - a) Babayla hep rekabet içinde olan, aynı kadına aşık olmuş, iki yaşıt ya da kardeşten birisidir.
 - b) Türk düşmanıdır.
- 5) Çocuğun Kurtuluşu: Genellikle çok küçüktür, kundaktadır.
 - a) Çocuk bir başkasıyla değiştirilerek kurtarılır.
 - b) Baskından çocuk kurtarılmaya çalışılırken çocuğu kurtarmaya çalışan yaralanır. Çocuk bir köylüye, oduncuya teslim edilerek kurtarılır.
 - c) Çocuğu öldürmesi için teslim alan kötü adamın yardımcısı çocuğu sahiplenir. Kötü adamı çocuğun öldüğüne ikna eder.
- 6) Yeniden Doğuş: Çocuk bir kahramana dönüşür.
 - a) Bir ailenin yanında büyüdüyse kaçınılmaz olarak maceraya sürüklenir.
 - b) Doğada yalnız başına kalmışsa kurtlar, aslanlar veya kartallar büyütür.

- 7) Yola Çıkış: Kahramanın amacı belirlenir.
- İntikam ya da gerçek ailenin aranışı.
 - Halkının tehlikede olması.
 - Göndericinin emri.
- 8) Yolda Rastlanan Dostlar:
- Kahraman yolda birisine yardım eder, karşılığında macerasında işine yarayacak bir hediye alır.
 - Kahramanın düşmanını kahraman kabul eden karakter.
 - Dost görünen casus.
- 9) Aranılan Yere Ulaşma ve Kötü Adamın Ortaya Çıkışı:
- Kötünün sadık yardımcılarından biriyle kavga.
 - Hainle ya da casusla kavga.
 - Kötünün kahramanı ikna çabası.
- 10) Saldırganla Çatışma: Kahraman kötüye karşı bir zafer kazanır. Kötü adam;
- İnsafa gelip birşeyler söylerken ölür.
 - Beddua ederek ölür.
 - Kahraman kendi geçmişiyile ilgili herşeyi öğrenmiştir. İntikamını almak için kötüyü öldürür.
- 11) Geri Dönüş: Fakir bir köylü olarak değil bir kahraman olarak dönmektedir. Göndericinin istediği şeyi ele geçirmiştir.
- 12) Gönderici Tarafından Kutsanır: Gönderici reddedilmesi güç bir teklifte bulunur. Kahraman teklifi reddeder.
- Uzaklarda olan kaybettiği ailesini aramaya başlar.
 - İntikam mücadelesinin ardından kendisini başka görevlere hazır hisseder.
- (Cantek, 2002: 174-176)

Türkiye 1970’li yıllara da karışık bir ortamda girmiştir. 1971 askeri muhtırası ile siyasi partilerin kapatılması ve tutuklamalar başlamıştır. Bu dönemden Türkiye’nin her alanı olduğu gibi basın da etkilenmiştir (Güngör, 1996: 348). Bu baskı ortamı karikatür ve mizah öğelerinin 1960’lı yıllarda kaybetmeye başladıkları ince siyasi hiciv ve dolaylı yoldan mesajları iletme reflektörlerini tekrar kazanmaya başlamışlardır. Bu süreç içerisinde Türk mizah hayatında bir okul olarak da adlandırılacak Gırgır dergisi yayın hayatına başlamıştır. 1972 yılında yayın hayatına başlayan Gırgır, 1970’lerin gergin siyasi ortamında mizahı apolitize ve yalnızca gülmece üzerine kurarak herkesin okuyabileceği bir dergi olmuştur (akt. Cantek, 2002: 211). ‘Herkesin okuyabileceği dergi olmak’, bir yöntem olarak sahiplenilmiş ve Gırgır dergisi 500 bin tiraja ulaşarak bunun geçerliliği olan bir yöntem olduğunu kanıtlamıştır. Türk çizgi romanına büyük katkılarda bulunan Gırgır Muhlis Bey, Avni, Utanmaz Adam, Gaddar davut gibi bir çok kahraman yaratmış ve 90’ların ortalarına kadar yayın hayatına devam etmiştir.

“Gırgır karikatür ve mizah ağırlığına rağmen, bir çizgi roman dergisiydi. Hatta bir dönem çizgi roman derginin dörtte üçünü oluşturuyordu. Bu hali, sonraları çoğunluğu karikatürist olan birçok kişi tarafından eleştirildi, çizgi roman sanattan çok ticaret sayılarak küçümsendi. Ancak çizgi roman tiplerini Gırgır’ın geniş kitlelerce kabul görmesini, sevilmesini ve yaygınlaşmasını sağladı.” (Cantek, 2002: 215)

Gırgır dergisinden yetişen pekçok çizer Türk mizah, karikatür ve çizgi romanına katkılarda bulunmaya devam etmektedir. Türkiye’de Gırgır ile başlayan bölünerek çoğalma geleneği günümüzde de devam etmektedir. Görüşlerde ya da mizah anlayışlarında yaşanan ayrılıklar veya ticari beklentiler beraberinde kopmaları getirmiştir. Limon (1986), Hıbrır (1989), Dıgıl (1989), Pişmiş Kelle (1990) ve Leman (1991) bu geleneğin örneklerinden birkaçı olarak gösterilebilir.

Sinema açısından 1970ler değerlendirildiğinde 1972 yılında çekilen 298 filmle kırılan rekorun ardından 1974 yılında ciddi bir düşüş yaşanmıştır (Scognamillo, 1988: 11). Bu düşüşün önemli sebeplerinden birisi televizyonun Türkiye’ye giriş yapmasıdır.

1974 yılında televizyonun Türkiye'ye girmesinin ardından, Türk sinemasının geleneksel finans kaynakları da zayıflamaya başlamıştır. Bununla birlikte, video 1980'lerde Türkiye'de hızla yayılmasıyla Türk sineması için yeni bir finans kaynağı haline gelmiştir. Video sektöründen gelen finansman desteği, 90'lı yıllara kadar Türk sinemasının çarkını döndüren en önemli gelir kaynağı olmuştur. (Dorsay, 1995: 16)

1980'li yıllarda yerli ve yabancı çizgi roman yayıncılığında düşüşler yaşanmaya başlamıştır. Televizyon, sinema, bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmaya başlaması beraberinde çizgi roman yayınlarının birçoğunun kapanması sonucunu doğurmuştur. Bu dönemde Barbar Conan haricinde neredeyse bütün çizgi roman yayınları sıkıntı içerisine girmiştir. Barbar Conan'ın diğer Amerikan süper kahramanlarından farklı olarak tek başına ve kılıcını kullanarak her türlü sorunu çözmesi bir anlamda tarihi çizgi roman kahramanlarımızla arasındaki benzerliktir. Belki de bu benzerlikler yüzünden Barbar Conan diğer çizgi roman yayınlarından biraz daha uzun süre ayakta kalmayı başarabilmiştir. Uzun yıllar Türkiye'de çocukların ilgi gösterdiği bir tür olduğu düşünülen çizgi romanlar bu dönemde televizyon ve sinema gibi mecraların güçlenmesiyle birlikte tamamen büyükler için üretilir hale gelmiştir. Bu durum yeni türlerin denenmesi şansını da beraberinde getirmiştir.

1990'lı yıllara gelindiğinde dergicilik karlı bir yatırım olmaktan çıkmıştır. Tekrar ve kalitesiz yayınlar günlük dünyanın hızlı temposu içerisinde kabul görmez olmuştur. 1980'lerde başlayan çizgi roman yayıncılığındaki düşüş bu dönemde de kendisini hissettirmiştir. Özel televizyonların da yayına başlamasıyla birlikte yayıncılığın sıkıntıları su yüzüne çıkmaya başlamıştır. Yazılı basının tiraj kaybetmesi ve kitap satışlarının düşüşü bu dönemde çizgi roman ürünlerini de etkilemiştir.

“Genellikle özel televizyon yayınlarının başlamasıyla birarada düşünülen yazılı basının gerilemesi çizgi roman yayıncılığını bitirecektir: Ceylan, Alfa ve Tay Yayınları sırayla kapanırlar. Başta Milliyet Çocuk olmak üzere seksenli yıllara yüksek tirajla giren çocuk dergileri de aynı akıbeti yaşayacaktır. Mizah dergilerinde görülen çizer zenginliği düşen satışlar nedeniyle bitmiş; birçok çizer geçim derdiyle farklı alanlara geçmek durumunda kalmıştır. ... 1975-1995 döneminin marka olan hiçbir dergi ya da çizgi romanı artık yaşamıyorlar. Tarkan, Kara Murat, Karaođlan, Zagor, Atlantis, Milliyet Çocuk gibi çok satan dergiler kapanmış, Gırgır ekolü tükenmiştir.” (Cantek, 2004: 43)

90’lı yılların ikinci yarısında güçlü medya grupları yabancı çizgi romanları yayınlama yolunu seçmişlerdir. Bu dönemde yerli üretim çizgi roman ve mizah dergilerinin masraflı olmasından dolayı popüler Amerikan süper kahramanlarının çizgi romanları ve Tommiks, Teksas gibi İtalyan çizgi romanları yayımlanmıştır. Günümüzde yerli ve yabancı çizgi roman kahramanlarının öyküleri büyük yayınevleri tarafından dağıtılır olmuştur. Medya gruplarının yabancı çizgi roman yayınlama tercihi uzun vadede başarıya ulaşmasa da piyasaya bir hareketlilik kazandırması açısından önem taşımaktadır. Bu hareketliliğe birçok yayınevi çizgi roman yayımlamaya başlayarak katkıda bulunmuştur. Dost Kitabevi, Dünya Kitabevi, Lemay Yayıncılık ve Yapı Kredi Yayınları yerli yabancı çizgi romanlar yayımlamaya başlayan yayınevlerinden bazılarıdır (Cantek, 2002: 323).

Günümüzde yabancı çizgi roman örnekleri Türkiye’de yerli çalışmalara ağırlık verilmesine engel bir ortam doğurmuştur. Yerli üreticilerin nitelik ve nicelik olarak yabancı çizgi romanlar karşısında ciddi sorunlar yaşaması, yerli çizgi roman üretiminin neredeyse durmasına yol açmıştır. Sebebi her ne olursa olsun, Türkiye’de çizgi romanın bir sektöre dönüşmemesi, bugünkü durumu oluşturan en önemli sebeplerden birisidir. 60’lı yıllarda yakalanan üretim hızı ve çeşitliliği günümüze taşınmamış, çizgi romanlar mizah dergileri içerisine sıkışmıştır. Çizgi roman çalışmalarının Türkiye’de gazetelerle

beraber sunulması ve kendisini bu durumun dışına taşıma çabalarının sınırlı kalması özgün bir çizgi roman sektörü oluşumunu engellemiştir.

Çizgi roman sektöründe yaşanan sıkıntılar sinema sektörü için de geçerlidir denilebilir. Ulusal bir sinema dili yaratma çalışmaları yapılsa da sonuçta İtalyan Yeni Gerçekçiliği ya da Fransız Yeni Dalga akımı gibi bir dile ulaşılamamıştır. Çizgi roman ve sinema arasında kurulmaya çalışılan 1960'lı yıllarda önemli sonuçlar alınan çizgi roman kahramanlarının sinemaya uyarlanmasının ise arkası getirilememiştir. Çizgi roman ve sinemanın anlatım tekniklerindeki benzerliklerden güç alan sağlıklı bir ilişkinin sürdürülememesi hem üretim çeşitliliği yaratabilmesi hem de endüstriye dönüşümü hızlandırabilecek adımları hızlandırması gibi sonuçların önünü kesmiştir.

Günümüzde çizgi roman ve sinema arasındaki ilişkinin doğru şekilde kullanımıyla alınabilecek sonuçlar ortadayken, Türkiye'de çizgi roman ve sinema bireysel çabalar sonucu ilerlemektedir. Bu tarz bir oluşum sonucunda çizgi roman ile sinema arasında olması gereken alışveriş sağlıklı şekilde yürütülememektedir.

3.4. ÇİZGİ ROMAN ile SİNEMA İLİŞKİSİNİN TARKAN ve CONAN ÖRNEKLERİNDE İNCELENMESİ

Sözlü kültürden yazılı kültüre geçilmesiyle mit, masal, efsane gibi sözlü anlatılar üretilememeye başlanmıştır. Bu üretilemeyiş tamamen bir yok oluşa dönüşmemiştir. Binlerce yılın süzgecinden geçerek bizlere ulaşan eski anlatı türlerinin izleri günümüz anlatı türlerinde kullanılagelmektedir. Sözlü kültür ürünlerindeki benzer yapının içerisinde kahraman olgusu üzerinden temellendirilen benzer kalıplar olduğu savı çalışmamızın çıkış noktalarındandır. Kahramanın görünümünün değişik kültürlerin mit, masal gibi anlatılarındaki benzerliği günümüzde çizgi roman ve sinema gibi modern çağın mitolojik aygıtlarında da görülmektedir. Bunun yanısıra sözlü kültür anlatılarının sahip olduğu düşünülen şematik yapının yazılı kültüre geçişin ardından yeni türler altında kullanılmaya devam edildiği de bir diğer yaklaşımdır.

Yukarıda temel hatlarıyla ele aldığımız durumun çizgi roman ve sinemadaki görünümünü irdeleyebilmek adına Türkiye'den Tarkan ve Amerika Birleşik Devletleri'nden Conan üzerine bir çalışma yapılacaktır. Çizgi roman kahramanı olarak Tarkan ve Conan'ın özelliklerinin değerlendirilmesinin ardından iki sinema filmi Vladimir Propp'un ve Joseph Campbell'in kalıpları kullanılarak çözümlenecektir. Bu sayede, sözlü kültür anlatıları üzerine yürütülen çalışmalar sonucunda elde edilmiş bu kalıpların günümüz anlatılarında işlerliği test edilecektir.

3.4.1. TARKAN

Tarkan, 1960'lı yıllarda Türkiye'de başlayan yerli tarihi kahramanlar döneminin önemli bir karakteridir. Tarihi kahramanlar döneminin ilk örnekleri, 1925 yılında Aptullah Ziya Kozanoğlu'nun Kızıltuğ adlı çalışmasına kadar uzanır. Mitoloji üzerine kurulu ve tarih ögesini kullanan Kızıltuğ romanı çizgi roman türündeki benzerleri için prototip olarak adlandırılır (Eroğlu, 2000). Yaratıcısının Kızıltuğ'u açıklamak için kullandığı aşağıdaki cümleler tarih ve mitoloji etkisini anlamamıza yardımcı olacaktır:

“Güneşin doğduğu yerlerde eskiden beri Türk denilen kahraman bahadırılıkla ün almış, arı, temiz yürekli bir ulus oturur. Bunlara daha eskiden Gök Türk derlerdi. Türkler Altay'da, Tanrı Dağları'nda otururlardı. Bir gün yağılar bu ulusun tümünü birkaç baskınla kırıp bitirdi. Yalnız onüç yaşında bir Türk çocuğu elleri, ayakları kesildiğinden ölü sanılarak bir bataklığa atılmıştı. Ölmeyen bu çocuğu bir dişi kurt gelip oradan çıkardı, süt verip besledi. ... Kurt bu Türk çocuğundan gebe kaldı. On çocuk doğurdu. İçlerinden biri kurt demek olan 'çine' adını aldı. Bunlar çoğaldılar. İçlerinden 'Börte Çine' (bozkurt) adlı birisi at kılından bir tuğ yaptı. Kurt başını alamet kıldı, tuğun üstüne takarak başlarına geçti. Atalarının öcünü aldılar. Düşmanlarının kanlarıyla tuğlarını kızıla boyadılar. İşte bu gördüğün tuğ Börte Çine'nin Kızıltuğ'udur.” (akt. Cantek, 2002: 49-50)

1960'lı yıllarda başlayan Suat Yalaz'ın Karaoğlan'ını takip eden Malkoçoğlu, Bahadır, Kara Orkun, Tarkan ve Kara Murat gibi çizgi romanlar gazetelerde, dergilerde ve nihayetinde sinema filmlerinde kullanılmaya başlamıştır. Dönemin Karaoğlan, Tarkan gibi karakterlerinin en önemli özelliği kendilerinden önceki çizgi roman çalışmalarından etkilenilmesidir. Suat Yalaz'ın Karaoğlan'ı kendisinden önce gelen Kaan'ın devamıyken Tarkan'ın yaratıcısı Sezgin Burak'ın da 1940'lı yıllarda kısa süreli olarak çocuk dergilerinde yayımlanan Atilla geliyor ve Atilla'nın ölümü adlı çalışmalar içerisinde beliren Tarkans karakterinden esinlendiği söylenmektedir (Cantek, 2002: 199; Cantek, 2004: 32). 1955 yılında Tercüman gazetesinde yayımlanan Hun Akını

çalışmasındaki Tarkan da Sezgin Burak'ın bir başka esin kaynağıdır (Özkaracalar & Cantek, 2004: 86). Atilla Geliyor, Atilla'nın Ölümü ve Hun Akını çalışmalarının yayımlandığı yıllarda henüz küçük bir çocuk olan Sezgin Burak'ın adı geçen karakterlerden etkilenmesi ve 1960'lı yıllarda özenli bir çalışmanın ardından Tarkan'ı yaratması çizerler arasındaki alışverişi ve esinlenmeyi ortaya koyması açısından da önemli bir tespittir.

3.4.1.1. TARKAN'IN YARATICISI: SEZGİN BURAK

Türk ve Avrupa basınında değerli eserler veren Sezgin Burak 1935 yılında Adapazarı'nda doğmuştur. Burak'ın ilk karikatürü, 1950 yılında Doğan Kardeş dergisinde yayımlanmıştır. Sezgin Burak, profesyonel anlamda ilk eserlerini Güzel Sanatlar Akademisine girdiği 1952 senesinde üretmeye başlamıştır. Akbaba'da karikatürler, Aydıbir, Yirminci Asır, Bütün Dünya ve Hafta mecmualarında da resimler, kompozisyonlar çizmiştir. 1957 yılında resim ve dekorasyon öğrenimini tamamlayarak İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinden mezun olmuştur. 1958'de Cumhuriyet gazetesinde günlük karikatürler, çeşitli tiyatrolarda sahne dekorları hazırlamış ve yine Cumhuriyet gazetesinde Ala Geyik romanını resimlendirmiştir.

Hayat ve Ses mecmualarında roman ve hikaye resimlerinin yanı sıra roman, kitap kapakları ve sinema reklamları da hazırlamıştır. 1964 yılında Bizimkiler (Hüdaverdi) adlı bant karikatür tipini yaratmıştır. Bizimkiler adlı çalışmasındaki ana karakterlerden Hüdaverdi kısa zamanda kabul görmüştür. Bizimkiler serisi günümüzde Hürriyet gazetesinde yayımlanmaya devam etmektedir.

1965' te İtalya'da Studio D'Ami de çalışmış ve burada El Cougar kahramanını yaratmıştır. Bu sırada Colosso adlı Herkül benzeri bir çizgi kahramanı resimlemiştir. Yine İtalya'da, 1966 yılında Milano'da düzenlenen Avrupa Reklam Yarışmasında iki birincilik almıştır. El Cougar ve Colosso üzerinde İtalya'da çalışırken Tarkan karakterinin temellerini atacak araştırmalar yapmıştır.

1966 yılında en önemli eserlerinden çizgi roman kahramanı Tarkan'ı yaratmıştır. 1968-69 da İnce Memed romanını, bunu takiben 1970 de Ağrı Dağı Efsanesi romanlarını resimlendirmiştir. 1976 da Çoban Çantası adlı çizgi romanı yaratmıştır. Son olarak çeşitli akrilik ve yağlıboya çalışmaları da yapan sanatçı 1978 yılında intihar ederek hayata veda etmiştir.

Burak tarafından detaylı şekilde geliştirilen karakterler ve atmosfer, aynı dikkat ve özenle çiziliyordu. Bunun sonucunda ortaya çıkan çalışmalar Sezgin Burak'ın detaylı çizgisiyle daha da etkileyici bir hal alıyordu. Sezgin Burak titiz ve özenli çalışmaları sayesinde aynı dönemde eserler veren pekçok çizerdan ayrılıyordu. (http://www.tarkan-sitesi.com/sezginburak/SB_main_A_TR.htm, 18.05.2008; Cantek, 2002; Cantek, 2004)

3.4.1.2. ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANI TARKAN

Tarkan karakteri 1960'lı yıllardaki tarihi çizgi roman kahramanları içerisinde belirtilse de bazı özellikleriyle neredeyse bütün benzerlerinden farklı bir konumdadır. Tarkan'ın maceralarındaki tarihi yapı dikkati çeker ancak bu tarihi yapı Karaoğlan, Kara Murat gibi benzeri kahramanların sahip olduğundan farklıdır. Benzerlerinden çok daha uzak bir geçmişte yaşanan maceralar Sezgin Burak'a Tarkan öykülerini fantastik öğelerle zenginleştirme şansı vermiştir.

“Diğer tarihsel kahramanların öyküleri kabaca 500 yıl önce geçerken *Tarkan*’ın öyküleri 1500 yıl önce cereyan etmektedir. Bu durum *Tarkan*’ın Orta Çağ kökenli tarihsel kahramanlarımızdan ziyade neredeyse ‘karanlık çağların’ *Conan* ve benzeri kahramanlarına daha yakın bir konuma getirmiştir. Kuşkusuz *Tarkan*’ın öyküleri de *Malkoçoğlu*, *Kara Murat*, vb. gibi gerçek tarihsel bir arkaplana sahiptir ve bu açıdan *Conan*’la tam bir benzeşme söz konusu değildir. Ama yine de söz konusu çağın günümüze uzaklığının *Malkoçoğlu* ve benzerlerinden birkaç misli daha fazla olması *Tarkan*’ın diğerlerine oranla çok daha fazla mitik ve fantastik nitelik taşımasına ve neredeyse Conan-vari özelliklere sahip olmasına zemin oluşturmuştur.” (Özkaracalar & Cantek, 2004: 84)

Sezgin Burak İtalya’da bulunduğu süreçte Hun imparatorluğu ve imparator Attila hakkında birçok kaynağa ulaşmıştır. Bu kaynakların ışığında Hun İmparatorluğu döneminde geçecek bir çizgi romanın temelleri atılmıştır. Bu tespiti doğrulamak adına *Tarkan* çizgi romanlarına göz atıldığında Attila ve Hunlar hakkında pekçok tarihsel malzemenin kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte Sezgin Burak’ın belirlediği tarihsel çerçevenin içerisine koyduğu kimi öğeler dönemsel gerçeklerle örtüşmemektedir. *Tarkan*’ın Hun İmparatoru Attila’nın elçisi, sağ kolu ve fedaisi olduğu tespitinin üzerine ilk kez 8. yüzyıl sonlarında görülen Vikingler ile mücadelesi tarihsel gerçeklerle örtüşmemektedir. 5. yüzyılın ilk yarısında yaşamış olan Hun İmparatoru Attila’nın döneminde Vikingler ile bir mücadele yaşanması zamansal olarak mümkün görülmemektedir. Bu duruma bir başka örnek vermek gerekirse kendisini Hun Türkü olarak tanıtan *Tarkan*’ın öykülerinin geçtiği dönemde Türk kelimesi henüz kullanılmamaktaydı. Türk kelimesinin Hun İmparatorluğu’ndan sonra ilk kez Göktürkler zamanında kullanıldığı bilinmektedir. Bu iki örnek ışığında bir tespit yapılması gerekirse Sezgin Burak’ın anlatım dilini renkli ve güçlü kılabilmek adına tarihi gerçeklerden ve fantastik öğelerden serbestçe yararlandığı söylenebilir. Tarihi süreçten kaynaklanan dönemsel farklılıkların dışında kullanılan öğelerin gerçek olması *Tarkan*’ın maceralarını renklendiren bir başka etkidir. Tarihi olayların mozağının yanısıra fantastik öğelerle desteklenen maceralar *Tarkan* çizgi romanının bir diğer güçlü özelliğidir.

“... bir yandan Atilla'nın ve Hunlar'ın varlığı *Tarkan*'a yerlilik unsuru katarken, öte yandan çok aşına olunmayan diyarlar, kavimler, çizgi romanlaşmış tarih kitabı havasını aşarak daha bir doğallıkla çok daha fazla fantastik-mitik bir niteliğin altyapısını oluşturmuştur. Dolayısıyla *Tarkan*'da yok yoktur, herşey vardır. Uzun deniz yolculuklarıyla varılan uzak diyarlar, adam yiyen dev deniz ejderhaları, gizli bir mağarada taşa saplı kutsal kılıçlar, sisli ormanlar, harabe şatolar, uçurumlar, bataklıklar, gizli geçitler, öldürücü güzellikte kadınlar, garip ayinler, zindanlar, büyücüler, yılan dolu kuyular, tek gözlü iri kıyım adamlar, zenciler, Roma arenalarında gladyatör dövüşleri.” (Özkaracalar & Cantek, 2004:84)

Çizgi romanının çerçevesini tarihsel ve fantastik öğelerle zenginleştirmeye karar veren Sezgin Burak, çizgi romanın kahramanı Tarkan ismine de çeşitli araştırmalar sonucunda karar vermiştir. Çocukluk ve gençlik dönemlerinde Tarkans ve Tarkan adlı iki ayrı kahramanın etkisinde kaldığı tahmin edilen Sezgin Burak'ın isim konusunda bu kahramanlardan esinlenmiş olacağı da söz konusudur. Tarkan kelimesini ‘Türk kanı taşıyan kahraman’ anlamında yaratan Burak, bu kelimenin mertlik ve kahramanlık ifade ettiğini belirtmiştir. Sezgin Burak'ın Hun İmparatorluğu döneminde geçecek öyküsünün kahramanına Tarkan ismini vermeye İtalya'da karar verdiği eşinin sözlerinden anlaşılmaktadır.

“Sezgin, Milano'daki evin koridorunda kabına sığamayan bir halde dolanıyor ve sanki dilinin ucunda olan bir sözü söylemeye çalışıyormuş gibi görünüyordu. Bu düşüncemde yanılmamışım ki çok geçmeden ben mutfakta iken yanıma geldi ve -Adını Tarkan koymaya karar verdim, ne dersin? diye sordu. Ben de; -Neden Tarkan? diye sordum. Bana, -Tatar kanı kelimelerinden yola çıkarak bu ismi buldum. dedi. İsim kulağa oldukça hoş geliyordu. Ses olarak da oldukça dolu ve kişilikliydi. Bazıları tersini savunsa da bu isim, tamamen Sezgin'in yaratıcılığının bir eseridir.” (http://www.tarkan-sitesi.com/eserler/tarkan/tarkan_isim_A_TR.htm, 15.05.2008)

Sezgin Burak'ın yarattığı Tarkan ilk olarak 1967 yılında Mars'ın Kılıcı adlı serüveniyle Hürriyet gazetesinde yer almaya başlamıştır. Ardından 1970 yılında Tarkan'ın maceraları aynı adlı dergiye taşınmıştır. 1967 yılında Mars'ın Kılıcı adlı

serüven ile başlayan Tarkan çizgi romanı 1978 yılında Milano'ya Giden Yol serüveniyle son bulmuştur. Milano'ya Giden Yol Sezgin Burak'ın çizmeye başladığı ancak ölümünden dolayı yarım kalmış bir macerasıdır. 1967 yılından 1978 yılına kadar geçen süreçte Tarkan'ın toplam onbeş serüveni yayımlanmıştır. Bu dönemde benzerleriyle kıyaslandığında az üretildiği dikkat çeken Tarkan çizgi romanının kalitesiyle yakından ilişkili bir durum olduğu belirtilebilir. Ekip çalışmasının itibar görmediği bir dönemde detaylı çizim ve öykülendirme çalışmalarının büyük bölümü Sezgin Burak'ın üzerinde kalmıştır. Dolayısıyla bu durum, Tarkan çizgi romanının direkt olarak etkileyen sebeplerdendir.

1970'lerin sonunda birçok tarihi çizgi roman kahramanı yok olmaya başlamıştır. Bu dönemden Tarkan da etkilenmiş ve maceraları uzun aralıklarla yayımlanmaya başlanmıştır. Burak, verilen uzun aranın ardından 1978 yılında Milano'ya Giden Yol adlı maceraya başlamıştır. Maceranın tamamlanmasından önce Sezgin Burak vefat ettiğinden Tarkan'ın son macerası yarım kalmıştır. Tercüman grubu tarafından çıkartılan Bulvar gazetesi 1982 yılında Sezgin Burak'ın yarım kalan Milano'ya Giden Yol adlı serüvenini hayalet çizimlere tamamlatarak yayımlamaya başlamıştır. Serüveni tamamlayan Özcan Eralp 1984 yılından 1988 yılına kadar toplam on iki Tarkan serüveni çizmiştir. Bu serüvenler Bulvar gazetesi dışında hiçbir yerde kullanılmamıştır (Özkaracalar & Cantek, 2004: 87; Cantek, 2002: 239). Sezgin Burak'ın katkısı dışında üretilen Tarkan serüvenleri ilk serüvenlerde yakaladıkları ilgiye ulaşamamıştır. Aşağıda Sezgin Burak'ın yarattığı ondört Tarkan serüveninin konuları görülmektedir.

Mars'ın Kılıcı (1967):

Tarkan, Hun İmparatoru Attila'ya tüm kavimlerin peşinde olduğu savaş tanrısı Mars'ın kılıcını bulup getirmek üzere sadık dostu kurt ile birlikte barbar Vandallar'ın ülkesine gider. Ancak kılıcın peşinde olan sadece o değildir. Romalı bir Gladyatör de Batı Roma İmparatoru Valentiniyanus tarafından kılıcı bulmakla görevlendirilmiştir. Vandal Kralı Genseriko ve isyankar kızı da kılıcı ele geçirmek için mücadele etmektedir.

Margus Kalesi (1967):

Tarkan, Bizans'a doğru at sürerken bir rastlantı sonucu Hun mezarlığını kazarak yağmalayan Margus Kalesi Komutanı Fedelio'nun askerleriyle karşılaşır. Fedelio ve kaledeki Piskopos, Hun Türkleri'ne karşı haince planlar hazırlamaktadır. Tarkan, gizlice Margus Kalesi'ne gelerek onların planlarını bozar. Dostları Bige ve Kulke ile birlikte hain Fedelio ve Piskopos'a karşı zekice bir mücadeleye girişir. Yaklaşan Attila'nın ordusundan duydukları korku da işleri kolaylaştıracaktır.

Bayraktaki Canavar (1967):

Tarkan, Hun İmparatoru Attila'nın mektubunu Çin İmparatoru'na ulaştırmak üzere atı ve kurduyla birlikte yola çıkar. Orta Asya'nın bozkırlarındaki tehlikeli ve uzun bir yolculuktan sonra Çin Seddi'ni geçerek imparatorun sarayına varır ve huzuruna çıkar. Ancak, burada kendisini hiç ummadığı bir tehlikenin ortasında bulur. Görevi şimdi Çin'e elçi olarak yola çıkan Attila'nın oğlu Prens Elak'ı kendisini bekleyen korkunç tehlikeden kurtarmaktır.

Dehşet Kulesi (1968):

Tarkan ve dostları Bige ile Kulke Avrupa'yı istilaya çıkan "Müthiş Azuk" lakaplı Kuzeyli Barbar'ın ordusunu durdurmak için zor durumda olan bir Hun Kalesi'ne yardıma koşarlar. Önüne çıkan kaleleri yakıp yıkan Müthiş Azuk, beklemediği bu gelişme karşısında tüm gücüyle kaleye yüklenir. Tarkan ve dostları omuz omuza mücadele ederek bu amansız düşmanı altetmeye çalışırlar. Bu macerada da sonsözü kıvrak zekası ve mertliğiyle Tarkan söylecektir.

Maryo'nun Kuşları (1968):

Tarkan, Batı Roma İmparatorluğu'nun Adriyatik Denizi sahillerindeki en önemli kalelerinden birisi olan Akiliya şehrine gelerek dostları 'Kuşçu Maryo', 'Tombul Rozanna' ve arkadaşlarının yardımıyla, şehrin gaddar komutanı General Kanales ve onun acımasız yardımcısı Lupus'a karşı büyük bir mücadeleye girer. Tarkan'ın amacı, şehrin savunmasını zayıflatarak Avrupa'yı fethetmek için Hun İmparatoru Attila'nın ordusunun işini kolaylaştırmaktır. Maryo'nun arkadaşı 'Anna Plaçidya' ve hizmetkarı Katara da General Kanales'ten intikam almak için Tarkan'a yardımcı olurlar.

Honoriya'nın Yüzüğü (1968):

Tarkan, Korsan Kandilis'in gemisine saldıran Romalılar'a Kandilis ile birlikte esir düşer. Roma gemisinin komutanı Horas, esir ettiği savaşçıları, görevi sarayda tertiplemediği gösterilerle İmparator Valentiniyanus'u eğlendirmek olan Şişko Lisiyus'a altın karşılığı satmaktadır. Tarkan, artık Roma İmparatoru için dövülecek olan bir gladyatördür. Ancak Tarkan, Prenses Honoriya ve yandaşlarının desteğiyle arenada ve İmparatoriçe Evdoksiya'nın entrikalarıyla dolu Roma İmparatorluk Sarayında amansız bir mücadeleye girecektir.

Kuzey Canavarları (1968-1969):

Tarkan, 'Kuzey Canavarları' macerasında can dostu Kulke'nin yardımına koşarken kendisinden intikam almak için fırsat bekleyen düşmanlarıyla amansız bir mücadeleye girer. Karşısındakiler güzel olduğu kadar acımasız bir Kuzeyli Prensesin kadın savaşçılarıdır. Prenses Anita, Tarkan'dan barbar babasının intikamını almak için korkunç bir tuzak hazırlamıştır. Tarkan kıvrak zekası ve sadık dostu kurdun sayesinde bu umulmadık düşmanın da planlarını bozacaktır.

Korkunç Takip (1969):

Tarkan, arenada gladyatörlerle girdiği mücadeleden kurtulup Prenses Honoriya'nın Hun İmparatoru Attila'ya vermek üzere teslim aldığı yüzükle birlikte Roma'dan uzaklaşmaya çalışmaktadır. Ancak İmparatoriçe Evdoksiya'nın adamları onun peşindedir. Tarkan, Roma topraklarında arkasındaki bu amansız düşmanlardan kurtulup görevini bir an önce tamamlamak için yardımcısı kurt ile birlikte mücadeleye girer.

Gümüş Eyer 1-2-3 (1969-1971):

Tarkan efsanesinin doğuşunu anlatan bu 3 bölümlük maceranın ilk bölümünde Tarkan'ın babası Yiğit Altar ile Alanlılar arasındaki müthiş mücadele anlatılmaktadır. Yiğit Altar, Alan topraklarına komşu bölgedeki bir Hun kalesinin komutanıdır. Alanlılar sözde barışçı görünüp Altar'ın kalesini ele geçirmek için planlar yapmaktadır. Alan Beyi Kostok, Altar'ı yenip onun 'Gümüş Eyer'ini ele geçirmek için yanında Büyücü Goşha ile birlikte Altar'ın kalesine gelir. Goşha, henüz doğmamış olan Tarkan'ın ağabeyi Tan'ı büyüler ve Tan ortadan kaybolur. Aaltar, oğlu Tan'ı kaybetmenin üzüntüsü içerisindeyken Tarkan'ın doğum haberiyle sevinir. Alanlılar bu durum karşısında yeni planlar yaparlar.

Gümüş Eyer macerasının ikinci bölümünde Tarkan babası Yiğit Altar, annesi Tuğba Hatun, abisi Tan'ın ve kalede katledilen tüm Hunluların intikamını almak için Alan Beyi Kostok ve Büyücü Goşha'nın peşine düşer. Tarkan'ı öldü zanneden Büyücü Goşha ve Kostok ummadıkları bu sürpriz karşısında şaşırırlar. Tarkan uzun süre iz sürdükten sonra Büyücü Goşha'nın şatosuna ulaşır ancak onu da burada ummadığı bir sürpriz beklemektedir. Tarkan, büyücü Goşha'nın büyüü altındaki ağabeyi Tan ile dövüşmek zorunda kalır.

Gümüş Eyer macerasının son bölümünde Tarkan yeniden kavuştuğu ağabeyi Tan ile birlikte Alan Beyi Kostok'un peşine düşer. İki kardeş babaları Yiğit Altar'ın, anneleri Tuğba Hatun'un ve kalede katledilen tüm Hunlular'ın intikamını almak için Kostok'un adamları ile amansız bir mücadeleye girişiler. Yiğit Altar'ın soyunu kuruttuğunu düşünen Kostok yıllar sonra karşısında onun oğullarını görünce şaşkına döner. Tarkan ve Tan, Kostok'a daha önce onun babaları Altar için hazırladığı sonu hazırlarlar. İki kardeş babalarının intikamını almıştır.

Viking Kanı (1971):

Tarkan, Viking Prensesi Ursula ve onun sadık hizmetkârı Dev Orso'yla birlikte Viking diyarına gider. Ancak burada onları korkunç bir sürpriz beklemektedir. Ursula'nın babası Viking Kralı Gero hain Tora tarafından öldürülmüştür. Sakson Kralı Uldarik ile işbirliği yapan Tora onları da esir edip denizden gelen 'yeşil canavara' yem etmeyi planlamaktadır. Ancak Tarkan'ın sevgili dostları Bige ve Kulke son anda yetişerek Tarkan'ı canavardan kurtarırlar. Artık Tarkan ve Tora arasında amansız bir takip ve mücadele başlamıştır.

Altın Madalyon 1-2-3 (1972-1973):

Tarkan, Bizanslı askerler tarafından katledilen dostları Aybek ve Burta'nın intikamını almak için Bizans'a gelir. Burada İmparator Teodoryus'a muhalif olan Yeşiller grubunun lideri Baba Hektor ile karşılaşır. Çok yakında hipodromda Yeşiller ile İmparator Teodoryus'un seçkin subayları kıyasıya bir yarışa girecektir. Yarış tekerleklerinde bıçaklar bulunan at arabalarıyla yapılacaktır. Ancak Yeşiller'in Aşil dışında yarışa sokacakları kimseleri yoktur. Bunun üzerine Tarkan ikinci yarışmacı olarak hem yarışmaya katılır hem de Bizanslı subaylardan intikamını almak için bir fırsat ele geçirir. Üçüncü yarışmacı ise herkes için büyük bir sürpriz olacak ve yarışın kaderi değişecektir.

Kuzeyde Dehşet Var (1973):

Tarkan, dostları Bige ve Kulke ile birlikte Vandal topraklarından geçerek Kurtbars'ın kalesine gelirler. Kurtbars, Tarkan'a kuzeyin tehlikeleriyle ilgili bildiklerini anlatır. Bunun üzerine Tarkan kimseye haber vermeden yola çıkar. Bunu farkedenden Bige ve Kulke, Tarkan'ın peşinden yola çıkarlar. Tarkan, Vandallar'ın karla kaplı topraklarında büyücü Detre'nin bir grup askeri tarafından esir edilerek zindana kapatılır. Bu sırada kendisine yardıma gelen arkadaşları Bige ve Kulke de büyücü Detre'nin büyüdü bakışlarının tesiriyle esir düşerler. Tarkan zekice bir plan yaparak arkadaşlarını ve büyücünün esir ettiği tüm tutsakları kurtarır.

Güçlü Kahraman (1973):

Tarkan, daha önce çok zorlu bir mücadele ile Roma'da Prenses Honoriya'dan aldığı nişan yüzüğünü Hun İmparatoru Attila'ya ulaştırmıştı (Korkunç Takip, 1969). Bu macerada ise Tarkan'ın, Attila'nın nişanı kabul ettiğini gösteren yüzüğünü Honoriya'ya geri götürmesi gerekmektedir. Bir Roma casusunun Roma İmparatoriçesi Evdoksiya'nın

adamı Markus'a güvercin ile haber göndermesiyle Romalılar Tarkan'ın gelişini önceden öğrenirler. Evdoksiya'nın adamları, Tarkan'ın saraya girip Prens Honoriya'yı görmesini engellemek için tüm önlemleri alırlar. Ancak Tarkan bu zorlu görevi de başarıyla yerine getirecektir.

Kurt Kanı (1973-1974):

Tarkan'ın Gümüş Eyer serisinin birinci bölümünde anlatılan doğuşu ve kurtlar tarafından kurtarılışının devamı olan Kurt Kanı adlı macerada onun yetişkin bir savaşçı olana kadar geçirdiği dönem anlatılmaktadır. Tarkan, birlikte büyüdüğü kurtlarla, çevredeki Alanlı köylerine ani baskınlar yapmakta ve onların koyun sürülerine zarar vermektedir. Alanlılar ona Kurt Çocuk adını takmışlardır. Alan beyleri başlarına bela olan Kurt Çocuk'u yakalamak için Tarkan ve kurtlarının peşine düşerler. (<http://www.tarkan-sitesi.com>, 2007)

1978 tarihli Milano'ya Giden Yol adlı onbeşinci macera Sezgin Burak'ın ölümünden dolayı tamamlanamamıştır. Tarkan'ın bu macerası dışındaki ondört maceranın konularına bakıldığında mitolojinin, fantazyanın ve tarihi olayların bir arada kullanımı daha belirgin şekilde anlaşılmaktadır.

“Tarkan senaryoları kronolojik olarak izlendiğinde öykülerin bir derinlik kazandığı görülebilir. Başlangıçta bir efsane mitine eklenmiş öykülerde; olağanüstü yaratıklar ve dünyayı fethetme arzusu taşıyan kötüler öne çıkarken, sonraları tiplerin giderek geliştirildiği, entrika ögesinin temel eksenini belirlediği uzun anlatılar oluşacaktır.” (Özkaracalar & Cantek, 2004: 88)

Tarkan karakterinin özellikleri incelendiğinde benzerlerinden ayırıcı özelliklere sahip olduğu görülür. Tarkan'ın kadınlarla ilişkisi çok sınırlıdır. Devamlı görevinin sorumluluğunda olan Tarkan, kadınlarla ilişkiye girmek için çaba göstermez. Genellikle çizgi romanı okurken kadınların Tarkan'ı ilişkiye zorladığı hissi uyanır. Tarkan'ın bu soğuk duruşu sadece kadınlar için geçerli değildir. Macerası sırasında karşılaştığı bütün

insanlarla çok sınırlı bir ilişki kurar. Tarkan, bir efsane kahramanı gibidir; adının geçtiği her yerde bir şaşkınlık ve korku oluşur (Özkaracalar & Cantek, 2004: 86).

3.4.1.3. SİNEMA'DA TARKAN

Tarkan çizgi romanlarının yakaladığı başarının ardından Yeşilçam'da sinema filmleri çekilmiştir. Aynı dönemdeki tarihi kahramanların birçoğu gibi seri filmlere konu olmuştur. Tarkan karakterinin yaratıcısı Sezgin Burak'ın sinema filmlerinin bir çoğunun senaryo yazarlığını üstlenmesinden kaynaklı olarak çizgi roman kahramanı Tarkan'ın ve maceralarının başarılı şekilde sinema filmlerine aktarıldığı görülmektedir. Hatta bazı sinema filmlerinde Tarkan çizgi romanlarında kullanılan karelerin neredeyse aynen canlandırıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra teknik anlamda sinemaya aktarılması dönem şartlarında zor ve pahalı olan kimi çizgi roman enstantaneleri filmlerde yer verilmemiş ya da zor sahnelerin kullanılabilir öğelerle değiştirilmesiyle kullanılmıştır.

“Tarkan flmlerinin her zaman değil ama genellikle çizgi romana bir hayli sadık kaldığı gözlemlenebilir. Hatta bazen doğrudan çizgi roman kareleri, film için *story-board* işlevi görmüş gibi gözükmektedir. İlk tarkan filmi esas itibarıyla *Mars'ın Kılıcı*'nın uyarlamasıdır; yalnız çizgi romanın finalindeki dinazorlar filmde yer almaz; *Gümüş Eğer* ve *Viking Kanı* filmleri de bu filmlerle aynı adlı maceraların uyarlamasıdır, yalnız çizgi roman *Viking Kanı*'ndaki deniz ejderi aynı adlı filmde dev bir ahtapot olarak beyaz perdeye gelmiştir.” (Özkaracalar & Cantek, 2004: 88)

Tarkan'ın sinema filmlerinde de çizgi romanlarda bulunabilecek fantastik öğeler bulunmaktadır. Fantastik sinema türünün sahip olması gereken birçok özelliği Tarkan filmlerinde bulunmaktadır. Bu filmlerde, yanında sadık kurduyla birlikte her an savaşmaya hazır Tarkan, kötülere karşı amansız mücadelelere girmektedir. Bu

mücadeleri sırasında Vikingler, dev ahtapotlar ya da kötü büyücüler Tarkan'ın bu maceralarında karşısına çıkan figürlerden bazılarıdır.

“Tarkan serisi tüm mükemmel fantastik sinema örnekleriyle aynı özellikleri taşır-bir sonraki sahnede ne olacağını asla bilemezsiniz. Ama her ne olacaksa olsun bir şekilde kesinlikle doğrudur. Bu filmlerde, çok keyif veren, ama tam olarak hatırlanamayan rüyaların da özel bir mantığı vardır. Dans sekansları, kanlı bölümleri ve garip özel efektleriyle birlikte bıkkın Batılı film izleyicisini şaşkınlık içerisinde bırakırlar. En keyif verici yanlarıysa Türkiye manzarasını adeta bir karakter gibi kullanarak filmlere her sahnede klişeleşmemiş farklı bir görüntü ve epik bir hava vermeleridir. Filmleri kısa bir süre içerisinde peş peşe izlediğinizde Tarkan serisi benzersiz bir etkileyciliğe sahip neredeyse gizemli ve destansı bir ihtişam taşır.” (Tombs, 2004: 179)

Tarkan çizgi romanının başarısının ardından toplam yedi filmlik bir seri oluşmuştur. Bu filmlerden iki adedi korsan olarak adlandırılabilir nitelikte Sezgin Burak'tan habersiz ya da izinsiz olarak alelacele çekilmiştir. 1969 yılında çekilen Tarkan Camoka'ya Karşı ve yine 1969 tarihli Tarkan Canavarlı Kule isimli filmler o dönemde telif haklarıyla ilgili herhangi bir düzenleme olmadığından Tarkan'ın yaratıcısı olan Sezgin Burak'tan izinsiz olarak çekilmiştir. Tarkan Camoka'ya Karşı filmini örnek vermek gerekirse, Karaoğlan çizgi romanına ait olan Camoka ile Sezgin Burak'ın Tarkan karakteri bir arada kullanılarak bu film çekilmiştir. Bununla ilgili bir diğer ilginç nokta ise Tarkan ile Camoka karakterlerinin maceralarının tamamen ayrı zamanlara ait olduğudur. Cengizhan dönemine ait Camoka ile Attila dönemine ait Tarkan o dönemdeki popülerliklerinden yararlanabilmek için beraberce kullanılmıştır (Scognamillo & Demirhan, 2005: 257,275,349).

Bu korsan Tarkan filmleri dışında toplam beş Tarkan filmi çekilmiştir. Bu filmler sırasıyla; Tarkan (1969), Gümüş Eyer (1970), Viking Kanı (1971), Altın Madalyon (1972) ve Tarkan Kolsuz Kahramana Karşı (1973) filmleridir. Bu filmlerde Tarkan'ın çizgi romanlarından yararlanılmış, çizgi roman maceralarına uygun olarak filme aktarılmıştır. Tarkan filmlerinde belirli bir kalıbın izlendiği görülmektedir. Her filmde

Tarkan'a bir görev verilir. Bu görev yerine getirilirken Tarkan çeşitli tehlikelerle karşılaşır. Ancak sonunda görevini yerine getirerek macerasını tamamlar (Scognamillo & Demirhan, 2005: 274-275).

Tarkan (1969):

Senaryosunu Sezgin Burak'ın yazdığı ve yönetmenliğini Tunç Başaran'ın yaptığı *Tarkan* (1969) adlı film Tarkan: *Mars'ın Kılıcı* adlı çizgi roman macerasının uyarlamasıdır. Aynı adlı çizgi roman ile karşılaştırıldığında Tarkan filminde Sezgin Burak'ın da senaryo yazarlığını üstlenmesinden dolayı çizgi romana sadık kalındığı görülmektedir.

Hun İmparatoru Attila, Vandallar Kralı Genseriko ve Roma İmparatoru Valentinianus savaş tanrısı Mars'ın kılıcının peşindedir. Attila kılıcı bulma görevini Tarkan'a verir. Valentinianus ise gladyatör Licius'a. Kılıcın yerini bilen tek kişi ise Rahip Moro'dur.

Kulke'nin işlettiği bir handa Tarkan Vandallar'la karşılaşır ve hancının karısıyla sevişir. Sabah hancının çağırdığı Vandallar'ın saldırısına uğrayan Tarkan kurtulur ve Roma yolunu tutar. Bu arada Vandal Kuzmo Rahip Moro'yu öldürür.

Tarkan Vandal ve Romalı savaşçılarla mücadelesine devam ederek Mars'ın kılıcının peşinde Cehennem Kayalıkları'ndaki mağaraya gider. Burada tuzağa düşen Tarkan sadık yardımcısı Kurt tarafından kurtarılır. Tarkan daha sonra bir Hun kalesine sığınır ancak kale Vandallar'ın saldırısına uğrar. Saldırının ardından tekrar mağaraya dönen Tarkan orada Örümcek adlı Vandal savaşçısını öldürür ve Mars'ın kılıcını ele geçirir. Mağaranın dışında kendisini bekleyen düşmanları alt eden Tarkan Mars'ın kılıcını Attila'ya teslim ettikten sonra ufukta kaybolur (Scognamillo & Demirhan, 2005: 273; Özkaraçalar & Cantek, 2004:86; <http://www.tarkan-sitesi.com/eserler/tarkan>)

Gümüş Eyer (1970):

Tarkan filmlerinin ikincisi olan Gümüş Eyer’de aynı adlı üç bölümlük çizgi romanda anlatılan Tarkan’ın ortaya çıkışı anlatılmaktadır. Tarkan çizgi romanlarından daha farklı olarak sinema filmlerinde erotizme daha fazla yer verilmesinin örnekleri Gümüş Eyer filminde karşımıza çıkmaktadır. Gümüş Eyer filminde Büyücü Goşha’nın çıplak şekilde dans edişi ya da çıplak şekilde at üzerinde görülmesi gibi sahneler erotizmin kullanımına örnek olarak gösterilebilmektedir.

Tarkan’ın babası Altar Attila’nın sadık adamlarındandır ve Attila tarafından Gümüş Eyer verilerek ödüllendirilmiştir. Alanlar’ın reisi Kostok ise hem Altar’dan kurtulmak hem de Gümüş Eyer’i ele geçirmek istemektedir. Bunun için ilk olarak Büyücü Goşha’nın da yardımıyla Altar’ın oğlu Tan’ı uzaklaştırır. Kaleyi terk eden Tan bulunamaz. Aradan geçen zamanda Altar’ın yeni bir oğlu olur. Oğlu’nun birinci yaşını kutlamak için tertip ettiği eğlence sırasında Kostok ve adamları Altar’ın kalesine baskın düzenler ve herkesi öldürür.

Süt annesi tarafından kaçırılan Tarkan bir kurt tarafından bulunur ve büyütülür. Yıllar sonra Tarkan ve kurt Alanlar’ın köylerinden birisine musallat olur ve yakalanır. Kostok’a teslim edilmek üzere hapsedilen Tarkan’ı boynundaki madalyondan tanıyan Altar’ın sağ kalan tek adamı Tulga Tarkan ve kurdu hapsedildikleri yerden kurtararak Kostok’tan kaçıır.

Yıllar boyunca Tulgar’ın eğittiği Tarkan olgunlaşır ve güçlü bir savaşçı olur. Tulgar Tarkan’a kim olduğunu ve Kostok’un ailesine yaptıklarını anlatır. Tarkan ailesinin öcünü alabilmek adına yola çıkar. Birer birer Kostok’un adamlarını öldürerek Kostok’a ulaşmaya çalışır.

Kostok'un peşindeyken Büyücü Goşha ile karşılaşır ve Goşha'nın büyüü altında olan ağabeyi Tan ile dövüşmek zorunda kalır. Dövüşü kazanan Tarkan'ı Goşha'nın adamları esir alır. Tarkan bağlı tutulduğu yerden kendisini kurtararak Büyücü Goşha'yı uçurumdan aşağıya atar. Böylece ağabeyi Tan'ın üzerindeki büyü de bozulur. Tarkan ve Tan ailelerini katleden Kostok'un peşine düşer. Tarkan çeşitli mücadeleler sonunda Kostok'u öldürür ve Gümüş Eyer'i tekrar ele geçirir.

Viking Kanı (1971):

Attila'nın kızı Yonca Hatun'u sığındığı Hun kalesine saldıran Vikingler esir alır. Sadık yardımcısı kurdu vuran Vikingler, Tarkan'ı da öldü sanarak bırakır. Yonca kendisiyle beraber esir alınan kadınlar arasındadır ancak Viking reisi Toro Yonca Hatun'un kim olduğunu öğrenememiştir. Bunu öğrenmek için esirlere işkence yapmaya başlayan Toro'yu durdurmak için Yonca Hatun kimliğini açıklar. Bunun ardından Viking reisi Toro Yonca Hatun'u Çin imparatorunun kızı Lotus'a teslim eder.

Sağlığına kavuşan Tarkan Yonca Hatun'u kurtarmak için yollara düşer. Bu arada bir anda Vikinglerle kavgaya tutuşan Tarkan Lotus'un ilgisini çeker. Lotus beraber olduğu Tarkan'ı gecenin sonunda ilaçla uyutur. Vikingler'e esir düşen Tarkan Viking gemisinde forzalık yapmaktadır. Ancak sadık yardımcısı kurt tarafından kurtarılır.

Yonca Hatun'u kurtarmak için türlü maceralara giren Tarkan yılan dolu kuyulardan, dev ahtapotla verdiği mücadeleden kurtulmayı başararak Toro'yu öldürür ve Yonca Hatun'u kurtarır.

Altın Madalyon (1972):

Hun imparatoru Attila ile Vandal kralının kızı Honoriya birbirlerine aşıktır. Attila ayrılmak zorunda kaldığı sevgilisine madalyonunu verir. Yıllar sonra Honoriya'ya verdiği madalyonla gelen bir haberci Honoriya'nın kendisiyle buluşmak istediğini söyler. Buluşmaya giden Attila sevgilisi Honoriya ve oğlu ile birlikte yeni Vandal kralının tuzağına düşer. Son anda yetişen Tarkan Attila'yı kurtarır ancak Honoriya ve oğlunun esir düşmesini engelleyemez.

Tarkan ve kurt Honoriya'yı ve oğlunu kurtarmak üzere yola çıktıklarında Tarkan'ın dostu Kulke ve bir grup cambaz da yardım etmek için onlara katılır. Attila'nın Vandal kralına Honoriya ve oğlunun serbest bırakılması için gönderdiği elçiler Vandal kralı tarafından öldürülür. Attila'nın sevgilisi Honoriya da tecavüz edilerek öldürülür. Vandal kalesine giren Tarkan ve yardımcıları Attila'nın oğlunu kurtarır. Büyücü Goşha Tarkan ve arkadaşlarının yerini bulur ve Vandallar tarafından bir baskın düzenlenerek çocuk tekrar ele geçirilir.

Çocuğu kurtarmak için Goşha'nın kalesine giden Tarkan Goşha'nın büyüü altına girer. Goşha'nın büyüü altındaki Tarkan Attila'yı öldürmek üzereyken engellenir ve ölüme mahkum edilir. Bu arada Goşha'nın elinde bulunan ve Tarkan'ın büyüü altında tutulmasına yarayan mumdan bir heykeli Kulke ve kurt ateşe atar. Böylece büyüden kurtulan Tarkan celladın elinden kaçır. Vandal kalesine geri dönen Tarkan Vandal kralını öldürür; Attila'nın çocuğuyla birlikte kaçan Goşha'yı yakalayan Tarkan çocuğu kurtarır.

Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı (1973):

Tarkan'ın bu macerasındaki görevi Hun imparatoru Attila'nın sahip olmak istediği Altın Kılıç'ı ele geçirmektir. Çin imparatorluğunu ele geçirmek isteyen Wang Yu da Altın Kılıç'ın peşindedir. Altın Kılıç'ı bulup elde edebilmek için Çin halkına türlü eziyetler yapmaktadır.

Tarkan bir Budist tapınağında tutulan kılıcı almak için başrahible konuşur. Başrahibin kendisine sorduğu bilmecelelere doğru cevap veren Tarkan kılıcı almak üzereyken Wang Yu'nun adamları tapınağı basar ve Tarkan'ın arkadaşlarının çoğunu öldürür. Ağır yaralanan Tarkan sadık yardımcısı kurt tarafından kurtarılır. Kurt sütüyle beslenerek kısa sürede iyileşir ve kılıcın peşine düşer. Wang Yu ile karşı karşıya gelen Tarkan Wang Yu'yu öldürerek Altın Kılıç'ı ele geçirmeyi başarır (Scognamillo & Demirhan, 2003: 271-283; <http://www.tarkan-sitesi.com>, 2007)

3.4.2. CONAN

Barbar Conan Robert Erwin Howard tarafından yaratılan **Kull of Atlantis** (Fatih Kull) adlı karakterin devamıdır. Howard, 1929 yılında yarattığı Fatih Kull'un ardından 1932 yılında **Weird Tales** adlı dergide Conan karakteri ilk kez yayımlanmış oldu. Howard'ın yazdığı ilk Conan öyküsünün adı **Phoenix on the Sword** (Kılıçtaki Anka Kuşu) idi. Bu öykü aslında daha önce yazılmış olan Fatih Kull öyküsü **By This Axe I Rule**'un (Bu Baltayla Hükmederim) yeniden yazılmasıydı. İlk hikayenin ardından ün kazanan Conan kısa sürede kendi hayran kitlesine kavuştu. 1932 yılındaki ilk macerasının ardından 1936 yılında Robert Erwin Howard'ın intiharına kadar geçen sürede on yedi Conan hikayesi **Weird Tales** adlı dergide yayımlanmıştır. Ölümüne

kadar olan sürede Howard toplam yirmi bir Conan hikayesini kaleme almıştır (Louinet, 2003: 429-453). Conan'ın maceraları farklı kişiler tarafından kaleme alınmaya Howard'ın ölümünden sonra da devam etmiştir. Kazandığı ünün ardından Conan karakteri kitaplarla, çizgi romanlarla, televizyon dizileri, sinema filmleriyle ve bilgisayar oyunları ile günümüze dek farklı mecralarda kendisine yer bulmuştur.

3.4.2.1. CONAN'IN YARATICISI ROBERT ERWIN HOWARD

Robert Erwin Howard, 1906 yılında doğmuş ve 30 yaşında intihar ederek hayatına son vermesine kadar geçen kısa sürede üç yüzün üzerinde hikaye ve yedi yüz şiir yazarak üretkenliğini ispatlamıştır (Grin, 2004: 141). 1920 ile ölümüne kadarki dönemdeki çalışmalarıyla kılıç ve büyü olarak adlandırılan bir fantezi edebiyatı alt türünün de öncülerinden kabul edilmektedir (Westfahl, 2005: 780). Jack London, Talbot Mundy, Harold Lamb, Edgar Rice Burroughs, H. P. Lovecraft gibi yazarların etkisinde kalarak çalışmalarını sürdürmüştür (Sprague de Camp, 1967: 9). Özellikle H.P. Lovecraft ile yakın dostluğu ve karşılıklı mektuplaşmaları yazarlığını yakından etkilemiştir.

Howard liseyi bitirmesinin ardından on sekiz yaşında **Weird Tales** adlı dergiye ilk öyküsünü satarak profesyonel yazarlığa adım atmıştır (Finn, 2004a: 24). Howard'ın en önemli karakterlerinden birisi olan Conan 1932 yılında **Weird Tales** adlı dergide yayımlanan kısa öyküyle **Phoenix on the Sword** (Kılıçtaki Anka Kuşu) insanlarca tanınmıştır. Conan Howard'ın yarattığı barbar dünyada kayıp uygarlıklar ve antik çağlardan hikayelerle bezenmiş hayal dünyasının çıkardığı en önemli karakterlerdendir. Howard'ın **Hyborian Age** (Hiborya Çağı) adını verdiği Conan'ın maceralarının geçtiği toprakları ve yaşadığı zamanı temsil eden dönem, 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılda

arkeolojik çalıřmalar ve buluntularla oluřan hayal dñnyasından yararlanarak oluřturulmuřtur. Hiborya Çaęı ve Conan karakterinin popñlerlik kazanmasının en önemli sebeplerinden birisi olarak Howard'ın tarihsel olguları ve fantastik öęeleri bir arada kullanması gösterilebilir. Bu öyküleri okurken günlük sıkıntılarından uzaklařan insanlar, çok farklı bir zaman ve mekanda geçtięi varsayılan öykülerde ařına oldukları řeylerde de karřılařabilmektedir.

“Birkaç yıl önce Conan öykülerini yazmaya bařlarken, Conan'ı ve maceralarını daha gerçekçi kılmaya umduyla, onun çaęını ve o çaęın insanlarını anlatan bu tarihçeyi (Hiborya çaęı) hazırlamıřtım. Öyküleri yazarken bu tarihçenin ‘gerçeklerine’ ve ruhuna baęlı kalınca, Conan'ı hayal ürünü bir karakter yerine kanlı canlı bir insan olarak zihnimde canlandırmamın – ve onu böylece yansıtmamın – daha kolay olduęunu fark ettim. Conan ve çaęının çeřitli krallıklarında yařadığı maceralar hakkında yazarken, hazırlamıř olduęum bu ‘tarihçenin gerçeklerine’ ve ruhuna asla ters düřmeyerek, ona bir tarihsel roman yazarının tarihin ana hatlarına uyması gibi sadık kaldım. Bu dizide yazdığım tüm öykülerde, bu ‘tarihçeyi’ kılavuz aldım.” (Howard, 2003:9)

Barbarlıęın bütün medeniyetlerin üstünde olması gerektięine inanan Howard, Conan'ı maceracı bir barbar olarak betimleyerek onu döneminin en önemli anti kahramanlarından biri haline getirmiřtir. Hırsız ve paralı askerlik yapan, kimsenin askeri olmayan Conan'ın medeniyetlerin yıkıldıęı ve herřeyin yeni bařtan kurulduęu, kılıcın gücünün kimin haklı olduęunu belirledięi bir coęrafyada yařıyor olması onu anti kahraman olarak nitelememiz için yeterlidir.

“Howard, büyücüler ve iblislerle dolu düřsel bir dünya yaratmıřtı. Dünya, üzerinde yařadığımız dünyaydı. Conan'ın zamanı tarih öncesinde yařanmıř olduęu var sayılan Howard'ın verdięi isimle Hiborya çaęıdır. Howard, günümüz uygarlıęının büyük bir tufan sonrası sona eren bir başka uygarlıęın üzerine sıfırdan inřa edildięi kuramını kullanıyor. ... Yani Howard, Hiborya çaęının ırklarını, ÷lkelerini, barbarlık-uygarlık karřıtlıęını, savař taktiklerini, savař araçlarını kurgularken dünya tarihinin bilinen tarihiyle yazılı olmayan ama antropoloji ve arkeolojinin edindięi ipuçlarını kullanarak fantastik ama yine de tanıdık dünya kuruyor. ... Hiborya çaęı çok acımasız bir çaędır. Orada ‘üzüntüye yer yoktur’. Böylelikle Conan zaman zaman anti kahraman olabilme lüksüne sahip bir barbar olarak karřımıza çıkar. Yani her zaman ‘ahlakçı’ olmak

durumunda olan steril bir çizgi roman kahramanı değildir Conan. Onu bir macerada yardıma muhtaçlar ezilirken umarsızca başını başka yöne çevirirken görür ya da hırsızlık yaparken yakalarsınız, bir başkasında güçsüzlerin safında gönüllü savaşçı ya da paralı asker olarak görürsünüz.” (Kalafat, 2004: 349-350)

Modern şehir hayatından sıkılma hissiyle beslenen, modern dünyanın reddi bu tür hikayelerdeki ortak payda olarak karşımıza çıkmaktadır (Shippey, 1994: xviii). Conan tarihçilerine göre, Robert Erwin Howard’ın barbar kahramanı Conan muhtemelen günümüzden 12.000 yıl önce Atlantis’in denizin dibine batmasıyla bilinen tarihin başlangıcı arasında kalan dönemde yaşamıştır (Sprague de Camp, 1967: 9). Howard Conan için tamamen fantastik bir dünya kurmuş, yarattığı dünyada yaşayan halkların ve bulunan krallıkların hepimize tanıdık gelmesini sağlamaya çalışmıştır. Bu noktada Tarkan karakteriyle Conan karakteri arasındaki bir benzerlik dikkati çekmektedir. İki karakter de günümüzden çok önceki bir dönemde serüvenlerini yaşadıkları için yaratıcıları fantastik öğelerle tarihi gerçeklerin beraber kullanımından yararlanabilmiştir.

“‘Kılıçtaki Anka’ Howard’ın Conan öykülerinin bütün ilkel bileşenlerine sahip: büyü, macera, kılıç oyunları, politika ve en önemlisi de Howard’ın kendi felsefesinden bir parça: barbalık sonunda zafer kazanmalı.” (Finn, 2004b: 23)

Howard’ın barbar kahramanı kuzey topraklarından gelen maceracı bir Kimmeryalıdır. Savaş meydanında doğan Conan’ın babası ise bir demir ustasıdır. Howard’ın bir demir ustasının maceracı oğlu olarak tasvir ettiği Conan’ın olası geçmişi P.S. Miller ve John D. Clark tarafından Robert E Howard’ın da düzeltmeleriyle ortaya konulmuştur. Howard Conan hikayelerini belirli bir kronolojide yazmayıp Conan’ın hayatına dair tanımlamalara fazlaca girmediğinden Conan’ın hayranları tarafından böyle bir çalışma yapılmıştır. Ölümünden üç ay önce kendisine gönderilen mektuba cevap veren Robert Erwin Howard, Conan’ın hayatına dair yapılan çalışmanın kendi aklındaki kronolojik sıralamaya, küçük farklılıklar dışında, oldukça yakın olduğunu belirtmiştir.

Bu sıralamaya değinmek Conan'ın öykülerinde Howard'ın yarattığı dünyayı ve Conan karakterini anlamamıza yardımcı olacaktır.

1. The Tower Of Elephant (Weird Tales, Mart 1933):

Tarihçeye göre, yayınlanan hikayelerin en eskisi ve Conan'ın, Zamora'nın Hırsızlar Şehri'ndeki ilk maceralarından biri. Conan henüz hırsızlık becerisinden çok cesarete sahip genç bir delikanlıdır ve şimdiden mesleğinin diğer takipçileri arasında bir ün kazanmıştır.

2. Rogues In The House (Weird Tales, Ocak 1934):

Conan bu dönemde 19-20 yaşlarındadır. Bu macerasında çok daha deneyim kazanmış ve olgunlaşmıştır. İlk profesyonel kavgasının ve Hiborya entrikalarının tadını aldıktan sonra atının üzerinde batı topraklarına macera aramaya gitmeyi tercih etmiştir.

3. Queen of The Black Coast (Weird Tales, Mayıs 1934):

Bu macerasında Conan'ın, Belit'in aşığı ve kara korsanların şefi olarak geçirdiği zamanı kaplayan dönem anlatılmaktadır. Argos'a vardığında muhtemelen 23 yaşlarında olan Conan; Belit öldürüldüğünde, ise 26-27 yaşlarındadır.

4. Black Colossus (Weird Tales, Haziran 1933):

Conan'ın bu öyküsü Khoraja bölümünü oluşturur. Conan, bu sıralarda 27 yaşlarındadır. Tekrar yolculuğa çıkmadan önce, yalnızca kısa bir süre için Kimmerya'da kalır.

5. Shadows in The Moonlight (Weird Tales, Nisan 1934):

Conan bu macerası sırasında 28 yaşlarındaydı. Şah Amurath tarafından Kozak aşiretinin bozguna uğratılması ve dağıtılması sürecinde geçen ve Conan'ın, Sergius'un korsanlarının başına geçmesinin anlatıldığı kısa bir bölümdür.

6. A Witch Shall Be Born (Weird Tales, Aralık 1934):

Conan'ın Khauran'da geçen bir macerasıdır. Yezdigerd'in imparatorluğu için çalışanların varlığı, sınır boyunca hissedilmeye başlanmıştır ancak batı eyaletleri, kendi iç tartışmalarıyla ve tehlikeli entrikalarıyla tehlikenin farkına varamayacak kadar çok meşgul görünüyordular. Conan, Zuagirler'e katıldığında 30, onlardan ayrıldığında 31 yaşındadır.

7. Shadows in Zamboula (Weird Tales, Kasım 1935):

Conan, Zuagirler'den yeni ayrılmış, Stygia'nın kuzeydoğu sınırı boyunca, zenci kölelerin yoğun ve tehlikeli olduğu, güneyin uzak diyarlarına gitmiştir. Büyü ve yamyamlarla giriştiği birkaç temasın ardından, bir mücevher ve bir atla birlikte Ophir'e doğru yola çıkmıştır.

8. The Devil in Iron (Weird Tales, Ağustos 1934):

Kozaklar'ın, ikinci kez güçlerinin doruğuna ulaştıkları bölümdür. Kozakları kral Yezdigerd'e karşı büyük bir tehdit haline getiren Conan, Uzaklara gitmek için, içinde büyük bir istek hissedip güneye, Vendhya'ya doğru yola çıkmadan önce 32-33 yaşlarındadır.

9. The People of The Black Circle (Weird Tales, Eylül 1934):

Conan kısa bir sürede, kılıcın dilinden anlayan Afghuliler'in kabile reisliğine yükselir. Kozaklar'a tekrar katıldığında ise yaklaşık olarak 34 yaşındadır.

10. The Slithering Shadow (Weird Tales, Eylül 1933):

Amalrus ile yapılan seferden söz edilen Xuthal adlı bölümdür. Conan 35 yaşlarındadır ve çölün güneyindeki zenci kabilelerin, nispeten fakir ülkesinde vaktini boşa harcamayacak kadar parasız kalmıştır.

11. The Pool of the Black One (Weird Tales, Ekim 1933):

Conan'ın, Barachanlar ile birlikte geçirdiği günlerin sonunun ve kariyerine Zingaralı bir korsan olarak başlangıcının anlatıldığı hikayedir. Conan bu macerasının sonlarında 37 yaşlarındadır.

12. Red Nails (Weird Tales, Temmuz 1936):

Conan'ın korsanlık günlerinin sonunun konu edildiği macerasıdır. Valeria'yla birlikte güneye, Xuchotl'a, onun ejderhalarına ve bilinmeyen bölgelere yaptıkları yolculuğun hikayesidir.

13. Jewels of Gwahlur (Weird Tales, Mart 1935):

Bu macera Keshan'da geçer. Conan, kariyerinin bu bölümünde muhtemelen 38 yaşının çok az üzerindedir.

14. Beyond the Black River (Weird Tales, Mayıs 1935):

Conajohara'da gözcülük yapan Conan, Pikt büyücüsü Zogar Sag'la savaşımaktadır. Bu savaş Conan'ın tahtı ele geçirmesinden kısa bir süre önce, yaklaşık 39 yaşındayken olmuştur.

15. The Phoenix on The Sword (Weird Tales, Aralık 1932):

Conan'ın hükümdarlığına karşı yapılan ilk ayaklanmanın anlatıldığı macerasıdır. Aquilonia tahtını ele geçirdiği sıralarda 40 yaşında olan Conan, bu ayaklanma çıktığı sıralarda 41 yaşlarındadır.

16. The Scarlet Citadel (Weird Tales, Ocak 1933):

Conan'ın başka krallıklarla ilk savaşını anlatan bu macerada Conan Koth ve Ophir ile savaşır. Bu savaşlar, Aquilonia'nın ayaklanmalar yüzünden halen zayıf olduğu dönemde iç savaşın hemen ardından gerçekleşir.

17. The Hour of the Dragon (Weird Tales, Aralık 1935):

Yayınlanan tarihçenin sonu olan bu bölüm, Conan'ın hayatını ve krallığını tamamen kaybetmesine ramak kaldığı, Nemedi Savaşı'nı anlatır. Tek başına bir yıldan biraz daha fazla süren bu bölümün sonunda, Conan tahtını geri kazandığında 45 yaşlarındadır. Tahta çıkmadan önce sahip olduğu uzun ve macera dolu kariyerine, Aquilonia Kralı ve yeryüzünün bilinmeyen diyarlarına giden bir gezgin olarak devam eder. Zenobia, onun Nemedi'dan kaçmasına yardım eden kız, Conan'ın kraliçesi olur. Böylece krallığı, birbirlerini yiyen baronlar tarafından bölüşülmeyecek, doğacak varisleri sayesinde, ölümünden sonra da yaşamaya devam edecektir. (Miller & Clark, 1938)

3.4.2.2. ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANI CONAN

Conan, Amerika’da büyük bunalım yıllarında yayımlanmaya başlayan ve içerdiği fantastik öğelerle, geçtiği belirtilen tarihi dönemle ve bütün medeniyetlerin yıkılması gerekliliğini savunan, barbarlığı insanlığın en doğal durumu kabul eden (Romaine, 1998:2) yaratıcısı Robert Erwin Howard’ın katkılarıyla popülerliğini ilk önce kısa öyküler ile kazanmıştır. Ekonomik sıkıntılar içerisinde bunalmış insanlara bir kaçış noktası yaratan Robert Erwin Howard’ın Conan karakteri çıktığı dönem için büyük bir yeniliktir. Tamamen olmayan bir dünyada, olmayan topraklar üzerinde barbarların medeniyetlerin üzerinde olduğu bir dönemi anlatır. Öykülerin kazandığı popülerlik Howard’ın ölümünden sonra Conan’ın farklı kişiler tarafından kaleme alınan maceralarıyla sürdürülmüştür.

Howard’ın ölümünün ardından farklı kişilerce kaleme alınmaya devam eden Conan asıl ününü yetmişli yıllarda sansür dönemini geride bırakmaya başlayan çizgi roman sektörüne aktarılmasıyla kazanmıştır. Marvel şirketi 1970’li yıllarda yeni süper kahramanlar üzerinde çalışmaktadır. Aynı dönemde Marvel’in çizgi roman yazarı ve baş editörü olan Roy Thomas Robert Erwin Howard’ın Conan karakterini çizgi romana uyarlamayı planlamaktaydı. Ekim 1970 yılında yayımlanmaya başlanan **Conan the Barbarian** (Barbar Conan) serisi kısa sürede geniş bir kabul gördü ve yirmi yıl boyunca kesintisiz yayımlandı (Kalafat, 2004: 347; Frings, 2006: 222).

Robert Erwin Howard’ın 1932 yılında yayımlanan ilk Conan macerası olan ‘Kılıçtaki Anka Kuşu’ kaynak alınarak başlayan çalışma, Roy Thomas ve Barry Smith tarafından üretilmiştir (Cantek, 2002: 204). Marvel’in ardından Conan çizgi romanlarını Dark Horse Comics adlı yayınevi üstlenmiş ve böylece Conan çizgi romanları neredeyse hiç kesintisiz olarak günümüze kadar yayımlanmaya devam etmiştir.

Conan maceralarının hepsi Robert Erwin Howard'ın öykülerinde de olduğu gibi bir Nemedya efsanesinden alıntılandığı söylenen küçük bir metinle başlamaktadır. Robert Erwin Howard tarafından yayımlanan ilk Conan hikayesi olan Kılıçtaki Anka Kuşu'nun başında kullanılmak üzere yazılan bu metin daha sonra tüm Conan maceralarında kullanılmıştır. Conan'ın çizgi roman maceraları da bu metinle başlamaktadır. Howard bu metinde Conan'ın yaşadığı Hiborya çağını tasvir etmesinin yanısıra Conan ile ilgili olarak da temel tasvirini yapmaktadır. Conan elinden kılıcını bırakmayan tek başına dolaşan barbar bir savaşçıdır.

“Şunu bilin ki Prensım, kabaran okyanusların Atlantis'i ve onun görkemli kentlerini yutmasından hemen sonra, Dünya'da o güne kadar görülmemiş bir çağ başlamıştı. Aryas'ın oğullarının doğduğu bu çağda, Dünya üzerindeki imparatorluklar ve uygarlıklar, gökteki yıldızların mavi pırıltıları kadar dağınık fakat belirgindi. İşte bu sıralarda Kimmeryalı Conan geldi. Çelik bilekli elinden kılıcını hiç bırakmayan bu kara saçlı, şahin gözlü yiğit, tüm imparatorlukları sandallı ayağının altında çiğnemek istiyordu.”

Çizgi roman sayıları sayesinde Conan karakteri çok daha büyük bir üne kavuştu. Conan çizgi romanı da nerdeyse bütün Amerikan çizgi romanları gibi bir ekip çalışmasının sonucuydu. Dolayısıyla birçok farklı çizer tarafından üzerinde çalışılan Conan çizgi romanlarının ülkemizde yayımlanan maceralarında on üç farklı yazar ve on altı çizerin imzası bulunmaktadır (Kalafat, 2004: 348). Conan'ın maceralarının üretimiyle ilgili sorunlardan birisi olan çizgi roman ve kısa öykülerinin birden fazla insan arasında el değiştirerek devam etmesi Conan karakterini ve maceralarını sadece bir kişiye mal etmemizi engelleyen bir duruma yol açmaktadır.

Barbar Conan olarak anılsa da maceraları sırasında Conan'ın kasları kadar aklını da kullandığı görülmektedir. Conan, hırsız ve paralı askerken kendi krallığını kazanacak kadar güçlü de bir savaş adamıdır. Hiborya çağının kurallarına uygun yaşayan Conan birçok macerasında yaşadığı toprakların gerektirdiği gibi davranmak zorundadır.

“Kimmeryalı Conan, atı ve kılıcından başka bir şeyi olmayan, gezgin bir ‘savaşçı’. Şiddetin tüm hızıyla egemen olduğu bir dönemde, Atlantis kalıntısı uygarlık motiflerine karşıt, çeliğin ve bilek gücünün üstünlüğünü kabul etmiş, ölmek için öldürmeyi su içmek kadar doğal karşılayan iri yarı bir ‘barbar’. Sağ kalmasını büyük oranda elindeki çelik kılıcı ustalıklı kullanmasına borçlu olan Conan, savaşma yeteneğini, o fantastik çağın ‘arz-talep’ ilişkilerine uygun biçimde bir ‘meta’ haline dönüştürmeyi de bilmiş. ‘Geçimini’ çoğunlukla paralı askerlik yaparak sağlıyor. Bu ‘paranın kılıcı satın alması’ ilişkisi öylesine dolaysız ve doğal ki Conan için; hiçbir etik, hiçbir duygusal saplantı, altını verenin onun bileğini ve kılıcını kendi yararına kullanmasına engel değil. Kim parayı verirse, onun yanında savaşabiliyor. Ama bu, yalnızca kısa bir süre için geçerli. Göçebe Kimmeryalı ruhu ve ‘barbar’ içgüdüleri, onu hiçbir ordu ya da krallığın malı haline getiremiyor. Yağmacılık da çoğu kez ‘meşru’ bir yol Conan için. Çünkü, on iki bin yıl kadar önceki ‘Hiborya’ çağının ahlaki ve kuralları, bunu doğal karşılıyor.” (Eldem, 2004: <http://www.seruven.org/inceleme.php?id=8>)

Çizgi roman kahramanı Conan Robert Erwin Howard’ın yazdığı hikayelerinin dışında maceralarla da resmedilmiştir. Süper kahramanların bir furya olarak yaygınlaştığı bir dönemde Conan karakteri bambaşka bir zamanda ve coğrafyada maceralarını yaşamaktadır. Maceraları yayımlandıkça hayran kitlesi genişleyen Conan zaman içerisinde önemli bir çizgi roman kahramanı olarak yerini sağlamlaştırmıştır.

3.4.2.3. SİNEMADA CONAN

Conan karakteri iki filmlik bir seri ile sinemaya da aktarılmıştır. 1982 yılında çekilen **Conan the Barbarian** ile ilk filmin devam filmi niteliğinde olan 1984 tarihli **Conan the Destroyer** Conan karakterinin çizgi romandan sonra sinemada da yer almasına olanak sağlamıştır. Conan’ın maceralarını filme çekmek için çalışmalar yapılmış fakat bütün projeler yarıda kalmıştır. Senaryo yazarı ve yönetmen John Milius Robert E. Howard’ın öykülerini yorumlayarak bir film yapmak istiyordu. Bu projesini hayata geçirebilmek için çalışan Milius, 1982 yılında Oliver Stone’un da yardımıyla kaleme aldığı **Conan the Barbarian** (Barbar Conan) adlı çalışmayı filme çekti.

Bu filme konu edilen Conan karakteri Robert Erwin Howard'ın hikayelerindeki Conan'dan oldukça farklıydı. Bu senaryoda Conan'ın bir macerasının sinemaya uyarlanmasından ziyade Robert Erwin Howard tarafından yazılmış birkaç maceranın beraberce kullanımı ve senaryo yazarları Milius ve Stone'un katkılarıyla farklı bir macera yaratıldı. Aynı zamanda yeniden gözden geçirilen filme Alman filozof Freidrich Nietzsche'nin geç romantik dönem kavramları ve kusursuz insan konseptlerini ekledi. Bu filmde Milius'un yarattığı Conan'ın Amerika'nın o dönemdeki politik durumu da göz önüne alındığında Reagancı bir politikanın ürünü olarak çekilen filmler arasında görmek mümkündür (Kellner, 1988).

Bu tam anlamıyla Robert E. Howard'ın Conan'ı değildir. Genç Teksas'lı tarafından yaratılmış olan karakter, insan biçiminde bir hayvandır.... Bir supermandir, ama ailevi geçmişi doğrudan Beowulf ve Enkidu'ya, Siegfried ve Attila'ya ve Alexander ve Genserik'e dayanmaktadır. John Milius'un Conan'ı ise bir samuray savaşçısı ruhuyla yeniden doğmuş kuzeyden gelen bir barbardır. Bu Milius'un revize edilmiş senaryosu bağlamında iyi çalışmaktadır, fakat Milius aynı zamanda Conan'ın savaşçılığını karakterin özünü yeniden şekillendirirken dramatik olarak da değiştirmektedir. Howard'ın Conan'ı bir kavgacı ve bir vahşidir, yaşıyor olduğu için şanslıdır, yaşadığı maceralar onun bir savaş kralı olmasına yol açmıştır. Fakat Milius'un Conan'ı tamamen yeni bir düzene aittir. Howard'ın hikayelerindeki karakter için kılıç bir araçtır. Milius'un filmlerinde ise kılıç savaşçının ruhudur; savaşçının kendisini gerçekleştirmesi, kendisini aşması ve yeni bir insan olması açısından zengin bir biçimde sembolizmi ifade eder. Howard'ın Conan hikayelerinin çoğunda kadınlar ödül olarak sunulan bir varlık veya fahişedirler. Milius'un filmlerinde ise Valeria kadınların kadınıdır; özel ve yüksektedir, Conan'ın ruhunun diğer yarısıdır. Filmde Conan'ın kılıca saygısı vardır; kılıca ve demire verdiği önem ruhani bir boyut kazanmıştır." (Smith, 1996)

Conan the Barbarian (Barbar Conan) 1982:

Ailesinin ve yaşadığı köydeki tüm insanların gözünün önünde Thulsa Doom ve adamları tarafından katledilmesinin ardından köydeki çocuklarla birlikte esir alınan Conan yıllarca bir çakırğa bağlı tutulur. Yıllar sonra Conan'ı satın alan bir gezgin onu eğitir ve para karşılığı dövüştürmeye başlar. Burada savaş sanatının inceliklerini öğrenen Conan zaman içerisinde özgürlüğünü kazanır.

Thulsa Doom'un mabetlerinden birisini soymak için hayatını kurtardığı hırsız Subutai ile harekete geçer. Bu sırada başka bir hırsız olan Valeria da mabettedir. Beraberce mabetteki mücevheri çalan ve dev yılanı öldüren Conan ve arkadaşları daha sonra Yağmacı kral Osruc tarafından verilen göreve çıkarlar. Kral Thulsa Doom'un büyüü altına giren kızını kurtarmalarını istemektedir.

Thulsa Doom'un peşine düşen Conan ve arkadaşları büyük tehlikeler atlattıktan sonra kralın kızını kurtarmayı başarırlar. Ancak macerasının sonunda sevdiği kadın Valeria'nın ölümüne engel olamaz. En sonunda Thulsa Doom'un yaşadığı dağa geri dönen Conan ailesini ve bütün halkını katleden Thulsa Doom'u da öldürerek intikamını da alır.

Bu filmin ardından 1984 yılında çekilen devam filmi olan **Conan the Destroyer** (Yıkıcı Conan) çekilir. Filmin yönetmenliğini Denizler Altında 20000 Fersah ve Vikingler adlı fantastik aksiyon filmlerin yönetmeni Richard Fischer üstlenir. John Milius'un Barbar Conan filminde yaratmayı başardığı felsefi ve güçlü diyaloglarla bezenmiş Hiborya çağının savaşçısının ardından ikinci filmde ne ticari anlamda ne de sanatsal anlamda başarı elde edilememiştir.

Conan the Destroyer (Yıkıcı Conan) 1984:

Conan ve arkadaşı Malek Kraliçe Taramis'in huzuruna çıkartılır. Kraliçe Taramis Conan ve Malek'ten iki görevin yerine getirilmesini istemektedir. Bu görevlerden ilki yalnızca Kraliçe Taramis'in yeğeni Jehnna tarafından dokunulabilecek olan özel bir mücevherin getirilmesidir. İkinci görev ise tanrı Dagoth'u uyandıracak olan sihirli borazanın ele geçirilmesidir. Kraliçe Taramis bu iki görevin yerine getirilmesi karşılığında Conan'ın bir önceki macerasında ölen sevgilisi Valeria'yı hayata geri dönmeyi teklif eder.

Görevi kabul eden Conan, Malek, Jehnna ve Jehnna'nın koruyucusu Bombaata maceraya başlar. Yolculuk esnasında Conan ve yanındakilere Conan'ın eski dostu Akiro ve Zula da maceraya dahil olur. Birlikte sihirli mücevheri elinde tutan büyücünün kalesi olan Toth Amon'a doğru yola koyulurlar. Onlar Toth Amon kalesine varmadan büyücü Jehnna'yı esir alır. Conan ve arkadaşları Toth Amon'un sihrine karşı Conan'ın savaş teknikleriyle büyücüyü yaralamasından önce kaleye girerler. Kraliçe Taramis'in ilk isteği olan mücevheri ele geçirerek Jehnna'yı kurtarırlar.

Bunun ardından Jehnna'yı da yanlarına alarak mistik bir kalenin içerisinde saklanan sihirli borazanın peşine düşerler. Jehnna mücevheri kullanarak borazanı ele geçirir. Kalenin içerisinde yaşayan bir tarikat ile yaşanan mücadelelerin ardından Kraliçe Taramis'e doğru yola koyulurlar. Ancak Bombaata Conan ve arkadaşlarına ihanet eder; onlar hayatları için savaşırken Jehnna'yı kaçıtır. Bu sırada Conan ve arkadaşları Akiro'dan Dagoth'un yeniden doğuşuna ilişkin efsaneyi öğrenirler ve Bombaata'nın peşine düşerler.

Efsaneye göre Shadizar'da Jehnna planlandığı gibi tanrıyı mutlu etmek ve şehrin felaketlerden korunması için kurban edilecek ve borazan Dagoth'a teslim edilecektir. Ancak Conan ve arkadaşları son anda yetişir ve ayini dağıtır. Bu sırada Dagoth'un kraliçe Taramis'i öldüren durdurulamaz bir canavara dönüşmesine sebep olurlar. Conan'ın Dagoth ile mücadelesinden önce Bombaata'nın Conan tarafından öldürülmesiyle sonuçlanan büyük bir dövüş yaşanır. Dagoth ile Conan'ın mücadelesi Conan'ın borazanı Dagoth'tan alması ve Dagoth'u etkisiz hale getirmesi ile sonuçlanır.

Film Jehnna'nın Shadizar'ın yeni kraliçesi olması ve kendisiyle birlikte mücadele eden arkadaşlarına maiyetinde yer vermesiyle sona erer. Conan Jehnna'nın kendisine yaptığı evlenme teklifini geri çevirir ve kendi krallığını aramak için yollara düşer.

3.5. TARKAN GÜMÜŞ EYER ve BARBAR CONAN FİLMLERİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmlerinin mit, masal gibi sözlü anlatılarda olduğu varsayılan anlatı kalıplarına göre çözümlemesi yapılarak sözkonusu kalıpların seçilen filmlerdeki görünümüne bakılacaktır.

3.5.1. TARKAN GÜMÜŞ EYER

Tarkan çizgi romanından sinemaya uyarlanan ve Tarkan'ın hayatını doğumundan alarak anlatan bu maceranın çözümlemesinde ikinci bölümde değinilen üç görüşten yararlanılacaktır.

3.5.1.1. GÜMÜŞ EYER ve MONOMİT

Gümüş Eyer adlı film Campbell'ın yöntemini kullanılarak çözümlendiğinde Campbell'ın belirlediği aşamaların hepsinin filmde görüldüğü söylenebilir. Bazı aşamaların özellikle vurgulanması ve bazılarının ise daha silik olarak görülmesi Campbell'ın da belirttiği bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Campbell, 2005: 280).

Ayrılma (Yola Çıkış)

Gümüş Eyer filminin başında, hemen hemen bütün anlatılarda görülen ve kahramanın gündelik dünyasının tasvirinin yapıldığı *olağan dünya* aşaması görülmektedir. Olağan dünya aşamasında izleyiciye filmin karakterleri ve çatışma noktaları gösterilebilir. Bu bağlamda Gümüş Eyer filminde de olağan dünyanın tanıtılmasında Altar'ı, Kostok'u, Büyücü Goşha'yı, gümüş eyer'in hikayesini ve maceranın geçeceği coğrafya gösterilir. Hun İmparatoru Attila ele geçirdiği Alan ülkesini en sadık adamlarından olan Altar'ın korumasına bırakır. İmparator Attila, bir uç karakolundan Alan ülkesini idare eden Altar'ı gümüş eyerini vererek ödüllendirilmiştir. Alan ülkesinin yenik kralı Kostok ise hem ülkesini geri almak hem de Altar'ın sahip olduğu gümüş eyeri elde etmek ister. Bunun için Büyücü Goşha ile beraber hareket eden Kostok, Altar'ın oğlu Tan'ın Goşha'nın büyüüne girmesini sağlar. Goşha'nın büyüyle kaleden ayrılan Tan bir daha geri dönmez. Altar Kostok'a hesap sormak için gittiğinde esir alınır ve işkence görür. Sonunda ağır yaralı bir şekilde hizmetkarlarından Tulga tarafından bulunur. Sağlığına kavuşur kavuşmaz oğlu Tan'ı aramaya başlayan Altar birgün kaleye döndüğünde yeni bir oğlu olduğunu öğrenir ve ona Tarkan adını koyar.

Tarkan'ın olağan dünyası bu şekilde tasvir edilir. Altar ile Kostok arasındaki iktidar mücadelesi, Büyücü Goşha, gümüş eyer gibi filmin içerisindeki önemli öğeler bu aşamada izleyiciye verilir. Barış istediği sürece daima kapısının açık olduğunu söyleyen Hunlar ve Altar ile ülkesini ve gümüş eyeri ele geçirmek için her türlü kötülüğü yapabilecek Kostok ve Goşha iki zıt kutbu temsil etmektedir. Filmin maceraya çağrı aşamasına geçebilmesi için yukarıda anlatılan şekilde devam eden düzenin bir şekilde değişmesi gerekmektedir (Glassner, 2004: 60).

Tarkan bir yaşını doldurduğunda Altar kalede bir şölen tertip eder. Şöleni haber alan Kostok adamlarıyla birlikte bir baskın düzenler ve herkesi öldürür. Baskın sırasında Kostok'un sadık adamları Sorkof ve Kedi de filme dahil olur. Kedi, Tarkan'ın bakıcısının kollarındaki çocuğu öldürür. Bakıcı ise Tarkan'ı kurtarmak için onu kendi çocuğuyla değiştirip saklamıştır. Tarkan'ın bütün ailesini ve kale halkını öldüren, kaleyi ateşe veren ve gümüş eyeri de ele geçiren Kostok Altar'ın soyunun sona erdiğini düşünmektedir. Ancak Kostok'un kahini kendisine ileride Altar'ın soyundan gelen birisi tarafından öldürüleceğini söyler. Bu baskının ardından Tarkan *olağan dünyasından* koparılmak zorunda kalır. Yaralı olan bakıcısı Tarkan'ı alarak dağlara kaçar ancak burada çakallardan Tarkan'ı kurtarabilmek için kendisini feda eder. Çakallar tarafından öldürülmekten bu sayede kurtulan Tarkan bir kurt tarafından bulunur ve büyütülür.

Kurtlar tarafından büyütülen Tarkan, Alan köylerindeki koyunlara saldırmaya başlar. Bir gece pusuda bekleyen köylüler tarafından yakalanan Tarkan ve kurt bir kafese kapatılır. Bu sırada boynundaki madalyondan Tarkan'ın Altar'ın soyundan birisi olduğunu anlayan köylüler Kostok'a haber gönderir. Kostok'un baskınından yaralı olarak kurtulan Tulga boynundaki madalyondan Tarkan'ı tanır ve kurtarmaya karar verir. Tulga, gece olunca gizlice görevlileri öldürdükten sonra kafesten Tarkan'ı çıkarmaya çalışır. Tulga'nın Tarkan'ı kafesten çıkartma çabası filmdeki *maceraya çağrı* aşamasıdır. Tarkan'ın ilk önce bu çağrıyı kabul etmemesi ve gitmemeye çalışması ise *çağrının reddini* temsil eder.

Tarkan ve beraberinde 'kardeşim' dediği kurt Tulga ile beraber köyden kaçarak dağlarda gizlenmeye başlarlar. Tarkan'ın haberini alan Kostok da peşlerinden giderek onları arasa da izlerine rastlayamaz. Tarkan yıllar boyunca kendisini büyüten Tulga'dan ileride karşılaşacağı zorlukları aşmada kendisine yardımcı olacak şeyleri de öğrenir. Tulga Tarkan'ı Kostok'tan ve adamlarından, öldürdükleri Altar'ın ve Hun Türkleri'nin intikamını alabilmesi için hazırlamaktadır. Tarkan'ın Tulga tarafından ilerideki görevi için hazırlanması *doğüstü yardım* aşamasını temsil eder.

Birgün Tulga dağdaki mağarasında bekleyen Tarkan'a bir güvercinle haber uçurur. Tulga Kostok'un yerini bulmak üzeredir ve Tarkan'dan kendisinden haber alana kadar bir handa beklemesini ister. Tarkan, kurtla beraber Tulga'nın söylediği mekana giderek beklemeye başlar. Bu sırada Ortis adında Alanlı bir barbar ve bir grup asker Tarkan'ın da olduğu hana gelir. Ortis daha sonra yanlarındaki kızlardan birisini alarak yukarıya gider. Diğer askerlere de kimseyi yukarı göndermemelerini emreder. Kızı kurtarmak için yukarı giden Tarkan burada Ortis'i ve diğer askerleri öldürür. Bu kavganın ardından Tarkan ilk defa gerçek kimliğini açıklar. Böylece Tarkan Ortis'i ve adamlarını alt ederek *ilk eşiği* aşmıştır.

Bir süre sonra Tulga sırtından okla vurulmuş olarak hanın kapısında belirir. Tarkan'a son bir kez görevini hatırlatan ve düşmanlarının adını tekrar eden Tulga ölür. Okların sahibinin Sorkof olduğunu öğrenen Tarkan da Sorkof'un yaşadığı yere doğru yola çıkar. Tarkan Sorkof'un peşine düşmesiyle Joseph Campbell'ın *balinanın karnı* olarak adlandırdığı aşama geçilmiştir. Tarkan artık akıl hocasından yoksun şekilde, intikamını alabilmek için bilmediği bir dünyanın içerisinde ilerlemek zorundadır.

Erginlenme

Tarkan, Tulga'nın katili Sorkof'un peşinden *sınavlar yoluna* da girmiş olur. Akıl hocası ölmüş olan Tarkan, Sorkof ile karşılaşsa da onu elinden kaçıır. Tarkan, Sorkof'u yakalamak için takip etmeye başlar ancak Sorkof'un tuzağına düşerek adamları tarafından esir alınır. Sorkof Kedi'ye haber vermek için ayrılırken adamlarına da Tarkan'ı nereye getirmeleri gerektiğini söyler. Kurdun yardımıyla kurtulan Tarkan önce Sorkof'un adamlarını ardından da Sorkof'u öldürür. Ancak bu kez de Sorkof ile buluşmaya gelen Kedi ve adamları tarafından yakalanır. Kedi, Tarkan'ı bir ipin ucunda

lavların içine sarkır ancak kurt bir kez daha Tarkan'ı kurtarır. Kurt tarafından kurtarılan Tarkan Kedi'yi öldürerek yoluna devam eder.

Tarkan *sınavlar yolu* adlı bu aşamada birçok tehlikeyle yüzleşmek zorunda kalır. Sorkof, Kedi, Büyücü Goşha Tarkan'ın aşmak zorunda olduğu engellerin en önemlilerindedir.

“Eşiği aştıktan sonra kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır. Mucizevi sınavlar ve işkencelere yönelik bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada farkedebilir.” (Campbell, 2000: 115)

Adamlarının öldürüldüğünü duyan Kostok yardım almak için Büyücü Goşha'ya gider. Büyücü Goşha da Tarkan'ı büyü altına alabilmek için planlarını yapmaya başlar. Tarkan, Goşha'yı bir at üzerinde yarı çıplak bir halde gördükten sonra takip etmeye başlar ancak Goşha'nın devi tarafından yakalanarak zindana atılır. Zindanda Goşha'nın bir başka adamıyla hayatı için savaşmak zorunda kalır ve kurtulmayı başarır.

Goşha'nın büyü altındaki savaşçılar tarafından yakalanan Tarkan Goşha'nın bir adamıyla dövüşmeye zorlanır. Dövüştüğü kişinin yıllar önce Goşha'nın büyü altına giren ağabeyi Tan olduğunu anlar. Büyü altındaki Tan'ı kendisine getirebilmek için ona kardeşi olduğunu söylese de Tan durmaz. Tarkan da Tan'ı yenmek zorunda kalır. Büyücü Goşha ise dövüşü kazanan Tarkan'ı ödüllendirme bahanesiyle boynuna taktığı kolye sayesinde büyü altına alır.

Büyücü Goşha filmin bu aşamasında *baştan çıkarıcı olarak kadın* aşamasını temsil etmektedir. Tarkan'ı defalarca kandıran Goşha en son olarak onu ağabeyi Tan ile dövüşmek zorunda bırakmıştır. Bunun sonucunda ise bir kez daha etkilediği Tarkan'ı büyümlü madalyonuyla etkisi altına almıştır. Tarkan'ın ağabeyi Tan ile yaptığı dövüş ise *babanın gönlünü alma* aşamasıdır. Ağabeyi Tan'ı içinde bulunduđu tehlikeli durumdan kurtarabilmek adına Tarkan ağabeyiyle dövüşmek zorunda kalır. Tan, Tarkan'ın ailesinden hayatta kalan tek insandır. Tarkan'dan büyük olduđu için de geleneksel Türk aile yapısına uygun olarak baba figürünü temsil etmektedir.

Büyücü Goşha, Tarkan'ı öldürmek için ayinine başladığında kurt yetişir ve Tarkan'ın boynundan Goşha'nın kolyesini çıkarır. Tarkan'ın Goşha'yı öldürmeyi başarmasıyla büyü altındaki Tan da kendisine gelir. Tan ve Tarkan beraberce Kostok'u bulmak üzere yola çıkarlar. Ancak bu sırada Goşha'nın devi Tarkan ve Tan'ın geçtikleri köprüyü yerinden söker. Tan köprüden geçmeyi başarsa da Tarkan uçurumdan aşağıya düşer ve nehrin içinde kaybolur.

Köprüyü geçmiş olan Tan ise Kostok'un adamları tarafından esir alınır. Kostok Tan'ı öldürmeye hazırlanırken, kahin Kostok'a Altar'ın soyundan birisi tarafından öldürüleceğini tekrarlar. Bunun üzerine önce kahini öldürten Kostok Tan'ın ölüm emrini verse de bir anda ortaya çıkan Tarkan Tan'ı kurtarır. Öldüğü düşünölen Tarkan geri dönmüştür ve eskisinden daha da güçlüdür. *Tanrılaştırma* aşaması geçilmiştir. Amacının farkına iyice varmıştır. Kostok'u öldürmek ve gümüş eyeri geri almak için geri dönmüştür.

Kostok Tarkan'a son bir kötölük daha yapar ve ağabeyini öldürür. Kaçmaya başlayan Kostok'un peşine düşen Tarkan, Kostok'u yakalar ve öldürür. Bütün ailesinin, Hun Türkleri'nin ve ağabeyi Tan'ın intikamını Kostok'u, adamlarını ve Büyücü Goşha'yı öldürerek almıştır. Kostok ise Tarkan'a ve sevdiklerine bu kötölükleri yaşatan güçlerin başıdır. Onun ölümüyle Tarkan *büyük ödöle* kavuşur.

Dönüş

Tarkan, macerasının asıl sebebi olan ailesinin intikamını alma görevini yerine getirir. Aynı zamanda babası Altar'a hediye dilen gümüş eyeri tekrar ele geçirir. Filmin sonunda Tarkan *dönüş yolunda* gümüş eyerin üzerinde hızla ilerlerken görülür. Tarkan büyük ödül ile birlikte dönüş yolunu tercih etmiştir.

3.5.1.2. GÜMÜŞ EYER ve MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Vladimir Propp'un yöntemiyle Gümüş Eyer filmi ele alındığında Joseph Campbell'in monomitine benzer bir uygunluk görülmektedir. İşlevler üzerine temellendirdiği çözümlene tekniğiyle ulaştığı otuz bir basamaklı kalıbın her aşamasının aynı şekilde masalarda bulunamayabileceğini söyleyen Propp bu durumun sıralamanın düzenini etkilemeyeceğini belirtir (Tüfekçi, 2004: 60).

Alan ülkesindeki Hun kalesinin komutanı Altar ile Alan ülkesinin eski hükümdarı Kostok arasında güç ve iktidar çekişmesi söz konusudur. Kostok Altar'ı ortadan kaldırarak hem Alan ülkesine tekrar hükmetmek hem de gümüş eyere sahip olmak istemektedir. Bunun için Büyücü Goşha'nın da yardımıyla Altar'ın oğlu Tan'ı büyüleyerek kaleden uzaklaştırır. Böylece aileden biri evden uzaklaşmıştır. Kostok'un kalesine giden Altar işkence görerek ölüme terk edilir. Sağlığına kavuşmasının ardından oğlu Tan'ı aramaya ve kaçan Kostok'u bulmaya çalışır. Her ikisini de bulamaz.

Tan'dan sonra dünyaya gelen oğluna Tarkan adını koyar. Tarkan bir yaşını doldurunca bir şölen düzenlemeye karar verir. Şöleni haber alan Kostok ve adamları kaleyi basar ve herkesi öldürür. Gümüş eyeri ele geçiren Kostok herkesin öldüğünü sansa da Tarkan bakıcısı tarafından kaçırılır. Dağda bakıcısı ölünce kurtlar tarafından büyütülen Tarkan civardaki köylerin ahırlarına girerek koyun kaçırmaya başlar. Köylüler bir gece pusuya yatıp koyunlara saldıran Tarkan ve kurdu yakalar. Köylülerin koyunlarına saldırmak bir yasağın çiğnediğinin işaretidir. Tarkan ağıldaki hayvanlara saldırılmaması gerektiği halde bu yasağı çiğnediğinden yakalanır.

Bu sırada Tarkan'ın boynundaki madalyondan Altar'ın soyundan geldiğini anlayan köylüler Kostok'a haber gönderirler. Böylece saldırgan Kostok, Tarkan hakkında bilgi sahibi olmuştur. Altar'ın soyundan birisi hala hayattadır ve Kostok'un kahinine göre Kostok'un canını alacak kişidir. Ancak yakalanan Tarkan ve kurdu Altar'ın sadık hizmetkârı Tulga kaçıır. Bunun üzerine Kostok Büyücü Goşa'nın yanına gider Tarkan'ı nerede bulabileceğiyle ilgili sorular sorar. Goşa'nın sözlerinden hareketle Kafkas dağlarını aramaya başlar.

Tarkan'ı kurtaran Tulga onu Kostok'tan intikam alabilmesi için yetiştirir. Birgün Kostok'un yerini öğrenebileceği bir kişinin yanına gider. Tarkan'a da söylediği yerde beklemesini ve hiçbir olaya karışmamasını söyler. Tarkan handa beklerken Alanlı bir barbarın elinden bir kızı kurtarır. Bu sırada Tulga, Kostok'un yerini öğrenmeye çalışırken vurulmuş şekilde hana gelir ve ölür. Aileden biri zarar görmüştür. Kostok'un adamları tarafından öldürülmüştür. Tulga Tarkan'ın bildiği tek ailesidir. Dolayısıyla aileden birinin eksikliği aşaması yaşanır.

Tarkan bu olayın ardından bir geçiş anı yaşar. Kostok'tan ve adamlarından intikam alabilmek adına yola devam etmeye karar vermesiyle kahraman da ortaya çıkmış olacaktır (Propp, 2001: 56). Bu aşamadan sonra Tarkan'ı arayıcı kahraman olarak değerlendirmek doğru olacaktır. Propp'un tanımlamasına uzaklara götürülen genç kızı

arayan kahramana arayıcı kahraman denilebilir. Bu bağlamda Tarkan da intikam alabilmek adına Kostok'u takip etmektedir. Tarkan bu kararının ardından eyleme geçmeye karar verir. Tulga'yı öldüren okların sahibi Sorkof'un yerini öğrenir ve peşine düşer. Tarkan bir arayışı gerçekleştirmek için yoluna başlamıştır. Tarkan bu kararının ardından handan ve alışmış olduğu olağan dünyasından ayrılmıştır. Tarkan bu noktada Propp'un gidiş olarak tanımladığı kahraman evden ayrılır adlı aşamayı geçer.

Tarkan birçok tehlikeli engeli aşarak Kostok'a ulaşır. Bilmediği topraklarda her an tehlikeyle karşı karşıya gelerek yolunu tamamlar. Kostok'un güçlü adamları Sorkof ve Kediye öldürmüş; ardından Büyücü Goşha'yı öldürerek büyüsü altındaki ağabeyi Tan'ı özgür bırakmıştır. Kendi evini terk ederek çıktığı yolculuk başka topraklarda saldırganı bulmasıyla sonuçlanır.

Tarkan ile Kostok açık bir alanda karşı karşıya gelirler. Aralarında şiddetli bir çatışma yaşanır. Tarkan Kostok'un adamlarını birer birer öldürerek asıl saldırganı ulaşır. Kaçmaya başlayan Kostok'u yakalayan Tarkan onu öldürür. Böylece saldırgan yenik düşmüştür. Kostok'u öldürerek sevdiklerinin intikamını alan Tarkan başlangıçta Kostok'un ailesine ve halkına yaşattığı kötülükleri Kostok'u öldürerek giderir. Aynı zamanda Tarkan bu aşamaya kadar Kostok'un bütün adamlarını alt ederek geldiği için Kostok'un babasından çaldığı gümüş eyeri de ele geçirmiştir. Hun imparatoru Attila'nın Altar'a hediyesi olan gümüş eyerin eksikliği de karşılanmış olur. Tarkan kötülüğün ve eksikliğin giderilmesinin ardından gümüş eyeri de alarak geri dönüş yolunda görülür.

3.5.1.3. GÜMÜŞ EYER ve ARKETİPLER

Gümüş Eyer filmindeki ana karakter Tarkan'dır. İsteği dışında bir maceranın içerisine sürüklenen; ailesi ve tüm halkı kötü güçler tarafından katledilen Tarkan karmaşıklaşmış olan dünyasında dengeleri sağlayacak olandır. Kötü güçlerden ailesinin ve halkının intikamını almak için yola çıkar. Bu bağlamda Tarkan *kahraman* arketipini karşılar.

Türk mitolojisine ait alıntıların Tarkan karakterinde somutlaştığı görülür. Daha küçük yaşlarda koçlarla boğuşmaya başlayan Tarkan köyünün basılmasından sonra kurtlar tarafından emzirilir ve büyütülür. Kurt motifi, İslamiyet öncesi Türk anlatılarında sıkça görülen motiflerdendir (Yakıcı, 2003: 417). Tarkan karakterinin izleyici tarafından benimsenmesini hızlandırmak adına Türk sözlü anlatılarının figürlerinden Tarkan karakteri resmedilirken yararlanıldığı görülür.

Tarkan soylu bir aileden gelmektedir. Babası Alan uç karakolunun komutanı ve Hun imparatoru Attila'nın sadık adamlarındandır. Kötü gücün karşısında beliren Tarkan iyilerin yanında yer alır. Handa bir kızı Alanlı savaşçının elinden son anda kendi hayatını tehlikeye atarak kurtarır. Kızın ısrar etmesi üzerine ismini açıklar. Tarkan'ın adı duyulunca hanın içerisine şaşkınlık ve korku yayılır.

Tarkan film boyunca görevinin başında görülür. En ufak bir şekilde dahi görevi dışında bir işle ilgilenirken görülmez. Kostok'a ulaşabilmek için her engeli birer birer aşması gerekir. Bunu yapmak için kardeşim dediği kurtla beraber durmaksızın ilerler.

Altar'ın sadık hizmetkarlarından Tulga küçük Tarkan'ı ve kurdu köylülerin elinden kurtararak eğitir. Tarkan'ı gerçek bir savaşçı olarak yetiştirir ve büyük görevine

hazırlar. Kurtlar tarafından büyütülen Tarkan geçmişine dair herşeyi Tulga'dan öğrenir. Tulga ayrıca Tarkan'ı kötü güçlere karşı gireceği macerada kendisine gerekecek özelliklerle donatır. Bu özellikleriyle Tulga, Gümüş Eyer filmindeki *akıl hocası* arketipidir.

Tulga *akıl hocası* olarak Tarkan'ın sahip olduğu yüce değerleri açığa çıkarmasına yardımcı olur. Tulga Tarkan'ın artık hazır olduğunu düşündüğü anda Kostok ile ilgili kendisiyle konuşur. Bunun ardından Tarkan'a handa beklemesini tembih ederek Kostok'un yerini öğrenmeye gider. Hana döndüğünde ise sırtından vurulmuştur. Ölmeden önce akıl hocası olarak Tarkan'a son kez düşmanlarını ve alması gereken intikamı hatırlatır. Tarkan Tulga sayesinde macera sırasında hayatta kalmasını sağlayacak meziyetler edinmiştir. Çıktığı yolculuktan sağ salim dönebilmesi için Tarkan'a gerekecek meziyetler Tulga tarafından öğretilmiştir.

Eşik muhafızı arketipi film içerisinde değişik bölümlerde görülür. Daha önce de üzerinde durulduğu gibi *eşik muhafızı* canlı bir varlık olabileceği gibi kahramanın ilerlemesini engelleyecek kilitli bir kapı, bir bilmece gibi farklı görünümlere sahip olabilir. Gümüş Eyer filminden verilebilecek örneklerden ilki bakıcısı tarafından kaçırılan bebek Tarkan'ın çakallar tarafından sarılması gösterilebilir. *Eşik muhafızı* olarak çakal sürüsü filmin bütünü içerisinde önemsiz bir figürdür. Kahramanın yoluna devam etmesini engellemeye çalışır. Bakıcısı Tarkan'ı kurtarmak için kendisini feda eder ve daha sonra Tarkan bir kurt ailesi tarafından büyütülür. Bu akışın sağlanması için Tarkan'ın çakal sürüsü olarak görünen *eşik muhafızını* aşması gerekmektedir.

Büyücü Goşha'yı çırılçıplak ata binerken görüp peşine düşen Tarkan'ın karşısına ormanın girişinde yaşlı bir kadın çıkar. Tarkan Goşha'yı görüp görmediğini sorduğunda yaşlı kadın Tarkan'ı vazgeçirmek için Goşha'nın ne kadar tehlikeli olduğundan bahseder. Kahramanı yolundan alkoymaya çalışan bu figür *eşik muhafızına* verilebilecek bir diğer örnektir. Büyücü Goşha'nın Tarkan'ı durdurmaya çalışan devi

daha sonra Tarkan ve ağabeyi Tan Kostok'un peşine düşecekken köprüyü yıkarak Tarkan'ı durdurmak ister. Aynı şekilde Tarkan Goşha'nın zindanlarına atıldığında karşısına çıkan demir pençeli bir adam da *eşik muhafızı* arketipine örnek teşkil eder.

Haberci arketipine örnek olarak dağdaki mağarasında oturan Tarkan'a Tulga'nın gönderdiği haber güvercini verilebilir. Bu güvercin getirdiği haberle Tarkan'ı maceraya davet etmektedir. Ayrıca akıl hocası Tulga'nın yaralı şekilde hana ulaşması ve Tarkan'ın sırtındaki oklardan Tulga'yı vuranın kim olduğunu çözmesi, Tulga'nın akıl hocası arketipinin yanısıra ölüm sahnesinde *haberci* arketipini üstlendiği görülür.

Büyücü Goşha *şekil değiştiren* arketipini temsil eder. Filmin başında kendisini prenses olarak tanıtır Altar'ın oğlu Tan'ı büyülemesi *şekil değiştiren* arketipine örnek bir davranıştır. Bununla birlikte Tarkan tarafından öldürüldüğünde genç görünümünün yavaş yavaş yaşlı bir kadına dönüşmesi de bir başka örnek olarak ele alınabilir.

Kostok Gümüş Eyer filminde *gölge* arketipine en yakın karakterdir. Tarkan ile zıt bir karakter çizilmeye çalışılmıştır. Kostok zalim, çıkarları için insanları öldürmekten kaçınmayan bir karakterdir. Tarkan'ın bütün halkını, çocuklar dahil, öldürüp kaleyi ateşe vermesi bunun örneğidir. Gümüş Eyer'i ele geçirme ve Altar'dan kurtulma arzusunu yerine getirmek için hiçbirşeyden kaçınmaz. *Gölge* arketipi olan Kostok, Tarkan'ı ölümcül tehlikelerin içerisine sokarak durdurmaya çalışır.

Hilekar arketipine örnek olarak Kedi adlı karakter verilebilir. Kedi, Altar'ın şölenine dost gibi görünerek sızar ve dışarıda bekleyen Kostok ve adamlarına işaret gönderir. Kurnazlığı sayesinde içeride yarattığı kargaşayla kale baskınında önemli rol oynar.

3.5.2. BARBAR CONAN

Tarkan Gümüş Eyer filminin çözümlenilmesinde izlenen yol aynı şekilde Barbar Conan filmi için de kullanılacaktır. Barbar Conan filmi de Tarkan Gümüş Eyer filminde olduğu gibi filmin kahramanının çocukluğundan başlayarak macerasını anlatmaktadır.

3.5.2.1. BARBAR CONAN ve MONOMİT

Ayrılma (Yola Çıkış)

Barbar Conan filmi bir kılıç yapımı sekansıyla başlar. Kılıcı Robert Erwin Howard'ın öykülerinde de bahsettiği Conan'ın demirci ve kılıç ustası olan babası yapmaktadır. Baba kılıcı kızgın ateşte döverken oğul Conan ve annesi de onu izlemektedir. Filmin başındaki yazılardan da anlaşıldığı gibi filmin yapımcıları ve senaristleri filmde Robert Erwin Howard'dan sadece Conan karakterini ödünç almıştır. Diğer bütün hikaye Howard'ın öykülerinden yapılan bir karma ve senaristler tarafından yapılan katkılardan oluşmaktadır.

Kılıç yapımının ardından babası Conan'a tanrısı Crom'un hikayesini anlatır. Tanrıların savaşına dayanan bu mitik öğeler taşıyan anlatıda babası Conan'a dünyada güvenilebileceği tek şeyin çelik olduğunu; bunun için ise çeliğin sırrını ve disiplinini öğrenmesi gerektiğini söyler. Barbarlığın hakim olduğu bir coğrafyada ayakta kalmanın tek yolunun çeliğin disiplinine hakim olmakta yattığını söyler.

Açılış sekansının ardından bir grup atlının Conan'ın köyüne doğru ilerlediği görülür. Conan'ın karlı bir ormanın içerisindeki sakin ve küçük köyündeki yaşayış ve köye yaklaşmakta olan atlılar paralel bir kurgu içerisinde gösterilir. Neden ve hangi amaçla geldiği belli olmayan atlı grup köye saldırır ve herkesi öldürmeye başlar. Conan'ın babası saldırgan gruba karşı koymak istese de sonunda yaralanır. Daha sonra da üzerine saldıran köpekler tarafından Conan'ın gözleri önünde parçalanır. Atlılar Conan'ın babasının kılıcını alarak liderleri olan Thulsa Doom'a teslim eder. Yarı tanrı Thulsa Doom Conan'ın annesini babasının kılıcıyla öldürür.

Az önceki vahşi katliamın ardından Conan'ın annesinin öldürülme anı bir ayın gibidir. Bütün saldırganlar sessiz biçimde Thulsa Doom'u izlerken Conan'ın annesi de Thulsa Doom'un büyüü altında savunmasızca öldürülmeyi beklemektedir. Conan'ın ailesinin son ferdi, olağan dünyasına dair son insan da öldürülmüştür. Köydeki diğer çocuklarla birlikte esir alınan Conan olağan dünyasından kopartılarak macerasına sürüklenmeye başlar.

Esir olarak götürüldüğü kuzeyde dev bir çakrığa bağlanır ve diğer esirlerle birlikte uzun yıllar boyunca çakrığı döndürmeye zorlanır. Yıllar boyunca çakrığa bağlı esirler birer birer ölürken Conan güçlenir. Uzun yılların ardından hayatta kalmayı başaramış ve çakrığı tek başına döndürebilecek kadar güçlenmiştir. Conan'ın hayatta kalmasının bir başka sebebi de içinde büyüttüğü intikam duygusudur. Ailesini katledip kendisini esir yapan Thulsa Doom'a duyduğu nefret Conan'ı hayatta tutmuştur.

Çakrığa bağlı Conan'ı oradan kurtaracak olan onu kanlı dövüşlerde kullanmak için satın alan bir gezgin olur. Conan ikinci defa olağan dünyasından koparılarak macerasının içine çekilir. Conan'ı kendisini ölümcül dövüşlere sokan bu gezgin sayesinde barbar yönünü keşfeder. Her dövüşünden sonra insani duygulardan daha da uzaklaşır. Conan'ın sahibi olan gezgin onu sadece dövüştürmekle kalmaz. Conan'a doğulu dövüş ustalarından dersler aldırır, okumayı ve kadınlarla beraber olmayı öğretir.

Bütün bunlara rağmen Conan kafesteki vahşi bir hayvan gibidir. Kapalı tutulduğu kafesinde Conan'ı insanlar hayvanat bahçesindeki bir hayvan gibi izlemektedir.

Bir eğlence sırasında Conan'a "*Hayatta en iyi şey nedir?*" diye sorulur. Conan; "*Düşmanını ezmek, öznünde sürüklendiklerini görmek ve kadınlarının feryatlarını duymak...*" diyerek cevap verir. Conan'ın verdiği cevap aslında artık eğitiminin tamamlandığının da habercisidir. Sahibi Conan'ı bir köle olarak satın almış ve gerçek bir barbara dönüştürmüştür. Bu cevabının ardından Conan sahibi tarafından serbest bırakılır. Conan ilk önce sahibinin yanından ayrılmak istemese de sahibinin zoruyla macerasına başlar.

Barbar Conan filminin sahibinin yanından ayrılmasına kadar olan bölümü Campbell'in monomitini temel alarak çözümlendiğinde Conan'ın *maceraya çağrı* aşamasını birden çok yaşadığı görülmektedir. Conan her macera çağrısına yanıt vermiştir ve her seferinde değişmiş bir karakter olarak görülmüştür. Köyünden koparıldığı ilk çağrıda çocuktan köleye dönüşmüştür. Sahibinin onu çakıktan satın almasıyla yaşanan ikinci çağrı Conan'ı bir köleden barbara dönüştürmüştür. Sahibi tarafından serbest bırakılması ile birlikte Conan barbarlığın hakim olduğu bir coğrafyada hayatta kalabilecek durumdadır. Campbell bu çağrı anlarının önceden tasarlanmamış bir şekilde ortaya çıkacağından bahsetmektedir. Köyün baskına uğraması, çakıktan çalışırken beklenmedik şekilde satın alınması ve sahibinin karanlık bir gecede Conan'ı serbest bırakması Campbell'in bahsettiği 'tasarlanmamış ortaya çıkış'a verilebilecek örneklerdendir. Maceraya çağrı aşamasının birden fazla yaşanması Campbell'in daha önce de değinilen monomitin öğelerinden bazılarının diğerlerine oranla daha belirgin ya da birden fazla kullanılmasına dayanan açıklamasını desteklemektedir (Campbell, 2000: 280; Tecimer, 2005: 141).

Ayağındaki zincirlerle bozkırlarda koşmaya başlayan Conan vahşi köpekler tarafından kovalanmaya başlanır. Köpeklerden kurtulmak için kayalıklara tırmanan Conan, kayalıkların içerisinde gizli bir mağara bulur ve içine girer. Eşik muhafızları olarak tanımlanabilecek köpekler Conan'ı macerasının devamı için mağaraya girmeye zorlamıştır.

Mağaranın içerisinde bir kral mezarıyla karşılaşan Conan, tahtta oturan ölünün elinde tuttuğu kılıcı alır. Kılıcı eline aldığı anda iskeletin başı Conan'ı selamlar gibi öne düşer. Elindeki kılıcıyla birlikte mağaradan çıkan Conan'ı gören köpekler kaçır. Ayağındaki prangaları kılıcıyla kırarak çıkaran Conan bir köle ruhuyla girdiği mağaradan özgür bir insan olarak çıkmıştır. İlk eşik bu sayede aşılmıştır.

Conan özgür bir insan olarak yoluna devam ederken bir büyücüyle karşılaşır. Büyücü Conan'ın ailesini ve köyünü katleden Thulsa Doom'a giden yolu bilmektedir. Conan bilgiyi istiyorsa bedelini ödemelidir. Büyücü, Conan'ın kendisiyle beraber olması karşılığı bu bilgiyi vereceğini söyler. Büyücü, istemiş olduğu bedeli ödeyen Conan'ın Thulsa Doom'a ulaşmak için gitmesi gereken yeri söyler. Bunun ardından bir canavara dönüşmeye başlar. Büyücüyü ateşe atarak kurtulan Conan yoluna devam eder. Böylece Conan kendisini balinanın karnına götürecektir bilgiye ulaşır. Thulsa Doom'un peşinden gideceği bu yolculukta çeşitli tehlikelerle yüzleşmek zorunda kalacaktır.

Erginlenme

Conan, yolculuğu sırasında kendisine arkadaşlık edecek hırsız ve okçu Subutai ile karşılaşır. Subutai ile birlikte yolculuğuna devam eden Conan bir yandan da Thulsa Doom'un sembolünün izini sürmektedir. Uğradıkları şehirlerden birinde gördükleri

Yılan Kulesi'ne girerek hırsızlık yapmaya karar verirler. Conan, soygun için kuleye ilerlerken bir kadın savaşçıyla karşılaşır. Valeria adındaki bu kadın kuleyi soymaya gelen başka bir hırsızdır. Conan'ın Valeria ile karşılaşması tanrıçayla karşılaşma aşamasını temsil etmektedir. Valeria dışı bir güç olarak Conan'ın eksik yönlerinin temsili biçiminde öyküye dahil olmuştur. Soygunu beraberce yapmaya karar veren üçlü kuleye girer.

Soygunu tamamlayıp çıkmak üzereyken Conan Thulsa Doom'un sembolünü görür ve duraksar. Bu sırada mücevherin koruyucusu dev bir yılan Conan'a saldırır. Zorlu bir mücadeleden sonra Conan yılanı öldürür, mücevherleri de alarak arkadaşlarıyla birlikte kuleden kaçmayı başarır. Çaldıkları mücevherlerle eğlenceye dalan Conan ve arkadaşları Yağmacı Kral Osric'in huzuruna çıkarılır. Thulsa Doom kral Osric'in kızını büyü altına almıştır. Kral kızını geri getirebilmeleri halinde Conan ve arkadaşlarını ödüllendireceğini belirtir.

Arkadaşları, özellikle de Valeria, görevi kabul etmek istemese de intikam alma isteğinin de etkisiyle Conan yola çıkar. Valeria ise yolculuktan önce Conan'ı görevden vazgeçirmeye çalışmıştır. *Baştan çıkarıcı* olarak kadın aşamasının temsili olan bu noktada Conan tereddüt eder görünse de göreve başlamıştır. Böylece bir başka eşik aşılmış olur.

Thulsa Doom'u arayan Conan yolda bir şaman ile karşılaşır. Şaman Conan'a Thulsa Doom'u nerede bulabileceğini söyler. Yarı tanrı olan Thulsa Doom'un inananları ona bağlılıklarını göstermek için yaşadığı dağa ilerlemektedir. Heryerden insanların akın ettiği bu an bir hac törenini andırır. Conan kılık değiştirerek Thulsa Doom'a yaklaşırsa da fark edilerek yakalanır.

Conan, baba figürüyle karşılaşmıştır. Kendisini bu hale getiren varlık karşısında durmaktadır. Ailesini katleden ve şu anda olduğu kişi olmasını sağlayan süreci başlatan

Thulsa Doom'dur. Uzun işkencelerin ardından Thulsa Doom Conan'ı ıstırap ağacına bağlattırır. İstırap ağacında ölüme terk edilen Conan arkadaşı Subutai ve sevgilisi Valeria tarafından kurtarılarak şamanın yanına götürülür. Şaman Conan'ı tekrar canlandırabilmek için büyü yapar. Valeria ise tanrıların isteyeceği bedeli ödemeye razı olur.

Conan şamanın büyüleri sayesinde tekrar canlanmıştır. Conan ölümler diyarına gitmiş ve tekrar dünyaya dönmüştür. Yeniden doğuş gerçekleşmiştir. Thulsa Doom'un Conan'ı bağlattığı ıstırap ağacı bu bağlamda Hristiyanlıkta Hz. İsa'nın gerildiği çarmıhtan farklı değildir. Aydınlanmayı bir yeniden doğuşu simgeleyen bu arketip hemen hemen bütün dünya mitolojilerinde görülür (Campbell, 2000: 44).

Prensesi Thulsa Doom'dan kaçırmak ve intikamını alabilmek için Conan ve arkadaşları Thulsa Doom'un yaşadığı dağın içerisine girer. Bu sırada Thulsa Doom'un huzurunda büyük bir eğlence düzenlenmektedir. Thulsa Doom ise dev bir yılan dönüşürken gösterilir. Ani bir baskınla prensesi yakalayan Conan ve arkadaşları dağdan kaçarken Valeria, Thulsa Doom'un yilandan yaptığı okla vurulur ve ölür. Valeria Conan'ı kurtarmak için tanrıların istediği bedeli ödemiştir.

Dönüş

Kral Osric'in kızını kurtaran Conan'ın mücadelesi bitmemiştir. Prensesi bir yem gibi kullanarak Thulsa Doom ve karanlık güçlerini beklemeye başlar. Thulsa Doom en iyi adamlarını Conan'ın üzerine gönderir. Bu adamlarından ikisi aynı zamanda Conan'ın köyünü basan atlılara liderlik edenlerdir. Bütün savaşçıları birer birer öldüren ConanThulsa Doom'un en yakın adamı tarafından öldürülmek üzereyken Valeria belirir

ve Conan'a zaman kazandırır. Bu Conan'a dışarıdan gelen yardımdır. Tekrar savaşmaya başlayan Conan Thulsa Doom'un son adamının kılıcını kırar. Conan artık çeliğin sırrına ve disiplinine hakimdir. Ölmek üzereyken bir anda geri dönen Conan, Thulsa Doom'un son ve en güçlü adamını da öldürür. Böylece Conan için en büyük eşiklerden biri aşılır. Thulsa Doom'un en güçlü adamlarını yenen Conan prensesi de kurtarmıştır.

Aynı gece Thulsa Doom bütün inananlarına bir konuşma yaparken Conan gizlice dağa gelir. Görünmeden Thulsa Doom'un yanına çıkan Conan burada Thulsa Doom'u öldürür. Böylece Conan en büyük korkularının sebebi yarı tanrı Thulsa Doom'u öldürmüştür.

Filmin son sahnesinde ise bir tahtta oturan yaşlanmış Conan görülür. Conan'ın prensesi geri götürdüğü ve Kral Osric'in ödülüne hak kazandığı anlaşılır. Kral tahtında oturan Conan, dönüş aşamasının da tamamlandığının işaretçisidir.

3.5.2.2. BARBAR CONAN ve MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Propp'un ilk işlevi olan uzaklaşma Conan'ın ailesinin yaşadığı köyün basılmasının ardından gerçekleşir. Ailesi ve köy halkı öldürülen Conan esir alınarak evinden uzaklaştırılır. Thulsa Doom'a ait dev bir çakrığa bağlanır. Yıllarca burada çalıştırılır. Daha sonra dövüş meydanlarında kullanılan Conan sahibi tarafından serbest bırakılır. Conan serbest kaldıktan sonra intikam alabilmek için beklediği Thulsa Doom'un izini sürmeye başlar.

Conan Propp'un sınıflandırmalarına göre bir arayıcı kahramandır. Ailesinin katili ve kendi esaretinin sorumlusu Thulsa Doom'u aramaktadır. Propp'un geçiş anı olarak tanımladığı bu aşamada Conan bir buyruk sonucunda gönderilir (Propp, 2001: 57). Conan'ın hazır olduğunu düşünen sahibi onu serbest bırakmaya karar verir ancak Conan başta gitmek istemez. Bunun üzerine sahibi Conan'ı zorla, korkutarak göndermek zorunda kalır.

Böylece yola düşen Conan ilk karşılaştığı insan görünümündeki canlıyla Thulsa Doom'u nerede bulacağıyla ilgili sorular sorması onun yolculuğunun amacını da ortaya koyar. Çocukluğundan köyünün basılmasına dair hatırladığı sembolün izini sürmektedir. Büyücüyle konuşmasının ardından sembolü nerede bulabileceğini öğrenen Conan yolculuğuna devam eder. Böylece Conan bildiği bir dünyadan tehlikelerle ve bilinmezliklerle dolu başka bir dünyaya geçiş yapar. Thulsa Doom'un peşinde tehlikeli bir yolculuğa çıkar.

Yolda karşısına çıkan ve hayatını kurtardığı Subutai ile beraber Yılan Kulesini soymaya karar verirler. İçeri girmeye çalışırken Valeria ile tanışır ve soygunu beraberce yapmaya karar verirler. Thulsa Doom'un mabetlerinden olan Yılan kulesini

soymayı başarırlar. Bu Propp'un çizelgesinde bağışçının ilk işlevi olarak isimlendirilmiş işlevi belirtir. Yılan kulesini soymayı ve içindeki dev yılanı öldürmeyi başaran Conan ve arkadaşları için bu bir sınamadır. Yaşlı kral Osric tarafından bu sınamayı başardıkları için kahramanın tepkisi adlı işlev de gerçekleşmiş olur. Kral Osric Conan ve arkadaşlarından kızını Thulsa Doom'un büyüünden kurtarmaları ve geri getirmeleri halinde kendi krallıklarını kurabilecek kadar mücevherle ödüllendirmeyi teklif eder.

Bu teklifi kabul eden Conan prensesin peşinden Thulsa Doom'un krallığına doğru yola çıkar. Böylece iki krallık arasında yolculuk işlevi de görülmüş olur. Conan bu işlevde Propp'un belirttiği kahraman karada ya da suda yolculuk eder adlı işlevi bu aşamada üstlenir (Propp, 2001: 72).

Çatışma işlevini yerine getiren kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir adlı aşamada kılık değiştiren Conan'ı yakalayan Thulsa Doom'un adamları Conan'a işkence ederler. Bunun ardından Thulsa Doom ile karşılaşan Conan'ın bu aşamada gösterdiği işlev kahraman ile saldırgan açık alanda dövüşürler alt başlığıyla örtüşmektedir. İşkencelerin ardından ısırtap ağacına asılan Conan ölüme terk edilir. Arkadaşları tarafından kurtarılan Conan, şaman tarafından büyülerle tekrar hayata döndürülmeye çalışılır. Tekrar gücünü kazanan Conan, arkadaşlarının yardımıyla Thulsa Doom'un yaşadığı dağın içerisine gizlice girerek prensesi kurtarmayı ve Thulsa Doom'u öldürmeyi planlar.

Prensese kaçırmayı başararak giderme işlevini üstlenen aşamaya geçilir. Conan ve arkadaşları baskın düzenledikleri Thulsa Doom'un mabedinden prensesi kaçırlar ve Thulsa Doom'un inine girmeye cüret ederek kızdırlar. Prenselerin bu şekilde kaçırılması Thulsa Doom ve adamlarının başlarda uyguladığı kaçırma ve el koyma sırasında uyguladıkları yollarla örtüşmektedir. Bu da Propp'un aranan nesne zorla ya da kurnazlıkla kaçırlır adlı başlığa işaret etmektedir.

Geri dönmeye çalışan Conan ve arkadaşları Thulsa Doom'un dağından kaçarken Conan'ın sevgilisi Valeria Thulsa Doom tarafından öldürülür. Bunun üzerine Conan ve Subutai Valeria'nın öcünü almak için kalmaya karar verir. İzleme işlevinin gerçekleştiği bu aşamada Conan ve Thulsa Doom bir kez daha karşıya gelmiştir. Conan'ın ailesini yok eden Thulsa Doom bir kez daha Conan'ın sevdiği birisini öldürmüştür.

Film boyunca kavgadan uzak duran, Conan'ı hayata geri döndüren şaman bu aşamada Conan'a yardım etmek için onlara katılır. Beraberce Thulsa Doom'un adamlarını beklemeye başlarlar. Savaş başladığında Conan'a öleceği esnada doğüstü bir yardım gelir. Bir anda zırhlar içerisinde beliren Valeria, Conan'ı öldürmek üzere olan adamın elinden kurtarır. Yardım işlevi de bu şekilde yerine getirilir.

Bu sırada kaçan Thulsa Doom'un peşine düşen Conan, Thulsa Doom'u dağında müridlerine konuşma yaptığı sırada öldürür. Kahraman saldırganı cezalandırmıştır. Conan'ın Thulsa Doom'u başını keserek öldürmesi cezalandırma işlevini temsil eder. Böylece intikamını da almış olan Conan Kral Osric'in kızını da yanına alarak dağından ayrılır. Daha sonra tahtta oturan Conan'ın yaşlanmış halini görürüz. Bu da Propp'un kalıbının son aşamasını temsil etmektedir. Propp'un evlenme olarak tanımladığı bu son işlevde kahramanın hem tahta çıkması hem de prenses ile evlenmesini içerir. Ancak alt başlıklarında detaylandırıldığı gibi Conan'ın durumu sadece tahta çıkmaktan ibarettir. Prensese ile evlenmek yerine para ile ödüllendirilmiştir (Propp, 2001: 87-88).

3.5.2.3. BARBAR CONAN ve ARKETİPLER

Barbar Conan filmi Robert Erwin Howard'ın Conan adlı karakterinin uyarlamasıdır. Barbarlığın hüküm sürdüğü bir dönemde ve coğrafyada Conan'ın macerası anlatılır. Hikayenin merkezindeki karakter Conan olarak görülür. Bu bağlamda Conan *kahraman* arketipini temsil etmektedir. Conan alışılmış kahraman arketipinin dışında özelliklere sahiptir. Conan'ın babası küçük bir köyde yaşayan kılıç ustası bir demircidir. Önceleri köle olan Conan serbest kaldıktan sonra hırsızlık yaparak yaşamaya başlar.

Conan Hiborya çağında ayakta kalabilmek için gerekenleri yapar. Dolayısıyla hırsızlık yapması ya da yaşamak için öldürmesi kahraman arketipi ekseninde değerlendirilirken dikkatli olunması gereklidir. Conan film içerisinde ailesini katleden ve kendisinin bir köle olmasına yol açan Thulsa Doom'dan intikam alabilmeye çalışır.

Conan'ın barbar dünyasının kendisine has kuralları vardır ve kurallara göre hareket etmeyen bu coğrafyada yaşama şansı yoktur. Conan da bu yüzden anti kahraman özelliklerine sahiptir. Ancak kötüyü temsil etmez. İntikamını alabilmek için en büyük kötünün peşinden giden bir barbardır. Sonuca bakıldığında insanları büyü altına alan Thulsa Doom'u öldürerek büyülenmiş zihinleri serbest bırakan, Kral Osric'in kızını kurtaran kişi Conan'dır.

Barbar Conan filminde *akıl hocası* arketipi Conan'ı köle olarak tutulduğu çikriktan satın alarak kurtaran ve para karşılığı dövüştüren gezgindir. Conan'ı satın alarak sahibi olan bu gezgin Conan'a o dönemde ihtiyaç duyacağı her türlü bilgiyi öğretir. Conan'ı ölümcül dövüşlerde kullanarak tekniğinin gelişmesine katkıda bulunur. Dövüş konusunda kendisini geliştiren Conan'a doğru savaşçılardan dersler aldırır.

Okumayı öğrettiği Conan'a kadınlarla beraber olmayı öğretir. Conan'ın bir soruya verdiği cevaptan tatmin olduğu anda Conan'ı serbest bırakır. Sahibine göre Conan tek başına ayakta kalabilecek durumdadır. *Akıl hocası* arketipinin yapması beklenen herşeyi Conan'ın sahibinin yerine getirdiği görülmektedir. Bu bağlamda Conan'ı bir köle olarak satın alan gezginin Conan'ın *akıl hocası* olduğu söylenebilir.

Conan serbest bırakıldıktan sonra onu kovalayarak bir kayanın içerisindeki mağaraya girmeye zorlayan köpek sürüsü *eşik muhafızına* ilk örnektir. Yıllar önce babasını gözünün önünde parçalayan köpekler Conan'ı kovalamaktadır. Conan köpeklerden kurtulmak amacıyla girdiği mağaradan çıktığında köpekler kaçar. Conan bu eşiği aşmış ve bu yüzden de olgunlaşmış, değişmiştir. Yolculuğuna devam ederken karşısına çıkan ve Thulsa Doom'u nerede bulabileceğini bildiğini söyleyen büyücü *eşik muhafızına* bir başka örnektir. *Eşik muhafızı* büyücü sahip olduğu bilginin bedelini Conan'dan ister. Bedelini ödeyen Conan aynı zamanda şekil değiştiren arketipini de taşıyan büyücünün elinden onu ateşe atarak kurtulur. Conan ve arkadaşlarının hırsızlık için girdiği Yılan kulesindeki dev yılan bir başka *eşik muhafızıdır*. Conan, yılanı öldürerek kuleden kurtulması halinde yoluna devam edebilecektir.

Yağmacı kral Osric *haberci* arketipini temsil eder. Thulsa Doom'un kızını kaçırdığı kral Osric, Conan ve arkadaşlarına bir maceranın haberini verir. Maceraya devam edebilmeleri için Conan'ı motive eder. Kızını kurtarmaları halinde Conan ve arkadaşlarına istedikleri kadar mücevher vereceğini söyler.

Conan'ın macerasının başında karşılaştığı eşik bekçilerinden olan büyücü kadının aynı zamanda *şekil değiştiren* arketipini taşıdığına yukarıda değinilmiştir. Bununla birlikte Barbar Conan filminde şekil değiştiren arketipinin en büyük taşıyıcısı Thulsa Doom'dur. Biçimsel olarak yılanı dönüşebilen Thulsa Doom ayrıca Conan'ın aklını karıştırarak kendisini öldürmesini engellemeye çalışır. Diğer yandan müridlerine barış dolu bir dünya öneren Thulsa Doom karanlık güçlerin efendisidir. Kendisini

görüldüğünden biçimsel ve fikirsel olarak farklı konumlandırılan Thulsa Doom bu özellikleriyle *şekil değiştiren* arketipine örnektir.

Thulsa Doom aynı zamanda *gölge* arketipinin de taşıyıcısıdır. Conan'ın en büyük korkularının, nefretinin mimarıdır. Conan Thulsa Doom'a ulaşabilmek için çeşitli tehlikelerle yüzleşmiştir. Bütün bu tehlikelerin yaratıcısı ise Thulsa Doom'dur. *Gölge* arketipinin taşıyıcısı Thulsa Doom Conan'ın Conan olabilmesinin şartlarını sağlayan varlıktır. Bu bağlamda kendisini Conan'ın babası olarak gören Thulsa Doom barındırdığı karanlık öğelerle *gölge* arketipi için önemli bir taşıyıcıdır.

Conan'ın Thulsa Doom'un peşindeyken tanıştığı şaman karakteri *hilekar* arketipiyle özdeşleştirilebilir. Şamanın muzip yanıyla gergin habayı dağıtan tavırları *hilekar* arketipinin en önemli özelliklerindedir. Thulsa Doom'un adamlarını gergin bir şekilde bekleyen Conan ve Subutai'nin yanına son anda gelerek katılan Şaman yaptığı sakarlıklar ve muzipliklerle bütün gergin havayı dağıtır.

3.5.3. TARKAN ve BARBAR CONAN FİMLERİNİN GENEL DEĞERLENDİRMESİ

Günümüzde popüler kültürün tanımlamasında 'halka ait olan kültür'den kitle kültürüne doğru bir değişim yaşanmıştır. Popüler kültürün anlamında yaşanan bu değişim sonucunda masal, mit gibi sözlü anlatıların popüler kültürün taşıyıcıları olduğu bir dönemden günümüzde kitle iletişim araçlarının taşıyıcılığına geçilmiştir. Bunun sonucu olarak popüler kültür, klasik fonksiyonlarından çıkarılarak ticari bakımdan üretilen, pazarlanan ve satılan bir kültür şeklini almıştır (Erdoğan, 2001:72). Ticari

kaygılarla tasarlanan bir ürüne dönüşen popüler kültür, kitle iletişim aygıtlarına hakim olanlar tarafından her türlü iletiye karşı açık durumda olan halka ulaştırılmaya başlanmıştır.

Kitle iletişim araçları, yukarıdaki anlayış bağlamında, ürettikleri eserlerle gerçekliğin ıstırabından uzak durmanın, acı çekmekten uzak durmanın yollarını arayan kitlelere kaçış alanları yaratmaktadır (akt. Kalay, 2004: 399). Bunu yapabilmek adına da çizgi roman ve sinema gibi araçlardan yararlanarak kaçış alanları yaratılmaktadır. Ulusal boyutta Yeşilçam'ın ve uluslararası boyutta Hollywood'un yaptığı da günlük yaşayış içerisinde bunalan insanlara sıkıntılarını unutturabilecek çalışmalar sunmaktır. Kaçış sineması olarak adlandırılan bu filmler aynı zamanda belirli değer yargılarının ve ideolojik yaklaşımların iletilmesinde kullanılan birer araçtır.

Özetlemek gerekirse çizgi roman ve sinema ile iletilen mesajlarda sisteme karşı isyanları ve sistemin kendisini doğrulaması bir arada bulunabilir. Bununla birlikte, iletilerde sisteme aykırı görüşlerin dozu sistemin tümünü tehdit etmeyecek düzeyde tutulur. Bunun sebebi çizgi roman ve sinema gibi kitlesel iletişim aygıtlarının yardımıyla sisteme aksi görüşler deşarj edilir ve bireylerin sisteme bağlılığının devamı sağlanmaya çalışılır.

Karaoğlan ile bir furya halini alan tarihi çizgi romanlar da dönemin ideolojik yapısının etkisi altındadır. 1962 yılında askeri ihtilalin hemen ardından başlayan Karaoğlan'ın sol görünümünün aksine daha sonra ortaya çıkan pekçok çizgi roman kahramanının sağ ideolojiye yakınlığına dikkat çekmektedir. Dönemin şartları gözönünde bulundurulduğunda bu durum anlam kazanmaktadır. 1960 ihtilalinin ardından seçimlerle iktidara gelen Adalet Partisi ve aynı dönemde hissedilmeye başlanan komünizm ve Soğuk Savaş gerginliği dolayısıyla Amerika Birleşik Devletleri'ne yaklaşılması sağ ağırlıklı bir siyasi ortamın hazırlayıcısı olmuştur.

Tarkan da 1967 yılında çizilmeye başlanan tarihi çizgi roman kahramanlarından. Tarkan, maceralarında sıkça değinilen kimi söylemleriyle sağ kesim tarafından sahiplenilmiştir. Sezgin Burak'ın maceraları Hun imparatorluğu döneminde geçen Tarkan'ın anlamının 'Türk kanı taşıyan kahraman' olduğunu belirtmesi Tarkan'ın neden sağ kesim tarafından daha fazla sahiplenildiğini açıklamaktadır. Bununla birlikte çocukluğunun anlatıldığı maceralar incelendiğinde kurtlar tarafından büyütölmek gibi İslamiyet öncesi Türk destanlarına dayanan kodlara rastlamak da mümkündür.

Çizgi roman kahramanı Tarkan, Hun imparatoru Attila'nın sağ koludur. Attila'nın verdiği görevleri yerine getirmek adına kardeşim dediğı kurt ile birlikte yollara düşmektedir. Tarkan ile aynı dönemde çizilmiş pekçok tarihi kahramanın devlete bağıllık noktasında benzerlikleri dikkat çekmektedir. Çizgi romanlarında soğuk mizacı özellikle vurgulanır. Maceraları boyunca oldukça az konuşan Tarkan, aynı furyanın içerisindeki türdeşlerine göre kadınlar ile en mesafeli olanlarından. Maceraları boyunca çok fazla dostu olmayan Tarkan'ın yanında zor görevlerinde her zaman ona yardım eden kurt vardır.

Tarkan karakterinin çizgi romandaki bu görünümü incelendiğinde dönemin hakim ideolojisine ve kaygılarına paralel olarak yapılandırıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Tarkan çizgi romanlarında devlet kavramı onaylanır, Attila'dan gelen buyruklar koşulsuz yerine getirilir. Devletin başıyla herhangi bir zıtlık yaşanamaz.

1967 yılında yayımlanmaya başlanan maceralarının ardından Tarkan 1969 yılında sinema filmine uyarlanmıştır. Birçok tarihi çizgi roman kahramanı Tarkan ile aynı dönemde sinema filmlerine konu edilmiştir. Yeşilçam, tarihi çizgi roman kahramanlarının maceralarını 1980'li yılların başına kadar azalarak da olsa kullanmıştır.

Sinemadaki Tarkan ile çizgi roman kahramanı Tarkan arasında ciddi farklar görülmemektedir. Filmlerin birçoğunda Sezgin Burak senaryo yazarlığını üstlendiği için Tarkan filmlerinin bazıları çizgi romanların neredeyse kare kare uyarlanmış halidir. Bununla birlikte cinsellik ve erotizm Yeşilçam tarafından Tarkan filmlerine eklenen öğelerdendir. Çizgi romanlarında kadınlarla mesafeli duruşuyla resmedilen Tarkan'a sinema filmlerinde eklenen erotik öğeler dikkat çekmektedir. Kaya Özkaracalar ve Levent Cantek (2004) bu erotizmin kimi maceralarda Sado-Erotik bir hal adığını söylemektedir.

Tarkan'ın sinema filmlerinde de sistemin onaylanmasına dayalı bir yaklaşımın varlığından söz edilebilir. Hun Türkleri buldukları topraklara barış getirirken kötülük her zaman dışardan gelir. Tarihsel gerçeklerle fantastik öğeleri beraberce kullanan Sezgin Burak'ın dünyasında tarihsel olarak örtüşmese de Vikingler ile Hunlar karşı karşıya gelebilir. Yeşilçam da Tarkan çizgi romanlarının ilettiği mesajı taşımaktadır. Yeşilçam'ın uluslararası bir endüstriye dönüşmemiş olmasının da etkisiyle Sezgin Burak'ın Türk kimliği vererek ulusallaştırdığı Tarkan karakterinin milli görünümünü dolaylı da olsa pekiştirmiştir.

Conan için de benzeri yorumlar yapmak mümkündür. Amerika'da 1929 yılında yaşanan büyük ekonomik buhranın neredeyse hemen ardından Robert Erwin Howard tarafından yaratılan Conan maceralarını tamamen başka bir zaman diliminde yaşamaktadır. Howard da Burak'ın yaptığı gibi tarihi gerçekleri ve fantastik öğeleri beraberce kullanarak bir coğrafya yaratmış; dönem olarak da Atlantis'in batışıyla bilinen tarihin başlangıcı arasında bir zamanı işaret etmiştir. Howard'ın Conan'ı barbarlığın hakim olduğu bir zamanda yaşayan ve dönemin şartlarına uygun hareket eden kimi zaman anti kahraman olarak algılanabilecek bir karakterdi. Howard, Amerika'da ekonomik sıkıntı içerisindeki insanları başka diyarlara götürerek sıkıntılarını uzaklaştırabilecek bir atmosfer yaratırken; bir yandan da içerdiği tarihsel gerçeklerle gerçek dünyadan tamamen kopmalarını engelleyecek bir dil oluşturmuştu. Barbarlık ve

uygarlığın çatışması Conan öykülerinde uygarlığın anlamsızlığını vurgulamak adına sıkça kullanılmıştır.

Conan karakteri 1970 yılında çizgi roman kahramanına dönüştürülürken yine benzerlerinden ayrılmıştır. Süper kahramanlar furçasının en hareketli olduđu dönemlerden birisi olan 1960'ların hemen ardından kabul görmüş kahramanlardan çok farklı bir karakter olarak çizgi roman dünyasındaki yerini almıştır. Robert Erwin Howard'ın öyküleriyle ünlenen Conan 1970 yılında yeni bir mecrada serüvenlerine devam etmiştir. Howard'ın öykülerinde çok daha acımasız olarak tasvir edilen Conan çizgi romanlarda daha derinşikli diyaloglar kurabilen kendi krallığını kazanabilecek kadar aklını kullanmayı bilen biri olarak resmedilmiştir. Ancak Conan çizgi romanlarında da esas olan barbarlıktır. Conan'ın Hiborya Çağı'ndaki tek dostu kılıcıdır.

1982 yılında sinemaya aktarıldığında Howard'ın öykülerinden bir karma yapılmış ve senaristlerin yazdığı maceralara eklenmiştir. Conan Hiborya çağında geçmektedir. Yazıp yönettiği **Red Dawn** (Kızıl Şafak) adlı filmde Soğuk Savaş dönemindeki korkuları Komünist Ruslar'ın Amerika'da bir kasabayı işgal etmesiyle anlatan Milius, Barbar Conan'da ise Amerika'daki hakim ideolojiye katkıda bulunmuştur. Barbar Conan, Reaganizm olarak da anılan yeni tip bir muhafazakarlığın mesajlarının taşıyıcılarından birisi olarak kabul edilmiştir (Kellner, 1988: 4).

Sinema ve çizgi romanı uluslararası birer endüstri düzeyine getirmeyi başaran Amerika Birleşik Devletleri mesajlarını Türkiye'nin aksine global olarak iletebilme şansına sahiptir. Amerika, Conan örneğinde olduđu gibi, kitle iletişim araçları üzerindeki kontrolü sayesinde kahramanlarını global birer ikona dönüştürme kabiliyetine sahiptir. Türk sinemasının ve çizgi romanının Tarkan ile gerçekleştirdiği ise, endüstriye dönüşmemesinden dolayı, lokal bazda bazı sonuçlardır. Tarkan'ın ulusal kimliğinin karşısında Conan'ın küresel bir ikona dönüşmüş olması Hollywood ile Yeşilçam arasındaki endüstri temelindeki farklılığın sonucudur.

SONUÇ:

Araştırmanın birinci bölümünde mit ve masal gibi sözlü anlatılar yapıları açısından incelenmiştir. Bu bölümde öncelikle fiziksel olarak birbirlerinden etkilenmesi mümkün olmayan kültürlerin sözlü anlatılarındaki benzerliklerin kökenine dair yapılmış olan araştırmalar tartışılmıştır. Anlatı yapılarındaki benzerliklerin kökenlerinin araştırılmasının ardından bu anlatılardaki kahraman olgusu irdelenmiştir. Bu bölümde kahraman olgusunun insanların değer yargılarının taşıyıcıları olarak sözlü anlatılarda yer bulduğu savından hareketle kahramanın belli başlı özellikleri de ortaya koyulmuştur.

İkinci bölümde mit ve masal gibi sözlü anlatıları araştırma konusu yapmış olan ve birinci bölümde değinilen anlatı yapılarındaki benzerlikleri araştıran üç görüş incelenmiş ve araştırmanın çerçevesi dahilinde tartışılmıştır. İlk olarak Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı ve arketip kavramları incelenmiştir. Arketip kavramı derinlemesine ele alınmış ve sözlü anlatılarla olan bağı ortaya koyulmuştur. Anlatılarda yararlanılan çeşitli arketipler irdelenerek günümüz anlatılarında da yararlanılan bazı arketiplerin özellikleri üzerinde durulmuştur.

Masalların yapısal çözümlenmesi üzerine dayanan çalışmasıyla Vladimir Propp'un görüşlerine de ikinci bölümde değinilmiştir. Propp, Rus olağanüstü masalları üzerine yaptığı çalışmasıyla masalların görünür çeşitliliği altında belirli kalıplara uygun olarak çözümlenebileceğini belirtmiştir. Özetle, masalları çözümlerken içeriğin etkisinden kurtulunmasının gerekliliğine ve sağlıklı bir çözümleme için masal karakterlerinin fonksiyonlarının önemine değinmiştir.

Dünya mitolojileri üzerine yaptığı arařtırmalarıyla tanınan Joseph Campbell bu bölümde ele alınan üçüncü görüşün sahibidir. Yaptığı arařtırmalar sonucunda monomit adını verdiği bir kalıba ulaşan Campbell, dünya mitolojilerinde bu kalıbın tekrar tekrar kullanıldığını belirtmiştir. Jung'un arketip kavramından da yararlanan Campbell mitolojilerde gördüğü benzerliklerden yola çıkarak dünya üzerinde tek bir hikayenin anlatılageldiğini savunmuştur.

Sözlü kültür aşamasından yazılı kültür aşamasına geçilmesiyle mit, masal ve destan gibi sözlü anlatılar en önemli özelliklerini yitirmeye başlamıştır. Söze dayalı oldukları dönemde insanların katkılarıyla şekillenen ve değişen bu anlatılar yazıyla birlikte bu dinamizmlerinden uzaklaşmıştır. Günümüzde kitle iletişim araçlarının etkisiyle sözlü anlatılar ile benzerlikler gösteren yeni anlatı türleri oluşmuştur.

Bu bağlamda, Sanayi Devrimi'nin ardından neredeyse aynı yıllarda ortaya çıkan çizgi roman ve sinemanın günümüzde sözlü anlatıların özellikleriyle olan benzerlikleri üçüncü bölümde tartışılmıştır. Çizgi roman ve sinemanın sözlü anlatıların sahip olduğu düşünülen özelliklerini kendilerinde barındırdıkları ve bu özelliklerden anlatı dilleri içerisinde yararlandıkları görülmüştür. Çizgi roman ve sinemanın gelişimi dünya ve Türkiye bağlamında ele alınarak iki ayrı türün gelişimleri sırasında birbirleri arasındaki alışveriş irdelenmiştir. Çizgi romanın sözlü anlatıların yapısal kalıplarından yararlanması gibi, sinemaya çizgi romandan uyarlanmış olan çalışmalarda da aynı yapısal kalıpların korunduğu gözlemlenmiştir.

Araştırmanın sınırlılıkları doğrultusunda Türkiye'den Tarkan ve Amerika Birleşik Devletleri'nden Conan kurtmaca karakterleri ele alınmış; çizgi roman ve sinema alanlarındaki görünümüleri işlenmiştir. Bununla birlikte araştırmanın sınırlılıklarına bağlı olarak Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmleri ikinci bölümde ele alınan görüşlere göre çözümlenmiştir.

Araştırmanın sınırlılıkları doğrultusunda çözümlemesi yapılan Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmlerinin mit ve masal gibi sözlü anlatıların Jung, Campbell ve Propp tarafından ortaya konulan yapısal kalıplarına benzer bir anlatı diline sahip olmaları araştırmanın temel bulgusudur.

Seçilen filmlerin anlatı yapıları üç görüş açısından ele alındığında, sözlü anlatılarda bulunan yapısal kalıplardan yararlandığı görülmüştür. Campbell, monomit içerisindeki bazı aşamaların diğerlerine göre daha belirgin ya da silik görülebileceğini belirtmiştir. Benzer şekilde Vladimir Propp da otuz bir aşamalı kalıbının bütün aşamalarının masallarda bulunamayabileceğini ancak bu durumun kalıbın işleyiş sırasına etki etmeyeceğini söylemiştir. Bu bağlamda ele alınan filmler incelendiğinde bazı aşamaların diğerlerine göre daha belirgin şekilde işlendiği; Propp'un kalıbının aşamalarının hepsi seçilen filmlerde görülme de aşamaların sıralamasında herhangi bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma sonucunda varılabilecek tespitlerden bir diğeri de sözlü anlatıların sahip olduğu yapısal kalıplardan günümüzde çizgi roman ve sinema tarafından yararlandığıdır. Bu yararlanış mit ya da masalın içinde barındırdığı binlerce yıllık derin değerler ve imgeler bütününe yeniden yaratılması şeklinde gerçekleşmemektedir. İnsanoğlunun dünya üzerindeki yaşamı boyunca sözlü anlatılar içerisinde mükemmelleştirdiği yapısal kalıp günümüzdeki anlatı türlerinin ihtiyaç duyduğu herşeyi içinde barındırmaktadır. Sözlü anlatıların görünür çeşitliliğinin ardındaki yapının günümüz anlatılarında kullanılması bu sebeptendir.

Günümüz anlatı türlerinden çizgi roman ve sinema, sözlü anlatıların yapısal kalıplarından bilinçli ya da içgüdüsel olarak yararlanmaktadır. Farklı zaman ve mekanlara ait sözlü anlatıların sahip oldukları benzerlikler iki ayrı ülke sinemasından, farklı zamanlarda çekilmiş olan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmlerinde de görülmüştür.

Bununla birlikte çizgi roman ve sinemanın sözlü anlatıların yapısal kalıplarından yararlanması anlatı şeması bağlamında değerlendirilmelidir. Araştırmanın amacında da belirtildiği gibi, çizgi roman ve sinema, mit ve masal gibi sözlü anlatıların sahip olduğu yapısal benzerlikler bağlamında irdelenmiştir. Çizgi roman ve sinemanın binlerce yıllık değerler ve imgeler bütünü olan sözlü anlatıların derinliğine sahip olup olmadığı bu araştırmanın amaçlarından değildir.

Tarkan Gümüş Eyer ve Barbar Conan filmleri çözümlendiğinde sözlü anlatılarda kullanılan yapısal kalıplardan yararlandığı görülmüştür. Her iki film bağlamında da Campbell ve Propp'un kalıpları işler bulunmuştur. Benzer şekilde Jung'un arketipler kavramından yola çıkarak tespit edilen, anlatılarda sıkça rastlanan arketipler iki filmde de yer alması araştırmanın bir başa önemli bulgusudur.

Kahraman tanımları ve tartışmaları bağlamında yapılan çözümlemeler sonucunda Tarkan karakterinin kahraman özellikleri taşıdığı görülmüştür. Bununla birlikte Conan karakterinin anti kahraman özelliklerine sahip olduğu görülmüştür. Tarkan zor durumdakilere yardım eden, görevini yerine getirebilmek için çabalayan bir kahraman karakteri olarak resmedilirken, Conan, hırsızlık yapan, para için dövüşen bir karakter olarak alışılmış kahraman karakterinin dışında özelliklere sahiptir.

Bununla birlikte iki filmin çözümlemesi sonucunda görülen her iki karakterin de maceralarının sonucunda gölge arketipini temsil eden karakterleri yok etmeleridir. Anti kahraman da olsa anlatı içerisinde izleyicinin kendisini özdeşleştireceği karakter Conan'dır. Conan, sahip olduğu özellikleri bağlamında kahraman olgusundan, ve özelinde Tarkan karakterinden farklı görünse de, macera içerisinde kötü karakteri temsil etmemektedir. Bu durum araştırma sırasında ulaşılan sonuçları desteklemektedir.

İnsanoğlunun kolektif bilinçdışının ürünleri olan sözlü anlatıların yapısal kalıpları günümüzde çizgi roman ve sinemaya yol haritası olmaktadır. Son yıllara kadar

içgüdüsel olarak yararlanılsa da günümüzde senaryo yazım tekniklerinde ve film çözümlerinde bu kalıplardan sıkça yararlanılmaktadır.

Modernleşme sürecinde akıl ile ruh birbirinden ayrı olarak ele alınmaya başlanmış ve ardından aklın ruh karşısındaki üstünlüğü irdelenmiştir. Bu durum Jung ve Campbell gibi düşünürlere göre günümüz insanının en önemli sorunlarından biridir. Kimi düşünürler, ruh ile aklın birlikteliğini sağlamak adına sanatçılara önemli roller düştüğünü belirtmektedir. Ursula Le Guin sanatçıların bilinç ile bilinçdışı arasındaki köprüyü kurabildikleri derecede başarılı olabileceklerini belirtir. Çizgi roman ve sinema sözlü anlatıların yapısal özelliklerini ödünç alarak bu bağın oluşturulmasında önem taşıyor hale gelmiştir. Başarılı anlatımları mümkün kılabilmek adına sözlü anlatılar incelenmeli; bilincin ürünleri çizgi roman ve sinemanın bilinçdışının ürünleri sözlü anlatılarla arasındaki ilişki derinleştirilmelidir.

KAYNAKÇA:

KİTAPLAR:

- ADANIR, Oğuz: **İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi**, İstanbul, + 1 Kitap, 2006.
- ALSAÇ, Üstün: **Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**, İstanbul, İletişim Yayınları Cep Üniversitesi 1994.
- AYTEN, Ali: **Psikoloji ve Din: Psikologların Din ve Tanrı Görüşleri**, İstanbul, İz Yayıncılık, 2006.
- BETTELHEİM, Bruno: **The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales**, New York, Penguin Books, 1982.
- BUTOR, Michel: **Roman Üstüne Denemeler**, Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Düzlem Yayınları, 1991.
- CAMPBELL, Joseph: **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev: Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
- CANTEK, Levent: **Erotik ve Milliyetçi Bir İkon: Karaoğlan**, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2003.
- CANTEK, Levent: **Türkiye’de Çizgi Roman**, İstanbul, İletişim Yayınları, 2002.
- CERAM, C. W.: **Sinemanın Arkelolojisi**, Çev: Hasan Aydın, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2006.
- CLARK, Josh T.: **The Bare Bones Book of Screenwriting**, Newport Beach, California, WBC Publishing, 2007.

- DOMENACH, Jean Marie: **Politika ve Propaganda**, İstanbul, Varlık yayınları, 1995.
- DORSAY, Atilla: **12 Eylül Yılları ve Sinemamız**, İstanbul İnkılap Kitabevi, 1995.
- DOTY, William G.: **Mythography: The Study of the Myths and Rituals**, Tuscaloosa & Londra, University of Alabama Press, 1986.
- EISNER, William: **Graphic Storytelling: The Definitive Guide to Composing a Visual Narrative**, Tamarac, Florida, Poorhouse Press, 2001..
- ELİADE, Mircea: **Dinler Tarihine Giriş**, Çev: Lale Arslan Özcan, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003.
- ELİADE, Mircea: **Mitlerin Özellikleri**, Çev: Sema Fırat, İstanbul, Om Yayınevi, 2001.
- ELLWOOD, Robert: **The Politics Of Myth A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade, And Joseph Campbell**, Albany, State Of New York University Press, 1999.
- ESEN, Şükran: **80'ler Türkiye'sinde Sinema**, Eskişehir, Etam AŞ Baskı Tesisleri, 1996.
- FLEMING, Richard & PAYNE, Michael: **New Interpretations of American Literature**, Cranbury, NJ, Associated University Presses, 1988.
- FORDHAM, Frieda: **Jung Psikolojisinin Ana Hatları**, Çeviren: Aslan Yalçın, İstanbul, Say Yayınları - Bilim Dizisi, 2004.
- FORDHAM, Frieda: **Jung Psikolojisi**, Çev: Aslan Yalçın, İstanbul, Say Yayınları, 1999.
- FREUD, Sigmund: **Totem ve Tabu**, Çev. K. Sahir Sel, İstanbul, Sosyal Yayınları, 2002.
- FRINGS, M: **Comicophilia**, Mainz, Germany, Pedia Press, 2006.
- GLASSNER, Andrew S.: **Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction**, Coyote Wind, LLC, 2004.

- GÜNGÖREN, Ahmet: **Sineantropos: Marjinal Antropoloji Yazıları**, İstanbul, Yol Yayınları, 2004.
- HOCKLEY, Luke: **Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım**, Çev: Simten Gündeş, İstanbul, Es Yayınları, 2004.
- HOWARD, Robert E.: **Conan Yıllıkları 1: Fil Kulesi**, Çev:Dost Körpe, İstanbul, İthaki Yayınları, 2003.
- INDICK, William: **Movies and the Mind: Theories of the Great Psychoanalysts Applied to Film**, North Carolina, McFarland Publishing, 2004.
- JUNG, Carl Gustav: **Analitik Psikoloji**, Çev: Ender Gürol, İstanbul, Payel Yayınları, 1997.
- JUNG, Carl Gustav: **Anılar, Düşler, Düşünceler**, Çev. İris Kantemir, İstanbul, Can Yayınları, 2001.
- JUNG, Carl Gustav: **Dört Arketip**, Çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul, Metis Yayınları, 2005.
- JUNG, Carl Gustav: **Two Essays on Analytical Psychology**, Çeviren: R.F:C: Hull, Londra, Routledge, 1956.
- KAYA, Muharrem: **Türk Romanında Destan Etkisi**, Ankara, **Kültür Bakanlığı**, 2004.
- KHAN, Sharif N.: **Psychology of the Hero Soul**, Toronto, Ontario, Diamond Mind Publishing, 2004.
- KOLOĞLU, Orhan: **Türkiye'de Basım**, İstanbul, İletişim Yayınları, Cep Üniversitesi Dizisi, 1992.
- LANGMAN, Larry: **American Film Cycles: The Silent Era**, Westport, Greenwood Publishing Group, 1998.

- LAWRENCE, J.S. &
JEWETT, R.: **The Myth Of The American Superhero** Grand Rapids, Michigan/Cambridge, William B. Eerdmans Publishing Company, 2002.
- LE GUIN, Ursula K.: **Kadınlar, Rüyalar, Ejderhalar**, İstanbul, Metis Yayınları, 1999.
- LUBIN, Harold: **Heroes and Anti-Heroes: A Reader in Depth**, Chandler Publishing Company, 1968.
- MACKEY-KALLIS, Susan: **The Hero and The Perennial Journey Home In American Cinema**, Philadelphia, University Of Pennsylvania Press, 2001.
- MILLER, Dean A.: **The Epic Hero**, Baltimore-London, The Johns Hopkins University Press, 2000.
- NEAL, Connie: **Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars**, Downers Grove, IL, Inter Varsity Press, 2007.
- NYBERG, Amy Kiste: **Seal of Approval: The History of the Comics Code**, University Press of Mississippi, 1998.
- O'FAOLAIN, Sean: **The Vanishing Hero**, London, Eyre & Spottiswoode, 1956.
- ONARAN, Alim Şerif: **Türk Sineması Birinci Cilt**, İstanbul, Kitle Yayınları, 1994.
- ONG, Walter J.: **Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüñ Teknolojileşmesi**, Çev: Sema Postacıođlu Banon, İstanbul, Metis Yayınları, 1995.
- ÖZÖN, Nijat: **Türk Sineması Kronolojisi**, İstanbul, Bilgi Yayınları, 1968.
- PORTER, Lynnette: **Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen**, Westport, Praeger Publishers, 2005.

- PROPP, Vladimir: **Masalın Biçimbilimi-Olağanüstü Masalların Yapısı**, Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, BFS Yayınları, 1985.
- PROPP, Vladimir: **Masalın Biçimbilimi-Olağanüstü Masalların Yapısı**, Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul, Om Yayınevi, 2001.
- PROPP, Vladimir: **Morphology of the Folktale**, Çev: Laurence Scott, Austin, University of Texas Press, 1968.
- RAGLAN, Lord: **The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama**, Connecticut, Greenwood Press, 1956.
- ROLLINGS, Andrew & ADAMS, Ernest: **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**, New Riders, 2003.
- SABIN, Roger: **Adult Comics: An Introduction**, London & New York, Routledge, 1993.
- SCHILLER; Herbert: **Zihin Yönlendirenler**, İstanbul, Pınar Yayınları, 1993.
- SCOGNAMILLO, G. & DEMİRHAN M.: **Fantastik Türk Sineması**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2005.
- SCOGNAMİLLO, G.: **Türk Sinema Tarihi İkinci Cilt**, İstanbul, Metis yayınları, 1988
- SCOGNAMİLLO, G.: **Türk Sinema Tarihi: 1896-1997**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1998
- SEGAL, Robert E.: **Anthropology, Folklore, and Myth (Volume 2)**, New York & London, Garland Publishing Inc., 1996.
- SHIPPEY, T. A.: **Oxford Book of Fantasy Stories**, ed: T. A. Shippey, Oxford, Oxford University Press, 1994.
- SPRAGUE de CAMP, L.: **Conan the Warrior**, Ace Books, 1967.

- STEVICK, Philip: **Roman Teorisi**, Çev: Sevim Kantarcıođlu, Ankara, Gazi Üniversitesi Yayınları, 1988.
- TECİMER, Ömer: **Sinema Modern Mitoloji**, İstanbul, Plan B, 2005.
- TOMBS, Pete: **Fantastik Filmler**, Çev. Nilgün Birgöl, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1999.
- VAN EENWYK, John R.: **Archetypes & Strange Attractors: The Chaotic World of Symbols**, Toronto, Inner City Books, 1997.
- VOGLER, Christopher: **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**, Studio City, CA, Michael Wise Productions, 1998.
- VOYTILLA, Stuart: **Myth and the Movies**, Studio City, CA, Michael Wise Productions, 1999.
- WALKER, Steven F.: **Jung and Jungians on Myth: An Introduction**, . New York & Londra, Garland Publishing Inc, 1995.
- WESTFAHL, Gary: **The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders**, Greenwood Press, 2005.
- WRIGHT, Bradford W.: **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**, JHU Press, 2003.
- YENGİN, Hülya : **Ekranın Büyüsü**, İstanbul, Der Yayınları, 1994.
- YÜCEL, Tahsin: **Yapısalcılık**, İstanbul, Ada Yayınları, 1999.
- ZIMMER, Heinrich: **Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüđü Yenmesi**, Çev.İlker M. İyidođan, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2004.

SÜRELİ YAYINLAR:

- ADAMS, Percy G.: “The Anti-Hero in Eighteenth-Century Fiction,” **Studies in Literary Imagination**, Vol. 9, No. 1, Spring 1976, pp:29-52.
- AKKOYUNLU, Ziyat: “Binbir Gece Masallarının Türk Masallarına Tesiri,” **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, sayı 1, 1996, S: 1-12.
- ALTUNTEK, Serpil: “İlk Türk Matbaasının Kuruluşu ve İbrahim Müteferrika,” **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, cilt: 10, sayı: 1, 1993, s: 191-204.
- ARTAN, Şahin: “What if?,” **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, der: Levent Cantek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2004, s:289-300.
- AZLANT, Edward: “Screenwriting for the Early Silent Film: Forgotten Pioneers, 1897-1911,” **Film History**, vol: 9, no: 3, Screenwriters and Screenwriting, 1997, pp. 228-256.
- BERKOWITZ, Jay & PACKER, Todd: “Heroes in the Classroom: Comic Books in Art Education,” **Art Education**, vol: 54, no: 6, 2001, 12-18.
- BİNGÖL, Yılmaz & AKGÜN, Şener: “Demokratlıktan Muhafazakar Demokratlığa: Demokrat Parti ile Adalet ve Kalkınma Partisinin Karşılaştırmalı Bir Analizi,” **Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, sayı: 9, 2005, s: 1-33.
- BOGGS, Ralph S.: “The Hero in the Folktales of Spain, Germany and Russia,” **The Journal of American Folklore**, Vol.44, No.171, Jan-March 1931, pp: 27-42.

- ÇAKIR, Hamza: “Tarihimizin İlk Mizah Dergisi Diyojen’in Kapatma Cezalarına yine Mizahi Yoldan Gösterdiği Tepkiler,” **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, sayı: 15, 2006, s: 161-172.
- CAMERON, Richard: “Writing to Internalize Themes in Literature,” **The English Journal**, Vol. 83, No. 8, 1994, pp: 91-93.
- CANTEK, Levent: “Türkiye’de Çizgi Romanın Umumi Manzarası,” **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, der: Levent Cantek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2004, s: 15-49.
- CAVANAGH, John R.: “The Comics War,” **Journal of Criminal Law and Criminology (1931-1951)**, vol: 40, no: 1, May - Jun., 1949, pp: 28-35.
- CERAN, Kosta: “Dünya’da Çizgi Roman,” **Sanat Dünyamız**, no:64, İstanbul, 1997, s: 5-39.
- ÇIBLAK, Nilgün: “Vladimir Propp’un Masal Çözümleme Metodu,” **Türk Dili Dergisi**, sayı: 638, Şubat 2005, p:127-140.
- DEMİR, Sema; “Karanlıktan Aydınlığa, Kıştan Bahara Geçiş: Hıdırellez,” **Milli Folklor**, cilt: 9, sayı: 65, 2005, s: 17-23.
- DÜNDAR, Hülya: “Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi,” **Milli Folklor**, cilt: 7, sayı: 55, Sonbahar: 2002, s: 115-119.
- ECO, Umberto: “The Myth of Superman,” **Diacritics**, vol: 2, no: 1, 1972, pp: 14-22.
- ERDOĞAN, İrfan: “Popüler Kültürde Gasp ve Popülerin Gayri Meşruluğu,” **Doğu-Batı Dergisi**, Popüler Kültür Özel Sayısı, no: 15, 2001, s: 65-104.
- FAUST, Wolfgang Max: “Comics and How to Read Them,” **Journal of Popular Culture**, vol: 5, no: 1, 1971, s: 194-202.

- FELL, John L.: "Vladimir Propp in Hollywood," **Film Quarterly**, vol: 30, no. 3, Spring 1977, pp. 19-28.
- FINN, Mark: "Robert E. Howard: Yalnız Fantezi Yıldızı 1," **Conan: Karanlık Tepelerin Eteğinde**, İstanbul, Lal Kitap, 2004a.
- FINN, Mark: "Robert E. Howard: Yalnız Fantezi Yıldızı 2," **Conan: Buz Devinin Kızı**, İstanbul, Lal Kitap, 2004b.
- FRYE, Northrop: "The Archetypes of Literature," **Kenyon Review**, no:13, 1951, pp: 92-110.
- GERAGHTY, Lincoln: "Creating and Comparing Myth in Twentieth-Century Science Fiction: Star Trek and Star Wars," **Literature/Film Quarterly**, vol: 33, no: 3, 2005, pp: 191-200.
- GIBSON, Ben: "All This and Superman Too," **Framework**, no: 15/16/17, 1981, s: 89-92.
- GOMERY, Douglas: "Hollywood Stüdyo Sistemi," **Dünya Sinema Tarihi**, ed: Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fehmi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s: 64-75.
- GOMERY, Douglas: "Hollywood Sisteminin Dönüşümü," **Dünya Sinema Tarihi**, ed: Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fehmi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s: 504-513.
- GRIN, Leo: "The Reign of Blood," **The Barbaric Triumph**: ed: Don Herron pp: 141-160.
- GÜNGÖR, N.: "Türkiye'de Popüler Kültür ve Çizgi Roman," **G.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, cilt. 12, sayı: 1-2, 1996, s: 337-354.
- HENDERSON, Joseph L: "Modern İnsan ve Mitler," **İnsan ve Sembolleri**, ed: Carl Gustav Jung, Çev: Ali Nihat Babaoğlu, İstanbul, Okuyan Us Yayınları, 2007, s: 104-158.

- HOUSEMAN, John: "How And What Does A Movie Communicate?" **The Quarterly of Film Radio and Television**, vol: 10, no: 3, Spring 1956, pp: 227-238.
- HUME, Janice: "Changing Characteristic of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media," **Journal of Popular Culture**, vol:34, no:1, 2001, pp:9-29.
- JUNG, Carl Gustav: "Bilinçdişına Giriş," **İnsan ve Sembolleri**, ed: Carl Gustav Jung, Çev: Ali Nihat Babaoğlu, İstanbul, Okuyan Us Yayınları, 2007,s:18-104.
- KALAFAT, Haluk: "Kimmeryalı Conan," **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, der: Levent Cantek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2004, s: 347-356.
- KERN, Edith: "The Modern Hero: Phoenix or Ashes?" **Comparative Literature**, Vol:10, No:4, Autumn, 1958, pp: 325-334.
- KLAPP, Orrin E.: "Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control," **American Sociological Review**, Vol. 19, No. 1, February, 1954, pp: 56-62.
- KLAPP, Orrin E.: "Social Types: Process and Structure," **American Sociological Review**, Vol. 23, No. 6, December 1958, pp. 674-678.
- KLAPP, Orrin E.: "The Creation of Popular Heroes," **The American Journal of Sociology**, Vol: 54, No: 2, September 1948, 135-141.
- KLAPP, Orrin E.: "The Folk Hero," **The Journal of American Folklore**, Vol.62, No.243, Jan-Mar., 1949, pp: 17-25.
- KOVEN, Mikel J.: "Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey," **Journal of American Folklore**, vol: 116, no: 460, pp: 176-195, 2003.

- LANG, J. &
TRIMBLE, P.: “Whatever Happened To The Man Of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and The Comic Book Superhero,” **Journal Of Popular Culture**, Winter 1988, pp: 157-173.
- LEDERMAN, Marie J.: “Superman, Oedipus and the Myth of the Birth of the Hero,” **Journal of Popular Film and Television**, vol: 7, no: 3, 1979, s: 235-245.
- LEVINE, Lawrence W: “The Folklore of Industrial Society: Popular Culture and its Audiences,” **The American Historical Review**, vol: 97, no: 5, 1992, s: 1369-1399.
- LOUCHART, S. &
AYLETT, R.: “Narrative Theory and Emergent Interactive Narrative,” **International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning**, vol: 14, no: 6, 2004, pp: 506-518.
- LOUINET, Patrice: “Hyborian Genesis: Part 1,” **The Coming of Conan the Cimmerian**, Del-Rey, 2003, pp: 429-453.
- MUNDY, C. S: “Polyphemus and Tepegöz,” **Bulletin of the School of Oriental and African Studies**, vol: 18, no: 2, 1956, s: 279-302.
- MUTLU, Dilek Kaya: “Ayastefanos’taki Rus Abidesi: Kim Yıktı? Kim Çekti? Kim Yazdı?,”**Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 6**, haz:Deniz Bayraktar, İstanbul, Bağlam Yayıncılık, 2007.
- ÖZCAN, Tarık:. Oğuz Kağan Destanı’nın Kahramanlık Mitosu Bakımından Çözümlemesi, **Milli Folklor**, no: 57, 2003b, s: 76–81.

- ÖZKARACALAR, K. &
CANTEK, L.: “Fantastik ve Sado-Erotik bir Çizgi Roman: Tarkan,” **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, der: Levent Cantek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2004, s: 84-99.
- PEARSON, Roberta: “Sinemanın İlk Dönemi,” **Dünya Sinema Tarihi**, ed: Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fehmi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s: 30-42.
- PHILLIPS, Steven R: “The Monomyth and The Literary Criticism,” **College Literature**, Vol:2 No:1, Winter, 1975, pp: 1-16.
- RAGLAN, Lord: “The Hero Of Tradition,” **Folklore**, Vol:45, No:3, September, 1934, pp: 212-231.
- RUBEY, Dan: “Not So Long Ago, Not So Far Away,” **Jump Cut**, no: 41, May 1997, pp: 2-12.
- RUIZ-MONTERO, C.: “The Structural Pattern of the Ancient Greek Romances and the ‘Morphology of the Folktale’ of V. Propp,” **Fabula**, vol: 22, no: 374, 1981, pp: 228-238.
- SCHATZ, Thomas: “Hollywood: Stüdyo Sisteminin Zaferi,” **Dünya Sinema Tarihi**, ed: Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fehmi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s: 259-276.
- SCHMITT, Ronald: “Deconstructive Comics,” **Journal of Popular Culture**, vol: 25, no: 4, 1992, pp: 153-161.
- SCHWARTZ, Barry: “Emerson, Cooley and the American Heroic Vision,” **Symbolic Interaction**, vol: 8, no:1, Spring 1985, pp: 103-120.
- SCOBIE, Alex: “Comics and Folkliterature,” **Fabula**, vol: 21, no: 1/2, 1980, s: 70-81.

- SMITH, Nancy R.: “Copying and Artistic Behaviors: Children And Comic Strips,” **Studies in Art Education**, vol: 26, no: 3, Spring 1985, pp: 147-156.
- STATES, Bert O.: “The Persistence of the Archetype,” **Critical Inquiry**, vol: 7, no: 2, 1980, s: 333-344.
- USAI, Paolo Cherci: “Kökenler ve Ayakta Kalanlar,” **Dünya Sinema Tarihi**, ed: Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fehmi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s: 22-30.
- WARDROPPER, B.: “The Epic Hero Superseded,” **Concepts of the Hero in the Middle Ages and the Renaissance**, editörler: Norman T. Burns & Christopher J. Reagan, Albany, State University of New York Press, 1975, pp: 197-221.
- WAUGH, Butler: “Structural Analysis in Literature and Folklore,” **Western Folklore**, Vol. 25, No. 3, Jul., 1966, pp. 153-164.
- YAKICI, Ali: “İslamiyet Öncesi Türk Destanlarının Bilim ve Kültür Hayatına Etkisi Üzerine Bazı Düşünceler,” **Türkiyat Araştırmaları Dergisi**, Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, sayı: 13, Bahar 2003, s: 411-420.
- YILDIR, Erol: “Batı’da Çizgi Roman,” **Töre Aylık Fikir Sanat Dergisi**, no: 152, 1994.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR:

- ALSAÇ, Üstün: “Karikatür ve Özgürlük,” **Karikatür-Sosyoloji ve İnsan Hakları, Nezih Danyal Karikatür Vakfı**, (Çevrimiçi) 2003, <http://www.nd-karikaturvakfi.org.tr/katalog2003.htm>, 10 Nisan, 2008.
- AYDIN, Hasan: “Doğu ve Batı Felsefesinde Altın Çağ Mitleri,” **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt:5, sayı:17, 2006. (Çevrimiçi) www.e-sosder.com/dergi/17107-114.pdf, 30 Mart, 2007.
- BANKS, Amanda Carson & WEIN Elizabeth E: “Folklore and the Comic Book: The Traditional Meets the Popular,” **New Directions in Folklore**, no: 2, 1998, (Çevrimiçi) <http://www.temple.edu/isllc/newfolk/comics1.html>, 22 Nisan, 2007.
- BATUŞ, Gül: “Sözlü Kültürden Kitle Kültürüne Geçiş Sürecine Direnen Değerler,” **Second International Symposium Communication in the Millennium**, 2004, ss:817-825, (Çevrimiçi) <http://cim.anadolu.edu.tr/pdf/2004/1130853303.pdf>, 12 Haziran, 2007.
- ÇAKIR, Ahmet: “Cumhuriyet, Basında Sükunet İster!” **Radikal Gazetesi**, 25 Temmuz, 2001, (Çevrimiçi) <http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=9041>, 12 Temmuz, 2007.

- ELDEM, Burak: “Kimmeryalı Conan, Batı Uygarlığına Karşı,” **Serüven**, 14 Ekim, 2004, (Çevrimiçi)
<http://www.seruven.org/inceleme.php?id=8>, 6 Aralık, 2007.
- EROĞLU, Aslan: “Bab-ı Ali’li Tarihi Çizgi Romanlarımız ve Yeşilçam’daki Toplu Serüvenleri(Miz),” 8 Mayıs, 2000, (Çevrimiçi)
www.msgsu.edu.tr/data/doc/temel_egitim_aktivlikler/19.rtf, 6 Aralık, 2007.
- FİLİZOK, Rıza: “Gösterge Bilimi yahut İşaret Bilimi (La Sémiotique) ve Anlam,” (çevrimiçi) www.ege-edebiyat.org/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=135, 10 Ekim, 2007.
- FITCH, John: “Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American Cinematic Hero and Anti-Hero,” **Journal of Religion and Film**, Vol. 9, No. 1, April 2005, (Çevrimiçi)
<http://www.unomaha.edu/jrf/Vol9No1/FitchArchetypes.htm>, 12 Aralık, 2007.
- FORD, James L.: “Buddhism, Christianity, and the Matrix: The Dialectic of Myth-Making in Contemporary Cinema,” **Journal of Religion and Film**, vol: 4, no: 2, October 2000, (Çevrimiçi) <http://www.unomaha.edu/jrf/thematrix.htm#1>, 6 Aralık 2007.
- GÜNAY, Umay: “Application of Propp's Morphological Analysis to Turkish Folktales,” **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, cilt: 11, Sayı: 1-2 Aralık 1994, s:1-6, (Çevrimiçi)
www.edebiyatdergisi.hacettepe.edu.tr/19941112UmayGunay.pdf, 12 Aralık 2007.

- GÜNDAY, Çimen: “Ağrı Dağı Efsanesi’nde Arketipsel Benlik” (çevrimiçi) www.Let.Leidenuniv.Nl/Tcimo/Tulp/Research/Cg2.Pdf, 21 Haziran, 2006.
- HORN, Maurice: “Çizgi Romanın Öyküsü 1,” **Serüven**, Çev. Sinan Gürdağcık, (Çevrimci) 2004, <http://seruven.org/>, 1 Şubat, 2007.
- ISAACS, Bruce: **Film Cool: Towards a New Film Aesthetic**, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), University of Sydney, 2006, <http://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/1156/2/02whole.pdf>, 6 Ocak, 2008.
- KALAY, Ayşe: “Uluslararası ve Yerel Reklam Bağlamında Türkiye’deki Carlsberg Reklamları Üzerine Bir Çalışma,” **Second International Symposium Communication in the Millenium**, 2004, s: 395-405. (çevrimiçi) <http://cim.anadolu.edu.tr/pdf/2004/1130847563.pdf>, 11 Ekim 2007.
- KELLNER, Douglas: “Film, Politics, and Ideology: Reflections on Hollywood Film in the Age of Reagan,” (çevrimiçi) 1988, <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/filmpoliticsideology.pdf>, 12.06.2007.
- KUDLER, David: “Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?” **Joseph Campbell Foundation**, <http://www.jcf.org>, 2006.
- KUTLU, Kutlukhan: “Çağlar Boyu Amerikan Çizgi Romanı-2,” **Serüven**, (Çevrimiçi) 2005, <http://www.seruven.org/inceleme.php?id=61>, 12 Mart, 2008.

- LIM, C., TAN, L. &
WEE, N. "Digital Propp: Fairy Tales and Electronic Culture," 2001, (Çevrimiçi)
http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytales_Generator/home.html, 6 Aralık, 2007.
- MAINARDI, Patricia: "The Invention of Comics," **Nineteenth-Century Art Worldwide A Journal of 19th Century Visual Culture**, vol: 6, no: 1, 2007, (Çevrimiçi) http://19th-artworldwide.org/spring_07/articles/main.shtml, 12 Aralık, 2007.
- MAINS, Christine: **The Quest of the Female Hero in the Works of Patricia A. McKillip**, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), University of Calgary, Department of English, 2001, (Çevrimiçi)
<https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/40979/1/65040Mains.pdf>, 12 Haziran, 2007.
- MCGINTY, Stephen: "The History of the British Comic," **The Scotsman**, 25 June 2008, (Çevrimiçi)
<http://news.scotsman.com/latestnews/Tapestry-row-sparks-new-Norman.4218336.jp>, 25 Haziran, 2008.
- NEMME, Kori &
FITSIMMONS, Phil: "The 'Hero's Journey': Personal Resonance as Response to Narrative," **AARE International Education Research Conference**, 2004, (Çevrimiçi)
<http://www.aare.edu.au/04pap/nem04361.pdf>, 12 Aralık 2007.

- ONARAN, A. Şerif: “Sinemada Bilimkurgu,” **Türk Dili**, 1 Ocak 1973, (çevrimiçi)
<http://bilimkurgu2000.com/makaleler/Mak24.asp>, 12 Mart 2008.
- ÖZKARACALAR, Kaya: “Türkiye’de Yayımlanan Disney Çizgi Romanlarının Tarihçesi,” **Serüven**, 5 Nisan, 2005, (Çevrimiçi)
<http://seruven.org/>, 1 Şubat, 2008.
- PEINADO, F., GERVAS, P
& DIAZ-AGUDO, B.: “A Description Logic Ontology for Fairy Tale Generation,” **4th International Conference on Language Resources and Evaluation**, 2004, (Çevrimiçi)
<http://nil.fdi.ucm.es/nilweb/papers/2004-peinado-description.pdf>, 4 Ağustos, 2007.
- SARAPIK, Virve: “Artist and Myth,” **Electronic Journal of Folklore**, no: 15, 2000, s: 39-59, (Çevrimiçi)
www.folklore.ee/Folklore/vol15/pdf/myth.pdf, 6 Şubat, 2008.
- SMITH, Douglas: “A Critical Appreciation of John Milius’s Conan the Barbarian,” **The Barbarian Keep**, 1996, (Çevrimiçi)
<http://www.barbariankeep.com/ctbds.html>, 12 Mayıs, 2008.
- TARKAN Sitesi: “Sezgin Burak’ın Hayatı” (Çevrimiçi) 18 Mayıs, 2008
http://www.tarkan-sitesi.com/sezginburak/SB_main_A_TR.htm.
- TARKAN Sitesi: “Tarkan İsminin Bulunuşu,” (Çevrimiçi)
http://www.tarkan-sitesi.com/eserler/tarkan/tarkan_isim_A_TR.htm, 15.05.2008

- TÜFEKÇİ, M. Elif: “Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları,” **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Haziran 2004, sayı 17, s:50-66, (Çevrimiçi)
http://www.ankara.edu.tr/kutuphane/tiyatro/TAD_2004_17.pdf, 18 Ekim, 2007.
- Türk Dil Kurumu: “Güncel Türkçe Sözlük,” (Çevrimiçi)
<http://tdk.gov.tr/TR/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAA>
F6AA849816B2EF05A79F75456518CA&Kelime=yiğit,
22 Aralık, 2007.
- Türk Dili Dil Kurumu: “Güncel Türkçe Sözlük,” (Çevrimiçi)
<http://tdk.gov.tr/TR/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAA>
F6AA849816B2EF05A79F75456518CA&Kelime=kahra
man, 22 Aralık, 2007.
- ÜNAL, Dalım Çiğdem: **Alman Eğitim Romanında Avangard Dönüşümler**, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, 2003, (Çevrimiçi)
acikarsiv.ankara.edu.tr/fulltext/510.pdf, 6 Mart, 2007.
- WEBB, Alex: “Tapestry row sparks new Norman conflict,” **BBC News Online**, (Çevrimiçi) 7 Mayıs, 2002,
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/film/1973224.stm>, 12 Şubat, 2008.

TEZLER

- DURUEL, Senem Ayşe: **Sinema Tarih İlişkileri ve Türk sinemasında Tarihe Bakış**, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Mimar Sinan Üniversitesi, 2002.
- GÜNDÜZ, Uğur: **Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri**, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, 2004.

ÖZGEÇMİŞ

Özgür Uğraş Akgün 1976 yılında Sakarya’da doğdu. İlk ve orta öğrenimini Sakarya’da tamamladıktan sonra 1995 yılında İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema bölümünde lisans eğitimine başladı. Lisans eğitiminin ardından yüksek lisans çalışmasını 2003 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalında tamamladı. Aynı anabilim dalında başladığı doktora programını 2008 yılında tamamladı. 2002 yılından itibaren İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır. Özgür Uğraş Akgün beş yıllık evlidir.