



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

**TÜRK DESTANLARININ MERKEZİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ
VE ABDULLAH TURHAN'IN FANTASTİK ÇİZGİ ROMANLARI**

Murat KASAP

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

TÜRK DESTANLARININ MERKEZİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ VE ABDULLAH
TURHAN'IN FANTASTİK ÇİZGİ ROMANLARI

Murat KASAP

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

KABUL VE ONAY

Murat KASAP tarafından hazırlanan ‘‘Türk Destanlarının Merkezi Kahraman Tipolojisi ve Abdullah Turhan’ın Fantastik izgi Romanları’’ bařlıklı bu alıřma, 05.09.2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda bařarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiřtir.

Do. Dr. Zehra KADERLİ (Üye)

Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR (Danıřman)

Dr. Öğr. Üyesi Tuna YILDIZ (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geen öğretim üyelerine ait olduđunu onaylıyorum.

Prof.Dr. Uđur ÖMÜRGÖNÜLŐEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

...../...../.....
Murat KASAP

¹"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

* Tez **danışmanının** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Prof. Dr. Nebi ZDEMİR** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđımı beyan ederim.

Murat KASAP

ADAMA

Beni yetiřtirip bugünlere getiren ve desteklerini daima hissettiren sevgili anneme ve rahmetli babama...

TEŞEKKÜR

Akademik kariyeri boyunca Türk kültürüne ve Türk halkbilimi disiplinine yapmış olduğu sayısız katkı, ortaya koymuş olduğu pek çok eser, getirmiş olduğu perspektif ve fikirler ile bu disipline olan ilgi, tutku ve motivasyonumu arttıran, aynı zamanda bilimsel tavrı ve çalışma disiplini ile bana ve bilime önem veren benim gibi diğer bütün araştırmacılara örnek teşkil eden saygı değer hocam Prof. Dr. Nebi Özdemir'e; çalışma süremiz boyunca engin bilgi ve tecrübesi ile daima yolumu aydınlattığı, üzerimde etkisi ömür boyu sürecek olan bakış açıları kazandırdığı, çalışmamın gelişip olgunlaşmasında tüm cömertliği ve gayretiyle gereken yardım ve rehberliği benden esirgemediği, aynı zamanda süreç boyunca yaşadığım tüm olumsuzluklara karşı beni büyük bir anlayış ve iyi niyetle karşılayarak yolda tuttuğu için teşekkür ederim.

Başta Bilecik Şeyh Edebali ve Hacettepe Üniversitesi'ndeki değerli hocalarım olmak üzere benim bugünkü ben olmamda; genel boyutta bilgiye, bilime, kültüre, araştırma ve öğrenme merakına, özelde ise Türk kültürü ve bu kültürle ilgilenen bütün disiplinlere ilgi ve tutku duyarak kendimi bu alanlarda geliştirip yeniden inşa etmemde emeği geçen eğitim hayatımdaki bütün hocalarıma teşekkür ederim. Ankara'nın ve Hacettepe Üniversite'sinin bana kazandırmış olduğu ve yüksek lisans eğitimim boyunca bu yolu birlikte yürüdüğümüz gerek özel hayatımda gerekse akademik kariyer yolculuğumda ellerinden gelen her türlü desteği sağlayan, zor zamanlarda birbirimize yaslanarak doğrulduğumuz sevgili arkadaşlarım Aslıhan Yılmaz ve Rûveyda Çakır'a teşekkür ederim. Son olarak ise beni yetiştirip bugünlere getiren, hayatımın her alanında daima en büyük destekçim ve güven kaynağım olan, elde ettiğim başarılar hakkında benden daha fazla gurur duyup sevinen, hiçbir zaman üzerimdeki emeğini ödeyemeyecek olduğum sevgili annem Fatma Kasap'a sonsuz teşekkür ederim.

Murat KASAP

İstanbul, 2024

ÖZET

KASAP, Murat. *Türk Destanlarının Merkezi Kahraman Tipolojisi ve Abdullah Turhan'ın Fantastik Çizgi Romanları*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2024.

Genelde fantastik kültür, özelde ise çizgi romanlar kültürel mirasın korunması, sürdürülebilirliği ve toplumsal kalkınma açısından işlevsel olarak kullanımı için ciddi bir önem taşımaktadır. Fantastik kültüre bağlı yaratıcı endüstriler özellikle sözlü kültürel mirastan yoğun şekilde beslenmekte ve buradaki bilgileri güncel yaşam için yeniden işlevsel hale getirmektedir. Mitolojiler, geleneksel destanlar, efsane ve masallar gibi sözlü halk folklor ürünleri bu noktada en çok yararlanan kültürel malzemeler arasındadır. Çizgi romanlar ise sözlü kültür belleği ile modern yaratıcı endüstriler arasındaki en işlevsel köprülerden biri olarak görünmektedir. Ancak Türkiye'de fantastik kültür ve çizgi roman türüne yönelik yaratıcı endüstriler yeterince gelişmemiştir. Bu durum Türk kültürünün sürdürülebilirliği, işlevselliği ve sosyoekonomik verimliliği açısından önemli bir eksikliklerdir. Bu çalışmada ise önce Abdullah Turhan'ın fantastik çizgi romanlarının merkezi Türk destan kahramanı tipolojisini nasıl işlediği incelenmiş, daha sonra ise fantastik kültür ve çizgi roman endüstrisinin Türk kültürü ve toplumsal kalkınma süreçleri için taşıdığı önem tartışılmıştır. Daha önce Türk kültürü bağlamında geleneksel destan kahramanı ile çizgi roman kahramanlarını karşılaştırarak çizgi romanların fantastik kültür endüstrileri ve kültürel miras bağlantısı açısından önemine dikkat çeken bir çalışma yapılmamıştır. Buradaki araştırmada ise kültürel miras, fantastik kültür endüstrileri ve çizgi roman arasındaki işlevsel ilişkiler ortaya çıkarılarak çizgi romanların ve fantastik kültürün Türk kültürünün işlevsel ve etkin bir biçimde yaşatılması için oldukça büyük önem taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler

Halkbilimi, kültürel miras, yaratıcı endüstriler, merkezi destan tipolojisi, fantastik çizgi romanlar, Abdullah Turhan

ABSTRACT

KASAP, Murat. *Central Hero Typology of Turkish Epics and The Fantastic Comics of Abdullah Turhan*, Master's Thesis, 2024.

Fantasy culture in general, and comic books in particular, are of great importance for the protection of cultural heritage, its sustainability and its functional use in terms of social development. Creative industries related to fantasy culture are particularly nourished by oral cultural heritage and re-functionalize the information contained therein for daily life. Oral folklore products such as mythologies, traditional epics, legends and tales are among the most used cultural materials at this point. Comic books appear to be one of the most functional bridges between oral cultural memory and modern creative industries. However, creative industries for fantasy culture and comic book genres are not developed enough in Turkey. This situation is an important deficiency in terms of the sustainability, functionality and socioeconomic efficiency of Turkish culture. In this study, firstly, it was examined how Abdullah Turhan's fantasy comics handled the central Turkish epic hero typology, then, the importance of fantasy culture and comic book industry for Turkish culture and social development processes was discussed. There has never before been a study that draws attention to the importance of comic books in terms of fantasy culture industries and cultural heritage by comparing traditional epic heroes and comic book heroes in the context of Turkish culture. In this research, the functional relationships between cultural heritage, fantasy culture industries and comics were revealed and it was concluded that comics and fantasy culture are of great importance for the functional and effective survival of Turkish culture.

Key Words

Folklore, cultural heritage, creative industries, central hero typology, fantastic comics, Abdullah Turhan

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	ii
ETİK BEYAN.....	iii
ADAMA	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: TEMEL KAVRAMLAR.....	5
1.1. FANTASTİK.....	5
1.1.2 Fantastik Roman	13
1.2. ÇİZGİ ROMAN.....	17
1.2.1 Çizgi Romanın Yapısı.....	19
1.2.2 Çizgi Romanın Dili.....	21
1.3. DESTANLARDAKİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ.....	23
1.4. YAPILAN ÇALIŞMALAR	31
1.4.1. Kitaplar	34
1.4.2. Tezler	89
1.4.3. Makaleler	102

2. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMANIN TARİHİ.....	108
2.1. DÜNYADA ÇİZGİ ROMAN'IN TARİHİ	108
2.1.1. Çizgi Roman Türünün Kökenlerini Aramak	109
2.1.2. Modern Çizgi Romanın Öncü Örnekleri ve Amerikan Çizgi Roman Endüstrisinin Erken Dönemi.....	112
2.1.3 II. Dünya Savaşı Döneminde Çizgi Romanların Gelişimi, İşlevleri ve Savaşın Çizgi Romanlara Yansımaları	120
2.1.4 Savaş Sonrası Ana Akım Çizgi Romanları.....	124
2.1.5 Çizgi Romanın Sanatsal Kabulü ile Kültürel ve Endüstriyel Gelişimi Bağlamında Engel Teşkil Eden Eleştiri ve Damgalamalar.....	126
2.1.6. Underground (Yeraltı) Çizgi Roman Hareketi	133
2.1.7. Sektörde Yeni Arayışlar ve Çizgi Romanlarda Artan Sosyal Gerçeklik.....	140
2.1.8. 1980'li Yılların Çizgi Romanları ve Sektördeki Sıkışmalar.....	143
2.1.9. Yeni Teknolojik İmkan ve Medya Bağlamlarının Yükselişi ve 1990'larda Çizgi Roman Hareketlerinin Durumu	149
2.2 AVRUPA'DA ÇİZGİ ROMAN.....	153
2.2.1. Fransız-Belçika Ekolü Çizgi Romanlar	153
2.3. JAPON MANGA KÜLTÜR VE ENDÜSTRİSİ	167
2.3.1. Amatör Manga	185
2.3.2. Japon Mangalarının Uluslararası Yayılımı.....	191

2.4. TÜRK ÇİZGİ ROMAN TARİHİ	196
3. BÖLÜM: ABDULLAH TURHAN'IN ÇİZGİ ROMANCILIĞI VE ÇİZGİ ROMANLARI	231
3.1. ABDULLAH TURHAN	231
3.2. ABDULLAH TURHAN'IN ÇİZGİ ROMANCILIĞI.....	233
4. BÖLÜM: ABDULLAH TURHAN'IN TARİHİ-FANTASTİK ÇİZGİ ROMANLARININ TÜRK DESTANLARINDAKİ GELENEKSEL MERKEZİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ ÜZERİNDEN TAHLİLİ VE YORUMLANMASI	235
4.1. TOLGA (UZUN KILIÇLI KAHRAMAN)	237
4.1.1. Tolga: Kerayit Güzeli	238
4.1.2. Tolga: Fırtına Adam (Naymanlar)	242
4.1.3. Tolga: Asya Şeytanı.....	245
4.1.4. Tolga: Abaka'nın Kini	249
4.1.5. Tolga: Siyah Yele	252
4.1.6. Tolga: Urungu'nun Oğlu (Cehennem Yolu).....	255
4.1.7. Tolga: Bizanstaki Yabancı.....	257
4.1.8. Tolga: Dişi Panter	261
4.1.9. Tolga: Jakarta Büyücüsü.....	265
4.1.10. Tolga: Zindandaki Tutsak (Bizanstaki Tutsak)	268
4.2. KARA MURAT (FATİHİN FEDAİSİ)	272

4.2.1. Kara Murat: Aşk ve Kan.....	273
4.2.2. Kara Murat: Vahşi ve Güzel.....	277
4.2.3. Kara Murat: Ölüm Emri.....	281
4.2.4. Kara Murat: Pekin Celladı.....	286
4.2.5. Kara Murat: Türk Kılıcı Yunanistan'da.....	289
4.2.6. Kara Murat: Cenneti Satan Adam.....	293
4.3. ABDULLAH TURHAN ÇİZGİ ROMANLARININ DESTANLARDAKİ MERKEZİ KAHRAMANLARIN TİPOLOJİK ÖZELLİKLERİ ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ.....	296
4. 4. TÜRK DESTANLARINDAKİ MERKEZİ KAHRAMAN TİPİNİN SÖZLÜ KÜLTÜR BAĞLAMINDAN BASILI KÜLTÜR ORTAMINA AKTARIMI VE ÇİZGİ ROMANLARDAKİ GÖRÜNÜMLERİ.....	345
4.4.1. Bağlamlar Arası Geçiş ile Birlikte Subjektif İmgelemin Objektif İmgelere Sabitlenmesi.....	346
4.4.2. Kahramanların Fiziksel Tasarımı.....	349
4.4.3. Karşıtlıkların Keskinliği ve Merkezi Kahramanın Tasviri.....	353
4.4.4. Çizgi Romanlardaki Kadın Betimlemesi ve Erotizm.....	356
5. BÖLÜM: YARATICI ENDÜSTRİLER VE KÜLTÜREL MİRAS İLİŞKİSİ ODAĞINDA ÇİZGİ ROMANLAR.....	360
5.1. KOLEKTİF BELLEK, KÜLTÜREL MİRAS VE ENDÜSTRİ KAVRAMLARI ÜZERİNE TEORİK YAKLAŞIMLAR.....	360

5.2. KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİNE YÖNELİK FRANKURT OKULU VE AYDINLANMA'NIN DİYALEKTİĞİ ÇEVRESİNDE GELİŞEN ERKEN DÖNEM TANIMLAMA VE ELEŞTİRİLER.....	364
5.3. THEODOR W. ADORNO VE MAX HORKHEİMER'İN TEORİK YAKLAŞIMLARI ÇERÇEVESİNDEKİ KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ AÇILIMLARINA YÖNELTİLEN ELEŞTİRİLER.....	380
5.4. SÖZLÜ KÜLTÜRDEKİ KÜLTÜREL MİRAS ENVANTERLERİ İLE GÖRSEL/İŞİTSEL DİJİTAL MEDYA ODAKLI YARATICI ENDÜSTRİLER ARASINDA MULTİFONKSİYONEL BİR KÖPRÜ	389
5.5. ANONİMLİĞİN SAHİPLENİLMESİ NOKTASINDA YARATICI BİR LİSANSÖR OLARAK ÇİZGİ ROMANLAR.....	410
SONUÇ.....	417
KAYNAKÇA	438
EK1 ORJİNALLİK FORMU	446
EK 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU.....	448

GİRİŞ

Fantezi kavramı ve bu kavram etrafında gelişen kültürel yaratıcılık, geride bıraktığımız son yüzyıllık dilimde gerek gündelik insan ve toplum yaşamındaki gerekse de bu yaşam döngüsü içerisindeki kültürel üretim ve tüketim alanlarındaki etkisini giderek arttırmış, çağımızda ise “fantastik” doğrudan doğruya bir yaratıcı duyarlılık türü, yaratım tarzı ve sosyokültürel etkileşim bağlamı olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda ilk kez Frankfurt Okulu’nun iki öncü düşünürü olarak Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno tarafından 1947 yılında yayınlanan Aydınlanmanın Diyalektiği adlı yapıtta ortaya atılan bir kavram olarak kültür endüstrileri, söz konusu fantastik kavramının ve buradaki yaratıcı faaliyetlerin yükselişinde popüler kültür ile birlikte doğrudan etkin pay sahibi olmuştur. Kültür endüstrileri üzerine tartışmaların ilk ortaya çıktığı dönemlerde bu kavram; otantik kültürlerin içerisinde boşaltılıp posalarının çıkartılarak geriye ticari değerden başka bir şey kalmayan birer metaya dönüştürmesine ve kitlelerin özgün kültürlerinin ellerinden alınıp yapay ve sahte tatminler vaat eden popüler kültür ürünleri karşısında köleleştirildiği aldatıcı bir mekanizmanın adı olarak tanımlanarak yoğun eleştirilere maruz kalmıştır. Fakat sonraki süreçlerde büyük oranda pejoratif bir yaklaşım üzerine temellenerek tek yönlü ve köktenci bir mantık üzerine kurulu olan bu yaklaşımın hala belli noktalarda haklılık payı barındırmakla birlikte genel bağlamda yetersiz bir tahlil, önyargılı ve adaletsiz bir değerlendirme konsepti içerdiği düşünülerek Eleştirel Kuram çerçevesinde ele alınan söz konusu eleştirel söylem ve yaklaşımların geçerliliklerini önemli oranda yitirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Diğer yandan özellikle kültürel mirasın korunması, canlandırılması ve sürdürülebilirliği hususundaki çalışmalar, tecrübe ve tartışmalar doğrultusunda ise en nihayetinde kültürel miras kategorisindeki bilgi ve verilerin; toplumların güncel yaşantısına katkı sağlamayan ve kalkınmacı bir değer üretmeyen, atıl bir mahiyetle korunup geçerlilik ve devamlılığının sağlanamayacağı anlaşılmaya başlamış ve bu noktada kültürü yaratıcı bir yıkım ile işleyip dönüştürerek güncel toplum yapısı ve insan yaşamı içerisinde işlevsel bir konuma yerleştiren yaratıcı endüstrilerin söz konusu çözüm sürecindeki değer potansiyelinin üzerinde durulmuştur. Buradaki çalışmada ise kültür ve yaratıcı endüstriler arasındaki söz konusu ilişkilerin makro boyutta fantastik kültür, mikro

boyutta ise çizgi roman türü özelindeki değerlendirmesi yapılmaya çalışılırken aynı zamanda Türk tarihi-fantastik çizgi romancılığı bağlamında sözlü kültür belleğindeki merkezi destan kahramanının çizgi romanlarda ne şekilde işlenip yansıtıldığı da Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Kara Murat ve Tolga adlı çizgi roman serilerinden hareketle incelenmiştir.

Bu bağlamda yaratıcı endüstriler ve kültürel miras ilişkisi hususunda fantastik kültür ve çizgi roman türünün seçilmesindeki başlıca neden ise; Türk kolektif bellek ve kültürel miras envanteri içerisinde oldukça zengin bir içerik dağarcığı bulunmasına rağmen başta mit, masal, destan, efsane, halk hikayesi vb. gibi sözlü halk edebiyatı yaratımları olmak üzere yerel kültür rezervinden son derece yoğun biçimde beslenen bir yaratıcılık alanında Türkiye'nin oldukça etkisiz, pasif ve kısır bir görüntü çizmesidir. Nitekim fantastik kültüre dayalı yaratım kategorileri içerisinde yazılı edebiyat, çizgi roman, çizgi film, animasyon, TV ve sinema filmi, dijital oyun, oyuncak, reklamcılık ve kültür turizmi gibi dünya üzerinde oldukça büyük bir katma değer üreten üretim sahalarının pek çoğunda Türkiye, kültürel açıdan barındırdığı potansiyeli pratiğe dökmemekte ve yeterli düzeyde bir üretkenlik gösterememektedir. Burada ise katma değer üretiminin yanında özellikle bahsi geçen kültürel miras envanterleri başta olmak üzere toplumun halihazırda sahip olduğu ancak işlevselliklerini büyük oranda kaybetmelerinden dolayı zaman içerisinde unutulma ve yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalan kültürel bilgi, veri ve imgelerin özellikle fantastik kültüre bağlı modern üretim sektörlerinde yeniden canlı ve işler hale getirilmesinde sözlü kültür belleği ile görsel-işitsel dijital kültür ortamı arasındaki en etkin köprülerden biri olan çizgi romanların son derece önemli bir işlev yüklediği belirtilmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümlerinde konunun verimli bir biçimde anlaşılabilmesi için öncelikle araştırma konusuna dair temel kavramlar açıklanmış, ardından ise destanlardaki merkezi destan tipolojisinin değerlendirildiği çalışmalar gözden geçirilmiş ve burada incelenen kaynakların içeriği ve savları hakkında özet niteliği taşıyan bilgilere yer verilmiştir. Kitap, tez ve makale türlerinde yerli ve yabancı çok sayıda çalışmanın değerlendirilmesinin ardından ise yapılan incelemeler sonucunda Türk merkezi destan kahramanı hakkında en detaylı ve kapsamlı çalışmalardan biri olduğu çıkarımından

hareketle Ülkü Kara Düzgün'ün ‘‘Türk Destan Kahramanı ve Başkurt Destanlarının Tipolojisi’’ adlı yapıtında yer alan 24 maddelik tipoloji şablonu çizgi roman incelemeleri için merkez şablon olarak seçilmiştir.

Sonraki aşamada ise Türk ve dünya çizgi roman tarihi hakkında kapsamlı bilgiler verilerek hem çizgi roman türünün ortaya çıkış ve gelişim sürecinin, dolayısıyla bu türün sahip olduğu karakteristik özelliklerin daha iyi anlaşılması hem de bahsi geçen üretimlerin toplumların sahip olduğu kültürel miras içeriklerinin yaratıcı endüstriler kapsamında ne şekillerde işlenip değerlendirilerek kültürel sürdürülebilirlik ve sosyoekonomik kalkınma süreçlerine katkı sağladığı hususunda fikir veren örneklerin ortaya konması hedeflenmiştir. Diğer yandan araştırma sürecinde aynı zamanda; özellikle fantastik kültür endüstrilerinin en temel ve zengin kaynak madenlerinden biri, belki de birincisi olan bir türün tarihçesi hakkında Türkiye’de yeteri kadar fazla yerel çalışmanın bulunmadığı da farkedilerek bu konudaki eksikliklerin giderilmesi yönünde de katkı sağlamak amacıyla söz konusu bölümün detaylandırılmasına önem gösterilmiştir. Buradaki bölümlerde ise çizgi roman türünün, kültür ve endüstrisinin dünya üzerindeki gelişiminde ve günümüzdeki etkinliğinde en fazla etki sahip olduğu tespit edilen Amerikan, Fransa-Belçika ve Japon çizgi romancılığı üzerinde daha yoğun şekilde durulmuştur. Türün Türkiye’deki gelişim tarihinin anlatıldığı bölümde ise buradaki ilk ve öncü yaratıcı aktör ve çevrelerin dünya üzerindeki pek çok ülkede olduğu gibi daha ziyade karikatür sanatından yetişen gruplar olması sebebiyle konunun daha iyi anlaşılabilmesi adına çizgi romancılığa temas eden yakın dönem Türk karikatürcülüğü hakkında da bilgiler vermeye çalışılmıştır. Genel anlamda ise çizgi roman tarihinin değerlendirildiği bölüm elde bulunan kaynakların kapsama alanı ve niceliği itibarıyla daha ziyade 2000’li yıllara kadar getirilmiş, özellikle kitle iletişim araçları çevresinde yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte bu tarihlerden itibaren gündelik tüketim içerisindeki eski popülerite ve yaygınlığını kaybeden çizgi romanların bu tarihten sonraki serüveni belki başka bir çalışmada incelenmek üzere çalışmanın dışında tutulmuştur.

İlerleyen bölümlerde ise araştırmanın başlıca analiz nesnesi olan çizgi romanların üretici Abdullah Turhan’ın biyografisi ve sanatçı kişiliği hakkında bilgiler verilerek Türk

destanlarındaki merkezi kahraman tipolojisinin çizgi romanlardaki yansımalarını sorgulamak üzere Turhan'ın yaratmış olduğu en başarılı ve popüler serilerden olan ‘‘Tolga’’ ve ‘‘Kara Murat’’ çizgi romanlarından derlenen toplamda 16 adet hikayenin özeti verilmiştir. Bu özetlerin ardından ise bahsedilen çizgi romanlardaki merkezi kahramanların alp/batır tipi üzerinden tanımlanan Türk merkezi destan kahramanı tipinin karakteristik özelliklerine görsel ve anlatsal boyuttaki karakter tasarımı itibariyle ne oranda uyup hangi noktalarda ayrıştığı ve bu ayrışmaların muhtemel sebeplerinin neler olabileceği tartışılmıştır.

Çalışmanın son bölümünün başlarında ise öncelikle Frankfurt Okulu, Eleştirel Kuram, Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno ile onların ortak yaratımı olan ‘‘Aydınlanın Diyalektiği’’ adlı yapıt çerçevesindeki kültür endüstrileri odaklı tanımlama ve eleştiriler tartışılmış, ardından buradaki düşünce ve söylemlere getirilen başlıca çözümleme ve eleştirilere de yer verilerek çalışmanın temel hipotezlerinden bazılarını teşkil eden özgün çıkarımlarda bulunulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın teorik perspektif ve yaklaşımını özetleyen bu kısmın devamında ise kültür endüstrileri, fantastik kültür ve çizgi roman kavramları çerçevesinde kültürel miras ile yaratıcı endüstriler arasındaki ilişki durumu, işlevsellik noktaları, potansiyel değer ve kazanım alanları hakkında çok yönlü bir tartışma gerçekleştirilerek Türk yaratıcı endüstrilerinin, fantastik kültür üreciliğinin ve çizgi roman sektörünün yerel kültürel mirasa entegre ve uyumlu bir biçimde geliştirilmesi yönünde temel boyuttaki önerilere yer verilmiştir.

1. BÖLÜM

TEMEL KAVRAMLAR

1.1. FANTASTİK

Fransızcadan (fantastique) dilimize geçmiş bir kelime olan fantastik ‘‘hayali’’ anlamına gelmektedir. Köken itibariyle ‘‘sonsuz, sınırsız, hayal’’ gibi anlamlara gelen ‘‘fantasie’’(Fransızca) kelimesinden türeyen ‘‘fantastik’’in de en basit şekliyle ‘‘hayali’’ anlamını taşıdığı fakat daha özeldir ise 18. Yüzyıldan başlayarak yine Fransa’da gelişen bir edebi türün adı olarak gelişim gösterdiği belirtilmiştir (TDK, 2011: 849-850). Kelimenin bir edebiyat türüne, daha doğrusu popüler kültür üretim alanları içerisinde bir tarz ve tür kategorisine dönüşmesi ise Batı’da gelişen bir takım akımlar ve kültür endüstrisinde yaşanan gelişmelerin etkisiyle gerçekleşmiştir.

Diğer yandan kavrama tekrar dönecek olursak; bir edebiyat terimi olarak fantastik ise genel kaynakların pek çoğunda hayal ürünü, olağan dışı olay ve kişileri konu edinen edebiyat ürünleri biçiminde oldukça geniş ve sınırlarını çizmesi güç bir tanımla karşılamaktadır (Özkırımlı, 2004: 518). Duruma bu açıdan yaklaşıldığında insanlığın kültür inşasına giriştiği ilk andan itibaren ortaya koyduğu mit, destan, efsane, masal, halk hikayesi ve roman gibi hemen her türün çeşitli derece ve şekillerde fantastik adını alan bu imge biçiminden yararlandığı görülür. Dolayısıyla buradaki manası ile fantastik insan hayal gücü ve imgeleminden doğmakla birlikte dışsal gerçekliğin zaman, mekan ve şahıs mefhumları ile uyumlayıp onu yeniden ve farklı bir suretle inşa eden her türden yaratım içeriği ile doğrudan örtüşür görünmektedir. Fakat kültür ve medeniyet gelişip çeşitlendikçe insanın çevresinde bulunan veya kendi üretimi sonucu sosyokültürel hayata entegre olan varlık ve ürünlerin tanım ve tasnifinde de sürece paralel bir değişim söz konusudur. Edebi türlerin tarihsel teşekkül ve gelişimleri bağlamında da fantastik kavramından anlaşılmanın bu sürece entegre bir biçimde farklılaştığı görülür. Nitekim bir türün ve özeldir bir

yapıtın içerisinde fantastik unsurların bulunması ile fantastiğin doğrudan bir türün adı olması ve onu tanımlaması da birbirinden farklı durumlardır.

Fanteziyi oluşturan unsurlar dil ile meydana getirilen hemen her tür yaratımda farklı derece ve işlevlerde kullanılmakla beraber özellikle edebiyat bağlamında birçok türü de birbirinden kesin çizgilerle ayrılması güç bir biçimde birbirine yaklaştırmaktadır. Edebiyat yapıtlarını türler açısından incelemenin anlamına değinen Todorov, bu uğraşın esas gayesini; yapıtların her birinin özgül niteliklerini ortaya koymaktan çok, pek çok metinde geçerli olacak tanımlayıcı kuralları tespit etmek olarak açıklar (Todorov, 2017: 11).

Fantastik terimine dair tarihteki tanımlamalara bakıldığında ise; gerçekliğin kavranılma biçimi, doğaüstülüklerin meşruiyet ve aykırılık dereceleri ya da yapıtın okurda yarattığı duygu, izlenim ve tavırların niteliği gibi farklı ölçütler kapsamında farklı tanımlamalar geliştirildiği görülmektedir. Örneğin Howard Phillips Lovecraft fantastiği tanımlarken, edimleyici üzerinde yarattığı duygu durumu ve tavırları temel alan bir yaklaşım benimserken, Roger Caillois kurgu içerisindeki gerçeklik yasaları ile imkansızlığın çatışması koşulu üzerinden bir kavramsal temel inşa etmeye çalışmıştır. Bahsi geçen tanımlamaların pek çoğunda kavramın tarifi bağlamında gerçekliğe aykırı ve onun ötesine uzanan bir anlamsal çerçeve ile karşılaşmaktadır. Fakat bu özellikler oldukça genel ve birçok tür tarafından çeşitli şekillerde paylaşılan unsurlar olduğu gibi fantastiğin gerçekle ilişkisi bakımından da onu tanımlama noktasında köklü bir sorunu çözmek için yeterli gelmemektedir. Nitekim fantastik kavramının çağrıştırdığı genel nitelikler ve bu kavramı tarif etmek için kullanılan ilk tanımlar doğaüstülükleri merkezine alan diğer pek çok türü de kapsayan bir görünüme sahiptir. Aynı şekilde fantastik terimine yer veren pek çok sözlük ve ansiklopedi incelendiğinde de, belirtilen tarif ve tanımların türsel açıdan ayırıcı bir karakter taşımaktan uzak olduğu görülebilir. Örneğin bazı edebiyat ansiklopedilerinde fantastik terimi; gerçeğin ve imkan dairesinin dışında, hayal gücünün serbest şekilde yarattığı tamamen hayali bir takım olaylardan

meydana getirilen ve içerisinde çok miktarda masalsı unsur taşıyan eserler (Kiraz, 1985: 247) olarak açıklanmaktadır.

Bu konuda ortaya konulan son paradigmalara yöneldiğimizde özellikle yazınsal bağlamda fantastiği oluşturan unsurlar ile gerçeklik arasında sanıldığı gibi tam bağımsız bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır. Aksine hem fantastiğin doğuşu hem de işleyiş biçimi dışsal gerçeklik ve akılsallık ile doğrudan ve anlaşılabilir bir ilişkiye sahiptir. Bu anlamda fantastik öz ve kurgulanış felsefesi itibariyle hiç olmamış veya mevcut ile bütünüyle ayrışık bir mahiyette olduğu söylenemez.

Fantastik temel itibariyle insan, toplum ve dışsal gerçeklik arasındaki kompleks ilişkinin akla dayalı verilerine yöneltilmiş yapıbozucu bir müdahaleden doğan yaratıcı alışımlardır. Dolayısıyla fantastiği oluşturan hammaddeler mevcut zaman, mekan ve hadiselerden bağımsız bir boşluktan değil, halihazırda var olan bu malzemelerin çarpıtılarak türün otantik bağlamına projekte edilmesi ile var edilir.

Fantastiği masal gibi gerçeklikten tam bağımsız bir düzlem üzerine inşa edilen türlerden ayıran temel fark ise; onun genel yasaları gerçeklik ile tutarlı bir düzleme sonradan ilave edilmiş aykırı ve imkansız müdahaleler yoluyla olağanüstünü yaratmasıdır. Masalsı dünyada bu kurgusal gerçekliğin kendine ait esnek ve özgün yasaları her türlü olağanüstü ve imkansız durumu normal ve meşru kılarken fantastikte ise bu türden unsurların genel gerçeklik yasalarını ihlal ettiği ve yadırgandığının hissedilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla fantastiğin ayırıcı noktalarından biri Caillois'nun söylemiyle imkansızın olmadığı bir dünyada imkansız olanın tüm yasa ve gerçeklik algılarını ihlal ederek, fakat bu müdahalenin illegal olduğunu umursamadan kendi varlığını ortaya sürmesidir (Ertekin, 2013: 26). Bu noktada gerçekçi yasalar ile gerçek dışılık ve imkansızlık aynı kurgusal çerçevede karşıya karşıya gelip bir "skandal"ı doğurarak gerek kahramanlarda gerekse okuyucuda gerçekliğin ne olduğuna dair bir şüphe ve bundan doğan bir "tekinsizlik" hissi meydana

getirir. Nitekim masal ve bilimkurgu yapıtlarından önemli bir ayrım burada karşımıza çıkmaktadır. Fantastiği doğuran olgunun imkansız olabilmesi için gerçekçi bir dünya ve yasa tasarısına ihtiyaç vardır. Fakat bu gerçeklik ve yasalar tamamen fantastik tarafından çiğnenmek için vardır. Masalda söz konusu dünya düzeni tamamıyla imkansız meşrulaştırıp kendi kurgusal gerçekliğinin normları arasında mümkün kılarken fantastiğin yasaları dışsal gerçekliğe bağlı normlar üzerine inşa edildiği ve olağanüstü unsurların bu yasaları ihlal ederek imkansızlığı yarattığı görülmektedir. Örnek olarak; bir masalda cin, peri, dev gibi unsurlar bu evrenin büyümlü gerçekliği içerisinde meşru ve olağan birer dekor mahiyetinde iken fantastikte ise günümüz gerçekliğine bacadan dalarak tüm yasaları ihlal eden bir ejderhanın görünümü bütünüyle imkansız bir durumdur. İşte bu imkansızlık perspektifi fantastiğin kendisini tanımlama ve ayrıştırmasında önemli bir parametre olarak kabul görmektedir.

Yine masal ve bilimkurgu gibi türlerde dışsal gerçeklik yasalarına göre imkansız gibi görünen olguların nasıl mümkün olduğuna dair bir takım izah veya imalar (masalsı dünyanın büyümlü ve özgün gerçekliği, bilimkurgu dünyası içerisinde olağandışını mümkün kılan dizaynlar vb.) söz konusudur. Diğer yandan fantastik kurguda ise imkansızın nasıl gerçekliğe dahil olduğu veya gündeme geldiği ile ilgili açıklayıcı izahlara yönelik bir koşullanma yoktur. Aksine imkansızın gündeme taşınması ile vücuda gelen tekinsiz atmosfer mantıksal çıkarımlar ile açıklanmayıp kararsızlığın ve şüphenin sürmesi gerektiği savunulmaktadır (Bıyıklıoğlu, 2022: 20). Kurgudaki fantezinin mantıksal açıklamalarına girişilmemesine rağmen bunların hala gerçeklik yasalarını ihlal etmeye devam ediyor olması okurun zihninde çözümsüz kalan bazı sorular oluşturmakta ve onu tekinsizlik duygusu ile karşı karşıya bırakmaktadır. Bu açıdan metinde fantastiğin ortaya çıkışı ile beraber gündeme gelen imkansızlık ile ilgili olarak doğal yasalar ile doğüstü nedenler arasında kararsız bırakan bir etki yaratması beklenmektedir. Bu kararsızlıktan doğan şüphe olgusu ise fantastik atmosferin korunabilmesi için serüvenin başından sonuna kadar devam etmesi gerekir.

Fantastiğin doğası üzerine en kapsamlı yapısal kuramlardan birini oluşturan Todorov bu yönü itibariyle fantastiğin; kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin (kurgu kahramanı veya okur) doğaüstü bir durumla karşılaştığında onu anlama ve açıklama noktasında yaşadığı kararsızlıktan doğduğuna işaret eder (Todorov, 2017: 31). Dolayısıyla kurgu içerisinde cevapsız kalan açık uçlu soruların bulunması okuru hangi gerçekliğin esas ve güvenilir olduğu yönünde bir şüpheye sevk etmektedir. Yine bu türün kuramsal paradigmaları hakkında en çok kabul gören hipotezlerin sahibi olan kuramcı Todorov, fantastiğin karakteristiğini saptarken; şüphe, kararsızlık ve tekinsizlik sezgilerine büyük önem atfederek, fantezinin özünde imkansıza yer olmayan bir gerçeklikte imkansızlığın izinsiz şekilde somutlaşması ile ortaya çıktığını belirtir. Fantastiğin bu yapısına örnek olarak gösterebileceğimiz en belirgin örnek Franz Kafka'nın "Dönüşüm" adlı eseri olabilir. Burada romanın başkarakteri olan Gregor Samsa'nın bir sabah uyandığında birdenbire bir hamam böceğine dönüşmüş olması ile yapıt fantastik kuramın çatısını oluşturan pek çok koşulu yakalar. İmkansızlığı doğuran söz konusu dönüşümün dışsal gerçekliğin yasalarının hakim olduğu bir bağlamda gerçekleşmesi, bu alışılmadık durumun izahı açık uçlu bir biçimde çözümsüz kalması ve tüm bunların sonucunda hem okuru hem de kahramanı tedirgin eden bir gerçeklik şüphesinin ve tekinsizlik hissiyatının/sezgisinin ortaya çıkması tam da fantastiğin karakteristik tarifini oluşturan elementlerdir. Diğer yandan fantastik yapıtların en temel koşullarından biri olmamakla beraber okurun karakter ile kendisini özdeşleştirebilmesi diğer pek çok türe göre çok daha belirleyici bir noktayı teşkil etmektedir (Ertekin, 2013: 33). Çünkü fantastiğin çekirdeğini oluşturan imkansızlığın kavranabilmesi ve bunu tamamlayan şüphe, tekinsizlik durumlarının oluşabilmesi için kurgunun kendisini okura kabul ettirebilmesi oldukça önemli bir eşiktir.

Bu türden bir yaratım biçimini doğuran etkenler ise uygarlık tarihinin son birkaç yüzyıldaki gelişim eğrisi ve insanlığın modernleşme tecrübeleri önemli ölçüde ilintilidir. Bugün modern edebiyatın sürükleyici türü konumunda

bulunan roman; dünya toplumlarının endüstrileşme, kentleşme ve modernleşme sürecini idrak etmeye başlayıp bireyin doğuşu ve yalnızlaşması ile sonuçlanan bir takım buhranların, gerçek ile ideal arasındaki uyumsuzluk ve çelişkilerin ürünü bir tür olarak tanımlanmaktadır (Meriç, 2022:). Aynı sosyokültürel koşullanma ve doğum sancısı fantastik yazın ve çizgi roman türü için de son derece geçerlidir. Akılcı, materyalist ve mekanik değer ve sistemler üzerine kurgulanan modern dünya düzeni içerisinde tabiatı tahakküm altına alıp değiştirmeye çalışan ve kimi zaman da topluluğun medeni düzen ve çıkarları gereği kendi tabiatıyla çelişip yabancılaşarak yalnızlaşan birey; kendi iç dünyası ve dışsal gerçeklik arasındaki uyumsuzluk, çelişki ve çıkar çatışmalarından doğan gerilimi sağıaltmak ve stabilize etmek için bazı yöntem ve araçlar geliştirmek durumunda kalmıştır. Bu açıdan medeni gelişimin biçimlendirdiği sosyal gerçekliğin katı düzeni ile uyuşmakta zorlanan ve bocalayan bireyin ifşa, arzu, özlem ve isyanlarını ortaya çıkaran roman ve çizgi roman gibi modern türler içerisinde fantezi olgusu ve fantastik kavramı önemli bir kaçış, tatmin ve dışavurum alanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Salt akılcılık ve gerçekçiliği merkeze alan yazın biçimleri bir yandan dünyanın tamamını anlamlandırmada yetersiz kalırken, diğer yandan ise insanın gayri resmi olarak kabul ettiği toplumsal (kolektif) yaşam sözleşmesi karşılığında feragat ettiği bireysel çıkar ve istençlerini de tatmin etme noktasında oldukça kısır kalmaktadır. Nitekim romantizmin doğuşu da hiç olmadığı kadar büyük bir hızla değişen dünya üzerinde yığınını çıkarlarını gözetip kolektif düzenin güvenliğini esas alan modernite karşısında benlik ve özgürlüğünden ödün veren insanın realiteden soyutlanma, kendi tabiatına dair bastırmak ve ötelemek zorunda kaldığı unsurlara doğru kaçma çabasıyla ilişki halindedir. İşte fantastik yazının doğuşu ile romanın doğuşunu hazırlayan sosyokültürel koşullar ve tarihsel serencam arasında da bu yönler itibariyle benzer dinamiklerin belirleyici olduğu göze çarpmaktadır.

Fakat roman genellikle dışsal gerçeklik ile ideal arasında sıkışan bireyin ifşa ve özleyişlerini görünürde yine aynı gerçeklik yapısı üzerinde fakat daha meşru ve özgür bir biçimde dışsallaştırarak işlevsellik kazanırken fantastik kurgu ise aynı gerçekliği ters düz edip yıkıma uğratarak onun enkazından daha ideal ve aykırı bir gerçeklik yaratır.

Fantastiğe dair sözü edilen bireyin sosyal ve medeni buhranlarına yönelik sağaltım, toplumsalın baskılayarak bilinçaltına ittiği doğal güdü ve istençleri tatmin, gerçek ile ideal arasındaki düğümleri kurgusal bağlamda çözüm gibi işlevler onu kaçınılmaz olarak tıpkı sanat ve edebiyat gibi insanın diğer yaratı ve ifade araçlarında olduğu gibi psikanaliz ile yan yana getirmektedir. Bu noktada da fantastiğin sıklıkla gündeme getirerek yararlandığı delilik kavramı ve saçma, absürt, gerçek dışılık ve radikal hayalcilik gibi olgular birer nesne olmaktan çıkarak insanın kendisini tanıma ve benliğine dair gölgede kalıp kuraklaşan yönlerini besleyerek tatmin sağlama işlevi görmektedir (Ertekin, 2013: 14). Dolayısıyla fantastik yazının da öne çıkan işlevleri arasında Bakhtin'in karnaval imgesi/atmosferi ve mizah/gülme kavramları etrafında ele aldığı dünyanın toplum içerisinde her zaman onaylanmayan farklı yönlerini de görüp ifade ederek insanı rahatlatma (Bakhtin, 2001: 87) özelliği oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu bakımdan fantastiğin kullanımı, insanlığın her döneminde birçok farklı işlev ile kültürel yaratıcılığı beslerken özellikle modern insan için ironik biçimde hem bir konfor hem de bir buhran sebebi olan unsurlar karşısında bir tür antidepresan fonksiyonuna da sahiptir. Böylelikle ferdi özlem ve idealler ile dış dünyanın katı realitesi arasındaki uyumsuzluktan dolayı yalnız ve huzursuz hisseden modern insanın kendi iç alemindeki gerilimi stabilize etme ihtiyacı sonucu icat edilen yahut yeniden kurgulanan türler arasında fantastik yaratı alanları da hızla evrilen dünyanın ihtiyaç hiyerarşisinde önemli bir konum elde etmiştir.

Bu durum özellikle yaratıcı endüstrilerde fantastiğin giderek artan kullanım ve tüketim düzeyi göz önüne alındığında daha açık şekilde görülebilmektedir. Çünkü insan dış dünyanın kendisine dayattığı tatminsizlik ve yoksunluğu

ancak yine kendi yaratıları yoluyla giderip dengeleyebilmektedir. Fakat fantastik yazın üretim sürecinde dışsal gerçekliği ve toplumsal manzaraları ters düz ederken bunları her zaman radikal şekilde başkalaştırıp gerçek dışılığın sınırlarını zorlayarak karşımıza çıkmaz. Kimi zaman da gerçekliğe ait toplumsal olay ve durumları çok fazla bozuma uğratmadan kendi bağlamına taşıyarak yargılar. Bu şekilde bir ele alış tarzı ise özellikle I. Dünya Savaşı, Sovyet ve Nazi totalitarizmi, Amerikan ırkçılık hareketleri gibi geniş çaplı etki uyandıran olay ve süreçler etrafında daha sık bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda Çek yazar Carel Capek'in insanların köleleştirildiği fakat daha sonra insanlar yerine akıllı semenderlerin yönetime gelerek tüm dünyayı ele geçirmeye başlayışını kurgulayan "Semender Savaşı" adlı eseri 20. Yüzyılın ilk yarısında ırkçılık ve emperyalizmin fantastik eleştirisini yapan bir yapıt olarak örnek teşkil eder (Ertekin, 2013: 15).

Diğer yandan buradan hareketle bir imge ve yaratı biçimi olarak fantastiğin, fantezi kavramının yaygınlaştığı son birkaç yüzyılda ortaya çıkmış olduğu sonucuna ulaşılmamalıdır. Bugün fantastik olarak algıladığımız gerçeklik biçimi ve tabiatüstü yaratıcılığın kökenleri; insanlığın düşünce ve hayal etme tarihi ile yaşıt olup, fantezi kültürünün belki de en özgün ve zengin ürünleri özellikle sözlü kültürün kolektif bilinçten beslenen mit, destan, efsane, masal gibi anonim ürünleri içerisinde yaşamaktadır. Çünkü imgelem adını verdiğimiz fenomenin doğası ve çalışma prensibi doğrudan fantezi yaratmaktan ve dışsal gerçeklikten ayrı bir alternatif gerçeklik tasarlamaktan ileri gelmektedir. Dolayısıyla fantastik olgusu, tüm kültürel yaratım ve türleştirmelerden önce insan zihnine ait bir kavrama, yorumlama ve yeniden kurgulama becerisine dayanmaktadır. Fakat yazılı kültür içerisinde fantastiğin doğuş olmasa da belirginleşerek yaygınlaşma ve bağımsız bir şekilde türleşme süreci ile yukarıda bahsedilen tarihsel gelişim ve sosyal koşullar arasında oldukça yakın bir ilişki gözlemlenmektedir.

1.1.2 Fantastik Roman

Roman kavramı İnsanlığın dünya üzerindeki yaşam süresi boyunca ortaya koyduğu en köklü ve zengin ifade aracı ve kültürel yaratım alanlarından biri olan edebiyat içerisinde tarihsel açıdan oldukça yeni bir tür olan romanın teorik zemini hakkında hala aydınlatılmayı ve uzlaşılmayı bekleyen pek çok mesele bulunmaktadır. Romanın türsel biyografisi, doğuş bağlam, koşul ve zamanı, ayırıcı ve karakteristiksel nitelikleri, tasnif ölçüt ve biçimleri, değer kıstasları, eleştiri paradigmatları gibi konular bunlardan sadece bazılarıdır.

Türk Dil Kurumunun belirttiği karşılığa göre roman; insanın veya çevrenin karakterlerini, göreneklerini inceleyen, serüvenlerini anlatan, duygu ve tutkularını çözümleyen, kurmaca veya gerçek olaylara dayanan bir edebi türdür (TDK, 2011: 1982). Bir edebi tür olarak roman sözcüğünün Roma'dan türediği ve önceleri Roma İmparatorluğunun dili ile yazılan kitaplara roman adı verilip daha sonraları bu kelimenin özelleşerek bir yazın türüne ad olduğu düşünülmektedir (Akalin, 1980: 235).

Türe dair bizim edebiyatımızda yapılan ilk ve en doğru tanımlamalardan biri henüz roman sözcüğünün bile Türkçeye geçmediği Tanzimat döneminde Namık Kemal tarafından yapılmıştır. Namık Kemal 1880'li yılların başında kaleme aldığı ve bu dönemde kültürümüze dahil olan yeni türler olarak romanın yanında tiyatro ve makale türünü de Türk toplumuna tanıtmaya çalıştığı Celal Mukaddimesi'nde şöyle bir tarifte bulunmuştur: "sahiden geçmemişse de, geçmesi mümkün bir olayı, ahlak, adet, duygu ve daha olabilmesi akla gelen bütün ayrıntılarıyla canlandırmak". Bu tariften günümüze ulaşan süreci ele aldığımızda romana dair kavramsal tanımların bu noktadan çok fazla uzaklaşmadığını, tanımlamada yaşanan zorluk nedeniyle türü anlatabilmek için daha detaylı tariflere ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Nitekim daha yakın tarihli çalışmalara bakıldığında da romanın doğası itibarıyla dar sınırlama ve tanımlara sığmayacak kadar geniş ve kompleks bir üretim biçimi olduğu, anlatmaya dayalı edebi metinler arasında en olgun ve

uzun soluklu olanı olarak kabul gördüğü belirtilerek bu bağlamda hikayenin daha kapsamlı ve çok yönlü biçimi olarak tarif edilmektedir (Karataş, 2001: 348).

Diğer yandan romanın türsel tanımlamasının dışında doğuşu ve gelişim evreleri konusunda da oldukça farklı görüşler mevcuttur. Özellikle türün tarihsel serüveni ve gelişim süreci hala birçok yönden tartışılan konular arasındadır. Fakat bunlar arasında en çok üzerinde durulan nokta; romanın bir edebi tür olarak ortaya çıkışı ile ortaçağdan modern çağa geçiş evreleri sırasında uygarlık tarihinde önemli toplumsal kırılmalara karşılık gelen bir dizi gelişme arasında oldukça yakın bir ilişki olduğudur. Bu süreç içerisinde gerçekleşen sosyoekonomik ve kültürel gelişmeler ve bir takım zihniyet değişimlerinin romanın doğuşunu hazırladığı düşünülmektedir.

Romanın kökeni kimi yerlerde antik Yunan ve Roma gibi medeniyet tarihinin erken devirlerine kadar götürülerek aranmaya çalışılmakla birlikte takip çizgisi daha belirgin ve metodik olan incelemelerin ortak noktası roman ile modernitenin aynı zaman ve koşullar üzerine birbirinin ürünü olarak ortaya çıktığıdır. Bu konuya dair incelemelerin genellikle üzerinde durduğu başlangıç noktası ortaçağ ve devamında özellikle batı Avrupa ekseninde gelişen ve modern toplum yapılarının temelini atan belli başlı toplumsal dönüşümlerdir. Bunlar arasında coğrafi keşifler ile birlikte zenginleşmeye başlayan batı dünyasında skolastik düşüncenin ve kilise merkezli sosyokültürel yapının giderek zayıflaması, feodal düzenlerin yıkılarak farklı sosyal sınıfların ortaya çıkması, aydınlanma ve Rönesans hareketleri ile yaygınlaşan özgürlük ortamı, akılcı düşünce, eğitim ve okur yazarlık oranının artışı, kentleşme ve sanayileşme, sosyoekonomik temelli değişimlerin bireyi öne çıkarıp özelleştiren ve yücelten yeni bir dünya görüşünü ortaya çıkarması, medeni gelişim ile birlikte insanın hem vahşi doğadan hem de kendi tabiatından giderek soyutlanması ve tabii güdü ve yaşantılara yabancılaşması gibi birbirini tetikleyip besleyen pek çok dönüştürücü dinamik söz konusudur. Fakat koşul ve nedenlerin sayısı çoğaltılabilmekle beraber bunların neticesinde romanı var

eden biri sosyal diğeri edebi olmak üzere iki önemli sonucu öne çıkarmak mümkündür. Bunlardan birincisi modernitenin inşa ettiği yeni dünya düzeninde en önemli aktör ve mercek unsuru olan birey kavramının gelişimi; diğeri ise aynı sosyokültürel gelişmelerin bir diğer sonucu olarak nesrin, asırlardır egemen biçim olan nazmın etkisinden kurtularak akli ve bireyi önceleyen yeni dünyanın hakim ifade aracı olarak gelişip yükselişidir.

Dolayısıyla roman; özellikle ortaçağdan itibaren belirgin şekilde ivmelenerek yapı, sistem, kurum ve zihniyetleri ile köklü bir biçimde dönüşüm geçiren batı dünyası içerisinde, sınıf çatışmalarının göbeğinde ve gelişen bir sınıf olan burjuvazinin eliyle ortaya çıkan, bu yeni toplum ve insan anlayışının gereksinimlerine yönelik yeni bir edebiyatın ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Ortaçağdan itibaren bir yandan batı medeniyetini kökünden sarsarak modernitenin temellerini atan köklü dönüşümler yaşanırken diğer yandan ise sürecin tezahürü olarak gelişip modern romanın bugünkü kabullere göre başlangıç eserleri verilmeye başlanır. Bunlar arasında Giovanni Bocaccio'nun Decameron(1353)'u, François Rabelais'in Gargantua(1534) ve Pantagruel(1532) adlı eserleri ve Miguel de Cervantes'in Don Kişot(1605)'u gibi belli başlı eserler roman türünün gelişimini tarif eden öncül yapıtlar olarak anılmaktadır (Özkırmı, 2004: 1076). Bu tarihlerden roman türünün gelişimini daha somut ve belirgin adımlar üzerinden takip edebilmekteyiz. Nitekim ortaçağın şövalyelik, aşk ve kahramanlık temalarını merkeze alan yapıtlarından evrensel temaların yanında Avrupanın farklı bölgelerindeki yerel meseleler ile de konularını giderek çeşitlendiren roman nesir dilinin de giderek gelişmesi ile beraber teknik açıdan da ciddi bir olgunlaşma sürecine girmiştir. Bu bağlamda aradaki süreç içerisinde ve devamında dünyada meydana gelen felsefe, fikir ve sanat akımlarının, geniş çaplı tarihsel hadiselerin ve medeni gelişmelerin her birinden pay alarak gelişimini sürdüren roman nihayet 19. Yüzyıla gelindiğinde artık bugün anladığımız manasıyla modern yapı ve tekniğine oldukça yaklaşmıştır. Bu noktada ise genel kanılar itibariyle türün ilk tipik örneği olarak Cervantes'in meşhur yapıtı "Don Kişot" öne çıkarılırken romanın hikaye türünden bütünüyle sıyrılıp kendi müşahhas ve modern kimliğine

kavuşması ise Balzac gibi yazarlar ile beraber 19. Yüzyıl ile tarihlendirilmektedir (Meriç, 2022: 128). Bu tarihlerden itibaren ise artık tam anlamıyla bağımsız ve hakim bir edebi tür olarak dünya edebiyatlarını hızla etkisi altına alan roman türü üzerindeki çalışmaların sayısı artıp konularının çeşitlenmekte olduğu görülür.

Romanın yazım, yayım ve tüketim eksenindeki süratli yayılımı giderek artarken dönemlerin popüler fikir ve sanat akımları, tarihsel olayları, türün kendi içerisinde teknik ve muhteva bakımından giderek gelişip zenginleşmesi gibi etkenlerle de ilgili olarak alt türleşmeler gerçekleşmiştir. Günümüzde tema, merkezine aldığı edebi/felsefi/sanatsal akımlar, yazım tekniği, işlev ve ideoloji vb. gibi açılardan romanın farklı kategoriler altında toplandığını görmekteyiz. Fakat bu tasniflendirmelerin doğruluğu ve kapsayıcılığı hakkında evrensel bir uzlaşımın sağlandığı söylenemez. Öyle ki yerli ve yabancı edebiyat tarihleri ve kuram çalışmaları tarandığında romanın düzinelerce farklı kategorilere ayrıldığı görülebilir. Bizim çalışmamızın öğelerinden birini oluşturan fantastik roman kavramı ise daha ziyade 20. Yüzyılın ortalarından itibaren dünya edebiyatlarında romanın bir alt türü olarak yankı bulmaya başlamıştır.

Fantezi ve fantastik kavramlarının irdelendiği önceki bölümlerdeki açıklamalardan hareketle fantastik romanın, genel anlamda roman türünün alışıldık atmosfer ve içeriğine en aykırı alt kategorilerinden biri olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü roman ile ilgili olarak yapılan tanımların genelinde dışsal gerçekliğin en yakınsal biçimde yansıtıldığı; olmuş veya her an olabilir olanın temel malzemeyi teşkil ettiği, dolayısıyla insan ve toplum realitesiyle en bağdaşık tür olarak söz konusu türün karakterize edildiğini görmekteyiz. Ancak fantastik olanın ise bu realite algısının ve titizliğinin ilk bakışta tam aksine bir biçimde hayali, imkansız ve hatta yer yer absürt kavramlarıyla ilişkilendirildiğini ifade etmiştik. İşte bu noktada fantastik romanın; fantezi unsurlarını roman tekniği, biçimi ve kurgu bütünlüğüne

uydurarak karşıtlıkların birlikteliği üzerinden yeni ve oldukça dikkat çekici bir tür olarak karşımıza çıktığını görmekteyiz.

Bu anlamda fantastik roman bilinen ve kabul edilen gerçeklik algı ve yasalarının dışına olağanüstü unsurlar aracılığıyla alegorik anlamdan, düş, hayal, delilik gibi psikolojik/psikiyatrik durumlardan tamamen arınmış bir hayal gücü ile çıkan; mit, destan, efsane, masal, menkıbe ve halk hikayesi gibi olağanüstülükler barındıran ürünlerden beslenen fakat onlardan farklı bir form ve teknik ile romana özgü bir yapıda inşa edilen tür şeklinde bir tanımla açıklanmıştır (Özlük, 2011: 27). Dolayısıyla dışsal gerçekliğe en yakın ve onu en yoğun bir biçimde yansıtan edebi tür olan romanın gerçeklikle en çok çatışan ve olağanüstülükler, imkansızlıklara en fazla yer veren ve bu ikilem üzerinden tamamlanan alt türünün fantastik roman olduğunu söyleyebiliriz. Fantastik romanın gerçekliği bozuma uğratarak 20. Yüzyılın ortalarına kadar olan roman tanımlarını doğrudan ihlal edip neredeyse geçersiz kılan bu yapı da aslında roman türünün tanımı ve sınırlandırılması güç yapısını da gözler önüne sererek tanım ve tasnif çalışmalarındaki karmaşıklığı daha da anlaşılır kılmaktadır.

1.2. ÇİZGİ ROMAN

Özellikle kitle iletişim araçlarının gelişerek hızlı bir biçimde gelişmesi ve popüler kültürün aynı hızla hayatımızın merkezine oturması ile birlikte çizgi romanlar da küresel çapta gerçekleşen bu gelişmelerin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Çizgi romanları en öz biçimiyle birbirinden farklı iki ifade aracı olan yazı ve resmin kompozisyonel senteziyle ortaya çıkan bir kurgu sanatı olarak tanımlamak mümkündür (Cantek, 2016: 28).

Çizgi romanlar kendi özel tarihlerinin ilk zamanlarından itibaren tanımlama, sınıflandırma, taşıdıkları işlev ve değerler bakımından birbirinden oldukça farklı görüşleri içeren tartışmaların odak noktası olmuştur. Türü tanımlama ve

konumlandırmada yaşanan zorlukların ve bu zorluklardan doğan tartışmaların ana sebeplerini yine çizgi romanların kendi doğal dinamiklerinde aramak gerekmektedir. Daha teknik ve daraltılmış bir ifadeyle çizgi romanı tutarlı bir hikayenin görsel-yazı ilişkisi üzerinden birbirine bağlanan kareler içerisinde anlatılması ile oluşan eserler olarak tarif etmek mümkündür (Kireççi, 2018: 41). Çizgi romanları tanılama, tasnif etme ve konumlandırma işleminde ortaya çıkan tartışmaların bir bölümü onun bu sentez içeren kompleks yapısı diğer bölümü ise popüler kültür ile olan doğal ilişkisi ile ilintilidir. Yazı ve resmin bir arada kullanımı çizgi romanların edebiyat, görsel sanatlar vb. gibi alanların bir alt dalı olarak mı yoksa başlı başına bir sanat dalı mahiyetinde mi kabul edileceği tartışmasını gündeme getirmiştir. Çizgi romanların hitap ettiği kitlenin yaş aralığı, taşıdığı estetik değer, entelektüel işlev ve insan gelişimine sunduğu yararlar gibi konular sektörün henüz gelişmeye başladığı ilk zamanlarda bu türün bağımsız, gerçek ve saygın bir sanat dalı olarak kabul edilebilmesi için cevaplanması gereken ilk sorular olarak karşımıza çıkar. Neyse ki türün kısa denilebilecek bir süreç içerisinde, yetenekli ve girişimci sanatçılar öncülüğünde yakaladığı popülerite, elde ettiği sektörel gelişim ivmesi ve ticari potansiyel, ulaştığı kitlenin boyut ve çeşitliliği gibi parametreler; çizgi romanların üzerindeki şüphe ve eleştirileri gidererek günümüzdeki saygın ve bağımsız konumunu elde etmesini sağlamıştır.

Çizgi romanlar önceleri karikatürle olan doğrudan yakınlığı nedeniyle gerek içerik gerekse algısal olarak mizah ile bağdaştırılmış; İngilizcedeki karşılığının ‘‘comics’’ olması da bu ilişkiden ileri gelmiştir (Cantek, 2019: 22). Esasında çizgi roman kendi özel tarihinin ilk zamanlarından itibaren çizgi bantlar, karikatür, resim, roman, sinema, plastik sanatlar vb. gibi oldukça farklı sanat dallarından ve tekniklerden kendi bünyesine ekleme ve uyarlamalar yaparak gelişimini sürdürmüştür. Bu nedenle ilk zamanlardan itibaren kimi sanat ve popüler kültür eleştirmenleri tarafından bir yandan özgün ve bağımsız bir sanat olamayacak kadar melez bir yapıda ve tartışmaya açık bir estetik değerde olduğu iddia edilmiş ve mutlaka bir sanat olarak değerlendirmek gerekecekse benzerliklerin yoğunluk derecesine göre diğer sanatların bir alt üyesi olarak

görülebileceği ileri sürülmüştür. Fakat çizgi roman sanatçıları öteden beri yaptıkları işin diğer sanatlardan aşağı kalmayacak derecede meşakkatli, onların şemsiyesi altında küçük bir alt tür olamayacak kadar farklı ve yaratıcı olduğunu savunarak çizgi romanların eşdeğer bir saygıyı hak ettiği konusunda diretmişlerdir.

Çizgi roman yapısal açıdan daima anlatılarını resim/çizgi ve yazının kompozisyonel/örgüsel bir birlikteliği üzerinden aktarırken bugün gelinen noktada genel bir kabul olarak anlatımda görselliğin ön planda olması gerektiği konusunda fikir birliği sağlanmıştır. Fakat çizgi romanın görselliği incelemesi onu tam anlamıyla bir grafik sanatı yapmamakla beraber konu sınırlaması olmaksızın bütünlüklü bir anlatıyı yazı yardımıyla aktarması da onu roman veya hikayenin modern bir alt türü haline indirgemeyi de mümkün kılmaz. Diğer yandan çizgi roman bugün her ne kadar bağımsızlığını ilan etmiş bir sanat dalı olarak meşruiyet kazanmışsa da tarihsel yolculuğunda karşısına çıkan diğer türlere bir alt kategori olarak yakıştırılma olgusunu farklı dillerdeki adlandırmalarında hala görebilmek mümkündür. İngilizce’de comics, Fransızca’da “bandes dessinées”(resimli bantlar veya tasarlanmış bantlar), İtalyanca’da “fumetti”(küçük balonlar) gibi farklı kullanımlar ile karşılanan çizgi romana yönelik Türkiye’deki ilk adlandırmalar da hikaye, tefrika ve sinema romanı gibi kavramlar olmuş, ancak uzun yıllar sonra Teksas ve Tomkniks isimli yabancı eserlerin etkisiyle çizgi roman kavramı yerleşmiştir (Cantek, 2019: 24). Dolayısıyla bu melez yapısı itibariyle çizgi romanlar en azından kavramsal açıdan hala edebiyat veya grafik sanatlara entegre bir popüler kültür ürünü olarak algılanabilmektedir.

1.2.1 Çizgi Romanın Yapısı

Çizgi romanlar tanımlarda da belirtildiği üzere görsel ve yazıların bütünlüklü bir şekilde örülerek bir anlatıyı aktarmak üzere birbirini tamamladığı melez bir yapıya sahiptir. Fakat özellikle türün ilk zamanlarındaki amatör örnekler, deneme yanılma sürecindeki farklı tecrübeler geride bırakılarak türün tipik hat

ve şablonunu belirleyen daha olgun ve modern çizgi romanların ortaya çıkışından itibaren; anlatımda görselliğin yazıdan daha yoğun ve baskın olması gerektiği kesinlik kazanmıştır. Dolayısıyla anlatılan hikayenin akışında görsellik baskın unsur oluştururken yazı ise anlatıyı daha detaylı, anlaşılır, sürükleyici ve canlı kılmaktadır. Bu bakımdan her iki unsur da birbirini tamamlamaktadır. İşte çizgi romanın bu doğal yapısı onu diğer türler ile ayırıştırarak başlı başına bir sanat türü olarak ele almayı zorunlu kılmaktadır.

Çizgi romanı grafik veya plastik sanatlar ve diğer edebiyat türlerinin çatısı altında bir alt tür olarak değerlendiren bir takım eski eleştirilerin çürütülmesi noktasında biçimsel özellikler de önemli bir destek noktasını teşkil etmiştir. Nitekim resim ve heykel gibi egemen bir takım sanatlarda hem çoğunlukla yazı yoktur hem de ve daha da önemlisi seçili olan tek bir anın ifadesi, somutlaştırılması söz konusu iken çizgi roman ise pek çok andan oluşur ve çok daha ‘‘anlatısal’’ bir yapıya sahiptir (Kireççi, 2018: 41). Dolayısıyla görsel ve plastik sanatların pek çoğunda geçerli olan yapının tek bir anın ifadesi olarak vücuda getirilmesinin aksine çizgi romanlarda fazla sayıda anın örgüsel ve kompozisyonel bir birlikteliği söz konusudur. Diğer yandan benzer nitelikte bir anlatısal ve örüm içeren hikaye ve roman gibi edebiyat ürünleri ise son derece kısıtlı bir takım popüler örneklerin dışında görsellikten yoksundur. Ayrıca salt görsel ve yazının ötesinde çizgi romanı karakterize eden türe özgü bazı yapısal kavramlardan da bahsetmekte yarar vardır.

Tipik bir çizgi roman yazı ve görselleri dizayn edip düzenli bir şablona oturtan kare, ifade balonu, yazı kutusu, espas gibi unsurlardan oluşmaktadır. Kareler yazı ve çizimlerin içerisine yerleştirildiği çerçeveler olup her bir sahneyi birbirinden ayırmakta ve anlatı bu karelerin birbirine bağlı şekilde ilerlemesi ile işlemektedir. Balonlar genel anlamda karakterlerin konuşma ve sese dönük diğer tepki ve ifadelerini içeren yazıların içerisine yerleştirildiği yapılardır. Hikayenin bölümüne ve sahnenin içeriğine göre farklı boyutlarda oluşturulabilen konuşma balonları ile beraber önceleri kare, dikdörtgen, yıldız vb. gibi farklı şekillerde de ifade formları kullanılmaktayken özellikle türün

olgunlaşma devresinden itibaren genellikle oval yapıda olan ve sayfanın coğrafi alanını çok fazla kaplayarak görselliği kısıtlamayacak ölçüdeki balonların kullanımı yerleşmiştir. Yine 20. Yüzyılın ilk devresinden ortalarına kadar olan süreç içerisinde resim karelerinden ayrı olarak sayfanın aşağısında veya üzerinde konumlandırılan, karakterden bağımsız şekilde ve paragraf biçiminde konuşma bölümlerinin olduğunu görmek mümkündür. Fakat ilk dönemlerin ardından kaydedilen teknik gelişmeler ve ortaya çıkan yeni tarzlar ile birlikte bu yöntem de büyük oranda terk edilmiştir.

Çizgi roman sayfalarında yazıların yer aldığı bir diğer bölüm ise kısaca yazı kutucuğu diyebileceğimiz bölümdür. Kurgu karakterinden çok yazarın söz sahibi olduğu bu bölümde sayfanın düzenine göre kare veya dikdörtgen kutular içerisinde yazarın bir anlatıcı olarak kurguya dahil olduğu ve aktardığı bilgiler, belli bir konuda okuru bilgilendirmeye yönelik yer verilen notlar vb. gibi farklı tarzda içerikler yer alır. Fakat yazı kutularının kurguya dair akıcılığın, doğallığın, bütünlük ve sürükleyiciliğin korunması bakımından mümkün olduğu kadar az ve gerekli durumlarda kullanılması önem taşımaktadır. Görüldüğü üzere çizgi romanlar yazı ve resim üzerinden kurgusal bir anlatıda bulunmanın yanında ve ötesinde aslında teknik ve biçimsel açıdan da çok daha kompleks ve özgün bir yapıya sahiptir. Bugün itibarıyla genel ve karakteristik iskeleti oturmuş olan çizgi romanlar; diğer sanat dallarında olduğu gibi farklı sanatçı ve ekollere göre çizim tarzı, üslup, renklendirme biçimleri, yazı-resim yoğunlukları, kullanılan çerçeve ve şablonlar, sayfa boyutları gibi yapısal değişiklikler ile giderek daha da zenginleşerek üretilmeye devam etmektedir.

1.2.2 Çizgi Romanın Dili

Çizgi romanlarda anlatım görsel ve yazıların senkronize bir sentezi üzerinden gerçekleştirilmekle birlikte gerek sayfa düzeninde gerekse kurgunun ilerleyişinde görsellik çok daha ön plandadır. Bu noktada yazarın temel amacı bir taraftan okurların anlatının genel ilerleyişini ve kronolojisini görseller üzerinden takip edebilmesini sağlarken, diğer taraftan ise yazılar aracılığıyla

hem konuya ve karakterlere derinlik katmak, hem de görsellerin birbirine bağlanmasıyla ortaya çıkan hareketi hikayeleştirmektir. Kullanılan dil ise beklendiği üzere son derece yalın ve anlaşılır bir gündelik dildir. Çizgi romanlarda olay örgüsü ve hikayenin konuşma balonu veya yazı kutucuklarında uzun uzadıya anlatılarak aktarılması beklenmez. Bunun yerine hikayenin asıl akışı görseller üzerinden takip edilerek yazıların kısa ve öz bir biçimde gerekli anlatsal detayları verip karakterleri ölçülü bir derecede konuşturarak canlandırması, kurgunun hikayesel boyutunu derinleştirilmesi gerekmektedir.

Çizgi roman sanatçıları hiçbir zaman okurların uzun ve boğucu metinlerde çok fazla vakit harcayarak odaklarının asıl estetik boyutu teşkil eden görsellerden kopmasını istemez. Aynı şekilde okurlar da bir roman veya hikayeden farklı olarak çizgi romanın zihni ve gözleri yormayan, görsel anlatımın hakim olduğu renkli dünyasından keyif almaktadır.

Diğer yandan çizgi romanları yazınsal diğer pek çok türden ayıran bir diğer önemli nokta da kendi kültür atmosferi ve okur kitlesinde karşılık bulan ve bir bölümü kalıplaşmış, bir bölümü ise yazara ve kurguya göre değişebilen bazı özel ifade biçimlerinin olmasıdır. Özellikle konuşma balonları içerisinde fazlaca kullanılan bu ifade biçimleri arasında kurgu içerisinde bir küfür, argo, korku, şaşkınlık veya acı gibi duygu ifadeleri, aksiyon içerisinde herhangi bir tekme, yumruk veya patlama, çarpışma, kırılma sesi gibi yansıma seslerinin aktarımında kullanılan pek çok farklı dil kullanımı mevcuttur. Yukarıda da bahsedildiği gibi çizgi romanın okuyucuda uyandırdığı duygusal etkiyi, sürükleyiciliği ve canlılığı arttıran bu türden unsurların pek çoğu çizgi romanların kendilerine özgü doğal habitatına ait olan ve bu atmosfer içerisinde bir işlev ve anlam bulan kullanımlardır. Dolayısıyla bu noktada çizgi romanların dilsel açıdan da kendilerine özgü ve büyük oranda evrensellik barındıran bir takım kültürel kodları barındırdığı söylenebilir. Bu anlamda söz konusu içeriklerin büyük çoğunluğu standart bir roman, dergi veya makale okuru için oldukça alışılmadık hatta absürt gelebilirken bu kültüre hakim bir

çizgi roman okuru içinse hem iyi bir okuma deneyimi için olmazsa olmaz öğelerden biri hem de kodları çabasız, kolayca ve yadırgamaksızın çözülebilen bir ifade biçimidir.

1.3. DESTANLARDAKİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ

Destanlar sözlü gelenek üzerinden günümüze ulaşan folklor anlatıları içerisinde kökleri oldukça eski dönemlere kadar uzanan ve sosyokültürel yaşamın içerisine en kompleks biçimde işlendiği türlerden biridir. Farsça dâstân/dâsitân kelimelerinden Türkçe'ye geçmiş olan destan tarihin farklı dönemlerinde, farklı kültürel bağlamlarda, farklı biçimlerde sözlü ve yazılı olarak üretilip icra edilen; ulusun tarihsel gerçekliği ve yaratıcı muhayyilesinin müşterek bir ürünü olarak ortaya çıkarak günümüze ulaşan, bu bağlamda insanlığın kültürel mirasının en eski kültür taşıyıcılarından ve uygarlık tarihi tanıklarından biridir. Bu bağlamda halk edebiyatının en kapsamlı türleri arasında gösterilen destanlar bir edebiyat terimi olarak; tarih öncesi tanrı ve kahramanlarla ilgili olağanüstü olayları konu edinen şiir, epope; bir kahramanlık hikayesini veya bir olayı anlatan, çoğunlukla koşma biçiminde ve 11'li hece ölçüsüyle yazılan şiirler şeklinde tarif edilmektedir (Albayrak, 2004: 122). Fakat bu tanım daha ziyade geleneğin kalıplaşarak halk edebiyatı içerisinde yaşayan olgun bir tür haline geldiği kısmen yakın tarihli destanlara yönelik bir tanımdır. Diğer yandan tarihte eskilere gidildikçe özellikle biçimsel açıdan çok daha farklı yapıda destan metinleri ile karşılaşmak mümkündür. Destanların toplumsal yaşam, düşünce ve kültür atmosferini yansıtma yönündeki çok yönlü mahiyeti ise her devir ve toplum yapısı bağlamında geçerliliğini daima korumaktadır.

Cemiyetin ortak hayat görüşü ve ülkülerini aksettiren bu eserlerin yaratımını genellikle savaş, göç, din değiştirme, kuraklık vb. gibi kolektif yaşam ve bellekte iz bırakan büyük çaplı olayların tetiklediğine dikkat çeken Elçin, bu yapıtların cemiyetin iradesini elinde tutarak temsilciliğini yapan bir takım ‘‘Kahraman-Bilge’’ şahsiyetlerin hayatı etrafında düzenlendiğini belirtir

(Elçin, 2004: 72). Diğer bir deyişle destan metinlerinde seyreden olay örgüsü, sosyal manzaralar ve kültürel olguların tamamı destanın baş kahramanının şahsında ve çevresinde canlılık kazanır; bu bakımdan destanlarda kadrajın merkezinde daima anlatının üzerine kurgulandığı merkezi kahraman bulunur. Destanların özellikle tarihsel gerçeklik ile olan ilişkisi ve merkezi kahramanın anlatıdaki önemi ile ilgili olarak Mehmet Kaplan, “destanda biz tarihi değil, tarihe şekil veren ruhu buluruz, bu ruh toplumun hayat görüşünü temsil eden idealize edilmiş tipler şeklinde kendisini gösterir” ifadelerini kullanmaktadır (Kaplan, 1985: 67). Dolayısıyla destanın yaratıcısı konumunda bulunan cemiyeti, dönemi, tarihsel ve sosyokültürel koşulları tanımak için bütün bunlara dair direkt ve dolaylı bilgilerin, sembol ve motiflerin üzerine kuşandırılıp biyografisine işlendiği destan kahramanını inceleyip değerlendirmek ve yorumlamak gerekmektedir. Bu işleme yönelik ise destanları tematik, bağlamsal, dokusal ve tipolojik açıdan irdeleyen çok sayıda çalışma bulunmaktadır.

İncelemenin bakış açısı, yöntem ve yaklaşımlarına göre destanların tasnif yönü de değişkenlik göstermektedir. Ancak Şükrü Elçin bütün bir toplumsal hayatı ve dolayısıyla kültürel yaratım mekanizmasını değiştiren bir olgu olarak Türklerin İslamiyet’e geçişlerini bir eşik olarak işaretleyip destanları en geniş ve genel manasıyla İslam Öncesi ve İslamiyet Sonrası Türk Destanları olarak ikiye ayırmıştır. Fuat Köprülü’nün Türk edebiyatını dönemlendirirken de kullandığı bu yaklaşım destanlar özelinde de en geniş ölçekli ayrıçtır. Diğer yandan Köprülü eski Türk destanlarını hem coğrafi bağlamına (Altay-Yenisey, Bozkırlar, Tarım-Sır-Derye vb.) hem de ait olduğu Türk boyu veya devletine (Eski Türk ya da ‘Hiyung-Nu’, Gök Türk ya da ‘Tu-kiie’, ‘Uygur’ Dairesi vb.) göre de tasnif etmiş, bunun dışında “Timurnâme”, “Cengiznâme”, “Danişmendnâme” ve “Seyyid Battal Gazi” gibi muhtelif destan metinlerini de İslami dönemde teşekkül eden destan metinleri olarak göstererek bu tasnif biçimini de örneklemiştir (Oğuz ve diğerleri, 2018: 166).

Görüldüğü üzere tasnif biçimlerini farklı dinamikler etrafında çoğaltmak mümkündür. Fakat konumuz destanların genel tasnif meselesi olmaktan öte

Türk destan kahramanlarının tipolojik özellikleri ile Abdullah Turhan'ın kaleme aldığı çizgi romanlar arasındaki ilişkiler üzerine yoğunlaştığı için konuyu destanlardaki merkezi kahraman tipolojisi üzerine indirgemek gerekmektedir. Tip dediğimiz kavram, özellikle sözlü folklor ürünleri ve destan kahramanı çerçevesinde düşündüğümüzde toplumsal bir özleyişin, idealizasyonun ifadesi olmakla beraber bu özleyiş ve idealizasyon toplumun içerisinde bulunduğu tarihi an, sosyal durum ve medeniyet şekli ile doğrudan ilintili olup bunların değişmesi halinde söz konusu tipin/tiplerin değişimi de kaçınılmazdır (Kaplan, 1985: 66). Dolayısıyla tip adını verdiğimiz fenomen genel bağlamda kültür ve medeniyete, toplumsal yaşayış biçimlerine, tarihsel koşul ve normlara, egemen hayat görüşüne, özel bağlamda ise tür ve metinlerin kendi öz karakteristiklerine göre değişiklik gösterebilmektedir. Fakat folklor içerisinde önemli bir yer tutan gelenek adını verdiğimiz mekanizma, diğer pek çok unsur ile birlikte farklı halk kültürü ürünleri içerisinde farklı şekillerde bulunabilen, kültüre ve topluluğa ait kalıplaşmış bir takım tip formlarının muhafaza edildiği, aktarıldığı ve yinelendiği bir bellek görevi de üstlenebilmektedir.

Gerek dünyada ve gerekse Türkoloji sahasında destan türüne ve destanlardaki kahraman tiplerinin tipolojik özelliklerine dair oldukça fazla sayıda çalışma yapılmıştır. Temelini yapısalcılıktan alan ve bu bağlamda 19. Yüzyılın erken dönem metin merkezli folklor araştırmalarına kadar uzanan bu tip çalışmalar günümüzde de çok daha farklı yön ve bakış açıları ile sürdürülmektedir. Özellikle Lord Raglan, Alex Olrik, Stith Thompson, Antti Aarne, Otto Rank, Vladimir Propp, Carl Gustav Jung ve Joseph Campbell gibi isimlerin öncü çalışmaları, başta postyapısalcılar ve bağlam merkezli halkbilimi kadroları tarafından aldığı tüm eleştirilere rağmen tasnif ve tipoloji çalışmaları için hala fikir verici ve yol gösterici bir öneme sahiptir. Nitekim destan metinleri bu türden çalışmalarda en çok analiz nesnesi olarak irdelenen folklor ürünlerinden biri olarak karşımıza çıkar.

Bu anlamda Özkul Çobanoğlu aşıklık geleneği etrafında destan türünün yapı, bağlam ve icra özelliklerini tespit ettiği çalışmasında bu geleneğe ait destanlar

özelinde yapılan çalışmaları genel olarak; derlemeye yönelik çalışmalar, tanımlama ve sınıflandırma çalışmaları, tür ve şekil özelliklerini belirlemeye yönelik çalışmalar şeklinde üç gruba ayırmıştır (Çobanoğlu, 2021: 23). Kahraman tipolojisine dönük çalışmaları da tanımlama ve sınıflandırma çalışmaları arasında değerlendirmek mümkündür. Bu gelenek dışında yer alan destan metinleri üzerindeki çalışmalar da büyük oranda söz konusu çalışma alanlarıyla benzeşmektedir. Diğer yandan konuya öncülük eden bahsi geçen çalışmaların ardından çeşitli düzeylerde ve farklı malzemeler etrafında oldukça fazla sayıda çalışma ortaya konulmuştur.

Nitekim herhangi bir folklor ürününe dair kültürel zenginlik ve eldeki malzeme yoğunluğu arttıkça söz konusu türe dair kapsayıcı ve doğruluk payı yüksek bir tasniflendirme veya tipolojik şablon ortaya koyabilmek de aynı derecede zorlaşmaktadır. Çünkü kültürel envanter içerisinde yer alan her bir üretim; hem var olan tanım, tasnif ve şablonları geçersiz kılma ve yanlışlama ihtimali, hem de devamlı olarak bunları genişletme ihtiyacı doğurabilmektedir. Fakat bu zorluk ve daima açık kalan yanlışlanabilirlik olgusu, ne bu türden çalışmaların değerini azaltmakta ne de araştırmacıların bu çalışmalardan uzaklaşmasına sebep olmaktadır. Bunun nedeni ise yapısalcı felsefenin de ifade ettiği üzere bir tanımlama veya tasniflendirme girişiminin tüm kusurlarına rağmen mevcut araştırma nesnesini daha iyi tanımaya, anlamaya ve çözümlenmeye sunduğu katkıdır. Dolayısıyla kültürel bir ürünün kendiliğini, karakteristik özelliklerini, diğer türler ile olan benzerlik ve farklılıklarını, tarihsel süreç içerisinde geçirmiş olduğu biçimsel, içeriksel ve işlevsel değişimleri, konuya yönelik bilimsel yaklaşım ve perspektiflerde yaşanan değişme ve gelişmeleri algılayıp yorumlayabilmek açısından tasnif ve tipoloji çalışmaları her zaman gerekliliğini koruyacaktır.

Destanlar bilindiği üzere toplumsal tarihin ve kolektif belleğin sözlü gelenekteki en önemli taşıyıcı ve tamamlayıcılarından biridir. Toplumların tarihte iz bırakmış hatıraları, olayları, ortak tecrübe ve yaşanmışlıkları, kolektif bilinçaltından doğan duygu ve düşünceleri, insanlığın ulusal ve evrensel değer,

norm ve kabulleri ile birlikte tüm bunlara eklenen kurgu boyutundaki yaratıcı ve sanatsal dokunuşlar sonucunda vücuda gelen destanlar, ait oldukları toplumun karakteri, yaşam ve düşünce biçimi hakkında bizlere çok fazla şey anlatabilmektedir. Bu fonksiyonu araştırma konusu özeline indirgeyecek olursak destan metinlerinde karşımıza çıkan tiplerin de bu bakımdan oldukça dikkate değer oldukları açıkça görülebilmektedir. Çünkü bir topluluğun geniş bir tarihsel süreç boyunca edindiği kolektif yaşam tecrübesinden doğarak inşa edilen kültür ve değerler bütünü; oldukça farklı yönleriyle bu tipler üzerine projekte edilmiştir. Dolayısıyla bu tipleri inceleyerek toplumun geçmiş ve güncel yaşamındaki maddi ve manevi kültürüne dair pek çok bilgiyi gün yüzüne çıkarmak yahut bu bağlamda faydalı yorum ve çıkarımlarda bulunmak mümkün olabilir. Nitekim toplumun tarihin belli bir bölümündeki gündelik yaşantısı ve sosyal manzaralarını sahneleyebilen bu üretimler aynı zamanda bütün bir sosyal yaşamın akış düzenini, kültürel inşa mekanizmasının dinamiklerini de içeren özel kodlar olarak topluluğa ait sosyokültürel değer, norm, yasa, düşünce ve davranış kalıpları gibi pek çok unsur hakkında da betimleyici bilgiler sunabilir. Bu bağlamda söz konusu ürünlerin sağlıklı ve tutarlı bir biçimde incelenmesi toplumun kendi kendisini daha iyi tanıması, geçmiş ve güncel arasında köprü kurarak aradaki süreç boyunca yaşanan gelişmeleri daha iyi yorumlayabilmesi ve kültür değişmelerini eleştirel bir göz ile değerlendirebilmesi açısından da ayrıca sosyolojik bir öneme sahiptir.

Bu noktada destan kahramanlarının tipolojik özellikleri üzerine yapılan çalışmalara eğildiğimizde özellikle tespit edilen özellikler açısından Türk destanlarını konu alan çalışmalar ile farklı kültür ve malzemeleri inceleyen diğer pek çok çalışma arasında önemli ölçüde benzerlikler görülmektedir. Yapılan incelemelere bakıldığında Batılı pek çok çalışmanın merkeze aldığı Lord Raglan'ın biyografi odaklı "Geleneksel Kahraman Kalıbı" Türk destanlarının çözümlenmesinde de sıkça yararlanılan bir model olarak öne çıkmaktadır (Kara Düzgün, 2012: 9). Raglan'ın çalışmasına benzer şekilde Rus yapısalcılığının önde gelen teorisyenlerinden olan Vladimir Propp'un masallar üzerine eğilerek ortaya koymuş olduğu çalışması da içerik

bakımından bu tür tipolojik çalışmalar arasında en kompleks ve detaylı çalışmalardan biri olup yakın döneme kadar halkbilimi araştırmalarında çeşitli tür ve konular kapsamında en çok yararlanılan modellerden biri olarak dikkat çeker. Türk kültür dünyası içerisindeki pek çok çalışmaya da örnek ve ilham teşkil eden bu tip çalışmaların ardından Türk halk edebiyatı türlerine dair de çeşitli tasniflendirme ve tipoloji çalışmaları ortaya konmuştur. Yapılan çalışmalarda destan kahramanı ile ilgili olarak en fazla şekilde onun kolektif kültür ve değerler üzerinden idealize edilmiş olan kişilik özelliklerine, davranış kalıplarına ve adeta ilahi bir yazgının tezahürü olarak örülen biyografisine yer verilmiştir.

Gerek Türk dünyasının farklı coğrafya ve toplulukları arasında düzenlenen gerekse diğer dünya milletlerinin önde pek çok destanına bakıldığında buradaki kahramanların deredeyse tamamı bir edebiyat terimi olarak “karakter” görünümünden çok tam anlamıyla bir “tip” olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha açıklayıcı bir ifadeyle destan kahramanları özellikle yazılı kültür ürünlerinde ve en yoğun biçimiyle romanlarda görülen çok yönlü, insana dair olumlu ve olumsuz tarafların iç içe geçtiği, alacalı, derin ve kompleks bir realiteye sahip değildir. Bu kahramanlar insanın ve bireyin gerçekliğini yakalamaktan ziyade bir milletin, topluluğun kolektif ideal ve tahayyüllerinin cisimleşerek ete kemiğe büründüğü bir kişilik yapısına sahiptirler. Bu bakımdan destan kahramanları en temel ve şeffaf bir görünümle mutlak iyi veya kötü, aciz veya kudretli, muzaffer veya mağlup, erdemli veya yozlaşmış gibi iki karşıt kutbu temsil ederlerken, aralarındaki savaşım ise bu karşıt özelliklerin daha da sivrilerek belirgin hale gelmesine hizmet etmektedir.

Dolayısıyla Çobanoğlu'nun da tespit ettiği üzere destan kahramanları yazılı kültür bağlamındaki roman karakterlerinde olduğu gibi iç çatışmalar, psikolojik buhranlar, yaşam tecrübeleri vs. ile kişisel gelişim ve dönüşüm geçirerek olgunlaşan, başkalaşan ve şahsında tebarüz ettiği bu kişilik derinliği ve çok yönlülüğü ile karakter özelliği gösteren bir yapıya sahip değildir (Çobanoğlu, 2011: 100.). Onlar genellikle tanrı tarafından kut bulmuş, ilahi bir yazgı ile

toplumun müşküllerini çözmek için görevlendirilmiş ve gerek fiziksel gerekse manevi olarak tüm yönleri ile milletin fertlerine örnek teşkil edip ardıl kuşakların minnet, gurur ve övüncüne mazhar olacak ideal ve bir anlamıyla da millet nazarında kutsallık barındıran tiplerdir. Bu nedenle de kişilik bakımından tam anlamıyla olumlu, yazgısı ve yolculuğu gereğince ise milletin karşısında engel teşkil eden tüm olumsuz koşul, varlık, güç karşısında muktedir olmak zorundadırlar. Dolayısıyla destanlarda karşımıza çıkan bu tematik ve tipolojik kalıplaşmaya bağlı olarak destan kahramanları da neredeyse tek bir örnek şablon üzerine bina edilerek farklı giysiler giydirilmiş varyantlar şeklinde bir görünüme sahip olup, nadir görülen kısmi değişimler sonucu temel benliklerinden çok fazla uzaklaşmadan belli bir olgunluk kazanmalarının dışında radikal değişimler göstermezler (Çobanoğlu, 2011: 100).

Türk destanlarındaki kahramanların biyografi ve davranış kalıpları kapsamında görülebilecek belli başlı değişimlerin en temel sebepleri arasında yerleşik hayata geçişin yanında belki de din değişimi; İslamiyet'in kabul edilmesi gösterilebilir. Şükrü Elçin'in de tasnifinde merkeze aldığı bu olgu; İslam öncesi destanlar ile İslami dönem destanlarında kahramanların yine kolektif ülkeye hizmet eden, fiziksel ve manevi olarak olumlu özellikler ile idealize edilmiş kahraman tipinin korunmasının yanında eski dönemlerden kalan bazı davranış kalıplarının İslami renklere boyanması ve İslam ile birlikte gelen bir takım yeni değer, gaye ve davranış biçimlerinin genel yapıya eklenmesi dışında kahraman tipi özelinde ciddi bir farklılık yaratmaz. Bu anlamda Türk destanlarında karşımıza çıkan merkezi kahramanlar ait oldukları toplum ve kültüre özgü bir biçimde taşıdıkları ideal özellikler itibariyle "alp/alperen" tipini oluştururlar. Destanlar genel anlamıyla bir ulusun yaşamsal tecrübe, hayal, ideal, korku ve özlemlerinin merkezi bir kahramanın şahsında ve biyografisinde cisimleştiği didaktik mahiyetli metinlerdir. Dolayısıyla hem türün kendi doğal yapı ve özelliklerinin hem de ait olduğu ve içerisine doğduğu toplumun karakteristik şahsiyeti ve kültürünün doğru bir biçimde anlaşılabilmesi için bu kahraman modeline dair tipolojik özelliklerin bilinmesinde yarar vardır. "Alp"ın kelime anlamı itibariyle "kahraman, cesur, yiğit ve gazi" gibi anlamlara gelmekte

olup tarihin erken devirlerine kadar uzanan farklı Türk lehçelerinde ortak şekilde bulunduğu, İslamiyet'in kabulü sonrasında ise çeşitli Türk devletlerinde bir sıfat veya unvan şeklinde kullanılmaya devam ettiği; özellikle Anadolu'da tasavvuf cereyanının yayılması ile birlikte devletin kuruluş ve İslam'ın yayılış merhalesinde önemli bir rol üstlenen alp/alp gazilerin "alp-eren" şeklinde anılmaya başlandığı düşünülmektedir (Köprülü, 1989: 525).

Özellikle epik atmosfer ve ulusal idealizasyon bakımından oldukça keskin özellikler barındıran bir tür olan destan metinlerinde dünyanın diğer pek çok kültürlerinde de benzerlerine rastlanan cihan hakimiyeti tasavvurunun baskın bir biçimde işlendiği görülür. Tüm dünya insanların ve topraklarının Türk devletinin hakimiyetinde ve Türk bir yöneticinin, hakanın kontrolünde olması gerektiği ülküsü Türk destanlarının pek çoğunda görülen ortak bir alt yapıdır (Demirel, 2015: 143). Türk destanlarındaki tüm olayların merkezinde bulunarak biyografisi üzerinden anlatıyı inşa eden ana kahraman olan alperenler ise millet nazarında daima kutsal olan bu ülkünün gerçekleştirilebilmesi için tanrı tarafından seçilmiş, toplum tarafından görevlendirilmiş, kavme yol gösterip mücadelesiyle önderlik eden kişi konumundadır. Söz konusu kolektif ülke ve idealler, anlatının yaratıldığı dönemdeki tarihsel koşul ve sosyokültürel bağlamın dokusuna göre; Türk milletini cihana hakim kılmak, düşman esaretinden kurtulmak, milletin bekasını ve bağımsızlığını tehdit eden düşman ve tehlikelerden korunmak, İslam dinini yaymak vb. gibi çeşitliliklere sahne olmakla beraber bunlar için gerçekleştirilen mücadelenin merkezindeki aksiyoner konumundaki kahramanın tipolojik özellikleri ise büyük oranda aynı veya benzerdir. Bu bakımdan tüm dünyadaki destan metinlerinde görülebilen en temel özelliklerden biri; her yönüyle özel ve sıradışı bir kimlik ve misyona sahip olan kahramanın gerek kendi özellikleri gerekse biyografisini oluşturan olaylar bakımından olağandışı bir niteliğe sahip olmasıdır.

Dolayısıyla destan metinlerinde karşımıza merkezi kahramanın bütün bir milletin ortak ideal ve özlemlerinin müjdeleyicisi ve sağlayıcısı olarak tanrı

tarafından seçilmiş bir kişi olması, toplumun kaderini değiştirecek olaylara atılıp olağanüstü zorlukta mücadeleler içine girmesi onun da kişilik özelliklerinin sıradanın ötesinde, üstün ve olağandışı bir yapıda olmasını gerekçelendirmektedir. Bir başka ifadeyle, ulusal anlam ve değerleri yüksek olan bu metinler içerisinde topluluğun türediği ilk veya ortak ata, çeşitli musibetlerden, doğaüstü veya çevresel düşmanlardan koruyucu kişi, topluluğun önderi gibi özel rol ve vasıfları şahsında toplayan destan kahramanının kişiliği de tıpkı serüveni gibi genellikle olağanüstülükler ile doludur. Kahramanı merkeze alan tipoloji çalışmalarının pek çoğunda da görüldüğü üzere, kahramanın benlik ve biyografisinde çeşitli görünümlemlerle karşımıza çıkabilen bu olağanüstü unsurların anlatı içerisindeki işlevleri bakımından ise büyük oranda eş değer bir fonksiyona sahip olduğu gözlemlenmektedir. Diğer yandan tarihsel açıdan kahramanlar dönemi ile betimlenen destan metinlerinde karşımıza çıkan bütün olağanüstülüklerle rağmen, metinlerdeki bu olağanüstü unsurların aynı zamanda toplumun sosyal gerçekliğine de sıkı bir biçimde entegre olduğu, tarihsel gerçeklikten tamamen bağımsız ve izole bir yapı sergilemedikleri de gözden kaçmamalıdır. Nitekim bu metinler ve metinlerin merkezinde bulunan kahraman, tarihin belli dönemlerinde yaşamış bulunan bir topluluğun ortak gündemini oluşturan sosyal gerçeklikleri, deneyim, yaşantı, düşünce ve etkileşimleri ile bu koşullardan doğan ve toplumsal muhayyilede açığa çıkan ideal ve özlemlerin melez bir ürünüdür. Bu bakımdan yapılan incelemeler de tarihsel gerçeklik ile kolektif muhayyile arasındaki ayırım ve denge gözetilerek titizlikle gerçekleştirilmelidir.

1.4. YAPILAN ÇALIŞMALAR

Vahşi doğaya ayak bastığı ilk andan itibaren sosyal beceri ve potansiyeli ile birlikte ortaya koymuş olduğu kompleks kültür inşası sayesinde doğaya belli derecede hükmetmeyi başaran, vahşi yaşamın yasalarını ve hiyerarşik düzenini kendi lehine bir şekilde yeniden düzenleyen ve bu doğrultuda büyük medeniyeler ortaya koyan insanoğlunun yaratmış olduğu folklor, tarih boyunca

hem insanın gündelik yaşamdaki pek çok ihtiyaç ve istencini yerine getirmiş hem de onun tarih sahnesindeki yolculuğunu, bu yolculuğun en canlı ve organik tanığı olarak belgelendirme işlevini yerine getirmiştir. Bu bağlamda folklor adını verdiğimiz fenomen ayrıca insanlığın dünya sahnesindeki yaşam süresi boyunca en arkaik ve tarihsel açıdan en buğulu, karanlık dönemlerden itibaren aynı insanın milyarlarca ışık yılı ötelerdeki ufukları merak edip araştırmaya başladığı modern dönemlere kadar olan süreç boyunca gerçekleştirdiği tüm evrimin, aksiyonun, deneyim, eylem ve düşüncenin depolandığı bir bellek hükmündedir.

İnsanın sosyal yaşam ve etkileşimden hareketle doğa üzerine inşa ettiği maddi ve manevi her türden yaratımı kapsayan folklor içerisindeki ürünlerden biri olan destanlar ise; aynı veya benzer tarihsel süreç, yaşamsal koşul ve olaylardan geçmiş hemen her toplumun ürettiği, idrak ettiği ve başta sözlü gelenek olmak üzere çeşitli vasıtalarla geleceğe aktardığı bir malzeme olarak makro düzeyde tüm insanlığın veya belli bir kavmin, mikro düzeyde ise kültürün banisi olan insanın öyküsünü anlatan en önemli yaratımlardan biridir. Destanların kolektif bellek hafızası açısından barındırdığı bu işlevin yanında aynı zamanda milli kimliğin inşası, yüceltisi, kaynak, karakteristik ve değerlerinin belirlenmesi gibi bir takım türsel özellikleri de bu ürünleri ayrıca ilgi çekici ve özel kılmıştır. Bu bakımdan destanlar, başta folklor ve halk edebiyatı olmak üzere ilk başta ilişkisiz gibi bile görünebilen pek çok alan ve disiplinde incelenmiştir ve incelenmeye devam etmektedir. Folklor ve edebiyatın dışında tarih, felsefe, psikoloji, sosyoloji, dilbilimi, güzel sanatlar, gazetecilik, sinema ve televizyon, moda tasarım, mimari, pedagoji, ilahiyat ve hatta hukuk bizim de kendi araştırmamız sırasında karşılaştığımız söz konusu alanlardan sadece bazılarıdır.

Diğer yandan destan türü ile ilgili olarak pek çok alanda çok sayıda konu etrafında çeşitli çalışmalar yapılmakla birlikte, konu hakkında çalışma yapan kadroların halkbilimi ve halk edebiyatı ağırlıklı olması sebebiyle yapılan çalışmaların önemli bir bölümünü derleme faaliyetleri, tematik incelemeler,

tanım ve tasnife yönelik çalışmalar, tipoloji ve benzeri yapısal çalışmalar oluşturmaktadır.

Özelde ise destanlardaki merkezi kahraman tipolojisinin değerlendirildiği çalışmalar genellikle bu konu hakkında geçmişte ortaya konulmuş olan prestijli bir takım yapısal modellere dayalı bir biçimde gerçekleştirilmektedir. Lord Raglan, Stith Thompson, Antti Aarne, Carl Gustav Jung, Joseph Campbell ve Vladimir Propp bahsi geçen bu modellerin sahiplerinden bazılarıdır. Diğer yandan sayıca az olmakla birlikte yerli literatürde de türe ve metinlere özgü şekilde üretilmiş bir takım tipoloji modelleri mevcuttur. Bu bağlamda kitap, tez ve makale platformlarında çeşitli Türk destanlarının yapısal ve tipolojik açıdan incelendiği çok fazla sayıda çalışmadan söz etmek mümkündür. Fakat bizim çalışmamızın araştırma yönüne temas eden, bir diğer ifadeyle Türk destanlarındaki merkezi kahraman tipi ile fantastik/tarihi çizgi romanlarda işlenen kahraman tiplerini kıyaslayan ve buradan hareketle bir çizgi roman kahraman tipolojisi ortaya koyan kapsamlı bir çalışma hemen hemen yok gibidir. Başta merkezi kahraman olmak üzere destan metinlerindeki ve gelenekteki unsurların yansımaları genellikle ve popüler olduğu üzere sinema, televizyon ürünleri ve bağlamı çerçevesinde değerlendirilmiştir. Özellikle batı fantastik kültür ve endüstrisinin gelişiminde ve bugün geldiği noktada son derece belirleyici bir yer teşkil ederek çeşitli milletlerin geleneksel halk edebiyatı ile popüler kültür ve yaratıcı endüstrileri arasında fonksiyonel bir köprü görevi üstlenmiş olan çizgi romanlar; Türkiye’de aynı oranda bir işlev ve sektörel hacme bürünememiş, 1960-1970 arasındaki altın dönem dışında toplumun üretim ve tüketim alışkanlıklarında kalıcı bir yer edinememiştir.

Dolayısıyla tıpkı fantastik edebiyat alanında olduğu gibi çizgi roman alanında da üretim, tüketim, ilgi ve yatırım gibi pek çok açıdan yeterince gelişmemiş bir konumda bulunulması; bilimsel bağlamda da yapılan çalışmaların yönünü Türk fantastik edebiyat ve çizgi romancılığı konularında yeterince durulmaması şeklinde tayin etmiş olabileceği düşüncesindeyiz. Diğer bir deyişle toplumsal yaşamda çok kısa bir dönem haricinde üretim ve tüketim bazında yeterli oranda

tutunamamış, kalıcı olamamış, gelişim ve tekamülü talep edip koşullayacak, getirecek olan bir kitleye ulaşamamış her içerikte olduğu gibi çizgi romanların da ilgi ve popülerlikten uzak kalması, onlar hakkında yapılan çalışmaların da nicelik ve çeşitliliğini doğal olarak olumsuz yönde etkilemiştir. Bu bağlamda konu ile ilgili olarak Levent Cantek, Hakan Alpin gibi belli başlı isimlerin eserleri dışında yerel ve küresel düzeyde çizgi romanlar ile ilgili kapsamlı çalışmalardan söz etmek biraz zor gibidir.

Tüm bu veriler değerlendirildiğinde ise bu bölüm; bizim çalışmamızın anlaşılır kılınması, böyle bir çalışmaya neden ihtiyaç duyulduğunun ortaya çıkması, aynı teori ve formların farklı metin ve malzemeler üzerindeki varyantlarını fazlaca anlatmaktan öte, bu türden çalışmaların dünyadaki ve Türkiye'deki gelişimine öncülük eden önemli çalışmaların tanıtılması ve bunlar arasından da burada ele alınan tez konusuna en fazla şekilde temas edip katkı sağlayan çalışmaların öne çıkarılması şeklindeki temel gayeler gözetilerek düzenlenmiştir.

1.4.1. Kitaplar

Destan türü ve bu türe ait kahraman tipolojisi ile doğrudan ilgili olmamakla birlikte tipolojik çalışmaların dünya çapında dikkat çekmesinde ve yaygınlık kazanmasında önemli bir rol oynayarak kendisinden sonraki dönemlerde de farklı disiplinlerdeki farklı malzemeler üzerine yapılan pek çok çalışmaya referans teşkil etmesi bakımından anılması gereken eserlerden biri Vladimir Yakovlieviç Propp'a aittir. Slav Filolojisi üzerine eğitim gördükten sonra ilerleyen yıllarda çalışmalarını büyük oranda halkbilimine yönelten Propp'un kendi döneminde, hatta bağlam merkezli halkbilimi kuram ve perspektiflerinin yükselişe geçtiği 20. Yüzyılın son çeyreğine kadar disiplinlerarası bir çığır açan eseri; ilk baskısı 1928 yılında yapılan "Masalın Biçimbilimi" (*Morfologiya Skazki*) adlı yapıttır. Bununla birlikte "Olağanüstü Masalların Dönüşümleri" ve "Olağanüstü Doğuş Motifi" gibi halkbilimi alanında ses getiren daha pek çok çalışması bulunan Propp'un yapısalcı bir

yaklaşım ve metin merkezli bir yöntem ile ortaya koymuş olduğu masal teorisi tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de yapılan çalışmalarda da uzunca bir dönem referans taslağı olmuş ve hala özellikle lisans, yüksek lisans düzeyi çalışmalarda konu hakkındaki birincil kaynaklardan biri olarak başvurulmaya devam etmektedir. Diğer yandan söz konusu çalışma yalnızca kendi kapsamı dahilinde içerdiği formül ve hipotezlerin uygulaması yönünde değil, kendisine yöneltilen eleştiriler bakımından da farklı teori, kuram ve perspektiflerin geliştirilmesinde disiplinler arası bir katkı sağlamıştır.

Vladimir Propp, eserinde öncelikle masal üzerine yapılan çalışmaları genel bir bakış altında değerlendirerek; masalın kökeni, kaynakları, doğuşu ve tarihçesi gibi konuların yaygınlık sahibi olduğuna dikkat çekerken bu çalışmaları önemli bir yönden eleştirmekte ve masalın doğru düzgün tanımlanmadan, doğasının ve yapısının anlaşılmadan bu türden izahlara girişmenin yanlış ve yanıltıcı olabileceğini söylemektedir. Başka bir ifadeyle Rus halkbilimci çalışmasının temelini oluşturan sorunu tespit ederken, masalın kökeni ve gelişimi meselelerinin aydınlatılmadan önce masalın temelde ne olduğu ve nasıl çalıştığı konusu üzerine eğilmenin gerekliliği üzerinde durur (Propp, 2018: 8). V. Propp, kendi teorisine geçmeden önce döneminin önde gelen metin merkezli halkbilimi ekollerinden olan Fin Okulu’nun kurucularından biri olarak kabul gören ve ‘‘Masalların Tip Kataloğu’’ ismiyle bilinen teorinin sahibi olan Antti Aarne başta olmak üzere, Veselovski ve Bédier gibi araştırmacıların çalışmalarını eleştirmekte ve konu üzerindeki tanım, perspektif ve yöntem sorununa dikkat çekmektedir. Ona göre Aarne’nin kataloğu masalları kategori edip ayrıştırma işlevinden uzaktır, çünkü Aarne’nin benimsediği ayrıştırıcı unsurlar farklı masalarda ortak bir paydaş olarak görülebilirken diğer taraftan Veselovski’nin motif kavramına dair tanımı da açıkça yanlıştır.

Propp ise masalın kökenine, tarihçesine ve tasnif işlemine inmeden önce onu tanımak gerektiğini, bunun da ancak türün tabiatını ve çalışma prensibini bizlere veren derin yapısını tespit etmek ile mümkün olacağını savunarak kendi çalışmasını gerekçelendirir.

Bu anlamda Propp'a göre masalın evrensel bir nitelik taşıyan bir takım oluşturuucu bölümleri vardır ve bu bölümler herhangi bir değişikliğe uğratılmadan başka bir masala aktarılabilir (Propp, 2018: 11). Propp'u bu çıkarıma götüren temel soru ise; dünya üzerinde birbiri ile tarihsel bir bağlantı gözlemlenmeyen ve herhangi bir kültürel temas ispatlanamayan farklı toplumların masalları arasındaki yüksek düzeydeki benzerliğin nasıl açıklanabileceğidir. İşte bu noktada Propp, değerlendirme nesnesi olarak yeterli gördüğü yüz masal metnini tahlil ederek, bir halk masalının yapısını belirleyen, inşa ve çalışma biçimini şekillendiren, değişmez nitelikli bazı yasaların olduğu sonucuna varmış ve toplamda 31 adet olarak tespit ettiği bu yasaları masalın evrensel fonksiyonları olarak tanımlamıştır.

Bu teoriye göre olağanüstü masalların farklı kültür ve toplumlar özelinde değişiklik ve çeşitlilik gösteren yüzey yapısının altında tek biçimli bir şekilde değişmeden kalan ve masalı masal yapan bir iskelet yapısı mevcuttur. İşte Propp tarafından tespit edilen bu 31 işlev ise söz konusu iskelet yapısının birbirine bağlı bulunan dişlileridir. Buradaki 31 işlevin tamamının her masalda olmasının beklenmemesi gerektiğini belirten Propp, bunlar arasında birkaç tanesinin eksikliğinin masalın söz konusu doğal düzenini bozmayacağını da özellikle vurgular. Diğer yandan belirlenen fonksiyonların sırası da bu teoriye göre belirlidir ve kronolojik gerçekleşme sırası açısından da herhangi bir sapma beklenemez. Oldukça statik ve iddialı bir biçimde savunulan bu teori; anlatıdaki kahramanların eylemleri üzerinden tespit edilen fonksiyonlardan ibarettir.

Daha önce de bahsettiğimiz üzere toplamda 31 işlevden müteşekkil olan bu yapı şu işlevlerden oluşmaktadır:

- 1) Aileden biri evden uzaklaşır (tanım: uzaklaşma)
- 2) Kahraman bir yasakla karşılaşır (tanım: yasaklama)
- 3) Yasak çiğnenir (tanım: yasağı çiğneme)

- 4) Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (tanım: soruşturma)
- 5) Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (tanım: bilgi toplama)
- 6) Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (tanım: aldatma)
- 7) Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (tanım: suça katılma)
- 8) Saldırgan aileden birine zarar verir (tanım: kötülük)
- 8a) Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (tanım: eksiklik)
- 9) Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (tanım: aracılık, geçiş anı)
- 10) Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (tanım: karşıt eylemin başlangıcı)
- 11) Kahraman evinden ayrılır (tanım: gidiş)
- 12) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (tanım: bağışçının ilk işlevi)
- 13) Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (tanım: kahramanın tepkisi)
- 14) Büyülü nesne kahramana verilir (tanım: büyülü nesnenin alınması)
- 15) Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (tanım: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
- 16) Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (tanım: çatışma)
- 17) Kahraman özel bir işaret edinir (tanım: özel işaret)
- 18) Saldırgan yenik düşer (tanım: zafer)
- 19) Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (tanım: giderme)
- 20) Kahraman geri döner (tanım: geri dönüş)
- 21) Kahraman izlenir (tanım: izleme)
- 22) Kahramanın yardımına koşulur (tanım: yardım)

- 23) Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (tanım: kimliğini gizleyerek gelme)
- 24) Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (tanım: asılsız savlar)
- 25) Kahramana güç bir iş önerilir (tanım: güç iş simgesi)
- 26) Güç iş yerine getirilir (tanım: güç işi yerine getirme)
- 27) Kahraman tanınır (tanım: tanı(n)ma)
- 28) Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (tanım: ortaya çıkarma)
- 29) Kahraman yeni bir görünüm kazanır (tanım: biçim değiştirme)
- 30) Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (tanım: cezalandırma)
- 31) Kahraman evlenir ve tahta çıkar (tanım: evlenme) (Propp, 2018: 28-65).

Propp'un belirlediği bu fonksiyonlar dünya üzerindeki tüm masalların üzerine kurulduğu ortak bir motifler inşaa yapısını temsil ettiği iddiasını taşımaktadır. Fakat bu teori metin merkezli halkbilimi kuramları içerisindeki tüm değerine rağmen günümüze ulaşan süreç boyunca önemli eleştiriler de almıştır. Bu eleştirilerden biri Propp'un çalışmasında tahlil malzemesi olarak kullandığı masalların motif tipi olarak birbirinin varyantı, benzeri olan masallar olduğu (aktaran Çobanoğlu, 1999: 206) ve bu nedenle son derece sınırlı bir uygulama alanı olduğudur (Çobanoğlu, 1999: 206).

Bir başka deyişle Propp'un teorisini formüle ederken yararlandığı masal metinlerinin büyük oranda bu şablona uyan ve onu doğrulayan, sınırlı sayıda malzemenen seçilerek kullanıldığı ileri sürülmektedir. Diğer bütün metin merkezli yapısal kuramlarda olduğu gibi Propp'un ortaya koymuş olduğu şablona da gelen en büyük itiraz ve eleştirilerden biri bağlam merkezli halkbilimi kuramcılarında gelmiştir. Halk kültürünü halksızlaştırmak ifadesi ile özetlenen bu eleştiri ise folklorun yaratıcısı ve aktarıcısı olan aktörlerin yaratıcılığını, kültürel atmosferlerin orijinallik ve otantikliğini reddederek insan

ve bağlam faktörünü denklemden çıkarması; metni mutlak unsur addedip halkın ve bağlamın yaratımdaki yaratıcı rolünü görmezden gelmesi, metni sanki kendi kendisinin yaratıcısıymış gibi göstermekte oluşudur. Diğer yandan bu eleştirilerin tüm haklılığına rağmen Propp'un çalışmasının, kendi zamanına kadar olan yapısal çözümlerler arasındaki en kompleks modellerden biri olarak ortaya çıkması, tasnif ve köken arayışlarından önce türü ve ürünleri tanımaya yönelik gereksinimlere dikkat çekmesi ve kendisinden sonra gelen tipolojik çalışmalara uzunca bir dönem güncelliğini koruyacak olan bir referans model teşkil etmesi bakımından alan içerisinde hala önemli bir değer taşıdığı söylenebilir.

Halkbiliminin henüz bağımsız bir disiplin olarak yaygınlık kazanmadığı kuruluş ve tekamül yıllarında, dilbilimi ekol ve kadrolarının bu alana yönelik öncül ve etkin faaliyetleri pek çoklarının malumudur. Halkbiliminin özellikle Grimm Kardeşler'in 1812 yılında yayımladıkları öncül çalışmaları ve 1846 yılında William John Thoms'un "folk-lore" terimini İngilizceye kazandırması ile tarihlendirilen özerk ve genel vizyonunu belirlemiş bir disiplin haline gelmeye başladığı sürecin devamında da tarih, sosyoloji, psikoloji, edebiyat, etnografya vb. gibi farklı disiplinlerin yöntem ve perspektiflerinden zengin bir biçimde yararlandığı görülmektedir. Halkbilimi kadrolarının söz konusu alanı bütün disiplinlerin bir tür kavşak noktası olarak tanımlamaları da bu yönelimi desteklemektedir. Bu olgunun temeli ise şüphesiz halkbiliminin temel araştırma nesnesinin insan ve onun tabiat üzerine, sosyal etkileşim ve işbirliği aracılığıyla inşa ederek anlam ve işlevsel bir mahiyetle ortaya koyduğu somut ve/veya soyut her türden yaratımı kapsayan kültür adlı fenomen oluşudur. Bu bakımdan halkbilimine özellikle 20.yüzyılda çeşitli yapısalcı ekoller ile birlikte katkı sağlayan bir diğer önemli grubu ise psikanalist kuramcılar oluşturmuştur. Alanın temel taşlarını belirleyen Sigmund Freud'un ardından, öğrencisi Carl Gustav Jung, Karl Abraham ve Wundt gibi isimler bu alanda etki uyandıran çalışmalarda bulunmuşlardır.

Psikanalist teorisyenler arasında bireyin bilinçaltı ile kolektif bilinçaltı arasında bir köprü kurarak toplumların ve genel anlamda insan türünün doğasını, ruh ve düşünce dünyasını anlamaya yönelik hipotezler geliştiren öncü bilim insanların başında İsviçreli psikiyatr Carl Gustav Jung gelmektedir. Freud'un bir bakıma öğrencisi ve dostu olan Jung; Sigmund Freud'un psikanaliz üzerine kaydetmiş olduğu fikir ve deneyimlerin önemli bir kısmına iştirak ederken, kendi araştırma ve deneyleri sonucunda ulaştığı çıkarımlardan yola çıkarak bazı noktalarda ise Avusturyalı bilim adamından radikal bir biçimde ayrılmıştır. Bu anlamda kendi geliştirdiği hipotez ve bakış açıları ile Analitik Psikoloji okulunun da kurucusu kabul edilen Jung'un gerek bizim çalışmamız gerekse bilim tarihi açısından en önemli taraflarından biri şüphesiz psikanalizin bireyin bilincine yönelik yaklaşımlarını kolektif bilinçaltına yönelterek insan adlı türün ruh ve psikoloji katmanında sisler arkasında kalan evrensel doğasını, yasa ve hakikatlerini keşfetme girişimidir. Bunda ise Freud'un bireyin bilincine erişmek için kullandığı bir fenomen olan rüya yerine benzer bir mekanizma ile çalışan, bu açıdan toplumların rüyaları olarak adlandırılan mit ve benzeri kültürel ürünleri inceleme malzemesi edinmiştir. Dolayısıyla Jung'un yöneldiği araştırma sahası tek bir insanın iç dünyasından ziyade insanlığın ortak zihin yapısı olup bu yapıyı aydınlatmak için kullandığı materyaller ise kolektif bir mahiyetle topluma mal olmuş olan folklor yaratımlarıdır. Bunlar arasında ise mit, destan, efsane ve masal gibi sözlü halk edebiyatı kategorisi altında değerlendirilen anlatılar önceliğe sahiptir.

Gustav Jung'un özellikle bu konuda kaydettiği bulguların önemli bir kısmını içeren eseri ise "Dört Arketip" adını taşımaktadır. Arketip kavramı en temel manası ile; insanda türsel bir tabiat özelliği mahiyetiyle ezeli bir biçimde bulunan, bireylerin yaşamlarındaki çeşitli duygu, düşünce, eylem, iç güdü, gereksinim vb. olgulara örtük bir şekilde yön verici işlevler barındıran ve genel olarak bilinçdışı adı verilen katmanda gizlenen "ilkingeler" olarak tanımlanabilir (Jung, 2020: 21). Freud'un rüyalara yönelik perspektifinden yararlanan Jung, bahsedilen ilkingelerin çalışma dinamiğini, yaşamdaki yerini, etki alanını ve yansıma biçimlerini çözümleyebilmek için kolektif katmanın

rüyaları olarak değerlendirdiği folklor ürünlerini araştırma merkezine almış ve arketiplerin izini halk kültürü ürünlerinin bu derin yapısında aramaya girişmiştir. Jung, incelediği anlatılarda hiç değişmeyen veya ezeli bir takım kökenlere bağlanan bazı motifsel unsurlara dikkat çekmektedir. Yinelemek gerekirse; genel anlamda ‘’arketip’’ olarak adlandırılan bu unsurlar insanlığın zihnindeki bilinçdışı katmanında ortak ve ezeli bir biçimde bulunan ‘’ilkinge’’ler olarak tanımlanmaktadır. Bu bakımdan Jung’a göre insan; modern psikolojik yaklaşımların ileri sürdüğü gibi dünyaya zihni tıpkı boş bir levha (*tabula rasa*) gibi tamamen sıfırlanmış ve içeriksiz bir biçimde gelmemektedir (Jung, 2020: 20).

İnsanın bilinçdışında aktif şuur bakımından habersiz olduğu fakat yaşamsal etkinlikleri dahilinde hemen her eylem ve yaşantısına etki eden, kökleri denetlenebilir bilinç tabakasının dışında kalan, karanlık ve gizemli bilinçdışı katmanlarına kadar uzanan bir takım elementler söz konusudur. Jung bu ilkingeler bahsinin aslında Platon’un ‘’idealar’’ kavramına kadar uzandığını ve insandaki bu bilinç ötesi biçim, işlev ve itkilere aslında bilerek veya bilmeden tarihte birçok defa temas edildiğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla Jung, insan tabiatında gizemli bir yer edinen ve bireyin gündelik yaşantısını, bu yaşantı üzerinden ise tarihin dokusunu biçimlendiren söz konusu ilkingelere ilk defa temas eden kişi olmamakla beraber, arketip adını verdiği bu olguyu en ciddi ve sistemli şekilde inceleyerek dünya literatüründe popüler bir hale getirip bu konudaki çalışmaların hızla artmasını sağlamıştır. Jung’un arketipler adını verdiği bu bilinçdışı işlevler bilim camiasında en temel boyutuyla insanların psikolojik rahatsızlıklarını, zihinsel ve ruhsal hastalık veya anomalilerini çözüme kavuşturmak; özellikle aile içi ilişkiler başta olmak üzere bireyler arasındaki ilişki ağlarının çalışma dinamiğini daha iyi anlayıp olumlu ve olumsuz etki bırakan ilişki ve davranış biçimlerini ortaya çıkarmak gibi potansiyel yararları itibariyle değerlendirilmiştir. Fakat bunun yanında özellikle folklor ve edebiyat başta olmak üzere yapısalcı uygulamaların işlevsel olduğu sosyal bilimler içerisinde de Jung’un ve Joseph Campbell gibi bu ekolün ardıl temsilcilerinin çalışmaları ciddi bir etki uyandırmış ve popülerlik kazanmıştır.

Özellikle metin merkezli folklor ve edebiyat çalışmaları uzun bir süredir bu teorileri farklı metinler üzerinde işlemeye devam etmektedir. Jung'un arketipler teorisinin bizim çalışmamız açısından önemi ise genel düzlemde tipoloji çalışmalarının felsefi zeminini bilimsel bir sisteme oturtması özelde ise tüm anlatıların içerisinde tekrar eden belli motif yahut fonksiyonların bulunduğunu ileri süren erken dönem kuramlardan biri olmasıdır. Jung her bir bireyin zihinsel katmanlarını oluşturan dört temel ve evrensel yapıya işaret etmektedir. Bunlar persona (maske), gölge (shadow), anima ve animus, kendilik (self, ego) olarak adlandırılmakta olup bunlardan her bir katman; bireyin kişiliğine, psişik yapılarına, içsel yaşantılarına ve sosyal yaşamına doğrudan etki edebilme fonksiyonuna sahiptir. Jung özellikle anne ve baba, eril ve dişil roller etrafında incelediği arketipleri buradaki benlik katmanları ile ilişkilendirerek çözümlenmekte ve bu unsurların fazla baskınlığı yahut silikliği durumunda bireylerin yaşamında ortaya çıkan yıkıcı ve yapıcı yansımalara değinmektedir. Diğer yandan bu katmanlar ile bağlantılı olarak Jung'un masallardan yola çıkarak belirlediği ve karakteristik özelliklerini çözümlenmeye çalıştığı ana arketipler ise şunlardır:

1) Yaşlı Bilge Adam Motifi: Çalışması boyunca rüyalarda sıklıkla karşımıza çıkan motifler ile masallarda yer alan, tekrar eden arketipsel figürler arasında bağlantı kuran ve arketipleri böylelikle bireysel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı kapsamında karşılaştırmalı bir biçimde sağlama yaparak tahlil eden Jung'un dikkat çektiği ilk arketip "yaşlı bilge adam" arketipidir. Bu anlamda yaşlı bilge adam, tıpkı rüyalarda olduğu gibi masallarda da kahramanın müşkül bir durumda yardımına koşan, ona yol göstererek yapması gereken eylem için ihtiyaç duyduğu bilgi, umut ve ilhamı kendisine sağlayan kişidir (Jung, 2020: 98). Dolayısıyla yaşlı bilge adam arketipi, anlatılar içerisinde merkezi kahramanın bir çeşit mentörü, akıl danıştığı dayanağı ve nihai amaca giden yolda gereksinim duyduğu bilgi ve motivasyonun birincil sağlayıcısıdır. Bu figür, kahramanın aradığı hedefe giden yolu, bu yolda karşılaşacağı tehlikeleri ve bunlarla baş etme yöntemlerini kendisine bildirir ve onu uyararak

yolculuğun ileriki safhalarına hazır hale getirir (Jung, 2020: 101). Bu yönleri itibariyle yaşlı bilge adam genellikle olumlu ve yararlı bir görünüme sahiptir. Jung da bu tipin anlatılarda fonksiyonel olarak bilgi, bilgelik, idrak, düşünce ve sezgi, ahlaki açıdan ise iyi niyet ve yardımseverlik gibi özellikleri simgeleyen ve somutlayan bir temel yapıya sahip olduğuna vurgu yapar (Jung, 2020: 102).

2) Yardımcı Hayvan Motifi: Jung ayrıca, masallarda sıradan hayvanlardan farklı bir biçimde olay örgüsünde ve kahraman ile olan ilişkisi itibariyle özel bir işlev ve sıra dışı bir tipoloji barındıran yardımcı hayvan motifinden söz etmektedir. Ona göre folklor ürünlerinde sıklıkla karşımıza çıkan bu hayvanlar tıpkı bir insan gibi konuşabilen, hatta çoğu zaman sıradan bir insandan daha üstün zekaya, bilgiye ve fiziksel kapasiteye sahip olan özel figürlerdir (Jung, 2020: 112). İşlev bakımından ruh, yani yaşlı bilge adam arketipiyle bu arketipin tıpkı hayvansal formdaki bir tezahürü olabilecek kadar benzerlik gösteren yardımcı hayvanlar, temel fonksiyon itibariyle anlatılardaki merkezi kahramanların yolculuklarında; kimi zaman bilgi ve sezgileri ile bir yönlendirici, rehber olarak, kimi zaman ise doğrudan somut bir biçimde verdiği katkılarla önemli bir yere sahiptir. Nitekim tarih boyunca dünya kültür ve edebiyatlarındaki oldukça farklı ve çeşitli kültürel içeriklerde karşımıza çıkan bu hayvanlar; olaylarda yüklendikleri kritik rol ve fonksiyonlar itibariyle büyük oranda olağanüstü nitelikler barındıran ve ait oldukları topluluk, millet ve kültür nezdinde kutsiyete sahip özel varlıklardır. Türk kültürü özelinde örnek vermek gerekirse kurt, at, ceylan, turna ve güvercin gibi kimi hayvanların farklı folklor ürünleri içerisindeki merkezi kahramanların yaşamında önemli bir yer tuttuğu söylenebilir.

3) Avcı ve/veya Hilebaz Motifi: Jung'un bu iki kavram etrafında anlattıklarına bakıldığında söz konusu iki motifin aslında aynı figür yahut aynı işleve sahip, birbirlerinin yansıma biçimleri olan figürler olduğu görülebilir. Nitekim avcı yahut hilebaz anlatılar içerisinde; baş kahramanın karşıt konumunda bulunan ve çeşitli hile, tuzak ve oyunlar ile onu asli gayesinden uzaklaştırmaya çalışan bir düşman tip olarak göze çarpmaktadır. Fakat Jung'a göre bu figür aslında

kahramanın, psikanalitik düzlemde ise bireyin kendi benliğindeki düşük karakter özelliklerinin bir toplamından ibaret olan "gölge" katmanıdır (Jung, 2020: 153). Gölge olarak adlandırılan bu katman tüm bireylerin bilinçdışında bulunan ve bireyin benliğinde, tabiatında, karakterinde bulunan (ona göre) kötücül, karanlık, istenilmeyen, utanç duyulan ve gizlenilmeye, bastırılmaya ve inkar edilmeye zorlanan pejoratif tarafı temsil etmekte olmakla beraber bireyler tarafından daima ötelenerek karanlıkta kalan madalyonun bu arka yüzü en bariz biçimde folklor ürünlerinde kendisini göstermektedir. Çünkü birey kültürün, uygarlığın, sosyal düzen, toplumsal yasa, norm, değer ve kabullerin kendisine biçmiş olduğu ideal ve kabul gören ancak belli derecede yapay kişilik formunun dışarısında kalan tabiatını sosyal çıkarları gereği daima öteleme, inkar etme ve kendisinin bile unutacağı şekilde bilinç dışına bastırma eğilimindedir. Bu anlamda benliğin istenmeyen, topluluk ve uygarlık tarafından kabul görmeyen, kötücül ilan edilerek yasaklanan tarafı olan gölge, yani avcı yahut hilebaz figürü; anlatılarda ideal ve üstün kişilik olarak benliğin kabul görüp olumlanan tarafı olan merkezi kahramanın karşıt safındaki düşman unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Jung, uygarlığın etkisi veya bize göre dayatımı ile bireyin kendi tabiatına dönük bir inkara girişmesi anlamına gelen; gölge katmanının diktatöryal biçimde bilinç dışına bastırılması sonucu, artık bu unsurun birey için gittikçe daha da yabancı, gizemli ve anlaşılması güç bir hale geldiğini, ancak onun halkbiliminde çok daha açık bir şekilde daima görülebilir olduğunu belirtir (Jung, 2020: 146).

Diğer yandan daha çok Jung okulunun bir takipçisi olan Joseph Campbell'in kendisinden önceki fikirleri daha da ileriye taşıyarak üretmiş olduğu yapıtlar halkbilimindeki pek çok anlatı türünün inşa mekaniğini anlama noktasında oldukça önemli bakış açıları sunmaktadır. Daha ziyade mit ve efsaneler üzerine yoğunlaşan Campbell'in çalışmaları özellikle ilkel insanı ve buradan yola çıkarak evrensel insanın düşünce yapısını, bilinç ve bilinçdışı düzeyindeki müşterek düzen ve anomalileri anlayıp karakteristik prensiplerini tespit etmeye yöneliktir. Bu anlamda Campbell'in doğrudan destan türüne özgü olamamakla birlikte mit ve efsane ile birlikte, aynı kaptan, yani insan zihninden türemiş

olan pek çok türe ve hatta dinlere dahi uygulanabilirliği belirtilen ‘‘sonsuz yolculuk/macera’’ teorisi hem nitelik hem de halkbilimi çalışmalarında yarattığı etki bakımından burada değinilmesi gerek bir konu olarak görülmüştür.

Bu teori yazarın farklı pek çok çalışmasında(not) açılmakta veya anılmakta olmasına karşın esas itibariyle ilk kez 1949 yılında yayımlanan ‘‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’’(The Hero With a Thousand Faces) adlı eserinde kapsamlı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Campbell’in kuramı temelde mit, destan ve benzer yapıdaki anlatıların derin yapıda evreni, sosyal düzeni, insan ruh ve bilinçaltına yönelik etkinlikleri anlamlandırıp sabitlemeye yönelik evrensel düzeyde bir insan davranışının ürünü olduğunu; bu nedenle de dünya üzerindeki hemen tüm kahramanlık mit ve destanlarının ortak bir anlatı kurgusunu zamana, topluluğa ve kültüre dair yerel zenginlikler ile süsleyerek daima yeniden yarattığını savunur. Bu bağlamda insanın el ve zihin yaratımı ile ortaya çıkan her türden yaratımın mitik imgeler taşıdığını söyleyen Campbell, tıpkı Freud ve Jung gibi psikanlizmin altın madeni olan ‘‘rüya’’ fenomeni üzerinde de durmuş ve rüyaların kişiselleştirilmiş birer mit, mitlerin ise kolektif bilinçaltından doğan rüyalar hükmünde olduğunu, bu nedenle de rüyalardaki sorunların kişiye özgü, mitlerde karşımıza çıkan sorun ve çözümlerin ise evrensel insana yönelik olduğunu ileri sürmüştür (Campbell, 2010: 30). Bu ifade ise bizi ister istemez hem anlatılardaki olay örgüsü hem de kahraman yapısı bakımından bir tipoloji oluşumunu düşünmeye itmektedir. Nitekim yazar, destan ve mitlerdeki kahramanın epik macerasındaki olay örgüsünü geçmiş dönem ayin ve ritüellerde sunulan formülün büyütülmüş ve kolektif öneme sahip bir kahramanın yaşamına alegorik olarak projekte edilmiş bir hali olduğunu söyler (Campbell, 2010: 42).

Bu anlamda Campbell’in belirtmiş olduğu mono mit modellemesi kahramanın yaşantısına odaklanmış şekilde örülen temel iskelet yapısı itibariyle sırasıyla *ayrılma*, *erginlenme* ve *dönüş* aşamalarından oluşmaktadır. Bu üç ana evreyi kuramında çok sayıda alt evre ile detaylandıran Campbell, evrensel kahramanın

öncelikle toplumun/insanlığın bir ihtiyacını gidermek veya sorununu çözmek için ilk sahnede verilen kendi doğal konfor alanından çıktığını, uzak ve tehlikeli bir bölgede karşıt güçler ile mücadele edip belli kazanımları elde ettiğini veya zaten kendisinde bulunan özellikleri açığa çıkardığını ve en nihayetinde ise insanlığın ihtiyaç duyduğu gereksinimi karşılayıp muzaffer ve nihai formu ile yeniden kendi ait olduğu bağlama döndüğünü açıklar. Dolayısıyla burada, hangi kültür dairesi ve anlatı olursa olsun merkezi kahramanın çıktığı yolculuk ve verdiği savaşımın kolektif çığara hizmet etmesi gerektiği ve sonucunda da yerel yahut evrensel ölçekte bir insanlık sorununu çözmesi, toplumu/insanlığı belli yönlerden geliştirip ileriye taşınması gerektiği sonucu evrensel bir ilke olarak karşımıza çıkmaktadır.

Prometheus, Aineias, Theseus gibi mit ve efsane kahramanlarının anlatılarından Ovidius, Dante ve Vergilius'un yazılı eserlerine ve İslam, Hristiyanlık ve Musevilik gibi semavi dinlerin kutsal kitaplarındaki anlatılara kadar çeşitli örnekler üzerinde duran Campbell, anlatı kahramanının ister peri masallarındaki gibi küçük, altın bir yüzüğün kaybolması, ister din ve mitolojilerdeki gibi tüm dünyanın fiziksel ve ruhsal yaşamının beka sorunu olsun, daima bağlam içerisinde önemli ve belirleyici bir eksikliğin giderilmesine hizmet ettiğini belirtir (Campbell, 2010: 49). Dolayısıyla merkezi kahramanın asıl varlık sebebi insanlık veya belirli bir topluluk için yaşamsal sorun teşkil eden bir eksikliğin giderilmesini sağlamak iken anlatının düzenlenme nedeni ise bu eksikliğin nasıl, ne zaman ve kim tarafından giderildiğini izah etmek olabilir. Değindiği üzere bu eksiklik mikrokozmosmik veya makrokozmosmik boyutta olabilir fakat kahramanın misyonu ve macerasında kat etmesi gereken yol büyük oranda benzer, hatta yazara göre tek ve aynıdır. Merkezi kahraman ise beklenildiği gibi yazgı ve görevinin gerektirdiği engelleri aşabilmek için gerekli nitelikler ile donatılmış, üstün ve olağanüstü özelliklere sahip özlenen, aranan, ideal bir kişidir. Onun biyografisine odaklı şekilde cereyan eden olay örgüsü ise yazara göre söz konusu mitik, epik, dini vb. anlatıların hemen hepsinde evrensel insanın bilinçaltı ve bilinç düzeyi düşünce yapısının davranış kalıplarına uygun şekilde ortak ve tek tip bir

şemaya sahiptir. Belli başlı geçiş ayınlarının kolektif çapta büyütülerek detaylandırılmış ve anlatıların kendine özgü sembolik yapısı ile biçimlendirilmiş bir formu olduğu söylenen bu biyografi odaklı model ise şu aşamaları ihtiva etmektedir:

Bölüm I

- 1) Maceraya Çağrı;
Kahramanın seçilmesinin işaretleri
- 2) Çağrının Reddedilişi;
Tanrıdan kaçma budalılığı
- 3) Doğaüstü Yardım;
Macerasını üstlenmiş olana gelen beklenmedik yardım
- 4) İlk Eşiğin Aşılması
- 5) Balinanın Karnı;
Gecenin diyarına geçiş

Bölüm II (Erginlenme)

- 1) Sınavlar Yolu;
Tanrıların tehlikeli yönü
- 2) Tanrıçayla Karşılaşma;
Çocukluk mutluluğunun yeniden elde edilmesi
- 3) Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın;
Oidipous'un anlaması ve acısı
- 4) Babanın Gönlünü Alma
- 5) Tanrılaştırma
- 6) Nihai Ödül

Bölüm III (Dönüş)

- 1) Dönüşün Reddedilişi
- 2) Büyülü Kaçış
- 3) Dışarıdan Gelen Kurtuluş

- 4) Dönüş Eşiğinin Aşılması
- 5) İki Dünyanın Ustası
- 6) Yaşama Özgürlüğü

Campbell'in burada değerlendirdiğimiz formülü; arketipler, rüya bilimi, psikanalitik anoloji, bilinçdışının işlerliği ve kolektif bilinçdışının işlevleri gibi psikanalist kuramın dayandığı pek çok temel savın izini sürüp insan tarafından yaratılmış olan kadim öykülerden yola çıkarak insanın evrensel doğasının, ruhsal ve psikolojik perde arkasının sırlarını çözmeye yönelik bir girişim niteliğindedir. Bu bakımdan çalışma boyunca sık sık Freud ve Jung'a göndermeler söz konusudur.

Nitekim psikanalizin en çarpıcı buluşu olan rüyaların insan ruh ve bilinçaltına yönelik sembollerden örülü bir ayna hükmünde olduğu savı kısa bir zaman sonra araştırmacıları mitlerin ve kahramanlık destanlarının da kolektif yapının düşleri niteliğinde olduğu sonucuna götürmüştür. İşte bu kavrayış folklor ürünlerine olan genel bakışı ciddi oranda etkilemiş ve folklorla temas eden farklı disiplinlerdeki araştırmacıları folklor ve insan arasındaki ilişkiler ağını yeniden düşünmeye sevk etmiştir. Bu bakımdan söz konusu savı bir folklor teorisi olarak yapılandıran ve tipolojik bir şablon oluşturmayı başaran isimlerin başında Joseph Campbell gelmektedir. Campbell'in çalışmasının bizim çalışmamız açısından önemi ise; "kahraman" olarak tanımlanan tipin gerek insanın en ilkel içgüdü ve temayüllerinden gerekse yaşayan ve gelişen bir fenomen olan kültürden beslenen bir olgu olarak insan hayatının çok boyutlu gerçekliğinde karşıladığı fonksiyonların neler olduğu, insanı bir kahraman yaratımına güdümlen faktörlerin hangileri olduğu ve tüm bunların neticesinde herhangi bir anlatı içerisindeki bir kahramanı kahraman yapan temel özelliklerin ve yolculuk aşamalarının neler olabileceği hakkında evrensel hitap eden fikirler vermesidir. Bu anlamda söz konusu çalışmaya dikkatle eğildiğimizde halk edebiyatı türlerini ve buradaki kahramanları salt bir kurgusal metin kahramanı olarak değerlendirmenin ötesine geçerek, bu unsurları yüzeysel düzeydeki farklılıkları oluşturan deri ve kıyafetlerinden

arınmış şekilde insanın türsel tabiatını, düşünme ve eylemlerinin etkilerini yaratan derin yapıyı, kültürel yaratım motivasyon ve formülasyonlarını anlaşılır kılan birer enstrüman olarak inceleyebileceğimizi algılamaktayız. Özelde ise “kahramanın sonsuz yolculuğu” olarak tanımlanan mono mit modelinin bizim araştırma nesnellerimizde ne türden bir karşılık bulabileceğini görmemiz bu sayede mümkün olacaktır.

Türk destanlarındaki kahraman tipolojisi ile ilgili olarak Şakir İbrayev’in “Destanın Yapısı” isimli eseri, hem içerdiği farklı tespitler hem de bu konudaki diğer pek çok çalışmaya referans teşkil etmesi bakımından özel bir önem taşımaktadır. İbrayev bu çalışmasında destanların tanım, kaynak ve tasnifi gibi klasik konular üzerinde bilgi verdikten sonra türü insan, mekan ve zaman kavramı ekseninde kapsamlı bir tahlile tabi tutmakta ve çalışma boyunca mit, destan ve masal gibi birbirlerinden kalıntılar taşıyan türlerin kesişim ve ayrışım noktalarının izini sürmektedir. Diğer yandan yapının bizim çalışmamızın konusu itibarıyla merkezi önem taşıyan kısmı ise destanın baş kahramanı olan “batır” tipinin değerlendirildiği bölümlerdir. İbrayev’in buradaki tahlillerinde kullandığı ana malzemeler Kazak destanları olmakla birlikte henüz daha ilk bakışta bu sahanın baş kahramanı olan “batır” ile bizim “alp/alperen” adını verdiğimiz kahraman tipi arasında belirgin benzerlikler, hatta ayniyetlerin mevcut olduğu göze çarpmaktadır.

Bunlara değinilerek işe başlanacak olursa; batırın mutlak bir suretle cesaret ve kahramanlık üzerine kurulu bir kavram alt yapısına sahip olduğu, halkın müşterek idealizasyonu sonucu özelliklerinin belirlendiği, bir takım sınavlara tabi tutularak kendisini kanıtladığı ve bu ispatın sonucunda da destanın otantik dünyası içerisinde kolektif değer atfı bakımından en yüksek mevkiye ulaştığı söylenebilir (İbrayev, 1998: 244). Bu ilk tarif alperen tipiyle birebir örtüşmekle beraber aslında destan türünün evrensel boyuttaki merkezi kahraman tipolojisine de gönderme yapmaktadır. Diğer yandan kahramanlık destanlarındaki batırların yalnızca cesur, yiğit ve kudretli olmaları da onların ideal bir batır olarak toplumun aradığı, özlediği ve muhayyilesiyle realiteye

çağırıldığı seçilmiş kişi olmak için yeterli değildir. Bu kişi sahip olduğu tüm etkin özellikleri toplumsal ideallere, halkın yararına; kavmin veya topluluğun düşmandan korunmasına, hakim konuma yükselmesine sarfetmelidir (İbrayev, 1998: 245). Şakir İbrayev bu bölümde ayrıca kahramanların statüsel durumları hakkında da diğer pek çok kaynakta bulunmayan noktalara dikkat çekmiştir.

Bu bağlamda üzerinde durulan noktalardan biri batırın bir han, yönetici konumunda karşımıza çıkışı ile bu tipin kavme dair dağılmış konumda bulunan halk kitlelerinin yeniden birleşme ve ortak bir ulusal yapı ve vatan oluşturma tarihinde kalıplaştığı düşüncesidir. Diğer bir ifadeyle batır tipinin bir han olarak kalıplaşmasının perde arkasında ulusun çeşitli bölgelere yayılmış kitle parçalarını yeniden birleştirerek çok daha güçlü, egemen ve dominant bir bütünsel yapı teşkil etme ideali yahut özlemi yer alabilir. Nitekim bu birleştirme işini yapacak kişi güç, kudret, cesaret ve idealist kişiliği ile baş kahramandır. Fakat daha önce de söylenildiği gibi batırın bir han, yönetici olabilmesi için yalnızca bu türden savaşıcılığa, yiğitliğe ve cihangirliğe dönük özellikleri tek başına yeterli değildir. Bunun yanında halkını şahsi menfaat ve tatmin dürtülerinden önce düşünen, adaleti daima gözeten, akıllı bir kişiliğe de sahip olması gerekmektedir (İbrayev, 1998: 245).

Burada açıkça görülmektedir ki batır tipini muhayyilesinde özel bir hassasiyetle tasarlayan halk, onun sadece dış tehlike ve düşmanlara karşı zafer ve hakimiyet getirecek bir kahraman olarak tasarlamamıştır. Ayrıca bu tipin içeriye, yani yönettiği halkına yönelik tutum ve düşünce tarzı da son derece öneme sahiptir. Bu bakımdan halk için batırın kendi insanlarına verdiği değer, gözettiği adalet ve toplumsal yarar önceliği gibi olgular da birinci dereceden önem taşıyan bir diğer husustur. Halkın han batır tipini idealize ederken belirlediği bu vasıfların kendi tarihsel tecrübelerine, olumlu ve olumsuz yönetici örneklerinden devşirdikleri ders ve önceliklere dayandığı çıkarımını da yapabiliriz. Örneğine çok sıklıkla karşılaşılmamakla beraber sahip olduğu güç, fiziksel donanım, cesaret ve yiğitlik ne kadar yüksek olursa olsun halka yönelik takınması gereken değer yargılarını ve yerine getirmesi gereken ödevlerini

karşılamaayan bir batır için hanlık pek de mümkün gözükmez. Nitekim İbrayev de eski destanlardaki batırlık rütbesinin toplumun nazarında en yüksek paye olduğunu belirtmektedir. Bu düşünce bize de oldukça doğru görünmektedir. Çünkü farklı dönem ve toplumlara ait pek çok destan metninde son derece kuvvetli ve nüfuzlu hanların bile kimi durumlarda tacını ve tahtını kaybederek hanlıktan düşebildiğini görmemize karşın alperen, batır tipleri ise destanların sonunda daima zafer kazanan, toplumsal ödevini ve ezeli yazgısını tamamlayarak maddi ve manevi ödüller ile buluşan, kavmin yaşam süresi boyunca devam edecek olan bir şöhret, saygı ve yüceltiye kavuşan kahramanlar olarak anıtladıklarını görmekteyiz. Dolayısıyla batırlar han olsun veya olmasın destan metinlerinin en yüksek rütbeli tipleri mevkiinde yer alırken sahip oldukları bu değer ise doğrudan doğruya halk nazarından kaynaklanmaktadır.

Diğer yandan destanlarda bulunan hanların her bir batır tipinin han olması gerekmemesine karşın Türk toplumuna önderlik eden herhangi bir hanın ise batırlık özelliği taşıması aslında temel bir zorunluluktur. Eğer mevcut hükümdar, bey vb. gerek yiğitlik, savaşçılık özellikleri gerekse halk yararı odaklı yönetsel ilkeler bakımından batırlık özelliklerini taşımıyorsa toplumun kolektif vicdan mahkemesine çıkarılır, hanlığı hakketmediği hükmüne varılarak folklorun mahkemesinin yaptırım gücü tarafından cezalandırılır ve tahtından indirilir; tahmin edilebileceği gibi onun yerine idealize edilen batır tipli karaman tahta geçer. Bu anlamda mevcut ve gelecek yönetici sınıf için destan içerisinde tahtından olan bedbaht kişi bir ibret, onun yerine gelerek halkın ideallerine cevap veren batır tipi ise örnek teşkil etmektedir.

İbrayev çalışmasında batır tipinin kökenlerini ilk ata arketipine bağlamakta ve bu tipin destanlardan da önceki dönemlere uzanabilen mitlerden tevarüs etmiş bir motif olabileceğine vurgu yapar (İbrayev, 1998: 252). Buna göre medeniyetin tarihsel gelişim çizgisi ilerilere taşındıkça ortaya çıkan yeni türlerde antik mitlerin izleri giderek silikleşmeye ve ortadan kalmaya başlamıştır, fakat destanlar mitsel imge ve şuurun farklılaşmasına rağmen hala kalıntılarının seçilebildiği yaratımlardır. Bu kalıntılardan bazılarının ise

doğrudan başkahramanın şahsında toplandığı belirtilmektedir. Özellikle merkezi kahraman tipinin olağanüstü doğumu, dış düşmanlar ile tek başına mücadele ederek kahramanlığını ortaya koyması gibi motifler mitin sosyal durumu ile ilişkilendirilmektedir (İbrayev, 1998: 256).

Destan kahramanı olan batır tipi ile mitsel tanrılar arasında ilişki kuran yazar, E. M. Meletinskiy'nin eski mit kahramanlarını A) "İlk Ata", B) "Türetici Ata", c) "Medeni Kahraman" şeklinde sınıflandırdığı çözümlemesinden hareketle; olağanüstü, tanrısal kişiliği ile insan hayatının şekillenmesinde rol oynayan batır tipinin mitlerde aynı fonksiyonu yerine getiren "medeni kahraman"ın (Promete vb.) bir tür kalıntısı olduğunu öne sürer (İbrayev, 1998: 257). Bu düşünce yapısının dayandığı bir diğer çıkarım ise destanlarda direkt olarak tanrı olmasa bile tanrı tarafından seçilmiş, tanrının yeryüzündeki temsilcisi olarak dünyanın hükümlerine soyunmuş olan destan kahramanı aslından mitlerdeki tanrıların bir basamak statü düşerek yeryüzüne inmiş formlarıdır. Medeni ve tarihsel gelişim sürecinde tanrılar çağının kapanması ile birlikte şekillenen destanlar çağında (kahramanlık çağı) önceki dönemin ilahi varlıkları olan tanrıları algısal dönüşüme uğratarak yine belli oranda ilahi özellikler eşliğinde insanlar arasına karışır ve batır tipi olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla batırın han, bey vs. olmasının derinlerinde yatan asıl meşruiyet de onun asil bir soydan gelmesi gibi bürokratik bir gerekçeden önce tanrısal bir öz taşıması ile de ilişkilendirilebilir. Nitekim batır da tıpkı ateşi çalarak insanlığa hediye eden ve medeniyeti getiren Prometheus gibi çeşitli yollarla topluluğun güvenlik ve gelişimine hizmet eden olağanüstü nitelikli bir üst varlık konumundadır.

İbrayev çalışmasında bu hususla ilgili olarak mitsel dünya görüşünün tam anlamıyla yok olmadığı zamanlarda ortaya çıkan arkaik destanlarda insan ve tanrı arasında bir ara tip olarak "padişah tanrı" tipinin geliştiğini, kendisini ya doğrudan bir tanrı ya da tanrının yeryüzündeki seçilmiş temsilcisi olarak gören (Ra, Marduk vb. tanrı padişahlar) kahraman tiplerinin batırın köklerini teşkil eden referans noktası olduğunu ifade eder (İbrayev, 1998: 257).

Türk edebiyatı arařtırmaları ierisinde zellikle destan kahramanlarının tipolojisi ile ilgili olarak yapılmıř ncl alıřmalar arasında Mehmet Fuad Kprl, Ali Nihat Tarlan ve Ahmet Hamdi Tanpınar gibi Trkolojinin nc ve nemli isimlerinin ğrencisi ve yakın dostluğunda bulunmuř olan Trk edebiyat tarih, eleřtirmen ve kuramcısı Mehmet Kaplan'ın alıřması yer almaktadır. Yazınsal alıřmalarının yanında halkbiliminin akademik krslerde yeniden kendisine yer bulup nitelikli kadrolar yetiřtirebilmesinde, nemli alıřmaların ortaya konmasında da nemli bir rol stlenen Kaplan'ın bu alıřması 1985 yılı Haziran'ında kitaplařan ‘‘Trk Edebiyatı zerine Arařtırmalar III. Tip Tahlilleri’’ adını tařımaktadır. Mehmet Kaplan eserinde Oğuz Kağın, Dede Korkut, Manas, Kroğlu, Kerem ile Aslı gibi szl ve anonim halk kltr dairesinde anıtsal bir yer, řhret ve nem tařıyan bir dizi folklor rnn ihtiva ettikleri kahramanların tipolojik zellikleri bakımından deęerlendirmiřtir.

Yapıtlardaki kahramanların tipolojilerini zmlerken kronolojik bir sıra takip eden Kaplan, ncelikle Oğuz Kağın destanını ele alarak iře bařlamıřtır. Anlatının tarihsel menřei, yaratıldıęı dnem, coęrafya ve insan toplulukları, kaynağın keřif ve basım devresi hakkında toparlayıcı bilgiler verildikten sonra Oğuz Kağın'ın son derece epik bir muhteva barındıran tipolojisini doęuran doęal kořullar hakkında bilgiler verilmektedir. Buna gre medeniyetin henz bugnk dzeyine ulařmadıęı, tabiat ile insan savařımının ok daha etin olduęu dnemlerde ve Orta Asya coęrafyasında gebe bir hayat dzenine sahip olan Trklerin gndelik yařamında atılık, avcılık ve akıncılık son derece merkezi ve hayati bir yer tařımakta; bu yařam formu ve kořulları ise kendine uygun bir insan tipini gerekli kılmaktadır (Kaplan, 1985: 13).

Bu insan tipi ise daha sonraları alp, alperen gibi isimler ile tanımlanacak olan, dıřsal gerekliğin birey ve topluluğun yařam devamlılıęı iin zorunlu tuttuęu bazı zellikleri ihtiva eden sosyo-organik bir tiptir. Oğuz Kağın'ın en tipik rneklerinden birini teřkil ettięi bu tip tabiat ve evresindeki dięer insan

grupları ile olan savaşımında hayatta kalabilme, zafer kazanma becerilerine sahip; kuvvetli, cesur ve atılgan bir yapıdadır (Kaplan, 1985: 13). Dolayısıyla bu tipi biçimlendirerek Oğuz Kağan'ı var eden temel unsurlar soyutsallığı yüksek bir yaratıcı muhayyileden ziyade dönemin ve toplumun etrafını çevreleyen doğal koşullardır. Bu bakımdan Oğuz Kağan, yaratıldığı dönem içerisinde insanın vahşi tabiat ve sosyal çevre ile olan çetin savaşımında hayatta kalabilmesi, mücadelesinde üstünlük kurmasını ve egemen bir konuma yükselebilmesi için göçebe Türk toplumu tarafından idealize edilen bir örnek modeldir. Toplum bu kahramana baktığında kendisinin ve ulusunun bekası ve yükselişi için gerekli olan fiziksel ve mental özellikleri, belli durumlar karşısında kendisine yardımcı olacak davranış kalıplarını, kolektif mahiyetli ideal ve ilkeleri bulabilmektedir. Destan kahramanının şahsında idealize edilen tipik özellik yiğitlik, kahramanlık ve cihangirlik iken bu özelliklerin koşulduğu toplumsal ülkü ise Türk cihan hakimiyeti mefkuresidir (Kaplan, 1985: 14). Bu açıdan söz konusu motivasyon ve idealin henüz dünyanın sınırları hakkında çok sınırlı bir bilginin olduğu en eski devirlerde bile Türk topluluklarında yer ettiği görülmektedir. Nitekim bu olgu kahramanın tipolojik özellikleri ve eylemlerinin ötesinde doğrudan ulusun atası, önderi ve kahramanı konumunda bulunan Oğuz Han'ın kendi ağzından da açık bir biçimde ifade edilmektedir:

Ben sizlere oldum kağan,
 Alalım yay ile kalkan,
 Nişan olsun bize buyan,
 Bozkurt olsun (bize) uran
 Demir kargı olsun orman,
 Av yerinde yürüsün kulan
 Daha deniz, daha müren
 Güneş bayrak, gök kurıkan

Bu noktada üzerinde durulan bir diğer husus ise Oğuz'un hem fiziksel özellikler (öküz ayağı gibi ayaklar, kurt beli gibi bir bel, ayı göğsü gibi bir göğüs, tüm vücuda kaplayan tüyler) hem de taşıdığı ideal (dünyaya hakim

olmak) ve eylem yönü (atılganlık, hakimiyetçilik) itibariyle mutlak bir biçimde “dışa dönük” bir karaktere sahip olduğudur (Kaplan, 1985: 16). Baş kahraman bu yönü itibariyle, dini veya benzer nitelikli diğer anlatıların bazılarında görülen dünyevi değer, istenç, gaye ve çabaları minimize ederek değersizleştiren ve bu bakımdan içe dönük bir tavır sergileyen kahramanlardan net bir biçimde ayrılmaktadır. Göçebe hayatın getirdiği koşullar nedeniyle toplumsal realitenin bir yansıması olarak dışa dönüklüğüyle dikkat çeken destan kahramanlarının gerek davranış kalıplarında gerekse genel yaşam döngüsü minvalinde hareketin esas olduğu görülmektedir. Bu bakımdan Kaşgarlı Mahmud’un “kuş kanadı ile Türk atı ile” ifadesinde belirttiği şekilde göçebe Türk yaşantısının en değerli ve fonksiyonel unsurlarından biri olan “at” destanlarda da merkezi kahramanın ayrılmaz yardımcısı konumundadır. Konuyu Oğuz Kağan’ın sergilediği tipolojik özellikler etrafında özetlemek gerekirse Mehmet Kaplan’ın ortaya koymuş olduğu tespitlerde şu maddeler öne çıkarılabilir:

- 1) Oğuz Kağan’ın fiziksel, ideolojik ve ilkesel şahsiyetinde Türk ulusunun göçebe devirlerine ait yaşam biçiminin gerektirdiği ve idealize ettiği atçılık, avcılık, savaşçılık, akıncılık, cihangirlik ve hükümlanlık gibi özellikler temel yapıyı oluşturur.
- 2) Kuvvet ve hakimiyeti işaretleyen fiziksel özelliklerine ve eylem yönüne bakıldığında kahramanın mutlak bir biçimde dışa dönük ve hareket odaklı bir görünüm sergilediği anlaşılabilmektedir.
- 3) Kahramanın eylem yönüne ek olarak ifadeleri ile de açıkça belirttiği dünyaya hakim olma ülküsü toplumsal bir idealin, yaşam anlayışının yansımasıdır.
- 4) Türklerin taşıdığı cihan hakimiyeti mefkuresinin temelinde göçebe hayatın getirdiği aktif ve atılgan karakter ile yerleşik, pasif kavimler üzerinde sağlanan hakimiyetlerin, akınlar sonucu elde edilen ganimetlerin vs. etkisi olabilir.
- 5) Oğuz’un yetişme tarzı, karakter özellikleri, yaşam görüşü, kuvvet ile barış ve dostluğu dengelemesi Türk kavmi için büyük devletler kurabilmesine olanak sağlamıştır (Kaplan, 1985: 28)

Kaplan çalışmasının Dede Korkut Kitabı'nı tahlil ettiği bölümünde buradaki kahramanların tabiata ve çevreye hakim olma ideali, avcılık ve akıncılığın önemi, aktiflik, hareket odaklılık ve dışa dönüklük, maddi yaşam ve düşünce tarzından ileri gelen; kahramanların kişisel özelliklerinde, çevrelerinde, hakimiyet alanlarında ve mücadelelerinde hayvanlara ait motiflerin yoğunluğu gibi çok sayıda unsurun altını çizerek, atlı-göçebe ve akıncı yaşam biçiminin meydana getirdiği bu unsurların "alp" tipini tanımlamakta olduğunu ve Oğuz ile Dede Korkut kahramanları arasında müşterek zemini tesis ettiğini bildirir (Kaplan, 1985: 50). Dolayısıyla Dede Korkut kahramanlarında da hem henüz yerleşik hayata tam anlamıyla geçilmemiş oluşu hem de kolektif bellekten tevarüs eden ulusal değer ve idealler ile örülü olan yaşam görüşü itibariyle Dede Korkut anlatılarındaki Salur Kazan, Beyrek, Yigenek vb. kahramanları Oğuz Kağan ile müşterek bir yapıda bir araya getirmektedir.

Bu bakımdan açıkça görülmektedir ki farklı devirlere ait anlatılardaki kahraman tiplerini ortak bir noktada birleştiren en önemli etkenlerin başında yaşam biçimleri, yani göçebe hayat tarzı gelmektedir. Ortak koşulları, gündelik pratikleri, gereklilik ve yeterlilik unsurlarını, ideal ve kaygıları içeren bu yaşam tarzı toplumun öne çıkardığı ve idealize ettiği tipolojik özelliklerin de çizgisel bir biçimde devamlılığını sağlamaktadır. Nitekim şehir yaşamı beraberinde durağanlığı, bedbinliği ve içe dönüklüğü getirmektedir. Bu unsurlar ise yerleşik alp tipini doğuran ve tanımlayan olguların tamamen tezatını teşkil etmektedir.

Diğer yandan Kaplan'ın çalışmasında dikkat çeken bir diğer nokta ise her anlamda bir geçiş sürecinin ürünü olan ve buradaki ikiliklerin izlerini taşıyan Dede Korkut boylarında İslami unsurların belli açılardan toplumsal hayata etki etmekte birlikte alp tipinin ve yaşam tarzının genel karakteristiğinde ciddi bir değişim yaratmamış olduğudur. Bu anlatılarda da alpin olağan yaşantısında avlanma, savaşçılık, içe dönük düşünceden çok dışa dönük hareket, eğlence, dünyevi uğraş ve ideallere verilen önem, kahramanı tanımlayan ana unsurların dinsel veya soyut unsurlardan ziyade fiziksel, somut ve eyleme dönük oluşu gibi olgular alp tipini karakterize eden yapıların büyük oranda korunduğunu

göstermektedir (Kaplan, 1985: 51). Dede Korkut anlatılarındaki olayların bütünüyle İslami tesirlerden uzak olmadığını da belirten Kaplan, boylarda Tanrı'ya edilen duaları ve yarattığı sonuçları örnek göstererek bu anlatıları Oğuz Kağan Destanı ile İslam medeniyetinin tamamen idrak edildiği ve yaşamın merkezine oturduğu sonraki devirlere ait metinlerin arasında yer edinen bir geçiş ürünü olduğuna dikkat çeker. Fakat Kaplan'a göre Dede Korkut boylarında alp tipi İslamiyet'in getirdiği manevi kuvveti de bünyesine katarak dejenere olmaya başlayan klasik alp tipi karşısında galip gelerek meşruiyetini ve hakimiyetini ilan eder (Kaplan, 1985: 60).

Çalışmada dikkat çekilen önemli ve tartışmaya açık noktalardan bir diğeri ise toplumu sürükleyen müşterek bir inancın olamayışıdır. Bu noktada söz konusu geçiş sürecinin anlatılara olan tesirine dikkat çeken yazar, boylarda toplumu tek vücut ve kökten bir biçimde harekete sevk eden belirgin bir gaye olmadığını, savaşların küçük çatışmalardan ibaret olup genellikle dışarıdan gelen tehditlere bir cevap mahiyetinde olduğunu, ulusu kapsayan bir savaşımdan ziyade münferit meseleler üzerine inşa edilen özel mücadelelerin söz konusu olduğunu belirterek bu değişimi ise örf ve adetlerin bozulmasıyla ilişkilendirmektedir (Kaplan, 1985: 65). Dolayısıyla Dede Korkut boylarında bulunan alpler ne eski dini görüşlerini sürdürmektedirler ne de tam anlamıyla İslamiyet'i idrak edip içselleştirebilmişlerdir ve bu karmaşıklık alplerin tutum ve davranışlarında da yer yer kendisini göstermektedir.

Göçebe toplumun özlem ve ideallerine cevap veren kolektif bir temsil hükmünde olan "alp tipi" incelemeye tabi tutulan bir diğer önemli destan metni olan Manas Destanı'nda da kalıplaşmış yapısını büyük oranda korumaktadır. Bu bakımdan Manas da tıpkı ortak atası Oğuz Kağan gibi henüz beşikte iken olağanüstü bir seçilmiş kişi alameti göstererek konuşmakta ve babasına toplumun özlediği ve aradığı kudretli kişi olacağını bildirmekte olup alp tipinin temelini oluşturan güç, hareket ve hakimiyet olgularını şahsında taşıdığını destanın her bölümünde gerek eylem gerekse söz ile ortaya koymaktadır (Kaplan, 1985: 69-70). Mehmet Kaplan'ın çalışmasında ortaya

koyduğu tüm bu tespit ve yorumlamalara bakıldığında bir kez daha ortaya çıkmaktadır ki; alp tipi özellikle göçebe toplum yapısının karakteristik özellikleri, yaşam biçiminin ihtiyaç ve gerekliliklerinin bir sonucu olarak beliren dışa dönük, hareketli, hakimiyetçi, kudretli fakat aynı zamanda da ilkeli bir insan tasviridir. Bu insan göçebe yaşamın hem tabiat hem de diğer dış tehlikeler karşısında mücadeleci bir yaşam süren halkın daima ihtiyaç duyduğu, özlediği ve aradığı bir kimlik taşır. Bu bakımdan toplumsal muhayyile bu kahraman tipini; insansı düşmanlara ve olağanüstü tehlikelere karşı kendilerini koruyacak, bununla da kalmayıp dünya üzerinde hakim bir konuma taşıyacak derecede güçlü, cesur, atılgan, ulusuna ve yerel değerlerine bağlı, tüm kudretini ve mesaisini kendi şahsi tatminlerinden öte topluluğun beka, güvenlik ve refahı için harcayan örnek bir kahraman şeklinde biçimlendirir. Burada belirleyici olan husus ise toplumsal yaşam biçiminin değişmediği durumlarda bu tipin de söz konusu yaşam şartları içerisinde bu şartların sağlayıcısı olacak insan modelini somutlaştırması itibariyle büyük oranda değişmeden kalabileceğidir.

Türk epik destan geleneğini pek çok yönüyle izah eden en önemli ve güncel çalışmalardan biri Özkul Çobanoğlu tarafından kaleme alınan “Türk Dünyası Epik Destan Geleneği” adlı eserdir. Epik destan geleneğine bağlı olarak destanın tanım, tarih ve tasnifi, tip, tema, motif ve icra bağlamları gibi pek çok konu üzerinde bilgi veren çalışma aynı zamanda bu geleneği ve verilen bilgileri örnekleyen pek çok Türk destanının da özetini ihtiva etmektedir. Diğer yandan yapıtın doğrudan olmamakla beraber bizim konumuza temas eden asıl kısmı ise üçüncü bölümde yer verilen “Türk Epik Destan Geleneğinde Tipler” adını taşıyan kısımdır. Bu noktada Çobanoğlu, Türk epik destan geleneğindeki kahraman tiplerini; a) “Alperen tipi”, b) “Bilge Devlet Adamı tipi”, c) “Kadın tipleri”, d) Hayvan Kahraman tipleri olmak üzere dört genel sınıfta değerlendirir ve hem ait oldukları tür hem de gelenek itibariyle bu tiplerin yoğun bir biçimde kalıplaşmış özellikler taşıdığını ve küçük çaplı değişimlerin dışında ne bir kahramanın kendi olay örgüsü içerisindeki yolculuğu boyunca ne de farklı yapıtlar arasındaki kahramanlar arasında ciddi ve radikal bir tipolojik değişimin gözlemlenmediğini bildirir (Çobanoğlu, 2011: 100).

Çalışmanın bu bölümünde aynı zamanda destanların merkezi kahramanını teşkil eden alperen tipi hakkında dikkat çekici bir meseleye değinilmektedir. Köprülü'den bu yana "İslam öncesi" ve "İslam sonrası" şeklinde din merkezli olarak yaygınlaşarak günümüze ulaşan destan tasniflerinin yanlışlığından bahseden Çobanoğlu; bu yanlışlığın neticesinde "alp" ve "alperen" şeklinde bir kavramsal ikizleşmenin ortaya çıktığını fakat esas itibariyle bu iki kavramında tek ve aynı olguya işaret ettiğini söylemektedir. Bu noktada Alp kavramının cesur, yiğit, düşmana ve dünyaya buyruk olmaya çalışan bir insan olarak düşünülürken alperenin ise bu vasıflara ek olarak kendi şahsi temayüllerini aşarak kolektif ve evrensel çapta bazı ideal ve ülkülere adanmış, bu yolda savaşarak kolaylıkla kendisini feda etmeye hazır bir insan modeli olarak çizildiği ve bu ikinci tipin bilhassa Türklerin İslamiyet'i kabul edişi sonrasındaki iç ve dış alemlerindeki dönüşüm ile ilişkilendirildiği fakat bu ayrışımın son derece yanlış olduğu vurgulanmaktadır (Çobanoğlu, 2011: 102). Bu bağlamda "alperen" tipiyle ilişkilendirilen "ben merkezci" olmaktan uzak, daima toplumun ve ulusun bekasını gözeten ve bu uğurda çabalayıp kendisini feda etmekten geri durmayan kahraman tipinin yalnızca İslamiyet ile ilişkili bulunan destan tiplerinde değil gerek İslam'dan çok daha öncelere uzanan Oğuz Kağan gibi eski Türk destanlarında, gerekse daha sonraki dönemlerde oluşmakla beraber İslamiyet dairesine girmemiş bulunan Türk topluluklarının destan metinlerinde müşterek şekilde görülen bir yapıyı oluşturduğu belirtilmektedir. Dolayısıyla bu noktada yine tıpkı alperen gibi güçlü, cesur fakat ben merkezci olması itibariyle ondan ayrıldığı iddia edilen "klasik alp" tipinin aslında tüm destanlarda karşımıza çıkan ve merkezi kahramanın karşısında, rakip ve düşman konumunda bulunan olumsuz "karşı tip"e karşılık geldiği sonucuna ulaşılmaktadır. Bir diğer ifadeyle Çobanoğlu'na göre alperen tipi İslamiyetin etkisiyle benmerkezcilikten uzaklaşarak kolektif ideal ve ülkülere yönelik bir mücahit kahraman olarak yeni ve farklı bir tipolojiye soyunmamıştır. Onun bu yapısı İslam öncesinde ve sonrasında, İslam çatısı dahilinde ve haricinde hemen tüm Türk destanlarında

paylaşılan bir özelliktir. Diğer açıdan ben merkezci bir mahiyet taşıyan klasik alp tipi ise daha ziyade baş kahramanın karşı safında yer alan düşman tiplerdir.

Çalışmayı tipolojik tahliller bakımından benzerlerinden ayıran bir başka nokta ise özellikle kadın tipler ile ilgili olan bazı tespitlerden ileri gelmektedir. Bu bağlamda yazar, alp ve alperen tip ikizleşmesi hakkında ileri sürdüklerine benzer şekilde yine İslamiyet ile ilgili olarak Türk destanlarındaki kadın tipler hakkında da bazı yanlış çıkarımların olduğunu ifade etmektedir. Çobanoğlu'nun dikkat çektiği mesele; genel bir kanı halini almış olan eski Türk toplumlarında kadının oldukça bağımsız ve özgür bir sosyal konuma sahip iken İslamiyet ve onunla birlikte yaygınlaşan çok eşlilik aracılığıyla giderek pasifize edilip ev içine kapatıldığı, toplumsal yaşam ve rollerden önemli ölçüde soyutlanarak silikleştiği ve bu olgunun destanlarda da izlenebildiği şeklindeki yerleşmiş yaklaşımların belli seviyedeki yanlışlık ve eksikliğidir. Yazar bu yaklaşımdaki yanlışlığın temelini Türk kültür tarihindeki İslamlaşma ile yerleşik hayata geçişin eş zamanlı şekilde gerçekleşmiş olması ile açıklayarak kadının sosyal yaşamdaki konum ve aktiflik derecesinde görülen pejoratif manalı değişimin köktenci bir biçimde din değişimine yıkılması ve sosyokültürel yaşamın mikro ve makro boyuttaki tüm dinamiklerini yeniden yapılandırarak değiştiren yerleşik yaşama geçiş eşiğinin tamamıyla görmezden gelinmesine vurgu yapar (Çobanoğlu, 2011: 109). Bu konu bağlamında özellikle konar göçer toplum yapısının kendi organik koşul, zorunluluk ve işleyiş biçimleri gereği kadının ata binme, kılıç kuşanma, avlanma, sosyal ve idari meselelerde söz sahibi olma gibi alanlarda çok daha aktif olmasının doğallığı ve gerekliliğine işaret edilmektedir.

Dolayısıyla burada İslamiyet'e geçişin kadının sosyalizasyon içerisindeki rol ve yaşam biçimi üzerindeki etkileri tamamen reddedilmemekle beraber, söz konusu aktiften pasife yönelik dönüşümün mutlakiyetçi bir yaklaşımla buraya bağlanması eksik bulunarak en az din değişimi kadar, hatta ondan da fazla bir etki gücüyle sosyokültürel yaşam dinamiklerini değiştirip düzenleyen bir etken olarak yerleşik hayata geçiş olgusuna dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Bu açıdan

çalışma destan türü hakkında verdiği kapsamlı bilgilere ek olarak literatürün belli bir bölümünde ve genel algı kalıpları ekseninde yerleşmiş olan bir takım kabulleri yeniden sorgulamaya davet etmesi bakımından ayrıca öneme sahiptir. Çobanoğlu aynı zamanda çalışmasında Şakir İbrayev'in benzer konulu bir çalışmasından hareketle "Türk epik destanları kahraman kalıbı" başlığında bir taslak model oluşturmuştur. Kahramanın biyografisini temel alan bu model dört ana başlık altında bu evrelerin detaylandırıldığı alt maddelerden müteşekkildir. Bu çalışmaya göre Türk epik destanlarındaki biyografi temelli kahraman kalıbı şu şekildedir:

A) Birinci Daire: Kahramanın Doğumu, Çocukluk ve Yetişme Dönemi

- A1. Kahramanın ailesi, yurdu ve halkı hakkında tanıtıcı bilgiler verilip tasvir edilir.
- A2. Kahramanın olağanüstü çocukluk dönemi
- A3. Destan kahramanının olağanüstü kişiliği ve doğumu
- A4. Kahramanın ilk kahramanlığı
- A5. Kahramanın müstakbel sevgilisi hakkında haber alması
- A6. Kahramanın sevgilisi ile güreşmesi veya ayno kıza talip olan diğer adaylarla yarışma
- A7. Kahramanın sevdiğini alarak yurda dönmesi

B) İkinci Daire: Kahramanın Kahramanlıkları

- B.1. Kahraman düşman saldırısı hakkında haber alır,
- B. 2. Kahraman hazırlanır ve sefere çıkar
- B. 3. Kahramanın dövüşmesi
- B. 3. 1. 1 Kahramanın teke tek dövüşü ve zaferi
- B.3. 2. 1 Kahramanın başarısızlığa uğraması ve düşmana esir düşmesi
- B. 4. Kahramanın yurduna zaferle dönmesi

C) Üçüncü Daire: Kahramanın Sevdiklerini Kurtarması

- C. 1. Kahramanın sevgilisi veya akrabalarının düşman eline düştüğüne dair haber alması
- C. 1. 1. 1. Kahraman rüya görür veya benzeri bir işaretle haber alır
- C. 2. 1. Kahraman aşağılanarak bu durum kendisine bir kişi tarafından bildirilir.
- C. 2. Kahramanın sevgilisine bir düşmanın, rakibin veya bir hizmetkarın talip olması
- C. 3. Kahraman sevdiğinin düğününe kılık değiştirerek gizlice gelir ve sevdiğiyile görüşür
- C. 4. Kahraman sevdiğinin düğününde yapılan güreş veya diğer yarışlar esnasında tanınır.
- C. 5. Kahraman yurduna döner ve düşmanlarını ve hainleri cezalandırır.
- C. 6. Kahramanın düğünü ce yapılan şenlikler

D) Dördüncü Daire: Kahramanın Ölümü

- D.1. Kahraman ölümsüzdür.
- D. 2. Kahraman savaş alanında yaralanır ve ölür.
- D. 3. Kahraman öldükten sonra tekrar dirilir.
- D. 4. Kahraman intihar eder.
- D. 5. Kahraman yakalanır ve idam edilir (Çobanoğlu, 2011: 343-344).

Türk destanlarındaki merkezi kahraman tipolojisi ile ilgili olarak yapılmış önemli çalışmalardan biri de Ülkü Kara Düzgün'ün 2007 yılına ait olan "Türk Destan Kahramanı ve Başkurt Destanlarının Tipolojisi" adlı doktora tezidir. 2014 yılında basılan eser özellikle destan türünün ulusal bellek ve kültür ile senkronize bir biçimde çalışan inşa ve icra özellikleri hakkında analiz yönü yoğun bilgiler vermesi ve detaylandırılmış bir kahraman tipolojisini ihtiva etmesi açısından önem taşır. Giriş kısmının ardından dört ana bölümden oluşan eserde sırasıyla destan türü ve bu türe ait kahraman tipinin kaynakları, oluşum ve gelişim özellikleri; konunun çalışma sahasını teşkil eden Başkurt Türkleri'nin tarihi ve sahip oldukları destancılık geleneği; Başkurt destanlarının Türk merkezi kahraman tipolojisine göre çözümlenmesi ve

merkezi kahramanın etrafını çevreleyen alt tiplerin tahliline yönelik bir araştırma şablonu izlenmiştir. Destan türünün köken itibariyle arkaik dönemlere ait kutsal metin ve ritüeller ile olan bağlantısına değinen Düzgün, başta mitler olmak üzere eski dönemlere ait kutsiyet ve toplumsal yaşamdaki çeşitli meseleleri çözmeye yönelik fonksiyon sahibi pek çok motifin toplumsal ve medeni dönüşümlere ayak uydurup güncellenerek destanlarda kendisine yer bulduğunu ifade eder (Kara Düzgün, 2014: 65). Destan türünün kaynak ve motifsel kökenlerinin araştırılması kahraman tipolojisinin inşa mekanizmasını anlamak açısından önem taşır.

Destanın mitik döneme ait kavraması özel bir dikkat isteyen pek çok kalıntıyı bünyesinde taşıdığı belirtilen çalışmada bu unsurların topluma ve destanın yaratıldığı döneme ait bir takım tarihsel olgu ve halkın kültürel değerlerini, dünya görüşünü ihtiva eden kolektif idealler ile de birleşerek kendine has bir yapıya büründüğü belirtilmektedir (Kara Düzgün, 2014: 67-70). Buna göre mitik dönemde toplumun beka ve refahı için kutsal ritüellerin veya tanrıların üstlendiği fonksiyonu destanlarda merkezi kahraman üstlenerek daha yerel ve insansı bir görünüm üzerinden ait olduğu topluluğun devamlılığını ve gelişimini sağlamaktadır. Dolayısıyla destan kahramanının kökenleri mitik anlatı ve kutsal ritüellere kadar uzanmakta olup inşasındaki merkezi düşünce ise kolektife yönelik hayati ve ulusal bir takım işlevleri yerine getirip toplumun değer, ideal ve özlemlerinin somutlaştırmaya yöneliktir.

Yazar toplumsal müşküllerin çözümü ve ideallerin somutlaştırılması bağlamında destan kahramanı ile ilkel dönemlerdeki ritüelleri gerçekleştiren, mitleri düzenleyen şaman, rahip vb. din adamları arasındaki fonksiyonel benzerliğe ayrıca dikkat çekmektedir (Kara Düzgün, 2014: 75). Bu nazariyeye göre arkaik dönemlerin kutsal ritüel ve mitlerini yaratıp icra eden, bu anlamda kendisi de bizzat kutsallık arz eden din adamları; medeni gelişim sürecinde iş bölümünün artarak farklı meslek ve kurumlara dağıtılması sonucu toplumun beka ve refahına dair görevlerinden bazılarını destan kahramanına devretmiştir. Kökeni halihazırda toplumun çok daha eski dönemlerine temas eden bazı

kutsal unsurlara dayanan destan kahramanı toplumun ezeli ve ebedi ülkülerinin gerçekleştiricisi olarak tanrı tarafından kut bulmuş, müjdeli bir karakter arz ederken söz konusu yazgısal misyonunu yerine getirebilmek için de elbette olağanüstü özellikler ile donatılmış özel bir kişidir.

Eski destanlarda yer alan merkezi kahramanın ilk ata oluşu, toplumu geliştirip dönüştüren bir takım değer veya keşiflerin sağlayıcısı, medeni gelişimin öncüsü oluşu gibi olgular burada da tıpkı Ş. İbrayev'in çalışmasında olduğu gibi destanın mitik kökenleri ve destan kahramanının mitlerden tevarüs eden "medeni kahraman" ile ilişkisi üzerinden okunmaktadır (Kara Düzgün, 2014: 79). Onun bu özel ve kutlu kişiliği destan anlatılarında kahramanın doğumundan, hatta doğum öncesinde müjdelenişinden destanın sonuna kadar devam etmekte ve kahraman maddi-manevi tüm varlığı ile toplumun biçimlendirdiği ideal modeli devamlı olarak hatırlatmaktadır. Yine kimi destan kahramanlarının taşıdığı zooantromorf yapı da güç ve hakimiyetin bir sembolü olarak totemistik dönemlerin bir bakiyesi olarak destanlarda görülmekte olup tam anlamıyla insansı bir biçimde tasvir edilen kahramanlar bu dönemlerden giderek ayrışmanın belirtilerini taşır.

Dolayısıyla destan kahramanlarındaki kimi özellikleri tarihsel inceleme yöntemi ile tahlil ederek destanın uzandığı tarihi dönemleri ve devamında geçirdiği dönüşümleri yorumlamak da mümkün hale gelebilmektedir. Bu özellik tipolojik çalışmaların taşıdığı bir başka fonksiyonu da gözler önüne sermektedir. Çalışmada dikkat çekilen bir diğer konu ise destan kahramanlarında genel kalıbın dışına çıkılarak dejenere bir örnekmiş gibi görülen kimi kahramanların aslında dejenere/deforme olmaktan çok toplumun yaşadığı tarihsel ve medeni dönüşümün bir ifadesi olarak okunması gerektiğidir (Kara Düzgün, 2014: 81). Buna göre toplum tarihin akışı içerisinde kendisini ve medeni yapısal birimlerini sürekli olarak geliştirip güncellemekte ve çağa, zamanın koşullarına uygun hale getirmektedir. Destan kahramanı ise alışlageldik kalıbın dışına çıkıyor gibi görüldüğü kimi durumlarda aslında

toplumun yaşadığı bu dönüşümlerin ve başlayan yeni dönemin bir öncüsü ve temsilcisi olarak cisimleşmektedir (Kara Düzgün, 2014: 81).

Diğer yandan Kara Düzgün; Türk destan geleneğinin tarihin her döneminde birbirine bağlanabilen tutarlı ve bütüncül bir yapı arz ettiğini, destan kahramanının ise her zaman için toplumun biçimlendirip benimsediği örnek ve ideal modeli oluşturup kolektif ülkülerin (kavmi bir araya toplayıp birleştirmek, cihana hakim olmak, toplumsal güvenlik, hakimiyet ve refahı tesis etmek, bozulan dirlik ve düzeni sağlamak, tehlikeleri ortadan kaldırıp adil, müreffeh, bütüncül ve töreye bağlı bir sosyalizasyon yaratmak vb.) sağlayıcısı olarak anlatıların mutlak merkezini teşkil ettiği konusunda diğer araştırmacılarla birleşmektedir. Çalışmanın genel yapısı bu ve benzeri tespitlerin genişletilip farklı kültürel dokular yardımıyla açıklanması ve Türk kültür dünyasına ait farklı destan metinleri üzerinden örneklendirilmesine yöneliktir. Diğer yandan bizim çalışmamız açısından asıl önem taşıyan bölüm ise Türk destanları kapsamında yirmi dört maddeden oluşan detaylı ve tutarlı bir görünüm arz eden kahraman tipolojisinin bulunduğu kısımdır. Bu bağlamda çalışmaya göre, Türk destan kahramanlarına yönelik ortak bir inşa yapısı teşkil eden merkezi kahraman tipolojisi şu ana özelliklerden oluşmaktadır:

1. Kahramanın doğumu önceden müjdelendir. (Çocuksuzluk motifi)
2. Kahraman olağanüstü şartlarda doğar. (Kahramanın doğumu ilahi bir oluşumun sonucunda vuku bulur.)
3. Kahraman tanrı katından gönderilmiştir ve genellikle soylu bir aileye mensuptur.
4. Kahraman genellikle tek çocuktur. (Bazen en büyük ya da en küçük çocuk olarak da ortaya çıkabilmektedir.)
5. Kahramanın çocukluğu olağandışıdır ve kısa sürede büyür. (Destan kahramanının çocukluğu üzerinde uzun uzadıya durmaz.)
6. Kahraman çocukluk döneminden çıktığını olağanüstü bir kahramanlık göstererek ispat eder.

7. Kahraman kahramanlığını ispat ettikten sonra ad alır. Kahramana verilen ad kutsallık arz eder ve kutlu biri tarafından verilir.
8. Kahramanın fiziki gücü yaradılıştan itibaren olağanüstüdür ve zaman zaman yırtıcı hayvanlarla mukayese edilerek tasvir edilir.
9. Kahraman karşımıza yarı tanrı, ilk ata veya ilk insan olarak çıkabilir.
10. Türk destanlarında avcılık önemli bir meziyettir.
11. Kahraman daima ilahi güçler tarafından korunur. (Yardımcı eren tipi/aksakal tipi)
12. Kahramanın en önemli yardımcısı olağanüstü özellikleri olan atıdır.
13. Kahraman bir ülküyü gerçekleştirmek, kahramanlığını ispatlamak veya intikam almak için maceraya atılır.
14. Maceraya atılan kahraman yurdundan uzaklaşır.
15. Kahraman mücadelesinin büyük bir bölümünde veya en tehlikeli durumlarda genellikle yalnızdır.
16. Kahraman cesurdur. Kendisi ile denk güç ve yaradılıştaki olmayanlar ile savaşmaz.
17. Kahraman kendisine düşman olan varlıklarla hatta gerektiğinde babası ile mücadele eder.
18. Macerada birçok zorlukla karşılaşır:
 - a. Olağanüstü Varlıklar (Devler, canavarlar, cadılar vb...)
 - b. Kötü akrabalar ve yakınlar (Kardeş, ei, arkadaş vb...)
 - c. Ülkeyi yöneten kötü liderler.
 - ç. Sihir, entrika, hile. (Kahraman uykuya dalınca entrika ile karşılaşır.)
19. Kahraman mücadelesi esnasında yeraltı ve üstüne seyahatler yapar ve nadir de olsa bazı destanlarda ölüp dirilir.
20. Kahramana yardım eden olağanüstü kişiler vardır.
21. Kahraman macerası sırasında evleneceği kız ile tanışır.
22. Kahraman maceradan döner.
23. Kahraman ölür.
24. Kahramanın ölümünden sonra ülküleri, soyundan gelenler tarafından devam ettirilir (Kara Düzgün, 2014: 98-99).

Görüldüğü üzere biyografi temelli olan bu tipoloji destan metinlerinin pek çoğunda özelliklerine sıkça rastlanabilecek türden detaylandırılmış motifler ihtiva etmektedir. Ortaya konan tipoloji kahramanın moral ve fiziksel özellikleri bakımından bir derece eksik gibi görünmekle beraber kahramanın biyografisi üzerinden biçim alan ve tamamlanan destan türünü tanıtmak açısından da oldukça işlevsel görünmektedir. Bu bakımdan söz konusu şablon bizim çalışmamız için de başlıca başvuru kaynaklarından biridir.

Türk destanlarının kahraman tipolojisine ilişkin son dönemde yapılmış çalışmalardan biri de Nagihan Baysal Yurdakul'a aittir. 2023 yılında yayımlanan eser "İslami Dönem Türk Destanlarında Kahraman Tipi" adını taşımakta ve adından da anlaşılacağı gibi İslami dönem ve kültür dairesi içerisine giren Türk destanlarındaki kahramanların tipolojik yapısını ortaya koymaya yöneliktir. Çalışmanın ana bölümleri; kültürel yaratımlarda kahraman kavramının mahiyetinin değerlendirerek genel çapta destan türünün ve özelde de Türk destanlarına mahsus baş kahramanların en genel özelliklerinin belirlenmesi; İslamiyetin Türk destanlarına olan etkilerinin tespiti ve bu daireye dahil olan destanların tanıtımı; İslami dönem Türk destanlarında yer alan merkezi kahraman tipinin oluşturulması şeklinde bölümlendirilmiştir. Eserin kahraman kavramı ve destanlardaki baş kahramanların tipik özelliklerine dair tanıtıcı bilgilerin verildiği ikinci bölümü oldukça genel bir içerik taşımakla beraber daha çok literatürdeki çalışmaların pek çoğunda yer alan temel izahların yüzeysel özetlerini kapsamaktadır.

Bu kısımda özellikle erken dönem psikanalitik kuramın kültürel yaratımlardaki pek çok motif ve fonksiyonu insanlığın evrensel çaptaki kolektif bilinçdışı üzerinden izah ettiği yaklaşımlara ağırlık verilmesi ilginçtir. Çünkü bilindiği üzere psikanalitik yaklaşım ilk yayılım sağladığı dönemin ardından kültür ve onun yaratıcısı olan insanı dar ve köktenci bir bakış açısı ile her iki fenomenin de kompleks ve çok boyutlu varlığını basite indirgeyerek açıklama yönünde oldukça fazla eleştiriye maruz kalmıştır. Bu bağlamda destan ve mitler gibi

çizgisel devamlılık arz eden folklor ürünlerinin tip ve motifleri ile C. Gustav Jung'un "arketip" kavramı arasındaki ilişkinin üzerinde fazlaca durulmuştur. Diğer yandan destan kahramanının tipolojik özellikleri ile ilgili olarak serüveni boyunca çok sayıda zorluk ile mücadele ederken aynı zamanda kendi kişisel zayıflıkları ile de yüzleşerek içsel bir gelişim ve olgunlaşma sürecini de idrak ettiğine değinilmiştir (Baysal Yurdakul, 2023: 37). Ancak burada bahsedilen kişisel zayıflıklar ile yüzleşme ve olgunlaşma örüntüsü bize göre gerek destan türünün genel kurgusu gerekse destan kahramanlarının tipolojik yapısı kapsamında bir genelleme arz etmeyecek kadar nadir görülen olgulardır. Bunun nedeni ise destan kahramanlarının yaratılıştan itibaren tanrısal bir öz ve yazgı ile dünyaya gelmesinin yanında ulusun bütün bir idealler bütünü, gözettiği üstün değerleri ve sosyokültürel mükemmeliyetçiliğinin bir tezahürü olarak kusursuz veya kusursuza mutlak derecede yakın bir merteye minvalinde inşa edilmiş olmasıdır.

Toplum kendisine ait en yüksek ideal, değer, erdem ve yeterlilikleri bu kahramanların üzerine projekte etmiş ve onları doğumundan ölümlerine kadar her bir hareket, eylem ve düşünceleri çerçevesince ulusun ideal ve özlemlerinin cisimleşerek çağları aşan bir örnek model hüviyetine büründürmüştür. Dolayısıyla onların şahsında görülecek bir kusur yahut tezat doğrudan ulusun değer ve şuuruna zarar getireceği için destan metinlerinin çoğunda merkezi kahramanların; mutlak bir biçimde tek yönlü (iyi ve kusursuz) olduğu, destanın başındaki fiziksel ve manevi bütünlükleri ile sonundaki şahsiyetleri arasında çok fazla fark ve değişimin gözlemlenmediği statik bir yapıda oldukları belirtilmiştir. Bu bakımdan her zaman için belli başlı istisnalar söz konusu olmakla birlikte tipoloji kavramının bir gereği olarak genel manzaraya bakıldığında, destan kahramanlarında yazılı kültür ürünlerinde, romanlarda vb. olduğu gibi bir karakter gelişimi, iç hesaplaşma vs. tipolojik mutlakiyeti bozan durumlardan söz etmek biraz güç gözükmektedir.

Diğer yandan İslamiyet'in Türk destan kahramanlarına yönelik etkisini de değerlendiren Baysal Yurdakul; bu konuda Özkul Çobanoğlu'nun "Türk

Dünyası Epik Destan Geleneği” adlı eserindeki tespitlerine katılmakta ve İslamiyet öncesi ile İslamiyet sonrası destan kahramanlarının ideolojik altyapı ve tavırlarında önemli bir fark olmadığını ileri sürmektedir (Baysal Yurdakul, 2023: 53). Buna göre her iki döneme ait destan kahramanlarında da ferdiyetçilikten uzak, fedakar, dış unsurlara yönelik mücadeleci, fiziksel ve manevi olarak sıradan insanlardan ayrışan bir yapı arz etmektedir. Bu anlamda İslam sonrası bir kavram olarak öne çıkan “gazi” tipi ile “alp” tipi arasında ciddi bir başkalaşım olmadığı belirtilmektedir. Özellikle Gök Tanrı dininden İslam’a geçen Türk topluluklarında destan kahramanı aynı platform üzerinde seyretmeye devam ettiği ve alışıldık yapısını bu yapıya bazı İslami motifler eklemek dışında çok fazla değiştirmeden sürdürdüğü gözlemlenmiştir. Bu bağlamda her iki kategoriye ait kahraman tipi de tek bir tanrıya inanmakta, bu tanrının yeryüzündeki bir vekili veya temsilcisi şeklinde hareket etmekte, kolektif çapta bir ideal beslemekte, kökeni tanrıya bağlanan kutsal bir öz barındırarak olağanüstü bir takım özelliklere sahip olmakta ve bu özellikleri kendi içtimai davasını ve misyonunu yerine getirip toplumu ideal bir noktaya taşımak için kullanmaktadır.

Çalışmada öne çıkarılan noktalardan bir diğer nokta ise İslami dönem ile birlikte Türklerin özellikle destan sahasında aksiyonel motivasyonunu oluşturan milliyetçi ideallerinin yanına ümmet fikrinin de eklenmesi ve hatta ümmet fikrinin bu dönemde millet fikrinin önüne geçmiş olmasıdır (Baysal Yurdakul, 2023: 77). Bununla birlikte destan kahramanının alışıldık temel yapısını çok fazla değiştirmemekle birlikte İslamiyet’in etkisi ile ortaya çıkan belli başlı değişimlerden de söz edilebilir. Bunlardan bir bölümü doğal olarak kabul edilen yeni dine ait motiflerin, dünyaya ve yaşama bakış tarzının destanın kurgusal yapısına dahil olması iken merkezi kahraman tipolojisi özelinde ise kahramanı kahraman yapan olağanüstü nitelikler bakımından fiziksel güç yerine manevi güce verilen önemin giderek artmış olmasıdır (Baysal Yurdakul, 2023: 78).

Bu ve benzeri deęerlendirmelerin yapıldığı ilk üç bölümün ardından dördüncü bölümde ise İslami dönem destan kahramanlarına yönelik bir kahraman kalıbı ortaya konmuştur. Yüzey yapıya İslami motiflerin belirgin şekilde hakim olduğu bu tipoloji şu özelliklerden oluşmaktadır:

1. Kahraman Hz. Ali soyundan gelir.
2. Kahramanın doğacağı Cebrail ya da Hz. Muhammed tarafından müjdelendir.
3. Kahraman tek çocuktur.
4. Kahramanın çocukluk döneminden bahsedilmez.
5. Kahraman güçlü, kuvvetli, eğitimli ve ilim sahibidir.
6. Kahramanın lakabı vardır.
7. Kahramanın atı veya silahı kutsaldır.
8. Kahramanın ana amacı dini yaymaktır ve yaşamı boyunca birden fazla gazaya çıkar.
9. Kahraman kendinden önceki kahramanlardan kalan görevleri tamamlar.
10. Kahraman dara düştüğünde çeşitli yardımlar alır.
11. Kahraman olağanüstü varlıklarla mücadele eder.
12. Kahraman narasıyla çok sayıda düşman öldürür.
13. Kahraman daimi olarak ibadetini sürdürür.
14. Kahraman çeşitli kerametler gösterir.
15. Kahramana ömrünün tamam olduğu rüyada haber verilir (Baysal Yurdakul, 2023: 175-197).

Görüldüğü üzere İslami dönem Türk destanları ile bu dairenin dışarısında kalan destanlar arasında kahraman tipolojisinin kurgu felsefesi ve dinamikleri bakımından ciddi ayrışmalar gözlenmemektedir. Burada verilen tipolojide de görüldüğü üzere pek çok yapısal motif derin yapı ve anlatıya kattığı hareket, toplumsal deęer ve düşünce sisteminde karşıladığı olgular itibariyle İslam öncesi Türk destanlarıyla örtüşür niteliktedir. Aradaki spesifik farklılıklar ise İslam dininin kendine özgü figür ve sembollerinden ileri gelmekte olup; bu

dairedeki destan kahramanlarını genel çaptaki alışlageldik destan kahramanı tiplerinden pek fazla uzaklaştırmamaktadır.

Türk destanlarının farklı coğrafya ve Türk halkları bağlamındaki durumu ve özellikle merkezi kahraman tipolojisinin karakteristik özelliklerinin incelenmesi noktasında anılmaya değer bir diğer çalışma ise önde gelen Yakut halkbilimcilerinden İnnokentiy Vasiliyeviç Puhov'a aittir. Farklı Türk halklarının folklor ürünleri üzerine eğilerek önemli mukayeseli araştırmalar gerçekleştiren Puhov'un esas çalışma alanı ise Yakut kültür sahasıdır. Bu bağlamda yazarın çalışmaları arasında hem kapsamı hem de taşıdığı önem bakımından 1962 yılında Moskova'da yayımlanan "Yakutskiy Geroişeskiy Epos Olonho: Osnovnie Obrazı" adlı esere ayrı bir değer biçilmektedir. "Yakut Kahramanlık Destanı Olonho: Genel Tipler" ismiyle dilimize çevrilen bu eser, konusu ve içerdiği bilgiler bakımından bizim çalışmamız için de dikkat çekici bir mahiyette görülmüş ve burada yer verilmiştir.

Çalışma genel yapısı itibarıyla Yakut sahasında bulunan oldukça köklü ve çok sayıda farklı varyantıyla güçlü bir geleneğe sahip olduğu anlaşılan "Olonho" destanını merkeze almaktadır. Çalışmayı ilginç kılan özelliklerden biri kökleri son derece eski dönemlere uzanan bu anlatıların bir yandan gerek diğer sahalardaki Türk destanları gerekse evrensel destan anlayışı ölçeğinde pek çok açıdan benzerlik, hatta ayniyet içeren motifler barındırırken diğer yandan ise yöreye özgü dikkat çekici farklılıkları da ihtiva etmesidir. Bu farklılıkları bölgede hakim konumda bulunan Rus kültürünün etkisi ile de ilişkilendiren kimi görüşler bir yana, tarihin çok tanrılı ve mitik dönemlerine kadar uzanan bu anlatılarda görülen motiflerin mukayeseli Türk halkbilimi ve kültür tarihi araştırmaları için de ayrıca önem taşıdığını düşünmekteyiz. Bu noktada eserde anlatılanlardan hareketle "olonho" destan kahramanı ile geleneksel alperen tipi arasındaki benzerlik ve farklılıklara değinmek konu hakkında fikir verici olabilir. İlk olarak olonho destan kahramanları da tıpkı kalıplaşmış alp tipinde olduğu gibi tanrısal bir öz, kolektif misyon yüklü bir yazgı ve bu unsurları ispatlayıcı nitelikte olağanüstü özelliklere sahiptir.

Kahramanın insanlarını çeşitli zararlardan koruyarak düşmanları bozguna uğratmak, olası felaketleri önlemek ve mutlu, adil bir dünya düzeni tesis etmek ile görevli olduğu çalışmada sıklıkla dile getirilmektedir (Puhov, 2015: 43). Tanrı tarafından özel bir amaç için bu doğrultuda donatılarak görevlendirildiği bildirilen olonho kahramanları; pek çok varyant metinde aynı zamanda insanların ilk atası olma özelliği taşımakta ve ateş, çadır vb. unsurları da keşfederek insanlara öğretmektedir. Bu bakımdan söz konusu kahramanın hem bir çeşit “kut” anlayışına sahip olduğu hem de Meletinskiy’in bahsettiği ‘‘medeni kahraman’’ formunu taşıdığı açıkça görülebilmektedir. Söz konusu özellikler ilk bakışta elbette Oğuz Kağan’ı hatırlatmaktadır. Çalışmada görüldüğü üzere Yakut destanlarındaki bu kahramanların gerek Oğuz Kağan, gerekse Dede Korkut boylarındaki alp tipleri ile örtüşen pek çok yanı olduğu gibi onlardan ayrışan dikkat çekici yanları da vardır.

Olonho kahramanlarının savaş ve tehlike anlarından genellikle yalnız başlarına bulunmaları, kendilerine yaraşır şekilde olağanüstü güçler barındıran atlara sahip olmaları, toplum tarafından idealize edilmiş niteliklerle vasıflandırılmaları, hemen her savaştan koşulsuz şekilde galip ayrılmaları, kendilerini kolektif ideal ve beka için bir fedai olarak görmeleri, üstün ve sıra dışı fiziksel özelliklerin yanında kahraman etiği bakımından da yüksek bir mevkide bulunmaları gibi özellikler geleneksel alp tipi ile büyük oranda örtüşmektedir. Fakat genel tipoloji bakımından alp ile olonho kahramanını birbirine oldukça yaklaştıran bu motiflerin dışında farklılık arz eden yöresel bir takım nitelikler de dikkat çekicidir. Bunlar arasında kurgusal kronoloji bakımından söz edilmesi gereken ilk nokta kahramanın çocukluk ve ilk gençlik dönemlerinin anlatıldığı kısımlardır. Bilindiği üzere Türk destan geleneğinde genellikle kahramanın doğumu, çocukluğu ve erginleşme dönemi üzerinde fazla durulmayıp; kahramanın olağanüstü bir şahsiyet, ilahi bir yazgı ve kolektif bir gaye için seçilmiş bir kişi olduğunu delillendiren kimi küçük epizot veya fasıllar ile bu bölüm kısaca anlatılıp geçilmekte ve esas kahramanlıkların yaşanacağı ana bölüme geçilmektedir. Diğer yandan olonho destanlarında ise

kahramanın doğuşuna ve çocukluk hikayesine büyük bir yer verildiği gözlemlenmiştir (Puhov, 2015: 65).

Yine kahraman tipolojisi bakımından bütün bir toplumun kurtarıcısı, lideri, kahramanı, minnet ve hayranlık duyulan örnek ve ideal modeli olan baş kahramanların genellikle sahip olduğu erdemlerin, güç ve kudretin doğrusal bir yansıması olarak fiziksel görünüm olarak da göz alıcı bir güzelliğe sahip olduğu görülmektedir. Fakat onların kahramanlarına bakıldığında kahramanın olumlu diğer bütün özelliklerine sahip olmakla birlikte dış görünüm itibarıyla büyük çoğunlukla çirkin ve korkunç bir surete sahip oldukları belirtilmektedir. Yazar bu farklılığın kesin nedeninin bilinmediğini söylemekle beraber kahraman için pejoratif bir anlamdan ziyade ilkel mitik dönemlere kadar uzanan bu anlatıların yaratıldığı dönemlerin çevresel şartları ve tabiat ile olan amansız savaşım dikkate alındığında bu çirkin ve korkunç görünüşün kahraman için düşmanları korkutucu, yıldırıcı bir işleve karşılık gelebileceği tahmininde bulunmaktadır (Puhov, 2015: 75).

Yakut kahramanlık destanlarında bize göre en dikkat çekici farklılıklardan biri ise anlatı geleneğinin doğrudan kendisi ile ilgili bir husustur. Bu destanlarda topluluk adına merkezi kahramanlık meselesini teşkil eden ideallere genellikle tek bir kahraman tarafından direkt bir biçimde ulaşılmadığı; daha açık bir ifadeyle, kahramanlık mücadelesinin nesillere yayıldığı ve birinci nesil bir kahramanın uğruna mücadele verdiği ideallere son nesil kahraman tarafından ulaşıldığı görülmektedir (Puhov, 2015: 55). Bu olgu hiçbir kahramanın değerini azaltmamakla birlikte kolektif mahiyetteki en büyük ve kutsal ideale giden yolda kahramanların da kendi görevlerini yerine getirerek bayrağı kendisinden sonra gelen kahramana devrettiği ve kahramanlık ülküsünün kuşaklararası bir sürece yayıldığı sonucunu ortaya koymaktadır.

Geniş tarihi ve coğrafi uzama yayılan Türk destan kültür ve geleneğinin merkezi özelliklerinin, değişim ve dönüşümleri etkileyen faktörlerin tespit ve tahlili açısından farklı bölgelere eğilen çalışmaların önemi ortadadır. Bu

bağlamda Metin Ergun'un 2006 yılında yayımlanan "Şor Kahramanlık Destanları" isimli çalışması da burada zikredilebilir. Çalışmadan hareketle görülebilmektedir ki Şor kahramanlık destanları genel muhteva ve motif örüntüleri itibariyle eski Türk mitolojisinden yoğun bir biçimde yararlanmaktadır. Bu bakımdan destanlarda bulunan tanrısal kavrayış, olağanüstü varlık ve inançlar, figürler, dünya tasviri, sembol ve kültler vb. eski Türk toplumlarının mitolojik öğeleriyle iç içe bir haldedir. Diğer yandan bu daireye ait destan yapılanmasını konumuz kapsamınca kahraman tipolojisi özelinde değerlendirecek olursak söz konusu destanlardaki kahramanların genel Türk destan kahramanı portresini veren alp tipi ile çok büyük oranda benzeştiği görülmektedir.

Bilindiği üzere Türk dünyasının destan geleneği bakımından önemli bir bütünsellik ve hacimli bir müşterek yapı barındırdığı pek çok çalışmada tekrarlanarak ifade edilmiştir. Burada ele aldığımız çalışmada da bu husus bir kez daha malzeme üzerinde delillendirilmiş gözükmektedir. Söz konusu sahadaki destanlara dair pek çok motif ve alt dinamiğin ele alındığı çalışmada bizim değerlendirmeye alacağımız bölümler daha ziyade doğrudan kahramanın tipolojik şahsiyet ve biyografisi ile ilgili olan kısımlar olacaktır. Ergun'un çalışmasında Şor destanlarındaki merkezi kahraman tipine dair şu özellikler, farklı metinler kapsamındaki örnekler üzerinden açıklanmıştır:

1. Çocuksuzluk ve Olağanüstü Doğum

Türk destanlarının pek çoğunda görülen bir motif olarak merkezi kahramanın çocuksuzluktan mustarip bir aileye, genellikle uzun bekleyişler sonucunda olağanüstü/ilahi bir biçimde gelişi burada da altı çizilen bir özellik olmuştur. "Altın Sırık" destanında "yaşlı" Altın Kaan ile eşi uzun yıllar çocuksuzluk problemi çekmiş; en nihayetinde Üç yaratıcıdan niyaz etmeleri sonucunda, anadan doğmaksızın direkt Tanrı tarafından ileride kahraman olacak çocukları kutsal dağdan kendileri için indirilmiştir (Ergun, 2006: 108).

2. Ad Verme/Alma: Türk destanlarında kahramanların isimleri kişinin sahip olduğu fiziksel ve manevi özellikleri, yazgıyı sembolize etmesi açısından önemli bir yer teşkil etmektedir. Diğer yandan merkezi kahraman açısından da ad alma işlemi bir tür geçiş ritüeli fonksiyonu barındırmaktadır. Nitekim kahramanın ad alış biçimi, geçtiği sınav yahut kendisine ismini veren şahsiyetin hüviyeti gibi unsurlar, onun sıradan bir kişi olmayıp ileride toplumun kaderini tayin edecek derecede özel bir şahsiyet olduğuna delalet etmektedir. Bu bakımdan tıpkı Dede Korkut boylarında olduğu gibi Şor destanlarında da merkezi kahramanın ismini genellikle ritüelistik bir form eşliğinde ulu, kutsal sayılan kişiler vermektedir. Ergun, destanlarda bu tip uluhiyet sahibi kişilerin kahramanları alkışlayıp kutsayarak isimlerini verdiğini bildirmektedir (Ergun, 2006: 112).

3. Babası Tarafından Reddedilen ve Olağandışı Şartlarda, Bir Başına Büyüyen Çocuk:

Kahramanın olağanüstü koşullarda, yırtıcı bir hayvan, peri, dev vb. doğaüstü bir varlık tarafından büyütüldüğü destanlar oldukça fazladır. Fakat kahramanın babası tarafından reddedilmesi durumunun daha seyrek şekilde karşımıza çıkan bir motif olduğu düşüncesindeyiz. Bu hususta ‘‘Kartıga Pergen’’ destanını örnek veren yazar, bu tür durumlarda babanın verdiği reaksiyonun nedeni olarak çocuğun olağanüstü bir müdahale veya koşul altında, genellikle babanın evde olmadığı bir zamanda dünyaya gelmesi sebebiyle çocuğun kendisinden olmayabileceği düşüncesini öne çıkarır (Ergun, 2006: 116). Nitekim Dede Korkut Kitabı’nın mukaddime kısmında bizzat Dede Korkut’un ağzından aktarılan hikmetli sözler arasında ‘‘oğul kimden olduğın ana bilür’’ (Ergin, 1958: 75) şeklinde geçen ifade de bazı destanlarda görülen bu motifi bir anlamda gerekçelendirmektedir.

4. Kahramanın Olağanüstü Şekilde Büyümesi:

Destan kahramanları toplumun çeşitli ideal, ihtiyaç ve zaruretlerini karşılamak için dünyaya gelen, özel bir misyon ve ülkü ile yazgılı seçilmiş kişilerdir. Bu bakımdan pek çok destan metninde kahramanın, kendisini bekleyen ve özleyen halkını ideal notaya taşımak için çocukluk ve ergenlik aşamalarının oldukça hızlı bir biçimde geçirdiği gözlemlenmektedir. Çalışmadan anlaşıldığı üzere Şor kahramanlık destanlarında da sıklıkla bu kalıpsal yapıya uyulmuştur. Eserde de yine ‘‘Altın Sırık’’ destanından hareketle kahramanın altmış günlük bir uyku sonrasında olağanüstü bir hızla büyüdüğü ve uzanan ayaklarının çadırın bir köşesinden diğerine kadar eriştiği örnekleme verilmiştir (Ergun, 2006: 117).

5. Kahramanın Olağanüstü Bahadırılık Özellikleri:

Toplumsal idealizasyonun projekte edildiği ve kolektif ülkü, özlem, ihtiyaç ve arayışların hizmetine koşulduğu destan kahramanı doğuş amacını ve üzerine aldığı sorumluluğu yerine getirebilmek için bu amaca uygun bir takım olağandışı özellikler ile donatılmaktadır. Destanın en karakteristik özelliklerin biri olan bu olgu Şor kahramanlık destanlarında da belirgin bir biçimde görülmektedir. Bu anlamda kahramanlara ok ve kılıç gibi silahların zarar veremediği, diğer yandan kahramanların yalnızca haykırış ve gülüşleri ile taşları yardığı, insanları sersemletip bayıltabildiği belirtilmektedir (Ergun, 2006: 117-118). Ayrıca bu daireye ait destan metinlerinde kahramanın bahadırılık özelliklerini keskinleştiren bir motif olarak sıklıkla güreş karşılaşmalarının yapıldığı da anlatılmaktadır. Özellikle silahların olmadığı bir mücadele tipi olan güreşte, kahraman hem kendi bahadır rakipleri, düşmanları hem de olağanüstü varlıklarla yaptığı karşılaşmalar sayesinde saf fiziksel güç ve kudretini ispat edebilmektedir (Ergun, 2006: 119). Türk kültüründe bir ata sporu olarak daima önemi vurgulanan güreşin, farklı zaman ve coğrafyalarda gelişim gösteren Türk destanlarında başlı başına bir kahramanlık ölçütü olarak yer etmesi de

kültürel devamlılık ve geleneğin kapsama alanını ve eskiliğini bildirmesi, Türk kültür dairesinin bütüncül yapısını göstermesi bakımından da ayrıca önem taşır.

6. Destan Kahramanının Atları:

Türklerin tarih boyunca ortaya koyduğu yaşam mücadelesinde ve bu mücadeleden doğan kültür tarihinde atın her zaman hayati ve merkezi bir önem taşıdığı bilinen bir olgudur. Uzun asırlar boyunca farklı coğrafyalarda, at sırtında idame ettirilen göçebe bir hayat tarzına sahip olan Türk toplulukları için doğrudan yaşamın akışını belirleyen çok sayıda fonksiyona sahip olan at, Türkler için belli işlevleri yerine getiren bir araç olmaktan öte her fırsatta değeri ve önemi vurgulanan bir dost, yoldaş hükmündedir. Dolayısıyla bütüncül bir biçimde bakıldığında eski hayat tarzının egemen olduğu Türk destanlarının hemen hiçbirinde alp ile atını birbirinden bağımsız düşünmek mümkün değildir. Şor destanlarında da atlar kimi durumlarda direkt olarak tanrının bir hediyesi olarak kahramanlara verilirken, pek çok destanda ise kahramanın yolculuğunda çeşitli olayların haberini ulaştıran, konuşabilen, hatta ölen binicilerini diriltebilen olağanüstü hayvanlardır (Ergun, 2006: 126).

7. Avcılık ve Avcı Kahramanlar:

Avcılık Türk tarihinin ilk zamanlarından itibaren sosyal hayatta merkezi ve olmazsa olmaz bir faaliyet alanı olarak karşımıza çıkmasının yanında, yerli ve yabancı tarihlerin pek çoğunda Türk kavminin medeniyet tarihinde atçılık ve savaşçılık ile birlikte mahir olduğu konulardan biri olarak gösterilmiştir. Avcılık, göçebe Türk yaşamında toplumun besin ihtiyacını karşılayabilmesi için yaşamsal sürdürülebilirlik bakımından temel düzeyde bir yere sahip olmasının yanında diğer pek çok işleve de sahiptir. Bunlar arasında genç bireylerin temel savaşçılık kabiliyetlerini edinmesi, hayatta kalma becerilerini geliştirebilmeleri, insanların savaşın olmadığı dönemlerde savaşçılık özelliklerini diri ve yetkin tutabilmek için pratik yapmaları, dini törenlerine dair ritüellerin yerine getirilmesi,

kazanılan zaferlerden sonra kutlama yapılması, topluluğu birleştirici bir etkinlik olarak toplu şekilde uygulanması gibi çok sayıda fonksiyon sayılabilir. Sosyal yaşamda oldukça geniş bir yere sahip olan avlanma faaliyetine beklenildiği gibi destanlarda da fazlaca yer verilmiştir.

Avcılığın destan kurgusu içerisinde ise ayrıca bir işlevi söz konusudur; av pek çok destanda kahramanı asıl mücadeleye sevk eden, ulaştırıcı aracı, bağlayıcı bir motif olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim Dede Korkut boyları bu işlevin en zengin ve başlıca örneğidir. Dirse Han oğlu Boğaç Han destanında Boğaç'ın babası tarafından ok ile vurularak babasının iki yüzlü adamlarına karşı göstereceği mücadelenin başlangıcı bir av sahnesi ile başlamaktadır; Salur Kazan'ın evinin yağmalandığı destanda ise kafir düşmanlar Oğuz yurduna saldırmak için Oğuz beylerinin toplu olarak ava çıkmasını fırsat bilmişlerdir; yine Kam Büre oğlu Bamsı Beyrek destanında da Beyrek'in yavuklusu Banı Çiçek'in otağına ulaşmasına aracılık eden vasıta da kovaladığı avdır (Ergin, 1958). Dolayısıyla destanlarda yer bulan av sahneleri çoğu zaman asıl maceranın, hareketin ve mücadelenin tetiklenmesi için organize edilmiş bir vasıta motifi olarak karşımıza çıkmaktadır. İşte Ergun'a göre Şor kahramanlık destanlarında da av ve avcılığın önemi direkt olarak bu yöndedir. Şor destan kahramanlarının da en temel özellikleri arasında avcılığın bulunduğunu belirten Ergun, bu anlatılardaki pek çok olayın temelini av sırasında atıldığını ifade etmekte ve bu olguyu destanlardaki farklı olaylar üzerinden örneklendirmektedir (Ergun, 2006: 131).

8. Hile-Tuzak:

Kahramanlık destanlarının pek çoğunda kahramanların karşı safında yer alan güçlerin çeşitli hile ve tuzaklara başvurdukları görülmektedir. Bu olgu aslında bizlere kahramanın adil bir mücadele içerisinde yenilmez olduğunu sezdirmektedir. Dolayısıyla Türk destanlarında bir bahadırın düşman eline geçmesi yahut ölüm, başarısızlık tehlikesi ile karşı karşıya

kalmasına giden yol genellikle uykuda, gaflet anında yakalanmaları veya çeşitli hileli yollar ile tuzağa düşürülmeleridir. Şor kahramanlık destanlarında da bu motife sıklıkla rastlandığına değinen Ergun, düşman ile işbirliği yapan ve akrabalarına ihanet eden kız (kadın) motifinin de Şor, Tıva sahası Türk destanlarındaki yaygınlığına dikkat çekmektedir (Ergun, 2006: 145-146).

Fakat bize göre bu olgu kurgusal fonksiyon olarak anlatılarda kahramanların yiğitlik, korkusuzluk ve yenilmezlik özelliklerinin daha da keskinleştirilmesine hizmet etmektedir. Nitekim pek çok destanda fazla sayıda örneği görüldüğü üzere tek başlarına orduları dağıtan, kaleleri zapteden, tabiatüstü güçleri dize getiren kahraman, düşmanlarının başvurduğu her türlü hile ve tuzağın da üstesinden gelerek sınanmışlık derecesini yükseltmekte ve bu sayede aştığı engellerin zorluğu onu toplum nezdinde daha da yukarılara taşımaktadır. Dolayısıyla destan kahramanının rüştünü ispatlaması ve her durumda topluma liderlik edebilecek bir şahsiyete sahip olduğunu ortaya koyabilmesi açısından; doğrudan ve adil mücadelelerin yanında kendisine ve onun şahsı üzerinden halkına karşı düzenlenen bu tür hile ve tuzakları da bertaraf etme niteliği kendisinden her daim beklenen bir durumdur.

9. Baba Oğul Çatışması:

Bilindiği üzere baba-oğul çatışması kültür ve edebiyatın çeşitli alanlarında tarih boyunca işlenmiş olgudur. Özellikle Sigmund Freud ve psikanalist okul, ‘‘Odip Kompleksi’’ adını verdikleri bu motifi; babanın eşini, erkek çocuğun ise annesini bir diğer erkekten kıskanıp paylaşmak istemeyişi, evin ve kadının üzerindeki mutlak erki sahiplenme güdüsü etrafında açıklamaktadırlar. Çeşitli folklor ürünleri üzerinde çözümlenen bu yaklaşım, Türk destanlarında ise genel anlamda çok geçerli görülmemiştir. Ergun’un çalışmasında ise Şor kahramanlık destanlarında görülen baba-oğul çatışmasının temel sebebi olarak babanın, olağanüstü

yollar ile dünya gelen kahramanın kendisinden olup olmadığı hakkında şüpheye düşmesi sonucunda meydana geldiğini belirtmektedir (Ergun, 2006: 147). Bu motifin farklı bir biçimde görüldüğü en bilinen örneklerden biri ise Dede Korkut boylarından ‘‘Dirse Han Ođlu Buęaę Han Boyu’’dur; fakat burada baba ile ođul arasındaki çatışmanın nedeni Dirse Han’ı ođluna karşı yalan ithamlar ile dolduran kırk namert yiğidin iftiralarıdır (Gökyay, 2000: 9). Dolayısıyla Türk destanlarında nadir şekilde görülen baba-ođul çatışması çeşitli durumlardan ileri gelebilmekle beraber kahraman etiđine ve onun taşıdığı deđer bütünlüğüne zarar getirmeyecek bir dokuya sahiptir.

10. Mutlu Son:

Destanlar toplumun kolektif ideal ve özlemlerinin tatmin edildiđi, ulusal ülkülerin gerçeđe dönüştüğü epik ve ideal bir kurgu dünyasına sahiptir. Bu bakımdan topluluđu söz konusu ideal ve ülkelere taşıyacak bayrak şahsiyet olan kahramanın da bu yolda karşısına çıkan tüm engelleri aşması, düşmanları bozguna uğratması, müşkülleri çözmesi ve halkını hedef noktaya, yani mutlu sona ulaştırması gerekmektedir. Bu noktada ise kahramanın zaferi, bütün bir toplumun, bazen bir kavmin zaferi ile eşdeğerdir. Dolayısıyla destan kahramanlarının biyografisi üzerinden yürüyen destan metinlerinde kahramanın zaferi ile kavuşulan mutlu son hemen hemen kaçınılmaz bir olgudur. Şor destanları özelinde de bu durumun her daim korunduđunu ifade eden Ergun, bu destanlarda da bahadırların mücadeleleri sonucunda muratlarına ererek huzur ve barış içerisinde bir hayata başlamaları ile olayların sonlandıđını bildirmektedir (Ergun, 2006: 148).

Metin Ergun’un bu kısımda deđerlendirilen çalışmasına bakıldıđında Şor kahramanlık destanlarındaki bahadır tiplerinin gerek fiziksel ve kişilik özellikleri, gerekse biyografilerini oluşturan merkezi motifler itibariyle kalıplaşmış alperen tipi ile büyük bir benzerliđe sahip olduđu açıkça görülmektedir. Söz konusu çalışma pek çok yerde tekrarlanan Türk destan

kültür ve geleneğinin oldukça geniş bir mekânsal ve zamansal uzam kapsamında belirgin bir bütünlük ve kadim kültüre bağlı müşterek bir zemin taşıdığını ortaya koyduğu; alp tipinin de bu kültür dairesi içerisinde çekirdek yapıyı teşkil ettiğini gösterdiği için burada özellikle ele alınmıştır.

Türk destan kahramanlarının tipolojik özelliklerinin tespitine yer veren çalışmalar arasında Halil İbrahim Şahin'in 2010 yılında yayımlanan "Türkmen Destanları ve Destancılık Geleneği" adını taşıyan eserini de anmak mümkündür. Genel boyutları itibariyle oldukça kapsamlı bir çalışma taslağına sahip olan söz konusu eserde Türkmen destanlarının kaynakları, tür özellikleri, tasnifi, icra geleneği, yapısal unsurları, tip özellikleri ve motif yapısı gibi konular üzerinde çalışılmıştır. Destan kahramanının tipolojik özellikleri ile ilgili bilgileri Türkmen Destanlarının Yapısal Özellikleri ve Türkmen Destanlarında Tipler adlı iki ayrı bölümde dağınık halde bulmak mümkündür. Bu bölümlerden ilkinde bakıldığında Şahin, yalnızca destan türünün değil diğer halk edebiyatı türlerinin de gelenek korunduğu sürece türsel bazda standart bir yapıya ulaştığını ve her icranın bu yapıyı tekrar ortaya koyma üzerine gerçekleştiğini ifade etmektedir (Şahin, 2011: 233). Şahin, destanları kahramanlık konulu destanlar ve aşk konulu destanlar olmak üzere iki ayrı kategoride tasnif ettiği çalışmasında merkezi kahramanın doğal yaşam döngüsü, geleneksel biyografisi hakkında şu aşamaları öne çıkarmaktadır:

- 1) Kahramanın Doğumu, Ad Alması ve Çocukluğu
- 2) Kahramanın Eğitimi, Ata ve Silaha Sahip Olması
- 3) Kahramanın Alplık, Ganimet ve Evlenmek İçin Akına Çıkması
- 4) Kahramanın Dönüşü ve Sonuç (Şahin, 2011: 224).

Bu bölümde kahramanın biyografisi içerisinde Türk dünyasının geniş kültür dairesinin müşterek yapısını yansıtan bazı ortak motifler göze çarpmaktadır. Bunlar arasında çocuksuzluğun Türk toplulukları arasında hoş karşılanmayan bir durum oluşu, toplumun kaderini tayin etmeye aday bir kişi bulunan kahramanların genellikle statü bakımından üst katmanlardan ailelere mensup

oluşu, ad verme/alma geleneğinin güçlü bir şekilde korunması, kahramanın fiziksel ve manevi açıdan üstün meziyetlerle idealize edilmesi, kahramanın kendi şahsına ve macerasının önemine uygun bir ata sahip olması gibi motifler gösterilebilir. Bunun dışında diğer pek çok Türk destanlarında olduğu gibi Türkmen sahası Türk destanlarında da toplum tarafından her anlamda idealize edilen merkezi kahramanın başat özellikleri iki kavram üzerinden özetlenmektedir; bunlar ‘’hüner’’ ve ‘’erdem’’ kavramları olmakla beraber, kavramlardan ilki alpin fiziksel güç ve maddi kabiliyetlerini ifade ederken ikincisi ise onun hem insani değerlerini hem de ideal bir yönetici ve lider olarak taşıdığı olumlu, aranan özellikleri betimlemektedir (Şahin, 2011: 230).

Dolayısıyla burada da görüldüğü üzere Türk kültür dünyası bağlamındaki incelemeye tabi tutulan hemen tüm destan geleneklerinde alp/alperen, batır, yiğit vb. hangi isimle anılırsa anılsın, merkezi kahramanın sahip olduğu tüm olağanüstü güç ve kudrete rağmen onun ideal şahsiyete bu boyut ile sınırlı değildir. Kahramanın somut ve aktüel yapabilirliklerini ortaya koyan fiziksel özelliklerinin yanında bu özellikleri olumlu ve yararlı bir yönde kullanması, mücadelesinde adil ve etik değerleri daima gözetten bir tavır sergilemesi ve halkını iyi bir şekilde yönetip onurlandırmasını sağlayacak olan moral değerleri de şahsında toplaması gerektiği buradaki çalışmada ortaya çıkan sonuçlardan biridir. Türün iskelet yapısını teşkil eden akın ve mücadele olgusu ise Türkmen destanlarında da gerek kahramanın evliliği hakketmesi gerekse ait olduğu topluma kendisini kanıtlaması bakımından vazgeçilmez unsurların başında gelmektedir.

Diğer yandan Şahin, eserinde Türk destanlarına dair motiflerin pek çok müşterek nokta barındırdığını bildirmekle beraber farklı Türk topluluklarına ait destan geleneklerindeki alp tiplerinin bütünüyle aynı özelliklere sahip olmadığını; bu nedenle ortak yönlerin belirlenebilmesi için her bir geleneğin ayrı ve bağımsız şekilde incelenmesi gerektiğini savunmaktadır (Şahin, 2011: 270). Söz konusu çalışmanın alp tipiyle ilgili olan kısmının sonuç bölümünde ise değerlendirmeye alınan destan metinlerinden hareketle Türkmen

destanlarındaki alp tipinin tipolojik özellikleri ile ilgili şu temel özellikler tespit edilmiştir:

- 1) Kahraman, soylu bir aileye mensuptur. ‘‘Han’’, ‘‘bey’’ gibi unvanları olan ve bir ülkeyi veya bölgeyi yöneten bir babanın oğlu olarak dünyaya gelir.
- 2) Kahramanın doğumunda olağanüstü unsurlar vardır. Çocuksuz bir anne babanın geç doğan çocuğu olabileceği gibi, sıra dışı bir mekanda veya olağanüstü güçlerin yardımıyla doğmuş bir çocuk olabilir.
- 3) Kahraman, genellikle tek çocuktur, ailesinin başka çocuğu yoktur. Destanlarda kahramanın kardeşine rastlanmaz.
- 4) Kahramanın doğumu büyük bir toyla kutlanır ve adı konulur, ancak bazı durumlarda bu ad, kahramanın ergenlik döneminde değişir.
- 5) Kahraman, hızla büyür ve gençlik çağına, alplık gösterebileceği çağa gelir.
- 6) Kahramanın olağanüstü bir gücü vardır, genellikle aslan, kaplan gibi yırtıcı hayvanlara benzetilir.
- 7) Kahraman, akın öncesi olağanüstü bir ata ve silahlara sahip olur.
- 8) Kahraman, ganimet ve evleneceği kızı elde edebilmek için akına çıkar.
- 9) Akında olağan ve olağanüstü düşmanlarla savaşır ve onlara üstünlük sağlar.
- 10) Kahramanın olağan (atı ve yiğitleri) ve olağanüstü (kırklar, erenler) yardımcıları vardır.
- 11) Kahraman, muzaffer bir şekilde yurda döner.
- 12) Kahraman, yaşlanır. Öldüğü veya kırklara karıştığı yönünde bilgiler verilir.
- 13) Kahramanın oğlu veya torunu mücadeleyi kaldığı yerden devam ettirebilir (Şahin, 2011: 290).

Çalışmada kahraman biyografisi temelli olarak düzenlenen söz konusu şablon genel anlamda Türk destanları ile ilgili ortaya konan diğer çalışmalardaki

kahraman tipolojileri ile büyük bir benzerlik göstermektedir. Bahsi geçen şablon içerisinde daha çok kahramanın ölümü ve ardıl kuşakların macerayı devam ettirmesi ile ilgili olan son iki madde alışlageldik özelliklerden belli derecede bir farklılık göstermektedir. Fakat bunlar da tamamen bu sahaya özgü farklılıklar olmayıp pek çok sahada görülebilen özellikler arasındadır. Esas itibariyle bu maddelerin de yaygınlık oranları nedeniyle, pek çok tipoloji çalışmasında yer verilmemiş olduğunu söylemek daha doğru olabilir.

Destanlardaki merkezi kahraman tipolojisi ile ilgili olarak yapılmış çalışmalardan bir diğeri Nezir Temur'a aittir. Nezir Temur, "Manas Destanı'ndaki Tipler Üzerine Bir İnceleme" adını taşıyan eserinde Manas destanındaki tipleri "merkezi kahraman" ve "alt tipler" olmak üzere iki üst kategoriye ayırmış; merkezi kahraman başlığı altında destanın ana kahramanı olan Manas'ı epik biyografisi üzerinden değerlendirirken, alt tipler olarak ele aldığı "bilge tipler", "kırk yiğit", "kadın kahramanlar tipleri", "karşıt gücü temsil eden kahraman tipleri", "destanın zihniyet dünyasını temsil eden tipler" çeşitli yardımcı tipleri de destanda taşıdıkları işlevler bakımından incelemiştir. Çalışma içerisinde destanın baş kahramanı olan Manas'ın epik yaşantısı, anlatının dönemeç noktaları uyarınca sekiz başlık altında incelenmeye çalışılmıştır. Bu başlıklar şu şekildedir:

1. Manas'ın Doğumu
2. Manas'ın Çocukluğu
3. Manas'ın Han Oluşu
4. Almambet ile Karşılaşma
5. Epik Düğün (Manas'ın Kanıkeyle Evlenişi)
6. Kökötöy'ün Aşı
7. Büyük Sefer
8. Manas'ın Ölümü

Görüldüğü üzere başlıklardan bazıları hemen bütün destan metinlerinde karşımıza çıkan ve türün doğal yapı bütünlüğünü tesis eden olay örgüsel

merhalelere karşılık gelirken, birkaç tanesi ise daha ziyade Manas destanında özel olaylar ile ilgilidir. Çalışmanın bu bölümünde verilen bilgilerden hareketle Manas üzerinden tespit edilen tipolojik unsurların genel bağlamdaki epik destan kahramanı özellikleri ile büyük oranda uyuştuğunu söylemek mümkündür. Merkezi kahramanın biyografisinin incelendiği bölümün hemen başlarında da doğrudan bu noktaya değinen Temur, Manas'ın dağılan Kırgız halklarını kendi ana vatanlarında yeniden birleştirmek gibi kolektif çapta kutsal bir görevi olduğundan bahsetmektedir (Temur, 2012: 72).

Temur'un Manas'ın biyografisi üzerinden örneklediği özellikler Türk destanlarındaki merkezi kahraman tipinin kuruluş özelliklerini de genel hatları ile ortaya koyar niteliktedir. Buna göre kahramanın zuhur edişinden önce toplumun ona ihtiyaç duyduğunu, muhtaç olduğunu, onu beklediğini ve özlediğini bildiren bir takım büyük çaplı olay yahut tehlikeler görülmekte, devamında destan kahramanının doğumu bir kehanetle önceden müjdelenmekte ve kahraman genellikle geleceğe dönük bir takım işaret, semboller ile doğmaktadır (Temur, 2013: 74). Özellikle kahramanın avucunda bir iz, kan pıhtısı vb. gibi özel anlam taşıyan işaretler ile doğumu tarihsel menkıbelerde olduğu kadar gelenek içerisindeki aktarım süreci boyunca tarihsel olaylardan, halk inançlarından da sıklıkla beslenerek kendisini güncelleyen folklor ürünlerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bilindiği gibi Moğol hükümdarı Cengiz Han da sağ avucunun içerisinde bir kan pıhtısı ile dünyaya gelmiş ve bu durum onun ileride büyük bir savaşçı, komutan olacağı şeklinde yorumlanmıştır. Benzer şekilde destan kahramanları da ileride büyük bir cihangir, halkı için umut kaynağı ve kurtarıcı kişi olacağına işaret eden rüya, kehanet, vücudunda sembolik anlam taşıyan unsurlar gibi bazı özel işaretler ile dünyaya gelebilmektedir. Bunların herhangi biri bile onun toplumun kaderini tayin edecek, kolektif çapta bir kırılmaya sebep olacak, sıradan olmayan bir kişi olduğunu ve onunla birlikte artık yeni bir dönemin başladığını göstermektedir.

Dolayısıyla destan kahramanının olaya dahil oluşu bile sıra dışı olup tüm dikkatleri bir daha kaybetmemek üzere kendi üzerinde toplar niteliktedir. Henüz ilk aşamadan sıra dışılığını ortaya koyan destan kahramanı üstün özelliklerinin daha büyük örneklerini göstereceği erişkinlik dönemindeki mücadelelerine kadar da her fırsatta bu yönünü hatırlatmaktadır. Kahramanın çocukluğu ve erginleşme dönemi de bu açıdan önemli bir bölümdür. Kahramanın doğumundan hemen sonra, bebeklik veya erken çocukluk dönemlerinde gösterdiği olağanüstülüklerin de epik yasaların gerekliliklerinden olduğunu vurgulayan yazar, Manas'ın doğar doğmaz konuşmaya başlayıp ideallerini çevresindekilere aktarışını bu durumun en bariz örneği olarak gösterir (Temur, 2012: 77). Bu anlamda yazara göre kahramanın çocukluğu aynı zamanda kendisinin kültürel bilincinin şekillendiği, bir takım algılarının oluştuğu ve ilk kahramanlık aksiyonlarının sergilendiği önemli bir süreçtir (Temur, 2012: 77). Destanlarda kahramanın epik biyografisi içerisinde sıkça karşımıza çıkan motiflerden biri de evlenme olgusudur. Evlilik insan hayatındaki en temel eşik noktalarından birini teşkil etmenin ötesinde epik anlatılarda da ailenin, soyun, kavmin devamlılığı için daima yüksek değer biçilen bir olaydır. Bilindiği gibi Dede Korkut Kitabı'nda da bu durumla ilgili oldukça çeşitli bilgi ve motif mevcuttur. Dede Korkut Kitabı'nın henüz mukaddime kısmında bile Oğuz'un "tamam bilicisi" konumundaki Korkut Ata, aile kurumunun ve eş seçiminin önemini özellikle vurgulamaktadır (Ergin, 1958: 74-77). Bu bakımdan eş seçimi ve evlilik meseleleri başta Dede Korkut boyları olmak üzere pek çok Türk destanında önemli bir yer teşkil etmektedir. Evliliğin ve eş seçiminin destan kurgusundaki bir diğer önemli fonksiyonu ise kahramanın yiğitlik ve alpik özelliklerini gösterip rüştünü ispatlama mecralarından biri olması dolayısıyladır.

Söz konusu çalışmada da evlilik, epik düğün motifinin kahraman biyografisindeki merkezi yerine dikkat çeken yazar, kahramanın kendisini tamamlayacak, uygun nitelikte bir eş seçip, onunla olağanüstü bir şekilde tanışması ve bu kadın tipi ile evlenebilmek için mücadele içeren bir dizi zorlu sınavdan geçmesi gerektiğini belirtir (Temur, 2012: 83). Kahramanın bu

aşamada vereceği sınav kimi zaman düşman konumunda bulunan insan yahut olağanüstü bir güç, varlık vb. iken kimi zaman ise doğrudan evlenmek istediği kadının kendisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Temur'un "büyük sefer" başlığı altında örneklediği bölüm ise destanlarda kahramanların toplumun kaderini değiştirip kendi yazgısal ülküsünü yerine getirmek üzere gireceği ana mücadeleyi simgelemektedir. Kahraman burada yapmak için doğduğu aksiyonu gerçekleştirir ve tanrı tarafından görevlendirilerek halkının kendisinden beklediği epik fonksiyonu gerçekleştirir. Bu kısım aynı zamanda anlatıdaki aksiyonun zirveye çıktığı ve düğümün çözüldüğü merhaleye de karşılık gelmektedir. Çalışmada bahsedilen bir diğer önemli biyografik nokta ise kahramanın ölümü ile ilgilidir. Doğumundan ölümüne kadar olağanüstü özellikler sergileyen kahramanın ölümü de genellikle olağanüstüdür. Bununla ilgili olarak kahramanın ölümünün de olağanüstü koşullarda gerçekleştiğini belirten Temur, diğer açıdan bu ölümün mutlak bir ölüm olmadığını, çünkü kahramanın ruhunun milletin bekası ve huzuru için onların arasında yaşamaya devam ettiğini söyler (Temur, 2012: 89).

Nezir Temur'un çalışmasında da görüldüğü gibi aslında epik destanların pek çoğunda gerek kahramanın tipolojik özellikleri gerekse biyografisi bağlamında büyük oranda kalıplaşmışlık barındıran müşterek nitelik ve aşamalar söz konusudur. Tüm bunlar bir araya geldiğinde ise kültüre ve bu kültürden beslenerek neşet eden ve kuşaklar tarafından gelenek içerisinde yaşatılmaya devam eden türün yüzey yapıyı oluşturan ve değişkenlik gösteren malzemeler dışında derin yapıda ortak bir takım dinamikler üzerine kurulu olan ve kültüre bağlı şekilde ortak yasalar, değerler ve motifler üzerinden işleyen yarı dinamik yarı statik bir şablondan söz etmek mümkün görünmektedir. Burada değerlendirmeye aldığımız ve yerli, yabancı literatürde yer alan benzer nitelikteki daha pek çok çalışmanın da ana gayelerinden biri sözünü ettiğiniz bu müşterek yapıyı ve onun çalışma prensibini anlamak, izahlı bir biçimde ortaya koyabilmeye dönüktür. Bizim çalışmamız ise bu çabaya başka bir kanattan, farklı bir bağlam ve materyal üzerinden ilerleyerek destek vermek ve ardıl çalışmalara katkı sağlamak yönelimine sahiptir.

Genel anlamda destan türünü içerdiği unsurlar bakımından tanıtmaya amaçlayan çalışmalardan biri Hamide Demirel'e aittir. Eser "Türk Destanlarının Ana Unsurları" adını taşır. Toplamda beş bölümden oluşan çalışmanın ilk bölümü destanın kavramsal olarak tanıtılmasına ayrılmış olup ikinci bölümde destan tiplerine yönelik kapsamlı bir tanımlayıcılıktan uzak, son derece genel ve yüzeysel bir tarif vermeye çalışılmıştır. Bu kısımda tipler olumlu ve olumsuz olmak üzere iki başlık altında incelenerek Türk kültür ve tarihi ile ilişkilendirilmeksizin tüm dünyadaki destanlarda görülebilecek sınırlı düzeyde bazı özellikler üzerinden yine oldukça kısa bir biçimde anlatılmıştır. Farklı devirlere ait önde gelen Türk destanları hakkında kısa ve öz bilgilerin verildiği üçüncü bölümün ardından dördüncü bölümde destana dair at, silah, güzellik ve masalsı öğeler gibi bir takım unsurlar ele alınırken alp tipini de daha iyi tanıttığı nitelikte fiziksel yapısı, çocukluk dönemi, savaşları ve ölümü hakkında özet niteliğinde bilgiler verilmektedir.

Fakat Demirel olumlu ve olumsuz olarak ikiye ayırdığı destan tiplerini tanıtırken olumlu tiplerin de tüm iyi yönlerinin yanında öfke, saldırganlık ve kıskançlık gibi bazı olumsuz özellikleri de karakterinde taşıdığını iddia etmektedir (Demirel, 2015: 35). Yazar her ne kadar bu olumsuz özelliklerin aslında destan kahramanına olumluluk kattığını belirtse de bu sav oldukça tartışmalı görünmektedir. Eserinde bu savı gerekçelendirirken destan kahramanlığının belirleyici özelliğinin "atılganlık" olduğunu ve bu özelliğin beraberinde bulunan yapabilirlik ve cesaretin saldırganlık doğurabildiğini, kıskançlığın ise insanın evrensel özelliklerinde biri olup destan devirlerini de kapsayacak şekilde tüm devirlerin bir realitesi olduğunu belirten Demirel, destan kahramanlarının çok yönlü bir karakter olmaktan çok tam anlamıyla birer tip olduklarını ve toplum tarafından idealize edilerek gerek fiziksel gerekse moral düzeyde kusursuza temas ettiklerini atlamış görünmektedir. Nitekim sözlü geleneğin tipleşme bakımından en belirgin örnekleri ihtiva eden destan kahramanlarını romanlarda olduğu gibi olumlu ve olumsuz özellikleri bir arada barındıran ve evrensel insan gerçekliğinin çok boyutlu bir biçimde

yansıtılabilen bir çizgide göstermek türün karakteristiğine aykırı görünmektedir. Fazla sayıda anlatı gözden geçirildiğinde bu yönde belli başlı örnekler bulabilmek mümkün olsa dahi bunlar aracılığıyla radikal biçimde tek yönlü olan destan tipleri hakkında aksine bir genellemeye gitmek pek doğru olmayabilir.

1.4.2. Tezler

Türkiye’de kahraman tipolojisi ile ilgili olarak çok sayıda çalışma yapılmıştır. Özellikle Türk Dili ve Edebiyatı, Türk Halkbilimi, Karşılaştırmalı Edebiyat vb. gibi alanlarda lisans, yüksek lisans ve doktora düzeylerinde oldukça popüler bir çalışma alanı olan kahraman ve macera tipoloji konusu Vladimir Propp, Joseph Campbell, Lord Raglan, Stith Thompson gibi tanınmış isimlerin çalışmaları da referans alınarak çok sayıda tezde işlenmiştir. Mit, destan, efsane, halk hikayesi, masal gibi halk edebiyatı türleri; roman ve hikaye gibi yazılı edebiyat yapıtları; film, dizi ve hatta dijital oyun gibi görsel-ışitsel medya bağlamındaki ürünler gibi son derece çeşitli bir uygulama sahası bulan bu konu kapsamında yapılmış olan oldukça fazla sayıdaki çalışmalara burada yer verilmeyecektir. Çünkü söz konusu çalışmaların pek çoğu yukarıda ele alınan kitaplaştırılmış çalışmaların ve onlardan türetilen benzer nitelikli tipoloji modellemelerinin benzer türlerdeki farklı metinler üzerinde yeniden uygulanışından ibarettir. Bu anlamda tip kavramının mahiyeti ve tipolojik çalışmaların içerik, perspektif ve yöntemlerinin anlaşılması açısından önceki bölümde değerlendirilen çalışmaların yeterli olacağı düşüncesindeyiz. Tekrara düşmemek ve konudan çok fazla uzaklaşmamak adına tez ve makaleler başlığını taşıyan bölümlerde daha ziyade bizim çalışmamızın temel araştırma nesnesi olan çizgi romanlar ve bu ürünlerdeki kahraman olgusu ile ilgili çalışmalara yer verilmeye gayret edilmiştir.

Diğer yandan çizgi romanları merkezine alan tez araştırmalarına baktığımızda ise bu çalışmaların belli başlı konular etrafında yoğunlaştığı dikkat çekmektedir. Dil öğrenimi, pedagoji ve çocuk eğitimi, değerler öğretimi,

sinema ve televizyon gibi farklı bağlamlarda yararlanılma şekilleri gibi konular bunlar arasında çizgi romanlar ile ilişkilendirilen en yaygın araştırma konuları olarak öne çıkmaktadır. Yine tematik ve ideolojik incelemeler de literatürde çizgi roman araştırmalarının yoğunluk kazandığı bir diğer cepheyi teşkil etmektedir. Fakat tipoloji ile ilintili şekilde bir tarama yapıldığında ise genellikle feminist teori etrafında çizgi romanlarda kadın kahramanların işleniş biçimi ve kadın algısı konusunun benzer şekilde bir yoğunluğa sahip olduğu gözlemlenmektedir. Diğer yandan bizim konumuza direkt olarak çok fazla temas etmemekle birlikte belli bir takım ortak paydalara sahip olan tez çalışmaları hakkında burada bilgi ve değerlendirmelerde bulunmak bizim çalışmamızın literatürde doldurmayı hedeflediği boşluk hakkında fikir sağlaması bakımından da ayrı bir önem arz edebilir. Bu bakımdan konumuzla dolaylı yoldan ilintili olabileceğini düşündüğümüz çalışmalar şunlardır:

Haşim Demirtaş'ın 2014 yılında Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı çatısı altında gerçekleştirdiği "Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili" adlı çalışması genel yapısı itibariyle; bizim de çalışmamızda yer verdiğimiz Joseph Campbell'in mono mit modellemesinin söz konusu dönemde çizgi romanlardan uyarlanmış olan "Karaoğlan", "Malkoçoğlu" ve "Süperman" filmlerinde ne türden bir karşılık bulduğu ve bunun yanında da bu filmlerdeki ana kahramanların çalışmada belirtilen "erkeklik" ve "kahramanlık" normlarına ne ölçüde uyduğu sorularını irdelemektedir. Demirtaş'ın Karaoğlan ve Malkoçoğlu karakterlerini incelediği bölümlerde kahramanların yakışıklılık, kuvvet, üstün savaçılık ve yenilmezlik gibi özellikleriyle genel boyuttaki epik kahraman tipi ile örtüşükleri görülmektedir (Demirtaş, 2014: 54). Fakat analiz bölümlerinde kahraman kavramı ve onun gerektirdiği nitelikler ile ilgili olarak büyük oranda fiziksel ve aksiyonel olgular üzerinde durulmuş, diğer yandan kahraman olgusunun en az fiziksel boyutu kadar önem arz eden insani ve ulusal değer, erdem, etik ve diğer soyut/manevi gereklilikleri ile ilgili pek bir şey söylenmemiştir.

Diğer yandan çalışmada kahramanların kendilerini birer kahraman yapan ideal özellikleri daha ziyade ‘erkeklik’ kavramı etrafında değerlendirilmiş ve ideal, güçlü bir erkeğin oluşturucu ve ayırt edici nitelikleri saptaması ile değerlendirilmiştir. Fakat bize göre bu türden epik yaratımlarda tipolojik açıdan idealize edilen kavramsal olgu erkeklikten ziyade ‘kahramanlık’tır. Söz konusu ideal özellikler bir araya geldiğinde, bir ideal erkek portresinden ziyade toplumun aradığı ve özlediği bir şahsiyet olarak kendisine misyon yüklenmiş olan bir ‘kahraman’ benliğini vücuda getirmektedir. Bize göre buradaki muğlak çatallaşmayı yaratan temel sebep; bir kahramanı inşa eden iki temel boyuttan birinin, yani insani(evrensel) ve milli(yerel) boyuttaki moral değerlerin büyük oranda göz ardı edilmiş olmasıdır. Çünkü güç, savaşçılık, olumlu fiziksel görünüm gibi unsurlar kimi zaman ana kahramanın dışında ve hatta anlatıda iyilerin safında olmayan, pejoratif ve kötücül karakterlerde de bulunabilmektedir. Burada ister istemez Çobanoğlu ve İbrayev’in çalışmalarında bahsetmiş olduğu biçimiyle; kahramanların birer kahraman olarak kabul görmesi ve işlevlerini yerine getirebilmeleri için yalnızca kuvvetli, cesur ve yiğit olmalarının yeterli olmadığı, bunun yanında bir takım moral değerleri, kendi ben merkeziliklerinin ötesine geçen erdemleri de şahsında barındırıp tüm bunları kendisinin dışında daha büyük bir olgunun, genellikle halkının veya tüm insanlığın yararına koşmaları gerektiği ilkesi hatırlanmaktadır.

Dolayısıyla bize göre gerek çizgi romanlarda gerekse bu metinlerden uyarlanan filmlerdeki merkezi kahramanların öne çıkan nitelikleri cinsel olarak idealize edilen erkeklik olgusundan ziyade kahramanlık, alplik kavramı ile ilintilidir. Aslında çalışmanın ilk bölümlerinde bu duruma yönelik bir açıklama söz konusudur; ‘Erkekliğin yüceltilmesi: Kahraman’ adını taşıyan bu bölümde ataerkil kültür inşası içerisinde kahramanlık kavramının ve niteliklerinin erkek ile özdeşleştirildiği ve bu sayede erkekliğin yüceltildiğine değinilmiştir (Demirtaş, 2014: 26). Biz bu söylemi büyük oranda doğru bulmakla beraber çalışmanın içerisinde araştırma öznesi olarak kullanılan kahramanların sahip olduğu özelliklerin evrensel anlamda erkek kavramını tanımlamaktan çok

kahraman kavramını tanımlaması gerektiğini düşünmekteyiz. Çünkü fiziksel ve eylemsel olarak kahramanların sahip olduğu pek çok özellik diğer kişiler tarafında da söz konusu olabilir, onları diğerlerinden ayırarak metnin merkezine oturtan farklı bir takım nitelik ve yükümlülüklerin olması gerekmektedir. Fakat fiziksel ve dışsal özelliklerin ötesinde, güçlü/savaşçı erkek ile kahraman erkeği birbirinden ayıran bu içsel inşa unsurları çalışmada değerlendirmeye alınmamıştır.

Diğer yandan çalışmanın temel yönelimlerinden ikincisi olan Campbell'in mono mit taslağının seçili uyarlamalar üzerinde incelenip sorgulandığı kısımda ise değerlendirilen ürünlerin bu taslağa büyük oranda uygunluk gösterdiği, başta "dönüş" evresi olmak üzere az sayıda aşamanın gözlemlenmediği kaydedilmektedir (Demirtaş, 2014: 99). Demirtaş, incelemiş olduğu yapımlardaki kadın kahramanlar ile ilgili olarak ise ileri düzeyde yüceltilen erkek kahramanların karşısında bu kadın karakterlerin büyük oranda cinsel birer obje olmaktan öteye geçemediğini bildirmektedir (Demirtaş, 2014: 100).

Gizem Kumbasar, 2018 yılında Sanat ve Tasarım alanında yapmış olduğu "Amerikan Çizgi Romanlarında 'Superhero' Kavramı Üzerinden, Türk Çizgi Romanlarında Türk Kadın Süper Kahraman İncelemesi" isimindeki çalışmasında toplumsal cinsiyet olgusunun inşası ve sosyokültürel yaşamdaki yansımaları meselelerinden hareketle "Malkoçoğlu" ve "Karaoğlan" çizgi romanlarındaki kadın karakterlerin görünüm ve işlevleri üzerinde durmuş ve en nihayetinde ise toplumsal cinsiyet ayrımcılığına dikkat çekip buradaki eşitsizliğin giderilmesi yöneliminde bir kadın çizgi roman kahramanı önerisinde bulunmuştur. Söz konusu çizgi romanlardaki kadın tipine ve fonksiyonlarına yönelik analizlere bakıldığında erkeğin tüm güç, egemenlik, meşruiyet ve olumlu kişiliğine rağmen kadının büyük oranda silik ve pasif bir biçimde erkeğe bağımlı, onun cinsel arzularını tatmin etmekten başka pek fazla görünürlüğü olmayan bir meta hükmünde olduğu sonucu çıkarılmaktadır (Kumbasar, 2018: 101). Çalışmanın plan ve başlık itibarıyla temel analizleri içeren ana bölümlerinden biri olan bu kısımda yararlanılan çeşitli çizgi roman

sayılarının olay özetleri hacimsel olarak yoğunluğa sahip olup asıl analizler ise başvurulan temel kaynaklardan olan ve bizim de çalışmamızda yer verdiğimiz Haşim Demirci'nin araştırmasında yer verilenlerden çok fazla uzaklaşmamaktadır.

Sınırlı sayıda olmakla beraber Demirci'den farklı olarak Kumbasar'ın ürünlerdeki kadın karakterler ile ilgili olarak dikkat çektiği önemli hususlardan biri metinlerdeki kurgusal dünya içerisinde işlenen "ahlak" olgusunun merkezi erkek kahraman ve pasif kadın karakter arasında eşit ve aynı mahiyette olmadığıdır (Kumbasar, 2018: 95). Buna göre erkek kahramanın cinsel istismar, evlilik dışı ilişki, hatta tecavüz eylemleri sunuş bakımından normalleştirilip yadırganmazken, bu tür eylemlerin pasif bir muhatabı olan kadınlar ise kurgu içerisindeki toplumsal norm ve ahlak kabulleri bakımından esas suçlu yahut müsebbip hükmündedir. Diğer yandan çalışmada dikkat çekilen bir diğer önemli husus ise incelenen çizgi romanlardaki kahramanı baştan çıkaran, gayri ahlaki tutum ve davranışlarda bulunan, yalan yahut hile gibi olumsuz eylemler sergileyen kadın kahramanların hiç birisinin Türk kadını olarak gösterilmemesidir (Kumbasar, 2018: 107). Bunların tamamı ya isimsiz, nereli ve hangi millettten olduğu belli olmayan kişiler ya da din ve milletlerden olan kadınlardır.

Kadın kahramanın tipolojik analizine yönelik bunlardan farklı pek de fazla şey söylemeyen çalışmanın bize göre asıl özgün ve önemli kısmı kahraman incelemesinin yapıldığı bölümden ziyade Türk çizgi romanlarına yönelik bir kadın süper kahraman önerisinin yapıldığı bölümdür. Kumbasar bu kısımda alışıldık çizgi roman kahramanı yapısının aksine büyük ve evrensel çaptaki düşman ve tehditlerden ziyade Türk toplumunun kendi içerisindeki cinsiyetçi sorunlar ile savaşıyor, bu yönden hemcinslerine örnek ve ilham kaynağı olan, tipolojik tasarım açısından ise basmakalıp kadın portresinin aksine fiziksel açıdan cinsel uyarıcılığa göndermede bulunmayan, süper güçlü ve bu güçleri kadın mağduriyetlerinin çözümü yönünde kullanan bir kahraman modeli önermektedir (Kumbasar, 2018: 109). Söz konusu kahramanın süper kahraman

kişiliğinin yanında sivil kimlikteki bir avukat olarak da eşzamanlı bir biçimde aynı davayı hukuki düzeyde de sürdürmeye çalışması ise toplumsal cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadelenin çok yönlü boyutuna ve gerekliliğine, realitedeki karşılıklarına dikkat çekilen bir başka nokta olarak görülebilir.

Özgür Uğraş Akgün, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı'na bağlı olarak 2008 yılında ortaya koymuş olduğu "Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri" isimli doktora tezinde; önce kahraman olgusu hakkında kavramsal açıklamalara yer vermekte, devamında sözlü kültür anlatıları ile basılı ve dijital kültür bağlamında yaratılan benzer tipteki ürünlerin arasındaki ilişkiyi yorumlamakta ve en nihayetinde ise Tarkan ve Conan karakterlerinin çizgi roman ve sinema ortamındaki hikayelerinin işleme biçimlerini incelemektedir. Çalışmada sözlü folklor ürünleri etrafında oluşturulan yapısal inceleme kuramlarından Campbell'in mono mit teorisi, Gustav Jung'un arketip kavramı ve Propp'un Masal'ın yapısal fonksiyon teorisi merkeze alınarak söz konusu kahramanların her iki bağlama da yansıyış biçimleri değerlendirilmiştir.

Akgün, ilk olarak değerlendirmeye aldığı Tarkan yapımının yapısal özellikler bakımından Campbell, Propp ve Jung'ın belirlemiş olduğu şablonlara büyük oranda uyduğunu belirtirken, çizgi romandan sinemaya uyarlanmış noktasında ise Yeşilçam sinemasında üretilen filmlerin de uyarlamada temel alınan çizgi roman metinlerine ileri düzeyde bağlılık gösterdiğini, aralarında ciddi farklılıkların bulunmadığını söyler (Akgün, 2008: 186). Uyarlamadaki bu yüksek sadakatin ana sebebi ise filmlerin pek çoğunda senaristlik koltuğunda Tarkan çizgi romanlarının yazarı Sezgin Burak'ın oturmasıdır. İki farklı bağlam içerisindeki hikayelerin işleniş yönü arasındaki farklılıklardan biri baş kahraman olan Tarkan'ın kadınlara olan yaklaşımıdır; çizgi romanlarda kadınlara karşı mesafeli bir tavır sergileyen Tarkan, sinema filmlerinde ise dönemin genel film atmosferi ve yeni bağlamın bir eklentisi olarak erotik olguların kullanıldığı dikkat çekmiştir (Akgün, 2008: 186). Çalışmada Conan karakterinin de serüvenleri açısından bahsi geçen anlatı kuramları ile uyuşma

gösterdiği belirtilir. Diğer yandan Tarkan ile Conan arasındaki önemli bir farklılık ise Tarkan genel yapı itibarıyla görevlerine odaklı bir şekilde tipik bir kahraman portresine sahip iken Conan ise zaman zaman sergilediği hırsızlık, para için dövüşme gibi eylemler yüzünden bir anti kahraman özelliklerine de sahip olduğudur (Akgün, 2008: 191). Çalışma çizgi roman ve sinema gibi farklı bağlamlarda üretilen ürünlerin daha başarılı kılınabilmesi için sözlü anlatılar ile olan ilişkilerinin irdelenip derinleştirilmesi gerektiği önermesi ile son bulmaktadır.

Seda Şen, 2011 yılında Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı bünyesinde yapmış olduğu ‘‘Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi’’ başlıklı yüksek lisans tezinde mit kavramının ve kahraman algısının Amerikan kültür dairesi içerisindeki farklı türlerdeki görünümünü ele almaya çalışmıştır. Çalışmada kültür değişimleri, çağdaş toplum ile kahraman olgusu arasındaki ilişkinin niteliği, Amerikan kahraman arketipinin farklı tür ve metinlerdeki karşılık bulma durumu vb. gibi çeşitli meseleler üzerinde durulmakla birlikte bizim çalışmamızın odak noktasına temas eden asıl bölümü çizgi roman kahramanları ile Amerikan merkezi kahraman tipi arasındaki ilişkinin değerlendirildiği bölümdür.

Şen, dinamik bir yapıya sahip olan kültürün tıpkı kendisi gibi farklı kültürel ürünler içerisinde yer alan bir dinamik olarak kahramanın da zamanla değişime uğrayabildiğini söyler (Şen, 2011: 2). Tez içerisinde öncelikle Amerikan kültüründe yerli bir kavram olarak genel anlamda halk hikayesinin bir çeşit alt türü sunulan ‘‘tall-tale’’ler Rus halkbilimci Vladimir Propp’un fonksiyon merkezli modeli üzerinden incelenmiş ve bu model ile büyük oranda uyumluluk gösterdiği kaydedilmiştir (Şen, 2011: 32). Çalışmaya göre söz konusu tall-tale türü Amerikan mit ve kahraman kültürünün arketipleşmiş yapılarını barındırmaktadır. Bu bakımdan sırasıyla Washington Irving, Mark Twain kısa hikayeleri ve Marvel Çizgi romanları (Ghost Rider) şeklinde

seçilen ürünlerdeki merkezi kahramanlar burada sözü geçen türdeki geleneksel kahraman tipi ile karşılaştırılarak incelenmiştir. Şen, incelemeleri sonucunda araştırmasında örnek olarak seçtiği kısa hikayeler ve Ghost Rider çizgi romanlarının geleneksel ‘‘tall-tale’’ türündeki kahraman arketipinden önemli farklılıklar barındırdığı sonucuna varır; buna göre Washington Irving hikayelerindeki kahramanlar gülünç, pasif, alışıldık kahraman niteliklerinden uzak basit kişiler iken, Mark Twain’in saf, kolay kandırılan ve yaptıkları kötülüklerden dolayı cezalandırılmayan kişilerdir (Şen, 2011: 140).

Çalışmamız açısından asıl odak noktamızı teşkil eden çizgi roman kahramanı hususunda ise geleneksel kahramanın mutlak olumlu ve iyi nitelikler ile tipleşmiş olan karakter yapısının Ghost Rider çizgi roman kahramanlarında ciddi değişiklikler gösterdiği; bu kahramanların iyi ile kötü kavramlarının arasında duran, özünde iyi olmasına karşın içerisinde taşıdığı kötü taraf ile de savaşım veren, hatta geleneksel kahramanın sergilemediği olumsuz görünümü eylemleri de gösterebilen bir karşı kahraman oldukları belirtilmektedir (Şen, 2011: 141). Toplumsal değişme ile birlikte kahraman olgusunda da değişimler olduğu belirtilen çalışmada; artık bu tip karşıt kahramanların da yeni toplumun merkezi kahramanları haline gelebildiği, geleneksel toplumdaki klasik kahramanın modern ve güncel toplum yapısında bir karşıt kahraman olarak, kabuk değiştirmiş, güncellenmiş ancak özü saklı bir biçimde yeni bir görünümle yaşamına devam edebildiği; bu karşıt kahraman olgusunun ise geleneksel mitin dönüşüm ve güncelleme evresi geçirerek günümüze uyum sağlama çabası olarak yorumlanabileceği söylenmektedir (Şen, 2011: 142). Bu anlamda çalışmada alışlageldik arketip algısının ve katı tipleşme arayışlarının aslında kültür değişimleri ve toplumsal dönüşümler ile birlikte farklı bulgulara sahne olabildiği, geleneğin bozumu gibi görünen bazı şeylerin aslında tam aksine onun kendisini yenilenen toplum bazında bir güncelleme ve entegrasyon hamlesi olarak okunabileceği konusunun oldukça önem taşıdığı düşüncesindeyiz.

Mehmet Altunpınar, Felsefe Anabilim Dalı'na bağlı bir biçimde 2018 yılına ait ‘‘Erken Dönem Çizgi Romanlardan 21. YY. Sinema İmgelemine: Kahraman Temsillerinin Etik Duruşlarının İncelenmesi’’ adlı yüksek lisans tezinde çizgi romandan sinemaya uyarlanan bir takım çizgi roman kahramanlarını ahlak felsefesi üzerinden incelemeye çalışmıştır. Söz konusu çalışmanın bizim açımızdan önemi sürekli bir biçimde değişip dönüşen toplum yapıları ile entegre bir biçimde kendisini güncelleyen kültür ile birlikte farklı bağlamlarda ortaya çıkan kahraman tiplerindeki değişimler hakkında fikir verici olmasıdır. Bilindiği gibi pek çok kültürel tür ve yaratım içerisinde karşımıza çıkan ‘‘kahraman’’ tipini inşa eden ve kalıplaştıran özellikler fiziksel/dışsal ve içsel/ahlaki, düşünsel, değer ve idealler nitelikler olmak üzere iki temel grupta toplanmaktadır. Sözlü halk kültürü ürünlerinde son derece kemikleşmiş bir yapıda karşımıza çıkan geleneksel kahraman anlayışında kahramanın yalnızca güçlü, kudretli ve muktedir olmasının yeterli olmadığı bunun yanında üstün fiziksel özellik ve kabiliyetlerini kusursuz veya kusursuza yakın bir etik kavrayış ile topluluğun huzur ve bekası için kullanmasının ötelenmez bir gereklilik olduğundan daha önce de bahsetmiştik.

Altunpınar'ın çalışması toplumsal değişmelere paralel bir biçimde geleneksel kahraman tipindeki söz konusu etik kaygının farklı bağlamlarda üretilmiş, uyarlanmış seçili ürünlerde nasıl değişmeye başladığını ortaya koymaktadır. Çalışmada öncelikle kahraman kavramının tanımı ve genel özellikler hakkında özet bilgiler verilmekte, ardından sırasıyla Aristoteles, İmmanuel Kant, Friedrich Nietzsche, Jean Paul Sartre'in görüşleri ve son olarak da post modern bağlamdaki ahlak felsefesi anlayışlardan söz edilmekte, asıl bölümü teşkil eden kısımda ise önceki bölümden yararlanarak çizgi romandan sinemaya uyarlanan seçili kahramanlar ahlaki açıdan analiz edilmektedir. Söz konusu kahramanlar Superman, Spiderman, Hulk ve Batman gibi dünya genelinde tanınırlığa ve popülerliğe sahip olan, çizgi roman ve fantastik sinema sektörünün klasikleşmiş kurgu karakterleridir.

Çalışmadaki incelenen örneklerde açıkça görülmektedir ki geleneksel kahramana dair evrensel etik yasalarına daima uyan kahraman, şartlar ne olursa olsun ahlaki açıdan doğru olanı yapan ve bu açıdan Kant'ın sosyal ödev kavramına dayalı ahlak anlayışını da doğrudan somutlayan Superman'dır (Altunpınar, 2018: 47). Fakat incelenen diğer kahramanlar ahlaki açıdan bu kadar kusursuz görünmemektedir. Superman'ın burada görülen ahlaki mükemmeliyetçiliğinde ise bize göre tipolojik kurgu açısından ilk ve en eski çizgi roman kahramanlarından biri olması sebebiyle halk kültüründeki ideal kahraman tipi ile bağlarının daha kuvvetli olması etkili olmuş olabilir. Nitekim endüstrileşme ve popüler kültürün hızlı yükselişi, kitle iletişim kültürünün yaygınlaşması vb. kültürü doğrudan etkileyen toplumsal değişimler ile birlikte geleneksel kahramanın farklı bağlamlarındaki görünümünde ve tipolojik özelliklerinde de değişim olması beklenebilir. Nitekim çalışmada da bu olgu gözlemlenmiştir. Tez'in Spiderman karakterinin incelendiği bölümde ise bu türden yaratımlardaki kahramanların serüven kurgusuna dair de tipolojik bir yapılanmanın üzerinde durulmuştur. Buna göre:

- Bir kişi bir kaza sonucu veya kendi kaynaklarını kullanarak insanüstü yeteneklere sahip olur
- Sonrasında kahraman bir trajedi yahut kötü bir olay yaşar
- Yaşanan kötü olay sonucunda merkezi kahraman özel güçlerini toplumun iyiliği, yaşamların kurtarılıp korunması gibi gayelere yöneltir
- Kahraman toplumsal ideal için kötüler karşısındaki mücadelesinde genellikle tek başınadır (Altunpınar, 2018: 52) vb.

Diğer yandan çalışmada, daha sonraki dönemlerde ve özellikle sinemaya uyarlanan çizgi roman kahramanlarında değişen toplumun karmaşık ve farklı ahlaki düzeni, buna paralel şekilde geleneksel kahramanından farklılık gösteren bir kahraman ahlakı üzerinde durulmaktadır. Postmodern ahlak anlayışı kapsamında değerlendiren bu ahlaki yapının en belirgin özellikleri; geleneksel kahraman anlayışında olduğu kadar kusursuz bir ahlaki iradeye bağlı olunmaması, belli düzeyde bir bireycilik barındırması, bazı durumlarda

kahramanın kendi önceliklerini kolektifin önceliklerinden önde tutması şeklindedir (Altunpınar, 2018: 72). Bu noktada toplumsal değişmeler, popüler kültürün getirdiği yeni dünya görüşü ve değerler sistemi gibi sosyal realiteye dönük olguların toplumların üretip tükettiği kahraman içerikli ürünleri de ciddi şekilde etkileyip biçimlendirdiği görülmektedir. Bu bağlamda tezin ulaştığı temel bulgular; postmodern ahlak anlayışına sahip yakın dönemde hayatımıza giren kahramanların geleneksel kahramandan beklenen oranda kusursuz bir ahlak anlayışına sahip olmayabildikleri, mutlak toplumsalcılığın yerine veya yanında ciddi düzeyde bir bireycilik de barındırabildikleri, iyi ve kötü kavramlarının kendi tipolojik şahsiyetlerinde eskinin ve geleneksel kahramanın tipindeki tek kutupluluğun aksine daha muğlak ve katışık bir halde olduğudur. Söz konusu inceleme bizim çalışmamızın da ana malzemesini teşkil eden Abdullah Turhan'ın gelenekten kuvvetli şekilde beslenen ve benzer şekilde sinemaya da uyarlanan çizgi roman kahramanlarındaki ahlaki yapının geleneğe ne oranda bağlı kalıp ne oranda değişim gösterdiği konusunda yardımcı olabilecek olması açısından da burada yer verilmiştir.

Derya Ölçer ise 2006 yılında "Popüler Kültürel İmgeler Açısından "Tarkan" Çizgi Romanı Üzerine Bir İnceleme" başlığını taşıyan yüksek lisans tezinde önce popüler kültür kavramı ve onun çizgi roman ile olan ilişkisine değinmiş, ardından ise Sezgin Burak tarafından yaratılan bir çizgi roman kahramanı olan Tarkan'ı biçimsel ve içeriksel özellikler kapsamında farklı yönlerde incelemeye çalışmıştır. Bu çalışma bizim çalışmamızda merkeze aldığımız Abdullah Turhan çizgi romanları ve çizgi roman kahramanları ile aynı dönemin bir ürünü ve benzer tipolojik özelliklere sahip bir kurgusal kahramanı ele alması ve bu konudaki yaklaşımların başarılı ve eksik yanları hakkında bir fikir vermesi bakımından önemli görülmüş ve bu bölüme dahil edilmiştir. Çalışmanın ilk ve ikinci bölümlerinde popüler kültürün içeriği, işleyiş biçimi, toplumsal yaşamda kapladığı yer ve fonksiyonları ile aynı zamanda çizgi romanın bu kültür atmosferi içerisindeki doğum ve gelişim süreci hakkında da yararlı bilgiler sunulmaktadır.

Diğer yandan çalışmamızın odak noktası itibariyle bizi ilgilendiren ve söz konusu tezde de araştırma konusunun asıl bölümünü teşkil eden kısım Tarkan çizgi roman hakkında incelemelerin yapıldığı üçüncü kısımdır. Bu bölümde ise Tarkan'ın imgesel özellikler bakımından ilk olarak "delikanlılık" ve "kahramanlık" kavramları etrafında tanımlandığı ve çözümlendiği görülmektedir. Bu noktada popüler kültür simgeciliği ile öne çıkmış bir ideal tip olarak betimlenen "delikanlılık" hakkında; paylaşımcı, dost canlısı, dürüst, maddi değerlerden öte manevi değerlere önem veren, geleneklerine bağlı, korumacı, şiddet yanlısı ve ilahi bir varlığın temsilcisi gibi bir takım özellikler belirlenmiştir (Ölçer, 2006: 60-61). Tarkan karakterinde burada betimlenen delikanlılık olgusunun öne çıktığını belirten Ölçer, bize göre burada bir tipolojik kavramsallaştırma ve tanımlama hatası yapmaktadır. Çünkü sözü edilen delikanlı tipi, anılan tüm özellikleri ile birlikte aslında sözlü gelenekten beslenerek yazılı, basılı, görsel-işitsel medya bağlamlarında, döneme, topluma ve bağlama uygun şekilde kendisini devamlı olarak gösteren alp, batır kahraman tipidir. Dolayısıyla burada tasvir edilen özellikler itibariyle delikanlı ve kahraman tipi birbirinden ayrı, farklı ve öteki iki tipi oluşturmamaktadır.

Diğer yandan özellikle Tanzimat döneminden itibaren kültür değişmeleri ile birlikte roman, hikaye, film, dizi, şarkı, fıkra vb. çok çeşitli tür ve alanlarda görüldüğü üzere burada anılandan çok daha farklı şekillerde görünümlere sahip delikanlı tipleri mevcuttur. Dolayısıyla çalışmada Tarkan özelinde popüler kültürle ilişkilendirilen bir ideal tip olarak verilen delikanlı tipi aslında halk kültürü içerisinde en eski devirlerden itibaren alp-alperen, batır, yiğit tipi olarak pek çok türde kendisine yer bulan ve işlenen ulusal bir kahraman tipinin yalnızca yeni bir bağlamda karşımıza çıkan tezahüründen ibarettir. Bu anlamda gerek adı, ülküsü ve macerası gerekse tipolojik özellikleri bakımından Türk epik kahraman geleneğinden son derece beslendiği açıkça görülen Tarkan karakterinin burada Türk epik destan geleneğindeki merkezi kahraman modeli ile olan ilişkisine ve alp, alperen kavramlarına değinilmeksizin, popüler kültür ve "delikanlı" tipi üzerinden okunması bizce son derece eksiktir.

Çalışmada Tarkan'ın model aldığı ataları olarak gösterebileceğimiz Türk destan ve efsaneleri, kahramanları ve bu kahramanların paylaştığı müşterek yapıyı ifade eden alp/alperen tipi hakkındaki çalışmalara başvurulmamış olması da bu eksikliğin fark edilememesi nedenlerinden biri olabilir. Nitekim ‘‘Tarkan’da Delikanlılık ve Şiddet’’ adlı özel bir başlık altında Tarkan'ın maceraları boyunca eylem ve ifadeleri ile şiddeti içselleştirdiği ve meşrulaştırdığı (Ölçer, 2006: 62) yönündeki ifadeler de; bu tipin ve benzer konudaki çizgi roman metinlerinin beslendiği ana kaynak olan Türk destanları ve diğer epik anlatılarının yaratıldığı dönemi, koşulları ve kültürel bağlamını yeterince göz önünde bulundurmamaktan kaynaklanıyor olabilir.

Çalışmanın Gazetecilik Anabilim Dalı bünyesinde yapılmış olması halk bilimsel açıdan tüm perspektif ve paradigmaların kapsama alanına girmemesini bir anlamda anlaşılır kılsa da tip özellikleri bakımından söz konusu kahraman ile epik destan geleneği ve alp tipleri arasındaki ilişkinin görmezden gelinmesini açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Tarkan'ın milliyetçilik bağlamında değerlendirildiği bir diğer bölümde ise merkezi kahramanın ‘‘Türk’’ kimliğinin bir taşıyıcısı ve temsilcisi olması itibarıyla yüceltildiği üzerinde durulur (Ölçer, 2006: 73). Bu olgu elbette son derece doğaldır. Çünkü Tarkan'ın beslendiği epik, destani gelenek zaten bütünüyle ulusal ideallerin, arayışların, özlemlerin, yüksek hedef, istenç ve menfaatlerin öncelendiği bir dönem ve toplum yapısının ürünüdür. Bu türden metinler ise genellikle bir tip ve onun yaşamı, maceraları üzerine odaklanarak ilerlemesi sebebiyle kaçınılmaz bir hikayesi anlatılan tipin yaratıldığı döneme, toplum, kültür ve geleneğe göndermelerde bulunacaktır.

Diğer yandan kahramanın macerasında genellikle yalnız mücadele etmesi, iyiliğin temsilcisi olması, gücü ile öne çıkması, kendi sıra dışılığına yaraşır bir silah taşıması (Ölçer, 2006: 63) gibi belirlenen tipolojik özellikleri ise bizce yanlış bir kavramın (delikanlılık) çatısı altında değerlendirilmekle birlikte gelenekten ilhamla inşa edilen merkezi kahramanı yeterince iyi tanımlamaktadır. Çalışmada yer verilen diğer konular ise; Tarkan’da aşk ve

cinsellik olgusu, din imgesi, yabancı ve düşman imgesi, mitik ve mistik özellikler gibi hususlar olmakla birlikte, bu kısımlarda kahramanlık özelliklerinin eril bir söylemde oluşu ile hikayelerdeki erotik motiflerin yoğunluğu dışında merkezi kahramanın tipolojik yapısı hakkında çok fazla farklı meseleye değinilmemiştir.

1.4.3. Makaleler

Konu kapsamında kaleme alınmış halihazırdaki makaleler tarandığında destanlardaki merkezi kahraman tipolojisi ile Türk çizgi romanlarındaki kahraman tipi ilişkisi üzerine odaklanan çalışma sayısının yok denecek kadar az olduğu görülmektedir. Türk destan kahramanlarının milliyetçi özellikleri, sinemaya aktarılış biçimleri, kadın kahramanların tipolojik görünümleri veya spesifik destan kahramanlarının alışıldık yapısal şablonlar paralelinde tahlili türünde çalışmalar tıpkı kitap ve tez düzeylerinde olduğu gibi makale bazında da fazlaca yapılmıştır. Fakat epik destanların da ötesinde, çizgi romanlarda yer alan merkezi kahramanların Türk kültür ve edebiyatı içerisindeki herhangi bir türe ait kahraman tipolojisiyle ilişkili bir biçimde değerlendirildiği çalışmalar şu ana kadar yeterince çalışılmamıştır. Bu bağlamda makale düzeyinde gerçekleştirilen çalışmalar arasında ana konumuza doğrudan olmasa da çeşitli mikro yönlerden temas eden birkaç çalışmaya burada yer vermemizin doğru olacağı düşüncesindeyiz.

Bizim konuya bakış açımız ve değerlendirme biçimimiz ile belli noktalarda ciddi bir biçimde ayrılmakla birlikte konuyla ilgi düzeyi bakımından burada yer verilmesi gereken ilk çalışma Evrim Ölçer Özünel'e aittir. Ölçer Özünel'in 2012 yılında Milli Folklor dergisinde yayımlanan yazısı "Kırk Yama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Geleneğin İcadı ve İmhası" başlığını taşımaktadır. Çalışmada, Tarkan ve Karaoğlan isimli çizgi romanlar aracılığıyla genel bir tipoloji ortaya koymaktan ziyade bu kahramanların beslenmiş, esinlenmiş oldukları gelenek ile olan uyumları, bu gelene yönelik katkı veya zarar durumları sorgulanmaktadır. Ölçer Özünel çizgi roman

ortamında inşa edilen bu kahramanların beslenmiş olduğu kültür geleneğindeki model kahramanları yanlış temsil ettiği, silikleştirdiği ve bu sayede bir geleneği icat veya ihya etmekten öte imha ettiğini savunmaktadır (Ölçer Özünel, 2012: 173). Bu noktada bahsi geçen çizgi romanların bir tür “fake-lore” kavramı etrafında değerlendirildiği görülmektedir.

Bu bağlamda Tarkan ve Karaoğlan kahramanlarının kendi hikayeleri içerisindeki kahramanlık, aşk ve savaş olguları etrafında gösterdiği tavırlar geleneksel kahramanın sergilediği duruş ve eylem biçimlerinden olumsuz anlamda farklı görülerek eleştirilmiştir. Ölçer Özünel, bu kahramanların taşıdıkları iddia ve çizmeye çalıştıkları genel portrenin aksine milliyetçi bir tavır sergilemekten uzak oldukları ve bunun da ötesinde var olan kadim geleneğin içini boşaltıcı bir işleve sahip olduklarını ileri sürmektedir (Ölçer Özünel, 2012: 174). Fakat bizim düşüncemize göre bu tür yaratımlar her ne kadar kolektif belleğe ve kültüre ait kökleşmiş ve kalıplaşmış bir takım gelenek ve içeriklerden besleniyor olsalar da bambaşka bir bağlamın, kitlenin, dönemin ve toplumsal yapının, işlev ve anlam düzeyinin ürünü olarak ortaya çıkan bu üretimleri aynı geleneğin bir varisi yahut temsilcisi sorumluluğuyla değerlendirmek çok doğru olmayabilir.

Bu metinlerde geleneksel kahramanın yaygın bir takım tutum ve davranışlarından farklılaşmalar olduğu doğrudur. Fakat modern dönemin, kültür endüstrisinin ve basılı medya ortamının tamamen kendi özgün dinamikleri zerine kurgulanmış şekilde yükselip işleyen çizgi romanlar bir yana, geleneğin kendi içerisinde ve eski dönemlerin aynı tür altında değerlendirilen sözlü kültür ürünlerinde bile kimi zaman radikal farklılaşmalar gözlemlenebilmektedir. Diğer yandan bu ürünler bir yanı sıra tıpkı destanlarda olduğu gibi tarihi olmakla beraber diğer yanı sıra fantastiktirler ve bu olgunun metinlere olan etkisi kaçınılmazdır. Nitekim çalışmada eleştirilen bir diğer husus ise çizgi romanlarda bulunan anakronik unsurlardır. Bu unsurla belirtildiği gibi çelişki doğuran bir kusurdan ziyade aslında fantastik türüne ait fantezi olgusunu doğuran en başat uygulamalardan biri olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Nitekim bu noktada bağlam ve tür bazlı ciddi bir ayırım da gözden kaçmamalıdır. Gelenek çerçevesinde değerlendirilen çizgi romanlar; Dede Korkut, Oğuz Kağan örneklemelerinde olduğu gibi çok geniş bir zaman diliminde oluşup kalıplaşan, sınırlı sayıda bir olay örgüsünden ibaret olmayıp aynı kahramanların yüzlerce sayı boyunca, kısıtlı bir sürede (haftalık, aylık vb.), belli sayıda çalışan tarafından üretilen, her bir sayıda farklı ve daha ilgi çekici bir hikayenin koşutlandığı bir seri üretim sürecine tabidir.

Dolayısıyla bambaşka dönemlerin, koşulların, toplum yapılarının, yaratım bağlamlarının, kitle ve işlevlerin ürünü olan bu iki türü birbiriyle aynı gelenek, bağlam ve misyona bağlı ardıl ve uzantısal ürünler olarak değerlendirmek ve birini diğerine yönelik böyle bir sorumlulukla işaretlemek çok doğru olmayabilir. Çizgi romanlar başlı başına bağımsız bir türdür ve roman, hikaye, tiyatro, sinema, müzik, resim vb. kültürün diğer tüm yaratım elemanları gibi onlar da kendisinden önce var olan kültürel mirastan beslenmektedirler. Fakat gelenekle özdeşleşen ve çoğu zaman görmezden gelinen çok sayıda özelliklerinin dışında gelenekle ayrışan bir özelliklerinin de bulunması dönem, toplum, tür, bağlam, işlev, yaratım koşul ve gayeleri vb. gibi belirleyici bir dizi farktan dolayı kaçınılmazdır.

Başka bir deyişle bize göre sorunun asıl çıkış noktası çizgi romanlara yönelik var olan ilişkilendirme, beklenti ve sorumluluk yükleme durumlarından ileri gelmektedir. İlk olarak şu açıkça söylenmelidir ki, insanlığın ve dünya kavimlerinin en köklü ve zengin kültürel madenlerinden olan mit ve destanlar tarih boyunca insan elinden ve düşüncesinden çıkan sayısız folklor türünü ve ürününü beslemiş, onlara malzeme ve şablon kaynaklığı etmiştir. Fakat bize göre bu durum, bu kaynaklardan beslenerek döneme, topluma ve bağlama göre kendi müşahhas yapı ve fonksiyonunu oluşturan diğer üretimlerin asıl kaynağa mutlak bir bağlılık ile onun sadık ve sorumlu bir temsilcisi, bayrağı olma zorunluluğu gerektirmemektedir. Bu olgu bir yandan zaten değişen ve dönüşen zaman, mekan, insan ve toplum yapıları düşünüldüğünde imkansız olmakla

birlikte diğerk taraftan kùltürün kompleks ve üretken, yaratıcı ve inovatif sistemini de statik ve tek düze bir kalıba sokmaktadır.

Çizgi romanlar ise her açıdan bağımsız ve destanlardan bambaşka bir türdür. Bu açıdan bize göre çizgi romanlar ile destanlar arasında süper organik bir uzantısallık ve sorumluluk ilişkisi güdülmemelidir. Çizgi romanlar yine de geleneğe uygunluk ve uymazlık durumu açısından pek tabii şekilde değerlendirilebilmekle birlikte, değerlendirme esnasında karşımıza çıkan farklı görünümler ise tamamen bambaşka bir sayfada olan kadim sözlü destan geleneğini tahrip eden, yanlış temsil eden yahut aşağılayan bir olgu olarak yorumlanmamalıdır şeklinde düşünmekteyiz. Bize göre aradaki bağlantı bir gelenek aktarımından ziyade malzeme ve ilham devşirilmesinden ileri gelmektedir. Bu olgu ise kùltürün tüm eleman, envanter ve aygıtlarını birbirine bağlayan temel unsurdur.

Dolayısıyla tıpkı roman veya sinemanın destan ve mit geleneklerinin, uyarlama modern tiyatro metinlerinin eski tragediyaların bir devamı olarak beslendikleri gelenek ve ürünlerin birebir devamı olarak belli sorumluluklarla ilişkilendirilemeyeceği gibi çizgi romanlar da destanlara, buradaki olay ve kahramanlara, değerlere yoğun atıflar taşımakla beraber onları yüzlerce yıl öncesindeki halleriyle birebir şekilde günümüze taşıma zorunluluğu yoktur. Böyle bir iddia ve işlev de hiçbir zaman taşımamışlardır. Bu tür bir beklenti ise bize göre onları gelenek yıkıcı bir fakelore ürünü haline getirmemektedir. Onlara geleneğin birebir taşıyıcısı veya temsilcisi şeklinde bir rol ve sorumluluk yüklemekten öte gelenekten beslenen ve ona belli noktalarda göndermelerde bulunan fakat aynı zamanda mevcut topluma, döneme, yaratım bağlamına, endüstriye ve kendi türsel doğasına yönelik de büyük oranda bir dinamizm ve özgünlük barındıran bağımsız ürünler olarak bakmak sorunu çözebilir. Diğerk şekliyle belli bir gelenekten ve kaynaktan beslenen her yeni tür veya ürünü dönem, toplumsal değişme, bağlam, doku, işlev ve endüstri farklılıkları gözetmeksizin yararlandığı kadim kaynağın, geleneğin statik bir devamı ve temsilcisi olarak işaretlemek ve sorumlulaştırmak, folklorun

sosyalizasyondaki en ufak bir deęişime refleks gösteren, dinamik ve yaratıcı doęasını pasifize etmek anlamına gelebilir.

Mehmet Özkartal ve Sevtap Sarıca'nın gerçekleştirmiş oldukları "Tarkan Çizgi Roman ve Filmlerinde Yer Alan Türk Mitoloji ve İkonografi Unsurları" isimli çalışma da araştırma konumuz açısından faydalı veri ve örnekler sunmaktadır. Çalışmada Sezgin Burak tarafından yaratılan Tarkan adlı çizgi roman kahramanının geleneksel Türk kültüründen doğrudan alımladığı yahut esinlenerek oluşturduğu iç ve dış yapı özellikleri üzerinde durulmaktadır. Türkiye'de çizgi roman türünün gelişim tarihi hakkında da önemli bilgiler sunan makalede araştırma konusu olan Tarkan'ın gerek fiziksel özellikleri gerekse taşıdığı ülkü ve sergilediği mücadele itibariyle geleneksel Türk kahraman modeli ile paydaş noktalar taşıdığı çok detaylı olmamakla beraber açık şekilde gösterilmektedir.

Bu bağlamda Tarkan'ın mücadelesindeki epik yalnızlığı, anlatı boyunca sembolik bir kültürel değer taşıyan kurda verilen önem ve rol, yine Türk kültür tarihinde merkezi bir yere sahip olan atın kahramanla bütünleşik şekilde işlenişi vb. unsurlar yüzey yapıda göze çarpan belli başlı merkezi kahraman özellikleri olarak öne çıkarılmaktadır (Özkartal ve Sarıca, 2020: 11-12). Söz konusu çizgi roman ile ilgili aktarılanlardan hareketle gerek metinlerin iç yapısı gerekse dönemin genel toplumsal atmosferi itibariyle milliyetçi söylemlerin ve ideolojilerin ortama hakim olduğu görülmektedir. Tarkan da bu durumun somutlaştığı en bilinen ve sembolleşmiş kahramanlardan biri olarak dikkat çekmiştir. Yine çizgi romanda Orta Asya Türk kültürüne göndermede bulunan kahraman isimlerinin öne çıkması, Türklüğü yücelten slogan ve durumların yaratılması, kahramanın soylu bir aileye mensup olması, hikaye boyunca pek çok zorlu veya olağanüstü durumda gösterdiği başarılar ile seçilmiş kişi olduğunu daima hatırlatması gibi unsurlar da Tarkan'ı Türk mitolojik unsurları ve geleneksel kahraman tipi ile ilişkilendiren şeyler olarak belirlenmiştir (Özkartal ve Sarıca, 2020: 11).

Fakat çalışmada bize göre gerek geleneksel Türk merkezi kahraman tipolojisi gerekse anlatıya dayalı her türden kültürel yaratımın genel derinliği açısından önem taşıyan bazı unsurlara nispeten az değinilmiştir. Bu unsurların başında ise kahramanın ve hikaye edilen toplumsal yapının ve dönemin metinlerden hareketle okunabilecek olan soyut kültürel değerleri ve yaşam biçimi gelmektedir. Bu anlamda merkezi kahramanın fiziksel kişiliği ve somut macera kronolojisi dışında taşımış olduğu ülküler, etik değerler, milli ideal ve özlemler, kolektif mefkure, dünya görüşü, topluma sağladığı işlev vb. gibi olgular da içtimai anlam ve işlev sahibi epik anlatıların, kahramanların ve bu kültürden beslenen diğer üretimlerin inşa ve işleyişinde önemli bir yere sahiptir. Bu bölüm ise çalışmanın ele alınan kahraman ve yapıtlardaki daha maddi ve yüzeysel, görünürdeki yapı taşlarının daha derinindeki katmanlar olarak kısmen incelemeyi uzak tutulmuştur. Fakat çalışma her koşulda, hacmi ve kapsama alanı itibariyle çizgi roman türünün Türkiye'deki serüveni, gelenekten beslenen üretimlerin bu malzemeyi çizgi roman ve sinema bağlamında değerlendirme biçim ve yoğunlukları hakkında özet bilgiler sunması bakımından tarafımızca değerli görülmektedir.

2. BÖLÜM

ÇİZGİ ROMANIN TARİHİ

2.1. DÜNYADA ÇİZGİ ROMAN'IN TARİHİ

Çizgi roman ve onun gerek sanatsal bir tür gerekse endüstriyel bir sektör olarak gelişim tarihine yönelik oluşan bilimsel ilgi aslında oldukça yeni ve bu nedenle de ortaya konan araştırmalar belli açılardan hala yetersiz görünmektedir. Çizgi romanın sanatsal niteliği ve popüler kültür, kültür endüstrileri içerisindeki yeri gibi geçmişi türün doğuş dönemlerine kadar uzanan tartışma konuları bir yandan hala devam etmekle birlikte bu tartışmalara sunacağı çeşitli veri ve perspektifler ile katkı sağlayabilecek olan türün tarihine ve gelişim eğrisine yönelik çalışmalar da yavaş bir ivme ile de olsa devam etmektedir. Esasında çizgi romanlara yönelik bilimsel ilgi konusunda son yirmi yılda gözle görülür bir artış gözlemlenmektedir. Ancak bu artış, onun türsel özellikleri veya etrafında şekillenen kültürel hareketlilikten ziyade başta sinema, televizyon ve oyun gibi yüksek katma değer potansiyeline sahip modern endüstriyel sektörler kapsamında sahip olduğu değer potansiyeliyle ilişkili görünmektedir. Çizgi roman içerikleri özelinde bilhassa süper kahraman türündeki içeriklerin, son yıllarda milyar dolarları aşan büyük bir ticari hacme ulaşmasıyla birlikte bu içeriklerin akademik bir itibar ve ilgi kazanmaya başladığı yaygın bir düşünce haline gelmiştir (King, 2016: 167). Dolayısıyla çalışma bölümünde de çeşitli örnekler üzerinden görülebileceği gibi, kendi özel tarihi boyunca negatif algılama ve ön yargılara maruz kalan çizgi romanların akademik kürsülerde elde etmeye başladığı kısmi saygınlık ve ilgide, onun endüstriyel bağlamda ulaştığı ticari değer önemli bir etkisi olduğu söylenebilir.

Buradaki bölümde ise genel itibarıyla çizgi romanın günümüze ulaşan gelişim tarihine dair sanatsal, toplumsal, endüstriyel ve bilimsel bağlamlardaki yaklaşım, etki ve tartışmaların da içerisinde bulunduğu kapsayıcı bir tarihi süreç ortaya konmaya çalışılmıştır. Ancak, çizgi romanın dünyadaki tarihsel

gelişiminin değerlendirildiği bu bölüm bizim açımızdan çalışmanın daha doğru ve kapsamlı bir biçimde anlaşılabilmesine yönelik katkısı dışında da ayrıca iki açıdan önem taşımaktadır. Bunlardan birincisi; Türkiye’de gösterişli fakat kısa ömürlü bir serüvene sahip olan çizgi roman kültür ve sektörünün dünyadaki oluşum, gelişim ve yayılım süreçlerine dair oldukça az sayıdaki birkaç popüler çalışma dışında, bilgi sağlayan çok fazla yerli çalışma bulunmamasının yarattığı eksikliklerdir. Dikkat çekmek istediğimiz ikinci nokta ise, çizgi romanın günümüzde batı dünyasındaki başta eğlence (entertainment) sektörleri olmak üzere yaratıcı endüstrilerin pek çoğunda paha biçilmez bir kaynak madeni haline gelirken karşılaştığı fakat nihayetinde aşmayı başardığı, ancak dünyadaki diğer pek çok ülkede hala devam etmekte olan pejoratif damgalamaları ortaya koymak; bu olgunun tür, kültür ve sektör bazındaki gelişime olan olumsuz etkilerini tespit etmek ve bu sayede çizgi romanı, kültür sosyolojisi açısından daha iyi anlamak üzerinedir. Çünkü tarihsel süreç içerisinde karşımıza çıkan söz konusu negatif damgalamalar ve ülkelerin bunları aşma noktasında göstermiş oldukları mücadele ve başarı, hem türün bugün geldiği mevcut konumu hem de çeşitli ülkelerin gerek çizgi roman üretim ve tüketiminde, gerekse ondan beslenen yaratıcı endüstrilerindeki başarılarında direkt olarak belirleyici bir faktör olmuştur.

2.1.1. Çizgi Roman Türünün Kökenlerini Aramak

Çizgi romanın tarihi üzerine dünyada ve özellikle Avrupa’da gerçekleştirilen pek çok çalışmada söz konusu türün kökeni; antik dönemlere dair Mısır hiyeroglifleri, mağara resimleri, orta çağ fal ve resimli masal kitapları vb. gibi görsel ile yazıyı müşterek bir biçimde içeren çok sayıda kültürel yaratımla ilişkilendirilmiştir. Fakat bu tür ilişkilendirmelerin pek çoğu resim ve yazının bir arada kullanımını gibi son derece temel, geniş kapsamlı, türsel manada ayırıcılık ve tanımlayıcılıktan uzak bir ölçütün etrafında geliştirilmekle birlikte, diğer bazı zorlama benzetimler dışında çizgi roman ile çok da fazla örtüşmemektedir. Bu tür bir yaklaşımın, dünya medeniyet tarihindeki görsel/yazı birlikteliğiyle oluşturulan tüm folklorik envanter göz önüne

alındığında herhangi bir sınırı söz konusu olamayacağı gibi çizgi romanın diğer önemli özellikleri de hesaba katıldığında geçerliliğinin kaybolacağı açıkça görülecektir.

Dolayısıyla çizgi romanın tarihsel serencamı değerlendirilirken bize göre en sağlıklı yaklaşımlardan biri; onun bugünküne en yakın şekliyle ortaya çıktığı sosyokültürel bağlam ve toplumsal faktörler, yani popüler kültür, modernleşme ve endüstrileşme süreçleri dikkate alınarak bir tarihsel tablo çizilmesi olacaktır. Dolayısıyla bizim bu bölümde irdelemeye çalıştığımız tarihsel çerçeve de, çizgi romanın popüler kültür ve endüstriyel sektörler içerisinde modern bir tür olarak gündeme geldiği ve gelişme gösterdiği süreci kapsamaktadır. Bu bağlamda Levent Cantek, bir basılı kültür ürünü olarak çizgi romanın izlerinin sürülebileceği en erken tarihleri matbaanın icadına karşılık gelen dönemlerden başlatmaktadır. Bilindiği üzere modern matbaanın Avrupa’da bilinen ilk prototipi, 1440 yılında, Mainz şehrinde, Gutenberg tarafından icat edilmiştir (Gerçek, 2019: 391). Fakat bu matbaa, anlaşılabilirliği gibi günümüz matbaa teknolojisinden son derece uzak bir teknik ve donanım ile çalışan, henüz ahşap ve kurşun gibi işlenmesi zor malzemelerin üzerine baskı yapılarak geliştirilmeye çalışılan bir icattır.

Diğer yandan Cantek, matbaa tekniğinden yararlanılarak yapılan ve çizgi roman ile karikatürün öncüsü olarak kabul edilen ilk örneklerin William Hogarth’a (1697-1764) ait olan “The Rake’s Progress” (1735) ve “Marriage a la Mode” (1745) adlı eserler olduğunu ileri sürmektedir (Cantek, 2019: 32). İlki sekiz, ikincisi ise altı resimlik bir seri olan bu yapıtlarda genellikle; zengin ve yüksek statüye sahip burjuva sınıfı ailelerin ahlaki çarpıklıkları, yozlaşmışlıkları ve karşılıklı ilişkilerindeki gülünç haller alaycı bir biçimde hicvedilmektedir. Toplumsal boyutta eleştirel ve mizahi bir resim ve bu resmin içerdiği hikayenin paylaşıldığı bu eserler bugünkü manasıyla bir çizgi romana çok da fazla benzememekle beraber, resim ve anlatıyı birleştiren modern örneklerin öncüleri olmaları bakımından önemli görülebilir. Bu yıllarda panel, konuşma balonu gibi çizgi romanın karakteristik yapı unsurları henüz

sistemleştirilmemiş olsa da, Hogarth'ın ardından Thomas Rowlandson (1756-1827) ve James Gillray (1697-1764) gibi isimlerin çalışmalarıyla beraber bu tarz özellikle 19. Yüzyıl Avrupa'sında giderek yayılmaya başlamış, eserlerde metnin yoğunluğu iyiden iyiye azalarak modern çizgi romana hazırlık niteliğinde olan bazı adımlar atılmıştır (Cantek, 2019: 32).

Bazı çalışmalarda ise bu tarih biraz daha öncelere götürülerek, ortaçağ Avrupa'sındaki genellikle dini kurumların çevresinde dinsel konuların resmedilmesiyle oluşturulan el yazması çizimlerin çizgi romanın kodlarını icat ettiği ileri sürülmekte ve Albrecht Dürer'in 1498 yılında yaptığı "Apokalypse" adıyla bilinen gravür serisinin modern çizgi romanlardaki aksiyon ve olay dizisini içeren ilk çalışmalardan biri olduğu ifade edilmektedir (Yağlı, 2021: 4). Bahsedilen yapıtlar Yuhanna'nın vahiylerinde anlatılan olayların resme dökülmesi ve vahiy metniyle birlikte basılmasından ibarettir. Fakat bu türden resimli vahiy kitapları ve benzeri çalışmalar basılı teknik ile olmamakla beraber tarihsel süreçte çok daha eskilere gidebilmektedir. Dürer'in yapıtlarına model olan ve ondan çok daha eskilere uzanan "Trier Karolenj Kıyameti" (Trierer Apokalypse, 9. Yüzyıl) ve "Bamberg Kıyameti" (Bamber Apokalypse, 1000-1020) gibi yapıtlar bu tarz üretimi daha da öncelere götüren örneklerden bazılarıdır. Bu tür bir yaklaşım ile milattan sonra ikinci yüzyıllara kadar dayandırılan ve özellikle 13-19. Yüzyıllar arasında Doğu Türk ve İslam medeniyetinde popülerlik kazanarak teknik ve estetik bakımından devamlı olarak geliştirilen ve oldukça fazla sayıda üretilen minyatür türünden eserleri de bu kapsamda değerlendirmek mümkün olabilir.

Dolayısıyla gerek batı gerekse doğu dünyasında gravür, minyatür, karikatür, resimli din ve edebiyat kitapları gibi yazı ve resmi bir araya getiren, el yazması veya basılı üretim metoduyla üretilip çoğaltılan çok fazla sayıda ve tarzda yaratımdan bahsetmek mümkün gibi görünse de, bize göre bunları çizgi romanın öncü veya kurucu örnekleri olarak yorumlamak pek de doğru olmayabilir. Çünkü ilk olarak resim ve yazının birleşiminden oluşan kültürel

üretimler mekansal ve zamansal uzamda çok daha geniş bir bağlama yayılabilmektedir. İkinci olarak ise belirleyici kriter bağlamında basılı kültür ortamından doğan ürünler çerçevesinde bir sınırlamaya gidildiğinde bile bu üretimlerin modern anlamda çizgi roman türünün doğuşunu ne ölçüde etkilediği hala çok fazla çalışılmamıştır; ve bu nedenle spesifik örneklemeler üzerinden kesin bir hükme varmak fazlasıyla tartışmalı olacaktır. Ancak bugün itibariyle, İsviçreli eğitim bilimci, yazar, ressam ve karikatür sanatçısı Radolph Töpfer (1799-1846), resim ve yazının yanında panel tekniğini de kullanmasıyla birlikte ortaya koyduğu yapıtlarıyla modern çizgi romanın öncüsü olduğu noktasında yaygın bir fikir birliğine ulaşılabilmektedir (Yağlı, 2021: 5). Bu anlamda Töpfer'in 1820-30'lu yıllarda çizdiği "Voyages en Zigzag" ve kısa sürede ABD'de de yayınlanan "Historie de Mösyö Vieux Bois" (Amerika'da yayınlanan adı: The Adventures of Obadiah Oldbuck) adlı çalışmaları modern çizgi roman sanatının ilk örnekleri arasında gösterilmektedir.

2.1.2. Modern Çizgi Romanın Öncü Örnekleri ve Amerikan Çizgi Roman Endüstrisinin Erken Dönemi

Aslında çizgi romanın görsel ve yazıyı bir araya getiren diğer pek çok türdeki üretimlerden ayrılarak kendi karakteristik mahiyetini kazanması, basılı kültürü ve bu kültüre dair üretim ve tüketim alışkanlıkları toplumsal yaşama daha başarılı şekilde entegre eden bir takım medeni gelişmelerin sonucu olarak gerçekleşmiştir. Bilindiği üzere tarihçiler tarafından 18. Yüzyılın ortalarından itibaren başlatılan endüstri devrimi, 19. Yüzyılda da hızını arttırmış ve özellikle makine teknolojileri bakımından ciddi ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu anlamda baskı makineleri hızla gelişerek matbuat alanında ciddi kolaylıklar getiren yeni teknik imkanlar sağlanmış, kağıt üretim hacmi ve üretilen kağıtların kalitesi de arttırılarak süreli yayınlarda nitelikli bir biçimde yaygınlaşma gözlemlenmiştir (Cantek, 2019: 33). Türkiye'nin modernleşme sürecinde önemli bir dönemeç olarak işaretlenen Tanzimat dönemi toplumsal hayatında da görüldüğü üzere

19. Yüzyılda başta Avrupa olmak üzere dünyanın pek çok yerinde gazete ve dergiler, gündelik yaşamın merkezine oturmaya başlamıştır.

Bu yüzyılın ortalarına doğru pek çok ülkede karikatür, mizah vb. konulu görsel anlatı içeren bölümler, ticari birer atılım hamlesi olarak süreli yayınlarda kendilerine yer bulmaya başlamış ve halktan gelen yoğun ilgi kısa sürede bu türden içeriklerin fazlalaşarak yayınevleri arasında bir rekabet unsuru haline gelmesini sağlamıştır. Dolayısıyla çizgi romanın çeşitli ülke ve kültürler kapsamındaki öncü örnekleri de söz konusu endüstriyel gelişimlerin basılı kültürü toplumsal yaşama yayması ile doğrudan ilişkili olmuş, süreli yayın üretim ve tüketiminin artarak kolektif bir mahiyet kazandığı 19. Yüzyıl bu konuda pek çok üretime sahne olmuştur. Bu bakımdan 1889 yılında Fransa’da Georges Colomb (1856-1945) ‘‘Famille Fenouillard’’ adlı çalışmasıyla Fransa’nın ilk çizgi romancısı olma payesini elde ederken, 1865 yılında Almanya’da Wilhelm Busch (1832-1908) sade ve yalın tarzı ile ‘‘Max and Moritz’’ ile Alman çizgi romancılığının önünü açmış, ilk Amerikan çizgi romanı olarak kabul gören ‘‘The Yellow Kid’’ (Sarı Çocuk) ise 1894 yılında Richard Fenton Outcalt tarafından yaratılmıştır (Yağlı, 2021: 6). Bunlardan sonuncusu pek çok araştırmacıya göre, aynı zamanda modern çizgi romanın tüm dünyadaki ilk örneği olarak gösterilmektedir.

20. yüzyılın ilk devresi Amerika’da ekonomik kriz, kentleşme, iç göç, ırkçılık ve diğer sosyal tabakalaşma sorunlarının toplumu derinden etkilediği yılları kapsamaktadır. John Steinbeck’in 1939 yılında yayımlanan ve 1940 senesinde ise beyaz perdeye aktarılan ünlü romanı Gazap Üzümleri (The Grapes of Wrath); bu buhranlı yıllarda ekonomik kriz, kentleşme ve zorunlu göç gibi toplumsal sorunlar altında yaşam mücadelesi veren taşralı, küçük toprak insanlarının savaşıma ve katlandıkları zorluklara ayna tutmaktadır. Amerikanın söz konusu toplumsal tarihine ve sosyal gerçekliğine tanıklık eden kültürel yaratımlar yalnızca ana akım edebiyat eserleri ile sınırlı kalmamış, popüler kültürün yükselen yıldızı konumunda bulunan çizgi romanlar da sosyal

gerçekliğin kaydedilmesi, eleştirilmesi veya tezli şekillerde manipüle edilmesi noktasında önemli aygıtlardan biri olarak gündeme gelmiştir.

İşte türün modern anlamdaki ilk örnekleri arasında gösterilen *The Yellow Kid* çizgi romanı da; taşradan kente göç eden, konuşması ve duruşu ile yabancılığı her halinden sezilen ve uyum sürecinde yaşadığı bocalamalar ile komik bir görüntü ortaya koyan bir gecekondu çocuğunun serüvenlerini anlatmaktadır. Bu kahraman, aslında ilk olarak siyah beyaz baskı formatında, Hogan's Alley ismiyle piyasaya sürülmüş ancak daha sonra, ana karakterin elbisesinin sarıya boyanarak serinin renklendirilmesi sonucu *The Yellow Kid* ismini almış ve seri, yayın hayatına bu şekilde devam ederek asıl şöhretini de bu isimle kazanmıştır. Bu bakımdan Amerika'da çizgi romanlar, yeni olarak yayılmaya başladığı geçtiğimiz yüzyılın ilk yarısında yalnızca uzak imgelerle dizayn edilmiş salt kurgusal yaratımlar olarak kalmamış; hızlı kentleşme, iç göç, ekonomik kriz vb. gibi sosyal gerçekliğe de bariz şekilde ayna tutarak metropole göçen taşralı göçmenlerin, çocukların ve oluşan yeni işçi sınıflarının çevrelerini anlamlandırmalarında görselliği ve sade dili ile eğlenceli bir yardımcı olarak da öne çıkmıştır (Stein, Meyer, Edlich, 2011: 509). İleride II. Dünya Savaşı dönemi çizgi roman hareketlerinin anlatıldığı kısımda da açıkça görüleceği üzere, toplumun tüm katmanları ile eşit oranda olmasa bile kolektif yapının bütününe etkileyen ve ilgilendiren köklü dönüşümler hakkında ortak kaygı, merak ve şaşkınlıklar güden sanatçılar; kaçınılmaz bir şekilde müşterek gündemi oluşturan bu meseleleri çizgi romanlarda da işlemiş ve bu yapıtlar söz konusu döneme dair zamanın ruhunu ve halkın yaşanan olay ve gelişmeler karşısındaki tavır ve fikirlerini yansıtan önemli belgeler olarak günümüze ulaşmıştır. Bu anlamda çizgi romanlar günümüzde popüler kültür bandında karşımıza çıkan eğlence ürünlerinden sadece biri gibi görünmekle birlikte aslında sosyal tarihin, daha doğru ifadeyle tarihin kültürel ve sosyolojik boyutlarının anlaşılmasında da önem taşıyan alternatif kaynaklar arasında görülebilir.

The Yellow Kid'e yeniden dönecek olursak, bu yaratımın modern çizgi romanın ilk örneği olarak anılmasını sağlayan unsur; seriye dökülen anlatım biçimi ve panel kullanımı gibi barındırdığı karakteristik çizgi roman özelliklerinin yanı sıra esas olarak resim içerisinde yer verdiği diyalog kullanımındır (Cantek, 2019: 34). Onun sağladığı başarı bir yandan kendisinden ilhamla tasarlanan benzer tarzda yeni ürünleri ortaya çıkarırken diğer yandan ise hem gazete okuyucusu olan kitlenin hem de yayıncıların ilgisini, türsel kimliği ve sınırları yeni yeni belirginleşmeye başlayan çizgi roman türüne yöneltmiştir. Dolayısıyla "Truth" dergisinde yayınlanan The Yellow Kid başta olmak üzere bu yüzyılın sonunda süreli yayınların bünyesinde halka sunulan ve büyük rağbet toplayan benzer çizim çalışmaları, elde ettikleri başarı ile bu yöndeki üretimlerin kısa zamanda popülerlik kazanarak artmasını sağlamıştır.

Yayıncılık alanında kısa sürede dikkatleri üzerine toplayan bu yeni üretim tarzı sayesinde Rudolph Dirks ve Herold H. Knerr tarafından yaratılan "Katzenjammer Kids" (1897), Winsor McCay'ın kaleminden çıkan "Tales of the Jungle Imps by Felix Fiddle (1903), "Dream of the Rrebit Fiend" (1904-1913), "Little Sammy Sneeze" (1904-1906) ve "Little Nemo in Slumberland" (1905-1914) gibi yaratımlar ile modern çizgi roman sektörünün kurulumunu gerçekleştiren öncü çalışmaların devamı gelmeye başlamıştır (Ndalianis, 2011: 113). Böylelikle piyasa giderek hareket kazanmaya başlamış ve yeni sanatçıların da sektöre dahil olmasıyla birlikte süreli yayınlar, çizgi roman türünün gelişim sürecinde bir tür laboratuvar hükmü kazanmıştır.

Cantek, geçtiğimiz yüzyılın başına denk gelen bu dönemde çalışmalarındaki tüm ilkelliğe rağmen modern çizgi romana yönelik arayışları içermesi bakımından The Yellow Kid ile bir çığır açan Outcalt, The Journal Figers'ın çizeri Swinnerton, Katzenjammer Kids'in yaratıcısı R. Dirks ve Charlie Chaplin'den önceki Şarlo olarak betimlenen Happy Hooligan'ın sahibi F. B. Opper'ı devrin en önemli dört ismi olarak göstermektedir (Cantek, 2019: 35). Nitekim bu öncü çizerlerin çalışmalarıyla birlikte çizgi roman yapısal çizgilerini ve çizim tarzını yavaş yavaş oturtmaya başlamış ve türe dair temel

şablon yerleşme sürecine girmiştir. Ancak Amerikan çizgi romanları için standart formatın asıl tanıtımı ise ilk olarak 1933 yılında “Funnies on Parade” ile olmuştur denilebilir (Lopes, 2006: 399). Erken dönemin popüler çizgi romanlarının yeniden basımına yer veren bu seçki, çizgi romanların gazete formatı yerine bugünkü modern boyut ve biçimini kazanmasında iskelet model niteliğindeki örnekleri ortaya koymuştur. Diğer yandan çizgi romanın popülerleşmesiyle birlikte farkına varılan yüksek ticari potansiyel de onun çizim tekniği ve türsel çerçevesi bakımından eriştiği olgunlaşma adımlarına ek olarak çizgi romanın ayrı ve bağımsız bir sanat türü olarak gündeme gelmesini sağlamıştır. Fakat ilk sanatçı kuşağını büyük çoğunluğu hala karikatür ve mizahi çizim geleneğinden yetişmiş bulunan üreticilerin oluşturduğu çizgi romanların bu türlerden açık şekilde ayrılmaya başlamasında ise “Little Nemo in Slumberland” adlı çalışmasıyla tanınan Windsor McCay’ın yenilikçi çizimlerinin rolü oldukça önemli görülmektedir (Cantek, 2019: 36).

Bu türden etki uyandıran örnekler ile birlikte çizgi romanlar her ne kadar savaş yıllarından önce tanım, türsel çerçeve ve çizim tekniği gibi konularda önemli gelişmeler kaydetmiş olsa da, sektörel bazda tam anlamıyla kendisini daha geniş kitlelere kabul ettirerek kalıcılığını pekiştirebilmesi için gerekli olan asıl adım ise tematik açıdan gerekli çeşitlenmeyi sağlamasına bağlı olmuştur. Bahsedilen belirleyici adım ise özellikle 1930’larda, karikatür geleneğine yaslanan parodik mizahi anlayışlı çizgi romanların dışında bir yandan daha ciddi ve heyecanlı aksiyon temalarını içeren, diğer taraftan ise genç kız kitlesini de çekmeye başlayan, aynı zamanda aile okumalarına da cevap veren farklı içerik ve yönelimlere sahip çizgi romanların üretilmeye başlamasıyla atılmıştır. “Li’l Aabner” ve “Popeye the Sailor” bu konu etrafında dönemin öne çıkan yapımları arasında en göze çarpanlardan bazılarıdır. Yine tematik çeşitlilik bakımından dünyanın ilk bilimkurgu çizgi romanı kabul edilen “Buck Rogers” da 1929 yılında piyasaya sürülmüştür (Cantek, 2019: 38).

Bu dönemin bir başka önemli yapıımı ise Buck Rogers ile aynı yıl yayın hayatına başlayan Harold Foster’ın “Tarzan”ıdır. Ancak bu yapıımın ilgi çekici

farkı, genel işleyin aksine bir biçimde çizgi romandan sinema ve televizyona uyarlanan bir kahramanın değil, öncelikle dergi ve sinema alanında görücüye çıkan daha sonra buradaki büyük ilgiden kaynaklanan etkiyle çizgi roman bağlamına taşınan bir kahramanın öykülerini içermesidir. Bu dönemde paralel şekilde gelişme gösteren sinemanın etkisi çizgi romanlara da yansımış, artık karikatür ve mizah dergisi çizim tekniklerinden uzaklaşarak aksiyonu, hareketi, insan görünümünü ve sosyal gerçekliği daha gerçekçi ve başarılı şekilde yansıtan sinematik görselliği temel alan modern çizim tarzı yükselmeye başlamıştır. Bu türden kayda değer gelişmelere rağmen çizgi romanın bağımsız ve prestijli bir üretim alanı olarak kendisini gündelik yaşama entegre edebilmesi için hala aşması gereken bir dizi merhale söz konusudur. Nitekim 1930'ların başları Amerika'da çizgi romanların henüz gazete ve dergiler gibi süreli yayımların iç bölümlerinden çıkarak bağımsız bir formata kavuşmadığı yıllar olmakla birlikte bu on yılın sonunda Superman (1938) ile söz konusu kritik eşik ve atılım gerçekleşecek, onun kazandığı başarının etkisiyle birlikte Batman (1939), Wonder Woman (1939) ve Captain America (1941) gibi diğer özel yapımlar da ardı ardına piyasaya sürülerek çizgi roman sektöründe yeni bir şafağın öncülüğünü yapacaklardır (Stein ve diğerleri, 2011: 512-513). Bu safhaya gelene kadar ise sektörde gerçekleşen daha başka önemli gelişmelerden de söz etmek mümkündür.

1930'ların ortalarından itibaren nispeten daha basit ve kısa örgülü anlatıların yerini daha kompleks ve uzun olay örgüsü ve macera kurgularını içeren üretimler almaya başlamıştır. Bu durum bir bakıma üreticiler arasındaki rekabetin ve genel boyutlarıyla sektörün ciddiyetini arttırdığının da bir göstereğidir. Amerikan çizgi roman endüstrisinin giderek genişlediği ve burada moda haline dönüşerek dünyaya yayılan uzun soluklu serüven çizgi romanlarının diğer ülkelerin yerel üretimlerinden çok daha kaliteli ve popüler bir konumda bulunduğu 1930'lu yılların başında Avrupa'da ilk defa Amerikan ürünü olmayan bir çizgi roman büyük ses getirmiştir. Bu sesin sahibi ise daha çok Herge adıyla bilinen Belçikalı sanatçı Georges Remi'nin 1929 yılında Fransız gazetesi Le Petit Vingtième'in gençlere yönelik özel ekinde

okuyucularıyla buluşan meşhur eseri ‘‘Tintin’’ (Tenten) olmuştur (Cantek, 2019: 42). Tintin özellikle 1950 yılında yaratıcısının kendi şirketi olan Studios Hergés’i kurmasıyla birlikte giderek kendisini başlı başına bir endüstriye dönüştürecek olan bağımsız klasik serilerini geliştirecektir.

Diğer yandan kolaylıkla ‘‘Superman öncesi ve Superman sonrası’’ olarak iki ayrı safhada inceleyebileceğimiz Amerikan çizgi roman tarihinde söz konusu yapıttan önce ortaya çıkan ve daha sonraları çizgi roman dünyasında küresel bir etki bırakacak olan bir başka önemli gelişme ise Alex Raymond’un 1934 yılında ‘‘Flash Gordon’’ adlı ünlü eseriyle çizgi roman sektöründe görünmeye başlamasıdır. Bu tarihten önceleri de isimsiz, imzasız şekilde çizimler yapan ve muhtelif dergilerde çizimleri yayımlanan Raymond, kendi adını ilk defa kullandığı bu yapıtıyla sektöre parlak bir giriş yapmıştır. Sanatçının dünya çapında ses getiren ve küresel pazara yayılmayı başaran çizimlerinin yanı sıra bizim için ayrıca önem taşıyan özelliği ise; Türkiye’de çizgi romancılığın bir sektör olarak tam manasıyla kurulmasını gerçekleştiren ve eserleriyle bu türün ülkemizdeki altın dönemine yön veren pek çok usta sanatçıyı çizim tekniği, tarz ve kurgu anlayışı itibarıyla fazlasıyla etkilemiş olmasıdır. Yine bugün itibarıyla tüm dünyada tanınırlığı olan ve oyuncak, kırtasiye malzemeleri, giyim, aksesuar, animasyon ve çizgi film gibi çok katmanlı bir endüstri haline alan ‘‘Mickey Mouse’’ (1943) da savaş öncesi dönemde üretilen bir karakter olarak bu dönemin büyük yapımları arasında yerini almaktadır.

Fakat ilerleyen yıllarda Amerikan çizgi roman endüstrisinin en büyük itici gücü haline gelerek dünyayı sallayan ve günümüzde de bu sarsıntının etkileri hala devam etmekte olan yapım, süper kahraman türünün atası ve ilk büyük küresel hakimi olan Superman’ın 1938 yılında sektöre adımını atması, çizgi romanın ilk dönemindeki en büyük kırılma olarak görülmektedir. 20. yüzyılın ilk yıllarına kadar uzanan Bud Fisher’ın ‘‘Mutt and Jeff’’ adlı siyah beyaz gazete çizgi romanı ve onu takip eden; the Gumps (1917), Li’l Abner (1934) ve ülkemizde de ‘‘Temel Reis’’ adıyla pek çok kuşağı etrafında toplamış bulunan Popeye the Sailor (1929) gibi yapımlar ise bir anlamda Amerikan çizgi roman

sektöründeki ilk büyük patlamada başrol oynayan Superman'ın ataları olarak kabul görmektedir (Doherty, 1945: 310). Bilindiği üzere bunlar arasında Popeye the Sailor, çizgi roman mecrasında kanıtladığı etki potansiyeli ile devam eden süreçte çizgi film formatına aktarılarak dünyanın pek çok ülkesinde nesiller boyu izlenmeye devam eden kült bir içerik haline gelmiştir. Bu bağlamda bizim aşına olduğumuz adıyla Temel Reis'i, çizgi roman bağlamından günümüzde yıllık ticari gelir hacmi milyar dolarları aşan görsel-işitsel medya (film, dizi, sinema, oyun vb.) sektörüne yönelik içerik aktarımı furçasının ilk büyük temsilcilerinden biri olarak görmek mümkündür. Denilebilir ki Temel Reis bir bakıma, günümüzde pek çok küçük ülkenin yıllık gayrisafi milli hasıla değeri ile boy ölçüşebilen bir ekonomik gelir kapasitesine ulaşan Marvel, DC, Warner Bros, Disney gibi şirketler için çizgi romanlardaki endüstriyel potansiyeli ortaya koyan ilk küresel çaplı örneklerden biri olarak görülebilir. Superman ise şüphesiz bir türü (süper kahraman) küresel boyutta bir pazar haline getiren ilk örnek olarak göze çarpmaktadır. Bu açıdan Batı kültüründe çizgi romanın süper kahraman türüyle ilk ilişkisi bilindiği üzere 1938 yılında, o zamanki adı ile Action Comics (DC) çatısı altında piyasaya çıkan Superman ile başlamış ve bu figür beraberinde kısa zamanda geniş kitleleri etrafında toplayan bir endüstriyi müjdelemiştir.

Yazar Jerry Siegel ve çizer Joe Shuster işbirliği ile yaratılan Superman; Krypton adlı gezegenden gelen, dünyada Clark Kent ismiyle bir gazeteci olarak yaşamını sürdüren ve tanrısal boyutlardaki süper güçleri ile insan ırkını hem kendi içlerinde gerçekleşen suç olaylarından hem de dünya dışından gelen çok daha büyük tehlikelerden koruyan bir kahraman olarak fantastik kurgunun gelmiş geçmiş en ikonik karakterlerinden biri olmasının yanında süper kahraman kültürünün de çizgi roman türünü aşan dev bir endüstriye dönüşmesinde birinci dereceden etki sahibi olmuştur. Bu anlamda süper kahraman türünün de büyük bir patlama yaratarak sektöre hızlı bir giriş yapmasının ardından Amerikan çizgi romancılığı ilk olgunluk evresine erişmiş; çerçeve hatları büyük oranda yerleşmiş, belli bir tematik çeşitlilik ve kurgusal derinliğe ulaşmış, sanatçı ve yayıncılara yeni tema ve türler için cesaret

verecek bir tüketici kitlesi yaratmayı başarmıştır. Nitekim 1940'ların henüz başlarında iken yıllık satışları yaklaşık olarak 30 milyon dolar olan ve her ay 125 farklı çizgi romanın yayınlandığı bir çizgi roman pazarı oluşmuş, bunlar içerisinde en popüler seri olan Superman ise sayı başına ortalama 1.250.000 gibi bir satış rakamına ulaşmıştır (Aktaran Lopes, 2006: 400). Superman'ın sektörde yarattığı deprem etkisinin neticesinde 1938 ile 1942 yılları arasındaki dönemi; farklı bağlam, tür ve formlardaki çok sayıda küresel çaplı ürüne lisansörlük ederek devamlı artan bir popüleriteyle günümüze kadar ulaşmayı başaran çok sayıda süper kahramanın doğum çağı olarak nitelenmek mümkündür. Çok kısa bir süre içerisinde giderek daha da katlanacak olan bu rakamlar, dönemin nüfusu ve sektörün henüz yeni filizlenmeye başlamış oluşu düşünüldüğünde özellikle aktif sanatçılar, sanatçı adayları ve yayın şirketleri açısından gelecek için oldukça büyük bir potansiyelin habercisi olmuştur. Bir başka ifadeyle çizgi roman, büyük savaşın arifesindeki 1940'lı yılların henüz daha başlarında oldukça büyük ve bağımsız bir endüstri olma yoluna girmiştir. Fakat savaş dönemi ve sonrasında çizgi romanlar, gerek sektörün kendi içinden gerekse toplumsal olaylardan kaynaklanan, farklı yönlerdeki çok sayıda tartışmayı da beraberinde getiren, oldukça değişken ve dinamik bir gelişim sürecine girecektir.

2.1.3 II. Dünya Savaşı Döneminde Çizgi Romanların Gelişimi, İşlevleri ve Savaşın Çizgi Romanlara Yansımaları

II. Dünya savaşı yıllarında genel anlamda Avrupa halklarının pek çoğunun zihninde kendi ulusal durum ve geleceklerinin ne olacağı konusunda ciddi bir bilinmezlik ve kuşku hakimken kimi büyük devletler çeşitli şekillerde uyguladıkları propaganda politikalar sayesinde halkın düşünce ve tutum biçimini kendi siyasi programlarına angaje bir yönde yapılandırmıştır. Yeni dünya düzeni ve hiyerarşik sisteminin inşasında hayati bir belirleyiciliğe sahip olan bu savaş sürecinde halk ile ordu ve devletin mutlak derecede uyumlu ve bütünlüklü bir düşünce ve eylem birlikteliğine sahip olmasının söz konusu sürecin gidişatında ve sonuçlarında doğrudan etki sahibi olacağı

düşünülmektedir. Bu bağlamda pek çok hükümet; basın, yazılı ve görsel/işitsel medya aracılığı ile kendi savaş planlarını ve siyasi söylemlerini kendi toplumları için azami bir masumiyet, meşruiyet ve mecburiyet algısı üzerinden halka empoze etmeye çalışmıştır. Bu duruma yönelik en bariz örneklerden biri ise Amerika Birleşik Devletleridir. Bu bağlamda savaş yaklaşırken resmi devlet politikasının aksine bir yönelimle savaşa girme konusunda çekimser bir tavır sergileyen Amerikan halkının devletin yönlendirmesince savaşı ve kendilerine düşen rolü kabullenmesinde yayımlanan dergiler, edebiyat yapıtları ve filmler ile birlikte çizgi romanların da önemli bir etkisi olduğu düşünülmektedir. Diğer yandan tek yönlü değil çift yönlü olan söz konusu ilişki; cephedeki gelişmelerin muhabirliğini yapan, savaşı değerlendiren, satan, yerel halkı savaş konusunda angaje ederek mücadeleciler bir motivasyon aşılaman, yahut tam tersi olarak savaşın acılarını, buhranlarını dile getiren, belirsizlik ve endişe duyguları içerisinde yorgun düşmüş olan topluluklara umut dağıtan çizgi romanlarda ciddi bir satış patlaması gerçekleştirmiştir. Dolayısıyla 1940-1945 yılları arasında vuku bulan II. Dünya Savaşı'nın en ateşli dönemlerinde pek çok çizer askere alınmış olsalar da çizgi roman sektöründeki satışlar neredeyse üç katına çıkmış; savaş sırasında asker grupları arasında da özel bir işlev üzere okutulan sektörün yıldızı konumundaki Superman'ın satış rakamları ise yılda 10 milyon dolara yaklaşmış, 1943 yılına gelindiğinde yayıncı şirket DC Comics; sadece dünyanın dört bir yanındaki Amerikan birliklerine aylık 35.000 adet kopya göndermiştir (Szasz ve Takechi, 2007: 731).

Bu anlamda başta Superman olmak üzere Marvel ve DC süper kahraman çizgi romanlarının yakın dönem Amerikan toplumsal tarihinde önemli bir işlevi olmuştur. Özellikle savaş ve ekonomik kriz gibi toplumun kolektif çaplı buhranlar ile çalkalandığı problemlerli dönemlerde bu üretimlerdeki süper kahramanlar halka ve orduya umut aşılaman, Amerikan devlet, bayrak ve toplumunun bir temsilcisi olarak kahramanlıklarıyla dünyayı kurtarıp güven telkin eden, Amerikalı değerleri yücelten ve bunların hiçbiri olmasa dahi halkın zihnini dışsal gerçekliğin bunaltıcı atmosferinden uzaklaştırarak sağaltım sağlayarak toplumsal bütünlüğü destekleyici bir fonksiyon üstlenmiştir.

Böylelikle halk ve asker kendilerini Amerikan kimliği üzerine yükselen süper kahramanlar ile özdeşleştirerek onların olağanüstü güçlerinden, ferdi ve milli erdemlerinden, zorluklar ile başa çıkabilme becerilerinden aldıkları ilham ile söz konusu zor zaman ve koşullar karşısında kendileri adına bir umut, direnç ve dayanma gücü devşirmişlerdir. Bir popüler kültür ürünü olması ve sanatsal kimliğinin tartışılmaya devam etmesi nedeniyle kimi zaman pejoratif bir bakış ile aşağılanan çizgi romanların gerek Japon mangalarında, gerekse Amerikan çizgi romanlarında görüldüğü üzere ciddi toplumsal meseleler karşısında sunduğu çok boyutlu işlevler, bu özel dönemlerdeki satış rakamları üzerinden de kolayca okunabilmektedir. Örneğin savaş sonrası dönemde atomik kaygıların çizgi roman bağlamındaki en yaratıcı temsillerinden biri; hikaye yazarı Otto Binder ile çizer C. C. Beck'in işbirliğinde ortaya çıkan Captain Marvel ile olmuş, 500 hikayeye yaklaşan bu serinin satış rakamları 1940'ların sonunda türün küresel sembolü haline gelen Superman'ın satışlarını bile geride bırakarak büyük bir başarı elde etmiştir (Szasz ve Takechi, 2007: 733). Atom bombasının yarattığı fiziksel ve mental yıkımın doğrudan muhatabı olan Japonya halkının bu konu hakkındaki dışavurumlarının çizgi romanlara yansımaması ise elbette beklenemez. Bu kısım ise konunun karşıt konumdaki asıl orijinal bağlamı olan Japon mangalarında irdelenmiştir.

Savaş yıllarındaki çizgi roman hareketlerine tekrar dönüldüğünde; bu dönem üretilen içeriklerde Amerika Birleşik Devletleri'nin bu savaşın haklı ve erdemli tarafı iken, düşman devletlerin ise bir antitez olarak iyiliği tehdit eden taraf olduğunu vurgulayan, aynı zamanda Amerikan vatandaşlarının vatanseverlik duygularını kamçılayarak kendilerini devlete karşı yükümlü hissetmeye teşvik eden ve bu sayede halkı savaşımaya hazır ve gönüllü hale getiren angaje bir formatın hakim olduğu göze çarpmaktadır (Sostaric, 2019: 20). Özellikle Captain America ve Wonder Woman gibi çizgi romanlar bu bilincin çizgi roman ortamındaki bayrak karakterleri haline gelmişlerdir. Bunlar arasından bilhassa Kaptan Amerika ise; Amerikan milletinin temsilcisi olarak idealize edilmiş bir biçimde erdem ve ahlak açısından kusursuz kişiliğinin yanı sıra dış görünüş itibarıyla de bir deyimden ötesine geçerek, Amerika'nın bayrak

kahramanı görünümüyle öne çıkarılmış, kıyafeti ve kalkanı renk ve motifleri itibariyle Amerikan bayrağının birebir bedenleşmiş hali olarak dizayn edilmiştir. Joe Simon ve Jack Kirby tarafından yaratılan ve Superman'den iki yıl sonra, yani ilk defa 1940 yılında çizgi roman vitrinlerine sürülen Kaptan Amerika'nın henüz ilk sayılarına baktığımızda pek çok serinin korkunç kötüsünün ve kahramanın karşıt safında bulunan nihai düşmanın Hitler ve Mussolini gibi rakip devletlerin yöneticileri olduğu görülmektedir (Sostaric, 2019: 22). Aslında sıradan bir insan olan Steve Rogers'ın savaş sürecinde Amerikan devletinin uyguladığı bir askeri proje olarak süper asker serumuna maruz bırakılmasını ve bu şekilde üstün bir güç ve bağlılık ile Amerika'nın düşmanları karşısındaki en büyük kozlarından birine dönüşme sürecini aktaran çizgi romanda; Amerikan milleti, bayrağı, ordusu ve değerleri ile bütünleşen bir kahraman olarak Kaptan Amerika, Amerikan vatandaşlarının kendisine öykünmesini, her bir bireyin ABD için cesur ve sadık bir asker olma isteğini idealleştiren bir karakterdir. Dolayısıyla Kaptan Amerika, fiziksel güç ve direnci, milli değerlere olan bağlılığı ve orduya olan sadakati ile savaş sürecinde Amerikan devletinin kendi vatandaşları için örneklediği bir rol model hükmündedir.

Nitekim burada savaşın dünya düzeninde ve toplumların sosyokültürel yaşantısında yarattığı değişimin çizgi romanlara yansıyan izdüşümlerinden biri olarak; genellikle kendisi gibi süper güçlere ve insanlığı tehdit eden uzaylı, robot, anti kahraman gibi dünya dışı varlıklara karşı savaşmasına alıştığımız süper kahramanların bu kez siyasi bir kimliğe bürünerek diğer devletlere karşı mücadele ettiğini görmekteyiz. Bu açıdan 1944 yılında Kaptan Amerika'nın hedefindeki bir diğer büyük düşman ise Japonlar olmuştur. Bu dönemde üretilen çizgi romanlarda ayrıştırıcı ve ötekileştirici bir biçimde ten rengi normal insanlardan farklı olarak sarıya çalan, dişleri belirgin şekilde sivri ve boyları da kısa bir biçimde tasvir edilen Japon milleti için insanlık dışı ve şeytani bir imgesel form tasarlanmıştır (Sostaric, 2019: 24). Bu noktada ABD'nin açık hedef olarak gösterdiği Japonya ve Japon halkı, insanlık için yarattıkları tehlike, içlerinde taşıdıkları kötü niyet ve planların dışsal bir

tezahürü olarak pejoratif şekilde resmedilmiş ve anlatılardaki Japon karşıtı fikir ve söylemler, görsellerin de yardımıyla daha da keskinleştirilerek meşru bir çerçeveye oturtulmuştur. Diğer yandan ulusal tansiyonun yükseldiği savaş zamanında halka savaşı satan ve devletin siyasi düşmanları ile savaşma noktasında sorumluluk duygusunu aşıl原因 bir ideolojinin propagandasını yapan bu çizgi romanlar; savaş sonrası yıllarda ise artık Çin, Nazi Almanyası vb. gibi açık hedefler olmasa da daima Amerikan devletine, bayrak ve ordusuna yönelik bir tür bağlılık ve hizmet şuurunu somutlaştırarak nispeten daha yumuşak kodlamalarla sunmaya devam etmiştir.

2.1.4 Savaş Sonrası Ana Akım Çizgi Romanları

Savaş döneminin atlatılması ve toplumsal gündemin yeniden stabil bir hal almaya başlamasıyla birlikte çizgi romanlarda da güncel realiteye uyumlu bir değişim mecburi hale gelmiştir. Nitekim, 1945 eşiğinin geçilmesi ve II. Dünya Savaşı'nın dünya genelinde son bulması ile birlikte bu süreç esnasında savaşı satan ve yerel savaş gücünü motive eden çizgi roman modasında da tam tersine bir yönelim göze çarpmaktadır. Savaşın sona ermesi, düşmanlıkların halının altına süpürülerek gündemden silinmeye başlaması ve yaşamın normalleşme sürecine girmesi ile birlikte dünyanın pek çok yerinde savaşın soğuk yüzüyle yüzleşen insanların artık savaştan yorulmuş ve savaş ile ilgili gündemden bıkmış bir halde olduğu olgusu çizgi roman furyalarında da açık şekilde kendisini belli etmiştir. Bu bağlamda savaş dönemi boyunca yerel halka umut ve cesaret aşıl原因, ulusal bütünlüğü sağlayarak düşmanlara karşı direnç ve mücadele gösterme motivasyonu telkin eden ve hatta kimi zaman doğrudan savaşı meşrulaştırıcı propagandalar ile satan süper kahraman çizgi romanlarında sektörel bir düşüş gözlemlenmiş, bunun sonucunda endüstriyel küçülmeye uğramamak için yeni ufuklar keşfetme ve genişleme ihtiyacı hisseden Amerikan çizgi romanlarında mizah, romantizm, suç ve korku gibi farklı türlerde gelişmeler kaydedilmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 14). Dolayısıyla bir yandan sıcak savaş döneminde duyulan yüksek ilgi ve ihtiyacın savaş sonrası dönemde törpülenmesi, diğer yandan ise artık iyiden iyiye

yetiřmiş bir çizgi roman kültür ve topluluğunun olduđu bir sosyalizasyon içerisinde daha farklı ve çeřitli içeriklere ihtiyaç duyulmaya başlaması sonucu sektörde yeni açılım ve arayışlara gidilmiştir.

Bu anlamda önceki yılların popüler gündem maddeleri olan savaş, atom bombası, ulusal düşmanlar vb. ile ilgili çizgi romanlara yönelik ilgi ve rağbet giderek azalmış, bu konu büyük oranda terk edilerek savaşın hatıralarını unutmak isteyen tüketici kitlesinin eğilimi geređi; tematik olarak geleceđe bakmaya, yeni ve farklı konulara yönelmeye çalışan bir çizgi roman atmosferi şekillenmeye başlamıştır (Edwards, 1996: 182). Tema ve tür bazında yeni keřif ve girişimlerin söz konusu olduđu bu yıllarda farklı konu ve türlerin gelişerek çeřitlenmesinin en önemli yararlarından biri; daha ziyade çocuk ve genç kitle ile özdeşleştirilen süper kahraman türünün domine ettiđi çizgi romanların, yetişkin kitleye ve kadın okuyuculara da hitap eden farklı içeriklere el atmaya başlaması olabilir. Ancak bu yeni arayışlar bir yanıyla sektörün hitap ettiđi kitle skalasını genişletmesi, içeriksel açıdan zenginleşmesi ve çeřitlenmesi açısından mutlak bir gereklilik hükmündeyken, diđer taraflıyla ise önemli yatırımlar yapılan bu inovatif içeriklerin okuyucular tarafından kabul görüp benimsenmesi noktasında soru işaretleriyle birlikte ciddi bir risk oranını da beraberinde taşımaktadır.

Nitekim bu süreçte pek çok yayıncı yeni açılım ve arayışlarında başarısız olurken bunların dışında kalan pek çođu da sektörün en az risk taşıyan klasik türünü, yani süper kahraman temasını yeniden merkezine alarak bu yeniden normalleşme ve denge kurma sürecini güvenli bir şekilde atlatma yoluna gitmiştir. Bu süreçte özellikle savaş öncesi dönemde başarıya ulaşarak kendisini kanıtlamış Batman (1940), Superman (1938), Wonder Woman (1941), Green Lantern (1940) ve The Flash (1940) gibi kahramanların tema, çizim tarzı ve kostüm tasarımı gibi noktalarda yapılan restorasyonlar ille farklı konseptler içerisinde yeniden canlandırılmaya çalışıldıđı görülmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 14). Dolayısıyla 1950'lerin önemli bir bölümünün; savaş döneminde baş gösteren kađıt sıkıntısından dolayı kapanmak zorunda kalan

şirketlerin ve genel anlamda sektörün yeniden bir çeşit yapılanma, yön ve denge arayışında olduğu yılları kapsamakta olduğu söylenebilir.

2.1.5 Çizgi Romanın Sanatsal Kabulü ile Kültürel ve Endüstriyel Gelişimi Bağlamında Engel Teşkil Eden Eleştiri ve Damgalamalar

Türsel kökenleri üzerinde kapsamlı bir fikir birliği sağlanamayan çizgi romanın 19. Yüzyılın sonları ve 20. Yüzyılın başlarından itibaren kendi modern yapısını kazanmaya başlaması ve toplumsal gelişmelerin de etkisiyle giderek büyüyen bir endüstriye dönüşmesi sonucu bu tür, dünyanın pek çok yerinde popüler kültüre dayalı gündelik tüketimin önemli bir halkası haline gelmiştir. Özellikle sektörün yerel vitrinlerden küresel pazara ulaşan bir yayılım alanına erişmesi ile birlikte çizgi romanın, popüler kültür ve yaratıcı endüstrilerin en gözde metalarından birine dönüştüğü görülmüştür. Çizgi romanın küresel pazarda ve gündelik tüketim alışkanlıklarında giderek daha da popüler hale gelmesi, bunun yanında özellikle genç kesimin eğlence hayatına güçlü bir şekilde entegre olması sonucu ise geçtiğimiz yüz yılın ortalarına doğru çizgi romanlar hakkında çeşitli nedenlerden dolayı pejoratif bir algı oluşmaya başlamış, çizgi romana dair pek çok tartışma ve eleştiri de toplumların gündem maddeleri arasına girmiştir. Fakat bu noktada yöneltilen eleştirilerin büyük bir kısmını sanatsal yönelimli olanlar ve pedagojik yönelimli olanlar olmak üzere en kapsayıcı ve merkezi niteliğe sahip iki başlık altında değerlendirmek mümkündür.

Sanatsal boyutlu eleştirilerin çıkış noktası aslında doğrudan çizgi romanın kendi türsel yapısı ile ilintilidir. Onun hem yazı hem de görseller içeren melez yapısı, çizgi romanın saygın ve bağımsız bir sanat dalı olarak görülmesinden önce, uzun yıllar boyunca onun edebiyata mı yoksa görsel sanatlara mı bağlı bir alt tür olarak kategorize edileceği yönünde çetrefilli bir tanım ve tasnif sorununa yol açmıştır. Bu anlamda Batı dünyasında çizgi romanlar ile ilgili yazılan erken dönem makalelere bakıldığında da söz konusu anlaşmazlık açıkça göze çarparken; kimi araştırmacılar bu türü yazı içermesi, anlatıya bağlı

bir üretim olması vb. gibi çeşitli dayanaklar üzerinden edebiyata bağlı şekilde değerlendirirken, çoğunluğu oluşturan diğer araştırmacılar ise ondaki görselin yazıya oranla olan baskınlığı ve çizim temelli bir sanat geleneğinden doğması gibi nedenlerle çizgi romanları edebiyattan çok resim sanatıyla ilişkilendirmektedir. Bunun yanında çizgi romanın bir popüler kültür ürünü olarak seri üretime bağlı bir yaratım sürecine sahip olması ve gündelik tüketim alışkanlıkları içerisinde yer alan ucuz bir tüketim nesnesi olması gibi özellikler onun köktenci bir biçimde basite indirgenmesine ve içerisindeki sanatsal emek ve değer hafifletilerek değerlendirilmesine yahut köktenci bir biçimde görmezden gelinmesine yol açmıştır. Özellikle popüler kültür söz konusu olduğunda günümüzde dahi herhangi bir unsurun bu kavram çatısı altında adının geçmesi bile eleştiri için yeterli görülmektedir. Bu anlamda özellikle popüler kültüre dair oldukça yerleşmiş bir halde bulunan söz konusu stigma(damgalama) olgusu, genellikle buradaki kültürel üretim dairesi içerisinde yer alan içerik ve üreticiler ile otantik, geleneksel ve klasik niteliği atfedilmiş diğer unsurlar arasında çatışmacı bir karşıtlık kurmaya yöneliktir.

Yaygın bir toplumsal tabu olarak; popüler kültür ürün, üretici ve tüketiciler, geleneksel türler kapsamındaki ürün, üretici ve tüketiciler ile kıyaslanarak olumsuzlanmakta ve itibarsızlaştırılmakta olduğu görülmektedir. Bu bağlamda popüler kültür; otomatize bir biçimde genellikle yüzeysellik, düşük anlam ve estetik değer ile özdeşleştirilirken, bu kapsamdaki içeriklerin, “yüksek kültür” kategorisine dahil edilen popüler kültür dışındaki tür, ürün ve üreticilerin yapay ve yüzeysel birer kopya yahut parodisinden ibaret olduğu (Hoy, 1992: 776) şeklinde köktenci bir tutum söz konusudur. Başka bir deyişle, kültür endüstrisi ve popüler kültür içerikleri öteden beri geleneksel ve klasik kültür ürün, üretici ve üretim biçimleri ile gerçekleştirilen kıyaslanma üzerinden çeşitli ön yargı, aşağılama ve ötekileştirmelere maruz bırakılmaktadır. Çizgi roman da kendi özel tarihi boyunca bu realiteden fazlasıyla payını alan üretimlerden biri olarak göze çarpmaktadır. Dolayısıyla toplumsal algıda yerleşik şekilde bulunan popüler kültür ve seri üretim bandına bağlı bir üretimin gerçek manasıyla nitelikli ve saygın bir sanatsal değeri olmayacağı fikri, çizgi romanların da

estetik deęer aısından pejoratif bir biimde damgalanması sorununu doęurmuştur. Bu pejoratif kavramsallaştırmada etkili olan bir dięer önemli olgu ise edebiyat, resim ve müzik gibi sanatlar kadar saygı görmeyen, ciddiye alınmayan çizgi romanların direkt olarak ocuklara odaklı bir tür olarak deęerlendirilmekte olmasıdır. Bu daraltıcı tutum bir taraftan çizgi romanın bir sanat formu olarak deęerini basitleştirmeye ve küçültmeye yönelik bir söyleme aracılık ederken, dięer taraftan ise çizgi romanın tema ve tarz olarak çeşitlenmesi, daha ciddi yetişkin içeriklerini bağlamına alması ile devam eden süreçte, bu ürünlerin ocukların gelişimine zararlı bir etkide bulunduğu şeklinde şiddetli hükümlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Ancak sosyal boyutlarda ciddi tepki ve çizgi roman karşıtı uygulamalara yol açan bu ikinci söylem, daha ziyade yukarıda bahsettiğimiz eleştiri başlıklarından pedagojik yönelimli olanların kapsamına girmektedir.

Söz konusu olumsuz kavrayışlar uzun yıllar boyunca çizgi roman kültür ve sektörünü; sanatçı, yayıncı, okur gibi içerisindeki tüm aktörler ile birlikte baskı altına almış ve ileride görüleceęi gibi bu baskılar bazı yıllarda ciddi boyutlara ulaşarak yaptırım gücü barındıran somut refleks ve uygulamalara dönüşmüştür. Örneğin İspanya'daki bazı önemli çizgi romancılar ve bu konudaki teorisyenler ile yapılan röportajlarda; çizgi roman kavramının yarattığı olumsuz algı nedeniyle hem insanlardaki bu ön yargı bariyerinden kurtulmak hem de türü, yetişkinlerin de dikkatini daha çok çekecek bir şekilde sunmak amacına sahip ticari bir strateji olarak grafik roman adıyla satışa sunmanın yaygın bir eğilim olduğu belirtilmiştir (Kiely, 2018: 281). Nitekim çizgi romanlara yönelik toplumdaki klişeleşmiş ön kabullerden ileri gelen bu tutum, çizgi romanları daha ciddi, önemli, edebi ve ocukların dışında da tüketilebilen bir ürün olarak gösterme çabasıyla ilgili olsa da, özü itibariyle son derece yanlış bir çözüm yoludur. Çünkü her ne kadar birbirleriyle kesin ve radikal ayrımları bulunmasa da form, hacim ve içerik kurgusunun derinlik ve karmaşıklığı gibi belli başlı kriterler itibariyle çizgi romanlar ile grafik romanlar birbirlerinden ayrılmaktadır. Dięer yandan bu türden aldatici hamlelerin çizgi roman kültür ve endüstrisinin özellikle Japonya ve Amerika gibi lider ülkelerdeki kadar

köklü bir biçimde toplumsal yaşama entegre olmadığı diğer ülkelerde, kolektif düşüncede yer alan negatif yaklaşımlardan sıyrılmak, bu türe daha fazla prestij ve saygınlık atfederek okuyucu çekmek için yapılmış çarpık çözümler olduğu söylenebilir.

Çizgi roman türünün dünya üzerindeki kültürel ve endüstriyel sürecinde son derece etki sahibi olan bu konuyla ilgili olarak; çizgi romanların tarih boyunca maruz kaldığı olumsuz ön yargılara temas eden önemli çalışmalardan biri Paul Lopes'e aittir. Lopes, Erving Goffman'ın Stigma (Damga) adlı eserini temel alarak ortaya koyduğu çalışmasında çizgi roman örneği üzerinden popüler kültürün kolektif algıda barındırdığı pejoratif kavramsallaştırmaya değinmekte ve popüler kültür ile ilişkili olan pek çok içeriğin, bu içeriklerin üreticilerinin, tüketicilerinin, satıcılarının ve hatta akademik platformlardaki araştırmacılarının ve yapılan çalışmaların olumsuz damgalamalara maruz kaldığı hipotezini ileri sürmektedir (Lopes, 2006: 388). Nitekim çizgi romanın tarihine, aldığı eleştirilere ve hatta sahip olduğu kompleks sosyokültürel veri ve estetik değerlere rağmen uzun yıllar boyunca disiplinler arası akademik çalışmaların ilgi alanlarından uzak kalması olgusuna bakıldığında da buradaki iddiaların gerçekçi bir karşılık bulduğu söylenebilir. Lopes de bu gerçekliğin üzerinde durarak çizgi romanın, türün okuyucularının, sanatçıların sosyal ve kültürel açıdan olumsuz şekilde damgalanarak otomatize bir şekilde alt statüye indirgendiklerini, hatta çizgi roman üzerine çalışmasından dolayı kendisinin bile doğrudan bu olumsuz damgalamaya maruz kaldığını belirtmektedir (Lopes, 2006: 388). Dolayısıyla Lopes bu noktada özellikle akademik çevrelerin ve bilim insanlarının, toplumun diğer tabakalarında kalıplaşarak klişeleşmiş bir hal alan söz konusu hazır hükümleri sorgulamadan kabul etmesini ve hatta bu olumsuz manzaraya katkı sağlamalarını eleştirmektedir.

Bu açıdan çizgi romanlara karşı söz konusu olan olumsuz bakış, yalnızca bu ürünlerin kendisi üzerinde değil onu yaratan sanatçılar, çalışan akademisyenler ve okuyan kitleler üzerinde de basmakalıp şeklinde yöneltilen pejoratif yaftalamaları ortaya çıkarmaktadır. Bu anlamda söz konusu damgalamaların

yoğunluk arz ettiği dönemlerdeki sanatçıların, kendi gelecek ve kariyerlerinin, sosyal statü ve ilişki ağlarının zedelenmesinden endişelenmesinden dolayı yapıtlarında yaygın bir biçimde takma isimler kullandıkları, sosyal ortamlarda kendilerini çizgi roman üreticisi yerine illüstrasyon sanatçısı, karikatürist vb. olarak tanıttıkları ve hatta anonimliklerini koruyabilmek adına ürünlerinin telif haklarını kolayca yayıncılara verdikleri görülmektedir (Lopes, 2006: 404). Bu durumdan benzer şekilde payını alan bir diğer paydaş olan çizgi roman okuyucuları da okuma ve eğlenme etkinliği için çizgi roman gibi bir türü tercih etmenlerinden dolayı kişilikleri, yaşam tarzları vb. hakkında olumsuz anlamda çeşitli damgalamaların hedefi olmuşlardır.

Örneğin bu türden bir önyargılı bir yaklaşıma maruz kalan çizgi roman tüketicileri toplumsal algıda uzunca bir dönem zararlı bir içeriğin, bağımlığın yahut hastalığın pençesindeki “kurbanlar” olarak yaftalanmış, hatta yer yer imgesel olarak da obezite sorunu yaşayan, ergenlik ile boğuşan, sivilceli, pasaklı, asosyal, özgüvensiz, tembel, zeka eksikliğine sahip ve hatta sapkın kimseler olarak düşünülmüşlerdir (Lopes, 2006: 405). Dolayısıyla çizgi romanlara yönelik olan söz konusu ön yargı ve olumsuz bakış; dolaylı olarak bu üretimler etrafında kümelenen sanatçı ve tüketicilerin de köktenci bir biçimde olumsuzlanarak ötekileştirilmesine sebebiyet vermiştir. Başka bir deyişle popüler kültüre bağlı pejoratif kavramsallaştırmaya maruz kalmış bir tür olarak çizgi romanlar; toplum nazarında bu ürünlerle ilgili kişilerin yaşamlarında başarısız, sosyal açıdan beceriksiz, faydasız ve hatta aşk, arkadaşlık, komşuluk vb. insan ilişkileri bakımından da güvenilmez ve tehlikeli bireyler olarak damgalanması noktasında araçsallaştırılmıştır.

Söz konusu negatif yaklaşım, çizgi romanın güçlü bir endüstri haline gelmeye başladığı II. Dünya Savaşı öncesi dönemde yavaş yavaş dışsallaştırılmakta olsa da bu yaklaşımın ulusal çaplı tepkisel hareket ve eylemlere dönüşmesi ise geçtiğimiz yüzyılın ikinci yarısının henüz başlarından itibaren gerçekleşmeye başlamıştır. Daha açık bir ifadeyle, Lopes’in sözünü ettiği ve bizim de çizgi romanın küresel tarihini incelediğimizde pek çok dönem ve olay özelinde

karşılaştığımız pejoratif damgalamanın kamuoyunu yansıyan ilk dışavurumlarından biri sektörün yeni yeni genişlemeye başladığı 1940'lı yıllara rastlamaktadır. Nitekim henüz daha 1940 gibi nispeten erken bir tarihte gazeteci Sterling North'un Chicago Daily News gazetesinde çıkan ve daha sonra onlarca farklı gazete ve dergide alıntılanan yazısında; çizgi romanların genç zihinleri şiddet ve cinsellik ile doldurarak zehirlediği ileri sürülmüş ve bu ürünlerin mutlak bir surette sansürlenmesi gerektiği savunulmuştur. Bu eleştiri ise bizi sanatsal yönelimli eleştirilerden, çizgi romanın üzerindeki damgalamaların ve bunlardan doğan somut muhalif tepkilerin asıl kaynak noktası olarak göze çarpan pedagojik perspektifli eleştirilere getirmektedir. Söz konusu yaratım türünün karşılaştığı sosyal boyutlu engellerin en sert ve radikal olanları bu kısımda karşımıza çıkmaktadır.

Bununla birlikte çizgi romanın hızla küresel bir endüstriye dönüşümünün gerçekleştiği bu yıllardaki değerlendirmeleri incelediğimizde çizgi roman karşıtı hareketin henüz kitlesel eylem boyutuna ulaşmadığı, hatta çizgi romanın faydalarını öne çıkaran söylemlerin de olduğu görülmektedir. Fakat genel manzaraya bakıldığında yine de bu türden pozitif söylem ve savların, karşıt söylemlere karşı daha sınırlı bir seviyede kaldığı söylenebilir. Nitekim 1944 yılında Journal of Educational Sociology, çizgi romanların çocukların fantezi ve yaratıcı okuma ihtiyacını oldukça etkili bir biçimde karşılayabildiğini ileri sürerek çizgi romanı karşıt iddialara karşı savunmuş olsa da henüz bu erken dönemlerde bile akademisyen, eleştirmen ve ebeveynlerin önemli bir kısmının çizgi roman üzerindeki fikirlerine olumsuz bir kavrayışın hakim olduğu söylenebilir.

Dolayısıyla oldukça erken dönemlerden itibaren çizgi romanları eleştiren ve lanetleyen söylemlerin ağırlıkta olduğu görülmekle beraber, bu tepkinin ulusal çaplı bir harekete dönüşmesi ise ancak çizgi roman sektörünün ilk önemli eşiği geçerek endüstriyel anlamda genişlediği II. Dünya Savaşı sonrası döneme rastlamaktadır. 1950'lerden itibaren buradaki özelliği daha da belirginleşen bu döneme yakından bakıldığında çizgi romanın aleyhindeki yazı, konferans,

medya programlarının giderek arttığı, özellikle Amerika’da yetişkin ebeveyn ve eğitimci kitleler tarafından protesto amaçlı çizgi roman yakma törenleri gerçekleştirildiği görülmektedir (Lopes, 2006: 402). Fakat bu olaylara fikirsiz zemin hazırlayarak çizgi roman karşıtı yayın, eylem, söylem ve uygulamaların artmasında öncü rol oynayan bir yazıyı burada özellikle anmak gerekebilir. Bu yazı Alman psikiyatrist Fredric Wertham’a aittir. Frederic Wertham, 1954 yılında yayımladığı “Seduction of the Innocent” (Masumiyetin İğfal Edilmesi) adlı kitabında çizgi romanların genç zihinlere verdiği zararları konu almış, bu gibi çarpıcı yayınlar ile birlikte çizgi romanın çağrıştırdığı pejoratif algı giderek daha da hacim kazanmış ve 1950’li yıllarda ABD’nin pek çok bölgesinde çizgi romanların olumsuz etkilerini konu alan konferanslar düzenlenmiştir (Smoodin, 1992: 136). Söz konusu durum ise çeşitli çevrelerde, devletin kısa zaman içerisinde çizgi roman sorununa el atması gerektiği fikrini, bu fikir ise sistematik sansür uygulamaları ve benzeri kısıtlama tekliflerini gündeme taşımıştır. Dolayısıyla çizgi romanların yalnızca çocuklara ve gençlere hitap eden, ucuz, geçici, faydasız ve hatta zararlı bir eğlence formu olduğu yönündeki genel algı ilerleyen zamanlarda çeşitli eleştirmen ve akademisyenlerin yazı ve konferanslarıyla da belli oranda pekişmiş, özellikle psikiyatrist Fredric Wertham’ın çizgi romanlarda şiddet, suç ve cinsel istismar gibi olumsuz eylemlere çocukların teşvik edildiği yönündeki iddialarını kapsayan “Seduction of Innocent” adlı kitabı bu kanıyı destekleyen çalışmalara öncülük etmiştir.

Çizgi romanların çocuk ve gençlerin zihinsel, sosyal ve ahlaki gelişimi üzerine olan etkileriyle ilgili eleştiri ve suçlamalar yalnızca Amerika’da değil, mangaları ele aldığımız bölümde de açıkça görüleceği üzere bu endüstrinin dünyadaki bir diğer merkez noktası olan Japonya’da da görülmüştür. Ancak çizgi romanların aleyhinde gelişen toplumsal tepki 1950’lerin ortalarına doğru Amerika’da sektörde kırılma yaratan radikal bir uygulamanın hayata geçmesine neden olmuştur. Bu anlamda söz konusu yıllarda çizgi romanlar etrafında oluşan bu negatif kamuoyunun giderek daha da çok sesli bir hale gelmesiyle birlikte konu daha ciddi mercilere taşınmış ve oluşan tüm bu sosyal

gerilim ve baskının sonucunda 1954 yılında çizgi romanların sansürlenmesine yönelik bir uygulama olarak “Comics Code Authority” yürürlüğe girmiştir. Yürürlüğe giren bu uygulama ile birlikte toplumda artan tepkisel gerilimden dolayı uzun vadede daha büyük ticari sorunlar ile yüzleşmekten kaçınmak amacını güden çizgi roman sektörü; muhalif kesimlerce zararlı ve tehlikeli görülen belli maddeler etrafında kısıtlayıcı bir yönetmelik düzenleyerek kendi kendisine bir tür sansür, yahut filtreleme mekanizması icat etmiştir. Fakat bu hamle ile birlikte bir anlamda çizgi romanın içeriğe dair yaratıcı özgürlüğü budanmış ve gerek tema ve konu, gerekse anlatıların görselleştirilme boyutunda ciddi bir kısırlık görülmeye başlanmıştır.

Comics Code’un getirdiği sansür ile birlikte çizgi romanların “arındırılması” sonucu yetişkin kitleye yönelik içerik ve türler de ortadan kalkma noktasına gelmiş ve çizgi romanlar yeniden başladığı noktaya dönme, yani yeniden bir çocuk ürünü formatına indirgenme tehdidiyle yüz yüze gelmiştir (Lopes, 2006: 402). Fakat çizgi romanların maruz kaldığı bu sosyal baskı 1960’lı yılların sonlarına kadar sektörü ve sanatçıları üretim konusunda ciddi anlamda zorlasa da bu on yılın sonlarına doğru ortaya çıkan bir akım tüm dengeleri değiştirmiştir. “Underground” (Yeraltı) çizgi romancılığı olarak anılan bu hareket; sosyal baskılar tarafından kısırlaştırılan, içerik olarak daraltılıp basitleştirilerek küçük yaştaki çocuklara indirgenen, meşru kabul edilen belli konu ve tiplerin tekrar ettiği, yetişkin kitlenin çoğunlukla görmezden geldiği süper kahraman türleri dışında yaratıcı çeşitlilik anlamında ciddi problemlerin yaşanmaya başladığı sektördeki bu sıkışmaya yıkıcı bir son vererek çizgi roman kültür ve endüstrisinde yeni bir dönem başlatmıştır.

2.1.6. Underground (Yeraltı) Çizgi Roman Hareketi

Çizgi roman kültür, kitle ve sektörünün günümüze ulaşırken mücadele etmek zorunda kaldığı bu toplumsal damgalama sorununun daha stabil seviyelere inmesi aslında bu tür ve sektör özelindeki tüm mücadelelere rağmen daha ziyade kitle iletişim araçlarının ve popüler kültür üretim çeşitliliğinin daha da

gelişerek bu konuyu gereksizleştirilmesiyle de olmuştur. Fakat geçtiğimiz yüzyılın ikinci yarısında toplumsal ve sektörel bazlı etkenlerden dolayı özgürlük, yaratıcılık ve çeşitlilik gibi noktalarda çıkmaza giren çizgi roman endüstrisi içerisinde ortaya çıkan yeraltı akımının da en azından bu dönem özelinde çizgi roman kültür ve üretim bandını ciddi bir biçimde yeniden yapılandırıldığını söylemek mümkündür. Bu boyutta radikal ve karşıt bir eğilimin doğmasında ise elbette çizgi romanın karşılamış olduğu baskı, eleştiri ve yaptırımların da son derece tetikleyici bir rolü bulunmakadır. Önyargı ve klişelere dayanan köktenci ve kolektif çaplı bir damgalamanın tesiri ile kovuşturmaya uğrayan çizgi romanlar, kendi içerisinde geliştirdiği bir karşı hamle olarak tüm dayatma, sınırlama, yasak ve tepkileri ihlal eden, görmezden gelen ve bu yaklaşımı idealleştirerek bundan haz duyan bir karşıt kültür olarak underground hareketini meydana getirmiştir.

Sosyokültürel hayatın son derece kompleks ve dinamik bağlamları içerisindeki pek çok durum ve ortam özelinde karşımıza çıkan ve Goffmann'ın Stigma (Damga) adlı eserinde tahlil ettiği bu sosyal damgalama olgusunun, çizgi romanların tarihsel gelişim sürecinde de aşılması gereken bir direnç unsuru olarak daima belirleyici bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Ancak bu toplumsal kovuşturma ve ötekileştirme çizgi romanın kemikleşmiş asli kitlesinin tıpkı bir zamanlar rap müzik kültüründe söz konusu olduğu gibi içe kapalı bir biçimde kendi özel kültür, topluluk, gelenek, bağlam ve etkinliklerini geliştirerek devam ettirmeleri yönünde bir karşı refleks doğurmuştur. Nitekim bu kültür ve kitlenin sergilediği söz konusu içe dönük kenetlenmişlik ve direnç hali yarattığı etki ve meydana getirdiği hareket itibarıyla; çizgi romanın endüstriyel açıdan satışlarının düştüğü, ekonomik krizler yaşadığı ve diğer popüler türler ile rekabette zorlandığı problemlili yıllarda sektörün bir şekilde ayakta kalmasını sağlayan başat etkenlerden biri olarak da görülebilir. Yeraltı hareketinin temelde ortaya çıkmasında ise başta Comics Code ve onun ortaya çıkmasına neden olan toplumsal damgalamalar son derece etkili olsa da tek etken bu değildir. Örneğin kimi araştırmacılara göre ise bu yaratım tarzının teşekkülü; erken dönemlerden itibaren yıllarca sektörü domine eden süper

kahraman çizgi romanlarına yönelik estetik ve ideolojik bir tepki olarak yorumlanabilmektedir (Stein ve diğerleri, 2011: 514). Bunun yanında sektördeki içeriksel sıkışma, monotonluk, sanatçıların yayınevleri tarafından uğradığı baskı ve kısıtlamalar, yetişkin içeriklerin ana akımda özgürce üretiminde yaşanan sosyal ve kurumsal sorunlar, daha yeni ve serbest tarzlara yönelik duyulan açılım ihtiyacı vb. gibi unsurlar da bu oluşumdaki diğer etken faktörler arasında gösterilebilir.

Underground akımının yükselerek ciddi bir moda ve alternatif tüketim alanına dönüştüğü yıllarda sanatsal yaratıcılık anlamında tam bir özgürlük ve bağımsızlık ortamı oluşmuş, yayıncı şirketlerin diktelerinden ve toplumsal baskıdan bunalan sanatçılar bu ortam sayesinde herhangi bir sansür, yönlendirme yahut editöryal müdahale olmaksızın ilk kez bu kadar serbest çalışma imkanı bulmuşlardır (Mazur ve Danner, 2014: 23). Bu hareketin sanatçılar açısından yarattığı özgürlük ortamının yanı sıra sunduğu en önemli olanaklardan bir diğer ise çizgi romancılara kendi yarattıkları ürünlerin mülkiyet haklarını ellerinde bulundurma imkanı vermesidir. Diğer yandan yeraltı hareketinin gelişerek yayılmaya başladığı mecralara baktığımızda ise üniversitelerdeki gençlik ve mizah dergilerinin ve bunlara ek olarak L. A. Free Press, the Berkeley Barb ve the East Village Other gibi yeraltı gazetelerinin bu noktada önemli bir rol üstlendikleri görülmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 23). Tüm bunlara ek olarak ilk defa 1938 yılında icat edildiği belirtilen fotokopi makinesinin de 1960'lı yıllarda, Amerikalı bir firma olan Xerox tarafından geliştirilmesiyle beraber basım konfor ve kolaylığının artması, tam da bu yıllarda ortaya çıkan yeraltı çizgi romancılığının daha hızlı ve kolay yayılmasını sağlamıştır. Böylelikle sanatçılar hiçbir yayın şirketine veya herhangi bir kontrol mekanizmasına bağlı kalmadan, el altından satılan fotokopi dergiler çıkarmaya başlamışlardır (Cantek, 2019: 168).

Fakat yeraltı akımının tam anlamıyla sistemli bir yapı ve sansasyonel bir kimlik kazanması ise özel bir teşebbüs ile; kısa sürede yeraltı çizgi romancılığının merkez üssü haline gelecek olan "Zap Comix" in Robert

Crumb'ın öncülüğünde 1968 yılında kurulmasıyla gerçekleşmiştir. Underground akımın amiral gemisi olarak Crumb'ın Zap Comix'i, özellikle ana akım dahilinde yerleşmiş tür, tarz, tip ve içeriklerin ters düz edilmesi, geleneksel kalıpların yıkıma uğratarak alternatif beğenilerin, değerlerin ve düşüncelerin gündeme getirilmesi açısından önemli bir kırılmanın öncüsü olmuştur. Bu kırılma etik ve ideolojik yönlü tüm eleştirilere rağmen sektörel bağlamda düşünüldüğünde söz konusu dönemdeki çizgi roman pazarında ve kültüründeki tekdüzeliği, klişeleşmeyi ve monotonluğu dağıtarak son derece radikal yönelimli olanlar da dahil olmak üzere pazara, sanatçıların vizyonuna ve okuyucu kitlesinin alışkanlıklarına ciddi bir zenginlik, çeşitlilik ve derinlik kazandırmıştır. Yayıncı politikaları ve sansür gibi mekanizmalarla zenginliği ve özgürlük alanı daraltılan ana akım çizgi romanlarının aksine şiddet ve cinsellik gibi yetişkinleri cezbeden içeriklerinin de fazlasıyla radikal bir görünümle kendisine yer bulduğu çizgi romanlar bu platform aracılığıyla yeniden görülmeye başlamış, buna ek olarak underground çizgideki ürünler, özellikle siyasi ve sosyal eleştiri yönleriyle de çizgi roman tarihinde önemli bir yer edinmiştir (Lopes, 2006: 403).

Ayrıca burada gündeme gelen dizginsiz çeşitlenme olgusu, türe ait kültürde ve ürünlerdeki zenginliği arttırmanın yanında klasikleşmiş süper kahraman, bilim kurgu, macera vs. çizgi roman şablonlarının dışında, çok farklı yönelimlerde de ürünler ortaya konulabileceğini keşfeden insanların bu sanata yönelmesine sebep olmuş ve çizgi roman sanatçılarının sayısında da ciddi bir patlama yaşanmıştır. Bunlar arasında klişeleşmiş tür ve tarzların ötesine geçerek kendilerine hitap eden yeni tarz ve modalarda başarı gösteren pek çok sanatçı; bir yandan underground akımının yükselen yıldızları olarak diğer sanatçılara veya yetenekli amatör kişilere, özellikle de gençlere ilham kaynağı olurken diğer yandan ise bu yetenekleri kendi kurumsal bünyesine katmak için çetin bir yarış halinde olan büyük şirketler ile de çalışma fırsatı yakalamışlardır.

Bu süreçte ‘‘Feds 'N' Heads’’ ve ‘‘Bijou Funnies’’ gibi dergiler ile yıldızları parlayan Gilbert Shelton, Jay Lynch, Skip Williamson ve Dennis Kitchen gibi

sanatçılar Zap Comix'in açtığı çizgide başarılı içerikler üreterek (Mazur ve Danner, 2014: 26), klasik tarza yönelik bir karşıt kültür görünümünde olan yeraltı çizgi romancılığının giderek daha da popüler hale gelmesini sağlamışlardır. Yeraltı hareketinin yarattığı özgürlük ortamı; sanatçıların klasikleşmiş tema, tarz, çizim üslubu ve tiplerinin dışarısına çıkarak kendi kişisel arzu ve merakları doğrultusunda çok sayıda deneme yapmasına imkanı tanımış ve özellikle ana akımın geleneksel yapısına yöneltilen ideolojik başkaldırı nedeniyle de alışlageldik çizgi roman teknik ve tarzlarının sınırları bir hayli zorlanmıştır. Dolayısıyla yeraltı çizgi romancılığını öne çıkaran özelliklerinden biri de çizgi roman kurgu ve formlarındaki geleneksel yapıların dışında kişisel vizyon ve yaratıcılıktan doğan farklı yaratım tarzları keşfetmek için de elverişli bir fırsat sunması olmuştur (Mazur ve Danner, 2014: 18). Öyle ki bu tarz içerisinde ana akım ve geleneksel çizgi roman stiline yöneltilen ideolojik karşıtlık bir bakıma araçsallaştırılarak suç, cinsellik, şiddet, yasaklı maddeler vb. gibi içerikler de zaman zaman yeraltı çizgi romanlarında radikal boyutlarda kullanılmıştır.

Örneğin çizimlerinde bu tarz gayri ahlaki ve illegal içeriklerin yoğunluğu ile tanınan S. Clay Wilson, söz konusu dönemde yeraltı kültürünün dizginlenmemiş bir alt benliği, Freud'un tabiriyle "id"i olarak göze çarparken, sanatında yer verdiği "ahlaksızlıktan duyulan haz" teması (Mazur ve Danner, 2014: 28) da yeraltı çizgi romancılığının sınırları zorlayan kural tanımazlığı noktasında en bariz ve radikal örnekler arasında görülmüştür. Bu anlamda çizgi romanların bir sanat üretim alanı olmasına rağmen sektöre getirilen, bazı yönlerden abartılı ve gereksiz denilebilecek boyuttaki kısıtlamaların Freud'un kuramıyla örtüşür şekilde sanatçıları özgür yaratım ve ifade noktasında baskıladığı, bu baskılamaların ise yeraltı çizgi romanında çok daha sarsıcı ve büyük çaplı bir tepkisel patlamayla dışsallaştırıldığı düşünülebilir.

Dünyanın pek çok ülkesinde çizgi roman türünün müşterek altın çağı olarak kabul gören 1970'ler ise aynı zamanda kadın sanatçıların sektöre dahil olmaya başladığı ve buna bağlı olarak kadınlara yönelik çizgi roman tür ve

içeriklerinin de arttığı bir dönem olma özelliğine sahiptir. Bu noktada yeraltı hareketinin sektöre ve kültüre kattığı yararlardan bir diğeri ise; erkek egemen bir sektör içerisinde ön yargılar ile yüzleşmek zorunda kalmadan, herhangi bir referansa ihtiyaç duymadan ve eril ilgi ve zevklere odaklı bir politika güden ana akım çizgi roman politikalarına bağlı kalmadan sektöre dahil olmaları, bunun yanında kendi istedikleri yönde kadın bakış açısı, ideolojileri, meseleleri içeren içerikler ortaya koyabilme imkanı bulmalarıdır. Diğer yandan tarihsel olarak yeraltı hareketi ile ikinci dalga feminizmin aynı döneme rastlaması da feminist davaları gündeme taşıma, kadınların toplumsal yaşamda ve eril kültür inşasında konumlandıkları rol ve şablonlar hakkında fikirlerini dile getirme, bu yöndeki ideolojik söylemlerin propagandasını yapma, sloganların etki gücünü ve alanını genişletme olanakları arayan kadın grupları için önemli bir pencere yaratmıştır. Böylelikle kadınlar, kendi fikir ve hak arayışları için seri üretime dayalı popüler kültür aracılığıyla gündelik bir şekilde geniş kitlelere ulaşabilmelerini sağlayan son derece etkin bir miting kürsüsü bulmuşlardır. Bu anlamda 1972 yılında Trina Robbins, Lee Marrs, Sharon Rudahl ve Aline Kominsky gibi çeşitli isimleri içeren bazı kadın sanatçılar, kendi çizgi roman seçkilerini yayınlayan ortak bir yayıncılık girişimi olarak ‘‘Wimmen’s Comix’’i hayata geçirmişlerdir (Mazur ve Danner, 2014: 33).

Yine Wimmen’s Comix ile aynı yıl piyasaya çıkan ‘‘Tits&Clits Comix’’ de bünyesinde topladığı pek çok kadın sanatçı ile birlikte ve özellikle kadın cinselliği temaları üzerinden toplumdaki eril cinsiyet üstünlüğünü kırmaya çalışan müstehcen kadın içerikleriyle dolu bir diğer girişim olarak öne çıkmaktadır. Fakat bu devredeki kadın çizgi romancıların üretimleri, çizgi roman tekniği açısından değerlendirildiğinde; basit ve geleneksel tarzların kapsayıcılığına sığmayan üretimlerin dışında sektörde güçlü ve uzun ömürlü etki sahibi olan yapımlardan söz etmek de biraz güçtür. Bu noktada ise kadın sanatçıların sektöre yeni yeni entegre olması, sanatsal açıdan farklı ve yenilikçi arayışlardan ziyade feminist ideolojinin de tesiriyle içerik ve fikir bakımından kadınları öne çıkaran çarpıcı yaratımları incelemeleri başat etkenler olarak gösterilebilir.

Genel anlamda ise yeraltı akımı, kısa süre içerisinde sektöre çok fazla yeni dergi ve sanatçı kazandırmış olsa da bu dönem yaşanan patlamanın heyecanlı havası dağıldıktan sonra yeraltı furçasından çok az sanatçı gelecek dönemlerde de sektörde kalıcı olmaya başarabilen bir kariyer inşa edebilmiştir. Fakat yine de özellikle Richard Corben ve Rand Holmes gibi isimler pek çoklarına göre görsel açıdan oldukça etkileyici yapıtlara imza atarak yeraltı çizgi romancılığına seviye atlatmış, yine bu dönem ortaya çıkan ‘‘Skull’’ ve ‘‘Slow Death’’ gibi yayınlar da 1970’lerin başından 1990’lara kadar uzanan uzun ömürlü bir yayım süresiyle yeraltı hareketinin sanatsal nitelikten yoksun, basit bir heyecanın ötesinde kökleri derinlere uzanan bir akım olduğunu ispat etmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 39).

Ancak 1970’lerin ortalarına doğru yeraltı hareketi ilk zamanlarındaki etkisini giderek yitirmeye, sıradanlaşmaya ve gözden düşmeye başlamıştır. Yine 1972-1973 yıllarında gündeme oturan ve sanatsal üretimlerdeki legal ve illegal müstehcenliğin kriterleri hususunda ciddi tartışmalara yol açarak U.S. Supreme Court tarafından alınan emsal niteliğindeki kararlar ile sonuçlanan ‘‘Miller v. California’’ davası da pazardaki satıcıların yeraltı çizgi romanları konusunda çekimser bir tavır sergilemelerine yol açarak bu kapsamdaki ürünlerin gözden düşmesinde etkili olmuştur (Mazur ve Danner, 2014: 40). Dolayısıyla 70’li yılların ortalarına gelindiğinde gerek toplumsal boyuttaki dış faktörler gerekse sektörün kendi iç dinamiklerindeki değişimler nedeniyle okuyucu ile arasındaki bağın eski gücünü yitiren yeraltı hareketinin, popüler bir tabirle artık demode bir hal almaya başladığı ve bu süreç sonunda giderek endüstriyel hacmini yitirdiğini söylemek mümkündür.

Bu noktada farklı bir perspektiften genel bir değerlendirme yapmak gerekirse; 1970’lerin sonlarına doğru çöküşe giren yeraltı akımının buradaki yaklaşık on yıllık dönemde elde etmiş olduğu parlak başarıda, çekirdeğinde barındırdığı muhalif ve anarşist ruh ile birlikte topluma ve onun içerisinde yaşayan bireylere sunduğu kolektif sağaltım ve rahatlama işlevinin de önemli bir rol

oynadığı söylenebilir. Özellikle underground çizgi romanlarda oldukça radikal boyutlara ulaşabilen yasaklı içerikler ve bunun yanı sıra muhalif, eleştirel, satirik, alaycı ve yapı bozucu tarzın yarattığı ezber bozan farklılık ve kuralsızlık hissi; bu üretimleri gündelik yaşamları katı ve baskıcı kural, norm ve değerler ile örülü olan geniş kitlelerin nezdinde daha da cazip hale getirmiş olabilir. Bu hipotez bilhassa yaşamlarının büyük bir bölümü resmi ve gayri resmi yönetmelikler tarafından organize edilen ve toplumdaki çoğunluğu teşkil eden orta sınıf için daha da geçerli görünmektedir. Tıpkı orta çağda François Rabelais'nin Gargantua ve Pantagruel adlı yapıtları ile sağladığı ve Bakhtin'in "karnaval imgesi" adını verdiği; müstehcenlik, gülme, alay ve ironi üzerinden gerçekleştirilen kolektif eleştiri, sağaltım ve rahatlama işlevinin, yeraltı çizgi romanlarında da erişilen başarının başat etkenlerinden biri olduğu düşünülebilir. Ancak devam eden süreçte bu başarının sürdürülememesi ise gerek bu içeriklerin pejoratif bir şekilde kovuşturulmasına neden olan toplumsal refleksler, gerekse yeraltı hareketinin hızla değişen ve gelişen popüler kültür üretim ve tüketim alışkanlıkları çerçevesinde kendisini yeterli derecede geliştirerek fonksiyonel bir biçimde güncelleyip güncelleyemediği gibi sorgulamalar üzerinden irdelenebilir.

2.1.7. Sektörde Yeni Arayışlar ve Çizgi Romanlarda Artan Sosyal Gerçeklik

Yeraltı çizgi romancılığı devrinin kapanmasının ardından sektörde tekrardan yeni ufuklar aranmaya başlanmış ve bu arayışlar yeni türler, tarzlar ve yeni yıldızları beraberinde getirmiştir. Bu arayışların ortaya çıkardığı yeni ve etkili modalardan biri olarak "non-fiction" türü, yani içerik boyutu tamamen kurgusal olmayan, gerçeklikten parçalar devşirilerek inşa edilen çizgi romanları kapsayarak bu dönemin popüler kurgu tarzları arasında yer almıştır. Diğer yandan non-fiction tarzındaki üretim çizgisi dışında da pek çok tür ve tarzın bu yıllarda ortaya çıktığı, yahut daha popüler bir konum kazandığı görülmektedir. Bunlar arasında ise özellikle otobiyografik çizgi romanlar, anı niteliğinde olan ve konusunu tarihten alan yapımlar ve belli oranda gerçekliğe temas eden bilim kurgu çizgi romanları oldukça merkezi bir yere sahiptir.

Bu dönemde özellikle Art Spiegelman ve Bill Griffith tarafından 1975 ile 1976 yılları arasında çıkartılan ‘‘Arcade’’ dergisi, söz konusu türlere ev sahipliği yaparak fantezi ve ütöpik hayaller dışında gündelik insan tecrübesinin ve sosyal gerçekliğin diđer çeşitli yönlerinin de çizgi romanlarda verimli bir biçimde kullanılabileceğini örnekleme bakımından kısa ömrüne rağmen çizgi roman tarihinde önemli bir rolü üstlenmiştir. Spiegelman’ın kendi öz annesinin intiharını konu alan ‘‘Prisoner on the Hell Planet: A Case History’’ (1973) adlı yapıtı ise oldukça cesur bir biçimde bu yeni dönemin kapısını aralarken, önceki döneme ait yeraltı sanatçılarının önemli bir kısmı Arcade dergisi çatısı altında yeniden bir araya gelmiş ve bu kez farklı bir tarz ile yetişkin içerikleri üretmeyi sürdürmüşlerdir (Mazur ve Danner, 2014: 41). Dolayısıyla yeraltı çizgi romancılığı eski radikal ve aşırılıklarla dolu ideolojik yapısını ve popüler pazarını büyük oranda kaybetmiş olsa da bu hareketin çizgi roman sektöründe etkisini gösteren belli başlı yansımalarını görmek burada önemli görülmektedir. Bunlar arasında ayrıca önem taşıdığını düşündüğümüz iki dikkat çekici noktadan bahsedecek olursak; sanatçıların ana hedef olarak büyük oranda çocuklara odaklanan, geleneksel ve kalıplaşmış tür ve yapılarla yetinmeyip yeraltı hareketi aracılığıyla güçlü bir bağ kurulan yetişkin kitleye yönelik içerikler üretme noktasında ısrar etmeleri birinci önemli noktayı oluştururken, ikinci kayda değer nokta ise; ikinci dalga feminizmin de tesiriyle yeraltı furyasında ağırlığını hissettiren kadın ve erkek arasındaki eşitsizliğe odaklanan içeriklerin aynı şekilde burada da devam ettirilmesidir.

Diđer yandan bu dönemde süper kahraman türü de kısa süreli düşüş devrini sonlandırarak yeniden yükselişe geçmiştir. Bu yükselişin iki farklı kanadında ise; Marvel’dan DC’ye transfer olarak klasik mitik ve fantastik süper kahraman anlatı tarzını sürdüren, türün vateran ismi Jack Kirby ile bu bakış açısının tersine bir biçimde süper kahramanları idealize edilen tanrısal karakterlerden çok insan fizyolojisine ve yaşantısına daha yakın şekilde tasvir eden ve ütöpik sorunlardan ziyade gerçekçi sosyal sorunları ele alarak sektörde yeni yükselen bir sanatçı olarak göze çarpan Neal Adams’ın bulunduğu söylenebilir (Mazur

ve Danner, 2014: 45-46). Ancak hemen her dönemde olduğu gibi 1970’lerde de süper kahraman türünün sektördeki dominasyonuna karşı çıkan ve bu tekeli kırmaya çalışan tepkisel hareketler olmuştur. Bu anlamda süper kahraman türünü çizgi roman endüstrisinin bir tür alter egosu olarak yorumlamak mümkün gözükmemektedir. Bu bağlamda tarihe bakıldığında bu türün egemenliğine tepki gösteren, sanatsal açıdan farklı tür ve tarzları da popüler hale getirmek isteyen idealist sanatçılar çizgi romanın bir sektör haline dönüştüğü tüm dönemlerde bu fikirlerini belirtmekte ve bu yönde süper kahraman karşıtlığıyla temsil edilen somut hamlelerde bulunmakta oldukları görülmektedir. Fakat genel düzlemde ise süper kahraman çizgi romanları; türün daima en temel, en güçlü çekirdeğini oluşturmakla kalmamış, buna ek olarak ekonomik açıdan sektörün çıkmaza girdiği, krizlerle boğuştuğu, yaratıcılık bağlamında tıkanıklık yaşadığı buhranlı dönemlerde daima güvenle geri dönülebilecek bir kurtarıcı alan olarak işlev görmüştür.

1970’lerde sektör içerisinde görülen önemli gelişmelerden bir diğeri ise çizgi romanların artık birer gazete eki veya gazete bayisinde satılan yan ürünler olma kisvesinden sıyrılarak kitapçılarda yer edinmeye başlamasıdır. Bu ilerleme ilk bakışta her ne kadar basit bir olay gibi görünse de çizgi romanın özgün ve bağımsız bir tür olarak kendisini kabul ettirmesi açısından önemlidir. Bu noktada Gil Kane ve Archie Goodwin gibi sanatçıların önderliğinde grafik roman türünün erken dönem eserleri olarak nitelenen bazı yayınların da önemli bir etkisi olmuş; bunlardan “His Name is Savage” ve “Blackmark” adlı yapımlar, çizgi roman türünün gazete standından çıkarak bağımsızlaşması yolundaki öncü girişimler olarak araştırmacılar tarafından öne çıkarılmıştır (Mazur ve Danner, 2014: 50).

Özellikle süper kahraman türünün ikinci bir altın çağı idrak ettiği bu yıllar, grafik roman türünün ortaya çıkması için henüz erken gibi görünmekle birlikte bu periyottaki girişimler yine de çizgi romanların önemli ölçüde yararına olmuştur. Dolayısıyla dönemleri karakterize ederken karşımıza çıktığı üzere, 1970’lerin başlıca ayırıcı özelliklerinden biri; çizgi romanların gazete ve

dergilerden ciddi bir kopuş sürecine girmesi, kitapçılarda özel bir kategori ve tür olarak kendisine yer bulması, daha da önemlisi sayıları hızlı bir artış gösteren, sadece çizgi romanları içerecek şekilde konseptize edilmiş çizgi roman dükkanlarının ortaya çıkmaya başlamasıdır.

2.1.8. 1980’li Yılların Çizgi Romanları ve Sektördeki Sıkışmalar

1970’lerin sonu ve 1980’lerin önemli bir bölümü İngiliz ve Amerikan çizgi romancılığında fantastik çizgi romanlara ek olarak bilim kurgu türünün de yeniden yükselişe geçtiği bir dönem olarak göze çarpmaktadır. Aslında bilim kurgu türünün yeniden canlandırılarak popüler bir hale getirilmesine yönelik bu dönemdeki ilk girişimler büyük oranda hüsrarla sonuçlanmıştır. Bu durumun başlıca nedenlerinden biri olarak ise yayıncı ve yatırımcıların, geçmiş yılların tecrübe ve verilerine dayanarak bu türün güvenilir bir potansiyel vaat etmediğini düşünmeleri ve bu nedenle bilim kurgu türündeki aktüel atılımları hayata geçirme noktasında isteksiz yahut çekimser kalmaları gösterilebilir. Dolayısıyla uzun zamandır ana akımda ciddi bir üst segment çizgi roman türü ivmesi elde edememiş bilim kurgu çizgi romanlarının 1970’lerin ortalarında bir tür ölü yatırım olarak görüldüğü düşünülebilir.

Fakat başta Holywood olmak üzere, bu on yılın ikinci yarısında sinema sektöründe üst üste gösterime giren Dark Star (1974), Logan’s Run (1976), Capricorn One (1977), Close Encounters of the Third Kind (1977) ve Time After Time (1979) gibi başarılı yapımlar sayesinde bilim kurgu teması yeniden kendisine ilgi ve heyecan duyan bir kitle yaratmaya başlamıştır. Fakat ilk defa 1977 yılında George Lucas tarafından vizyona sokulan ‘‘Star Wars: Episode IV – A New Hope’’ filmi, gelecek yıllarda film ve çizgi roman gibi türlerin sınırlarını da aşarak başlı başlına küresel bir marka ve endüstri halini alacakken çizgi roman sektöründe ise yarattığı etki sayesinde bilim kurgu türünün yeniden dirilişinin habercisi olmuştur (Mazur ve Danner, 2014: 165).

Bilindiği üzere çizgi roman ve sinema sektörü ilk etkileşim tarihlerinden itibaren birbirlerinin kitle, kültür, ikon, hammadde, teknik ve popüleritesinden en fazla yararlanan iki işbirlikçi medya türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla bu etki, her iki medya bağlamında da yeni modalardan ortaya çıkmasına ve birbirlerinden beslenen iki üretim türünün karşılıklı şekilde birbirlerini pazarlamasına aracılık ederken, 1980'lerin şafağında bilim kurgu türü de benzer bir ilişki üzerinden yeniden ayağa kaldırılmış ve oldukça popüler bir tüketim metasına dönüştürülmüştür. Bu anlamda özellikle 1977 yılında kurulan "2000 AD" (Milattan Sonra 2000) dergisi; Alan Moore, Grant Morrison ve Neil Gaiman gibi isimler başta olmak üzere bilim kurgu ve fantastik türünün gelecekteki en önemli isimlerinden birçoğunun kariyerinin başlangıç ve parlama noktası olmuş, Judge Dredd (John Wagner ve Carlos Ezquerra, 1978) ve Warrior (Moore, 1982) gibi çizgi roman serileri ve antolojiler ise elde ettikleri popülerlik ile türün atılımında önemli rol oynamışlardır (Mazur ve Danner, 2014: 166). Fakat bu dönemde piyasaya sürülen bilim kurgu içeriklerine bakıldığında İngiliz çizgi roman sektörü bünyesinde de çok fazla üretim gerçekleşmekle beraber, sektörde daha güçlü bir alt yapı, dolaşım ağı, prestij ve deneyime sahip olan Amerikan çizgi romanları kadar istikrarlı bir başarı elde edilemediği görülmektedir.

Diğer yandan özellikle İngiliz çizgi romancılığının reformist bir yaklaşımla sektörel ivme kazanmasında 1980'lerin ikinci yarısındaki önemli bir transferin belirleyici etkisi olmuştur. Bu anlamda, Amerikan çizgi roman sektörünün özellikle süper kahraman türü kapsamında Marvel ile birlikte taşıyıcı sütunu hüviyetine sahip olan DC Comics'in genç editörlerinden biri olan Karen Berger'in, şirketin İngiltere'deki resmi irtibat görevlisi olarak atanmasıyla birlikte İngiliz çizgi roman sektöründe önemli bir canlanma görülmeye başlanmıştır (Mazur ve Danner, 2014: 175). Burada Amerikan modeline bağlı bir sektör içi revize ve reform sürecinden söz etmek mümkündür. Bu hamlenin bir sonucu olarak İngiltere'nin, Berger'in rehberliğinde seçilen ve istihdam edilen yazarlarla birlikte Amerikan ana akım çizgi romanlarında özellikle biçim, anlatım ve muhteva bağlamında kaydedilen gelişmelere en çabuk ayak

uyduran ülkelerden biri olduğu düşünülmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 175). Onun döneminde ve denetiminde üretilen çizgi romanların atıl yüzeysellikten sıyrılması sonucu anlatılardaki tematik ve felsefi derinliğin arttığı, bu nitelik artışının ise İngiliz çizgi romanlarının ithalat hacmine olumlu bir biçimde yansıdığı; Grant Morrison, Jamie Delano, Neil Gaiman ve Peter Milligan gibi önemli sanatçılar etrafında bilim kurgu, fantastik vb. çeşitli türlerde kalıcı yapımların üretildiği belirtilmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 175).

Bu dönemde Amerika'da gözlemlenen ve Berger'in İngiliz pazarına entegre etmeye çalıştığı gelişmelerin önemli bir bölümü kurgusal derinlik alanında gerçekleşmiştir. Çizgi romanların yetişkin kitleyi yeniden etkileyebilmesi ve okuyuculara daha derinlikli ve yoğun bir okuma deneyimi sunabilmesi açısından son derece önemli bir adımı teşkil eden bu gelişmede özellikle Chris Claremont ve sektörün vateran otoritesi Will Eisner birlikte önemli bir rolü paylaşmaktadırlar. "X-Men" serisini devralarak 1975-1991 yılları arasındaki on altı yıl boyunca oldukça başarılı işlere imza atan Claremont, bu seride ve devamında, tekniğinde giderek daha da belirginleşen bir devrim olarak; anlatılardaki olay örgüsünün alışlageldik anlayıştan çok daha karmaşık ve detaylı inşa edildiği, karakter tasarımlarında ise derinliğe ve serüven içerisindeki kişilik gelişimine daha fazla önem verildiği bir anlayışı benimsemiştir (Maruz ve Danner, 2014: 169).

Bu tür bir anlayış ise yarattığı detaycı, derinlikli ve kompleks yapı nedeniyle çizgi romanlarda, bir serüvenin tek bir sayıda başlayıp tamamlanmadığı, olayların devam eden sayılara taşarak devam ettiği ürünlerin fazlalaşmasına neden olmuştur. Böylelikle klasik gelenekte yer alan; hikayeyi tek bir sayıda ve o sayının iki kapağı arasında tamamlama mecburiyetinin esnetilerek aşılmasıyla birlikte kurgusal tasarımdaki olay ve şahısların daha derin ve detaylı inşa edilebilmesi noktasında yazarların da çok daha geniş ve konforlu bir hareket alanına kavuştuğu düşünülebilir. Bu gelişmenin okur kanadına yansıyan en önemli etkilerinden biri ise hikaye ve karakter bazında

gerçekleştirilen derinleşme sayesinde daha kompleks ve çok boyutlu bir kimliğe bürünen üretimlerin gerçeklik ile olan teması ve paylaşımı da artması nedeniyle, okurların çizgi roman dünyası ve karakterleri ile kendilerini özdeşleştirme imkanlarının da gelişmiş olmasıdır.

Diğer yandan iç kurgudaki derinlik ve detay artışının bir sonucu olarak karşımıza çıkan hacimsel genişleme ise çizgi romanları bir derece itibariyle fantastik romanlara yakınlaştırmıştır. Burada ise söz konusu derinleşme sürecine olan etkisi bakımından sözünü ettiğimiz bir diğer önemli isim olan Will Eisner'ı anmak gerekmektedir. Yazarlık kariyerine 1936 yılında başlayan Eisner, çizgi roman sektörünün geçirdiği hemen tüm evrimlere tanıklık etmiş, altın dönemleri de kriz zamanlarını da yakından takip etmiş ve modern çizgi romancılığın otorite isimlerinden biri olarak kabul görmüş başat isimler arasındadır. Fakat onun çizgi roman tarihindeki en önemli özelliklerinin başında, "grafik roman" kavramını ilk defa ortaya atan kişilerden biri olması ve bu kavramın etrafında şekillenen bir dizi devrimin çizgi roman sektörüne entegre edilmesi yönünde teklif ve örnek uygulamalarda bulunmasıdır. Eisner, 1978 yılında "A Contract With God and Other Tenement Stories" adlı kitabını çıkarmıştır. Yapıtta çizgi roman tarihi açısından önem taşıyan ve aynı zamanda yazarın inovatif yaklaşımını yansıtan kavram "grafik roman" terimidir.

Bu terim aracılığıyla Eisner, dünya genelinde süper kahraman merkezi imgesi ve çocuk-ergen kitlesi ile ilişkili şekilde algılanan tefrika, dergi formatından uzaklaşmak, daha hacimli ve ciddi görünümlü bir form ile geleneksel çizgi roman pazarından çıkıp kitapçılarda, roman reyonlarında pazarlanan bir formata geçmek istemiştir (Maruz ve Danner, 2014: 181). Bu teklif, salt ve basit bir pazarlama stratejisinde öte, grafik roman kavramının içerisini dolduracak şekilde çizgi romanı yeniden yapılandırma veya buna koşut bir biçimde çizgi roman ile edebi roman arasında yer alan melez bir türün icadına göndermede bulunmaktadır.

Grafik roman fikrinin teorik zeminini ve amaçlarını çeşitli konferans ve yazılarında da anlatan Eisner, bu kavramı ilk defa gündeme taşıdığı ‘‘A Contract With God and Other Tenement Stories’’ adlı kitabında da teorisini pratiğe dökerek kastettiği yapıyı uygulamalı bir şekilde örnelemiştir. Eisner’ın kitabı; basım formu, 200 sayfaya yakın hacmi, kompleks olay örgüsü ve karakter yapısı ile bir romanı, içerisinde görsel çizimlerin ağırlıkta oluşu ve konuşma balonları gibi çizgi roman unsurlarının bulunması gibi özellikleri itibariyle de çizgi romanı anımsatmaktadır. Dolayısıyla burada her ikisinden de farklı olarak, ileride tam anlamıyla ayrı bir tür haline gelecek olan grafik romanın tipik bir örneği ile karşılaşılmaktadır. Bu anlamda grafik roman kavramı etrafında kendi devrimsel ve inovatif düşüncelerini sistemleştiren Eisner’ın çizgi romanı; gerek yapı gerekse içerik olarak kısa, yüzeysel ve fantastik içeriklerden ziyade günlük yaşama ve insan gerçekliğine, dolayısıyla edebi romana yaklaştıran, daha uzun ve kompleks bir yapıyı önerdiği görülmektedir. Bu yapı sayesinde çizgi romanın sanatsal açıdan daha gelişmiş ve olgun bir türe evrileceğini öngören Eisner, türün bu noktada edebi romana daha da yaklaştırılması nedeniyle çizgi romanın yalnızca çocuklara yönelik bir içerik olduğu algısından da kurtulabileceğini, daha ciddi bir görünümle yetişkin kitleyi de kendisine çekebileceğini, satış kanalları ve tüketici kitlesinin genişlemesiyle ise birlikte ise daha da geniş bir sektörel hacim kazanılabileceğini düşünmüş olabilir.

Fakat sürecin ilerleyen aşamalarına baktığımızda Eisner’ın çabalarının çizgi romanı dönüştürmekten ziyade çizgi roman ile edebi roman arasında melez bir tür olarak grafik romanı daha yaygın ve popüler hale getirdiğini söylemek daha doğru olabilir. Diğer yandan Eisner’ın popülerleştirdiği ve sistematize ettiği grafik roman terimi bir üretim türü olarak Avrupa’da gerek çizgi roman gerekse edebi roman türündeki ürünler ile rekabet edebilecek seviyeye ulaşamamış olsa da, bu kavram etrafında ortaya koyduğu fikir ve uygulamalar itibariyle çizgi romanlarda daha karmaşık ve derinlikli krugu yapılarının, dışsal gerçeklik ve gündelik yaşam ile daha güçlü bağlara sahip içeriklerin artmasına katkıda bulunduğu söylenebilir. Bu anlamda özellikle 1980’lerde türün daha

derinlikli ve gerçekçi bir boyut kazanmasında Chris Claremont ile birlikte, sektörde her zaman ciddi bir otorite olarak kabul gören ve sanatçılar üzerinde büyük bir etkisi olduğu varsayılan Will Eisner'in da önemli bir pay sahibi olduğu düşünülmektedir. Claremont ve Eisner'in öncülüğünde hikaye ve karakter kurgusu kapsamında gelişen derinleşme ve gerçekçilik artışı; çizgi romanların sinema sektöründe de çok daha kolay ve nitelikli bir şekilde senaryolaştırılabilmesine katkıda bulunmuş olabilir. Nitekim Claremont'un 16 yıl boyunca devam ettirme başarısı gösterdiği X-Men serisi üzerine, yalnızca 2000'lerden itibaren 10'un üzerinde büyük bütçeli sinema filmi çekilmiş, bunlardan 2014 yılında vizyona giren "X-Men: Days of Future Past", 746 milyon dolar, 2016 yılında gösterime giren "X-Men: Apocalypse" ise 543,9 milyon dolarlık bir gişe hasılatı elde ederek çizgi roman/sinema işbirliği ile üretilen en başarılı yapımlar arasında yerlerini almıştır. Claremont'un ellerinde boyut atlayan X-Men çizgi romanlarının bu kadar fazla sayıda filme aktarılması da bu yapımların hem çizgi roman bağlamında hem de medyalar arası düzlemdeki başarısının bir başka göstergesidir.

1980'li yıllarda Amerikan çizgi romanlarında ve özellikle süper kahraman türünde sağlanan derinlik ve gerçekçilik artışı; tematik anlamda anlatılarda yaşanan mevcut hayata ve bu hayattaki sosyal sorunlara daha fazla odaklanan bir çizgi roman çizgisinin yükselmesine zemin hazırlamıştır. Fakat bu gelişmelerin etkisiyle sektörde görülen en çarpıcı farklılık ise gelenekte kemikleşmiş halde bulunan ve bu alışlageldik formunu uzun yıllar devam ettiren bir çeşit yarı ilahilik derecesindeki kusursuz süper kahraman şablonunun dışına çıkılmasıdır. Anti kahraman kavramıyla tanımlanan bu portrede; kahraman etiği açısından kusursuz bir erdem yapısına sahip bulunan, tüm zorlukların üstesinden gelmek için yeterli güçlerle donatılmış, fizyolojik açıdan ise bu özellikler ile uyumlu ve tamamlayıcı bir dış görünüme (kaslı, çekici, yakışıklı/güzel) sahip olan merkezi kahraman yapısında önemli bir farklılaşma görülmektedir. Genellikle insan olmalarından dolayı sınırlı bir güce sahip olan bu kahramanların asıl ayırışan özellikleri ise kişilik bakımından geleneksel kahraman etiğine tam olarak uymayan moral değerleridir. Esas

olarak bu yön itibariyle anti kahraman kategorisinde değerlendirilen bu kahramanlar; ahlaki açıdan kusursuz olmayan, zaman zaman ruhunda iyilik ve kötülük arasında gelgitler oluşan, geleneksel kahraman etiği kapsamında yanlış yahut şüpheli tutum ve ideolojiler gösterebilen, sorgulanabilir kararlar ve aksiyonlar alan bir tipoloji sergilemektedir. Tüm bu özellikler kahramanı geleneksel mitik kahraman ile kusurlu sıradan insan arasında bir yere yerleştirerek anti kahraman tipini ileri çıkarmaktadır. Bu tip ise bahsedilen tüm yönleri itibariyle tek boyutlu şekilde mutlak iyi ve kadir bir kahraman yapısından ziyade sosyal realiteden ve kaotik insan gerçekliğinden daha yoğun şekilde beslenen bir yapı arz etmektedir.

Bu anlamda söz konusu yıllarda buradaki eğilimin bir tezahürü olarak Batman, Wolverine (X-Men), Daredevil ve Punisher gibi anti kahraman tipolojisine sahip çizgi roman kahramanlarının ait olduğu serilerin ciddi anlamda yükselişe geçtiği görülmektedir. Diğer yandan, süper kahraman türü içerisinde genellikle tüm dünya için küresel boyutta bir tehdit oluşturan, dünya dışından gelen veya insan dışı/ötesi bir nitelik barındıran fantastik düşmanların ağırlıkta olduğu çizgi romanlara kıyasla daha az görülen, sosyal gerçeklikle bağı çok daha kuvvetli, kriminal tipolojiye sahip insan düşmanların da ciddi bir biçimde kullanımının arttığı görülmektedir. Dolayısıyla 1980'lerde çizgi roman türünde kaydedilen derinleşme, grafik roman kavramının popülerleşmesi ve bu türe ait özelliklerin çizgi romanlara da etki etmesi gibi etkenler etrafında; ortaya konan ürünlerdeki gerçekçi perspektiflerin, sosyal olayların, dışsal gerçeklik ve insan figürünün etkisini arttırdığı bir üretim anlayışı şekillenmiştir.

2.1.9. Yeni Teknolojik İmkan ve Medya Bağlamlarının Yükselişi ve 1990'larda Çizgi Roman Hareketlerinin Durumu

1980'lerde popülerleşen anti kahraman figürü ve onun yarattığı mitsel kahramanı insan kahramana yaklaştırma olgusunun 1990'larda da etkisini sürdürdüğü görülmektedir. Hatta 1990'lar yaklaşırken merkezi kahramanların kişiliklerinde bulunan bu karanlık, insani zaafılara tekabül eden kusurlu

tarafların daha da keskinleştiği söylenebilir. Bu anlamda 1986 yılında yayınlanan ‘‘The Dark Knight Returns’’ ve ‘‘Watchmen’’ adlı prestijli çizgi romanlarla birlikte bu yöndeki anlatıların daha karanlık, kahramanların ise daha çok şiddete meyilli bir hale geldiği vurgulanmaktadır (Mazur ve Danner, 2014: 215).

Bilindiği üzere bu yapımlardan her ikisi de 2000’li yıllarda sinemaya uyarlanmıştır. Beyaz perde de ciddi bir başarı gösteren bu yapımlar, anti kahraman figürünün ve öykülerdeki realist derinleşmelerin okuyucu ve izleyici nezdinde önemli ölçüde ilgi gördüğünü ispatlar niteliktedir. Bunlar arasında özellikle en popüler anti kahramanlardan biri olan Batman karakterinden ve çizgi romanlarından ilham alınarak 2008 yılında Christopher Nolan tarafından sinema filmi çekilen ‘‘The Dark Knight’’ adlı yapım, bir taraftan gişe rekorları kırarak dünya genelinde bir milyar doları aşan bir hasılat elde ederken diğer taraftan ise günümüzün en fazla itibar edilen film otoritelerinden biri olan IMDb’de tüm zamanların en iyi üç filminden biri olarak gösterilmiştir. Dolayısıyla 1980 ve 1990’lardan itibaren gerek sanatçılarda gerekse okur kitlelerinde tek yönlü bir tipolojinin aksine hem karanlık hem de aydınlık tonları, iyiliği ve kötülüğü bir arada karakterinde toplayan, bu bağlamda ise insan gerçekliğine daha fazla temas ederek alımlayıcı ile daha kuvvetli bir özdeşleşme imkanı tesis eden çizgi roman kahramanlarının giderek daha da revaç kazandığı yönünde bir çıkarım yapılabilir.

1980’lerde bahsettiğimiz anlatı ve karakter bazındaki derinleşme çabaları, gerçekçilik arayışı, sosyal gerçekliğe yönelik yakınsama tavrının kuvvet kazanması vb. gibi gelişmelerin bir sonucu olarak vücuda getirilen bu ürünler, teorik düzlemde yetişkin kitleyi daha fazla kendisine çekmeye yönelik bir vizyonu içermektedir. Dolayısıyla 1990’larda da hem süper kahraman türünün kendi iç dinamiklerinde hem de bu tür dışında yer alan çizgi roman türlerinde farklı arayış ve derinleşmelerin olduğu söylenebilir. Bu bağlamda daha öncesinde de sözünü ettiğimiz üzere, bir süre önceleri DC Comics’in editörlerinden biri olarak Britanya/İngiltere kökenli çizgi romancıları

Amerikan ekol ve endüstrisine kazandırmaya çalışan Karen Berger'in 1993 yılında kurduğu "Vertico Comics"; 90'lı yıllarda süper kahramanlık dışı temalara ait çizgi romanların en önde gelen temsilcilerinden biri olmuştur (Maruz ve Danner, 2014: 217). Oldukça nitelikli yazarların bir araya toplandığı Vertigo'da geleneksel mitik süper kahraman tiplerine karşın "Phantom Stranger" gibi daha realistik bir yapıya sahip yapımlar da yer almakla birlikte, asıl olarak dedektiflik, suç, büyü, korku, gizem, paranormalite ve metafizik gibi farklı temalardaki içeriklerin önemli bir yer tuttuğu görülmektedir.

Bunlar arasında mitolojik ve tarihi bir doku barındıran; uyku, arzu ve ölüm gibi soyut kavramların sonsuz varlıklar olarak kişileştirilmesi üzerinden aktarılan bir macera öyküsü olan "Sandman", iblisler, düşmüş melekler, dünyada gezinen ruhlar, cehennem vb. gibi İncil ve Hristiyanlık inancı etrafında şekillenen bir takım karanlık hikayelerin merkezinde yer alan bir anti kahraman olan John Constantine'in başrolde olduğu "Hellblazer"(Cehennem Ateşi), ve yine oldukça ünlü bir yapımların; faşist yönetim karşısında anarşinin yüceltildiği, estetik ve lirik yönü oldukça yüksek bir çizgi roman serisi olarak "V for Vendetta" şöhretleri günümüze kadar ulaşan önemli çalışmalardır. Bunlardan özellikle V for Vendetta ve Constantine adıyla filme uyarlanan Hellblazer adlı yapımların her ikisi de 2005 yılında vizyona girmiş, yarattıkları etkinin zaman geçtikçe giderek artması sonucu bugün itibariyle pek çok izleyici kitlesine ve sinema otoritelerine göre dünya sinemasının kült filmleri arasında yerlerini almışlardır. 1990'lı yıllarda ayrıca, özellikle dijital teknoloji ve baskım tekniklerinde kaydedilen gelişmelerle birlikte ürünlerin görsel kalitesinde de önemli bir artış görülmüş, fakat bu yeni tekniklere geçişle birlikte fiyatlarda da genel bir artış gözlemlenmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 222).

Yine bu yıllarda görülen bir diğer dikkat çekici olay ise ana akıma ek olarak farklı tarz ve yönelimlerden beslenen alternatif çizgi romanların popüler hale gelmesidir. Bunlar arasında özellikle çizim tarzı ve görsel tonlama açısından siyah-beyaz tasarımlı yapımların öne çıkması dikkat çekicidir. Görsel ve dijital

teknolojilerde ilerleme kaydedilen, çizim ve baskılama noktasında renk kullanımının kusursuza yaklaştığı bir dönemde alternatif çizgi roman üreticisi sanatçı ve yayıncıların böylesi bir yönelim sergilemeleri ticari açıdan riskli gibi görünmekle beraber bu eğilimin bohem kültüründen de beslenen postmodernist bir ideolojik temele dayanmakta olması da muhtemeldir. Bu temel ise büyük oranda gündelik yaşantının realitesiyle bağlantılı şekilde eserlerde işlenen bireye ve topluma dair çeşitli konuların kurgulanmasında melankolik ve nostaljik bir duyarlılığın güdümlenmesi olabilir. Nitekim bu çizgide faaliyet gösteren sanatçılar, giderek yaygınlaşan bir melankolik nostalji duyarlılığı benimseyerek, içeriğin yanında geçmiş on yıllardan çizim tarzına dair de izler taşıyan, siyah beyaz renklerin hakim olduğu; sosyal açıdan beceriksiz, toplum ile uyumsuz, yabancılaşmış, eğreti karakterleri içeren ilgi çekici hikayeler kaleme almışlardır (Mazur ve Danner, 2014: 237). Söz konusu melankolik nostalji duyarlılığı ve onunla örtüşen siyah-beyaz estetiğin getirdiği önemli bir farklılık ise bu yaratım tarzının aynı zamanda yazarları da çizgi romanlarda kendi şahsi yaşamlarından, geçmiş yaşanmışlık ve hatıralarından bir takım malzemeler kullanmaya sevk etmiş olmasıdır.

Dolayısıyla alternatif çizgi romanların geleneğin dışına çıkan, hatta kimi zaman onunla direk olarak çatışıp alay eden genel yapısının yanında bu üretimlerin içerisindeki bireye ve topluma dair bakış biçimleri, tematik yoğunlaşmalar ve vurgulanmaya çalışılan duygu ve düşünce tarzları göz önüne alındığında bu eserlerde zaman zaman boheme kaçan fakat daha çok postmodern bir havanın kendisini gösterdiği düşünülebilir. Dolayısıyla 1990'ları karakterize eden önemli zenginliklerden bir diğerinin de alternatif çizgi romanlar ve bu üretimlerde öne çıkan nostaljik, romantik hassasiyetler, siyah beyaz estetik ve biyografik içerikler olduğunu söylemek mümkündür. Bu çizgideki alternatif çizgi romancılar arasında ise her biri birbirinden oldukça farklı tema ve motifler içeren yapıtlar üreten fakat kendi tarzlarında hepsi de başarılı bir kariyer çizen Chris Ware, Adrian Tomine, Charles Burns ve Daniel Clowes gibi isimler öne çıkarılabilir. Sonuç itibarıyla ise siyah-beyaz çizim tarzından radikal boyutlu tematik yaklaşımlarına kadar sahip olduğu diğer tüm özellikler

ile birlikte alternatif çizgi romanların da bu dönem çizgi roman sektörüne ve kültürüne önemli bir farklılık ve zenginlik kattığı açıkça görülebilmektedir.

2.2 AVRUPA'DA ÇİZGİ ROMAN

Çizgi roman, Amerikan ekolünün öncülüğünü üstlendiği bir süreçte küresel bir endüstriye dönüşmeden önce dünyanın pek çok yerinde genellikle her ülkenin kendi sınırları içerisinde faaliyet gösteren ve istisnai örnekler dışında çevre ülke ve kültürlerine yayılamayan bir üretim alanı olarak göze çarparken özellikle 1920 ve 1930'lardan itibaren Amerikan çizgi romancılığının eriştiği başarı ile başlattığı küresel yayılım sonucunda çizgi romanlardaki sektörel potansiyele yönelik farkındalık da artmış ve bu olgu ülkelerdeki yerel yatırım, girişim ve üretimlere olumlu şekilde yansımıştır. Bu ülkelerden bazıları ise devam eden süreçte kaydettikleri ilerlemeler sayesinde uzun bir dönem boyunca küresel pazarda tek büyük patron konumunda yer alan Amerikan çizgi romancılığı ile rekabet edebilecek, hatta belli dönem ve yapımlar özelinde onu geride bırakan bir sektör inşa etmeyi başarmıştır. Günümüzde farklı üretim ve tüketim dereceleri ile dünyanın hemen her bölgesinde kendisine yer bulabilen bir popüler kültür ürünü hükmünde olan çizgi romanların, bu sürece gelirken kat ettiği tarihsel gelişim ve yayılım merhalelerinde merkezi bir rol oynayan, gerek sanatsal nitelik gerekse endüstriyel başarı bakımından öne çıkan bir takım ekol ülkeler mevcuttur. Bunlar Amerika, Japonya ve Batı Avrupa'yı temsil eden Fransa-Belçika çizgi roman ekolleridir. Söz konusu üç ekol, hem çizgi romanın türsel ve kültürel gelişiminde hem de günümüzdeki üretim, dağıtım, tüketim ve küresel pazar dengelerinin düzenlenmesinde başrolleri paylaşmaktadır.

2.2.1. Fransız-Belçika Ekolü Çizgi Romanlar

Amerikan çizgi roman endüstrisinin dominant üstünlüğünün dışında Avrupa'nın diğer bölgelerinde de çizgi roman sektörünün küresel prestije sahip bir olgunluk seviyesine ulaşmasında Fransa ve Belçika eksenli bir yaratıcı

merkezleşmenin gelişimi doğrudan bir belirleyiciliğe sahip görünmektedir. Söz konusu yaratıcı merkezleşme ise 1959 yılında Fransız çizgi roman sanatçısı Albert Uderzo (1927-2020), René Goscinny (1926-1977) ve Jean-Michel Charlier (1924-1989) tarafından Paris merkezli ‘‘Pilote Magazine’’nin kuruluşuyla tarihlendirilmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 16). Bu dergi başlangıç yıllarında kaynak ve sermaye yaratma konusunda belli sıkıntılar çekse de kararlılıkla devam edilen süreçte bunun karşılığını fazlasıyla almış ve derginin ilk büyük başarılarından olan ‘‘Asterix’’, aynı zamanda derginin Pilote’un kuruluş yılı olan 1959’da piyasaya sürülerek dünyanın en uzun soluklu ve şöhret sahibi çizgi romanlarından biri olma yolundaki ilk adımını atmıştır. Çok daha sonraları sinema ve animasyon filmlerine de aktarılacak olan Asterix serisi özellikle Roma İmparatoru Julius Caesar ve Mısır Kraliçesi Kleopatra gibi tarihsel şahsiyet ve dönemlerin harmanlandığı yapımlarda dünya çapında ilgi gören bir başarı elde etmiştir. Bu anlamda 1966 yılında satışa sürüldükten sonraki iki haftalık süreçte 600.000 gibi büyük bir satış rakamına ulaşan Asterix’i yıllardır Amerikan çizgi roman sektörünün dominant hegemonyasında kalan Avrupa çizgi romancılığının küresel çaplı atılımlarından biri olarak görmek mümkündür.

Fakat buradan Avrupa ve onun birincil temsilcisi mahiyetinde olan Fransa-Belçika çizgi romancılığının ilk defa Asterix ile küresel pazara açıldığı sonucu çıkarılmamalıdır. Nitekim daha önce de belirtildiği üzere 1929 yılında çizgi roman sahnesine çıkan Fransız yapımı Tintin bu işi çok daha önceden üstlenmiş öncü yapımların başını çekmektedir. Daha sonrasında ise yine Fransa-Belçika ekolünün ürettiği amiral gemilerden olan ‘‘Spirou’’ ve ‘‘Lucky Luke’’ (Redkit) da tüm dünyaya pazarlanan, Avrupa çizgi romancılığının erken dönem klasik serilerinin başında gelmektedir. Bunlardan Spirou, Belçikalı sanatçı Robert Velter tarafından yaratılarak ilk defa 1938 yılında piyasaya sürülürken, ülkemizde de çok sayıda kuşağın önce çizgi romanlardan daha sonra ise çizgi filmlerden yakından tanıdığı, daha ziyade ‘‘Red Kit’’ adıyla bildiğimiz Lucyk Luke ise yine bir diğer Belçikalı sanatçı Maurice De Bevere, bilinen adıyla Morris tarafından 1946 yılında sektöre kazandırılmıştır. Pilote

Magazine ise ilerleyen yıllarında Lucky Luke, Asterix, Valérian and Laureline (1967) gibi çok sayıda büyük çizgi roman serisine ev sahipliği yaparken, aynı zamanda Fransa-Belçika ekolünün René Goscinny, Albert Uderzo, Christian Godard, G  b  , Jean-Marc Reiser, Jean Giraud, Jean-Claude M  zi  res, Pierre Christin ve Jean Tabary gibi daha pek   ok   nemli   izgi roman sanat  ısını kendi   atısı altında bir araya getirmiŐ tir.

Uzun yıllar boyunca k  resel pazarı domine eden Amerikan   izgi roman end  strisi karŐ ısında Japon mangası ile beraber rekabet edebilen yalnızca iki   izgi roman end  strisinden biri olan Fransa-Bel  ika   izgi romancılıđının altın d  nemi; pek   ok klasik yapıtın ilk defa ortaya   ıktıđı ve k  resel yayılım alanlarına eriŐ tiđi 1945-1960 yılları arasındaki periyod olarak g  r  lmektedir. Diđer yandan Pilote Magazine'in k  resele yayılan b  y  k baŐ arisına rađmen Fransız ve Bel  ikalı sanat  ıların tam potansiyellerine ulaŐ abilmeleri ve sekt  r  n kitlesel manada daha derin ve geniŐ  bir hacim kazanabilmesi i  in; asıl hedef kitle olarak   ocukları merkezine alan Pilote'un boŐ  bıraktıđı a  ıđa odaklanarak direkt olarak yetiŐ kin kitle ile muhatap olacak bir oluŐ uma daha ihtiya   duyulmaktadır. Burada ise   izgi roman tarihinde olduk  a   nemli bir yere sahip olan baŐ ka bir   retim Ő irketi olan "L'  cho des Savanes" karŐ ımıza   ıkmaktadır. Bilindiđi   zere Comics Code'un ardından Amerikan   izgi romancılıđında yetiŐ kin i  eriklerin   retimi ve dizginsiz, kısıtlamaya boyun eđmeyen   zg  r yaratım ortamının tekrardan sađlanabilmesi adına   arpıcı bir hareket olarak Underground akımı ortaya   ıkmıŐ tır. Bu hareketin merkez   ss   konumunda olan Robert Crumb'ın Zap Comix'inden ilham alan Nikita Mandryka da beraberinde Claire Bret  cher ve Marcel Gotlib'i de davet ederek 1972 yılında L'  cho des Savanes adlı dergiyi kurmuŐ  ve bu dergi sekt  rde kısa zamanda b  y  k ses getirmiŐ tir (Mazur ve Danner, 2014: 111).

Vizyonunu ve hedef kitlesini ilk zamanlarından itibaren hen  z kapakta baŐ layan radikal ve dizginsiz bir cinsel tasarım anlayıŐ ıyla ortaya koyan dergi; yeraltı furyasının ideolojik ve i  eriksel   zlerinden g  c  l   şekilde beslenirken Pilote'un   zellikle   ocuk kitle karŐ ısında kazandıđı baŐ arının bir benzerini yetiŐ kin kitleyi merkezine alarak elde etmiŐ  ve Fransız-Bel  ika   izgi

romancılığının derinliğini ve çok boyutluluğunu arttırarak sektörün diğer kanadındaki bir başka küresel çaplı marka haline gelmiştir. Bu yönüyle aynı zamanda kapağında “yalnızca yetişkinlere yönelik” uyarısı taşıyan ilk Fransız dergisi olan L'Écho des Savanes, sansür, filtre vb. herhangi bir kısıtlayıcı müdahale taşımaksızın müstehcen tasarım, imge ve hikayelerin oldukça parodik bir tarzla işlendiği bir yetişkin çizgi roman dergisi olarak 1972-2021 yılları arasında uzun süreli bir yayın hayatı geçirmiştir. Derginin beslenmiş olduğu temel kaynak olan yeraltı duyarlılığının etkisini yitirdiği yıllardan sonra bile tüm radikal, müstehcen ve etik açıdan illegal görünümüne rağmen neredeyse yarım asırlık bir yayın hayatı geçirmesi onun başta Fransız-Belçika çizgi roman kültüründe ve sonrasında ise dünya çizgi roman pazarındaki önemli yerini ortaya koymaktadır.

Mandryka'nın dergisinin neşre başladığı zamandan iki yıl sonra sektöre dahil olan bir başka önemli çizgi roman organı ise 1974 yılında Jean Giraud, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet ve Bernard Farkas gibi tecrübeli sanatçılar tarafından kurulan “Metal Hurlant” dergisidir. Ana içerik skalası daha çok bilim kurgu ve fantastik temalı yapımlardan oluşan söz konusu dergi de üretimlerini konu, görsellik, ifade ve anlatım biçimi olarak yetişkinlere yönelik bir tarzda tasarlayarak bu dönemin Fransız-Belçika çizgi romancılığına farklı bir dinamizm ve çeşitlilik katmıştır. Fakat bu dergi, bünyesinde barındırdığı çok sayıda kadın sanatçıya rağmen üretimlerinin yoğun ve agresif biçimlerde cinsiyetçi içeriklere yer vermesi nedeniyle feminist tepkilerle karşılaşmış; bu tepkiler arasında en ünlü ve dikkat çekici olanı ise 1976 yılında “tamamen kadınlar için tamamen kadınlar tarafından” manifestosuyla yayına başlayan feminist dergi “Ah ! Nana”dan gelmiştir (Maruz ve Danner, 2014: 120). Metal Hurlant bu eleştirilere rağmen uzun yıllar boyunca çizgi roman sektöründeki ağır toplardan biri yayıncılık hayatına devam etmiş ve çok sayıda seriye ev sahipliği yapmıştır.

Yine aynı yıllarda kurulan ve belki de Fransız-Belçika çizgi roman tarihinde Metal Hurlant'tan çok daha önemli bir yere sahip olan bir başka büyük dergi

ise ‘‘Futuropolis’’ adını taşımaktadır. 1972 yılında her ikisi de birer illüstratör olan evli çift Étienne Robial ve Florence Cestac’ın birlikte kurdukları Futuropolis’in çizgi romancılık sektöründeki diğer pek çok şirketten ayrılan farkı ve önemi; ticari beklenti ve politiklardan ziyade idealist bir biçimde salt sanatsal nitelik ve ilerleme fikrini merkezine alan bir motivasyonu benimsemesidir. Bu anlamda daha öncesinde Paris’te eski bir kitapçı dükkanı olan Futuropolis’in, çizgi roman sanatını ilerletmek için gayretle çalışan Cestac ve Robial çifti tarafından devraldıktan sonraki ilk yıllarında yayıncıdan kuryeye kadar şirketin tüm çalışanlarının aynı maaşı aldığı ve çizgi romanın tek kullanımlık bir ticari metadan ziyade estetik değeriyle öne çıkan, saygın ve uzun ömürlü bir sanat üretimi şeklinde yeniden tanımlanması ve tasarlanması yönünde bir motivasyonun benimsendiği belirtilmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 125). Çizgi romanları klasik dergi formatı yerine kitap formunda üreten Futuropolis’in buradaki tavrı çizgi romanları daha ciddi, sanatsal değeri ve emek oranı daha yüksek, gündelik tüketimden ziyade daha kalıcı ve uzun ömürlü bir üretim unsuru olarak sunmak istemesiyle ilgili olarak görülebilir. Aynı zamanda derginin bir diğer önemli işlevi ise başta Jacques Tardi olmak üzere pek çok sanatçının adını duyurmasına ve yenilikçi eserler üretmelerine olanak sağlamasıdır.

Futuropolis özellikle 1980 ve 1990’larda çizgi roman sektöründe gerçekleşen ekonomik krizlerde diğer pek çok büyük şirkette de olduğu gibi ciddi finansal sorunlarla karşılaşmış olsa da bugün itibariyle sektördeki 50. Yılı kutlamakta ve yayıncılık faaliyetini hala devam ettirerek çizgi roman tarihindeki önemli işlevini canlı bir biçimde sürdürmektedir. Dönemin çizgi roman faaliyetlerine yön veren bu büyük dergilere ek olarak 1978 yılında yayın hayatına başlayan ‘‘À Suivre’’ dergisi de başta L’Écho des Savanes ve Metal Hurlant gibi temel taşlar olmak üzere kendisinden önceki başarılı dergilerin modellemelerinden ilham alarak yetişkinlere hitap eden fakat şiddet ve cinselliğe mümkün olduğu kadar az vurgu yapan kaliteli içerikler üretmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 131). Burada belirtmek gerekir ki yukarıda hakkında bilgi verilen dergilerin tamamı Türk çizgi romancılığında da oldukça büyük bir etki sahibi olmuş; yerli

sanatçıların önemli bir kısmı bu dergilerdeki sanatçı ve anlatılardan etkilenmiş, ilham almış yahut direkt olarak onlardan uyarılma çizgi romanlar üretme yoluna gitmişlerdir. Aynı şekilde Türkiye’deki yayıncılar da özellikle 20. Yüzyılın ortalarından itibaren uzunca bir dönem Amerikan çizgi romanlarının yanında Fransa-Belçika ekolüne mensup ve ağırlıklı olarak burada ismi geçen dergilerde yayınlanan içerikleri Türkçe’ye tercüme ederek yayınlamış ve yerel okuyucunun çizgi roman türünü tanıması, bu türün kültür ve zevkini edinmesi için her biri ayrı bir klasik hüviyetini kazanmış olan buradaki prestijli çizgi roman serilerinden fazlasıyla yararlanmışlardır.

Bu arada 20. Yüzyılın ikinci yarısında Avrupa’da gelişerek pek çok kültürel üretim alanında kendisini hissettiren; gerçekliği tek, bileşik ve objektif bir fenomen olarak kavrayan klasik anlayışın aksine onun belirsiz, değişken ve hatta birden fazla yoruma açık olduğunu savunan “yeni realizm” akımı, bu yıllarda Avrupa çizgi roman sektöründe de etkili olmaya başlamıştır (Mazur ve Danner, 2014: 139). Yeni Realizm akımının kökleri her ne kadar daha eski tarihlere dayansa da, onun asıl olarak II. Dünya Savaşı’nın yıkıcı ve buhranlı tecrübelerinin ardından gerçekliğin sorgulanması ve yeniden yorumlanmasını sağlayarak şiir, roman, resim, mimari vb. gibi muhtelif sanatları ciddi anlamda etkileyen akımlardan biri olarak yükselmiş olması muhtemeldir. Bu noktada ise özellikle Moebius’un “Cauchemar Blanc”(1974) ve Tardi’nin “La Véritable Histoire du Soldat Inconnu”(1974) adlı eserleri Fransız çizgi romancılığında bu akımın etkin olarak görüldüğü temel yapıtlar olarak görülmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 139). Aslında tanım ve sınırlarını tam olarak belirlemenin zor olduğu düşünülen Yeni Gerçekçilik akımının çizgi roman sanatına kattığı en belirgin özelliklerden biri; gerçekliği yeniden tanımlama ve yorumlama uğraşına girişen bu duyarlılığın, söz konusu girişimi esnasında diğer pek çok medya ve sanat alanından teknik, malzeme, stil ve perspektif alımlayarak çizgi roman ortamına kazandırmasıdır.

Bu dönemde Avrupa çizgi romancılığında geniş çaplı etki uyandıran bir başka olay ise sektörün belki de ilk küresel patlamasını ve açılımını gerçekleştiren

eski bir serinin çizim stilinin yeniden popüler hale gelmesiyle gerçekleşmiştir. Yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkarak küresel çaplı ilk çizgi roman serilerinden biri olma başarısını gösteren Tenten'in yaratıcısı Herge'ün ilk olarak 1930-1950 yılları arasında ortaya koyduğu fakat daha sonraları unutulmuş bir tarz olan "ligne claire"(açık çizgi) estetiği 1970'lerin başında Joost Swarte'nin çalışmalarıyla yeniden canlanmaya başlamış; Ever Meulen, Marc Smeets ve Theo van den Boogaard gibi başka pek çok sanatçıyla beraber hızla Batı Avrupa ülkelerine yayılmış ve sektörde yeniden önemli bir yer edinmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 145).

Gerçekte ligne claire estetiği bu döneme göre ilkel ve demode olmakla birlikte, tarzın yeniden dirilerek popüler hale gelmesindeki asıl etken faktör buradaki estetik anlayışın yaslanmış olduğu ideoloji temelle ilişkilendirilmektedir. Nitekim çizim tekniğinde kesinlik, açıklık, doğrusal ve gölgesiz bir görselliği benimseyen bu sade estetiğin ardında özellikle genç okurlar itibarıyla otoriteye saygı ve kurumlara inanç gibi kültürel değerlerin aşılmasına yönelik düzenli ve iyimser bir dünya görüşü söz konusudur (Mazur ve Danner, 2014: 145). Diğer yandan ligne claire estetiğinin ortalama 30 yıl öncesinden kopup gelerek ciddi bir etki ve yayılım göstermesinde yalnızca kendi estetik çizgisi değil; bu estetiğe gösterilen tepkilerin, buradan doğan yeni adaptasyon ve varyantlaşmaların da etkisi olmuştur. Örneğin kimi sanatçılar bu estetiği doğrudan benimseyip uygularken, başta yeraltı duyarlılığını taşıyan diğer pek çok sanatçı ise bu stil ve ideolojinin tam tersini izleyerek ligne claire'a alaycı ve ironik şekilde yaklaşan karşıt yönelimli ürünler vermiştir. Bu anlamda özellikle arka planda aydınlık ve açıklık yerine karanlık ve muğlaklığı tercih eden, otorite ve düzen yanlısı olmaktan ziyade anti otoriter ve anarşist bir anlatı tavrını benimseyen çizgi romanlar da ligne claire stili çizgi romanların karşıt safında yer almışlardır.

Fransız ve Belçikalı sanatçı ve yayıncıların birlikteliği ile yükselerek Avrupa'yı temsil eden bir çizgi roman ekolü olarak anılan bu endüstrinin üretimleri aynı zamanda, bazı araştırmacılar tarafından İkinci Dünya Savaşı

sonrasındaki Alman ve Amerikan propagandasına karşı kültürel bir direniş yahut karşı hamle olarak da görülmektedir (Yağlı, 2021: 7).

Diğer yandan Fransa-Belçika çizgi romancılığının Amerikan çizgi roman endüstrisinden ayrılan bazı önemli farklılıkları da çizgi roman tarihçileri tarafından ayrıca dikkat çekici görülmektedir. Bunlardan birincisi, Amerikan çizgi roman geleneği Marvel ve DC gibi amiral gemilerine rağmen büyük yapım şirketlerinin hegemonik tekelinden bağımsız bir görünüm arz ederken, Fransız-Belçika ekolü çizgi roman geleneğini kapsayan “bande dessinées”lerin ise 1930’lardan itibaren daha statik bir format ile birkaç büyük yayıncının tekelinde yoğunlaştığı şeklindedir (Labio, 2011: 128). Ancak sektörü büyük oranda organize eden bu tekellere rağmen Fransa-Belçika çizgi romanlarında, belli bir yeknesaklık yahut içeriksel kısırlığın aksine ciddi ve fark yaratan bir zenginlik ve çeşitlilik söz konusudur.

Bu anlamda bir mukayese söz konusu olduğunda Fransız-Belçika ekolüne mensup çizgi romanların, estetiksel olarak Amerikan çizgi romanlarından daha zengin ve çeşitlilik arz eden bir yapıya sahip olduğunu düşünen araştırmacılar vardır (Kartalopoulos, 2016: 39). İki endüstri arasındaki asıl önemli fark olarak ileri sürülen bu savın sebepleri hakkında ise yerel endüstrinin benimsediği yayın politikası, ekolün beslendiği çizgi roman geleneğinin dokusu, sanatçıların ortaya koymuş olduğu yaratıcılık, bu yaratıcılığa imkan tanıyan serbest ortam vb. gibi mikro ve makro boyutlarda çok sayıda etkenden bahsetmek söz konusu olsa da buradaki farkın ortaya çıkışında söz konusu etkenlerden özellikle bir tanesinin sıvrılmakta olduğu düşünülmektedir. Burada kastedilen belirleyici faktör ise Fransa-Belçika çizgi romancılığının yüksek derecede bir yaratıcı çeşitliliğe ulaşmasına olanak tanıyan, sanatçı-yayıncı-toplum üçgenindeki özgürlükçü ilişki ağıdır. Bu konuyla ilgili olarak Yağlı, Fransız kültüründeki özgür düşünce anlayışının çizgi roman sektörüne de yansıtıldığını ve buradan hareketle söz konusu ekolün, diğer ekollere göre çok daha serbest hareket edebildiğine dikkat çeker (Yağlı, 2021: 8).

Benzer şekilde Kartalopoulos da; Amerika Birleşik Devletleri'nde 1954 yılında yürürlüğe giren Comics Code uygulamasını örnekleyerek, hem çizgi romanı pejoratif bir biçimde damgalayan hem de somut olarak onun türsel ve içeriksel özgürlük ve yaratıcılığını kısıtlayan bu türden bir sansür uygulamasının Batı Avrupa'da olmayışının aradaki farkı belirlediğine değinmektedir (Kartalopoulos, 2016: 39). Fransa-Belçika ekolünün 20. Yüzyılın ortalarından itibaren ulaştığı küresel çaplı başarı ve endüstriyel hacim, bir yandan bu ekolün hakim olduğu coğrafyalarda çizgi roman kültürünün güçlü şekilde yerleşmesini sağlarken diğer yandan ise gerek üretilen çizgi romanlar gerekse bu yaratımların yaratıcı endüstrilerde lisansörlük ettiği diğer içerik ve hizmetler itibariyle son derece büyük ve istikrarlı bir ekonomik katma değer alanını ortaya çıkarmıştır.

Diğer yandan bu ekolün erişmiş olduğu başarıda ve buradaki çizgi romanların oldukça erken tarihlerden itibaren ciddi ve önemli bir sanat ve endüstriyel üretim alanı olarak kabul görmesinde; bu yönde gelişen bilince destek veren nitelikli yayın ve araştırma çalışmalarının yapılmasının da önemli bir etkisi olduğu söylenebilir. Bu anlamda Claude Molitern tarafından 1966 gibi çok da geç sayılmayacak bir dönemde Fransa'da "Çizgi Roman Edebiyatının Araştırılması ve İncelenmesi İçin Sivil Toplum" anlamına gelen SOCERLİD'e (Société civile d'étude et de recherches des littératures dessinées) bağlı bir yayın organı olan "Phénix" dergisi kurulmuş ve dergide hem Amerikan çizgi romanları hem de Fransız-Belçika ekolü çizgi romanlarına dair çeşitli makaleler yayınlanmaya başlamıştır (Mazur ve Danner: 2014: 95). Çizgi roman tekniği, Amerika'da yayınlanan çizgi roman formlarının niteliği vb. konularda araştırmalar, yayınlanan yapımlara yönelik değerlendirme ve eleştiriler, tanıtım yazıları gibi daha pek çok konuda ciddi ve disiplinli makalelerin yer aldığı bu dergi çizgi romanın saygın bir sanat formu olarak kabul görmesinde de etki sahibidir. SOCERLİD, 1967 yılında ise Paris'te yer alan Dekoratif Sanatlar Müzesi'nde (Musée des Arts Décoratifs), "Bande Dessinée et Figuration Narrative" adında bir çizgi roman sergisinin düzenlenmesine de yardımcı olarak benzer bir fonksiyonu daha üstlenmiş, çizgi romanın oldukça prestijli bir

müzedede sergilenmeye degecek kadar önemli bir sanat üretimi olduđu mesajını vermiştir. Bu sergi aynı zamanda pek çok yerde dünyadaki ilk büyük ölçekli çizgi roman sergilerinden biri hatta çođu kez birincisi olarak gösterilmektedir. Dolayısıyla Fransa-Belçika çizgi roman kültürünün, üretmiş olduđu nitelikli ürünler dışında çizgi romanın bağımsız ve saygın bir sanat dalı olarak yerleşmesi yönünde tarihsel açıdan özellikle Avrupa çizgi romancılığı kapsamında öncü bir rolü olduđu görülmektedir.

Avrupa çizgi romancılığı bağlamında önem arz eden bir başka sahayı ele alacak olursak İtalyan ve İspanyol çizgi roman sektörlerinin de küresel çizgi roman endüstrisinin üç büyük ekolünün ardından gelerek pastanın diđer önemli paydaşları arasında geldiđi söylenebilir. Fransa'da "bande dessinée", Amerika'da "comic book", Japonya'da "manga" terimleriyle bilinen sanatsal üretimler İtalya'da ise "fumetto/fumetti" olarak anılmaktadır. Geçtiğimiz yüzyılın başlarında İtalyan çizgi romanları "fumetti"ler, yerel düzeyde gelecek vaat eden bir tür olarak sektörün küresele yayılan öncü ekollerini takip ederek gelişmeye çalışan popüler bir yaratım alanı olarak görünmektedir. 20. Yüzyılın ortalarından itibaren Fransa-Belçika ekolü gibi dünya çizgi roman endüstrisinin merkez kanatlarını oluşturan bölgeler de dahil olmak üzere Avrupa'nın pek çok yerinde Amerikan çizgi roman furiasının ve Amerikalı sanatçılardan etkisi açık şekilde görülmekte iken İtalya'da da benzer bir durum gözlemlenmektedir. Aslında Amerikan endüstrisinin İtalya'da filizlenmekte olan çizgi roman sanatına olan etkileri daha önceki yıllardan itibaren kendisini göstermiş olsa da Mussolini yönetiminin Amerikan çizgi romanlarının ithaline yönelik yasak getirmesi sonucu İtalya'daki sanatçı ve yayıncılar mecburi bir biçimde yerli ve özgün eser üretimine odaklanmak zorunda kalmışlar, burada ise Lotario Vechi'nin 1932'de çıkardığı "Jumbo" isimli dergi genç sanatçılardan eserlerini yayınlarken önemli bir işlevi üstlenmiştir (Yađlı, 2021: 10). Bu etkilenme olgusunda ise bilhassa İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika'ya göç ederek buradaki çizgi roman kültürü ile güçlü bağlar kuran İtalyan çizgi sanatçılardan belirleyici bir etkiye sahip oldukları düşünölmektedir (Yađlı, 2021: 10).

Bu anlamda Amerikalı ve Arjantinli meslektaşlarından etkilenecek yarattığı aksiyon ve macera konulu üretimleriyle 1960'lı yıllardan itibaren İtalyan çizgi romancılığının en etkili ve popüler isimlerinden biri olarak dikkat çeken Hugo Pratt da söz konusu dönemde sektöre yön veren önemli isimlerden biri olmuştur. Pratt'ın İtalyan çizgi romancılığı için bir diğer önemi ise çok daha kuvvetli bir endüstriyel pazar hacmine ve prestijli bir çizgi roman geleneğine sahip olan Fransa-Belçika çizgi roman sektörüne kadar ulaşan bir uluslararası etki uyandırmış olmasıdır. Onun 1967 ile 1969 yılları arasında yayınlanan “Una ballata del mare salato”(Tuzlu Denizin Şarkısı) isimindeki denizcilik maceralarını konu alan serisi 1975'de Fransa'da yayınlanmaya başlamış ve yarattığı büyük etki sayesinde Fransız çizgi roman sektöründe tarihi macera başlıklı büyük bir trendin başlatıcısı olmuştur (Mazur ve Danner, 2014: 107).

Yine bu yıllarda İtalyan çizgi romancılığının en ünlü eserlerinden biri olarak II Commandante Mark (Komutan Mark), Türkiye ve Fransa'da bilinen adıyla Captain Swing de 1966 yılında Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon ve Pietro Sartoris tarafından yaratılarak Stüdyo EsseGesse bünyesinde piyasaya sürülmüş ve uzun yıllar boyunca devam eden istikrarlı bir başarı elde etmiştir (Yağlı, 2021: 10). Türkiye'de ise özellikle Milliyet Gazetesi'nin eki olarak yayınlandığı dönemlerde oldukça yayınlaşan bir çizgi roman olan Kaptan Swing, Yeşilçam sinemasında fantastik kurgu ve çizgi roman uyarlamalarının oldukça revaçta olduğu bir dönemde, 1971 yılında yönetmen Tunç Başaran tarafından “Kaptan Swing: Korkusuz Kaptan” adıyla beyaz perdeye uyarlanmıştır. Kaptan Swing haricinde de özellikle EsseGesse şirketinin üretimleri Türkiye'nin çizgi roman türünü tanıması, kültürünü edinmesi ve Avrupa'da bu alanda kaydedilen gelişmelerin takip edilebilmesi için daima başat kanallardan biri olmuş, özellikle 1950'li yıllardan sonra dünya çizgi romanlarına dair yapılan tercümelemler arasında tercih edilen içeriklerin önemli bir bölümü bu grubun yaratımlarından seçilmiştir.

Diğer yandan özellikle 1970 ve 1980'lerin İtalya ve İspanya çizgi roman hareketlerine baktığımızda ise Fransa-Belçika çizgi romancılığından farklı bir biçimde sektörün kendi iç dinamiklerine ek olarak dış etkenlerin, ülkedeki sosyal ve siyasi olayların çizgi romanların gündem maddelerini önemli ölçüde biçimlendirdiği görülmektedir. Bu bağlamda 1977 yılında İtalya'da hem mevcut iktidara hem de İtalyan Komünist Partisi'ne yönelik başta ekonomik olmak üzere ülkenin genel sorunlarından dem vuran bir kitlesel öğrenci propagandası yaşanmış; devam eden süreçte protestolar bastırılmış olsa da nihayetinde hayal kırıklığına uğrayan ve öfkesini sürdüren bu hareket, yeni ve radikal kimliğe sahip bir yeraltı medyasında kendisini ifade etmeye başlamıştır (Mazur ve Danner, 2014: 161).

Bu yeraltı medyasının önemli cephelerinden birini teşkil eden çizgi romanlarda ise bu duyarlılığın daha öncül ve olgun kanadını oluşturan Amerikan Underground akımından ilhamla beslenen yeni nesil İtalyan sanatçılar yetişmiş; başta Cannibale ve Frigidare gibi köklü yayın organlarının etrafında toplanan Stefano Tamburini, Massimo Mattioli, Tanino Liberatore, Filippo Scòzzari ve Andrea Pazienza gibi önemli sanatçıların öncülüğünde İtalyan çizgi romancılığı yeni ve taze bir soluk kazanmıştır (Maruz ve Danner, 2014: 161). Çoğunlukla aynı kuşaktan olan bu sanatçıların tamamı bir arada kurdukları yayın evleri ve ortaklaşa tasarladıkları "RanXerox" gibi başarılı serilerle 1970 ve 1980'lerin İtalyan çizgi romancılığının yükselişinde başrol oynamışlardır.

Anılan sanatçıların üretimlerine baktığımızda da bir yandan undergrounds duyarlılığı, diğer yandan ise Walt Disney gibi şirketlerin animasyon yapımlarından hareketle buradaki Tom ve Jerry, Micky Mouse, Goofy gibi karakterlerin parodik versiyonlarını çizgi romana taşımaları yönünden Amerikan çizgi roman ve medya endüstrilerinden ciddi biçimde etkilendikleri görülmektedir. Bu noktada özellikle Walt Disney'in 20. Yüzyılın ilk yarısından itibaren Japon manga sektörü de dahil olmak üzere dünya çizgi romancılığını derinden etkilediği söylenebilir. Başka bir deyişle gerek karakter tasarımı gerekse çizim ve renklendirme teknikleri açısından çizgi roman sanatının

Avrupa'daki pek çok ülkedeki kurulum ve gelişiminde ilham alınan bir çizgi film şirketi olan Disney'in, Warner Bros ile birlikte pek çok sanatçının bu sanata atılmasında ve daha sonraki üretimlerinde de direkt olarak etki sahibi olduğunu belirtmek gerekmektedir. Dolayısıyla çizgi roman ve görsel/işitsel medya endüstrisi arasındaki etkileşim zannedildiği gibi 20. Yüzyılın ikinci yarısındaki bilimkurgu ve süper kahraman temalı fantastik yapımlar ile değil, bundan çok daha önceleri Walt Disney ve Warner Bros gibi animasyon ve çizgi film temelli şirketlerin henüz 1920'lerin ortasındaki üretimleri ile başlamıştır.

Diğer yandan bu dönemdeki sanatçıların; hareketli bir sosyal ve siyasi dönem geçiren İtalyan toplumunun realiteleriyle ciddi oranda ilgilendikleri ve toplum hayatını rahatsız eden, özellikle genç kitlenin gündelik yaşantılarını, gündemlerinde olan sorun ve meseleleri de yapıtlarında sıklıkla işledikleri görülmektedir. Bu anlamda söz konusu kuşağın Tanburini ile birlikte en yetenekli sanatçısı olarak gösterilen Paziienza, en ünlü yaratımı olan "Zanardi"(1981) adlı çizgi romanında uyuşturucu bağımlısı, bilinçsiz, ahlaki değerlerini yitirmiş bir gencin dramatik maceralarını anlatmaktadır. Yapıtlarında uyuşturucu bağımlılığı gibi özellikle gençler açısından oldukça tehlikeli bir konuyu sıklıkla işleyen Paziienza, ironik ve trajik bir biçimde henüz 32 yaşında iken aşırı dozda uyuşturucu kullanımı sebebiyle yaşamını yitirmiştir. 1980'ler İtalya'sında teşekkül eden bir diğer çizgi romancı topluluğu Giorgio Carpinteri, Igor Tuveri, Lorenzo Mattotti, Marcello Jori, Jerry Kramski ve Daniele Brolli gibi isimlerden oluşan "Valvoline"dir. Burada bir araya gelen sanatçılar ise; avangart bir tarzı merkeze alarak onun etrafında postmodernist, kübist, konstrüktivist vb. farklı perspektifler ile eski tarzları harmanlayarak ilgi çekici ve kendi içerisinde stilistik çeşitlilik barındıran eserler üretmişlerdir. Buradaki sanatçılar arasında ise özellikle Mattotti; Paziienza ile birlikte ileriki dönemin sanatçılarını en fazla etkileyen isimlerden biri olarak göze çarpmaktadır.

Dünya genelinde çizgi roman türünün altın çağı kabul edilen 1970'ler ve ardından gelen 1980'ler dönemlerindeki İspanyol çizgi romanlarının durumuna

baktığımızda ise İtalyan çizgi romancılığına benzer bir biçimde, sosyal faktörlerle sıkıca ilişkili olarak ciddi bir yayın patlamasının olduğu görülmektedir. Buradaki en belirleyici olaylardan biri ise kuşkusuz, siyasal yaşamdaki değişim ve bu değişimin sosyal yaşama yansıyan coşkulu atmosferidir. Bu bağlamda Francisco Franco'nun 36 yıllık diktatoryal yönetiminin sona ermesiyle vücuda gelen özgürlük ortamı sayesinde kolektif yapıda biriken gerilim büyük bir coşkuyla açığa çıkmış, tüm basılı medya türlerinde olduğu gibi çizgi romanlarda da bu süreç en renkli ifadelerini bulmuştur. Örneğin Carlos Giménez, Franco'nun iktidar döneminde daha çok macera ve bilim kurgu türlerine yönelirken Franco'nun ölümüyle İspanya'daki söz konusu diktatoryal rejimin nihayete ermesinden sonra ise; baskıcı bir milliyetçi diktatörlüğün gölgesi altındaki sosyal yaşamın sinmiş ve bastırılmış temalarını işlemek için otobiyografik eserler vermeye başlamıştır (Mazur ve Danner, 2014: 161). Giménez'in özellikle 1983 yılında çıkarmaya başladığı "Los Profesionales" (Profesyoneller) adlı çizgi roman serisi yarı otobiyografik yarı kurgu bir yapım olarak; Giménez ve kendisi gibi çizgi roman sanatçısı yahut karikatürist arkadaş çevresinin yayın yaşantısı etrafında hem İspanya'daki çizgi romancılık mesleğinin ve sektörün genel durumu hem de söz konusu dönemdeki toplumsal yaşamın sosyolojik dinamikleri açısından oldukça önemli bir üretim olarak görülmektedir.

Nitekim diktatoryal baskı altındaki sosyal yaşamın izlerini, psikolojik iz düşüm ve hatıralarını hala sıcak ve taze bir biçimde belleğinde taşıyan İspanyol toplumunda, dönemin sosyal olgularına ve gündelik yaşam dinamiklerine bir şekilde temas eden yahut göndermede bulunan çizgi romanlar vitrinlerdeki en popüler çizgi roman arasında yerlerini almıştır. Diğer yandan 1980'lerde İspanyol yetişkin çizgi romanlarındaki ana eğilim ve tezahürlerin takip edilebilmesi açısından dönemin en önemli dergilerinden ikisi olan "Cairo" ve "El Vibora" dergilerini öne çıkarmak mümkündür (Maruz ve Danner, 2014: 161). Buradan hareketle özellikle 1975'ten itibaren İspanya'da gözle görülür bir yükseliş yaşayan çizgi roman kültürünün 1980'lerin ortalarına gelindiğinde

ise belli oranda durgunlaşarak yeniden stabil bir noktaya konumlandığı söylenebilir.

Fakat söz konusu dönemde bile dünyadaki lokal çizgi roman sektörlerine ve bilhassa kültür turizmi, yaratıcı kent ve endüstri çalışmalarına örnek teşkil eden dikkat çekici bir teşekkül göze çarpmaktadır. 1984 yılında gerçekleşen bu önemli girişim, Madrid merkezi yönetiminin kentin canlı sanatsal kültürünü daha iyi tanıtmak ve desteklemek amacıyla kendi resmi yerel çizgi romanı olan ‘‘Madriz’’i çıkarması ile hayat bulmuştur (Maruz ve Danner, 2014: 161). Madrid kentinin yaşayan ruhunu, kültürel miras, doku ve atmosferini, gece yaşantısını, sanat ve eğlence hayatını, gündelik manzaralarını, giyim kuşam modalarını, açık ve kapalı mekanlarını oldukça renkli bir biçimde aksettiren bu dergi; hem doğrudan ticari kaygılar güdülmeksizin faaliyette bulunması hem de kentin ve buradaki yerel halkın kültürel zenginliğini tanıtmaya yönelik bilinçli bir işlev üstlenmesi bakımından İspanyol toplumu için oldukça değerli ve diğer toplumlar açısından ise örnek niteliğinde bir uygulama olarak değerlendirilebilir. Bu örneğin bir diğer önemli tarafı ise ihtiyatlı ve objektif sorgulamaların dışında uzun bir süredir köktenci şekilde pejoratif damgalamalara maruz kalan popüler kültürün ve onun içerisine katkı bir tür olan çizgi romanların; doğru bir vizyon ve proje ile kolektif yapının sosyal, kültürel, ekonomik ve hatta diplomatik yararına, kamusal kalkınma ve prestij artışına vb. yönelik de etkin ve olumlu bir biçimde kullanılabileceğini ispatlamasıdır.

2.3. JAPON MANGA KÜLTÜR VE ENDÜSTRİSİ

Farklı dillerde farklı adlandırmalar üzerinden üretilen ve tüketilen, biçim ve içerik olarak minimal düzeyde belli yerel farklılıklar olmakla birlikte türe dair genel karakteristik yapısı itibariyle dünyanın hemen her yerinde aynı ürünün anlaşıldığı bu içerikler Japon kültür ve endüstrisinde ise ‘‘manga’’ adıyla anılmaktadır. Temelde tıpkı batıdaki ‘‘comic’’ vb. kavramlara benzer şekilde ‘‘mizahi resim’’ anlamına gelen bu kelimeden türeyen ‘‘mangaka’’ terimi ise

manga çizeri, çizgi roman sanatçısı anlamlarına gelmektedir. Japon mangasının tarihsel kökenlerine eğildiğimizde ise tıpkı çizgi romanın batıdaki tarihlendirmelerinde çalışmalarında olduğu gibi bu üretim tarzının da sıklıkla basılı kültür ve teknolojinin öncesindeki devirlere kadar uzanan, görsel ile yazının birlikte kullanıldığı oldukça eski tarihli folklorik yaratımlarla ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu bağlamda kimi araştırmacılar manganın kökenlerini 12.yüzyılda hayvanlara dair mizahi resimler çizen bir sanatçı olan Rahip Kakuyu veya Toba adlı kişiye atfedilen ‘‘Chojugiga’’ (veya Choju-jinbutsu-giga) ismiyle bilinen hayvan parşömenlerine dayandırmaktadır (aktaran Toku, 2001: 13). Yerli ve yabancı kaynaklar tarandığında bu iddianın yaygın şekilde kabul gördüğü göze çarpmakla birlikte daha öncesinde de belirttiğimiz üzere bu türden yaratımları çizgi roman türünün kökenleri olarak sabitlemek pek doğru bir yaklaşım olmayabilir. Bu fikrin temel dayanak noktaları tarafımızca daha önceki kısımlarda belirtmiş olmakla birlikte Japon mangaları odaklı olarak burada yer alan örnek üzerinden iki nokta üzerinde tekrardan kısa bir değerlendirme yapılabilir.

Birinci olarak çizgi roman türünün modern anlamda doğduğu ve geliştiği kültürel ortam ve teknik itibarıyla popüler kültür içerisinde türsel kimliğini kazanan ve basılı kültürün yaratım ve dağıtım bağlamına katkı bir üretim çeşidi olduğu fikri türün tanım ve tasnifi noktasındaki en güncel ve geçerli yaklaşımlardan birini oluşturmaktadır. Diğer yandan söz konusu 12. Yüzyılda üretildiği düşünülen söz konusu resimlerin gerek popüler kültür, gerekse matbaa teknolojiye bağlı bir kültürel yaratım ve dağıtım ortamından bağımsız birer halk yaratımı oldukları aşikardır. Fakat bu noktada daha belirleyici olan unsur ise bu üretimlerin içerik karakteristiği bakımından da bugünkü manasıyla çizgi roman türüyle çok fazla uyuşmadığıdır. Nitekim Chojugiga adını taşıyan bu parşömenlerin inşa biçimine ve içeriğine baktığımızda çizgi roman türünün karakteristik koşulları olarak belirlenen pek çok temel özellikten yoksun oldukları görülmektedir. Her ne kadar tartışmalı olsa da yine de genel kanıyı oluşturan bir ifade olarak; resim kadar olmamakla birlikte yazının da önemli ölçüde etkin olduğu ve iki temel öğeden birini teşkil ettiği modern çizgi

romanların aksine sözü edilen yaratımlarda yazının kullanımına neredeyse hiç yer verilmemiştir. Diğer yandan çizgi romanı resim veya karikatür sanatından ayıran en temel özellik olan kompozisyonel anlatisallık niteliği ise bu parşömenlerde tamamen söz konusu edilmeyen bir unsurdur. Parşömenlerin kısımlarına bakıldığında birbirinden bağımsız görsellerin olduğu ve bunların her birinin tek bir anın görselleştirilmesine yönelik durağan, statik, çizgisel manada birbirine bağlanarak bir olay ve durumun kompleks içeriğini ifadeleştiren tarzda bir anlatisal özellik barındırmayan içerikler olduğu görülmektedir. Dolayısıyla panel ve panel gibi çizgi romanın modern yapısındaki biçimsel öğelerinin bulunmaması dışında da gerek yaratım tekniği, kültürel ortamı, gerek yazı/resim elementlerinin kullanım biçim ve oranı, gerekse anlatisallık özelliği itibariyle bu ve buna benzer kültürel yaratımların başlı başına bağımsız bir yaratım türü olan çizgi roman ile çok da fazla ilişkilendirilmemesi gerektiği düşüncesindeyiz.

Diğer yandan benzer tarzda bir anlatisallıktan ve çizgi romanın modern karakteristik öğeleri olan konuşma balonu ve panel kullanımı gibi yapısal içeriklerden yoksun olmakla birlikte en azından görsel ve yazı birlikteliğinin kullanım dengesi itibariyle manganın, bir grafik anlatı sanatı olarak Hokusai Katsushika'nın (1760-1849) çalışmalarıyla filizlenmeye başladığı görüşü daha sağlam temellere dayalı görünmektedir. Ancak manganın modern anlamda bir çizgi roman türü haline dönüşmesi ve kendi yerel endüstrisini inşa etme süreci daha çok batının ve özellikle Amerikan basılı ve dijital endüstrisinin Japonya'da yaygınlık kazanmaya başlaması ile ilişkilendirilmektedir. Bilindiği üzere Japonya özellikle Meiji Hanedanlığı (1868-1912) döneminde Osmanlı İmparatorluğu'nun Tanzimat döneminde giriştiği sürece benzer bir yönelimle devlet ve toplumun pek çok yerleşik yapısını kapsayan reformlar eşliğinde kolektif bir modernleşme safhası geçirmiş ve buradaki yeniden yapılanma olgusu kanalıyla Batı medeniyeti ile olan temasları daha da güncel ve güçlü bir hale gelmiştir. Bu anlamda Batı'nın Japonya'daki manganın türünün gelişimine olan etkisi; söz konusu dönemde İngiliz ressam Charles Wirgman tarafından çizilerek 1862'den 1887'ye kadar yayınlanan Batılı tarzda bir mizah dergisi

olan ‘‘The Japan Punch’’ adlı seriye kadar dayandırılmaktadır (Wong, 2006: 27). Dolayısıyla Meiji dönemi arařtırmacılar tarafından diđer pek çok deęiřim olgusuyla birlikte manga türünün de gelişim tarihi açısından ilk izlek noktalarından birini teşkil etmektedir. Nitekim bu süreçte diđer edebi ve sanatsal üretimlerle birlikte Batılı ülkelerin çizgi romanları da Japon kültürüne daha geniş ölçekli bir biçimde girmeye başlamış ve daha da önemlisi Japon karikatür sanatçıları başta Amerika olmak üzere Batı ülkelerine seyahatler gerçekleştirerek burada gördükleri ve öğrendikleri sanat formlarını kendi ülkelerine taşımışlardır (Wong, 2006: 27).

Fakat bu etkileşim ve entegrasyon doğrudan ve sorgulamasız bir köktenci alımlamadan ziyade daha titiz ve tedbirli bir görünüm arz etmektedir. Özellikle konuyla ilgili olarak Japonya’nın yakın tarihi içerisindeki modernleşme süreci incelendiğinde, farklı kültürlerin kendi kültürlerine olan etkisi ve alımlanacak unsurların seçimi konusunda benzer süreçleri deneyimleyen diđer pek çok ülkeye göre çok daha titiz, seçici ve bilinçli bir tutum sergiledikleri düşünülmektedir. Bu hususta Japon toplumunun kendi otantik kültür ve gelenek yapısını muhafaza etme konusundaki katı ve disiplinli yapısı ile küreselleşmenin merkezinde yer alan Batı medeniyeti ve özellikle Amerikan kültürü arasındaki radikal farklılıkları en iyi şekilde ortaya koyan çalışmalardan biri Ruth Benedict’in II. Dünya Savaşı ile ilgili olarak saha arařtırmalarına dayanan ‘‘Krizantem ve Kılıç’’ adlı yapıtıdır.

Manga türünün Japonya’daki gelişim serüvenine tekrardan dönüldüğünde, Meiji döneminde Wirgman’ın eserlerinden hareketle geliştirilen ve görsel ile yazının ortak kullanımıyla oluşturulan ‘‘ponchi’’ ya da ‘‘ponchi-e’’ (yumruk resimleri) olarak anılan üretimlerin, ilerleyen yıllarda modern edebiyat ve güzel sanatlar alanlarındaki gelişmelere paralel şekilde deęişime uğrayarak ‘‘manga’’ adını alan yeni bir kültürel ifade alanını ortaya çıkardığı düşünülmektedir (Hirohito ve Prough, 2002: 39). Sözü edilen ponchi türü yaratımlar daha ziyade mizahi ve satirik bir tarzda yoğunlaşan, modern çizgi romanlardaki baloncuk ve kutucukların aksine sayfa kenarlarına yazılan notlar içeren, üslup ve

biçimsel olarak bilmece tekniğinin fazlaca kullanıldığı ve ilginç şekilde yüksek sesli okuma geleneğine bağlı bir türdür. İlerleyen süreçte değişen ve gelişen sosyoekonomik yapı ve sanatsal tartışmalar ile birlikte ponchi'nin yapısında da çağa uyumlu revizyon ve değişiklik önerileri gündeme gelmiştir. Bunun sonucunda ise yazı daha da azaltılarak ana unsur olarak resme önem verilmiş, içerikteki siyasi hicve odaklı tek yönlülüğten vazgeçilerek gündelik yaşama ve buradaki değişkenlere yer vermeye başlanmış, yüksek sesli okuma yerine ise bireylerin içlerinden okumalarına dönük bir üslup yaygınlaşarak nihayetinde çağdaş mangayı müjdeleyen bir modernizasyon süreci tecrübe edilmiştir.

Bu yöndeki değişimi sağlayan tartışma, teklif ve teşebbüslere bakıldığında Batılı sanat tarzları üzerine eğitim görmüş olan akademi üyelerinin ve aydınların öncü bir rol oynadıkları görülmektedir. Bu dönemde modern mangaya giden yolu açan diğer pek çok isim arasında özellikle Tokyo Güzel Sanatlar Okulu'ndan mezun olan Okamoto Ippei; 20. Yüzyılın başlarında yeni yeni şekillenmeye başlayan manga tarzını eserlerinde somutlaştırarak pek çok genç sanatçıya ve manga kültürüne ilham verecek ürünler ortaya koymuş, mangayı geliştirmeyi amaçlayan dernekler kurmuş ve manga sanatçılarının (mangaka) toplumsal olarak tanınması yönünde bir hareket başlatmıştır (Hirohito ve Prough, 2002: 43). Onun 1912 yılında başlayarak "Asahi Shinbun" gibi yerel gazetelere çizdiği içerikler bir yandan olgunlaşmaya başlayan manga türünün erken dönem örnekleri olarak kabul görürken diğer yandan ise İppei, başta modern manganın kurucu ve en büyük ismi olarak kabul edilen Osamu Tezuka başta olmak üzere bu sanatın gelişiminde başat aktörler olarak rol alan pek çok sanatçıyı doğrudan etkileyen kişi olarak ayrı bir öneme sahip görünmektedir. Diğer yarıdan çeşitli teorik ve sanatsal revizyonların beraberinde, bir önceki yüzyılın başlarından itibaren kendi modern karakterini ve sınırlarını şekillendirmeye başlayan bu türe dair "manga" kelimesinin ilk kullanımlarının ise Rakuten Kitazawa tarafından 1902 yılında kurulan "Jiji shinpö" (Güncel Olaylar Raporu) adlı gazetede "Jiji Manga" (Güncel Olaylar Mangası) ismini taşıyan köşede gerçekleştiği belirtilmektedir (Hirohito ve Prough, 2002: 43). Diğer pek çok bölge ve tür

özelinde olduğu gibi manga türünün tarihsel gelişimine de baktığımızda net ve kesin bir başlangıç noktası konusunda geniş çaplı bir fikir birliği olmamakla beraber türün özellikle 20. Yüzyıldaki gelişim ve modern boyutunu kazanma evresi ile ilgili olarak işaret edilen özneler farklılaşmakla birlikte pek çok araştırmacı aşağı yukarı aynı dönem üzerine (1900-1915) eğilmektedir. Bu bağlamda kimi araştırmacılara göre ise 1914 yılında kurulan ve dönemin en ünlü çocuk dergisi olan “ Shōnen Club” savaş öncesi dönemde modern Japon çizgi romanının başlangıç noktası olarak kabul görmektedir (Wong, 2006: 28). Aslında manganın erken dönemlerindeki gündem maddelerine göz attığımızda tıpkı batı çizgi romancılığında olduğu gibi bu melez türün tam olarak ne olduğu ve hangi üretim dairesi altında değerlendirileceğine yönelik tartışmaların olduğunu görmekteyiz.

Bu bağlamda klasik ponchinin ardından resme daha da önem veren bir solukla ortaya çıkan manganın edebiyattan çok resme ve görsel sanatlara yakın olduğu ileri sürülerek onun bir tür resim sanatı olduğu görüşü hakimiyet kazanmıştır. Fakat mangada hayati bir önem taşıyan yazının varlığını öteleyen ve önemini küçülten bu perspektif de devam eden süreçte kalıcı bir hakimiyet sağlayamamış, bu görüşe eş zamanlı olarak yapılan itiraz ve eleştiriler ile birlikte bağımsız ve ayrı bir sanat dalı olduğu fikrinin yaygınlaştığı geç dönemlere kadar manganın tanım ve tasnif sorunu büyük oranda görüş ayrılıklarının devam ettiği muğlak ve çözümsüz bir noktada kalmıştır. Fakat manganın asıl kompleks boyutlu gelişimi, küresel yayılımı ve türsel sınırlarının netlik kazanması özellikle II. Dünya Savaşı sonrası süreçte ve bu dönemde yetişen Osamu Tezuka'nın çalışmalarıyla gerçekleşmiştir denebilir. Bu noktada manganın 1900'lü yılların başından tüm dünya halklarını etkisi altına alarak, sıcak veya soğuk kutuplarında olmak üzere bu sürece bir şekilde tanıklık eden toplumların yarattığı kültürel üretilere yön veren II. Dünya Savaşı'na kadar olan devrede ilk temellerinin atıldığını, fakat asıl küresel boyutlu bir sanatsal yaratım alanı ve endüstriyel sektöre dönüşme döneminin savaşın ardından gelen 1950 ve 1960'lı yıllar olduğunu söylemek mümkündür. Ancak Tezuka ile tarihlendirilen bu “postwar period”a geçmeden önce Amerikan çizgi roman

sektörüne değindiğimiz bölümde olduğu üzere bu devredeki zıt kutupların bir diğer karşıt kanadını oluşturan Japon mangalarına da bir göz atmak ve savaşı satan ve Japonları mutlak düşman olarak tasvir eden Amerikan çizgi romanlarına karşıt Japon çizgi romancılığında hangi konu ve yaklaşımların egemen olduğunu irdelemek faydalı olabilir.

Bilindiği üzere Japonya ile Amerika ve beraberindeki Milletler Cemiyeti arasında yüzyılın başlarından itibaren süre gelen bir anlaşmazlık ve gerilim söz konusudur. Fakat II. Dünya Savaşı'nda bu gerilim hat safhaya ve sıcak çatışma iklimine dönüşmüştür. Özellikle 22 Haziran 1941 gecesinde Hitler önderliğindeki Alman ordusunun Rusya üzerine düzenlediği hareket ile şiddetini arttıran savaşta 7 Aralık 1941 tarihinde Japonya'nın Pearl Harbor'daki Birleşik Devletler filosuna saldırmasıyla birlikte ABD de doğrudan sıcak savaşın içerisine çekilmiş ve Almanya ve Japonya artık fiili olarak da Amerika'nın açık düşmanları haline gelmiştir (McNeill, 2003: 784). Bu sıcak savaş döneminin ve savaşın ardından halkların üzerinde dolaşmaya bir süre daha devam eden savaşın gölgesinin Amerikan çizgi romanlarının ardından karşıt cepheyi teşkil eden Japon mangalarına olan yansımalarına baktığımızda ise Amerikan ürünlerine kıyasla daha farklı ve travmatik bir tablo ile karşı karşıya kalmaktayız. Nitekim bu farklılığın ve söz konusu travmanın en temel sebebi; savaşın genel sürecinden ziyade bu savaşta Japonya üzerine kullanılan nükleer yıkım araçları olan "Little Boy" ve "Fat Man" isimli atom bombaları olarak göze çarpmaktadır.

Bu bağlamda özellikle 20. Yüzyılın belki de en büyük küresel buhranlarını doğuran atom bombasının fiziksel yıkıcı gücünün yanında dünya toplumlarının belleğinde ve benliğinde de yaratmış olduğu yüksek gerilim, sarsıntı ve yıkım insanların pek çoğunu karamsar bir ruh hali eşliğinde insanlığın ve dünyanın sonu, yaşamın anlamsızlığı ve ölümün gerçekten nihai bir son olup olmadığı üzerine kaygılı ve sancılı bir biçimde düşünmeye sevk etmiştir. Savaş yıllarının getirdiği bu varoluşsal buhranların tezahürleri daha sonraki yıllarda bile uzun bir süre insanoğlunun kültürel yaratımlarında bir hayalet olarak gezinmeye

devam etmiş, pek çok felsefi ve sanatsal akımın, ideoloji ve türün doğmasında başrol oynamıştır. İşte bu noktada da atom bombasının yarattığı tahribat ve korkunun nevroitik izlerini ruhlarında taşıyan insanlar için çizgi romanlar yine bir sığınak yahut sağaltım merkezi görevi üstlenmiştir. Özellikle bu büyük savaşın hemen arkasından gelen yıllarda pek çok alanda yayınlanan üretime baktığımızda ise Japon halkının kötü tecrübe ve hatıralarını teskin etmeye ve kollektif bilinçaltında hala sıcak ve hareketli bir gerilime sahip olan toplumsal duygu ve düşünceleri sanatsal bağlamda dışsallaştırarak tatmine kavuşturan çok sayıda içerik görülmektedir.

Yerel orduların, askeri birliklerin veya içtimai sığınakların karşısında aciz kaldığı bu akıl almaz güç karşısında olağanüstü güçleri ile ön plana çıkan süper kahramanlar ise, bir kez daha göreve çağrılarak insanlığın koruyucusu hüviyetiyle atom bombalarıyla savaşımın popüler figürleri haline gelmişlerdir. Bu husustaki en dolaysız örnek ise anlatılarda Japon milletini atom ve hidrojen bombalarının hafızalarda hale son derece taze olan yıkıcı etkilerinden defalarca kez kurtaran Tezuka'nın "Astro Boy" adlı kahramanıdır (Szasz ve Takechi, 2007: 739). Bu yapım spesifik olarak yalnızca II. Dünya Savaşı'nın manga sektöründeki yansımaları üzerine bir örneklem olmaktan öte çok daha geniş çaplı bir önem ile Japon çizgi romancılık sektöründe de bir milat olarak kabul görmektedir. Bu anlamda Reider, Japon mangalarının savaş öncesi dönemde de popüler olduğunu söylerken, asıl patlama eşiğinin aşılarak güçlü bir endüstrinin temellerinin atılmasını ise savaş sonrası yıllarda, bilhassa Osamu Tezuka'nın Tetsuwan Atomu (Astro Boy) adlı yapıtının yayınlanmasıyla tarihlendirmektedir (Reider, 2010: 144). Ancak Tezuka'nın tüm öncü kişiliğine ve sanatsal başarısına rağmen yapıtında kullanmış olduğu atom temasının söz konusu kritik devre ve sosyal hafıza ile ilişkisi bakımından sanatçının elde ettiği büyük başarı ve popüleritede önemli bir etkisi olduğu düşünülebilir. Nitekim atom imgesi ve teması, 20. Yüzyılın ikinci yarısının başlarında bütün dünya toplumlarını varoluşsal sorgulama ve buhranlara iten sarsıcı bir mahiyet barındırırken; pek çok yerleşik inanç ve ezberi kökünden sarsan, değerleri ve inançları ters düz eden bu yıkıcı olgunun direkt muhatabı olan Japon

toplumunda ise çok daha derin, kapsayıcı ve uzun ömürlü izler bırakmıştır. Bu bakımdan atom teması kolektif belleğin derinlerinde kapladığı büyük ve keskin yer itibariyle yalnızca mangalar özelinde değil bütün Japon popüler kültürünün türler üstü tematik çekirdeklerinden biri haline gelmiştir. Nitekim Tezuka'nın 1952 yılında çıkan çizgi romanı Astroboy'dan hemen iki yıl sonra sinema filmi olarak vizyona giren Godzilla da atom temasının merkezinde yer aldığı bir yapımla olarak hem kendi döneminde büyük bir başarı elde etmiş hem de devam eden süreç boyunca çok sayıda çizgi roman serisi, sinema filmi, oyun ve oyuncak gibi içerikler üzerinden küresel çaplı bir endüstri markası haline gelmiştir.

Dolayısıyla sosyal gerçeklikte derin izler bırakan diğer pek çok olguda olduğu gibi atom teması da 20. Yüzyılın ikinci yarısı itibariyle gerek popüler kültür üretimlerinde ve gerekse sanatsal ve bilimsel alanlardaki diğer içeriklerde son derece popüler bir malzeme haline gelmiştir. Fakat bu temayı gündelik tüketim alışkanlığı ve eğlence kültürü çatısı altında değerlendiren çizgi romanlar ise kitleler açısından ayrı bir ilgiye kavuşmuştur. Nitekim bazı kesimlerde Astro Boy ve Godzilla'nın, fantezi ve alegori yoluyla atom çağı hakkında bir Japon köşe yazarının herhangi bir dergide ancak güçle aktarabileceği boyutta görüşleri sunabildiği ifade edilmiştir (Szasz ve Takechi, 2007: 740). Bunlardan özellikle Godzilla, 1954 yılında Ishiro Honda'nın yönetmenliğinde bir Japon filmi olarak vizyona girmesinin ardından, ironik bir biçimde atom bombası ile Japon toplumuna kabusu yaşatan Amerika Birleşik Devletleri'nin kültür endüstrisine mensup Hollywood ve diğer sinema platformlarında onlarca film ile gişe ve hasılat rekorları kırmış, serinin 2024 yılında vizyona giren son filmi "Godzilla ve Kong: Yeni İmparatorluk" (Godzilla x Kong: The New Empire) ise gösterime girdiği henüz ilk haftada 200 milyon dolara yaklaşık bir hasılat elde etmiştir. Dolayısıyla savaş dönemi ve bu dönem ile ilgili temaların başta iki karşıt saf olarak Amerikan ve Japon çizgi romancılığında görüleceği üzere farklı milletler, bu milletlerin savaş politikası, savaş içi deneyimleri, savaş olgusu ile ilgili tarihsel geçmişi, kültürel dokusu ve güncel ideolojik gündemi vb. etrafında farklılaştığı görülmekle birlikte belki de dünya genelinde

görülebilecek büyük bir sektörel uyum noktası ise bu dönemin sahip olduğu ideolojik hava ve toplumsal ihtiyaçların çizgi romanlarda süper kahraman içeriklerini yeniden zirveye taşıdığıdır.

Japon manga sektörünün kompleks boyutlarıyla kurulumu ve dünya pazarına yayılmaya başlaması ise asıl olarak II. Dünya Savaşı sonrasında, Osamu Tezuka'nın ortaya çıkarak modern manga sanatının standartlarını belirleyen, ardıl sanatçı ve kuşaklara temel teşkil eden bir vizyon, çizim tekniği, anlatı üslubu bırakarak temel boyutta bir gelenek oluşturması ile gerçekleşmiştir denilebilir. Tezuka'nın eserleri hem kolay taklit edilebilir tarzı ile klasik bir ekol ve tarz oluşturması, böylelikle manga sanatçılarının artmasında teşvik edici bir etki yaratması hem de bu kolay adapte edilebilir tarzı ile animasyon vb. diğer görsel anlatı türlerinin çizgi romanlardan yararlanmasında öncü bir rol oynaması açısından önemli görülmektedir (Lamarre, 2010: 52). Tezuka, manga sanatı için sınırları belirleyen ve merkezi bir tarz ortaya koyan çizgi roman geleneğini ortaya çıkarmasının yanında bugün itibarıyla sayıları oldukça fazlalaşan manga türlerinin de bu alt türleşmeye örnek teşkil eden ilk prototiplerini vermiştir.

Bilindiği üzere Japon mangaları günümüzde son derece çeşitli yaş, cinsiyet, mizaç, statü, yaşam tarzı, ideoloji, ilgi alanı, sanat ve eğlence anlayışından insan toplulukları tarafından tüketilen çok katmanlı bir kültüre ve pazar hacmine sahiptir. Manganın Amerikan, Fransız-Belçika ve dünyadaki diğer tüm çizgi roman ekollerinden ayrılarak, sosyokültürel kapsayıcılık, derinlik ve çeşitlilik bakımından kıyaslama yapılması zor bir ekosistem haline getiren unsurun; kendi içerisinde yaratmış olduğu mikro ve makro boyuttaki kompleks alt türleşme olduğu kanısındayız. Bu anlamda manganın Tezuka ile atladığı eşik, kazandığı temel ve yakaladığı ivme ile beraber kendi türsel gelişim tarihine bakıldığında son derece orijinal ve akıllıca bir strateji yahut evrimleşme deneyimi olarak; toplumda varlığı ciddi bir sayısal hacme sahip olduğu bilinen ve bu sayede başlı başına bir kitle oluşturan birbirinden farklı okuyucu tiplerine göre yapısı, konuları, felsefesi, anlatım tarzı, çizim stilleri ve

estetik dokusu deęiřip özelleřebilen zengin bir alt türleřme ortaya koyduęu görölmektedir. Sayısı bugün kimilerine göre onlarca kimilerine göre ise bundan çok daha fazla olan manga türlerinin her biri; kendi muhatap kitlesinin yařam tarzını ve buradaki sosyal gerçeklikleri, gündem maddelerini, tipik ve spesifik sorunları, ihtiyaçları, duygu ve düşünce tarzlarını, ilgi alanlarını, beęeni ve eğlence anlayıřlarını iřleyip yansıtmaya odaklıdır.

Bunlar arasında klasik macera, fantasatik, bilim kurgu, aşk vb. gibi tematik türleřmelerin yanında; okul çağındaki erkek çocuk/kız çocuk, genç/ergen kız/erkek, yetişkin erkek/kadın, iř erkeęi/kadını, spor veya spora ilgili kiřiler, eęcinsel kadın/erkekler, kadın/erkek odaklı erotizm vb. gibi farklı yař, cinsiyet, meslek, statü gruplarına mensup insanların sosyal tipolojilerine odaklı řekilde üretilen çizgi roman türleri mevcuttur. Mikro boyutta çok fazla alt tür söz konusu olmakla birlikte, hem burada üzerinde durulan tarihsel devreye oturması hem de söz konusu alt türleřme olgusuna dair yeterli derecede fikir vermesi bakımından en kapsayıcı ve genel boyutlu türlerden bazılarında burada deęinilebilir. Bu bağlamda özellikle İkinci Dünya Savařı'nın ardından ortaya çıkan dört ana manga türü řunlardır: shonen (erkek mangası), shōjo (kız mangası), seinen (yetişkin erkek mangası) ve komikku (yetişkin kadın mangası). Örneęin bunlardan "shonen manga": arkadaşlık, rekabet, azim ve kazanma duygularının belirginleřtirildięi, özellikle spor, dövüř ve iř dünyası temalı hikayelerin öne çıktığı ve genç, toy ve tecrübesiz erkek karakterin buradaki mücadele süreci boyunca hem fiziksel hem de zihinsel ve ahlaki açıdan gittikçe olgunlařarak daha güçlü ve ideal bir konuma geliřinin anlatıldıęı manga türü olarak tasvir edilmektedir. (Schwartz ve Rubinstein-Ávila, 2006: 44-45).

Dolayısıyla burada sosyal yařamın yetişkinlik safhasına yeni atılan veya bu sürece hazırlanan erkek okuyucular için yařamlarının bu dönemlerinde daha çok meřgul oldukları, zihinlerini meřgul eden, hareket alanlarını dolduran içeriklerin yoğunlařtığı bir anlatı tarzının söz konusu olduęu söylenebilir. Bunun dıřında erkek okuyucu kitlesine yönelik daha daraltılmıř boyutta çok

daha farklı ve çeşitli sayıda manga türü olmakla birlikte aynı durum kadın okur kitlesi için de geçerlidir. Fakat kadınlara yönelik mangaları da diğer bütün mikro ve daraltılmış türleri dışında en genel ve kapsayıcı türler olarak; çocuk, genç kız mangası “shōjo manga” ile yetişkin kadın mangası “josei veya komikku manga” olarak örnekleme mümkündür. Aslında manga sektörünün geçmişine bakıldığında, kadın mangakaların profesyonel bir biçimde sektöre dahil olmaya başladığı 1960’ların sonu ve 1970’lerin başından önce kadınların mangalardaki rol, temsil ve tipolojileri arasında da ciddi farklılık ve derinleşmeler göze çarpmaktadır. Bu anlamda önceki yılların kadın okurlarının, söz konusu dönemde sektöre entegre olarak Japon çizgi roman kültür ve endüstrisinde pasif birer okuyucu noktasından aktif ve etkili birer aktör konumuna yükselmeleri; kültür, kitle, sanat ve endüstri bağlamında manga türünün gelişim tarihine yön vermiştir.

20. yüzyılın ilk yarısında erkekler tarafından üretilen pek çok manga incelendiğinde, kadınların anlatılarda genellikle evcimenlik ve hizmetkarlıklarıyla idealize edilen, ev içerisinde itaatkar ve cinsel olarak kolay ulaşılabilir bir görünümle tasvir edildiği belirtilmektedir (Schwartz ve Rubinstein-Ávila, 2006: 45). Ancak II. Dünya Savaşı sonrasında, özellikle 1960’lar ile birlikte dünya genelinde kadın hareketlerinin yayılması ve elbette paralel şekilde kadın çizer sayısının artması ile birlikte söz konusu durum da değişmeye başlamıştır. Bu bağlamda, yüzyılın ortasından itibaren kadınlara yönelik anlatıları temel alan mangalara da baktığımızda kadınların giderek daha güçlü, özgür ve sosyal açıdan aktif ve görünür bir portreye kavuşmaya başladığını görmekteyiz. Özellikle kadınların birer sanatçı aktör olarak sektöre girmeleri ile birlikte yapıtlardaki kadın karakterlerin de yaşam içerisinde hareket sınırları belirlenmiş, rol ve eylemleri öngörülebilir tiplerden ziyade hareket alanları daha geniş, sosyal açıdan daha kompleks fenomenler olarak karakter derinliklerini arttırmaya başladıklarını söyleyebiliriz. Japon yayın şirketi Hakubunkan tarafından 1906’dan 1931’e kadar yayınlanan “Shōjo Sekai” (Kızların Dünyası) bu anlamda bilinen ilk shōjo mangalardan biri olarak bu konudaki öncül örneklerden biri olsa da shōjo manganın tam

manasıyla yaygın bir çizgi roman türü haline gelmesi ve özellikle kadın sanatçıların bu türde hakim bir konuma gelerek söz konusu mangaların perspektif ve karakteristiklerini belirlemeleri daha ziyade 1970'li yıllara rastlamaktadır. Fakat Japon kadın çizgi roman sanatçılarının profesyonel birer yaratıcı olarak manga sahnesine çıkmasından önce, modern manga sanatına dair diğer pek çok konuda olduğu gibi kadınlara yönelik bir çizgi roman türünün ortaya çıkmasında da Osamu Tezuka, yine öncü bir fonksiyonu üstlenmiştir.

Bu açıdan gerçek hikaye odaklı shōjo manganın başlangıç noktası, Osamu Tezuka'nın "Ribon no kishi"(Prens Şövalye) adlı eserinin 1953'te ortaya çıkmasıyla tarihlendirilirken; Tezuka'nın ardından Ishinomori Shōtarō, Chiba Tetsuya, Matsumoto Reiji ve Umezu Kazuo gibi başka erkek çizerler de bu türde eserler vermeye başlamış, 1960'lar ile birlikte kadın çizer sayısının giderek artması sonucu shōjo manga büyük oranda kadın sanatçılar tarafından yürütülen bir tür haline gelmiştir (Takeuchi, 2010: 82). Kadın mangakaların shōjo manga türü içerisindeki bu dominasyonunda; sektöre yeni yeni dahil olan kadın sanatçıların çok büyük oranda shōjo manga türünde ve kadın okurların ilgisini çeken feminist tezler barındıran içerikler üretmelerinin yanı sıra ortaya koydukları ürünlerin içerik seçimi ve bu içerikleri işleyiş biçimleri noktasında da erkek sanatçılara göre konulara çok daha hakim, daha duyarlı, hassas ve samimi bir kadın sesine sahip olmalarının da etkisi olmuş olabilir. Nitekim shōjo manganın 1960'lı yıllardaki yükseliş serüveninde önemli bir teşekkül olarak özellikle Hagio Moto, Takemiya Keiko, Ōshima Yumiko, Yamagishi Ryōko, Yamamoto Sumika, Kihara Toshie, Ikeda Riyoko gibi kadın sanatçılardan oluşan "24-nen-gumi"nin (24. Yıl Grubu) öncü bir role sahip olduğu (Takeuchi, 2010: 82) konusunda hemen hemen bütün kaynaklar hemfikir görünmektedir. 1970'ler ise bu türün artık tematik olarak da çeşitlendiği, kadın sanatçı sayısının giderek arttığı, sanatçıların olgunlaşarak sektörde ve sanatlarında tecrübelerini arttırdığı ve söz konusu gelişimlere paralel şekilde kadın çizgi roman kültürünün yaygınlaşarak okuyucu kitlesinin de iyiden iyiye genişlediği bir devir olarak göze çarpmaktadır. Bu bakımdan

dünya genelinde genel anlamda çizgi roman endüstrisinin altın çağı olarak kabul edilen 1970’lerde, geçmiş yılların okurları olan kız çocukları artık ivmeli bir biçimde sanatçılığa soyunmaya başlamış ve özellikle shōjo manga çatısı altında kendi hemcinslerinin güçlü ve eleştirel bir sesi olarak bir davanın baskın bir kültürel endüstrideki temsilcileri olarak çarpıcı başarılar kazanmışlardır. Bu yıllarda özellikle Keiko Takemiya gibi kadın sanatçıların öncülüğünde çizgi romanlar toplumsal cinsiyetin sorunlu yanlarına ve onu meşrulaştırıp destekleyen kalıplaşmış sosyal geleneklere meydan okunan etkili bir sorgu, eleştiri ve yargı aracına dönüşmüştür (Ogi ve diğerleri, 2018: 76).

Bu anlamda özellikle kadınlığa dair daha ciddi ve sosyolojik konuları merkezine alan yetişkin kadın mangaları; 1980’lerde, genç kız mangaları olan shōjo mangalardaki klasik temaların daha olgun hallerini ortaya koyma çabası olarak ortaya çıkmış; daha çok feminist söylemden dayanak alarak yetişkin kadınların arzu, ihtiyaç, sorun ve deneyimlerini işleyen ve modern Japon kadınları için ideal rol modeller sunmaya eğilim gösteren bir çizgi roman türü olarak dikkat çekmiştir (Schwartz ve Rubinstein-Ávila, 2006: 46). Dolayısıyla kadınlara yönelik manga türünün eril yaratım modellemesinden ziyade bizzat kadınların bakış açısı, biyolojik ve sosyokültürel deneyimleri, düşünce dünyası vb. etrafında yeniden yapılandırılarak olgunlaşması bu yıllarda yükselen kadın hareketleri ve bu hareketlerin beslediği ideolojik temellerle doğrudan bağlantı sahibidir.

Bilindiği üzere 1970’lerde ikinci dalga feminizmin bir parçası olarak “kadın” kavramı sorgulanmış, kadının ataerkil kültür inşasındaki tanımı ve doğası eleştirilmiş, Simone de Beauvoir tarafından ortaya atılan “ikinci cins” teriminden hareketle kadın kelimesinin kültürel algıda nasıl zayıflık ile özdeş bir biçimde kodlandığı konusuna dikkat çekilmiştir (Ogi ve diğerleri, 2018: 91).

Buradan hareketle yetişkin kadınların gerçekçi yaşantısına dair önemli iz düşümler taşıyan bu dönemin shōjo-josei-komikku mangalarına bakıldığında

da kadınların genellikle evlilik ve aile hayatının baskıcı toplumsal cinsiyet klişeleri arasında sıkışan karakterler olarak bu zorlukları güçlenerek aşmanın yollarını aradıkları oldukça yaygın bir tematik öz olarak karşımıza çıkmaktadır (Schwartz ve Rubinstein-Ávila, 2006: 46). Bu anlamda shōjo manga ile feminist hareket arasındaki ilişkinin her ikisinin de birbirinden beslendiği, birbirinin kitle ve popüleritesinden yararlandığı çift yönlü bir yapı barındırdığı söylenebilir. Shōjo mangalar bu tarihlerde dünya genelinde çok sesli bir hal alan feminist akımın yarattığı heyecan ve kamuoyunu yoğunluğunu kendi endüstriyel pazarında güçlü bir tüketici, hayran kitlesine dönüştürürken feminist ideoloji ise kendisine, popüler kültür kanalıyla ve gündelik tüketim bandı aracılığıyla oldukça hızlı bir biçimde küresel kitlelere ve özellikle kadın topluluklarına yayılan bir propaganda kürsüsü edinmiştir. Başka bir deyişle, shōjo manganın kendi türsel gelişiminin ve kadın sanatçılara sunduğu sorgulama, eleştirme ve ifade imkanlarının etkisiyle birlikte feminist hareket de kendisine bir tartışma ve eylem zemini bulmuş; ataerkil toplum yapısının çizdiği kadınlık kavramını yapı bozumuna uğratmaya ve bunun dışında da var olabilen, daha özgür ve sınırlılıklarından arınmış alternatif kadın kavramsallaştırmalarının gündeme taşınmasına yönelik de bu çizgi romanlar daima önemli bir araç olarak işlev görmüştür (Ogi ve diğerleri, 2018: 92).

Öyle ki; shōjo mangalar zamanla toplumun işleyiş dinamiklerinde, kültürde, geleneklerde, yerleşik düşünce yapısında bulunan cinsiyet kodlarının sorgulandığı ve tartışıldığı birer popüler kültür mahkemesi hükmünü almıştır. Dolayısıyla shōjo mangalar eril kültür inşasının sabitlediği toplumsal cinsiyet kabullerine ve değerler sistemine yönelik halihazırdaki popüler kültür ekosisteminde ve yaratıcı endüstrilerde bulunan en istikrarlı eleştiri ve meydan okuma kürsülerinden birine karşılık gelmektedir. Söz konusu endüstrinin dünya çapında sahip olduğu üretim ve tüketim hacmi düşünüldüğünde bu kürsünün toplumsal cinsiyet alanında basit, fazlaca spesifik ve önemsiz bir kanaldan çok daha fazlası olduğu açıkça ortaya çıkmaktadır.

Diğer yandan shōjo manganın Japon çizgi romancılık tarihinde önemli bir kırılma yarattığı da araştırmacıların ileri sürdüğü bir diğer husustur; buna göre shōjo mangaların, daha ziyade savaş ve macera gibi olağanüstü olayları tasvir eden erkek mangalarının aksine çizgi roman dünyasında gündelik hayatı ve bu hayatın sıradan fakat gerçekçi olgularını keşfederek çizgi romanın bir konusu haline getirdiği düşünülmektedir (aktaran Takeuchi, 2010: 84). Bu anlamda özellikle 1960'larn başlarında yükselişe geçerek 1980'lere kadar süren küresel çaplı bir hareket olan ikinci dalga feminist hareketten önemli derecede etkilenecek gelişen shōjo mangalarda; toplumsal bellekte ve ataerkil kültür kodlarında yer alan negatif, kısıtlayıcı norm ve kabullerden ileri gelerek kadınların sosyal yaşantısında öne çıkan çeşitli sorunların eleştirel bir biçimde dile getirilebilmesi için gündelik yaşam ve dışsal gerçekliğe, toplumsal kimliğe temas eden çok fazla güncel nitelikli konu kullanılmıştır.

Dolayısıyla dönemin popüler shōjo manga hareketleri; son derece bilinçli, tezli ve angaje bir biçimde toplumsal cinsiyet eşitsizliğinde kadınların payına düşen radikal olumsuzlukların peşine düşerek bunları ifşa etme, köken ve nedenlerini sorgulama, tartışmaya açarak eleştirme ve protesto etme gibi amaçlara yönelirken, oldukça doğal bir biçimde somut ve realist malzemeleri içeren gündelik yaşam konularına güçlü bir eğilim meydana çıkmıştır. Bu eğilim ise yalnızca shōjo manga türü içerisinde sınırlı kalmayarak çok daha geniş çaplı bir adım olarak Japon çizgi romanlarının sosyal gerçeklik ve gündelik yaşam ile olan bağlarının oldukça yoğun ve çok yönlü bir biçimde artmasına imkan sağlamıştır.

Ancak shōjo mangaların bütünüyle feminist ideolojinin arzuladığı bir çizgide yürüdüğünü söylemek de güçtür. Nitekim “kadınlar için kadınlar tarafından” felsefesiyle yükselen bir tür olan shōjo ve türevlerindeki kadın çizgi romanlarının feminist ideolojinin ve bu ideolojiyi benimseyen idealist sanatçıların parladığı ilk dönemlerin ardından; sektörel hacmin gelişmesi, ticari beklentilerin artması ve bu ilk dönemki idealist ruhun etkisini belli oranda yitirmesiyle birlikte bu türdeki çizgi romanlarda da farklı yönde kaymalar,

yönelim ve modalar ortaya çıkmış, bu üretimler ise farklı kesimlerce yine farklı yönlerden sıklıkla eleştiri almıştır. Bu eleştirilerin merkezileştiği iki temel odak noktadan birincisi; feminist ideolojinin davasını güttüğü toplumsal cinsiyet meselelerine olan bağlılığın ne kadar korunduğu ve uygulamaya aktarıldığı konusuna eğilirken, ikincisi ise yerel kültür ve geleneğe olan bağlılığın sorgulandığı, Amerikan kültürünün Japon kadın çizgi romanlarına olan etkisinin ve bu etkinin üretimlerdeki kadın tiplerine yönelik aşağılayıcı, eşitsizliği meşrulaştıran ve eril istencin arzularına hizmet eden yapısının eleştirildiği bir mahiyet taşımaktadır. Burada özellikle endüstrileşme, küresellik ve bu çerçevede gündeme gelen ticari ve kültürel rekabet ilişkileri doğrultusunda shōjo mangaların da başta yerel Japon gerçekliğini, kadın tipini yansıtmadığı, giderek daha da artan bir şekilde Batı'dan ithal edilen bir "ideal prenses" tipini kullanmaya başladığı, bunun dışında mangalardaki kadın karakterlerin de kadınlardan çok erkeklerin beğeni ve hayal gücüne hizmet eden bir kadın bedeni üzerinden tasvir edildiği gibi çok sayıda savdan söz etmek mümkündür (Ogi ve diğerleri, 2018: 82).

Bu noktada Batı dünyasının ve bu dünyada şekillenen modernite dinamiklerinin Japon mangalarına olan etki biçimleri konusunda akademik birimlerde de ciddi bir farkındalığın olduğu ve bu meselenin çok sayıda ciddi çalışmaya zemin oluşturduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalarda ulaşılan bulgulara göz atıldığında ise söz konusu etkinin gerçekleştiği kanallar bağlamında, özellikle Amerikan sinema ve animasyon endüstrisinin başat bir tesiri olduğu pek çok çalışma ve araştırmacının ortak çıkarımı olmuştur. Bu bağlamda araştırmacıların gözünde Disney ilk ve en önemli olağan şüpheli hükmü kazanırken, 1937 yılında piyasaya sürülen ve 1950 yılında Japonya'da gösterime giren Pamuk Prenses, onu peşi sıra takip eden Sindirella ve Uyuyan Güzel animasyon yapımlarının Japon popüler kültüründeki ideal kadın imgesini değiştirerek yeniden şekillendirdiği ve yerel gerçekliğin yerine Batılı ideali oturttuğu savunulmaktadır (aktaran Ogi ve diğerleri, 2018: 82). Dolayısıyla bu filmlerin etkisi bir yandan gerçekçi Japon kadın tiplerinin ötekileştirilmesini meşrulaştırması hususunda kültürel açıdan eleştirilirken

diğer yanda ise başta feminist sanatçı ve eleştirilenler tarafından bu yönelimdeki mangaların ataerkil kültür inşasının organize ettiği kadın yaşamındaki dengesizliklerden söz etmeyi bırakarak erkek okurların cinsel beğenilerine ve ideal kadın tercihlerine odaklanan bir tutum sergiledikleri konusunda oldukça sert ithamlara maruz kalmıştır. Yine zaman zaman bu çizgi romanların kadınlara ideal bir çıkış noktası olarak kendi beyaz atlı prenslerini bekleme ve bulma fikrini telkin ederek feminist motivasyonlara ters düşmeleri yahut amaca hizmet etmeyen pornografik içeriklerin fazlalığı gibi maddeleri temel alan diğer eleştiriler de shōjo mangaları yer yer sapkın ve yozlaşmış bir tür olarak yaftalanmasına sebep olabilmektedir. Buradaki örneklerde de görüldüğü üzere birkaç temel noktadan türeyerek çeşitlenen ve belli açılardan haklılık sahibi olan bu eleştiriler her ne kadar shōjo mangalar etrafında köktenci bir pejoratif algının oluşumuna katkı sağlasa da; genel değerlendirmede bu mangaların gerek türün sanatsal açıdan gelişip derinleşmesine, endüstriyel hacminin genişlemesine gerekse başta toplumsal cinsiyet eşitsizliği olmak üzere gündelik hayatın çeşitli yön ve boyutlarındaki sorun ve çarpıklıkların, sosyal realitenin çizgi roman bağlamında daha da yaygın ve etkin şekilde yer etmesine önyak olmuştur.

Daha geniş bir ifadeyle, söz konusu alt türleşmeler ve bunların özelinde kadınlara yönelik olanları; bir taraftan toplum cinsiyet eşitsizliği gibi insan hayatında son derece belirleyici bir yer tutan ve geleneklerden, kültürden, ataerkil kültür inşasının kemikleştirdiği sosyal norm ve kabullerden beslenen sorunlu noktalara dikkat çektiği, bunları popüler kültür platformu içerisinde sorgulamaya açtığı ve eleştirerek kolektif farkındalık yaratımına katkıda bulunduğu için özel bir önem taşıırken, diğer yandan ise sektöre entegre olan kadın sanatçılar sayesinde hem endüstrinin büyümesine; istihdam oranının artmasına, hem de ürünlerin doğrudan kadınlığa ve kadın hayatının içeriklerine birinci elden hakim olan kadın sanatçılar tarafından yaratılmasıyla çok daha büyük bir başarı elde edilmesine olanak sağlamıştır.

2.3.1. Amatör Manga

Japon çizgi roman sektöründe farklı türlerin ortaya çıkarak gelişim gösterdiği ve özellikle kadın mangakaların da sektöre entegre olarak bu gelişime önemli derecede katkı sağladığı yıllarda, manga kültür ve endüstrinin içerisinde beliren bir diğer belirleyici gelişme ise amatör manga furçasının ortaya çıkmasıdır. Bu açıdan bir önceki kısımda değinilen shōjo manga hareketinde destekleyici bir fonksiyona sahip olan ikinci dalga feminizm hareketinde olduğu gibi amatör manga furçasının yükselişinde de sosyal dokunun, insan tecrübesinin üretilen yaratımların yönünü tayin ettiği görülmektedir. Nitekim 1960'lı yıllarda Japonya'nın genç nüfusunun önemli bir bölümü ve özellikle üniversite öğrencileri mevcut sosyal, siyasi ve kültürel düzenlemelere isyan ederken tepkilerini başta manga olmak üzere popüler kültürün etkin faaliyet alanlarında ifade etmeye başlamışlardır (Kinsella, 1998: 290). “Doujinshi” olarak adlandırılan basılı amatör mangalar ve “otaku” ismiyle anılan amatör manga sanatçıları ise bu süreçte birinci dereceden etkili bir dışsallaştırma aracı olarak öne çıkmıştır.

Amatör manganın tarihsel gelişim eğrisine bakıldığında özellikle fotokopi ve baskı olanaklarının daha da geliştiği 1970'lerde yavaş yavaş ve asıl 1980'lerde daha da etkili bir biçimde genç kitlelerin egemen olduğu bir modayı içeren; yayın şirketlerine ihtiyaç duymayan, şahısların üretimlerini kendileri bastırarak pazarladığı bir çizgi roman furçası olarak karşımıza çıkmaktadır (Kinsella, 1998: 295). Bu furçanın ortaya çıkmasında ise belli başlı öncül etkenlerden söz edilebilir. Bunlardan birincisi; sektördeki içeriksel statiklik ve yeknesaklığa karşı klasik tür ve konuların klişelerine bağlı kalmayan amatör ruhlu gençlerin, kendi kişilik ve ilgilerine göre özgür bir şekilde ortaya koyduğu ürünlerin, resmi pazara alternatif teşkil eden, okurlara farklılık ve çeşitlilik sunan bir değer taşımasıdır. Bir diğer önemli etken ise gençlerin etkili ve gözde bir ifade aracı olarak toplumsal gerçekliğin tüm yönlerine dair fikir ve eleştirilerini bu yol ile dışsallaştırma ve akranları ile paylaşma imkanı olarak görülebilir. Buna elbette popüler kültür endüstrisinin en gözde içeriklerinden birinde üretici aktör

olma heyecanını ve bunun getirdiği sosyal statüsel tatmin duygusunu da ekleyebiliriz. Nitekim bu hareket sektöre dahil ve hakim olan bazı çevrelerce takdir de toplamıştır. Örneğin 1975 yılında bir grup manga eleştirmeni (Aniwa Jun, Harada Teruo ve Yonezawa Yoshihiro), amatör mangaların gelişimini teşvik etmek adına halkın amatör mangaları daha kolayca bulup satın alabileceği bir kurum olarak ‘‘Comic Market’’i kurmuştur (Kinsella, 1998: 295). Amatör manga hareketi; yayın evlerinin kurumsal politikalarından ve resmi işleyiş formatlarından bağımsız şekilde özellikle amatör sanatçıların bireysel veya grup odaklı özel teşebbüslerini merkeze alan bir çizgi roman furyası olması, biçim veya içerik yönünde herhangi bir sınırlılığa boyun eğmemesi ve ana akım çizgi roman sektöründe isim yapmış sanatçıların dışında başta amatör kadın çizerler olmak üzere çok sayıda genç ve potansiyelli mangakanın sektöre dahil olmasına aracılık etmesi bakımından Amerikan underground akımı ile oldukça benzer bir karaktere sahiptir.

Bu bakımdan hareketin, Japon kültür ve çizgi roman tarihindeki en önemli işlevlerinden yahut katkılarından birinin kadın sanatçıların sektöre girmeleri için yarattığı olanak ve kolaylık olduğu düşünülmektedir (Kinsella, 1998: 299). Hatta kimi araştırmacılar kesin istatistiksel verileri kaynak göstermemekle beraber amatör manga hareketini oluşturan kitlede kadın sanatçıların erkeklerden daha fazla olduklarını ve buradaki hakim tabakayı teşkil ettiğini ileri sürmektedir. Özellikle ikinci dalga feminist hareketin küresel çaplı bir etkiye kavuştuğu ve buradan beslenen bir tür olarak shōjo manga türünün de Japon çizgi romancılığında keskin bir biçimde popülerlik kazandığı bu yıllarda sektöre dahil olmak isteyen fakat gerek maddi sorunlar, gerek erkek sanatçıları önceleyen sektör içi kalıplardan doğan engeller, gerekse de öncesinde sanatsal açıdan resmi birer kariyer ve tecrübeleri, dolayısıyla da referansları bulunmaması nedeniyle çerçevenin dışarısında kalan genç ve amatör kadın sanatçıların, amatör manga hareketinin sağladığı imkanlar doğrultusunda tüm bu engellerden sıyrılarak çizgi roman sektöründe kendilerine bir yol açtıkları düşünülebilir. Nitekim Hagio Moto, Oshima Yumiko ve Yamagisha Ryoko

gibi isimler sektöre amatör bir şekilde başlayarak devamında profesyonel ve başarılı bir kariyer inşa eden kadın sanatçılar arasındadır.

Diğer taraftan amatör mangaların sektöre getirdiği bir başka hareketlilik ise bazı yeni türlerin doğuşunu sağlamış olmalarıdır. Bunlar arasında en dikkat çekici ve tartışmalı türlerden biri; 1980'lerden itibaren çizgi roman çevrelerinde görülmeye başlayan, orijinal manga karakter ve hikayelerinin revize edilerek yeniden yorumlanmış formatları olan parodi mangalarıdır (Kinsella, 1998: 301). Bu dönemde yaygınlaşan parodisel üretim modasının uzantıları daha geniş açılı bir gözle değerlendirildiğinde; çizgi romanlar üzerinde yükselen bu parodisel yaklaşımın, zaman ve tür bağlamında oldukça geniş bir etki yaratarak genişlik kazandığı ve günümüze kadar ulaşan bir üretim tarzının ilk dikkat uyandırıcı örneklerinin bu yıllarda ortaya çıktığı görülmektedir. Çizgi romanlar ile ilgi uyandıran bu tarz, devam eden süreçte çizgi romanlardan uyarlanan animasyon türüne de sıçrayarak giderek daha da farklı tür ve bağlamlara yayılmış ve günümüz kültür endüstrisinde önemli bir kategori haline gelmiştir.

Yine aynı şekilde kitle iletişim araçlarının ve gelişen kültür endüstrisinin etkisiyle günümüz eğlence kültüründe daha yaygın şekilde bilinen cosplay (costume+play) kültürünün şekillenmesinde de bu parodi anlayışının ve buna bağlı şekilde üretilen manga ve animasyonların önemli bir etkisi olmuştur. Fakat söz konusu üretim tarzı salt çizgi roman kültürü içerisinde değerlendirildiğinde, özellikle özgün çizgi romanlar bile sanatsal açıdan tartışma ve eleştirilerin odağında kalmaya devam ederken bu ürünlerden uyarlanan parodi mangalar ise çoğunlukla basit ve alaycı taklitler olarak nitelendirilip özgünlük ve yaratıcılıktan yoksun bir alt kültür ürünü olarak eleştirilmiştir. Dış çevrelerdeki eleştirilerin yanında çizgi roman okurları da bu konuda ikiye bölünmüş, genel kitlenin bir kısmı parodi mangaları aykırı ve eğlenceli bulurken diğer kısmı ise özgün mangalar kadar iyi bir deneyim sunmadığını savunmuştur. Ancak her iki yaklaşım da bir kenara ayrıldığında,

mizah ve eleştiri kültürünü merkezine alan parodisel içerik üretiminin popüler kültür bandında daima önemli miktarda alıcı bulduğu söylenebilir.

Genel boyutlarıyla amatör manga hareketinin endüstri içerisindeki gelişim seyrine döndüğünde ise özellikle 1988'den itibaren bu tarzın üretim hacmini devamlı şekilde arttırarak iç hacmini genişlettiği ve bu hacmin 1990'ların ortalarında yıllık 25.000'i aşan bir satış istatistiği yakalamış olduğu görülmektedir (Kinsella, 1998: 296). Ancak 1990'lar itibariyle çeşitli sosyal olay ve koşulların da etkisiyle ana akımın ve resmi denetimin dışına çıkması nedeniyle illegal bir kavrasallaştırmaya oturtulan amatör mangalar, sektör içerisinde ve toplumsal çevrelerde önemli sorunlarla karşılaşmıştır. Bu açıdan başta toplumsal tabakalarda çizgi romana dönük radikal boyutta bir şüphe ve nefret ortamının oluşmasına sebebiyet veren Miyazaki Tsutomu hadisesi gibi olayların da körükleyici etkisiyle beraber amatör mangalar, 1990'ların başında ciddi bir yasak ve kovuşturma tepkisiyle karşı karşıya kalmıştır. Bu bağlamda binlerce amatör manganın polisler tarafından toplatıldığı ve yüzlerce genç amatör üreticinin de gözaltına alındığı bu dönemde mangalar hakkında; gençleri toplumsal açıdan işlevsiz, yararsız, izole ve yabancılaşmış bir nesle dönüştürdüğü şeklinde ciddi bir eleştiri yükselmiş ve resmi müdahaleleri doğuran bir kriz ortamı ortaya çıkmıştır (Kinsella, 1998: 307).

1980'ler aynı zamanda mangalardaki gerçekçiliğin giderek ve daha da arttırılıp belirgin ve derinlikli bir biçimde işlenmesine yönelik geniş çaplı bir farkındalığın geliştiği ve devam eden süreçte pratiğinin yapıldığı yılları içermektedir. Bu yıllarda manga sektöründe, başta bir önceki on yıl olmak üzere kendi altın dönemlerindeki genç okuyucuların şimdilerde sorumluluk sahibi, çalışmak zorunda olan ve kaygısız gençlik heyecanlarından daha farklı ve ciddi meseleler ile mücadele içerisinde olan yetişkinler haline geldiğini görerek manganın da yaşamdaki bu dinamizme ayak uyduracak şekilde birçok yönlülük ve derinliğe sahip olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır (Mazur ve Danner, 2014: 199). Bu anlamda manga üreticisi sanatçı ve yayıncılar, okuyucuların yaş aldıkça ve hayatın farklı evrelerine dahil oldukça değişen

yaşam biçimlerini, gündem maddelerini, ilgi alanlarını, ideallerini, gündelik hayat meşguliyetlerini, karşılına çıkan sorunları, yaşamlarına etki eden bireysel ve toplumsal açmazları da mangaların içerisindeki anlatılara dahil ederek yetişkin okuyucu kitlesine daha ciddi ve gerçekçi içerikler sunan çizgi romanlara dair bir arayış içerisine girmişlerdir. Örneğin bu yönelimin bir etkisi olarak önceleri çizgi romanlarda tekdüze, monoton ve sıkıcı yaşamları nedeniyle alaya alınarak tasvir edilen memurlar ve büro çalışanları gibi tiplerin; bakış açısında ve endüstriyel politikada yaşanan bu ters yönlü kırılma sayesinde çok daha farklı, empati içeren ve olumlu bir biçimde işlenmeye başlandığı görülmektedir (Mazur ve Danner, 2014: 199). Dolayısıyla önceleri daha ziyade uzak ve umursamaz bir gözle gösterilerek çizgi romanın merkezi konuları arasına girmeyen yetişkin dünyası ve bu dünyadaki problemler alanlar ile sıklıkla bir alay konusu olarak tasvir edilen toplumdaki sıradan yetişkin bireyler artık çok daha ciddiye alınarak hassasiyetli ve derinlikli bir şekilde işlenmeye başlamıştır. Bu yıllarda kariyerinin sonlarına yaklaşan Osamu Tezuka bile kendi alışıldık çizgisinin dışına çıkarak doğrudan yetişkinleri konu ve hedef realist hassasiyetlere sahip çalışmalara yönelmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 200).

Bu noktada 1980'lere gelene kadar olan süreçte; manga sektöründe gerek bakış açısı ve çizim tarzı gerekse de tema, konu ve anlatılarda kullanılan mikro malzemeler bakımından gerçekçilik artışındaki öncü adımlardan birinin feminist ideolojiden beslenen shōjo mangalar tarafından atıldığı ve kadın yaşamındaki problemler alanları ifşa ederek kültüre ve topluma eleştirel bir kadın gözüyle yaklaşan bu çizgi romanların sosyal gerçekliğe dair tezli şekilde ele aldıkları içeriklerin, kaçınılmaz bir biçimde 1980'lerdeki gerçekçilik hareketinin zeminini hazırladığı söylenebilir. Özellikle kadınlara yönelik mangaların popüler bir tür olarak gelişim gösterdiği 70'li yıllarda üretilen shōjo mangalar, farklı yaş gruplarındaki erkeklerin de sosyal yaşantısına ve buradaki önemli meseleleri konu alan farklı türlerin üretilebileceği konusunda önemli bir örnek teşkil etmiş, başta yetişkin erkek türü olan "seinen manga"lar olmak üzere çok sayıda manga türü, gerçekliğin mangalardaki işleniş biçimleri

konusunda shōjo mangalardan oldukça yararlanmıştır. 1980’lerde ise özellikle Katsuhiro Otomo’nun eserleri söz konusu gerçekçiliği yakalama duyarlılığının en başarılı örneklerini verirken, sanatçının başyapıtı olarak kabul edilen ‘‘Domu: A Child's Dream’’; derinlikli karakter kurgusu, sıra dışı gerçeklik duygusu ve detaylı anlatımı ile 1983 yılı en iyi bilimkurgu anlatısı dalında Japonya’nın Grand Prix ödülünü kazanmış ve dönemin sembollerinden biri haline gelmiştir (Mazur ve Danner, 2014: 201). Yine Otomu’nun 1882-1890 tarihleri arasında yayınlanan ve 1988 yılında animasyon filmine uyarlanarak sanatçının dünya çağında bir tanınırlığa ulaşmasını sağlayan eseri ‘‘Akira’’ da benzer tarzda bir yapım olarak manga türünün başta dünyaya yayılımındaki öncü yapımlardan biri olmuştur. Manga türünün Avrupa ve Amerika çizgi romancılığından ayrılan yerel kültür ve sanat geleneği, tarihsel süreç içerisinde geçirdiği evrimsel dönüşümler, bünyesine eklediği çok sayıda farklı alt tür ve tarz vb. göz önüne alındığında ve buradan hareketle Avrupa, Amerika ve Japon çizgi roman kültürü ve endüstriyel sektörlerine karşılaştırmalı bir gözle bakıldığında manganın son yıllardaki dominasyonunu daha da anlaşılır kılan derin köklü bir farklılık göze çarpmaktadır.

Bu bağlamda özellikle İngiltere, Fransa ve Amerika gibi belli başlı çizgi roman ekolleri ile mukayese edildiğinde dışsal gerçeklik ve onun içerisindeki birey ve topluma dair hakikatlerin, sosyal meselelerin, gerçekçi tiplerin ve tüm bu malzemelerdeki derinliğin mangalarda çok daha kompleks, zengin ve geniş açılı bir boyutla yer edindiği görülmektedir. Bilhassa manga endüstrisindeki zengin ve karmaşık alt türleşme kültürünün son derece belirleyici etkisi bulunan bu olgu; Japon çizgi romanlarının, Batılı ekollerin ilk endüstriyel tecrübelerinden itibaren daima karşılına çıkan bir damga olan çizgi romanı salt çocuklara indirgeyerek basit, yüzeysel ve yaşamdan kopuk bir gündelik eğlence metası olarak kavrayan bakış açısından da önemli ölçüde korumuştur. Mangalardaki kompleks tür çeşitliliği ve bu türler içerisindeki hikaye ve karakter derinliği, gerçeklik hassasiyeti yüksek popüler türler bir anlamda mangaları edebi romanlara ve daha ziyade Batı ekollerinde yeterince tutunamamış bulunan grafik romanlara yaklaştırmaktadır. Ancak gerek çok

yaş, cinsiyet, sosyal statü grubu, meslek dalı, ideoloji, ilgi alanı ve estetik beğeni tarzlarına göre çeşitlenen, fantezinin yanında bireye ve topluma dair gerçeklikten devşirilen malzemeleri oldukça yoğun tonlarda verebilen bu türler sayesinde Japon mangaları, yetişkinler de dahil olmak üzere hemen her türden okuyucu kitlesine hitap edebilen geniş bir ekosistem halini almıştır. Bu anlamda yalnızca çocuklara veya erkeklere yönelik olma, kadın okuyucuları yeterince kucaklayamama, toplumdan ve sosyal gerçeklikten kopuk olma, içerik bakımından statikleşme ve kendisini tekrar etme, hikaye ve karakter derinliği açısından basit ve yüzeysel kalma vb. gibi Batılı çizgi roman sektörlerinin kimi zaman haklı bir eleştiri kimi zaman ise ön yargılı bir damgalama sonucu karşılaştığı pek çok eleştirinin mangalar için gerçekçi bir sorun olmaktan çıktığı söylenebilir.

Mangaların kendi tarihsel süreçleri içerisinde karşılaştığı en çoğun eleştiri alanları toplumu ve daha ziyade gençleri pasif, sosyal etkileşim ve gelişim süreçlerine katılma konusunda isteksiz ve beceriksiz, içe kapalı, olumsuz alışkanlıklara meyilli, atıl bir kuşağa dönüştürme gibi popüler kültür öğelerinin geneline yayılan bir kalıp ifade biçimi etrafında kümelenmektedir. Fakat bugün itibarıyla, mangalar üzerinde bahsi geçen yönelime sahip eleştiri okları büyük oranda kalkmış, özellikle kitle iletişim araçları ve dijital teknolojilerdeki hızlı gelişmeler ve bu gelişmelere bağlı şekilde büyük bir çeşitliliğe ulaşan tüketim ortamı nedeniyle bahsi mangalardan daha tehlikeli görülen sanal oyunlar, sosyal medya uygulamaları vb. gibi öğelere kaydırılmıştır.

2.3.2. Japon Mangalarının Uluslararası Yayılımı

Japon kültür dairesi içerisinde gelişerek olgunlaşan ve başta Disney ve Warner Bros gibi Batılı animasyon şirketlerinin içeriklerinden, daha sonrasında ise Amerika merkezli çizgi roman furyalarından belli derecelerde etkilenmiş olsa da form, çizim ve anlatım tarzı, içerik zenginliği ve ortaya çıkarılan kompleks alt türler gibi teknik unsurların yanında kültürel açıdan da yerel değerleri önemli ölçüde koruyarak otantik ve orijinal bir mahiyet içeren manga sanatının

bugün itibariyle küresel çaplı bir endüstriye dönüştüğü söylenebilir. Bu açıdan gelinen son nokta itibariyle Japon mangalarının dünyadaki çizgi roman endüstrisinin ilk zamanlarından itibaren küresel patronu konumunda bulunan Amerikan çizgi roman endüstrisi ile rekabet edebilen, hatta son yıllarda Amerikan çizgi romancılığını da büyük bir farkla geride bırakarak dünya pazarını domine eden bir popülerliğe ve satış hacmine eriştiği görülmektedir. Nitekim Amerikan ve diğer Avrupalı çizgi roman endüstrileri kitle iletişim araçlarının, internet teknolojisinin ve dijital kültüre dayalı eğlence içeriklerinin hızla gelişerek tüketicilere büyük bir çeşitlilik ortaya koymaya başladığı 1990'lı yıllardan itibaren ekonomik katma değer ve kitlesel etki bağlamında sürekli iniş çıkışlar, kriz ve daralmalar yaşarken Japon manga sektörüne baktığımızda ise bu türden küresel çaplı sorunlardan çok daha az etkilendiği ve hatta bazı yıllar ve yapımlar özelinde satış rekorları kırdığı görülmektedir. Ancak Japon mangalarının eriştiği küresel başarı ve etki hususunda bu türle büyük oranda ortaklık kurarak birbirlerinin bağlantılı paralel evrenleri hükmünü alan anime sektörünün de söz konusu süreçte olumlu anlamda direkt olarak belirleyici bir rol oynadığının altı çizilmelidir.

Bu bağlamda ciddi anlamda ilk defa Tezuka'nın Astroboy'uyla küresele açılan manga sektörünün devam eden yıllardaki pek çok uluslararası başarı sahibi yapımının ardından, 1990'lardan günümüze kadar olan süreçte de; One Piece, Dragon Ball, Yu-gi-oh, Naruto, Detective Conan, Death Note, Attack on Titan vb. gibi daha başka pek çok yapımla birlikte giderek küresel popülaritesini daha da arttırdığı ve buna ek olarak gelişen teknoloji ve kültür ile birlikte de yaratıcı endüstrilerde başta animasyon ve dijital oyun sektörü olmak üzere günden güne değeri artan bir kaynak madenine dönüştüğü görülmektedir. Fakat günümüze uzanan sürece gelene kadar da mangalar, çevre coğrafyalar ve komşu ülkelerden başlamak kaydıyla geleneksel yollardan uluslararası pazarlara açılan bir yayılım sürecini idrak etmiştir.

1950'lerin ortalarında daha ziyade aylık, bu on yılın sonunda ise haftalık yayın yapmaya başlayan manga piyasası, 1970 ve 1980'lerin Japonya'sındaki

ekonomik gelişmelere paralel şekilde hızlı ve yayılcı bir gelişim göstererek uluslararası prestij sahibi bir popüler kültür ürününe dönüşmüştür (Toku, 2001: 15). Ancak spesifik örneklerin dışında Japon mangasının topyekun bir biçimde küresele yayılma politikasını benimsemesi ve bu sürece girişmesi ise 90'lı yılların sonuyla tarihlendirilmektedir. Bugün tüm dünyayı sararak başta anime, çizgi film ve dijital oyun sektörleri olmak üzere yaratıcı endüstrilerin pek çok kolunu besleyen mangalar aslında 1999 yılının ortalarına kadar Asya kıtası içerisinde kalarak kendi yerel pazarı dışına çıkmaya yönelik kararlı bir arayışa girmemişken; bu yıllardan itibaren başta iç pazarın zayıflamaya başlaması gibi etkenlerle ABD'ye ve diğer Avrupa ülkelerine yayılmaya yönelik bir politika benimsemiştir (Wong, 2006: 29). Bu yayılmanın rotası ise elbette öncelikle Japonya'nın emperyal gücünün etkisi altında bulunan çevre bölgelerden başlayarak nihayetinde küresel arenadaki en büyük rakip hükmünde olan ABD'ye kadar uzanan bir yol haritasını izlemektedir. Bu anlamda II. Dünya Savaşı sonrasında bir İngiliz kolonisi olarak şekil alan Hong Kong, kapitalizmin buradaki son derece hızlı gelişimiyle beraber manga kültür ve endüstrisindeki ilk büyük fetih noktalarından biri olarak kabul edilmektedir (Wong, 2006: 30).

Hong Kong'un ardından ise 20. Yüzyılda Japonya'nın başta Çin ile olan mücadelesinde önemli stratejik noktalar olarak görerek işgal ve kontrol politikası uyguladığı, dolayısıyla etki gücü olan bölgeler bu yayılımın sonraki duraklarını oluşturmuşa benzemektedir. Bu anlamda başta Tayvan ve Kore gibi ülkeler, kendi yerel hükümetlerinin uyguladığı ulusal politikalar aracılığıyla Japonya'nın film, çizgi roman, plak/kaset vb. ürünlerinin ithal edilmesi ve tüketilmesi noktasında katı bir direnç göstermiş olsalar da özellikle korsan dağıtım ve tüketim kanalları sayesinde Japon mangalarının dış pazara akışındaki ardıl istasyonlar olmaktan kaçınamamışlardır (Wong, 2006: 33). Sürecin devamında ise Çin, Singapur ve Malezya gibi diğer Güneydoğu Asya ülkelerinin katılımıyla beraber manga endüstrisi bölgesel anlamda ciddi bir doyuma ulaşarak bir anlamda bugünlere uzanan yayılım potansiyelinin ilk sinyallerini vermiştir. Bir başka ifadeyle son yıllarda yarattığı küresel etki

itibariyle dikkatleri üzerine toplayan Korean pop (K-pop) kültürünün bir benzeri Japon manga ve animasyon serileri ile daha önceki yıllarda Japon kültürü özelinde gündeme gelmeye başlamıştır. İngilizce olarak yayınlanan ilk Japon mangası ise 2002 yılında Kuzey Amerika’da piyasaya sürülen ve henüz ilk sayısında 250.000 kopya hacminde bir satış rakamına ulaşan ‘‘Shonen Jump’’tır (Wong, 2006: 39). Bir çizgi roman antolojisi formatında olan bu manga dergisi aslında 1968 yılından beri Japonya’da yayınlanmakta olan bir dergi olmakla birlikte bir anlamda Japon manga endüstrisinin, küresel pazardaki başlıca rakibi olan ABD’ye yönelik ilk çıkarması olarak da tarihteki yerini almıştır.

Devletin bölgesel etki gücünün dışında Japon mangalarının Asya kıtasındaki yayılım başarısı ile ilgili olarak ilk akla gelen etkenler arasında coğrafi komşuluk, kültürel benzerlik, ortaklık veya aşinalıklar gibi unsurlar ileri sürülebilir. Ancak bu sav, manga kültürünün başta köklü bir çizgi roman pazarına ve geleneğine sahip olan ABD olmak üzere dünya genelindeki, uzak coğrafya ve kültürlerdeki yayılım başarısını açıklama noktasında geçerliliğini yitirmektedir. Bu noktada söz konusu meseleye halk bilimsel bir perspektifle yaklaşıldığında ise manganın dünya ve Avrupa pazarındaki başarısına içkin başta zengin ve kompleks alt türleşme, derinlikli hikaye ve karakter kurgusu, sosyal gerçeklikle olan bağın niteliği gibi diğer pek çok teknik faktörün yanında kültürel deneyim olgusunun da önemli ve belirleyici bir yeri olabileceği hususunun üzerinde durulmalıdır.

Bilindiği üzere Asyalı topluluklar açısından yerel kültür atmosferi ile ortak yahut benzer, en azından anıştırıcı bir kültürel altyapı, doku barındıran mangalar, Avrupalı milletler açısından ise bu durumun tam tersine bir mahiyetle yerel kültür kod ve envanterinden büyük oranda farklı, yabancı bir kültürel içerik ortaya koymaktadır. Bu anlamda aslında Japon kültürü ve geleneksel toplum yapısı ile Amerikan kültür ve toplum yapısı arasındaki radikal farklılıkların en belirgin tonlarını ve canlı izlerini ortaya koyan çalışmalardan biri daha önce de adı geçtiği üzere Ruth Benedict’in ‘‘Krizantem

ve Kılıç’’ adlı eseridir. Bu bağlamda bize göre Japon mangalarını Avrupa ve Amerika pazarında bu derece cazip ve etkin kılan kültürel etken tam da bu radikal farklılık ve ayrışım olgusu olabilir. Mangaların Avrupa ve Amerikalı okuyucu kitlelerinin okuma deneyimine sunmuş olduğu kültürel boyuttaki otantiklik, orijinallik, gizemli yabancılik ve merak uyandıran farklılık; özellikle küreselleşmenin ve popüler kültürün aynılaştırıcı tüketim alışkanlıklarını dayatan yaşam düzeni içerisinde modern toplumların susuzluğunu çektiği bir kültürel deneyim imkanını bu uzak coğrafya ve kültürlerdeki insanlara sunabilmektedir. Nitekim II. Dünya Savaşı’nın ardından büyük bir hızla küreselleşme yoluna giren yahut sokulan modern toplumlar; giderek kültürel açıdan daha da tek tiplenen, aynılan, popüler kültürün öğütücü dişlileri arasında yerel, otantik ve özgün renklerini, değerlerini yitirmeye itilerek yeknesak bir üretim/tüketim alışkanlıklarına dayalı bir yaşam tarzına kelepçeli hale gelmişlerdir.

Bu bağlamda modern dünya, barındırdığı kültürel çeşitlilik ve kompleks otantiklik değerlerini giderek yitirip küresel bir köy halini alırken bu köyün sakinleri olan toplumlar ise özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren kültürel açıdan popüler kültürün gündelik yaşam deneyimlerine dayatmış olduğu tek düze içeriklerin dışında, bunlardan farklı, otantik, orijinal ve egzotik deneyim ve yaşantıların susuzluğunu çekerek bu anlamdaki susuzluklarını giderecek ürün ve hizmetlerin arayışına yönelmişlerdir. Buradan hareketle, gündelik yaşam deneyimlerinin söz konusu monotonluğunu, aynılığını ve sıkıcılığını kırarak kitlelerin yaratıcı susuzluğuna, farklılık, özgünlük, orijinallik ve otantiklik arayışlarına cevap veren içerik ve deneyim ürünleri, alanları vs. çağımızın resmi ve özel tüketim pazarlarına, endüstriyel sektörlerin yatırım ve üretim politikalarına, şirketlerin ar-ge projelerine şekil vermeye başlamıştır. Özellikle son birkaç on yılda giderek daha da yükselerek deniz, kum, güneş odaklı turistik anlayışının önüne geçmeye başlayan kültür turizmi alanı bu konudaki en somut örneklerden bazılarını içermektedir. Yine başta Edward Said gibi isimler olmak üzere pek çok araştırmacının ileri sürmüş olduğu Batı dünyasının Doğu toplumları karşısında sergilemiş oldukları

emperyalist tavır, politika ve motivasyonlara bağlı bulunan ilginin dışında; Batılı ülke ve topluluklar için Doğu kültür, coğrafya ve medeniyetinin öteden beri gizemli, otantik ve yer yer mistik bir komşu dünya, yabancı alem kimliğiyle merak konusu olduğu da çokça tekrarlanmıştır. Bu açıdan ise Doğu kültürlerinin bahse konu olan yönü, Batılı ülkelerin geliştirmiş olduğu kültür endüstrileri ve yaratıcı sektörler bağlamında paha biçilmesi güç bir kaynak madeni hükmünü kazanmıştır. Özellikle bu endüstrilerdeki çeşitli alanlar kapsamında son 20-30 yıldaki üretimlere bakıldığında ise Doğu toplumlarının sözü ve maddi kültürlerinin, edebiyatlarının, adet ve geleneklerinin, yerel mutfak, giyim-kuşam, dans, müzik, efsane, masal, mit, doğal kaynak ve coğrafi zenginlikler gibi her türden doğal ve kültürel miras içeriğinin oldukça iştahlı bir biçimde işlenmeye başladığı görülebilir. İşte bu noktada Japon mangalarının sahip oldukları teknik ve sanatsal zenginliklere ek olarak Amerika ve Avrupa pazarındaki dikkat çekici başarısı, tüketici kitlenin üzerinde uyandırdığı büyük ilgi ve etki biraz da buradaki farklı, özgün, otantik, orijinal ve bu nispette heyecan ve merak uyandırıcı kültürel deneyim ve yaşantı olanağından ileri gelmektedir.

2.4. TÜRK ÇİZGİ ROMAN TARİHİ

Türk çizgi romancılığının tarihsel gelişim serüvenine kısa bir göz atıldığında bu türün de tıpkı roman, modern tiyatro ve makale gibi Batı'dan gelen yahut büyük oranda Batılı çizgi roman ekol ve endüstrilerinin tesiri ile gelişim göstererek ilerleyen ve bu süreç esnasında kendi yerel ve ulusal kültürel değerlerini, dünya görüşünü, toplumsal gündem maddelerini, sanat geleneğini ve sosyokültürel ideolojilerini yarattığı üretilere yansıtmayı başararak teknik açıdan oldukça nitelikli, kitlesele etki bakımından ise zaman zaman dikkat çekici boyutlarda etkili bir noktaya ulaştığını söylemek mümkün görünmektedir. Fakat çizgi romanlar Türkiye'de roman, tiyatro ve modern hikaye gibi Batı'dan alımlama yahut örnekleme biçiminde gelişen türler gibi bir gelişim düzeyine, kalıcılığa ve devamlılığa erişememiş, gerek üretim gerekse tüketim kültürü bakımından başta Amerika, Fransa, Belçika, Japonya

gibi öncü ülkeler olmak üzere dünyadaki pek çok ülkenin gerisinde kalmış ve gerek çizgi roman sanatı, gerekse sektör belli bir dönemden sonra sona erme noktasına kadar gelmiştir. Çizgi romanın belli ekol ülkeler dışında tüm dünyada eski üretim ve tüketim hacmini yitirmesinde etkili olan; kitle iletişim araçlarının gelişmesi, internet teknolojisinin hayatımıza girmesi, başta eğlence sektörü olmak üzere çizgi romanların yerini alan çok boyutlu bir görsel/işitsel deneyim sunan son derece çeşitli bir tüketim yelpazesinin oluşması vb. gibi küresel geçerliliği olan bir takım temel etkenler dışında spesifik olarak çizgi roman kültürünün Türkiye’de yerleşme ve gelişme sürecindeki başarısızlığın yerele özgü nedenlerinin sorgulanması ise bir başka çalışmanın konusudur. Fakat bu bölümde söz konusu probleme dair belli başlı çıkarım ve sorgulamalara da yer verilecektir. Diğer yandan bu kısma gelmeden önce, çizgi roman türünün Türkiye’deki geçmişine ve gelişim serüvenine kısaca değinmek yerinde olacaktır.

Türk çizgi roman sanatının kökenlerini ararken tıpkı dünyadaki diğer çizgi roman ülke ve ekollerinde olduğu gibi türü karakterize eden popüler kültür ve basılı kültür ortamı odaklı bir sorgulamanın merkeze alınması ve bu bağlamda minyatür sanatı, resimli öykü ve masal kitapları yahut görsel ile yazıyı birleştiren daha eski Türk kültürü ürünlerinin bu değerlendirmenin dışında tutulması daha sağlıklı olacaktır.

Diğer Batı’da olduğu gibi Türkiye’de de özellikle 20. Yüzyılın başlarından ortalarına kadar ve 1970’lerdeki altın dönem de dahil olmak üzere Türk çizgi romancılığının ilk örneklerini veren, türü ülkemizde geliştirip belli bir noktaya taşıyan sanatçıların büyük bir çoğunluğu köken ve gelenek itibariyle karikatür sanatından yetişen, çizgi sanatına karikatürler ile başlayan ve devamında çizgi romanlara yönelen isimlerden oluşmaktadır. Aynı şekilde Fransız, İtalyan ve Ermeni azınlıkların ardından 1727 yılında İbrahim Müteferrika Efendi ile birlikte ilk yerli matbaanın kurulmasında sonraki yayıncılık hayatımızda bizde çizgi romanı hazırlayan başlıca sanat çizgisi de karikatür olmuştur denilebilir.

Bu bakımdan çizgi romana geçmeden önce kısa ve öz bir biçimde karikatür sanatının Türkiye'deki geçmişinden söz etmek yararlı olabilir.

Karikatür sanatının Türk basılı kültüründeki serencamına genel bir pencere üzerinden göz attığımızda spesifik ve istisnai örneklemelerin dışında ciddi ve devamlı bir biçimde bu sanatın kültür hayatımızda yer etmeye başladığı tarihler olarak Tanzimat sonrası, 1860'lı yılları öne çıkarmak mümkündür. Yağlı, Tanzimat döneminde görülen ilk karikatürün 1867 yılında, adı daha sonraları "İstanbul" olarak değişecek olan "Ayine-i Vatan" gazetesinde çıktığını bildirmektedir (Yağlı, 2021: 30). Diğer yandan karikatür tarihimizdeki ilk basılı karikatürün 1870 tarihinde Teodor Kasap'ın yayınlamış olduğu Diyojen dergisindeki isimsiz bir karikatür olduğunu ileri süren Semih Balcıoğlu ise bu sanatın Türkiye'deki gelişiminin gecikme nedenleri arasında; Osmanlı İmparatorluğunun hakim kültürel yapısında dinsel nedenlerden dolayı figüratif resim sanatının uygun görülmemesi ve hatta yasaklanması, klasik eğitimin büyük oranda dinsel temellere bağlı oluşu ve kolektif düzlemde uzun yıllar boyunca Batı medeniyeti kapalı bir tutumun benimsenmesi gibi etkenlerin belirleyici bir rol oynadığına değinmektedir (Baltacıoğlu ve Öngören, 1973: 5). Aynı şekilde teokratik bir monarşi sistemini etrafında organize olan Osmanlı toplumunda, temeli eleştirel güldürüye dayanan bir tür olan karikatürün toplumdaki aksaklık ve çarpıklıkları kendi ifade biçimiyle ortaya döküp eleştirirken yürütülen sosyal ve siyasi düzeni, yöneticileri, gerçekleştirilen uygulamaları vb. işleme imkanının söz konusu olamayacağı olgusu da bu türün icra ve gelişimini daha başlangıç itibarıyla oldukça güç hale getiren faktörler olarak gösterilmektedir.

Bu dönemin karikatür sanatındaki öncü ve prestijli isimlerine baktığımızda ise tıpkı matbaa kurumu ve tekniği, kitap basımı, gazete ve dergi yayıncılığı, tiyatro, opera vb. sahne sanatlarında olduğu gibi başta Rum ve Ermeni olmak üzere azınlık grupların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Bu açıdan Hovsep Vartanyan, Nişan Berberyan, Opçanadassis, Benetsanos, Teodor Kasap gibi kişiler, bu erken dönemin karikatür üretiminde sıklıkla karşımıza çıkan

isimlerdir. Diğer yandan gazetecilik hayatına 1869 yılında Basiret gazetesinde muhabir olarak başlayan Ali Fuad Bey ise bu gazete çizdiği içerikler sayesinde kimliği net olarak tespit edilebilen ilk Türk karikatür sanatçısı olarak kabul görmüş; istibdat zamanında Avrupa'ya kaçarak burada Yeni Osmanlılar'ın arasına katılan Ali Fuad Bey, II. Meşrutiyet'in ilanından sonra ise ülkeye tekrar dönerek mizah ve karikatür odaklı bir dergi olan "Karagöz"ü çıkarmıştır (Koloğlu, 2005: 39). Bu dönemin çizimlerini incelediğimizde ise toplumsal hayata dair farklı noktaları ele alan içerikler de olmakla birlikte özellikle iki ana temanın büyük bir merkezîyete sahip olduğu görülmektedir.

Bunlardan birincisi; 1839 yılında Gülhane Parkı'nda okunarak topluma ilan edilen Gülhane Hatt-ı Hümayûnu, yahut daha yaygın şekilde bilinen adıyla Tanzimat Fermanı sonrasında resmi bir devlet programı haline gelen modernleşme, Batılılaşma politikalarının ülkede ve toplumun yaşamında yarattığı değişim ve dönüşümlerin değerlendirildiği, yapılan uygulamaların, kanunların yahut sloganların görselleştirilerek anlatıldığı, övüldüğü yahut bunlar karşısında bir anlama ve uyum sorunu çeken halkın gülünç hallerinin yansıtıldığı bir tematik öze karşılık gelmektedir. İkinci merkezi temayı ise gazete ve dergilerin karikatür yoluyla birbirlerine olan parodik ve alaycı hicivleri oluşturmaktadır. Nitekim mizahi yaklaşım ve mizah kültürünün en temel öğelerinden biri olan ve aynı zamanda da karikatür sanatının da öteden beri birincil motivasyonunu oluşturan eleştiri ve hiciv unsurunun bu yıllardaki siyasal konjonktür gereği devlet, padişah, yönetim kadroları ve gerçekleştirilen uygulamalar gibi alanlara henüz yoğunlaşamamasından dolayı dönemin karikatür üreticileri de karikatürlerindeki eleştiri ve hiciv oklarını bütünüyle rakip yayın organlarına yönlendirmiştir (Koloğlu, 2005: 26). Burada özellikle sözünü ettiğimiz ilk merkezi temaya dair içeriklerin büyük bir yoğunlukla üretildiği; tıpkı Tanzimat roman ve hikayelerinde olduğu gibi Batılılaşmayı yanlış anlayan, bu sebeple gülünç hallere düşen, özellikle Batılı giyim kuşam modalarına uyum sağlamakta büyük bir acemilik yaşayan sıradan halktan insanların sıklıkla tasvir edildiği görülmektedir. Diğer yandan Batı medeniyetinin köktenci bir biçimde iyi ve üstün, geleneksel Osmanlı

kültürünün ise bütünüyle geri ve aşağı olduğu şeklindeki düşünceleri de oldukça zeki bir biçimde eleştiren karikatürler de sayıca fazla görülmektedir.

Özellikle Yeni Osmanlılar'ın Avrupa'ya gidişi ile hareketlenen siyasi ve eleştirel yayın hayatı devam eden zamanlarda ülke içerisindeki çeşitli baskı, sansür ve yasaklar ile budanmış olsa da çeşitli 1876 yılında ilan edilen Birinci Meşrutiyet ile özgürlük ortamının tekrar yumuşaması sonrası yayınlar yeniden artmış, siyasi simalar ve olaylar daha fazla şekilde karikatürün konusu olmaya başlamıştır. Bu bağlamda 1970'lerin ortalarından itibaren Meşrutiyet'in ilanı, meclisin toplanması, Osmanlı-Rus Savaşı, Balkanlardaki azınlıkların isyanı, Avrupa'nın kendi sistem ve kültürünü tatbik etme yoluna giren Türk milletine bakışı, Avrupalı devletlerinin ve Batı medeniyetinin ikiyüzlü tarafı vb. türden kolektif hayatın dengelerini değiştiren siyasi gündem meseleleri de bu yıllardaki karikatürlerin en popüler konuları arasındadır. Söz konusu yıllarda yayın hayatına başlayan Diyojen (1970), Çingiraklı Tatar (1973), Hayal (1873), Kahkaha (1875), Çaylak (1876) gibi çoğunlukla mizahi bir programa sahip süreli yayınlar ise, Türk karikatür sanatının bu dönemdeki izlek noktası olmuştur. Ancak oldukça kısa bir sürede gerek çizim ustalığı gerekse üretilen karikatürün kalitesini belirleyen başlıca gereklilikler olan realiteye dönük gönderme, zekaya dayalı mizah ve hiciv üretkenliği, ironik ve göndergesel dilin kıvraklığı gibi noktalarda sağlanan hızlı gelişmelere rağmen ülke içerisindeki diğer tüm yayıncılık faaliyetlerini sekteye uğratan istibdat uygulaması ile karikatür sanatı da uzunca bir dönem susmak zorunda kalmıştır.

Bu açıdan 1978 yılına kadar önemli derecede gelişme kaydeden Türk karikatürcülüğü bu tarihten itibaren II. Abdülhamid'in 1908 yılında mecburi bir biçimde II. Meşrutiyeti ilan edişine kadar tamamen yasaklı kalmış, fakat bu baskının sonucu olarak yurt dışına giden Yeni Osmanlı cemiyeti üyeleri ve benzer ideolojiye sahip diğer aydınlar Avrupa'nın farklı şehirlerinde yayınladıkları dergi ve gazetelerde istibdatı sert bir dil ile eleştiren yazılarının yanında bu uygulamayı ve onun başında bulunan Sultan II. Abdülhamid'i, çevresindeki diğer devlet adamları ile birlikte türlü şekillerde eleştiren ve

gölünç duruma düşüren karikatürler yayınlamışlardır (Koloğlu, 2005: 93-101). Bu yöndeki karikatürlere baktığımızda Abdülhamid'in muhalif sesleri susturan kısıcılığı, hafiyeye teşkilatı, halka uyguladığı zulüm, başta Jön Türkler olmak üzere kendisine istek ve şikayetlerini bildiren toplum ve aydınlar karşısında umursamaz tutumu, oldukça meşhur olan uzun burnu, yabancı devletlere verilen tavizler vb. gibi konuların işlendiği görülmektedir. 1908 yılında II. Meşrutiyet'in ilanından sonra oluşan özgürlük ortamında ise tüm yayıncılık faaliyetlerinde olduğu gibi karikatür alanında da ciddi bir patlamanın yaşandığı söylenebilir. Bu dönem karikatürlerinin içeriklerine baktığımızda ise halkın bir anlamda mecburi de olsa Meşrutiyet'i ilan eden kişi olmasından dolayı II. Abdülhamid'in doğrudan eleştirilmesi yerine toplumsal düşünce tarzındaki alışkanlık üzerine, yapılan olumsuz işlerde asıl fail olarak padişahı kandırdığı, yönlendirdiği düşünülen devlet adamları ve Abdülhamid'in çevresindeki yakınları basındaki intikam refleksinin başlıca muhatapları olmuş; ek olarak Sultan Abdülhamid'in totaliter iktidar dönemindeki kadroların tasviyesi, devlet işlerinde toplu tasfiye uygulamalarından doğan aksaklıklar, rüşvet vb. konular karikatürün popüler malzemeleri haline gelmiştir (Koloğlu, 2005: 107-114).

Diğer yandan bu dönemin özellikle başlarında oluşan özgürlük ortamının yarattığı rahatlık, üretimin fazlalığı, pratiğin artması, çok daha fazla sayıda yetenekli çizerin yayın hayatına başlaması vb. gibi olguların bir sonucu olarak çizilen karikatürlerde de ilk döneme kıyasla özellikle detay, gerçekçilik, derinlik vb. açılardan önemli bir kalite artışı gözlemlenmektedir. Nitekim 1908 yılında kurularak bu dönemin en önemli mizah dergilerinin başında yer alan "Kalem" dergisinde karikatür sanatının ne olduğu ve nasıl icra edilmesi gerektiği, hangi nüanslara dikkat edilmesinin gerekli olduğu gibi konularda bilgi veren, karikatürün teorisini vermeye çalışan "Karikatür" başlıklı bir yazının yayınlanması da bu alanda kayda değer bir gelişme olarak görülebilir. II. Meşrutiyet döneminin karikatür hareketlerinde ise oldukça eleştirel bir kaleme sahip olan, bu nedenle çalıştığı dergiler ile hükümet arasında gerilime sebebiyet veren, bunun yanı sıra karikatürleri yüzünden sonraki yıllarda bir yıl hapse mahkum edilen ve "Cem-Djem" adlı kendi dergisini çıkaran Cemil

Cem (1882-1950) bu devrin karikatürcülüğüne boyut atlatarak ileri bir noktaya taşıyan başlıca isim olarak öne çıkarılmaktadır (Koloğlu, 2005: 126). Cemil Cem'in yanında Sedat Simavi, Karagöz dergisinin çizimlerini yapan Ali Fuad Bey de bu dönemde karikatür sanatının gelişmesine katkı sağlayan önemli sanatçılardır. Fakat tüm bu gelişmelere rağmen bilindiği üzere II. Meşrutiyet'in başlarda yoğun bir coşku ve umut telkin eden özgürlükçü havası da çok uzun sürmemiş, önceki dönem kadar katı olmamakla beraber benzer bir vizyonu taşıyan yeni bir baskıcı yönetim ortamı gündeme gelmiş, bu atmosferin tedirginliği ise yayıncılık ortamına, üretilen karikatürlere yansımıştır. Türkiye'de siyasi açıdan oldukça hareketli bir dönemin idrak edildiği bu yıllarda toplumsal yaşamda sarsıcı bir etki yaratan 31 Mart hadisesi de bu dönem karikatürlerine yoğun şekilde yansımış, II. Meşrutiyet'in ilanı sonrası istibdatla geçen yılların öfkesi ve intikamı daha ziyade yakın çevrelere yöneltilen II. Abdülhamid, tahttan indirilişinin ardından bu kez tüm olayların başlıca sorumlusu olarak hüküm giymiş ve karikatürlerde çok sert bir hicvedilmiştir (Koloğlu, 2005: 130).

Devletin girmiş olduğu ağır borçlanma, hazinenin can sıkıcı durumu, II. Abdulhamid'in tahttan indirilişi ve Osmanlı Devleti'nin zayıf durumu karşısında Avrupalı devletlerin ülkeye bakışı gibi dış siyaset meseleleri bu dönemin siyasi konulu karikatürlerinin diğer konularını örneklerken sosyal hayat bağlamında ise kadınların giyim tarzındaki değişiklikler, karı koca ilişkilerine ve aile içi meselelere dair komik sahneler gibi içerikler bu dönem karikatürlerinde yer verilen çeşitli unsurlar arasındadır. 1910'lu yıllardan itibaren ise başta Balkanlardaki ayaklanmalar, Bosna Hersek ve Bulgaristan gibi İmparatorluk topraklarının elden çıkması, İtalyanların Libya'ya Yunanların ise Girit'e talip olarak saldırıya geçmesi gibi sosyal ve siyasi açıdan son derece buhranlı hadiseler cereyan ederken bu önemli olaylardan hareketle karikatürlerde de Osmanlı'nın kendi topraklarını elde tutmaya çalışırken Avrupalı devletlerin bu toprakları ele geçirmeye çalışmasını, Balkanlardaki toplulukların ise giriştiği bağımsızlık mücadelesinin Osmanlı toplumu tarafında bulduğu yankıları vs. aktaran, mizahi ve göndergesel bir

dilin hakim olduđu içerikler göze çarpmaktadır. Osmanlı Devleti için genel anlamda başarısızlık ve hayal kırıklıkları ile sonuçlanan bu devrede ise rejimin baskıcı tarafı ağırlık kazanırken karikatürlerde siyasal eleştiriyi pek de imkanı kılmayan bir ortam meydana gelmiş, I. Dünya Savaşı yıllarında ise ancak askeri, devlet adamlarını ve İmparatorluğu öven tarzda içeriklere rastlanmıştır (Kolođlu, 2005: 165).

Savaş sonrasında ise 1918 yılında Mondros Ateşkes Antlaşması'nın ardından mağlubiyeti resmiyete dökülen Osmanlı Devleti için yeni bir döneme girilirken gerek son yıllarda yaşanan başarısızlıkların, kaybedilen savaş ve toprakların, gerekse de basına uygulanan sansür ve baskıların sorumlusu olarak İttihat ve Terakki hükümetinin yönetimindeki isimler karikatürler üzerinden epeyce eleştirilmişlerdir. Savaş ve antlaşmanın ardından kendilerini fesheden İttihat ve Terakki'nin liderleri yurt dışına çıkarken önceki dönemde susturulan muhalefet ve eleştirel basın yeniden canlanmış ve basına uygulanan sansür ve susturma uygulamaları 1919 sonrası Türk karikatürçülüğünün başlıca popüler konuları arasında yerini almıştır. Yakın tarihimizde "Mütareke Dönemi" olarak adlandırılan bu dönemde her baskıcı dönemin ardından olduđu gibi yayıncılık faaliyetleri yeniden artmış, gazete ve dergi çıkaranların, süreli yayınlarda yazılar yayınlayanların yanında karikatüristlik alanında da aralarında Ramiz Gökçe, Ratip Tahir Burak, Cemal Nadir gibi bu sanatı uzun yıllar devam ettirecek olan ustaların da bulunduđu altmış ile yüz kişi arasında yeni karikatür çizerinin türediđi bildirilmektedir (Kolođlu, 2005: 177).

Bu dönemin en parlak ismi özellikle renkli karikatürler çizmesi ve üretimlerindeki tematik çeşitlilik ile Sedat Simavi olurken, ilk karikatürünü Semavi'nin "Diken" adlı dergisinde yayınlayan Cemal Nadir ise bir sonraki dönemin en çok öne çıkan isimlerinden biri olacaktır. Bu anlamda kurnaz bir tüccar tipi olan "Salomon", harp zengini "Yeni Zengin", tipolojik özelliđi ismine yansıyan "Dalkavuk", kuşaklar arasındaki farklılıkları ortaya koyan "Dede ile Torun" gibi toplumsal gerçeklikte karşılıkları bulunan çok sayıda canlı tiplere yaratan Nadir, özellikle ilk kez 1929 yılında Akşam dergisinde

görülen ve Ömer Seyfettin'in Efruz Bey'inden ilhamla hayat verdiği meşhur ve ikonik tiplmesi "Amcabey" ile Türk karikatür sanatı tarihinde özel bir yer elde etmiştir (KDY, 2002: 29). Cemal Nadir'in üretmiş olduğu bu tipler aslında dönemin toplumsal gerçekliğinden ilham alan ve diğer karikatüristlerin de çok fazla işlediği konu ve tiplerin içtimai bir üne kavuşmuş örnekleridir. Nitekim sanatçının karikatürleriyle ilgili bir açıklamasında; "Her şeyin gülünecek garip tarafı vardır. Fakat olay kalabalığı arasında bunları seçebilmek için dürbün gibi büyütüp yaklaştıran bir yardımcı gerekir. Karikatürlerimle size bu yardımı edebilirsem ne mutlu! Konuların hayatla ne ölçüde ilgili olduğunu merak edenler, nüktelerin sırtındaki abartılı elbiselerini atıp gerçeği görebilirler!" şeklindeki ifadeleri de onun sosyal realiteyi yansıtmadaki hassasiyetini vurgulamaktadır.

Cemal Nadir Güler'in dönemindeki birçok karikatürcüden ayrılan tarafları arasında; popüler konu olan politika ve siyasetin dışında gündelik yaşamı, sıradan bireylerin meselelerine dair içerikleri de büyük bir yoğunluk ve başarıyla işlemesi, güldürü ve eleştirinin yanında meseleler üzerine düşünmeyi de pekiştiren bir tarzı benimsemesi gibi özellikler gösterilmektedir (Koloğlu, 2005: 268). Diğer yandan Cemal Nadir'in Türk karikatür sanatının gelişim serüvenindeki önemi, yalnızca çizdiği karikatürlerin başarısı ile değil, kendi döneminde ve kendisinden sonraki dönemindeki kuşaklar üzerinde büyük bir tesir sahibi olması, özellikle 1940-1960 yılları arasında yetişen yahut daha aktif bir kariyer dönemine girerek popüler hale gelen pek çok büyük karikatür ve çizgi roman sanatçısını derinden etkilemiş olması ile de dikkate değerdir. Meşrutiyet, Mütareke ve erken Cumhuriyet dönemlerinde öne çıkan diğer karikatür sanatçıları arasında ise Sedat Simavi ve Cemil Cem dışında Ramiz Gökçe, Ratip Tahir, Necmi Rıza, Orhan Ural gibi isimleri anmak mümkündür.

1918-1920 arası üretilen karikatürlerin gündem maddelerine baktığımızda ise İttihatçılar ile hesaplaşma, geçmiş yılların sansürcülüğüne gösterilen tepki gibi siyasal içeriklerin yanı sıra kadın haklarının artması fikri, yine bu yıllarda türeyerek dönemin edebi üretimlerine de fazlasıyla yansıyan savaş zenginleri

gibi unsurların genel çizgideki modayı oluşturduğu görülmektedir. Sedat Simavi'nin "Kadınlar Saltanatı" başlığını taşıyan broşürüyle örtüşür bir biçimde bu dönemin karikatürlerinde kadınların çeşitli yönler itibariyle ve fazlaca işlendiği görülürken Cumhuriyet dönemi ve Atatürk ile birlikte gelen inkılapları sanki önceden haber verir nitelikte ve yarı alaycı bir biçimde kadınların mebus ve nazır olma yoluna kadar ilerlediği, erkeklerin üzerinde egemenlik kurduğu çizimler basında yer almıştır. Dolayısıyla bu dönemin karikatürleri aslında yaşanan hayatı ve kolektif yapının o yıllardaki gündemini oluşturan başlıca meseleleri, bu meseleler etrafında kamuoyunun düşünce ve değerlendirme biçimlerini oldukça etkili şekilde ifade etmektedir.

Devam eden süreçte ise önce Milli Mücadele döneminin iki karşıt kutbunu oluşturan merkezi yönetimi temsil eden İstanbul hükümeti ile Atatürk ve beraberindeki grubun temsil noktası olan Ankara arasındaki yankıların karikatürlerde işlendiği, Ankara hükümetinin içeriye ve dışarıya dönük mücadelenin her ikisini de kazanmasının ardından ise cephede kazanılan zaferleri, işgalci kuvvetlerin yurttan atılmasını ve Mustafa Kemal Atatürk'ün kahramanlığını tasvir eden karikatürlerin gazete ve dergilerde oldukça coşkulu bir biçimde kendisine yer bulduğu görülmektedir. Önce 30 Ağustos'ta kazanılan büyük zafer, ardından ise Cumhuriyet'in İlanı gibi kolektif açıdan büyük önem arz eden eşiklerin geçilmesiyle ise bu türden olayların karikatürlere yansımaları da oldukça renkli şekillerde gerçekleşmiş, özellikle yeni rejimin uygulamaya koyduğu inkılaplar; şapka devrimi, harf inkılabı, Osmanlı döneminin geleneksel kurumlarıyla birlikte tarih sahnesinden çekilerek güncellenen kurum, ilke ve ideolojileriyle yeni bir dönemin başlamış olduğunu içeren mefhumlar bu dönemin karikatürlerinin oldukça yaratıcı şekillerde işlenmiştir. Bu dönemde ayrıca gündelik yaşama dair eğlenceli, nükte ve ironi yüklü içerikler de başta Cemal Nadir gibi sanatçıların önderliğinde büyük ölçekli konulara paralel şekilde karikatürler de fazlasıyla kendisine yer bulurken dönemin toplumsal boyutlu kültür ve sosyal yaşam değişimlerinin bu karikatürlere etkili şekilde aksettiği ve toplumun bu

değişiklikler karşısındaki tutum ve reaksiyonları hakkında da oldukça fikir verici bir karikatür zenginliğine ulaşıldığını söylemek mümkündür.

Türk karikatürcülüğü açısından bu tarihlerden sonra kırılma yaratan bir diğer belirleyici eşiği ise elbette 1945-1946 yıllarında İsmet İnönü'nün kararıyla birlikte çok partili hayata geçiş uygulaması oluşturmaktadır. Bu noktadan itibaren söz konusu zamana kadar büyük oranda iktidarın öngördüğü çizgide ilerleyen karikatürcüler, Demokrat Parti'nin şekillendirdiği muhalefet akımı etrafında veya karşısında kümelenerek karikatürlerde yoğun bir siyasallaşma meydana getirmişler, bu hareketliliğin ilk büyük temsilcisi olarak "Marko Paşa" dergisi ise 25 Kasım 1946 tarihinde yayın hayatına başlamış fakat komünistlik olmak üzere çeşitli suçlamalardan dolayı defalarca kapatılmıştır (Koloğlu, 2005: 321). Marko Paşa dergisinin bu süreçteki temel stratejisi ise Merhum Paşa, Malum Paşa, Mehmet Paşa ve Bizim Paşa gibi farklı isimler ile piyasadaki varlığını devam ettirmek olmuştur. Siyasi gündem ve motivasyonun yoğun bir biçimde temel malzemesini teşkil eden Marko Paşa, her açıdan bakıldığında gerek Türk basılı mizah kültürünün, gerek kamuoyundaki muhalif ve eleştirel düşünce anlayışının gerekse de Türk karikatür sanatının gelişiminde büyük bir rol oynadığı su götürmez bir gerçek hükmündedir.

Marko Paşa'nın dışında Cumhuriyet döneminde kurularak uzunca bir dönem yayın hayatını sürdüren ve hatta günümüz okurlarına kadar ulaşmayı başaran diğer önemli dergiler arasında ise Sedat Simavi'nin önderliğindeki "Diken", Yusuf Ziya Ortaç ve Orhan Seyfi Orhon tarafından kurulan "Akbaba", çok daha sonraki yıllarda ise Oğuz Aral'ın mizah yönetmenliğinde 1972 yılında yayınlanmaya başlayarak dergicilik tarihimizin en uzun soluklu ve başarılı dergileri arasında yerini alan "Gırgır", yine bu alanda önemli dergiler arasında gösterilen "Çarşaf", "Fırt", "Limon", "Avni", "Penguen" ve "Uykusuz" gibi dergileri saymak mümkündür (Yağlı, 2021: 31-32). Nitekim bu yıllar karikatür sanatı özelinde siyasal gündemin yoğunluğu dışında da pek çok açıdan önem taşımaktadır. Karikatüristlik mesleğinin çok daha yaygın ve saygın bir sanat haline gelmesi, bu sanatın gelişimine imkan veren farklı tarzda

ve ideolojik görüşteki sanatçıların aynı dönemde ürün verme imkanı bulması, karikatür yayınına önem veren dergi, sergi ve eğitim kurumlarının artması gibi hususlar bu dönemin gelişmelerinden başlıcalarını oluştururken karikatürün teknik ve sanatsal boyutu noktasında ise dünyadaki gelişmelere yönelik ilgi ve bu yenilikler doğrultusundaki düzenlemelerin arttığı gözlemlenmektedir (Koloğlu, 2005: 321). Bu gelişmeler arasında ise özellikle karikatürün altına yazı yazarak açıklamada bulunma geleneğinin giderek terk edilerek dünyadaki genel yönelim itibariyle yazısız karikatürlerin ağırlık kazanmaya başlaması modern karikatür çizgisinin yakalanabilmesi açısından oldukça önemli bir noktaya tekabül etmektedir. Bu açıdan mümkün olduğu kadar az söz ile, hatta söz kullanmadan, yalnızca çizimler üzerinden maksimum anlamın, mizahi ve eleştirel düşüncenin, mesajın anlatılıp aktarılabilmesi bu sanatın modernleşme sürecindeki başlıca kriterler arasında yer alırken, eski geleneğin saygın temsilcisi Cemal Nadir dışındakilerin ve özellikle dünya ile irtibatı daha da kuvvetli olan yeni kuşak çizerlerin bu yöne doğru evrildikleri görülmektedir.

Bu anlamda literatürde 1950 kuşağı olarak anılan ve aralarında Semih Balcıoğlu, Turhan Selçuk, Oğuz Aral, Bedri Koraman ve Nehar Tüblek gibi isimlerin de bulunduğu dönemin çizerleri Amerika'dan Steinberg, Fransa'dan Bosc, Chaval ve Sempe, İngiltere'den Steadman ve Scarf, Belçika'dan ise Folon gibi sanatçıların uyguladıkları karikatür tarzını Türk karikatüründe uygulamaya çalışmışlardır (Yağlı, 2021: 31). Bu dönemin çizerleri arasında meslek hayatına karikatür sanatı ile başlayan yahut bu türden çizimleri ile ilk tanınırlıklarını elde eden Suat Yalaz ve Ratip Tahir Burak gibi isimler başta olmak üzere pek çok sanatçının daha sonraki yıllarda belirgin bir gelişme kaydeden çizgi roman türünde de eserler ürettiği yahut direkt olarak kariyerlerini bu tür üzerinden devam ettirdikleri görülecektir. Bu anlamda karikatür ve çizim sanatına dair buraya kadar aktarılan tüm bu yerli deneyimler, 20. Yüzyılın ikinci yarısında daha açık bir gelişme kaydeden ve 1970'ler dolaylarında altın çağını yaşayan Türk çizgi roman sanatı açısından da önemli birere alt yapı ve birikimi oluşturmaktadır. Nitekim Türk çizgi romancılığına seviye atlatan, bu türün Türkiye özelindeki en popüler ve başarılı

dönemini idrak eden sanatçıların pek çoğu incelendiğinde, bir şekilde geçmiş dönemlerde karikatür sanatıyla ilgilendikleri yahut bu sanatın aktif ve önemli isimlerinden ciddi bir biçimde ilham aldıkları, etkilendikleri veya mesleğe onların doğrudan yönlendirmeleri ile başladıkları görülmektedir.

Çizgi romanın ülkemizde karikatür sanatına ve diğer pek çok basılı kültür ürününe göre çok daha yeni bir tür olması ve nispeten düşük ölçekli şekilde sosyokültürel hayatta kendisine bir yer edinebilmiş olması gibi olguların da etkisiyle gerek kültürel perspektifler bağlamında Türk çizgi romanı, gerekse Türk çizgi romanlarının tarihçesi temel niteliğinde olan birkaç kaynak dışında pek fazla çalışılmamıştır. Bu noktada çizgi roman sanatının Türkiye'deki geçmişi ve yayın hayatı ile ilgili elde bulunan en kapsamlı ve en sık başvurulan çalışmalardan başlıcaları Levent Cantek'e aittir. Bu konuda öncü bir konuma sahip olan Cantek, 20. Yüzyılın başlarından itibaren Türkiye'nin geçirmiş olduğu sosyal ve siyasal değişimleri merkezine alarak yürütmüş olduğu "Türkiye'de Çizgi Roman" adlı çalışmasında 1920 ve 1930'lu yıllarda yayınlanan "Kızıltuğ" ve "Kaan" adlı çizgi romanların sahibi Abdullah Ziya Kozanoğlu (1906-1966) ve Ratip Tahir Burak (1904-1977) gibi isimleri Türk çizgi romancılığının başlangıç noktası itibariyle bir milat olarak öne çıkarmaktadır (Cantek, 2019: 47). Bu ilk ciddi üretimler dünyanın diğer pek çok ülkesinde olduğu gibi uzunca bir dönem gazete ve dergilerin içerisinde kendilerine yer bulan, doğal olarak kısa ve daha yüzeysel içerikli anlatı örneklerini kapsamaktadır.

Diğer yandan Ali Horzumlu ve Ayşe Hilal Tuztaş Horzumlu ise ülkemizdeki çizgi romanların II. Meşrutiyet dönemlerine kadar uzandığını belirtmekte fakat bunların isimlerine yahut yayınlandığı mecralara dair herhangi bir bilgi vermemektedirler (Horzumlu ve Tuztaş Horzumlu, 2018: 6). İleriki yıllarda çok daha popüler ve güçlü bir moda dönüşecek olan bazı motif, tema, tipoloji ve malzemelerin bir kısmı 1920'lerin sonu ve 1930'lu yıllardaki üretimlerde birer fragman olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim Kozanoğlu'nun eserlerinde de görüldüğü üzere gerek çizgi romanlara ve bu

çizgi romanlardaki baş kahramanlara verilen isimlere, gerekse hikayelerin tematik yapısına baktığımızda söz konusu dönemin fikir ve kültürel hayatının merkezinde yer alan Türk milliyetçiliği ve buna bağlı tarih, kültür, ideoloji anlayışının izlerini görmek mümkündür. Özellikle milli anlamda epik ve romantik bir duyusu birleştirerek tarihten ve folklordan yoğun bir biçimde beslenen bu türden içerikler, daha sonraki dönemlerde ise gerek Türkiye’de gerekse dünyada çizgi romanın altın çağı olarak kabul gören 1960’ların sonu ve esas olarak 1970’lerde çok güçlü bir moda dönüşecektir.

Diğer yandan Türk okuyucusunun modern anlamdaki çizgi roman türüyle tanışıklığı ise çok büyük oranda gazete şirketlerinin satışlarını arttırmaya yönelik bir strateji olarak Batılı ve özellikle Amerikan ekolüne mensup çizgi romanların dilimize çevirip yayılması sonucu gerçekleşmiştir. Bu bağlamda ise bilhassa 1930’lardan sonra Afacan, Çocuk Sesi, Çocuk Dünyası, Binbir Roman ve Yavru Türk gibi çocuk dergileri çizgi roman türünün ülkede tanınmasında öncü bir rol oynarken, Çocuk Dünyası’nda yayınlanan Kara Maske, Binbir Roman’da yayınlanan Mandrake ve Afacan tarafından yayınlanan Tarzan, Kızıl Maske, Zorro ve Bay Tekin (Flash Gordon) gibi yapımlar basılı kültürümüzde görücüye çıkan ilk çizgi romanlar arasında gösterilmektedir (Yağlı, 2021: 33).

Fakat gerek Türk çizgi roman sanatının gelişimi gerekse de bu sanatın ülke içerisindeki kültürünü, okuyucu kitlesinin, endüstrisinin gelişerek yerel bir olgunluk ve popülerlik kazanabilmesi için ihtiyaç duyulan aşama; çeviri ve uyarlama üretimlerin yanında yerli kültürel motifler, temalar, muhitler ve tiplerden beslenen orijinal ürünlerin verilmesi ile kaydedilebilecektir. Çünkü bu üretimlerin pek çoğu farklı bir coğrafya ve kültür dairesi içerisinde, farklı tarihsel dönemlerden geçmiş ve farklı toplumsal dinamiklere, çizgi roman sanatına ait farklı gelenek ve deneyimlere sahip ekollerin birer ürünü olan çeviri çizgi romanlarının uzun vadede Türk okuyucusunu kendisine bağlayabilmesi çok olası gözükmemektedir. Nitekim başta edebi türler olmak üzere insan elinden çıkan ve topluma mal olan pek çok türde olduğu gibi çizgi

romanlarda da okuyucuların türe ve bu türün kültürüne ait ilgilerinin genişleyerek devamlılık arz edebilmesi için; anlatıların arka planında yer alan kültürel doku, işlenen konu, tasarlanan karakterler, çerçeveyi oluşturan mekânsal ve zamansal örüntü ve anlatım dili gibi temel hususiyetlerin okuyucu kitlesinin kendileriyle ve ait oldukları kültür, yaşam ve düşünce dünyası ile bağlantı kurarak özdeşleştirebilecekleri bir mahiyete sahip olması hayati bir öneme sahiptir. Bu anlamda yabancı çizgi roman çevirilerinde her ne kadar zaman içerisinde şahısların isimleri, karakterlerin fizyolojik tipolojisi gibi içerikleri yerele dönük bir biçimde düzenleme yoluna gidilmiş olsa da ve özellikle Zagor, Kaptan Swing vb. gibi son derece başarılı serilere rağmen Türk kolektif belleğinden beslenen, kolektif zevk ve kültür kodlarına hitap eden çizgi romanlar, türün ve çizgi roman kültürünün yerel bağlamdaki yerleşim ve gelişimi için belirleyici bir öneme sahip olduğu meselesi karikatür ve gazetecilik alanlarında deneyim sahibi isimler tarafından fark edilerek bu yönde somut adımlar atılmaya başlanmıştır.

Fakat bu aşamaya gelene kadar özellikle sinema ve televizyon gibi dominant medya aygıtlarının yeterince yaygınlaşmadığı 1930'lu yıllarda başta ‘‘Çocuk Sesi’’ ve ‘‘Afacan’’ olmak üzere dönemin çocuk dergileri yayınladıkları Baytekin (Flash Gordon) gibi çizgi romanlar ile bir yandan okuyucuların çizgi roman türünü tanıyıp sevmesini sağlarken diğer yandan ise ileriki dönemlerde faaliyet gösterecek olan ilk Türk çizgi romancılarının bu türe ilgi duymasını sağlamıştır (Cantek, 2014: 58). Cantek bu yıllarda çizerliğe başlayan ve yukarıda ismi geçen çocuk dergilerinde ‘‘Eciş ile Bücüş’ün Gökyüzü Yolculuğu’’ gibi görsel anlatılar üreten Orhan Tolon’u ilk çizgi romancı olarak nitелеmektedir. Diğer yandan bu dönemin çizgi romanlarına yahut çizgi roman denemelerine bakıldığında modern çizgi romanın başat unsurlarından biri olan baloncuk kullanımının henüz yaygınlaşmadığı ve yazıların genellikle görsel parçaların altında uzun paragraflar olarak verildiği göze çarpmaktadır. Öyle ki, Tolon’un üretimlerinde zaman zaman baloncuk kullanımları görülmekle beraber bu kullanımlar büyük oranda görsellerin altında varlığını sürdüren paragrafları destekleyici bir nitelikte görünmektedir. Bu yıllarda özellikle

Amerikalı sanatçı Alex Raymond'un Flash Gordon, Jungle Jim ve X-9 gibi çizgi romanlarının Türk gazete ve dergilerinde oldukça revaçta olduğunu, bunların tamamının Baytekin adı altında yayınlanmakta olduğu belirtilmiştir (Cantek, 2014: 62). Raymond'un Türk çizgi romancılığına etkisi, kuruluş aşamasındaki Türk çizgi roman sektöründe en fazla yayınlanan yabancı çizgi romancılarının başında gelmesinin yanı sıra devam eden süreç boyunca da çizim tarzı, anlatı kurgusu ve kahraman tasarımı açısından Türk çizgi romancılarını önemli ölçüde etkilemiş olması ile de öne plana çıkmaktadır.

1930'ların sonu ve 1940'lar itibariyle ise Çocuk Sesi, Afacan, Çocuk Duygusu ve Ateş gibi dergilerin önünde olarak Tahsin Demirbay tarafından çıkartılan 1001 Roman dergisi o zamana kadar içeriğinde ve programında çizgi romanlara en fazla önem veren, yer ayıran yayın organı olarak öne çıkmış, özenli bir seçicilik ile X-9, Brick Bradford, Buck Rogers, Kızıl Maske, Mandrake ve Rip Kirby gibi dünyanın önde gelen çizgi romanlarını yayınlamıştır (Cantek, 2014: 65). Bu anlamda bugün bile o dönemin çizgi romanları araştırıldığında gerek sahalarda ve gerekse internet ortamında taratılmış ürünler itibariyle en yaygın şekilde karşımıza çıkan, günümüze en fazla sayısı ulaşan dergilerin başında 1001 Roman gelmektedir. Diğer yandan çizgi romanın dünyadaki gelişim tarihine ve farklı ülke ve ekollerdeki serüvenine bakıldığında da gerek sanatsal nitelik, gerekse de popülerite, kültürel yayılım ve endüstriyel gelişim itibariyle tam anlamıyla bağımsız ve yerleşik bir üretim türü haline gelebilmesi için aşması gereken ilk önemli eşiklerden birinin; gazetelerin çatısı altında sunulan bir ek, gazete tirajına katkı sağlayan yardımcı bir nesne olma konumundan sıyrılarak özerk bir biçimde var olan, tüketicisine sunulan, kendi bağımsız kitle ve pazarına sahip bir ürün haline gelebilmesidir.

İşte bu noktada da 1001 Roman ile birlikte II. Dünya Savaşı'nın hemen öncesindeki dönemde yalnızca çizgi romanlardan oluşan dergilerin düşünölmeye başlandığı bildirilmektedir (Cantek, 2014: 67). Ancak 1940'lı yılların dergilerine baktığımızda genellikle bir sayı içerisinde birkaç sayfadan

ibaret şekilde yer verilen farklı çizgi roman ve resimli hikaye parçalarının bulunduğu, ayrıca sayfa düzeni bakımından da kimi zaman bir sayfanın bölünerek birbirinden bağımsız içeriklere yer verildiği görülmektedir. Bu duruma örnek olarak dönemin en aktif ve istikrarlı dergilerinden biri olan Binbir Roman'ın 1940'lı yıllardaki sayılarına baktığımızda genellikle kapak sayfası olarak Tarzan gibi ünlü yapımların kullanıldığı, içeriğinde ise yerli yazarlar tarafından kaleme alınmış yahut çevrilmiş resimli hikayelerin, küçük hacimli çizgi roman parçalarının bir arada bulunduğu sayılar göze çarpmaktadır.

Dolayısıyla gerek savaşın iç ve dış pazarda yarattığı kısırlık gerekse de çizgi roman sanat ve endüstrisinin ülkede henüz yeterince gelişmemiş, sanata hakim yerli yazarların ise çok fazla yetişmemiş bir dönem olması gibi sebepler itibarıyla bu yıllardaki çizgi romanların henüz daha kompleks hikayeler ayrılmış müstakil dergilerin çok fazla yaygınlaşmadığı söylenebilir. Ancak bu yıllarda özgün çizimler yapan nadir isimlerden biri olan fakat devam eden süreçte mesleğe devam etmeyen Ekrem Dülek'in 1943 yılında Çocuk Haftası dergisinde çizmiş olduğu Dede Korkut boylarından uyarılma bir çizgi roman olan "Boğaç Han", Abdullah Ziya Kozanoğlu gibi öncü isimlerin ardından Türk destan, tarih ve folklorundan yararlanılarak ortaya çıkarılmış bir başka erken dönem ürünü olarak ayrıca dikkatimizi çekmektedir. Takip eden yıllarda ise Mehmet Tekdal, yine Dede Korkut'tan uyarılma bir yaratım olarak "Tepegöz" adlı üretimlerini 1946 ve 1947 yıllarında yayınlarken çizgi romanlardaki bu destan geleneğine bağlanan folklorik çizgiyi devam ettirmiştir. Yine Sururi tarafından çizilen ve 1944 yılından itibaren belli aralıklarla görülen "Nasreddin Hoca" çizgi romanları da geleneksel Türk sözlü kültüründen basılı kültüre uyarılan kültürel miras içeriklerinin mizahi tarafına yönelik önemli bir örnek olarak gösterilebilir.

Özellikle savaşın sonlanmasıyla birlikte 1946 itibarıyla dergilerdeki hareketlilik artışı nedeniyle çizgi roman üretiminde de paralel bir hareketlilik göze çarptığı bu dönemde; Çocuk Haftası'nda A. Ziya Kozanoğlu, Şahap

Ayhan ve Ayhan Erer ile birlikte ‘‘Gültekin’’i, ünlü tarihçi ve yazar Reşat Ekrem Koçu, Orhan Tolon ile birlikte ‘‘Deniz Kurtları’’nı, karikatürleriyle tanınan Cemal Nadir ise çizgi roman furyasına uyarak ‘‘Tarzan Türkiyede’’yi yayınlamış, aynı zamanda Nadir’in yetiştirdiği bir isim olarak ilk Türk kadın çizgi romancı kabul edilen Selma Emiroğlu da ‘‘Kara Kedi’’ adlı çalışmasıyla sektöre dahil olmuştur (Cantek, 2014: 76). Türk çizgi romancılığının kuruluşunda ve yaygınlaşmasında önemli bir role sahip olan Kozanoğlu’nun 30’lu yılların ardından bu dönemde de sonraki yıllarda pek çok başka çizgi roman sanatçısına ilham ve örnek model teşkil edecek olan Türk tarih ve folklorundan beslenen tarzını devam ettirdiği görülmektedir. Bu anlamda Kozanoğlu’nun ressam ve illüstratör Münif Fehim ile birlikte 1947 yılında yarattıkları ‘‘Altınbaş Kahramanı’’ da epik bir tematik alt yapı ile Türklerin Orta Asya dönemlerinde göçebe bir yaşam tarzını sürdürdükleri ve Çinliler gibi düşmanlar ile mücadele ettiği bir çizgi roman olarak söz konusu çizgiyi örneklemektedir. Aynı yılın çizgi roman hareketi içerisinde dikkat çeken bir diğer önemli nokta ise yerli bir türler arası uyarlamasının gerçekleşmesi ve bu sayede çizgi romanların farklı tür ve kültür formları ile olan etkileşim potansiyelinin yerli deneyimlere dayanan ilk örneklerinden birinin verilmiş olmasıdır. Bu örnek ise Remzi Türemen tarafından Çocuk Sesi dergisinde dönemin prestijli ve popüler ediplerinden Halide Edip Adıvar’ın ünlü romanı ‘‘Ateşten Gömlek’’in çizgi romana dökülmesi ile gerçekleşmiştir.

Bu yılların ortamı, koşulları ve genel yönelimi göz önünde bulundurulduğunda; yakın tarihin önemli bir anını romanında kaydeden ve milli mücadele döneminde kendisi de etkin bir aktör olarak bu mücadelede rol oynayan, gerek yazdığı yapıtlar gerekse de savaş yıllarındaki miting ve konferansları ile dönemin bayrak isimlerinden biri haline gelen Halide Edip’in ve yapıtının seçilmesi milliyetçi ideolojinin, Türk tarih ve folklorunun sosyokültürel yaşamda oldukça dominant bir yer edindiği bu yıllarda boşuna değildir. Bu noktada hem dönem sanatçılarının Türk milliyetçiliği, tarih ve kültür şuuru baskın şekilde benimsemiş olmaları, hem de dönemin egemen ideolojik yapısını ve kültürel atmosferini oluşturan bu unsurların okurlar nezdinde ve

dolayısıyla ticari mecralarda da ciddi bir gelir potansiyelini barındırması söz konusu üretim süreçlerinde belirleyici motivasyonları oluşturmuş olabilir. Ancak bu dönem özelinde sektör içerisinde aşılması gereken sorunlar arasında belirli bir kahramanın sürekli ve düzenli maceralarını içeren bir derginin ortada gözükmemesi ve tam anlamıyla özgün, yerli ve uzun süre devam eden bir çizgi roman kahramanının yaratılamaması gibi hususlar öne çıkarılmaktadır (Cantek, 2014: 78).

Bunlardan birincisi yerli çizgi roman okurlarının, sevebilecekleri ve devamlılık arz eden bir kahraman etrafında kümelenerek çizgi roman kültürünü, taraftarlığını, tüketim alışkanlığını edinmeleri ve bu ürün çevresinde oluşturdukları kitle, kamuoyu, etkileşim sayesinde türün yayılmasına katkıda bulunmaları açısından son derece önemli bir eksikliğe karşılık gelirken ikincisi ise; bununla bağlantılı şekilde okurların kendi kolektif benlik ve bellek, kültür, deneyim, değer ve düşünce tarzı itibariyle özdeşlik kurabilecekleri, çizgi roman ortamında bütün bir millet, toplum olarak onun tarafından himaye görüp dışsal gerçeklikte ise bu sefer kendilerinin onu himaye edecekleri, benimseyip popülerleştirecekleri bir özgün, yerel kahramandan yoksun olmaları nedeniyle türün gerçek potansiyelinden uzak kalması noktasında önemli bir boşluğu ifade etmektedir. Dolayısıyla yerel anlatı ve kahraman yaratıcılığı ile devamlılık arz eden uzun süreli ve derinlikli çizgi roman serilerin üretilmesi, hem çizgi roman kültürünün yerel kitlede yerleşmesi hem de çizgi romanların gazete ve dergilerden koparak bağımsız bir tür haline gelebilmesi açısından oldukça belirleyici bir eşik olduğu düşünülenilir.

1948 yılı ise aslında spesifik yayınlardan ziyade gerek Türk basın hayatı gerekse de Türk çizgi romancılığının gelişimi açısından son derece önemli bir gelişme olarak Türkiye'deki karikatür sanatının en önemli isimlerinden biri olan Sedat Simavi tarafından Hürriyet Gazetesi'nin kurulması açısından oldukça önemli bir eşik olarak değerlendirilebilir. Çünkü Hürriyet ilerleyen yıllarda çizgi romanların gelişim gösterdiği, ticari açıdan riskler alınarak yeni ve orijinal üretimlerin sergilenebildiği, yeni, genç ve yetenekli sanatçılara şans

tanındığı bir mecra olarak uzunca bir dönem Türkiye'deki çizgi roman hareketinin merkez noktası, taşıyıcı kolonu olarak işlev görecektir. Böylelikle 1950'lerin arifesinde yayın hayatına başlayan Hürriyet, Pazar günleri gazetesinin yanında çizgi roman eki de vermeye başlamış, daha sonrasında ise bu türe yönelik gerçekleştirdiği ilk atılımlardan biri olarak dönemin basılı kültür ve çizgi sanatları üzerinde en deneyimli ve seçkin isimlerinden biri olan Ratip Tahir Burak'ı transfer edip kendi bünyesine katarak ona Türk okuyucusunun özlemine çektiği milli öyküler yaratma fırsatını tanımıştır (Yağlı, 2021: 33). Özellikle çizgi roman türündeki hareketler bakımından neredeyse daima öncü bir yere sahip olan Hürriyet, sürecin devamında da Akşam, Milliyet ve Yeni Sabah gibi çeşitli gazetelerin bu yöndeki hamlelerinde örnek bir referans noktası olmuştur. Bu dönem yayınlanan içeriklere baktığımızda genel moda ve eğilimi oluşturan belli başlı tarzların öne çıktığı söylenebilir. Bunlardan bazıları şunlardır: Konusunu ulusal tarihten veya folklordan alan uyarlama üretimler, başta Amerikalı popüler olmak üzere yabancı çizgi romanların çevrisi yahut yerel kontekste uyarlamaları, dünyaca ünlü çizgi romanlardan ilhamla oluşturulan macera, polisiye vb. temalı öncü fakat kısmen amatör denemeler, güldürü yaratma felsefesi itibarıyla büyük ölçüde Karagöz, Nasrettin Hoca vb. gibi geleneksel halk mizahına yaslanan fakat modern tip ve bağlam içerisinde günün meselelerinin eleştirel ve ironik bir tarzla işlendiği karikatür benzeri içerikler vb.

Söz konusu yıllarda Hürriyet başlattığı dalgayla birkaç yıl içerisinde diğer gazeteler de Hürriyet ile rekabet etme ve ondan daha iyilerini üretme amacıyla çizgi roman ağırlıklı ilaveler vermeye başlamış, oluşan rekabet ortamı ise çizgi romanlara yaramış ve gazetelerde çizgi romana özel sayfalar görülmeye başlamıştır (Cantek, 2014: 109). Gazetelerin aralarındaki rekabeti ve tiraj arttırma stratejilerine çizgi romanları da dahil ettiği ve ilavelerin arttığı bu yıllarda çizgi roman üretiminde de gözle görülür bir artış gözlemlenmeye başlamış, çizgi romanlara yönelik ilgi ve rağbetin artışı ise hem gelecekte sektöre istihdam edilecek yeni sanatçılar için bir fırsat olmuş hem de çizgi roman pazarındaki çeşitliliğin artması için zemin hazırlamıştır. Örneğin

Amerikan çizgi roman tarihi kapsamında da en başarılı yapımlardan biri olan Li'l Abner'in uyarlaması olan ve Türkiye'de otuz yılı aşkın bir süre yayınlanacak olan "Hoş Memo", Vatan gazetesinin ilavesi olarak 1951 yılında yayınlanmaya başlamıştır (Cantek, 2014: 111). Bu dönemin öne çıkan bir diğer özelliği ise tarih konulu çizgi romanların sayısında ciddi bir artış yaşanarak devam eden yıllarda etkisini sürdürecektir ve sinema sektörüne de dominant bir biçimde sirayet edecek olan önemli bir modanın fitilinin ateşlenmesidir. Bu noktada ise çok daha öncelerden itibaren tarih konulu çizgi roman tarzına alışık ve başarılı olan Ratip Tahir Burak'ın, bir anlamda kendi konfor ortamını oluşturan bu alanda üretkenliği ve popülerliği ile öne çıktığı görülmektedir.

Bu bağlamda Ratip Tahir'in Osmanlı dönemi saray hayatı, İstanbul'un Fethi, Plevne Zaferi vb gibi tarihsel konuları çeşitleyen üretimleri, Bedri Koraman'ın 1955'te yayınladığı "Cicican"ı, Oğuz Aral'ın "Hayk Mammer"i ve Turhan Selçuk'un "Abdulcanbaz"ı gibi yapımlarla çizgi roman piyasasına ciddi oranda popülerlik ve çeşitlilik kazandırmıştır (Horzumlu ve Tuzaş Horzumlu, 2018: 9). Bu yıllarda meydana gelen dikkat çekici olaylardan bir diğeri ise; ülkemizde yayınlanan ve döneminin başarılı çizgi romanları arasında gösterilen "Pekos Bill" adlı yabancı çizgi romanın, hemen aynı yıllarda Amerika'da toplumsal boyutta ciddi tepki ve eylemlere yol açan çizgi roman karşıtı harekete göndermede bulunurcasına sansüre uğramış ve yasaklanmış olmasıdır. Fakat yayıncılar bu tür durumlarda Tanzimat yıllarından itibaren bir tür gelenek yahut alışıldık bir stratejik manevra halini almış olan yeni bir isimle yayına devam etme yoluna gitmiş ve Western tarzı bir hikaye olan Pekos Bill'i bir süre "Koca Teks" adıyla yayınlamışlardır.

Bilindiği üzere yakın dönem basın tarihimizde muzır neşriyat gerekçesiyle yasak, sansür ve kovuşturmalara uğrayan yayın organları arasında bu uygulamaları gazete/derginin ismini değiştirerek atlatma manevrasını en fazla uygulayan ve bu yönüyle en fazla ün kazanan süreli yayın Marko Paşa'dır. Pekos Bill'in yasaklandığı ve ismini Koca Teks'e çevirerek yayın hayatına devam ettiği 1953 yılında hem Türk çizgi roman tarihi hem de özel bağlamda

konumuz açısından önem arz eden gelişmelerden biri Türk folklorundan ve daha da spesifik olarak Dede Korkut metinlerinden farklı olarak bir başka destan anlatısından beslenen yeni bir çizgi romanın yayınlanmış olmasıdır. Bu anlamda 1953 yılında “Kenan Orkan” takma adıyla ekibin başını çeken Alâeddin Kıral; Şahap Ayhan, Galip Gülkat, Mukadder Güvenmez ve Hikmet Alp’ten oluşan bir çizer kadrosuyla birlikte Kıral Neşriyat’ın çatısı altında bir araya gelerek “Köroğlu” adlı halk destanını çizgi roman ortamına taşımış fakat bu deneme şiir ve deyişlerin abartılı kullanımı nedeniyle öykünün sürekli olarak kesilmesi, dağınık bir yapı sergilemesi gibi nedenlerle uzun süre yayın hayatına devam edememiş ve 40. sayının ardından kapanmak zorunda kalmıştır (Cantek, 2014: 117). Fakat Cantek’e göre Köroğlu, daha sonraki dönemlerde fazlaca üretilecek olan benzer tarzdaki çizgi romanlar için belirli bir takım kural ve motifleri belirlemesi açısından önem taşımaktadır. Diğer yandan Köroğlu adlı halk destanı, 1953 yılındaki çizgi roman uyarlamasının ardından 1968 yılında da Atıf Yılmaz’ın yönetmenliğini yaptığı ve Cüneyt Arkın, yahut gerçek adıyla Fahrettin Cüreklibatır ve Fatma Girik’in başrolleri paylaştığı bir Yeşilçam filmi olarak beyaz perdeye de aktarılmıştır. Bu yıllarda bir taraftan yabancı çeviriler, diğer taraftan ise yerli dergi ve çizgi roman sayısındaki artış ile birlikte sektör yavaş yavaş çeşitlenmeye başlamış, sektörel hacim artışı ise ileriki yılların tek bir hikaye üzerine devam eden yerli ve özgün çizgi roman serilerinin üretilebilmesi için teşvik edici bir parametre olarak işlev görmüştür.

Özellikle 1950’li yılların ortalarında yayına başlayan iki yabancı çizgi roman serisi ise eriştikleri popülerite ile uzunca bir dönem Türkiye’de çizgi roman türünün kendi özel adları ile anılmasını sağlamışlardır. Bunlardan birincisi Samim Utkun ve Erdoğan Egeli işbirliğinde yurt dışından ithal edilen “Capitan Miki” adlı İtalyan çizgi romanının isminin değiştirilerek yayınlanması sonucu bildiğimiz adıyla “Tommiks”, ikincisi ise Tommiks’ten çok kısa bir süre sonra çıkan bir başka yabancı çizgi roman olan “Teksas”tır (Cantek, 2014: 123-126). Bu iki yapıım ayrıca başlı başına çizgi romandan oluşan bir dergilerin yaygınlaşmasında da öncü bir rol oynayarak çizgi roman sanat ve endüstrisinin ülkemizde gazete ve dergilerden bağımsızlaşarak özerk bir tür

konumuna ulaşması yolunda da önemli bir adımın yol açıcısı olmuşlardır. Nitekim söz konusu eşğin geçilebilmesi için öncelikle birkaç öncü girişimcinin ve üretimin bu türden tamamen çizgi romana ayrılmış dergiler yayınlaması ve bu dergilerin de sektördeki diğer girişimci, yayınevi ve sanatkarları teşvik edebilmesi için okuyucu da ciddi bir karşılık bularak bağımsız çizgi romanların ülke içerisindeki ekonomik katma değer potansiyelini ispatlaması gerekmektedir. İşte Tommiks ve Teksas'ın Pekos Bill ile birlikte Türk çizgi romancılığında bu türden bir işlevi de üstlendiğini söylemek mümkündür. 1950'li yılların ortalarından 1960'lı yılların başlarına kadar olan kısa süre içerisinde ayrıca Suat Yalaz ve Oğuz Aral gibi ileriki dönemlerde bağımsız çizgi roman dergilerinin oluşmasında ve popülerleşmesinde direkt olarak rol sahibi olacak olan önemli çizerler de ardı ardına sektöre dahil olmaya başlamıştır. Yine bir sonraki dönemin dominant modası olan ve Türk çizgi romancılığına altın çağı yaşatan tarihi-fantastik çizgi roman türünde de son derece başarı gösteren isimler arasında yer alacak olan Abdullah Turhan da 60'lı yıllara yaklaşırken baş gösteren bir başka popüler tür olan polisiye türündeki üretimleriyle dikkatleri üzerine çekmeye başlamıştır.

Bu anlamda Abdullah Turhan, Yeni Sabah'ta "Yıldırım Hafiyecilik" ve Pazar dergisinde "Hususi Dedektif Oğuz"u çizerken, Turhan Selçuk ise Akbaba'da "Komiser Osman"ı çizerek bu yılların öne çıkan teması olan polisiye türünde dedektiflik, hafiyecilik konulu içeriklerle aktif olmuşlardır (Cantek, 2014: 135). 1960'lı yıllar ise tam anlamıyla ülkedeki çizgi roman sektörünü zirveye taşıyacak olan bir modanın yükselmeye başladığı yıllardır. Bu moda ise başlangıcı 1920'lerin sonu ve 1930'lulara kadar dayanmakta olan ve aradaki süre içerisinde de belli aralıklarla örnekleri üretilmeye devam eden; tarihsel malzemenin ve özellikle folklordan beslenen, fantastik anlatım tarzını da dokusunda barındıran tarihi/fantastik çizgi roman tarzının çarpıcı yükselişi ile gündeme gelmiştir. Bir anlamda başlangıcı 1959 yılında Akşam gazetesinde çizgi roman ve karikatür sanatının iki eski ustası Abdullah Ziya Kozanoğlu ve Ratip Tahir Burak'ın birlikteliğiyle ortaya çıkan "Kırk Şehitler Kalesi" adlı yapıyla tarihlendirilen bu furya; aynı yıl Kozanoğlu ile genç çizer Suat Yalaz'ın

bir arada ürettikleri ‘‘Cengiz Han’ın Hazinesi’’, devamında yine aynı isimlerin çok ses getiren bir diđer yapıtı ‘‘Kaan’’ ve en nihayetinde 1962 yılına gelindiğinde ise Yalaz’ın aynı çizgide yürüttüğü yeni bir yapımlan olan ‘‘Karaođlan’’ adlı çizgi romanlarla tam anlamıyla bir patlamaya dönüşmüştür (Cantek, 2014: 155-163).

Öyle ki bu tarihten itibaren tarihi-fantastik dokulu çizgi roman türü tam anlamıyla bir sektörel salgın hükmünü kazanırken gerek sektörde tanınan kıdemli çizgi romancılar, gerekse de bu tarihlerde sektöre yeni dahil olan yahut yeni tanınmaya başlayan sanatçılar asıl çizim tarz ve anlayışları hangi yönde olursa olsun istemli yahut istemsiz olarak kendilerini bu akımın içerisinde bulmuşlardır. Diđer yandan çizgi romanın kendi medyatik bağlamında tarihi-fantastik çizgi romanlara yönelik oluşan bu popüler ivmelenme oldukça kısa süre içerisinde barındırdığı potansiyelin fark edildiği Türk sinema sektöründe de işlenmeye başlayarak iki medya ortamı arasında güçlü bir endüstriyel bağın ve karşılıklı çıkar ilişkisinin tesis edilmesine imkan sağlamıştır.

Nitekim bu endüstriyel işbirliği ve uyarılama üretimler sinema alanında da yönetmen Atif Yılmaz’ın 1962 yılında Kozanođlu ile Yalaz’ın ortak üretimi olan ‘‘Cengiz Han’ın Hazinesi’’ adlı sinema filmiyle birlikte çizgi roman sektöründeki ivmelenmeye paralel şekilde yükselişe geçmiş; 1965 yılında Yalaz’ın çizdiği ve başrole Kartal Tibet’in yer aldığı Karaođlan, 1966 yılında Ayhan Başođlu’nun ürettiği ve Cüneyt Arkın’ın başrolü üstlendiği Malkoçođlu(1965), 1968 yılında Körođlu(1953), 1969 yılında türün bir diđer önemli sanatçısı Sezgin Burak’ın yaratımı olan Tarkan(1969) ve yazar Rahmi Turhan ile çizir Abdullah Turhan çizdiği, 1972 yılından itibaren ise aynı yapı ve anlayışla üretilen Kara Murat serileri ardı ardına beyaz perdeye aktarılmıştır. Böylelikle çizgi roman ortamında yüksek bir etki uyandıran söz konusu moda Yeşilçam sinemasında da uzun yıllar boyunca, belki de çok daha büyük bir etki uyandıracak olan paralel bir akımın ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Çizgi roman ve sinema endüstrileri arasında tarihi-fantastik çizgi romanlar etrafında kurulan ve daha buradan edinilen tecrübe ve ivme ile diğer tür ve konulara da yayılan işbirlikçi bağlantı; her iki sektörün de birbirinin yarattığı heyecan, topladığı ve etkilediği kitle, edindiği popülerite ve ilgiden yararlanarak 15 yılı aşkın bir süre boyunca önemli boyutlardaki bir ticari katma değer elde edilmesini sağlamıştır. Dolayısıyla Cengiz Han'ın Hazineleri ve özellikle Karaoğlan gibi yapımların; kaynak olarak tarihten ve sözlü kültürden alınarak bir basılı kültür ürünü olan çizgi romana, oradan ise sinema filmlerine, dolayısıyla görsel-işitsel medya ortamlarına aktarılan destan, efsane, masal gibi folklor ürünlerinin, sonraki dönemlerde daha da popülerleşecek olan medyalar arası işbirlikçi değerlendirme furçasına öncü olan örneklerin başında geldiği söylenebilir. İki sektör arasındaki işbirliği ayrıca çizgi romancılar için de ekstra önemli bir kazanç alanı yaratmış, böylece ürettikleri çizgi roman karakter ve hikayelerini sinema şirketlerine pazarlayan sanatçılar filmlerde de özellikle senaristlik gibi görevlerde bulunmuş, ortaya verimli pazar ortamı ise çizgi romancıları bu türde içeriklerin devamını üretmeye teşvik etmiştir.

Diğer yandan 1960'lı yıllarda yerli çizgi roman sektöründe görülen bir diğer önemli gelişme ise yabancı çizgi romanların bölük parça şeklinde bulunarak düzensiz bir biçimde ve büyük oranda telif ücreti ödemediği korsan basımlarının yayınlandığı eski anlayışın yavaş yavaş terk edilerek telif haklarının yabancı şirketlere ödendiği ve bu nedenle daha düzenli içeriklerin sunulabildiği bir yola yönelmesidir. Daha önceleri ağırlıklı olarak özel girişimler yoluyla yurt dışına gidilerek yahut yerel düzeyde el altından bulunan ürünlerin kopyalanarak basılması yoluyla ilerleyen yabancı çizgi roman yayıncılığı, telif ücretinden kaçınma motivasyonu nedeniyle uzun yıllar bu türden derme çatma bir yöntem ile yürütülmesi nedeniyle; yayınlar genellikle düzensiz, hikayenin ortasından başlayan, devamının gelmediği, serüvenin son bulmadan yayının durduğu, belli bir yayın süresine uymadan ancak yeni kopyaların ele geçtiği zamanlar yeni yayınların gerçekleştirildiği bir akışa sahip olmuştur.

Bu durum ise okuyucuların belli bir kahramanın uzun süreli, çizgisel anlatı düzenine sahip bir karikatür serisini takip etmesine engel olurken, aynı zamanda yerel tüketici kitlenin sektörün gelişimi noktasında doğrudan belirleyici bir önkoşul hükmünde olan çizgi roman kültürünü ve taraftarlığını edinmesini de güçleştirmiştir. Bu anlamda 1960'lı yılların kayda değer gelişmelerinden biri yayın şirketlerinin profesyonellik düzeylerini arttırarak telif hakkı ödenmiş, düzenli bir biçimde yayınlanabilen, başarılı yabancı çizgi romanları çevirip orijinaleri ile eşdeğer bir kaliteyle yayınlamaya alışmaya başlamasıdır. Fakat Cantek'in belirttiklerine göre bu yeni dergicilik anlayışıyla beraber çizgi roman geleneği, sektörel deneyim, profesyonellik, teknik kapasite, sanatçı çeşitliliği, endüstriyel hacim vb. gibi noktalarda çok daha gelişmiş bir düzeyde olarak pek çok açıdan daha yüksek kalitede ve çok daha yoğun bir çeşitlilik ile üretim sağlayan yabancı çizgi roman endüstrilerinin ürünleri karşısında yerel çizgi romanlar çok daha basit, yüzeysel ve sığ kalarak düşüşe geçmiş, yayıncılar ve sanatçılar ise bu düğümü çözebilmek için çeşitli yollar aramış; bu yollar arasında ise özellikle erotizm dozunun arttırılması en çok başvurulan yöntem olarak öne çıkmıştır (Cantek, 2014: 191). Çeşitli tartışma ve eleştirilere sebep olan bu erotizme yönelik manevrası ise aslında daha ziyade günü kurtarmak adına, yetişkin ve neredeyse tamamen erkek okurların ilgisini çekebilmek için uygulanan, hikaye derinliği veya karakter kurgusundan ziyade çığ cinsel arzu ve tatmin duygularına hitap eden basit, kolay üretilebilir içerikleri kapsamaktadır.

Burada aslında kalite eksikliğinin yanında içerik derinlik ve çeşitliliği de önemli bir sorun olarak görünmektedir. Bu noktada tarihi-fantastik çizgi romanlar çoğu zaman belli bir okur düzeyini yakalamayı başarmış olsa da zaman içerisinde gelişen ve genişleyen okuyucu kitlesi; tıpkı Avrupalı örneklerinde okuduğu gibi yerel sosyal hayatı, insan gerçekliğini, gündelik sorun ve meseleleri de ele alarak ideal kahramanların yanı sıra sıradan insana ve onun yaşantısına da ışık tutmayı başaran çizgi romanların, yine en yerleşik türler olan komedi ve tarihi-fantastik yapımların dışında korku, bilim kurgu, fantastik, aşk, otobiyografi vb. türlerde de yetkin ürünlerin eksikliğini hissetmiş

olabilir. Aslında sektörün doğal gelişim aşamalarında söz konusu olan temel koşullardan biri olan bu derinleşme ve çeşitlenme olgusunun yerine getirilmesindeki başarısızlık, okurların ilgisini yerel yapımlardan ziyade yabancı yapımlara kaydıran temel etkenlerden biri olabilir. Nitekim sektörün eşik atlayarak hacmini yükseltebilmesi için bilhassa kadın okuyucu ve sanatçıların da çizgi roman sanatına, kültürüne, endüstrisine, okuyucu kitlesine dahil edilmesi gerektiği düşünüldüğünde söz konusu yıllarda yerel düzeyde bu yönde önemli, etkili ve ısrarcı çalışmaların varlığından söz etmek biraz güç gibi görünmektedir. Japon manga kültüründeki shōjo veya josei mangalara benzer boyutta bir başarı beklenmemekle birlikte doğrudan kadınlara hitap eden, yahut en azından kadınları olduğu gibi gösteren içeriklerin eksikliği de Türk çizgi romancılığının gelişimine ket vuran faktörlerden biri olarak değerlendirilebilir. Çünkü çok büyük oranda eril bir okuyucu kitlesinin ideallerine, tatmin duygularına, zevk ve beğenilerine yönelik şekilde dizayn edilen içeriklerde kadın başroller istisnai örnekler dışında neredeyse hiç görünmezken, diğer çizgi romanlarda ise kadının rolü son derece küçük, etkisiz, pasif, edilgen bir biçimde kurgulanırken, buradaki kadın karakterler genellikle cinsel açıdan objeleştirilen, erkek ana karakterin cinsel hizmetine koşulan, irade ve şahsiyetten yoksun kimseler olarak tasvir edilmektedir. Bu tür bir yaklaşım ise elbette kadın okur kitlesini yakalamaktan uzak görünmektedir.

1970'ler incelendiğinde ise sektörde bir süredir devam etmekte olan macera tarzının ve tarihi-fantastik çizgi romanların benzer bir çizgide sürdürüldüğü fakat eski etki gücünü yitirmekte olan klasik üretim tarzlarının yerine yeni, okuyucuya farklı deneyimler sunarak heyecan verecek ve ilgisini çekecek yaratıcı üretime dair bir kısırlık olduğu görülmektedir. Dünya'daki diğer çizgi roman ekol ve ülkelerinde de görüldüğü üzere sektörün belli aralıklarla kendi içerik dağarcığını, vizyonunu, tarzını yenileyerek okuyucuları farklı yönlerden cezbedecek yeni modalar üretmesi yahut çizgi roman tüketimini teşvik edecek propaganda araçları edinmesi gerekmektedir. Fakat 1970'lere girildiğinde sektör içerisinde kendisini tekrar eden yeknesak tarz ve türlerin

dışında piyasaya yeni bir soluk getirecek olan yeni türler, çizim ve anlatı tarzların ortaya çıkarılması noktasında bir eksikliğin olduğu söylenebilir.

Bu anlamda 1970'lerin çizgi romancılığı daha çok macera çizgi romanları ile mizah içerikleri dergi ve çizgi romanlar üzerinden ilerleyen bir sektörel yapıyı öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla söz konusu yıllarda bir yandan Abdullah Turhan ve Rahmi Turhan tarafından yayınlanan "Kara Murat", Sezgin Burak'ın devam ettirdiği "Tarkan" serileri başta olmak üzere bir anlamda sektörün konfor alanı hükmünde olan tarihi-fantastik çizgi romanların hemen hemen aynı temel şablon üzerinden üreilmeye devam ettiği fakat bu kısımdaki tekdüzeliğin bir anlamda karşıtı olarak erotik içeriklerle karışan mizah dergilerinin popülaritesini arttırdığı görülmektedir. Bu mizah dergilerin başında ise Oğuz Aral tarafından 1972 yılında çıkarılmaya başlanan ve bu alandaki deneyimli isimlerden ziyade uzun yıllar boyunca yeni ve genç isimlerin dinamik katılımıyla ilerleyen "Gırgır" dergisi gelmektedir. Özellikle toplumsal açıdan problemleri süreçlerin idrak edildiği 12 Eylül gibi dönemlerde Gırgır; bir yanı sıra toplum tarafından gelişen olayların haber alındığı diğer tarafta ise derginin bu olaylara ironik bir tarzda yaklaşan başarılı mizahının sağaltıcı gücü ile avunduğu ve eğlendiği bir yayın organı mahiyetiyle toplumun çoğunluğu tarafından kabul gören ve bu olgunun satışlara da fazlasıyla yansdığı bir dergi olarak dönemin en başarılı üretimi olmuştur.

Bu başarıda ise derginin özellikle başlarda belli oranlarda yer verilen erotik içerik dozunun giderek azaltılması sonucu ailelerin rahatlıkla okuyabilecekleri, kitlesel açıdan kapsayıcı bir yapıya bürünmesi, siyasal açıdan ise güdümlü ve taraflı bir tutum sergilemek yerine sosyal olayları büyük oranda apolitize bir mizahi yaklaşımla işlemeyi başarması gibi nitelikler önemli bir rol üstlenmiştir. "Biz Bıyiksızlar" başlığı altında bir kadın köşesi de tertip eden Gırgır'ın elde etmiş olduğu başarının düzeyi, her ne kadar kesin ve kanıtlanabilir istatistik verilerden mahrum olsa da Amerika'da "Mad" ve Rusya'daki "Krokodil" dergilerinin ardından dünyada en çok satılan üçüncü dergi olarak gösterilmesinden de anlaşılabilir (Horzumlu ve Tuztaş Horzumlu, 2018: 19).

Gırgır'ın genel anlamda Türk çizgi romancılığının ilerlediği çizginin dışında olarak sosyal konulara temas etmesi ve burada değinilen konuların özellikle gazete ve dergi satışlarını direkt olarak etkileyen kapsayıcı okuryazar kitlenin meselelerine yoğunlaşması da derginin edindiği popülaritede doğrudan etkili olmuş olabilir. Bu hususta Gırgır'ın görünüşte işçi sınıfına seslenen bir tarzı benimsediği ancak daha da özelde ve asıl olarak öğrencilerin hedef kitleyi oluşturduğu, konuların ise bu kitlenin sosyal gerçekliğine temas eden sorunlar, gündem maddeleri, ilgi alanları vb. üzerine yoğunlaştığı belirtilmektedir (Cantek, 2014: 215). Gırgır'ın yarattığı sansasyonel etki ve yüksek tiraj başarısı ayrıca 1970'lerde sektöre yeni mizah dergilerinin eklenmesini de sağlamıştır. Bu anlamda 1972'de "Salata", 1976'da "Fırt", "Çaylak" ve "Çarşaf", 1979 yılında ise "Çivi" gibi mizah dergileri Gırgır ile birlikte bu dönemde mizahi karikatür ve çizgi romanları yeniden yüksek bir popülariteye taşıyarak düşmekte olan gazete ve dergi tirajlarının toparlanmasını sağlayan başlıca yayımlar olmuşlardır.

Dolayısıyla 1970'li yıllarda gerek siyasal bir takım damgalamalar gerekse de sektör içerisindeki kendisini tekrar eden, monotonlaşan ve statikleşen yapı gereği tarihi-fantastik çizgi romanlarda belli bir düşüş göze çarparken mizah yayıncılığında ve onun yanında bazı popüler yabancı çizgi romanların telif ödenerek düzenli bir biçimde çevrilmesi ve bu dönemle özdeşleşen birkaç ana çocuk dergisinde yayınlanması ile süreli yayın satışlarının arttırılmaya çalışıldığı söylenebilir. Özellikle bir önceki dönemin dominant modası olan tarihi-fantastik çizgi roman alanında Suat Yalaz'ın Fransa'ya gitmesi, Ratip Tahir Burak(1977) ile Sezgin Burak(1978) gibi usta kalemlerin ardı ardına gelen ölümleri gibi hadiseler de inovasyonel yaratıcılık anlamında halihazırda sorunlar yaşayan sektörü doğrudan olumsuz etkilemiş, büyük gazete ve dergiler ise ticari kazanç kapasitesini yeterli bulmamalarından dolayı pek çok çizgi romanın yayın mecrası olan çocuk dergilerinin önemli bir bölümünü kapatmışlardır (Cantek, 2014: 238-239).

1980'lere gelindiğinde ise Türk çizgi roman üretimindeki tekdüzelik ve statiklik önemli ölçüde devam ederken bu dönemde de dergi satışlarını sırtlayan önemli üretimler büyük oranda mizah dergileri ve bu dergiler içerisinde karikatür ile çizgi roman çizgisi arasında gidip gelen mizah içerikler olmuştur. Bu noktada ise yine 70'lerin başından itibaren alanın en dominant yayın organı olan "Gırgır" ve çeşitli konulardaki anlaşmazlıklar sebebiyle onun bünyesinden ayrılan sanatçıların bir arada oluşturdukları "Hıbrır" ve daha sonları yükselen "Limon" gibi dergiler gerek popülerite gerekse de ticari başarı olarak başı çekmektedir. Ancak dönemin sayılı birkaç mizah dergisinin satışlarını belli bir düzeyde tutabilmiş olmasına rağmen tiraj düşüklüğü nedeniyle kapanan dergilerin sayısı, su üzerinde kalmaya çalışan dergilerin yayında kalabilmek için girdiği arayış ve çeşitli denemeler gibi göstergelerden hareketle bu yılların süreli yayınlarında genel boyutlu bir düşüşün söz konusu olduğu söylenebilir. Bu düşüşün sebepleriyle ilgili olarak çeşitli etkenler ileri sürülmektedir. Örneğin 12 Eylül süreci sonrası ilan edilen sıkıyönetim ile birlikte özellikle mizah dergilerinin en temel uğraş alanlarından biri olan siyasi içerikli çizimlerin yapılamaması, bu konudaki alışkanlıklarını ve özgürlük alanlarını yitiren çizerlerin ise yaratıcılık konusunda zorluk çekmeleri ve bu nedenle de fantastik tarz gibi daha farklı alternatif üretim alanlarına kaymak zorunda kalmaları (Horzumlu ve Tuztaş Horzumlu, 2018: 21) buradaki etkenlerden biri olarak gösterilmektedir.

Ancak bu tartışmalı bir görüştür. Çünkü mizahın kendi tabiatında bulunan en önemli fonksiyonlarından biri olan karnaval imgesi ve etkisi, bir başka deyişle baskı zamanlarında, kolektif açıdan problemlili ve buhranlı dönemlerde çok daha etkin, işlevsel ve ihtiyaçtan doğan bir yönelimle daha muteber olduğu hipotezi yaygın bir kabule sahiptir. Söz konusu baskı ve sansür ortamının başlangıç ve bitiş, en azından gevşeme süreci ile sektörde yaşanan tıkanıklığın yayıldığı zamansal bağlam ilişkilendirildiğinde de yayın ortamındaki kısıtlamaların buradaki düşüşün ana faktörü olmadığı sonucuna varılabilir. Diğer yandan dönemin yayın politikaları ve sektör içi dinamikleri ile ilgili olarak söz konusu yıllarda doğrudan sektörün içerisinde aktif bir rol alan yazar

ve yayıncıların röportaj ve yazılarına bakıldığında da; yayınlarda tarz, içerik ve imge yaratıcılığı açısından bir süredir süregelen tekrara düşme, yenilenememe sorununun ve buna bağlı olarak yürürlükte olan dergilerin pek çoğunun tarz ve içerik olarak birbirleriyle aynı çizgide ilerlemesinin sektörel düşüşteki asıl etkenlerin başında yer aldığı düşünülebilir (aktaran Cantek, 2014: 263). Ancak çizgi romanların, daha da özelden ise mizah dergisi ve buradaki içeriklerin tüketici nezdinde irtifa kaybetmesinin sektör içerisindeki statiklik dışında bir diğer önemli nedeni ise sektör içi dinamiklerden ziyade toplumsal ve kültürel değişimler ile ilişkilendirilmiştir.

Bu anlamda yalnızca kendi döneminin değil bütün Türk dergicilik tarihinin en başarılı ve etki gücü yüksek yayın organlarından biri olan Gırgır'ın yaratıcısı ve yöneticisi Oğuz Aral, başta medya teknolojilerinin etkisi olmak üzere toplumda yaşanan değişimlerin yeni bir kitle ortaya çıkardığını ve bu kitlenin de yeni tüketim alışkanlık ve içeriklerini dergilerde bulamadığını ifade etmiştir (aktaran Cantek, 2014: 265). Dolayısıyla sektörün kendi içerisinde yaşadığı tıkanıklık ve yaratıcılık anlamında bir türlü aşılamayan kısır döngüye ek olarak kuşaklar arası geçiş esnasında toplumun idrak etmiş olduğu kültür değişimlerinin gerçekleşmesi ve yayınların bu değişimlere tam anlamıyla uyum sağlayamaması sonucu çizgi roman dergileri ile okuyucular arasındaki kopukluğun daha da artmış olduğu düşünülmektedir.

Çizgi roman dergilerinin yeni okuyucu kuşak ve kitlelerini yakalayabilme, kendi sektör içi dinamiklerini ve yaratım çeşitliliğini çağın ilgi odağı olan yönelimlere adapte edebilme, sektöre yeni bir ivme ve yerel bağlamdaki çizgi roman kültürüne ise yeni bir soluk ve heyecan katabilecek vizyon ve yaratıcılığı keşfedebilme gibi noktalar etrafında 1980'li yıllarda yaşanan sorunlar büyük oranda 1990'lı yıllara da taşınmış ve yayın şirketleri bu konuda çok da etkili olmayan çözümlerine girişmişlerdir. Bu bağlamda Sabah grubu gibi bazı yayıncılar Avrupa'dan prestijli çizgi romanları ülkeye getirme yönünde bir hamle yaparken, başta Ergün Gündüz ve onunla birlikte İlhan Ertem, Galip Tekin, Necdet Şen, Bahadır Baruter, Hasan Kaçan ve Atilla

Atalay gibi isimlerin bir arada başlattıkları ‘‘Joker’’ dergisi bu arayış dönemi esnasında göze çarpan bir başarı elde etmiş fakat bu dergi de çok uzun ömürlü olmadan dönemindeki diğer pek çok yayın organı gibi ekonomik problemler nedeniyle kapanmak zorunda zorunda kalmıştır (Cantek, 2014: 300).

Bu yıllarda yeni açılımlar peşine düşen sanatçılar ise aslında oldukça farklı, hatta kimi zaman bu farklılığın radikal boyutlara ulaştığı içerikler üretmeye başlamışlardır. Bunlar arasında en üretken isimlerden biri olarak söz konusu dönemde en fazla çizim yapan sanatçılar arasında yer alan İlhan Ertem yer yer sosyal gerçekliğe temas eden çizgi romanlar üretirken, Suat Gönülay ve Galip Tekin daha ziyade fantastik kurgu temelli yaratım tarzının yolunu tutmuş, Kemal Aratan ve Metin Kaçan gibi isimler ise underground çizgide alışıldık değerlerin ters düz edildiği, erotik ve kriminal konuların yoğunlukta olduğu çizimlere ağırlık vermiştir. Söz konusu underground çizgi aslında devrin en önemli dergilerinden biri olan ‘‘Limon’’ ile ciddi bir popülerlik kazanmış fakat bu tarzdaki çizgi romanların oldukça ucu açık bir biçimde toplumsal değerler ile çatışabilen içeriklere sahne olması sebebiyle çeşitli eleştiri ve tepkiler sıklıkla gündeme taşınmıştır. Bilhassa 90’lı yılların geneline bakıldığında ise başta Nuri Kurtcebe yönetiminde yayınlanan ‘‘Eroskop’’ gibi dergiler olmak üzere; erotik içerikli çizgi romanların (Deklik 2, Görünmez Adam’ın Seks Maceraları, Gizli Kameradan Seks Sahneleri vb.) önemli bir ağırlık kazandığı, hatta bir anlamda üretimlerin merkezine oturduğu görülmektedir (Cantek, 2014: 302).

Bu çizgideki çizgi romanlarda özellikle İtalyan çizgi roman sanatçısı Milo Manara’nın belirgin bir etkisi olduğu gözlemlenmektedir. Fakat erotik yönelimi çizgi romanlar dalgalı bir grafik arz eden başarı oranına karşın uzun vadede kalıcı bir popülerite yaratamamış ve çok geçmeden gözden düşmüştür. Bilindiği üzere yalnızca Türkiye’de değil tüm dünyada sektörün kriz ve durgunluk zamanlarında baş vurduğu klasik nitelikli, her zaman belli düzeyde bir potansiyel okur kitlesi vaat eden tür ve tarzlar vardır. Amerikan çizgi romancılığında bunlar daha ziyade süper kahraman çizgi romanları iken

Türkiye’de ise tarihi-fantastik çizgi romanlar ile erotik içerikli çizgi romanlar olmuştur. Fakat sektörün bir türlü istenilen derecede kendi çapını, vizyonunu ve içerik, tarz çeşitliliğini genişletememesi, buna bağlı olarak da kuşaklar arası geçişte yitip gitmeyen, yerleşik bir çizgi roman kültür ve endüstrisinin oluşturulamaması, ancak günü kurtarmaya dönük geçici çözüm ve hamlelerde bulunulması vb. daha pek çok etkenden itibariyle Türkiye’deki çizgi roman yayıncılığı; 1980’lerin ortalarından itibaren ancak muhtemel çöküşünü erteleyen teşebbüsler dışında geniş ölçekli bir gelişim gösterememiştir. Bu durum ise 1990’ların sonlarına doğru pek çok çizgi roman ve mizah dergisinin peş peşe kapanmasıyla halihazırda pek çok sorun ile yüzleşen sektörün tamamen sonlanmasa bile giderek daha da daralmasına yol açmıştır.

Türk çizgi romancılığı aslında sanıldığı kadar yeni bir tarihe dayanmamaktadır. Kimi araştırmacılar ilk çizgi roman örneklerini, yahut bu forma en yakın basılı medya içeriklerini II. Meşrutiyet dönemine kadar dayandırsa da asıl olarak modern çizgi romanın öncül örnekleri olarak ele alınabilecek içerikler daha önce de aktarmaya çalıştığımız gibi Cemal Nadir gibi erken Cumhuriyet devrinin karikatür ustalarının açtığı çizgiyi takip eden sanatçıların 1920’lerin sonu ve 1930’lu yıllar gibi tüm dünyada görülen erken dönem örnekler ile müşterek bir tarihe rastlamaktadır. Fakat takip eden sürece baktığımızda açık bir biçimde Türk çizgi romancılığının bu türe dair sanat, kültür ve endüstriler bağlamında dünyanın gelişmiş ülkelerinde görülen gelişme, olgunlaşma, özgünleşme ve popülerleşme adımlarını yeterli derecede etkili bir biçimde gerçekleştiremediğini görmekteyiz.

Uzunca bir dönem yabancı çizgi romanların telif ücreti ödenmeden tamamen dağılık bir biçimde ele geçen sayılarının kopyalanması ve aynı düzensizlik, sistemsizlik ile yayınlanması üzerine ilerleyen sektör, yerel ve özgün çizgi romanlar bağlamında da siyasal ve toplumsal olay ve atmosferden de beslenerek belli bir döneminin modası haline gelen tarihi-fantastik çizgi romanlar dışında; devamlılık arz eden bir çizgi roman kültürünün oluşumunu sağlayacak kalitede, çeşitlilikte, devamlılıkta, özgünlük ve güncellikte üretim

sağlayamamıştır. Bir diğer ifadeyle, dünya genelinde aşağı yukarı benzer bir evrimsel ilerleyişi olan ve anlatıcı resimlerle başlayıp ardından karikatür, çizgi bant gibi üretim tarzlarından yararlanarak gelişim gösteren ve nihayetinde kahraman içerikleri ile eşik atlayan çizgi roman, Türkiye’de kahraman odaklı içeriklerden sonra gelmesi beklenen ikinci adımı hiçbir zaman tam olarak atmamıştır (Cantek, 2014: 281). Ortaya konulan ürünler uzun yıllar boyunca geçmişte başarı sağlayan yerli yahut yabancı birkaç örneğin tipolojisini tekrar eden yahut aynı çizgide yürüyen, basmakalıp tip, tema ve tarzların sürdürüldüğü bir yolda yaratılmaya devam etmiştir.

Özgün ve yaratıcı içerikler ortaya koyma ideali besleyen sanatçılar ise bu yöndeki üretimlerin denenmesini ticari açıdan riskli bulan yayıncıların kendilerini kısıtlamaları sonucu; tarz ve içerik bakımından büyük oranda belli kalıplar çerçevesinde sabitlenmiş çizgi romanları üretmeye yönlendirilmişlerdir. Yayıncı şirketlerin ve onların altında çalışan sanatçıların yıllar içerisinde değişen toplum ve kültür yapısı ile bu dinamiklerin şekillendirip yetiştirdiği yeni insan ve okur tiplerinin özelliklerini de yeteri kadar doğru değerlendirip üretim tarz ve politikalarını bu yönde güncelleyememesi de sektörün içerisinde olduğu darboğazı daha da aşılması güç bir hale getirmiştir. Böyle bir ortamda ise elde edilen başarılar da belli başlı sanatçı ve yayıncılar dışında çok fazla genişleyemeyen, kısa süreli, istikrarsız, kültürel anlamda okuyucuya derinden nüfuz etmeyi başaramayan gelip geçici modaların dışına pek fazla çıkamamıştır. Diğer yandan 1990’lı yıllara gelindiğinde yalnızca ülke içerisinde ve yerel sektör özelinde değil tüm dünyada etkili olan teknolojik gelişmelerin etkisiyle televizyon, bilgisayar oyunları, atari salonları vb. eğlence tüketim envanterini dominant bir biçimde dönüştüren, özellikle çocuk ve genç kitlenin gündelik tüketim alışkanlıklarını giderek daha da güçlü bir biçimde ele geçiren küresel çaplı aygıtların daha da yaygınlaşması sonucu zaten kültür ve endüstri olarak tam anlamıyla yerleşmeyi başaramamış bir tür olan çizgi romanlar daha da gözden düşmüş olmalıdır.

Bu bağlamda 2000’li yıllara yaklaşıldığında piyasada yerli çizgi roman üretmeye devam eden ‘‘Leman’’ ve onun bir tür paralel yayını olan ‘‘L-Manyak’’ gibi birkaç yayın organı kalmış, genel anlamda ise 2001 yılındaki ekonomik krizinin de önemli ölçekli etkisiyle beraber çizgi roman türü; Türkiye’deki ticari değer potansiyelini büyük ölçüde yitirerek büyük gazete ve dergilerin okurlarına ücretsiz bir biçimde bir çeşit jest olarak sunduğu ekler konumuna inmek durumunda kalmıştır (Cantek, 2014: 310). Dolayısıyla bugün itibariyle yerli ve özgün içerikler üreten, bu içeriklere dair belli öykülerin düzenli olarak yayınladığı, yalnızca çizgi roman üretimine dayalı çok sayıda yayın şirketi ve sanatçının içerisinde konumlandığı bir Türk çizgi roman endüstrisinin varlığından bahsetmek zor olsa da başta Marvel ve DC Comics merkezindeki Amerikan süper kahraman çizgi romanları ve Japon mangaları olmak üzere yabancı çizgi romanlar yayınlanmaya devam etmekte olup özerk çizgi roman dükkanlarından ziyade kitapevlerinde ve sahalardaki çizgi romanlara ayrılmış raflarda satışlarını sürdürmektedir.

Günümüz kültür endüstrilerinde yalnızca basılı bir meta olmaktan öte başta film, sinema ve dijital oyun gibi alanlar olmak üzere pek çok yaratıcı sektöre kaynaklık ve lisansörlük eden, toplumların kültürel mirası içerisinde bulunan materyallerin yeni bağlamlara aktarılmasında etkili bir köprü görevi gören çizgi roman türünün Türkiye’de yetkin ve sürdürülebilir bir kültür ve endüstriye kavuşamamasının oldukça kompleks ve fazla sayıda olan nedenleri belli yönleriyle yukarıda tartışılmaya çalışılmıştır. Fakat sektörel, kültürel, toplumsal ve ekonomik boyutlarıyla belli noktalarına değinmeye çalıştığımız bu meselenin farklı bakış açılarını da kapsayacak şekilde ve diğer tüm yönleriyle değerlendirilmesi ise bir başka çalışmanın merkezi konusunu oluşturmaktadır.

3. BÖLÜM

ABDULLAH TURHAN'IN ÇİZGİ ROMANCILIĞI VE ÇİZGİ ROMANLARI

3.1. ABDULLAH TURHAN

Türk çizgi romancılık tarihinin önde gelen isimleri arasında yer alan ve oldukça çok yönlü ve verimli bir kariyer ortaya koyan Abdullah Turhan'ın kesin doğum tarihi hakkında kaynaklar farklı tarihlere işaret etmekle birlikte, bu kaynaklar arasında özellikle Turhan'ın da aktif olduğu dönemde çizgi roman sektöründe bulunan diğer üreticilerin bildirdiklerine göre sanatçının doğum tarihi olarak 1 Ocak 1933 tarihi öne çıkarılmaktadır. Yöre olarak Trabzon'un Akçaabat ilçesinde dünyaya gelen Abdullah Turhan çocukluğundan itibaren ilgi duyduğu bir sanat dalı olan çizgi roman çizerliği için ilk resmi adımı 4 Ocak 1954 tarihinde Yeni Sabah Gazetesi'nin açmış olduğu resim sınavını kazarak atmış, bu tarihten itibaren ise sektörün Türkiye'deki öncü ve etkili isimlerinden Ratip Tahir Burak'ın yanında yetişerek gerek çizgi roman türü hakkındaki bilgisini gerekse de bu sanata dair tekniğini ilerleterek sonraki yıllarda Akşam, Son Havadis, Milliyet, Hürriyet, Günaydın ve Sabah gibi gazetelerde çok sayıda çizgi roman üretimi ortaya koymuştur (Alpin, 2006: 620). Turhan, başta Şen Çocuk dergisinde karikatürize ettiği "Nasreddin Hoca" gibi erken dönem üretimleri de dahil olmak üzere; aşk, polisiye, mizah ve fantastik gibi çok çeşitli konu ve tarzlarda çizimler yapmış, kahraman ve hikayeler ortaya koymuştur. Bunlar arasında 1959 yılında çizmiş olduğu "Tehlikeli Oyun" ve "Acı Zafer", 1960'da polisiye konulu bir çizgi roman olan "Cani Peşinde", yine bu yapımın hemen arkasından 1961 yılında çizmiş olduğu "Şeytan'ın Elçisi" vb. gibi örnekler öne çıkarılabilir.

Fakat bilindiği üzere Türk çizgi roman sektöründeki diğer pek çok önemli sanatçıda olduğu gibi Abdullah Turhan'ın da kendi kariyer zirvesini ve asıl üretkenlik alanını oluşturan başlıca içerikler, tarihi-fantastik konulu çizgi roman çizgisinde görülmüştür. Bu anlamda Turhan'ın, Türkiye'de çizgi roman sektörünün altın dönemini inşa eden tarihi-fantastik çizgi roman furçasının ortaya çıkmaya başladığı 1950'li yılların ortalarından itibaren, pek çok sanatçının katılımıyla sinema sektörüne de fazlasıyla hakim olarak medyalar arası bir moda dönüşen bu tarz içerisindeki en üretken isimlerden biri olduğu söylenebilir. Onun çizgisiyle hayat bulan bu tarzdaki yaratımlar arasında ise başta "Tolga" ve "Kara Murat" olmak üzere; "Alptekin", "Kara Batur", "Deryalar Delisi Umur Bey" ve "Burakbey" gibi çok sayıda çizgi roman serisini anmak mümkündür.

Tarihi-fantastik çizgi roman furçasının kısa bir süre içerisinde türün ülkemizdeki en dominant içeriği haline gelmesinde Ratip Tahir, Suat Yalaz ve Sezgin Burak gibi isimler ile beraber öncü bir rol oynayan Abdullah Turhan'ın özellikle, gazeteci ve yazar Rahmi Turan ile birlikte ilk kez 1971 yılında yaratmış olduğu Kara Murat çizgi romanları ise; bu on yıl içerisindeki Yeşilçam sinemasında, başrolünde Cüneyt Arkın'ın (Fahrettin Cüreklibatır) yer aldığı yedi adet filme uyarlanarak bu konudaki en başarılı üretimlerin başında yer almıştır. Aynı zamanda Türk çizgi roman tarihinin en fazla kapak çizen sanatçılarından biri olan Turhan'ın bir anlamda sektörün çöküş süreçlerini içeren 1980'lerin sonu ve 1990'lı yıllarda da aktif bir biçimde çizerlik kariyerini sürdürmüş olduğu görülürken bu tarihlerden sonra emekliye ayrılan sanatçının kariyerini sonlandırdıktan sonra ise suluboya resim çalışmalarına yönelerek yine üretmeye devam ettiği bildirilmektedir (Alpin, 2006: 621). Bu kısa tanıtımda da görüleceği üzere oldukça üretken ve başarılı bir kariyere sahip olan Abdullah Turhan, 2 Mart 2020 tarihinde Muğla'nın Datça ilçesinde, 86 yaşında iken hayata gözlerini yummuştur.

3.2 ABDULLAH TURHAN'IN ÇİZGİ ROMANCILIĞI

Erken yaşlardan itibaren resim sanatına ilgi gösteren Abdullah Turhan'ın bu sanata olan ilgisi ve üretkenliği, çizgi roman dışındaki çizim türlerini de içine alarak sanatçının ölümüne kadar devam etmiştir. Çizgi roman kariyerine ise resmi olarak ilk kez 1954 yılında Yeni Sabah Gazetesi'nde başlayan Turhan'ın çizgi romancılık kariyeri sonraki yıllarda da Akşam, Son Havadis, Milliyet, Hürriyet, Sabah ve Günaydın gibi gazetelerde uzunca bir dönem boyunca devam etmiş, bu sayede Türk çizgi romancılığı onun kalemi aracılığıyla etkisi sinema sektörüne de yayılan çok sayıda çizgi roman serisini ve kahramanını kazanmıştır (Alpin, 2007: 620). Aşk, polisiye, mizah, macera ve hatta spor vb. konulardaki çizimleriyle çok yönlü bir üretkenlik ortaya koyan Turhan'ın asıl büyük başarısı ve Türk çizgi romancılığı açısından önem arz eden başlıca yaratımları ise tarihi-fantastik temalı çizgi romanları kapsamında gerçekleşmiştir. Bunlar arasında ise yarattığı etki ve yayın süresi itibariyle ‘‘Uzun Kılıçlı Kahraman: Tolga’’ ile ‘‘Kara Murat’’ çizgi romanları, sanatçının en çok öne çıkan üretimleri olarak gösterilmektedir.

Abdullah Turhan'ın özellikle tarihi-fantastik türdeki çizgi romanlarındaki çizim tekniğine bakıldığında ise modern çizgi roman anlayışının anlatı kurallarının dışına çıkarak sözü fazlasıyla yoğun bir biçimde kullandığı göze çarpmaktadır. Bu noktada sanatçının çizgi romanlarına baktığımızda sayfa düzenlemesinde yazıların kapladığı yer oldukça fazla olduğu ve hikaye akışının görsellerden ziyade yazılarla takip edildiği görülmektedir. Turhan ayrıca, kendi dönemindeki pek çok sanatçıda da görülen bir unsur olarak çizgi romanlarında kahramanların ifadelerinin yer aldığı konuşma balonlarının dışında panel altı paragraf şeklinde verilerek yazar tarafından tarafından yürütülen bir anlatım tarzını benimsemiştir. Mesleğe başladığı yıllarda Ratip Tahir Burak gibi usta isimlerden çizgi roman tekniği hakkında bilgi edinen sanatçının çizimlerinde ise yıllar ilerledikçe kendisini gösteren bir detay, derinlik ve bunlara bağlı olarak da gerçekçilik artışı gözlemlenmektedir. Özellikle Tolga'nın ilk sayıları ile bundan çok daha sonraki yıllarda çıkan Kara Murat çizgi romanlarının

izimlerine bakıldığında sz konusu sanatsal olgunluk ve nitelik artışı ok daha belirgin ekilde grlebilmektedir.

izgi romanın kendi organik baėlamında yzlerce sayı devam ederek bu kltrn henz yerleşmemiş ve kendi kitlesini yaratmamış olduėu bir toplumsal yapı ierisinde eriřtiėi başarıyla dikkat eken sanatı; bařta Kara Murat olmak zere yarattıėı retimlerin sinema sektrnde ve halk nezdinde bulduėu karřılıėa bakıldığında da Trk izgi romancılık tarihindeki zel yeri ortaya ıkmaktadır. Bu anlamda Abdullah Turhan'ı Suat Yalaz, Sezgin Burak, Ratip Tahir Burak ve Abdullah Ziya Kozanoėlu ve řahap Ayhan gibi belli bařlı isimlerle birlikte Trk izgi romancılıėının en nemli sanatkarları arasında gstermek mmkndr.

4. BÖLÜM

ABDULLAH TURHAN'IN TARİHİ-FANTASTİK ÇİZGİ ROMANLARININ TÜRK DESTANLARINDAKİ GELENEKSEL MERKEZİ KAHRAMAN TİPOLOJİSİ ÜZERİNDEN TAHLİLİ VE YORUMLANMASI

Bilindiği ve daha önceki bölümlerde de yeterince üzerinde durulduğu üzere Türk kültür dünyasında oldukça köklü, zengin ve kompleks bir destan geleneği mevcuttur. Türklerin geçmiş dönemlerde yaşamış olduğu coğrafyadan, bu coğrafya içerisinde deneyimlemiş oldukları yaşam tarzından, doğa ve diğer topluluklar ile olan ilişki ve mücadelelerinden, dünyayı algılama ve yorumlama biçimlerinden beslenerek kolektif gerçeklik ve kurgusal yaratıcılığın kompozisyonel bir biçimde sentezlenmesiyle oluşan bu yaratımlar Türk kültürünün gayri resmi birer ansiklopedisi hüviyetindedir. Bu anlamda Türk kültür araştırmalarının akademik kürsülerde başladığı ilk dönemlerden itibaren bu metinleri çeşitli yönlerden inceleyen oldukça fazla sayıda araştırma yapılmıştır. Kahraman ve onun biyografisi etrafında şekillenen bir tür olarak destanlar hakkında yapılmış çalışmalar içerisinde merkezi kahramanın tipolojisini ele alan incelemeler de fazlasıyla önemli bir yer tutmaktadır. Türk dünyasının farklı bölgelerindeki gelenek ve metinler üzerine yapılanlar da dahil olmak üzere bu incelemeler arasında öne çıkan pek çoğuna çalışmamızda yer verilmiştir.

Bu bölümde ise söz konusu incelemeler arasında en güncel, detaylı ve kapsayıcı nitelikteki tipolojilerden biri olduğunu düşündüğümüz Ülkü Kara Düzgün'ün "Türk Destan Kahramanı ve Başkurt Destanlarının Tipolojisi" adlı eserinde yer alan şablon merkeze alınarak; Abdullah Turhan tarafından yaratılan tarihi-fantastik çizgi romanlardaki merkezi kahramanın yapısı üzerinde karşılaştırmalı bir inceleme gerçekleştirilecek ve buradan hareketle merkezi kahramanın iki medya ortamı ve tür arasındaki işleme biçimine dair benzerlik ve farklılıklar tespit edilmeye çalışılacak, bulguların farklılıkların ise muhtemel nedenleri ortaya konmaya çalışılacaktır. Tahlil edilecek üretimler noktasında ise Abdullah Turhan'ın kaleminden çıkan çok sayıda çizgi roman serisi arasında popülerliği, elde ettiği başarı ve yayın sayısı gibi parametreler göz önünde bulundurularak bunlar arasında en bütünlüklü yapıya sahip şekilde göze çarpan Tolga ve Kara Murat çizgi romanları merkeze alınmıştır.

Bu bağlamda Turhan'ın seçili çizgi romanlarını tahlil ederken yararlanılacak olan merkezi kahraman tipolojisi şablonu şu maddelerden oluşmaktadır:

1. Kahramanın doğumu önceden müjdelendir. (Çocuksuzluk motifi)
2. Kahraman olağanüstü şartlarda doğar. (Kahramanın doğumu ilahi bir oluşumun sonucunda vuku bulur.)
3. Kahraman tanrı katından gönderilmiştir ve genellikle soylu bir aileye mensuptur.
4. Kahraman genellikle tek çocuktur. (Bazen en büyük ya da en küçük çocuk olarak da ortaya çıkabilmektedir.)
5. Kahramanın çocukluğu olağandışıdır ve kısa sürede büyür. (Destan kahramanın çocukluğu üzerinde uzun uzadıya durmaz.)
6. Kahraman çocukluk döneminden çıktığını olağanüstü bir kahramanlık göstererek ispat eder.
7. Kahraman kahramanlığını ispat ettikten sonra ad alır. Kahramana verilen ad kutsallık arz eder ve kutlu biri tarafından verilir.
8. Kahramanın fiziki gücü yaradılıştan itibaren olağanüstüdür ve zaman zaman yırtıcı hayvanlarla mukayese edilerek tasvir edilir.

9. Kahraman karşımıza yarı tanrı, ilk ata veya ilk insan olarak çıkabilir.
10. Türk destanlarında avcılık önemli bir meziyettir.
11. Kahraman daima ilahi güçler tarafından korunur. (Yardımcı eren tipi/aksakal tipi)
12. Kahramanın en önemli yardımcısı olağanüstü özellikleri olan atıdır.
13. Kahraman bir ülküyü gerçekleştirmek, kahramanlığını ispatlamak veya intikam almak için maceraya atılır.
14. Maceraya atılan kahraman yurdundan uzaklaşır.
15. Kahraman mücadelesinin büyük bir bölümünde veya en tehlikeli durumlarda genellikle yalnızdır.
16. Kahraman cesurdur. Kendisi ile denk güç ve yaradılıştaki olmayanlar ile savaşmaz.
17. Kahraman kendisine düşman olan varlıklarla hatta gerektiğinde babası ile mücadele eder.
18. Macerada birçok zorlukla karşılaşır:
 - a. Olağanüstü Varlıklar (Devler, canavarlar, cadılar vb...)
 - b. Kötü akrabalar ve yakınlar (Kardeş, ei, arkadaş vb...)
 - c. Ülkeyi yöneten kötü liderler.
 - ç. Sihir, entrika, hile. (Kahraman uykuya dalınca entrika ile karşılaşır.)
19. Kahraman mücadelesi esnasında yeraltı ve üstüne seyahatler yapar ve nadir de olsa bazı destanlarda ölüp dirilir.
20. Kahramana yardım eden olağanüstü kişiler vardır.
21. Kahraman macerası sırasında evleneceği kız ile tanışır.
22. Kahraman maceradan döner.
23. Kahraman ölür.
24. Kahramanın ölümünden sonra ülküleri, soyundan gelenler tarafından devam ettirilir (Kara Düzgün, 2014: 98-99).

4.1. TOLGA (UZUN KILIÇLI KAHRAMAN)

Abdullah Turhan'ın kaleminden çıkan en popüler ve hacimli öykülerden biri olan Tolga, ilk kez 14 Haziran 1971 tarihinde okuyucuları ile buluşmuş olmasına rağmen bu kahraman aslında ilk olarak Suat Yalaz'ın "Kaan" adlı çizgi romanının adıyla ortaya çıkmış, ancak daha sonraki sayılarda Tolga ismini alarak yayın hayatına devam etmiştir. Dolayısıyla başlarda doğrudan kendi adıyla olmasa da 1960'ların sonunda çizgi roman dünyasında görülmeyen başlayan Tolga karakterinin maceraları, kendi adıyla yayınlanan dergilerinin dışında başta Kara Murat gibi farklı dergilerde de "Uzun Kılıçlı Kahraman" gibi başlıklar altında yayınlanmaya devam etmiştir. Bu maceralardan bir kısmı ilerleyen yıllarda farklı dergi ve yayınevleri tarafından birleştirilerek yeniden yayınlanmış olmasına rağmen karakterin uzunca bir döneme yayılan ve belli aralıklarla farklı yayın organlarında bölüm bölüm yayınlanan maceralarını tam bir kronolojik sıra ve bütünlükle takip etmek biraz zordur. Fakat buradaki çalışmamızda Tolga'nın yayınlanan maceraları hikaye bütünlüğü ve yayın kronolojisinin sıra düzeni bakımından mümkün olduğunca doğrusal bir sıraya tabi tutularak derlenmeye çalışılmış ve bu düzene göre incelemeye tabi tutulmuştur.

4.1.1. Tolga: Kerayit Güzeli

Kerayit Güzeli macerası, Tolga'nın henüz bu adı almadan önce Akşam Gazetesi'nide Suat Yalaz'ın daha sonraları "Karaoğlan" a dönüşecek olan karakteri "Kaan" olarak yayınlanan kahramanın 14 Haziran 1971 tarihinde "Tolga Haftalık Kahramanlık Dergisi"nde görülen ilk öyküsüdür. Serüven daha sonraları farklı dergi ve yayınevleri tarafından da yayınlanmış ve farklı tarihlerde yeniden bastırılmıştır.



Görse 1: Tolga'nın henüz bu adı almadan önce Suat Yalaz'ın daha önce çizmiş olduğu bir serinin kahramanı olan "Kaan" başlığı altında yayınlanan ilk macerası

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-kerayit-guzeli-macerasi.119039/>

Öykü amansız bir savaşçı ve son derece cesur bir kahraman olan Tolga'nın, yoldaşı ve sırdaşı konumunda bulunan atı Bulut ile birlikte Orta Asya'da, Altay Dağlarının eteklerinde at sürmekte olduğu bir sahne ile başlamaktadır. Cengiz Han'ın kendisine verdiği özel bir görevin peşinde olan Tolga atıyla birlikte kendi halinde ve güzergahında ilerlerken görmediği bir yerden aniden kendisine bir kargı fırlatılır fakat isabet etmez. Kahraman kargının geldiği tarafa yöneldiğinde bir grup Moğol birliğinin bu yolu ve etrafında çevreyi tuttuğunu görür. Tolga'nın yakışıklı, alımlı ve yalnız halini gören Moğol

askerleri onu sıradan bir ana kuzusu zannederek alay ederler fakat Tolga zekice sarf ettiği sözleriyle birlikte onlara karşılık vererek meydan okur. Öyküde baş kötü konumunda bulunan, Cengiz Han'a başkaldırmış bir Moğol generali olan Ong Han'ın sağ kolu, aynı zamanda usta ve acımasız bir savaşçı olan Başko, Tolga'nın karşılaştığı Moğol birliğine komuta etmektedir ve onu öldürmesi için en güçlü askerlerinden birini Tolga'nın üzerine gönderir. Ancak Tolga bu iri yarı Moğol askerini kolaylıkla yener. Ardından Tolga'nın karşısında bizzat Başko çıkar ve aralarında bir dövüş başlar. Tolga bu dövüşte bir kırbaç kullanır ve dövüş boyunca Başko'nun şapkasını uçurma, kemerini çözerek alt elbisesini düşürme gibi hamlelerle büyük Moğol savaşçısını küçük düşürür, bir yandan da kendi savaşçılık meziyetlerinin ne denli büyük olduğunu ortaya koyar. Tolga tarafından küçük düşürülen Başko ise en sonunda canını kurtarmak için ırmağa atlamak zorunda kalır. Tam da bu anda ırmakta çırılçıplak halde yıkanmakta olan bir kadın görülür. Bu kadın Ong Han'ın kızı Beyza'dır. Ong Han, kızı Beyza'yı Başko'nun başında olduğu bu kabile ile birlikte evlenmesi için Karluk hükümdarı Topgaç Han'a göndermekte ve bu evlilik ile kurduğu ittifak sayesinde Cengiz Han'ı devirmeyi planlamaktadır. Başko'nun yenilip kaçmasının ardından birliğin başına Tolga geçer.

Gece olduğunda Beyza gizli bir şekilde Tolga'nın çadırına gelir ve ondan bu evliliği engellemesi ve babası Ong Han'ın planını bozması için yardım ister. Tolga, bu konuda kendisine yardım edeceğini söyler ve o gece ikisi birlikte olurlar. Ertesi gün Topgaç Han'ın otağına varıldığında Tolga tüm olan biteni ve Ong Han'ın çevirdiği dolapları hükümdara anlatır ama önceki sahnede kaçan Başko ondan çok daha önce gelmiş ve Topgaç Han'ı kandırmıştır. Böylelikle Topgaç Han'ın emriyle Karluk askerleri Tolga'ya saldırır, kahraman uzun süre savaşır pek çok Karluk askerini alt etmeyi başarsa da en sonunda yakalanır ve zindana atılır. Burada Topgaç Han'ın eski komutanı Kurt Cebe ile karşılaşırlar. Kurt Cebe tıpkı Tolga gibi gözü pek, mert ve erdemli bir savaşçı ve komutandır ancak son zamanlarda halkına zulmetmeye başlayan Topgaç Han, kendisinin zalim yönetimine karşı gelen Kurt Cebe'yi de azlederek zindana atmıştır. Devamında bu Tolga ve Kurt Cebe bir meydana çıkarılır ve tekerleklerinin

kenarında uzun hançerler olan bir at arabası ile öldürölmelerine karar verilir. Kurt Cebe'ye baęlı olan askerler bu emri yerine getirmek istemeyince arabanın başına Başko geçer ve her iki yięidi de öldürmeye kalkışır. Başko ilk olarak Kurt Cebe'ye saldırır ama Tolga, Kurt Cebe'yi yaralı halde de olsa kurtarmayı başarır. Daha sonra Tolga'ya yönelen Başko, kahramanı kırbaç darbeleri ile epeyce hırpalar ancak kırbaçı eline geçirmeyi başaran Tolga, Başko'yu 'albızçeken' adlı savaş arabasından düşürerek arabanın da başına geçer ve düşmanın başını keser. Fakat Topgaç Han, askerlerine emrederek Tolga'yı yeniden zindana attırır.

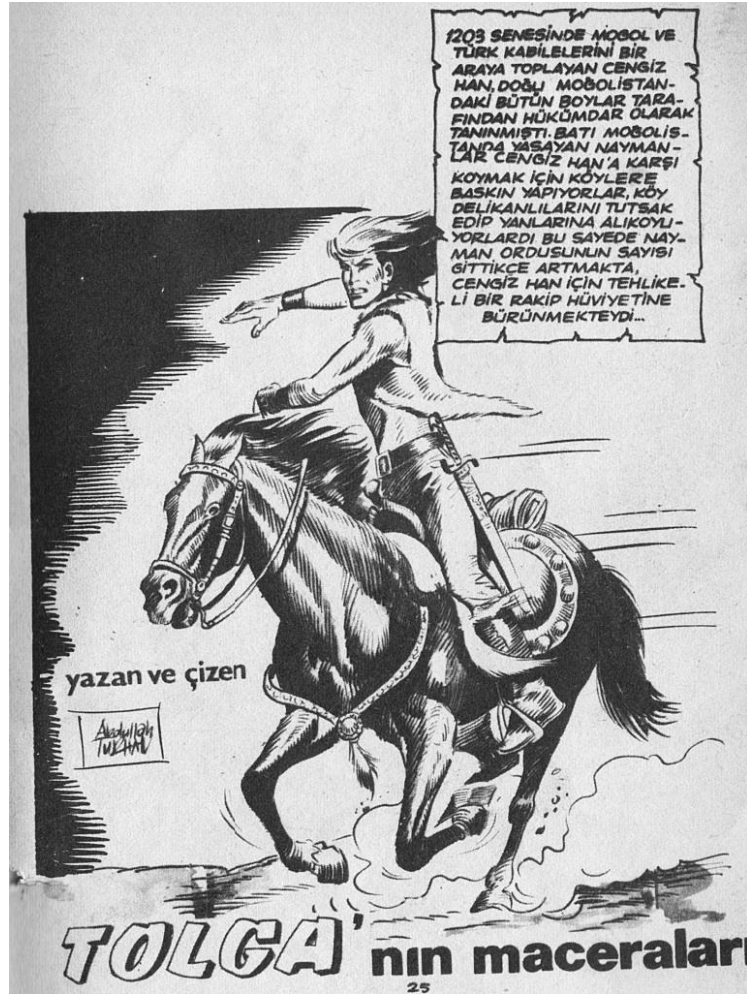
Burada ise düşmanın kızı Beyza, kahramana yardım ederek beraberinde getirdięi Baysu, Kabay ve Balbars ile birlikte Tolga'yı zindandan kurtarır. Tolga, Kurt Cebe, Baysu, Kabay ve Balbars birlikte plan yaparak Topgaç Han işret halindeyken ona baskın yaparlar. Tolga dışındakiler buradaki askerler ile mücadele ederken Tolga ise Topgaç Han'ın peşine düşer ve aralarında geçen mücadeleden sonra Topgaç Han yakalanır. Bu yenilgiyi hazmedemeyen Karluk hakanı kendisini kaleden aşağı atarak intihar eder. Sonrasında galip gelen taraf olarak Tolga ve yanındakiler buradan uzaklaşır. Tolga ve Beyza birlikte kalırken, Ong Han'ın adamı olan kambur bir casus onları gözetlemektedir. Tolga casusu yakalar fakat tam bu sırada artçı birlikler çıkagelir ve onlarla dövüşmek zorunda kalır. Tolga savaşa devam ederken Beyza'da gözü olan kambur, Beyza'ya saldırarak ona zorla sahip olmaya çalışır. Beyza çıęlık atar fakat bu çıęlık dövüş içerisinde olan Tolga'nın dikkatinin dağılmasına sebep olur ve bu neden Tolga esir düşer. Ong Han, Tolga'yı ve öz kızı Beyza'yı ele geçirir. Ertesi gün Tolga'yı öldürmek için en güçlü adamı olan Meço ile ikisini dövüştürür.

Kavga esnasında Meço birçok kez hileye başvurmasına rağmen Tolga rakibini yenmeyi ve öldürmeyi başarır. Bu düellonun sonlarında Karluk birlikleri Tolga'nın yardımına yetişir ve bu sayede Kerayit askerleri ve başlarında bulunan Ong Han öldürölür. Zaferin kazanılmasının ardından Tolga ve Beyza yeniden buluşur fakat arkalarından gizlice yaklaşan kambur casus Beyza'yı

elde etmek için Tolga'yı arkasından hançerlemeye çalışır. Casus tam Tolga'yı sırtından hançerleyecekken bu saldırıyı farkedene Beyza, hançerin önüne geçer ve sevgilisi için kendisini feda eder. Sonrasında kambur casus da cezasını bulmasına rağmen Beyza artık ölmüştür ve Tolga ise atını Ötüken'e doğru sürerek yeni maceralara yelken açar.

4.1.2. Tolga: Fırtına Adam (Naymanlar)

Tolga'nın buradaki macerası bilindiği kadarıyla dönemin en önemli çizgi roman dergilerinden biri olan 1001 Roman'da 1968 yılının Kasım ayı başlarında yayınlandığı belirtilmektedir. 1001 Roman, özellikle bu dönemin yayın hayatında ve Türk çizgi roman kültüründe oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu anlamda dergi, çizgi romanların henüz hacimli bir endüstriye dönüşmediği yıllardan itibaren doğrudan çizgi roman türüne odaklı şekilde yayın gerçekleştiren ve çizgi roman serüvenlerini yayın politikasının merkezine koyan öncü yayın organlarından biri olarak dikkat çekmektedir. Tolga'nın Fırtına Adam (Naymanlar) öyküsü ise muhtemelen kahramanın henüz ilk dönemleri olması ve asıl yüksek şöhret ve tanınırlığına henüz ulaşmadığı erken dönem sayılarından biri olması dolayısıyla sonraki dönemlerde karşımıza çıkan diğer pek çok hikayesine göre çok daha küçük bir hacme (79 sayfa) sahiptir.



Görsel 2: Tolga'nın bu anlatıdaki adıyla Siyah Gül isimindeki atı üzerinde dört nala gidişini betimleyen siyah-beyaz kapak tasarımı)

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-firtina-adam-naymanlar-macerasi.118334/>

Tolga'nın 13. Yüzyılın henüz ilk yıllarında geçen bu serüveni, Orta Asya'da Türk ve Moğol boylarını egemenliği altında toplayarak birleştiren ve bölgenin mutlak hakimi olmaya çalışan Cengiz Han'ın bu idealini gerçekleştirirken onun bir çeşit fedaisi konumunda bulunan Tolga'nın ise Cengiz Han'a karşı baş kaldıran ve civar köylere, boylara acımasız saldırılar düzenleyerek yerel halkları katleden isyancı kabilelerin kontrol altına alınması, düşmanların ortadan kaldırılması uğrunda verdiği mücadeleyi konu almaktadır. Öykü bu isyancı kabilelerden biri olan Naymanlar'ın Cengiz Han'a karşı gelmek üzere

yerel köylere saldırarak buradaki genç erkekleri zorla kendi birliklerine katıp geride kalanları ise öldürmelerini anlatan sahneler ile başlamaktadır. Bu köylerden birinde Nayman askerlerinin karşısında çıkan Tolga, başlangıçta yine askerler tarafından küçümsenmekte fakat savaş başlar başlamaz pek çok Nayman askerini kolaylıkla yenerek gücünü ve kahramanlığını ortaya koymaktadır. Nayman kabilesi hakani zalim Kalla Han'ın oğlu Noyan, Tolga'nın savaşçılık meziyetlerini görünce kendilerine katılması konusunda ısrarcı olur ve hatta bunu zorunlu tutar. Fakat Tolga bu buyruğu reddederek oradan uzaklaşır. Noyan'ın birlikleri onun ardından gitse de kahramanı yakalayamazlar. Devamında bu kez Tolga, Kalla Han'ın obasına gelir ve getirdiği fermanla onlardan Cengiz Han'a tabi olmalarını ister. Ancak Kalla Han bunu reddederek bir elçi olarak gelmesine rağmen Tolga'yı öldürtmeye çalışır. Bu noktada Kalla Han'ın oğlu Tolga ile teke tek dövüşmek ister, Tolga Noyan'ı yenerek çadırdan kaçar ve atı Siyah Gül tam da bu noktada imdadına yetişir. Siyah Gül'e atlayan Tolga, obadan uzaklaşmaya çalışırken arkasındaki birlikler tarafından sırtına isabet eden bir ok ile yaralanır fakat Siyah Gül, kahramanın atı olarak etkisini göstererek sahibini o hengameden çıkarmayı başarır.

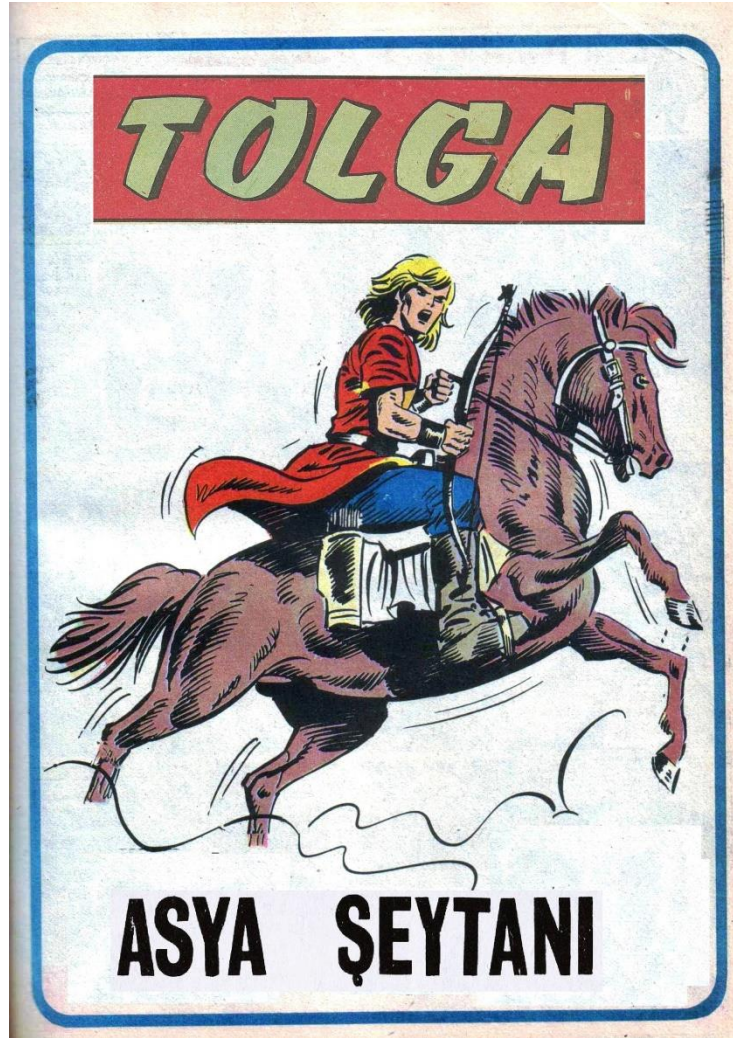
İkili, izlerini kaybettikten sonra yaralı olan Tolga'nın dayanacak gücü kalmaz ve baygınlık geçirir. Onu bu bölgede yaşayan halktan ihtiyar bir adam bulur ve kendi evine götürüp iyileştirmeye çalışır. Tolga kendisine geldiğinde Naymanlar'ın askerleri bu köye gelir ve Kalla Han'ın Tolga'nın başına koyduğu ödülü bildiren fermanı tüm halka duyurarak ona yardım edenlerin ise cezalandırılacaklarını bildirir. Fakat yaşlı adam Tolga'yı ele vermez. Bu sırada Tolga, yakın dostu Çağrı'nın Naymanlar tarafından yakalandığı haberini alır ve yaralı bir şekilde onu kurtarmak için yola düşer. Gideceği yol hakkında yaşlı adamdan gereken bilgileri alır. Yakın zamanda Naymanlar'ın bir savaş bayramı kutlanacaktır ve Kalla Han bu bayram sırasında kendine güvenen usta savaşçıları büyük ödülleri olduğu bir ölümüne dövüş müsabakasına davet etmektedir. Tolga buraya doğru yola çıkarken yolda söz konusu yarışmaya katılmak üzere yolda olan "Boyun Kıran Boraç" ile karşılaşır. Amacı onun

kılık kıyafetini ve namını alarak gizlice Nayman ülkesine girebilmektir. İkili arasında dövüş başlar, mücadele sırasında Boraç her ne kadar hileli hamlelere başvurmuş olsa da Tolga bu dövüşü kolaylıkla kazanır ve onun kılığını elde eder. Boraç kılığında Nayman ülkesine gidip dövüş müsabakasına katılan Tolga, burada herkesi kolayca öldüren, acımasız Tek Gözlü Celme ile karşılaşır. Celme elinde mızrak varken silahsız olan Tolga'ya saldırır fakat Tolga dezavantajlı olmasına rağmen dövüşü kazanır. Bu sırada Tolga'ya yardım eden yaşlı adam da şehre gelmiştir ve Tolga tüm dikkatleri üzerine toplamışken, Çağrı'yı kaçırmaktadır.

Çok geçmeden asıl kimliği açığa çıkan Tolga, oğlunun intikamını almak isteyen Kalla Han'ın teke tek dövüş davetini kabul ederek Naymanların hakanı ile kavgaya tutuşur. Kalla Han, dövüş sırasında Tolga'yı öldürmesi için bir tepeye gizlice bir okçusunu dikmiştir. Amacı Tolga'nın dikkati kendisindeyken onu arkadan vurdurarak öldürtmektir. Tolga'nın bu tuzaktan haberi yoktur. Tepede gizlenen okçu tam Tolga'yı sırtından vuracakken Çağrı ve yaşlı ihtiyar çıkagelerek okçuyu alt ederler. Tolga ise hilesi geri tepen Kalla Han'ı öldürerek uçurumdan aşağı atar. Siyah Gül, yaşlı ihtiyar ve Çağrı'nın da oldukça önemli anlarda yardımlarının olduğu bu hikayede Tolga görevini başarıyla yerine getirerek atı ve dostlarıyla birlikte gururlu bir biçimde bölgeden uzaklaşır.

4.1.3. Tolga: Asya Şeytanı

İlk defa 1969 yılının Mart ayında ve yine 1001 Roman dergisinde yayımlandığına şahit olduğumuz bu öykü Tolga'nın ilgi çekici maceralarından biri olarak gösterilmektedir. Diğer yandan elimize geçen yayınlarda gördüğümüz kadarıyla Asya Şeytanı çizgi romanının bazı bölümleri siyah beyaz, bazı bölümleri ise renkli şekilde basılmıştır. Renkli olan sayfaların sonradan, tekrar baskı yahut dergilerin derleme baskıları sırasında mı renklendirildiği yoksa ilk baskıda mı renkli şekilde basıldığı ise bilinmemektedir.



Görsel 3: Atının üzerinde, sarı saçları ve bir elinde yay ile tasvir edilen Tolga

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-asya-seytani-macerasi.118381/>

Çizgi roman bir gece vakti ıssız bir bölgedeki handa geçen sahneler ile başlamaktadır. Burada Asya Şeytani adında, çevre bölgeye korku salmış bir liderin iki adamı han içerisindekilere zulmederek eğlenmektedir. Hanın başka bir köşesinde konaklayan Tolga bu durumu görerek bu içlerinden birinin adı Kabay olan bu iki külhanbeyi tipli adamı yere sererek cezalandırır. Hikayenin devamında Tolga, bir ormanlık alanda öldürülmüş adamlar ve hemen ilerisinde de işkence edilerek çarمیha gerilmiş ve bu şekilde terk edilmiş bir adam görüp adamın yardımına koşar. Yaralı haldeki adamı alıp yakınlardaki bir kulübe götürür. Bu kulübe ise Çuçi adındaki küçük bir çocuk ve ablası Gülçin'e aittir.

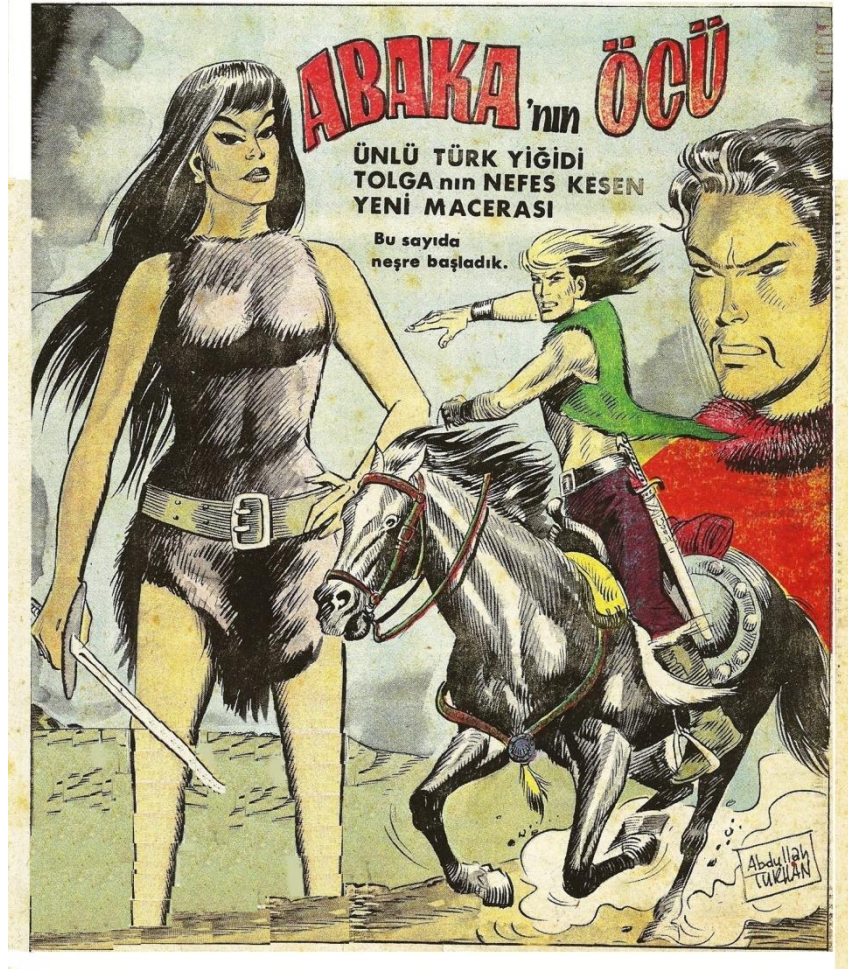
Onların da yardımıyla yaralı adamı tedavi ederler, fakat çok geçmeden bu adamın, zalimliği ile ünlü Asya Şeytanı olduğu anlaşılır. Tolga'nın izini takip eden Kabay ve diğer adam da burada çıkagelir. Tolga'ya yeniden saldıracakları sırada Asya Şeytanı onları engelleyerek, Tolga'ya olan can borcunu bu sayede ödediğini söyler. Fakat düşmanlar oradan ayrılırken güzel ve yiğit bir kız olan Gülçin'i de kendileri için zorla götürmek isterler. Tolga, onları engel olmaya çalışır ve önce teke tek bir dövüşte Asya Şeytanı'nın adamları arasında en güçlüsü olan Cebe ile karşılaşır. Onu tam yendiği sırada ise düşman askerlerinden bir başkası hileli bir şekilde Tolga'nın arkasından gelerek onu bayıltır. Böylece Tolga, Gülçin ve Çuçi Asya Şeytanı'na esir düşer. Asya Şeytanı, Tolga'nın yiğitlik ve gücünden etkilendiği için onu yanına almak istese de Tolga bunu kabul etmez. Aralarındaki tartışma devam ederken bölgeyi bir süredir tehdit etmekte olan Hintli işgalciler, binekleri filler ile ani bir saldırı düzenlerler.

Bu karışıklıktan faydalanan Tolga ise ellerini çözerek kurtulur. Çok kalabalık olan ve yanlarında filler bulunan Merkitler, önce Asya Şeytanı'nı daha sonra ise yine arkadan saldırarak Tolga'yı ele geçirmeyi başarırlar. Onları kendi liderlerine götürürler ve burada Merkitler'in lideri kendi inançları doğrultusunda onları bir sınamaya tabi tutar. Bir ormanın içerisine ikisini de bırakır ve çok sayıda askeri birliği de arkalarından göndererek ormandan sağ çıkıp çıkamayacaklarını görmek ister. Asya Şeytanı ve Tolga, ormanda sırt sırta vererek çarpışırlar ve her ikisi de birden çok kez birbirlerinin hayatını kurtarır, aralarındaki dayanışma ise her ikisinin de sağ bir şekilde ormandan çıkmalarını sağlar. Merkit lideri her ikisinin de şimdilik yaşamayı hak ettiğini söyleyerek onları istirahat etmeleri için bir odaya gönderir. Bu odada askerlerden biri onlara yardım eder ve birlikte kaçarlar. Anlatının devamında onlara yardım eden askerin yıllar önce Asya Şeytanı tarafından ailesinden ayrı düşürülen, Gülçin ile Çuçi'nin abisi Onga olduğu ortaya çıkar. Onga, Asya Şeytanını ondan intikam almak için kurtarmıştır ve onu bir bataklığın içerisine sürükler. Asya Şeytanı tuzağa düştüğünde ise Tolga, onu kurtarmak ister fakat Onga buna bir şekilde engel olur. Her ikisi de bataklığa düşecekken Asya

Şeytanı, Tolga'nın kurtulması için kendisini feda eder ve ölür. Tolga ile Onga, yola devam ederken bir mağarada hapis tutulan, Merkitlerin eski lideri Yoga ile karşılaşır. Onu mağaraya hapseden ve askerleri de kendisinin ölümsüz bir varlık olduğuna inandıran Mohuni ise bu sayede etrafında büyük bir Merkit birliği toplamayı başarmıştır. Yoga'yı mağaradan kurtaran Tolga, Merkitlerin bulunduğu yere gider ve Mohuni'nin ihaneti ortaya çıkar. Böylece Mohuni kendi askerleri tarafından öldürülürken iyi bir lider olan Yoga ve oğlu ise Merkitleri bölgeden çekerek işgali sonlandırır. Anlatının son sahnesi ise çizgi romanlardaki kahraman tipolojisinin en klasik ve tipik sahnelerinden birini ve kahramanın temel tipolojik özelliğini ortaya koymaktadır. Gülçin ve Çuçi, Tolga'nın ardından bakarken; "onun kimseye bağlanmayacağını, at üzerinde kılıç sallayarak tanrının geniş bozkırlarında at sürerek yaşamının onun en büyük mutluluğu olduğu" söylenir.

4.1.4. Tolga: Abaka'nın Kini

Tolga'nın bu macerası 1001 Roman dergisinde 1969 yılının Eylül ayında çıkmaya başlamış olup toplam 116 sayfadan oluşmaktadır.



Görsel 4: At üzerinde ve ortada Tolga, arka fonun sol tarafında öykünün baş kötülerinden Arık Boğa'nın kızı Çiya, sağ tarafında ise Arık Buğa'nın adamları tarafından öldürülen barış yanlısı bir beyin oğlu Abaka'nın yer aldığı ön kapak.

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-abakanin-kini-macerasi.118602/>

Abaka'nın Kini öyküsü Orta Asya'da halkını adil ve barışçıl bir şekilde yöneten bir oba beyinin ava gittiği bir vakitte, zalim ve gaddar bir tiran olan

Arık Boğa'nın adamları tarafından öldürülmesi ve kesilmiş başının obasına yollanması ile başlamaktadır. Daha sonra obaya uzak bir seferden geri döndüğü anlaşılan, öldürülen beyin oğlu Abaka gelir ve babasının ölüm haberini alır. Babasının kesik başını gören ve tıpkı babası gibi mert bir yiğit olan Abaka, bir hışımla atlanır ve intikamını almak üzere yola çıkar. Arık Boğa'nın adamlarını bulur ve pek çoğunu öldürür. Aynı yerde Arık Boğa'nın kızı Çiya da vardır ve intikam duygusuyla gözü dönmüş olan Abaka, kızı kaçırmaya yeltenir. Olaylardan habersiz şekilde ve uzaktan bir kızın zorla götürülmekte olduğunu gören Tolga, Abaka'nın peşine düşer. At ile kovalamaca sürerken, Abaka'yı yetiştiren büyük bir savaşçı olan Kelle Batur çıkagelir ve Tolga ile savaşımaya başlarlar. Bu sırada Abaka, atı ile uzaklaşır. Kelle Batur her ne kadar çok yiğit, usta ve büyük bir savaşçı olsa da Tolga'yı yenmeyi bir türlü başaramaz. Tolga ise karşısındakilerin aslında mert insanlar olduklarını bildiği için onlara zarar vermemeye çalışır. Tam da ikilinin dövüşü sırasında Arık Boğa'nın artçı birlikleri çıkagelir ve her iki yiğide de saldırır. Çok kalabalık olan karşı düşman birlikler, her zaman olduğu gibi Tolga'yı ancak gizlice arkasından yaklaşıp kafasına vurarak bayıltabilirler. Kelle Batur ise yaralı şekilde kaçmayı başarır. Tolga, düşman obasında esirlerin arasına alınır.

Burada kaçmaya kalkışan bir esiri öldüren cellat Bozo adında bir düşman komutanı, esirlerden birini daha öldürmek ister ve bu noktada Tolga özellikle gönüllü olur. Cellat Bozo, tekerleklerine kargı takılmış at arabası ile Tolga'yı öldürmeye çalışırken Tolga, zekice yaptığı hamlelerle ondan kurtulur ve Bozo'yu öldürmeyi başarır. Bozo'dan aldığı at arabası ile kaçmaya giriştiği sırada ise bir kez daha düşmanın hileli hamlesi ile tuzağa düşer ve yakalanır. Tolga, ceza olarak başında muhafızlar bekleyen bir kayaya zincirlenerek burada ölüme terk edilir. Bu esnada kendi obasına varmış olan Kelle Batur, Abaka'ya Tolga'nın gerçekte kim olduğunu, ne kadar büyük bir Türk savaşçısı olduğunu ve onun ölen babası ile aralarındaki dostluğu anlatır. Bu konuşmadan sonra Abaka ve Kelle Batur, Tolga'yı kurtarmak için yola çıkarlar. Onların yokluğunu fırsat bilen iki uğru, fidye almak üzere kullanmak için rehin tutulan Çiya'yı kaçırmaya kalkarlar ancak Çiya, bu uğrularından birini öldürür ve babası

Arık Boğa'nın yanına dönmek için Abaka'nın peşinden gider. Abaka'nın artık intikam hiddeti dinmiştir ve intikam almaktan vazgeçerek Arık Boğa'nın kızını, Tolga ile takas etmek için kullanmayı tasarlamaktadır. Abaka, Arık Boğa ile pazarlık yaparken Çiya çıkagelir ve Abaka, kendisini bir anda tuzağın içinde bulur. Yakalanan Abaka daha acılı bir ölüm için önce zincire vurulur. Kelle Batur ise Tolga'yı bulur ve muhafızları öldürerek onu kurtarmayı başarır. İki yiğit birlikte Abaka'yı kurtarırlar. Bu sırada Çiya ise kendi askerlerinden birinin kargısı tarafından yanlışlıkla vurularak can verir. Devamında Abaka ile Arık Boğa son kez karşılaşır ve aralarında teke tek bir dövüş yaşanır, bu dövüşü kazanan Abaka, Arık Boğa'yı öldürür, esirler kurtarılır ve Arık Boğa'nın bölgedeki zulmü sona erer. Tolga ise her zaman olduğu gibi Abaka ve Kelle Batur'dan ayrılarak atını yeni maceralara doğru sürer.

Bu çizgi romanın gerek destan geleneği içerisindeki alışıldık kahraman tipolojisi, gerekse de bu gelenekten önemli ölçüde beslenmekte olan tarihi-fantastik çizgi roman türü bağlamında oldukça istisnai bir özelliği söz konusudur. Çizgi romanın başlığına da yansıdığı üzere bu macera sanki Tolga'nın değil Abaka'nın macerasıdır ve ana kahraman, olayların merkezine yerleşen, tüm aksiyon ve motivasyon alanlarını belirleyen ve hikayenin özdeşleştiği kahraman konumunda Tolga'dan ziyade Abaka vardır. Bu anlamda bu öyküde, son derece yoğun bir biçimde spot ışıklarının ana kahramanın üzerinde olduğu, anlatının her anında bu kahramanın öne çıkarıldığı, diğer karakterler ile aralarındaki önem farkının devamlı vurgulanmakta olduğu klasik destan geleneğinde ve buna bağlı bir yönde şekillenen tarihi-fantastik çizgi romanların söz konusu temel ve karakteristik niteliğinden ciddi bir farklılık gözlemlenmektedir.

Serüvenin başrol noktasında ve olayların akışına hükmeden eylem ve motivasyonların direksiyonunda Tolga'dan ziyade, yahut en azından onunla eş değer bir biçimde Abaka yer almaktadır. Bu hiyerarşik konumlanış ise geleneksel destan kahramanının gölgede kaldığı, ikinci plana atıldığı yahut radikal bir biçimde tek hakim unsur olması gereken merkezi kahramanın

çiftleştiği, başrolün ikiye bölündüğü şekilde oldukça ender rastlanan istisnai bir durumu doğurmaktadır.

4.1.5. Tolga: Siyah Yele

Tolga'nın Siyah Yele adını taşıyan çizgi romanı yine 1001 Roman dergisinde ve 1970 yılının Nisan ayından itibaren çıkmaya başlamıştır. Toplamda 105 sayfada tamamlanan öykünün incelediğimiz derlemeleri siyah beyaz ve renklendirilmiş çizimleri karışık olarak içermektedir.



Görsel 5: Toga'nın Siyah Yele macerasının kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-siyah-yele-macerasi.118795/>

Siyah Yele öyküsü Tolga çizgi romanları arasında anlatı ve karakter kurgusunun derinliği bakımından en başarılı çizgi romanlardan biri olarak göze

çarpmaktadır. Anlatıda, Sungutay adındaki bir oba beyinin çok sevdiği, kendisine ve halkına şans getirdiğine inandığı, uzak diyarlara kadar namı ulaşmış olan destansı güzellikte bir atı vardır. Siyah Yele olan bu at bir gün kaybolur. Bu olay ise tam da Sungutay'ın kızı İleriş ile yiğit bir bey olan Oğuz Han'ın evlilik arifesinde gerçekleşir. Siyah Yele'nin yasını tutan ve o bulunmadan ülkeye uğursuzluk çökeceğine inanan Sungutay'a göre bu evliliğin gerçekleşebilmesi için önce atın bulunması gerekmektedir. Sungutay'ın askerleri arasında ise bir yandan Sungutay'ı dize getirmek ve onun yerine geçmek, diğer yandan ise kızı İleriş ile evlenmek isteyen Cuntay adında hilekar bir komutan vardır. Cuntay, İleriş ile Oğuz Han'ın evlenmesini engellemek adına atın bulunmaması için çalışır, aynı zamanda ise Sungutay'ın kızını kaçırmak onun kaçırmışını Oğuz Han'ın üzerine atmak üzere İleriş'i gizlice Oğuz Han'ın obasına götürmeye çalışır. Böylece Oğuz Han'ı, Sungutay'ın isteğine karşı gelerek at bulunmadan kızını elde etmekle suçlayacak ve İleriş'i kendisi elde edecektir.

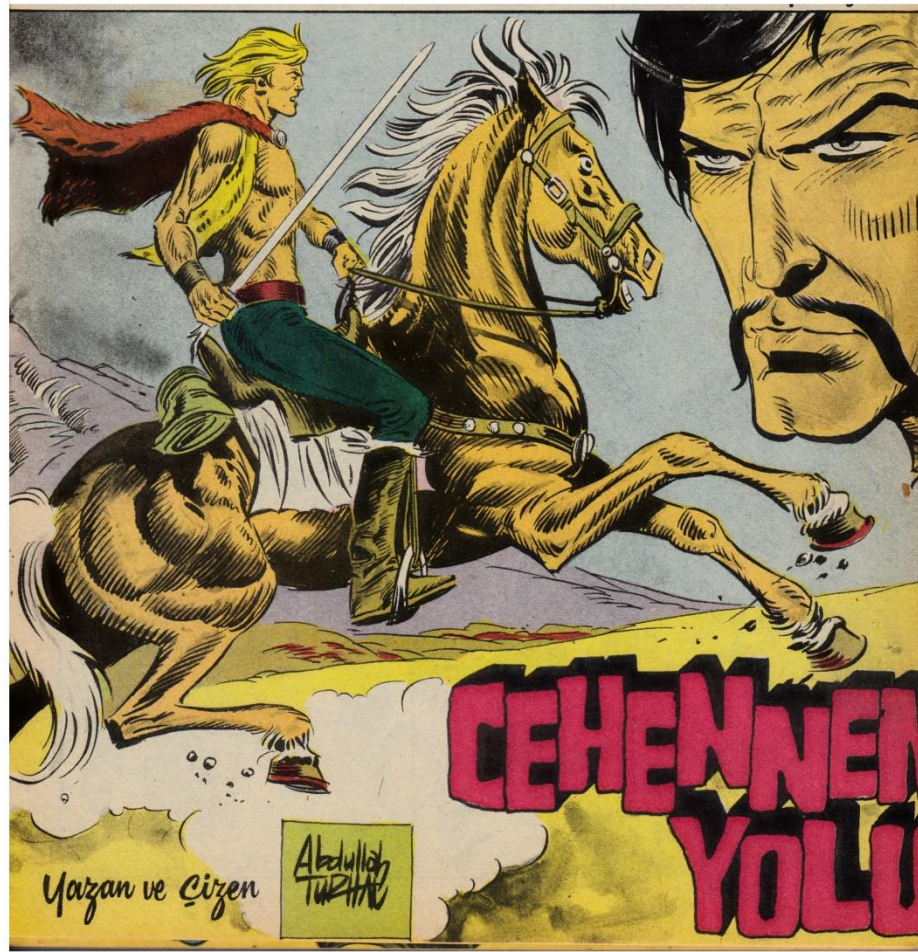
Siyah Yele'yi ise önce Tolga bulur ve sahibinin orağına teslim etmek için götürür. Fakat Sungutay ve adamları, Cuntay'ın planı ve iftirasına inanarak İleriş'i aramak için Oğuz Han'ın bulunduğu yere giderler. Obaya vardıklarında İleriş'i orada bulurlar ve kızı alıp geri giderler. İleriş bu kez babasının yanından kendisi kaçar ve Cuntay onu yakalar. Tolga tüm gerçekleri ve Cuntay'ın planını Oğuz Han ile Sungutay'a anlatır. İleriş'i kurtarmak için yola düşen Tolga, onları bulur ve fakat Cuntay'ın adamlarıyla mücadele ederken arkasından aldığı bir darbe ile yakalanır. Cuntay, Tolga'yı acı bir ölümle cezalandırmak için ölüm kuyusu adlı bir kuyuya atar. Bu kuyunun dibinde vahşi bir goril bulunmaktadır. Büyük ve vahşi bir gorille dövüşmek zorunda olan Tolga, gorili boğarak alt etmeyi başarır. Tolga, düşmanlarının ininden kaçmayı başardığında Cuntay'ın ölüsü ile karşılaşır. Cuntay, Oğuz Han'ı yok etmek için onun düşmanları ile işbirliği yapmış fakat en sonunda onlar tarafından öldürülmüştür. İleriş ise Oğuz Han'ın düşmanlarından Kırgız Cebe'nin eline geçmiştir. Kırgız Cebe, Oğuz Han'ın şehrinin önüne gelir ve şehri boşaltmazlar ise sözlüsü İleriş'i öldüreceklerini söyleyerek Oğuz Han'ı

tehdit eder. İleriş ise soylu bir davranış göstererek sözlüsüne kendi canı için halkını, şehrini düşmana vermemesini salık verir.

Oğuz Han büyük bir kararsızlık ve çaresizliğin ortasında Tolga, beraberinde Sungutay ve adamlarını da getirerek Oğuz Han'ın yardımına koşar. İleriş ise düşman askerlerin bir anlık dikkat dağınıklığından faydalanarak kaçmaya çalışır. Tam tekrardan yakalanacakken Tolga, İleriş'i kurtarır ve artık düşmanın elindeki koz ortadan kalkmış olur. Kırgız Cebe ve birlikleri bu savaşta yenilir. Savaş sırasında aman diyen düşman askerleri öldürülmez, asıl kabahatli olarak Kırgız Cebe görülmektedir. Kırgız Cebe ise adamlarını geride bırakarak kaçmaya yeltenir. Fakat Tolga, onmu yakalar ve aralarında son bir dövüş başlar. Tolga, Kırgız Cebe'yi kolayca yener. Kırgız Cebe, Tolga'dan canını bağışlamasını ister. Tolga ise Cebe'yi öldürmez fakat Sungutay ile Oğuz Han'ın adaletine teslim eder. Böylelikle Tolga'nın yiğitliği, zekası ve liderliği sayesinde hem Siyah Yele, hem İleriş, hem de Oğuz Han'ın kenti olan Şantuk kurtulmuş olur. Tolga'ya minnettar olan Sungutay, İleriş ve Oğuz Han, onun en azından biraz yanlarında kalmasını istese de Tolga, Orta Asya bozkırlarında kendisine daha çok zulme uğrayan, yoksul kimselerin ihtiyaç duyduğunu ve kendisini beklemekte olduklarını söyleyerek yine vakit kaybetmeden atına atlar ve yeni maceralara, kahramanlıklara yol alır.

4.1.6. Tolga: Urungu'nun Ođlu (Cehennem Yolu)

Bu macera ilk kez 1001 Roman dergisinin 1970 yılı Ekim ayı sayısında yayınlanmaya başlamıştır. Toplamda 80 sayfada tamamlanan hikayenin elimize geen izimlerinin neredeyse tamamı renkli baskılardan oluřmaktadır.



Görsel 6: Kapakta atın üzerinde ve bir elinde kılı ile tasvir edilen Tolga ve onun karşısında ise Urungu'nun ođlu alkara görölmektedir. Kapak görselinde göze arpan bir farklılık ise Tolga'nın daha önceki sayılarda ve öykülerde daima siyah renkte tasvir edilen atının bu kez farklı renkler ile betimlenmiş olmasıdır.

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-urungunun-oglu-cehennem-yolu-macerasi.118898/>

Tolga'nın Urungu'nun Ođlu adlı macerası kahraman ve anti kahraman tiplerini karşı karşıya getiren bir öyküdür. Urungu, adil ve Cengiz Han'a bađlı bir obanın beyidir. Fakat onun ođlu olan alkara ise babasının aksine zalim, hırslı, bencil ve gösteriş düşkünü biridir. alkara aynı zamanda kendi obasında kimsenin yanına yaklaşamayacağı, herkesin korktuđu büyük bir savaşçıdır. Atın üzerinde giderek bir kadının yüzünün önüne dikilmiş bir kargının sapını vurabilmekte, gerek silahşörlük gerekse acı kuvvet olarak oldukça üstün bir gençtir. Fakat alkara, üstün savaşçılık meziyetlerine rağmen ahlaki açıdan yozlaşmış, kötü bir karakterdir. Civardaki köylerden kadınları zorla toplatmakta ve sahip olmaktadır. Yine böyle bir girişim esnasında bir köyü basarak yaşlı bir adamın son derece güzel bir kızını alkara'nın emriyle götürmeye kalkışan bir grup asker bu kez karşılarında, Cengiz Han'ın buyruđunu Urungu'yu iletmek için uzaklardan gelen Tolga'yı bulmuşlardır. Tolga köylülere zulmeden ve genç bir kızı zorla götürmeye çalışan askerlerin karşısına dikilir. Askerler önce onunla alay ederler, daha sonra ise onu öldürmeye hazırlanırlar. Fakat tam bu esnada karşılarındaki gencin adının Tolga olduğunu öğrenerek irkilir ve çareyi bir an önce geri çekilmekte bulurlar. Çünkü Tolga, tüm Orta Asya'nın en büyük savaşçısı olarak geniş bozkır coğrafyalarına ün salmış bir yiğittir. Devamında Tolga, Urungu'nun otađına gelir ve Cengiz Han'ın buyruklarını iletir. Urungu, bunları kabul eder fakat ikisinin görüşmesi esnasında bir casus tarafından dinlendikleri fark edilir. Hemen casusun peşine düşen Tolga, onu bir ormanda yakalamayı başarır. Kim olduğunu öğrendiđi sırada casusun hizmet ettiđi kişi olan Buđra çıkagelir. Buđra, alkara'nın kaçirtmaya kalktıđı kızın abisidir ve alkara'dan intikam almaya çalışmaktadır. Buđra ve Tolga konuşurlarken, alkara ve askerleri ani bir baskın düzenlerler ve bu baskında alkara, Buđra'nın kolunu keser. Tolga ise sırtından oklanarak bayılır, fakat tam öldürüleceđi sırada Tolga'nın kurtarmış olduđu ihtiyar adam ve kızı ormandan attıkları ok ve taş yağmuru ile alkara'nın kaçmasını sağlarlar.

Tolga iyileştikten sonra önce bir handa, bir kadına zorla sahip olmaya çalışan bir zorbayı alt eder, daha sonra Tolga ve Buđra, alkara'yı görürler ve peşine

düşerler. Çalkara ise onlardan kaçarken düşman ve zalim bir halk olan Kerayitler'e sığınır ve onlarla işbirliği yaparak kendi babasını tahtından düşürmek için yine kendi obasına gizli bir baskın düzenletir. Fakat Tolga, bu baskını önceden tahmin ederek önlemeyi başarır. Kerayitler, Kalçara'nın kendilerine ihanet ettiğini düşünerek onu öldürmeye çalışırlar, Çalkara bir anlığına kaçmayı başarır ancak kısa sürede kalabalık Kerayit birlikleri tarafından yakalanacağı ortadadır. Tam da bu noktada ise yine Tolga, yanında Buğra ile Çalkara'nın imdadına yetişerek bir anlamda kendi düşmanlarını Kerayitlerin elinden kurtarırlar. Fakat kaçış esnasında Çalkara, onlara ihanet ederek Tolga'yı öldürmeye çalışır. Tolga, bu girişimi fark ederek Çalkara'yı etkisiz hale getirir ve elleri bağlı şekilde babasının obasına götürür. Urungu, çok sevdiği oğlu Çalkara'nın bir hain olduğunu öğrenir, ancak hala ona karşı bir merhamet beslemektedir.

Diğer yandan Çalkara, düştüğü durumu hazmedememesinden ve kendi başına buyruk bir bey olmak isteme hırsından dolayı babasının kılıcını alarak onu öldürür. Sonrasında kaçmaya çalışan Çalkara yakalanır fakat Tolga tarafından öldürülmez. Babasının görüntüsünü ve seslerini duymaktadır. Bu vicdan azabı ve cinnet haline dayanamayarak kendi canına kıyar. Urungu ve oğlu Çalkara'nın ölümlerinin ardından ise başsız kalan Tungra obasının başına adil ve mert bir yönetici olarak Buğra geçer.

4.1.7. Tolga: Bizanstaki Yabancı

Tolga'nın bu macerası aslında serinin ve kahramanın Tolga ismini almasından önceki yıllara kadar uzanmaktadır. Abdullah Turhan'ın Akşam gazetesinde Suat Yalaz'ın daha sonraları "Karaoğlan"a çevrilen yapımı "Kaan"ın üzerine çalışırken ürettiği üretimler, daha sonrasında giderek olgunlaşacak olan Tolga'nın da altyapısını oluşturmaktadır. "Bizanstaki Yabancı" öyküsü de 1001 Roman dergisinden önce Tolga'nın piyasada ilk kez görünmeye başladığı anlatılarından birini teşkil etmektedir. Diğer yandan 1960'lı yılların sonlarında yayınlanmaya başlayan bu öykü Tolga'nın en uzun serüvenlerinden biri olarak

dikkate çekmektedir. Siyah-beyaz formatta yayınlanan bu macera toplamda 176 sayfadan oluşmaktadır. Bu çizgi roman serisinin teknik anlamda dikkatimizi çeken bir diğer özelliği ise; diyalogların dışında yazar tarafından öykünün anlatıldığı yazıların son derece yoğun olmasıdır. Öyle ki bu anlatı; tasarım, yazarın anlatıya fazlaca müdahil olması ve diyalogların çok az olması nedeniyle çizgi romandan çok resimli öyküye benzemektedir. Nitekim modern çizgi roman tekniği açısından önemli bir kusur teşkil eden bu unsur, Abdullah Turhan'ın bu türdeki deneyim, bilgi ve profesyonelliğini arttırdığı daha sonraki serilerde ciddi ölçüde törpülenmiş ve daha normal bir seviyeye indirgenmiştir.



Görsel 7: Tolga: Bizanstaki Yabancı çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-bizanstaki-yabanci-macerasi.119216/>

Hikaye Orta Asya'da oldukça yiğit, adil ve halkına düşkün bir hükümdar olan Kutlu Bey'in obasının tasvir edilişi ile başlamaktadır. Kutlu Bey, halkını ve askerlerini son derece iyi yönetmekte, halk ise bundan dolayı mutlu bir hayat sürerek beylerine duacı olmaktadır. Fakat, halk ve askerler bu kadar mutlu iken onların mutluluğuna sebep olan Kutlu Bey ise uzun zamandır düşünceli ve kederlidir. Kısa zaman sonra bu düşünceli ve mutsuz halin nedeni anlaşılır. Kutlu Bey, bir oğlu olmasını istemektedir fakat eşi Gülben Hatun ile kendisinin bir türlü çocuğu olmamaktadır. Üstelik hasta olan Gülben Hatun da gün geçtikçe solmakta, güçten düşmektedir. Bir gün uzak diyarlardan bir doktor getirilir ve o doktorun önerileri ile Kutlu Bey ve Gülben Hatun, şifalı olduğuna inanılan bir dağa çıkararak bir süre burada vakit geçirirler. Bu dağın havası, doğası Gülben Hatun'a tez zamanda iyi gelir ve Gülben Hatun iyileşir. Bununla da kalmaz ikisinin tanrıdan istedikleri niyazları yerine gelir ve Gülben Hatun, hamile kalır. Aradan gerekli zaman geçtikten sonra çocuk dünyaya gelir. Bir kız çocuğu sahibi olan Kutlu Bey, soyunu devam ettirecek bir erkek evladı olmadığı için üzgündür fakat kız çocuğu olduğu için de çok sevinçlidir. Böylelikle Kutlu Bey, uzun yıllar sonra çocuk sahibi olduğu için bir şenlik düzenler ve obadaki beyleri de alarak ava gider.

Fakat o avdayken obaya düşmanlar saldırır, Kutlu Bey'in halkının pek çoğu öldürülürken özellikle kadın ve çocuklar ise köle pazarlarında satılmak üzere esir alınıp götürülürler. Gülben Hatun, kızını kaçırmaya çalışmışsa da en sonunda yakalanır ve bu nedenle çiftin kız çocukları Bizans'ta satılmak üzere kaçırlır. Büyük bir üzüntünün pençesine kapılan Kutlu Bey, obasının yağmalanmasının ardından yanındaki beyleri de dağıtır ve ıstırap içerisinde tek başına yaşayan bir adama dönüşür. Bu olayların üzerinden yaklaşık olarak 18 yıl geçer. Kutlu Bey biraz yaşlanmıştır. Uzaklardan Cengiz Han adına gönderilen Kaan(Tolga), Kutlu Bey'i Cengiz Han'ın birliklerine katılmaya davet eder. Kutlu Bey bunu kabul etse de kendisini yıllardır tüketmekte olan derdi Kaan'a anlatır. Kaan, Kutlu Bey'e kızını bulacağı yönünde söz vererek, onu aramak üzere Bizans yoluna düşer. Burada ise Bizans'ı son derece zalim,

halkına kan kusturan bir imparator yönetmektedir. Ve bu imparatorun bir de ahlaksızlığı ve cinsel düşkünlüğü ile tanınan bir imparatoriçesi vardır. Julia adındaki bu imparatoriçe bir gün özel at arabasıyla ve askerleriyle halkın arasında gezinirken, zulümden yılmış olan halktan bir grup tarafından tertiplenmiş olan bir saldırıya maruz kalır. Tam da bu esnada Bizans'da arayış içerisinde olan Kaan, olanları görür ve İmparatoriçeyi kurtarır. Bu saldırıyı düzenleyen elebaşı ise Karlo adında yiğit bir savaşçıdır. Karlo'nun bir de en az kendisi kadar yiğit bir savaşçı olan kardeşi Sirene vardır, ki Sirene ise abisinin aksine İmparatoriçe'ye büyük bir aşk beslemektedir. İmparatoriçeyi kurtarmasının ardından Kaan'ın ünü şehirde yayılır. Diğer yandan İmparatoriçe'nin en yakın adamı olan Kumandan Kavapolos ise kendi konumunu kaybetme korkusu nedeniyle Kaan'a karşı kıskançlık beslemektedir. Bir gün Karlo ve Sirene ile Kaan, bir handa karşılaşır. Kaan'ın gücünü sınamak isteyen Karlo ile Kaan arasında tam ciddi bir mücadele başlayacakken, gizemli bir elçi kadın çıkar gelir ve Sirene'yi İmparatoriçe'ye götürür.

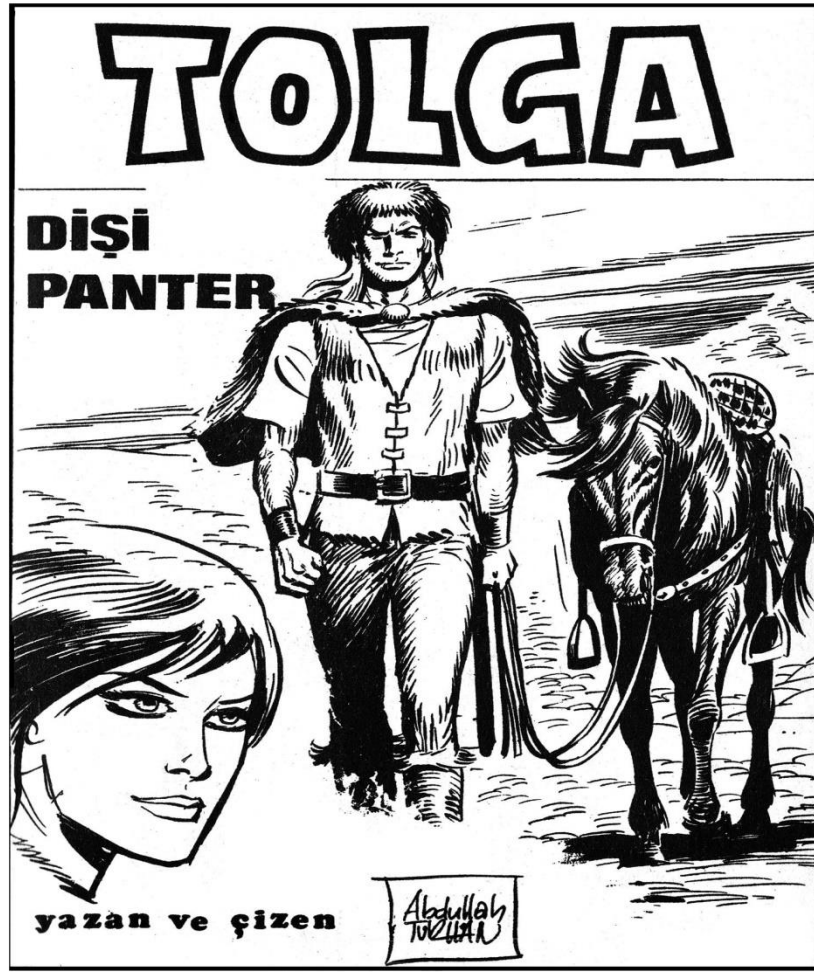
Burada İmparatoriçe Julia, Sirene'yi yatağına alarak onunla birlikte olmak ister ancak Sirene, aşık olduğu kadının ahlaksız ve düşük bir kadın olduğunu görerek bu teklifi reddeder ve Julia'ya hakaretler savurur. Reddedilmeyi hazmedemeyen İmparatoriçe ise askerleri çağırarak Sirene'yi zindana attırır. Karlo kardeşini ararken, Kaan ise Kutlu Bey'in kızının izini sürmektedir. Kaan, bu kızın sahipliğini yaptığı tahmin edilen bir esir tüccarı olan Felicio'yu bulmak için Julia'yadan yardım ister. Daha sonra Julia, Kaan'a Felicio'nun yerini söyler fakat Kaan, Felicio'nun yanına ulaştığında onu ölü halde bulur. Felicio, Kumandan Kavapolos tarafından öldürülmüştür. Fakat Kavapolos, askerleri ile birlikte Kaan'ın etrafını sararak cinayeti onun üzerine yıkar. Kaan, Kavapolos ve adamları ile bir müddet mücadele eder ve üstün gelir ancak daha sonra başka birlikler arkasından gelerek Kaan'ı yakalarlar. Zindana düşen Kaan'ı, İmparatoriçe Julia kurtarır ve sonrasında yatağına alır. Devamında Kaan, kaçmayı başarır. Karlo ile birlikte Sirene'nin köpeğinin iz sürme becerilerinden yararlanarak Sirene'nin tutulduğu zindanı bulur ve onu

kurtarırlar. Kumandan Kavapolos ise Kaan'ın peşinde olduğu kızın gerçek kimliğinden haberdardır ve onu Lidia adındaki bu kızı çok seviyordur. Hemen Lidia'nın yanına, öldürdüğü Felicio'nun karısı Evdoksiya'nın evine gider. Evdoksiya ve Felcio yıllarca Lidia'yı kendi kızları gibi büyütmişlerdir.

Kavapolos, kızı almak isteyince Evdoksiya ona karşı gelir fakat komutan, yaşlı kadını öldürür. Evdoksiya, ölmeden önce tüm gerçekleri Lidia'ya anlatır ve Lidia, kaçmak için kendisini dışarı attığında Kaan, onu bulur. Bu noktada Kaan, Kumandanın adamları ile dövüşürken Kavapolos ise Lidia'yı kaçıtır. Kaan, dövüştüğü adamları yendikten sonra onların peşine düşer ve Kavapolos'u yakalamayı başarır. Lidia'yı kurtarır ve Kavapolos'u ise canını bağışlayarak utanç içinde bir hal ile Bizans'a geri gönderir. Kaan'ın Lidia'yı kurtarmasının ardından ikili birlikte olurlar. Kavapolos ise Bizans'taki en seçkin askerleri toplayarak yeni bir baskın düzenler. Kaan, Karlo ve Sirene, Kavapolos'un askerleriyle bir müddet mücadele ederler fakat düşman çok kalabalık olduğu için dayanmakta güçlük çekmektedirler. Tam güçleri tükendiği anda Bizans'ın yıllardır zulümden bıkmış olan halkı, toplanarak onlara yardıma gelir. Böylelikle Kavapolos, Karlo tarafından, İmparatoriçe Julia halk tarafından öldürülür ve Bizans halkı özgürlüklerine kavuşur. Kaan ise Lidia'yı da alarak görevini tamamlamış bir halde geri döner.

4.1.8. Tolga: Dişi Panter

Dişi Panter macerası da tıpkı "Bizanstaki Yabancı" serisinde olduğu gibi Akşam gazetesinde yayınlanan erken dönem Tolga çizgi romanlarından biridir. Yine siyah-beyaz bir baskı ile ve toplamda 173bu öyküde de benzer bir şekilde anlatının diyalog balonlarından ziyade panellerin kenarlarına yazılmış anlatıcı notları üzerinden ilerletildiğini görmekteyiz. Dişi Panter macerası da Tolga'nın diğer pek çok serisi gibi 1971 yılında Tolga Haftalık Kahraman Dergisi'nde(Turalı) de yayınlanmıştır.



Görsel 8: Tolga: Dişi Panter çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-disi-panter-macerasi.119523/>

Tolga'nın Dişi Panter çizgi romanı, Üçtuğ adlı bir obada geçen bir cezalandırma sahnesi ile başlamaktadır. Üçtuğ obasının beyi Gurhan, kendisinden önceki bey olan kardeşini öldürmüş, onun yerine tahta geçmiş ve kardeşinin oğlu olan Kargıtay'ı da kendisine isyan ettiği için ölüm cezasına çarptırmıştır. Kargıtay ise son derece mert ve cesur bir yigittir. Son derece zalim bir yönetim sergileyen Üçtuğ, kardeş katli ile aldığı iktidarını gerek kendi halkına gerekse çevredeki halklara zulmederek sürdürmektedir. Kargıtay ise onun iktidarına karşı yaşayan bir tehdit olarak görüldüğü ve halkı ona karşı örgütlenme potansiyeline sahip olduğu için babasını öldüren öz amcası tarafından öldürülmek üzeredir. Kargıtay, infazı için bir meydana çıkarılır ve karşısına da insan öldürmek üzere yetiştirilmiş, vahşi, güçlü ve korkutucu bir

boğa çıkarılır. Ölüm Boğası olarak anılan bu hayvan obada bir çeşit cellat vazifesi görmektedir. Kargıtay silahsız bir şekilde bu hayvanın karşısına çıkarak hayatta kalmaya çalışır. Aralarındaki boğuşma esnasında Ölüm Boğası, boynuzunu Kargıtay'ın gözüne saplayarak onun bir gözünü kör eder. Sonrasında yine boğa, Kargıtay'ı bir kez daha yaralamayı başarır. Kargıtay, ölümün eşiğine gelmişken al kana bulanmış gömleğini çıkarır ve onu boğaya göstererek yaptığı bir oyun ile son bir umut olarak boğayı alt etmeyi tasarlar.

Bu oyun işe yarar ve Kargıtay, Ölüm Boğası'nı boynundan yakalamayı başarır. Tüm gücü ile boğayı boynundan kavrayan yiğit, en sonunda boğayı boğarak yahut boynunu kırarak öldürmeyi başarır. Tüm izleyenler ve Gurhan şaşırıp kalır. Gurhan, onun kesin olarak ölmesini istediği için kaptığı bir kargıyı yaralı ve yorgun Kargıtay'a fırlatır. Gurhan'ın attığı kargı bir kırbaç tarafından havada yakalanır. Bu kırbaçın sahibi ise bu yöreden geçmekte olan ve olan bitene tanıklık eden Tolga'dan başkası değildir. Tolga, Gurhan'ın birkaç adamını alt ettikten sonra yaralı halde olan Kargıtay'ı atına bindirerek kaçar. Gurhan'ın birlikleri Tolga ve Kargıtay'ın izini sürerlerken dağlarda yaşayan ve tamamen kadınlardan oluşan bir savaşı birliği okları ile Yurga'nın komuta ettiği düşman askerlerini dağıtarak kaçırmayı başarır. Tolga, bir köye gelir ve burada yaşlı bir adam ve kızının yaşadığı bir kulübeye sığınarak onlardan yardım alır. Yaşlı adam, merhem sürüp yarasını dağlayarak Kargıtay'ı tedavi eder. Bu adamın son derece güzel bir kadın olan genç kızı ise Gurhan'ın evlenmek üzere olduğu Tana'dır. Tana, zalim Gurhan ile evlenmek istememekte fakat Gurhan'ın aksi takdirde hem babasını öldüreceğini, hem de obasını talan ve halka işkence edeceğini bilmektedir. Fakat yine de Gurhan'dan korktuğu için atına atlayıp kaçmaya yeltenir.

Tolga ise onun arkasından gider. Tolga, Tana ve ihtiyar babasına da yardım etme sözü verir. Bu sırada ise Yurga, köye gelmiş ve yaralı Kargıtay ile Tolga'yı aramaktadır. İhtiyar adamın evine gelince burada kan izleri görerek bu adamın düşmanlarına yardım ettiğini düşünür. Tolga, olanları uzaktan görüp köye gelir ve Yurga'nın adamları ile savaşır. Tolga, askerlerin hepsini yenmeyi

başarsa da Yurga, Tolga dövüş halindeyken yaşlı adamı alıp Gurhan'a götürür. Gurhan, Tana'nın babası Kabay'a düşmanlarına yardım ettiği için ölüm cezası verir. Yaşlı Kabay, bir atın arkasında sürüklenir. Bu esnada Üçtuğ obasına gizlice girmiş olan Tolga, Kabay'ı görür ve kurtarmaya çalışır fakat bir şekilde yakalanır. Gurhan, Kargıtay için bir yem olarak kullanmak üzere Tolga'yı hemen öldürmez. Bu sırada Kargıtay, Tana ve dağlardaki kadın birlikleri bir plan yaparlar. Önce Gurhan'a yaşlı bir elçi göndererek Kargıtay'ın köyü savaş için örgütlediği bilgisini gönderirler. Gurhan, askerlerini alarak köyü basar fakat köy çoktan boşaltılmıştır. Gurhan, askerlerinin büyük bir kısmını Üçtuğ obasından çıkardığı için Kargıtay, beraberindeki savaşçı kadın birlikleri ve köyden katılan insanları da toplayarak Üçtuğ obasına saldırır. Haberci olarak gönderilen yaşlı adam ise zindandaki Tolga'yı kurtarır. Tolga, bir yandan içerideki askerler ile çarpışırken diğer yandan ise surların kapısını Kargıtay ve beraberindekilere açmaya çalışmaktadır. Bu uğraş sırasında ihtiyar haberci iki kez daha Tolga'yı düşmanın arkadan yapılan saldırılarına karşı korur fakat Tolga'yı kollamaya çalışırken en sonunda kendisi can verir. Nihayetinde ise Tolga, kapıları açmayı başarır ve Kargıtay, Tana, kadın savaşçı birlikleri ve beraberindeki diğer askerler obaya girmeyi başarır. Köye vardığında burayı boşaltılmış halde bulan Gurhan ise tuzağın farkına vararak geri döner.

Obanın önüne geldiklerinde ise akşam olmuştur, savaş sabah yapılmak üzere ertelenir. Gece ise Tolga, akıllıca bir plan tasarlayarak uykuda olan Gurhan'ın birliklerinin etrafını ateşe verir. Aynı anda ani ve beklenmedik bir baskın düzenleyen kadın savaşçılar ile ateşlerin arasında kalan düşman birlikleri büyük bir bozguna uğratılır. Gurhan ise askerlerini bırakarak kaçmaya kalkışır. Gurhan'ın peşinden giden Tolga, onu yakalamayı başarır. Tolga, kılıcını Gurhan'a doğrultarak onu tutuklu halde Kargıtay ve Tana'ya, Üçtuğ otağına götürmek istemektedir. Fakat yenik bir halde obaya dönmek istemeyen Gurhan, kendisini Tolga'nın kılıcına geçirerek hayatına son verir. Üçtuğ obası ise Tolga'nın önderliği yardımcılarıyla yeniden mert ve adil bir hükümdar olan Kargıtay'ın hükümdarlığına girer. Böylelikle Kargıtay, Tana ile evlenerek Üçtuğ'un haklı hükümdarı olur. Tolga ise atına atlayarak Orta Asya'da

kendisine ihtiyaç duyan başka halk ve insanların yardımına yetişmek üzere yola koyulur.

4.1.9. Tolga: Jakarta Büyücüsü

Jakarta Büyücüsü öyküsü 1973 yılında ‘‘Tolga Haftalık Kahraman Dergisi’’nde yayımlanmaya başlayan ve toplam 89 sayfada tamamlanan bir çizgi Tolga romanıdır. Hikaye kurgusu olarak daha önceki yılların serilerine göre bir ölçüde daha yüzeysel bir yapı arz eden çizgi roman, fantastik unsurların daha fazla kullanıldığı bir öyküyü içermektedir.



Görsel 9: Tolga: Jakarta Büyücü çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-jakarta-buyucusu-macerasi.120317/>

Tolga bu macerasında alışlageldik serüvenlerinden farklı olarak Orta Asya dışına yolculuk etmesini gerektiren bir görevin peşindedir. Hintli bir halkın son derece önem verdiği, kutsal kabul ettiği bir heykeli Madras Racası'na götürmesi gerekmektedir. Fakat heykelin peşinde Raca'nın amcasının oğlu zalim Ganlu da vardır. Ganlu, kendi bölgesinde hükmettiği askerleri ile birlikte Bölgedeki tüm halklar için kutsal olan bu heykeli ele geçirerek tüm Hindistan'ın hakimi olmayı kurmaktadır. Tolga'nın yolculuğunda bu kez, bir yoldaş olarak Bodak da vardır. Bodak, bu türden çizgi romanlar ve klasik anlatılarda sıklıkla görülen; komik, savaşçı özellikleri olmayan, korkak fakat kahramanın yaptığı yiğitlikleri ve kazandığı başarıları kendi üzerine alarak rolünü büyüten, düştüğü durumlar ile sıklıkla mizahi bir hava yaratarak maceranın atmosferini yumuşatan bir karakterdir. İkili birlikte Hint adalarına doğru yola çıkarlar. Tolga yolda önce, Ganlu'nun gönderdiği bir grup adamı alt eder. Tolga ve Bodak yolculuklarına devam ettikleri sırada bir aralık yalnız başına ormana sapan Bodak, Jakarta Büyücüsü Belzebut tarafından büyülenerek bilincini kaybeder. Tolga ondaki garipliği fark etse de üzerine gitmez. İkili yola devam ederken vahşi bir vaşak kendilerine saldırır, Tolga vaşak ile dövüşürken Bodak ise tamamen kendinden geçmiş bir şekilde heykeli de alarak Tolga'yı geride bırakıp yola devam eder.

Tolga daha sonrasında Bodak'ı bulduğunda onu kendisine getirmeyi başarsa da heykel ondan alınmıştır. Tolga ve Bodak, heykeli kendilerinden alanları takip etmek için Zarhun adındaki bir kaptanı aldatarak gemisine binmeyi başarırlar. Gece vakti olduğunda Tolga, gemiyi kendi gidecekleri istikamete yöneltir fakat oynadıkları oyun kısa sürede açığa çıkar. Tolga, Zarhun ve mürettebatı ile dövüşmek zorunda kalır. Kısa bir dövüşün ardından Tolga ve Bodak, gemiden atlayarak yollarına devam ederler. İkili zaten yakınına vardıkları düşmanların adasına yüzerek ulaşırlar. Burada onları, Banu adında bir kadın karşılar. Tolga sonrasında hem heykelin hem de Zarhun'un yakalanarak düşman Ganlu'nun eline geçtiğini öğrenir. Yerli halk, bu egzotik adada faal halde bulunan bir yanardağa kutsallık atfetmekte ve animistik bir inançla ona tapınmaktadır. Dağın gürlemesi yerel halkta bir kargaşaya yol açarken Zarhun, bundan

faydalanarak kaçmaya yeltenir. Ormana girdiğinde arkasından gelen bir yerel asker tarafından yakalanır. Fakat tam da bu anda Tolga, onun yardımına yetişerek Zarhun'u kurtarır. Tolga, Bodak ve Zarhun nihayetinde kaçmayı başarır, fakat hala heykelin düşman elinden alınması gerekmektedir. Çizgi Roman'ın Belzebut ile birlikte baş düşmanı konumunda bulunan Ganlu, Banu'yu sevmekte ve onu kendisi için istemektedir. Banu ise Büyücü Belzemut tarafından büyülendiği için büyücünün hizmetindedir. Tolga ve beraberindekiler gece vakti heykeli almak için harekete geçerler.

Gizlice heykelin bulunduğu yere ulaşmaya çalışırken yine Banu tarafından görülürler ve Banu, askerleri çağırarak onları ele verir. Tolga, tam askerlerle mücadeleye etmeye hazırlanırken hiç beklemediği bir şekilde Banu tarafından arkasından yapılan bir saldırı ile bayılır. Tolga uyandığında bağlı haldedir. Yine onun başında bekleyen Banu tüm bunları büyüünün etkisiyle yaptığını söyler ve Tolga ile Banu birlikte olurlar. Bu sırada ise Büyücü Belzemut gelerek onları yakalar. Büyücü, bakışları ile herkesin iradesini kırabilecek ve kendisine köle edebilecek bir güce sahiptir. Bu gücünü tam Tolga'nın üzerinde deneyecekken Bodak'ın yaptığı bir oyun ile tüm köy halkı yanardağın patladığını ve kendilerine kızarak ateş püskürdüğünü düşünerek kargaşaya kapılır. Büyücünün bu olay ile dikkati dağılması sayesinde Tolga ve Banu kaçmayı başarırlar. Büyücü ise Bodak'ın ateşe vererek yuvarladığı bir ateş yığının arasında kalarak can verir. Bu sayede büyüünün etkisinden tamamen kurtulan Banu, yerel halkı ve askerleri bu zalim yönetim karşısında ayaklanmaya davet eder. Fakat yine de Ganlu'nun tarafında olan yerliler Banu'ya saldırır. Tolga, Banu'yu kurtararak birkaç düşman askerini alt ettikten sonra birlikte dağa kaçarlar. Banu'yu hala çok fazla isteyen Ganlu, onların peşinden gider ve yanardağın içerisinde Banu'yu yakalamayı başarır. Bu esnada yanardağın alevlerinin canlanması sonucu bir anlığına ürken Ganlu'nun bu anlık zaafından yararlanan Tolga onun üzerine atılarak tekrardan Banu'yu kurtarır. Ganlu, kılıcıyla Tolga'ya hamle yaptığı sırada Tolga'nın çevik bir şekilde kaçınması sonucu Ganlu, dengesini kaybederek yanardağın içine düşerek ölür.

Devamında yanardağ da patlar ve ateş ile karışık büyük kayalar püskürterek yerli halkı öldürür. Bu sırada denizde açılmış bir gemi ile Zarhun, Tolgayı beklemektedir. Tolga gemiye bindiğinde Zarhun, Bodak'ı bağlamıştır ve Tolga'yı da öldürerek onun yüzünden kaybettiği gemisinin ve mürettebatının intikamını almayı kurmaktadır. Fakat Banu'nun dikkatini dağıtmasıyla Tolga onun üzerine atılır ve Zarhun'u bayıltmayı başarır. Heykeli ise Bodak, yerlilerden geri almayı başarmıştır. Gece olduğunda, Tolga ve beraberindekiler bu heykeli götürmek istedikleri adaya doğru yola çıkarlar. Tolga ile Banu yeniden birlikte olarak geceyi beraber geçirirler. Ertesi gün istediklere yere ulaştıklarında, Zarhun'u da serbest bırakarak gemiyi ona bağışlarlar. Bu sayede Tolga görevini yerine getirirken Zarhun'un da zararı karşılanmış olur. Macera burada sona erer.

4.1.10. Tolga: Zindandaki Tutsak (Bizanstaki Tutsak)

Tolga'nın Zindandaki Tutsak adlı çizgi roman serisi 1973 yılının Haziran ayında ve yine "Tolga Haftalık Kahramanlık Dergisi"nde yayınlanmış ve toplamda 89 sayfada tamamlanan bir öyküyü içermektedir.



Görsel 10: Tolga: Zindandaki Tutsak çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-zindandaki-tutsak-macerasi.120493/>

Tolga'nın Bizans'ta geçen bu macerası soylu bir Bizans efendisi olan Notaras'ın sağ kolu konumundaki komutan Yorgi'nin kendisi yerine başkasını tercih ettiği için Eleni adındaki genç bir kadını öldürmesi ve ardından Eleni'nin sevdiği adam olan Anton'un Eleni'nin cansız bedenini bulduğu dramatik bir sahne ile başlamaktadır. Anton, Eleni'nin cesedini bulmasından hemen sonra Yorgi, beraberinde adamları ile birlikte çıkagelir ve bu kez de Anton'a saldırır. Anton bu savaşta ağır yaralanarak sevgilisinin yanında yavaş bir ölümü tatması için terk edilir. Yorgi ve adamları sonrasında bir meyhaneye giderler. Burada da taşkınlıkta bulunarak insanlara zorbalık etmekte ve huzursuzluk çıkarmaktadırlar. Meyhanede bulunanlar arasında Tolga da vardır ve bu

olanlara göz yumamaz. Yorgi ve adamlarının karşısına çıkarak onları hırpalar. Fakat kavganın tam ortasında Notaras çıkagelir ve asil bir şekilde kavgaya son verip adamlarını da toplayarak uzaklaşır. Tolga, kavga öncesinde Yorgi ve adamlarından işitmiş olduğu şeyleri düşünerek onların yaralayıp ölüme terk ettiği Anton'u kurtarmaya gider. Tolga'nın can dostu ve yardımcısı konumunda bulunan Bodak, bu anlatıda da vardır ve Tolga'ya yoldaşlık etmektedir. Tolga ve Bodak, Anton'u bulup onunla ilgilenirler. Bu sırada bir suikastçi gizlice Anton'un yattığı odaya girerek yaralı halde kendisinden geçmiş olan Anton'u öldürmeye çalışır fakat Tolga, onu yakalamayı başarır.

Tolga, tam casusu konuşuracakken dışarıdan fırlatılan bir bıçak ile casus öldürülür. Casus'un katili ise kaçar. Öykünün devamında Notaras'ın çok sevdiği kızı Angelika, babasından izin alarak onun en hızlı ve mükemmel atıyla yalnız başına bir gezintiye çıkar. Bu gezinti esnasında at birden huylanarak çıldırmaşçasına koşmaya başlar. Angelika, atın üzerinde kontrolünü kaybedip ölümün eşiğine gelir fakat burada da Tolga, olan biteni uzaktan görüp genç kızın yardımına yetişir ve onun hayatını kurtarır. Angelika, Tolga'ya minnettar olarak babası ile tanıştırmak için onu köşklerine davet eder. Tolga, daveti kabul ederek bu soylu ailenin köşküne gittiğinde Angelika'nın babasının daha önce karşılaştığı Notaras olduğunu görür. Tolga ile Bodak, birkaç gün köşte kalarak gözlem yaparlar. Bu sırada Angelika Tolga'ya aşık olur ve ikisi birlikte olurlar. Angelika'nın babası Notaras ise soylu görünüş ve tavırlarına rağmen aslında son derece kötü, gaddar ve hain biridir. Bir Türk'ü yakalamış, zindana hapsedmiş ve her gün işkenceler ederek Türkler'e karşı düzenlemeyi planladığı savaş için onların savunma planları gibi özel bilgileri ondan almak istemektedir.

Fakat zindanda tutsak halde tutulan Türk, tüm işkence ve zulümlere rağmen asla konuşmaz. Burada sıklıkla tutsak aracılığıyla Türkler'in kendi ulusuna olan bağlılıkları, mertlikleri ve cesaretlerine göndermelerde bulunulur. Notaras bu süreçte aynı zamanda, adamı Yorgi tarafından öldürülen Eleni'nin babasını da öldürür. Notaras, kendi adamlarını da düşünmeden öldürecek kadar zalim

bir yöneticidir. Devamında Notaras, Tolga gibi güçlü bir savaşçının kendi işine fazlasıyla yarayacağını düşünerek onu da kendisinin hizmetine girmeye davet eder. Tolga, Notaras ve etrafındakilerin iç yüzünü öğrenmek için bu teklifi kabul etmiş görünür. Böylelikle Notaras, aralarına katılan Tolga'yı esir Türk'ün yanına götür ve Tolga'dan bu esire işkence ederek onu konuşturmasını ister. Tolga ise işkence için kendisine verilmiş olan kırbacı alarak Notaras'a saldırır. Toplanan pek çok askeri yenmesine rağmen Notaras'ın zincire vurulmuş haldeki Türk tutsağı öldürmekle tehdit etmesi nedeniyle Tolga silahlarını bırakarak teslim olmaya mecbur olur. Tolga ve esir Türk için özel bir ölüm şekli tertip edilir. İki de birbirine bağlı şekilde içerisi zehirli yılanlarla dolu olan bir çukura atılmak üzere dirler. Tolga ve esir Türk, sırt sırta vererek bağlı şekilde de olsa düşmanlarla savaşır. Bunu gören Notaras, onları kendisi öldürmek için bir kargıyı eline alır, tam fırlatacakken Bizans askeri kılığına girmiş olan Bodak ve Angelika çıkagelir. Angelika, Tolga'yı sevdiği için babasına onu öldürmemesi için yalvarır. Fakat acımasız Notaras, çok sevdiği kızını bile dinlemeyerek yeniden Toga'yı öldürmeye hazırlanır.

Bu kez Bodak devreye girer ve Notaras'ın kızı Angelika'yı esir alarak Tolga'yı bırakmaları için bir koz olarak kullanır. Notaras, teklifi kabul etmek zorunda kalır ve Tolga ile esiri bırakır. Ancak, tam da bu anda en yakın adamı Yorgi tarafından ihanete uğrayarak öldürülür. İntikam duygusu ile dolu olan Yorgi, Tolga'yı da öldürmeye çalışır fakat Tolga, onun hamlelerinden sıyrılmayı başarır. Tolga'nın kıvrak hareketlerine ve kendi intikam hırsına yenilen Yorgi, bir anlamda kendi kazdığı kuyuya, yani Tolga ve esir Türk için hazırlanmış olan içerisi zehirli yılanlarla doldurulmuş kuyuya düşerek acı bir şekilde can verir. Tolga böylelikle hem Anton'u, hem tutsak edilmiş bir Türk'ü, hem de Notaras ve Yorgi'nin zulmünden yılan halkları kurtarmış olur. Angelika ise her ne kadar Tolga'ya aşık olsa da Tolga'nın gitmek zorunda olduğunu bilmektedir. Tolga ile Angelika gelecekte bir gün tekrar karşılaşmayı umarak vedalaşır ve ayrılırlar. Angelika, kendisini kızı gibi seven Bizans kralının yanına giderken Tolga ise Bodak ve tutsaklıktan kurtardığı Türk ile birlikte her zaman olduğu gibi Orta Asya bozkırlarında kendisini beklemekte olan yeni

maceralara dođu at sürmeye koyulur. Bu son sahne ile de Zindandaki/Bizanstaki Tutsak serisi son bulmaktadır.

4.2. KARA MURAT (FATİHİN FEDAİSİ)

İlk defa 1971 yılında görülen Kara Murat, Rahmi Muratođlu takma adını kullanan gazeteci ve yazar Rahmi Turan ile çizgi roman ressamı Abdullah Turhan tarafından yaratılarak Günaydın Gazetesi bünyesinde yayın hayatına başlamış, 1974 yılından itibaren ise Haldun Simavi'nin sahibi olduđu bu yayın organının bünyesinde haftalık olarak yayınlanmaya başlayarak toplamda 946 hafta devam eden bir yayın süreci ile Türk çizgi romancılıđının en uzun soluklu dergilerinden biri haline gelmiştir (Alpin, 2007: 340). Kara Murat çizgi romanları tematik yapı itibariyle dönemin popüler modası hükmünde olan ve Türk çizgi romancılıđının altın dönemini hazırlayan tarihi-fantastik nitelikli bir çizgi roman olarak hem kendi basılı kültür bağlamında hem de buradan uyarlanarak üretilen çok sayıdaki Yeşilçam filmi itibariyle söz konusu türün ülkemizdeki en prestijli yaratımlarından biri olarak görülmüştür. Bu bağlamda Kara Murat'ın çizgi roman ortamında ilk kez görüldüğü 1971 yılının hemen arkasından gelen 8 yıl içerisinde Yeşilçam Sineması'nda tam yedi tane Kara Murat filmi çekilmiştir. Başrolünde Cüneyt Arkın'ın (Fahrettin Cüreklibatır) yer aldığı bu filmler ise kronolojik olarak şu şekildedir: Kara Murat Fatih'in Fedaisi (1972), Kara Murat Fatih'in Fermanı (1973), Kara Murat Ölüm Emri (1974), Kara murat Kara Şövalye (1975), Kara Murat Şeyh Gaffar'a Karşı (1976), Kara Murat Denizler Hakimi (1977) ve Kara Murat Devler Savaşıyor (1978).

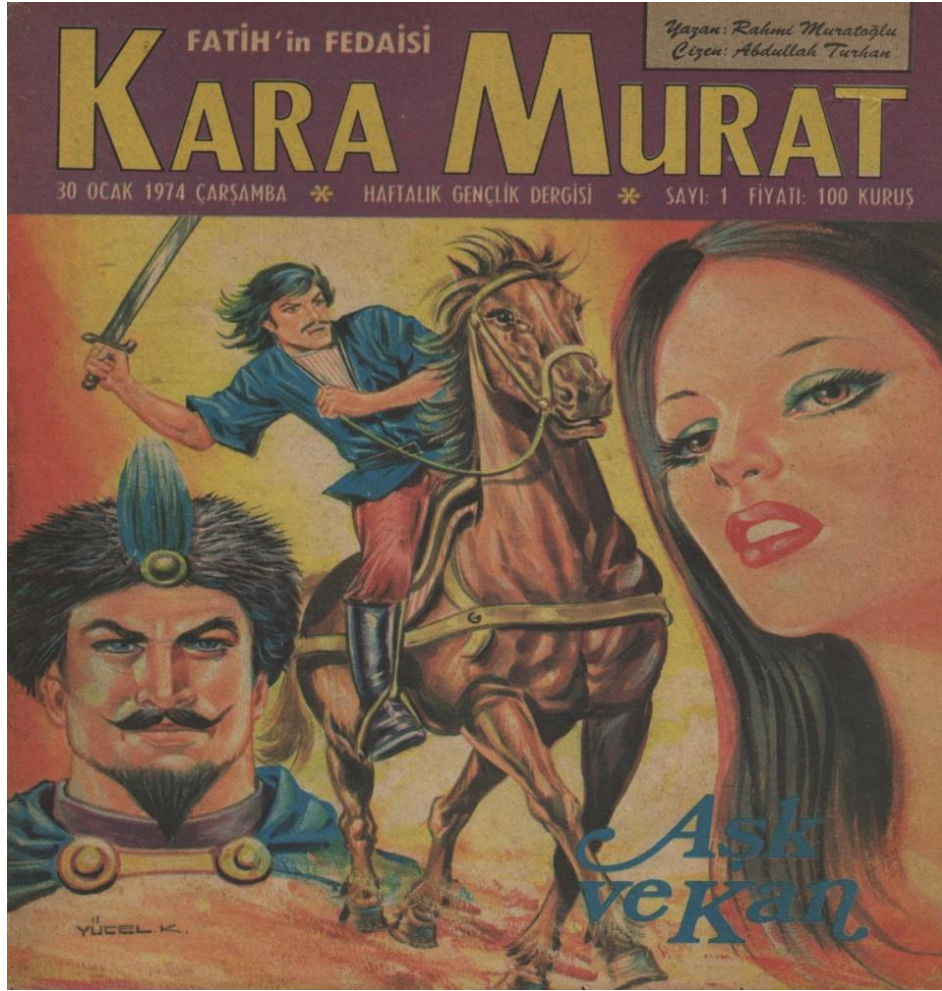
Tip olarak çizgi romanları yansıtan ancak konu itibariyle zaman zaman farklılaşabilen bu filmler dışında Abdullah Turhan'ın çizgi romanlardaki başkahramanı Kara Murat ise, Fatih Sultan Mehmet döneminde yaşayan ve 1460'lı yıllarda padişahın en gözde fedaisi olarak düşmanın karşısına sürülen, çeşitli yönlerden geleneksel halk destanlarındaki alp tipine dair yoğun etkiler

barındıran ünlü bir Türk kahramanıdır. Kendisini ilk kez gördüğümüz ‘‘Aşk ve Kan’’ başlığını taşıyan öyküden itibaren Kara Murat, Türk milletinin ve Osmanlı Devleti’nin karşısında tehdit oluşturan yahut çeşitli bölgelerdeki yerel halka zulmeden dış düşmanların karşısına dikilmekte ve onları birer bire alt ederek kolektif çaplı krizleri çözüp kaos ortamını kozmosa çevirmektedir. Diğer yandan Kara Murat çizgi romanlarının biçimsel dokusuna baktığımızda ise bu üretimlerin modern çizgi roman tekniğine çok fazla uymadığı görülmektedir.

Özellikle öyküdeki yazının çok fazla yoğun bir yer teşkil ederek görsel anlatımın önüne geçmesi ve konuşma balonlarından ziyade panellerdeki görsel altı paragraflar ile yürütülen bir anlatım tarzının olması Kara Murat çizgi romanlarını modern çizgi roman sanat ve eleştirisinin idealize ettiği yapının dışına çıkarsa da bu özellikler onun okunurluğuna çok fazla bir olumsuz etki yapmamış, Kara Murat yayınlandığı süre boyunca daima en popüler yerli kahraman çizgi romanlarından biri olmuştur. Diğer yandan çizgi romanlardaki anlatıların hikaye ve karakter derinliği itibarıyla de alışlageldik çizgi roman kurgusundan daha kompleks ve derinlikli bir yapı barındırdığı, tek bir macerada yer verilen karakter sayısının ortalamanın üzerinde olduğu da Kara Murat çizgi romanlarının ayrıca dikkat çeken diğer özellikleri arasındadır. Farklı bağlamlara aktarımı ile tıpkı Sezgin Burak’ın ‘‘Tarkan’’ı gibi şöhreti günümüze kadar ulaşmayı başaran Kara Murat’ın 1988 yılından itibaren ise haftalık yayın hakları Samet Koçyiğit’in sahibi olduğu Bilka Yayınevi’ne geçmiş, bir süre tekrar basılan maceraların ardından Kara Murat serileri; en son 11 Mart 1992 tarihinde yayınlanan 946. sayısı ile yayın hayatını sonlandırmıştır (Alpin, 2007: 341).

4.2.1. Kara Murat: Aşk ve Kan

Kara Murat’ın bu macerası toplamda 153 sayfadan oluşmakla birlikte okuyucular tarafından serinin en çok beğenilen hikayelerinden biri olarak gösterilmektedir.



Görsel 11: Kara Murat: Aşk ve Kan çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-ask-ve-kan-tam-macera.66401/>

Kara Murat'ın Aşk ve Kan adlı çizgi romanı; Fatih Sultan Mehmet zamanında, temelde Eflak Voyvodası Vilad ile Osmanlı akıncıları arasında geçen ve bir Osmanlı akıncısı olan Kara Murat'ın kişisel intikam mücadelesine dönüşen bir öyküye dayanmaktadır. Buna göre Eflak Voyvodası İvan, son derece acımasız, sadist ve insanları en korkunç yöntemlerle işkence ederek öldürmekten hoşlanan, Türkler'e düşman bir yerel kuvvet olarak tasvir edilmiştir. Osmanlı'ya bağlı bulunan Eflak, devlet-i aliyye'ye bağlılığını bildirmek için sürekli olarak haraç ödemektedir. Bu bölgenin yöneticisi olan Voyvoda, bir gün görüşmek için gelen Osmanlı paşası Hamza Paşa ve beraberindeki Osmanlı askerlerini içki ile sarhoş edip eğlendirir ve uyudukları sırada esir alır. Devamında Osmanlı askerlerini diri diri yakan, kazığa geçiren ve derilerini

yüzen Voyvoda'nın işkence ettiği akıncılar arasında 15 yaşındaki Kara Murat'ın abisi Akıncı Selim de vardır.

Voyvoda, Türkler'e duyduğu nefret ve kişiliğinde bulunan sadist ve cani tarafın haz dürtüsü ile genç Murat'ı kendi abisini öldürmeye zorlar. Ancak bunu yaparsa onun da yaşamasına izin verilecektir. Murat bunu her ne kadar istemese ve abisi ile birlikte ölmeyi arzulasa da Akıncı Selim, korkusuz bir tavır ile kardeşi Murat'ın yaşayabilmesi ve sonrasında intikamlarını alabilmesi için ondan bu işi yapmasını ister. Böylece ikna edilen Kara Murat, kendi öz abisini sadist bir yöntem ile öldürmek durumunda kalır. Ölümden kurtulan fakat zindana atılan Kara Murat, burada Voyvoda'nın metresi Angela tarafından ilgi görür, ikili birliktelik yaşarlar ve devamında Kara Murat zindandan kurtulur. Tüm bu olanlar Fatih Sulta Mehmet'in kulağına gittiğinde Fatih, Eflak'a bir akın düzenlemeyi düşünür ancak Kara Murat, bu türden büyük çaplı bir saldırıda Voyvoda'nın kaçacağını söyleyerek bu görevi kendisi üzerine alır.

Aradan yıllar geçer ve Kara Murat daha da büyümüştür. İntikamı için yola çıkar. Yolda, Voyvoda'nın askerleri tarafından işkenceye uğrayan bir Mihail adında yiğit bir adama rast gelir. Kara Murat'ın Voyvoda'nın askerlerini yenerek Mihail'i onların elinden kurtarmasının ardından bu adam can borcu olan Kara Murat'ın hizmetine girerek onun peşine takılır. Voyvoda, adamlarının bir Türk tarafından öldürülmesinin ardından halkın içerisindeki tüm yabancıları toplayarak toplu şekilde katletmeye girişir. Kara Murat, kendisi yüzünden herkesin ölmemesi için öne çıkarak teslim olmaya karar verir. Voyvoda, böylesine güçlü bir kişinin işine yarayabileceğini düşünerek şimdilik onu öldürmekten vazgeçer ancak yüzlerce kişiden oluşan kalabalığı yine de kazığa geçirerek vahşice öldürür. Kara Murat, Voyvoda'nın şüphesini çekmemek ve onun gözüne girebilmek için kendisini üç Türk'ü öldürmüş ve Türkler'in elinden kaçmış, Cafer adlı bir Arnavut olarak tanıtır. Ezelden beri Türkler'e karşı büyük bir kin ve düşmanlık besleyen Voyvoda için, Kara Murat'ın bu özelliği son derece cezbedicidir. Diğer yandan Voyvoda'nın

sarayında bir de Lucya adında bir eşi vardır ve Voyvoda'yı hiç sevmemesine rağmen içindeki kıskançlık ve kötülük nedeniyle Angela'yı kıskanmakta ve öldürmek istemektedir. Bu nedenle, sarayda beslediği vahşi panteri ile Angela'yı öldürme planı yapar.

Angela'nın yalnız olduğu bir esnada panterini onun üzerine salar fakat Angela, panteri bıçağıyla öldürmeyi başaran Kara Murat tarafından kurtarılır. Murat, kara panteri salan kişinin kraliçe Luçya olduğunu öğrenmiştir. Luçya, yaptığı işin açığa çıkmamasını sağlamak için Kara Murat'ı öldürmek ister ve bunu başarabilmek için niyetini belli etmeden onu yatağına alır. Kara Murat ile Luçya birlikte olurlar fakat Luçya, onu öldürmek istediğinde Kara Murat, planlamış olduğu akıllıca bir oyun sayesinde kurtulmayı başarır. Hikayenin devamında Voyvoda, Murat'ın yiğitlik ve savaşçılığını sınamak için onu en güçlü adamı Cellat Popescu ile savaştırır. Kara Murat, bu adamı yenmesine rağmen canını bağışlar. Voyvoda ise Kara Murat'ın Angela ile birlikte olduğunu, panteri öldürürken geride bıraktığı bıçağı sayesinde çoktan öğrenmiştir ve şimdi Cellat Popescu karşısında da ölmeyen kahramanı doğrudan kendisi öldürmek için yakalattır. Kara Murat zindanda ölümünü beklerken yine Angela çıkagelir ve iki sevgili son kez birlikte olurlar. Ertesi gün, Kara Murat idam edilmek üzere meydana çıkarılır. Voyvoda, Kara Murat'ın ölüm emrini verdiği anda Cellat Popescu, daha önce canını bağışlayan bir adamı öldürmeyi reddederek onu çözer ve birlikte savaşır. Bu esnada yine Kara Murat'ın canını kurtarmış olduğu bir başka kişi olan, yaveri Mihail de bu mücadeleye katılır ve bu üç yiğit Voyvoda'nın tüm birliklerine karşı savaşmaya başlarlar. Ancak düşman yine de çok kalabalıktır, Cellat Popescu ise Kara Murat ile omuz omuza savaşırken ölür. Bu yüzden giderek kalabalıklaşan düşman karşısında kendilerini koruyabilmek için birlikte savaşarak bir mahzene girerler. Mahzenin içerisi barut fiçileriyle doludur, Kara Murat ve beraberindekiler mahzeni ve içerisindeki düşman askerlerini patlatarak gizli bir geçitten kaçmayı başarırlar.

Sarayda ise Voyvoda, kendisine ihanet eden Angela'ya işkence etmektedir. Bu sırada perdenin arkasından onları dinleyen Kraliçe Luçya ise Voyvoda tarafından öldürülerek cezasını bulur. Voyvoda, tam Angela'yı da öldüreceği sırada Kara Murat çıkagelir ve önce gerçek kimliğini açıklayıp yıllar öncesinde kendi öz abisini öldürttüğü o gencin bizzat kendisi olduğunu ve şimdi intikam vaktinin geldiğini söyler. Voyvoda, ona yalvararak sahip olduğu her şeyi vermeyi teklif eder ancak Kara Murat, bir anlığına onu öldürmemeyi, farklı bir şekilde cezalandırmayı düşünse de sonrasında ant içtiği abisinin intikamını, Voyvoda'nın cani şekilde katlettiği sayısız masum insanı ve Türkleri, ve yine Fatih Sultan Mehmet'in kendisine verdiği görevi hatırlayarak bu zalimi kendi yöntemleri ile kazığa geçirerek öldürür. Devamında Voyvoda'nın başını kesip kılıcına takan Kara Murat, Angela ve Mihail ile birlikte görevini tamamlamış bir şekilde yurdunun yolunu tutar.

4.2.2. Kara Murat: Vahşi ve Güzel

Abdullah Turhan'ın çizimlerini yaptığı, Rahmi Turan'ın öyküsünü yazdığı Kara Murat'ın Vahşi ve Güzel adlı çizgi romanı kapakla birlikte toplamda 295 sayfadan oluşmaktadır. Kara Murat'ın Aşk ve Kan adlı serisinin devamı niteliğinde olan bu öykü, tematik içerik itibarıyla epik ve destansı bir dokudan ziyade aşk temasının çok daha ağır bastığı bir anlatı örgüsüne sahip olduğu görülmektedir. Diğer yandan bu çizgi roman; anlatı kurgusunda derinlik, maceranın uzunluğu, iç içe geçen kompleks olay örgüleri, geniş şahıs kadrosu, şahısların iç monolog ve ruh çözümlemelerine yer verilmesi, zamansal açıdan tek yönlü bir yapıdan ziyade şimdiki zaman ve geçmiş zamana dönük anlatımın bir arada kullanılması gibi özellikler itibarıyla grafik romana fazlasıyla yaklaşmaktadır. Ayrıca formel açıdan da Kara Murat çizgi romanlarının pek çoğunda olduğu gibi yazı kullanımının, görsel kullanıma karşı daha yoğun bir konumda olması da modern çizgi roman anlayışına ters düşmekle beraber Vahşi ve Güzel çizgi roman serilerinde de karşımıza çıkan bir diğer önemli husustur.



Görsel 12: Kara Murat: Vahşi ve Güzel çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-vahsi-ve-guzel-tam-macera.69131/>

Vahşi ve Güzel çizgi romanı Aşk ve Kan çizgi roman serisinin hemen sonuna bağlanarak ilerleyen bir maceradır. Buna göre Eflak'tan Kazıklı Voyvoda'nın kellesini alarak dönen Kara Murat, görevini başarıyla tamamlamasının ve abisi Akıncı Selim'in intikamını almasının ardından bu kez de yeni ve çok daha farklı bir görevin peşine düşmektedir. Fakat sıklıkla flashback tekniğinin kullanıldığı bu çizgi romanda öncelikle Kara Murat'a yeni görevini veren Fatih Sultan Mehmet ile ilgili sahneler karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada İstanbul'un fethedilmesinden bir yıl önce, 1452 tarihinde Osmanlının genç hükümdarı Fatih Sultan Mehmet'in merkezde olduğu bir aşk serüveni aktarılmaktadır. Sultan Mehmet, Bizans Grandük'ü Notaras'ın kızı Elen ile aşk

yaşamaktadır. Elen ise sevdiği adam ile babası, ülkesi ve halkı arasında kalan kadersiz bir kadın hüviyetindedir. Çünkü Fatih'in açık hedefi en kısa zamanda İstanbul'u fethetmek ve Elen'i de kendi haremi içerisine katmaktır. Elen, Fatih'ten İstanbul ile kendisi arasında bir seçim yapmasını istemekte ve eğer İstanbul'a fetih düzenlerse kendisinin onunla evlenmeyeceğini belirtmektedir. Fatih ise hem İstanbul'u fethedeceğini, hem de Elen'i kendisine eş olarak alacağını ve buna kimsenin engel olamayacağını dikte etmektedir. Bu noktada dikkat çeken bir husus, Fatih'in gerek diyaloglardaki tavrı ve gerekse genel motivasyonu itibarıyla ihtiraslı, hırslı, kibirli ve bencil bir diktatör olarak tasvir edilmesidir. Asıl onurlu ve vatanperver taraf olarak ise Bizans soylusu Notaras ve kızı Elen'in olduğu dikkat çekmektedir. Aynı şekilde Fatih'in yeniçerileri de yalan söyleyen, kişisel çıkarları için entrikalara başvuran, bu çıkarlar doğrultusunda kullandığı kişilerin kafasını vuran, acımasız tipler olarak betimlenmiştir.

Bun noktada, tarafsız bir gözle bakıldığında Fatih Sultan Mehmet ve birliklerinin etik ve motivasyonel açıdan pejoratif dinamiklere sahip bir portreye sahip olduğu görülmektedir. Nihayetinde Fatih, İstanbul'u fethetmiş fakat Elen, aşık olmasına rağmen kendi kentini fetheden, babasını öldüren bir adam olduğu için ondan kaçmış ve Midilli Adası'na giderek buranın yöneticisi yaşlı Prens Doren Gateluzyo'nun yanına sığınmıştır. Fakat Gateluzyo'nun iki oğlu Prens Dominik ve Nikola'nın her ikisi de Elen'e aşık olmuş, bu ortak aşktan ise ölümcül bir çatışma doğmuştur. Fatih Sultan Mehmet ise Kara Murat'a sevdiği kadın Elen'i bulup ona getirme görevini vermiştir. Kara Murat, Prens Nikola'nın önünde gösterdiği bir kahramanlık ile onun gözüne girmeyi ve bu şekilde saraya sızmayı başarır. Kara Murat, burada Gateluzyo'nun kızı ve prenslerin kardeşi, Prenses Julya'yı etkileyerek onunla birlikte olur. Gateluzyo ise Kara Murat'a başka bir görev vererek oğulları arasındaki çatışmanın son bulması adına ondan Elen'i Midilli'den kaçırmayı yahut öldürmesini istemektedir. Bu aslında Kara Murat'ın tam istediği şeydir. Elen ise yurdunu işgal ettikleri ve babasını öldürdükleri için tüm Türkler'den nefret etmektedir. Saray hayatında Kara Murat'ı arzulayan Julya ise onunla yeniden

birlikte olmak istediğinde Kara Murat, ‘‘bir günde aynı tatlıyı iki defa yemem’’ diyerek prensesi reddeder ve son derece onur kırıcı olan bu reddediliş Prenses Julya’nın Kara Murat’a düşmanlık beslemesine sebep olur.

Fakat bu sıralarda Gateluzyo’nun korktuğu olay gerçekleşir ve Elen’e sahip olmak için oğullarından Nikolo, diğer oğlu Dominik’i öldürür. Bu cinayet ise Kara Murat’ın üzerine yıkılır. Zindana atılan kahraman burada macerada kendisine yardımcı olacak olan bir başka mahkum Mavro ile tanışarak birlikte zindandan kurtulmayı başarır. Prens Nikola ise önce mutlak hükümdar olabilmek için babası Galetuzyo’yu öldürür, ardından ise uğruna hem kardeşini hem de babasını öldürdüğü Elen’e zorla sahip olmaya kalkışır. Zindandan kurtulan kahraman, saraya ulaşarak Elen’i kurtarmayı başarır. Diğer taraftan Prenses Julya da kendi iktidarını kurmak ve Kara Murat’tan intikamını almak istemekte, bu nedenle de hem abisi ile evliliğini önlemek için Elen’i, hem de onurunu kurtarmak için Kara Murat’ı öldürmek istemektedir. Bu amacını gerçekleştirmek için birlikte olduğu, dev boyutlara sahip çok güçlü bir siyahi savaşçı olan Şandi’yi hedefindeki iki ismi de öldürmek için görevlendirir. Kara Murat, Şandi ile karşı karşıya geldiğinde kimsenin karşısında durmaya cesaret edemediği, canavar olarak görülen bu devi tek hamlede yıkmayı ve şatodan dışarı atmayı başarır. Kara Murat ile yoldaşı Mavro, Buradan kurtulabilmek için ise Prens Nikola’nın değer verdiği iki kadını, kardeşi Julya ile Elen’i esir alırlar. Nikola tarafından gizlenen okçular, bu kaçışa engel olabilmek için Kara Murat’a gizlice ok attıklarında bu oklar hedefini şaşırarak Prenses Julya’yı vurur.

Julya’nın ölümü sonrası büyük bir savaş yaşanır ve Kara Murat sırtına saplanan bir ok ile yaralanır fakat tam umutların tükenmeye başladığı sırada, Aşk ve Kan serisinden de tanıdığımız Mihail, kahramanın yardımına yetişir. Siyahi dev Şandi ise ilk yenilgisinin ardından hem efendisi hem de sevdiği kadın olan Julya’nın ölümü ile Kara Murat’tan intikam alma peşindedir. Birlikte Şandi’den kaçan Kara Murat ve Elen, bir dağın yamacına sığınır. Elen, bir taraftan Türkler’e karşı büyük bir kin duymaya devam etmekte, diğer taraftan

ise tekrardan bir Türk'e gönlünü kaptırmaya başladığını hissetmektedir. Kara Murat, Elen'i kaçırmak için ondan gerçek görevini gizlemiş ve onu Venedik'e Prens Nikola'dan kurtararak Venedik'e göndermeyi vaat etmiştir. Fakat Şandi'den kaçarken birlikte konakladıkları dağın yamacında Elen, kahramanın taşıdığı Fatih'in fermanını görerek onun kendisine yalan söylediğini, onu İstanbul'a, kaçtığı adama götürme niyetinde olduğunu öğrenerek tekrardan büyük bir öfkeye kapılır. Bu öfkesi nedeniyle Kara Murat'ı uykusunda öldürmeye kalkışır, ancak kahraman tam zamanında uyanarak bunu engeller. Ancak yine de Elen, kahramanın ellerini dağlayarak yaralanmasına sebep olmuştur. Bu olayın ardından Şandi, her ikisini de bulmayı başarır ve ellerinden yaralı olan Kara Murat, silah kullanamadığı için ikisi birden yakalanır. Şandi, Kara Murat'ı tam öldüreceği sırada Kara Murat kurtulmayı başarır ve Şandi'nin kolunu keser. Her iki kolu da kesilen Şandi, bu şekilde yaşamayı hazmedemeyerek kendisini uçurumdan aşağı atar. Aynı sıralarda Fatih'in donanması da Midilli Adası'na bir sefer düzenler ve adayı almayı başarır. Kara Murat, ise Fatih'in fermanına karşın tüm bu macera boyunca aralarında geçenlerden dolayı Elen'i anlayarak onu Venedik'e giden bir gemi ile gönderir. Macera Elen'in Kara Murat'a minnettar olduğu ve ona karşı yaptıklarından dolayı pişmanlık duyduğu bir gemi sahnesinde son bulur.

4.2.3. Kara Murat: Ölüm Emri

Kara Murat'ın Ölüm Emri başlıklı macerası toplamda 216 sayfadan oluşan ve Fatih Sultan Mehmet dönemindeki Osmanlı akıncılarının Balkan coğrafyalarındaki akınlarını merkeze alan bir tematik genel çerçeve etrafında; bu bölgelerdeki yerel halk tarafından ihanete uğrayarak katledilen Osmanlı askerlerinin Kara Murat tarafından intikamının alındığı ve en az mücadele sahneleri kadar yoğun aşk sahnelerinin de yer aldığı bir çizgi romandır.



Görsel 13: Kara Murat: Ölüm Emri çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-03-olum-emri-tam-macera.69271/>

Çizgi roman Balkanlarda ilerleyen Türk akıncılarının Avusturya dükalığına bağlı bir kent olan Laybah'a gerçekleştirdiği bir akın sahnesi ile başlamaktadır. Yerel halk Türkler'den kurtlar diye bahsetmekte ve onları hiç görmemelerine rağmen çok korkmaktadır. Türkler bölgeye ulaştıklarında kentin papazı başta kadınlar olmak üzere halkın tamamını Türkler'in hizmetine girmeye razı eder. Fakat Türk akıncıları, mukavemet göstermeden teslim olan kentteki kimseye zarar vermeyerek yalnızca kilisenin mallarını alacaklarını söyler. Bu durum papazın keyfini çıkarır çünkü kentin din adamları halktan topladığı mallar ile kilisede büyük bir servet biriktirmiştir. Türkler kilisenin yoksul halktan topladığı malları görünce elde ettikleri ganimetleri halka dağıtarak kilisenin ve papazların gerçek yüzünü ifşa eder.

Zaten yoksul olan köylülere acıyarak kimsenin malına ve canına dokunmadan köyden ayrılan akıncılar çok geçmeden köylülerin ve papazın kendilerini ihbar ederek tuzak hazırlamaları sonucu kalabalık bir haçlı ordusu tarafından sarılır. Binlerce kişilik haçlı ordusu çok büyük kayıplar vermesine rağmen bir avuç Türk akıncısını ancak öldürmeyi başarır. Düşman ordularının başında ise Baron Verter ve Lord Kinis adında Türk kanı dökmekten büyük bir zevk alan iki soylu yönetici bulunmaktadır. İhanete uğrayan Türk akıncılarının biri dışında tamamı sadist bir şekilde öldürülür. Bu toplu kıyımda kurtulan tek kişi Mahmut adlı bir akıncı olmuştur. Akıncılarının acımasız işkencelerle öldürüldüğü haberi Fatih Sultan Mehmet'e ulaştığında padişah bu hareketin intikamını almak üzere Kara Murat'ı görevlendirir. Kara Murat Laybah'a ulaştığında burada yakalanan akıncı Mahmut'un dükalığın güçlü askerlerinden biri olan Tibo tarafından hırpalandığını görür ve onu kurtarır.

Tibo ise Baron Verter'in eşi Barontes Morgot'un en gözde adamlarından biridir. En seçkin adamlarından birini bu kadar kolay bir şekilde mağlup eden Kara Murat karşısında etkilenen Barontes, onu yanına çağırır ve aynı gece birlikte olurlar. Ertesi gün Kara Murat zırhlı bir şövalye kılığında girerek Baron Verter'in karşısına çıkar ve onu öldürerek saraydan kaçmayı başarır. Fakat Baron'un bir de Verena adlı son derece güzel bir kızı vardır ve babasını öldüren kişiden intikam almak için yemin eder. Kara Murat şimdi ise ikinci düşmanı Kont Kinis'in peşindedir. Kinis ise kendi canını kurtarmak, ölen dostu Baron Verter'in intikamını almak ve ayrıca kendisinden fazlaca küçük olmasına rağmen Verter'in kızı Verena'nın gönlünü kazanmak için Kara Murat'ı öldürmek isteyerek gerekli gördüğü tedbirleri alır. Kinis, ayrıca işini sağlama almak için Fema adlı bir büyücüye aşk iksiri hazırlatarak Verena'yı kendisine aşık etmeyi tasarlar. Ancak kocasının genç bir kadına aşık olduğunu öğrenen Kontes Lilian, Verena'ya sabotaj düzenleyerek atını zehirler. Verena ile Kont Kinis, bir geziye çıktıkları sırada Kontes'in planı devreye girer ve Verena'nın atı çılgına dönüş bir biçimde onu uçuruma doğru sürüklemeye başlar. Kont Kinis'in adamları Verena'yı kurtarmaya çalışsalar da başarısız

olurlar, ancak duruma uzaktan şahit olan Kara Murat zamanında yetişerek Verena'yı kurtarır.

Bu olaydan sonra Kara Murat bu kez de kent merkezinde hırsızlık yaparken yakalanan ve halk tarafından öldürülmek üzere olan Büyücü Fema'yı öfkeli halkın ellerinden kurtarır fakat kendisi de yaralanarak baygınlık geçirir. Kara Murat'ın baygınlığından faydalanan Fema, onun kim olduğunu ve asıl görevini öğrenir. Bunu ileride kendi çıkarı için kullanmak üzere şimdilik gizli tutar ve Kara Murat'a yardım eder. Tudor takma adını alan kahraman, özellikle Verena'yı kurtardıktan sonra gösterdiği başarı sayesinde düşmanı olan Kont Kinis'in hizmetine girer. Kont Kinis'in kendisinin dışında, oğlu Prens Stefan da Verena'ya aşıktır ve Kara Murat'ın onu etkilemesinden fazlasıyla rahatsızlık duymaktadır. Hikayenin devamında Prens Stefan, Verena'yı kaçırtır ve ona zorla sahip olmaya çalışır. Tam bu esnada Verena'nın izini bulan Kara Murat, kızı Prens Stefan'dan kurtarmayı başarır ancak Stefan kaçmayı başarmıştır. Büyücü Fema ise planını devam ettirerek Kara Murat'ın gerçek kimliğini ifşa eder ve bunun sonucunda kahraman yakalanarak daha sonra öldürülmek üzere hapsedilir. Tudor adıyla tanıdığı kişinin babasını öldüren Kara Murat olduğunu öğrenen Prens Verena ise aşk ve intikam arasında karmaşık duygular içerisinde. Nihayetinde babasının intikamını almaya karar vererek zehirli bir hançerle Kara Murat'ın hüccresine giderek onu öldürmeyi dener ancak başarısız olur. Kahraman, hançeri Verena'nın elinden alarak üzerinde saklar ve kız oradan ayrılır. Sonraki gün Kara Murat idam edilmek üzere arenaya çıkarılır. Kont Kinis ise onu mümkün olduğu kadar eğlenerek öldürmek istemektedir. Bu nedenle dünyanın en iyi okçuları olarak kabul gören Alf ile Ralf'i Kara Murat'ın karşısına çıkarır. Kara Murat, önceki gece kendisini öldürmeye gelen Verena'dan aldığı hançer sayesinde bu kardeşlerden birini öldürmeyi başarırken diğerinin canını bağışlar. Bir mucizeyi gerçekleştiren Kara Murat yine de ertesi gün boynu vurulmak üzere zindana atılır. Ertesi gün idam gerçekleşir.

Verena ve Kara Murat'ın dostları büyük bir azap duyarlar. Fakat aslında ölen kişi Kara Murat değil, Kont Kinis'in oğlu Stefan'dır. Büyücü Fema, onu kandırması ve büyük bir makyaj ustalığı ile Kara Murat'ın kılığına sokmuş, onun yerine geçirmiştir. Prens Stefan'ın Kara Murat zannedilerek ölmesinin ardından rahatlayarak gaflete düşen Kont Kinis de Kara Murat ve Büyücü Fema tarafından yakalanarak öldürülür. İşte bu noktada Büyücü Fema'nın baştan beri kurduğu plan açığa çıkar. Yıllar önce Kont Kinis, Fema'nın karısını zorla kaçırarak tecavüz etmiş, ölümüne sebep olmuş ve Fema'yı da atının altında çiğneterek kambur bırakmıştır. Aradan uzun yıllar geçerken Kinis, önemsiz bir kişi olan Fema'yı çoktan unutmuş fakat Fema, intikamı için yaşamış ve Kara Murat kente geldiğinde bu planı yaparak hayata geçirmiştir. Nihayetinde ise Kara Murat sayesinde hem Büyücü Fema'nın hem de katledilen Türk akıncılarının intikamı alınmış olur. Prenses Verena ise en sonunda aşka teslim olarak Kara Murat ile birlikte olur. İkili bir süre birlikte yaşadıkten sonra Kara Murat tekrardan atlanarak yeni görevlere atılmak üzere Verena'yı geride bırakarak yollara düşer.

4.2.4. Kara Murat: Pekin Celladı

Kara Murat'ın toplamda 236 sayfada tamamlanan bu serisi Çin'de bulunan bir Türk elçisi olan Tuğrul Bey'in Çin hanedanı tarafından öldürülmesi sonucu onun intikamının peşine düşme hikayesini aktarmaktadır.



Görsel 14: Kara Murat: Pekin Celladı çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-07-pekin-celladi-tam-macera.70276/#post295917>

Macera Pekin'de bulunan Çin sarayındaki erotik sahneler ile başlamaktadır. Güneşin Oğlu Li Lien, Çin'in mutlak hükümdarı olmasına karşın tanımlanamayan bir hastalık nedeniyle cinsel kuvveti ortadan kalmış, bu ise

hem kendisi hem de eşi Kraliçe An Thai için olumsuz bir durum ortaya çıkarmıştır. Tarihi-fantastik çizgi romanların pek çoğundaki yabancı kadınların ortak özelliklerinden biri olarak Kraliçe An Thai de tam anlamıyla şehvet düşkünü bir kadındır. Bir gün gücüne, yakışıklılığına ve yiğitliğine hayran olduğu Türk elçisi Tuğrul Bey'i odasına çağırarak onunla birlikte olmaya çalışır. Tuğrul Bey ise onun ne kadar düşük bir kadın olduğunu yüzüne vurarak bu birlikteliği reddeder. Fakat tam bu sırada kraliçe ve Tuğrul Bey, İmparator Li Lien tarafından basılır ve Tuğrul Bey idam cezasına çarptırılarak öldürülür. Tuğrul Bey'in meydanda asılmış olan cesedini gören Kara Murat, onun intikamını almaya karar verir. Bu sıralarda bir handa Orkide adında güzel bir kadınla tanışır ve onu serserilerin elinden kurtarır. Sonrasında kadınla birlikte kumar oynayan Kara Murat, bu işten büyük bir servet kazanır. Fakat Kara Murat'ın Orkide'yi ellerinden kurtardığı adamlar onun kahramanın önünü keserek onu soymaya kalkışır. Bunların arasında Hu Pey adında Çin'in en büyük savaşçılarından biri de yer almaktadır.

Kahraman, Hu Pey ile çarpışıp üstün geldikten sonra onlara bir teklif yapar ve kendisine yardım etmeleri halinde kazandığı parayı onlara vereceğini söyler. Kara Murat'ın teklif ettiği görev ise ölüm cezasına çaptırılmış olan en yakın dostu Durakoğlu'nu kurtarmak üzerinedir. O gece Kara Murat ile Orkide birlikte olurlar ve kahraman Orkide'nin geçmişini öğrenir. Orkide kötü yollara düşmeden önce iyi bir savaşçı ile nişanlıdır, fakat kendisine göz koyan Kızıl Çung adındaki Çin'in en amansız savaşçısı önce Orkide'ye tecavüz etmiş, ardından ise nişanlısını öldürmüştür. Şimdi bu adam, sarayın baş celladı olarak görev yapmaktadır. Sonrasında Kara Murat, yaptığı plan ile yoldaşı Durakoğlu'nu ve onunla beraber idam edilmek üzere olan Çu çu adlı bir eski saray görevlisini ölümden kurtararak kaçar.

Bu kaçış esnasında Kara Murat ve Durakoğlu'nun gösterdiği yiğitlikten etkilenen Kraliçe An Thai, onları gizlice odasına çağırır. Saraya önce giden Durakoğlu, kraliçenin cinsel birliktelik isteğini reddettiği için öldürülmeye çalışılır. Bağlanıp bir çuvala sokularak su kanalına atılan Durakoğlu, yine Kara

Murat tarafından kurtarılır. Bu sıralarda Kraliçe An Thai, kendisinden yıllarca gizlenen büyük bir sırdan haberdar olur. Yıllar önce kocasını, onun kardeşiyle aldatarak gayri meşru bir çocuk sahibi olmuş, sonrasında bu suöü örtmek için çocuęu öldürtme emri vermiştir. Ancak bu görevin verildięi kiři olan Çucu, bunu yapmayarak çocuęu kurtarır, Kraliçe An Thai'ye ise görevi tamamladığını söyler. Sarı Çiçek adındaki bu gayri meşru kız çocuęu, şimdilerde iyice büyümüş ve bir handa çalışmaya başlamıştır. Sarı Çiçek, Kara Murat ile de karşılaşmış ve ona yardımda bulunmuştur. Şimdi ise kızının yaşadığını öğrenen An Thai, gizlice onu görmeye gider. Sarı Çiçek ise İmparatorluęun düşmanı konumunda bulunan Kara Murat'a yardım ettięi için ölüm cezasına çarptırılmıştır. An Thai, kendisi gibi kızının da Kara Murat'ı sevdiğini öğrenince ona karşı bir kin duyarak ölümüne kayıtsız kalmayı seçer. Maceranın devamında Kara Murat, An Thai ile görüşür. Kraliçe, Kara Murat ile birlikte olmayı isterken kahraman ise bunu reddederek Sarı Çiçek'in idam cezasının geri çekilmesi için ondan ferman ister. Kraliçe bu fermanı verse de kahramanın kendisini reddederek kızını seçmesi yüzünden onu öldürmeye çalışır. Kara Murat'ı tuzaęa düşürerek iki büyük aslanın karşısına çıkarır.

Kara Murat bu aslanlardan birini öldürür, dięer ise kahramanın yardımına gelen Durakoęlu tarafından öldürölür. Kara Murat, daha sonra Sarı Çiçek'i de kurtarmayı başarır ve bu genç kız ile kahraman birlikte olurlar. Sonrasında kahraman görevini tamamlamak üzere saraya gizlice girmeyi ve İmparator Li Lien'i bulmayı başarır. İmparator onların elinden can vermemek için kendisini zehirler fakat ölmeden önce son bir tuzaęı devreye sokarak sarayı ateşe verir. Çıkan büyük yandında Kara Murat'ın beraberindekiler kurtulmayı başarırken Kara Murat, büyük düşmanı Kızıl Çung tarafından tuzaęa düşürölerek yangının ortasında bırakılır. Fakat tam da bu anda Kraliçe An Thai, kahramanın yardımına koşarak onu gizli bir geçitten çıkarmayı başarır. Bu kez kahraman ile An Thai bir birliktelik yaşarlar. Maceranın son sahnelerinde ise öldü zannedilen Kara Murat çıkagelerek teke tek bir karşılaşmada pek çok hileye maruz kalmasına rağmen Kızıl Çung'u mağlup eder. Kahraman, yine de rakibinin canını baęışlamayı tercih etse de bu kararının ardından ona arkadan

saldırmaya kalkışan Kızıl Çung, Kara Murat tarafından öldürülür. Pekin’de görevini tamamlayan kahraman, burada bir süre kaldıktan sonra yeniden yurduna döner. Sarı Çiçek, İmparatoriçe An Thai ve Orkide ise Kara Murat’a aşık üç kadın olarak özlemle onun arkasından bakarlar.

4.2.5. Kara Murat: Türk Kılıcı Yunanistan’da

Kara Murat’ın bu çizgi roman serisi 298 sayfadan oluşmakta ve yine Fatih Sultan Mehmet zamanında, 1460’lı yılların henüz başında Mora Despotu Tomas’ın padişahı gizlice öldürtmeye teşebbüs etmesi sonucunda Fatih’in intikam için Kara Murat’ı görevlendirmesi ve kahramanın bu intikam göreviyle birlikte Yunanistan saraylarındaki entrikaların da içine düşerek; intikam, aşk ve entrika üçgeni içerisindeki uzun soluklu macerasını içermektedir.



Görsel 15: Kara Murat: Türk Kılıcı Yunanistanda çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-13-turk-kilici-yunanistanda-tam-macera.71222/#post301046>

Çizgi romanın ilk sahnesi Kara Murat'ın bir kış gecesi İstanbul sokaklarından koşar adımlarla saraya ulaşmaya çalışmasıyla açılmaktadır. Fatih Sultan Mehmet, cariyesi Mihriban içkisine zehir katılarak cariyesi tarafından öldürülmeye çalışılmaktadır. Ancak tam zamanında yetişen Kara Murat, suikaste engel olmayı başarır. Mihriban, aslında gerçek ismi Aleksandra olan ve Mora Despotu Tomas için çalışan bir casustur. Kara Murat sayesinde yakalanan casus, kendi hazırladığı zehir içirilerek öldürülür. Kara Murat ise bu girişimin intikamını almak için özel olarak görevlendirilerek Osmanlı güçleri tarafından yakında kuşatılacak olan Yunan topraklarından birine, Mora'ya yola

çıkar. Mora'nın başında Despot Tomas bulunmaktadır. Ancak Tomas ve etrafındakilerin hayatı da büyük entrikalarla örülmüş bir haldedir. Maceranın bir diğer önemli karakteri ise eskiden Tomas ile sıkı bir dost olan fakat sonrasında onun düşmanı haline gelen Arnavut lideri Selami'dir. Zalim ve hilekar Tomas'ın aksine mert bir adam olan Arnavut Selim ile Tomas'ın hikayesi yıllar önceye dayanmaktadır. Bu her iki adam da gençliklerinde omuz omuza savaşıp birlikte eğlenmelerine rağmen İrine adındaki güzel bir kadın yüzünden araları açılmıştır. Tomas, İrine ile evlenmiş ve ondan bir çocuğu olmuştur. Ancak İrine ile Arnavut Selim, birbirlerini sevmektedirler ve Tomas'tan olduğu zannedilen çocuk aslında Arnavut Selim'dendir. Tomas, bir delil olmamakla beraber çocuğun kendisinden olmayabileceği konusunda şüphelenerek onu henüz bebekken öldürmeye kalkışır. Fakat Arnavut Selim, çocuğu kurtararak kaçırır ve gizlice büyütür. Tomas ise kıskançlığından dolayı sevdiği kadın İrine'yi öldürmüştür. Tomas ile Arnavut Selim, yıllar sonra karşı karşıya geldiklerinde Helena çoktan büyümüş ve babasının kendisini yetiştirmesi üzerine erkeklerin çoğundan üstün bir savaşçı olmuştur. Fakat Tomas, Helena'yı görünce böyle yiğit bir kızın kendi kızı olabileceğini düşünerek onu kabul eder. Geçmişe dönük bu anlatı sahnelerinin ardından güncel zamana geri dönülür. Mora Despotu Tomas, Fatih'e düzenlediği suikastin başarıya ulaştığı haberini alarak bunun için bir kutlama düzenler. Fakat soyluların katıldığı bu kutlamanın ortasında, yemek kasesinin içerisinde öldürülen casusu Aleksandra'nın kesik başı çıkar.

Tomas, bu başarısızlığın üzerini örtmek ve Helena'nın kendisinden daha bağlı olduğu Arnavut Selim'i ortadan kaldırmak için onu bu işi düzenleyen hain olmakla suçlayarak zindana attırma emri verir. Ancak yaşlı bir adam olmasına rağmen Arnavut Selim'i kimse yenememektedir. Bu noktada Kara Murat sahneye dahil olur ve bu usta savaşçıyı teslim almayı başarır. Böylelikle Tomas'ın da gözüne girmiş olur. Kahraman kendisini Tudor olarak tanıtır. Helena ise Kara Murat'tan babasının yakalanmasını sağladığı için nefret etmekte ve ona karşı güçlü bir intikam duygusu beslemektedir. Taktığı bir maske ile kimliğini ve kadınlığını gizleyen Helena, Kara Murat'ın karşısına

çıkarmak ve onunla dövüşür. Ancak kahraman Helena'yı kolayca yenmeyi başarır. Bu sırada Despot Tomas ise talan ettirdiği Türk köylerinden esir aldığı iki Türk kadınına zorla sahip olmaya kalkışır. Kadınlardan biri ona direnirken ölürken Zeynep adındaki diğer kadın ise yine kendisini Tomas'a teslim etmez ve ölümü pahasına da olsa camdan atlar. Fakat Zeynep, Helena tarafından kurtarılır. Helena, aynı zamanda Kara Murat'tan intikamını alabilmek için yeterince güçlü bir savaşçı aramaktadır. Bu noktada ise karşısına Kara Murat'ın en yakın dostu Durakoğlu çıkar. Durakoğlu, Helena'ya aşık olur ve onun intikamını almak için Prenses Helena'nın hizmetine girmeyi kabul eder. Fakat hedefindeki kişinin Kara Murat olduğunu bilmemektedir. Kara Murat ise bu sıralarda Franko adlı soylu bir adamın hayatını kurtarır. Devamında kahraman, Franko'nun hizmetinde olduğu Kontes Dolores ile tanışır. Kontes, Kara Murat'tan çok etkilenir ve kendisini ona sunar. Kara Murat, bu sıralarda hala Tudor adıyla düşmanı Despot Tomas'ın hizmetindedir ve hatta onun bir defa hayatını da kurtarır. Çünkü kahramanın asıl amacı Osmanlı donanmasının burayı fethedebilmesi için Tomas'ı öldürmeden önce kentin savunma planlarını ele geçirmektir.

Kara Murat'tan babasının intikamını alma planını devam ettiren Helena ise nihayet onu öldürmek için tuttuğu büyük savaşçı Durakoğlu ile Kara Murat'ı karşı karşıya getirir. Ancak iki dost birbirlerini gördükten sonra savaşmayı reddederek bir araya gelirler ve Türk devletinin menfaatleri için birlikte hareket ederler. Helena ise bu kez başka bir yönteme başvurur ve bir büyücüye Kara Murat'ı köle haline getirecek bir iksir hazırlatır. Kara Murat ise nihayet Tomas'ı eline geçirerek ondan istediği belgeleri almayı başarır. Sonrasında Tomas'ı öldürmeye fırsat bulamadan askerler Kara Murat'ın etrafını sarar ve kahraman kaçmak zorunda kalır. Tomas, Kara Murat'ın sığındığı binayı yakar fakat kızı Helena da içeridedir. Ancak Kara Murat zekice bir yöntem keşfederek hem kendisini hem de Helena'yı bu yangından kurtarmayı başarır. Ancak kaçtıkları yerde tuzağa düşürülen kahraman yakalanarak düşmanın eline düşer. Tomas bu noktada Kara Murat'ı öldürmeden önce onunla iyice alay etmek ve kendi gücünü herkese göstermek için Helena'nın büyücüye

hazırlattığı ilacı kullanarak kahramanı kendisine köle yapmak niyetindedir. Kara Murat, kendisine verilen ilacın etkisi bir süre önce geçmesine rağmen hala tesir altındaymış gibi davranarak Despot Tomas'a yaklaşır ve onun kafasını uçurur. Saraydaki karışıklıklar sırasında Helena'nın babası Arnavut Selami de Kara Murat'ın dostu Durakoğlu ve Zeynep'in nişanlısı Cıngıldak Mehmet ile birleşerek zindandan kaçmayı başarır. Nihayetinde Arnavut Selami, kızı Helena'ya tüm gerçekleri anlatır. Helena ise babasına kavuşmasının ardından Kara Murat'a olan aşkını itiraf eder. Durakoğlu ise kendisi de Helena'ya aşık olmasına rağmen yakın dostu ve Helena'nın birbirlerini sevdiklerini görerek kendi aşkını kalbine gömer ve onların mutluluğu için sevinç duyar. Son sahnede kent, Fatih Sultan Mehmet'in donanmaları tarafından zapt edilerek hisarlarına Türk bayrağı dikilir. Kara Murat'ın Türk Kılıcı Yunanistan'da adlı çizgi roman öyküsü ise bu kahraman ile Helena'nın bir arada mutlu oldukları bir görüntü ile son bulur.

4.2.6. Kara Murat: Cenneti Satan Adam

Kara Murat'ın 226 sayfadan oluşan bu çizgi romanı Fatih Sultan Mehmet döneminde aktif bir örgüt olarak faaliyet gösteren, Hasan Sabbah ve Haşhaşiler tarikatının ayakta kalmış son uzantılarından biri olan Şeyh Gaffar ve fedai örgütünün baş düşman kitleyi oluşturduğu ve Kara Murat'ın bu örgütü çökertmek üzere görevlendirdiği bir macerayı anlatmaktadır. Öykü diğer pek çok Kara Murat çizgi romanında da ortak şekilde görüldüğü üzere karmaşık ve çok boyutlu hikaye kurgusu ile zengin şahıs kadrosu bakımından dikkat çekerken yine diğer öykülerde de görüldüğü üzere anlatı kahramanlarından biri olan Durakoğlu, bu macerada Kara Murat ile başrolü paylaşmakta ve hatta çoğu zaman belirleyici kişilik olarak onun önüne geçebilmektedir. Diğer yandan bu hikayede de oldukça yoğun bir biçimde işlenen aşk, merkezi temalardan birini oluşturarak serüvendeki olayların akışında şekillendirici bir rol oynamaktadır.



Görsel 16: Kara Murat: Cenneti Satan Adam çizgi romanı kapak görseli

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-06-cenneti-satan-adam-tam-macera.69815/>

Kara Murat'ın "Cenneti Satan Adam" başlığını taşıyan bu hikayesi isminin de büyük oranda haber verdiği üzere tarihte iz bırakmış bir siyasi yapılanmadan beslenmektedir. Bu anlamda 11. Yüzyılın ikinci yarısı ve 12. Yüzyılın başlarında İran ve çevresini kaplayan Doğu İslam coğrafyasında faaliyet göstererek efsanevi bir hüviyete bürünen Hasan Sabbah'ın kurmuş olduğu örgüt bu macerada ilgi çekici bir tematik arka fon olarak kullanılarak Fatih Sultan Mehmet önderliğindeki Osmanlı Devleti'nin ve dolayısıyla Kara Murat'ın karşıt safındaki kötücül unsur olarak işlenmiştir. Hikayeye geçecek olursak; Hasan Sabbah'ın torunlarından biri olan Şeyh Gaffar, yıllar öncesinde

Hasan Sabbah'ın kurmuş olduğu fakat Moğollar tarafından ciddi tahribata uğrayan düzeni Fatih zamanında da yeniden yükseltmiş, Alamut'a benzer şekilde inşa ettirdiği ve işlettiği Muşar Kalesi'nde bölgedeki tüm siyasi güçlere meydan okumaktadır. Fatih Sultan Mehmet'in de egemenliğini kabul etmeyen ve ona gönderdiği ölümcül bir mesajla tavrını belli eden Şeyh Gaffar, Fatih tarafından yok edilmek istenir ve bu işle Kara Murat görevlendirilir. Hikayenin başlangıcında Durak Reis adlı bir denizcinin vakti zamanında Şeyh Gaffar'a büyük bir maddi yardımda bulunduğu ve ölmeden önce oğlunun büyüdüğü zaman bu borcu geri almaya hakkı olduğunu, fakat Şeyh Gaffar'ın ise bu geri ödemeyi yapmaya razı olmadığını bildiren sahneler yer almaktadır. Durak Reis, Kara Murat'ın dostu Durakoğlu'nun babasıdır. Durak Reis öldükten sonra ise Durakoğlu'nu babasının emaneti olarak Koca Saltuk ve eşi Sara Hatun yetiştirmiştir. Şeyh Gaffar'ın adamları Durakoğlu'nu yok etmek üzere arayışlarını sürdürürken Koca Saltuk'un evine gelirler ve önce Sara Hatun'a tecavüz ederler daha sonrasında ise her ikisini de öldürürler. Durakoğlu eve geldiğinde her ikisini de vahşice öldürülmüş halde bularak intikam yemini eder ve katillerin peşine düşer. Katillerden ikisini yakalayan Durakoğlu, onları öldürür ve bu işin Şeyh Gaffar tarafından yaptırıldığını öğrenir. Bu sıralarda ise Şeyh Gaffar'ın kızı Zeynep bir seyahate çıkmıştır fakat yolda Kürt Abdo adındaki bir eşkıya tarafından yakalanır.

Ancak Kara Murat, tesadüfen karşılaştığı bu kıza yardım ederek onu eşkıyaların elinden kurtarır. Durakoğlu ise aynı sıralarda Şeyh Gaffar'ın askerlerinin elinden Elif adlı yoksul bir çiçekçi kızı kurtarır. Daha sonrasında Elif, Durakoğlu'nun bir casusu olduğu şüphesiyle Şeyh Gaffar tarafından esir alınır. Kara Murat ise şeyhin kızı Zeynep'i kurtardığı için kalede ağırlanır ve Şeyh Gaffar tarafından Durakoğlu'na karşı savaşmak üzere onun hizmetine girme teklifi alır. Durakoğlu Şeyh Gaffar'ı öldürmeye çalışır fakat karşısına en yakın dostu Kara Murat çıkar ve Durakoğlu'nun hayatını kurtarmak için ona engel olur ve Durakoğlu yakalanır. Durakoğlu, Kara Murat'ın kendisine ihanet ettiğini düşünür. Kara Murat ise babasını öldürterek iktidarı ele geçirmeyi kuran Zeynep tarafından Haşhaşilerin kullandığı yalancı cennet yöntemi ile

karşılaşır fakat buna aldanmaz. Zeynep'in babasına suikast teklifini bunun mertçe bir yol olmadığını düşünerek reddeden Kara Murat, Zeynep'in emrindeki askerler tarafından öldürülmeye çalışılır fakat kaçarak kurtulmayı başarır. Zeynep ise bu kez zindandaki Durakoğlu'nu kaçırmak için babasını bu kez ona öldürtmeyi planlar. Böylelikle Şeyh Gaffar ile yeniden yüzleşme fırsatını eline geçiren Durakoğlu, şeyhi öldürerek ondan intikamını alır. Şeyh Gaffar ise son nefesinde elindeki zehirli yüzük ile kendisine ihanet eden kızı Zeynep'i öldürür. Devamında kaledeki yüzlerce asker şeyhin intikamını almak için Kara Murat ve beraberindekilerin peşine düşer. Kara Murat, Durakoğlu, Elif ve Kürt Abdo, Şeyhin eski adamlarından biri olan Çopur Vahap tarafından kaleden kaçırılır. Çopur Vahap ise sevdiği kadın olan Elif'in kurtulması için kendisini de feda ederek Muşar Kalesini, içindeki fedailer ile birlikte patlatarak havaya uçurur. Bu sayede Haşhaşilerin aktif haldeki son yapılanması da tarihten silinmiş olur.

4.3. ABDULLAH TURHAN ÇİZGİ ROMANLARININ DESTANLARDAKİ MERKEZİ KAHRAMANLARIN TİPOLOJİK ÖZELLİKLERİ ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ

- 1. Kahramanın doğumu önceden müjdelendir. (Çocuksuzluk motifi)**
- 2. Kahraman olağanüstü şartlarda doğar. (Kahramanın doğumu ilahi bir oluşumun sonucunda vuku bulur.)**

Doğum olgusu, makro boyutta insan türünün devamlılığı adına, mikro boyutta ve özellikle destanlar döneminde ise tabiat, doğaüstü varlıklar ve ötekiyi teşkil eden diğer insan toplulukları ile sürekli bir mücadele halinde olan belli bir kavim yahut soyun kendisini devam ettirebilmesi ve toplumsal sürdürülebilirliğin sağlanması açısından büyük bir öneme sahiptir (Kara Düzgün, 2014: 100). Destanların merkezinde yer alan kahramanların doğum, yetişme ve erginleşme süreçleri ise destan kahramanının toplum adına yaptığı

temsilcilik ve onun yararı için atıldığı maceralar itibariyle ayrıca hayati bir öneme sahiptir.

İnsanoğlunun idrak ettiği belli toplumsal dönem ve bu dönemlerde egemen olan kolektif yaşam ve düşünce tarzının bir tezahürü olarak ortaya çıkan ve yine bu bağlamda ait olduğu toplumun sosyokültürel yaşantısında işlevsel bir anlam ve değer kazanan destanlar; bilindiği üzere bütün bir milletin yahut topluluğun sahip olduğu karakteristiğın, kültür, değer, tecrübe, ideal, ülkü, ihtiyaç ve özelemler bütünü benliğinde somutlaştıran bir merkezi kahramanın üzerine kuruludur. Bu açıdan kahramanın biyografisi üzerine odaklı bir şekilde inşa edilen destan anlatılarında; topluluğun realist ve idealist perspektifteki kişiliğinin temsilciliğini yapan, onun beka, refah ve bağımsızlık gibi temel meselelerinde doğrudan etki sahibi bir başrol olarak öne çıkan, aynı zamanda toplumun sahip olduğu kolektif bellek ve kültürel mirasının, karakteristik değer ve bilinç unsurlarının gelecek kuşaklara aktarımını sağlayan merkezi kahramanın yaşam süreci en başından itibaren merkez altındadır. Hatta destan geleneğinde; toplumun ulusal bir kahramana gereksinim duymasına, dolayısıyla da merkezi kahramanın doğumuna neden olan belirleyici olaylar, bu kahramanın ana rahmine düşüş biçimi, anne karnında geçirdiği süreçte yaşanılanlar ve doğum anı gibi kahramanın henüz dünyaya gelişinden önceki süreç bile pek çok açıdan oldukça önemli bir yer tutmaktadır.

Nitekim, bütün bir kavmin yazgısına yön verecek olan bu kahramanın toplum için taşıdığı değer, önem ve kolektif düşüncenin ona biçtiği sıra dışı görev; destan metinlerinde kahramanın doğum sürecinden itibaren bu anlamda özlenilen ve beklenen bir seçilmiş kişi olduğuna işaret eden motiflerle ortaya konmaktadır. Bu bağlamda başta Manas Destanı ve Dede Korkut boyları olmak üzere Türk destanlarında karşımıza çıkan önemli bir motif, kahramanın ailesinin yaşadığı ve geleneksel toplum yapısında sosyal ilişki ağı ve hiyerarşi biçimleri açısından ciddi bir krize karşılık gelen “çocuksuzluk” durumu üzerine kuruludur. Özellikle Dede Korkut Kitabı’nın dört ayrı özellikteki kadın tiplerinin tarif edildiği, anne ve babanın ebeveynlik görevlerinin tanıtıldığı

mukaddime kısmına baktığımızda kültür içerisinde aile kurumuna verilen önem ortaya çıkarken burada çocuğa ayrılan yer ise halk inanışlarından toplum içi gayri resmi hiyerarşi ve statü durumlarına kadar etki edecek derecede bir merkeziyete sahip olduğu görülmektedir. Nitekim evin ocağının közü ve atanın iki gözünden biri olarak betimlenen bir oğula sahip olmanın toplumsal yaşamdaki önemi Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nda hanlar hanı Bayındır Han'ın toplantı esnasında erkek çocuğu olanları ak otağa, kız çocuğu olanları kızıl otağa oturtup çocuğu olmayanları ise tıpkı tanrının yaptığı gibi kargayacağı bildirildiği sahnede de açıkça belirtilmektedir (Ergin, 2016: 79). Dede Korkut boylarında bu eksiklik genellikle çocuğu olmayan bir beyin açları doyurup çıplakları giydirerek tanrının Allah'ın rızasını kazanmasının ardından diğer Oğuz beyleri ile birlikte el açarak tanrıya yakarması ile giderilir (Kara Düzgün, 2014: 103). Dolayısıyla destan kahramanı, anlatıların henüz başlangıcında, henüz dünyada değilken dahi yarattığı eksiklik ile odağı kendisine sabitler ve olağanüstü şekilde dünyaya gelmesi, yetişmesi, ad alması, kahramanlık göstermesi ve toplumu gereksinim duyduğu ideale taşınması gibi sıralı adımlarla anlatı hikaye boyunca üzerinde taşımaya devam eder.

Ancak Türk destanlarındaki malzeme ve bakış açılarından ciddi bir biçimde etkilenen tarihi-fantastik çizgi romanlara bu konu özelinde eğildiğimizde merkezi kahramanın doğum ve gelişimini aktaran üretimlere nadiren rastlandığı görülmektedir. Bu anlamda belli bir derecede destan kahramanı özelliği taşıyan bir kahramanın maceralarına odaklanan üretimlerin büyük bir çoğunluğunda merkezi kahramanın doğum ve erken çocukluk süreci atlanarak kahramanın direkt olarak bir maceranın göbeğinde iken karşımıza çıkarılmakta olduğu söylenebilir. Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Tolga ve Kara Murat çizgi romanlarının her ikisinde de öyküler direkt olarak kahramanın erişkin yaşta ve kendisine verilmiş olan görevin peşinde olduğu bir esnada başlatıldığı için buradan Ülkü Kara Düzgün'ün ortaya koymuş olduğu merkezi kahraman tipolojisinde yer verilen ve kahramanın doğum, çocukluk ve ergenlik dönemlerine ait olan pek çok motif hakkında bilgi edinilememektedir.

Özellikle Tolga çizgi romanlarında kahramanın doğum şekli, ailesinin soylu bir zümreden olup olmayışı, çocukluğu ve yetişme biçimi, geleneğe uygun şekilde ad alıp almaması, bir kardeşinin olup olmadığı gibi sözlü kültür geleneğindeki destan kahramanının biyografisine dair pek çok özellik burada ele aldığımız ve bir basılı kültür ürünü olan çizgi roman anlatısında yer almamaktadır. Kara Murat çizgi romanlarında ise yine Tolga'ya benzer bir şekilde kahramanın geçmişi; doğum evresi, çocukluk ve yetişme dönemleri hakkında değerlendirme unsuru olabilecek boyutta bilgilere yer verilmezken, bu kahraman hakkında Tolga'da bulunmayan küçük çaplı birkaç ek bilgi söz konusudur. Diğer yandan çizgi romanlarda kahramanın doğumu ve olgunlaşma süreci ile ilgili bilgilere yer verilmemesinin nedenleri üzerine düşünüldüğünde başlıca iki temel faktör ön plana çıkarılabilir.

Bunlardan birincisinin, özellikle Türkiye'de daha zayıf ve kısıtlı bir sektörü teşkil eden çizgi romancılık alanında faaliyet gösteren yayıncıların; kahramanın doğumu ve yetişmesi gibi daha ziyade hazırlık aşaması hüviyetine sahip bölümler yerine daha direkt bir biçimde asıl macera ve aksiyonun bulunduğu, alımlayıcının ilgisini cezbeden epik mücadele, aşk ve erotizm gibi içeriklerin yer aldığı hareketli bölümleri anlatarak sınırlı sayıdaki çizgi roman kitlesini kaybetme riskinden kaçınma düşünceleri olduğu söylenebilir. Bilhassa söz konusu yaratımların gerçekleştirildiği tarihlerde çizgi romanların diğer süreli yayınlara bir ek yahut onların bünyesinde sunulan birkaç sayfalık içerikler olarak yayınlandığı düşünülürse, kahramanlar ilgili anlatının mantıksal kurgusunu koruyan ve okuyucuya heyecan veren sahneler dışında kalan noktalara yer verilmekten kaçınılmış olabilir. Ancak bu hususta belirleyici olan bir diğer faktör ise çizgi romanın yerel düzeydeki endüstriyel durumu ve bu durum çevresinde güdülen ticari kaygı ve politiklardan ziyade türün kendi iç dinamikleriyle ilgilidir. Nitekim destanlarda olduğu gibi çizgi romanlarda da türsel açıdan bir çeşit gelenek hükmünde olan evrensel ölçekli bazı yaratım kalıpları bulunmaktadır. Bu noktada çizgi roman türünün doğuşundan bu yana üretilen içeriklere bakıldığında, hızlı ve gündelik tüketim tarzına bağlı bir popüler kültür ürünü olarak yükselen bu içeriklerde kahramanların ilk

görünüşlerinden itibaren vakit kaybetmeden okuyucuyu kendisine bağlayabilecek maceralara atıldığı görülmektedir.

Dolayısıyla farklı bir dönemin ürünü olarak toplumsal açıdan realiteye de sirayet eden özel işlev ve değerleri üzerinde toplayan destan kahramanlarının dünyaya geliş ve çocukluk süreçlerine de oldukça büyük bir önem atfedilirken modern çağda ortaya çıkarak daha ziyade eğlenceye dönük bir işlev barındıran çizgi romanlarda ise merkezi kahramanın doğumu ve çocukluk döneminin anlatılması ilgili olarak bu türden bir beklenti söz konusu olmamıştır. Başka bir deyişle kolektif tarihin kaydedilmesi, anlaşılması, toplumsal köken ve karakteristiğın araştırılması, kültürün aktarılması, anlatılan öykü ve doğrudan kahramanın şahsı etrafında ulusal birlik ve beraberliğin sağlanması gibi barındırdığı çok sayıda fonksiyon itibariyle ait olduğu toplum nezdinde belli bir kutsiyete sahip olan destan kahramanlarının hayatının tüm aşamalarının bilinmesi büyük bir önem taşımakta iken çizgi romanlarda ise çoğunlukla okuyucuyu en fazla heyecanlandıran ve eğlendiren kısımlara odaklanması esastır.

3. Kahraman tanrı katından gönderilmiştir ve genellikle soylu bir aileye mensuptur.

Bilindiği üzere dünya kültür tarihinde destan ve benzeri yaratım türlerinde merkezi kahramanın soylu bir kökene dayanması pek çok kültür arasında oldukça yerleşik bir ortak motife karşılık gelirken, destan kahramanının dayanmış olduğu soyluluğun bir tür soylu-tanrı ilişkisine bağlandığı ve bu ilişkinin kahramanın toplum nezdinde sahip olduğu saygınlık ve bağlılığı doğrudan etkilediği belirtilmektedir (Kara Düzgün, 2014: 108). Başta destan ve efsaneler olmak üzere anlatı geleneğinin ve bu geleneğe bağlı müşterek motif ve düşünce kalıplarının mitsel döneme ve bu dönemde ortaya çıkan anlatılara dayandığı düşünülürse bu durum daha kolay anlaşılabilir. Bu konu hakkında bilhassa Yunan mitlerine bakıldığında insanlığın ilk kahramanlarının anne veya babalarının, yahut her ikisinin birden mitolojide yer tutan önemli bir tanrı olduğu ve kahramanların sahip olduğu olağanüstü yeti ve yazgıların, insan

türüne medeniyeti getiren pek çok yetki ve ereğin bu tanrılara dayandığı görülmektedir. Örneğin klasik mitolojideki ilk kahramanlardan Herakles, Zeus ile ölümlü kadın Alkmene'nin, topuğu dışında hiçbir yerinden yaralanmayan Akhilleus, Tanrıça Thetis ile ölümlü Peleus'un, aynı dönemin bir diğer büyük kahramanı Aineias ise Kıbrıslı tanrıça Aphrodite ile kahraman Ankhises'in çocuğudur (Hesiodos, 2021: 41). Ancak özellikle Prometheus olayları ile başlayan bir tanrı insan çatışması olgusunun Troya Savaşı ile birlikte giderek zirveye taşınması ve insanlar ile tanrıların çok fazla etkileşim halinde olmasının tanrıların kralını rahatsız etmesiyle birlikte Zeus tarafından uygulanan bir tasarı; kahramanlık çağını sona erdirerek insanların tarihsel çağının başlamasını sağlar (Hansen, 2022: 137). Troya Savaşı'nda savaşan kahramanların pek çoğu ya bir tanrının çocuğu ya da onun fani sevgilisi, gözdesidir. Bu durum ise tanrıların savaşa müdahil olarak kendi içlerinde bölünmelerine yol açar. Sürecin sonunda ise çapkınlığı ile meşhur olan ve kendisi de çok sayıda ölümlü kadın ile ilişki içerisine giren Zeus, milat niteliğinde bir karar alarak artık tanrılar ile ölümlülerin ilişkiye girmesini, hatta bunun dışında da herhangi bir münasebette bulunmalarını yasaklamakta ve bu sayede yeni kahramanların ortaya çıkmasını engelleyen, dolayısıyla kahramanlar çağını sona erdiren bir uygulamayı hayata geçirmiş bulunmaktadır.

Bir tanrı ile doğrudan ilişkisi bulunan birincil kahramanların soyundan gelen kişiler devam eden dönemler varlıklarını sürdürseler de kuşaklar arası geçiş sürecinde giderek daha da sıradan insanlardan dünyaya gelen yeni kahramanlarda bulunan tanrısal öz giderek azalmakta ve kahramanlığın mitik ve tanrısal boyutu kaybolarak insansı bir mahiyete inmektedir. Bu dönemlerde ise artık kahramanların soyunun bir tanrıdan ziyade nüfuzlu bir kral, yönetici vb. soylu kimselere dayandırıldığı görülmektedir. Türklerin oldukça farklı varyant ve anlatmalara dayanan mitik anlatılarına baktığımızda da ise tarihte eskiye gidildikçe benzer bir tanrısal öze bağlanma durumu gözlemlenebilmektedir. Bu bakımdan türeyiş efsanelerinin son derece önemli bir yer tuttuğu Türk kültüründe, Türk topluluklarının ilk hükümdarlarının yahut

ortak atalarının da Gök Tanrı'dan gelen bir kurttan türediğini aktaran çok sayıda anlatı mevcuttur (Demir, 2019: 85). Bu soyluluk olgusu Dede Korkut boylarında da görüldüğü üzere tarihsel akışın ileriki safhalarında yine tanrı tarafından kut bulan ve yeryüzünü yönetme yetkisi ile donatılan bir Türk hükümdarın yahut bu hükümdara bağlı çeşitli rütbelerdeki bey ve yöneticilerin soyundan gelen kahramanlar ile devam ettirilmektedir.

Ancak dünyada ve Türk kültüründeki bütün destanlarda merkezi kahramanın mutlaka soylu bir şecereye sahip olduğu da söylenemez. Nitekim egemen din, bu dinin insana bakışı, toplumların idrak ettiği medeni gelişim safhaları, kolektif tarihte iz bırakan ve kültürel hayata sirayet eden kırılmalar gibi çok sayıda etken; farklı dönemlerde ortaya çıkarak bu dönemler içerisindeki sosyal, siyasi, kültürel dokudan beslenen destan metinlerindeki iç dinamikleri yeniden organize ederek biçimlendirebilmektedir. Bu bağlamda verilebilecek bir örnek olarak Türkler'in İslam kültür ve medeniyet dairesini girişlerinin ardından bu kültür bağlamında önemli bir yer teşkil eden Hz. Ali Cenknâmelerinin daha sonra üretilen Türk destanlarını önemli ölçüde etkilediği ve destanlarda sıklıkla Hz. Ali soyundan gelen kahramanların karşımıza çıkmaya başladığı şeklindedir (Baysal Yurdakul, 2023: 175). Dolayısıyla dünyada ve Türk kültüründe soylu bir aileye mensup olmayan merkezi kahramanlar da bulunmakla birlikte bir kültürel form olarak türün evrensel ölçekteki karakteristik niteliklerinin başında kahramanın doğrudan tanrıya yahut tanrıdan yetki alan bir kitlesel liderin, yöneticinin soyundan gelmesinin önemli bir temele karşılık geldiği görülmektedir. Bu temel ise kahramanın bir topluluğa liderlik etmesi, o topluluğun üyeleri tarafından benimsenip saygı görmesi, topluluğun beslediği ülkü ve ideallerin tanrı tarafından onaylanan bir yazgı olduğunun delillendirilmesi vb. gibi çok sayıda önemli işlev barındırmaktadır.

Diğer yandan gerek Abdullah Turhan tarafından üretilen gerekse bunun dışındaki Türk çizgi romanlarına bu pencereden bakıldığında ise söz konusu soyluluk motifinin geleneksel destanlardaki kadar merkezi bir yer tutmadığı söylenebilir. Yukarıda da belirtildiği gibi gerek Tolga gerekse Kara Murat'a

dair incelenen çizgi romanlarda kahramanların doğum süreci, aile hayatı ve çocukluk dönemi ile ilgili bilgi veren herhangi bir anlatıya rastlanmamıştır. Fakat öyküler içerisinde gerçekleştirilen görevler, kahramanların buldukları statüsel konumlar, diğer karakterler ile olan ilişki biçimleri ve kahramanların kendilerini tarif etme ve tanımlama biçimleri göz önüne alındığında her ikisinin de geleneksel destanlarda karşımıza sıklıkla çıktığı şekilde bir hükümdar yahut buna benzer bir yönetici sınıf ailesine mensup olmadıkları anlaşılmaktadır. Bu bağlamda kahramanların hikayeler içerisindeki statülerinin doğuştan gelen bir soyluluktan ziyade yiğitlikleri, savaşçılık kabiliyetleri ve düşman karşısındaki başarı geçmişlerine dayandığı söylenebilir. Nitekim, her iki kahraman da belli yetkiler barındıran ve belli bir topluluğu idare eden yönetici özellikli alp tiplerinden öte büyük bir hükümdara bağlı olarak onun birinci dereceli askeri olarak tasvir edilmektedir. Bu noktada Tolga, 13. Yüzyılın başlarında Orta Asya'nın mutlak hakimi konumunda bulunarak adil ve kapsayıcı bir cihan hükümdarı olarak gösterilen Cengiz Han'ın "sağ kolu" olarak görülürken, Kara Murat ise benzer bir şekilde fakat bu kez 15. Yüzyılın ikinci yarısında giderek bölgesel bir güç haline gelen Osmanlı Devleti'nin büyük padişahı Fatih Sultan Mehmet'in "fedaisi" şeklinde karşımıza çıkarılmaktadır. Dolayısıyla her iki kahramanda da aileye, soya dayanan ve kahramanlara yöneticilik hakkı tanıyan bir asillik durumu söz konusu olmamaktadır.

4. Kahraman genellikle tek çocuktur. (Bazen en büyük ya da en küçük çocuk olarak da ortaya çıkabilmektedir.)

Bilindiği üzere Türk destanlarında kahramanın aile yapısı ile ilgili olarak kalıplaşma özelliği gösteren başlıca niteliklerden biri merkezi kahramanın ailesinin taşıdığı bir eksiklik olarak göze çarpan ve kahramanın dünyaya gelişi ile son bulan çocuksuzluk motifidir. Bu bağlamda destanlarda karşımıza çıkan kahramanların genellikle zahmetli bir dünyaya geliş süreçlerinin olduğu ve anlatılarda çoğunlukla tek çocuk olarak varlıklarını sürdürdükleri görülmektedir. Bazı istisnalar olmakla birlikte Dede Korkut boylarının pek çoğunda, yine Oğuz Kağan ve Manas gibi köklü destanlarda kahramanların

çoğunlukla tek çocuk olduğu görülmektedir. Bu durum aslında çocuksuzluk motifiyle de bağlantılı şekilde; kahramanın eşsiz bir varlık oluşu ve ona benzer ikinci bir kişinin merkezi kahramanın olağanüstü kişiliğini gölgeleyip sahip olduğu hayati önemi körelterek destanın karakteristik yapı ve dengesini bozabilme potansiyeli ile ilgilidir (Kara Düzgün, 2014: 118).

Bu anlamda kahramana eş değer niteliklere sahip ikinci bir çocuk, kahramanı toplum nezdinde alternatifini bulunan bir konuma indirgeyerek toplumun gözündeki değer ve saygınlığını azaltıp sahip olduğu koşulsuz liderliğini tartışmaya açık bir hale getirebileceği için destanlarda çoğunlukla bu türden bir ikinci çocuk bulunmamaktadır. Kahramanın bir kardeşi olduğu destanlarda ise genellikle bu karakterler merkezi kahramanın yiğitliğini ve üstünlüğü farklı yollarla daha da belirginleştiren kişiler olarak göze çarpmaktadır. Ancak gelenek içerisinde Dede Korkut Kitabı'nda yer alan Uşun Koca Oğlu Segrek boyunda olduğu gibi bu motifin dışarısına çıkan destanlar da bulunmaktadır.

Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarından Tolga'ya baktığımızda ise kahramanın erişkinlik öncesi geçmişine dair hiçbir bilgi bulunmadığı gibi herhangi bir kardeşinin olup olmadığı konusu da meçhuldür. Çeşitli konuları ele alan, çok sayıda farklı bağlamda geçen ve yüzlerce sayıdan oluşan çizgi romanlar incelendiğinde de kahramanın aile üyeleri hakkında tahmin yahut çıkarımda bulunmamızı sağlayacak herhangi bir veriye de rastlanmamıştır. Diğer yandan Kara Murat'ın ise bir abisi vardır. Bu anlamda Kara Murat'ın "Aşk ve Kan" başlığını taşıyan ilk çizgi romanında kahramanın etik ve kültürel değerler itibarıyla kendisinin sahip olduğu değerleri taşıyan Akıncı Selim adında bir abisinin olduğu görülmektedir. Fakat burada da kahramanın abisinin Kara Murat'ın kahramanlığının, gücünün ve kahraman etiğinin yüceltilmesi için araçsal bir nitelikte bulunduğu, başrole hiçbir şekilde gölge düşürücü bir etkide bulunmadığı, aksine hikaye içerisindeki kullanım biçimiyle kahramanın saygınlığının artmasına katkı sağladığı söylenebilir. Çizgi romanda yalnızca düşman tarafından sadist bir biçimde öldürüldüğü sahnede gözükten Akıncı Selim, ölümü ile merkezi kahraman için düşmanları alt etmesini

sağlayacak bir intikam motivasyonunu ortaya koyarak ölümünde etki sahibi olan tüm düşmanları öldürmeyi başaran kahramanın daha büyük bir şöhret ve saygıya kavuşmasına aracılık eder.

5. Kahramanın çocukluğu olağandışıdır ve kısa sürede büyür. (Destan kahramanın çocukluğu üzerinde uzun uzadıya durmaz.)

Geleneksel halk destanlarındaki merkezi kahramanların çocukluk dönemleri anlatılarda fazlaca üzerinde durulan bölümler arasında pek gösterilmemektedir. Bu bölümler daha ziyade merkezi kahramanın tıpkı doğumunda ve erginlenme dönemlerinde olduğu gibi toplum açısından herhangi bir sıradan kişi olmadığını, toplumsal bir eksikliğin giderilmesi veya kutlu bir idealin gerçekleştirilmesi için özlenen ve beklenen kişi olduğunun alametlerinin ortaya konduğu; daha direkt bir ifadeyle kahramanın gelecekte başaracağı kolektif çaplı büyük işler için seçilmiş kişi olduğunu haber veren sıra dışı özellikler gösterip bu yönde eylemlerde bulunduğu bir devre olarak anlatılmakta ve oldukça kısa tutulmaktadır. Örneğin Oğuz Kağan Destanı'nda kahraman henüz bir yaşında iken tıpkı bir yetişkin gibi konuşabilmektedir (Togan, 1982: 18). Neredeyse tanrısal boyuttaki fiziksel kuvveti ile klasik mitolojide yer edinen Herakles ise henüz bebekken kıskanç tanrıça Hera'nın yatağına bıraktığı iki büyük yılanı çıplak elleriyle öldürerek olağanüstü kişiliğini ve yazgısını ortaya koymaktadır (Hansen, 2022: 308). Diğer yandan destanlardaki kahramanlar çoğu zaman oldukça hızlı bir şekilde büyüyerek toplumun müşküllerini çözmek üzere alplik yapabileceği erişkinlik çağına ulaşmaktadır.

Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarını bu motif üzerinden incelediğimizde ise beklenileceği üzere gerek Tolga'nın gerek Kara Murat'ın gerekse diğer pek çok kahramanın erken çocukluk devresiyle ilgili herhangi bir içeriğin tasarlanmadığı görülmektedir. Tolga, direkt olarak yetişkin bir alp şeklinde görevinin peşinde görünürken Kara Murat'ın görüldüğü en erken dönem ise 15 yaşındaki erginlik eşiğinin henüz aşıldığı dönemdir. Dolayısıyla geleneksel destanlarda bile çok fazla uzun uzadıya anlatılmayan kahramanın çocukluğu,

çizgi romanlarda da genellikle atlanılarak geçilen bir dönem olarak göze çarpmaktadır.

6. Kahraman çocukluk döneminden çıktığını olağanüstü bir kahramanlık göstererek ispat eder.

Kahramanların çocukluktan çıkarak kendisinden beklenen büyük kahramanlıkları gösterebileceğine; toplumun beka, refah ve bağımsızlığını temin ederek bunların karşısında direnç ve engel teşkil eden düşman veya başka mahiyetlerdeki tehditleri ortadan kaldıracabileceğine, bu noktalarda karşısına çıkan her türden maceraya atılabilmek için hazır olduğuna yönelik önemli bir ispat niteliğinde olan eşik, kahramanın erginlik döneminde ortaya koyduğu etkileyici kahramanlıklarla aşılmaktadır. Bu bağlamda söz konusu evrede kahramanın karşısına çıkan düşman yahut tehlikelerin onun kahramanlık yolunda gerçek anlamda attığı ilk adım, verdiği ilk sınav hükmünde olduğu söylenebilir. Bu eşik yalnızca kahramanlığa giriş için ritüelistik bir motif olmaktan öte aynı zamanda sosyal açıdan da destan kahramanının toplumda kendisi için özel bir yer ve saygınlık kazanması açısından da son derece önemlidir.

Nitekim, kabile hayatının geçerli olduğu devirlerdeki genç insanların toplum içerisinde sayılan ve sözü geçilen bir birey olarak kendilerini kabul ettirebilmeleri için cesaretlerini ve fiziksel yeterliliklerini kanıtladıkları bir takım sınavlar söz konusudur (Kara Düzgün, 2014: 126). Dolayısıyla bu motif yalnızca Türk kültüründe değil dünyadaki pek çok kültürdeki benzer niteliğe sahip folklor üretimlerinde karşımıza çıkan evrensel bir yapıya karşılık gelmektedir. Özellikle görev ve sınav kavramları söz konusu olduğunda ilk akla gelen kahramanlardan biri olan Herakles de 12 meşhur görevine atılmadan önce henüz 18 yaşında iken yerel halkın hayvanlarını öldürerek kaosa neden olan Kithairon Aslanı'nı öldürmüştür (Hansen, 2022: 309). Aynı şekilde Türk destanlarında da kan döküp baş kesmek gibi toplum nezdinde önemli bir yer tutan eşik sınamaları, merkezi kahramanın topluma kendisini kanıtlayabilmesi

için oldukça gerekli bir adımdır. Dede Korkut Kitabı'nda yer alan Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nda çocuk yaştaki Boğaç'ın Dirse Han'ın vahşi boğası ile savaşıp onu öldürmesi tam da bu yönde bir sınavın gerçekleştirilmesidir (Ergin, 2016: 82). Bu tür bir sınavdan başarıyla ayrılan bir kahraman artık çocukluk kimliğini geride bırakarak sosyal yapıya bir yetişkin olarak entegre olmaya ve bu yeni kimlik etrafında gündeme gelen rol ve sorumluluklarını üstlenmeye hazır demektir.

Amerikalı folklor araştırmacısı Joseph Campbell de genellikle çocuğun denetimi dışında gerçekleşen ve içerisinde ölüm ve yeniden doğum sembolleri içeren bu türden ritüelistik sınamaların, kahramanı çocukluktan çıkarıp yetişkin olmaya zorlayan, evrensel boyutlu psikolojik dönüşüm enstrümanları olduğunu vurgulamaktadır (Campbell, 2018: 164). Dolayısıyla merkezi kahramanın toplumsal ülkü ve ideallere uzanan macerasındaki büyük çaplı mücadele ve sınavlara atılmasının öncesinde de onun artık bu yola çıkmaya hazır bir yetişkin olduğunu dışsallaştıran bazı eşiksel sınamalar mevcuttur ve bu sınamalar dünya üzerindeki pek çok kültürde bulunan kahramanlığa dayalı geleneksel anlatı metinlerinin inşasında oldukça merkezi yer tutan motiflerden birine karşılık gelmektedir.

Bu bağlamda yaratım süreçlerinde geleneksel destanları yoğun bir biçimde kendisine referans alan tarihi-fantastik konulu çizgi romanlara ve spesifik olarak ise Abdullah Turhan'ın üretmiş olduğu çizgi romanlara baktığımızda bu motifin destanlardaki kadar başat bir merkezîyete sahip olmadığı söylenebilir. Tolga çizgi romanları söz konusu olduğunda daha önceleri birçok kez belirtilmiş olduğu üzere kahramanın çocukluk ve erginlik dönemindeki tecrübelerini kaydeden herhangi bir hikayeye rastlanılmamaktadır. Ancak Kara Murat çizgi romanlarına geldiğimizde ise bu yöndeki alışıldık destan sınamalarından oldukça farklı boyutta bir sınamanın işlenmiş olduğu söylenebilir. Bu noktada kahramanın yetişkinlik öncesi dönemi ile ilgili bilgi içeren ilk ve tek çizgi roman olan Aşk ve Kan adlı seride Türklerin karşıt safındaki en acımasız düşmanlardan biri olan Eflak yöneticisi Kazıklı

Voyvoda'nın kahramanın abisi Akıncı Selim'i esir almasının ardından bu sırada henüz 15 yaşında olan Kara Murat'ı kendi abisini öldürmeye zorlamıştır. Çizgi romandaki Voyvoda, kahramana iki seçenek sunmaktadır; ilk seçenekte kahraman abisini kolay yoldan öldürecek ve bunun karşılığında kendisi yaşayacaktır, ikincisinde ise abisini öldürmesini reddederek her ikisi de Voyvoda'nın elinden ölecektir.

Kara Murat bu noktada tereddüt etmeden abisini öldürmeyi reddederek ölümü kabullense de abisi Akıncı Selim'in ileride kendisinin ve beraberindeki Türk askerlerinin, köylülerinin intikamını alabilmek ve Voyvoda'nın zulmünü ortadan kaldırmak için bu zor kararı vermesini ve kendisini onun öldürmesini vasiyet etmektedir. 15 yaşındaki Kara Murat ise nihayetinde Türklerin ve abisinin kutsal intikamını alıp buradaki zulme son verebilmek için Akıncı Selim'in vasiyetini yerine getirmekte ve öz abisini öldürmektedir. Türk destan geleneğinde ve diğer pek çok folklor türünde merkezi kahramanın kendisine, milletine ve devletine karşı yönde eylemde bulunmayan, suçsuz konumdaki aile üyelerinin kanını döktüğü görülme de çizgi romandaki bu istisnai olay; kahramanın çocukluk bir şekilde kan dökerek çocukluk döneminden çıkmak zorunda bırakıldığı, tam anlamıyla bir kahraman olabilmesi için gerekli olan motivasyonun sağlandığı ve kolektif çapta da tehdit oluşturan bir hedefe koşutlandığı bir motif olarak değerlendirilebilir.

7. Kahraman kahramanlığını ispat ettikten sonra ad alır. Kahramana verilen ad kutsallık arz eder ve kutlu biri tarafından verilir.

Mutlak bir zorunluluk bildirmemekle birlikte destanlardaki merkezi kahramanların sahip oldukları adları sıklıkla sergiledikleri bir kahramanlık yahut olağanüstülük üzerinden edindikleri görülmektedir. Bu bakımdan geleneksel anlatılardaki kahramanların doğumundan ölümlerine kadar olan süreç boyunca sıradan bir insandan farklı ve büyük oranda olağanüstülüklerle dolu şekilde seyreden yaşantısı içerisinde, ad alma biçimlerinin de normal insanlardan farklı bir şekilde gerçekleştiği ve kahramanın göstermiş olduğu

epik eylem ile doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir. Nitekim Dede Korkut Kitabı'nda geçen Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'ndaki merkezi kahramana vahşi ve güçlü bir boğayı öldürdüğü için, Kam Büre'nin Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'ndaki ana kahramana ise kafirleri alt edip insanların canını ve malını kurtardığı için doğrudan Oğuz ülkesinin bilgisi Korkut Ata tarafından ad konulmuştur (Özsoy, 2018: 8-11). Kahramanların her ikisi de adlarını baş kesip kan dökerek ortaya koydukları kahramanlıkları sayesinde elde etmişlerdir. Ancak kahramanın ad alış tarzları yalnızca baş kesip kan dökme ile sınırlı değildir. Bu noktada esas olan husus, kahramanın sıradan insanlarda çok fazla bulunmayan türde bir olağanüstülük sergilemesidir. Örneğin Oğuz Kağan Destanı'nda Oğuz, henüz bebekken dile gelerek kendi adını kendi koymuştur (Togan, 1982: 18). Destanlardaki kahramanların adlarını bu şekilde sıra dışı eylem ve olaylar aracılığıyla alması aslında onların sahip olduğu olağanüstülüğün ve kahramanlığın toplumun zihninde her an canlı kalmasını, saygı ve hayranlık uyandıracak şekilde kendisini devamlı olarak hatırlatmasını da sağlamaktadır. Aslında kahramanın taşıdığı ad ve bu adı ediniş biçimi pek çok kültürde benzer yönde bir öneme sahiptir.

Özellikle eski dönemin Yunan mit ve destanlarına bakıldığında da tanrı yahut insan fark etmeksizin karakterlerin yapmış oldukları bir eylem, göstermiş oldukları üstün bir başarı yahut katılım sağladıkları sıra dışı bir olay ve/veya durum gibi kültürel hayatta iz bırakan ve önem atfedilen bir olgunun doğrudan kişinin sahip olduğu ad veya bu ada eklenilen bir çeşit ön adı, lakabı direkt olarak şekillendirdiği görülmektedir. Örneğin klasik mitolojideki baş tanrı Zeus, kendisiyle özdeşleşmiş bir sembol olan şimşegi kullanma yetisi sayesinde sıklıkla “şimşek savuran”, “bulut devşiren” gibi ön adlarla anılmaktadır (Homeros, 2019: 22). Dolayısıyla destan geleneğine bağlı bulunan sözlü halk anlatılarında öykülerin merkezinde yer alan ve önemli işlev bir işlevi üstlenen kahramanların; sahip oldukları bir yetki, gösterdikleri bir kahramanlık veya olağanüstülük, yendikleri bir düşman veya canavar, gösterdikleri bir başarı vb. gibi olgularla ilişkili şekilde ad yahut lakap alması oldukça yaygın bir durumdur.

Türkiye'deki tarihi-fantastik çizgi romanlara yöneldiğimizde ise bu türe ait öykülerdeki kahramanların çoğunlukla doğum, çocukluk ve ad alma gibi destan geleneği içerisinde önemli yer tutan geçmiş evrelerine değinilmediği gibi sahip oldukları adların da destanlardakine benzer şekilde kahramanın kendisini ispatlayarak elde ettiği; ortaya koymuş olduğu bir başarı, olağanüstü özellik vb. gibi unsurlarla ilişkili şekilde belirlenen adlar olduğu çok fazla söylenememektedir. Bu bağlamda kahraman adlarının çoğu yazar ve çizerler tarafından merkezi kahramanın öykü içerisindeki herhangi bir aksiyon yahut özelliği ile spesifik bir ilişki taşımaksızın, eski Türk topluluklarında kullanılan yahut bir şekilde Türklüğü vurguladığı düşünülen isimlerden seçilmektedir.

Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Tolga ve Kara Murat adlı kahramanlar da bu kategoriye dahil olmaktadır. Bu kahramanlardan birincisinin adı olan Tolga, "savaş miğiferi" anlamına gelirken, Murat ise "istek, arzu, dilek" gibi anlamlara gelmektedir. Kahramanların yaşadığı döneme, coğrafyaya ve bu bağlamdaki hakim kültür atmosferine bakıldığında ise Tolga'nın Orta Asya bölgesinde yaşayan ve İslamiyet öncesi Türk medeniyetine dayanan bir isim olarak seçilirken, Murat'ın ise Arapça kökenli bir kelime olarak İslam medeniyetinin etkili olduğu bir dönemi yansıttığı görülmektedir. Fakat bahsedildiği gibi çizgi romanlarda her iki kahramanın da adlarını alış biçimleri ile ilgili herhangi bir bilgi yahut destan geleneğine temas eden herhangi bir gönderme bulunmamaktadır.

8. Kahramanın fiziki gücü yaradılıştan itibaren olağanüstüdür ve zaman zaman yırtıcı hayvanlarla mukayese edilerek tasvir edilir.

Bilindiği üzere destanlarda merkezi kahramanın sahip olduğu en temel, keskin ve ayrıştırıcı özelliği fiziksel kuvvetidir. Anlatılarda kahramanın tipolojik özelliklerine dair en fazla yapılan vurgu ise bu noktaya odaklanmaktadır. Nitekim geleneksel Türk destan kahramanları kendisini doğumdan yahut bebeklik, ilk çocukluk gibi oldukça erken dönemlerinden itibaren belli eden ve

anlatı boyunca devamlı olarak vurgulanmaya, hatırlatılmaya devam eden olağanüstü boyutta bir fiziksel güce sahiptir.

Diğer yandan çizgi roman kahramanı Kara Murat ve Tolga'ya bu açıdan yaklaştığımızda ise kendilerinin sıradan insanlardan, anlatı içerisinde geçen tüm üst düzey savaşçılardan çok daha güçlü oldukları görülmekle birlikte bu kuvvet ütopyik boyutlarda da değildir. Hikaye boyunca pek çok kez düşmanlarını gücü, teknik becerisi, savaşçılık kabiliyeti ve zekası ile alt ettiğine şahit olduğumuz kahramanlar, bu anlamda tanrı tarafından kendisine özel olarak bahşedildiği izlenimini uyandıracak derecede mucizevi yahut sıra dışı bir güç gösterisi sergilememiştir. Bu bağlamda anlatı boyunca kahramanların sergilemiş oldukları en çarpıcı fiziksel güç gösterisi; Tolga'nın Siyah Yele adlı macerasında karşısına çıkan bir gorili, Kara Murat'ın ise Pekin Celladı başlıklı çizgi romanında benzer şekilde vahşi bir aslanı öldürmesi şeklindedir.

Bu motifler itibariyle söz konusu çizgi romanların yaratımında Dede Korkut gibi kahraman ile vahşi ve korkutucu bir hayvanın sıklıkla karşı karşıya getirildiği destan geleneğinin açık bir etkisi olduğu söylenebilir. Tüm maceralar dikkate alındığında bu boyuttaki güç gösterileri daha nadir bir şekilde karşımıza çıkmakla beraber her iki kahramanın da kuvveti, yetenekleri, savaşçılık kabiliyeti çevresindekilerde hayret uyandıracak kadar dikkat çekicidir. Örneğin Kerayit Güzeli anlatısının birçok yerinde Tolga'nın kendisinden çok daha cüsseli ve sayıca fazla kişileri alt etmesine şahitlik eden düşman birliklerinin adamları ve Beyza, onun bu güç ve savaşçılığı karşısında şaşkınlıklarını gizleyemeyerek onun bir "Albız" olup olmadığı hakkında şüphe duyarlar. Dolayısıyla Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarındaki merkezi kahramanların sahip oldukları fiziksel kuvvetin boyutu; çok daha büyük ölçekli ve mucizevi kuvvet aksiyonlarının yer aldığı eski dönemlere ait destanlardaki kadar yoğun olmasa da Dede Korkut boylarındaki kahramanların sergiledikleri fiziksel aksiyonlar ile büyük oranda örtüşen bir boyuta sahiptir.

9. Kahraman karşımıza yarı tanrı, ilk ata veya ilk insan olarak çıkabilir.

Kahramanın bir çeşit tanrı, yarı tanrı yahut ilk insan veya kavmin türemiş olduğu ilk ata olarak karşımıza çıktığı destanlar tarihsel açıdan genellikle mitsel döneme temas eden ve içeriğinde fazlasıyla mitik öğeler barındıran en eski anlatı döneminin ürünleridir. Bu nedenle pek çok açıdan ilk olma ve yine topluluğa ve medeniyete dair pek çok şeyin başlatıcısı olma özelliğini taşıyan bu kahramanların şahsı ve içerisine konumlandıkları anlatılar ister istemez olağanüstü içerik ve motiflerle donatılmış haldedir. Toplumlar medeniyetin henüz yeterince gelişmediği, etnoloji ve antropoloji gibi bilimlerin ortada olmadığı eski dönemlerde kendi ulus ve topluluklarının nereden geldiği, ilk olarak nasıl meydana çıktığı, hangi deneyimsel süreçlerden geçtiği ve temel özelliklerinin neler olduğu gibi soruları mit ve destan gibi anlatılar üretmekle çözüme kavuşturma eğilimine sahiptirler. Bu bir yandan düşünen ve sosyalleşen bir varlık olarak insanın kendisi ve çevresindeki sosyalizasyonun karakteristik dinamikleri hakkındaki temel sorulara cevap üretirken diğer taraftan ise bir arada yaşayan ve birbirleriyle etkileşim halinde olan insan grupları arasında gündelik yaşamın idamesine yarayan çıkar ilişkilerinin ötesinde de bazı aidiyet duygularının, topluluk bilincinin ve “öteki” unsur karşısındaki “beriki”yi ve “biz”i karşılayan kimlik olgusunun tesis edilmesi noktasında da ciddi bir fonksiyona sahiptir. Dolayısıyla folklorun inşasında yerelden ziyade evrensel bir motif ve fonksiyona karşılık gelen bu motif, dünyanın köklü ve korunmuş bir kültür mirasına sahip hemen her topluluğunun ortaya koymuş olduğu anlatılar içerisinde kendisini gösteren arketipsel niteliğe sahip örüntüler arasındadır. Türklerde ise bunun en bilinen örneği Oğuz Kağan Destanı etrafında geçmektedir. Yine bilindiği üzere Oğuznamelerde sözü edilen pek çok kabilenin aynı zamanda türeyiş efsanesine ve ilk atalarına da yer verilmektedir (Demir, 2019: 85).

Destan geleneğinin tarihteki en eski üretim devirlerine uzanan bu motife genel olarak Türk çizgi romanlarında ve özelde ise Abdullah Turhan’ın yaratmış olduğu çizgi roman serilerinde rastlanılmamaktadır. Çizgi roman sanatçı ve

yayıncıları ortaya koymuş oldukları kahramanları; ticari bir kaygının da etkisiyle ve elbette günümüz insanının, çizgi roman tüketicilerinin sahip olduğu bilgi ve kültür düzeyi itibariyle onlarda daha fazla çağrışıma neden olacak, daha yoğun bir ilgi uyandıracak bir tarihsel konteks içerisinde gösterilmektedir. Bu bağlamda Turhan'ın kahramanlarından Tolga, ilkel devirlerden ziyade çok daha yakın bir tarihsel döneme karşılık gelen, kolektif hafızada büyük izler bırakan ve kültürel envanter içerisinde de önemli şekilde kendisine yer bulan bir tarihsel kişilik olan Cengiz Han'ın döneminde, 12. Yüzyılda yaşamaktadır.

Diğer yandan Kara Murat ise yine büyük oranda benzer şekilde fakat toplumsal tarih ve hafızada çok daha büyük ve özel bir yer tutan, bu bakımdan okuyucu kitlesinin hakkında çok daha fazla bilgi sahibi olduğu, ilgi ve merak duyduğu Fatih Sultan Mehmet döneminde (15. Yüzyıl) yaşamakta ve onun fedailiğini yapmaktadır. Dolayısıyla tarihsel açıdan çok daha popüler, toplumun belleğinde ve mevcut kültür hayatında daha güçlü bir yer tutan, okuyucu nezdinde daha ilgi çekici bir konuma sahip bulunan dönem ve bağlamların tercih edildiği çizgi romanlarda ilk insan yahut topluluğun ilk atası şeklinde gündeme gelen kahramanlara çok fazla yer verilmemektedir.

10. Türk destanlarında avcılık önemli bir meziyettir.

Destanlar yaratıldıkları dönem ve bu dönemin toplumsal hayatında geçerli ve etkili olan yaşamsal koşullar itibariyle birey ve halkın dış topluluklar kadar tabiat ile de mücadele halinde olduğu bir yaşam tarzının ürünüdür. Orta Asya'da uzunca bir dönem göçebe bir yaşam tarzını sürdüren Türkler için ise avcılık pek çok açıdan hayati bir önem arz etmektedir. Bu anlamda eski dönemlerin bozkır kültüründe hayatta kalabilmek için mecburi bir uygulama olan hayvancılık ve bununla paralel şekilde gündeme gelen avcılık; ayrıca savaşın her daim güncelliğini koruyan bir sosyal realite hükmünde olduğu Türk topluluklarındaki bireylerin silah kullanma, ata binme, tuzak kurma ve iz sürme gibi savaşçılık kabiliyetlerinin de geliştirilip diri tutulabilmesi için merkezi bir öneme sahiptir. Dolayısıyla bu tür bir yaşam tarzı ve kültür atmosferinde

yetişen destan kahramanları için de yiğitliğini dosta düşmana ispat etmek ve alplik özelliklerini test etmek için avcılık en sık başvurulan yöntemlerden biri olarak dikkat çekmektedir (Kara Düzgün, 2014: 142).

Avlanma olgusu Türk destanlarında topluluğun temel gıda ihtiyacının karşılanmasının dışında; alp tipine sahip bireylerin yiğitlik ve cesaretlerinin kanıtlanması, yeni yetişen bireylere savaşçılığa dair ilk eğitimlerinin verilmesi, savaşın olmadığı zamanlarda alplerin savaşçılık beceri ve özelliklerinin zinde tutulması, kazanılan zaferlerin kutlanması, önemli olaylardan sonra halkı bir araya getiren törensel etkinlikler içerisinde kullanılması gibi çok sayıda fonksiyonla sosyal yaşantının temeline entegre olmuş bir uğraş olarak görülmektedir. Öyle ki Dede Korkut Kitabı'ndaki boylarda yer verilen Oğuz beyleri o kadar sık ava çıkmaktadırlar ki; hikayelerde bulunan düşman casusları beylerin toplu şekilde çıktıkları bu av etkinliğini bir fırsata dönüştürerek toplu şekilde çıkılan av sırasında boş kalan Kazan Bey'in obasını istila etmeye kalkıştılar (Özsoy, 2018: 171).

Avcılık ve avlanma olgusunun çizgi romanlardaki yerine ve işlenme biçimlerine baktığımızda ise bu kavram etrafındaki motiflere geleneksel destanlardaki kadar merkezi bir önem atfedilmediği görülürken, buradaki kahramanların avcılık faaliyetleri ise daha ziyade düşman ile mücadeleleri sırasında bir zorunluluk olarak karşısına çıkarılan vahşi hayvanların öldürülmesi ve bu sayede kahramanın yiğitliğinin bir kez daha ispatlanarak yüceltilmesi yönündedir. Bu bağlamda gerek Tolga gerekse Kara Murat'ın maceralarında kahramanların, sıradan insanların karşı koyamayacağı güçteki aslan, leopar, goril, piton, boğa vb. vahşi hayvanlarla karşılaşarak onları çıplak el yahut bıçak ve kılıç gibi yakın dövüş silahları ile öldürdüğü görülmektedir. Aslında anlatının ana olay örgüsü içerisinde çok da fazla belirleyici bir rolü bulunmayan bu tek sahnelik mücadelelerin taşıdığı yegane fonksiyon, merkezi kahramanın sıra dışılığını ortaya koymaktır.

11. Kahraman daima ilahi güçler tarafından korunur. (Yardımcı eren tipi/aksakal tipi)

Destanlarda bulunan merkezi kahramanlar fiziksel açıdan ne kadar güçlü olursa olsunlar çoğu zaman direkt veya dolaylı yollarla ilahi nitelikli kişilerden yardım almaktadırlar. Destani nitelikli folklor üretimlerinde kahramana çeşitli şekillerde yardım eden, yol gösteren, onun bir ihtiyacını gideren kutsal kişi veya varlıkların tarih öncesi dönemlerden itibaren varlığını sürdüren köklü motifler olduğunu söyleyen İbrayev, bu tipteki varlıkların İslam sonrası Türk folklorunda bu dinin yoğun etkisiyle birlikte ak sakallı evliya gibi dinsel açıdan ulu kişilere evrildiğini belirtmektedir (İbrayev, 1998: 82). Diğer yandan kutsallık barındıran ilahi nitelikli kişi veya varlıkların anlatılar içerisindeki kahramanlara yardımları; yalnızca kahramanın müşkül bir durumdan kurtarılması, asli hedefin gerçekleştirilmesi doğrultusunda yönlendirilmesi yahut macerasında başarıya ulaşması için gerekli olan bir eksikliğin giderilmesi gibi somut fonksiyonların yanı sıra da ayrıca bir önem teşkil etmektedir. Bu önem ise tanrı tarafından gönderilen (Hızır vb.) yahut gücünü ve kutsiyetin direkt olarak tanrıdan alan bu kişilerin kahramana yönelik yardım ve rehberlikleri; asıl olarak tanrının kahramanın tarafında olduğunu, onun toplumun kaderi için giriştiği mücadeleyi ve niyetinde erişilecek olan başarıyı onayladığını ortaya koymasıyla ilişkilidir.

Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarına döndüğümüzde ise Tolga ve Kara Murat'ın oldukça farklı bağlamlarda ve farklı düşman tiplerine karşı girişmiş oldukları mücadelelerde çeşitli kişiler tarafından yardım gördüğü gözlemlenirken bunlar arasında kutsal bir niteliğe sahip karakterler ise çok fazla karşımıza çıkmamaktadır. Bu noktada karşılaştığımız ve kahramana yardımı dokunan yaşlı adam tipleri ise Dede Korkut gibi örneklerde görüldüğü şekilde olağanüstü özellikler ve tanrısal bir mahiyet taşımaktan ziyade kahramana basit ve fani yollarla ufak çaplı yardımlarda bulunan ve genellikle bu yardımlar sırasında yahut sonrasında düşman tarafından öldürülen köylü vb. sıradan halka mensup basit kişilerdir.

12. Kahramanın en önemli yardımcısı olağanüstü özellikleri olan atıdır.

Abdullah Turhan çizgi romanları ve Türk destanlarındaki merkezi kahraman tipi arasındaki uyum ve ayrışma durumuna dair değerlendirebileceğimiz bir diğer husus ise kahramanın atı ile ilgilidir. Bilindiği üzere at, Türklerin toplumsal tarihinde göçebe yaşam tarzının hakim olduğu devirlerde başta yaylak kışlak göçleri, avlanma ve savaş gibi gündelik yaşamın olağan parçası hükmünde olan olaylar olmak üzere insan hayatı için daima merkezi bir önem taşımıştır. Diğer yandan sadece buradaki zorunlu ihtiyaçtan doğan insan-at etkileşimin yanında Türk kavminin at ile olan ilişki ve deneyimleri de yerli ve yabancı pek çok kültür tarihçisi tarafından ayrı ve özel bir konumda değerlendirilmektedir. Nitekim mutlak bir kanıtlanabilirlik iddiası taşımamakla birlikte dünya üzerinde atı ehlileştiren ve fonksiyonel bir biçimde sosyal yaşamın kullanım alanlarına entegre eden ilk kavmin Türkler olduğu hakkında oldukça yaygın bir iddia ve inanış söz konusudur.

Bunun yanında Türklerin tarihi metinlerine ve folklor ürünlerine de baktığımızda atların kolektif Türk tarih, kültür ve kimliğinde ayırt edici bir önem ve anlam barındırdığı da açıkça görülebilmektedir. Bu anlamda Kaşgarlı Mahmud'un "Türk'ün kanadı" şeklinde tasvir ettiği atın, tarih boyunca Türklerin halk gelenek ve inanışlarından sözlü anlatılarına kadar folklorun tüm katmanlarında devamlı olarak vurgulandığı; İslamiyet öncesi Türk mitolojisi ve epik destanlarından İslamiyet sonrası destanlara kadar tam manasıyla büyük bir kutsiyet ve saygınlık sahibi olduğu açıkça görülebilmektedir (Kara Düzgün, 2014: 576). Diğer yandan burada söz konusu olan at motifi, Türk destanlarında her zaman büyük bir öneme sahip olmakla birlikte taşıdığı özellikler ve anlatı içerisinde rolünün büyüklük derecesi ise metinlere ve dönemlere göre değişkenlik gösterebilmektedir.

Dolayısıyla kimi metinlerde olağanüstü boyutlara ulaşan fiziksel kapasite ve tabiatüstü özelliklere sahip olabilen, konuşabilen ve hatta faniliğin ötesinde bir

kutsallık barındırabilen atlar, daha başka metinlerde ise daha sıradan, fakat kendi türü içerisinde üstün bir kapasiteye sahip olan, kahramanın macera içerisindeki en yakın dostu ve yoldaşı konumundaki hayvanlar olarak gösterilmektedir. Çizgi roman kahramanı Tolga'nın buradaki anlatılarında da "Bulut" ve "Siyah Gül" ismini taşıyan atlar, doğrudan ikinci tipe karşılık gelen hayvanlardır. Tipolojik kaderi gereği daima yalnız bir yiğit olan Tolga'nın yalnızlığını paylaşan, ona yoldaşlık eden ve kahramanın yolculuklarında, savaşlarında daima onun yanında olan atının bağlamdaki önemi, Kerayit Güzeli serüveninin hemen başlarında Tolga'nın onunla konuşması, dertleşmesi üzerinden de kolayca anlaşılabilir. Yine bir atın özel olarak isimlendirilmesi, kendisine "Bulut" ve "Siyah Gül" gibi adlar verilerek ona alelade bir binek hayvanından öte, özel bir şahsiyet atfedildiğinin de bir diğer temel düzeydeki göstergesidir. Tolga'nın Naymanlar çizgi romanında da atın Türk ve Orta Asya kültüründeki merkezi önemine ithafen savaş esnasında atını bırakıp kaçan bir kişinin yaşama hakkının olmadığı söylenmektedir. Fakat özel bir isminin olması ve Tolga'nın kendisiyle konuşması dışında Tolga'nın atının anlatılar içerisinde olağanüstü bir işlevi yahut savaş içerisinde kahramana yardımcı olan ekstra bir hareketi bulunmamaktadır. Kara Murat çizgi romanlarında ise at ve ondan gelen yardım motifine çok daha az önem verildiği, kahramanın belirli ve özel bir adı olan ve bu at ile aralarındaki bağın, atının kendisine yaptığı yardımların anlatıldığı çizgi öyküler pek fazla karşımıza çıkmamaktadır. Dolayısıyla at motifinin tüm yönleriyle genel çaplı Türk kültür hayatındaki yerinin ve özel olarak ise halk destanlarında belirgin şekilde işlenen olağanüstü niteliklere sahip yardımcı at motifinin Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu çizgi romanlarda önemli bir yer tutmadığı söylenebilir.

13. Kahraman bir ülküyü gerçekleştirmek, kahramanlığını ispatlamak veya intikam almak için maceraya atılır.

Bilindiği üzere Türk destan geleneğinde toplumsal tarih, deneyim, ideal ve tahayyülün iç içe yer aldığı olgular; sentezlenmiş bir halde ve kompozisyonel

bir kurgu içerisinde işlenerek bir anlatıya dönüştürülmektedir. Bu bağlamda destanların oluştuğu dönemin sosyal ve kültürel şartları, kolektif organizasyonun etrafını çevreleyen siyasi yapının özellikleri ve gücü, toplumun dış devlet ve halklar ile olan ilişkisi gibi çeşitli parametreler, dolaylı olarak yaratılan metinlerin de içeriğini, bu içerikte yer alan ülkü ve idealleri, bu ülkü ve idealleri toplum adına gerçekleştirecek olan kahramanın özelliklerini biçimlendirmektedir. Merkezi kahramanı bu noktada maceraya atılmaya teşvik eden temel motivasyonlara göz attığımızda ise farklı dönem ve metinler özelinde çeşitlenebilen ve spesifik farklılıklar gösterebilen bu koşullanmaların, anlatıların genel çoğunluğu itibarıyla belli başlı ana fikirler etrafında yoğunlaştığı görülmektedir. Bunların başında ise Türk cihan hakimiyeti mefkuresi ve Türklerin millet olarak bağımsızlığını yahut varoluşunu, yani bekasını tehdit eden düşman veya tehditleri ortadan kaldırma istenci gibi milletin yeryüzündeki kudret ve kaderini tayin edecek olan belli başlı merkezi motivasyonlar gelmektedir. Dolayısıyla oldukça geniş bir zamansal ve mekânsal organizasyona yayılan Türk destan geleneğinin çekirdeğini oluşturan ülkü ve idealleri; beka, refah, hakimiyet ve bağımsızlık olmak üzere başlıca dört merkezi kavram etrafında değerlendirmek mümkündür.

14. Maceraya atılan kahraman yurdundan uzaklaşır (Kara Düzgün, 2014: 265):

Burada söz konusu olan motif sadece destan türü, geleneği ve bu gelenek etrafındaki Türk kültürü özelinde değil bütün dünya toplumlarının sözlü ve yazılı pek çok üretiminde sıklıkla tekrar eden bir durumdur. Joseph Campbell'in de "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adlı yapıtında çeşitli kültürlerle ait metinler üzerinden örneklediği bu motif; aslında kahramanın ülküsünü gerçekleştirmek, kahramanlığını ispatlamak, ülkede ve toplumda, dolayısıyla mevcut yapıda eksik olan bir eksikliği gidermek, ihtiyacı karşılamak vb. gibi amaçlarla "konfor ve güvenli alanı" olan baba yurdundan, evinden uzaklaşması ve kaotik bir bilinmezlik, bu bilinmezlik içerisinde ise

kendisinin sınanması için karşına çıkacak olan çeşitli düşman ve tehlikeleri içeren yabancı bir diyara yahut bölgeye geçişini kapsamaktadır.

Dolayısıyla kahramanın anlatıdaki ideali gerçekleştirmesi ve kendi yazgısını yerine getirerek kahramanlığını ispatlayabilmesi için yurdundan uzaklaşması, uzak ve tehlikeli illerde zorluklara göğüs gerip hedefine giden yolda karşısına çıkan düşmanları bozguna uğratarak macerayı tetikleyen eksikliği yerine getirip, toplumun kaderi için tehdit oluşturan düğümü çözerek muzaffer bir şekilde yeniden yurduya dönmesi beklenmektedir. Turhan'ın Tolga çizgi romanlarında ise kahramanın yurdu, bütün bir Türk toplumunun Orta Asya'daki kadim yurdu olan Ötüken ve Altay Dağları'nı çevreleyen bölgedir. Tolga, seriler boyunca bu geniş bozkır coğrafyasında diğer Türk ve Moğol kabilelerinin yaşadığı bölgelere, aynı zamanda Hindistan gibi çok daha uzak, gizemli ve bilinmezlik içeren diyarlara seyahat etmektedir. Kara Murat ise, Fatih Sultan Mehmet'in birinci dereceli fedaisi olarak İmparatorluğun başkenti olan İstanbul'da yaşamakla beraber başta Bizans ve Çin gibi Türkler'in tarihinde önemli yer tutan rakip ve düşman devletlerinin bulunduğu coğrafyalara giderek kendisine verilen ve ancak kendisinin başarıyla sonlandırabileceği tehlikeli görevlerini gerçekleştirmektedir.

15. Kahraman Mücadelesinin Büyük Bir Bölümünde veya En Tehlikeli Durumlarda Genellikle Yalnızdır

Bu motif büyük oranda, ulusu temsil eden bir merkezi kahramanın şahsı ve biyografisi üzerine inşa edilen bir tür olan destanların aksiyon kurgusunun en temel dinamiklerinden birini teşkil etmektedir. Çünkü anlatının doğal işleyiş kanunları gereği bütün bir milletin değer, kabiliyet ve erdemlerinin üzerine projekte edildiği, tüm bu özelliklerin kolektif ideal, özlem ve ihtiyaçların karşılanması için oldukça abartılı bir biçimde keskinleştirilerek üzerine giydirildiği, tanrı tarafından ulusun kaderini etkilemek için seçilmiş, kut bulmuş bir kişi hükmünde olan merkezi kahramanın sahip olduğu güç, beceri, cesaret, yiğitlik, savaş aletlerini kullanma becerisi ve tekniği gibi hususların

yeterince ön plana çıkarılıp yüceltilebilmesi için merkezi kahramanın en zorlu mücadele, savaş, zorluk ve sınavları yalnız başına aşması gerekmektedir. Çünkü kahramanın serüven içerisindeki ölüm kalım anlarında mücadelenin en çetin ve kısıyıcı olduğu noktalarda başkalarının yardımına ihtiyaç duyması, bir anlamda onun kahramanlık sıfatına ve derecesine gölge düşürmektedir (Kara Düzgün, 2014: 269). Dolayısıyla kahramanın zorlu mücadelelerinde ve özellikle baş düşmanı ile karşılaşmasında başkalarından direkt olarak yardım alması ondaki muktedirliği kısıtlayarak kahramanın daha sıradan bir konuma indirgenmesine sebep olacaktır. Böylesi bir durum ise geleneksel destan kahramanının tipik portresine büsbütün aykırı bir çelişkiyi doğurmaktadır. Dolayısıyla kahramanın rüştünü ispatlayabilmesi ve toplumun kendisine yüklediği misyonu, tanrının bahşetmiş olduğu ilahi yazgı ve donanımı tam anlamıyla gözler önüne serebilmesi için en büyük kahramanlıklarını yalnız başına gerçekleştirmesi gerekmektedir.

Tolga ve Kara Murat'ın atıldığı serüvenlere baktığımızda ise söz konusu motifin büyük oranda uyumlu bir aksiyon kurgusunun söz konusu olduğu görülmektedir. Bu bağlamda her iki kahramanın da yer aldığı çizgi roman serileri boyunca Tolga'da Bodak ve Kara Murat'ta ise Durakoğlu adlı karakterler başta olmak üzere merkezi kahramanların sırt sırta savaştıkları, karşılıklarına çıkan zorluklara birlikte göğüs gerdikleri ve pek çok zorlu durumlarda birbirlerine karşılıklı olarak yardımda buldukları yardımcı karakterler olmakla birlikte serüvendeki gerilimin hat safhaya ulaştığı ve baş düşmanla nihai yüzleşmenin gerçekleştiği sahnelerde kahraman genellikle yalnız olarak görülmektedir. Dolayısıyla kahraman odaklı evrensel anlatı kalıplarının pek çoğunda ortak şekilde yer verilen bu motif, Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarında da geçerliliğini korumaktadır.

16. Kahraman cesurdur. Kendisi ile denk güç ve yaradılıştan olmayanlar ile savaşmaz.

Kahramanın cesur, mert ve adil kişiliği; onun üstün fiziksel özelliklerinin yanında, sahip olduğu kahramanlık profilinin içini doldurarak tamamlayan içsel özellikleri de evrensel “kahraman etiği”ne uygun şekilde tasarlanmaktadır. Bu bakımdan kahramanın herhangi bir düşmandan, kötücül varlık veya durumdan korkması, yardıma ihtiyaç duyan kişilerin çağrısına kayıtsız kalması, cezalandırırken yahut ödüllendirirken adalet terazisini şaşırması vb. kahraman etiğini ihlal eden davranış ve yaklaşımlarda bulunması zaten beklenemez. Fakat bunun yanında Ülkü Kara Düzgün’ün vermiş olduğu maddeye doğrudan ilk anlamıyla baktığımızda kahramanın kendisine herhangi bir açıdan tam anlamıyla denk bir rakip yahut rakipler ile mücadele etmesi ise destan türü ve bu türe ait kahraman tipinin temel dinamikleriyle çok fazla uyum içinde gözükmemektedir. Çünkü destanın merkezinde konumlanan baş aktör olan kahraman, bilindiği üzere çoğu zaman tanrı tarafından seçilmiş, bütün bir milletin yazgısını tayin etmek ile görevlendirilmiş ve erek fiziksel gerekse soyut değerler açısından bu beklentilerin tamamını eksiksiz ve kusursuz bir biçimde karşılayabilecek özelliklerle donatılmış bir kişidir.

Bu anlamda kahramanın serüven boyunca pek çok mücadeleyi yalnız başına kazandığı; kahramanlık vasfını sivriltecek boyutta insanüstü düşman, canavar, tehlike vb. ile yüzleştiği, orduları dağıttığı ve çoğu zaman da bu sınavları çok fazla zorlanmadan gerçekleştirdiği düşünüldüğünde kahramanın anlatı içerisinde tekil bir tehdit olarak kendisine denk rakipler bulması biraz güç gözükmektedir. Aynı şekilde bu türden bir denkliğin varlığı kahramanın da üstün ve karşı konulmaz kişiliğine gölge düşürme potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla kahramanın karşıt safında bulunan rakip ve düşmanların rasyonel bir doğrusallıkla ve direkt olarak (hilesiz) kahramana denk bir güç ve donanımda bulunması beklenmezken, bu düşmanların kahraman dışındaki diğer insanları, halkları, varlıkları aşan, onları boyunduruk altına almaya yetkin, bu açıdan ise onlara karşı galip gelen kahramanın üstünlüğünü keskinleştirecek şekilde zorlu rakipler olması akla daha yatkın bir genel çıkarım olacaktır.

Tolga ve Kara Murat çizgi romanlarında da kahramanların kendisinden aman dileyen düşmanlara kılıç doğrultmadığı, hatta zaman zaman kendisini öldürmek maksadıyla sürü halinde üzerine gelen düşman birliklerini bile öldürmek yerine kırbaç, çıplak el yahut kılıcın kabzasıyla etkisiz hale getirerek kan dökmekten kaçındıkları görülmektedir. Bazı çizgi romanlarda ise Kara Murat'ın kendisini düelloya davet eden savaşçılarla teke tek gerçekleştirilecek bir dövüşün adil olmayacağını düşünerek daha dengeli bir mücadele için üç kişiyle aynı anda dövüştüğü göze çarpmaktadır. Abdullah Turhan ise büyük oranda birbiriyle örtüşen bir tipolojik yapıyla şekillendirdiği Kara Murat ve Tolga karakterlerinin serüvenlerinin pek çoğunda merkezi kahramanların boş yere kan dökmekten kaçındıklarını gösteren sahnelere yer vermiştir. Dolayısıyla Turhan'ın çizgi romanlarındaki kahramanlar sahip oldukları üstünlüğün farkında olan ve bu nedenle çoğu zaman adil olmayan savaşlardan ve kendisinden zayıf durumdaki düşmanları öldürmekten kaçınarak karşılarındaki rakipleri daha yumuşak yollarla etkisiz hale getirmeyi ve pek çoğunu da yenilgiye uğrattıktan sonra bağışlamayı tercih etmektedirler. Burada görülen yaklaşım tarzları ise Türk destan geleneğindeki merkezi kahraman tipolojisine ve evrensel kahraman etiğine çok büyük oranda uyumlu bir yapı ortaya koymaktadır.

17. Kahraman kendisine düşman olan varlıklarla hatta gerektiğinde babası ile mücadele eder.

Toplumların kolektif ideal, özlem ve ihtiyaçlarını dışsallaştırarak bu unsurlar ile onların etrafında belirginleşen milli bilinç ve duyguları toplumsal hafızada canlı tutmayı, pekiştirmeyi ve gelecek kuşaklara aktarmayı sağlayan destan metinlerinde; tüm bu unsurların anlatı içerisindeki temsilci ve savunucusu konumunda bulunan merkezi kahramanın karşı safında tam bir zıtlık ile belirerek söz konusu ideallerin gerçekleşmesi için engel teşkil eden bir takım düşmanlar mevcuttur. Destan metinlerinde karşımıza çıkan düşman karakterlerin inşası ise tam bir zıtlıkların keskinliği mantığı üzerine kurgulanmış haldedir. Dolayısıyla merkezi kahraman ile onun peşine düştüğü

ve içeriğinde kolektif idealleri barındıran kahramanlık görevi arasında duran bu düşmanlar; kahramanın temel özellikleriyle mümkün olduğunca taban tabana zıt yönelimdeki özellikler ile vasıflandırılmaktadır. Kahraman fiziksel açıdan ne kadar kusursuz ise çoğunlukla aynı oranda kusurlu bir fiziğe sahip, kahraman ne derece cesur, dürüst ve ahlak sahibi ise bir o kadar korkak, yalancı/düzenbaz ve ahlaki açıdan yozlaşmış bir tavır sergileyen düşman karakterlerin bu zıt kutuplu tipolojisi, bir yandan kahramanın üstün niteliklerinin daha da belirgin ve göz alıcı hale gelmesini sağlarken diğer taraftan ise toplumsal ideal ve istencin haklılığını doğrulamaya, meşrulaştırmaya hizmet etmektedir.

Diğer yandan bilindiği üzere Türk destanlarında merkezi kahramanların babaları ile olan mücadeleleri büyük oranda; bir düşmanın yahut art niyetli askerlerin kahramanın babasını kandırmaları, kahramana karşı asılsız iddialarla doldurmaları yahut kahraman ile babasının birbirlerini tanıyamaması gibi çatışmadaki asıl suçlunun her ikisinin de olmadığı olay tiplerini etrafında geçmektedir. Türk tarihinde bilinen ilk baba-oğul çatışması M.Ö. 209 ile M.Ö. 174 yılları arasında yaşadığı düşünülen Asya Hun Devleti'nin hükümdarı Teoman ile onun "cennetin oğlu" anlamına gelen "Taanyu" veya "Tanyu" unvanına sahip oğlu Mete Han arasında geçen ve Teoman'ın ölümüyle sonuçlanan bir olay olarak kaydedilmişse (Herbert, 2015: 31) de geniş Türk kültür tarihi içerisinde bu türden olaylar son derece az karşımıza çıkmakta ve bu nedenle de toplumun kolektif hafızası, vicdanı ve düşünce dünyasını içeren folklorlara da çok fazla yansımamış olduğu görülmektedir. Bu anlamda Yunan tragedyalarında veya diğer kültürlerdeki çeşitli folklor ürünlerinde daha sık görülebilen yozlaşmış bir yönetici babanın yahut babasını tahtından indirerek kendi hükümdarlığını kurmayı güdüleyen bir oğulun karşılıklı mücadelesi gibi kalıplaşma eğilimi gösteren anlatı motiflerinin Türk folklor ürünlerinde çok daha nadir rastlandığı söylenebilir. Hatta Türk destan geleneğinin karakteristik felsefesine dair en geniş ve köklü bilgilerin yer aldığı Dede Korkut metinlerinde Oğuz'un "tamam bilicisi", büyük Türk bilgesi ve gelenek içerisindeki destanların kaydedicisi konumundaki Dede Korkut, baba ile oğul

arasındaki ilişkiyi aktarırken; oğulun toplum için iyi ve faydalı bir er olabilmesi adına gerekli olan öğüt ve öğretileri ilk önce aile içerisinde babasından alması gerektiği, erkek evladın ise aynı zamanda atasının dayanağı olduğu, soyun devam etmesini sağlayan kişi olarak ocağının közü olduğu bildirilmektedir (Özsoy, 2018: 48). Dolayısıyla yukarıda sözünü ettiğimiz bir takım kemikleşmiş koşullar dışında Türk destan geleneğinde baba ile oğul arasında devamlılık arz eden çatışma motiflerinin görüldüğünü söylemek biraz güç olabilir.

Aynı şekilde Türk folklor ürünlerinden ve bilhassa tarihi ve epik bir niteliğe sahip destan anlatılarından ciddi derecede ilham alan yerli çizgi roman üretimlerine, özelde ise Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarına baktığımızda da bu türden bir çatışma hali pek fazla karşımıza çıkmamaktadır. Nitekim Tolga, bir merkezi kahraman olarak benzer nitelikte diğer pek çok tarihi-fantastik çizgi roman kahramanına kıyasla ailesi ve çocukluk dönemleri hakkında en az bilgi sahibi olunan kahramanların başında gelmektedir. Bu açıdan uzun soluklu bir yayın hayatına sahip olan ve çok sayıda serisi yayınlanan Tolga çizgi romanlarında başkahramanın oldukça farklı niteliklerde, zengin bir düşman çeşitliliğine sahip olduğu görülürken bunlar arasında Tolga'nın kendi soyundan biri ile herhangi bir çatışması söz konusu olmamıştır. Kara Murat ise tıpkı Tolga'da olduğu gibi incelenen serüvenleri içerisinde ilk çizgi roman serisi olan "Aşk ve Kan" adlı öyküde oldukça kısa bir zaman aralığında görülen abisi Akıncı Selim dışında, aile üyeleri ve özellikle babası ile herhangi bir etkileşimde bulunmamaktadır.

18. Kahraman Macera Boyunca Birçok Zorlukla Karşılaşır

Geleneksel anlatılar, her biri kahramanın kendisini ispat etmesi ve yüceltilmesi için ayrı birere sınama niteliğinde olan çok sayıda ve çeşitli boyutlarda zorluklar ile doludur. Ülkü Kara Düzgün, Türk destanlarındaki merkezi kahramanların anlatı içerisinde en sık karşılaşmış olduğu zorlukları dört ana başlık altında değerlendirmektedir. Bunlar:

- a) Olağanüstü varlıklar (Devler, canavarlar, cadılar vb.)
- b) Kötü niyetli akrabalar ve yakınlar (kardeş, eş, arkadaş vb.)
- c) Ülkeyi yöneten kötü liderler
- d) Sihir, entrika, hile (Kahraman uykuya dalınca entrika ile karşılaşır.) vb. (Kara Düzgün, 2014: 167).

Burada verilen sınıflandırmalar Türk destanlarında sıklıkla karşılaşılan ve kahramanın macerasında onun önüne çıkarak hedefine ulaşmasını engellemeye çalışan ancak başka bir taraftan ise kahramanın yolculuk boyunca olgunlaşmasına, en azından kahraman karşısında aldıkları mağlubiyetlerle onun sahip olduğu kahramanlık özelliklerinin sivriltilerek daha da belirgin ve görünür bir hale gelmesine aracılık eden figürlerdir. Dolayısıyla anlatı içerisindeki her türlü zorluk çeşidi kahramanın başka bir özelliğinin alımlayıcılar tarafından keşfedilmesine önayak olurken bu zorlukların büyüklük derecesi ise buna paralel şekilde kahramanın daha da yüceltilmesini sağlamaktadır. Bu anlamda çekilen zorlukların büyüklüğü, düşmanların gücü ve çeşitliği gibi unsurlar doğrudan elde edilen zaferin büyüklüğünü ve kahramanın muktedirlik seviyesini belirlemektedir. Diğer yandan anlatıdaki düşman ve zorlukların büyüklük ve çetinliği ise büyük oranda metin içerisinde kahraman tarafından güdümlenen gayenin büyüklük ve kapsayıcılığı ile doğru orantılıdır. Söz gelimi Türk ulusunu güneşin doğduğu yerden battığı yere kadar olan toprakların tamamında egemen kılmak isteyen bir destan kahramanının karşılaştığı düşmanlar ile lokal bir bölgedeki zorba ve zalim bir tiranın zulmüne karşı gelen bir destan kahramanının karşılaştığı düşman ve diğer her türden güçlüklerin boyutunun da birbirinden farklı olması beklenebilir.

Yukarıdaki engel kategorilerine tekrar dönecek olursak; bunlar arasında olağanüstü varlıkları kapsayan zorlukların genellikle insanoğlunun medeni açıdan henüz çok fazla gelişmediği, tabiat unsurlarını çok fazla tanıyamadığı ve bu nedenle tabiatın işleyişi kapsamındaki yasalara dair açıklamalarını, üretmiş olduğu anlatılar yoluyla sağladığı nispeten arkaik destan ve mitik anlatılar döneminde karşımıza çıktığı belirtilmektedir (Kara Düzgün, 2014:

167). 13. Yüzyılda geen Tolga ve 15. Yüzyılda geen Kara Murat izgi romanlarında da bu türden düşman ve zorluklar diğerk tipteki zorluklara göre çok daha nadir görölmektedir. Bu anlamda Tolga'nın Jakarta Büyücüsü adlı izgi romanı, ierisinde barındırdığı mistik güçlere sahip büyücü karakteri, büyü olgusu, insan yiyen bitkilere yer vermesi, yanardağ gibi doğal oluşumlara yönelik animistik inanlar barındırması gibi yönler itibariyle bu zorluk tipine dair yakınsal bir örnek olarak gösterilebilir. Fakat söylenildiği gibi, bu tarz zorluk unsurları serilerdeki nispeten azınlıklı kategoriyi oluşturmaktadır.

Diğerk yandan kötü niyetli akraba ve yakınlar şeklindeki zorluk aktörleri ise tüm izgi roman serileri boyunca en az görölen zorluk tipini oluşturmaktadır. Bunun temel sebeplerinden biri söz konusu izgi romanlarda kahramanın aile üyelerine dair aktif katılım ortaya koyan ieriklere yer verilmemiş olmasıdır. Kahraman başlangıtan itibaren yetişkindir ve tamamen yalnız bir hayat sürmektedir. Anlatılar ierisinde Bodak ve Durakoğlu gibi farklı serilerde sıklıkla görölen bir yakın dostu ve yine maceralara göre değışkenlik gösteren spesifik yoldaşlara, arkadaşlara sahip olan kahramanların yakın çevresindekiler çoğunlukla iyi niyetli kişilerdir. Bu yandaş grupların kahramana en fazla zorluk teşkil eden yönleri ise bir şekilde düşmanın eline geçerek kahraman karşısında bir koz olarak kullanılmaları şeklindedir.

Her iki izgi roman serilerinde de en sık karşımıza ıkan zorluk kategorisi ise ‘ülkeyi yöneten kötü liderler’dir. Bu zorluk tipi neredeyse Abdullah Turhan'ın bütün izgi romanlarında karşımıza ıkan, en baskın ve genel boyutlu zorluk unsurunu oluşturmaktadır. Nitekim maceraların çoğunda Cengiz Han'ın en yakın adamı olarak, farklı oba ve yerel topluluklara Cengiz Han'a tabi olma çağrısında bulunan Tolga, pek çok kez ona asi gelen, düşmanlık besleyen, yönettiği yerel halkına ve çevredeki diğerk insan gruplarına zulmeden kötücül hükümdarlar ile karşı karşıya gelmektedir. Topga Han (Kerayit Güzeli), Kalla Han (Fırtına Adam), Ganlu (Jakarta Büyücüsü) ve Notaras (Zindandaki Tutsak) bunlardan sadece bazılarıdır. Dolayısıyla Orta Asya'daki dirliğin bozulmasına neden olan, büyük insan kitlelerini sömüren yahut kendi

çıkarları için onlara acı çektiren, haksız bir biçimde yönetim iktidarını ele geçiren, bütün bir coğrafyanın mutlak hakimi olarak gösterilen Cengiz Han'a karşı duran kötücül tabiatlı yöneticiler Tolga çizgi romanlarındaki en temel ve yaygın düşman sınıfını oluşturmaktadır. Tolga ise bu türden kötü liderleri alt edip cezalandırmakla birlikte dirliğin, düzenin, adalet ve iç huzurun yeniden sağlanabilmesi için macerada Tolga'nın yanında durarak olumlu işlevler gösteren, etik değerlerinin sağlamlığını ispat eden yardımcı karakterlerden birinin bölgedeki yeni yönetici olmasını sağlar. Böylelikle gözü arkada kalmadan yeni görevlere ve maceralara atılabilecektir.

Bu başlık altında belirtilen bir diğer zorluk kategorisi olan sihir, entrika ve hile gibi unsurlar ise tüm destanlarda olduğu gibi Turhan'ın çizgi romanlarında da önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü bu türden olağan ve onaylananın dışındaki unsurlar yiğitçe ve doğrudan bir biçimde alt edilmesi neredeyse imkansız olan merkezi kahramanın müşkül bir duruma düşmesi, anlatıdaki rekabete dayalı gerilim ve heyecan dozunun artabilmesi ve düşman figürlerin kahraman karşısında galip gelmeyi umabilmesi için geçerli olan tek yoldur. Nitekim kahraman adil ve dürüst bir mücadelede yenilmez kılınmıştır. Dolayısıyla onu alt etmek için düşmanın ahlaki tipolojisiyle de uyum içerisinde olan sihir, büyü, aldatmaca, hile, şantaj vb. girişimler destan ve destan kültüründen beslenen diğer pek çok türde çatışmanın yaratılabilmesi için merkezi bir öneme sahiptir. Dede Korkut boylarına bakıldığında Oğuz beylerinin en fazla mustarip olduğu sorunların başında uyku hali gelmektedir. Bilindiği üzere uyku, Oğuz beyleri için bir çeşit "yarı-ölüm" halidir ve pek çok boyda tekrar eden bir motif olarak evvel zamanda Oğuz beylerin başlarına ne gelirse uykudan gelmektedir. İnsana ait en temel olgulardan biri olarak uyku, Oğuz beylerin düşman beylerinden, askerlerinden ve casuslarından baskın şekilde üstün gelen tüm alplik özelliklerini bir anlığına işlevsiz bırakan bir gaflet halidir. Bu açıdan Dede Korkut boylarında geçen Oğuzları uyku dışında ele geçirmek son derece güçtür.

Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarında ise uyku motifi yer almamakla beraber onun yerini tutacak kadar yaygınlık gösteren bir düşman enstrümanı ise gizlice kahramanın arkasından vurmaktır. Bu anlamda incelenen çizgi romanların neredeyse tamamında merkezi kahramanın adil bir savaşta ve kahramana görünen, doğrudan gelen bir saldırıda yenildiği yahut zaaf gösterdiği pek görülmemiştir. Böyle bir durum, kahramanın yiğitlik vasıflarına yönelik ciddi bir kusur doğuracağı için düşmanların elinden gelen yegane şey, kahramanın dikkati başka bir yönde veya başka düşmanları ile uğraş halindeyken birisinin gizlice onun arkasından yaklaşarak onu arkasından vurması ve bayıltmasıdır.

Özellikle çizgi romanlar içerisinde sıklıkla düşmanların eline düşen ve her defasında kurtulmayı başaran Tolga'nın maceralarında bu motif son derece fazlaca karşımıza çıkmaktadır. Diğer yandan düşmanların merkezi kahramanı ele geçirmek, alt etmek için kullandıkları bir diğer popüler yöntem ise onun değer verdiği yahut anlatı içerisindeki iyi karakterlerden birini esir alarak onu kahramanın teslim olması için bir koz olarak kullanmak şeklindedir. Son derece iyi yürekli, cesur ve fedakar bir kişiliğe sahip olan kahraman ise kendisi yüzünden kimsenin zarar görmesini istememesinden dolayı bu hamlelere daima boyun eğmekte fakat sonrasında da intikamını mutlaka almaktadır.

Sihir ve büyü türünden unsurlar ise daha nadiren karşımıza çıkmakla beraber Tolga'nın Jakarta Büyücüsü, Kara Murat'ın ise Ölüm Emri adını taşıyan çizgi romanlarında da gördüğümüz üzere düşmanların, alışlageldik yollarla yenilmesi veya ele geçmesi mümkün olmayan Tolga'ya karşı kullandıkları yöntemler arasındadır. Fakat bu da tıpkı diğerleri gibi düşmanlara kalıcı bir yarar getirmez. Dolayısıyla doğrudan ve dürüst bir biçimde başa çıkılması mümkün olmayan ve bu nedenle karşısında her defasında büyü, hile, tuzak ve entrika gibi yollara başvurulması mecburi olan geleneksel kahraman tipi, Abdullah Turhan'ın Tolga'sı için de son derece geçerli bir olgu olarak tahlil edilen tüm çizgi roman serilerinde karşımıza çıkmaktadır.

19. Kahraman mücadelesi esnasında yeraltı ve üstüne seyahatler yapar ve nadir de olsa bazı destanlarda ölüp dirilir.

Merkezi kahramanın yeraltına yolculuk yapması dünyanın dünyanın pek çok kültüründe ve en eski devirlere kadar uzanan folklor yaratımlarında karşımıza çıkan bir motiftir. Evreni çok katmanlı bir biçimde düşünen ilkel kavimlerden itibaren süregelen bu anlayış, söz konusu katmanları belli kavram ve varlıklar ile ilişkilendirerek bu kavram ve varlıklara paylaştırma eğilimi göstermektedir. Söz gelimi Yunan mitolojisinde kozmos; ağırlıklı olarak Olymposluların ikamet ettiği parlak gökyüzü, yaşayan insanların ağırlıkta olduğu yeryüzü ve yeraltında bulunan puslu ölümler diyarı olmak üzere birbirine karşı bir alt-üst ilişkisi içeren üç ana bölümden oluşmakta ve bu üç bölüm de farklı değer ve kavramlar ile özdeşleşmiş tanrısal varlıkların yetke alanı olarak paylaşılmaktadır (Hansen, 2022: 487). Yeryüzünün söz konusu bölümleri ve bunlara yönelik anlamlandırmalar tüm dünya kültürlerinde ve özellikle mitlerde yaygın şekilde görülebilmektedir.

Ciddi bir oranda düalistik bir anlamlandırma yetisi yahut tekniği kullanan insan zihni, dünya üzerindeki olguları yahut kültür inşası yoluyla kendi üretmiş olduğu fenomenleri tanımlayıp değerlendirirken genellikle birbirine zıt kavramlar üzerinden, ele aldığı şeyi derecelendirme eğilimine sahiptir. Aşağı ve yukarı, sıcak ve soğuk, aydınlık ve karanlık, iyi ve kötü bunlardan bazılarıdır. Bu anlamda söz konusu anlamlandırma biçimi insanın dünya üzerindeki deneyim ve bu deneyimlerin ona telkin etmiş olduğu fikir ve izlenimlerinden de beslenerek yeraltının kötücül ve korkunç olması, yeryüzü veya gökyüzünün ise iyi ve kutsal olması gibi kavrayışların doğmasını sağlamıştır.

Türk mitolojisi üzerinde de bu konuda henüz tartışmalar kesin bir netlik kazanmamış olmakla birlikte Kayra Han'dan meydana gelen Ülgen; dünya üzerindeki varlıkların yaratımında, atmosferin ve göksel olayların düzenlenmesinde başrol oynayan iyi bir tanrı olarak genellikle gök ile

ilişkilendirilirken, kötülük, ölüm, hastalık gibi olumsuz kavramlar ile anılarak kötücül tabiatlı ruh ve varlıkların denetimine sahip bir yeraltı tanrısı olarak tasvir edilen Erlik ise yeraltı ile ilişkilendirilmektedir (Çoruhlu, 2002: 53). Dünya kültürlerinde Yunan mitolojisindeki merkezi kahramanlardan Perseus ve Herakles gibi isimler sıklıkla yeraltına, ölümler diyarına gidip geri dönmeyi başarabilen kahramanlar arasındadır. Yine Dante'nin "İlahi Komedya"sında da Cehennem, suçluların ve günahkarların içerisinde azap gördüğü, dibine doğru inildikçe daralan bir çukur iken tanrı ve cennet ise yukarıda, 10 katmandan oluşan gökyüzünde yer almaktadır (Alighieri, 2019: 19)..

Dolayısıyla dünya toplumlarının tarih boyunca gerek sözlü ve yazılı kültürde, gerekse de son yüzyıllarda yaygınlaşan basılı ve görsel işitsel medya ortamı çerçevesinde yaratmış olduğu folklor ürünlerinde; görünen ve deneyimlenen dünyanın ötesine dair de benzer kavramsallaştırmalar üzerinden, kökleri insan zihninin bilinçdışı katmanlarına kadar uzanan çeşitli düşünce ve inanç sistemleri geliştirilmiştir. Destan ve mit gibi anlatıların kahramanları ise bu sistemlerin hikayeleştirilerek onanması ve kabul görmesi yönünde başat bir rol ile görevlendirilmişlerdir. Türk folklor üretimlerine tekrardan döndüğümüzde Ülgen ve Erlik gibi eski tanrılar etrafında ayrıştırılan ve birbirinden farklı anlamlar yüklenen yeraltı, yeryüzü ve gökyüzü katmanları arasında doğrudan fiziksel olarak dolaşan kahramanların yer aldığı nispeten az sayıda destan metninden söz edilebilir. Er Töştük Destanı bunlardan biridir.

Diğer yandan destan kahramanının yeraltı ve yerüstü seyahatleri ile şamanların kutsal ritüelleri esnasında gündeme gelen astral yolculukları arasında bağlantı kuran İşankul ise; destan metinlerindeki kahramanların uyku halinde yahut sarhoş bir biçimde kendilerinden geçerek düşmanın eline düşmelerini, yeraltı alemine yapılan sembolik bir yolculuk olarak değerlendirmekte ve bu türden yolculukların kahraman için ilahi boyutta yeni güç ve yetenekleri de beraberinde getiren bir çeşit ölüm yeniden dirilme ritüeli işlevini doğurduğunu ileri sürmektedir (İşankul, 2001: 63-64). Dolayısıyla merkezi kahramanın direkt yahut sembolik yollarla yeraltına giderek oradan geri dönmesi; kökenleri

şamanistik ritüellere de temas ederek kahraman için bir çeşit ölüp yeniden hayata dönme anlamı taşımakta, aynı zamanda bir çeşit sınav hükmünde de olan bu ritüelistik işlevin yerine getirilmesi ise kahramanın gücünü, alp-batırlık özelliklerini ve kahramanlık deneyimini arttırarak gelişimine katkı sağlayan temel unsurlar arasında yer almaktadır.

Bu motifi Abdullah Turhan'ın tarihi-fantastik çizgi romanları özelinde araştırdığımızda ise özellikle Tolga adlı kahramanın bu yönde çok fazla eylemi göze çarpmamaktadır. Kahraman, anlatılar içerisinde sıklıkla kendisinden geçmekte, şuurunu geçici olarak yitirmekte fakat bu kendinden geçiş, geleneksel anlatılarda olduğu gibi uyku yahut içkinin verdiği esriklik etkisi ile gerçekleşmemektedir. Kahramanın bu çizgi romanlardaki kendinden geçişi, genellikle arkasından yapılan düşman saldırıları sonucunda bayılması olarak görülmektedir. Fakat kendinden geçiş aşaması geleneksel yollar ile olmamakla beraber, bu sürecin devamı kahraman için gelenekte söz edilen ölüp-dirilme motifi ile önemli ölçüde örtüşmektedir. Nitekim kahraman, bilincini kaybetmesinin ardından genellikle bir zindanda (yeraltı), mağarada yahut buna benzer çeşitli yerlerde düşman tarafından ele geçmiş ve ölümün kıyısına gelmiş bir halde uyanmaktadır. Bu noktada kahramanın anlatı içerisinde ölüme en yakın olduğu anlara karşılık gelen bu motifler, devamında kahramanın düşman elinden kurtularak onları mağlup etmesi ve görevini tamamlaması şeklinde gelişen temel izlenceye de bakıldığında işlev bakımından gelenekte yer edinen ölüp dirilme motifi ile uyumlu bir görünüm arz etmektedir.

20. Kahramana yardım eden olağanüstü kişiler vardır

Yaratılış itibariyle sıradan insanlardan çok daha üstün bir fiziksel ve ahlaki donanım ile yaratılmış olsa da genellikle bütün bir ulusun kaderini belirleyecek çapta büyük mücadelelerin içerisine girerek yurdundan uzaklaşıp bilmediği diyarlara giden, insan ve insanüstü varlıklara karşılaşılan, çeşitli hile ve entrikalara uğrayan merkezi kahraman zaman zaman yardıma ihtiyaç duyabilmektedir. Bu yardım ise gerek incelediğimiz destanlar gerekse de çizgi

romanlardan hareketle belli başlı tipler üzerinde ağırlık kazanmaktadır. Destanlarda ve destan kültüründen beslenen farklı türlerdeki yaratımlarda karşımıza çıkan yardımcı figürleri kısaca şu başlıklar altında toplamak mümkündür:

- a) Pir, eren, ak sakallı yaşlı adam, ulular vb. ilahi bir kutsiyet ve bilgelik sahibi kişiler.
- b) Kahramanın yakın arkadaşları, dost ve yoldaşları.
- c) Kahramanın ailesinden yahut soyundan kişiler.
- d) Kahramanın savunduğu veya dahil olduğu millete, devlete, boya vb. mensup soylu lider ve yöneticiler.
- e) Kahramanın gönül bağı bulunan eşi, nişanlısı veya sevgilisi.
- f) Kahramana yoldaşlık eden at, kurt, kartal vb. hayvanlar.

Kahramana yapılan yardımlar ise iki temel boyutta değerlendirilebilir. Bunlardan birincisi macera sırasında direkt ve somut bir biçimde gerçekleştirilen yardımlar iken ikincisi ise daha dolaylı ve soyut yoldan; mentörlük, bilgi paylaşımı, nasihat, kehanet, ilham, dua, rüyada görünme vb. olarak sıralanabilir. Bu yardımlar arasında özellikle en bariz örneklerinin Dede Korkut Kitabı'nda görüldüğü üzere ilahi anlamda belirgin bir kutsiyet ve bilgelik barındıran ulu kişilerin yardımları, aynı zamanda kahramanın atılmış olduğu macerada tanrı tarafından gözetildiğinin ve yazgısının bu yönde onaylandığının da bir işareti olarak görülebilir. Tolga çizgi romanlarında, Dede Korkut kadar kutlu ve mucizevi figürler olmamakla beraber kahramanın müşkül durumlarda kaldığı anlarda yardımına koşan çok sayıda yaşlı adam figürünün olduğu görülmektedir. Bu karakterlerin pek çoğu kahramana yardım misyonunu tamamladıktan sonra düşman tarafından öldürülmektedir fakat çizgi romanlardaki işlevleri yine de oldukça net ve belirleyicidir.

Çizgi romanlardaki kahramanın yakın dost ve arkadaşları konumundaki yardımcı tiplerini ise iki grup altında değerlendirmek mümkündür. Bunlardan ilki kahramanın hikayelerinde pek çok kez görünen ve karakter tasarımı olarak

onun yakın bir dostu olarak tanıtılarak serilerde sıklıkla görülen yardımcı arkadaş tipi iken ikincisi ise spesifik anlatılara özgü şekilde, maceraların içerisinde yalnızca bir öyküye mahsus olarak görünüp kahramana yardımcı dokunan dost kimselerdir. Tolga çizgi romanlarındaki Bodak ve Kara Murat çizgi romanlarındaki Durakoğlu, burada ilk gruba dahil olan yardımcı arkadaş figürleridir. Durakoğlu tıpkı Kara Murat gibi alplik özellikleri taşıyan cesur ve atılgan bir Türk savaşçısı iken Bodak ise, çizgi roman serileri boyunca Tolga'ya sürekli yardımcı dokunan, hatta kimi zamanlarda onun hayatını kurtaran bir karakter olmasına rağmen tipolojik olarak Tolga'ya benzer türde bir kahraman profili çizmemektedir. Bodak daha ziyade, merkezi kahramanın aksine oldukça kilolu, komik, kendini beğenmiş bir tip olarak öykülerde kahramanın düştüğü zor durumlardan kurtulabilmesi için yardımda bulunurken söz konusu yardımlar dışında çizgi romanlardaki temel işlevi ise güldürü unsuru yaratarak öyküyü yumuşatıp daha eğlenceli bir hale getirmektir. Bodak, aslında yalnızca Tolga çizgi romanlarında yahut Abdullah Turhan'ın yarattığı çizgi roman serilerinde değil dönemin bu türden çizgi romanlarının ve filmlerinin neredeyse tamamında karşımıza çıkan kalıplaşmış bir tipin temsilidir.

Bu tipler kahramana yaptıkları yardımların yanında anlatının temel motivasyonunu oluşturan büyük görev veya ideale, herkesin hayranlık ve büyük bir saygı beslediği merkezi kahramana espritüel bir biçimde yaklaşan, kahramanın elde ettiği başarılarıdaki payını büyüterek Donkişotluğa soyunan, kendisini sıklıkla gülünç hallere düşürebilen, ironik ve mizahi derinliği belirginleştirilmiş karakterlerdir. Geleneksel halk destanlarında pek kolay şekilde karşımıza çıkmayan bu tip, çizgi roman anlatılarında maceranın devamlı şekilde gerilim ve mücadele ile geçen, yüksek erdem ve ideallerin vurgulandığı, nutukların atıldığı ciddi atmosferini yumuşatarak okuyucuları neşelendirerek eğlendirme fonksiyonunu da taşımaktadır. Söz konusu tiplerin mizah oluşturma özelliklerinin yanı sıra merkezi kahraman gibi güçlü, yakışıklı, vakur ve idealist bir görünüm ve davranış biçimi üzerinden tasvir

edilmemesinin bir başka nedeni ise kahramanın önem ve değerini azaltmamak, bir bakıma başrolden rol çalmamaktır.

Bu anlamda kahramana yardımcı dokunan, hatta onun hayatını kurtaran bu tipteki karakterlerin merkezi kahramana benzer bir tipolojik form ile kurgulanması, asıl kahramanın tipolojik keskinliğini körelten, bir nevi ona ikincil de olsa bir alternatifi gündeme getirme potansiyeli nedeniyle gözden uzak tutulmaktadır. Yardımcı karakterlerin güçsüzlük ve sıradanlığı, kahramana yapılan yardımların da istenilenden daha büyük gösterilmesinin önüne geçerek kahramanın muktedirliğinin zedelenmesini engellemektedir. Fakat diğer yandan Durakoğlu karakterine baktığımızda ise Kara Murat kadar güçlü olmamakla birlikte gerek fiziksel yapısı ve gücü gerekse de etik değer ve tutumları itibarıyla merkezi kahramanı çok fazla andıran ve bu nedenle de bazı çizgi romanlarda Kara Murat'ın sahip olduğu potansiyelin elde edilememesine neden olabilmektedir. Nitekim neredeyse Kara Murat kadar cesur, atılgan ve bileği bükülmez bir şahsiyet olan Durakoğlu, pek çok çizgi roman macerasında kahramana büyük ölçekli yardımlar yapıp savaşçılığı ile onun hayatını kurtararak kahramanlık noktasında ondan rol çalabilmektedir.

Destanlarda karşımıza çıkan bir diğer yardımcı karakter tiplmesi, kahramanın doğrudan ailesinin içinden yahut soyundan kişiler olmakla birlikte bu tipler destanlarda da çok sık görülmezken, çizgi romanlara gelindiğinde ise daha da nadir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Dede Korkut Kitabı'nda geçen "Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu"nda Dirse Han'ın 40 namert askerinin Boğaç Han'a düzenledikleri entrika sonrasında ölümcül şekilde yara alarak ölüme terk edilen Boğaç Han, beraberinde 40 ince belli alp kızı ile onun imdadına yetişen annesi tarafından kurtarılarak annesinin yarasına bakması ve sütünden vermesi ile tekrardan iyileşmektedir (Özsoy, 2018: 71). Fakat destanlarda genellikle kurtarılan değil kurtaran kişi konumunda yer alan kahramanın, ailesi tarafından hayati boyutta bir yardım gördüğü durumlara daha nadir rastlanırken, kahramanın esir düşen babası, annesi, kardeşi vb. aile

bireylerini kurtarması asıl merkezi motiflerden birini oluşturmaktadır. Aynı durum, çizgi romanlar için de geçerlidir.

Özellikle Turhan'ın çizgi romanlarında merkezi kahramanın ailesinin maceralar içerisinde hemen hiç yeri yoktur. Geleneksel Türk halk destanlarında kahramanın davasını paylaşarak müşkül durumlarda, çatışmanın en çetin anlarında çıkagelen en yaygın yardım unsurları arasında geniş ve güçlü bir kavim olan Türk ulusundaki kahraman dışındaki diğer beyler, komutanlar, liderler vs. gelmektedir. Nitekim Dede Korkut boylarının pek çoğunda düşman ile gerçekleşen çatışmaların son raddesinde diğer Oğuz beyleri de toplu şekilde yetişip savaşa katılarak düşmanları mağlup etmekte, kafir topraklarını ele geçirip kiliselerini yıkarak yerlerine kendi ibadethanelerini yapmakta ve Türklerin düşmanlar üzerindeki egemenliğinin pekişmesi noktasında merkezi kahramana yardımcı olmaktadır. Özellikle göçebe yaşam tarzının benimsendiği eski devirlerde, boylar halinde yaşayan Türk topluluklarının bu tür anlatılarda ulusal çaplı ülkü ve değerler doğrultusunda dış düşmanlara karşı birleşerek düşman kavimleri alt ettiği ve ‘‘Güneş tuğ, gökyüzü çadır’’ felsefesini somutlaştırır bir biçimde erişilebilen tüm coğrafyayı Türk hakimiyetine katma yolunda aksiyon aldıkları görülmektedir.

Çizgi romanlarda ise Türkler, kahramanın dışında da daima cesur, yiğit, yurduna bağlı bir tipler olarak betimlenirken geleneksel anlatılarda görüldüğü kadar yaygın bir yardım ve etkileşim olgusu göze çarpmamaktadır. Bunun başlıca nedenlerinden biri ise çizgi romanlarındaki merkezi kahramanın genellikle maceranın tamamı boyunca ve anlatı kadrosuna zenginlik katan birkaç yardımcı karakter dışında mutlak bir biçimde yalnız başına bir savaşım içerisinde olmasıdır. Bu bakımdan her ne kadar destanlar da tek bir merkezi kahramanın üzerine ve yaşamına odaklı bir perspektif üzerinden ilerleyen anlatılar olarak göze çarpsa da bu metinlerin düzenlenmiş olduğu tarihsel dönem, yaşam koşul ve motivasyonları düşünüldüğünde kahraman genellikle bir noktada ulusu, halkı ile birleşmekte ve destanın öznesi konumundaki

kavmin kitlesel boyutu da daima anlatının bir köşesinde kendisine yer bularak varlığını hissettirmektedir.

Tolga çizgi romanlarında da Türk ulusuna mensup beylerin, birliklerin, insan kitlelerinin Tolga ile yan yana geldikleri ve ona yardım ettikleri pek görülmez. Fakat Tolga, sıklıkla kendi iç iktidar meselelerinde yahut diğer toplulukların saldırılarından dolayı problem yaşayan, bu tür nedenlerden dolayı toplumsal huzur ve adalet terazisi bozulan, insanları zulüm gören beyliklere dışarıdan gelen bir adalet dağıtıcısı olarak sürekli yardım etmektedir. Hak etmeden yönetimi ele geçiren ve halkına acı çektiren yerel yöneticiler, yahut dışa dönük saldırgan bir politika ile çevre halkları tehdit eden kabile ve kabile liderleri Tolga'nın karşısına dikilmesi ile cezalandırılmakta ve Orta Asya'daki sosyal nizam onun sayesinde tekrardan yerli yerine oturarak insanların mutlu günlerine geri döndüğü ideal kozmos yeniden tesis edilmektedir. Bu bağlamda Tolga, aslında Orta Asya'da bir çeşit bölgesel şerif yahut adalet polisi hükmüne sahiptir. Çoğunlukla Cengiz Han'ın buyruğu doğrultusunda veya sadece yoldan geçerken rastladığı düzensizlik ve kaos ortamını görmezden gelmeyecek problemi doğuran konu her ne olursa olsun onu düzeltmeyi kendisi için bir görev bilmekte ve toplumu rahatsız eden sorunları çözüme kavuşturmak için daima atılgan bir tutum sergilemektedir. Kara Murat çizgi romanlarında ise kahramanın bağlı bulunduğu Fatih Sultan Mehmet'in orduları, donanması vs. bazı serüvenlerde olaylara dahil olarak tıpkı Dede Korkut boylarında Oğuz beylerinin mükemmel bir zamanlama ile yetişerek baş kahramanın karşısındaki düşmanları yenilgiye uğratması gibi Kara Murat'ın mücadele ettiği rakip unsurları mağlup etmekte ve söz konusu bölgeyi fethederek Osmanlı topraklarına katmaktadır.

Türk destanlarında ulu kişiler, yaşlı bilge karakterler dışında merkezi kahramana yardımcı olan en önemli figürlerden bir diğeri ise belki de kahramanın eşi, sözlüsü yahut sevgilisi konumundaki kadın karakterler olabilir. Örneğin Dede Korkut Kitabı'nda yer alan ''Kam Büre'nin Oğlu Bamsı Beyrek Boyu''nda Bayburt Beyi'nin kızının Beyreğ'e aşık olarak onu hisardan

kurtarması, ‘‘Kazan Ođlu Uruz Big’ün Tutsak Olduđu Boy’’da Burla Hatun’un göz kapađından yaralanan Kazan Bey’i kurtarması, ‘‘Duha Koca Ođlu Deli Dumrul Boyu’’nda Azrail’in Deli Dumrul’un canının bađıřlaması için onun yerine geçecek bir can istemesi sonucu kahramanın kendi anne ve babası bile tatlı canlarından vazgeçemezken, Deli Dumrul’un karısının bu fedakarlıkta bulunarak kocasını kurtarması, yine ‘‘Kanlı Koca Ođlu Kanturalı Boyu’’nda bu kez Selcen Hatun’un büyük bir alplik ve kahramanlık örneđi sergileyerek yaralanan kocasını kurtarmak için tüm dűřmanı dađıtması vb. bu motifin başlıca örneklere arasında gösterilebilir.

Dolayısıyla kahramanın eři veya sevgilisi, destanlarda merkezi kahramana yardım ederek çođunlukla onun hayatını kurtaran figürlerin başında yer almaktadır. Bu noktada iki farklı yardımcı kadın tipinden bahsedilebilir. Bunlardan birincisi, kahramanın eři, sevgilisi konumundaki Türk veya Müslüman kadın figürü iken diđerisi ise dűřman halktan bir beyin, tekfurun, komutan veya kralın kızıdır. İlkinde neredeyse kahraman kadar cesur, güçlü ve yiđit bir kiřiliđe sahip olan Türk kadınları da birer alp/batır tipolojisine sahiptir ve bu bakımdan bu gruba dahil olan kadınlar, tutsak olan eřini dűřmanların elinden kurtarabilecek, büyük bir asker topluluđunu tek başına dađıtabilecek kadar usta birer savařçıdırlar. Kanturalı Boyu’ndaki Selcen Hatun, kılıç ve yay gibi silahları destanların merkezinde yer alan Ođuz beylerinden hiç de geri kalmayacak bir ustalıkla kullanabilmektedir. Tarih boyunca savařçı/asker bir millet olarak dikkat çeken Türkler, destanlarda da bu özellikleri ile sivrilmekte ve yerleřik hayata kıyasla çok daha yoğun ve devamlı bir savařım halini içeren göçebe yařam tarzının da kadınların da alplik özelliklerini üzerlerinde tařımaları idealleřtirilmektedir. Bu nedenle Türk destanlarında karřımıza çıkan Türk kadınları kahramanın sevgisine sahip olmalarının yanı sıra onu defalarca kez ölüm ve tutsaklık gibi zor durumlardan kurtaran; yiđit, cesur ve gerektiğinde usta ve deneyimli bir asker kadar savařmayı bilen bir kadın alp/batır tipi olarak da kahramanın başlıca yardımcıları arasındadır.

İkinci olarak genellikle Türklük ve İslam dışı çizgide yer alan düşmanların kızları ise anlatı içerisinde kahramana aşık olarak babasının yahut kendi halkının karşı safında olmasına rağmen zor durumdaki kahramana yardım etmektedirler. Kam Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'ndaki Bayburt Beyi'nin kızı, bu ikinci tipe bir örnektir.

Abdullah Turhan çizgi romanlarında ise Türk destanlarında karşımıza çıkan alp/batır tipli yardımcı kadınlara çok fazla rastlanmamaktadır. Bu noktada Turhan'ın çizgi romanlarında görülen kadın tipleri genellikle kahramanın kurtulmasına gizlice yardım eden, düşman unsurlara mensup kadınlar olarak göze çarpmaktadır. Tolga'nın Zindandaki Tutsak çizgi romanındaki baş kötü Notaras'ın kızı Angelika, Jakarta Büyücüsü çizgi romanındaki Banu, Bizanstaki Yabancı çizgi romanındaki Julia ve yine Kerayit Güzeli macerasındaki Ong Han'ın kızı Beyza hep bu türden karakterlerdir. Kara Murat ise Ölüm Emri isimli seride Verena, Pekin Celladı adlı macerasında ise An Thai gibi köken itibariyle düşman halka mensup kadın karakterlerin kalbini çalarak onlardan önemli yardımlar görmektedir.

Bu noktada destanlar ve çizgi romanlar arasında karşımıza çıkan önemli bir fark, Türk destanlarında sıklıkla karşımıza çıkan alp/batır tipli cesur ve savaşkan kadın tiplerinin çizgi romanlarda oldukça nadir görülürken alplik özelliği genellikle bulunmayan, düşman saflarındaki karakterlerin aile üyelerinden biri olarak kahramana aşık olan ve onun yararına aksiyon alan kadın karakterlerin daha yoğunlukta olmasıdır. Özü itibariyle çoğunlukla Türk olmayan, dolayısıyla da alp niteliği taşımayan bu tip karakterler ise; merkezi kahramanın erillik ve kahramanlığını belirginleştirmek ve yüceltmek üzerine bir işlev ile sıklıkla erotik sahnelerde yer alarak kahraman ile cinsel birliktelik yaşayan, yahut onun tarafından kurtarılarak kahramanın savaşçılık özelliklerinin sivrileştirilmesi noktasında yüzeysel ve edilgen bir dekor hüviyetine sahip gözükmemektedir.

Son olarak merkezi kahramanın en yakın yardımcısı ise tüm macera ve mücadelelerde bir yoldaş ve dava ortağı olarak yanında yer alan hayvanıdır. Bu hayvan genellikle at olmakla birlikte Oğuz Kağan destanında ve Tarkan çizgi romanlarında da görüldüğü üzere kurt gibi daha farklı hayvanlar da olabilmektedir. Halk destanlarında sıklıkla ilahi bir tabiat ve olağanüstü özelliklere sahip olan bu hayvanlar, çizgi romanlarda ise atletiklik ve savaşkanlık niteliği açısından son derece üst düzey hayvanlar olmakla birlikte çoğunlukla olağanüstü özelliklere sahip olmayan sıradan hayvanlardır. Tolga, çizgi romanlarında merkezi kahramanın atı olan Bulut ve Siyah Gül, kahramanın neredeyse tüm savaşlarında onun yanında olmakta ve nadiren de olsa bazı hikayelerde kahramanı müşküle düştüğü durumlardan çekip çıkarmaktadır. Diğer yandan Kara Murat çizgi romanlarında ise kahraman ile özdeşleşen herhangi bir hayvanın merkezi kahramana önemli yardımlarda bulunduğu içeriklere rastlanmamıştır.

21. Kahraman macerası sırasında evleneceği kız ile tanışır.

Evlilik tarihin her döneminde aile kurumunun son derece önemli olduğu Türk kültür dairesi içerisinde insan hayatına dair daima üzerinde en çok durulan evrelerden biridir. İnsan yaşamının en önemli geçiş evrelerinden birini teşkil eden evlilik etrafında pek çok kültürde olduğu gibi Türk kültüründe de zengin bir folklor dağarcığı teşekkül etmiştir. Oldukça köklü bir geçmişe sahip bulunan Türk destan geleneği bağlamında ise özellikle kabile hayatı döneminden sonra orta çıkan destanların büyük bir çoğunluğunda evliliğin merkezi temayı teşkil ettiği görülürken, uluslaşma döneminden sonra ise bu temanın odağın genişleyerek vatan ve milletin istikbalinin korunması ve bunun yanı sıra cihan hakimiyetinin sağlanması gibi unsurların destanların merkezine yerleşmiş olduğu belirtilmektedir (Kara Düzgün, 2014: 181). Fakat evlilik olgusu, destanların geçerli olduğu bütün dönemlerde farklılaşabilen önem dereceleriyle birlikte varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Türk kültür tarihinin en kalın ansiklopedilerinin başında gelen Dede Korkut boylarına bakıldığında da burada aktarılan hikayelerin büyük bir çoğunluğunda evlilik ve onunla

ilişkili olay ve durumların oldukça sık bir biçimde işlenmekte olduğu görülmektedir. Nitekim hikayelerin yanı sıra henüz mukaddime kısmında; evlenilecek kadın tiplerinin genel özellikleri, kız ve erkek çocukların önemi ve yetişme tarzı, aile bireylerine yönelik öğütler gibi evlilik kavramı etrafında gündeme gelen çok sayıda meselenin üzerinde durulduğu Dede Korkut Kitabı, evliliğin Türk kültür hayatındaki rolüne dair açıklama getiren en önemli metinlerden biridir.

Gelenek içerisinde aktarılan destan anlatılarına baktığımızda da pek çok maceranın kahramanların kendileri uygun birer eş aramaları mevzusu etrafında başladığı ve şekillendiği söylenebilir (Kara Düzgün, 2014: 181). Evlilik, destanlarda aynı zamanda görevlerini yerine getirerek er kişiliğini ve kahramanlığını ispatlayan erkek kahramanlar için de başarıyla sonlandırılan maceranın nihayetinde erişilen bir ödül hükmüne sahiptir. Nitekim Dede Korkut'ta karşımıza çıkan ve anlatıların başrolünde yer alan alplerin önemli bir kısmı için düşmanların mağlup edilmesi ve kolektif idealin çözüme kavuşturulması sonrasında Dede Korkut tarafından destanlar düzülürken kahramanın babası tarafından ise beylik, mal ve mülk bağışlanmakta, evlilik merasimleri gerçekleştirilmekte ve böylece kahramanların yuvalarının kurulumu sağlanmaktadır. Bu anlamda geleneksel anlatılarda düşmanlarını yenen, karşısındaki zorlukları aşan ve toplumun kendisinden beklediği işlevleri yerine getiren kahramanlar için son sahneler yeni bir eşik evresi olarak evlenme etkinliğini içermektedir. Başka bir deyişle olağanüstü bir şekilde dünyaya gelen, hızlı bir biçimde büyüüp serpilen, ilk kahramanlığını gerçekleştirerek toplum tarafından kabul alan ve kendi ismini de edinen, sonrasında ulusal ülkülerin önünde bir engel teşkil eden düşmanları ortadan kaldıran ve dünyaya, topluma yeniden düzen getiren kahraman, yurduna dönüşünün ardından ise gerçekleştirdiği evlilik ile bu kez kendi şahsi yaşantısındaki kaosu kozmosa dönüştürmektedir. Dolayısıyla evlilik pratiği çok fazla dönem fark etmeksizin Türk destanlarının büyük bir kısmında macerasını başarıyla tamamlayan merkezi kahraman için mutlu sona karşılık gelen bir kalıp motif olarak karşımıza çıkmaktadır.

Abdullah Turhan'ın çizmiş olduğu Kara Murat ve Tolga adlı çizgi romanları destanlarda karşımıza çıkan evlilik motifi üzerinden değerlendirdiğimizde ise sözlü gelenekten belli noktalar itibariyle ayrışan bir yapı ile karşı karşıya kalmaktayız. Bu noktada öncelikle bilinmesi gereken husus; Turhan'ın çizgi romanlarındaki aşk teması ve kadın erkek ilişkisinin geleneksel destanlardaki karşılıklarına oranla anlatılar içerisinde çok daha yoğun ve baskın bir yer tuttuğudur. Bilindiği üzere sözlü gelenekteki destan anlatılarında aşk ve kadın erkek ilişkisine dayanan tematik açılımlar genellikle çok daha büyük ve merkezi bir tema olan kolektif ülkü ve ideallerin yerine getirilmesi temasının içerisine eklemlenen küçük çaplı bir arka fon olarak işlenmektedir. Dolayısıyla geleneksel destanlardaki aşk ve kadın erkek birlikteliğine dönük içerikler, motivasyonel anlamda bütün bir topluluğun beka, refah ve bağımsızlık gibi noktalardaki kaderini tayin edecek olan epik tarzdaki mücadele olgularına kıyasla çok daha arka planda tutulmaktadır. Burada genellikle tek bir çiftin gönül ilişkisinden ziyade bütün bir toplumun dünya üzerindeki var olma yahut hakimiyet kurma mücadelesi gibi çok daha kapsayıcı ve kolektif bilince hitap eden konuların merkeze alındığı söylenebilir. Ancak Turhan'ın çizgi romanlarına baktığımızda ise dış görünüm itibariyle geleneksel halk destanlarındaki kolektifin çıkar ve idealini gözeten ve önceleyen söz konusu yaklaşım devam ettiriliyormuş gibi görünse de kahramanın maceraları ve olay örgüsü takip edildiğinde çoğu kez aşk ve buna bağlı şekilde yoğun bir biçimde işlenen cinsellik olgusunun asıl konunun önüne geçtiği durumlar ortaya çıkmaktadır. Öyle ki bilhassa Kara Murat'ın maceraları içerisinde fazlaca öne çıkarılan aşk ve cinsellik odaklı sahneler nedeniyle okuyucu bir anlamına asıl temadan uzaklaşıp bir tür romantik yahut erotik çizgi roman okuyormuş hissiyatına kapılabilmektedir.

Aşk ve cinselliğin bu türden çizgi romanlardaki abartılı kullanımı kimi zaman merkezi kahramanın ulusal ideal ve görev bilincinin bile önüne geçerek destan geleneğindeki kavrayışlardan radikal bir biçimde ayrışabilmektedir. Örneğin Vahşi ve Güzel adlı macerasında flörtözlük yönü alplik yönünden bile daha

baskın şekilde tasvir edilen Kara Murat'ın bir Bizans kraliçesine yönelik "güzelliğinizi görebilmek için boynumu seve seve verebilirim" sözleriyle ifade edilen yaklaşımı, sözlü geleneğe toplumsal idealin temini için çaba sarf eden bir kahramanın tavrı ile çok fazla uyumlu görünmemektedir. Kara Murat'ın yine tek bir macera içerisinde bazen 3-4 farklı kadınla birliktelik yaşaması, başkalarının eş yahut sevgilileri ile sorgusuz sualsiz cinsel ilişkide bulunması ve kimi zaman bir zindanda kimi zaman ise yanan bir binanın alevleri arasında söz konusu ilişki biçimine devam etmesi ve böylece görevini tehlikeye atan pozisyonların içerisine girmesi gibi hususlar çizgi romana özgü içerikler olarak destan geleneğindeki kahramanın tavır ve davranış yönünden çoğu kez ayrılmaktadır.

Bu noktada çizgi romanlardaki kahramanın sahip olduğu doğal üstünlüğün yalnızca güç ve savaşçılık üzerine değil en az bunlar kadar merkezi bir biçimde erillik ve cinsellik kapsamında da öne çıkarılmakta olduğu söylenebilir. Serüvenler boyunca çok fazla kadınla birlikte olan kahraman, kadınlar tarafından da birlikte oldukları en muhteşem erkek olarak tanımlanarak onun yalnızca bir savaşçı olarak değil cinsel anlamda da diğer erkeklerden çok daha üstün olduğu ve kadınlar tarafından arzulandığı fikri vurgulanmaktadır. Buradan hareketle değinilebilecek bir diğer önemli husus ise Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarındaki kadın karakterlerin de çok büyük oranda ve tek yönlü bir biçimde merkezi kahramanın karşısında cinsel zaaflarına söz geçiremeyerek kendisini kahramana kolayca teslim eden ve onun erilliğini yücelten birer obje mahiyetinde işlev gördükleri şeklindedir. Bu anlamda Kara Murat çizgi romanlarında statü (kraliçe, prenses, hizmetçi, köle vb.) yahut medeni durumu (evli, sözlü, bekar) fark etmeksizin hemen bütün kadınların arzusu merkezi kahramanı yatağına almaya yöneliktir. Hatta Kara Murat'ın Pekin Celladı ismini taşıyan macerasında Çin Kraliçesi An Thai, imparatorlar evli olmasına rağmen kendi öz kızını Kara Murat'ı elde etme noktasında bir rakip olarak görmektedir. Diğer yandan özellikle düşman kesime ve soylu tabakaya mensup kadın karakterlerin çizgi romanlar içerisinde merkezi kahramana karşı duydukları aşk ve ihtiras duyguları çoğu kez bu kişilerin

kahramana yardım etmesi bağlamında araçsallaştırılmaktadır. Merkezi kahraman babasını yahut kocasını öldürdüğü kadınlar tarafından bile kayıtsız kalınamayacak kadar cinsel cazibesi yüksek bir karakter olarak tasarlanmıştır.

Fakat çizgi romanlardaki kadın figürlerin bahsedildiği şekliyle edilgen ve iradesiz birer cinsel obje şeklinde tasvir edilmesi noktasında dikkat çekici mahiyetli bir diğer nokta ise bu türdeki kadınların neredeyse tamamının Türk ve Müslüman olmayan kadınlardan oluştuğudur. Dolayısıyla cinsel zaafı yüksek, ahlaki açıdan kusurlu ve mutlak şekilde edilgen bir tipolojik yapıya oturtulan kadın karakterler yabancı ve düşman kesimden seçilmektedir. Bu tatmin olgusunu karşılayan yabancı kadın karakterlere nazaran çizgi romanlarda çok daha az görünen Türk uyruklu kadınlar ise çoğu kez geleneksel destanlardaki gibi yiğit ve savaşçı bir kadın alp tipine sahip olmamakla beraber ahlaki değerler ve irade yapısı itibarıyla yabancı kadınlardan belirgin şekilde ayrılmaktadır. Çizgi romanlardaki Türk kadınları genellikle gayri ahlaki bir cinsel yönelim içerisinde bulunmayan, hatta esir düştüklerinde bile düşmanın kendilerine zor kullanarak sahip olmak istediği durumlarda direnen, direnmeye güçlerinin yetmediği noktalarda ise kendi canlarına kıyarak düşmana ve iffetsizliğe teslim olmayan, değer yargıları çok daha güçlü ve aktif figürler olarak betimlenmiştir.

Dolayısıyla konuya tekrardan genel bir perspektif üzerinden yaklaşmak gerekirse çizgi romanlarda aşk ve cinsellik temalarının geleneksel destanlara kıyasla çok daha fazla bir yer kapladığı, bu yoğunluk durumunun ise başta merkezi kahraman olmak üzere maceralarda tasvir edilen karakterlerin kurgusal yapısına önemli ölçüde sirayet ettiği gözlemlenmektedir. Söz konusu durumun nedenleri ise doğrudan çizgi roman türünün temel dinamikleri çerçevesinde; onun endüstriyel bir tüketim ürünü olması, ticari kaygıların yön verdiği bir tarz ve muhtevanın merkeze alınma zorunluluğu, eril kitlenin baskın şekilde hakim olduğu ve bu kitlenin ilgi, beğeni ve zevklerini tatmin etmeye dönük bir üretimsel vizyonun benimsenmesi gibi olgular etrafında sorgulanmalıdır.

Direkt olarak evlilik motifine geldiğimizde ise burada da benzer faktörlerin belirlediği bir kalıplaşmış durumdan söz etmek mümkündür. Bu bağlamda, bir çeşit popüler kültür üretimi olan çizgi romanlardaki merkezi kahramanlar; geleneksel destan kahramanlarından farklı olarak seri üretim bandı içerisinde devamlı bir biçimde yeni maceralara atılmak durumunda olduğu için, incelediğimiz çizgi romanlarda Tolga ve Kara Murat'ın her maceranın sonunda yaşadığı tüm yoğun aşk ve cinsel deneyimlere rağmen herhangi bir yere ve kişiye bağlı kalmaksızın buldukları yerden ayrılarak yeni macera ve görevlere atılmak üzere tekrardan yola koyulduğu görülmektedir. Dolayısıyla her bir macerada yeni bir bağlam içerisine giren ve yeni kadınlar ile tanışan, birlikte olan akıncı tipli merkezi kahramanın evlenerek tek bir yerleşim yerine ve kadına bağlı kalması çizgi roman yaratıcıları için kahramanın maceracı ve çapkın ruhunu kısıtlayan bir olgu olarak görüldüğü için başkahramanın evlenmesiyle sonlanan hikayelere çok fazla rastlanılmamaktadır.

22. Kahraman maceradan döner.

Destanlardaki merkezi kahramanın yurdundan uzaklaşma nedeni toplumda bulunan bir eksikliği gidermek ve kendisine doğuştan yüklenmiş halde bulunan potansiyele ulaşarak kahramanlığını ispat etmektir. Bu nedenle kahramanın dönüşü anlatıların hemen hepsinde merkez nitelikli motiflerden biridir (Kara Düzgün, 2014: 185). Abdullah Turhan'ın çizgi romanlarında da Kara Murat ve Tolga, çoğu kez kendisine verilen görevi yerine getirmek için uzak diyarlara seyahatler gerçekleştirmekte ve her seferinde elde ettikleri zaferlerle toplumsal ideali gerçekleştirmiş ve kahramanlık vasfını kanıtlamış bir biçimde geri dönmektedirler. Fakat çizgi romanların destanlara göre bu noktadaki temel farkı, merkezi kahramanların tek bir maceradan ziyade çok sayıda farklı maceraya açılmaları nedeniyle tamamladığı görev ve elde ettikleri başarılarının ardından yurtlarında kalıcı şekilde durmamaları, kısa süre içerisinde dünyaya nizam, adalet ve kendi halkına ise hakimiyet kazandırmak için yeniden yolculuğa çıkması şeklindedir.

23. Kahraman ölür.

24. Kahramanın ölümünden sonra ülküleri, soyundan gelenler tarafından devam ettirilir.

Türk destanlarında merkezi kahramanlar, nadiren de olsa ölebilmektedir. Ancak kahraman öldükten sonra da milleti için etrafında birleşilen, saygı ve minnet duyulan bir ortak değer olarak anıtlaşmakta, kahramanın fiziksel olarak ölümü kabul edilmekle beraber ruhunun milletle beraber olduğuna inanılmaktadır (Kara Düzgün, 2014: 188). Diğer yandan kahramanın hatırası, topluma yapmış olduğu hayati nitelikli hizmetler kolektif bellekte daima yer edinmeye, tören, ritüel, dua ve folklor ürünlerine aktarılarak ulusal bilinç ve bütünlüğün korunması noktasında anılmaya devam ederken bazı destanlarda ise buna ek olarak kahramanın soyundan gelen diğer bireyler de atalarının izinden giderek ait oldukları toplumun müşküllerini çözmeye, onları dış tehlikelere karşı korumaya ve halka liderlik etmeye devam etmektedir.

Tolga ve Kara Murat çizgi romanlarına baktığımızda merkezi kahramanların ölümünü yahut ölümlerinden sonraki zaman dilimine dair sosyalizasyonun durumunu ele alan herhangi bir hikaye karşımıza çıkmamaktadır.

4. 4. TÜRK DESTANLARINDAKİ MERKEZİ KAHRAMAN TİPİNİN SÖZLÜ KÜLTÜR BAĞLAMINDAN BASILI KÜLTÜR ORTAMINA AKTARIMI VE ÇİZGİ ROMANLARDAKİ GÖRÜNÜMLERİ

Sözlü gelenek içerisinde üretilen, yaşatılan ve aktarılan destan metinlerinden yoğun bir biçimde beslenen ve faydalanan tarihi-fantastik türe ait çizgi romanlar, başta anlatılardaki merkezi kahramanın tipolojisi itibarıyla destanlarda yer alan figürleri kendi görsel bağlamında oldukça farklı şekillerde somutlaştırabilmektedir. Bu noktada Türk destanlarından beslenen kimi çizgi roman üretimlerinin geleneğe var olan içerik formlarını daha doğrusal bir

biçimde yansıttığı görülürken asıl çoğunluğu oluşturan diğer üretimler ise güncel birey ve toplum yapısına, kültürel üretim ve tüketim alışkanlık ve modalarına, endüstriyel pazarda ticari bir değer karşılığı olan ilgi, beğeni ve eğilimlere göre gelenekteki yapıyı yeniden düzenleyerek daha farklı bir fomla alımlayıcıya sundukları görülmektedir. Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu çizgi Tolga ve Kara Murat gibi çizgi romanlar ise hem destan geleneğinde ve çizgi roman üretimlerinde paylaşılagelen merkezi kahramanın özelliklerinin, hem de iki farklı döneme, kültürel bağlama ve fonksiyon güdümüne sahip olan bu üretimlerdeki ayrışma noktalarının daha iyi anlaşılması açısından yararlı veriler sunmaktadır. Bu bağlamda buradaki bölümde ise; özellikle görsel basılı kültür bağlamının genel özellik ve olanakları ile çizgi romanların popüler kültür bandına bağlı şekilde ilerleyen endüstriyel ve ekonomik boyutu merkeze alınarak kahramanların bu üretimlerdeki işleniş biçimleri incelenmeye çalışılmıştır.

4.4.1. Bağlamlar Arası Geçiş ile Birlikte Subjektif İmgelemin Objektif İmgelere Sabitlenmesi

Bağlam merkezli halkbilimi kuramlarının temel perspektif ve paradigmasını ortaya koyan öncü isimlerden biri olan Malinowski; icra/performans bağlamını dikkate almadan yalnızca metnin içerisindeki yapı ve verilere odaklanan metin merkezli araştırma yöntemlerinin içerisine düştüğü çözümsüzlüğe işaret ederken, icrasallaştırılan her bir folklor ürününün onu alımlayan kişi yahut kitlede tamamlandığına vurgu yapmıştır (Çobanoğlu, 2019: 262). Temel olarak her icranın yeni bir yaratım olduğuna dikkat çeken bu yaklaşım, metin merkezli kuramların bağlamın performansa ve folklorik üretime olan etkisini reddederek halk kültürünü halksızlaştırdığını ortaya çıkarırken daha sonra gelişen ve genişleyen çok sayıdaki bağlam merkezli kuramın da temel çekirdeğini oluşturmuştur. Dolayısıyla bugün gelinen nokta itibariyle folklor ürünlerinin taşıdığı anlam, içerik ve işlev boyutlarının metnin kendisiyle sınırlı kalan statik ve donuk bir objektifliğe sahip olmadığı, bunun tam aksine icra bağlamında söz

konusu olan tüm unsurların performansa ve bu performansın alımlayıcıda bulunduğu karşılığa etki ettiği bilinmektedir.

Özellikle destan anlatıları gibi sözlü kültür ortamının son derece dinamik ve akışkan icra dokusu içerisinde aktarılan üretimler söz konusu olduğunda ise buradaki sübjektiflik olgusu çok daha belirgin bir hal almaktadır. Bu bağlamda bir basılı kültür üretimi olan çizgi romanların, geleneksel destan metinlerinden ayrılan en karakteristik farklarından biri imgelem boyutunda karşımıza çıkan objektifleşme olgusudur. Başka bir deyişle, çizgi roman türünde merkezi bir konuma sahip olan görsel içerik, sözlü ve yazılı kültür ortamından farklı olarak maceralarda aktarılan olay, şahıs veya dekorların alımlayıcıların imgelemindeki canlanma biçimlerini; sübjektif, dinamik ve ucu açık bir serbestlik yerine statik, belirlenmiş ve objektif, yani her alımlayıcı için aynı olan imgelere dönüştürmektedir.

Meseleyi daha da açmak gerekirse, sözlü ve yazılı gelenekte belli başlı betimleyici veriler sunulduktan sonra bu veriler ile gerek anlatı kahramanının gerekse destanın içerisine konumlandığı gerçeklik ortamının; coğrafyanın, mekanların, hayvanların, doğa üstü varlıkların vs. maddesel bir karşılığı olan her türden içeriğin imgesel tasarımı tamamen alımlayıcının anlık ve öznel hayal gücüne bağlı şekilde inşa edilmektedir. Bu imge alımlayıcılar arasında tamamen sübjektif bir biçimde kişiden kişiye göre değişkenlik gösterebilirken, aynı zamanda aynı alımlayıcının farklı zamanlardaki okuma, dinleme ve düşünme deneyimlerinde bile hiçbir zaman bir öncekinin birebir aynısı olmayacak şekilde değişecektir.

Fakat basılı kültür ortamının ürünü olarak bu konuda uzmanlaşmış sanatçılar tarafından görselleştirilmek suretiyle aktarılan çizgi roman anlatılarında ise destanlarda sözel olarak aktarılan somut içeriklerin tamamı tek ve belirli bir görsel forma oturtulmakta ve bu sayede geleneksel anlatıda alımlayıcı tarafından sınırsız bir dinamiklik ile şekillendirilebilen imgeler, basılı kültür ortamına gelindiğinde aktarıcı tarafından karar verilmiş ve tasarlanmış bulunan

tek bir imgeye sabitlenmektedir. Başka bir deyişle sözlü ve yazılı kültür ortamında anlatının içerik ve dekorları hakkında son derece kısıtlı şekilde belli başlı veriler sunulmakta iken bu veriler ile nasıl bir kurgusal dünya tasarlanacağı hususundaki tüm yetki ve yaratıcılık alımlayıcıya aittir. Oysa aynı nitelikteki üretimler basılı kültür ortamında yaratılan çizgi romanlara aktarıldığında ise sözlü gelenekte her bir alımlayıcı tarafından farklı şekillerde organize edilebilen anlatının imgesel boyutu; burada ise artık tek bir kişinin, çizgi roman sanatçısının tekeline geçerek onun belirlediği ve diğer tüm alımlayıcıların kendileri için önceden belirlenmiş olan imgeleri hazır bir şekil kabullendiği ve tükettiği bir mahiyete bürünmektedir. Metaforik olarak anlatacak olursak; sözlü ve yazılı kültürde bize anlatı evrenini imgesel boyutta inşa edebilmemiz için tıpkı bir ressamın sahip olduklarına benzer şekilde belli başlı boyala ve fırçalar verilmekte, fakat bu malzemeler ile ne yapılacağı, nasıl bir tasarım ortaya koyulacağı ise tuvali elinde tutan alımlayıcının kişisel inisiyatifine bırakılmaktadır.

Öte yandan görsel içerikli basılı kültürde, dolayısıyla çizgi romanlar da ise başta bu üretimlerin merkezinde yer alan kahramanlar olmak üzere anlatı dünyasına dair hemen her unsurun tasarımı çok daha önceden birileri tarafından kararlaştırılmış ve sonrasında çizilerek somutlaştırılmış görsel imgelere sabitli haldedir. Örneğin Homeros'un İlyada ve Odessa'sında bu anlatının en büyük ve merkezi kahramanlarından biri olan Akhilleus, destan metinleri içerisinde pek çok kere farklı sıfat ve kavramlar üzerinden tasvir edilmektedir. Fakat bu veriler yardımıyla Akhilleus'a imgesel bir beden ve görünüm kazandırmak, davranışlarının aksiyon biçimine devinim ve hareket getirmek vs. tamamen Homeros'un destanını dinleyen yahut okuyan kişiye/kişilerin hayal gücüne kalmıştır. Oysa 2004 yılında vizyona giren Troya filminde görsel işitsel medya ortamında Akhilleus'u Brad Pitt canlandırmakta ve bu yapımın deneyimlenme süreci boyunca Akhilleus imgesi tüm alımlayıcılar tarafından Brad Pitt'in şahsına hapsolmuş bir şekilde düşünülmeye devam etmektedir.

Burada imgesel karar verici alımlayıcı değil üretimin yapımcılarıdır ve içerikte yer alan imgeler tek ve değişmez formlara sabit kılınmıştır. Hatta bu filmi izledikten yıllar sonra bile Homeros'u okuyan bir kişinin zihninde, Akhilleus'un anlatıldığı sahnelerde Brad Pitt'in belirmesi son derece muhtemeldir. Bu örneğe benzer yönde bir imgesel sabitleme olgusu çizgi romanlar içerisindeki merkezi kahramanlar için de son derece geçerlidir. Nitekim Karaoğlan, Kaan, Tolga, Kara Murat, Tarkan, Alptekin vb. kahramanların tamamı görsel açıdan somutlaştırılmış ve bu sayede tüm alımlayıcılar için tek ve objektif bir forma büründürülmüştür. Şimdi ise bu noktada Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Tolga ve Kara Murat adlı kahramanların ve onların etrafında gelişen maceraların ne şekillerde görselleştirildiği, bu görsellerin Türk destan geleneği ile ne derecede bir uyuma sahip olduğu üzerinde durmak yararlı olabilir.

4.4.2. Kahramanların Fiziksel Tasarımı

Bilindiği üzere destanlardaki merkezi kahramanlar; toplumun kendilerinden beklemiş olduğu büyük bir eksikliği gidermek yahut halkı kutsal bir ülkeye taşımak üzere var olan kişiler olarak bu türden sansasyonel bir amacı gerçekleştirmeye çalışırken sıradan insanları fazlasıyla aşan düşman ve engeller ile karşılaşmaktadır. Bu noktada bizzat kahramanın kendisi de bu olağanüstü gayeyi başarmak için tanrı tarafından olağanüstü özellikler ile donatılmış özel, seçilmiş bir kişidir. Dolayısıyla sıra dışı boyutlarda bir güç, dayanıklılık, savaşçılık kabiliyeti, cesaret ve kararlılık gibi daha başka çok sayıda özelliği üzerinde toplayan merkezi kahramanın buradaki sıra dışı kişiliği çoğu zaman onun dış görünüşüne de yansımaktadır. Örneğin Oğuz Kağan, henüz çocukken bile öküz ayağı gibi ayakları, kurt beli gibi olan beli, samur omzu gibi olan omzu, ayı göğsü gibi olan göğsü ve baştan aşağı tüyle kaplı olan vücut yapısı ile oldukça sıra dışı bir fiziksel görünüm üzerinden özel amaçlar doğrultusunda bahşedilmiş özel niteliklere sahip bir kişi olduğunu ortaya koymaktadır (Togan, 1982: 11). Bu anlamda insanlığın kabile hayatı yaşadığı dönemlerde hayvanların insan ile tabiat arasında aracılık eden,

kendisine özel bir takım anlamlar yüklenerek kutsallaştırılan, tapınılan ve hatta bazen kabilenin ilk atasının söz konusu hayvandan geldiğine inanılan figürler olarak destanlardaki merkezi kahramanların da bu türden hayvanlara benzetilerek tasvir edildikleri belirtilmiştir (Kara Düzgün, 2014: 134).

Nitekim burada ayrıca ilkel yaşamın son derece çetin vahşi doğa şartlarında ve doğal hiyerarşide sahip olduğu donanımlar itibariyle insandan daha üst bir konumda bulunan vahşi hayvanların sahip oldukları güç, korkutuculuk ve saygınlığın merkezi kahramana aktarılması yönünde de bir motivasyon olduğu söylenebilir. Kahraman bu noktada özellikle fiziksel açıdan gerektiğinde yüceltilebilmesi için ilkel insanın elindeki yegane mukayese unsuru olan vahşi hayvanlar ile kıyaslanmakta ve bu hayvanların insan üzerinde etki bırakan üstün özellikleri, gücü çağrıştıran korkutucu beden uzuvları vs. merkezi kahramanın üzerine projekte edilmektedir. Diğer yandan tarihsel süreç içerisinde daha ileriki dönemlere gidildiğinde ise insanın doğa hakkında çok daha fazla bilgi sahibi olarak eskisine göre tabiata çok daha fazla hükmedebilen bir konuma ulaşması, dolayısıyla kültür ve medeniyetin gelişmesi ile birlikte folklor ürünlerindeki merkezi kahraman tipinin idealizasyonunda da kaçınılmaz değişimler gözlemlenmiştir. İlkel toplum yapısında insanın amansız bir savaşım içerisinde olduğu vahşi doğa ve diğer insan grupları karşısında hayatta kalabilmesini sağlayacak olan güç ve korkutuculuk gibi başat özellikler, taşıdıkları hayati önem itibariyle insan imgelemindeki en temel ve ideal değerleri teşkil ederken, kültürel inşa ile birlikte hayatta kalabilmeye yönelik buradaki temel boyuttaki yaşamsal sorunların görece aşılması sonucu idealize edilen değerlerde de değişim ve çeşitlenme gözlemlenmiştir.

Bu noktada itibariyle doğan her yeni gün içerisinde yaşamını, kendisi için hala büyük bir gizem ve bilinmezlik teşkil eden vahşi doğa, yırtıcı hayvanlar ve farklı kabileler gibi “öteki” unsurlardan korumaya yönelik sorunun hafifletildiği ve gündemde daha az yer edindiği daha medeni toplumsal dönemlerde kültürel gelişim ve çeşitlenmenin bir sonucu olarak insana yönelik

değer yargıları ve idealizasyon maddelerinde de paralel bir değişim ve çeşitlenme ortaya çıkmaktadır. Nitekim daha gelişmiş bir medeni döneme tekabül eden folklor yaratımlarında ilkel insan için en önemli ve belki de tek büyük değer olan fiziksel kuvvetin yanına zeka, estetik güzellik, etik ve ahlaki yapının düzgünlüğü, adalet, merhamet ve cömertlik gibi liderlik unsurlarının gelişmişlik düzeyi vb. gibi daha başka pek çok değer ölçütü de merkezi kahramanın inşa malzemeleri arasında yerini almıştır.

Bu bağlamda tarihi-fantastik temalı çizgi romanlardaki merkezi kahramanlara baktığımızda ise sözlü destan geleneğinden çok fazla yararlanmış olmalarına rağmen yaratıldıkları dönemin, yaratım ortam ve koşullarının, hitap ettikleri kitlenin ve halk destanları dışında da beslendikleri diğer kaynakların niteliğine bağlı olarak zaman zaman geleneksel destan kahramanından belli noktalar itibariyle ayrışabildikleri gözlemlenmiştir. En eski geleneksel destanlarda merkezi kahraman, dış görünüş itibariyle çoğu kez yırtıcı hayvanların fiziksel özellikleri ile mukayese edilip bu hayvanlar ile arasında bir benzeşim kurularak tasvir edilirken oldukça yabanıl, estetikten ziyade gücü, heybeti ve korkutuculuğu temsil eden bir fizyolojinin söz konusu olduğu görülmektedir. Diğer taraftan çizgi romanlarda ise kurgusal anlatının dönemi ne kadar eskiye ulaşırsa ulaşınsın buradaki merkezi kahramanların tasvirinde hayvansal bir benzetime çok fazla başvurulmadığı gibi kahramanın ayrıca yabanıl ve korkutucu bir suret yerine son derece estetik, hiçbir kadının karşı koyamayacağı kadar cazibeli, alımlı, güzel/yakışıklı bir görünümle tasvir edildiği görülmektedir. Hatta merkezi kahramanı bu türden bir yönelimle idealize, estetize ve erotize etme motivasyonu nedeniyle çizgi romanlarda sıklıkla tarihsel gerçeklik ve mantık kurallarının da zorlandığını söylemek mümkündür.

Abdullah Turhan'ın Tolga'sından örnek vermek gerekirse; kahramanın dış görünümüne bakıldığında anlatının geçtiği modern öncesi dönem, yıpratıcı yabani doğa şartları karşısında medeniyetin henüz bugünkü kadar gelişmediği bir ortamda çok daha korunmasız halde bulunan insanlık, bu koşullara

eklemlenen av, göç vb. gibi hadiselerin insan beden ve ruhuna olan yansımaları, iç ve dış düşmanlarla sürekli bir çatışma, savaş halinde olan kahramanın giriştiği bu mücadele sürecinin yıpratıcılığı, alınan yaralar, çekilen sıkıntılar vb. bütünlüklü olarak düşünüldüğünde kahramanın yine de fazlasıyla alımlı, güzelliğini koruyan, estetik cazibesıyla öne çıkan bir dış görünüme sahip olduğunu söyleyebiliriz. Yine oldukça enteresan bir biçimde Tolga; 13. Yüzyıl Orta Asya'sında yaşayan bir Türk kahramanı olmasına rağmen hemen tüm anlatılardaki dost ve düşman karakterler bu coğrafyanın aşağı yukarı ana hatları belli olan fizyolojik yapısına sahipken Tolga ise çok daha Avrupai bir yüz, saç ve beden formuna sahip şekilde çizilmiştir. Bu anlamda Tolga'nın dış görünüşü olarak özellikle 1960 ve 1980'lerin Hollywood sinemasındaki jönlere benzediğini söylemek mümkündür. Kahramanın tasarımcıları tarafından bu yönde herhangi bir bilgi verilmemiş olsa da Tolga, sanki bu dönemin küresel çapta şöhret sahibi olan aktörleri arasında yer alan Allain Delon'un çizgi romandaki bir çeşit yansıması gibidir. Dolayısıyla Tolga'nın Avrupai bir yüz formu ile oldukça bakımlı bir görüntü veren sarı saçlarının, yakışıklı çehresinin, etkileyici bakışlarının, kaslı ve estetik vücudunun tasarımında; toplum için çok daha farklı işlevlere karşılık gelen geleneksel halk destanlarından ziyade modern dönemin popüler kültürle beslenen tüketim toplumlarına hizmet veren ve Batı kültürünü merkeze alan Hollywood sineması, magazin dergileri vb. gibi kaynaklardan referans alındığı ileri sürülebilir.



Görsel 17: Tolga'nın ön cepheden fiziksel görünümü

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-zindandaki-tutsak-macerasi.120493/>

4.4.3. Karşıtlıkların Keskinliği ve Merkezi Kahramanın Tasviri

Çizgi romanlarda karşımıza çıkan merkezi kahramanların sahip olduğu kutlu ve üstün kişiliği doğrudan onun dış görünümüne de yansımakta ve kahramanın fiziksel özellikleri bu kişiliği tamamlayıcı bir mahiyetle kusursuzlaştırılarak tasvir edilmektedir. Onun karşısında kişilik ve kahraman etiği açısından tam bir karşıt kutup olarak yer alan düşmanlar ise yozlaşmış, kötücül ve tehlikeli kişiliklerini dışsal uzamda da tamamlayıp vurgulayacak tarzda negatif bir formla betimlenmektedir. Öyle ki merkezi kahraman çizgi romanlarda olumlu kişiliğini yansıtır bir biçimde güzel/yakışıklı, çekici, kaslı ve karşısındakine

güven telkin eden bir fizyolojiye sahipken, karşıt karakter konumundaki düşmanlar ise çirkin, korkutucu, güvenilmez ve tekinsiz bir portre üzerinden somutlaştırılmaktadır. Bu noktada geleneksel anlatı kalıbının karakter tasvirlerine uygun bir şekilde çizgi roman görselliğinde de zıt kutuplar üzerinden keskinleştirilen tek yönlü betimlemelere dayalı bir yaklaşımın söz konusu olduğu görülmektedir. Bu yaklaşım ise nitekim, merkezi kahramanın çok daha göz alıcı, hayranlık beslenen, alımlayıcıların kendileri ile özdeşleştirmek istedikleri bir imgesel formun daha da belirgin hale getirilmesini sağlamaktadır.



Görsel 18: Tolga'nın Jakarta Büyücüsü adlı çizgi romanında yer alan düşmanı, Büyücü Balzemut

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-jakarta-buyucusu-macerasi.120317/>

Görsel içerikli bir anlatı ürünü olarak çizgi romanlarda ve spesifik olarak ise Abdullah Turhan'ın yaratımlarında zıtların keskinliği ilkesine dayanarak

merkezi kahramanın üstünlüklerinin daha da parlatılarak çok daha göz önünde bir hale getirilmesine hizmet eden karakterler yalnızca düşmanlar değildir. Bu anlamda çoğu zaman öykülerde kahramanın yardımcısı rolünde bulunan dost karakterler de kusurlu şekilde tasarlanan dış görünüşleri itibariyle kahramanın mükemmelleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Abdullah Turhan'ın Tolga serilerinde sıklıkla görülen Bodak karakteri ise tam da bu kullanıma uygun bir örnek teşkil etmektedir. Kahramanın ketum, vakarlı, sakin ve olgun tavırlarına karşı daha hareketli, muzip ve gülünç tavırlar sergileyen Bodak, kişilik yapısı itibariyle Tolga'nın sahip olduğu kahraman mizacını da öne çıkarıp bu mizacın, kişiliğin herkeste bulunamayacağını sezdirirken tombul vücudu, saçsız kafası ve şaşkın ifadesi ile de merkezdeki kahramanın fizyolojik üstünlüğünü daha keskin ve etkileyici bir hale getirmektedir.



Görsel 19: Tolga'nın Zindandaki Tutsak macerasındaki görünümüyle kahramanın yakın dostu Bodak

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/tolganin-zindandaki-tutsak-macerasi.120493/>

4.4.4. Çizgi Romanlardaki Kadın Betimlemesi ve Erotizm

Geleneksel halk destanlarında karşımıza çıkan kadın kahramanlar anlatılar içerisinde çok sık ve aktif bir biçimde görülmeseler de genellikle kahramanın sevdiği, yardımcı kişiler şeklinde bir işlev barındırmaktadır. Diğer yandan Dede Korkut kitabının dört kadın tipinden bahsedilen mukaddime kısmında ‘evın dayanağı’ olarak anılarak Hz. Ayşe ve Hz. Fatma soyundan geldiği söylenen ve yüceltilen olumlu kadın tipi dışında pejoratif bir mahiyet ile yerilen üç farklı olumsuz kadın tipine de yer verilmektedir (Ergin, 2016: 76). Fakat anlatılan boylara baktığımızda ise bu kötücül tipli kadınlara pek rastlanmamaktadır. Burada karşımıza çıkan kadınlar daha ziyade merkezi kahramanın müşkül durumlara düştüğü zamanlarda çıkagelerek ona yardımcı olan, tıpkı erkek kahramanlar gibi kahraman etiği ve savaşçılık meziyetleri bakımından alplik özelliklerini üzerinde taşıyan figürlerdir. Ancak bu kadınların dış görünümü ile ilgili metinlerde çok fazla bilgi yer almamaktadır. Geleneksel destanlarda gördüğümüz daha farklı bir kadın tipi olarak düşman kabilelere mensup kadın karakterler ise haklarında çok fazla detaylı bilginin bulunmadığı, daha çok başlangıçta kendisinin karşıt safında yer alan merkezi kahramana gönlünü kaptırarak yardımlarda bulunan kişiler olarak dikkat çekmektedir.

Çizgi romanlarda karşımıza çıkan kadın karakterler ise Türk veya yabancı ayırt etmeksizin fonksiyon bakımından genellikle kahramana aşık olan ve kendi milleti, devleti ve ailesini karşısına almak pahasına da olsa bir şekilde ona yardım eden kimseler olarak tasvir edilmektedir. Fakat basılı görsel kültürün ve çizgi roman türünün doğası itibarıyla sözlü gelenekteki kadın karakterlere göre imgesel açıdan çok daha fazla fikir sahibi olduğumuz bu karakterlerin çizgi romanlar içerisindeki kullanım motivasyonu büyük oranda eril bir kitleden oluşan okuyucuların cinsel duygularına hitap ederek üretimleri çok daha çekici kılmak üzerinedir. Bu noktada ise başta Tolga ve ondan çok daha yoğun bir biçimde Kara Murat olmak üzere tarihi-fantastik temalı çizgi romanlardaki kadın karakterlerin son derece erotik birer cinsel obje olarak betimlendikleri

görülmektedir. Hatta çıplak kadın bedeni üzerine inşa edilen bu erotik yoğunluk çoğu zaman çizgi romanların ana konusunu geri planda bırakarak cinsellik üzerine yoğunlaşan bir okuma deneyimini ortaya çıkarabilmektedir. Dolayısıyla geleneksel halk destanlarından radikal bir biçimde ayrılan bir özellik olarak çizgi romanlardaki kadın figürlerin kullanımı; öykülerin ana temasından ve aksiyon yöneliminden kimi zaman uzaklaşabilen ve bunun yanında merkezi kahramanın da mükemmeliyeti esas alan kahraman etiğine ve değerlerine gölge düşürebilen bir erotizme sahiptir.



Görsel 20: Kara Murat çizgi romanı cinsellik sahneleri

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-vahsi-ve-guzel-tam-macera.69131/>



Görsel 22: Kara Murat çizgi romanı erotik sahneler

<https://www.cizgidiyari.com/forum/k/kara-murat-03-olum-emri-tam-macera.69271/>

Dolayısıyla başta merkezi kahraman olmak üzere Abdullah Turhan'ın çizgi romanlardaki figürlerin geleneksel Türk destanlarındaki motif ve içeriklerden doğrudan beslenmekle beraber bunları işleme ve yansıtma noktasında ise asıl kaynağa birebir şekilde bağlı kalma tarzında bir hassasiyet ve motivasyondan söz etmek güçtür. Özellikle iki üretim arasında geçen süre itibariyle tarih içerisinde çok fazla değişim ve dönüşüm geçiren birey ve toplum yapısı başta olmak üzere; çizgi romanların belli ticari kaygılar etrafında şekillenen, başta bu sanat türünün ve endüstriyel sektörün ekol ülkeleri olmak üzere dışa ve küresele dönük bir çizim tarzını ve modalarını takip eden, geleneksel destanların çok daha büyük ve kompleks boyutlu kolektif işlev ve anlamlarına kıyasla daha basit ve yüzeysel bir mahiyetle gündelik insanın eğlence ihtiyacını giderme üzerine yoğunlaşan bir tür olarak çizgi romanlardaki kahraman tipolojisi ile destan geleneğinde söz konusu olan tipolojiyi birbirinden ayırıştıran çok sayıda belirleyici etkenin olduğu söylenebilir. Ancak yine de yeterince gelişmiş bir çizgi roman endüstrisinin ve kültürünün mevcut olduğu bağlamlarda başta sözlü kültürde barınan anlatmaya dayalı halk edebiyatı ürünleri olmak üzere kültürel miras envanterindeki pek çok malzemenin gerek

kültürel aktarım ve sürdürülebilirlik gerekse de ekonomik kalkınma ve katma değer bağlamında oldukça verimli şekillerde kullanılabileceği de unutulmamalıdır.

5. BÖLÜM

YARATICI ENDÜSTRİLER VE KÜLTÜREL MİRAS İLİŞKİSİ ODAĞINDA ÇİZGİ ROMANLAR

5.1. KOLEKTİF BELLEK, KÜLTÜREL MİRAS VE ENDÜSTRİ KAVRAMLARI ÜZERİNE TEORİK YAKLAŞIMLAR

Bilindiği üzere günümüz modern toplumlarında oldukça sürekli ve çeşitli bir mahiyet arz eden gündelik üretim ve tüketim akışı içerisinde konumlanan insan toplulukları, gündelik yaşamın normatif akışı içerisinde çok sayıda üretici sektör ile bütünleşik bir arz-talep ilişkisi içerisinde. Başta eğlence, sanat, edebiyat, medya, turizm, tekstil, mimari, moda-tasarım, dekorasyon vb. gibi muhtelif alanlar olmak üzere söz konusu endüstriyel sektörlerin hemen tamamında, farklı derecelerde olmak kaydıyla insanlığın kolektif bellek verilerinden ve dolayısıyla kültürel mirasından yoğun şekilde beslenilmekte ve yararlanılmaktadır. Bu bağlamda kültürel miras, yaratıcı endüstriler için çeşitli sebep, zorunluluk, işlev ve motivasyonlar çerçevesinde kapitalist seri üretim bandının verimli ve sürekli bir biçimde işleyebilmesi ve sektörel rekabette avantajlı pozisyonların elde edilebilmesi için daima başat bir yaratıcı veri ve sermaye kaynağı hükmündedir. Bu noktada kültür ile sektörel rekabet, ticari katma değer ve seri üretim gibi kavramlar üzerine inşa edilen yaratıcı endüstriler arasındaki ilişkinin giderek yoğunlaşarak belirginlik kazandığı 20. Yüzyılın ortalarından itibaren söz konusu ilişkinin dünya toplumları için taşıdığı değer ve tehlike potansiyelleri üzerine çok sayıda tartışma ve değerlendirme ortaya atılmıştır. Ancak bu kısma geçmeden önce konunun verimli bir biçimde anlaşılıp tartışmaya açılabilmesi için merkezi öneme sahip bazı temel kavramların açıklanmasında fayda vardır.

Bu aşamada ilk olarak kolektif/kültürel bellek ve kültürel miras gibi kavramların açıklanması tartışmanın temelini sağlamlaştıracaktır. Bilindiği üzere bilhassa ulusalcı fikir hareketleri, endüstri devrimi, teknolojik gelişmeler,

kitle iletişim araçlarının gelişmesi, çeşitlenmesi ve yaygınlaşması, kapitalist toplum düzenin sosyal yaşamın tüm alanlarına sirayet eden baskın bir hegemonya ile insan yaşamının merkezine yerleşmesi ve küreselleşmenin de bu düzen içerisinde sosyal realiteyi giderek daha da hakim ve etkili şekilde organize eden bir mekanizma haline gelmesi ile birlikte toplumların ve insan yaşamının hızlı bir dönüşüm geçirdiği 19. Yüzyılın ikinci yarısı ve 20. Yüzyıl itibariyle, sürekli bir devinim içerisinde olan insan ve toplum ilişkisi üzerine çalışmalar da önemini arttırarak yaygınlaşmıştır. Nitekim insan ve toplum yaşamındaki dönüşümlerin izinin sürüldüğü başlıca çerçeve kavramlardan biri olarak göze çarpan bellek de birey, toplum ve kültür odağında ve farklı disiplinler merceğinde incelenen popüler konulardan biri haline gelmiştir. Bu bağlamda bellek kavramını içerik, işlev, yapılış ve çalışma prensibi bakımından “bireysel” ve “kolektif” bellek, yahut “iletişimsel bellek” ve “kültürel bellek” olmak üzere iki özel katmana ayıran Assmann’ın tanımlamasına göre kolektif/kültürel bellek; bireyden ziyade topluluğun tarihsel süreç içerisindeki kolektif çaplı deneyim ve yaşantılarına odaklanan, gündelik olmayan genel mahiyetli olayları kayda alan, kayıtlarını planlanmış tören, mekan yahut nesnelere kazıyarak biçimlendiren ve hatırlanılan içeriğin tairhelliği ve hatırlama süresi itibariyle iletişimsel bellekten çok daha uzun ve kapsayıcı bir süreci içerisini alan bir bellek türüdür (Assmann, 2018: 64-67). Dolayısıyla buradaki tanım özü itibariyle bellek kavramını; bireylerin spesifik olarak kendi yaşam süreleri ve kısıtlı sosyal çevreleri itibariyle gündelik yaşama odaklı şekilde inşa ettikleri bireye, özele ve gündeliğe dayalı şekilde yapılanan iletişimsel bellek ile bireyden ziyade topluluğun uzun tarihsel süreçler içerisinde gerçekleştirdiği yaşamsal deneyim ve etkileşimlerini içeren, deneyimsellik ve hatırlama olgusu bakımından genellik arz eden ve törensel bir mahiyetle geleceğe aktarımı sağlanan kültürel bellek olmak üzere mikro ve makro boyutlarıyla iki ayrı katmanda değerlendirmektedir.

Assmann’ın büyük oranda yararlandığı, belleğin ve hatırlama olgusunun kolektif boyut ve katmanları hakkında öncül bir takım araştırma ve hipotezlerin sahibi olan Maurice Halbwachs ise içerik ve hatırlama örüntüsü bakımından

Assmann'a benzer bir tablo çizerek bellek olgusunu "dahili" ve "harici", "otobiyografik" ve "tarihsel" bellek (Halbwachs, 2019: 65). olmak üzere iki başlık altında değerlendirerek kolektif belleğin, barındırdığı benzerlik örüntüleri üzerinden topluluklara ne türden bir "kişilik" ve "kendilik" imgesi kazandırdığını açıklamaktadır.

Yine hatırlama eyleminin bireysel ve toplumsal ölçekteki mikrodinamiğinin çalışma prensibi üzerinde çözümlenmeler gerçekleştiren bir diğer isim olarak İngiliz sosyal antropolog Connerton ise, Halbwachs'ın bu konu hakkında düşünmemize imkan veren başlıca paradigmaları ortaya çıkarmasına rağmen kolektif bellek içerisindeki bilginin yaşatım ve aktarımının kuşaklar arası bağlamda nasıl gerçekleştirildiği hakkında yeterli miktarda hipotez ileri sürmediğine değinerek kolektif belleğin başlıca hatırlama ve taşınma organları olarak anma törenleri ve bedensel pratikleri (Connerton, 2019: 70) merkeze alan bir çalışma ortaya koymuştur. Bu bağlamda bellek araştırmalarının giderek kültür araştırmaları ve halkbilim merkezli araştırma konularına yaklaştığı görülmektedir. Bu noktada tarihsel süreç içerisinde farklı disiplinlerde bellek kavramı üzerine gerçekleştirilen çalışmaları inceleyerek bellek araştırmalarının halkbilimsel çerçevedeki önemine ve halkbiliminin de bellek araştırmaları noktasında gündeme gelen krizleri çözmeye yönelik barındırdığı potansiyele değinen İlhan ise; kolektif belleğin bir grup içerisinde oluşan verilerin yine o grubun içerisinde ve gruba entegre şekilde hatırlanan öğeler bütününe işaret ettiğine vurgu yaparak bireysel ve kolektif belleğin aslında bireyin ve grubun ömrü kadar bir hatırlama uzantısına sahip olduğunu, bu bağlamda her ikisinin de gelenek kavramını açıklama noktasında yetersiz kaldığını, bu noktada geleneğin ise hatırlayıcılardan çok hatırlanan şeye odaklanan "kültürel bellek" kavrayışı üzerinden anlaşılabilir bir olgu olduğuna dikkat çekmektedir (İlhan, 2018: 183).

Dolayısıyla burada kolektif ve kültürel bellek gibi kavramlar etrafında ve çeşitli tanımlamalar üzerinden incelenmeye ve tartışılmaya devam edilen söz konusu olgu uygarlığın ve toplumların gelişim tarihi kapsamında

değerlendirildiğinde ise; inşa edilmiş olan kültürlerin birikimi, depolanması, gelecek kuşaklara aktarılması, buradaki içeriklerden referans alınarak medeniyetin ve sosyal yaşam örüntülerinin geliştirilip zenginleştirilmesini sağlayan yeni etkileşim, faaliyet ve üretimlerin üretilip bu sürecin çizgisel olarak sürdürülebilmesi için birincil fonksiyona sahiptir. Bu anlamda mikro düzeyde kendilerini tanımlayıp bütünleştiren belli olgular etrafında organize olan yerel toplulukların, makro düzeyde ise tüm insanlığın ortaya koyduğu, arşivlediği ve aktarımını sağladığı kültürel elementlerin tamamını kapsayan bir kavram olarak kültürel miras ise birey ve toplumun mazisinin haritalandırılması, gündelik yaşamının işletilmesi ve medeniyet düzeyinin geliştirilerek geleceğinin kurgulanması için insan yaşantısının merkezinde konumlanan bir aktarımsal veri tabanı olarak nitelendirilebilir. Daha kısa bir betimlemeye göre ise kültürel miras, geçmişten miras alınan ve farklı nedenlerle geleceğe miras bırakılmak istenen, insan üretimi olarak bir topluma ait bulunan her türden eser ve değerler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Can, 2009: 3).

İnsanın tarih boyunca sosyal etkileşimler yoluyla, doğadan yararlanarak ve onun üzerine inşa ettiği her türden yaratıyı kapsayan kültür adlı fenomenin kolektif bellekte ve dışsal gerçeklikte, mekan ve zaman bazında muhafaza edilen ve aktarılagelen kompleks ve bütüncül envanter hazinesi olarak da tamamlanabilecek olan kültürel miras kavramı, kendisinden yoğun bir biçimde beslenen ve aynı zamanda onu da şekillendiren bir organizasyon olarak kültür endüstrilerinin temel taşı konumundadır. Bu noktada kültür ile endüstri, ekonomi, sermaye, meta, seri üretim ve tüketim gibi kavramlar arasındaki ilişkiyi sorgulayarak bu konu bağlamında en dikkat çekici, etkili ve hala popülerliğini koruyan tartışmalardan biri 20. Ortalarından itibaren Frankurt Okulu'na mensup bir grup entelektüel tarafından gerçekleştirilmiştir.

5.2. KÜLTÜR ENDÜSTRİLERİNE YÖNELİK FRANKURT OKULU VE AYDINLANMA'NIN DİYALEKTİĞİ ÇEVRESİNDE GELİŞEN ERKEN DÖNEM TANIMLAMA VE ELEŞTİRİLER

Kültür Endüstrisi kavramı bilindiği kadarıyla ilk defa 1947 yılında Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer tarafından yayınlanan ‘‘Aydınlanmanın Diyalektiği’’ adlı çalışmada anılmıştır. Horkheimer ve Adorno’nun düşünceleri çerçevesinde şekillenerek genel boyutlarıyla ‘‘eleştirel kuram’’ adını alan bu diyalektikte kapitalizm ve faşizme alt yapı, kaynak, yaşam alanı ve meşruiyet sağlayan diğer her türden olgu ve sistem ile birlikte kültür endüstrisi de bütünüyle ve köktenci bir biçimde pejoratif bir kavramsallaştırmaya sahiptir. Bu nokta itibarıyla daha ileriki meselelere geçmeden önce, her iki düşünürün de eleştirel kuram çevresinde ‘‘kitlelerin aldatılışı’’ şemsiye kavramı altında değerlendirmeye aldıkları kültür ve endüstrisi arasındaki ilişki üzerine düşüncelerini incelemek yerinde olacaktır. Yaşadıkları dönem ve bu dönemin siyasal konjonktürü gereği özellikle Nazi rejiminin politika, hareket ve uygulamalarından ciddi bir biçimde etkilenerek göç etmek durumunda kalan Adorno ile birlikte faşizm ve kapitalizm derin üzerine sorgulamalar gerçekleştiren Horkheimer, kapitalizm konuşulmadan faşizm üzerine de tartışılmayacağını ileri sürerek bu çift başlı yapı karşısında eleştirel kuramcının kimliğini de tek kaygısı sömürsüz bir topluma yol açacak gelişmeyi yükseltecek olan kuramcı olarak tanımlamaktadır (Therborn, 2019: 20). Dolayısıyla burada faşizme önyak olan ve onu besleyerek meşrulaştıran bir sosyokültürel yapılanma biçimi olarak ele alınan kapitalizm, içerisindeki tüm katman ve dışlılar ile birlikte toplumların ve insan yaşamının çeşitli yönlerden yıkımı için işletilen ve yalnızca sistemin yönetici üst tabakasının onay ve yüceltisine yarayan illüzyonel bir aldatmaca olarak karşımıza çıkmaktadır.

Burada aldatmaca kavramı önemlidir, çünkü Adorno’ya göre özgürleştirici bir toplum yapısının kurgulanmasında anahtar nitelikli bir işlev ile propagandası yapılan Marksist inanç, özü ve ortaya koyduğu realite itibarıyla ve iddiasının

tam tersine bir yönelimle toplumları kültür, yaşantı, düşünce, kavrayış, üretim, iletişim ve etkileşim gibi yaşamı kuşatan tüm dinamikleri kendi kapitalist sistemi öngörüsünce bütünleştirerek boşluksuz ve tek renk bir tahakküm altına almaktadır (Bernstein, 2020: 20). Akıl ve tarih bilimi ise bu noktada kapitalizmin ortaya koyduğu hegomonik düzeni gerekçelendirmek, onaylamak ve yüceltmek için araçsallaştırılan birer hipnoz aleti hükmünde işlevselleştirilmektedir.

Bu bağlamda kapitalist ekonomi giderek kendisini genişleten ve merkezileştiren bir mahiyetle insan yaşamını kaçış alanı bırakmaksızın kendisine bağımlı ve minnettar bir şekilde organize ederken sistemin içerisindeki her şeyi tek bir mutlak değer, yani ticari paha üzerinden metalaştırmaktadır. Dolayısıyla kültüre de kendi metalarını oluşturmak ve pazarlamak için başat bir hammadde kaynağı, dolaşım kanalı ve reklam ağı olarak bakan kapitalist endüstrilerde, toplumun çeşitli yönlerden önem ve değer biçtiği, duygusal bağ kurduğu, kutsiyet ve soyluluk atfettiği sanat, edebiyat, bilim, gelenek, imge vb. her türden içeriğin topluluk nezdindeki anlam ve değeri dışlanarak yalnızca endüstriyel bazdaki etiket değeri ve vitrin imajı önemsenmektedir. Bu türden bir merkezi motivasyonun geçerli olduğu üretim sektörlerinde ise kültürel bilgi, biçim ve imgelerin içlerinin boşaltılarak herhangi bir kültürel içeriğin ticari katma değer üreten bir ürüne dönüştürülmesi yönünde her türden bozucu, yıkıcı ve aşağılayıcı müdahaleye maruz bırakılması haber değeri taşımayacak derecede sıradan, olağan, meşru ve gündelik bir durum hüviyetindedir. Adorno ve Horkheimer'a göre kültür endüstrisi ve kapitalizm kültüre ve onun öznesi konumunda bulunan insana/topluma bir değer ve çeşitlilik sunmaz, aksine seri üretim, popüler kültür ve dünyayı tek bir pazar halinde yapısallaştıran küreselleşme olgusunun bütünleştirici etkisiyle ondaki renkli mozaiği tüketerek kültürü ve dolayısıyla insan yaşamını tek tiplileştirmektedir.

Diğer yandan kültür endüstrilerinin agresif yağmalamaları sonucunda otantikliği, farklılığı ve özgünlüğü giderek daha da hızlı bir biçimde sömürülen

yerel ve özel kültürel miras içerikleri endüstriyel sektörlerin tektipleştirici laboratuvarlarında ambalajlanıp etiketlenen ve hızlıca tüketilip atılan birer metaya dönüştürülürken; çeşitli nedenlerle metaya dönüştürül(e)meyen ve marjinal bir hüviyete bürünen kültürel envanterler ise söz konusu endüstrinin sınır tanımaz rekabetçi doğası gereği “moda” ve “trend” gibi gündelik yaşamın tüketim alışkanlıklarına yön veren kontrol mekanizmaları aracılığıyla ötekileştirilerek işlevsizleştirilmekte, atıl bırakılmakta, sosyal gündem ve kullanımdan uzak bir şekilde kolektif hafıza ve pratikten silinerek ölüme terk edilmektedir. Bir başka ifadeyle endüstrilerin organize ettiği toplumsal tüketim ilişkileri içerisinde dikte ve idealize edilen aynılığın sürekliliği felsefesi aslında; toplumların kendi geçmişleri ve burada yatan kültürel bilgi ve envanterleri ile aralarındaki ilişki ve yakınlığı da düzenleyerek kendi sisteminde istedik bir yere konumlanamayan, kendi üretimleri karşısında yeni ve farklılık arz eden içeriklere de kuşku ile yaklaşarak onları eleme yolunu seçmektedir (Adorno, 2020: 65).

Dolayısıyla kültür endüstrisi, temel yazılım ve mekaniği yönelimince kültürün içerisini boşaltıp onu salt ticari potansiyel üzerinden değerlendirilen bir metaya dönüştürürken dünya toplumlarına da yalnızca pazarlanabilir olan ve giderek aynılaştıran bir kültürel yaşam biçimini dikte etmektedir. Adorno’ya göre aldatmacanın ilk perdelerinden biri de tam olarak bu aşamada açılmaktadır. Çünkü kültür endüstrisi ona göre bir yandan tüketicilere sunduğu tek tipleştirilmiş ürünlerin dışında herhangi bir alternatif düşünceye ve tüketim fikrine yer vermezken diğer yandan ise yarattığı sahte ve yüzeysel haz ve eğlence olgusu ile de zihinleri oyalayıp uyuşturarak teselli etmekte ve kendisine yönelik herhangi bir direniş yahut eleştiri olgusunu da olanaksızlaştırmaktadır (Bernstein, 2020: 21). Bu durum eleştirici tarafından sisteme dönük özgür düşüncenin toplumsal boyutta devre dışı bırakılarak endüstriye hizmet eden araçsal akıl tarafından ezici bir biçimde yenilgisini temsil etmektedir. Dolayısıyla bu kavrayışa göre; kapitalizmin şekillendirdiği bir toplum içerisinde üretim ve tüketim tamamen hıza ve değişime dayalı bir biçimde işletilirken, sürekli bir aldanış ve tüketim gayreti içerisinde daire çizen

bireylerin ise bir an olsun durup tükettiği ürünlerin sahip olduğu ticari değer ve moda, popülerite prestiji dışında barındırdıkları asli değer ve nitelik üzerine düşünme ve buradan hareketle sistemin işleyişini, kendilerinin bu sistem içerisindeki konumlanış ve yönetiliş biçimlerini sorgulayıp eleştirme fırsatı bulunmamaktadır.

Aslında Adorno, burada kültür endüstrisinin kitleleri aldatırken bunu onları tamamen zihinlerini bu sistemin gerçeklerine kapalı şekilde, kendilerine sunulana mutlak bir inanç ile bağlamasının dahi gerek olmadığını belirtirken bu üst kontrol sistemine karşı eleştirel bir tavır ve farkındalık geliştiren kimselerin bile, ona göre dizayn edilmiş toplumsal düzen ve sosyalizasyon gereği kültür metalarının egemenliğine boyun eğerek onları tüketmeye ve yüceltmeye mecbur bırakıldığına değinmektedir (Bernstein, 2020: 23). Bu bağlamda kapitalizmin zorbalığının temel sütunlarından biri modern toplumlardaki bireylerin parayla olan ilişki durumunu, ona olan bağlılık ve hürmet derecesini ve onu harcayacağı yerleri de kendisinin seçmesine izin vermemesi dolayımında yükselmektedir. Çünkü kapitalist çarklar tarafından işletilen toplumsal yapı içerisinde bireyin ihtiyaçları, arzuları, beğenileri, ilgi alanları, hedefleri, motivasyonları, mutluluk, başarı, saygınlık vb. ölçütleri de tamamen üst akıl tarafından kataloglanarak çok daha önceden belirlenmiştir.

Nitekim gelinen nokta itibariyle birey, mevcut toplum yapısında kitle ve çevre tarafından kabul görebilmek, başarı ve onaylanmışlık hazzını yaşayabilmek, sistemin dizayn ettiği oyun içerisinde kendine düşen görevi oynarak kendisi için kurgulanmış aldatıcı ödüllere ulaşabilmek ve sahte bir doyuma ulaşabilmek için önüne koyulan ürünleri hakikatte bunlara ne kadar ihtiyaç duyduğuna, arzuladığına, beğendiğine bakılmaksızın tüketmek ve olumlamak durumundadır. Bu nokta söz konusu üretimler çeşitli yollarla kitlelere dikte edilirken onların varlığı ve tüketimi ise sosyal düzenin olağan akışı içerisinde giderek daha da güçlü şekilde normlaştırılmaktadır. Bu olguya basit düzeyde bir örnek vermek gerekirse; yılbaşı, sevgililer günü, evlilik/kuruluş vb. yıl dönümü gibi icadından itibaren büyük oranda ticari motivasyonlarla yönetilen

özel günlerde hediye almak, kutlama yapmak, yemeğe yahut seyahate/tatile çıkmak, organizasyon düzenlemek gibi etkinlikler gelenekselleştirilerek söz konusu tarih gelmeden aylar öncesinde çeşitli reklam, pazarlama, promosyon ve rezervasyon gibi araçlar çevresinde hummalı bir satış planlaması gerçekleştirilmektedir.

Söz konusu sistemin etki ettiği, hatta etkilemekten çok daha yoğun bir tabirle biçimlendirdiği ve yönettiği uzamlar içerisinde olguların değerini belirleyen evrensel ölçü birimi, “conspicuous production” şeklinde anılan üretimlerin etrafında yıldızlı şekilde vurgulanan yatırımın dozajıdır (Adorno, 2020: 52). Bu bağlamda söz konusu etkinliğin değer ve başarısı genellikle ona yatırılan sermaye (hediyeğin markası, otelin yıldız sayısı, tatil/seyahat beldesinin konumu, organizasyonun sunumu vb. fiyatları) üzerinden derecelendirilirken bu işeyişe uymayan birey ve gruplar ise söz konusu düzeni kabul eden, onaylayan ve sürdüren genel toplum yapısı tarafından dışlanma, ötekileştirilme, pejoratif şekilde damgalanma ve yalnızlaştırılma gibi çeşitli yaptırım mekanizmaları ile yüzleşmek zorunda bırakılmaktadır.

Dolayısıyla toplumun kendi kendisini sisteme bağımlı kıldığı ve sistemin onaylamadığı durum ve katılımcıları ise yine toplumun kendisi tarafından cezalandırıldığı bu yapı içerisinde bireyler çoğu kez aslında onaylamasa ve istemeseler dahi uyumluluklarını sürdürebilmek adına kendilerine sunulan üretim ve tüketim alışkanlıklarına katılım sağladıkları görülmektedir. Bu safhada ise Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer’in kapitalizmin en amansız yapılandırma aygıtlarından biri olarak gördüğü kültür endüstrilerine dair “insanın/öznenin nesneleştirilmesi” şeklinde tarif edilen bir başka merkezi hipotezi gündeme gelmektedir. Hipotez dolayımında endüstriyel kültürün tüketicilik dışında bir kimlik ve nitelik atfedilmeyen insanı, kendisinin tüm ihtiyaç ve gereksinimlerinin kültür endüstrileri tarafından karşılanabileceği şeklindeki tahakküme dayalı bir yaklaşımla aldattığı, diğer yandan ise onu alternatiflere yer vermeksizin buradaki seri tüketime bağımlı kılıp bir an olsun direniş ve alternatif düzen fikrine kapılmasına izin vermeyerek kendi

sisteminin bir nesnesi haline dönüştürdüğü savunulmaktadır (Adorno, 2020: 75).

Fakat burada asıl önemli olan hususlardan biri kapitalizmin diktatöryal toplum yapısı içerisinde insanların ürünü değil, ürünlerin insanları seçmesi ve sahiplenmesi yönündedir. İlk olarak zaten modern insana kültür endüstrilerinin yapılandığı hakim üretim sektörlerinin metaları dışında geniş ve kapsayıcı bir tüketim alanı tanınmamaktadır. İkinci olarak ise toplulukların söz konusu üretimlere karşı hakikatte besledikleri ilgi, ihtiyaç ve arzuların gerçekliği popüler kültür atmosferi içerisinde reklam, moda, trend, kitle iletişim araçları ve sosyal ilişki ağları üzerinden kurgulanan algı ve düşünce tasarımı gibi bütün bir yaşamı kuşatan mekanizmalar ile örtülerek sahte ve yapay bir arzu ve ihtiyaç illüzyonu yaratılmaktadır. Yığınların bu illüzyona gönüllü ve teşne bir şekilde atılması ise büyük oranda popüler endüstriyel kültürün benimsenme ve tüketilme zorunluluğu yönündeki sosyoekonomik baskı ile kültür endüstrilerinin kitlelere vaat ettiği gündelik realiteden geçici ve kısa süreli bir kaçış olgusuna dayanmaktadır (Adorno, 2020: 75). Başta eğlence ve alışveriş sektörleri gibi merkezi alanlar olmak üzere bir taraftan gündelik yaşamın monoton, sıkıcı, tek düze, renksiz, sorumluluk ağları ile yoğunlaştırılmış bunaltıcı realitesinin ağırlığını geçici bir süreliğine unutturmak için sığınılan ve sahte hazlara dayalı bir tatmin duygusu ile gündeliğin yıpratıcı monotonluğunun sancılarını uyuşturan bir sığınak olarak öne çıkan endüstriyel sektörler, diğer taraftan ise insanları yine kendi yarattığı tüketim ağlarına bağımlı kılarak köleleştirmektedir. Dolayısıyla burada esasında baskı unsuru olan şeyin doyum kisvesi altında sunum ve diktesi söz konusudur (Bernstein, 2020: 39). Diğer bir ifadeyle kültür endüstrisinin gücü baskı yahut illüzyon tekniğiyle tüketicilerinde yaratmış olduğu gereksinim algısına yaslanmaktadır (Adorno, 2020: 68).



Görsel 23: İngiliz ressam Herbert James Draper tarafından 1909 yılında yaratılan ‘Ulysses and the Sirens’ adlı ünlü resim çalışması.

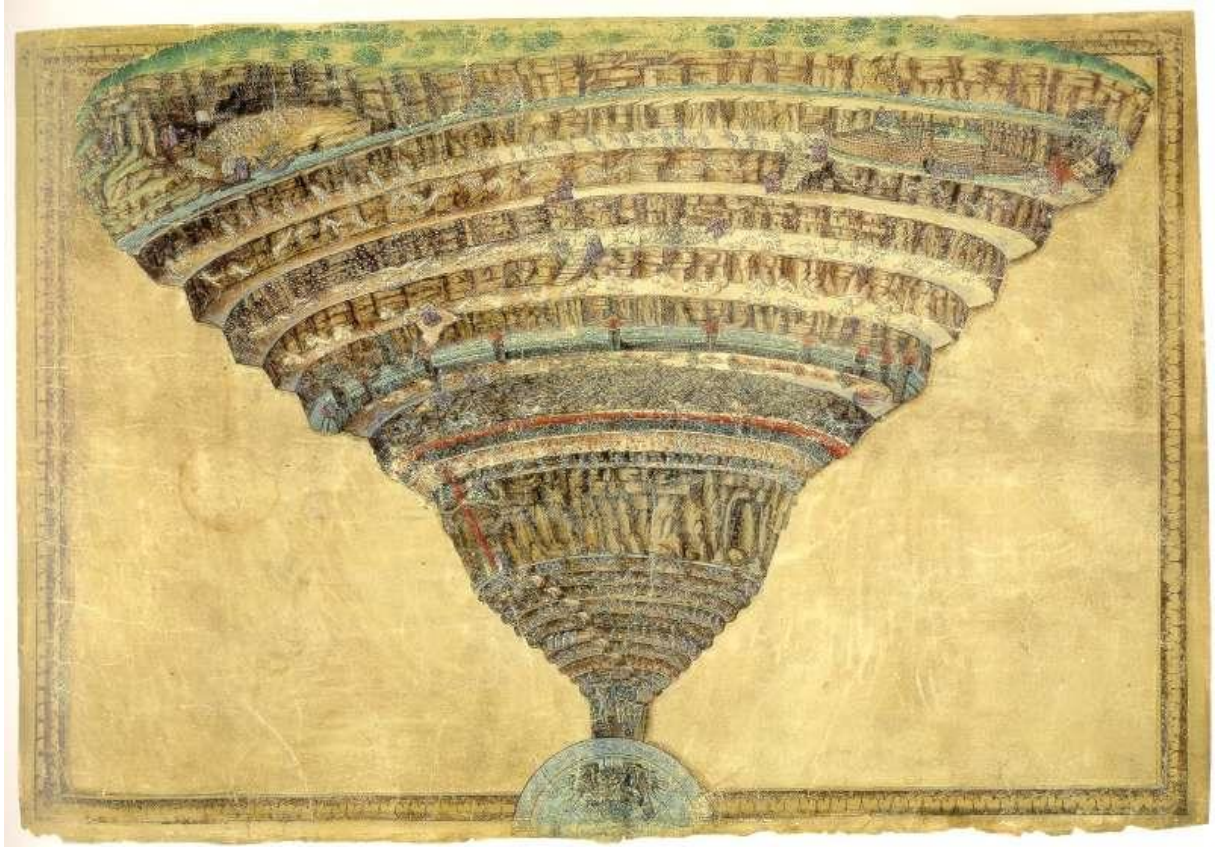
[https://en.wikipedia.org/wiki/Ulysses_and_the_Sirens_\(Draper\)#/media/File:Ulysses_and_the_Sirens_by_H.J._Draper.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Ulysses_and_the_Sirens_(Draper)#/media/File:Ulysses_and_the_Sirens_by_H.J._Draper.jpg)

Bu anlamda Adorno ve Horkeimer için kültür endüstrilerinin insanın evrensel öyküsündeki yeri ve işlevi; Homeros’un ünlü anlatısı ‘‘Odysseia’’da Troya Savaşı’nın ardından yurtlarına dönmeye çalışan Odysseus ve beraberindeki gemicilerin karşısına çıkan büyümlü deniz yaratıkları sirenler ile büyük oranda örtüşmektedir. Bilindiği üzere klasik mitte 10 yıl süren Troya Savaşı’nın kazanılmasının ardından muzaffer bir şekilde yurtlarının yolunu tutan Odysseus ve beraberindeki gemi mürettebatı, deniz yolculukları sırasında büyümlü sesleri ile insanları büyüleyen ve devamında ise avlayan yahut

köleleştiren sirenler ile karşılaşmakta ve onların karşı konulmaz tesirlerinden ancak Odysseus'un erimiş mumlar ile gemidekilerin kulaklarını tıkaması ve kendisini de gemi direğine bağlaması sayesinde kurtulabilmişlerdir (Homeros, 2019: 212).

İşte kültür endüstrisi de sirenlerin mit kahramanlarına yaptığını bir anlamda modern insana yapmaktadır. Fakat aradaki en büyük fark modern insanın kendisini kültür endüstrisinin karşı konulmaz sesine karşı koruyabilecek ne bir kulak tıkacı ne de bağlayabileceği bir gemi direği bulunmasıdır. Kültür endüstrisi de yıllar içerisinde devamlı olarak arttırdığı deneyimleri ve teknik gelişmeleri sayesinde modern insanların kendisine karşı koyamacağı bir melodi ile onları kendi üretimlerine bağımlı, özgür düşünce ve eleştiriden muaf birer tüketim kölesine dönüştürerek nesneleştirmektedir. Willem van Reijen de Aydınlanmanın Diyelektiği'ne alegorik olarak yaklaştığı çalışmasında, kapitalizmin insanları nasıl bilinçsizleştirerek özgür düşünce yetisi ve bağımsızlıklarının ellerinden alındığı birer nesneye dönüştürüldüğünü alışveriş, moda ve sanat gibi çeşitli kavramlar etrafında tartışmaktadır (Reijen, 2019: 187).

Farklı bir alegori üzerinden ifade edilecek olursa kültür endüstrileri; Horkheimer ve Adorno için bir anlamda Dante'nin dibe doğru inildikçe daralan ve azabın derecesi de aynı oranda yoğunlaşan cehennemindeki, insan için iyiliğin, umudun ve özgürlüğün en uzak ve olanaksız olduğu en alt katmana benzemektedir. Bu anlamda Dante'nin "İlahi Komedya"sında da dokuz katmanlı olan cehennem içerisinde insanların çarpıtıldıkları ceza doğrudan Tanrı tarafından verilmezken insanlar, işlemiş olduğu suçlar ile kendi cezalarını kendileri belirlemişlerdir. Aynı şekilde her iki düşünürün savlarından hareketle kapitalizm ve kültür endüstrileri de insanlığın kendi seçim ve yaşantıları doğrultusunda gelişerek evrilen ve en sonunda onların kendilerini de vurarak köleleştiren, metalaştıran ve bu çerçevede içerisinden kaçışın mümkün olmadığı bir ceza mekanizması olarak da görülebilir.



Görsel 24: Rönesans döneminde yaşayan ve diğer pek yapıtı ile birlikte özellikle Dante'nin İlahi Komedyası'nı tasvir etmeye yönelik çalışmalarıyla tanınan İtalyan ressam Sandro Botticelli'nin (1445-1510) ürettiği; "Cehennem'in Tablosu" ve "Cehennemin Haritası" (The Chart of Hell) gibi adlarla bilinen meşhur eseri.

https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Botticelli_ChartOfDantesHell.jpg

Eleştirel Kuram çerçevesinde insanın kendi yarattığı medeni sistem ve yapılara teslim olarak özgürlüğünü yitirmesi vurgusu aslında Adorno ve Horkheimer'dan da önce, her iki entelektüelin de çağdaşı olan ve benzer şekilde dönemin faşist hareketlerinin etki ve baskısını üzerinde hissedilen bir diğer Yahudi bilim insanı Sigmund Freud tarafından da farklı kapsam alanları etrafında ifade edilmiştir. 20. Yüzyılın ve genel anlamda tarihin en etkili bilim insanları arasında gösterilen Avusturyalı psikanalist Sigmund Freud da başta "Uygarlığın Huzursuzluğu" adlı eseri olmak üzere insanın bilinçaltı ve bilinç düzeyinde cereyan eden ruhsal rahatsızlıkların izini sürdüğü pek çok incelemesinde kültür ve modern insan/toplum yapısı ile bireyin içerisindeki bencil ve ilkel benlik

arasındaki çatışmaya değinmiş; yaptığı çıkarımlarda ise tabiatı gereği haz ilkesine sıkı sıkıya bağlı olan insanın, daha konforlu, güvenli ve düzenli bir yaşam örüntüsü edinebilmek için toplumsal çıkar ve düzeni bireyin bencil çıkar ve istençlerinin önüne koyan gayri resmi bir kolektif sözleşmeye imza atarak toplu yaşama bağlı şekilde uygarlık inşasına koyulduğunu ancak uygarlığın insana sağladığı tüm yarar ve konfora karşılık bir bedel olarak bireyin ferdi özgürlüğünü de elinden aldığını, bu durumun ise modern insanın bilinçaltında daima var olacak olan bir gerilim ve buhrana yol açtığını ileri sürmüştür (Freud, 2019: 27-39). Bu noktada birey yerine sistemin ve toplumsal olanın öncelendiği ve yüceltildiği bir yapı olarak mevcut uygarlık içerisine doğan tüm bireylerin; kolektifin yararı, güvenliği ve düzeni için ket vurmamak ve tatminsiz bırakmak zorunda kaldığı bencil arzularının, dürtülerin ve kayıtsız özgürlük istencinin bastırılmak durumunda oluşu nedeniyle, medeniyet ve toplumsal yaşam düzeninin getirdiği tüm konfor ve kolaylığa rağmen daima içinde bir gerilim ve buhranı taşımak zorunda olduğu sonucu çıkmaktadır. Adorno ise benzer bir söylemle özgürlük kısıtlamasından doğan huzursuzluğu kapitalist düzene atfederek bir nebze duyarlılık sahibi olan herhangi bir kimsenin, yönetilen bir kültürün vermiş olduğu rahatsızlıktan asla kurtulamayacağını söyler (Adorno, 2020: 122). Dolayısıyla bu minvaldeki yaklaşımlarda medeniyetin kompleksleşmesi ve mekanikleşmesi yönündeki gelişim eğrisi ile bireysel özgürlük alanlarının kısıtlanması ve yönetilmesi arasında doğrusal bir ilişki olduğunun savlandığı görülmektedir. Adorno ve Horkheimer da kültürün gelişme yönü ile özgürlüğün yitimi arasındaki ilişkiyi faşizm, kapitalizm ve kültür endüstrileri çerçevesinde ele alarak bu olgunun 20. Yüzyıl toplumlarında nasıl işlendiği üzerine sistemli eleştiriler ortaya koymaya çalışmışlardır.

Her iki düşünürün de kültür endüstrilerinin yozlaştırıcı, kültürün içerisini boşaltıp ondaki ‘soylu’ ve ‘otantik’ anlam, işlev ve değerleri yok ederek yalnızca ticari bir değer ile özdeşleşecek şekilde kültürel bilgiyi şeyleştirilmesi yönündeki eleştirilerinin en çok odaklandığı ve örneklemlendiği kültürel yaratı alanlarının başında sanat alanı gelmektedir. Buradaki iddiaya göre kültür endüstrisi yüksek kültürdeki ciddiyet ve soyluluğu ortadan kaldırırken düşük

kültürdeki isyan olgusunu da dizginlemekte, her ikisini de ekonomik kaygı ve motivasyonlar dolayımında metalaştırmak adına birbirine yaklaştırarak ikisinin birden zararına olacak şekilde bütünleştirmektedir (Bernstein, 2020: 33). Bu noktada bir kültür endüstrisinin zorbalıkla sömürdüğü ve dönüştürdüğü diğer tüm kültür envanterlerinde olduğu gibi, bir yüksek kültür ürünü olan sanat eserinin de asli değeri ile ekonomik değer arasında bir mübadele ilişkisi söz konusudur. Özellikle postmodernizm kavramı çerçevesinde de ele alınan yüksek sanat ile endüstri ilişkisi, sanatı ayakaltına ve gündeliğe indirgeyerek onun özünde bulunan ve kutsiyet arz eden değer ve imgeleri sermayeleştirerek yozlaştırdığı ve sanatı popüler kültürün basit ve köksüz metaları arasında değerlendirerek budadığı yönünde bir fikir ortaya çıkarılmaktadır. Bu diyalektiğe göre kültür endüstrileri içerisinde sanat yapıtı düşük kültür ürünleriyle iç içe geçirilerek ortaya her ikisinin de özgün yapısını bozan bir popüler sentez ürünü ortaya çıkarılmaktadır.

Adorno burada daha da ileriye giderek kültür endüstrileri ve popüler kültürün seri üretim bantlarından yığınların önüne sürülen sanatsal üretimlerin yalnızca sermaye gücünün ve bu gücü elinde bulunduran iktidar odaklarının zaferini ve tahakkümünü toplumun hafızasına kazıyarak perçinlemekten öte bir işlevi olmadığını belirtmektedir (Adorno, 2020: 53). Böylesi bir ortamda ise tüketici sıfatından öteye geçemeyen insan topluluklarının yaratıcılık, imgelem gücü, estetik duyarlılık, özgür, analitik ve eleştirel düşünme gibi becerilerinin giderek güdükleşerek sistemi onaylayan kalıp ve klişelere bağlı şekilde yeniden yapılandırıldığı şeklinde bir başka sorun gündeme gelmektedir. Tamamen verili düşünce, değerlendirme ve değer yargılarıyla sınırlı bir şekilde felce uğratılan kapitalist zihin yapısı ise bir süre sonra önüne koyulan ürünlerin yüzey yapıdaki yaldızlı ambalaj, cezbedici tanıtım, sunum ve form gibi yüzeysel özelliklerinin dışında içerik ve değer itibarıyla aynılaşmış, tektipleştirilmiş bir şablonun sanki yeni ve farklıymışçasına sunulan aldatıcı metaları olduğunun dahi farkına varamaz hale getirilmektedir.

Özellikle eğlence sektörleri ise kitlelerin aldatıldığı, metalaştırıldığı ve kullanıldığı bir ekosistem olarak sunulan kapitalizm çerçevesinde mekanikleştirilen emek süreçlerinin sonuna eklenerek toplulukların isyan ve eleştiri refleksini bastıran, gündelikten kaçınmaya çalışan bireylere bir panzehir olarak sunulan fakat onları yine kaçtıkları gündeliğin içinde üretilen aynışmış yaratımların kucağına atan eyleyici sistemler olarak tarif edilmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014: 182). Dolayısıyla buradaki eğlence endüstrileri, kapitalizm tarafından emek ve kültürleri sömürülen kitlelerin; gündelik realitenin monoton, baskılayıcı ve yıpratıcı döngüsünden kaçarak nefes alma ve geçici hazlar ile kendilerini deşarj etme alanları olarak gördükleri bir alan olarak algılansa da aslında bütün içeriği, amaçları ve işleyiş şematizmi kaçtıkları sistemin yine bizatihi kendisi tarafından hesaplanıp düzenlenen ve önlerine konulan bir başka sömürü alanından başka bir şey değildir.

Bu bağlamda kültür endüstrileri içerisindeki eğlence olgusunun temelinde yatan merkezi amaç ise bir yandan kitlelerin aldatılış ve sömürsünü eğlence algı ve duygusu üzerinden sunulan yapay hazlarla sürdürmek iken diğer taraftan ise aynı grubun kendilerine sunulan sahte hazlarla tatmin bulduğu yanılgısı yaratarak her yeni gün için tazelenmiş bir şekilde emek sömürsüne yeniden dahil olmalarını sağlamaktır. Dolayısıyla bu noktada eğlence de aslında bir bakıma kitlelerin zihin ve farkındalıklarının felce uğratılarak uyuşturulduğu bir afyon hükmüne sahiptir. Buradaki organizasyon dahilinde ve mevcut sistemin mutlak tanımlaması içerisinde birer tüketici ve çalışlanlık dışında herhangi bir sıfat atfedilmeyen insana ise; kültür, yaşam biçimi, düşünce tarzı ve değer yargıları gibi tüm sistemleri tıpkı kendisine sunulan ürünler gibi ve bizzat onlar aracılığıyla tektipleştirilirken, olan bitenin farkında olmaksızın önüne koyulan aldatıcı ve yüzeysel tatmin metaları ile oyalanmaktan ve teselli bulmaktan öte bir seçenek tanınmamaktadır.

Ancak burada tektipleşmeye paralel olarak önemsenmesi gereken asli hususlardan biri de bu metaların vaat ettiği sahte hazların hiçbir zaman tam ve

gerçek bir doyum, tatmin sağlamadığıdır. Bu bağlamda Adorno, kültür endüstrilerinin sunmuş olduğu hazzı klasik mitte geçen en ünlü ilahi ceza anlatılarından biri olan Tantalos'un sonsuz döngülü cezasına benzeterek modern insanların da tıpkı bahtsız Tantalos gibi haz ve tatmine dönük sürekli bir aldatılış ve mahrumiyete mahkum edildiğini ifade etmektedir (Adorno, 2020: 72). Tantalos, Prometheus ve Sisiphos ile birlikte klasik Yunan mitolojisinde tanrılar tarafından sonsuz ve lanetli bir döngüye bağlı şekilde cezalandırılmış en meşhur üç karakterden biridir. Tantalos klasik mitte kibirli ve küstahça işlediği bir suç sonucunda tanrılar tarafından cezalandırılarak açlık ve susuzluğa mahkum şekilde bir havuzun içerisine yerleştirilir; fakat bu lanetli ceza nedeniyle kendisi ne zaman içerisine gömülü olduğu sudan içmeye kalksa tüm sular bir anda çekilerek onun susuzluğunu devam ettirmekte, girişimin hemen ardından ise yeniden yükselmektedir, aynı şekilde başının üzerinde duran meyve dalları ise Tantalos'un her uzanışında rüzgar tarafından yükseğe savrulmakta ve sonra tekrar aynı yerine geçerek sonsuz bir döngü içerisinde Tantalos'u tatminsiz bırakmaktadır.

Bu mitsel imge çoğu kez farklı sanat, yazın ve eleştiri alanlarında modern tüketim toplumlarının içerisinde bulunduğu doyumsuzluk ve tatminsizlik halini betimlemek için kullanılmaktadır. Adorno da buradaki imgeden yararlanarak kapitalizmin modern insanlara sunmuş olduğu sınırsız vaatler ve sahte cennet olgusunun ardındaki asılsızlığı, aldaticılığı ve insanı yüz üstü bırakan tatminsizlik olgusuna dikkat çekmeye çalışmıştır. Burada dikkat mitsel kahraman ile modern insan arasındaki alegorik benzetim noktasında dikkat çekilmesi gereken husus; her ikisinin de tatminsizliğinin kendilerine bir şeylerin sunulması fakat sunulan unsur karşısında kişinin yine de aradığı tatmine ulaşamaması bağlamındaki sonsuz girişim ve hüsrana dayalı döngüselliktir.



Görsel 25: Tanrılar tarafından işlediği affedilmez suçta karşı çarpıtılmış olduğu ceza döngüsünde üzerindeki meyvelerden ve altındaki sudan mahrum bırakılarak tatminsizlikle lanetlenen bahtsız Tantalos.

<https://www.academiacolecciones.com/estampas/inventario.php?id=C-43-037>

Genel olarak kültürün kapitalist dünya düzeni ve yaratıcı endüstrilerin biçimlendirdiği modern toplum yapıları içerisindeki mahiyetinin yansımaları

hakkında toparlayıcı bir temel eleştiri noktasına değinmek gerekirse; söz konusu yapının dikte ettiği yaşam biçiminin özellikle özerklik, kendiliğindenlik ve eleştiri kavramlarına yer vermeyen bir yapı üzerinden okunduğunu söylemek mümkündür. Buna göre; özerklik fikri geçersizdir, çünkü öznelikten nesnelige indirgenmiş tüm kitleler yaşantılarında tüketim ve etkileşimlerine kendileri karar vermek yerine kendileri için önceden belirlenmiş olana boyun eğmektedirler; kültürdeki kendiliğindenlik ve doğallık ortadan kaybolmuştur, çünkü sistem için bütünsel planlılık ve tüm hücelere mutlak hakimiyet esastır, bu noktada öngörülemez bir ilerleyişe, özgür ve doğaçlama aksiyonlara yer yoktur; son olarak ise gerçek ve özgür eleştirinin bu düzende yeri yoktur, çünkü kitleler için ideal ve olağan olan sistem tarafından zaten kararlaştırılmakta ve verilmektedir, onun seçim, karar ve iktidarının tartışılması, eleştirilmesi ve alternatifler üzerine düşünülmesi tehlikeli olduğu için daha en başından itibaren yasaklıdır (Adorno, 2020: 139).

Son olarak Eleştirel Kuram'ın öncüsü olan bu iki düşünürün yapıtlarında dile getirdikleri ve şimdiye kadar aktarılan hipotezlerle doğrudan bir neden-sonuç ilişkisi barındıran bir diğer dikkat çekici husus ise kapitalizm ve kültür endüstrilerinin tahakkümü ve biçimlendirmesi altında bulunan modern dünyada, son birkaç yüzyılın temel gelişim hikayesi olarak öne sürülen "bireyleşme" olgusunun da aslında içerisi boşaltılmış bir mit olduğu yönündedir. Adorno ve Horkheimer, söz konusu toplum düzeni içerisinde bireylik kavramının da üretim ve tüketim tarzının standartlaştırılması ve böylesi bir ortamda tüketicinin de nesneleşmesi ile birlikte bir yanılsama olduğuna vurgu yaparken, burada bireysellik olarak algılanan şeye ancak genel ve verili olan ile uyumlu olduğu sürece izin verildiğini ifade edilmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014: 205). Nitekim tüketim ihtiyaçların, beğenilerin, modaların, talep ve tatmin unsurlarının ve bunlara bağlı şekilde üretilen ürünlerin, bu ürünlere atfedilen anlam, değer ve haz ölçülerinin insanlar tarafından değil sistem ve bu sistemin hiyerarşik katmanlarındaki iktidar unsurlarını teşkil eden endüstriyel sektör ve sermayedarlar tarafından belirlendiği iddia edilen bir ortamda bireyin sahip olduğu özgürlük ve kendi

yaşamı üzerindeki karar verme yetkisinin sınırlılık durumu düşünüldüğünde eleştirmenlerin bireysellik hakkındaki yorumları kendi içerisinde tutarlı gözükmemektedir. Dolayısıyla mevcut durum içerisinde insan, kendi yaratmış olduğu yapay bir sömürü sistemi tarafından kuşatılmış, köleleştirilmiş ve kendisinin bir zamanlar sahip olduğu öznellik, bireylik ve özgürlük gibi niteliklerin üzeri çizilerek ona gündelik yaşam içerisinde birer tüketici ve çalışan olmaktan başka bir rol ve vasıf biçilmemiş, bunların dışında alternatif bir seçim sunulmamıştır. Burada vahim bir tablo olarak sunulan küresel realite manzarası ise kapitalizm ve kültür endüstrilerinin kompleks tahakküm alanı ve etki düzeyi etrafında değerlendirilen çağımızda tüm olan bitenin farkında ve karşısında olan azınlık ve asıl aydınlanmış bireyler de dahil olmak üzere söz konusu tahakküm sistemlerinden kaçınılacak, onlara karşı sığınılacak bir köşenin dahi kalmamış olması yönündedir (Adorno, 2020: 135).

Adorno ve Horkheimer'in birlikte kaleme aldıkları Aydınlanmanın Diyalektiği adlı eserlerinde öne sürülerek açıklanan bir kavram olan kültür endüstrileri hakkında gerek bu iki öncü düşünürün gerekse onların çizgisini sürdüren diğer araştırmacıların fikirlerini genişletmek ve özellikle eleştirel kuramın; faşizm, kapitalizm/geç kapitalizm, teknokrasizm, postmodernizm, ussalcı toplum ve düşünce yapısı, endüstriyel toplum, modern bilimin anlamsal ve fonksiyonel mahiyeti gibi kültür endüstrisiyle doğrudan temas halinde olan diğer düşünce alanlarını da irdelemek mümkünse de çalışmanın temel yönelimi ve kapsama alanı gereği buraya kadar yürütülen değerlendirmeler şimdilik yeterli görülmektedir. Söz konusu değerlendirmelere bütüncül bir gözle bakıldığında her iki düşünürün de kültür endüstrisine ve onun merkezine konumlandığı modern, kapitalist, bilimsel ve teknolojik toplum yapısına yönelik oldukça kuşkucu ve pesimist bir bakış açısı ve köktenci bir pejoratif eleştiri motivasyonu ile yaklaştıkları görülmektedir.

Bu anlamda gerek hem Frankfurt Okulu'nun hem de eleştirel kuram ve negatif diyalektik gibi bu çizgideki düşünce kuramlarının temel manifestosunu ve fikri çatısını oluşturan Aydınlanmanın Diyalektiği adlı yapıtta gerekse de

Horkheimer ve Adorno'nun diğerk makale ve bildirilerinde kapitalizm ve kültür endüstrileri gibi konular hakkında oldukça haklı, akılcı ve sonraki araştırmacılar için yol açıcı değer teşkil eden fazlaca görüş yer almakla birlikte bugün itibariyle hem bu iki önemli düşünürün, hem de bütün bir Frankfurt Okulu düşünce geleneğinin ortaya koymuş oldukları sav ve kuramlar hakkında çok ciddi eleştiri ve itirazlar söz konusudur. Günümüzde pek çok kuramsal paradigması ve eleştirel savları büyük oranda geçerliliğini yitirmiş olmakla birlikte, özellikle 1970'lerden itibaren yoğunlaşmak kaydıyla genel olarak 20. Yüzyılın ikinci yarısındaki Batı Avrupa ve bilhassa Alman felsefe okullarına pek çok açıdan önemli katkılar sunan Frankfurt Okulu ve Horkheimer'ın enstitü müdürü olmasından sonra okulun temel felsefe taşı haline gelen Eleştirel Kuram hakkındaki kapsamlı eleştirilere yer veren çok sayıda kitap, makale ve değerlendirme yazısı yayınlanmıştır. Bu bölümde ise çalışmanın odak noktası merkezde tutularak bu eleştiriler arasında kültür endüstrisi konularına değinen temel boyuttaki fikirlere yer verilmesi hem Eleştirel Kuram'a dair burada değerlendirilen savların günümüzdeki geçerliliklerinin sorgulanarak konuya bütünlük kazandırılması hem de bir sonraki bölümün daha iyi ve tutarlı bir şekilde anlaşılması açısından yerinde olacaktır.

5.3. THEODOR W. ADORNO VE MAX HORKHEİMER'İN TEORİK YAKLAŞIMLARI ÇERÇEVESİNDEKİ KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ AÇILIMLARINA YÖNELTİLEN ELEŞTİRİLER

Resmi adlandırması Frankfurt Toplumsal Araştırma Enstitüsü olan ve 1923 yılında Frankfurt Üniversitesi'ndeki bir grup akademisyen tarafından kurulan ve yaygın olarak Frankfurt Okulu olarak anılan bu düşünce ekolü; dönemin popüler gündem maddesi olan faşizm ve onu destekleyip yücelten bir arayüz olarak görülen kapitalizm hakkında başta Karl Marx'ın kapitalizm hakkındaki görüşlerini revize ederek yeniden yorumlamayı ve benzer nitelikteki her türden tahakküme karşı eleştiri geliştirmeyi temel gaye edinen bir düşünce ekolü olarak ortaya çıkmıştır. 1930 yılında Max Horkheimer'ın Enstitü müdürlüğüne

getirilmesi ve Theodor Adorno'nun 1938 yılında öncesinde zaten teması olan Enstitü'ye resmi olarak üye olması ile birlikte bu ikilinin öncülüğünü yaptığı ‘‘Eleştirel Kuram’’ın düşünce yöneliminde geliştirilen ve olgunlaştırılan, bugün itibariyle ise genel boyutlarıyla bir modernlik eleştirisi hükmünü kazanan fikirler 1947 yılında Amsterdam’da yayımlanan ‘‘Aydınlanmanın Diyalektiği’’ adlı eserle bütünlüklü bir şablona oturtulmuş, bu tarihten itibaren ise söz konusu eser Frankurt Okulu’nun 1970’lere kadarki merkezi metni olarak konumlanmıştır.

Kitlelerin aldatılışı ifadesi ile birlikte alınan kültür endüstrisi kavramı (The culture industry: enlightenment as mass deception) bu yapının dördüncü temel başlığını oluşturmaktadır. Bu bölümde otantik ve organik kültür envanterlerinin sömürülerek içerisi boşaltılmış, doğal formu deforme edilmiş, ham değer ve anlamı silinmiş, yalnızca ticari bir etiket değeri üzerinden kavranan, sahte haz ve tatmin illüzyonları ile kitlelerin aldatılışını, nesneleştirilmesini ve kapitalist sistemin kölesi haline getirilmesini sağlayan, bu esnada ise kültürü aynılaştırıp tektiplileştirerek özgünlüğünü, zenginliğini, soylu değer ve işlevlerini çökerten bir sosyokültürel kıyamet silahı olarak sunulan kültür endüstrilerinin mutlak olarak pejoratif bir biçimde değerlendirilerek eleştirinin de ötesinde lanetlendiği açıkça görülmektedir. Ancak burada Adorno ve Horkheimer’a yalnızca kültür endüstrileri odağında değil bütün bir Eleştirel Kuram kapsamında yöneltilen temel eleştirilerden biri; paradigmalarında yer alan ve çoğunlukla yeterli veri ve tarihsel analiz sunmayan yoğun ve tek boyutlu köktenciliktir. Bu kapsamda Eleştirel Kuram’ın farklı sav ve perspektiflerine odaklanan çok sayıda eleştiri olmakla birlikte bu yöndeki incelemeler arasında en bilinenlerden biri Tom Bottomore’a ait olan ‘‘Frankurt Okulu ve Eleştirisi’’ adlı çalışmadır.

Bottomore, çalışmasında Frankurt Okulu’nun ve özellikle Horkheimer, Adorno ve Marcuse gibi okulun öncü düşünürlerinin kültür endüstrisine dair temel eleştirileri de kapsayan teknolojik ussallık ve modern sanayi toplumlarının işleyiş yapısındaki tahakküm olgusu hakkında kendilerinden önce benzer

fikirler öne süren Max Weber'in görüş ve bilimsel tavrının büyük oranda etkisinde olduklarına ve bu konularda köktenci bir karamsarlık ve genelleme eğilimi gösterdiklerine dikkat çekmektedir (Bottomore, 2016: 50). Bottomore'un bahsetmiş olduğu köktenci karamsarlık tavrı, özellikle Adorno'nun daha fazla yoğunlaştığı bir konu olan kültür endüstrileri alanında da kendisini bariz şekilde göstermekte olup düşünürleri hem kültür endüstrilerinin yadsınamaz bir gerçeği olan kültürel sömürü ve metalaştırma olgusunun realist boyutlarının mümkün olduğunca abartılmasına hem de buradaki mutlak pejoratif ön yargı nedeniyle bu endüstrilerin kültür ve toplumsal yaşam bağlamında taşıdıkları potansiyel değer ve işlevlere yönelik herhangi bir düşünceye ihtimal verilmemesine yönlendirmiştir.

Aydınlanmanın Diyalektiği'nde toplumun tahakküm altına alınmasında ve kültür endüstrilerinin kolektif illüzyon çarklarının işletilmesinde başat bir rol biçilen radyo ve televizyon ile buna daha sonradan ve çok daha güçlü bir şekilde eklenen internet hakkında ileri sürülen görüşler buradaki köktenci yaklaşımın temel örneklerinden birini teşkil etmektedir. Nitekim, Adorno ve Horkheimer'in da kapitalizm ve kültür endüstrileri hakkındaki görüşlerini temellendirirken sergiledikleri ortak bir tavır, okulun bir diğer önemli üyesi Herbert Marcuse'un "Tek Boyutlu İnsan" adlı yapıtında; teknolojinin tarafsızlığı şeklindeki geleneksel nosyon artık sürdürülemez şeklinde ifade edilmektedir (Therborn, 2019: 46). Bu bağlamda Nebi Özdemir ise benzer bir negatif tutumun belli oranda günümüzde de sürdüğüne dikkat çekerek; kültür endüstrilerinin yerleşme, yaygınlaşma ve etkinleşme süreçlerinde merkezi bir rol üstlenen söz konusu kitle iletişim araçlarının ve benzer niteliklerdeki teknolojik sistemlerin söz konusu endüstrilerin kültürel mirası etkisizleştirme faaliyetleri kapsamında araçsallaştırıldığı yönündeki bu köktenci yaklaşıma karşı, teknolojinin mutlak bir biçimde iyi veya kötü olarak yaftalanamayacağını ve sonucu kullanım biçim ve motivasyonunun belirlemiş olduğunun genellikle unutulmakta olduğunu bildirmektedir (Özdemir, 2009: 84).

Özellikle Weber'in yaşamın mekanikleşmesi, dünyanın ussallaşması ve büyüünün bozulması yönündeki düşünceleri ile yakınlık barındıran Adorno ve Horkheimer'in düşünceleri; kitlelerin aldatılışı, bireyin ve kültürün nesneleşmesi ve sömürülmesi gibi negatif dönüşüm süreçlerinin faileri olarak kapitalist sistem ve kültür endüstrileri gibi kontrol mekanizmalarını ve onların işletim sistemi olarak işlev gören ussallık, modern bilim ve teknoloji gibi olguların burada suçlandıkları işlemler üzerinde ne kadar etki sahibi olduğu hakkında hem tarihsel boyutta hem de güncel toplum yapısı bazında yeteri kadar inceleme verisi sunmadıkları ise okula yöneltilen eleştirilerin bir başka önemli noktasını oluşturmaktadır. Bu hususta Bottomore da Frankurt Okulu'nun tamamen olumsuz şekilde değerlendirilen yaşamın genel ussallaşması ve kültür endüstrilerinin etkisi giderek artan bir uyumculuğa, tahakküm ve sosyokültürel tektipleşmeye yol açtığı minvalindeki varsayımlarının hem herhangi bir karşılaştırmalı tarih ve toplumbilim çalışması üzerinden sınanmamış olduğunu hem de halihazırda işlemekte olan toplumsal-psikolojik süreçlerin dahi Okul tarafından tam anlamıyla sistemli bir biçimde araştırılmadığını belirtmektedir (Bottomore, 2016: 60). Aynı şekilde Adorno felsefesinin önde gelen yorumcularından ve belli paradigmalardan üzerinden onun önemli çağdaş takipçilerinden biri olarak gösterilen ve Adorno ile Horkheimer'in Aydınlanmanın Diyalektiğindeki görüşlerini içeren "Kültür Endüstrisi" adlı kitabın da sunuşunu hazırlayan J.M. Bernstein de; Adorno'nun kültür endüstrisinin bütünleştirici ve edilgenleştirici olduğu yönündeki iddialarının eleştirilenler tarafından doğrudan onun kuramının kendisine yöneltilerek kültür endüstrilerinin aslında Adorno'nun betimlediğinden çok daha dinamik, çeşitli ve çatışmalı bir yapı barındırdığını savduklarını dile getirir (Bernstein, 2020: 33). Dolayısıyla genel düzlemde Frankurt Okulu ve Eleştirel Kuram'ın, özelde ise Adorno ve Horkheimer'in kültür endüstrileri hakkındaki savlarının tarihsel, interdisipliner ve konjonktürel boyutta kapsamlı incelemelerden yoksun olduğu ve kanıksanmış bir köktencilik içselleştirdiği yönündeki eleştirilerin günümüzde oldukça yaygın olduğu görülmektedir.

Nitekim burada söz konusu olan köktencilik, Adorno ve Horkheimer'in savlarında ussallık, bilimsellik, teknoloji ve endüstri gibi olgulara dayanan modern toplumsal dinamiklerin değerlendirilmesinde de perspektifteki kalıpsallığa dayanan sistemli bir çarpıklığı gündeme getirmektedir. Bu açıdan Frankfurt Üniversitesi'nin bir başka önemli felsefe profesörü olan Jürgen Habermas da, Adorno ve Horkheimer'in iddialarının aksine; bilimin özü itibarıyla teknik açıdan daima yararlı bilgiler üretme potansiyeli barındırdığı, söylenilenden farklı olarak yine modern sanatta ise kültür endüstrileri tarafından yok edildiği savlanan bireyselliğin işlenip dışsallaştırılabileceği özgürlük alanlarının yaratılabildiği gibi genellemeyi kıran birçok gerçeğin dikkate alınmadığından dem vurarak Aydınlanmanın Diyalektiği'nde, kültürel modernliğin rasyonel içeriğinin adil ve dengeli bir şekilde değerlendirilemediğini ileri sürer (Reijnen, 2019: 169).

Bottomore ise aynı yapıtta her iki düşünürün de ortaya koyduğu tümel iddiaların yeterince inceleme verisi barındırmayan ve çeşitli açılardan muğlaklık taşıyan noktalarını vurgulamaya devam etmektedir. Yapıtında Bottomore, bir yandan kültürel modernlik eleştirisi ile eş bir zeminde ilerleyen kültür endüstrilerinin etkisinin diğer toplum türlerindeki kültürel tahakküm etkilerinden nasıl farklılaştığının tam olarak açıklanmadığını ifade ederken diğer yandan ise bu endüstrilerin kültürün yozlaştırılması, kitlelerin tahakküm ve yönetimi hususunda kullanılan bir sistem olarak modernitenin bir virüsü olduğu vurgusundan hareketle yalnızca modern dönem, kapitalist sistem ve kültür endüstrilerine indirgenen söz konusu kültürel tahakküme karşılık Kilisenin de rahatlıkla Ortaçağ Avrupa'sının kültür endüstrisi olarak kabul edilebileceğini ifade eder (Bottomore, 2016: 63). Dolayısıyla burada kültür endüstrisine yöneltilen eleştirilerin eş zamanlı ve art zamanlı toplumbilimsel araştırma derinliğinden yoksun olduğu sonucu çıkarılmaktadır. Bottomore'un bu bağlamda yönelttiği bir diğer soru ise günümüz kültür endüstrilerinin negatif yanı Adorno ve Horkheimer'in bahsetmiş olduğu ölçüde etkin midir yoksa onların Amerikan radyo, televizyon ve sinema endüstrileriyle

karşılaşmalarının neden olduğu bir kültür şokunun tesirini mi taşımaktadır şeklindedir (Bottomore, 2016: 63).

Yine Aydınlanmanın Diyalektiği'nde kültür endüstrileri ile ilgili üzerinde en sık durulan sosyokültürel yıkımlardan biri de; kitlelerin kendilerine sunulan metalara, bu metalara entegre şekilde yürütülen sosyal planlamalara, aynı meta ve planlamalar ile kolektif zihin ve kavrayış yapısına yazılımlanan verili, hazır ve uyumlu tahakküm kabul ve güzellemelerine karşı herhangi bir karşı direnişin, eylemin, kitlesele dönüşen fikir hareketinin ve hatta boyut ve etki itibariyle herhangi dikkat çekici eleştiri olgusunun mümkün bırakılmadığı yönündedir. Fakat burada da hem Adorno ve Horkheimer'in çağdaşı olan eleştirmenlerin hem de günümüzden geriye bakarak değerlendirmelerde bulunan araştırmacıların ulaştığı sonuç, her iki düşünürün de bu noktada da katı bir köktencilik sergileyerek kendi dönemlerinde dahi gerçekleşen karşıt kültür hareketlerinin, halihazırdaki düzene yönelik eleştiri ve direniş örgütlenmelerinin, gerek endüstriyel sektörlerdeki gerekse de sosyal yapıdaki olgulara yöneltilen eleştiri furyalarının çok büyük oranda görmezden gelindiği şeklindedir. Bu anlamda Adorno ve Horkheimer'in teknokrasik ussallık ve bilimsellik, kapitalist sosyal yapı ve kültür endüstrileri gibi mekanizmaların kitlelerdeki eleştirel ve direnişsel refleksi tümüyle felce uğratarak denklemden çıkardığına yönelik bütüncül yaklaşımlarının başta 1960'ların sonu ve 1970'lerde alevlenen öğrenci ayaklanmalarını, sözde kültür endüstrilerinin bizzat kendi organı olan basın ve medya bağlamlarında gelişen direnişçi, eleştirel üretimleri vb. açıklamakta sessiz kaldığı ve devamında da bu sosyal olgulara yönelik herhangi bir kuramsal değerlendirmenin yapılmadığı düşünüldüğünde kültür endüstrilerinin bireysel ve kitlesel refleksi prangaladığı yönündeki kasvetli ve öfkeli ithamların en azından köktenci yaklaşım itibariyle çöktüğü düşünülmektedir (Bottomore, 2016: 64).

Adorno ve Horkheimer'a yöneltilen buradaki eleştirinin haklılığı, konumuzla doğrudan ilgili şekilde çizgi roman endüstrisi etrafında da örneklendirilebilir. Bilindiği üzere Amerika Birleşik Devletleri, Aydınlanma'nın Diyalektiği'nin ve

genel anlamda Frankurt Okulu'nun etkisinin sürdüğü yıllarda tıpkı günümüzde olduğu gibi kapitalizmin ve kültür endüstrilerinin en güçlü ve hakim şekilde işlerlikte olduğu ve buna bağlı şekilde dünyanın en etkin çizgi roman endüstrilerinden birine sahip başlıca devlet olarak göze çarpmaktadır. Bu bağlamda Eleştirel Kuram'a göre Amerika'nın gerek kapitalist ekonomik sistemin gerekse de bu sisteme bağımlı şekilde aldatılarak yönetildiği iddia edilen toplumların sosyokültürel dinamiklerini kendisine uyumlu şekilde yapılandıran kültür endüstrilerinin en merkezi, güçlü ve canlı şekilde etkin olduğu bir toplum yapısı olarak; kültürel tahakkümün, sıkı denetimin, tek yönlülüğün, eleştiri ve direnişten yoksunluğun, üretimsel kutuplaşma eksikliğinin en bariz ve egemen örneği olması gerekmektedir. Fakat Adorno ve Horkheimer'in kapitalist ekonomi, kitle iletişim araçlarının ve genel boyutlarıyla teknolojinin gelişmişlik ve yaygınlık düzeyinin ve elbette kültür endüstrilerinin hakimiyetinin yüksek olduğu bir bağlamda endüstrideki kültürel tekelin ve sosyokültürel tahakkümün direnişe, mevcut ve verili olana yönelik eleştiriye yer vermeyecek boyutta mutlak bir hakimiyete sahip olacağı yönündeki fikirlerini yanlışlayan sosyal ve endüstriyel olaylar göze çarpmaktadır.

Bottomore'un örneklemiş olduğu genç ve özellikle üniversite öğrencilerinden oluşan köklü ayaklanmalar bunun sosyal boyuttaki bir cephesini örneklerken, kültür endüstrilerinin Amerika'daki en gözde ürünlerinden biri olan çizgi romanlardaki ana akımın dışına çıkan, onu eleştiren, alay eden, toplumsal realitedeki mevcut olguları hicveden, mevcut düzendeki ahlaki ve etik değerleri, kuralları, kültürü yadsıyarak ters düz eden radikal yapılanmalar ise kültürel ve sosyoekonomik boyuttaki bir diğer cephe için örnek olarak değerlendirilebilir. Bu noktada ise özellikle ana akım endüstriyel üretime yön veren Comics Code Authority uygulamasının ardından 1960'ların sonu ve 1970'lerde oldukça etkin şekilde yükseliş gösteren undergrounds çizgi roman hareketi yerinde bir örnek olacaktır.

Çizgi Roman'ın tarihsel serüveninin ele alındığı bölümde daha kapsamlı şekilde değinilen bu hareket; Adorno ve Horkheimer'in bahsetmiş olduğu, endüstriden toplumsal yaşama pompalanan kontrollü tektipleşmenin dışına çıkan, hatta belki de ana akımdaki bu tektipleşmeyi inşa eden ve sürdüren yapıları eleştirerek ana akım çizgi roman üretim şablonlarının, ek olarak geçmişten gelen geleneksel üretim tarzlarının da tam karşısına konularak büyük bir eleştirelilikle bir çeşit çizgi roman kültürü eleştirisi ve karşıt kültür formu olarak yükselmiş ve elde ettiği büyük başarıya da tam da bu yönü itibarıyla erişmiştir. Başta Robert Crumb'ın Zap Comix'i gibi yeraltı duyarlılığı çerçevesinde karşıt kültürün taşıyıcılığını ve temsilciliğini yapan öncü çizgi roman şirketleri olmak üzere bu yönelimdeki çizgi romanları; kültür endüstrilerinde büyük oranda kalıplaşmış, klişeleşmiş ve gelenek odaklı bir tarz, içerik ve estetik şablon barındıran ve hakim endüstri kültürünü kontrol mekanizmaları tarafından sürekli olarak denetlenerek yönlendirilen ana akım çizgi roman kültürüne bir direniş, itiraz ve saldırı olarak gün yüzüne çıktığı, ana akımın onaylayıp idealleştirdiği ve gelenek haline getirdiği tüm değer ve tarzlara saldırarak onları eleştiren, alaya alan ve tam bir karşıtlık içerisindeki formlarını yaratan bir çizgide oluşu açık bir şekilde Adorno ve Horkheimer'in kültürel tahakküm, tektipleşme, bütünleşme, direnişsizlik ve eleştirel refleks yoksunluğunun aksi yönündeki örnekler olarak değerlendirilebilir. Hatta yeraltı çizgi roman hareketi tüm radikal tarz ve tonlamalarına rağmen popüler olduğu dönemde sektör içerisinde öylesine etkili olmuştur ki, kendisiyle taban tabana zıt olan ve köklü kalıplara dayanan ana akım çizgi roman kültürünü köklerinden sarsmış ve ona mecburi olarak yeni içerik, tarz, biçim ve türler kazandırmıştır. Bu noktada endüstriyel dayatım ve yönlendirmenin aşağıdan yukarıya, alternatiften ana çizgiye yönelik etkisi de göze çarpmakta ve yine Eleştirel Kuram'ın pejoratif kültür endüstrisi iddalarına karşıt bir cevap olarak örnek teşkil etmektedir.

Diğer yandan yalnızca Amerika'da değil, çizgi roman türünün günümüzde en büyük üretim endüstri ve ekollerinden biri olan Japonya'da da "doujinshi" olarak adlandırılan amatör mangaların, 1960'lı yıllarda tıpkı Amerikan

undergrounds hareketine benzer bir biçimde Japonya'daki genç nüfusu merkezine alarak mevcut sosyal ve kültürel yapılara karşıt bir çizgi roman hareketi olarak gün yüzüne çıktığı ve giderek popülaritesini arttırarak hem genel çizgi roman endüstrisindeki üretim skalasını etkilediği hem de taşımış olduğu eleştirel fikir ve sloganlar ile sosyal yaşama temas ederek yerleşik kültürün ve mevcut iktidar düzenlemelerinin bazı bölümlerine direnç ve karşıtlık teşkil eden bir yapı sergilediği görünmektedir. Yine bu anlamda yerleşik kültür, sosyal düzen ve endüstriyel üretim alışkanlık ve kalıplarını en yoğun şekilde sarsan ve hakim sosyal, kültürel, ekonomik ve hatta sanatsal formları sorgulayarak eleştiren, yeniden yapılanma teklif eden en dikkat çekici örneklerden bazıları ise 1960 ve 1970'li yıllarda küresel bir yayılım ve etkinlik gösteren ikinci dalga feminist hareketten ilham alan Japon kadın çizgi romancılar ve shōjo manga türüdür. Bu çizgi roman türü ve genel kadın çizgi roman hareketlerinin de her ne kadar çok uzun süreli ve istikrarlı bir sanat ve ideoloji duruşu sergilemekten uzak olsalar da söz konusu yıllarda eril kitle ve kültür inşasının egemenliğinde olan kültürel yapıları, sosyal yaşam dinamiklerini, çizgi roman kültür ve endüstrisi özelindeki içerik ve üreticilik bazındaki eşitsizlik olgularını radikal şekilde eleştiren, tartışan ve bu bağlamda yerleşik kültürel ve endüstriyel kalıplaşmalara karşı direniş ve saldırı gerçekleştiren bir yapı arz ettikleri söylenebilir.

Dolayısıyla Adorno ve Horkheimer'ın kültür endüstrileri hakkında kültürün içerisinin boşaltılması, metalaşması ve bu metaların kitlelerin yönetimi yönünde bir araç olarak kullanılması gibi eleştirileri kültürün, endüstrinin ve teknolojinin kullanım yönüne bağlı şekilde farklı derecelerde seyreden haklılık noktaları barındırmakla birlikte; bu endüstrilerin köktenci bir tutum ve karamsarlık ile kültürdeki ve sosyal yaşamdaki çeşitlenmeye, eleştiriye, çatışmaya ve direnişe izin vermeyen, daha farklı ve olumlu kullanım yönleri olmayan mutlak birer kontrol, tahakküm ve sömürü mekanizmaları olduğu şeklindeki savları çürüten ve kültür endüstrilerinin kültürel mirasın çeşitliliği, sürdürülebilirliği ve toplumsal sosyoekonomik kalkınma gibi alanlardaki yararlarını ortaya koyan fazla sayıda örnek realite ve bu realiteleri açımlayan

çalışma vardır. Buradaki çalışmanın devam eden bölümlerinde ise kültür endüstrilerinin bu bağlamdaki işlevsel yönleri, değer ve önemi çizgi romanlar merkeze alınarak değerlendirilmeye çalışılacaktır.

5.4. SÖZLÜ KÜLTÜRDEKİ KÜLTÜREL MİRAS ENVANTERLERİ İLE GÖRSEL/İŞİTSEL DİJİTAL MEDYA ODAKLI YARATICI ENDÜSTRİLER ARASINDA MULTİFONKSİYONEL BİR KÖPRÜ

İnsan ve onun sosyalizasyon içerisinde organize olduğu bütüncül bir yapı olarak toplum; tarihsel süreç içerisinde birey ve kitlelerin birbirleri ile olan kompleks etkileşimleri, tabiat ve sosyal yaşam üzerinde artan deneyimler ve bu ilişkilerden doğan kültürel inşa süreci itibariyle devamlı olarak değişim ve dönüşüm geçirmekte, kültür ise insanın kendisine ve onu sarmalayan mevcut şartlara bağlı şekilde evrimleşmekte ve gelişmektedir. Bu doğal süreç içerisinde anlamı, değeri, etkiselliği ve yaşam süresi kendi organik tabiatı gereği taşıdığı ve koruduğu işlevselliğe bağlı bulunan kültürel içerikler ise sürekli bir değişim ve dönüşüm halinde olan insan yaşamına kendisini adapte edip insanın muhtelif ve karmaşık boyutlardaki ihtiyaç, arzu/istenç, ideal vb. gereksinimlerine karşılık vererek duyulan eksikliklere çare üretebildiği sürece işlevselliğini koruyup kendi aktif yaşamını devam ettirebilmektedir. İnsan ile kültür arasındaki söz konusu genel işleyiş düzeni içerisinde pek çok kültürel yaratım ve sistemin tarihin akışı içerisinde değişim geçiren birey ve toplumların yeni mahiyetlerine uyum sağlayarak işlevselliklerini korudukları ve bu sayede toplumsal yaşamdaki rollerini sürdürdükleri görülürken yine pek çok kültür formunun da bu değişime ayak uydurup uyum sağlayamaması ve kendisini istendik yönde ve gerekli ölçüde güncelleyememesi sonucu zamanla işlevselliklerini yitirdiği, toplumsal kullanımdan düştüğü ve atıl bir biçimde eski zamanların hatıralarına karıştığı görülmektedir.

Bilindiği üzere folklorun William R. Bascom'un 1) Hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme, 2) Değerlere, toplum kurallarına ve törelere destek

verme, 3) Eğitim veya kültürün gelecek kuşaklara aktarımı, 4) Kişisel ve toplumsal baskılardan kurtulma (Bascom, 2019: 71-86) şeklinde dört ana başlık altında tespit etmiş olduğu işlevlerinin yanı sıra tüm insan hayatını sarıp sarmalayan mikro ve makro ölçekli sayısız işlevi vardır. İşte folklorun içerisindeki herhangi bir ürün veya sistem de, burada bahsedilen kompleks işlevsellik boyutunu yitirdiği anda yaşamdan ve insan ile olan etkileşiminden koparak giderek solmakta, canlılığını yitirmekte, kullanım değerini kaybederek ya somut kayıtların bulunduğu arşivlerde yahut kolektif belleğin kitlelerin zihninde yaşayan hücrelerinde bekletilmektedir. Kullanımdan düşerek insan hayatındaki aktif ve dinamik işlerliğini kaybeden bu içeriklerin zamanın ruhu içerisinde ve kuşaklar arası geçiş ve değişimler itibariyle oldukça farklı ve çeşitli parametrelerin belirlediği bir ölçü ile yeniden kullanımları yahut zamanla toplumsal hafızadan da silinerek bütünüyle unutulmaları ve yokluğa sürüklenmeleri gibi ihtimaller söz konusudur.

Özellikle gelişen iletişim teknolojileri ve endüstriyelleşme ile birlikte küreselleşmenin her zaman olduğundan çok daha hızlı ve güçlü bir biçimde nüfuzunu ve yayılım alanını arttırdığı günümüz modern toplumlarında evrensel popüler kültürün otantik ve yerel kültürler karşısındaki hakimiyeti ile birlikte dünyanın tek kaynaktan beslenen bir küresel köy hüviyetini kazanması sonucu hızla gündelik kullanımdan düşerek atılan yerel ve otantik kültür envanterlerinin yitimi gibi bir tehlike ortaya çıkmıştır. Diğer yandan ise bilhassa 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişen bu yöndeki farkındalıklar sonucunda başta UNESCO ve WIPO gibi küresel prestij ve etki alanına sahip kurumlar olmak üzere çeşitli özel kurum/kuruluş ve akademik çevrelerde; yerel ve otantik kültürel mirasın korunmasına, canlandırılmasına ve istendik bir biçimde gelecek kuşaklarına aktarılmasına yönelik teorik ve pratik boyutlu çalışmalar yürütülmeye başlanmıştır. Bu bağlamda gösterilebilecek en temel örneklerden biri UNESCO'nun 1972 yılında Paris'te gerçekleştirmiş olduğu çalışma ve toplantılar sonucunda ortaya çıkarılan "Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme"dir.

Bu sözleşmede dünyanın ve dünya toplumlarının sahip olduğu doğal ve kültürel miras içerikleri tasniflendirilerek buradaki içeriklerin uluslararası bir işbirliği içerisinde korunmasına yönelik farkındalık oluşturan ve temel nitelikli kural, öneri ve talimatlar içeren maddeler bulunmaktadır. Ancak bu sözleşmenin içeriğine bakıldığında ise kültürün aslında tıpkı müzeli bir eşya mahiyetiyle statik bir form üzerinden şematize edildiği ve bundan kaynaklı olarak da kültürel mirasın korunmasına yönelik tedbir ve talimat önerilerinin genellikle buradaki içeriklere dışarıdan gelen ve dar boyutlu tahrip edici müdahalelere, yaklaşımlara karşı önlem almayı önceleyen yetersiz bir yaklaşıma sahip olduğu görülmektedir. Nitekim burada kültürel mirasın yitimi ve çoraklaşması noktasında dıştan gelen tahripkar müdahalelerin dışında zaman ve bağlam ötesi bir kapsayışla asıl belirleyici olan tehdit olarak; kolektif dönüşüm ve kültür değişimleri doğrultusunda zamanın eski işlev ve değerleri silikleştiren öğütücü eli, küreselleşmenin “moda” ve “popüler kültür ve endüstri” gibi egemen kavramları etrafında yerel kültür envanterlerini saf dışı bırakan mutlakiyetçi yapısı gibi asli tehdit unsurları büyük oranda planlama dışında bırakılmıştır. Bu bağlamda daha sonraki devlerde gerçekleştirilen çalışma, analiz ve tartışmalarla birlikte Gülüm’ün de belirttiği üzere sürdürülebilir kalkınma süreçlerine eklemlenmeyen ve yalnızca var olanın etrafını karantinaya alma üzerine kurulu bir koruma anlayışının gerçekli ve fonksiyonel olmadığı, dünyada kültürel mirasın sürdürülebilirliği konusunda verimli çalışmalar yürüten ülkelerin aksine geçerlilik ve güncelliğini yitirmiş perspektif ve yöntemlerle kültürel mirasın korunması, sürdürülebilirliği ve etkinliğini sağlayacak adımların atılamayacağı yavaş yavaş anlaşılmıştır (Gülüm, 2015: 96).

İşte tam da bu aşamada kültürel bilgi ve miras envanteri içerisinde pasif ve atıl konumda bulunarak yok olma tehlikesi taşıyan içeriklerin ve halihazırda işlevini sürdüren fakat zaman içerisindeki kültürel değişim ve kuşaklararası sirkülasyon ile birlikte geleceğin potansiyel demode ve işlevsiz kültür formlarının canlı ve dinamik tutularak işler hale getirilmesi, bu sayede ise sosyoekonomik toplumsal yaşama da katkı sağlayacak bir şekilde kültürel

mirasın muhafaza ve sürdürülebilirliğinin sağlanması noktasında yaratıcı endüstrilerin önemli bir potansiyel barındırdığı düşünülmektedir. Nitekim Adorno ve Horkheimer'ın tek yönlü ve köktenci bir olumsuzlama üzerinden tanımlamış oldukları kültür endüstrilerinin taşıdığı bu potansiyel hakkında fikir verici bir niteliğe sahip olan önemli ve öncül hipotezlerden bazıları Frankfurt Okulu ve Aydınlanmanın Diyalektiği'nde geçen fikirlerin henüz etkisini tamamen yitirmemiş olduğu 1990'lu yıllarda Finli halkbilimci Lauri Honko tarafından ortaya atılmıştır.

Bu anlamda kültür endüstrilerinin sahip olduğu yıkıcı tesirin yanında motivasyonel kullanıma göre farklılaşabilen, toplumsal boyutta sosyoekonomik kalkınma, kültürel çeşitlilik ve sürdürülebilirlik açısından da yapıcı ve işlevsel bir yönünün de bulunabileceğini sezdirenen en önemli perspektif kırılmalarından birini getiren Lauri Honko, 1990 yılında yayınlanan "Religion, Myth, and Folklore in the World's Epics" adlı eserinde; folklorun da tıpkı canlı organizmalar gibi doğal bir yaşam döngüsünün bulunduğunu, belli bir zamanda doğup, işlevsel bir şekilde yaşayıp daha sonrasında kullanımdan düşerek öldüklerini belirtirken buradaki ölüş olgusunu ise, zamana bağlı toplumsal değişimlerin bir sonucu olarak atılan ve aktif kullanımdan çekilen kültürel içeriklerin daha sonraki zamanlarda yeni bir biçim ve işlev ile tekrardan hayata döndürülmek üzere arşiv raflarına kaldırılışı olarak yorumlamaktadır (Honko, 1990: 185-186).

Dolayısıyla burada dünya toplumlarının yerel ve otantik kültürel miraslarının günümüzün koşul ve imkanları içerisinde karşı karşıya olduğu çözülme tehlikesine karşı bu içeriklerin ne türden bir yaklaşım ile korunum güncel toplum hayatına yeniden kazandırılabilmesine dair yol gösterici bir kavrayıştan söz etmek mümkündür. Aynı bölümde Honko; belli bir zamana, koşul ve ihtiyaçlara bağlı şekilde üretilen tüm kültürel yaratımların müşterek yazgısı olarak bu dinamiklerin değişimi sonucu gerçekleşen söz konusu kullanımdan düşüş ile birlikte terkedilerek ilk yaşamını geride bırakan kültürel ürün ve geleneklerin; inovatif ve yaratıcı bir dokunuş, belki de operasyonel bir

müdahale ve/veya yapıcı bir yıkımla benzer yahut farklı bir bağlam ve kullanım alanına yönelik güncel biçim ve işlevlerle geri dönüşümünün sağlanabileceğine ve bu sayede atıl birer antika hükmündeki folklor ürünlerine ikinci bir yaşam hakkının kazandırılabilmesine dikkat çekilmektedir (Honko, 1990: 185-186).

Genel manasıyla kültür endüstrilerinden daha masum ve genişletilmiş bir kavram olarak tercih edilen ve tam da bu noktada devreye giren yaratıcı endüstriler; işlevselliğini yitirmesi sonucu farklı kuşaklar ile zaman içerisinde sürekli tazelenen toplumsal bellek ile de olan bağlarını giderek kaybetme ve unutulma, hatta daha da ileriki aşamalarda geri döndürülemeyecek bir silikleşme ile yok oluşa mahkum olma tehdidiyle yüzleşen kültürel miras envanterlerinin Honko'nun bahsetmiş olduğu türden bir geri dönüşüm işlemine tabi tutularak yeniden canlı ve işlevsel hale getirip güncel toplumsal yaşama entegre etme noktasında elde bulunan en önemli aygıtların başında gelmektedir. Fakat söz konusu işlemin kurtarılmak istenen otantik kültürün özüne ve yüksek değerlerine yönelik mümkün olan en az zarar oranı ile ne şekillerde gerçekleştirilebileceği konusu günümüz folklor araştırmalarının en önemli fakat buna karşın üzerine en az yoğunlaşılan araştırma alanlarından birini teşkil etmektedir. Diğer yandan çalışmanın buradaki asıl odak noktası ise yaratıcı endüstrilerdeki popüler bir yaratım türü ve aynı zamanda bu endüstriler içerisinde dünya halklarının kültürel mirasından en yoğun şekilde beslenen üretim sektörlerinden biri olarak çizgi romanların; kültürel mirasın sürdürülebilirliği ve toplumların sosyoekonomik kalkınma süreçlerinin geliştirilmesi bağlamındaki işlev potansiyeli üzerine eğilmektedir.

Nebi Özdemir, özellik yaratıcı endüstriler ile kültürel miras entegrasyonunun işlevsel hale getirildiği Batılı toplumlarda; edebiyatın çizgi romanı, çizgi romanın ise çizgi film ve sinema/televizyon içeriklerini beslemesi ile temelini kültür ekonomisinden alan çok boyutlu ve etkili bir içerik çeşitliliğinin yaratıldığına dikkat çekmekte ve spesifik olarak da çizgi romanların özellikle fantastik filmler için ihtiyaç duyulan belleği temin ettiğine vurgu yapmaktadır

(Özdemir, 2015: 255-256). Nitekim günümüzde dünya fantastik kültür endüstrisinin birincil patronu konumuna yerleşerek küresel pazara ve buradaki tüketim ilişkilerine yön veren Amerikan sinema, film ve dijital oyun sektörleri başta olmak üzere eğlenceye dayalı güçlü bir kültür endüstrisine sahip olan Batılı ülkelerde çizgi romanların 20. Yüzyılın ilk yarısından itibaren en etkin kültüre dayalı endüstriyel kaynak madenlerinden biri olarak göze çarptığı söylenebilir. Çizgi romanın bağımsız bir yaratım türü olarak dikkat çekmeye başladığı 20. Yüzyılın başlarından itibaren türün sanatsal, kültürel ve endüstriyel gelişimine öncülük ederek dünyadaki çizgi roman üretiminin hakim endüstri ve ekolleri haline gelen Amerikan, Fransız, Belçikalı ve Japon çizgi roman sektörlerine baktığımızda ise buradaki yaratımların özellikle anonim sözlü halk edebiyatı kategorisinde değerlendirilen folklorik türler olarak mit, destan, efsane, masal ve halk hikayesi gibi kaynaklardan fazlasıyla yoğun bir şekilde beslendiği açıkça görülebilmektedir.

Bu anlamda özellikle çizgi romandan yükselerek günümüzde her başlı başına birer endüstriye ve küresel markaya dönüşmüş halde bulunan süper kahraman figürlerinin ve buna benzer fantastik kurguya dayalı yaratımların çok büyük oranda sözlü gelenek içerisinde gelişen folklor ürünlerinden beslendiği yahut ilham devşirdiği bilinmektedir. Nitekim Amerikan çizgi roman endüstrisinin, hatta tüm dünya çizgi romancılığının ve dahası fantastik nitelikli yaratıcı endüstrilerinin gelmiş geçmiş en büyük yaratıcı isimlerinden biri olarak gösterilen Stan Lee'nin yarattığı devrim ve elde ettiği başarının temelinde, Batı uygarlığının epik boyutlu kültürel mirasını etkili ve yaratıcı bir biçimde modern bir tür olan çizgi romanlara entegre etmiş olmasının rolü bir hayli fazladır. Jack Kirby, Steve Ditko, Frank Miller, Robert Crumb ve William Eisner gibi isimlerle birlikte Amerikan çizgi roman kültürünün gelişiminde önemli bir role sahip olan ve Örümcek Adam (Spider-Man), X-Men, Demir Adam (Iron Man), Thor, Hulk, Black Panther, Doctor Strange ve Karınca Adam (Ant-Man) gibi çok sayıda fantastik kahraman figürünü sektöre kazandıran Stan Lee'nin her biri yaratıcı endüstrilerde etkin birer küresel markaya dönüşen bu kahramanları tasarlarken Yunan ve İskandinav Mitolojisi

gibi kültürel miras içerisindeki bilgi envanterinden fazlasıyla yararlandığı ve hatta doğrudan alımlama yaptığı belirtilmiştir (Özbek, 2019: 889-896).

Özellikle fantastik kurgunun bel kemiği niteliğinde olan süper kahraman türü çizgi romanların sözlü kültürdeki halk edebiyatı türleriyle olan etkileşimine baktığımızda çizgi roman yaratıcılarının folklordan direkt ve dolaylı yollardan olmak üzere iki temel tutum üzerinden yararlandığı görülmektedir. Bu açıdan her iki tutumda da geleneksel bilgiyi modern bir kültürel türe ve farklı bir medya bağlamına uyarlarken önemli miktarda yaratıcı müdahale sergilenmekle birlikte bunların birinde folklorik figür ve içerikleri daha direkt bir biçimde ve otantik karakterini çok fazla gizleme ihtiyacı duymadan bir kullanım yolu izlenirken diğesinde ise yine aynı kültürel bilgi ve hammaddelelerden yararlanılmakla birlikte buradaki folklorik içeriklerin en azından yüzeydeki yerel makyajının silinerek daha modernize edilmiş bir form ile çizgi roman ortamına kazandırıldığı söylenebilir.

Kültürel miras envanterinin çizgi romanlardaki bu iki temel kullanım tavrının daha iyi anlaşılabilmesi için dünyaca ünlü iki büyük çizgi roman kahramanını örneklemek yerinde olacaktır. Bu iki örnekten birincisi olarak Stan Lee, Larry Lieber ve Jack Kirby tarafından yaratılan Thor; İskandinav mitolojisindeki Odin'in oğlu ve yıldırım tanrısı Thor'un doğrudan mitolojik kökene sadık kalarak fakat bunun yanında görsel tasarım, tipolojik özellikler, hikaye ve aksiyon kurgusu gibi unsurlar itibariyle çizgi romana uyarlanan bir versiyonu olarak kültürel mirastan daha direkt bir yolla yaratıcı endüstrilere kazandırılan bir modern mit kahramanıdır. Diğer yandan ikinci tip bir örnek olarak 1938 yılında Jerry Siegel ve Joe Shuster işbirliğinde yaratılarak süper kahraman türünün gelmiş geçmiş en ikonik kahramanlarının başını çeken Superman ise ilk bakışta doğrudan bir mit yahut destan vb. folklor üretiminden direkt olarak çekip çıkarılan bir kahraman olarak göze çarpmamakla beraber, karakter tipolojisindeki derin yapı itibariyle klasik mitteki tanrı/yarı tanrı kahraman kalıbına uyumlu bir şekilde tasarlanarak dönemin modern Amerikan toplumu içerisine yerleştirilen bir başka modern mit kahramanıdır.

Bu anlamda Superman; her ne kadar Thor, Wonder Woman vb. gibi klasik mitlerden direk olarak alınmış bir kahraman olmasa da barındırdığı fiziksel özellikler, insanüstü ve tanrısal kapasite, kusursuz kahraman etiği ve sıradan insanlara yönelik yaklaşımı gibi özellikler itibariyle aslında Zeus vb. gibi klasik mit tanrı yahut kahramanlarının ayaklarından tutulup yeryüzüne indirilen, modern insan/süper kahraman kıyafetleri giydirilip sıradan bir sosyal statü (Clark Kent gazetecidir) ile gündelik yaşamın içerisine entegre edilen modernist bir yorumundan çok daha öte bir figür değildir. Yine Stan Lee'nin yarattığı bir diğer popüler kahraman olan Hulk'un da Mary Shelley'in "Frankenstein ya da Modern Prometheus" romanının adında da görüldüğü haliyle klasik mitolojideki Prometheus karakterinin modern bir uzantısı olarak görülen Frankenstein'dan esinlenerek kurgulandığı bildirilmektedir (Özbek, 2019: 895). Burada görülen çizgi roman merkezi kahraman tasarımında yerel ve otantik kültür envanterlerinden yararlanma olgusu tıpkı Batı'da olduğu gibi ve aslında doğrudan onu takiben; büyük oranda Türk mit, destan ve efsane belleğinden beslenen tarihi fantastik içerikli Türk çizgi romanlarında da açıkça görülebilmektedir (Özdemir, 2015: 118).

Dolayısıyla başta fantastik kurgunun bütün türleri olmak üzere bu ve benzer yöndeki popüler kültür içeriklerinin her biri aslında kullandıkları hammadde kaynağı, ilham atmosferi ve örnek modellemeler itibariyle çok büyük oranda dünya halklarının kolektif bellek ve kültürel mirası içerisinde bulunan sözlü gelenek ürünü ve anlatmaya dayalı epik yaratımların yeni, modern ve endüstriyel bir medya ortamında ve yaratıcı/artistik müdahaleler eşliğinde yeniden işlenerek popüler bir kültür ürününe dönüştürülmüş halleri olarak modern birer mit şeklinde yorumlanabilmektedir. Bu bakımdan geçtiğimiz yüzyılın başlarından itibaren, kolektif hafızada bulunan ve büyük oranda modern toplumsal yapıdaki gündelik kullanım işlevini kaybetmesinden dolayı belleksel erozyona uğrayarak kaybolma tehlikesi ile karşı karşıya kalan sözlü gelenek ürünü folklor yaratımlarının pasif uykularından uyandırılarak

tekrardan gündelik yaşamda işler bir konuma getirilmesinde yaratıcı endüstrilerin ve bilhassa çizgi romanların önemli bir işlevi olmuştur.

Ancak geçtiğimiz asrın özellikle son çeyreğinden günümüze kadar gözle görülür bir ivme ile gelişim gösteren dijital/internet teknolojilerinin oldukça hızlı bir biçimde dünyaya yayılarak sosyokültürel hayatı yeniden yapılandırması ile birlikte başta iletişim, eğlence ve turizm gibi popüler sektörler olmak üzere toplumların tüketim alışkanlıkları da hızla evrim geçirmiş ve bir önceki dönemde sunduğu görsellik ile birlikte geleneksel sözlü ve yazılı kültür ürünlerine belli oranda üstün gelerek uzunca bir dönem küresel eğlence endüstrisinin en gözde ürünlerinden biri olan çizgi romanlar da televizyon, sinema ve dijital oyunlar gibi ses ve görüntüyü çok daha renkli, dinamik, hareketli ve etkili bir biçimde bir araya getiren yeni soluklu üretim formlarına yenik düşerek eski popüleritesini kaybetmiş ve tam olarak ortadan kalkmamakla birlikte bu alandaki egemenliğini bahsedilen dijital kültür yaratımlarına devretmiştir.

Nitekim Özdemir'in de kültür değişimleri ile kuşaklararası iletişim ve çatışma durumları arasındaki ilişkiyi sorguladığı çalışmasında da bahsetmiş olduğu gibi teknoloji; özellikle son asırda gerek genel boyutlu kültür değişmelerinin ve gerekse de kültür alanındaki bu değişimlerin etkisiyle şekil alan kuşaklararası ilişki örüntülerinin en temel belirleyicisi olarak göze çarpmaktadır (Özdemir, 2019: 127). Dolayısıyla modern tarihin akış seyrini ve bu akış içerisinde sürekli bir devinim gerçekleştiren insanın hikayesini en çok şekillendiren olguların başında teknoloji gelmektedir. Ancak kitle iletişim araçları ve dijital kültür ortamı çevresinde biçimlenen günümüz kültür atmosferi ve yaratıcı endüstriyel sektör alanları içerisinde geçtiğimiz yüzyılın en gözde popüler kültür ürünlerinden biri olan çizgi romanlar; bütünüyle işlevden düşmemiş, hatta geleneksel tüketim tarzına ek olarak başta fantastik kültür odaklı kategoriler olmak üzere modern film, dizi, sinema, dijital oyun, oyuncak vb. sektörler için en değerli kaynak madenlerinin başında yer alarak popüler kültür üretim ve

tüketim alışkanlıklarına ve bilhassa eğlence endüstrilerine yön vermeye devam etmektedir.

Bu bağlamda çizgi romanlar, bir taraftan yaratıcı endüstrilerdeki çeşitli içeriklere karakter tipolojisi, hikaye kurgusu, görsel imge tasarımı, içeriksel tanınırlık ve popülerite gibi noktalarda alımlayıcı nezdinde başarısı kanıtlanmış zengin bir hammadde madeni sunmakta iken diğer taraftan ise çoğunlukla bütün bir topluma mal olarak anonim niteliği kazanmış olan, ancak zamansal süreç içerisindeki kuşak ve kültür değişimleri sırasında eski işlevini yavaş yavaş yitirerek kullanımdan düşmüş bulunan sözlü ve yazılı kültür envanterlerinin yeni ve modern bağlamlarda, yeni ve güncel form ve işlevler ile yeniden canlandırılması minvalinde oldukça önemli bir potansiyel barındırmaktadır. Çizgi romanların sahip olduğu bu değerli potansiyel, uzunca bir süredir UNESCO'nun toplantılarında tartışılabilen somut olmayan kültürel mirasın korunması ve sürdürülebilirliği planlamaları için öne sürülen en modern ve akılcı yönelimlerden biri olarak; kültürel bilginin toplumsal kalkınmaya destek verebilecek bir mahiyetle ve işbirlikçi bir biçimde yaratıcı endüstrilere entegre edilerek değerlendirilmesi, canlandırılması, popülerleştirilmesi ve mevcut toplumsal yaşama adapte bir işlevsellik ile toplumun hizmetine koşulması perspektifine oldukça uygun bir örnek teşkil etmektedir.

Bu anlamda çizgi romanın yerli ve yabancı endüstrilerdeki en yaygın kullanım yönüne baktığımızda ise özellikle sinema, televizyon ve dijital oyun gibi sektörlerin fazlasıyla öne çıktığını, bu sektörler etrafında ise bir basılı/görsel kültür ürünü olan çizgi romanların daha çok Ong'un birincil sözlü kültür olarak ifade ettiği geleneksel sözlü kültür verilerini yaratıcı müdahaleler doğrultusunda yeniden işlenerek ikincil sözlü kültür bağlamındaki dijital medyalarda tekrardan toplumsal kullanıma sunularak işlevselleştirilmesi noktasında en önemli köprülerden biri olduğu söylenebilir. Özellikle fantastik kurgu odaklı yerli ve yabancı sinema sektörlerinin toplumların kültürel belleğinden yoğun bir biçimde yararlanarak buradaki verileri ikincil sözlü

kültür ortamında piyasaya sürülen etkin üretimlere dönüştürdüğü ifade edilirken aynı zamanda birinci ve ikinci sözlü kültür bağlamındaki söz konusu veri aktarımı sonucunda geleneksel masal, destan, efsane ve mit vb. gibi içeriklerin birer modern mitlere dönüştürülmesine paralel şekilde radyo, sinema ve televizyon gibi aygıtların da artık bir çeşit modern masal analarına, destan anlatıcılarına dönüşmüş olduğu vurgulanmıştır (Özdemir, 2015: 251-252). Burada ayrıca kültürel belleğin ve otantik bir geleneğin yaşam ve işlerliğini sürdürebilmesi için hayati önem taşıyan bir karakteristiğe de dikkat çekilmektedir. Bu temel karakteristik kültür ve geleneğin; kendisini muhafazakar bir antikacı yahut koleksiyoner yaklaşımı üzerinden korumayı önceleyen demode ve işlevsiz kavrayışların aksine, değişen ve gelişen hayata uyum sağlayarak yeni ürün, aktör ve gelenekler yaratabildiği sürece anlamlı ve değerli bir varoluş sergileyebildiğine ilişkindir (Özdemir, 2018: 8).

Kültürel mirasın resmi arşivlerin tozlu raflarında ve kolektif belleğin ücra köşelerinde unutulmaya yüz tutarak zamanla yitip giden, dibe çökmüş haldeki içerik envanterleri ile birlikte bütün kategorilerindeki verilerin yeniden canlandırılarak çok yönlü bir işlev ve değer ile güncel topluma ve gelecek kuşaklara kazandırılması noktasında halihazırdaki dünya ve toplum dinamikleri bağlamında elimizde bulunan en işlevsel platform olan yaratıcı endüstriler; Honko'nun söylemi ile ilk yaşamını yitiren folklor ürünlerinin yaratıcı bir işlemden geçirilerek endüstriyel bir reenkarnasyon ile ikinci bir yaşama başlatılması ve bu sayede Özdemir'in belirtmiş olduğu dinamizmin tesis edilebilmesi açısından hayati bir potansiyel barındırmaktadır. Bu duruma özellikle Türk kültür ürün ve bağlamları üzerinden bakıldığında Türkiye'nin buradaki manası ile geçmiş, güncel ve gelecek arasındaki kültürel bağlantı ve devamlılığın sağlayıcısı konumunda bulunan yaratıcı endüstriyel sektörlerdeki girişim, yatırım ve gelişmelerde geç kalarak bu alanda gelişmiş bir endüstriyel ekosistem oluşturan Batılı ülkelerin bir hayli gerisinde kaldığı görülmektedir.

Bu bağlamda Türk toplumunun günümüzdeki edebiyat, sinema, film, dizi, oyun, kültür turizmi ve yaratıcı kent tasarımı gibi endüstriyel faaliyet

alanlarındaki pek çok tür ve kategoride yetersiz bir üretim gerçekleştirdiği ve buradaki eksiklikler nedeniyle toplumun söz konusu alanlardaki ihtiyaç ve istençlerini büyük oranda dışarıdan ithal edilen ürünler ile tatmin etmeye çalıştığı söylenebilir. Türkiye’de özellikle çizgi romanlar ile barındırdığı doğrudan ilişki itibariyle fantastik ve bilim kurguya dayalı içeriklerin üretiminde büyük bir çoraklık söz konusudur. Dolayısıyla Türkiye’de başta roman ve hikaye gibi yazılı edebiyat ürünleri olmak üzere çizgi roman, sinema, dizi, oyun vb. gibi farklı türler bazında bilim kurgu ve fantastik nitelikli yaratıcılık kapasitesi oldukça cılız ve güdük kalmıştır. Nitekim buradaki eksiklik, Türk ulusal kültürünün söz konusu tür ve kategorilerdeki üretimleri besleyecek olan folklorik veri belleğinden yoksun olmasından değil, kültürel mirastan beslenen yerel yaratıcı endüstrilerin yeterince gelişmemiş ve desteklenmemiş olmasından kaynaklanmaktadır.

Yaratıcı endüstrilerin gelişmişlik durumu çerçevesinde özellikle başlangıcından günümüze kadar olan Türk sinema, televizyon filmi ve dijital oyun sektörlerine baktığımızda fantastik, bilim kurgu, korku ve polisiye gibi çeşitli yaratım alanlarında çoğunlukla dış kültürlerden alımlanan, çevrilen ve amatör bir biçimde yerele uyarlanan içerikler dışında ulusal kültür mirasından beslenen ve yerli yaratıcı kadrolar tarafından üretilerek topluma kazandırılan ve telif hakkı saklı bir biçimde küresele pazarlanan nitelikli ürünlerin yer aldığı bir sektörleşme sağlanamamasının başlıca nedenleri arasında; yazılı kültür bağlamına dair roman, hikaye vb. gibi edebi türlerde, basılı/görsel kültür ortamı dahilinde ise çizgi roman gibi popüler kültür odaklı çağdaş faaliyet alanlarında nicelik, nitelik ve özgünlük açısından yeteri kadar hacimli ve nitelikli bir literatür oluşturulamamasının da belirleyiciliği azımsanmayacak kadar büyüktür. Bu konu hakkında Özdemir de, Türkiye’de özellikle yazılı edebiyat alanında bilimkurgu türünün gelişmemesinin fantastik Türk sinemasının bu tür bağlamında daha çok Batı taklidi odaklı bir biçimde gelişme kaydetmesine neden olduğunu belirtmektedir (Özdemir, 2015: 253). Aynı şekilde Pelin Aslan Ayar da fantastik roman türünün Türk edebiyatındaki durumunu sorguladığı ‘‘Türkçe Edebiyatta Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik

Roman (1876-1960)’’ adlı çalışmasında içeriğinde fantezi unsurları barındıran muhtelif edebiyat ürünleri dışında tam manasıyla fantastik roman terimini karşılayacak türden bütüncül bir fantastik edebiyatın 2000’li yıllara kadar yazılamamış olduğuna vurgu yapmaktadır (Aslan Ayar, 2018: 337).

Diğer yandan yaratıcı endüstriler ve kültürel miras entegrasyonu bağlamında Batı dünyasındaki gelişmiş ülkelerin özellikle film, sinema, dizi, dijital oyun, oyuncak vb. gibi popüler kültür etrafında şekillenen ve daha çok eğlence kültürüne dönük üretim sektörlerinin bugün itibariyle elde etmiş oldukları küresel boyutlu başarının tarihsel arka planına baktığımızda sektör içerisindeki yaratıcı aktörlerin sözlü ve yazılı kültür içeriklerinden çok daha etkin ve yoğun bir biçimde görsel/basılı kültür ortamının bir ürünü olan çizgi romanlardan faydalanmış oldukları göze çarpmaktadır. Kuşkusuz bunun en büyük sebebi, çizgi romanların kolektif bellek ve anonim sözlü kültür mirası içerisinde bulunan fakat paydaşların her birinin zihninde farklı bir sübjektif imgelem yaratan kültürel bilgileri kendi basılı kültür ortamında, türe ve bağlama özgü uygun teknik ve teknolojiler yardımıyla ve uzman sanatçılar tarafından estetiksel bir mahiyetle işlenip dönemin sosyokültürel yapısına uygun bir biçimde görselleştirerek tek bir objektif imgeleme sabitlemekte oluşudur.

Dolayısıyla çizgi romanlar, daha çok sözlü gelenek bağlamında yaratılan ve işlenen folklor yaratımlarına dair verileri alanında uzman ve deneyimli sanatçılar ile görselleştirerek daha sonra gelişen çizgi film, animasyon, sinema, televizyon filmi ve dijital oyun gibi endüstriyel sektörleri büyük bir zahmetten kurtararak birincil sözlü kültür belleği ile dijital bağlamı temsil eden ikincil sözlü kültür arasındaki veri aktarımını sağlamaya yönelik en işlevsel ve nitelikli aygıtların başında gelirken kültürel mirasın geçmiş, güncel ve gelecek arasındaki aktarımı noktasında da oldukça önemli bir köprü görevi üstlenebilmektedir. Nitekim günümüzde de Amerikan fantastik çizgi film ve animasyon sektörü, Hollywood sineması, dijital oyun ve oyuncak sektörü vb. gibi alanlar çok büyük oranda geçtiğimiz yüzyıldan itibaren oldukça hacimli bir literatür oluşturan çizgi roman belleğinden yararlanmaktadır. Bu anlamda

özellikle 2000'lerden sonra giderek artan bir yükselişe sahne olan fantastik kurgu endüstrileri içerisinde sinematik evren açısından önemli bir devrin başlangıcı olarak kabul edilen 2008 yılından itibaren; İronman (2008), The Incredible Hulk (2008), Thor (2011), Captain America: The First Avenger (2011), The Avengers (2012), Guardians of the Galaxy (2014), Ant-man (2015), Doctor Strange (2016), Black Panter (2018), Captain Marvel (2019), Black Widow (2021), Eternals (2021) vb. gibi karakter ve hikaye anlamında Marvel çizgi romanlarına dayanan çok sayıda büyük bütçeli fantastik sinema üretimi gerçekleştirilmiştir. Aynı şekilde Marvel şirketinin tüm alanlardaki ezeli rakibi konumunda bulunan DC şirketi ise Marvel'ın çizgi romanlardan taşarak görsel-işitsel dijital medya endüstrilerinde de dünya fantastik sinemasını giderek kendi tekeline almaya başlayan atılımına karşı harekete geçerek; Man of Steel (Superman) (2013), Batman v Superman: Dawn of Justice (2016), Wonder Woman (2017), Justice League (2017), Aquaman (2018), Black Adam (2022), Shazam! Fury of the Gods (2023), The Flash (2023) gibi kendi klasik ve kült çizgi roman karakter ve anlatılarını sinema sektörüne aktararak rakibine karşılık vermeye çalışmıştır.

Ancak geçtiğimiz asrın ikinci yarısı boyunca çizgi roman alanında çetin bir rekabet içerisinde olan bu iki büyük şirketin fantastik sinema ve film endüstrisi içerisindeki rekabetleri aynı çekişme düzeyinde geçmemiş; gerek gişe hasılatı arenasında elde edilen başarı gerekse de yapımların tüketicilerde bulunduğu karşılık ile amatör ve profesyonel değerlendirmeler itibariyle Marvel sinematik evreni, çoğu zaman DC yapımları üzerinde bariz bir üstünlük sağlamıştır. Diğer yandan çizgi romanlardan beslenen sinema filmleri kısa süre içerisinde tüm dünyayı etkisini altına alırken diğer yandan ise 1990'lardan itibaren eski gücünü yitiren çizgi roman üretimlerinin de yeniden popülerleşmesini ve özellikle günümüz genç kuşaklarındaki fantastik kurgu tüketici kitlesinin yeniden çizgi roman okuma alışkanlığı edinmesi ve bu kültürün oldukça eski üretimlerine kadar uzanan bir ilgi ve merak dürtüsü edinmesine katkı sağlamıştır.

Dolayısıyla dünya toplumlarının kadim ve zengin kültür miraslarından beslenerek buradaki verileri estetik bir görsel hikaye imgelemi üzerinden basılı kültür ortamında somutlaştıran çizgi romanlar; 20. Yüzyılın neredeyse tamamına yakın bir bölümünde kendi doğal bağlamlarında küresel bir endüstriye tekabül eden en gözde popüler kültür ürünlerinden biri olarak konumlanırken, görsel-işitsel dijital teknoloji ve kültürün hızlı bir gelişimle egemenliğini arttırdığı günümüz toplum yapılarında ise çizgi film, animasyon, sinema filmi, dizi, dijital oyun, oyuncak, giyim vb. gibi oldukça çeşitli endüstri kategorilerinde küresel boyutlu bir tanınırlık ve popülaritesi olan ve son derece yüksek bir ekonomik katma değer üreten ürünleri besleyen ve onlara referans olan bir hammadde kaynağı olarak işlevselliğini sürdürmektedir. Bu bağlamda en temel referans noktası olarak başta çizgi romanlar olmak üzere bu yaratım potasından türetilen her türden endüstriyel ürün ve hizmet, aynı zamanda sektörel boyutta da birbirlerinin tanınırlık, popülarite, prestij ve ekonomik değerlerini arttıran bir reklam ve piar çalışması olarak işlev görmektedir; aynı kültür ve hammadde kaynağından beslenen söz konusu ürünler bu sayede birbirlerinin kitlesinden, popülaritesinden ve ticari başarısından dolayı yoldan çeşitli değerler devşirerek etkinlik oranlarını, kitlelere erişim ve yayılım düzeylerini ve tüketim hacimlerini arttırmaktadırlar. Dolayısıyla yaratıcı endüstrileri içerisinde farklı bağlamlara ait farklı içerik türleri doğru ve işbirlikçi bir kullanım ile birbirlerinin sektörel kalkınmasına da oldukça önemli bir biçimde katkı sağlayabilmektedir. Söz konusu olgu ise özellikle kültür ve ekonomi araştırmacıları için kültür ve endüstri ilişkisi etrafında türler ve sektörler arası yapıcı ve yıkıcı ilişkilerin geçmiş ve günümüzdeki işleyiş biçimlerine dair önemli ve üzerinde çok fazla durulmamış bir inceleme konusuna karşılık gelmektedir.

Diğer yandan teknoloji ve popüler kültürün gelişimiyle paralel bir ilerleyiş gösteren kültürel miras ile endüstri arasındaki ilişki, işbirliği ve entegrasyonların yapılandırıldığı ve güçlendirildiği 20 ve 21. Yüzyılda, Türk toplumsal yaşamına baktığımızda ise yaratıcı endüstriler çerçevesinde özellikle fantastik, bilim kurgu, korku vb. temalar ve edebiyat, çizgi roman, çizgi film,

animasyon, sinema, TV filmi ve dijital oyun gibi anlatı kurgusuna dayalı modern üretim alanlarında Batı dünyasındaki gelişmelerin oldukça uzağında kaldığı ve bu kültürel yaratım alanlarına dair yerli ve ciddi bir sektörleşmenin sağlanamadığı görülmektedir. Özdemir de bu konuyu edebiyat ve sinema ilişkisi üzerinden değerlendirerek; Türk yazılı edebiyatında ve özellikle roman ve hikaye gibi nesir alanlarında fikir, siyaset, ideoloji ve bazen de mizahi yönelimli içeriklerin ağır basması ve modern Türk edebiyatının da bu muhteva örüntülerini merkezinde tutarak çoğunlukla tek yönlü bir üretim eğrisi üzerinden ilerleyip daha farklı yaratım biçim ve alanlarına çok fazla yönelim göstermemesi nedeniyle, başta Yeşilçam olmak üzere çağdaş Türk sinemasının da klişeleşmiş ‘aşk, intikam, nefret, komedi ve ideoloji’ şeklindeki tematik döngüsünden kurtulup yeterli içerik çeşitliliğini sağlayacak türde bir açılım gösteremediğine dikkat çekmektedir (Özdemir, 2015: 253). Özellikle fantastik ve bilimkurgu gibi tarz ve türlere dayalı ve dijital teknoloji merkezli yaratım sektörleri düşünüldüğünde Türk çizgi roman sanatının yeteri kadar gelişip sektörleşmemiş olması da başta görsel-ışitsel dijital medya endüstrileri olmak üzere Türkiye’nin söz konusu popüler kültür odaklı üretim alanlarındaki geri kalmışlığına yol açan temel sebepler arasında gösterilebilir.

Aslında fantastik kurgu endüstrisinin başta çizgi roman ve sinema alanları olmak üzere dünyada yaygınlığını arttırdığı ve sektörel genişleme adımlarını hızlandırdığı 1960 ve 1970’li yıllarda Türk sineması da öncelikle çizgi roman ve animasyon sektörlerinden beslenen Amerikan sinemasından büyük ölçüde etkilenmiş ve Hollywood gibi platformlarda üretilen içeriklerin taklidi yahut uyarlaması minvalinde fantastik film denemelerinde bulunmuştur (Özdemir, 2015: 249). Diğer yandan söz konusu yıllar, aynı zamanda Türk tarih ve sözlü kültür belleğinden beslenen ve bilhassa Türk destan geleneğini merkezine alarak belli kalıplar üzerine inşa edilen Malkoçoğlu, Kara Oğlan, Tolga, Kara Murat ve Tarkan gibi çok sayıda yerli çizgi romanın ve bu çizgi romanlardan uyarlanan Yeşilçam filmlerinin okuyucu/izleyici kitlesinde çarpıcı bir başarı elde ettiği dönemlerdir. Diğer yandan folklordan beslenen ve fantastik bir duyarlılık taşıyan Türk sineması yüzyılın ortalarından itibaren gözle görülür bir

hareketliliğe sahne olmuş; masal türünden beslenen ‘‘Balıkçı Güzeli-Binikinci Gece’’ (1953), ‘‘Cilali İbo ve Kırk Haramiler’’ (1964), ‘‘Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’’ (1970), günümüzde bile hala televizyonlara konuk olmayı başarabilen bir serinin ilk filmi olan ‘‘Keloğlan’’ (1971) gibi filmler Türk sinemasında kendilerine yer bulmuştur (Özdemir, 2015: 250-251). Daha ziyade Rüştü Asyalı’nın canlandırması ile aşına olduğumuz ve devam filmleri de üretilerek toplum tarafından oldukça kabul gören bir film dizisi olan bu Keloğlan serisi dışında aslında Türk seyircisi ile Keloğlan karakterinin film ortamında ilk kez buluşması 1965 yılında Yavuz Yalınkılıç’ın yönettiği, başrolleri ise Öztürk Serengil ve Suzan Avcı’nın paylaştığı Keloğlan filmidir. Ancak Rüştü Asyalı’nın Keloğlan’ı tiplmeyi çok daha renkli ve başarılı bir şekilde vermesi ile bu ilk Keloğlan’ın önüne geçmiş ve 2000’li yıllardan sonra çıkan çok sayıda film, çizgi film vb. içeriğe rağmen Türk görsel-işitsel medya endüstrilerinde daima ilk akla gelen ve bariz bir biçimde en çok sevilen Keloğlan üretimi olmuştur.

Diğer yandan Türk çizgi roman tarihinin anlatıldığı bölümde de değinildiği üzere hem yerli üretim Türk çizgi romancılığına hem de Yeşilçam Türk tarihi-fantastik sinemasına altın dönemini yaşatan içerikler daha çok Türk destan geleneğinden yoğun şekilde beslenen Türk tarihi-fantastik çizgi romanları olmuştur. Abdullah Ziya Kozanoğlu, Suat Yalaz, Abdullah Turhan, Rahmi Turan ve Sezgin Burak gibi isimlerin çizgi romancılıkta, Cüneyt Arkın (Fahrettin Cüreklibatır), Kartal Tibet ve Serdar Gökhan gibi isimlerin ise film aktörlüğü alanında öne çıkarak yıldızlaştığı bu dönemde Türk tarih ve folklor belleğinden beslenen çizgi romanların ve bu çizgi romanlardan uyarlanan filmlerin elde etmiş oldukları başarıya baktığımızda Türk toplumunun gerek yazılı edebiyatta gerekse de çizgi roman, film ve sinema gibi alanlarda bu türden yaratımların uzun zamandır eksikliğini çektiği, beklediği ve özlediği sonucuna ulaşılmaktadır.

Ancak oldukça çeşitli nedenlerden dolayı yerel kültür mirası ile yaratıcı endüstrilerinin söz konusu modern ve popüler üretim sektörleri arasındaki

etkileşim, işbirliği ve entegrasyon; sonraki yıllarda gerekli yenilik, yaratıcılık, yatırım ve gelişim adımlarının atılmamasından dolayı inovatif bir biçimde devam ettirilememiş, söz konusu dönemdeki kısa süreli heyecan ortamının etkisini yitirmesi, yeni ve daha gelişmiş içeriklerin üretilmemesi ve bu başarılı dönemde öncü pay sahibi olan usta sanatçıların mesleği bırakması veya ölümlerinin ardından Türk çizgi romancılığının da daha ileriye taşınamaması sonucu bu minvaldeki çizgi roman, film vb. yerli üreticilik durma noktasına gelmiştir. Devam eden süreçte ise başta medya ve dağıtım teknolojilerinin, kitle iletişim araçlarının ve internet ağının gelişimi ile birlikte bu sistemleri de kendi yaratıcı endüstrilerine fonksiyonel şekilde entegre eden Batılı ülkeler ile Türk yaratıcı endüstrileri arasındaki makas giderek daha da açılmış ve günümüz Türk toplumu fantastik, bilimkurgu, korku vb. türlerdeki tüketim talep ve ihtiyaçlarına çok büyük oranda dış kültür ve endüstrilerden ithal bir biçimde karşılama alışkanlığına mecbur bırakılmıştır.

Bu anlamda konuyla ilgili olarak gerek akademik platformlardaki araştırmacılar gerekse de toplumun farklı tabakalarında yer alarak fantastik ve bilimkurgu kültürü ile ilgilenen tüketiciler; Türkiye'nin bu sektörlerde neden üretim gerçekleştiremediği, Türk folklorundan ve özellikle sözlü gelenek belleğinden, Türk masalları, mitolojisi, destanları, efsaneleri, halk hikayeleri vb. envanterlerden beslenen yerli fantastik/bilimkurgu animasyon, çizgi film, sinema ve dizi gibi içeriklerin neden ortaya konmadığı ve kitlelerin bütünüyle yabancı kültürleri yayan ve yücelten içerikleri tüketmeye mecbur niçin bırakıldığı gibi sorunsallar üzerinde devamlı olarak tartışmaktadır. Bu bağlamda söz konusu mecralarda sıklıkla yinelenerek klişeleşen konular; Batı'da Yüzüklerin Efendisi'ni üreten Tolkien, Harry Potter'ın yaratıcısı Rowling, Narnia Günlükleri'nin yazarı C. S. Lewis, Star Wars (Yıldız Savaşları) evreninin yaratıcısı George Lucas gibi yazarların Türkiye'de neden yetişmediği ve bu türden nitelikli edebiyat ürünlerinin Türk edebiyatında neden yazılmadığı, Disney ve Warner Bros çapında yerli çizgi film ve animasyon, Marvel ve DC gibi fantastik sinema üreten yaratıcı şirketlerin ülkede neden kurulamadığı, Batman: Arkham Knight, Mortal Combat ve God of War gibi

fantastik boyutlu dijital oyunların üretimine dair yerel düzeyde neden hiçbir ciddi girişimin olmadığı gibi direkt sonuç odaklı yaklaşımlara dayanmaktadır.

Bu kalıplaşmış yaklaşımlarda gözden kaçan en temel unsur Batı dünyasının ve buradaki egemen kültür endüstrilerinin sözü edilen küresel marka değerine sahip üretimlerin ortaya çıkmasını sağlayan tarihsel gelişim süreci içerisinde; sözlü gelenek, yazılı edebiyat, basılı çizgi roman/grafik roman, gravür vb. türler, çizgi film, animasyon, sinema, TV filmi, offline dijital oyunlar ve online sanal oyunlar gibi farklı kültür bağlamı, kültürel yaratım kategorisi, üretim biçimi, türü ve içerikleri arasında karşılıklı olarak birbirini besleyerek ilerleyen ve kompleksleşen bir sektörleşme sürecinin tecrübe edilmiş olmasıdır. Dolayısıyla Tolkien'in yazılı fantastik edebiyat yaratımları, Marvel ve DC fantastik sinema ve animasyonları yahut modern dijital oyunlar gibi fantastik kültürün farklı uzam ve türlerindeki içeriklerin hiçbiri birdenbire ortaya çıkmamış, aksine her biri kendisinden önce var geleneklerden, yaratımlardan, imge şablonlarından yararlanılarak vücuda getirilmiştir. Bu anlamda günümüzde Türkiye ve bu konularda benzer minvalde eksiklikler barındıran diğer ülkelerde; direkt olarak ve birdenbire Batı kültür endüstrilerinde uzun süreli bir kültürel devamlılık, yaratım tecrübesi ve miras birikiminin ardından ve buradaki kültürel atmosferden, oluşan literatür/envanter birikiminden beslenilerek yaratılan ve dünya genelinde başlı başına küresel birer marka ve endüstriye dönüşen söz konusu kültürel üretimler ayarında içeriklerin beklenmesi kültürün doğal inşa ve gelişim dinamikleri itibariyle çok fazla gerçekçi görünmemektedir. Nitekim buradaki sürecin önemini ihmal eden sonuç odaklı yaklaşım bir bakıma Tanzimat dönemi Türk romanları ile bu yıllarda nesir edebiyatını ve bilhassa roman türünü kendi tarihsel kültür inşa ve deneyim sürecinden çok daha geniş bir zaman dönemsel periyot içerisinde deneyimleyerek biçimlendiren ve içselleştiren Batılı klasik romanlar ile karşılaştıran sığ yaklaşıma benzemektedir.

Bu bağlamda birbirlerini besleyen ve geliştiren kompleks boyutlu bir sektörler ekosistemi hüviyetinde olan yaratıcı endüstriler içerisinde bir türün yahut

yaratım alanının varlığı, gelişimi ve geleceği diğer tür ve yaratım alanları ile de doğrudan ve güçlü bir biçimde ilişkilidir. Başta Amerikan yaratıcı endüstrileri örnekleme geçerli olmak üzere çizgi roman sektörü bu ilişki ağının en bariz ve göz alıcı örnek alanlarından biridir. Başta Yunan-Roma, İskandinav vb. mitolojiler, halk destanları, efsane ve masallar gibi sözlü kültür belleğinin fantastik boyutlu etkileyici anlatı metinleri olmak üzere dünya toplumlarının kolektif bellek ve kültür mirasından ustalıkla seçilmiş kültürel bilgi ve imge örüntülerini kendi bağlamlarında işleyerek bu konuda uzman sanatçıların yaratıcı eliyle görsel mekanda somutlaştıran çizgi roman endüstrisi; başta fantastik sinema, çizgi film, dizi, oyun, oyuncak ve cosplay sektörleri olmak üzere bu kültür potansiyelinden beslenen yaratıcı endüstriler için yıllar boyunca en nitelikli ve zengin hammadde kaynağı olarak paha biçilmez bir hizmet sunmuştur. Dolayısıyla tek etken olmamakla birlikte yerli ve gelişkin bir çizgi roman endüstrisinin, kültür ve kitlelerinin kurulamamış, genişletilip sistemleştirilememiş olması Türkiye'nin günümüzde en yüksek ekonomik gelir potansiyeline sahip yaratım alanlarından biri olarak fantastik kültüre dayalı endüstriyel sektörlerdeki etkisizlik ve yoksunluğunun da temel sebepleri arasındadır.

Başka bir deyişle çizgi roman sanat ve endüstrisi, Batı fantastik kültür endüstrilerinin tarihsel gelişim seyri takip edildiğinde de açıkça görülebileceği üzere özellikle dijital medya sektörleri içerisinde yer alan üretim kollarında etkin ve nitelikli bir üretim kalite ve istikrarının yakalanabilmesi için önemi yadsınamayacak kadar büyük olan bir aracı sektör olarak göze çarpmaktadır. Bu anlamda fantastik kültür ve endüstrilerin günümüz toplumlarındaki popülerlik ve tüketim oranı ile bu endüstrilerin kültürel mirasın sürdürülebilirliği ve toplumsal sosyoekonomik kalkınma süreçleri açısından taşıdığı potansiyel değer dikkate alındığında Türk çizgi roman sanatı ve endüstrisi, tıpkı fantastik roman türü ve sektörü için de geçerli olduğu gibi bu konuda yapılacak çözüm odaklı çalışmalar ile kolektif bellek ve kültürel miras envanterinden de verimli bir biçimde yararlanılarak yeniden aktif edilmeli; yaratıcılık anlamında yetenekli ve fantastik kültüre, buradaki çeşitli türlere

ilgili sanatçı yahut sanatçı adayları keşfedilmeli, yetiştirilmeli, finanse edilmeli ve gerek devlet gerekse de özel yatırımcılar tarafından desteklenen bir yerel sektörleşmenin hayata geçirilmesi için gerekli olan araştırma, planlama, modelleme, yatırım ve kadrolaşma adımları atılmalıdır. Bu noktada ise işe başlarken güncel dönemin en önde gelen çizgi roman kuramcılarında biri olan Scott McCloud'un etkin, nitelikli, gelişmiş, prangalardan kurtulmuş ve tam potansiyeline erişmiş bir çizgi roman sektörünün tesisi için belirlemiş olduğu 12 devrimsel adım üzerine yoğunlaşarak gerekli araştırma, planlama ve projeleri tasarlayarak bu tasarımların yerel konjonktüre nasıl entegre edilip toplumun sosyokültürel yaşamına kazandırılabilceği üzerinde düşünülebilir. Bu anlamda McCloud, günümüzde tam potansiyeline kavuşmuş bir çizgi roman endüstrisinin hayata geçirilebilmesi için işlevsel bir tarif olarak şu 12 aşamanın belirleyiciliğini vurgulamaktadır:

- 1) Edebiyat Olarak Çizgi Roman,
- 2) Sanat Olarak Çizgi Roman,
- 3) Yazar/Çizer Hakları,
- 4) Endüstriyel Yenilik,
- 5) Kamuoyu Algısı,
- 6) Akademik İnceleme,
- 7) Cinsiyet Dengesi,
- 8) Azınlıkların Temsili,
- 9) Türlerin Çeşitliliği,
- 10) Dijital Üretim (Dijital cihazlarla çizgi roman yaratmak),
- 11) Dijital Dağıtım (İnternet üzerinden dağıtım sağlamak),
- 12) Dijital Çizgi Roman (Çizgi romanın dijital ortamdaki evrimi) (McCloud, 2021: 22).

Scot McCloud'un vermiş olduğu tarif her bir alt başlıkta detaylanarak açıklanmakla birlikte genel bağlamda oldukça detaylı ve işlevsel görünmektedir. Bu şablon, Türk çizgi romancılığının geçtiğimiz on yıllardaki sürekli düşüşü ve bir türlü sektörleşememesinin nedenlerinin araştırılması noktasında oldukça değerli ve yol gösterici bir sorgulama izleğini içermekle

birlikte aynı zamanda Türkiye’de çizgi roman sektör ve kültürünün yeniden canlandırılıp kalkındırılması ve diğer yaratım alanları ile birlikte geliştirilip küresel bağlamda markalaştırılabilmesi yönünde yapılması gereken çalışmalar hakkında da aynı derecede önemli fikirler sunmaktadır.

5.5. ANONİMLİĞİN SAHIPLENİLMESİ NOKTASINDA YARATICI BİR LİSANSÖR OLARAK ÇİZGİ ROMANLAR

Yaratıcı endüstriler, kültürel mirasın korunması ve sürdürülebilirliği açısından olduğu kadar buradaki envanterlerin kullanım biçimlerinin, değerlerinin ve sahiplik haklarının belirlenmesi/tespiti, düzenlemesi, hukuksallaştırılması ve yönetimi açısından da toplumlar için oldukça belirleyici bir önem taşımaktadır. Bilindiği üzere toplumların kültürel mirasından yoğun şekilde beslenen yaratıcı endüstriler için söz konusu kültürel bilgi ve veriler; modern tüketici toplumlarındaki kitlelerin arayış içerisinde oldukları otantik, özgün ve yaratıcı içerikleri bahsetmesi noktasında olduğu kadar bu hammaddelerin çoğu zaman taşımış oldukları anonimlik sıfatı nedeniyle sermayedarlar için herhangi bir maddi yatırım maliyetine sebebiyet vermemesi nedeniyle de son derece cazip bir kaynak madeni hüviyeti taşımaktadır. Ancak söz konusu olgu kimi durumlarda, hatta çoğu kez endüstriyel sektörlerde değerlendirilmek üzere otantik bağlam ve taşıyıcılarından izinsiz, orantısız ve bedelsiz şekilde alımlanan kültürel bilgi ve imgelerin, dolayısıyla insanlığın kültür mirasının zorbaca ve haksızca talan edilerek sömürülmesi durumunu da doğrulamaktadır. Nitekim Özdemir’in de bahsetmiş olduğu gibi kültürel mirasın anonimlik boyutu üzerinden gerçekleştirilen suiistimaller nedeniyle; tıpkı âşıklar örneğinde olduğu gibi gelenek ve kültürün taşıyıcı aktörleri sefalet içerisinde bir yaşam sürerken kültürel hammaddeyi onlardan zorbaca edinerek yaratıcı endüstriler içerisinde işlenmiş, yeni ve güncel bir form ile tekrardan piyasaya süren taraflar ise bilgi ve emeği sömürülen kültür aktörünün sırtından büyük zenginlikleri kucaklamaktadırlar (Özdemir, 2009: 83).

Diğer bir ifadeyle, yaratıcı endüstriler kapsamında gelişkin ülke ve şirketler, kendileri için ticari bir değer potansiyeli barındıran kültür envanterlerini ait oldukları toplum ve bağlamdan herhangi bir izin, anlaşma ve karşı ödemeye gereksinim duymadan alımlayıp bu kültür formları üzerinden milyar dolarları aşabilen ticari gelir, sektörel prestij, marka değeri ve yumuşak güç elde ederken; söz konusu kültürel içerikleri yaratan, muhafaza eden ve asırlar/kuşaklar boyunca aktarımını sağlayarak günümüze ulaştıran ülke, toplum/topluluk, grup ve bu grubun içerisindeki gelenek aktörleri ise kendi kolektif yaratımları ve geçmişlerinin, atalarının mirası olan kültürel değerlerinin hiçbir şekilde kendilerine sorulmadan, rızaları alınmadan ve karşılığı ödenmeden sömürülmesi karşısında yalnızca seyirci bırakılmaktadır.

Diğer yandan başta UNESCO gibi küresel çaplı kuruluşlar olmak üzere kültürel mirasın korunması ve kullanım dengelerinin gözetilmesi hususunda kültürel varlığı tescillendirme gibi muhtelif yönde çalışmalar sürmekle birlikte bu çalışmaların hem mülkiyet hakkı çerçevesindeki sorunları tamamen çözmekte yavaş ve yetersiz kaldığı hem de kimi durumlarda aslında araç hükmünde olması gereken aşamaların amaç haline getirilerek kültürün geliştirilerek işlenmesini öngören çağdaş koruma ve yaşatma programının tersi yönde bir eğilimin ortaya çıkabildiği belirtilmiştir (Özdemir, 2018: 10-11). Mülkiyet hakkı konusunu sahip ve hak arasındaki karşılıklı ilişki üzerinden değerlendiren Kazmaz, bir yaratımın sahibinin, eserini meydana getirmek suretiyle kendi toplumuna ve genel anlamda tüm insanlığa sağlamış olduğu yararın karşılığını isteyebilme yetkisini barındırdığını belirtir (Kazmaz, 1990: 6). Bu noktada günümüz dünyasını şekillendiren ve organize eden kültürel miras unsurlarının çok büyük bir bölümünün geçmişten tevarüs ederek varlığını ve işlerliğini sürdürmesi ve buradaki kültürel yaratımların sahibinin tek bir kişi olarak tespit edilememesi, ürünün ‘anonimlik’ sıfatı altında kolektif yapıya ait kabul edilmesi söz konusu ürün üzerinde kimsenin hak ve tasarrufunun olmadığı anlamına gelmemelidir. Ancak kültürel mirasın hacmi, kapsam alanı, toplumsallığı, ilk köken ve yaratıcısına dair tespit ve tescil sorunu gibi muğlaklığı koruyan çok sayıda mesele; UNESCO gibi kurum ve

kuruluşlar etrafında gerçekleştirilen kültürel mirasın korunması, tescillendirilmesi, sahiplik ve kullanım haklarının hukuksal zemine oturtularak düzenlenmesi yönündeki tüm çalışmalara rağmen kültürel bilgi envanterinin mülkiyeti hakkında çözülmeyi bekleyen hala bir dizi sorun bulunmaktadır.

Dolayısıyla bu noktada endüstriyel sermayedar ile kültür taşıyıcıları arasındaki ilişkide ciddi bir çarpıklık ve dengesizlik göze çarpmaktadır. Ancak söz konusu dengesizliğin boyutu yalnızca kültürel hammaddenin izinsiz, ölçsüz ve bedelsiz şekilde talan edilmesi ile sınırlı değildir. Bunun yanı sıra kültürel verilerin endüstriyel alanlardaki işleniş sürecinin ardından hammaddenin toplandığı toplum ve kültür bağlamına yeniden sunumu ve pazarlanması da kültürel mülkiyet konusunun bir diğer ironik sorunsalını teşkil etmektedir. Öyle ki, kültürel içeriği yaratan, yaşatan, saklayan ve aktarımını sağlayan aktör topluluklar, kendi kültür endüstrilerinin gelişmemişliğinin de etkisi ile kültürel miras depolarından zorla ve bedelsiz şekilde alınarak endüstriyel sektörlerde işlenen ve birer popüler kültür ürününe dönüştürülen kültür varlıklarını ciddi miktarda ekonomik bedeller ödeyerek satın almaktadırlar. Başka bir deyişle buradaki kültürel mülkiyet hakkı sorunu ile asırlar boyunca kültürü yaratan, işleyerek zenginleştiren, kendi kimliğinin bir parçası ve tanımlayıcısı olarak görüp koruyan, yücelten ve gelecek kuşaklara aktaran pek çok topluluk; buradaki anonimlik niteliğinin suiistimali ve fikri mülkiyet hakkı hususundaki politika ve resmi kuralların günceldeki yetersizliği nedeniyle kendi kültürel miraslarını yaratıcı endüstriler kapsamında gücü elinde bulunduran sermayedarlara kaptırmakta ve kendilerine sorulmaksızın, izinsiz, ölçsüz ve bedelsiz bir biçimde sömürülen söz konusu kültürel içeriklerinin endüstriyel laboratuvarlarda işlenerek ambalajlanan, yeni ve popüler ürünlere dönüştürülmesi sonrasında ise temelde kendi bilgi, emek ve yaratıcılıklarından üretilen bu ürünlerin yabancı birer müşterisi haline getirilmektedir.

Söz konusu olguların yanında kültür endüstrilerinden elde edilen kaynak ve değerlerin getirileri yalnızca ekonomik alanlarla sınırlı kalmadığı, bunun yanında üretim ve pazarlamada başarı sağlayan toplumların küresel rekabet

arenasında siyasal ve kültürel boyutlarda da ‘‘yumuşak güç’’ kavramı etrafında değerlendirilen başka bir takım değerler elde ettiği de somut olmayan kültürel miras ve mülkiyet hakları çerçevesinde araştırmalar yürüten akademik kadroların popüler tartışma konuları arasındadır. Nitekim Schreiber, kültür ile ilk defa Joseph Nye tarafından ortaya atılan yumuşak güç kavramı arasındaki ilişkiyi ülkelerin UNESCO’nun kültürel temsil listesine kaydettirdikleri kültür envanterlerine dair istatistikleri üzerinden sorgulamış; İngiltere ve Amerika gibi UNESCO ile sıkı bir bağlantı içerisinde olmayan fakat kültür endüstrileri oldukça gelişmiş bulunan devletlerin de UNESCO’nun çatısı altında toplanan pek çok ülkeden daha büyük bir yumuşak güç oranı elde ettiğini belirtmiştir (Schreiber, 2019: 135).

Dolayısıyla burada kültürden ileri gelen yumuşak gücün üretiminde yaratıcı endüstrilerin UNESCO gibi uluslararası prestiji olan platformlar kapsamındaki başarı kadar, hatta belli durumlarda ondan çok daha fazla belirleyici olabildiği anlaşılmaktadır. Aynı şekilde Gülüm de somut olmayan kültürel miras ile yaratıcı endüstriler arasındaki ilişkileri kültürel istatistikler üzerinden yorumladığı çalışmasında Schreiber’in çıkarımlarından hareketle SÖKÜM Temsil Listesi gibi uygulamaların artık yalnızca bu listenin sınırlı ve göreceli prestijine ihtiyaç duyan daha az gelişmiş ülkeler tarafından önemsendiğini, buna karşın somut olmayan kültürel mirasın bir yumuşak güç edinimine dönüştürülmesi noktasında yaratıcı endüstrilerin çok daha baskın, somut ve işlevsel bir belirleyiciliğe sahip olduğuna değinmektedir (Gülüm, 2021: 475). Bu anlamda yaratıcı endüstrilerin toplum ve ülkelerin küresel statü, hiyerarşi, konum, prestij ve ilişki biçimlerindeki düzenleyici rolü de giderek inkar edilmesi zor bir mahiyet kazanmadığı söylenebilir.

Özellikle buradaki yumuşak güç kavramı bağlamında yaratıcı endüstrilerin yerel kültür ürünlerini küresele taşıyarak buradaki içeriklerin reklam, tanıtım, pazarlama ve dağıtımını yaptığını, böylelikle de kültürel prestij, itibar, tanınırlık ve egemenlik etkisi üzerinde doğrudan belirleyici olduğu düşünülmektedir. Bu yönüyle yaratıcı endüstrilerin yalnızca ekonomik anlamda

değil kültürel ve dolaylı olarak da siyasal anlamda da ülke ve milletlerin içerisinde bulunduğu küresel rekabete etki ettiğini, bu rekabetin belirlediği güç hiyerarşisindeki sıralamaya yön verdiği söylenmektedir. Dolayısıyla yerel kültürel miras içeriklerini hiçbir izin ve bedel söz konusu olmadan gelişmiş endüstri devletlerine sunmak zorunda kalan toplumlar bir yandan ekonomik olarak onların altında, boyunduruğunda ve kendilerine bağımlı kalacak diğer yandan ise onların içeriğini belirlediği; kendi marka, damga ve kültürel söylemlerini yerleştirmiş oldukları ürünlere olan kaçınılmaz bağımlılıkları nedeniyle yabancı kültürlerin de bozucu, tahakküm altına alıcı ve dönüştürücü baskısını yerel kültür atmosferi üzerinde daima hissedeceklerdir.

Nitekim ‘‘oryantalizm’’ teriminin en geniş ve etkili tanımlamalarını yapan ve bu konu hakkında günümüze kadar olan süreç içerisinde en çok ses getiren çalışmalardan bazılarını gerçekleştiren Edward Said de ‘‘Kültür ve Oryantalizm’’ adlı yapıtında; çağımızda doğrudan toprak zorbalığı üzerinden yürütülen bir sömürgecilik tarzının büyük ölçüde geride kaldığını, diğer yandan ise artık iktisadi, toplumsal ve kültürel bağımlılığa dayanan bir modern sömürgecilik sisteminin egemen olduğunu vurgulamakta, kültürel bir üretim alanı olarak ise edebiyatın buradaki sömürge süreçlerine ne şekilde destekçi kılındığı, sömürüyü uygulamak, haklılaştırmak ve güzellemek için nasıl araçsallaştırıldığını örneklemektedir (Said, 2022: 40). Bu açıdan Siad’in bahsetmiş olduğu kültürün hem bir sömürü materyali hem de sömürgeyi destekleyen bir aygıt olarak kullanımı olgusuna kültür endüstrileri çerçevesinde baktığımızda ise; günümüzde kültür endüstrilerinde gelişmiş konumda bulunan ülkelerin, yabancı toplulukların kültürel mirasını sömürürken aynı zamanda onlardan edindikleri hammaddeyi yine onlara karşı toplumsal yaşamın her bir alanına sirayet eden sömürü işlemlerini güçlendirmek, meşrulaştırmak ve güzellemek için de kullanabildiği sonucuna varılabilir.

Özeliikle yaratıcı endüstrilerin barındırdığı ekonomik kazanç potansiteli göz önüne alındığında bu endüstrilerin toplumlar arasındaki refah, güç, egemenlik, prestij vb. çeşitli düzeylerdeki alt-üst ilişkilerini belirleme noktasındaki rolü

daha da açık bir hal almaktadır. Bugün toplumların temel yaşam ihtiyaçları dışında kalan harcamalarının akış yönüne dair veriler incelendiğinde yaratıcı endüstriler kapsamında harcanan ve buradan elde edilen maddi kazanç miktarının şaşırtıcı seviyelerde olduğu görülmektedir. Örneğin Özdemir, yaratıcı endüstriler ile ilgili 2000’li yılların başlarında elde edilen ekonomik verilere yer verdiği çalışmasında; 2000’lerin henüz başlarında yaratıcı endüstrilerin Avrupa Birliği’ne, dolayısıyla burada yer alan etkin ülkelere olan katkısının ülkelerdeki gayri safi milli hasıla miktarının yaklaşık olarak %2-3’üne tekabül eden bir gelir oranı sunduğunu, bu alanlarda öne çıkan bir ülke olarak İngiltere’nin 2001 yılındaki yıllık ihracat gelirinin %4.7’sini kültür endüstrisine bağlı sektörlerin üretmiş olduğunu ve genel bağlamda yaratıcı endüstriyel sektörlerin 2000’lerin başı Avrupa’sında en hızlı büyüyen, buradaki büyümeye paralel şekilde de ülkelerin en önemli ekonomik gelir ve istihdam alanlarından biri olarak göze çarptığını belirtmiştir (Özdemir, 2009: 77). Nitekim buradaki yüzde verileri bu tarihlerden sonra da çok daha hızlı bir biçimde gelişen teknolojik aygıt ve sistemlerin de etkisiyle günümüze kadar katlanarak artmış ve günümüzde yaratıcı endüstriler; ülkelerin ekonomik refah, bağımsızlık ve geleceğinde doğrudan belirleyici olan başat faaliyet alanlarından birine dönüşürken yerel kültürlerin yabancı kültürler tarafından tahakküm altına alınma, sömürülme ve yönetilme tehdidi karşısında da yine en önemli kontrol mekanizmalarından biri olarak öne çıkmıştır.

Dolayısıyla günümüzde kültür endüstrilerinin kültürün, bireyin ve toplumların yaşamına olan etki oranı ilk etapta zannedilenden çok daha yoğun, kapsayıcı ve çok boyutlu bir mahiyete sahiptir. Tüm bu olgu ve iddialar çerçevesinde araştırma nesnemiz olan çizgi romanlara tekrardan dönecek olursak, bu türün ve ona bağlı sektörlerin özellikle çağımızın fantastik kültür üretimlerinin temel dayanaklarından ve kaynak madenlerinden biri, belki de birincisi olduğu düşünüldüğünde, çizgi romanların toplumsal sosyoekonomik kalkınma ve kültürel mirasın devamlılığı alanındaki işlevlerine ek olarak; kültürel bilgi ve imgelerin sahiplik haklarının elde edilmesi, somut bir biçimde ve hukuksal bir çerçevede yerele bağlanması, yabancı kültür endüstrileri ve sermayedarları

tarafından yerel kültür envanterinin izinsiz ve bedelsiz bir biçimde talan edilerek buradaki fantastik kültür hammaddelerinin asıl sahiplerinin kendi kültür örüntülerinin müşterisi konumuna indirgenmesi gibi potansiyel tehditlerin önünün alınması açısından da oldukça önemli olduğu düşünülebilir.

Bu anlamda makro boyutta kompleks bir yerli yaratıcı endüstrinin, mikro boyutta ve fantastik kültür üretimi alanında ise yerli çizgi roman sektörlerinin varlığı, toplumların kültürel miras rezervlerinin canlandırılıp sürdürülebilirliğinin sağlanması ve buradaki verilerin ekonomik katma değer üreten güncel yaratımlara dönüştürülmesi noktasında olduğu kadar yerel kültür envanterlerinin sahiplik ve kullanım hakkının yine yaratıcı topluluğun sahibinde tutulması, yabancı endüstri ve sermayedarlar tarafından usulsüz ve bedelsiz şekilde sömürülmesinin engellenmesi noktasında da dikkate alınması gereken en değerli çözüm alanlarının başında gelmektedir. Bu nedenle genel boyutlu yaratıcı endüstriler ve bunlar içerisinde gerek kültürel mirasın korunması ve sürdürülebilirliği gerekse de toplumsal sosyoekonomik kalkınma süreçlerinin geliştirilmesi bağlamında oldukça potansiyelli bir popüler kültür kanalı olan fantastik kültür sektörlerinin taşıdığı önem hakkında Türkiye’de farkındalık yaratan bilimsel çalışmalar, proje ve görüşmeler arttırılmalı, söz konusu sektörlerin yerel kültür ile işbirlikçi bir biçimde kurulup geliştirilmesi yönünde gerekli olan yatırım, destek, eğitim, istihdam ve yönetim çalışmaları ivedilikle ve özenle gerçekleştirilmelidir.

SONUÇ

Sosyal, hatta daha da ötesinde kültürel bir varlık olarak insan; tamamen çıplak bir biçimde dünya yüzeyine ayak bastığı ilk andan itibaren yaradılışından gelen fiziksel donanımlarının yetersizliği itibariyle oldukça alt katmanlarında yer aldığı vahşi doğanın hiyerarşi piramidinde zamanla daha üst sıralara tırmanarak en tepeye ulaşmak, ihtiyaç, gereksinim ve istençlerini elde etmek, tabiat üzerindeki bilgi ve hakimiyetini arttırmak ve kendi yaşamını çok daha uzun, güvenli, düzenli, konforlu ve anlamlı bir hale getirmek için sosyal etkileşimlerden doğan bir özyaşam bilgisi hükmünde olan ‘‘kültür’’ adlı fenomeni inşa etmiş ve geliştirmiştir. Bu bağlamda insanın sosyal etkileşimler yoluyla, tabiattan da faydalanarak ve doğrudan tabiatın üzerine inşa ettiği sosyo-organik bir bilgi üretim ve işleme sistemi olan kültür; dinamik doğası gereği zaman, mekan, doğal ve yapay koşullar, devamlı değişim halinde olan birey ve toplumun ihtiyaç ve istenç yapısı gibi bir dizi unsura paralel şekilde değişmekte ve gelişmektedir. Tarihsel süreç içerisinde söz konusu değişim ve gelişim süreci itibariyle kültürel bilgi ve envanter hazinesinin birikerek insan yaşamının bütünü sarmalayıcı ve çeşitli insan gruplarının kolektif yaşantısını organize eden kompleks ve bütüncül bir yapıya bürünmesi ile ise medeniyet adımı verdiğimiz kapsayıcı sosyokültürel ekosistem meydana gelmektedir.

Kendi içerisinde yaratım biçimi, bağlamı, formu vb. gibi parametreler itibariyle farklı tür ve kategoriler altında tasniflendirilerek incelenen kültürel yaratımlar içerisinde insanlığın ve spesifik olarak belirli toplumların tarihsel gelişimine, sosyal yaşam deneyim ve tecrübelerine, insan türünün ferdi ve kolektif düzeyde geçirmiş olduğu değişim ve dönüşümlere tanıklık ederek zamanın ruhu içerisinde insanlığın yaşamsal hikayesini geçmişten günümüze kadar ulaştıran en kadim ve zengin kültürel yaratımlardan biri ise sözlü kültür geleneği üzerinden modern toplumsal dönemlere uzanan destanlardır. Bu anlamda Gılgamış Destanı’ndan Homeros’un İlyada ve Odessa adlı metinlerine, kadim İran medeniyetinin Şehname’lerinden Finliler’in Kalevala Destanına, Türkler’in ise Oğuz Kağan ve Alp Er Tonga gibi İslamiyet öncesi

Türk destanlarından Dede Korkut boyları gibi geçiş dönemi ürünlerine ve oradan da Manas ve Köroğlu gibi İslami devir Türk destanlarına kadar söz konusu halk anlatıları; içerisine doğdukları, ait oldukları ve yaşam serüvenlerine eşlik ettikleri toplulukların ayırıcı ulusal kimlik özelliklerini, sosyokültürel karakteristik yapı ve değerlerini, dünya görüşlerini ve gündelik yaşam örüntülerinin iç ve dış dinamiklerini vs. oldukça kapsayıcı ve bütüncül bir biçimde içerisinde barındıran bir çeşit geleneksel kültür ansiklopedisi hüviyetine sahiptir.

Ancak bilindiği üzere destan adını verdiğimiz anlatı metinleri tarihsel gerçekliği ve toplumun yaşamış olduğu önemli hadiseleri yalnızca olduğu gibi kayda geçirmemektedir. Dış dünyadaki tarihsel gerçeklik ve deneyimi; topluluğun bilinaçtı ve bilinçüstü zihinsel katmanlarında yer alan kolektif çaplı ideal, ülkü, özlem, ihtiyaç, hayal ve beklentiler gibi dışsal ve nesnel gerçekliğin haricinde bulunarak topluluğun iç dünyasından taşan duygu, düşünce ve imgeler ile birlikte ortak bir potada eriterek vermektedir. Diğer bir ifadeyle Mehmet Kaplan'ın da belirtmiş olduğu gibi destanlar bize doğrudan tarihin kendisini değil, tarihin içerisinde gizlenen toplumsal ruhun mahiyeti hakkında fikir ve veriler sunmaktadır (Kaplan, 1985: 67). Öte yandan destanlar, kendi türsel karakteristiği gereği; bütün bir toplumu ve/veya bütünüyle bir kavmi temsil ederek onun taşıdığı karakteristik değerlerin, dünya görüşünün, kolektif deneyim, ideal ve özlemlerin üzerine projekte edilerek milletin tarihsel kültür, şuur ve ruhunu üzerine kuşanan bir seçilmiş kişi olarak genellikle merkezi bir kahramanın etrafında şekillenip düzenlenen bir folklor ürünüdür. Dolayısıyla halk destanlarının pek çoğu; tanrı tarafından kut bulmuş, topluluğun kaderini tayin etmek üzere görevlendirilmiş ve böylesi sıradışı bir kutsal idealin gerçekleştirilebilmesi yolunda aynı derecede kutsiyet ve olağanüstülük barındıran fiziksel özellik ve etik değerler ile vasıflandırılmış bir kişi olarak merkezi kahramanın topluluk üyeleri için anıtsal bir önem ve değer taşıyan biyografisi üzerine odaklanmaktadır.

Nitekim bu metinler bir ulusu yahut topluluğu bir değerinden ayrıştırarak tanımlayan ve karakterize eden, söz konusu tanım ve karakterizasyon üzerinden ise paydaş bireylerini birbirine bağlayarak yığınları ortak bir şuur, değerler bütünü, kimlik bilinci ve aidiyet duygusu etrafında bütünleştirerek sosyal organizasyonun bütüncül ve senkronik bir biçimde devamlılığını sağlayan en önemli folklorik yaratımlardan biri olması nedeniyle; tarih boyunca yerel halklar tarafından atfedilen özel bir kutsiyete mazhar olmuş ve hemen aynı nitelik ve işlevler itibariyle de modern sosyal bilimlerin, özelde ise halkbiliminin önde gelen çalışma nesnelereinden biri olarak görülmüştür. Daha da özelde ise toplumların ulusal köken, tarih, kültür, değer, inanç ve topluluk üyelerini bir ve bütün kılarak kendilerinin diğer topluluklardan ayrışmasını sağlayan diğer pek çok bağlayıcı veriyi içerisinde barındıran destanlar, bilhassa dünya üzerindeki milliyetçi hareketlerin tesir gücünü arttırarak yaygınlık kazandığı 19. Yüzyıldan itibaren çeşitli motivasyonlara sahip pek çok araştırmanın konusu olmuştur ve olmaya da devam etmektedir. Diğer yandan destan araştırmalarına özellikle Türk halkbilimi disiplini çerçevesinde yaklaştığımızda ise ortaya konan çalışmaların büyük oranda derleme, tanımlama ve tasniflendirme, tür ve şekil özelliklerini belirleme gibi belli başlı bazı hususlar üzerine yoğunlaştığı belirtilmiştir (Çobanoğlu, 2021: 23). Destan türünün asli unsuru olan merkezi kahramanın tipolojisine dair gerçekleştirilen çözümlenmeler de genel anlamda Türk dünyasının bütününe yayılan en yaygın araştırma konularından biri olarak dikkat çekerken burada söz konusu olan Türk destanlarındaki merkezi kahraman tipolojisi çerçevesinde; oldukça geniş bir mekânsal ve zamansal organizasyona yayılan ve büyük oranda tutarlı bir ortak kültür çizgisi ve devamlılığı barındıran, farklı coğrafyalardaki Türk toplulukları tarafından paylaşılan kadim Türk destan geleneği üzerine de oldukça fazla sayıda çalışma ortaya konmuştur.

Bu bağlamda yapılan çalışmalar tarandığında büyük oranda; savaşçılık, cesaret, yiğitlik, olağanüstü fiziksel güç, kusursuz etik değerler, toplumsal çıkar ve ideale adanmışlık vb. gibi bir dizi merkezi özellik üzerine kurulu olan ve oluşturduğu bütüncül portre itibariyle ‘‘alp/alperen, batır’’ gibi kavramlar

üzerinden tarif edilen Türk merkezi destan kahramanının modern kültürel yaratımlardaki yansıma durumları ve buradaki farklı üretim türlerinin Türk destan geleneğinden beslenme biçimi ve oranı ise yeterince incelenmemiş, gerçekleştirilen çalışmalar büyük oranda sözlü gelenek içerisinde ve organik formlarında işlerlik gösteren geleneksel halk destanları üzerine yoğunlaşmıştır. Ancak bilindiği üzere başta fantastik kurgu temelli olanlar olmak üzere roman, çizgi roman, çizgi film, animasyon, sinema ve TV filmleri, dijital oyun, oyuncak vb. gibi yaratıcı endüstriler kapsamında her biri ayrı bir sektör ve yaratıcılık alanı konumunda bulunan söz konusu türlerin destan geleneği gibi toplumların yerel ve otantik kültürel miraslarından son derece yoğun bir biçimde beslendiği bilinmektedir.

Kültürel mirasın korunması, sürdürülebilirliği ve toplumsal kalkınmayı destekleyip geliştirici bir biçimde güncellenerek işlevselleştirilmesi yönünde her biri ayrı bir değer ve işlev potansiyeli barındıran söz konusu sektör ve yaratım türleri arasında çizgi romanlar ise popüler kültür içerisinde başlı başına büyük bir tüketim hacmine sahip bağımsız bir yaratım alanını teşkil etmesinin yanında ayrıca anonim niteliğindeki sözlü kültür belleği verilerinin işlenmiş ve işlevselleştirilmiş bir mahiyetle görsel-işitsel dijital medya sektörlerine aktarımı noktasında da; özellikle fantastik kültür odaklı yaratıcı endüstrilerin geride bıraktığımız yüz yıllık deneyim süreci dikkate alındığında, karşımıza çıkan en etkin ve verimli aktarım kanallarından birini teşkil etmesi ile de oldukça özel bir öneme sahiptir. Nitekim bir basılı-görsel medya ürünü olarak çizgi romanlar, kendi özel tarihlerinin ilk yıllarından itibaren sözlü kültürde ve toplumların kolektif belleğinde yer eden mit, masal, destan, efsane vb. fantastik boyutlu anlatı metinlerindeki bilgi ve imgeleri kendi görsel bağlamında işleyip objektif imge ve figürlere sabitleyerek somutlaştırmakta ve bu sayede kolektif bellekten edindikleri kültürel bilgileri hem kendi bağlamlarında hem de çizgi romanlardan beslenen diğer sektörlerde yüksek ticari katma değer üreten birer popüler kültür içeriğine dönüştürmektedir.

Bu anlamda gerek 20. Yüzyılın ikinci yarısında ve gerekse günümüzde dünya üzerindeki çizgi roman kültür ve endüstrilerine yön veren başlıca üç büyük ekol olarak göze çarpan Amerikan, Fransız-Belçika ve Japon çizgi romancılığının tarihsel gelişim seyrine de baktığımızda buradaki çizgi roman sanatçı ve yayıncılarının kültürel bellek envanterlerinden oldukça baskın bir biçimde yararlandıkları ve modern toplum yapısında önemli oranda gözden ve işlevden düşmüş olan söz konusu kültürel bilgi ve imgeleri yaratıcı bir yıkım ile görsel bağlamda yeniden dizayn ederek buradan tüm dünyaya yayılan büyük ve çokyönlü bir sosyoekonomik kazanç kapısı elde etmiş oldukları görülmektedir. Diğer yandan çizgi roman türü Türkiye’de ise aslında 1920’lerin sonu ve 1930’lar gibi kısmen erken bir tarihte görülmeye başlanmakla birlikte 1960’ların sonundan 1980’lere kadar olan kısa bir dönem haricinde ciddi anlamda kendi yerel kültürünü, kitlesini, geleneğini, yaratıcı ekollerini ve sürdürülebilir mahiyette bir endüstriyel sektör yapılanmasını tesis edememiştir. Büyük oranda karikatür sanatı geleneğinden yetişerek dünyada yükseliş içerisinde olan bu yeni türdeki ilk yerli üretimleri gerçekleştiren öncü çizgi roman sanatçılarından ardından ikinci fakat Türk çizgi romancılığına en yoğun katkıyı yapmış olan bir nesil olarak Suat Yalaz, Abdullah Turhan, Rahmi Turan ve Sezgin Burak gibi isimlerden oluşan dinamik bir kuşağın ardından ise Türk çizgi romancılığı gerekli yenilenme, olgunlaşma, gelişme, yerli figür ve markalarını yaratma, çizgi roman kültürünün yereldeki yayılım alanını ve kitle hacmini artırma gibi noktalarda gereken atılımları gerçekleştirememiş ve Türk çizgi romancılığının geleceği adına oldukça umut vaat eden bir furya olarak tarihi-fantastik temalı çizgi roman modasının ardından beklenen sektörleşmeyi gerçekleştirememiştir.

Bahsi geçen tarihi-fantastik çizgideki çizgi romanlar ise Türk çizgi romancılığının kısa süren ve devamında kültürel ve sektörel boyutta ciddi bir açılıma sahne olamayan altın dönemin başrolünde yer alan yaratımlar olmakla birlikte bu çizgi romanların çok büyük oran Türk destan geleneğinin kalıplaşmış anlatı formlarından ve merkezi kahraman tipolojisinden beslenmiş olduğu görülmektedir. Kaan, Karaoğlan, Malkoçoğlu ve Tarkan gibi

yaratımların öne çıktığı ve çizgi roman kültür, kitle ve endüstrisinin henüz olgunlaşmadığı bir devirde dikkat çekici bir etki uyandırarak daha sonrasında Yeşilçam sinemasına da yön veren ve kaynak teşkil eden söz konusu furya içerisinde Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Tolga ve Kara Murat gibi çizgi romanlar da bu çizginin en başarılı ve buna bağlı olarak da uzun ömürlü çizgi roman serileri arasına girerek Türk çizgi roman tarihinde öne çıkan başlıca üretimlerden biri olmuştur. Öyle ki elde ettiği başarı ile özellikle 1970'li yıllarda ardı ardına gelen sinema filmelerine de dönüşen bu yaratımlar Türk destan belleği ve buradaki geleneksel merkezi kahraman tipolojisinin yerel bir kültür endüstrisi faaliyetindeki işlenişine dair öncül örneklerden biri olması dolayısıyla çağdaş halkbilim araştırmaları için de çeşitli yönlerden önem taşıyan bir mahiyet barındırmaktadır.

Nitekim yaratıcı endüstriyel sektörler, kültürel miras içerisindeki içerikleri kendi üretim bağlamı içerisinde ekonomik katma değer üreten modern ve popüler bir ürüne dönüştürürken gelenek içerisinde ham ve organik halde bulunan kültürel bilgiyi muhtelif etken ve motivasyonlardan dolayı belli oranda aslına uygun ve tutarlı şekilde işlerken üretim ve adaptasyon işleminin belli aşamalarında ise işlenen ürüne gelenekten farklı, çağdaş kültür dinamiklerine ve ticari kaygılara hitap eden yaratıcı müdahalelerde bulunmaktadır. Sözlü gelenek belleğinin ve buradaki köklü Türk merkezi kahraman tipolojisinin yerel bir kültür endüstrisi ürünü ve ender bir yerli fantastik kültür yaratımı olarak çizgi roman bağlamına aktarım biçiminin ele alındığı bölümlerde de Tolga ve Kara Murat serilerinin bahsedildiği türden bir yapı sergilediği görüşmüştür. Bu bağlamda Turhan'ın çizgi roman kahramanlarının tıpkı Türk destanlarında olduğu gibi tek yönlü bir biçimde mutlak iyi/pozitif karakterler olarak çizildiği; ulusal ülküleri hayata geçirmek adına yurdundan uzaklaşarak çeşitli maceralara atıldıkları, sıradan insanlardan daha üstün bir fiziksel güç, silahşörlük yeteneği, kıvrak zeka, cesaret ve mertlik ile donatılı olarak destanlarda yaygın şekilde oturmuş olan alp/batır tipinin tipolojik özelliklerinin önemli bir bölümünü şahsında topladıkları görülürken diğer yandan ise özellikle çizgi romanın kendi türsel dinamikleri, ticari kaygıların şekil verdiği

bir yönelimle tüketicuyu memnun etme ve satış tirajını arttırmaya yönelik uygulanan hamleler ve Batılı çizgi roman kültür ve ürünlerinin yerele olan etkisi gibi nedenlerden dolayı çizgi romanların olay örgüsünde, buradaki merkezi kahramanın biyografisinde ve davranış örüntülerinde geleneksel destanlarda bulunmayan bir takım değişimler söz konusudur.

Ülkü Kara Düzgün'ün oluşturmuş olduğu Türk merkezi destan kahraman tipolojisindeki maddelerden hareketle; geleneksel destanlarda önemli bir aşamayı teşkil eden ve kahramanın olağanüstü bir doğumla toplumun kolektif ideal ve gereksinimlerini gerçekleştirmek üzere özlediği ve beklediği kişi olduğunu sezdirenen sıra dışı doğum, soylu bir aileye/kökene mensubiyet, olağanüstü şartlarda sürdürülen çocukluk dönemi, Türk epik kültür dairesi ve destan geleneğinde önemli bir geçiş evresi olarak yer edinen merkezi kahramanın bir yiğitlik göstererek ad alması ve buradaki törensel uygulama ile hem bireyin toplumsal kabulünün sağlanması hem de özelde ise merkezi kahramanın yazgılı olduğu büyük maceraya atılmak için hazır olduğunun vurgulanması gibi motiflere Turhan'ın çizgi romanlarında çok fazla yer verilmediği görülmektedir. Burada özellikle çizgi romanların okuyucu ilk andan itibaren eline alması, cezbetmesi ve bu sayede tüketicinin başlangıçtan itibaren sıkılmadan çizgi romanın olay örgüsüne kapılmasını sağlamak yönündeki motivasyon belirleyici olmuş olabilir. Aynı şekilde piyasaya yeni sürülen bir çizgi roman içerisinde merkezi kahramanın doğumu, erken çocukluğu, erginleşme süreci vb. aşamalar, ürün ile yeni tanışan çizgi roman okuyucusunun beklediği aksiyona dayalı heyecan ve macera dinamizmini en azından başlarda onlara yeterince verememe ihtimali nedeniyle okurların baştan kaybedilmesine sebebiyet vermemek için destan geleneğindeki başlangıç kısımların atlanması ve kahramanın direkt olarak maceranın içerisine daldığı bölümlerin öncelenmesi şeklindeki bir tutumu doğurmuş olabilir. Dolayısıyla okuyucu yakalamak ve ilk andan itibaren cezbetmek için çizgi romanlardaki merkezi kahramanların genellikle doğum ve erken çocukluk gibi dönemlerinin atlanarak direkt olarak maceraya atıldıkları sürece odaklı bir başlangıç şablonundan söz etmek mümkündür. Yalnızca tarihi-fantastik temalı

olanlar değil, çizgi romanların spesifik istisnalar dışındaki hemen tüm alt türlerinde geçerli olan bu husus Kara Murat ve Tolga çizgi romanları için de geçerli görünmekte olup buradaki merkezi kahramanların kısa ve yüzeysel bir girizgahın ardından erişkin ve hazır bir biçimde doğrudan asli maceraya atıldıkları görülmektedir.

Diğer yandan incelenen tüm seriler boyunca karşılaşılan yardımcı karakter veya düşmanlardan her bakımdan daha üstün olan merkezi kahramanların fiziksel özelliklerine baktığımızda ise sıradan insanlara karşı bariz bir üstünlük içeren ve bu nedenle sıklıkla şaşkınlığa neden olan bir fiziksel kapasite söz konusu olmakla birlikte geleneksel destanlarda ve bilhassa tarihsel olarak mitik döneme yaklaşan daha eski destan anlatılarında olduğu kadar yoğun bir olağanüstülük görünmemektedir. Burada Turhan'ın çizgi roman kahramanlarının anlatılardaki diğer fügürlerden kendilerini açık bir biçimde ayırtıran ve özelleştiren fiziksel kapasitelerinin ispeten daha gerçekçi bir mahiyete sahip olduğu; bu açıdan Tolga ve Kara Murat'ın, olağanüstülüklerin ütöpik boyutlara ulaştığı Marvel ve DC üretimi fantastik çizgi romanlardaki süper kahraman formlarından ziyade Zagor ve Kaptan Swing gibi gerçeklik ile teması daha ılımlı ve dengeli şekilde kurgulanan çizgi roman kahramanlarına yaklaşmakta olduğu söylenebilir. Turhan'ın çizgi roman kahramanlarının taşıdıkları tüm üstün kahramanlık özelliklerine rağmen yerleşik destan geleneğindeki kahramanlara kıyasla kısmen daha gerçekçi bir kurgusal tasarıma sahip olması, anlatı serileri içerisinde Tolga ve Kara Murat'ın geleneksel destanlardakinden çok daha fazla zor duruma düşmesi ve olağanüstü yardımcı kişilerin dışında oldukça sıradan, hatta zayıf karakterler tarafından da sıklıkla yardım görmesinden anlaşılabilir. Bu anlamda Turhan'ın çizgi romanlarındaki merkezi kahramanlar son derece sık bir biçimde düşman eline düşmekte fakat gerek kendi gayretleri gerekse de kendisine yöneltilen yardımlar sayesinde içerisine düştüğü müşkül vaziyetten daima kurtularak görevini mutlak surette başarıyla neticelendirmektedir. Çizgi roman kahramanının geleneksel destanlardan farklı olarak pek çok kez düşman eline düşmesi bir taraftan anlatıdaki gerilim ve heyecan dozunu arttırmaya

yararken diğ er taraftan ise serüvenin uzatılmasına, böylelikle de daha fazla sayıda yayın yapılmasına hizmet etmektedir.

Çizgi roman türünün kendi iç dinamiğ i ve anlatı geleneğ inden ileri gelen ve buradaki merkezi kahraman ile destan geleneğindeki kalıplaşmış biyografi unsurları arasındaki ayrışmalardan bir diğ erini teşkil eden önemli bir başka husus ise; çizgi romanlarda görevini başarıyla yerine getiren kahramanın destanlarda olduğ u gibi sevdiğ i kadınla evlenerek kendi yerleşik aile düzenini kurduğ u bir yaşam evresine geçmemesidir. Destandan farklı olarak çizgi romanlarda bir serinin sona erişinin ardından farklı seriler ve maceralar ile farklı bağ lamlarda, farklı idealler ve görevlerin peşine düşerek aktif, dinamik ve hareketli bir serüven hayatı süren merkezi kahramanların bu dinamik yaşam biçimi gereğ i belli bir yere, yuvaya ve kadına bağ lı kalmadığ ı ve her maceranın sonunda karşısına çıkan kadınları ve bölgeyi geride bırakarak yalnız başına yeni maceraların yolunu tuttuğ u görülmektedir. Dolayısıyla çizgi romanlarda destanlardan farklı olarak seriler boyunca farklı bağ lamlarda yeni ve farklı maceralara atılan merkezi kahramanın; bu türden hareketli, dinamik ve okuyucuyu sıkmayacak şekilde kendi içerisinde sürekli yenilenen bir serüven hayatı sürdürebilmesi için tek bir bağ lama, yöreye, yuvaya, kadına bağ lı kalmayan bir kahraman yaşantısı kurgulanmaktadır. Çizgi roman sanatç ıları da bu sayede her seferinde hikayeleri belli bir takım bağ layıcı unsurlara uymak zorunda kalmaksızın çok daha özgür ve yaratıcı bir biçimde tasarlayabilmekte, merkezi kahraman ise bir gün seride Hindistan'da iken diğ erinde Orta Asya bozkırlarında gezinip her seride okuyucuya farklı bir imge ve portre sunmayı başaran farklı kadınlarla birliktelik yaşayabilmektedir.

Bu noktada kadınların çizgi romanlardaki kullanım biçimi bağ lamında da gerek Abdullah Turhan'ın gelenekten beslenen fantastik çizgi romanlarında gerekse de söz konusu dönemde üretilen tarihi-fantastik temalı yahut diğ er türlerdeki çizgi romanlarda öne çıkan ortak bir eğ ilimden söz etmek mümkündür. Özellikle Türk destan geleneğ inde yer ettiğ i biçimiyle anlatılarda oldukça sınırlı bir biçimde ve genellikle benzer bir görünümle kendisine yer bulan

kadın karakterlerin tasvir ediliş şekliyle çizgi romanlardaki kadın karakterlerin rolü ve tasvir edilme biçimleri arasında ciddi farklılıklar gözlemlenmiştir. Destanlarda genellikle tıpkı erkekler gibi savaşıklık ve yiğitlik özellikleri göstererek Türk toplumu için ideal birey tipi olan alp/batır tipolojisini üzerinde taşıyan kadın karakterlerin aksine çizgi romanlarda işlenen kadın kahramanlar çoğu zaman bu yönde bir tipolojiden yoksun olmakla birlikte daha ziyade merkezi kahramanın erillik özelliğini, gücünü, cinsel yeterliliğini yücelterek daha belirgin hale getirmeye hizmet eden ve çok büyük oranda abartılı bir çıplaklık içeren cinsel sahnelerde karşımıza çıkarılmaktadır.

Özellikle yaygın taban kitlesini erkek okuyucuların oluşturduğu dönemin çizgi romanları düşünüldüğünde; kadının mutlak rol ve görünürlüğünün tamamen merkezi kahramanın gücünü ve güzelliğini öven, erilliğini belirginleştirerek fiziksel güç açısından olduğu kadar cinsel kapasite açısından da kahramanı yüceltici bir mahiyetle işlendiği görülürken, söz konusu kadın karakterler kendilerine yer verilen sahnelerin büyük çoğunluğunda cinsel açıdan son derece iradesiz, kolayca kendisini kahramana teslim eden ve abartılı bir çıplaklık üzerinden işlevselleştirilen birer cinsel obje hüviyetiyle erkek okuyucu kitlesini tatmin etmek üzerine odaklı bir rol ile özdeşleştirilmişlerdir. Ancak buradaki önemli fark çizgi romanlarda söz konusu şekilde objeleştirilerek tamamen cinsel ve erotik bir boyuta indirgenmiş kadın tiplerinin çok büyük bir bölümünün Türk ve Müslüman olmayan topluluklar arasından, özellikle de merkezi kahramanın düşmanlarının safında yer alan kadınlar arasından seçilmiş olmasıdır. Dolayısıyla çizgi romanlardaki kadın tipleri ekseriyetle sığ ve abartılı bir cinsellik olgusu üzerinden objeleştirilen edilgen karakterler olmakla birlikte bu özellikler Türk ve Müslüman kadınlara yakıştırılmamış, bu nedenle Türk ve Müslüman kadınlar yabancı ve karşıt halklara mensup kadın karakterlere oranla çok daha az sayıda kullanılmıştır.

Bu bağlamda çizgi romanlardaki merkezi kahramanların gelenek içerisinde karşımıza çıkan alp/batır tipinin üstün fiziksel güç, savaşıklık, cesurluk, mertlik, kıvrak zekalılık vb. gibi başlıca bir takım özelliklerini bünyesinde

toplarken çizgi roman türünün kendi kültürü içerisindeki yerleşik anlayışlar, Batılı örneklerin yarattığı etki, ekonomik kaygı ve tiraj beklentileri gibi faktörler nedeniyle de geleneğin dışına çıkan ve hatta kimi zaman gelenekteki destan kahramanı ile çelişebilen nitelik ve tavırlar barındırabildiği görülmektedir. Nitekim yaygın olarak eril bir okuyucu kitlesine hitap eden ve bu kitlenin ilgisini çekerek onların arzularına, beğenilerine ve tatmin alanlarına cevap üreten bir içerik yapısı dizayn ederek ekonomik gelir oranını artırma politikası güden diğer bütün çizgi romanlar, hatta popüler kültürün diğer kategorilerindeki yaratım alanlarında da görüldüğü üzere tarihi-fantastik çizgi romanlarda ve özel olarak Turhan'ın yarattığı Kara Murat ve Tolga adlı serilerde de; geleneksel destan anlatılarında kolektif görev bilinç ve motivasyonu karşısında çok küçük, yüzeysel ve araçsal bir yer kaplayan aşk temasının çok daha baskın bir yoğunluğa sahip olduğu, aynı oranda ileri seviye erotik boyutlara ulaşabilen cinsellik vurgularının da çizgi roman hikayelerinde kullanılan en yaygın imge örüntülerinin başında geldiği ve buradaki merkezi kahramanların da kimi zaman geleneksel kahraman tavır ve etiğine ters düşebilecek bir mahiyetle toplumsal çıkara koşut olan görevlerini ferdi aşk ve cinsellik motivasyonlarının gerisinde bırakıp ikinci plana indirgebileyecek kadar aykırı bir görünüm sergileyebildikleri söylenebilir.

Aynı şekilde destan türünün doğal dinamikleri arasında çok fazla bulunmayan fakat çizgi romanlardaki anlatım konuşma baloncukları üzerinden ilerleyen anlatım tekniği kapsamında çizgi romanın anlatisallık boyutunun merkezinde yer alan diyalog kullanımları içerisinde de merkezi kahramanların okuyucuları etkilemek, eğlendirmek ve güldürmek için geleneksel destanlar ve buradaki kahramanların ciddi tavır ve görünümünden uzaklaşarak devamlı olarak espri yaptıkları, bütün bir toplumun kaderini tayin edecek olan çatışma ve mücadelelerin en ölümcül anlarında bile karşı tarafla alay eden, ironi ve güldürü ögesi taşıyan muzip bir tavır içerisinde oldukları görülebilmektedir. Dolayısıyla tüm bu unsurlar bir araya toplandığında çizgi romanlardaki merkezi kahramanların; çizgi roman okuyucu kitlesinin eğlenmesi, keyifli ve hoşça vakit geçirmeleri, bastırdıkları yahut tam olarak karşılayamadıkları

tatmin alanlarının beslenmesi ve böylece üretimlerin satış rakamlarının yüksek bir irtifada tutularak sektör içi ticari beklentilerin karşılanması gibi motivasyonlar doğrultusunda geleneksel kahraman ile popüler kahraman özelliklerinin tek bir figür üzerinde sentezlenerek bütünleştirildiği bir kahraman tipini taşıdıkları ileri sürülebilir.

Dolayısıyla birbirinden iki farklı dönemin, birey ve toplum yapısının, sosyal bağlamın, kültürel yaşam atmosferinin ürünü olarak destan ve çizgi romanlar doğal bir biçimde birbirlerinden farklı motivasyonlar tarafından farklı koşul ve bağlamlarda yaratılmakta ve farklı yönelimdeki işlevlerin karşılanmasına yardımcı olmaktadır. Bu noktada destanlar, çok daha eskilere uzanan tarihsel dönemlerde ve sözlü kültür bağlamında yaratılarak; ulusal tarih ve yaşanmışlıkların kaydedilmesi, buradaki ortak tarih ve deneyimleri paylaşan topluluğun kültür ve değerlerinin yüceltilerek kolektif hafızadaki yerinin sağlamaştırılması ve burada yatan söz konusu kültürel bilgi, değer, bilinç, öğreti, ideal ve ülkülerin canlılığının korunarak geleceğe aktarılması, destanlardaki müşterek özü paylaşan ve içselleştiren kitlelerin bu metinler etrafında ortak bir şuur, ruh ve duygu durumu ile birbirlerine kenetlenmesi ile kolektif bütünlük ve aidiyetin pekiştirilmesi vb. gibi çok sayıda ve çeşitli yönlerde işlev barındırırken çizgi romanlar ise destanların barındırmış olduğu tüm değer ve içeriklerden beslenerek bir yandan zamanın ruhu ve toplumun geçirmiş olduğu sosyokültürel medeni dönüşümler ile birlikte yitip gitme tehlikesi ile karşı karşıya kalan söz konusu kültürel verilerin tamamen olmamakla birlikte belli boyutlarda canlandırılarak günümüze taşınması ve yeniden popüler, canlı, işlevsel ve aktif dolaşım içerisinde olmasını sağlamaktadır.

Ancak buradaki temel farklardan biri gerek doğa ve gerekse diğer topluluklar ile daha çetin ve sürekli mücadelelerin olduğu dönemlerin ürünü olarak kolektif yaşam içerisinde daha ciddi bir işlevsel görünüme sahip olan destanlara karşın çizgi romanlar ise söz konusu destanların yaratıldığı devirlerin ve bu devirlerde geçerli olan kolektif çaplı gündem maddelerinin

büyük oranda geride bırakılmış olması ve modern dönemin popüler kültür ortamı içerisinde yer alan ve başlıca yaratım motivasyonları arasında ekonomik katma değer üretmek olan endüstriyel bir tüketim unsuru olarak yaratılması itibariyle daha ziyade günümü insanının eğlence ihtiyacını karşılamak üzere bir işlevselliğe sahiptir. İşte her iki tür arasında karşımıza çıkan başlıca farklılıkların önemli bir kısmı zaman içerisinde değişen ve dönüşen birey, toplum ve kültür yapısı kapsamında destan ve çizgi romanın birbirlerinden farklı dönemlerde ve farklı yaratım bağlamlarında, farklı toplumsal işlevleri karşılamak üzere, farklı türden bir yaratım süreci içerisinde geçerek yaratılmış olmasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla çizgi romanlarda karşımıza çıkan radikal farklılıklar arasında hangilerin kültür ve gelenek dolayımında eleştiri konusu olup hangilerin olmayacağı bu noktada oldukça önem taşımaktadır.

Nitekim binlerce yüzyıl öncesinde tamamen farklı bir kültür atmosferi, toplum yapısı, ihtiyaç ve gereksinim skalası içerisinde farklı bir yaratım bağlamında ve farklı teknikler kullanılarak yaratılan bir geleneğin günümüzde doğrudan aynı şekilde, üzerinde hiçbir düzenleme ve güncelleştirme işlemi yapılmaksızın bambaşka bir yaratım bağlamında ve tamamen farklı bir yaratım tekniğiyle yeni bir ürüne dönüştürülüp aynı oranda değişim geçirmiş bir toplumun tüketimine sunmak ve bundan gerçekçi bir işlevsellik ve başarı beklemek çok doğru görünmemektedir. Abdullah Turhan'ın yaratmış olduğu Tolga ve Kara Murat çizgi romanları da buradaki perspektif üzerinden değerlendirildiğinde; söz konusu çizgi roman serisinin Türk sözlü destan belleğini alp tipi özelindeki merkezi kahraman yapısına dair asli temelleri oluşturan birçok motifi ve özelliği taşıdığı, ancak bunun yanında çalışma içerisinde pek çok kez değinilen çeşitli etkenlerden ileri gelerek merkezi destan tipini ve buradaki kültürel değerleri ihlal edebilen de içeriklerin bulunduğu belirtilmiştir. Fakat söz konusu aykırı içeriklerden hareketle, genel düzlemde yaratıcı endüstrileri, özelde ise çizgi roman türünü bütünüyle kültürü deformasyona uğratan, tahrip eden ve içerisini boşaltan bir yaratım alanı olarak tanımlamak oldukça köktenci ve yanlış bir hükümlendirme olacaktır. Çalışmanın son bölümü ise daha ziyade bu konuya ayrılmıştır.

Kültür endüstrisi kavramı bilindiği üzere ilk kez, Frankfurt Okulu bünyesinde ve Eleştirel Kuram etrafında bir araya gelen etkili önemli düşünür olan Max Horkheimer ve Theodor Adorno'nun 1947 yılında yayınlamış oldukları ‘‘Aydınlanmanın Diyalektiği’’ adını taşıyan yapıtla literatüre dahil olmuştur. Burada ‘‘kitlelerin aldatılışı’’ başlığı altında değerlendirmeye alınan kültür endüstrisi kavramının mutlak ve tek yönlü bir biçimde pejoratif bir anlamlandırmaya tabi tutulduğu görülmektedir. Bu noktada kendilerini her türden sömürünün ortadan kaldırıldığı bir topluma yol açmak üzere çalışan kuramcılar olarak tarif eden bu ekolün önde gelen üyeleri olarak Adorno ve Horkheimer; faşizm, kapitalizm ve kültür endüstrileri arasında doğrusal bir ilişki olduğunu iddia ederken, bu endüstrilerin kültürün içerisini boşalttığını, ondaki asli değer ve özü silişkeştirdiği, insanlık için önemli olan otantik değerleri ticari etiket değerleri ile takas ettiği ve bu sayede kültürün, insan kitlelerini aldatarak kapitalist sistemin kölesi haline getiren birer illüzyonist metaya dönüştürüldüğünü söylemişlerdir. Onlara göre faşizm ve kapitalizmin insan üzerindeki tahakküm sistemine hizmet eden kültür endüstrileri otantik kültürleri kendi sektörel fabrikaları içerisinde işleyip bozuma uğratarak popüler kültür ve onu yücelten modaların egemen olduğu toplumsal tüketim alışkanlıkları içerisinde kültür de giderek farklılığını, otantikliğini, özgünlük ve orijinalliğini yitirerek tektipleştirilmekte iken; kapitalizme dayalı modern tüketim toplumun fertleri ise eleştiri, başkaldırı refleksi, özgür düşünce ve yaratıcılık yetileri ellerinden alınmış birer kukla olarak nesneleştirilmekte ve kendi boyunlarındaki pranglara giderek daha da bağımlı hale gelerek sistemin kölesi haline getirilmektedir.

Ancak Frankfurt okuşu düşünürlerinin kapitalizm, modernite, araçsal akıl, popüler kültür ve kültür endüstrilerinin yıkıcı gücü ve yarattığı potansiyel tehditler hakkında belli açılardan haklılık payı barındıran ve önemli uyarılar getiren fikirlerine karşın, benimsemiş oldukları düşünce biçiminin ve bu düşünce sistemini yöneltmiş olduğu eleştirilerin çok büyük oranda; köktenci bir yaklaşım taşıdığı, tarihsel boyutta ve disiplinlerarası düzlemde gerekli

karşılaştırmalı çalışmalardan yoksun olduğu, bu yönelim içerisinde bilimin ve teknolojinin bile giderek şeytanlaştırıldığı, ve kuramın bu sayede savunduğu özgür düşünceden giderek uzaklaşarak tek yönlü ve önyargılı, agresif ve öfkeli bir modernizm eleştirisine dönüştüğü şeklinde değerlendirilerek sonraki dönemlerde yoğun eleştirilere maruz kalmıştır. Bu bağlamda Adorno ve Horkheimer'in burada belirtilen haliyle aşırı karamsar, umutsuzluk telkin eden, tek yönlü, köktenci ve saldırgan düşünce tavırlarının üzerinde; kendi özel hayatlarına da yoğun şekilde tesir eden dönemin faşist hareket ve uygulamalarından, savaş ortamının olumsuz atmosferinden vs. de etkilenmiş olmalarının belirleyici etkisi olduğu düşünülmektedir. Ancak sebep her ne olursa olsun bugün buradaki eleştirilerin kendi içerisinde belli miktarda haklılık payı taşıdığı kabul edilmekle birlikte genel anlamda benimsenen tek yönlü ve tahlil derinliğinden yoksun köktenci yaklaşımlar nedeniyle geçerliliklerini kaybetmiş olduğu ifade edilmektedir.

Nitekim özellikle UNESCO ve WIPO gibi küresel çaplı kuruluşların çalışmalarının da gösterdiği üzere insanlığın kültürel mirasının korunması ve sürdürülebilirliği açısından eski ve demode yaklaşımların kültürü bir antikacı duyarlılığı ile putlaştırarak cam faunusların ardına saklamayı önceleyen korumacı tavrının ciddi anlamda gerçekçi ve uzun vadeye yayılan çözümler üretmediği anlaşılmış; bu bağlamda ise yaratıcı endüstrilerin yapıcı bir yıkım ile zaman içerisinde yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan kültürel miras envanterlerini yeni bağlam ve formlara aktararak onlara güncel toplum yapısına ve insan hayatına uyum sağlayan yeni anlam ve işlevler kazandıran, bu sayede ise kültürel bilgi ve verilerin mutlak bir biçimde atalete, zamanın ve değişimin öğütücü gücüne yenik düşerek yitip gitmesini engelleyebilen mevcut şartlardaki en işlevsel mekanizma olduğu konusundaki hakkı teslim edilmeye başlanmıştır. Diğer yandan yaratıcı endüstriler kültürel mirasının sürdürülebilirliği ve kuşaklararası aktarımı noktasında etkin bir rol oynarken toplumların kendi kültür envanterlerinden beslenen yeni, günvel ve inovatif üretimler ile de toplumsal kalkınma süreçlerinin hızlandırılıp geliştirilmesi ve güçlenmesi noktasında çok büyük bir değer potansiyeli barındırdığı da

yadsınamayacak bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda yaratıcı endüstrilerin gerek kültürel mirasın canlandırılarak sürdürülebilirliğinin sağlanması gerekse de çok boyutlu bir işlevsellikle kolektif çaplı bir sosyoekonomik kalkınma projesi olarak değerlendirilmesine yönelik pratik boyutlu süreçlerin en bariz örneklem alanlarından biri de çizgi roman sektörüdür.

İlk olarak konunun kültürel koruma, etkinlik ve sürdürülebilirlik boyutuna baktığımızda; çizgi romanların sözlü kültür belleği ile modern çağın en etkin kültürel üretim ve etkileşim bağlamlarından biri olan ve Walter J. Ong'un tanımlamasıyla ikincil sözlü kültür ortamı olarak adlandırılan görsel-işitsel dijital kültür bağlamı arasındaki bilgi, veri ve imgelerin yaratıcı ve güncelleştirici bir biçimde aktarımı noktasında işlevsel verimliliği en yüksek bağlantı köprülerinin başında geldiği görülmektedir. Nitekim çizgi romanlar; kolektif bellekte, sözlü ve yazılı kültür ortamında, sözün geniş ve sübjektif imgesel boyutunda süzülen kültürel bilgileri kendi basılı-görsel kültür ortamında işleyerek onları görsel mekanda somutlaştırmakta ve objektif bir imgeselliğe sabitlemektedir. Çizgi romanların sağladığı bu kolaylık bir yandan kültür envanterlerinin işlenerek güncelleştirilmesine imkan tanırken diğer yandan ise buradaki içerikleri çizgi film, animasyon, TV ve sinema filmi, dijital oyun, oyuncak, modern resim, heykel, moda-tasarım, reklamcılık vb. görselliği malzeme edinen çeşitli yaratım alanlarında kullanıma hazır hale getirmektedir.

Özellikle mitoloji, destan, masal, efsane, halk hikayesi vb. gibi sözlü kültür ve halk edebiyatı ürünlerinin son yüzyıllık dilimde çarpıcı bir yükseliş ve yayılım ivmesi gösteren fantastik kültür endüstrisi içerisindeki işlevselliği ve kullanım oranına baktığımızda; gerek kültürel bir deneyim, etkileşim ve yaratıcılık alanı olarak gerekse de buradan elde edilen yüksek miktardaki ekonomik katma değer bakımından ülkemizde fantastik kültür faaliyetleri açısından ciddi bir eksiklik olduğu gözlemlenmektedir. Fantastik kültür; kendi doğal karakteristiği gereği insanın hayal gücünün sınırlarının zorlandığı ve imgesel anlamda

birbirleriyle çelişen farklı duyarlılıkların aynı ortamda uyumlu bir biçimde işlevselleştiği bir yaratıcılık alanı olarak; bireyleri gündelik yaşamın katı ve monoton atmosferinden kaçırmakta, bastırılmış fikir, duygu ve hayallerin ifade ve tatminine imkan tanıyarak bireye ve kitlelere ruhsal ve psikolojik sağaltım ve rahatlama sağlamakta, başta çocuklar olmak üzere modern insanın kendisini geliştirmekte zorlandığı bir alan olarak insan yaratıcılığının gelişmesine katkı sağlamakta ve tüm bunların ötesinde insanın eğlence ihtiyacına kendine özgü bir deneyim ortamı sunmaktadır.

Barındırmış olduğu bu ve benzeri işlevler itibariyle fantastik kültür, özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren başta basılı ve görsel-işitsel dijital medya ortamları olmak üzere yaratıcı endüstrilerin en fazla değer ve kazanç üreten faaliyet alanlarından biri olarak dikkat çekmiştir. Fantastik kültürün taşımış olduğu bu potansiyelin keşfinden itibaren Batı dünyası bu alandaki endüstriyel yaratıcılığa yönelik araştırma, planlama, yatırım ve üretim oranlarını giderek arttırmış ve bunun sonucunda günümüzde küresel boyutlu bir etki gücü, pazar hacmi ve müşteri portföyüne sahip bulunan çok sayıda marka inşa ederek buradan küçük çaplı ülkelerin yıllık gayri safi milli hasıla değerlerini geride bırakan bir zenginlik elde etmişlerdir. Türkiye ise her ne kadar yaratıcı endüstriyel sektörler kapsamında gelişmekte olan ülkeler arasında gösterilse de genel düzlemde fantastik kültür, özelde ise fantastik yazılı edebiyat, çizgi roman, çizgi film, sinema, dijital oyun vb. gibi yaratım alanlarında oldukça kısır bir görüntü çizmektedir.

Bu anlamda fantastik yaratıcı sektörler ve bunun içerisinde özel bir öneme sahip olduğu vurgulanan çizgi roman alanlarındaki işlevsizlik; Türk toplumu açısından hem başta sözlü kültür belleği verileri olmak üzere kültürel mirasın korunması, canlandırılması ve sürdürülebilirliği hem de buradaki içeriklerin toplumsal yaşamın güncel üretim ve tüketim sahalarında ekonomik değer üreterek toplumsal kalkınmaya destek verecek türden işlevsel bir formla yeniden dolaşıma sokulması noktasındaki yüksek potansiyelli kazanımlara karşı ciddi bir yoksunluğu ifade etmektedir. Ancak buradaki yoksunluğun

temel sebebi, Türk kültürünün fantastik yaratıcı endüstrilere gerekli hammadde kaynağını sağlayacak içeriklerden yoksun olması değil, yerel kültür mirası ile söz konusu endüstriyel sektörler arasındaki işbirlikçi bağlantı ve etkileşimin kurulamamış olmasıdır. Türk kültür dünyası aksine, sahip olduğu zengin ve geniş folklor hazinesi ile fantastik kültüre dayalı endüstriyel sektörler için fazlasıyla değerli bir içerik madeni hükmünde olup bu madendeki zenginlikler ise yaratıcı endüstrilerin özellikle fantastik yaratıcılık alanlarında kompleks bir işlevsellikle kurulamamış olmasından dolayı atıl bir biçimde gün yüzüne çıkarılmayı, işlenmeyi ve yeniden ait olduğu toplumun gündelik yaşamındaki kullanım alanlarına döndürülmeyi beklemektedir.

Bu noktada başta çizgi roman gibi fantastik kültür sektörleri olmak üzere yaratıcı endüstriler kapsamındaki ataletin ortadan kaldırılması, yoksunlukların giderilmesi ve önem derecelerine göre eksik kalındığı tespit edilen endüstriyel sektörlerin kurulum yahut geliştirilmesinin sağlanması için devletin çeşitli birimlerinin ve toplumun çeşitli katmanlarından kurum/kuruluş, yatırımcı/sermayedar/sponsor ve çalışanların ortak bir planlama çatısı dahilinde ve işbirliği içerisinde bu konuya eğilmeleri gerekmektedir. Burada ise ilk ve en önemli adımlardan biri çizgi roman ve fantastik kültür sektörlerinin diğer alanlarının gerek yerel kültürün sürdürülebilirliği, sosyokültürel yaşantının zenginliği ve toplumsal kalkınmanın verimliliği açısından taşıdığı önem hakkında ciddi bir farkındalığın oluşturulmasıdır. Daha sonrasında ise belki de tüm bu sürecin en belirleyici adımlarından biri olarak Türk kültür mirası ile çeşitli alt sektörleri içerisinde barındıran yerli bir yaratıcı endüstri arasında yüksek işlevselliğe sahip, yerele özgün bir entegrasyon modelinin yaratılmasıdır. Bu konuda ise başta Türk kültürü ve toplumsal karakteristiği ile benzerlik taşıyan ve aynı zamanda yaratıcı endüstriler alanında gelişmiş bir seviyeye ulaşan dünya ülkeleri tespit edilerek buralarda geliştirilen ve kullanılan modellerden faydalanılabilir. Nitekim, yaratıcı endüstriyel sektörlerdeki yoksunluklara sebebiyet veren başlıca etkenler arasında kültür ile endüstriyi aynı masaya oturtarak karşılıklı saygı, çıkar ve işbirliğine dayanan etkin, özgün, gerçekçi ve uygulanabilir bir modelin olmaması son derece

belirleyici bir konuma sahiptir. Söz konusu modelin geliştirilmesinde ise başta kültür arařtırmacıları olmak üzere Batı dünyası ile karşılařtırılmalı çalıřmalar yürütebilecek olan nitelikli akademik kadroların bu konudaki farkındalık, motivasyon ve çabası son derece önem taşımaktadır.

Diđer yandan gerek bahsedilen entegrasyon modelinin oluřturulması gerekse de sonrasında bu modele uygun düşen pratik adımlamaların hayata geçirilebilmesi için devlet ve özel sektörlerden sağlanan ciddi miktarlarda ekonomik destek ve sermayeye ihtiyaç bulunmaktadır. Buradaki yatırımlar hem yaratıcı endüstrilerin kurulup geliştirilmesi ve devamında iřletilmesi ařamasındaki aktörlerin yetiřtirilmesi ve istihdamı hem de bu endüstrilerin yapılandırılması için gerekli olan teknoloji, teçhizat, arge çalıřmaları vb. alanlardaki eksikliklerin ve yeterliliklerin hacmini belirleyeceđinden sürecin hızı ve kalitesi açasından son derece önem taşımaktadır. Farkındalık oluřturma, model geliştirme ve kaynak yatırımı sağlama gibi kurulum adımlarının ardından ise bir sonraki ařamalarda ise eğitim ve istihdam gibi yine temel boyuttaki diđer konuların düzenlenmesi gerekmektedir. Nitekim kültürel mirası tarayıp içerisindeki envanterlerin hangi sektörlerde nasıl iřlenip deđerlendirileceđi; tanıtım, sunum ve pazarlamalarının nasıl yapılacađı gibi hususlarda salt ve yüzeysel bir esnaf mantıđına sahip kiřilerden ziyade kültürü tanıyan, analiz edebilen ve onun kullanımına karşı şuur ve duyarlı bir tutum sergileyen uzman kadrolardan yararlanılması hem kültürü mümkün olan en yapıcı şekilde iřlenmesi hem de yaratılan ürünlerin kalitesinin yüksek bir derecede tutulması açasından önem taşımaktadır. Bu noktada ise özellikle yerli halkbilim kadrolarının deđerlendirilerek folklor disiplini kapsamında gerekli bilgi birikimi, perspektif, teorik ve pratik metodoloji ve kültüre yönelik yönelik dođru bir şuur ve hassasiyete sahip kiřilerin istihdam edilmeleri, sistemin içerisine entegre olmaları; hem Türk halkbilimi arařtırmalarının ve disiplininin ülke çapındaki deđerini ve dinamizmini arttıracak hem de yerel yaratıcı sektörlerin kültürel mirasın sürdürülebilirliđi ve sosyoekonomik kalkınmanın geliştirilmesi noktasındaki dengelerinin daha etkin ve istendik bir biçimde yürütülmesine katkı sağlayacaktır. Aynı şekilde yaratıcı sektörlerin kilit

noktalarındaki diğ er aktörlerin de genel anlamda kültür bilimi, özelde ise kültürel mirasın korunma, geliştirilme ve devamlılığının sağlanması; diğ er yandan ise yaratıcı endüstrilerin gelişim programlarıyla ilgili olarak bu konuda gelişmiş noktalarda bulunan ülkelerdeki sistem, uygulama ve yenilikler hakkında da en azından belli bir düzeyde eğ itilmeleri de sürecin başarısında olumlu anlamda etkili olabilir.

Yaratıcı endüstrilerin kültürel mirasın korunup canlandırılması ve geliştirilerek sürdürülebilirliğinin sağlanması, aynı zamanda da ekonomik katma değ er üreten sektörlerde değ erlendirilerek toplumsal kalkınma süreçlerinin ilerletilmesine dair yukarıda değ inilen bütün hususlar ve son aşamada getirilen önerilerin başlıca gayesi; başta çizgi roman türü ve ondan beslenen diğ er bütün fantastik kültüre dayalı yaratım sektörleri olmak üzere, kültür ve endüstrinin her ikisinin de çıkarına olacak şekilde birbirine entegre edilmesi yönündeki farkındalığın artması ve bu yönde somut çalışmaların özen ve ivedilikle gerçekleştirilmesine katkı sağlamaya yöneliktir. Nitekim günümüzde yaratıcı endüstrilerin gerek toplumların kolektif hafıza ve kültürel miraslarının işlevsel bir biçimde sürdürülebilirliğinin sağlanması gerekse de kültür ile endüstrisi arasındaki karşılıklı çıkar, saygı ve işbirliğine dayanan yaratıcı etkileşimlerin ürettiğ i ekonomik katma değ er, istihdam ve yumuşak güç arttırımı ile toplumsal kalkınmaya katkı sağlanması yönündeki önemi ve işlevsellik potansiyeli göz önüne alındığında burada değ inilmeye çalışılan süreç ve adımların önemi daha da belirginleşmektedir.

Bu bağlamda kendi kültürel varlık ve etkinliğini koruyarak arttırmak, yabancı kültürlerin tahakkümünden korunmak, kendi kültürel envanterinin sahipliğini edinerek yabancı kültür endüstrilerinin olası sömürülerini önlemek ve bu alandaki etkinlikten devşirilen zenginlik, prestij ve yumuşak güç gibi kazanımlarla uluslararası hiyerarşik ilişkilerde edilgen ve dışa bağımlı bir konumdan etkin ve kendine yeterli bir konuma ulaşmak isteyen toplumlar için; yaratıcı endüstrilere yönelik farkındalık, araştırma, yatırım ve gelişim programlarının hayata geçirilmesi, uzun vadede ve gerçekçi bir perspektif

bağlamında bir çeşit tercih meselesinden ziyade toplumun kültür ve ekonomi başta olmak üzere hayati önem arz eden çeşitli noktalardaki beka, bağımsızlık ve refah durumunun güvence altına alınması açısından belirleyici bir mecburiyet hükmündedir. Bu noktada ise başta halkbilimi gibi kültürü, insanı, toplumu ve yaşamı bir arada değerlendiren kapsamlı disiplinler olmak üzere konuyu farklı açılardan ele alan çeşitli araştırma platform ve kadrolarının kültürel miras ve yaratıcı endüstriler arasındaki gerçekçi ve işlevsel ilişki bağları üzerine olan ilgi ve farkındalık durumlarını arttırarak bu hususta dünyada işleyen süreç ve gelişmeleri de kapsayacak şekilde yerel bağlamdaki yoksunluk ve eksikliklerin giderilmesi yönünde gerçekçi, uygulanabilir ve işlevsel katkılar sağlayan araştırma ve projeler üzerine olan yoğunlaşma ve üretkenliklerini arttırmaları beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- A. Nurettin. (2004). Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü, İstanbul: Leyla İle Mecnun Yayınları.
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (2014). Aydınlanmanın Diyalektiği (Çev. Nihat Ülner ve Elif Öztarhan Karadoğan). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Adorno, T. (2020). Kültür Endüstrisi (Çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel ve Elçin Gen). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Akalın, L. (1980). Edebiyat Terimleri Sözlüğü, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Akgün, Ö. (2008). Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri (Kayıt No. 261623) [İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Alighieri, D. (2019). İlahi Komedi: Cehennem (Çev. Rekin Teksoy). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Alpin, H. (2006). Çizgi Roman Ansiklopedisi. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Altunpınar, M. (2018). Erken Dönem Çizgi Romanlardan 21. YY. Sinema İmgelemine: Kahraman Temsillerinin Etik Duruşlarının İncelenmesi (Kayıt No. 522470) [Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aslan Ayar, P. (2018). Türk Edebiyatında Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik Roman (1876-1960). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Assmann, J. (2018). Kültürel Bellek (Çev. Ayşe Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bakhtın, M. (2001), Karnavaldan Romana, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Balcıoğlu, S. & Öngören, F. (1973). 50 Yılın Türk Mizah ve Karikatürü. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bascom, W. (2019). Folklorun Dört İşlevi. (Çev. Ferya Çalış). Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2 içinde (Ed. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gürçayır Teke). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Baysal Yurdakul, N. (2023). İslami Dönem Türk Destanlarında Kahraman Tipi, Çanakkale: Paradigma Akademi Yayınları.
- Bernstein, J.M. (2019). Sunuş (Çev. Elçin Gen). Kültür Endüstrisi içinde. İstanbul: İletişim Yayınları.

- Bıyıklıođlu, Z. (2022), Fantastik Okuryazarlıđı ‘‘Karanlıđa Merakın Anatomisi’’, İstanbul: Genç Destek Yayınları.
- Bottomore, T. (2016). Frankurt Okulu ve Eleřtirisi (Çev. Ümit Hüsrev Yolsal). İstanbul: Say Yayınları.
- Campbell, J. (2018). Mitolojinin Gücü. İstanbul: MediaCat Yayıncılık.
- Campbell, J. Kahramanın Sonsuz Yolculuđu, (çev. G. Sabri), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Can, M. (2009). Kültürel Miras ve Müzecilik. 16 Eylül 2024 tarihinde <https://teftis.ktb.gov.tr/Eklenti/1279,muserrefcanpdf.pdf?0> adresinden erişildi.
- Cantek, L. (2016). Çizgili Hayat Kılavuzu ‘‘Kahramanlar ve Türler’’, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, Levent. (2019). Türkiye’de Çizgi Roman. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Connerton, P. (2019). Toplumlar Nasıl Anımsar? (Çev. Alâeddin Şenel). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Çobanođlu, Ö. (1999). Halkbilimi Kuramları ve Arařtırma Yöntemleri Tarihine Giriř, Ankara: Akçađ Yayınları.
- Çobanođlu, Ö. (2011). Türk Dünyası Epik Destan Geleneđi, Ankara: Akçađ Yayınları.
- Çobanođlu, Ö. (2021). Ařık Tarzı Kültür Geleneđi ve Destan Türü, Ankara: Akçađ Yayınları.
- Çoruhlu, Y. (2002). Türk Mitolojisinin Ana Hatları. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Demir, A. (2019). Dünya Mitolojisi. İstanbul: Kamer Yayınları.
- Demirel, H. (2015). Türk Destanlarının Ana Unsurları. İstanbul: Ötüken Neřriyat A.ř.
- Demirtař, H. (2014). Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili (Kayıt No. 375284) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Doherty, N. (1945). The Comics: "Mercury & Atlas, Thor & Beowulf". The Clearing House, 19(5): (310-312).

- Edwards, B. (1996). The Popularisation of War in Comic Strips 1958-1988. *History Workshop Journal*. 42(1): (180-189).
- Elçin, Ş. (2004). *Halk Edebiyatına Giriş*, Akçağ Yayınları: Ankara.
- Ergin, M. (1968). *Dede Korkut Kitabı*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ergin, M. (2016) *Dede Korkut Kitabı 1-2*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ergun, M. (2006). *Şor Kahramanlık Destanları*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Ertekin, A. (2013). *Fantastik Yazın*, Erzurum: Fenomen Yayınları.
- Freud, S. (2019). *Uygarlığın Huzursuzluğu* (Çev. A. Can İdemen). İzmir: Cem Yayınevi
- Gerçek, S. (2019). *Matbuat Tarihi*. İstanbul: Büyüyenay Yayınları.
- Gökyay, O. (2000). *Dede Korkudun Kitabı*, İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Gülüm, E. (2015). Yaratıcı Turizm – Halk Kültürü İlişkisi ve Yerelin Popülerleşmesi. *Milli Folklor*, 27(105): 87-98
- Gülüm, E. (2021). Somut Olmayan Kültürel Miras – Kültürel Yaratıcı Endüstriler Etkileşimlerine Kültürel İstatistikler Çerçevesi’nden Bakmak. *Motif Akademi Halkbilim Dergisi*, 14 (34): 468-483.
- Halbwachs, M. (2019). *Kolektif Bellek* (Çev. Zuhul Karagöz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Hansen, W. (2022). *Yunan ve Roma Mitolojisi* (Çev. Ümit Hüsrev Yolsal). İstanbul: Say Yayınları.
- Herbert, W. (2015). *Attila: Hunların Hükümdarı ve Ataları* (Çev. Mustafa Levent Yener). İzmir: İlya İzmir Yayınevi
- Hesiodos, (2021). *İşler ve Günler* (Çev. Azra Erhat, Sabahattin Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hirohito, M. & Prough, J. (2002). The Formation of an Impure Genre—On the Origins of "Manga". *Review of Japanese Culture and Society*, 14: (Aralık 2002): (39-48).
- Hmeros, (2019). *İlyada* (Çev. Azra Erhat, A. Kadir). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hmeros, (2019). *Odyseia* (Çev. Azra Erhat ve A. Kadir). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Honko, L. (1990). *The Kalevala: The Processual View. Religion, Myth, and Folklore in the World's Epics içinde* (Ed. Lauri Honko). Berlin: De Gruyter.
- Horzumlu, A. & Tuztaş Horzumlu, A. (2018). *Çizginin Kahramanları ile Türkiye’de Çizgi Roman’ın Kısa Tarihçesi. Çizgi Roman Kitabı içinde*. (Ed. E. Gürsoy Naskali), İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Hoy, M. (1992). Bakhtin and Popular Culture. *New Literary History*, 23(3): (765-782).
- İbrayev, Ş. (1998). *Destanın Yapısı*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- İlhan, M. (2018). *Kültürel Bellek: Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- İşankul, C. (2001). Alpamiş Destanı ve Dede Korkut Kitabı’ndaki Mitolojik Motifler (Akt. Selami Fedakar). *Milli Folklor*, 13 (52): 60-67.
- Jung, C.G. (2020). *Dört Arketip*. İstanbul: Metis Yayınları
- Kaplan, M. (1985). *Türk Edebiyatı Araştırmaları III. Tip Tahlilleri*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Kara Düzgün, Ü. (2012). Türk Destanlarında Merkezi Kahraman Tipinin Tipolojisi, *folklor/edebiyat dergisi*, cilt:18, sayı:69: 9-46, 2012/1.
- Kara Düzgün, Ü. (2014). *Türk Destan Kahramanı ve Başkurt Destanlarının Tipolojisi*, Konya: Kömen Yayınları.
- Karataş, T. (2001). *Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Perşembe Kitapları.
- Kartalopoulos, B. (2016). *Discovering International Comics*. *World Literature Today*, 90(2): (37-39, 75).
- Kazmaz, S. (1990). *Halk Kültürü Ürünlerinde Telif Hakkı*. Ankara: Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları.
- KDY. (2002). *Cemal Nadir*. İstanbul: Karikatürcüler Derneği Yayınları.
- Kiely, K. (2018). Spanish Comics as Genre. *Hispania*, 101(2): (278-285).
- King, Z. (2016). The Superhero Historicized, Theorized, and Read. *Journal of Modern Literature*, 39(2): (167-170).
- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *The Journal of Japanese Studies*, 24(2): (289-316).

- Kiraz, S. (1985). Türk Edebiyatı Ansiklopedisi, İstanbul: Tercüman Gazetesi Yayınları.
- Kireççi, Ü. (2018). Çizgi Romanın Dili ve Yapısı (Ed. E. Gürsoy Naskali, Çizgi Roman Kitabı (1. Baskı) içinde (s. 39-55), İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Koloğlu, O. (2005). Türkiye Karikatür Tarihi. İstanbul: Bileşim Yayınları.
- Köprülü, O.F. (1989). Alp. TDV İslam Ansiklopedisi. 2: 525. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı, 1989.
- Kumbasar, G. (2018). Amerikan Çizgi Romanlarında ‘Superhero’ Kavramı Üzerinden, Türk Çizgi Romanlarında Türk Kadın Süper Kahraman İncelemesi (Kayıt No. 504693) [Yaşar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Labio, C. (2011). What's in a Name? The Academic Study of Comics and the "Graphic Novel". *Cinema Journal*, 50(3): (123-126).
- Lamarre, T. (2010). Speciesism, Part II: Tezuka Osamu and the Multispecies Ideal. *Mechademia: Second Arc*, 5 (2010): (51-85).
- Lopes, P. (2006). Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books. *Sociological Forum*, 21(3): (387-414).
- Mazur, D. & Danner, A. (2014). *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London: Thames & Hudson Ltd.
- McCloud, S. (2021). Çizgi Romanın Yeniden keşfi (Çev. S. Emre Yavuz), İstanbul: Sırtlan Kitap.
- McNeill, W. (2003). Dünya Tarihi. (Çev. Alâeddin Şenel), Ankara: İmge Kitabevi.
- Meriç, C. (2022). *Kırk Ambar 1 ‘Rumuzü-ül Edep’*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ndalianis, A. (2011). Why Comics Studies?. *Cinema Journal*, 50(3): (113-117).
- Ogi, F. & Fraiser, L. & Bettridge, I. & Kuru, L. (2018). Beyond Borders: Shōjo Manga and Gender. *U.S.-Japan Women's Journal*, 54 (2018): (75-97).
- Oğuz, M.Ö., Ekici, M., Aça., M., Düzgün., D., Akarpınar., R. Bahar, A., Öğüt Eker, G., Arslan, M., Aktan Müge, E., Tuba, S.Ö., ve diğerleri. (2018). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, Ankara: Grafiker Yayınları.

- Ölçer Özünel, E. (2012). Kırk Yama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Geleneğin İcadı ve İmhası, *Milli Folklor*, 24(95), 171-183.
- Ölçer, D. (2006). Popüler Kültürel İmgeler Açısından ‘‘Tarkan’’ Çizgi Romanı Üzerine Bir İnceleme (Kayıt No.186891) [Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Özbek, S. (2019), STAN LEE ÇİZGİ ROMANI VE MİTOLOJİ, Uluslararası Mitoloji Sempozyumu içinde s. 887-898.
- Özdemir, N. (2009). Kültür Ekonomisi ve Endüstrileri ile Kültürel Miras Yönetimi İlişkisi. *Milli Folklor*, 21(84): 73-86.
- Özdemir, N. (2015). Medya, Kültür ve Edebiyat. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Özdemir, N. (2018). Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18(1): 1-28.
- Özdemir, N. (2019). Kuşaklararasılık ve Kültürel Değişme. *Çocuk ve Medeniyet*, 2019 (1): 125-149.
- Özkartal, M. & Sarıca, S. (2020). ‘‘Tarkan Çizgi Roman ve Filmlerinde Yer Alan Türk Mitoloji ve İkonografi Unsurları’’, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(101), 1-14.
- Özkırımlı, A. (2004). *Türk Edebiyatı Tarihi I*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Özlük, N. (2011). *Türk Edebiyatında Fantastik Roman*, İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Özsoy, B.S. (2018). *Dede Korkut Kitabı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Propp, Vladimir. (2018). *Masalın Biçimbilimi*, (çev. M. Rifat, S. Rifat), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Puhov, İ. (2015). *Yakut Kahramanlık Destanı Olonho: Genel Tipler*, (çev. M. Ergun), Konya: Kömen Yayınları.
- Reider, N. (2010). *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*. Utah: Utah State University Press.
- Reijen, W. (2019). *Aydınlanmanın Diyalektiği’ni Alegorik Olarak Okumak*. Frankfurt Okulu içinde (Ed. H. Emre Bağçe). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Said, E. (2022). *Kültür ve Emperyalizm* (Çev. Necmiye Alpay), İstanbul: Metis Yayınları.

- Schreiber, H. (2019). Somut Olmayan Kültürel Miras ve Yumuşak Güç-İlişkiyi Keşfetme, Kültürel Miras Yönetimi içinde. (Ed. Nebi Özdemir ve Adem Öger, Çev. Erol Gülüm). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Schwartz, A. & Rubinstein-Ávila, E. (2006). Understanding the Manga Hype: Uncovering the Multimodality of Comic-Book Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*: 50(1): (40-49).
- Smoodin, E. (1992). Cartoon and Comic Classicism: High-Art Histories of Lowbrow Culture. *American Literary History*, 4(1): (129-140).
- Sostaric, M. (2019). The American Wartime Propaganda During World War II. *Australasian Journal of American Studies*, 38(1): (17-44)
- Stein, D. & Meyer, C. & Edlich, M. (2011). Introduction: American Comic Books and Graphic Novels. *Amerikastudien / American Studies*, 56(4): (501-529).
- Szasz, F. & Takechi, I. (2007). Atomic Heroes and Atomic Monsters: American and Japanese Cartoonists Confront the Onset of the Nuclear Age, 1945–80. *The Historian*, 69(4): (728-752).
- Şahin, H. (2011). Türkmen Destanları ve Destancılık Geleneği, Konya: Kömen Yayınları.
- Şen, S. (2011). Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi (Kayıt No. 302165) [Ankara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Takeuchi, K. (2010). The Genealogy of Japanese "Shōjo Manga" (Girls' Comics) Studies. *U.S.-Japan Women's Journal*, 38 (2010): (81-112).
- TDK (Türk Dil Kurumu), (2011). Türkçe Sözlük, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları
- Temur, N. (2012). Manas Destanı'ndaki Tipler Üzerine Bir İnceleme. Ankara: Kurgan Edebiyatı Yayınları.
- Therborn, G. (2019). Frankurt Okulu. Frankurt Okuku içinde (Ed. H. Emre Bağçe). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Todorov, T. (2017). Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım, İstanbul: Metis Yayınları.
- Togan, Z. (1982). Oğuz Kağan Destanı. İstanbul: Enderun Yayınları.

- Toku, M. (2001). What Is Manga?: The Influence of Pop Culture in Adolescent Art. *Art Education*, 54(2): (11-17).
- Wong, W. (2006). Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond. *Mechademia: Second Arc*, 1: (23-45).
- Yađlı, A. (2021). *Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak izgi Roman*. İstanbul: Kriter Yayınevi.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

TO HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF TURKISH FOLKLORE

Date: 07/10/2024

Thesis Title (In English): Central Hero Typology of Turkish Epics and The Fantastic Comics of Abdullah Turhan

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 05/10/2024 for the total of 440 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled above, the similarity index of my thesis is 3 %.

Filtering options applied**:

- Approval and Declaration sections excluded
- References cited excluded
- Quotes excluded
- Quotes included
- Match size up to 5 words excluded

I hereby declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

Kindly submitted for the necessary actions.

Murat KASAP

Student Information	Name-Surname	Murat KASAP
	Student Number	N21134123
	Department	Turkish Folklore
	Programme	Turkish Folklore

SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR

**As mentioned in the second part [article (4)/3] of the Thesis Dissertation Originality Report's Codes of Practice of Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, filtering should be done as following: excluding reference, quotation excluded/included, Match size up to 5 words excluded.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-15
		Yayın Tarihi Date of Pub.	04.12.2023
	FRM-YL-15 Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu <i>Master's Thesis Dissertation Originality Report</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK HALKBİLİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 07/10/2024

Tez Başlığı: Türk Destanlarının Merkezi Kahraman Tipolojisi ve Abdullah Turhan'ın Fantastik Çizgi Romanları

Yukarıda başlığı verilen tezimin a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 440 sayfalık kısmına ilişkin, 05/10/2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %3'tür.

Uygulanan filtrelemeler*:

- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- Kaynakça hariç
- Alıntılar hariç
- Alıntılar dâhil
- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tezimin herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumlarda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Murat KASAP

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Murat KASAP
	Öğrenci No	N21134123
	Enstitü Anabilim Dalı	Türk Halkbilimi
	Programı	Türk Halkbilimi

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR

* Tez Almanca veya Fransızca yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı Tez Yazım Dilinde yazılmalıdır.

**Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları İkinci bölüm madde (4)/3'te de belirtildiği üzere: Kaynakça hariç, Alıntılar hariç/dahil, 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 5 words) filtreleme yapılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	FRM-YL-09 Yüksek Lisans Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK HALKBİLİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 07/10/2024

Tez Başlığı (Türkçe): Türk Destanlarının Merkezi Kahraman Tipolojisi ve Abdullah Turhan'ın Fantastik Çizgi Romanları

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır.
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne veya ruh sağlığına müdahale içermemektedir.
4. Anket, ölçek (test), mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme gibi teknikler kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen araştırma niteliğinde değildir.
5. Diğer kişi ve kurumlardan temin edilen veri kullanımını (kitap, belge vs.) gerektirmektedir. Ancak bu kullanım, diğer kişi ve kurumların izin verdiği ölçüde Kişisel Bilgilerin Korunması Kanuna riayet edilerek gerçekleştirilecektir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Murat KASAP

Öğrenci Bilgileri	Ad-Soyad	Murat KASAP
	Öğrenci No	N21134123
	Enstitü Anabilim Dalı	Türk Halkbilimi
	Programı	Türk Halkbilimi

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR

* Tez Almanca veya Fransızca yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	Doküman Kodu Form No.	FRM-YL-09
		Yayın Tarihi Date of Pub.	22.11.2023
	FRM-YL-09 Yüksek Lisans Tezi Etik Kurulu Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for Master's Thesis</i>	Revizyon No Rev. No.	02
		Revizyon Tarihi Rev.Date	25.01.2024

HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF TURKISH FOLKLORE

Date: 07/10/2024

ThesisTitle (In English): Central Hero Typology of Turkish Epics and The Fantastic Comics of Abdullah Turhan

My thesis work with the title given above:

1. Does not perform experimentation on people or animals.
2. Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.).
3. Does not involve any interference of the body's integrity.
4. Is not a research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from the participants by using techniques such as survey, scale (test), interview, focus group work, observation, experiment, interview.
5. Requires the use of data (books, documents, etc.) obtained from other people and institutions. However, this use will be carried out in accordance with the Personal Information Protection Law to the extent permitted by other persons and institutions.

I hereby declare that I reviewed the Directives of Ethics Boards of Hacettepe University and in regard to these directives it is not necessary to obtain permission from any Ethics Board in order to carry out my thesis study; I accept all legal responsibilities that may arise in any infringement of the directives and that the information I have given above is correct.

I respectfully submit this for approval.

Murat KASAP

Student Information	Name-Surname	Murat KASAP
	Student Number	N21134123
	Department	Turkish Folklore
	Programme	Turkish Folklore

SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR