

**TÜRK SİNEMASINDA**  
**1960-1980 YILLARI ARASINDA**  
**ÇİZGİ ROMAN UYARLAMASI FANTASTİK FİLMLERDE**  
**ERKEK KAHRAMAN TEMSİLİ**  
**Haşim DEMİRTAŞ**  
**(Yüksek Lisans Tezi)**  
**Eskişehir, 2014**

**TÜRK SİNEMASINDA 1960-1980 YILLARI ARASINDA ÇİZGİ ROMAN  
UYARLAMASI FANTASTİK FİLMLERDE ERKEK KAHRAMAN TEMSİLİ**

**Haşim DEMİRTAŞ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı**

**Danışman: Yar. Doç. Dr. Canan ULUYAĞCI**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Eylül, 2014**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

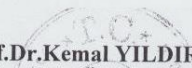
**Haşim DEMİRTAŞ'ın, "Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili" başlıklı tezi 19 Eylül 2014 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.**

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Yrd.Doç.Dr.Canan ULUYAĞCI

Üye : Prof.Dr.A.Haluk YÜKSEL

Üye : Doç.Dr.D.Alper ALTUNAY

  
Prof.Dr.Kemal YILDIRIM  
Anadolu Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

## Yüksek Lisans Tez Özü

# TÜRK SİNEMASINDA 1960-1980 YILLARI ARASINDA ÇİZGİ ROMAN UYARLAMASI FANTASTİK FİLMLERDE ERKEK KAHRAMAN TEMSİLİ

**Haşim DEMİRTAŞ**

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı**

**Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eylül 2014**

**Danışman: Yar. Doç. Dr. Canan ULUYAĞCI**

Bu çalışma, Türk sinemasında “fantastik” olarak geçen ve 1960 ila 1980 yılları arasında çekilmiş çizgi roman uyarlaması filmlerde yer alan erkek kahramanların temsilini ortaya koymaktadır. Buna göre, erkekliliği oluşturan değerler ekseninde, çizgi romanlarda görülen kahraman göstereni ile bu çizgi romanların Türk sinemasındaki uyarlamalarında kahramanın görev zincirinin nasıl kurulduğuna odaklanılmıştır.

Yapılan alan çalışmaları ile “fantastik”, “erkeklik” gibi kavramlar açıklanmış ve çizgi roman’ın dünya’daki ve Türkiye’deki gelişimi anlatılmıştır. Bu kapsamda örnekleme alınan Karaoğlan, Malkoçoğlu ve Süpermen çizgi romanlarının erişilebilen en eski sayıları okunup “erkeklik” değerleri ortaya konulmuştur. Yöntem kısmında ise *yapısalcı çözümlene* ve Joseph Campbell’in *monomit* kavramı açıklanmıştır. Bulgular ve Yorum kısmında ise örnekleme alınan filmler, monomit kavramına göre analiz edilmiştir.

1960-1980 yılları arasında çekilen fantastik filmlerin sayıca fazlalığından ve birçoğunun kopyalarına erişmenin güçlüğünden ötürü, amaçlı örnekleme tercih edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Roman, Fantastik, Kahraman, Monomit, Erkeklik

## Abstract

### **REPRESENTATION OF THE MALE HERO IN FANTASTIC FILMS BASED ON COMIC BOOKS BETWEEN 1960 and 1980 in TURKISH FILM INDUSTRY**

**Haşim DEMİRTAŞ**

**Department of Cinema and Television**

**Anadolu University, Social Sciences Institute, September 2014**

**Supervisor: Assist. Prof. Dr. Canan ULUYAĞCI**

This study discusses the representation of the male protagonist styled as "fantastic" films based on comic books produced between 1960 and 1980 in Turkish Film Industry. Accordingly, the study focuses on how the chain of tasks of the hero in the cited comic books as well as the chain of tasks of the protagonist in the adaptation of these comic books in Turkish cinema was established in the axis of the values that constitute masculinity.

Concepts such as "fantastic" and "masculinity" were explained with the case studies which were conducted and development of the comic books in Turkey and in the world were explained. In this context, the oldest accessible issues of the sampled comic books named "Karaoğlan", "Malkoçoğlu" and "Superman", were read and "masculinity" values have been determined. *Structural Analysis* and Joseph Campbell's *monomyth* concept were explained in the part incident to the method. The sampled movies were analyzed according to the said monomyth concept in the Findings and Interpretation part.

Purposive sampling was preferred due to the abundance of fantastic films produced between 1960 and 1980 and difficulty of accessing to the copies of most of them.

**Keywords:** Comics, Fantastic, Hero, Monomyth, Masculinity

30/09/2014

### **Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi**

Bu tez çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Haşim DEMİRTAŞ

## **Özgeçmiş**

Haşim DEMİRTAŞ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Yüksek Lisans

### **Eğitim**

Lisans, 2007 Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Lise, 2003 Elazığ Ahmet Kabaklı Anadolu Öğretmen Lisesi

### **İş**

2012 – Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi

2010-2012 Araştırma Görevlisi, Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi

2009-2010 Haber Editörü, Kanal 9

2009-2010 Reji Asistanı, Focus Film, Unutma Beni Dizisi

### **Kişisel Bilgiler**

Doğum yeri/yılı: 26.11.1985/Elazığ Cinsiyet: Erkek Yabancı Dil: İngilizce

## İçindekiler

Jüri ve Enstitü Onayı.....	Error! Bookmark not defined.
Yüksek Lisans Tez Özü .....	iii
Abstract .....	iv
Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi.....	Error! Bookmark not defined.
Özgeçmiş.....	vi
1. Giriş.....	1
1.1. Problem .....	1
1.2. “Fantastik”i Tanımlamak .....	3
1.3. Sinemada Fantastik.....	12
1.4. Toplumsal Cinsiyet ve Cinsel Rol .....	17
1.4.1. “Erkek” olmak!.....	18
1.4.2. Erkeğin yüceltilmesi: Kahraman .....	25
1.5. Çizgi Roman ve Kahraman .....	33
1.5.1. Çizgi romanın dünyadaki gelişimi ve genel özellikleri.....	33
1.5.2. Türkiye’de çizgi romanın tarihi ve gelişimi .....	41
1.6. Örnekleme Alınan Çizgi Romanlarda Erkeklik Göstergeleri.....	51
1.6.1. Karaoğlan .....	51
1.6.2. Malkoçoğlu .....	54
1.6.3. Süperman.....	57
1.7. Amaç.....	60
1.8. Önem .....	61
1.9. Varsayımlar .....	61
1.10. Sınırlılıklar .....	61
1.11. Tanımlar.....	61



2.	Yöntem .....	63
3.	Bulgular ve Yorum .....	67
3.1.	Karaođlan Altay'dan Gelen Yiđit (1965) .....	67
3.1.1.	Filmin künyesi .....	67
3.1.2.	Oyuncular .....	67
3.1.3.	Filmin konusu .....	67
3.2.	Karaođlan Baybora'nın Ođlu (1966) .....	71
3.2.1.	Filmin künyesi .....	71
3.2.2.	Oyuncular .....	72
3.2.3.	Filmin konusu .....	72
3.3.	Malkođođlu Cem Sultan (1969) .....	76
3.3.1.	Filmin künyesi .....	76
3.3.2.	Oyuncular .....	76
3.3.3.	Filmin konusu .....	77
3.4.	Malkođođlu Akıncılar Geliyor (1969) .....	82
3.4.1.	Filmin künyesi .....	82
3.4.2.	Oyuncular .....	82
3.4.3.	Filmin konusu .....	82
3.5.	Süpermen Dönüyor (1979) .....	87
3.5.1.	Filmin künyesi .....	87
3.5.2.	Oyuncular .....	87
3.5.3.	Filmin konusu .....	87
3.6.	Süper Adam İstanbul'da (1972) .....	93
3.6.1.	Filmin künyesi .....	93
3.6.2.	Oyuncular .....	93

3.6.3.    Filmin konusu.....	93
4.    Sonuç ve Öneriler .....	98
4.1.    Sonuç .....	98
4.2.    Öneriler .....	103
Kaynakça .....	105

## 1. Giriş

### 1.1. Problem

İnsan, dünya üzerinde var olduğundan itibaren bir iletişim ağının içine girmiştir. Gerek diğer insanlar ile ve gerek doğa ile bağ kurmuş, hayatını şekillendirmeye çalışmıştır. Bir semboller dizgisi olan dil, o dönemlerde farklı biçimlerde vardı. Diyalog kurmak için jest ve mimiklerin kullanılmasının yanı sıra mağara duvarlarındaki resimler bilinen en eski dildir. Gün içinde yapılan bir eylem ya da bir av sahnesinin duvara çizilmesi, ilkel insanın yaşadığı dönemin içinde bir öneme sahip olduğu kadar yüzbinlerce yıl ötesinin anlatılarına da esin kaynağı olması nedeniyle önemlidir.

Avlanan ilk insan, aynı zamanda yeryüzünün ilk kahramanıdır. Yırtıcı hayvanlarla mücadele kararlılığı, cesareti, öteki insanları koruma ve besleme gayreti onu ister istemez farklı bir statüye yerleştirir. En basitinden bir av sahnesi binyıllar boyunca farklı kültürler ve medeniyetler tarafından sürekli yeniden okunmuş ve bir kahraman imgesi yaratmıştır. Mitoloji de farklı değildir. Yarı insan yarı tanrı Herkül'ün yaşamı mitoloji ve kahramanlık üzerine çalışan birçok kişiye göre ilk kahramandır. Herkül de canavarlarla, vahşi hayvanlarla mücadele eder, çeşitli görevleri yerine getirir. Tüm bunlar ona "kahraman" statüsü verilerek ödüllendirilir.

Böylece kahraman, sözel ve yazılı kültür ürünlerinde daha fazla yer almaya başlamıştır. Halk masallarına konu olmuş; şiirlerin, romanların, çizgi romanların ve sinemanın popüler ögesi haline gelmiştir. Her ne kadar çizgi roman ile mağara resimleri arasında sadece çizgisel bir yakınlık olsa da amaç ve nitelik bakımından birbirlerinden farklıdırlar. Sadece bu çizgisel benzerlikten yola çıkarsak, mağara duvarlarındaki temsillerden çizgi romana; çizgi romandan sinemaya zorlama da olsa bir bağ kurmak mümkündür. Statik halde bulunan gerçeğin bir yansıması olan resim/temsil, teknolojinin gelişmesi ile canlılık kazanmış ve aynı resim/temsil, bu defa gerçeğin kendisiymişçesine hikayeler anlatmaya başlamıştır.

1895 yılı hem sinema için hem de çizgili anlatım için milattır. Her iki sanat, birbirlerinden etkilenmiştir ve anlatım biçimlerinde benzerlikler mevcuttur. Hikaye anlatımı açısından bakacak olursak çizgili anlatımlar, sinemaya göre daha yetkindir.

Richard Outcault'un The World gazetesinde yayınlanan The Yellow Kid adlı kahramanı, kitlelerin dikkatini çekmiştir. Bu kadar popüler olan bir kahraman elbette sinemanın dikkatinden kaçmamıştır. 1900 yılında Biograph şirketi, The Yellow Kid'i **Trouble in Hogan's Alley** adıyla sinemaya ithal etmiştir. Çizgili anlatımlar ile sinema ilk kez bu şekilde bir araya gelmiş ve özellikle sesin sinemada kullanılmaya başlanması ile birlikte çizgi kahramanlar dizi filmlerin de kahramanları olmuştur. Bu filmler çok tutulmalarına karşın Hollywood tarihinde ucuz yapımlar olarak nitelendirilir. Asıl büyük patlama ise 1970 ve sonraki yirmi yıl boyunca, teknolojinin de gelişmesi ile birlikte, beyaz perdeye geçen Superman ve Batman çizgi kahramanlar ile gerçekleşir (Gürata, 2004: 54). Özetlemek gerekirse, önce gazete sayfalarında başlayan serüvenler, ticari rekabete; ticari rekabet de çizgi roman kahramanlarının doğumuna yol açmış; gittikçe popülerleşen bu kahramanlar gazete ve dergi sayfalarının cansız, statik figürleri olmaktan çıkmış ve ete kemiğe bürünerek başka bir dünyanın kahramanları olmuştur.

Önceleri çizgili anlatılar daha sonraları ise çizgi romanlar, sadece Hollywood'u değil, tüm dünya sinemalarını etkilemiştir. Hazır bir içerik olan çizgi romanlar, senaryolaştırılarak sinemaya uyarlanmış böylece bir popüler anlatı, başka bir popüler anlatı aracılığıyla yeniden üretilmiş ve kitlelere sunulmuştur. Yeşilçam da 1960'ların ikinci yarısından başlamak üzere 1970'lerin sonuna dek çizgi roman uyarlamalarına sıklıkla başvurmuştur. Yapımcılar, çizgi romanların hazır okuyucu kitlesinin hayranı olduğu kahramanı sinemada izlemekten çekinmeyeceğini düşünerek dönemin popüler çizgi romanlarını, çoğu kez Türkçeleştirme ve yerlileştirme yöntemi (Scognamillo, 1973: 63-69) ile sinemaya uyarlamıştır.

Bu çalışma, Türk sinemasının altın çağı olarak nitelendirilen ve nicel olarak fazla sayıda filmin çekildiği 1960'lı yılların fantastik film örneklerini başlangıç noktası olarak belirlemiştir. Söz konusu filmler, Joseph Campbell'ın dünyadaki farklı mitolojik anlatıların, birbirinden habersiz bir şekilde, aslında aynı olay örgüsüne sahip olduğunu ve bu hikayelerdeki kahramanların yolculuklarını *yola çıkış-erginlenme-dönüş* çevrimi dahilinde tamamladıklarını belirten *monomit* kavramı çerçevesinde incelenecek ve filmlerdeki kahraman temsillerinin, monomit ile uyumlu olup olmadığına bakılacaktır.

Çalışmanın ilk bölümünde “fantastik” kelimesinin etimolojisine değinilecek, daha sonra ise bir tür olarak fantastiğin nasıl ele alındığı ve türü oluşturan özelliklerin ne olduğu açıklanmaya çalışılacaktır. Ardından “erkek” kavramı temel alınarak “kahraman” olgusu tanımlanacak ardından ise fantastiğin sinemada nasıl ele alındığı üzerinde durulacaktır. Örnekleme alınan filmler, yerli ve yabancı çizgi roman kahramanlarının Yeşilçam uyarlamaları olmasından dolayı dünyada ve Türkiye’de çizgi romanın gelişim süreci açıklanacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise araştırmanın modeli, evreni ve örnekleme ele alınacaktır.

Üçüncü ve son bölümde ise filmler analiz edilerek elde edilen bulgular değerlendirilecektir. Bulguların Campbell’ın monomit’inde belirttiği kıstaslara uygunluğu karşılaştırılacaktır.

Bu çalışma, “1960 – 1980 yılları arasında çekilen ve fantastik olarak nitelendirilen çizgi roman uyarlamalarında var olan erkek kahramanın Türk Sinemasına nasıl yansdığı” sorusuna yanıt aramaktadır.

## 1.2. “Fantastik”i Tanımlamak

“*Fantastik*” kelimesinin kökeninde Latince “*fantasticum*” sıfatı bulunur. Yunanca *phantesein* fiili, “görünür kılma, gibi görünmek, olağanüstü olaylar söz konusu olduğunda kendini göstermek, görünmek” anlamını taşır. *Phantastikon* sıfatı, “temelsiz şeyler hayal edebilme yeteneği” anlamına gelen *phantastiké* ismine dönüşmüştür. İlk olarak orta çağ’da kullanılan *fantastique* sıfatı daha sonraları Godefroy tarafından “cin tutmuş” anlamına gelecek şekilde kullanılmıştır. Hatta Godefroy “şeytan girmiş” anlamına gelen “*demoniacle*” kelimesi ile “*fantastique*” kelimesini yakın anlamlı olarak ele almıştır. Birbiriyle ilişkili sıfat ve isimlerden bir diğeri ise “kaçık, aldatıcı” anlamına gelen *Fantasieus* sıfatıdır. 1831 tarihli *Le Dictionnaire de L’Academie*’de *fantastique* kavramı “boş düşlere, kuruntulara dayanan; cismani, bir varlığı, bir gerçekliği olmayan görüntü” olarak tanımlanan kavram, 1863 tarihli *Dictionnaire de la Langue Français*’te ise : “yalnızca imgelemde var olan; yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan” anlamlarıyla açıklanmıştır. Sözlükte kavrama örnek olarak

“fantastik öyküler: Genel olarak söylendiği gibi peri masalları, hortlak öyküleri ve özellikle Alman Hoffmann’ın itibar kazandırdığı, doğaüstünün önemli rol oynadığı bir öykü türü” denilmektedir (Steinmetz, 2006:8).

Türk Dil Kurumu’na (TDK, 2013) göre ise *fantastik* kavramının iki anlamı vardır:

1. Hayali.
2. 18. yüzyıldan başlayarak Fransa’da gelişen bir edebi tür.

Fantastik kelimesinin etimolojisi, bize, kavramın gerçekte var olmayan, hayal gücüne dayanan, olağanüstü varlık veya olayları tanımlayan bir içeriğe sahip olduğunu göstermektedir. Steinmetz, fantastik kavramının Doğu uygarlıklarında, İslam ve Japon İmparatorluğunda, Batı’ya ait bir gerçekliğin tarifi için kullanıldığını ve İslam anlayışında fantastiğin bir küçümseme belirten “*hikayat hurafiyya*” olarak görüldüğünü söyler (2006:10).

“Fantastik” kavramını ve “fantastik olanı” tanımlayabilmek için sinemaya göre çok daha eski bir sanat olan edebiyat alanına girmek gerekir. Fantastiğin, son yıllara kadar sinemada çok fazla ilgi görmemiş olması ve çoğunlukla korku sineması içerisine yerleştirilmesi, onun incelenip tanımlanmasını geciktirmiştir. Edebiyat ise, romanlar vasıtasıyla “fantastik”i bize yüzyıllar öncesinden tanıtmış ve onu daha derinlemesine tanımlamıştır. Bir türden ziyade, sadece “fantastik öğelerin” yazın türlerinde yer alması 17. yüzyıla; fantastiğin bir tür olarak ortaya çıkması ise 18. yüzyılın sonlarına denk düşmektedir. Belirlenimcilik (determinizm) de aynı dönemlerde ortaya çıkmış; insanlar bir yandan bilimsel bilgi ile aydınlanırken; öte yandan gizemli, büyülü, olağanüstü varlıkların/dünyaların sırrını merak etmişlerdir. Bu birbirinin zıttı iki kutup, fantastik edebiyatın özelliklerini de belirler (Ertem, 2006: 12). Edebiyatın yaptığı tanımlar, yazın tarihçileri tarafından “izlekler” açısından ele alınır. Bazı modern yazın araştırmalarında ise fantastiğin söylemsel özellikleri ön plana çıkarken; kültürel açıdan da fantastiğin tanımlandığını görürüz. Kültürel tanım yapanlar, nedensellik bağlamında, olayların durağan, değişmeyen, nesnel bir düzen içerisinde meydana geldiği inancına sahip Çin ve Japon kültürünü dayanak noktası olarak görürler. Doğal yaşamda meydana gelen bir doğaüstü olayın yarattığı korkunun fantastiği belirlediği varsayılır (Öztokat, 2006: 39).

Rus felsefeci Vladimir Soloviov ise 19. yüzyılda fantastiği tanımlarken kararsızlık vurgusu yapmaktadır: “Gerçek fantastikte her zaman, fenomenlerle ilgili basit bir açıklama getirmenin dışsal ve biçimsel olasılığı bulunur, ancak bu açıklama iç olasılıktan tümüyle yoksundur” (Aktaran Todorov, 2012: 32) diyerek bu kararsızlığı ortaya koyar.

Soloviov’un çağdaşı İngiliz yazar Montague Rhodes James de fantastiği tıpkı Soloviov gibi ikili çözüm yolunun varlığı ile açıklamaktadır: “Doğal bir açıklamaya götürecek bir çıkış kapısı bulunması kimi zaman gerekli, ama şunu da eklemeliyim: Bu kapı öyle kullanmaya elverişli olacak kadar da geniş olmamalı.” (Todorov, 2012: 32).

Olga Reimann da kahramanın gerçek ve fantastik arasında sıkışıp kaldığını, çevresindeki olayları şaşkınlıkla izlediğini belirtir ve bir kararsızlık halinden bahseder. Ancak Reimann’ın tanımı Soloviov ve James’in tanımından farklıdır. İlk iki tanımda bir olayın doğal ya da doğaüstü olup olmadığının kararsızlığını okuyucunun kendisi yaşarken; Reimann’ın tanımında bu kararsızlığı olay kahramanın kendisi yaşamaktadır. (Todorov, 2012: 32).

P.G Castex’in *Conte Fantastique en France* (Fransa’da Fantastik Öykü) adlı kitabında gerçek hayatta esrarlı bir olayın aniden meydana gelmesi fantastiğin karakteristik özelliği olarak belirtilir. Louis Vax, *L’Art et la Littérature Fantastiques* (Fantastik Sanat ve Edebiyat) adlı eserinde “Fantastik anlatı...bizim yaşadığımız gerçek dünyada yaşayan, bizler gibi ancak birdenbire kabul edilmesi olanaksız bir olay karşısında kalmış insanlar sunmayı sever” demektedir. Roger Caillois ise *Au Coeur du Fantastique* (*Fantastiğin İçinde*) adlı kitabında fantastiği “Tüm fantastik, bilinen düzenin bozulması, gündeliğin değişmez yasallığı içinden kabul edilemeyecek olanın fişkırmasıdır” (Aktaran Todorov, 2012: 32-33) şeklinde tanımlar. Fransız yazar Th. Gautier’ye göre ise fantastik, gerçekleşmesi bir olaya bağlı olmayan, nedensiz ve açıklanamayan şeydir (Aktaran Ertem, 2006: 11).

Fantastik kavramı tanımlanırken üzerinde durulması gereken konu, kararsızlık ve şaşkınlığı yaşayanın kim olduğudur: Okuyucu/seyirci mi yoksa olay kahramanının kendisi mi? Todorov (2012: 37), *Fantastik* adlı yapıtında bu soruya cevap aramış ve

Polonyalı yazar Jan Potocki'nin "*Saragossa'da Bulunan Elyazması*" adlı romanının kahramanı Alphonse'nun bir dizi olayları yaşayıp yaşamadığı kuşkusunu örnek olarak vermiştir. Roman kahramanının "şeytanların beni kandırmak üzere asılmış insanların bedenlerini canlandırdığına neredeyse inandım" cümlesinin altını çizen Todorov, kararsızlığın fantastiğin yapıtaşı olduğunu belirtmektedir. Eş deyişle, "Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte olağanüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır. Fantastik kavramı böylece gerçek ve düşsel olana göre tanımlanır" (Todorov, 2012: 31). Castex de Todorov'un fantastikteki gerçekliğe ilişkin yaklaşımına yakın bir görüş belirtir: "Zihnin yerinden yurdundan uzaklaşmasını ifade eden mitolojik anlatıların veya peri masallarının geleneksel uydurmacılığından farklı olarak fantastik, gerçek yaşam çerçevesine gizemin zorla dahil edilmesi"dir (Steinmetz, 2006: 16).

Öte yandan "fantastik bir kararsızlık süresi kadardır: Algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, 'gerçeklik' olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişinin ortak kararsızlığı." diyen Todorov (2012: 47), okuyucunun yaşadığı kararsızlığın fantastiği belirlediğini söyler. Okuyucunun hikayede olup biteni, yani hikayenin gerçeğini bilmesinin, okuyucunun öykü kişinin dünyasına zorunlu olarak gireceğini belirtir ve ardından "okuyucu"dan kastedilenin gerçek bir kişiyi değil; kişinin metin içindeki işlevini kasteder (2012: 37). Okucunun işlevi, metni yorumlamasıdır. Anlaşılacağı üzere Todorov'un fantastiğe yaklaşımı okuyucu merkezlidir. Metnin sonunda, kanunları ve sınırları belli, olabilmesi mümkün olan ve olmayan ayrımının net olarak çizildiği dünyada sıradışı bir durum meydana geldiğinde, okuyucu ve olay kahramanı bir karar vermek ve şu soruları kendisine sormak zorundadır: Olay, öykü kişinin hayal gücünün bir ürünü müdür ? Bu durumda dünyanın yasaları değişmez. Okuyucu *tekinsiz* türe girmiş olur. Yoksa olay gerçekten meydana gelmiş midir? Bu durumda ise gerçekliğin varlığı, kişinin bilmediği yasalara dayanır. Bu sefer de okuyucu *olağanüstü* türün alanına girmiştir. İşte Todorov'a göre de bu belirsizlik hali, fantastiğin ortaya çıkmasını sağlar. Fantastik bu iki türün arasındadır. Tekinsiz, olağanüstü ve fantastik zaman bağlamında tanımlanır. " 'Olağanüstü', bilinmeyen, hiç görülmemiş, gelecek bir olayın karşılığıdır; "tekinsiz" anlatıda ise açıklanamaz olan, bilinen olaylarla, öncesi olan bir deneyimle, dolayısıyla geçmişe



göndermeyle ilişkilendirilir. Fantastiğe gelince, başlıca özelliği olan kararsızlık apaçık şimdiki zamanda yer alır.” (Todorov, 2012: 48). Todorov’un bakış açısı aşağıdaki şema ile özetlenebilir.



Şekil 1. Todorov’a Göre Fantastik

**Kaynak:** Todorov, 2012: 50.

Tekinsiz ve olağanüstüyü de kademelendiren Todorov’a göre, **Tekinsiz-fantastik**, hikaye boyunca anlatılan doğaüstü olayların sonuç bölümünde mantıklı izahlarının yapılması ile biter. Gerçekliğinden hem okuyucunun hem de olay kahramanının şüphe duyduğu olaylar *rastlantılar, rüya, uyuşturucunun etkisi, kandırmacalar, hileli oyunlar, duyuların yanılması ve delilik* gibi nedenlerle açıklığa kavuşur. Öykü kişisi, bu sebeplerden dolayı şuurunu kaybetmiştir ancak daha sonra mantıklı açıklamayı kabul eder. Sınırları muğlak olan **saf-tekinsiz** tür ise “*tümüyle aklın kurallarıyla açıklanabilecekken bir şekilde inanılmaz, olağanüstü, şoka uğraticı, sıra dışı, endişe uyandırıcı, tuhaf olaylar anlatılır ve bunlar, bu anılan özelliklerinden dolayı öykü kişisinde ve okurda fantastik metinlerden alışageldiğimiz türde bir tepki uyandırır*” şeklinde açıklanır. Genelde korku şeklinde olan bu tepkiden dolayı bu alttürün sınırları muğlaktır. **Olağanüstü fantastik** ise fantastik gibi görünüp, doğaüstünün kabulüyle sona eren bir anlatıya sahiptir. **Saf olağanüstü** de tıpkı tekinsiz gibidir ve net sınırları yoktur. Öyküde meydana gelen olayların doğası, olaylar karşısında verilen tepkiden daha önemlidir ve bu alt türü belirleyen kriterdir. Olağanüstüde meydana gelen

doğüstü olaylar, tıpkı peri masallarında olduğu gibi, okuyucuyu şaşırtmaz. Olağanüstü, kendi içerisinde doğüstünü kullanarak alt türlere ayrılır. Gerçek dünyanın sınırlarıyla, ölçekleriyle, boyutlarıyla çelişen, zihni fazla yormayan *hiperbolik (abartılı) olağanüstü*; anlatılan hikayedeki canlıları ve mekanları bilmediği varsayılan bir okuyucu/dinleyicinin kabul edildiği dolayısıyla kuşkuya yer vermeyen doğüstü olayların farklı anlatıldığı *egzotik olağanüstü*; hikayenin geçtiği dönemde varolması mümkün olmayan ancak gelişen teknolojiyle icat edilebilir araç-gereçlerin kullanıldığı (uçan halı, şifalı elma, uzağı gösteren boru) *enstrümental olağanüstü*; çağdaş bilime uzak ancak yine de mantıklı sayılabilecek bir temeli olan *bilimsel olağanüstü* (Todorov, 2012: 50-61) fantastikten ayrılmıştır.

*Tekin* ya da *tekinsizlik* kavramları, fantastik kuramı içerisinde açıklayıcı bir yer tutar. Kavramı bir de sözlük anlamı ile de açıklamak gerekir. Türk Dil Kurumu (TDK, 2013) “*tekin*” sözcüğünün ilk anlamını “*boş, içinde kimse bulunmayan*” şeklinde verir. Daha sonra ise “*güvenilir*” ve “*içinde doğüstü varlıklar bulunmadığına inanılan (yer)*” tanımları yapılır. Cambridge Advanced Learner’s Dictionary (2010, 199) ise “*canny*” kavramını “*zeki*” ve “*hoş*” olarak tanımlar. İngilizce “*un*” olumsuzluk eki, kavramdan “*hoş olmayan*” anlamını türetir ancak “*uncanny*” kavramının sözlükteki tam karşılığı “*tuhaf ve gizemli, açıklaması zor ve mümkün olmayan*” (s. 1579) olarak yer alır.

Freud, ilk olarak 1919 yılında *Imago* dergisinde yayınlanan *The Uncanny* (Tekinsizlik) başlıklı makalesinde “*tekinsizlik*”i şöyle açıklar:

“Almanca bir kelime olan “*unheimlich*”, açıkça *tanıdık, yerli* anlamlarına gelen “*heimlich*”in zıttıdır ve tekinsizin kesinlikle korkutucu olduğu sonucuna varmamız bizi cezbeder. Çünkü tekinsiz, bilinemez ve tanıdık değildir. Doğal olarak, yeni ve tanıdık olmayan her şey korkutucu değildir. Ancak, bu ilişki tersine çevrilemez. Sadece, romanın korkutucu ve tekinsiz olabilir olduğunu söyleyebiliriz. Bazı yeni şeyler korkutucudur ama her anlamda değil. Alışılmışın dışında ve tanıdık olmayan şeylerin tekinsiz olması için bunlara bazı şeyler eklenmelidir” (2004: 76).

“Boş, içinde kimse bulunmayan” bir yer kişide korku uyandırabilir mi? Şüphesiz bu, kişinin geçmişine, ruh haline, hayal gücüne ve mekanın yaptığı çağrışıma göre belirlenir. Kimsenin olmadığı bir yerde bu dünyaya ait olmayan gizemli varlıkların tahayyülü korkuya sebep olabilir. İşte bu korkuya sebep olabilecek her şey tekinsiz olan şeylerdir. Ertem (2006: 14), yaşamda karşılaştığımız ancak mantıklı bir açıklamasını yapamadığımız durum ya da olayların tekinsizlik duygusunun doğmasına neden olduğunu söyler. Freud’a göre tekinsizlik, temeli, çocukluk döneminin gizli kalmış, bastırılmış dürtülerinin açığa çıkması ile gerçekleşir. Bir anda yüzleştiğimiz dürtülerimiz ise bizi tedirgin eder. Anlamlandıramadığımız bu durum, bilinçaltımızın derinliklerinde olduğundan hem bize uzak, hem de bizde varolan olgularla ilgili olduğu için bize yakındır. Freud’a göre bu durum “bastırılmış olanın geri dönüşü”dür ve fantastiktir.

Freud, edebiyatta tekinsizlik kuramını nörolog-psikiyatr Ernest Jentsch’nin 1906 tarihli *Tekinsizliğin Psikolojisi İçin (Zur Psychologie des Unheimlichen-Pour une psychologie de l’inquiétante étrangeté)* adlı eserinde ortaya attığı iddiaları yetersiz görerek geliştirmiştir. Jentsch tekinsizliği bir olayı zihinsel temele oturtamamanın verdiği gerçek ile düşsel olan arasındaki kararsızlığın sonucu olarak oryantasyon eksikliğine bağlar. Freud ise tekinsizliğin sadece oryantasyon ile ilgili olmadığını, bilinçaltımızda yatanların açığa çıkması ile birlikte bir düş-gerçek ayırımının olması gerektiğini belirtir (Ertem, 2006: 15).

Freud’un bilinçaltı yaklaşımına karşılık Carl Gustav Jung ise ırksal bilinçaltını ön plana çıkarır. 1931 yılında Viyana’da yapılan Çağdaş Psikolojinin Sorunu adlı konferansta Jung (2001: 21), genel kabul görmüş ve sorgulanamayan düşüncelerin aksini belirtmenin hastalıklı bir davranış olduğunu, töreye aykırı olduğunu ve akıntıya karşı kürek çekmek ile eşdeğer olduğunu söyleyerek hayalin/fantezinin ürünü olan yaratıklara rastlamanın mümkün olamayacağını, bu yaratıkların ruhumuzda var olduğunu iddia eder. Hayalimizde gördüğümüz olağanüstü varlıkların zihnimizde yer bulmasının sebebinin bireysel deneyimlerimiz olmadığını belirten Jung, efsanelerde ya da eski yazıtlarda fantastik yaratıklara rastlanabileceğini ve buna şaşırmayacağını belirtir.

Çünkü bu tür varlıklar, insan ırkının tamamına aittir. (2004'ten aktaran Özlük, 2011: 50).

İrksal bilinaçaltının temelinde tüm insanlarda bulunan ve yüzyıllar boyunca mitlerin de yardımıyla oluşan psişik bir katman bulunduğunu söyleyen Jung, irksal bilinçaltının doğuştan kişinin kendisinde olduğunu ve tıpkı beden gibi ruh yapısının da evrimleştiğini belirtir (2004'ten aktaran Özlük, 2011: 50)

Tekrar Todorov'a dönecek olursak, o, fantastiğin karşı karşıya olduğu "tehlike"lerden bir diğerini ise metnin kendi yapısında gizli olduğunu söyler: *Alegorik* ve *şiirsel* okuma. Okurun yaptığı bu okuma biçimleri, fantastiği meydana getirmez. Todorov'a (2012: 65) göre, şiirsel imgeler, betimsel değildir ve imledikleri şeyden ziyade bir cümleyi meydana getiren parçalardır. Dolayısıyla bir metindeki her kelimeyi veya her cümleyi kendi içinde anlamlandırmak fantastiği meydana getirmez. Fantastiğin gerçekleşebilmesi, olayların meydana geldiği kurmaca dünyada bir tepki ortaya çıkarmasına bağlıdır. Kurmaca dünyalar, fantastiğin olmazsa olmaz evrenidir. Kelimelerin ilk anlamlarından farklı olarak yan anlamlarını belirten, kimi zaman ilk anlamın tamamen silikleştiği kimi zaman ise iki anlamın da anlaşıldığı, bir şey söylerken ötekini vurgulayan *alegorik* okumada okurun yorumu, sınırsız değildir. Gerek tek gerekse ikili anlam, metin içerisinde belirtilir. Böyle bir metin, yan anlamlarına göre okunuyorsa fantastik sayılmaz (Todorov, 2012: 68). Kısacası *düz anlam*, fantastiğin gerçekleşmesinde *kurmaca* ile hayati öneme sahiptir. Bu okuma, olağanüstü olayları düz anlamları yerine başka bir gerçekliğin ifadesi olarak görür (Yonar, 2011: 32).

Todorov'a (2012: 39) göre, fantastik 3 koşulun yerine gelmesi ile mümkün olur:

"Metin, öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da "kararsızlık" metin boyutunda ortaya konulduğu içindir ki yapının izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu,

öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: hem alegorik hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir.”

Bu 3 koşuldan ilki, bizi, yapıtın modeliyle ilgili olarak sözel boyuta yani “bakış açıları” boyutuna götürür. Bu bakış açısı “belirsiz”dir. Çünkü fantastik, kararsızlık halini gerektirir. İkinci koşul, kişilerin anlatılan olayları değerlendirmesine denk düşen biçimsel birimler “sözdizimsel” boyuttur. Bir anlamda “tepki” boyutu da denilebilir. Üçüncü koşul ise birçok okuma tipleri arasındaki geçişlere dayanır (Todorov, 2012:39).

Todorov’un belirsizlik üzerine inşa ettiği kuramsal yaklaşımı bazı açılardan sorunludur. Vijay Mishra, Todorov’un tanımının sadece ideal bir okuyucu için geçerli olduğunu ve bir başka okuyucunun Todorov’un belirttiği gibi bir belirsizliği yaşamayabileceğini savunur (1994: 12).

Rosemary Jackson ise Todorov’un yapısalcı yaklaşımının fantastiği tanımlamakta eksik kaldığını belirtir ve psikanaliz merkezli bir yaklaşımı tercih eder. Todorov, ısrarla psikanalitik okumayı geri çevirir ve psikoz ile nevroz’un fantastik edebiyat temalarıyla açıklanamayacağını savunur. Todorov’un dikkati “ben” ile “öteki” (sen) izlekleri üzerinedir. Bu da ilişkilerarası konular ile insan özneleri arasında bilinçsiz arzu ve sadece psikanalize dönüşmesi vasıtasıyla anlaşılabilir konuları açar. Jackson ise, fantastiğin resmi ve tematik özelliklerinin, arzu için bir dil bulmanın “imkansız” çabası sayesinde belirlendiğini, şuursuz arzunun kültürle ilişkili olduğunu, bu ilişkinin psikanalize göre tanımlanması gerektiğini aksi takdirde fantastiğin net olarak tanımlanamayacağını söyler (2003: 61-62).

Fantastik anlatı, hem dış gerçekliği taklit eden mimetik anlatıyı hem de olağanüstüyü içinde barındırır ve bu iki unsuru şaşırtır. Bu unsurlar, gerçek olduğu söylenen şeyi vurgular ve gerçektışının sunumu tarafından gerçeklik varsayımını yıkar. Yani fantastik anlatı, anlattıklarının gerçek olduğunu söyler ancak öte taraftan da inanamayacağımız, mantığımızın kabul edemeyeceği olayları ve varlıkları göstererek kurduğu bu gerçekliği yok eder. Böylece, fantastik, okuru bildik ve güvenli dünyasından daha tuhaf olan şeylerin dünyasına, mümkün olamayanların dünyasına çeker. Anlatıcı, yorumlama ve

olayların seyri konusunda olay kahramanından daha aydın değildir. “Gerçek” olarak kayıt edilen ve gösterilen bir durum söz konusudur. Bu anlatı kararsızlığı, bir biçim olarak fantastiğin merkezindedir. (Jackson, 2003:34).

Jackson’a göre (2003: 13) “hayali” olan her şeyin fantastik sayılması olanaksızdır. Gerçekten de her hayali eseri fantastik kabul edersek “bugün birçok roman ya da film fantastiktir” deme zorunluluğumuz ortaya çıkar ki bu da doğru bir yaklaşım değildir. Prédal da “Fantastik Sinema” adlı yapıtında bu konuya değinerek hayal / gerçek-dışı ile fantastiği birbirinden ayırır (Aktaran Dorsay, 1986: 18). Bu bağlamda düşünecek olursak Shakespeare’in eserlerinin de Laurel – Hardy’nin filmlerinin de fantastik olarak nitelendirilmesi gerekir.

Fantastiği arkaik dönemlere kadar götüren ve dinler tarihini de fantastiğin içine yerleştiren Fabre, Yahudiliğe ve Hristiyanlığa ait metinlerin ilk fantastik metinler olduğunu söyler. Ona göre mucizeler, melek ya da şeytan figürleri ve şifalar fantastiktir (Öztoğat: 2006: 40). Ancak Sobchack, dinsel metinlerin fantastik olduğu görüşüne karşı çıkar. Bu tür metinlerin ampirik olarak insanüstü bir söylemi olduğunu söyleyen Sobchack, “mucize”lerin özel efektler yardımıyla biçimlendirildiğini belirtir. Ancak onun en temel savı, korku filmleri ile dinsel öğelerin birlikte kullanılmasına dayanır. Her ne kadar dinsel metinler de fantastik filmler de melekleri, şeytanları ve öteki âleme ilişkin varlıkları kullansa da Batı kültürü, iki tür arasında bir çizgi çeker: “Kutsal kitap anlatıları mucizelerinin ampirik temelleri konusunda belirsiz olma eğilimindedir, özel olaylar ve özel efektler tam olarak algılanmazlar. Onlar doğası itibarıyla neredeyse hayal ürünü olan fantastik şekilde değil, tarihsel olgu ve saf alegori olarak temsil edilip ele alınırlar” (Sobchack, 2008: 363).

### **1.3. Sinemada Fantastik**

Haneke, “bir film, saniyede 24 yalandan ibarettir” der. Her ne kadar gerçek yaşamın bir yansıması olsa da sinema, yönetmenin bakış açısını içerir ve böylece yeniden kurgulanmış haliyle “gerçek”, filmleştirilmiş ya da “gerçekmiş gibi” diyebileceğimiz bir kalıba oturtulur. Kahraman ya da anti-kahraman, mekanlar, olay örgüsü, film dili gibi bir çok unsur bu kalıbı yaratır. Gerçeğin bir yansıması olsun ya da olmasın sinema

seyircisi, perdede görülen karakterler ile özdeşleşme sürecine dahil olur. Ana akım sinema ya da klasik anlatı yapısına uygun filmler, yarattıkları karakterlerle bize görüntüleri “gerçekmiş gibi” olarak sunar.

Sinema, ortaya çıktığı ilk yıllarda gösterdiği görüntüler ile izleyenleri büyülemiştir. İzleyicinin ekranda gördükleri görüntüler her gün yürüdükleri sokağın, gittikleri iş yerinin, dinlendikleri ağaç gölgesinin ve seyahat ettikleri trenin bir kopyasıydı. Bilindik bir dünyanın bilindik “dekor”ları ve “sahne”leri, sinemanın yeni bir anlatı biçimi olmasının da etkisiyle, kitleleri başka bir dünyaya götürüyordu. Anlık görüntülerden oluşan ilk “film”ler, Fransız yönetmen George Meliés’in yaratıcılığı sayesinde bambaşka bir kimliğe kavuşmuş, onun romandan uyarladığı filmler ile sinemada hikaye anlatıcılığı başlamıştır. *Ay’a Seyahat (1902)* ve *Gulliver’in Gezileri (1902)* gibi yapıtlar içerdikleri fantastik unsurlar ile bu dünyanın ötesinde bir dünyanın tasvirini yapmıştır. Fantastiğe olan ilgi, sinemanın ilk yıllarında artarak devam ederken çekilen filmler, özellikle Meliés’in yaptığı gibi, montaja dayalı sinemasal sihirbazlık gösterileriydi. Sobchack konuyla ilgili şöyle der:

“İlk günlerinde sinema, izleyicinin maruz kaldığı fiziksel zaman-mekan ve nedensellik yasalarının ‘fantastik’ bozulmasının refleksif olarak etkisi altında kalıyordu. Bu durum başlangıçta sinematografik büyüün örgüsüz gösterimlerinde, ardından sinemanın alternatif zaman-mekan çerçeveleri ve ‘olanaksız’ deneyimleri gerçeğe dönüştürme yeteneğini öne çıkaran anlatılarda sinemanın yanılsamacılığı ve ‘hileciliği’ olarak kabul edilmekteydi” (2008: 362).

Bilmediğimiz bir doğada bilmediğimiz yaratıklarla karşılaşma fantezimiz ile bu evrende yaşayacağımız olağanüstü olaylar merak ve korkularımıza seslenir. Zaten izleyici, fantastik bir evrene girerken bu duygularının açığa çıkmasını arzular. Fantastik sinema tüm bu korkularımızı somutlaştırmaktadır. Bu türün bize sunduğu filmlere göz attığımız zaman farklı korkularımızın beyaz perde aracılığıyla açığa çıktığını görürüz: İnsani değerlerimizden uzaklaşmak, mutasyona uğrayarak bilinmeyen bir varlığa dönüşmek (zombi filmleri), bir hayvana dönüşmenin verdiği korku (kurt adam), kendi bilincimize karşı duyduğumuz korku (Dr. Jekyll), cinsellik karşısında duyduğumuz korku (vampir

filmleri), şiddet korkusu (cinayet filmleri), biçimsizleşme-çirkinleşmenin verdiği korku fantastik filmlerin duygu dünyamıza seslenişinin örnekleridir (Dorsay, 1986: 19).

Fransız yönetmen François Truffaut, sinema tarihinin iki soy ağacından ilerlediğini söyler. Bunlardan ilki Lumière kardeşlerin “gerçekçi” filmleri ile başlar. Diğerisi ise büyülü filmleriyle fantastik filmlerin temellerini atan George Méliés’i takip eder (Aktaran Sobchack, 2008: 362). Var olduğu günden beri kitleleri eğlendiren sinema, seyircisini gerçek hayatının tekdüzeliğinden ve yorgunluğundan fiziki ve ruhi olarak arındırmaktadır. Bu bağlamda fantastik filmler, arınma duygusunun yanı sıra gerçek hayattan bir kaçışın da türü olmuştur. Çünkü fantastik, hayalimizde yarattığımız mantık dışı bir dünyanın yansımasıdır.

Sınırsız olan fantezilerimizin teknoloji ile birlikte beyaz perdeye yansması kolaylaşmış ve fantastik filmler her geçen gün daha fazla talep görmeye başlamıştır. Sinema tarihine göz atacak olursak fantastik film sayısındaki artış bunun ispatı niteliğindedir. 1900 ile 1950 yılları arasında kısa metrajlılar da dahil olmak üzere yıl başına 30’u geçemeyen fantastik film sayısı, teknolojinin ve tekniğin ilerlemesi ile birlikte günümüzde, televizyon dizilerini de içerecek biçimde, beş bine yaklaşmıştır (İMDB, 2013). Son on yılda, her yılın en çok izlenen ve gişe hasılatı yapan filmlerinden yedisi fantastik filmlerdir (Boxoffice, 2013).

Fantastik film, fantastiğin tanımından da anlaşılacağı gibi üzerinde kesin bir fikri ortaklaşmanın bulunduğu bir tür değildir. Fantastik film, öteki filmlerden üslup, konu ve anlatı yapısı bakımından farklılıklar göstermesine rağmen bilim-kurgu ile çoğu kez birbirine karıştırılır. Tereddüt, korku, rüya fantastik filmlerde karşımıza sık çıkan unsurlardır. Ancak fantastiğin en ayırt edici özelliği olay kahramanında ve okuyucuda yarattığı belirsizlik halidir. Yani fantastik “günlük hayatta gerçekleşmesi imkansız bir olayın, şüphe ve korku uyandırarak meydana gelmesi”dir (Aktaran Aydın, 2008: 113). Bunların yanı sıra fantastik filmler ile bilim kurgu filmlerini karıştırmamak gerekir. Çünkü, bilim kurgu (BK) sinemasında fantastikteki gibi bir imkansızlık yoktur. Olaylar bilimsel bir temele dayanır. Bu temel, hali hazırda fen bilimlerinin üzerinde çalıştığı ya da icat ettiği bir bilimsel olgu olabildiği gibi, tamamıyla kurmaca bir bilime de dayanabilir. René Prédal, bir filmin fantastik olarak sayılabilmesi için 3 temel özelliğe



sahip olması gerektiğini savunur. Yabancı olduğumuz, yadırgadığımız bir varlığın olağan bir dünyada bulunması ilk koşuldur. Bu tarz filmler, dünyamıza giren bir yaratığı, günlük yaşama müdahale eden bir deliyi, psikopatı, olağanüstü bir olayı barındırırlar. İkinci olarak ise olağan bir ögenin olağanüstü bir dünya ile karşılaştığı filmler fantastiktir. Bilinmeyen bir ülkeye yolculuğu anlatan filmler, bu kapsama girer. Prédal son olarak olağanüstü bir varlığın/ögenin olağanüstü bir dünyadaki varlığının fantastik film olduğunu belirtir. *Yüzüklerin Efendisi (2001-2003)*'nde olduğu gibi olağanüstü bir evren, *orta dünya*, ile elfler, orklar, hobbitler, cüceler, devler, troller, uruk hai'lerin bulunduğu olağanüstü varlıklar bu sınıflandırmaya girmektedir (Aktaran Dorsay, 1986: 18).

Fantastik tür, sınırları muğlak olan bir anlatı biçimidir. Yapı olarak kendine özgü göstergeleri olsa da bilimkurgu ve korku türleriyle de iç içe geçmiştir. Sinema tarihine baktığımızda tür olarak melez, kesin olarak bir türe ait olmayan filmlerle karşılaşırız. Örneğin, *Frankenstein (1931)* korku, bilimkurgu ya da fantastiğin hangisi ile açıklanabilir? Her üç tür, deneyimsel bilginin sınırlarını aşma çabası içinde olmakla birlikte farklılaşan noktalara da sahiptirler. Sobchack, Hollywood stüdyo sistemi döneminde korku filmlerinin bu çabayı “bilinen”in ötesine geçme isteğini tacizkar ve cezalandırılmayı hak eden bir tavır olarak gerçekleştirmeye çalıştığını söylerken; bilimkurgu filmlerinin, bilinmeyen düşmana karşı bir uyarı yapmalarına rağmen bu bilginin sınırlarını aştığını; fantastik filmlerin ise sınırı farklı bir biçimde aştığını belirtir. Ona göre fantastik tür, insanın ampirik bilgi ile belirlenen doğal sınırların ihlali ya da bu sınırları aşmak ile ilgilenmek yerine onların yerini alır (2008: 363-364).

Üç tür arasındaki ilişkilerden biri de sahip oldukları temalar ve anlatılarına ilişkindir. Sobchack (2008:365)'a göre korku filmleri, işlediği konularla bu dünyanın yasalarını ruhlar, cinler, şeytanlar ile kırarak var olan yasalar ile hem çelişir hem de yasaları tamamlar. Bilimkurgu filmleri ise geleceğin dünyasında günümüzün koşullarından farklı koşulları anlatır. Yani doğal yasaları aşar. Fantastik filmler ise bu yasaları askıda tutar. Korku filmlerinde ampirik bilgi ile kişisel arzuların eşine ulaşmak olanaksızdır ve bunlar birbirine bağlıdır. Fantastik filmler, ampirik bilgiyle kişisel arzuların birbiriyle uyumlu olduğunu kabul ederek onlara ulaşır gerçekleştirir. Yani dünya ve dünyanın

yasaları fantastiğin büyü ve dilekleriyle örtüşür. Bilimkurguda ise ampirik bilgi ile kişisel arzunun uyumu olanaklıdır.

Mitlerden, efsanelerden, peri masallardan, halk öykülerinden; gotik, romantik ve ütopyik edebiyattan, şövalye kahramanlık metinlerinden, epik şiirlerden beslenen fantastik; korkuları, olağanüstü olayları/güçleri/varlıkları, sihiri ait olduğu kültürel kodlara uygun bir biçimde her ülkenin sinemasında farklı farklı işlemiştir. Arkaik dönemlerden beri bir yandan çeşitlenen öte yandan da bazı biçimlerini yok eden anlatı biçimleri, önceleri sözel bir yapıya sahiptir. Mitler, destanlar, efsaneler, halk hikayeleri de kuşaktan kuşağa böylece aktarılmıştır. Ancak yazının icadı ve daha sonra meydana gelen gelişmeler, sözel kültürün öğelerini yazılı hale getirmiştir. Böylece yazılı anlatı biçimleri gelişirken sözel anlatı biçimleri giderek unutulmuştur. 17. yüzyılda roman türünün ortaya çıkmasından üç asır sonra ise görselliği arttırılmış, bol grafikli, az yazılı, süper kahramanlı çizgi romanlar yaygınlaşmaya başlamıştır. Fantastik dünyanın maskeli süper kahramanları, süper kötuları ve masum kurbanları beyaz perde için bir anda bulunmaz bir kaynak olarak belirlemiştir.

Çizgi roman ve sinema, ortaya çıktıkları dönemden itibariyle birbirlerinden etkilenmiştir. Sinema, çizgi roman öykülerini kendi anlatı dinamiklerine göre yeniden üretirken; çizgi roman, kamera hareketlerinin ve açılarının yaratmış olduğu sinemaya özgü anlatı dilini kendi anlatılarına göre farklı tekniklerle uyumlandırmış, kullanmıştır. Örnek olarak koşan bir atın olduğunu ve “hız” vurgusu yapmak için yatay çizgilerin kullanılması, şaşkınlık ve korku halinin betimlenmesi için yakın plan çizimlerin yapılması; sinemada olduğu gibi bir genel çekim, çizimlerin sağ ve sol uçları boyunca sayfada yer almasıyla anlatılır. Konu ile ilgili Luca Somigli şöyle söylemektedir:

“Her iki araç da bir öyküyü, imgelerin art arda dizilmesi, bu yolla da aralarında kurulan ilişkinin zamansal ve mekânsal ilerleme yanılsaması yaratması aracılığıyla kurgulanıyor. Çizgi roman anlatısı da, tıpkı sinema gibi, karelerin birbirini izlemesiyle kuruluyor; ancak, filmde hızla art arda dizilen karelerin gerçek bir hareket izlenimi yaratmasına karşın, çizgi roman hareket ve ilerlemeyi temsil için başka çözümler üretmek zorundadır” (1998’den aktaran Gürata, 2004: 54).

Birbirine ait olan anlatı biçimlerini ödünç alan sinema ve çizgi roman, öykünün aktarımında da birlikte hareket ederler. Gürata, çizgi romanların sinemaya aktarımının *uyarlama* mı yoksa *yeniden çevrim* mi olduğu üzerinde durur. Yeniden çevrim, bir filmin aynen veya büyük bir kısmının yeniden kameraya alınması demekken; uyarlama, çoğu kez bir edebiyat eserinin sinemaya aktarılması anlamına gelmektedir (2004: 58). Uyarlamalarda özgün kaynağın anlatı dili değiştirilir. İçerik ise asla sadık kalabileceği gibi yeni ürüne esin kaynağı olabilecek bir çıkış noktası olarak da kalabilir. Ancak Somigli'ye göre çizgi romandan sinemaya aktarımlarda “asla sadakat” veya “özgün kaynak” çok da önemli değildir. Böylesi bir film, bağlı olduğu özgün kaynaktan ziyade, birçok kaynak metnin bir araya gelmiş halidir. Melez bir yapıdır (1998'den aktaran Gürata, 2004: 58).

#### **1.4. Toplumsal Cinsiyet ve Cinsel Rol**

Erkek ya da kadın olmanın anlamı günlük yaşantıda sadece biyolojik cinsiyete dayalı bir sınıflandırma olarak görülebilir. Ancak cinsler arası ayrım, tıp ya da biyoloji bilimlerinin ötesinde sosyolojik çalışmaların da ilgi noktasıdır. *Cinsiyet* kavramı Türk Dil Kurumu'nca “*bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkekle dişiye ayırt ettiren yaradılış özelliği, eşey, cinslik, seks*” (TDK, 2013) olarak tanımlanmaktadır. Sosyologlara göre ise cinsiyet, bedeninin erkek ya da dişi olarak tanımlanmasına neden olan anatomik ve fizyolojik farklılıklardır (Giddens, 2008: 505).

Konu üzerinde çalışan araştırmacıların bir kısmı, erkek ile kadın arasındaki cinsiyet farklılıklarını sosyal bir temele dayandırmaktan ziyade biyolojik yapıya dayandırmaktadırlar. Cinsiyeti ne olursa olsun yeni doğan bir bebek, doğduğu andan itibaren bir toplumsallaştırma çabasının öznesi olmaktadır. Kız çocuklarına pembe, erkek çocuklarına mavi kıyafetlerin giydirilmesi; kız çocuklarının oyuncak bebeklerle, erkek çocuklarının ise arabalardan iş makinelerine, savaş uçaklarına kadar daha geniş bir yelpazedeki oyuncaklarla oynaması yada oynatılması; cinsiyete bağlı olarak konuşmaların biçimi ve içeriğinin toplum tarafından dayatılması gibi birçok örnek bu toplumsal cinsiyetlerin kişide oturtulmaya çalışılmasının sonucudurlar ve toplumdan topluma göre değişen kültür de burada önemli bir rol oynar.

*Cinsel rol* kavramı, toplumsal cinsiyet ile iç içe geçmiştir. Ancak “rol” kavramıyla ilgili belirsizlikler de yok değildir. Komarowsky, rol kavramıyla ilgili altmış kadar tanımın yapıldığını belirtir (1992, aktaran Onaran ve diğerleri, 1998: 3). Herkesin toplum içinde üstlendiği bir görevi, tuttuğu bir yeri (status) vardır. Rol de basitçe statusa göre yapılan davranışlardır. Yörükkan (2000:133)’a göre *rol* :

“Her status için kalıplaşmış bir grup davranışa ve bu davranışların içermekte olduğu kültür kalıplarının bütününe işaret eder. Status, bir yere işaret ettiği halde, rol, bireyin işgal etmiş bulunduğu statusla ilişkili olarak yaptığı belirli davranışlara, tavırlara ve değerlere işaret eder. Buna göre rol, statuslar bakımından bireyin edindiği, öğrendiği, öğrenmek zorunda olduğu şeylerdir.”

Bu çalışma da toplumsal cinsiyeti, sosyal bir olgu olarak kabul etmektedir. Bu bağlamda, Türk toplumunda erkekliğin göstergelerinin neler olduğu açıklanmaya çalışılacaktır.

#### **1.4.1. “Erkek” olmak!**

Cinsiyet farklılıkları ve davranışları üzerine yapılan çalışmalar 1970 ve 1980’li yıllar ile başlamaktadır. Sancar. *Erkeklik: İmkansız İktidar* (2011) adlı kitabında cinsiyete dayalı çalışmalara değinmiş ve merkezine erkeği alarak cinsiyet rejimlerinin eleştirisini yapmıştır. Sancar, erkek ve kadını tanımlamak için halihazırda var olan ve cinsiyetlere göre bölünmüş kavramları sıralamıştır. Güç, irade, aktiflik, teknolojiye hükmetme ve teknolojiyi etkin bir şekilde kullanma, şiddet, çatışmadan kaçınmamak, kahramanlık gibi güdüler ve davranışlar erkek ile; duygusallık, anlayışlı ve şefkatli olmak, barışçılık ve pasiflik ise kadın ile özdeşleşmiş niteliklerdir.

Cinsiyet farklılıkları üzerine yoğunlaşan araştırmacılar, erkeğin toplumda ne gibi bir rol üstlendiğini, nasıl algılandığını ve erkek imajını açığa çıkarmaya çalışmışlardır. Bu çalışmalar neticesinde Carrigan, Connell ve Lee “hegemonik erkeklik” kavramını ortaya atmıştır (1985: 552).

Hegemonik erkeklik, “kadın ve erkek için belirlenmiş olan cinsiyet rollerine ilişkin eleştirel bir bakışı ifade eder” (Baştürk Akça ve Tönel, 2011: 27). Gramsci’nin hegemonya ve ideoloji kavramları üzerinden türetilen hegemonik erkeklik, erkeğin kadına bakış açısının yanı sıra, farklı erkeklik/kadınlık biçimleri arasındaki ilişkiye de odaklanır. İdealleştirilmiş bir erkeklik biçiminin, öteki erkeklik biçimlerine olan üstünlüğünün ne olduğu da kavramın cevabını aradığı sorular arasındadır. Erkeklikler arası etkileşim, ataerkil toplum düzeninin devamını sağlayan dişlilerdir (Connell, 1998: 245). Sancar (2013:17) da erkek egemen toplumda tüm erkeklerin, aslında hegemonik erkeklik değerlerini temsil eden küçük bir erkek grubunun çıkarlarına hizmet ettiğini; farklı erkeklik tarzlarının ve kadınlık hallerinin de merkezi “erkek” olan bir iktidar örgütüne bağımlı olduğunu vurgulayan bir şema çizer.

Kişi, doğduğu günden itibaren cinsiyet odaklı bakış açısıyla ve tutumlar ile karşılaşır ve bunlar kişiye empoze edilir. Örneğin, erkek çocukların mavi, kız çocukların pembe kıyafet giymeleri; erkek çocukların daha hareketli ve şiddet içeren oyunlar oynaması, buna karşılık kız çocuklarının daha sakin davranmaları, oynadığı oyunlarda daha evcimen bir rol üstlenmesi gibi durumlar mevcut toplum yapısının, o topluma yeni girmiş/girecek çocuklardan beklediği ve dayattığı davranışlardır. Böylesi bir süreç içerisinde kişilik ve cinsel kimlik de inşa edilmiş olur. Baştürk Akça ve Tönel’e göre kimlik inşası, bizim gibi olanlarla bizden farklı olanlar arasında nelerin uyuşup uyuşmadığına ilişkin bir ait olma sorunudur (2011: 11). Bu bağlamda erkek ve kadın arasında biyolojik farklılıktan ziyade iki cinse yüklenen toplumsal roller kimin ”erkek” kimin “kadın” olduğunu göstermektedir. Yani “erkek”, “kadın”ı ötekileştirip onun davranışsal, bilişsel ve duygusal anlamlandırma biçimlerine uymayan varlıktır denilebilir.

Toplumsal rol ekseninde farklılaşan cinsel kimlikler, erkeği *güç* ve *akılcılık* gibi pozitif kavramlar ile; kadını ise *fiziksel ve duygusal zayıflık*, *akılsızlık* gibi kavramlarla etiketler (Baştürk Akça ve Tönel, 2011: 12). Bu durumda erkek, kadın üzerinde tahakkümü olan bir varlıkken; kadın, zayıflığından ötürü boyun eğen taraftır. Pierre Bourdieu, eril tahakküm ile ilgili çalışmalar yapmıştır ve onun çalışmalarında “*habitus*” kavramı önemlidir. *Habitus*, “... toplumsal pratik biçim ve bireylerin kişisel tarihleri

*tarafından belirlenen bedensel eylemdir”* (Sancar, 2011: 193). Başka bir deyişle, davranışlarımızın toplumsal yapıdan etkilenmesi, doğallaşması ve içselleştirilmesi olarak açıklanabilir. Bu kavram çerçevesinde eril tahakkümün bir cinsiyet düzeni olduğunu söyleyen Bourdieu, eril düzenin yapısının cinsel odaklı karşıtlıklar üzerine kurulu olduğunu ifade eder. Bundan dolayı toplum, cinsiyetçi anlamlar ile yaratılır ve toplumsal beden, bu anlamlara bağlı olarak toplumda var olur. Bedenin hareketleri ile cinsellik çağrıştıran hareketler birbirlerinin yerine geçmiştir: Yukarı kalkma, üste çıkma, dikilme ve ereksiyon ilişkisi gibi. Var olan karşıtlıklar erillik ve dişlilik çerçevesindedir ancak karşıtlıklar birbirleriyle olan bağlarına göre değil de tek başlarına ele alındıklarında birbirlerine benzer karşıtlıklar haline gelir ve böylece öznel ve nesnel gereklilikler ortaya çıkmış olur. Süreç içerisinde davranışlar farklı anlamlar kazanır ve doğallaşır. Böylece tahakküm düzeni meydan gelir. Tahakküm, her iki cinsin “olması gereken” davranış kalıplarını belirler. İnsan bedeni, böylesine bir toplumsal yapı içerisinde “*cinsel olarak belirlenmiş biyolojik bir gerçeklik*” olarak tanımlanır ve davranışlar ile bakış açıları da cinsiyetçi bir kimliğe bürünür. (Bourdieu, 1998’den aktaran Sancar, 2011: 189-190).

Bourdieu, bedenin toplumsal örüntüler içinde yeniden yapılandırıldığını, anlamlandırıldığını söyler (1998’den aktaran Sancar, 2011: 191). Biyolojik olarak kadın ve erkek cinsel organlarının varlığı, bu yeniden inşa sürecinde erkeği erkek, kadını ise kadın yapan unsurlar olmayabilir. Erkek davranış modellerine uymayan bir erkek, eşcinsel olmasa bile, aşağılamak için, eşcinsel olarak nitelendirilirken; kadın isminin önüne ise, yüceltici bir söylem olarak, “erkek” sıfatı eklenebilir. Bunun dışında insan bedeni, parçalanarak her bir parçaya farklı cinsiyet temsilleri atfedilebilir. Sancar’a (2011: 191) göre, vücudun ön tarafı, biyolojik cinsiyetin göstergesiyken; arka tarafı iki cinsiyet arasındaki farkların olmadığı bir alandır. Aynı zamanda *eşcinsellik, dişlilik, pasiflik, itaatkarlık* gibi anlamların da yüklendiği kısımdır.

Erkek, kültür ile; kadın ise kültürün müdahalesine açık olan doğa ile eşitlenmiştir (Baştürk Akça ve Tönel, 2011: 12). Çünkü erkek ve kadın, insanoğlunun yerleşik hayata geçmesi, buna bağlı olarak barınma ve beslenme gibi temel ihtiyaçlarını giderme biçimlerinde değişiklik yaşanması ile birlikte görevlerinde de farklılaşmaya

gitmişlerdir. Nüfus çoğaldıkça oluşan toplum içerisinde erkek, fiziki gücünü kullanarak toplumun da biçimlenmesini sağlamış ve topluma ait bir kimlik yaratmıştır. Bu biçim ve kimliğin adı ataerkilliktir.

Ataerki, erkeğin kadın üzerindeki egemenliğine verilen addır ve ataerkillik de bu egemenliğin sistemleşmiş halini ifade eder. Ancak aynı zamanda ataerkillik, erkeğin kadın üzerindeki egemenliği yeniden üreten kurumsal ve ideolojik olanakların açık veya gizli bir biçimde örgütlenmesini de içerir (Michel, 1993: 6-7). Kadın ve erkek, bu sistemin birer aktörleridir ancak erkek, sistemin “kahraman” başrolünü üstlenirken kadın geri planda kendisine yer aramakta ve kahramanın tercihlerine göre konumlanmaktadır. Erkeklerin tercihleri ise üretim ve yeniden üretim süreçlerinin kontrolünü ve devamlılığını sağlamaya yöneliktir. Ekonomiyi ve üremeyi içeren yeniden üretim ataerkilliğin temelidir (Demren, 2003: 2).

Biyolojik olarak “erkek” olmak, toplumsal olarak “erkek” olmak anlamına gelmez. Toplum, kendi kuralları çerçevesinde cinsiyetleri belirler. Bu kurallar, ülkelere, iklimlere, coğrafyalara ve inanışlara göre değişiklik arz eder. Örneğin Türkiye’de erkek olmak için geçilmesi gereken dört kademe vardır: Sünnet, askerlik, iş bulma ve evlilik (Selek, 2011: 19). Sünnet, erkekliğe ilk adım olarak görülür. Rachel’e (2003, aktaran Selek, 2011: 21) göre sünnet, erkek çocuğun kesme işleminden sonra babası ve öteki erkekler ile birlikte acıya dayanmaya, disipline olmaya, itaat etmeye ve hayatta kalmaya dair bir yolculuktur. Bu bağlamda sünnet, “anneler dünyasından dramatik bir kopuş”tur. Askerlik ise toplum için erkek adına cesareti temsil eder. Askere gitmiş erkek, kendi kararlarını daha sağlıklı verebilecek olgunluğa ulaşmıştır. Bu, aynı zamanda iş bulma ve evlilik gibi erkekliğin rüştünü ispatlayacağı öteki aşamaların kritik eşiğidir. Aksi halde iyi bir işe sahip olmayacağı ve kendisine kız verilmeyeceği anlayışı toplumda yerleşiktir. Evlenen ve çocuğu olan erkeğin toplumsal rollerine bir de “baba”lık eklenir.

Baba, bir erkek çocuğun erkeklik kimliğini oluşturmasında kilit rol oynamaktadır. Cinsel kimliğin, rollerin ve toplumsallaşmanın başladığı yer olarak aileyi kabul ederse baba, aileyi koruyup kollayan, geçindiren, otorite kuran kişidir; kendisine aktarılan yaşam pratiklerini çocuklarına öğretendir (Selek, 2011: 20). Anne, çocukları ile kurulan ilişkide daha ön plandadır. Kız evlat ile erkek evlat arasında annenin anneliğini

tanımlayacağı farklar mevcuttur. Anne, erkek evladı üzerinden kendini daha az tanımlar ve onu, erkek rollerini öğrenmeye ve böylece farklılaştırmaya iter. Ancak baba, temsil ettiği değerler bağlamında ayrı bir konumdadır. Baba, cinsel roller bakımından “evin dışı” ile özdeşdir. Babanın işi ve sosyal hayatı, eşininkilere göre daha uzaktadır. Dolayısıyla baba, oğlu için daha az erişilebilir bir konumdadır. Babanın kişiliği,

değerleri ve davranışları erkek çocuğa nüfuz eder. Bundan dolayı babanın çocuğa aktaracağı kimlik “bireysel” değil, “durumsal” bir kimliktir. (Chodorow, 1974: 48-50).

Chodorow’u destekleyen Gilmore (1990: 27-28), çocuğun anneye olan bağlılığının ataerkil sistem için tehlikeli olduğunu ve ataerkilliğin özünün de burada aranması gerektiğini belirtir. Erkek çocuk, yaşamının bir döneminde, annesiyle olan bağımlı koparma gayreti içine girer. Bu çabanın amacı, toplumsal olarak oluşturulmuş olan “erkek” kalıplarına sahip olabilmektir.

Erkeklerin ruhsal dünyasını inceleyen Ray Raphael, modern toplum ile geleneksel toplum arasında erkekliği belirleyen kıstaslar arasında farklılık olduğunu ve şehirli sanayi toplumlarda fiziksel güç ve cesarete dayalı erkeklik temsilinin etkisini yitirdiğini söyler. Artık bir erkeğin gücü kaslarından ziyade zekasında, dayanıklılığında çok manipülasyon yeteneğindedir. Raphael’e göre günümüz batı dünyası, geçmişteki kolektif erkekliğe geçiş ritüellerine sahip değildir. İkel toplumlardaki ağır yaraların verdiği acıya dayanma gibi durumlar erkekliğin göstergelerinden birisiydi. Erkekler, acıya dayanabildikleri zaman hem kendilerine olan erkeksi güvenleri yerine gelecektir hem de başkalarının gözünde de “erkek” olacaklardır (aktaran Segal, 1992: 169).

Raphael’in çalışması Kuzey Amerika’ya kapsamaktadır. Ancak erkekliğin ne olduğu ve nasıl algılandığına ilişkin bir veri olması açısından önemlidir. Batı dünyasında kolektif bir erkekliğe geçiş yoksa erkeklerin erkekliklerini nasıl ispatlayacağı sorusu gündeme gelmektedir. Raphael’in yüz farklı erkekle yaptığı anket, erkeklerin bireysel olarak ve rekabete girerek – yani genel bir toplumsal kabul görmeyen uğraşlar, spor yapmak, dağa tırmanmak, cinsel maceralar – erkekliklerini ispatlamaya çalıştıklarını ortaya çıkarmıştır (1988’den aktaran Segal, 1992: 170).



Yörükán, işbölümüne dayanan bir hayatta erkeklerin, imtiyazlı olarak, avantajlı noktaları ele geçirmiş olduğunu ve kendi statusuna uygun olmayan davranışları yapmayı reddederek onları, dışının görevleri olarak tanımladığını söyler. Erkek bunu dayatırken de ataerkil sisteme güvenmektedir. Doğduğu andan itibaren erkek çocuk, toplum içinde, özellikle dışıye yönelik, bazı haklar sağlama gayreti içindedir. Toplumsallaşmanın ilk başladığı yer olarak aile, erkek çocuklarına özel bir anlam yüklemekte ve onu güç ile ilişkilendirmektedir. Geleneksel toplumlarda ailenin güç temsili babadır. Böylece erkek çocuk, bilinçli olarak anlayamadığı ama bilinçaltı düzeyde özellikle babadan etkilenmektedir. Çünkü baba, işe gidip gelmekte ve daha çok evin dışındaki işleri yapmaktadır. Ayrıca fiziken kadından daha iri ve güçlüdür. Kendisine akıl danışılan, sözü dinlenen kişidir. Bu gibi davranışlar, erkek çocuğun kendisine rol model olarak babayı alması için yeterlidir. Erkeğin üstünlüğü biyolojik bir üstünlük ile açıklanamaz. Tarih boyunca yapılan savaşlar ile erkekler, gücün kendilerinde olduğunu topluma kanıtlamıştır. Erkek, erkek olmanın ayrıcalıklı bir durum olmasını ev işlerini yapan hizmetçilerin genellikle kadın olduğunu görerek de içselleştirir (2000: 120-124).

Kadınlar, erkeğin agresif cinsiyetçi üstünlük iddiası ve yaşantısı karşısında pasif davranmakta böylece erkek, düzenini devam ettirebilecek ortamı her zaman bulabilmektedir. “Güçlü olma çabasının gayesi yalnızca erkekçe nitelikler ve tavırlar kazanmaktır” (Yörükán, 2000: 124). Bu tavırlar çevresine söz geçirmekle, insanları yönetme isteğiyle, şiddet ile kısacası kendisini aciz gösterebilecek her türlü davranışın dışlanmasıdır. Ataerkil bir toplum düzeni, avcılıkla ve savaşçılıkla etken olmuş erkek ile edilgen kadın arasındaki fiziki farkın ortaya çıkardığı, zamanla kadının geri plana itilmesi/çekilmesiyle psikolojik olarak gelişmiş ve yerleşik bir hal almıştır. Eş deyişle, fiziki ve psikolojik etmenler erkeğin yükselmesine neden olup eril tahakkümü egemen kılmış; egemen olan tahakküm ise toplumun yeni bireylerini ruhsal ve davranışsal olarak şekillendirmiştir. Bunun sonucunda da erkek, ötekine karşı erkekliğini sorun haline getirmiştir ve erkekçe davranmanın kıstaslarını belirleyip uygulamaya koyulmuştur.

“Erkekçe dediğimiz nitelikler, her şeyden önce, salt bencil davranışlar, kendimize duyduğumuz sevgiyi tatmin eden şeyler, başkalarına söz geçirme, başkalarından üstün olma duygusu veren şeyler; cesaret, kuvvet, görev; çeşitli zaferler, başarılar kazanma, özellikle kadınlara söz geçirme; mevki, onur, unvan peşinde koşma gibi apaçık bir şekilde “etkin” olan ayırt edici niteliklerle desteklenen bir takım özellikler ve “kadınca” eğilimlere karşı kendini kuvvetlendirme isteği, vb. şeklinde ortaya çıkmaktadırlar” (Yörükan, 2000: 125).

Gilmore (1990: 223), dünyadaki tüm erkeklerin varlık nedenlerini üç kıstasa indirger. Bunlar: bir kadını hamile bırakmak, yakınlarını korumak ve onları beslemektir. Bu kıstaslar, kültürden kültüre önem derecesi değişmekle birlikte, genel anlamda bir erkeğin yapması gereken faaliyetlerdir. Toplumla göre bir erkek bunları yapamıyorsa erkekliğinde sorun vardır. Dolayısı ile toplumdan dışlanma korkusu yaşayan ve kendisini sürekli ispat etmeye çalışan erkek, görevlerini yerine getirir ya da getiriyormuş izlenimi yaratır. Bu ataerkil sistemin erkek üzerinde kurduğu bir otoritedir. Böylece erkek, kendisine karşı kurulan otorite sayesinde kendinden zayıf olanlara, kadınlara, öteki erkekliklere karşı bir otorite kurar.

Segal’e (1992: 170-171) göre “erkeksileşme” süreci tatminsiz bir durumdur. Önemli olan nokta, erkeğin kadına olan üstünlüğünün fiziki ve mental alanlarda belirmesidir. Ayırt edilebilme arzusu, erkeklerin bilinçaltında yatmaktadır. Her ne kadar günümüz modern toplumları ataerkil bir yapıda da olsa hayat, erkek ve kadını ortak alanlara doğru çekmiştir. Erkek ve kadın birbirlerinin cinsel kimlik ve rolleri ile oluşan alanlara müdahil olabilmektedir. Bu durum ise erkeklerde huzursuzluk yaratmakta ve erkeklerin safkan ataerkilliğe olan isteğini körüklemektedir. Çünkü ataerkilliğin sınırlarının bulanıklaşması erkeklerin kendilerinden daha az emin olmasına neden olmaktadır (Segal, 1992: 170).

Sosyo-ekonomik ve toplumsal gelişmelere/değişimlere bağlı olarak gittikçe erkek ve kadın çalışmalarına olan ilgi artmaktadır. Erkekliği ve kadınlığı ölçmeye yönelik anketler yapılmakta ve hem erkekteki erkek ile kadın imgesinin hem de kadındaki kadın ile erkek imgesinin ne olduğu öğrenilmeye çalışılmıştır. Spence ile Sawin’in çalışması

göstermiştir ki erkekler meslek-aile dengesinde lider rol oynamaktan memnunlar ama sorumluluk almaktan, rollerine bağlı kalmaktan ve baskılardan sıkılmakta; kadınlar ise erkeğin üstlendiği görevlerden kurtulmanın verdiği rahatlığa rağmen erkekten daha düşük konumda olmaktan rahatsızdır (1985, aktaran Onaran ve diğerleri, 1998: 19). Helgeson ise deneklerine cinsiyetlere ilişkin farklı kombinasyonlardaki altı tip (eril erkek, eril kadın, eril kişi, dişi kadın, dişi erkek, dişi kişi) vermiş ve bu tipleri tanımlamalarını istemiştir. 223'ü öğrenci 182'si ebeveyn olan denekler, 183 farklı tanım yapmıştır. Çıkan sonuçlar toplumsal cinsiyet kalıplarıyla örtüşmüştür. Örneğin, deneklerin % 48.3'ü dişi erkek için "eşcinsel" tanımını yaparken eril kadın "zeki", "kendine güvenen" olarak kodlanmıştır. Yani erkeklik fiziki görünüm ile kadınlık ise kişilik özelliklerine göre tanımlanmıştır (1994: 668).

#### 1.4.2. Erkeğin yüceltilmesi: Kahraman

Kültür, bin yıllardır, kendisine bağlı olan erkek ve kadınları belirli kalıplar içine sokmuş ve onların davranışlarını biçimlendirmiştir. Bireylerin uyması gereken kuralları, sahip olmaları gereken ahlaki değerleri, kısacası tüm değerlerini kültür bireye aşılır. Kahraman da kültürler bütünüdür, içinde bulunduğu toplumun kültürüne aykırı davranışlarda bulunamaz.

"*Kahraman*" kavramı, Türk Dil Kurumu'na şu şekilde tanımlanmıştır:

- 1) Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlılık gösteren kimse; alp, yiğit.
- 2) Bir olayda önemli yeri olan kimse.
- 3) Roman, hikaye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi (TDK, 2014).

Tanım, üç farklı alana göre yapılmıştır ve doğrudan erkeği temsil eden bir içeriğe sahip değildir. Çünkü edebiyat ya da görsel sanat eserinin kahramanı bir kadın da olabilir. Ancak ilk tanımda geçen "*alp*" ve "*yiğit*" kelimeleri dikkat çekicidir. Türk Dil Kurumu'na göre "*alp*" kelimesi "*yiğit*" ve "*kahraman*" anlamlarına gelmekteyken; "*yiğit*" kavramı üç farklı anlama gelmektedir:

- 1) Güçlü ve yürekli, kahraman, alp.

- 2) Gözü pek, düşüncelerini açıkça söylemekten çekinmeyen (kimse).
- 3) Delikanlı, genç erkek (TDK, 2014).

“Yiğit” ile “kahraman” kavramları birlikte ele alındıklarında “kahraman”ın erkeğe atfedilen bir sıfat olduğu açığa çıkmaktadır.

Otto Rank, *The Myth of the Birth of the Hero* adlı çalışmasında her insanın doğarken bir kahraman olduğunu söylemektedir ve bunu da insanın amniyotik bir sıvıda yaşayan bir su canlısı iken zamanla evrilmesini ve doğduktan sonra da yürümesini örnek göstererek gerekçelendirmektedir (1914, aktaran Campbell, 1988: 124). O halde kahraman, erkek de kadın da olabilir. Ancak bu noktada Campbell, erkek ve kadınların rollerine dikkat çeker ve erkeğin dış dünyada, kadının ise evde olduğunu vurgular. Dolayısı ile ağırlıklı olarak “kahraman”dan esas kastedilenin erkek olduğunu belirtir. Ancak yine de farklı kahramanlık biçimlerinin olabileceğini belirten Campbell, Aztek inanisında savaşta ölen erkek ile doğum yaparken ölen annenin kahraman sayılacağını belirtmektedir (1988, 125).

Kahraman’ın “hero” olan İngilizce karşılığı, kelimenin kökenlerinin anlaşılması için önemlidir. Bu sayede Yunan mitolojisine kadar uzanan bir inceleme yapmak olanaklıdır. Rönesans ile birlikte İngiltere ve Fransa’da ilk olarak kullanıldığı bilinen “hero” kavramının antik Yunan ve Roma dönemlerinde de kullanıldığı düşünülmektedir. Rönesans yıllarında yayınlanan *New English Dictionary* (1555)’ye göre “hero”, “tanrının verdiği özelliklere sahip erkek” olarak tanımlanmıştır. 17. yüzyılın daha sonraki dönemlerinde ise “büyük başarılarla sahip erkek” anlamına gelecek şekilde kullanılmıştır. Bloch ve Von Wartburg’un *Dictionnaire Etymologique* (1690) adlı yapıtında ise kavram, edebiyattaki önemli kişi anlamına gelecek şekilde yeni bir tanıma kavuşmuştur (Kern, 1958: 331).

“Hero” kavramını Yunan mitolojisine dayandırmak olanaklıdır. Eski Yunanca’da “heros” olarak geçen kavram, aslında mitolojik karakter Herakles (Herkül)’in kendisi ve temsil ettiği değerler ile ilişkilidir. Bağımsızlığına kavuşabilmek için yerine getirdiği 12 göreve bakarsak Herakles, *cesur, savaştı, özgürlüğüne düşkün, bireysel* gibi niteliklere sahiptir.

“Grek boylarının ve özellikle Dor’ların kahramanlık görüş ve anlayışlarını kişiliğinde toplayan Herakles, bir çeşit ulusal kahraman olmuştur. İnsanın doğaya karşı yenilmez saldırı ve dayanma gücünü simgeler. Yaptığı işler hep iyiye dönüktür, doğanın insanın başına saldığı afet ve musibetleri yok etmekle insanlığa sonsuz iyiliğı dokunur” (Erhat, 1978: 148).

Mitolojiden günümüze kadar geçen zamanda toplumlar kendi kültürlerine göre kahramanlar yetiştirmiş ya da efsanelerinde, halk öykülerinde kahramanları yaratmışlardır. Ancak neredeyse tüm zamanlarda bütün toplumlar kahramanlarını *cesaret, fiziki ve zihinsel güçlülük, erdem, onur* gibi kavramlarla donatmışlardır. Rosenberg (2000: 20)’e göre kahramanlar aracılığıyla toplumlar, kendi üyelerine bir yandan ideal davranışların nasıl olması gerektiğini öğretirken öte taraftan da zayıflıklarına ayna tutmuşlardır. Çünkü “kahramanlar, kendi toplumları için insan davranışlarının birer modelidirler”. 19. yüzyılda yaşamış olan Ralph Waldo Emerson kahraman için “toplumların ahlaki ideallerinin aynasıdır. Onlar insanoğlunun en büyük amaçlarının sembolüdür ve çağlarının sözcüsü olarak hizmet etmişlerdir” (Schwartz, 1985’ten aktaran Hume, 2000: 9) demiştir.

Kültürlerarasındaki kahraman modelinin benzerlikler göstermesini Lord Raglan 22 maddeden oluşan bir şema ile açıklamıştır. Batı ve Orta Doğu kültürlerine ait olan Oedipus, Herakles, Apollo, Musa Peygamber, Kral Arthur, Robin Hood gibi kahramanları inceleyen Raglan’ın kahramana ait özellikler şunlardır:

- 1) Kahramanın annesi soylu bir bakiredir.
- 2) Babası kraldır ve
- 3) Baba, kahramanın annesinin akrabasıdır, ancak
- 4) Kahramanın annesinin hamilelik koşulları sıradışıdır.
- 5) Kahraman, ayrıca, tanrının oğlu olmasıyla ünlüdür.
- 6) Kahraman, babası tarafından öldürülmek istenir, ancak
- 7) Gizlice başka bir yere götürülür.
- 8) Uzak bir ülkede koruyucu aile tarafından büyütülür.
- 9) Kahramanın çocukluğu hakkında hiçbir şey anlatılmaz, ancak
- 10) Yetişkin olduğunda geri döner ya da geleceğın kralı olacağı yere gider.

- 11) Bir dev, ejderha ya da vahşi bir yaratığa karşı zafer kazandıktan sonra
- 12) Selefinin kızı olan prensesle evlenir ve
- 13) Kral olur.
- 14) Olaysız bir saltanat sürer ve
- 15) Kanunlar yazar ama
- 16) Tanrının ve halkının lütfunu kaybeder ve
- 17) Tahttan ve şehirden uzaklaştırılır.
- 18) Kahraman gizemli bir ölümle yüzleşir.
- 19) Çoğunlukla tepenin zirvesinde ölür
- 20) Eğer çocukları varsa, onlar da tahta geçmez.
- 21) Kahramanın naaşı gömülmez ama buna rağmen
- 22) Kahramanın gömülü olduğu bir ya da daha fazla gömüt vardır (1949: 178-179).

Farklı kültürlerdeki kahramanların eylemleri fiziki ve ruhsal olmak üzere iki tanedir. Fiziki eylemler, savaşta gösterilen cesaret ya da bir başkasının hayatını kurtarmak anlamına gelmektedir. Ruhsal eylem ise kahramanın yaşadığı sıradışı olaylardır (Campbell, 1988: 123-124). Buradan hareketle, Raglan'ın yaptığı gibi ister Batı kültüründe ister Doğu kültürlerinde olsun ortaya çıkan kahramanların eylemleri, istisnalar olmakla birlikte, benzerlik gösterdiği anlaşılmaktadır.

Kahramanlar, güçlülüklerine rağmen her zaman kusursuz kişiler değildirler. Görevleri başarırken gösterdikleri olumlu özellikler, içinden çıktıkları topluma ne kadar yol gösterici olsa da kahramanların zayıflıkları da bir o kadar yol gösterici, eğiticidir. Kahramanı okuyan, izleyen, kendisine rol model olarak alan kişi kusursuz bir kahraman ile özdeşleşmekte güçlük yaşayabilir. Her ne kadar sıradan insanlardan ayrılrsa da kahramanın zayıflıkları, başka kişilerin kahraman ile özdeşleşmesine yardımcı olur (Rosenberg: 2000: 20). Böylelikle, kahramanın dış dünyaya vermeye çalıştığı mesaj daha etkili bir şekilde aktarılmış olur.

“Kahraman” kavramının temsil ettiği değerler bir bütünün parçalarıdır ve parçalar, ancak, “kahraman” olanın fizik varlığında birleştiğinde somut bir anlam kazanır. Bu bağlamda G.W.Friedrich Hegel'in kahramanlık tanımını bize yol gösterici olabilir.

*Estetik- Güzel Sanat Üzerine Dersler* adlı eserinde Hegel (1994: 180-183), özgürlüğün sağlanmasında merkezi noktayı *devlet* olarak konumlandırmaktadır. Buna göre kişinin davranışlarını biçimlendiren iki kaynak vardır. Birincisi, kişinin bağımsız iradesi ile devletin yasalarının dışında, kendi iradesi; ikincisi ise belli bir rasyonellik içinde oluşturulmuş devletin kendi yasaları. Devletin kendisi de bu yasalar bütününden oluşmuştur. Kişinin varlığı, devletin varlığı yanında önemsizdir. Devlet kurumunun olduğu yerde adaleti, düzeni, özgürlükleri, hakkı yasalar temin etmekle sorumludur ancak devletin olmadığı yerde kişinin kendi gücü, kararlılığı, sorumluluğu vb. faktörler devreye girer ve düzen/adalet sağlanmaya çalışılır. İşte “kahraman” da bu bireyselliğin ve devlet harici düzenin sağlanmasından sorumlu olan kişidir.

Hegel (1994:183)’e göre bireysel düzen döneminin adı “Kahramanlık Çağı”dır. Devletin olmadığı bu çağda hayat ve mülkiyetin güvenliği, sahip oldukları şeylerin korumasını yapan bireylere aittir. Kahramanların amaç odaklı kararlı davranışları, görev bilinçleri vardır. “Kahramanlar, bir eylemin bütününe üstlenen ve başaran, karakterlerinin ve kaptislerinin bağımsızlığı yoluyla harekete geçirilmiş bireylerdir; ve dolayısıyla, bu kahramanlar haklı ve ahlaki olan şeyi gerçekleştirdikleri zaman, bu, bireysel yaradılışın sonucu olarak görünür” (Hegel, 1994: 184). Dolayısıyla kahramanın isteği ve güduları ile yaptıkları, bireysel bir yasa gibidir. Herakles’in bağımsızlığını elde edebilmek için Eurystheos’un emirleriyle yaptıkları, adilliğin ve haklılığın kendi kişiliğiyle özdeşleşmesini sağlamıştır.

Öte yandan kahramanlar, yaptıkları eylemlerin her türlü sonucunu üstlenirler. Günümüzdeki sıradan kişiler, zihinlerindeki gerçekleştirmek istedikleri eylemin ideal planı ile eylemi gerçekleştirdikten sonra ortaya çıkan “*ideal eylem sonucu*”yla uyumsuz sonuçları kabul etmek yerine kendi bildikleri, inandıkları şeyi kabul etmektedir. Ancak kahramanlar böyle değildirler. “... Kahramanlık Çağı’nda, özne, tam da bütün istemesiyle, eylemesiyle, yapıp etmesiyle doğrudan bağlantılı kalıyorsa, aynı şekilde eylemlerinden hangi sonuçlar çıkarsa çıksın, bunların tüm sorumluluğunu da üstlenir” (Hegel, 1994: 186).

Kahramanın bir kralın ya da efendinin hizmetinde olması onun bağımsızlığını ortadan kaldırmaz. Herakles gibi bir başka kahraman olan Akhilleus (Aşil) de Kral

Agamemnon'un hizmetinde olsa dahi bu bağıllık yasalar ile sağlanmış bir bağıllık değildir. Akhilleus, Agamemnon ile ittifakını bozabilmekte, istediği zaman savaşabilmekte ve dinlenebilmektedir (Hegel, 1994: 185). Eş deyişle, kahramanların fiziki ve askeri güçleri nedeniyle otoritenin sahipleri kahramanlara davranış serbestisini sağlamak mecburiyetinde kalmaktadırlar. Kahramanlar, hangi koşulda olurlarsa olsunlar bağımsızlıklarından ödün vermemektedirler.

Kahramanlar, ister tarihi süreç içerisindeki gerçek kişiler olsun ister bir edebiyat ya da sinema yapıtında hayali olarak yaratılmış olsun sıradan insanlardan belli özellikleri ile ayrışır. Herakles örneğinde olduğu gibi tanrısal güçlere sahip olabilecekleri gibi bu gücü tamamen yiğitliklerine ve fiziki güçlerine bağlı olarak da ortaya koyabilirler. Ya da Süperman gibi tamamen kurmaca bir dünyada bedenine mermi işlemeyen, tonlarca ağırlıktaki yükleri rahatlıkla kaldırabilen ve uçabilen süper kahramanlar, Jung'un da belirttiği gibi bir "üst insan" (2005:115) ya da başka bir deyişle "insanüstü" birer varlıktırlar.

Joseph Campbell ve Bill Moyers'ın *The Power of Myth (1988)* adlı eserinin beşinci bölümü "*Kahramanın Yolculuğu*"na ayrılmıştır. Campbell'in söylemlerini inceleyen Cameron (1994: 92), kahramanların özellikleri şu şekilde özetlemiştir:

- 1) Kahraman kendi hayatını daha yüksek bir amaç için feda edebilir.
- 2) Fiziksel veya manevi açıdan cesaret gerektiren işler yapar.
- 3) Kahraman genellikle kendisinden bir şey alınan veya kendi toplumunda müsait görülen normal deneyimlerde eksiklik hisseder.
- 4) Kayıp olanı yerine koymak veya önemli sorulara cevap verebilmek için kahraman birçok maceraya atılır.
- 5) Kahraman genellikle doğal ve güvenli ortamını bırakarak maceraya çıkmayı göze alır.
- 6) Kahraman yeterince cesur, bilgili ve yaşama tutunma kapasitesine sahipse birçok test veya sınavla karşılaşacaktır.
- 7) Kahraman, bir şeyleri sonuçlandırmak veya başarmak zorundadır.



Propp, masalın temel işlevlerinin birincisini “*aileden biri evden uzaklaşır*” (1985:36) şeklinde belirlemiştir. Evden uzaklaşan kişi, bizim kahramanımızdır ve bu kahraman maceraya atılacağı ilk anda kahramanlık belirtileri göstermeyebilir. Yolculuk esnasında karşılaşılabileceği güçlükler karşısında sergileyeceği tavır, onun bir kahraman olarak şekillenmesini sağlayacaktır. Campbell (2013:72-73)’a göre kahramanın yolculuğa çıkabilmesi için bir çağrının gelmesi gereklidir. Bu çağrı sayesinde kahraman, öteki sıradan insanlardan farklılaşır.

“Yolculuğa çıkmak” iki farklı itkinin sonucunda meydana gelmektedir. Her ikisinin de sonunda kahraman bir yolculuğa çıkmaktadır. Buradan hareketle iki tür kahraman tipi olduğu söylenilebilir. Bunlardan ilki, kendi isteği ile yola çıkan kahramanlardır; ikincisi ise mecburiyetten kaynaklanan yolculuklarıdır (Campbell ve Moyers, 1988:129). Sinema ya da edebiyat dünyasının kahramanlarına baktığımızda çoğunlukla genelin menfaatlerini korumak için girilen maceralara ya da Süperman’de olduğu gibi yok edilen Kripton gezegeninden kahramanın babası tarafından mecburen başlatılan yolculuklara (bu, hikayenin ana yolculuğudur) tanık oluruz. Bu yolculukların içinde ana yolculuğa eklenmiş yan yolculuklar karşımıza çıkar. Süperman, yan yolculukları başarıyla tamamlayarak ana yolculuğunu anlamlı kılmaya ve genelin huzurunu sağlamayı amaçlar. Maddi bir çıkar beklemez.

Tam da bu noktada Campbell’in belirttiği kahramanların eylemlerinin sırasını açıklar. Ona göre kahramanlar “*ayrılma-erginlenme-dönüş*” döngüsü içerisinde hareket etmektedirler (2013: 42). Campbell, bu şema için *monomit* sözcüğünü kullanır. *Ayrılış* aşamasında kahraman, evinden ya da ülkesinden ayrılır ve bir çağrı alır. “... bu ilk aşaması kahramanı çağıran ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumun sınırlarından bilinmeyen bir bölgeye çekmiş olan kaderi belirtir” (Campbell, 2013:72). Erginlenme aşamasına gelmeden önce kahraman, çağrıyı kendi çıkarı ile örtüşmediği için reddedip etmeme ikilemine düşer. Çağrının reddedilmesi macerayı olumsuzlaştırır. Çağrıyı reddetmeyen kahramanlar ise doğaüstü güçlerin yardımıyla yolculuklarına başlarlar. Macera, “eşik muhafızı”nın önüne gelinceye dek, küçük engeller olsa da, kesintisiz ilerler. Muhafızın ardında bilinmeyen karanlık bir dünya vardır. Ancak maceranın devam edebilmesi için bu eşiğin ardına geçilmelidir. “Macera her zaman ve her yerde

bilinenin örtüsünün ötesinde bilinmeyene bir geçittir; sınırdaki bekleyen güçler tehlikelidir; onlarla iş yapmak risklidir; yine de ustalıklı ve cesaretli biri karşısında tehlike silinir” (Campbell, 2013:99). Eşikten geçiş, “yeniden doğuş”u imleyen *rahim* ile betimlenir. *Rahim* ise “*balinanın karnı*” ile simgelenmiştir. Kahraman bu aşamada bilinmeyenin içinde kaybolur ya da ölü gibi görünür. Balinanın içine girmek bir yeniden doğuştur ve kahraman dönüşümden geçer. Egolarından kurtulur ve dünyevi karakterleri dışarıda kalır (Campbell, 2013: 107-110).

Erginlenme aşaması, kahramanın eşiği aştıktan sonra bir dizi sınavlar ile karşılaşması ile başlar. Bu aşamada kahramana tılsımlar, doğüstü yardımcının tavsiyeleri ve diğer araçlar yardım eder. Kahraman, bunlardan cesaret alır (Campbell, 2013: 113). Sınavlar, kahramanın zihni dönüşümünde çok önemlidir. Başarıyla atlatılan her sınav, yolculuğun başarıyla tamamlanan her aşaması kahramanın egolarından kurtulmasına neden olur. Egolarından kurtulan kahraman, büyük amaç için kendi varlığından vazgeçer. Bu noktayı Campbell “gerçek ve kahramanca bir bilinç dönüşümü” (Campbell ve Moyers, 1988: 126) şeklinde tarif etmektedir.

Monomitin esası tam çevrinmeye dayalıdır. Kahraman yolculuğa çıkar; türlü sınavlar verir, erginlenir ve son olarak da görevini tamamladıktan sonra da başladığı yere geri dönmelidir. Ancak kahraman, yapması gereken bu sorumluktan kaçabilir. Kısacası, dönüş reddedilir. Daha sonraki aşamada kahraman tanrı ya da tanrıça tarafından ya dünyaya dönmesi için görevlendirilir – böylesi bir durumda doğüstü güçler tarafından desteklenir; ya da dünyaya dönüşü uygun bulunmazsa önüne engeller çıkartılır. Kahraman, dönüş vaktinin geldiğini fark edemeyebilir ya da içinde bulunduğu koşullardan kurtarılması gerekmektedir. *Dışarıdan Gelen Kurtuluş* aşamasında, kahramana bir uyarı ya da bir güç yardımcı olur. *Yola Çıkış*’ın bir parçası olan *İlk Eşiğin Aşılması*, dönüş yolunda da kahramanın önüne çıkar. Eşik muhafızları, bu sefer, kahramanın geri dönmesini engellemeye çalışmaktadır. Mücadeleyi kazanan kahraman, geri dönmüştür. *İki Dünyanın Ustası*, kahramanın yolcuğu sırasında eriştiği ruhani olgunluğu ve egolarından kurtulmuşluğunu açıklar (Campbell, 2013: 222-266).

“Birey, uzun ruhsal disiplinler yoluyla, kişisel sınırlamalarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağlılığını terk eder, doğrunun

gerçekleşmesinde yeniden doğuş için gerekli olan öz-kıyımına karşı direnmez ve böylece en sonunda, büyük an için nitelikleri tam olarak gelişmiş olur. Kişisel tutkuları tamamen çözülmüş olarak, artık yaşamaya çalışmaz da, istekle içinde olup bitecek olana bırakır kendini; yani bir isimsiz olur. Yasa, içten kabulüyle içinde yaşar” (Campbell, 2013: 266).

Dönüş’ün son aşaması ise *Yaşama Özgürlüğü*’dür. Hayatın gerçeği olarak yaşam kadar ölüm de vardır ancak kahraman ölüm korkusunu umursamamakla birlikte, sadece iyi tarafta olduğundan ötürü, yaşama karşı abartılı bir istek duyabilir. Bu, yanlış bir eğilimdir. “Mitin amacı, bireysel bilinçliliğin evrensel iradesiyle uyuşmasını sağlayarak bu türden yaşam aldırıışsızlığına olan gereksinimini yok etmektir” (Campbell, 2013: 267).

Görüldüğü gibi Campbell, mitolojik kahramanların yolculuklarını 3 ana ve 17 alt başlığa indirgemıştır. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı kitabında Yunan, Hint, Japon ve diğer birçok mitolojilerden örnekler veren Campbell, olay örgülerinin kültür farkı olmaksızın aynı olduğunu ortaya koymuştur. Bu maddeler, birbirlerine her ne kadar sıkı sıkıya bağlı olsa da biri veya birkaçı bazı mitlerde yer almayabilir. Özellikle roman ve filmlerin kahramanı, formel olarak monomiti takip etmeyebilir. Eklemeler ve çıkarmalar olabilir. Bir anlatının içindeki göstergeler, bağlı olduğu kültüre göre değişiklikler gösterebilir.

## **1.5. Çizgi Roman ve Kahraman**

### **1.5.1. Çizgi romanın dünyadaki gelişimi ve genel özellikleri**

İnsanoğlunun dünya üzerindeki serüveni başladığından itibaren kültür de var olmaya başlamıştır. Her geçen yıl ve insanın üretim yaratıcılığı ile birlikte kültür de insanla birlikte gelişmiştir. Sözel kültür, yazılı kültüre göre çok daha önce ortaya çıkmıştır ve dolayısıyla insanların ilk kültür ürünleri de sözel bir nitelik taşımaktadır. Halk masalları, destanlar, efsaneler bu kapsama girer. Yazının bulunması ise kültür ürünlerinde dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Sözel kültüre ait ürünler yazıya aktarılmıştır. Aktarma işlemi, yazılı edebiyatın doğumuna neden olmuş ve özellikle matbaa ile birlikte edebiyatın gelişimini hızlandırmıştır. Böylece dergi, gazete ve

romanların sayısının yanı sıra alt edebi türler de belirlemiştir. Çizgi roman da bu sürecin içerisinde yer alan hem yazılı hem de görsel bir anlatı/kültür ürünüdür. Sarapik (2000: 39) filmlerin, çizgi romanların, dedektif hikayelerinin ve diğer hikayelerin kitle kültürü tarafından üretilen bir anlatı biçimi olduğunu söyler.

Çizgi romanı Kosta Ceran şöyle tanımlamıştır:

“Ne resim, ne de yazıdır. Resmin ya da yazının, bütünleyici olarak kullanılan diğer bir faktörle ilişkisi sonucunda ulaştığı sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel unsurun (metinle resmin) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır. Çizgi roman içindeki yazı ve çizimin birbirine oranı, yapılacak kurguya ve anlatılmak istenen olaya bağlı olarak sürekli bir şekilde değişime uğrar ... Romanesk özelliklerine karşın, bir yönüyle romanın yozlaşması olan çizgi roman, diğer bir yönüyle de çağdaş sanat-edebiyat türleri arasında kendine özgün ve ciddi bir yer edinmiştir. Çizgi roman bir sanattır ve özünde yaşadığı çarpıcı ayrımların, karşıtlıkların öne çıkardığı yalın bir ironiye sahiptir. Kısacası çizgi roman yaratıcıdır ve sayılı sanatların sekizincisidir” (aktaran Cantek, 2004, s. 28).

İlk çizgi romanların bir metni tasvir etmek için yanına eklenen resimler ile oluşturulmuş olmasına rağmen, tarihi süreç içerisinde sekizinci sanatın yapılış amacı, biçimi ve felsefesi de değişmiştir. Ceran’a göre (aktaran Cantek, 2004, s. 28-29) günümüzde artık çizgi roman, bir hikayeyi tamamlama ve destekleme misyonuna mahkum edilemez. Anlattığı hikayeyi sinematografik bir biçimde yapıyor olması onun sinemanın kağıt üzerine işlenmiş bir uygulama olduğu anlamına gelmemektedir. Okuyucunun hayal dünyasını körelttiği, ruhsal gelişimini engellediği şeklindeki iddiaları asılsız bulan Ceran, resmin ilk bakışta kolayca yorumlanacak bir sanat olmadığını; çizgi romanlardaki her bir çizimde ve karede bilgilerin gizli olduğunu, bu bilgileri de okuyucunun kendi ruhsal durumuna ve bilgi-becerilerine göre değerlendirerek üreteceğini söyler. Okuyucu ve metin arasında kuvvetli bir bağ kurulur. Her ne kadar çizgi romanlar bize fantastik bir dünya kuruyor gibi görünse de aslında gerçek yaşamımızdaki deneyimlerimize çok yakın olan hikayeler anlatmaktadırlar. Çizgi romanın okuyucuya aktardığı bilginin, iki unsur arasında okuma mesafesine göre

yorumlanış biçimi de değişebilir ve daha eleştirel bir nitelik kazanabilir. Okuyucu, çizgi romanın sunduğu bilgileri kabul veya red edebilir.

Klasik anlamda arka arkaya gelen resimlerden oluşan bir anlatı yapısı olarak tanımlasak da çizgi roman, kitlesel olarak üretilmeye başlandıktan sonra yeni bir tanım yapmak kaçınılmaz olmuştur. Barker 'a göre ise çizgi roman:

1. Düzenli aralıklarla yayımlanırlar.
2. Çizgi romanın her sayısında benzer davranışları sergileyen karakterleri vardır.
3. Benzer konuları işleyen farklı çizgi romanların karakterleri birbirine benzer ve bu karakterler aynı davranış kalıpları ile karşımıza çıkar.
4. Çizgi romanın sunduğu dünya ile okuyucunun dünyası arasında bir bağlantı oluşur ve çizgi romanın dünyası okuyucuyu adeta içine alır (1983'ten aktaran Özşen ve Sayın, 2004, s. 77).

Çizgiler ile anlatmak, bir olayı görselleştirmek insanlığın ilk yıllarından itibaren başvurduğu yöntemlerden biridir. Mağara duvarlarına çizilen resimler, minyatürler, mozaik ile çizilmiş resimler, ikonlar insanların anlatımlarının birer araçları olmuştur. Bu araçlar, daha çok bilgi vermeyi ya da dini açıklamalar için kullanılmıştır ancak çizgi romanın esas işlevi, eğlence üzerinedir (Alsaç, 1994: 13). Ayrıca çizgi roman, tanımı gereği genel bir algılanış içerebilir. O da tüm arda arda gelen söz ve resim dizilerinin çizgi roman sayılabileceğidir. Kuşkusuz böyle bir genellemeye gidilemez aksi takdirde mağara duvarlarındaki sıralı resimlerden kiliselerdeki ikonlara kadar bir çok anlatıyı çizgi roman başlığı altına almamız gerekir. Bu noktada ayırıcı olan şey, çizgi romanın duvarlara değil kağıda çizilmiş olduğudur.

Çizgi romanın temel bileşenlerinden birinin resim olmasından ötürü çizgi roman tarihi üzerine çalışan kimi araştırmacılar, çalışmalarının başlangıç noktalarını taş devrinde mağara duvarlarına çizilen resimlere kadar götürmektedir. Gerald Blanchard, 1969 yılında yayınladığı *Çizgi Roman Tarihi* adlı kitabında kendisine böyle bir başlangıç noktası oluşturmuş ve eski Mısır papirüslerini, antik Yunan vazo resimlerini, taş ve mermer üzerine yapılan kabartmaları ve 80 metre uzunluğundaki İngiltere tarihinin

üzerine işlendiği Bayeux halısını da kendi savına dayanak sağlaması için çalışmasına eklemiştir. Horst Schröder ise 1981’de yayımladığı *İlk Çizgi Romanlar (De Första Serierna)* adlı kitabında ise çizgi roman üzerine yazılmış çeşitli eserleri, Blanchard’ın kitabı da dahil, eleştirmiştir. Yeni bir sanat olarak 20. yüzyıl başlarında doğan çizgi romanların taş devrindeki resimlerle ilişkisini kurmak son derece zorlama bir çabadır. Ancak orta çağda kiliselerin propaganda amaçlı kullandıkları kağıtlar, çizgi romanın öncülleri olarak değerlendirilebilir. Matbaanın gelişmesiyle birlikte kilise, okuma yazması olmayan ya da yetersiz olan kişilere dini öğretileri bol resim ve yanında az miktarda yazı ile destekleyen broşürler dağıtmıştır. Bu örnekler, resimli anlatının ortaya çıkması açısından bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir çünkü İngiliz araştırmacılar George Perry ve Alan Aldridge, 1967 yılında yayınladıkları kitaplarında, 17. yüzyıl İngiltere’nden kalma iki dini içerikli broşürde konuşma baloncukları olduğunu ortaya koymuşlardır. (Gürel, 1997: 42).

Elbette bu basılı ürünler doğrudan çizgi roman olarak adlandırılmaz ancak çizgi romana ve onun doğumuna hazırlık süreci olarak görülebilir. Sekizinci sanat, kendisinden önceki sanat dallarıyla ilişki içinde olmuştur. Çizgi romanlar iki temel üzerinde yükselir. Bunlar resim ve yazıdır. Ancak resim ve yazı, çizgi romanın kendi anlatı geleneği içerisinde farklı yöntemler ile okuyucuya aktarılır.

Tarihi sürece baktığımızda ressam William Hogart (1697-1764)’ın ismi ön plana çıkar. Hogart, yaptığı yağlı boya resimlerde modellerinin biçimleriyle oynamakta, karikatürize etmektedir. İnsan zaaflarını ve toplumsal sorunları ele aldığı çalışmalarında mizahi bir alaycılık vardır. Hogart’ın önemi, çizim tarzının yanı sıra *Bir Sokak Orospusunun Yükselişi* adlı çalışmasından kaynaklanmaktadır. Birbirini takip eden ve birbirleriyle ilişkili sekiz tablodan oluşan yağlı boya tabloları, her ne kadar balonsuz, diyalogsuz da olsa, çizgi roman bandının atası olarak sayılmaktadır. Fotoğraf makinesinin henüz icat edilmediği bir dönemde Hogart, basılı materyaller için görsel hazırlamıştır. *Bir Sokak Orospusunun Yükselişi*’ni de negatif tahta baskı yöntemiyle kağıda aktarmış ve bu yeni yöntem kitleler tarafından yoğun ilgi görmüştür. Alaycı ve mizahi tavrı nedeniyle kendisine “*comic history painter*” tarihi hicveden ressam denilen ve “karikatürün babası” olarak anılan Hogart’ın tarzı karikatüre daha yakındır (Gürel, 1997: 42–43).

Hogart'ın çalışmaları büyük ilgi görüyordu ancak konuşma balonu ile düşünce balonu halen kullanılmamaktaydı. Hogart'tan sonra Thomas Rowlandson (1756-1827), günümüz çizgi roman kalıbına uygun bir çizim benimsemiştir. Tür, her yeni çizer ile birlikte kartopu gibi büyüdü. Çizgi romana giden yolda Rodolphe Töpffer (1799- 1846), ilk karakterleri yarattı ancak türün gelişim sürecindeki zirveyi şair Wilhelm Busch ( 1832-1908) sağladı. Çizimlerdeki yeteneğini de *Max ve Moritz* (1858) adlarındaki iki yaramaz çocuk karakter yaratarak ortaya koyan Busch, sade teknik dili, şiirsel diyalogları ve “etrafına zarar veren kişi” karakter yapılandırmasıyla kendinden sonra gelen çizerlere ve çizgi romanı bir sanata dönüştürecek olan kişilere büyük ilham verdi. Avrupa’da hızla yayılmış ve prototipleri ortaya çıkmış olan çizgi roman, Amerika’da da takip edilmekteydi. Busch’un eserlerinde çerçeve kareleri ve balonlar ne yazık ki yoktu ve Amerikalılar, 19. yüzyılda, Avrupalıların eksik bıraktığı bu alanı doldurmayı başardı (Gürel, 1997: 43-45).

Yüzyıllardır çizgi ile öykü anlatma yapıldığı halde, çizgi romanın geniş kesimlerce beğenilmesinin ve yaygınlaşmasının sebebi gazetelerdir. Çünkü fotoğraf makinesi bulunmuş olmasına rağmen baskı tekniklerinde halen sıkıntı vardı. Gazetelerde yer alan haberlerin görsellerinin fotoğraf yoluyla yansıtılamaması çizerlerin önemini artmasına ve haberler için resimler çizmelerine neden olmuştur. Böylece resimler, gazetelerde yaygınlaşmıştır. 1895 yılında Richard Outcault, New York’ta yayımlanan *The World* gazetesinde *Hogan’s Alley* adlı çizgi seriye başlamıştır (Gürata, 2004: 53). *The Yellow Kid* adında bir karakter yaratan Outcault, ABD’de konuşma balonunu ilk kullanan kişidir (Gürel, 1997: 46). Modern çizgi romanların atası olarak kabul edilen *Hogan’s Alley*, geniş kitleler tarafından beğenilince çizgi roman sayılarında artış meydana gelir. Bu dönemde ABD’de gazeteciliğin de yapıyor olması ve tiraj savaşları, bu ilgi çekici hikaye anlatıcı resimleri önemli bir silah olarak görmüştür. Çok tutulan *The Yellow Kid*, hangi gazetede yayımlanıyorsa o gazetenin tirajında ciddi artışlar meydana geliyordu. Okuma yazma bilmeyen veya az bilen kişiler, çizgi romanlar nedeniyle gazete satın alıyorlar ve resimler sayesinde görsellerde neyin anlatılmaya çalışıldığını kavrayabiliyorlardı. Özellikle gazetelerin pazar ekleri, çizgi romanlar ile doluydu. Halkın günlük sıkıntılarında sıyrıldığı bu anlaşılması kolay olay dizileri, sadece komik olayları resmediyordu.

1920'lerin sonuna gelindiğinde ise gazete sahipleri neredeyse iki yüz yıllık bir komedi geleneğinden okuyucuların sıkılmış olabileceklerini düşünmüştü. Macera çizgi romanları böyle bir düşünce ile doğdu. İlk çizgi romanların karikatüre benzer çizim tekniklerinin aksine serüven çizgi romanları “grafik tasarım olarak magazin illüstrasyonuna, kompozisyon olarak figüratif sanata yaklaşır. Eskinin geleneksel öykü anlatma biçimleriyle sinema sanatının zincirleme akış tekniği bir araya getirilir” (Gürdağcık, 1985: 67). Hal Foster, *Tarzan* ile serüven çizgi romancılığını başlatmıştır. Philip Francis Nowlan da *Buck Rogers* adındaki bilimkurgu türündeki çizgi romanını yayınlamıştır. 1931 yılında ise Chester Gould, ilk özgün öyküye dayanan macera çizgi romanı olan *Dick Tracy* ile öne çıkmıştır. Dönemin esas ses getiren ürünlerini ise Alex Raymond vermiştir. *Secret Agent X-9*, *Jungle Jim* ve *Flash Gordon* (Baytekin) Amerika'da en çok rağbet gören birkaç çizgi romandan biriydi ve Raymond, birçok çizere de esin kaynağı olmayı başarmıştır. Dönemin öteki başarılı çizgi romanları arasında ise Lee Falk'ın *Mandrake The Magician*, *The Phantom (Kızılmaske)*; Milton Caniff'in *Terry and the Pirates*'i sayılır (Horn, 1989: 141-142). Görüldüğü gibi Amerika Birleşik Devletleri, Avrupa'nın yapamadığını yapmış, çizgi romanı bir tür olarak sanat ve yazın alanına katmış; siyasi ve ekonomik olarak da çizgi romanları kullanmıştır.

Çizgi roman tarihinde dönüm noktalarından birisi ise kitap şeklinde basılmaları oldu. Artık gazetelerin Pazar eklerinde birkaç sayfa ile yetinmeyen yayıncılar, etkiyi daha da arttırabilmek, daha fazla insana ulaşmak ve daha çok kazanmak için çizgi karakterlerin maceralarını kitaplaştırmıştır. Böylesi bir geçiş, beraberinde tek bir karaktere odaklı serüvenlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Odağın tek bir kişide toplanması ise kahramanları daha belirgin olarak çizgiler aleminde görülmesini sağlamıştır. 1933'te çıkan *Funnies on Parade* ilk çizgi roman kitabıdır. Ancak tüm dünyayı etkisi altına alan kahraman, 1938 yılında ilk sayısı yayınlanan *Süperman*'dir (Horn, 1989: 142).

*Action Comics* dergisi tarafından yayınlanan *Süperman*'in maceraları, büyük kitlelerce ilgiyle karşılanmıştır ve akabinde, birebir taklidi olmasa da, *Spiderman*, *Batman* ve *Captain America* gibi süper kahramanlar türemiştir. Aslında süper kahramanların Amerika'da ortaya çıkmaması için hiçbir sebep yoktur. 1929 ekonomik buhranı ve II.



Dünya Savaşı gibi küresel çaptaki olaylar ABD'yi etkilemiş dolayısı ile halkta panik ve güvensizlik duygusu ağır basmıştır. Psikolojik olarak insanların rahatlatılması için kötülerin düşmanı, yılmaz savaşı, zorda kalanların imdadına yetişen Süperman ve öteki süper kahramanlar bilinçli bir şekilde tasarlanıp piyasaya sürülmüşlerdir (Özşen ve Sayın, 2004: 78). Dikkat etmek gerekirse ABD, özellikle soğuk savaş ve 21. yüzyılda yapmış olduğu askeri operasyonları kapsayan dönemde bu süper kahramanları defalarca tüketiciye sunmuştur.

Süper kahramanların altın çağı sadece birkaç yıl sürebilmiştir. 1940'lı yıllar ile birlikte western ve korku türündeki çizgi romanlar talep görmüş ancak çocuklar için sakıncalı olabileceği tartışmalarının etkisiyle 1950'li yılların başında gözden düşmüşlerdir. Aslında bu düşüş sadece western ve korku türündeki çizgi romanlar için değil, tüm sektör için geçerlidir. Alex Raymond, Clarence Gray ve Frank Godwin gibi sektörün öncülerinin hayatını kaybetmesi ve Burne Hogart'ın mesleği bırakması bu ilgi kaybının en büyük nedenidir (Horn, 1989: 143). 1956 yılında *Flash Gordon*, süper kahramanları yeniden yayıncılara hatırlatmış ve süper kahramanların popülaritesini 1970'lere dek sürmesini sağlamıştır. Daha sonraki yıllarda ise Süperman, Batman ve Spiderman dışında kalan tüm süper kahramanlar yok olmuşlardır (Özşen ve Sayın, 2004:78).

Esas olarak 19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın başlarında sınırları net olarak beliren çizgi roman, aslında yaklaşık üç yüz yıllık bir tarihe sahiptir ve biçim ve içerik olarak kendine özgü anlatım tarzı geliştirmiştir. Alsaç (1994: 13-15), çizgi romanların biçim özelliklerine değinirken, işe, her bir karenin içerisinde yer alan öğeleri ve öğelerin konumlarını belirtmekle başlar. İlk çizgi romanlarda yazı, çizim karesinin dışında daha sonraları ise iç kısmına yerleştirilmiştir. Konuşmalar ve düşünceler balon içerisinde gösterilir ve kime ait olduğunun anlaşılması için de balonun alt kısmından karakterin başına doğru bir ok ile yönlendirilir. Konuşma balonları genellikle daire ya da elips biçimindedir. Eğer konuşma balonu kesik çizgiler ile çizilmişse, bu, konuşmayı yapan kişinin kısık ses ile konuştuğunu okuyucuya anlatır. Balonun çerçevesi düz çizgi yerine buluta benzeyen yuvarlaklar ile yapılmış ve bulutların ebatları küçükten büyüğe doğru karakterin başının üzerine yerleştirilmişse o karakterin neler düşündüğünü bize gösterir. Yüksek sesle söylenen sözler, bağırma kalın ve büyük harfler ile balonsuz olmaksızın

aktarılır. Kavga sırasında çıkan gürültülerin, yumruk seslerinin vurgulanması ise işaretler, yansıma sözcükler ve rastgele dizilmiş harfler ile gösterilir. Gürültülerde genellikle ünlem işareti kullanılırken yumruk seslerinde “GÜMMM!!” , “PATT!!!” gibi yansıma kelimeler kullanılır. Bunun yanı sıra hızla çarpan bir kapı, kenarlarından kalkmış bir şekilde tasvir edilebilir. Bir aracın hızla hareket etmesi ya da genel bir “hız” vurgusu yapılmak isteniyorsa yatay çizgiler tercih edilir.

Çizgi romanlar, anlatımını etkili kılabilmek için sinemada olduğu gibi teknikler kullanır. Çizerin hayal gücü bir senaryo, çizgilerin görüş açısı kamera ve nesnelerin büyüyen ya da küçülen boyutları da zoom gibidir. Her bir çizgi kare, birbirleriyle ilişkili olayları birbirine bağlar. Alsaç (1994: 19), çizgi romanlarda anlatımın daha güçlü olması için başvurulan sinematografik özellikleri şöyle açıklamıştır:

“... Olay akışı içinde geri dönüşler yapmak (flash back), siyah-beyaz karışıklığını ya da kişi ve nesnelerin göğe vuran izlerini (gölgelerini, silüetlerini) kullanmak; görüntüyü abartılı bir biçimde yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya bakılıyormuş gibi düzenlemek; görüntüyü baygınlık, uyku sersemliği, sarhoşluk etkisi altında görülüyormuş gibi bulanık ya da çizgiyle iletme; küçük karelerin tekdüzeliğini kırmak amacıyla birkaç kareyi kapsayan büyük (panoramik) resimler kullanmak gibi şeyler vardır. Ayrıca çizimlerin iç içe geçirilmesi, üst üste bindirilmesi, çizimde yer alan varlıkların çerçeve çizgisinden dışarı taşması gibi anlatımlardan da yararlanır.”

İlk zamanlarda kendisine komşu olan karikatüre daha yakın olan çizgi roman, komedi unsurlarını daha çok bünyesinde barındırdığından Türkçe karşılığı “komiklikler” olarak çevirebileceğimiz “comics” kavramı ile anılır olmuştur (Cantek, 2004: 22). Ancak yıllar içerisinde macera, erotik konular da çizgi romanın içeriğini belirlemiştir. Türün en önemli özelliği olarak karakterleri görülebilir. Zaman içerisinde kemikleşen rollere bürünen karakterler, belli durumlar karşısında kendilerine özgü davranışlar sergilerler. Okuyucu da karakterin etki-tepki standardına alışmıştır. Beklentinin dışında bir davranış, okuyucu da huzursuzluğa ve ilgisizliğe sebep olabilir. Bu karakterler masalsi bir evrende olağanüstü güçleriyle, ölümsüzlükleriyle, süreklilikleriyle var olurken

evlenmezler ve çocukları olmaz. Cinselliklerine değinilmez ve zaman ile mekan sınırı onlar için geçersizdir. Farklı yer ve zamanlarda farklı maceralara girerler. Genellikle iyi olan kahramanlar, kötülüğün karşısında adalet için yer alırlar. Yanlış bir davranışta ya hiç bulunmazlar ya da yanlış davranışları yumuşatılarak, tepki çekmeyecek bir hale getirilir. Hikaye, bu temel üzerinde yükselir. Ancak olay dizisi, olması gerekenin dışına çıkarsa bir sonraki sayıda hiçbir şey olmamış gibi yayımlanır. Çizgi roman karakteri ya da kahramanı her zaman tek başına değildir. Bazen yanına yeni karakterler eklenir. *Batman ve Robin* örneğinde görülebileceği gibi bu yeni karakter ya ana kahraman kadar güçlüdür ya da ana kahramandan zayıf olarak karakterize edilerek onun daha güçlü olduğu vurgusunu pekiştirmeye yardımcı olurlar. (Alsaç, 1994: 15-18). Kahramanlar, adi suçlar ile ilgilenmezler. Onların mücadele ettikleri de kendileri gibi süper güçleri olan ya da kötülükte sınır tanımayan “süper kötü”lerdir (Cantek, 2002: 28).

### **1.5.2. Türkiye’de çizgi romanın tarihi ve gelişimi**

Batı dünyasında 18. yüzyıldan itibaren ilk örnekleri görülmeye başlanan çizgi roman, Osmanlı coğrafyasına 19. yüzyılda gelebilmiştir. Böylesine bir gecikmenin çeşitli toplumsal, dini ve teknik nedenleri bulunmaktadır. Öncelikle islam dini, resmi, putperestliği ve islam öncesi inançları / gelenekleri çağırıştırabileceği gerekçesiyle yasaklamıştır. Böylesine kuvvetli bir kökenden gelen emir, toplumda da şüphesiz resime karşıt bir tutum oluşturmuştur. Gecikmenin teknik nedenine bakacak olursak matbaanın imparatorluk sınırlarına girişi, kullanılışı ve yaygınlaşması arasındaki gecikme ön plana çıkmaktadır. Avrupa’da 15. yüzyılda matbaanın kullanılmaya başlanması, Osmanlı İmparatorluğu’nda 18. yüzyılda ancak mümkün olmuştur. Dolayısıyla Avrupa’da bilgi üretimi ve paylaşımının, basılı materyal sayısında bir artışın meydana gelmesinin yanında gazetecilik de gelişmiştir. Çizgi Romanların önceleri gazetelerde bant (strip) şeklinde yayınlandığını düşünürsek batı sanat dünyasında ve toplumunda yer edinebilmesinin en temel gerekçelerinden birine ulaşmış oluruz. Matbaanın gecikmesi Osmanlı İmparatorluğu’na çizgi romanın gelişmesini engellemiştir. İlk yıllarda mizah anlayışının somutlaştırılmış bir şekli olarak kullanılan çizgi bantlar, önceleri gazete köşelerinde; kağıt üretiminin artması ve matbaanın gelişmesiyle birlikte dergilerde yayınlanmaya başlanmıştır. İlk Türkçe mizah dergisi ise

1870 yılında Teodor Kasap tarafından çıkarılan siyasi hicivler içeren *Diyojen*’dir ve 183 sayılı yayım süresi boyunca sadece 3 karikatür basmıştır. (Çakır, 2006: 162). Türk basınındaki ilk çizgi romanlar ise II. Abdülhamit döneminde (1876 – 1909) yayımlanan “Mündericatsız Hikayeler” adlı, tam sayfaya basılı yabancı çizgi anlatılardır (Çeviker, 1985: 69).

Karikatür, *Diyojen* dergisinden sonra daha sık başvurulan bir anlatım aracı olmuştur ve Türkiye’deki en büyük temsilcisi Cemal Nadir Güler’dir. Amerika ve Avrupa’da bir asırdan fazla bir süredir modern anlamda çizgi roman ürünleri vardı ve oldukça popülerdi. Yetkin ustalar, bir taraftan türün başarılı örneklerini verirken öte yandan da yeni çizerleri eğitmekteydi. Güler, bu ustaların öğrencisi olmamasına rağmen onlar kadar iyi bir tekniğe sahiptir. 1925-1930 yılları arasında Cemal Nadir, çocuk dergilerinde çizgi anlatı örnekleri vermiştir (Çeviker, 1985: 69). Bu eserlere “çizgi anlatı” denilmesi daha doğrudur çünkü henüz özgün bir çizgi dilimiz, üslubumuz yoktur. Çizgi roman Türkiye için bilinmeyen bir alandır. Tıpkı tiyatrocuların egemenliğinin olduğu sinemanın ilk yılları gibi çizgi romanda da karikatürcülerin etkileri belirgindir. Türkiye’deki ilk çizgi romanların birçoğu Cemal Nadir Güler gibi karikatüristlerin önderliğinde gelişmiş daha sonraları ise çizgi roman-karikatür-çizgi film üzerine uzmanlaşmalar oluşmuştur. Güler, bant-karikatür türünde başarılı örnekler vermiştir. 1930’lu yılların başında *Son Posta* gazetesinde çıkan *Amcabey*, Türk çizgi dünyasında önemli bir yer tutmaktadır. Daha sonraları ise Güler, *Ak ile Kara* ve *Dalkavuk* adlarında başarılı karakterleri yaratmıştır. *Amcabey* için Güler şöyle demektedir:

“Yeni bir gazete olacak olan *Son Posta* çıkacaktı (1930). Yeni gazetede bir yenilik yapmak için halkın ilgisini çekecek bir tip çizmek istedim. Önce bir hayvan tipi düşündüm, sonra bu sevdadan vazgeçip fiziki yaradılışı itibariyle tamamen aksim olan *Amcabey*’i ortaya koydum. Ömer Seyfettin’in ünlü Efruz Bey’inin tipim üzerinde büyük ilhamı vardır” (Çakmak, 1995’ten aktaran Cantek, 2002: 54).

Cemal Nadir Güler ile birlikte Ramiz Gökçe de (1900-1953) Türk çizgi hayatına *Tombul Teyze* ve *Siska Dayı* gibi karakterleri kazandırmıştır. Bu dönemdeki bant-

karikatürlerde konuşma balonlarının olmaması ve olayların tek bir karakter üzerinden anlatılıyor olması ortak özellik olarak dikkati çeker.

Türkiye’de çizgi roman iki ana damardan kendisine yol bulur. Bunlardan birincisi 20. yüzyılın başlangıcından 1930’lu yıllara kadar geçen sürede genellikle strip şeklinde sayfalarında yer verilen mizah ve çocuk dergileridir. Bir diğeri ise gazetelerde karikatür ve stripler ile okuyucunun beğenisine sunulan ve daha sonra popülerleşerek dergilere taşınan kahramanların serüvenlerinin yayınlanmasıdır (Cantek, 2004: 15).

İmparatorluktan ulus devlete geçildiği yıllarda yeni oluşturulan sistem, yeni bir üst kültür yaratma amacı gütmüştür ve toplumu da bu yeni kültüre göre şekillendirmeye çalışmıştır. 1930’lu yıllar bu türden bir dönüşümün yoğun olarak yaşandığı bir dönemdir. Modernleşmenin sağlayıcılarından olarak yeni bir dil, tarih ve kültür yaratılmıştır. Bu yıllarda öne çıkan kimlik ise, Osmanlı İmparatorluğu’nun aksine, dini bir kimlik yerine milli bir kimliktir. Türklük, siyasi otoriteler başta olmak üzere aydınlar tarafından sürekli vurgulanan, yüceltilen bir oluşum olarak dikkati çeker. Orta Asya Türk kültürü topluma hatırlatılır. Türk kahramanlarının hikayeleri, efsaneler ve destanlar cilalanır. Dilde, öz Türkçeleşme çalışmaları yapılır. Dinde ise Arap etkilerinin üzeri çizilmeye çalışılır, ezan Türkçe okunur. Yeni sistemin ideolojisi Kemalizm, Osmanlı değerler sistemine karşı laisizm ve İslam öncesi Türk tarihine ulaşma niyetindedir (Cantek, 2012:47). Çizgi romanlar da bu gayretlerin, siyasi söylemin etki ettiği alanlardan birisidir.

Cumhuriyetin ilk yıllarında çıkarılan Takrir – i Sükun Kanununa, 1931 yılında yeni düzenlemeler getirilmiş ve kanunun kapsamı basına sansürü de kapsayacak şekilde genişletilmiştir. 1934 yılında basma yazı ve resimleri derleme kanunu çıkmış ve yayıncılığın yapılabilmesi için belli miktarda depozit ücreti ödenip ruhsat alınması zorunluluğu getirilmiştir. 1930’ların zor şartlarında ise yayıncılar, sansüre uğramamak adına çocuk dergileri çıkartmışlardır. Bu dönemdeki dergilerin neredeyse tamamı, halka yeni benimsetilmeye çalışılan ideoloji ve sistemin çocuklara düşen payının taşıyıcısı olmuşlardır. Cantek, bu olguyu şöyle açıklamaktadır:

“Çocuk dergileri ise ‘cumhuriyet çocukları’nın iyi birer vatan evladı olarak yetiştirilmesinde ‘vazifeli’ gibiydi. Dergiler uzun süre devlet kurumlarının desteğinde öğretmenler tarafından hazırlandı. Çocuklar, Kemalist devrimin oluşturacağı yeni toplumun prototipleriydi. Çocuk tipleri, giyiminden kuşamına, günlük uğraşlarına varıncaya kadar ayrıntısıyla resmediliyordu. Hepsisi, rejimi ve Şefi çok seviyordu. Modernleşme ve teknoloji taraftarıydılar. İktidarın imal ettiği üst kültür bu sevimli tipler ve öykülerle popülerleşiyordu. Türkiye’de çizgi romanın başlangıcının aynı yıllara tekabül etmesi şaşırtıcı değildir” (Cantek, 2012: 53).

Amerika’da 1930’lu yıllar ile birlikte çizgi romanların yükselişe geçmesinin etkileri Avrupa’ya dolayısı ile Türkiye’ye de yansımıştır. Çocuk dergileri bu yıllarda yeni anlatı aracının gelişmesinde önemlidir. İthal çizgi romanlarda görülen tek kahraman üzerinden gelişen olaylar, her sayı arasında konusal bütünlük, balon kullanımı çocuk dergileri ile Türkiye’ye de girmiştir. Alex Raymond’un *Flash Gordon* (Baytekin) ve *Jungle Jim* (Bayçetin ve Avcı Baytekin) gibi çizgi romanları biçim ve içerik olarak yeni bir heyecan yaratmıştır (Cantek, 2002: 54). Daha sonraları ise yine Alex Raymond’un polisiye türündeki *Gizli Ajan X-9* adlı çizgi romanı *Haber* gazetesinde yayımlanmaya başlanmıştır (Gürel, 1997: 48).

1920 ve 1930’lu yıllarda Türk çizgi dünyasına önemli katkılardan birini Aptullah Ziya Kozanoğlu yapmıştır. Kozanoğlu’nun *Kızıltuğ* ve *Kaan* adlı hikayeleri, 1960’lı yıllarda çizgi romanın ülke genelinde yaşayacağı patlamanın öncüleridir. Ratip Tahir Burak da dönemin önemli isimlerinden biridir. Hem Kozanoğlu hem de Burak dönemin siyasal ve kültürel koşulları çerçevesinde hikayelerinde ve çizimlerinde İslami söylemlere ve öğelere yer vermemiş ve öz Türkçe kelimeleri kullanmışlardır (Cantek, 2012: 47).

Sinemada sıkça karşılaştığımız uyarlamalar çizgi romanlarda da kendini göstermektedir. Scognamillo’ya göre Türk sinemasında gerçek uyarlamalar, Türkçeleştirilen konular ve yerleştirilen konular olmak üzere üç çeşit uyarlama türü vardır (1973: 70). Türkçeleştirilen konular, yabancı bir kaynağın mekanını, karakterlerini; karakterlerinin söylemini, dinini, kültürünü belirli siyasal, sosyal ve ekonomik şartlara göre yeniden üretildiği bir uyarlama türüdür. 1930’lu yıllarda ithal edilen çizgi romanlar da,

çizimlerin orijinalliyini korumak şartıyla, aynen sinemada olduđu gibi Türkçeleştirilmiştir. Bu yapılırken ise öykünün kahramanı ile öteki iyi karakterler Türkçe isimler almış sadece kötü karakterlerin isimleri orijinal metinde olduđu gibi bırakılmıştır (Cantek, 2012: 58). Böyle bir yol izlenmesinin sebebi, okuyucu ile kahraman arasındaki özdeşleşmenin doruk noktasına çıkarılması ve kötü karakterlerin ancak ve ancak bizden olmayan, öteki yani yabancıların olabileceđi algısının yerleştirilmesidir.

Cumhuriyetin ilanından sonraki ilk birkaç sene içinde çizgi roman, Türk okuru ile buluşmuştu. Kağıt sıkıntısı nedeniyle gazeteler, çizgi romana sayfalarında yer vermeyi tercih etmeyince 1930'lu yıllar çocuk dergilerinin dönemi oldu. *Çocuk Sesi* (1928), *Afacan* (1934) ve *1001 Roman* (1939) dergileri çizgi romanın Türkiye'de sevilip yayılmasında önemli roller üstlendiler. *Çocuk Sesi* dergisi, öğretmen Mahmut Faruk Gürtunca tarafından çıkarılmaya başlanmıştır ve modern çizgi roman biçimi dergi içeriğinde görülmez. Karikatür tarzında çizimlerin hakim olduđu dergide her karenin altında metin yer almaktadır. Gerek karakterlerin ve gerekse öykülerin isimleri Türkçedir. *Afacan* dergisi ise Alex Raymond'un *Jungle Jim* (Avcı Baytekin) eserini Türkiye'de ilk yayınlayan dergidir. Çizgi romanların giderek artan popülaritesi nedeniyle dergi, kahramanlara özel sayılar çıkartmıştır. O yıllarda yerli çizgi romancımızın ve yerli bir kahramanımızın olmamasından ötürü ithal çizgi romanların yayınlanmaktaydı ancak *Afacan* dergisinin Türk çizgi romanındaki önemi, ilk yerli çizgi roman çizeri olan Orhan Tolon'u bünyesine katması olmuştur. Tolon'un ilk eserlerinde modern çizgi roman özellikleri görülme de 73. sayıda yer alan *Civan'ın Serüvenleri*'nde ilk kez konuşma balonunu kullanması bir dönüm noktası olmuştur. 1939 yılına gelindiğinde *Afacan* ile *Çocuk Sesi* dergileri güçlerini birleştirmiştir. *Tarzan*, *Dev Adam* (*Kızılmaske*), *Zorro*, *Baytekin*, *Avcı Baytekin* gibi çizgi romanlar, birleşik iki derginin çatısı altında yayınlanmıştır (Cantek, 2002: 59-63). İki derginin birleştiđi dönemde bir başka önemli dergi, *1001 Roman*, yayın hayatına başlamıştır. 7 yıl aralıksız yayınlanan dergi, toplamda 350 sayı çıkmış; Türkiye'de çizgi romanın patlaması ile bazı sayılar bir kaç defa baskı yapmıştır. Dergiyi seleflerinden ayıran en önemli özellik ise içeriğinde minimum metin, maksimum resim yer alıyor olmasıydı (Gürel, 1997: 49).

Çizgi romanın Türkiye'deki gelişimi ve tarihi onar yıllık periyodlara bölünmüştür. 1930'lu yıllarda yeni yeni farkedilen ve yayılan çizgi romanlar, çocuk dergileri sayesinde oldukça popüler olmuştu. 1940'lı yıllar ise II. Dünya Savaşı'nın etkilerinin derinden hissedildiği yıllar olarak değerlendirilir. Savaşa girmemesine rağmen ekonomik sıkıntılar ile uğraşan Türkiye'de yayıncılar, bir taraftan bozulan ekonomik koşullarda ayakta kalmaya çalışırken diğer taraftan da sert yaptırımlarla karşılaşmıştır. Bir önceki on yıllık dönemde ithal edilen çizgi romanlar, savaşın ve ekonominin etkisiyle ithal edilemez olmuştur. Ancak, yurtdışına giden yayıncıların, erişebildikleri kadar çizgi romanı alıp ülkeye getirmesi Türkiye'de yeni bir dönemi, kopyalama dönemini, başlatmıştır. Kısa vadede kaynak sıkıntısı giderilmiş olsa da serüvenlerin birkaç sayı ile sınırlı kalması ve kopyalanacak yeni çizgi romanların bulunamaması sektörü yeniden çıkmaza sokmuştur. Koleksiyoncu Mete Yılmaz, konu ile ilgili Cantek'e aşağıdaki açıklamayı yapmıştır:

“Dışarıdan çizgi roman getirme işi tam bir alaturkalık örneği... Para ödemiyorlar, ajanslardan almıyorlar. İşte biri dışarıya gidecek tesadüfi orada ne bulursa alıp gelecek. O yüzden getirilenlere göre yayın yapıyorlar. Onlar kopya ediliyor. O zamanlar yalnızca bir kahramanın serüvenlerinden oluşan albümler de yok. Gelenler, çocuk dergilerinde haftada üçer-dörder sayfa yayınlanan çizgi romanlar. İşte onlar ne kadar sürerse bizdeki kopyalar o kadar sürüyor” (Yılmaz, Aktaran Cantek, 2012, s. 69-70).

Kopyacılık döneminin belki de tek olumlu sayılabilecek yönü yerli çizgi romancıların yetişmesi olmuştur. Mehmet Tekdal, Suat Yalaz, Şahap Ayhan ve Ayhan Erer bu çizerlere örnek olarak verilebilir.

Savaşın bitmesinin ardından çizgi roman, çocuk dergileriyle birlikte yeniden canlanmaya başlamıştır. Karikatür tarzı çizimleri ile bilinen Cemal Nadir, *Doğan Kardeş* (1946) dergisinde yeni bir çizim üslubu geliştirmiş ve *Tarzan Türkiye'de* isimli öyküyü yaratmıştır. Savaş sonrası yıllarda okuyucu artık yerli bir kahramanın serüvenlerini okumak istese de yayıncılar ve çizerler bir türlü bu talebi karşılayamamıştır. Seri olarak bir “Süper Türk”, “Kahraman Türk” çizgi romanının yapılamamasının bazı nedenleri vardır. Cantek (2012: 78-81)'e göre ithal çizgi



romanlarda yer alan kahramanlar fazlasıyla para kazandırmakta; hiç denenmemiş, tutup tutmayacağı ve piyasadaki çizgi romanlar ile rekabet edip edemeyeceği belli olmayan yerli çizgi kahraman için fazladan harcama yapmak ve risk almak gereksiz görülmüştür. Ayrıca hangi Türk kahramanının çizgi romanı yapılacağı ise ayrı bir soru işareti olarak belirmiştir. Yayıncılar açısından riskler bunlarken çizerler için ise en büyük sorun cesaretti.

Yerli çalışmalar çizgi romanın bir sonraki on yılında, 1950'lerde, sahneye çıkmıştır. Bu dönemde, o tarihe kadar çocuk dergilerinde çocuklara hitap eden çizgi romanların, tıpkı 20. yüzyıl başında ABD'de olduğu gibi, tiraja olan pozitif katkılarının anlaşılması üzerine gazetelerde de yayınlanmaya başlanmıştır. Bu zihniyet devrimine ise Sedat Simavi'nin kurduğu Hürriyet gazetesi öncülük etmiştir. Ayrıca Yeni Sabah, Akşam ve Milliyet gazeteleri başta olmak üzere diğer birçok gazete, tirajlarını arttırmak için çizgi bantlar yayınlamaya ve pazar ekleri vermeye başlamıştır. Gazetelerin yöneticileri, uluslararası gelişmelere paralel olarak çizerlerden yerli hikayeler üretmelerini istemeleri ile de milli kahramanlarımız çizgilerle yeniden hayat bulmuştur (Cantek, 2004, 24). Yerli üretimin önceki dönemlere göre oldukça artması, 1950'li yılların Türk çizgi romancılığının altın yılları olarak anılmasını sağlamıştır.

1950'li yılında başlayan Kore Savaşı'na asker gönderilmesi, Türkiye halkında milli duyguların daha da yoğunlaşmasına neden olmuştur. İşte böylesine bir ortamda gazetelerden radyoya; çizgi romanlardan sinemaya kadar olan birçok alanda gerek haber amaçlı gerekse de eğlenceye yönelik, milli duygulara seslenen yayınlar yapılmış, halka moral verilmeye çalışılmıştır (Duruel, 2002: 82). Kore Savaşı ile birlikte, II. Dünya Savaşı'na katılmayarak "kahraman Türk askeri" imajını dünyaya veremeyen Türkiye, bu fırsatı bulmuştur.

"1951 yılında Kore Savaşı ile ilgili çizgi romanlar popülerlik kazandı. *Vatan* gazetesi Jack Davis'in çizdiği yabancı bir çizgi romanı yayınladı. Onu takip ederek, ticari rekabet platformunda her zaman ilerde olan *Hürriyet*, benzer bir çalışmayı başlattı. Sururi, Kore ile ilgili, gazetenin ilk sayfasında yer verilen *Kunuri Savaşı* adlı bir çalışma yaptı" (Cantek, 2012: 109).

Bu tarihlere dek ağırlıklı olarak yabancı halk kahramanlarının ya da hayali kahramanların çizgi hikayelerini yayınlayan dergi ve gazeteler, gerek bilim insanlarının eleştirileri gerekse de halkın bir milli kahramanın serüvenlerini okuma isteği karşısında belki de en elverişli ortamı bulmuşlardır. *Kunuri Savaşları*'nın ardından *Atamızın Resimle Hayatı*, *Resimle İstiklal Savaşı*, *Koca Yusuf*, *Cem Sultan*, *Saray Kadınları*, *Plevne*, *Lale Devri* ve *Köroğlu* gibi tarihi şahsiyetler ve olaylar grafikleştirilmiştir. 1950'li yılların sonunda *Kırk Şehitler*, *Cengiz Han'ın Hazinesi*, *Kaan* gibi Türk milli değerleri üzerine kurulu olay örgüsüne sahip çizgi romanlar popüler oldu.

Türkiye'de anlatılan birçok öykü, bilinen anlamı ile çizgi roman sayılmamaktadır. Çocuk dergilerinde bir kaç sayfa ile ve gazete köşelerinde çizgi bantlar şeklinde kendilerine yer bulan çizgi anlatılar 1960'lı yıllar ile çizgi roman biçimine kavuşmuştur. Bu tarihe kadar yabancı kahramanların hikayeleri anlatılmış son yıllarda ise milli kahraman ve olayların yer aldığı hikayeler popüler olmuştur. 1959 yılında Aptullah Ziya Kozanoğlu – Suat Yalaz ikilisinin *Kaan*'ı, kendisinden sonra gelen bir çok öyküye ve çizere esin kaynağı olmuştur. *Kaan*'ın Türk sanat tarihi içerisindeki önemli bir görevi de çizgi romandan sinemaya uyarlanan ilk basılı metin olmasından ileri gelir (Cantek: 2012: 163) Popülerliği gittikçe artan Türk çizgi romanının patlama yılları da 1960 – 1970 yılları arasında olur.

Tarihi çizgi romanların patlaması da *Kaan*'ın devamı niteliğinde olan *Karaoğlan* (1962) ile olmuştur. Suat Yalaz'ın yarattığı kahramanın serüvenleri gerçek anlamda ilk yerli çizgi roman olarak sayılır (Gürdağcık, 1982: 81). Önceleri gazetelerde tefrika edilen *Karaoğlan*, 1963 yılından itibaren de dergi formatında okuyucuya sunulmuştur.

Çizgi romanların olay örgüsü iyi-kötü arasındaki çatışma, kahramanın iç çatışması, sevdiği kadın ile görev aşkı arasında yaşanan çatışma şeklinde yapılandırılır. Ancak kahraman için görev bilinci her zaman önce gelir. Haydutlar ve daha küçük suç odakları ile mücadele etmek sıkça karşımıza çıkar. Ancak *Karaoğlan*'ın serüvenlerinde suç odaklarının gücü yada haksızlıkların kaynağının otoritesi büyütülmüştür. Bunun için Yalaz, *Karaoğlan*'ın yaşadığı dönemi Hunlardan Cengiz Han dönemine getirmiştir ve *Karaoğlan*'ı sert bir kişiliğe sahip olan Cengiz Han ile mücadele ettirmiştir (Cantek, 2012: 163).

Özellikle II. Dünya Savaşı'ndan sonra değişen dünya siyaseti, Türkiye'de etkili olmuştur. Çok partili hayata geçiş bu değişimin ilk adımı olmakla birlikte 1960 darbesi ve günümüze dek yaşanan siyasi çalkantılar gündemi, sosyal düzeni, ekonomiyi ve daha birçok alanı şekillendirmiştir. Sanat da siyasi konjonktüre göre değişimlere uğramıştır, ondan etkilenmiştir. Çizgi romanlar da 1960 yılı ve milli kahramanların sahneye çıkması ile birlikte milliyetçi söylemin çok sık yer bulduğu bir alan olmuştur (Cantek, 2004: 15-16).

Öncesinde *Kaan* ve devamında *Karaoğlan* ile başlayan milli kahraman furyasında daha sonraları *Akbulut Kaan* (1964), *Oğuz Han* (1965), *Bahadır* (1965), *Malkoçoğlu* (1965) ve *Tarkan* (1969) sahneye çıkmıştır.

1960 askeri darbesi ile başlayan ve uzun yıllar siyasi karmaşa içerisinde bulunacak olan Türkiye'de 1970'li yıllar çizgi roman-mizah-hiciv-siyaset dörtgeninde şekillenmiştir. Cantek'e (2004: 40) göre bu on yılın üç önemli noktası vardır. Bunlardan birincisi, üçüncü yılı 1975'ten itibaren, sol muhalefete yakınlığı ile bilinen *Gırgır* (1972) dergisinin yayın hayatına başlamasıdır. Çalkantılı siyasi ortamda *Gırgır*, mizah yoluyla siyasi hiciv içeren karikatürler yayınlamaktaydı. Her ne kadar karikatür ve mizah unsurları taşısa da derginin esas kimliği çizgi roman üzerinedir ve bir dönem çizgi romanlar dergi içerisinde ağırlıklı olarak yer almaktadır (Cantek, 2012: 211). Dönemin ikinci önemli olgusu ise daha çok İtalyan çizgi romanları yayınlayan; kopya döneminin ucuz, basit işlerinin aksine telifli çizgi romanlara sayfalarında yer veren; bir çizgi roman dergisinin tasarımından yabancı dildeki metinlerin çevrilmesi için çevirmeni kadrosunda bulunduran *Tay Yayınları*'nın varlığıdır. Son olarak ise *Milliyet Çocuk* dergisi, çocuklara yönelik yayınları ile döneme şekil vermiştir. *Kara Murat* (1971) ve *Gerçek Hayat Hikayeleri* 1970'li yıllarda öne çıkan çizgi romanlardır (Cantek, 2004: 40-41).

1980'li yıllar ve onu takip eden senelerde çizgi roman gözden düşmeye başlamıştır. Gazetelerdeki çizgi bant ve romanların sayısında azalma görülmektedir. Piyasanın daralması ve farklı ekonomik koşullar nedeni ile birçok çizer de mesleği bırakmıştır. Çizgi romanların gazetelerdeki maceraları yarım kalmış ya da kalite kaybına uğramıştır. Zincirleme reaksiyonun sonucunda gazete tirajları ile birlikte çizgi romanın popülerliği

de azalmıştır. 80'li yıllarda *Gırgır, Fırt, Limon* gibi dergiler bu düşüşe direnç gösterebilirler de piyasadaki durgunluk zamanla onlara da yansımıştır. 70'li yıllarda çizgi romanlar sağ ideolojiye kaymıştı. 80'li yıllarda ise islami-muhafazakar çizgide içeriklerini belirlemişlerdir (Cantek, 2004: 43-44).

Çizgi roman yayıncılığının giderek düşmesinin sebepleri arasında televizyonun yaygınlaşmasını da gösterebiliriz. Çizgi romanlarda statik bir şekilde yer alan ancak kendine has teknikleri ile hareketliymişçesine anlatılan hikayeler, televizyon sayesinde saniyede 25 kareden oluşan görüntülere dönüşmüş ve daha fazla dikkat çekmiştir. Çizgi romana komşu sayabileceğimiz çizgi filmlerin de televizyonlarda gösterilmesi yıllarca yazılı kaynaktan takip edilen karakter/kahramanların yine çizgiler ile, ancak bu sefer hareketli bir biçimde, takip edilmesini mümkün kılmıştır.

Yine 80'li yıllarda yeni yeni ilgi noktası olmaya başlayan video oyunlarını da çizgi romanın gerileme sebepleri arasında sayabiliriz. Tamamen grafik tabanlı olan, hatta bazıları metin tabanlı olan, ilk bilgisayar oyunları oyuncusuna çizgi romanlardaki gibi fantastik bir evren sunmaktadır. Çizgi romanlarda çizerin yönlendirmesinin dışına çıkamayan okur, bilgisayar oyunları ile kahramanını kendisi yönlendirmeye başlamıştır.

Televizyon, video oyunları ve sinemanın yükselişi 1990'lı yıllarda da sürmüştür, yazılı basının ayakta kalabilme çabalarının yoğun olarak görüldüğü bir dönemdir. Sabah ve Doğan medya grupları, artan baskı ve diğer maliyetleri kısmak için yabancı çizgi roman yayınlayan şirketlerle ortaklıklar kurmuşlardır. Böylece Amerikan süper kahramanları ve İtalyan çizgi romanları tekrar piyasaya çıkmışlarsa da çizgi romana geçici hayat vermektense öteye gidememişlerdir. Bu dönemde *Remzi, İnkılap, İthaki, Oğlak, Çınar, Arkabahçe, Yörüngen, Aras, İletişim, Arba, Parantez, Dost, Dünya ve Yapı Kredi* gibi yayınevleri çizgi romanların kitaplara göre daha hareketli satışı olduğu gerekçesiyle çizgi roman yayınlamaya başlamışlardır (Cantek, 2012: 321-323).

Günümüzde ise çizgi romanlar sinema, televizyon, video oyunları gibi önemli rakipleri karşısında önemini ve popülerliğini büyük ölçüde yitirmiştir. Milli kahramanlar artık çizilmemekte, Tex, Zagor, Tom Miks gibi bazı efsane kahramanların serileri ise halen satılmaktadır. Bunların aksine Hollywood'un son yıllarda *Batman, Superman, The*

*Avengers, Spiderman, X-Man, Thor* gibi fantastik çizgi roman karakterlerini sinemaya taşıması çizgi romanların üzerindeki ölü toprağını bir nebze de olsun atmasına yardımcı olmuştur. NTV Yayınları'nın dünya klasikleri romanlarını çizgi roman formatında okuyuculara sunması da 21. yüzyılda meydana gelen değişimlerden biridir.

## 1.6. Örnekleme Alınan Çizgi Romanlarda Erkeklik Göstergeleri

### 1.6.1. Karaoğlan

Örnekleme alınan çizgi romanlardan Karaoğlan, gerek 1962 yılında Akşam gazetesinde tefrika edildiği dönemde, gerekse de dergi formatında satışa sunulduğu dönemde Türk okuyucusu tarafından büyük ilgi görmüştür. Bu çalışma kapsamında Karaoğlan'ın Suat Yalaz tarafından 1963 yılında çıkarılan *Asya Kaplanı* (4 sayı), *Baybora'nın Oğlu* (6 sayı), *Altay'dan Gelen Yiğit* (2 sayı) ve *Semer kand Casusu* (5 Sayı) maceraları olmak üzere toplamda 17 sayılıklı birinci seri, erkeklik ve kahramanlık kavramları çerçevesinde okunmuştur.

*Agresiflik*, önde gelen erkeklik göstergelerinden biridir (Donaldson, 1993: 646) ve erkeğin kaslı vücudu bu agresifliğin oluşturulmasına destek sağlar (Thilmany, 2012: 101). Bu bilgi ışığında Karaoğlan'a baktığımızda kaslı bir vücuda sahip olduğunu görürüz. *Baybora'nın Oğlu* (sayı 8 ve 9), *Asya Kaplanı* gibi maceralarda Karaoğlan, sık sık, çarpışma sırasında yarı çıplak bir şekilde resmedilmiştir. Böylece kaslı vücudu ve agresifliği ile birlikte Türklük algısı oluşturulmuş, ideal erkek biçimlendirilmiştir. Buradan hareketle Pecora (1992: 63-75), çizgi romanlardaki böylesi bir erkeklik biçiminin, anti-feminist bir söylemin kurulmasına olanak tanıdığını söyler. Ayrıca, Karaoğlan'ın kaslı vücudu savaş sahneleri dışında, özellikle cinsel ilişkinin tasvir edildiği karelerde, görülmektedir.

Karaoğlan'ın fiziki görünümü, kıvrak zekası, savaşçılığı, yenilemez oluşu ve ölümsüzlüğü onun kahramanlığının göstergelerindedir. Mücadele ettiği hiçbir düşmanına yenilmez. Tek başına birden fazla kişiyle savaşabilir. Bazen yaralanır ancak tanımadığı kişilerce tedavi edilir.

Kuvvet, erkeklik ve kahramanlığın bir başka gösterenidir. Karaođlan, savařçılıđının ve gúcünün farkındadır. Bu durum, ona cesaret verir. Cesareti, söylemlerine de yansır: “Haydi, senin de canın Tamuya, pis köpek”, “Ey Camoka!.. Güvendiđin dađları kar bastı. Őimdi yalnız kaldın karřımda”, “Kolla kelleni Camoka! Karaođlan geliyor” gibi cümleler örnek olarak gösterilebilir. Karaođlan’ın rakipleri ise her zaman Karaođlan’ı küçümsemektedirler. Onlara göre Karaođlan “yeni yetme” ve savařmasını bilemeyecek kadar acemi biridir. Kolaylıkla onu yenebileceklerini düşünürler. Örneđin Karaođlan’dan yediđi yumruk sonrası Camoka, “senin bu kadar kuvvetli olduđunu bilmiyordum” (sayı 12) derken Asya Kaplan’ında Balaban Bařbuđ “bütün yer altı albızları canımı alsın ki ömrümde bu kadar gülmedim. Acundaki bütün budunların tanjusı Atilla Han’ın alay beyi Balaban bařbuđa bir tüysüz çoban meydan okuyor” demektedir.

Karaođlan’ın gücü, sadece kendisi üzerinden anlatılmaz. Rakiplerinin savař yeteneđine, fiziki güçlerine ve zekasına rađmen Karaođlan her zaman onları mađlup edebilmektedir. Böylece Karaođlan, “güçlüden bile daha güçlü” bir algı ile özel bir konuma oturtulur. Kılıç kullanmaktan okçuluktaki başarısına, at binmekten strateji geliřtirmesine kadar birçok sahne, gücünün boyutunu göstermek için tasarlanmıřtır.

Karaođlan’ın gücünü daha belirgin kılmak için ona eřlik eden yardımcıları/yoldařları vardır. Baybora, Ay-kut ve Balaban Bařbuđ bunlardan birkaçıdır. Bu yardımcı karakterlerden Ay-kut ve Balaban Bařbuđ, savařçı yönlerinin yanı sıra mizahi bir karakteristiđe de sahiptir. Öykü içerisinde oldukça pasiftirler. Düşmana karřı kılıç sallarlar ancak karakteristik derinlikleri yoktur. Genelde Karaođlan’ın aldıđı kararları, verdiđi komutları uygularlar.

Karaođlan’ın bir başka özelliđi de yakıřıklılıđıdır. Kadınlar üzerinde güçlü bir etkisi vardır. Cazibesi, hem fiziki durumundan hem de düşmana karřı gösterdiđi yiđitlikten kaynaklanır. Kadınların gönlünü daha ilk bakıřta çalar. Örneđin Baybora’nın Ođlu (sayı 5)’nda Karaođlan, Bizans İmparatoru’nu yatak odasında Berenis (Adriana) adında bir kadınla yakalar. Askerler ile mücadele ettikten sonra Karaođlan Berenis’e iltifat eder. Bunu üzerine Berenis, “güzelliđimin farkında demek. Bu yaman delikanlının güzelden

anlamadığını sanmaya başlamıştım. İşte bu iyi” der. Sayı onda ise Ülger, Karaoğlan’ı görünce “yine o güzel yiğit” şeklinde tepki verir.

Kadın karakterler, Karaoğlan serüvenlerinde elde edilmesi gereken ödüller olarak resmedilir. Kadınlar, cinsel bir obje olarak sunulur. Örneğin Berenis, aslında bir Katolik rahibesidir ancak aynı zamanda fahişelik de yapmaktadır. Ülger, bir Nayman reisinin kız kardeşidir. Kız arkadaşlarıyla yarı çıplak bir şekilde betimlenir. Atilla’nın sarayında ise kadınlar, erkeklerin dikkatli bakışlarının odağındaki dansözlerdir. Kadınlar, Karaoğlan için savaş ganimetidir. Erkeklerin dünyasının resmedildiği çizgi romanlarda, tüm savaşçıların ve önemli karakterlerin erkek olması, Karaoğlan’ın en yakın dostlarının erkek olması, tıpkı *Batman ve Robin* örneğinde olduğu gibi, bir eşcinsel okumaya elverişlidir. Ancak böylesi bir algının oluşmaması için heteroseksüel göstergeler öykünün içinde sıkça yer alır. Bu da kadın bedeni üzerinden yapılmaktadır. Yine onuncu sayıda Ay-Kut ile Baybora arasında geçen konuşma şu şekildedir:

**Baybora:** Dün gece ben Timuçin Han ile konuşurken Karaoğlan da oradaydı. Timuçin’in Taycıgutlara değil de Naymanlara saldırmasını istedi. Şimdi anlaşılıyor ki bizim delikanlı, Nayman kızına göz koymuş, bir savaş ganimeti olarak ele geçirmek istiyormuş.

**Ay-Kut:** Bunda bir yanlışlık olacak. Karaoğlan göz koyduğu kızı elde etmek isterse bunu tek başına da yapar.

Cinsel objenin yanı sıra kadınların zayıflıkları üzerinde de durulur. *Altay’dan Gelen Yiğit* (sayı 12)’de Ülger ve Karaoğlan’ı bir uçurumun kenarında yakalayan Camoka, güneşin etkisi ile Karaoğlan ve Ülger’in zayıf düşeceğini tahmin etmeye başlarlar ve avantaj sağlamaya çalışırlar. Camoka’nın adamları arasında geçen konuşma, yine erkek egemen bir söylemi içerir:

**Karakter 1:** Bu oğlan, deveden dayanıklı. Bir yıl beklesek aç-susuz duracak.

**Karakter 2:** O durur ama kız birazdan vızlamaya başlar.

Bu konuşmanın geçtiği karede ve sonraki karelerde Karaođlan'ın rakibi Camoka'nın da sıcađa dayanamayarak su içtiđini, güneşten korunmak için başına bez parçasından gölgelik yaptıđını görürüz. Ancak Karaođlan, bu olumsuz şartlara karşı tüm gücüyle dayanabilmektedir. Buradan hareketle, bir kahraman olarak Karaođlan'ın, hegemonik erkeklik çerçevesinde, hem kadınlara hem de öteki erkeklik biçimlerine/temsillerine karşı fiziki ve psikolojik üstünlüğünün olduđunu söyleyebiliriz.

Karaođlan, yakışıklılığı ve cesareti sayesinde kadınların ilgisini çekmekte ve onlarla ilişki yaşamaktadır. Ancak, bu ilişkilerde dikkat edilmesi gereken nokta Karaođlan'ın asla bağlanamamasıdır. Serial mantığından olsa gerek, bir sayıda büyük aşk yaşadığı bir kadını, Karaođlan, “göreve çağrı” ile birlikte terk edebilmektedir. Bu bağlanamama hali, cođrafya için de geçerlidir. Karaođlan'ın maceraları Orta Asya'nın bir ucundan Bizans'a kadar olan bir cođrafyada geçer. Hanlarda konaklanılır, Bizans İmparatoru “artık sarayım evinizdir” demesine rağmen yola devam edilir.

Sonuç olarak Karaođlan çizgi romanlarında erkeklik ve kahramanlık kavramları birbiriyle yakından ilişkilidir. Kahraman olabilmenin en önemli ölçütü erkek olabilmektir. Cesaret, zeka, silah kullanımı, liderlik etmek gibi yetenekler de, birkaç istisna dışında, yine erkeklere ait özellikler olarak sunulur. Kadınlar ise geri plana itilerek erkek dünyasında korunup kollanması gereken, zayıf, cinsel kimlikleri ön planda olan ve hatta casus rolündeki kişilerdir.

### **1.6.2. Malkoçođlu**

Teze konu olan çizgi roman serilerinden birisi de Malkoçođlu'dur. Malkoçođlu'nun 1964-1974 yılları arasında Cumhuriyet gazetesinde yayınlanan 21 sayılık macerasına ulaşamadığından 1971 yılında De-Ha yayınlarından çıkan *İntikam Yemini*, *Cem Sultan*, *Tuna Casusu* ve *Kızıl Kule*'den oluşan 4 sayılık seri okunup erkeklik göstergeleri açısından incelenmiştir.

Buna göre Malkoçođlu'nun tasvirindeki öncelik, beden üzerinden ilerlemektedir. Uzun boy ve atletik/kaslı bir vücut kahramanın en önemli özelliđi olarak karşımıza çıkar. Erkek çıplaklığı, özellikle Antik Yunan'da erkeğin yüceltilmesinin bir ifadesiydi (Stanton, aktaran Çabuklu, 2003: 158). XVIII. yüzyıldan günümüze dek olan süreçte



erkek bedeni, nesne konumundan özne konumuna geçmiş ve kadın bedeni de bu sürecin tam tersi bir seyir izlemiştir (Çabuklu, 2006: 159-160). Ancak bu yaklaşım günümüzde geçerliliğini kısmen yitirmiştir. Gerek çizgi romanlar gerekse diğer popüler kültür ürünleri idealize edilmiş bir erkek bedenini topluma empoze etmeye çalışmaktadırlar. Bu bağlamda, bir çok çizimde Malkoçoğlu'nun yarı çıplak bir şekilde çizilmesinin sebebi ise vücut hatlarının ısrarla vurgulanmasıdır. Böylece, “güçlü” ve “cesur” gibi soyut nitelikler taşıyan ideal erkek imajının somut/fiziki boyutu da tamamlanmış olmaktadır. Derginin hedef kitlesinin erkekler olduğu düşünüldüğünde okur kitleye pompalanan erkek imajı da netleşmiş olmaktadır.

Malkoçoğlu'nun kaslı vücudu, iki erkeklik normunun da kaynağı olmaktadır. Bunlardan birisi agresifliktir. Düello ya da savaş gücü, isteği, dayanıklılığı olarak da belirtebileceğimiz agresiflik, Malkoçoğlu'nun hikayesini sürdürebilmesinin ve dolayısıyla düşmanlarını yenmesinin koşuludur. Çünkü erkek, tıpkı ilk çağlarda avlanmak zorunda kaldığı gibi, çizgi dünyasının kahramanlık çağı'nda da güçlü olmak ve gerektiğinde saldırı gücünü muhafaza etmek zorundadır. Böylece kahraman, kişisel kanunlarını uygulayabilirken hayatta kalır ve yardıma muhtaç kişilere yardım edebilir. Malkoçoğlu da düşmanları ile mücadele ederken birçok defa yarı çıplak şekilde betimlenerek “güçlü erkek” imajı çizmiştir.

İdealize edilmiş kaslı erkek bedeni ikinci olarak cinsellik ile ilişkilidir. Çizgi romanlar erkek bakışının ürünü olduğundan kahramanlar da sık sık ya prenses/kraliçe ile ya da handa çalışan kadınlarla ilişki kurmaktadır. Malkoçoğlu'nun incelenen 4 sayısının hepsinde de karşı cins ile yakınlaşma sahneleri bulunmaktadır. *İntikam Yemini*'nde boğulmakta olan Silvana'yı kurtardıktan sonra; *Cem Sultan*'da Lükres Borjiya ve Prenses Beatris ile; birçok karede Malkoçoğlu'nun yarı çıplak görüldüğü *Kızıl Kule*'de korsanların elinden kurtardığı kadın ile ve *Tuna Casusu*'nda hancı kız ile yakınlaştığını görürüz. *İntikam Yemini* ve *Kızıl Kule*'de kadınlar, tehlikeli bir durumdan Malkoçoğlu'nun sayesinde kurtulurlar ve cinsel ilişki kahramana bir minnet borcunun karşılığı olarak sunulur. *Cem Sultan*'da Lükres Borjiya, Malkoçoğlu'nun gücünün ve karizmasının büyümesine kapılarak onu cinsel ilişkiye zorlar. Prenses Beatris ise Malkoçoğlu'nu ele verecekken kahraman tarafından öpülmesinin ardından ona karşı

koyamaz. *Tuna Casusu*'nda da zehirlenmekten son anda kurtulan Malkoçoğlu, gece vakti yatağında çıplak uyuyan hancı kızın odasına gider. Kızın bağırmasını engellemek için eliyle ağzını kapatır ve daha sonra bıçağını çeker. Kız, “bıçağı çekin. Bağırmaya hiç niyetim yok zaten” şeklinde karşılık verir. Malkoçoğlu kıza kendisini neden zehirlemek istediğini sorar. Bu sırada takip edildiğini anlayan Malkoçoğlu, kızını öperek bir şekilde kamufle olmayı amaçlar. Tanımadık, yarı çıplak bir erkek tarafından öpülen kız, halinden oldukça memnun görülür. Görüldüğü gibi Malkoçoğlu'nun 1971 yılında yayınlanan 4 sayılık serisinde “güç”, “yiğitlik”, “erkeklik” göstergesi olan erkek bedeni, hem “öteki” olan düşmana karşı savaşta kahramanı yücelten hem de erkek dışında “öteki” sayılacak kadına karşı bir cinsel karşı konulamamazlığı temsil etmektedir.

Kahramanın bedeni ile gösterilen güç, sadece düşman ile kıyas yapmamıza olanak sağlamaz. Malkoçoğlu'na yardım eden yoldaşları vardır. Bunlardan biri de *Kızıl Kule*, *Tuna Casusu* ve *Cem Sultan*'da karşımıza çıkan Ejder'dir. Fiziki olarak Malkoçoğlu'ndan çok daha zayıf çizilen Ejder, onun kadar cesur da değildir. Batıl inançları vardır. Cinlerden, perilerden ve cadılardan korkar. Boynunda muska olmadan gece tuvalete gidemez. *İntikam Yemini*'nde ise Malkoçoğlu'na Alpar eşlik eder. Alpar da Malkoçoğlu'na benzer bir fizik ile resmedilmiştir. Hikayenin başında Malkoçoğlu'na saldıran Alpar, Malkoçoğlu tarafından etkisiz hale getirilir. Böylece Malkoçoğlu'nun “en güçlü” olduğu algısı pekiştirilmiş olur. Çizgi roman serisinde Malkoçoğlu dışında ne kadar karakter varsa, dost ya da düşman, hepsi Malkoçoğlu'ndan bir yönüyle eksiktir. Düşman, ne kadar kötü olursa olsun bir zayıf noktası vardır ve zayıflığını kapatamaz. Tam olan Malkoçoğlu'dur. En dezavantajlı durumu dahi avantajına dönüştürebilmektedir.

Malkoçoğlu'nun kaslı bedeni, yakışıklılığının da göstergesidir. Karşılaştığı kadınlar ondan ilk bakışta etkilenmektedir. *Cem Sultan*'da Lükres Borjiya, Malkoçoğlu'nu ilk gördüğü anda “gerçekten de çok güçlüsünüz sinyor” der ve ardından da, evli olmasına rağmen, Malkoçoğlu ile cinsel ilişkiye girer. *Kızıl Kule*'de Malkoçoğlu tutsakken zindana gizlice yemek getiren kadının aşk itirafına tanık olur: “Yiyecek bırakmaya geldiğim zaman seni aralıktan görüyordum o zaman dünyalar benim oluyordu”. diyerek bu olguyu pekiştirir.

Malkoçođlu, gücünün ve savaş yeteneđinin verdiđi güven ile doludur ve bu, ona cesaret verir. *Kızıl Kule*'de Ejder'in "cadı var", "garip sesler duydum" dediđi kuleyi merak edip yola çıkar. Karşılaştığı korku unsurlarına rağmen geri dönmez. Yolculuğunun sonunda bir korsan çetesini tek başına etkisiz hale getirir.

Malkoçođlu'nun dünyasında ise kadınlar zayıf kişiliđe sahiptirler. Çođu zaman yardıma muhtaçtırlar. Malkoçođlu'nun gelip onları kurtarması ilahi bir olaydır. Bu kurtuluş neticesinde, cinsel bir obje olarak, kendilerini Malkoçođlu'nun güçlü kollarına bırakırlar. Malkoçođlu tarafından kaçırılsalar bile bundan memnundurlar. Çünkü hayallerindeki ideal erkek, Malkoçođlu gibi biridir. *Tuna Casusu*'nda erkek kılığındaki Aranka, iyi kılıç kullanıp ata biniyor olmasına rağmen, birçok karede ağlarken gösterilir. Yine aynı romanda hancı kız da Malkoçođlu'nun "beni neden öldürmek istemiştin?" sorusuna gözyaşları içinde cevap verir.

Kısaca özetlemek gerekirse Malkoçođlu çizgi romanlarında erkek, erkeklik ve kahramanlık gibi kavramlar kol gücüne dayanan, cesaret gerektiren işlerin yapılması ile bağlantılıdır. Kahraman, düzenin olmadığı ya da mevcut düzene karşı gelinen, Osmanlı İmparatorluğu'na, bir evrende düzeni sağlamak için vardır. Bunun için *Tuna Casusu* ve *Cem Sultan*'da olduğu gibi kılık da deđiştirir; *Kızıl Kule*'deki gibi korsan çetesini de çökterebilir.

### 1.6.3. Süperman

Süperman çizgi romanlarında erkeklik vurgusunun nasıl yapıldığını tespit etmek için 1938 yılında Jerome Siegel ve Joe Shuster'in Süpermen çizimlerinin Action Comics tarafından yayınlanan ilk sayısı ile Türkiye'de Tek Ofset'in 1979 yılında yayınladıđı serinin ilk 5 sayısı incelenmiştir.

Action Comics'in yayınladıđı ilk sayının ilk sayfalarında Süperman'ın ne kadar sıradışı olduğunu anlatır. Bebekken dahi masaları kaldırabilen Süperman (Kal-El), büyüdükçe gökdelenlerin tepesine kadar sıçrayabilmekte, arabaları kaldırabilmekte, bir trenden daha hızlı koşabilmektedir ve "çelik gibi sert" bir vücuda sahiptir. Ancak henüz uçma yeteneđi ve kapalı kapıların ardını görebilme gibi güçlere sahip deđildir. Böylesi

güçlere sahip birine biçilen görev "... mazlumların yanında olmak, zorda kalanlara yardım etmeyi" (Siegel ve Shuster, 1938: 2).

Süperman'ın Türkiye'de yayınlanan maceralarına baktığımızda da aynı fiziki özelliklerini görüyoruz. Ancak Tek Ofset'in 1979'da yayınladığı 56 sayılık serisinde Süperman, uçabilmenin yanı sıra enfraruj (kızılötesi) ışınlar ile fantastik bir görebilme özelliğine de sahiptir. Süperman'ı Süperman yapan özellikler sadece fiziki özellikleri değildir. Fiziki/gücü, kişiliğini şekillendiren başat faktördür. Aynı zamanda kahramanın kişiliği, erkeklik değerlerini de bünyesinde toplamıştır. "*Kahraman*" ve "*erkek*" kavramları, özellikle erkek bakışının ürünü olan çizgi romanlarda, iç içe geçmiştir. Birini ötekinin varlığından ayırmak neredeyse imkansızdır.

Buna göre, Süperman'ın en belirgin kişilik özelliği "*iyinin yanında kötünün karşısında*" yer almasıdır. Bu davranışı, "*erkek*" nosyonunun "*erdem*", "*dürüstlük*", "*cesaret*" gibi kavramları bünyesinde barındırması ile bağlantılıdır. Çünkü Süperman, bir kahraman olarak erdemlidir. Örneğin 1938 basımlı ilk sayıda, farklı iki tarafa silah satan silah tüccarı Norvell, "*çıkarıcı*", "*kişileri kullanan*", "*düzenbaz*", "*sözünde durmayan*", "*korkak*" gibi resmedilir. Böylece iyi – kötü arasındaki ahlaki değerlerin, pozitif olarak, Süperman'den yana olduğu vurgulanır. Çünkü erkek, "*sözünün eri*" olmalıdır. Tek Ofset'ten çıkan sayılara baktığımızda da durum benzerdir. Kahramanın karşısında olan "*kötü*" karakterler erkektir ve sürekli Süperman'ı tuzağa düşürerek, telapatik güçler kullanarak, teknolojiye hakim olarak onu yenebilmeyi amaçlarlar.

Süperman, birçok kahramanda olduğu gibi, fiziken güçlü bir karakterdir. Güç, Süperman'ın bedeni üzerinden tanımlanmaktadır. Erkek çıplaklığı, tarihi sürece bakıldığında, bazen dini, bazen güç ve kahramanlık ve bazen de erotik vurgu taşımaktadır (Çabuklu, 2006:161). Her ne kadar Karaoğlan ve Malkoçoğlu'nun aksine Süperman'ı çıplak halde görmesek de kaslı beden, Süperman'ın kıyafetleri altından, sanki kıyafet yokmuşçasına teşhir edilmiştir.

Kaslı vücut, gücün pasif gösterenidir. Herhangi bir fiziksel aktivite olmadan da kahramanın "güçlü" olduğu algısını üretir. Örneğin, Tek Ofset yayınları sayı 3'te hayranlarına imza dağıtan Süperman, kıyafetlerine rağmen çıplak gibi algılanır. Gücün

aktif göstereni ise fiziksel aktivite ile gösterilmektedir. Serinin aynı sayısında Süperman, uçan daireye binerek kaçan düşmanlarını “bu roketi beyzbol sopası gibi kullanmalıyım” diyerek bir roket ile durdurur. Çizgi roman, bunun gibi gücün vurgulandığı sayısız örnekler ile doludur.

Erkeklik göstergelerinden biri de “cesaret” ve “korkusuzluk” kavramları ile vurgulanmaktadır. Süperman, düşmanı kim olursa olsun, gücünün ve yapabileceklerinin farkında olarak düşmanlarının üzerine gider. Manyetik, telepatik güçlere de devasa şeytani maymuna da meydan okur. Zaman zaman düşmanın gücü karşısında etkisiz hale gelen Süperman, kendine geldiğinde yine aynı inanç ve cesaret ile görevini sürdürmeye devam eder.

*Cesaret ve korkusuzluk*, erkek – kadın ilişkileriyle de vurgulanmaktadır. 1938 tarihli Süperman’ın ilk sayısında bir baloda Lois ile dans eden Clark Kent, Butch’un Lois ile zoraki olarak dans etmesine ses çıkartmaz. Korkak bir tavır sergiler. Hatta bu *korkaklık*, *kibarlık* ile de birleşir.

*Butch: (Kent’e tokat atarak) Ya kadınına sahip ol ya da dövüş benimle korkak.*

*Clark Kent: Bayım, sizden çok özür diliyoruz. Lütfen sakın olun.*

Bu davranışının üzerine Lois, salonu terk eder. Clark, evine gitmek üzere taksiye binen Lois’in peşinden gider:

*Kent: Neden kızdın bu kadar ?*

*Lois: Neden seni görmezden geldiğimi sormuştun. Çünkü sen, yanındaki kadını koruyamayan bir korkaksın Clark !*

Diyaloglardan da anlaşıldığı üzere erkeklik, “sert” olmayı, “kavga etmeyi” ve dolayısı ile “kadını korumayı” gerektirecek bir kimliği ifade eder. Clark’ın özür dilemesi, yani kibar davranması, Lois tarafından kabul görmez.

Süperman, kadınların ilgi gösterdiği biridir. Bu ilgi, Süperman'ın “yakışıklı”, “güçlü”, “cesur” ve “popüler” bir kahraman olmasından kaynaklanır. Kadınlar, Süperman'i etkilemek için hem kendileriyle hem de birbirleriyle yarışmaktadır ancak kahramanın kadınlara ayıracak vakti genellikle olmaz. Çünkü “aşk”, kahraman/erkek için öncelikli amaç değildir. Örneğin, Tek Ofset yayınları sayı 2'de Lois Lane ve Lana Lang Süperman'e yaklaşmak için birbirleriyle rekabet etmektedir. Hatta Lana Lang, dev maymun Titano'nun zayıf yönünü kullanabilmek için Lois Lane'in kılığına girmiştir. Ancak başarısız olunca maymun Lana'yı yere doğru fırlatır. Süperman, Lana'yı kurtarır ve aralarında şöyle bir diyalog geçer:

*Lana: Seninle tekrar buluşabilmek için yapmayacağım yok. İlgini çekmek için kendimi trenin önüne bile atarım.*

*Süperman: Şimdi olmaz Lana... Titano beni görmeden yapmam gereken işler var.*

Süperman çizgi romanları, erkek bakış açısının ve erkeklik ile ilişkili değerlerin yüceltildiği; okur kitleye “olması gereken” erkek modelinin aşılandığı popüler kültür ürünleridir. Erkek ve erkeklik önce sağlam bir vücut yapısı ile simgeleştirilmiş ardından da cesaret, güç, dayanıklılık, söze sadıklık, kibar erkek yerine maço erkek modelleri ile bu simgeye bir ruh kazandırılmıştır.

### **1.7. Amaç**

Çizgi roman uyarlaması Fantastik Türk Sineması örneklerindeki erkek kahraman imgesini araştırmayı amaçlayan bu çalışma, aşağıdaki sorulara yanıt aramaktadır.

1. Örnekleme alınan filmlerdeki olay örgüsü Campbell'ın monomit kavramı ile ne derecede benzerlik göstermektedir?
2. Örnekleme alınan filmlerdeki erkek kahramanın davranış ve kişilik özellikleri, “erkeklik” ve “kahraman” kavramlarının temsil ettiği normlara uygun mudur?

## 1.8. Önem

Fantastik filmler, dünyanın birçok ülkesinde izleyici tarafından ilgiyle izlenen filmler arasındadır. Çizgi romanlar, yarattıkları fantastik kahramanlar ile sinema sektörüne katkıda bulunmuştur. Türk sineması da özellikle 1960 ve 1980 yılları arasında çizgi kahramanları beyaz perdeye sıkça uyarlamıştır. Bu çalışma, milli çizgi kahramanlar ile ithal çizgi kahramanların “kahramanlık” göstergelerini ortaya koyması ve tür sineması olarak fantastiğe yapacağı katkı açısından önemlidir.

## 1.9. Varsayımlar

Bu çalışmanın varsayımları şunlardır:

1. Popüler sinema ürünleri, genellikle evrensel olarak tüm toplumların ideallerinde ve hafızalarında yer alan “kahraman” imgesinden beslenir.
2. Dönemin çok satan çizgi romanları, sinemada da büyük ilgi görmüştür.

## 1.10. Sınırlılıklar

Bu çalışma, araştırmanın evrenini oluşturan 1960-1980 yıllar arasında çekilmiş Fantastik Türk Sineması örnekleri ile sınırlandırılmıştır. Çalışma, “kahraman” kavramı tanımına uygun davranış kalıplarına sahip filmler ile sınırlıdır. Filmlerin analizini yapabilmek için çalışma, kaynak eser olan dönemin çizgi romanlarına ve filmlerine ulaşılanlar ile sınırlıdır. Literatür taraması, erişilen kaynaklar ile; bu çalışmanın bitirme süresi ise Türkiye’de Yüksek Lisans eğitimi için izin verilen dönem kadar sınırlandırılmıştır.

## 1.11. Tanımlar

Bu çalışmada geçen kavramların tanımları şöyledir:

***Fantastik Türk Sineması:*** Başka bir evren yerine günümüz dünyasında geçen, sıra dışı olay ve kişilerin yer aldığı film türü.

***Kahraman:*** Olağanüstü güçleri olan, cesur, kuvvetli, kararlı erkek.

**Erkek:** Toplum tarafından biyolojik varlığa atfedilen toplumsal statü.

**Monomit:** Mitolojik anlatılardaki kahramanların yolculukları boyunca karşılaştıkları ve 3 ana ile 17 ara izlekten oluşan yapı.



## 2. Yöntem

Türk Sineması'nda 1960-1980 yılları arasında çekilmiş ve *fantastik* olarak adlandırılan çizgi roman uyarlaması filmlerin ele alındığı bu çalışmanın araştırma modeli *yapısalcı çözümleme*'dir. Yapısalcılık, "kültürel yapıtları, çağdaş dilbilim yöntemlerine dayanarak çözümleme yöntemi; yapıtı içindeki öğelerin birbirlerine karşı konumlanışları (yapıları) üzerine yoğunlaşarak değerlendirmeyi öngören okuma yordamı (Mutlu, 2012: 328) olarak tanımlanmaktadır.

Yapısalcı yaklaşımı açıklayabilmek için Saussure'nin dilbilim yaklaşımına eğilmek gerekir. Saussure'nin yaklaşımında *gösterge* ve *dizge* kavramı önemlidir. "Temsil etme" görevi gören *gösterge*, bir kavram ile onun dışavurum biçiminden oluşur. Bir *gösteren* ve bir *gösterilen*'den oluşan *gösterge*, bir kavram ile o kavramın karşıladığı varlığın kendisi arasındaki ilişkiye benzer (Erkman-Akerson, 2005: 93). *Dizge* ise, daha sonraları başka araştırmacılar tarafından *yapı* olarak çevrilmiştir ve "bağıntılardan oluşan bir denge durumu" olarak açıklanabilir. Saussure'e göre dili meydana getiren yapılar, tek başlarına anlam taşımazlar. Sadece kendi aralarındaki bağıntıya, dizge içindeki görevlerine göre bir anlam yüklenirler. Dilde ise iki çeşit bağıntı bulunur:

1. Parçanın bütünle kurduğu bağıntı
2. Parçalar arasındaki bağıntılar (Yüksel, 1995: 17-21).

Bu bağıntılar, benzer değil; birbirlerine karşıttırlar. Farklı öğeler, bir araya gelip anlamlı bir bütün oluştururlar. Bir başka deyişle, var olan bir yapı, kendisini meydana getiren parçalara göre değerlendirilmez.

Saussure, kişinin, içine doğduğu toplumun dilini anadili olarak benimsediğini ve böylece *dizge*'nin içselleştirildiğini söyler. Dil, bir göstergeler dizgesi olarak kabul edilir (Erkman-Akerson, 1995: 107-108). Çünkü, hangi dil olursa olsun, her dil bir gösteren, bir gösterilen ve sonuç olarak bir göstergeden meydana gelir. Örneğin, farklı harfler bir araya gelerek bir *göstereni*; gösteren ise zihinde bir *gösterilen*'in oluşmasını sağlar ve en sonunda *gösterge* ile sonuçlanır.

Saussure'ün dilbilim çalışmaları temelinde yükselen yapısalcılık, yapıyı oluşturan birimlerin tek tek bir anlam taşımadıklarını, anlamın oluşumu için birimler arasındaki ilişkinin önemli olduğu görüşüne dayanır. Çalışmalarında bu yöntemi kullananlar, Saussure'ün dilbilimde yaptığını kendi alanlarına uyarlarlar. Yapısalcı çalışmalarda karşıtlıklar ve gösteren/gösterilen kavramları ile çalışılan alana ilişkin bir anlatı dili ortaya konulmaktadır (Parsa, 2012: 19).

Yapısalcılık, tiyatro, roman, resim, sinema gibi birçok sanat alanında var olan anlamların görünen yüzü ile değil; o eseri meydana getiren bağıntılar arasındaki ilişkiye odaklanır. Örneğin, bir sinema filmi, ilk karesinden son karesine olacak şekilde bir bütün olarak değerlendirilmez. Bu şekli ile “film”in bir anlamı yoktur. Film ancak kendisini meydana getiren öteki unsurların birleşmesi ile meydana gelir ve mantıklı bir anlam yüklenir. Filmdeki kahraman, yan karakterler, olay örgüsü, zaman, mekan, müzik gibi alt birimler arasındaki ilişkiler “*bütün*”ün anlamını belirler.

Yapısalcı yaklaşım ile çözümlenecek bir eserin anlatı şeması açıklığa kavuşturulur. Çünkü yapısalcılık, bir eserin asıl anlamının o eseri üreten sanatçı tarafından değil; eseri ortaya koyan yapıda olduğunu savunur (Moran, 2013: 214). Yapısalcı anlatı analizi, iki kaynaktan beslenir. İlki, Rus biçimci Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtında açıkladığı şekliyle anlatıdaki olaylar dizisinin sekansal gelişimi üzerine duran *dizimsel yaklaşım*; ikincisi ise Levi-Strauss'un ortaya koyduğu ve ikili karşıtlıklar ve bunların öykünün gelişiminde oynadığı role odaklanan *dizisel yaklaşım*'dir (Parsa, 2012: 19).

Propp'un *Masalın Biçimbilimi*'nde açıkladığı işlevlere benzer bir yapıyı da Joseph Campbell kurmuştur. Campbell, 1949 yılında yazdığı ve Türkçe'ye **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu** olarak çevrilen **The Hero With a Thousand Faces** adlı eserinde *monomit* adını verdiği ve mitolojik kahramanın yolculuğunu evrelediği bir yapı oluşturmuştur. Tıpkı Propp gibi Campbell da farklı kültür ve inançlara ait masalları incelemiş ve sonucunda *yola çıkış – erginlenme - dönüş* ana başlıklarından ve on yedi alt evreden oluşan şema çıkarmıştır. Monomit de masalın 31 işlevi gibi her eserde tamamıyla yer almayabilir ancak, Propp'un yapısından farklı olarak, monomitte evreler

arası sıralama deęişebilir. Yapılan bu alıřma, ele alınan filmleri monomit kavramı erevesinde incelemeyi amalamaktadır

alıřma, 1960-1980 yılları arasında ekilen ve fantastik olarak adlandırılan izgi roman uyarlaması Trk filmlerini iermektedir. Sz konusu dnemde, zellikle izgi romanların da etkisiyle, ok sayıda izgi kahraman beyaz perdeye uyarlanmış, okuyucuların hayallerindeki ithal veya yerli kahramanlar bir anda ete kemięe brnmřtr. zellikle 1960'lı yıllar Trk sineması iin bir ıkıř dnemi olmuřtur. Film yapmanın karlı bir iř olarak belirmesi ile birlikte yapımıcı ve yapımevlerinin sayısı artmış, buna baęlı olarak da film sayısında artış meydana gelmiştir. 1970'li yıllarda meydana gelen ekonomi, siyasi ve teknolojik deęiřimler nedeniyle Trk sineması olumsuz etkilenmiştir (Kltr ve Turizm Bakanlıęı, 2014).

1960 ile 1980 yılları arasında Trkiye'de 4000'e yakın film ekilmiştir (Scognamillo, 2010: 273). Bu filmler ierisinde Scognamillo'nun **Fantastik Trk Sineması** (1999) adlı yapıtında "fantastik" olarak belirledięi filmler geniř yer tutar. izgi romanlar ise fantastik unsurların bolca yer bulduęu eserlerdir ve gerek ithal gerekse yerli izgi romanlar, genellikle ticari kaygılar ile, yoęun olarak 1960'lı yıllarda olmak zere, 1980'li yıllara kadar sinemaya uyarlanmıştır.

Sayıda ok olan bu filmlere eriřebilmek gtr. Trk sinema tarihinde arřivcilik geleneęinin, grece, zayıflıęından tr birok filme ulařılamamaktadır. Dolayısı ile arařtırmanın rnekleme belirlenirken kopyalarına ulařılabilen, yerli ya da ithal izgi romanlardan uyarlanmış filmler tercih edilmiştir. alıřmanın rnekleme belirleme yntemi olarak "*amalı rnekleme*" seilmiştir. Erdoęan (2003: 179), amalı rnekleme "nceden belirlenmiş ve tanımlanmış amaca uygun birimler inceleme iin seilir" şeklinde tanımlamıştır. Buna gre ařaęıdaki filmler seilmiştir:

1. Karaoęlan Altay'dan Gelen Yięit (Suat Yalaz, 1965)
2. Karaoęlan Baybora'nın Oęlu (Suat Yalaz, 1966)
3. Malkooęlu Cem Sultan (Remzi Jntrk, 1969)

4. Malkoçođlu Akıncılar Geliyor (Süreyya Duru, 1969)

5. Süper Adam İstanbul'da (Yavuz Yalınkılıç, 1972)

6. Süpermen Dönüyor (Kunt Tulgar, 1979)

Seçilen filmlerin, kaynak metin ile benzerliklerinin ve erkeklik temsillerinin neler olduğunu anlayabilmek için Karaođlan, Malkoçođlu ve Süperman'ın erişilebilen en eski sayılarına erişilmiş ve erkeklik kriterleri çizgi romanlar üzerinden tanımlanmıştır. Çizgi romanların olay örgüsü ile filmlerin senaryosu arasında yakın ilişkisi bulunmaktadır ancak çalışmanın kapsamı dahilinde uyarlamanın biçimi, senaryo/konu benzerliği olmadığından bu alana yönelik değerlendirmelerde bulunulmayacaktır.

### 3. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde, örnekleme alınan filmler, Joseph Campbell'ın *monomit* kavramı çerçevesinde ele alınmış ve kahramanın hangi süreçlerde geçtiği ortaya konulmuştur.

#### 3.1. Karaoğlan Altay'dan Gelen Yiğit (1965)

##### 3.1.1. Filmin künyesi

**Yönetmen:** Suat Yalaz

**Senaryo:** Suat Yalaz

**Yapımcı:** Suat Yalaz

**Eser:** Suat Yalaz

**Yapım Yılı:** 1965

##### 3.1.2. Oyuncular

**Kartal Tibet:** Karaoğlan

**Tülin Elgin:** Ülger

**Danyal Topatan:** Camoka

**Mahmet Ali Akpınar:** Balaban

**Orhon M. Arıburnu:** Kaşgarlı Gürhan

**Yavuz Selekman:** Melikcan

**Gürbüz Tansever:** Yargoçak

##### 3.1.3. Filmin konusu

Uzun yoldan gelen Karaoğlan, bir hana gider. Hancı, içeride Camoka ve adamları olduğu için Karaoğlan'ı kabul etmez ancak Karaoğlan zorla içeriye girer. Camoka'ya rüştünü ispatlamak ve handa konaklayabilmek için istemeden de olsa kılıcına davranır. Kısa bir düellonun ardından odasına giden Karaoğlan'ı Camoka uykusunda öldürmek ister ancak olacakları sezinleyen Karaoğlan, tetikte beklemektedir. Camoka'nın kendi ekibine katılması davetini reddeden Karaoğlan, sabah olduğunda dere kenarında eski bir

savaşçı olan Balaban ile karşılaşır. Balaban'ın "at uşığım olur musun?" şeklindeki teklifini reddeden Karaoğlan, onu düelloda yener ve yanına yoldaş olarak alır. Hikayesini ilk kez burada Balaban'a anlatan Karaoğlan'ın amacı da annesinin katili ve babası Baybora'nın düşmanı Kaşgarlı Gurhan'ı bulup öldürmektir. Balaban ve Karaoğlan, ilerlerken Naymanların vatanına gelmişlerdir. Merkitlere gelin gitmeye hazırlanan Nayman reisi Yargoçak'ın kız kardeşi Ülger'e ilk görüşte aşık olan Karaoğlan, Yargoçak'la da kavga eder. Daha sonra yoluna devam eden Karaoğlan, bir kez daha Camoka ile karşılaşır. Ülger'i kaçırmayı amaçlayan Camoka, Karaoğlan'dan yardım ister. Önce teklifi reddetse de Karaoğlan, Ülger'in Kaşgarlı Gurhan'a kaçırıldığını öğrenince teklifi kabul eder. Görevi tamamlayan Karaoğlan, Camoka tarafından kandırılır ve Yargoçak ile birlikte Camoka'nın peşine düşer. Düelloda Yargoçak'ı yenen Camoka'nın elinden Ülger'i alan Karaoğlan, bir uçurumun kenarında kıştırılır. Uzun bekleyişin ardından son çare olarak Camoka ve adamlarına saldıran Karaoğlan, Camoka'yı yener, Ülger'i kurtarır. Yaralı olan Yargoçak'a ihanet eden Saruca, onu öldürür ve Ülger'i Kaşgarlı Gurhan'a kaçıtır. Bu sırada Karaoğlan ve arkadaşları Cengiz Han'ın da davetli olduğu düğüne giderler. Kaşgarlı Gurhan, Cengiz Han'ı zehirleyip öldürecekken Karaoğlan yetişir. Gerçekleri anlatır ve Kaşgarlı Gurhan'ı düelloda öldürür ve Cengiz Han'dan Baybora'nın Bizans'ta olduğunu öğrenir.

### **3.1.3.1. Yola çıkış**

#### **3.1.3.1.1. Maceraya çağrı**

Bir hata, yaşanılmış bir olayın vermiş olduğu intikam hırsı ya da bir habercinin ortaya çıkması, kahramanı maceraya çağırır. Kısacası, kahramanın maceraya çıkması için bir zorunluluk gerekir. Karaoğlan, annesinin intikamını almak istemesi ve babasını bulmayı amaçlaması, içsel bir uyarı olarak, kahramanı maceraya çıkmaya yönlendirmektedir.

#### **3.1.3.1.2. Çağrının reddedilişi**

Filmin ana öyküsü çerçevesinde *Çağrının Reddedilişi*'ne uygun olay yoktur. Campbell'ın dediği gibi "çağrının reddi, macerayı olumsuzla çevirir" (2013: 73). Dolayısı ile macera başlayamaz. Karaoğlan, babası Baybora'yı bulma – ana yolculuk – ekseninde çağrıyı reddetme gibi bir niyeti yoktur ancak Camoka'dan gelen görev çağrılarını Karaoğlan kabul etmemektedir.

#### 3.1.3.1.3. Dođaiüstü yardım

Mitolojik anlatılarda ve peri masallarında kahramana yardım eden gizli güçleri olan, mistik karakterler karşımıza çıkar. Bu, genellikle kahramanın yolculuğunun başında karşılaştığı kişidir. Ancak *Karaođlan Altay'dan Gelen Yiđit* filminde, böylesi mistik güçleri olan bir karakter yoktur. Orta Asya bozkırlarında tılsımlara da rastlamayız. Bunun yerine Karaođlan'ın en büyük yardımcısı filmin hemen başında karşılaştığı Balaban Başbuđ'dur. Karaođlan'ın aradıđı kişi olan Kaşgarlı Gurhan'ın yerini biliyor olması Balaban'ı yolculuk boyunca Karaođlan'a eşlik etmesine neden olur.

#### 3.1.3.1.4. İlk eşiđin aşılması

Kahraman, yolculuğunun herhangi bir noktasında yoluna devam edebilmesi için zor bir durum, kötü bir kişi ya da canavarla karşılaşır. Bu olumsuz figür, *eşik bekçisi* olarak adlandırılır. Filmde, Karaođlan'ın aşması gereken en büyük zorluk Camoka'dır. Her ne kadar filmin başında Camoka ile karşılaşılıyor olsa da Karaođlan, uzak bir yoldan gelmektedir ve yolculuđu boyunca bir takım mücadeleler vermiş olması muhtemeldir. Campbell'in belirttiđi gibi "sınırdaki bekleyen güçler tehlikelidir; onlarla iş yapmak risklidir" (2013: 98). Camoka, filmde birkaç defa Karaođlan'a kendi ekibine katılmasını tavsiye eder ancak Karaođlan her seferinde bu daveti reddeder. Sadece Ülger'in kaçırılması konusunda Camoka'yla iş birliđi yapar. Tuzađa düşürülen Karaođlan, Camoka'yla savaşır ve onu saf dışı bırakır. Böylece eşik açılmıştır. Kahraman, yoluna devam eder.

#### 3.1.3.1.5. Balinanın karnı

Balinanın Karnı, kahramanın ilk eşiđi geçtikten sonra yeniden doğmak üzere içe döndüđu bir evreyi tanımlar ve genellikle rahim imgesiyle ilişkilendirilir (Campbell, 2013: 107). Bir tapınak ya da mağara ya da inzivaya çekilebileceđi bir yer, kahramanın sembolik olarak yeniden doğmasına olanak tanıyan bir rahimdir. Filmde, Karaođlan'ın egolarından kurtularak yeniden doğumuna neden olabilecek bir sahne görmemekteyiz.

### 3.1.3.2. *Erginlenme*

#### 3.1.3.2.1. *Sınavlar yolu*

Monomit'e göre *Sınavlar Yolu*, kahramanın *Balınanın Karnı*'ndan çıkan kahramanın denendiği, çeşitli mücadeleler verdiği ve katıldığı aşamadır. Hikayenin en hareketli bölümüdür (Campbell, 2013: 113). *Sınavlar Yolu* için film 2 aşamada ele alınabilir. Eşik Muhafızı Camoka'nın mağlup edilmesinden önceki sınavlar ve sonraki sınavlar. Çünkü, Karaoğlan için *Sınavlar Yolu*, filmin başındaki han sahnesi ile başlar. Karaoğlan bu aşamada Camoka ve adamlarına karşı mücadele verir. Ardından Balaban ile düelloya girer. Bir başka sahnede Yargoçak'a karşı durur. Daha sonra Ülger'i kaçıtır. Camoka ile savaşır ve onu yener. Kısacası, Eşik muhafızı Camoka'nın mağlup edilmesine kadar geçen sürede kahraman, türlü sınavlardan geçmiştir. Bu noktadan sonra ise Karaoğlan, Cengiz Han'ın da davetli olduğu Kaşgarlı Gurhan'ın bulunduğu kalede düzenlenen eğlenceyi basar ve Kaşgarlı Gurhan'ı öldürür.

#### 3.1.3.2.2. *Tanrıçayla karşılaşma*

"Tanrıçay'la karşılaşma kahramana en zayıf anlarında duygusal güç ve direnç sağlayan tinsel bir karşılaşmadır" (İndick, 2011: 181). Filmde, Karaoğlan'ın karşılaştığı iki kadın vardır. Kadınların ilkinin han sahnesinde, ikincisini, Ülger'i, ise dere kenarında yüzerken görürüz. Ülger'e duyulan aşk, kahramanın tanrıça ile karşılaştığını gösterir.

#### 3.1.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

Campbell'a göre Dünyanın Kraliçe Tanrıçası ile evlilik, kahramanın yaşam ustalığını temsil etmektedir çünkü kadın yaşamdır ve kahraman da onun efendisidir (2013: 138). Bu aşama, kahramanın cinsel ve duygusal yönüne vurgu yapar (İndick, 2011: 181). Ülger'in Camoka'nın elinden kurtarılışı ve obasına teslim edilişi, Karaoğlan ile Ülger arasındaki duygusal yakınlığı belirginleştirmiştir.

#### 3.1.3.2.4. *Babanın gönlünü alma*

Kahramanın yolculuğunun bu aşaması, egodan arınma anlamına gelmektedir. "Egodan kurtulma" ise "baba" üzerinden gerçekleşmektedir çünkü kahramanın vereceği sınavlar, onun yetkinliğini ispatlayacaktır ve böylece babanın huzuruna çıkabilecektir. Bu



bağlamda film, eril bir söyleme sahiptir ve zaten Karaoğlan'ın amacı, intikam alıp babası Baybora'ya kavuşmaktır. Baybora'nın savaşçı kişiliği herkesin dilindedir ve Karaoğlan da karşılaştığı kişilere kendisini “Baybora namlı yiğidin oğlu Karaoğlan'ım” şeklinde tanıtır.

#### 3.1.3.2.5. Tanrılaşma

Tanrılaşma, kahramanın ölüm ve yeniden doğumu ile başlayan aşamadır. Bu ölüm, ya mecazi anlamda kullanılır ya da kahraman gerçekten ölür. Filmde, Tanrılaşma aşamasına uygun olay bulunmamaktadır.

#### 3.1.3.2.6. Nihai ödül

Kahramanın yolculuğunun nihai bir amacı vardır. Bu gaye ile kahraman sınavlar verir, görevleri tamamlar. Ödül “kutsal kase”, “sonsuz yaşam iksiri” gibi sembollerle ifade edilir. Karaoğlan'ın nihai amacı ise babası Baybora'nın nerede olduğunu öğrenmektir. Bunun için öncelikle baş düşmanı Kaşgarlı Gurhan'ı bulmalıdır. Gurhan ile Ülger'in düğününü basan Karaoğlan, düelloda Gurhan'ı öldürür. Babasının yerini sadece Gurhan'ın bildiğini sanan Karaoğlan, “*nihai ödül*”ü olan bilgiyi Gurhan ölmeden önce almak ister ancak bunu başaramaz. Bu sırada Karaoğlan'ın yardımına Cengiz Han yetişir ve Baybora'nın Bizans'ta olduğunu söyler. Bu haber, “sonsuz yaşam iksiri”dir.

#### 3.1.3.3. Dönüş

İksiri eline geçiren kahraman, monomit'e göre geri dönmelidir ancak Karaoğlan, haftalık dergi formatında olduğundan dönüş olmaz. İksir, yeni bir maceranın kapısını açan anahtara dönüşmüştür.

### 3.2. Karaoğlan Baybora'nın Oğlu (1966)

#### 3.2.1. Filmin künyesi

**Yönetmen:** Suat Yalaz

**Senaryo:** Suat Yalaz

**Yapımcı:** Suat Yalaz

**Eser:** Suat Yalaz

**Yapım Yılı:** 1966

### **3.2.2. Oyuncular**

**Kartal Tibet:** Karaođlan

**Emel Turgut:** Berenis

**Reha Yurdakul:** Baybora

**Hüseyin Peyda:** Portus

**Engin İnal:** Toro

**Yavuz Selekman:** Küçük Sezar

**Sevinç Pekin:** İren

**Ali Şen:** Peder Fokas

**Mehmet Ali Akpınar:** Balaban

**Ergun Köknar:** İmparator Aleksandros

### **3.2.3. Filmin konusu**

Karaođlan ve Balaban, Baybora'yı bulmak için Bizans'a gelirler ve bir meyhaneye girerler. Baybora burada eğlenmektedir. Bu sırada Bizans askerleri, Varengler, gelirler ve kavga çıkar. İren adındaki bir kız, Karaođlan ve Balaban'ı kaçıır. Bu sırada yolda Baybora'nın Bizans'taki üvey ođlu Toro ile karşılaşan Karaođlan, kılıcına sarılır. Varenglerin olay yerine gelmesiyle Toro kaçar. Karaođlan bir pencereden içeri girer ve Bizans İmparatoru Aleksandros ile sevgilisi Berenis'i sevişirken görür. İmparator, askerlerine Karaođlan'ı etkisiz hale getirmeleri için emir verir ama Karaođlan, üstüne gelen saldırıları savurur. Odadan ayrılan Karaođlan tekrar Toro ile karşılaşır ve Toro'yu yaralar. Üvey ođlunun yaralandığını gören Baybora, büyük bir hırsıyla Karaođlan'a saldırır. Yaralanan Karaođlan, şans eseri bir kilisenin içine girmiştir. Peder Fokas, Karaođlan'ın yaralarını sarar ve onu İmparatora karşı kullanmayı düşünür. Daha sonra Baybora, kiliseyi basar ve Karaođlan'ın öz ođlu olduğunu öğrenir. "Fahişelik yapan bir rahibe, imparatoruna ihanet eden bir subay ve kılı kıpırdaman cinayetler işleyen din adamları"ndan oluşan bir grubun entrikaları içine düşen Karaođlan, Vareng komutanı Portus'u öldürür. Küçük Sezar ve Balaban, Karaođlan'ı aramaya çıkarlar. Balaban da

babasının yerini öğrenmek için Berenis'i konuşturmaya çalışırken bayılıp Porti adasına götürülür. Karaoğlan, tekneye iplerini çözer ve kaçar. Küçük Sezar'ı bulup ekibine katılır. Kaleye sızan Karaoğlan ve arkadaşları, Batı Roma İmparatorluğunu tekrar kurmayı planlayan papazlarla mücadeleye girer. Arenada önce askerlerle daha sonra da aslanlarla mücadele eden Baybora ve Karaoğlan, düşmanlarını yener. Son olarak Peder Fokas'ın peşine düşen Karaoğlan, Fokas'ın intihar etmesi üzerine macerasını tamamlar ve Baybora ile Orta Asya'ya geri döner.

### **3.2.3.1. Yola çıkış**

#### *3.2.3.1.1. Maceraya çağrı*

Serinin ilk filmi olan Karaoğlan Altay'dan Gelen Yiğit'in sonu, yeni filmde kahramanın maceraya çıkışının habercisi olmuştur. Bir kazanın olması, beklenmeyen/tanınmayan bir misafirin ortaya çıkması ya da bir bilgi, kahramanı harekete geçirir. Karaoğlan da Baybora'nın Bizans'ta olduğunu öğrendikten sonra Orta Asya'dan Bizans'a kadar gider.

#### *3.2.3.1.2. Çağrının reddedişi*

Filmde Bizans İmparatoru Aleksandros'un "serseriler kralı"ni öldürme görevini Karaoğlan, "yoksul halk bu adamı sevdiğine göre demek ki iyi bir insan" diyerek reddeder. "Serseriler kralı" olarak tanımlanan kişi Baybora'dır. Çağrını reddetmesi ile Karaoğlan, babası için geldiği Bizans'ta babasına düşmanlık etmeyerek maceranın tersine dönmesine mani olur.

#### *3.2.3.1.3. Doğaüstü yardım*

Filmde kahramana yardım eden bazı yardımcıları, Balaban ve diğer silah arkadaşları hariç, bulunmaktadır. Bunların dışarıda tutulmasının sebebi, zaten bir silahlı mücadelenin kesin bir tarafında yer alıyor olmalarıdır. Ancak, filmin başında yer alan meyhane sahnesinde, varenglerin gelişi ile kaçan Karaoğlan'a yardım eden İren; Karaoğlan ve Balaban'ın hapsedildiği sahnede ise askerlerden nezarethanenin anahtarını çalarak kurtulmalarını sağlayan küçük çocuk doğaüstü yardımcıları olarak dikkat çeker.

#### 3.2.3.1.4. İlk eřiđin ařılması

Filmde, Karaođlan'ın karřısına ıkan her dűřman aslında eřik bekisi olarak deđerlendirilebilir ancak monomit'in sonraki evresinin filmdeki varlıđını daha iyi gűrebilmemiz iin Toro n plana ıkmaktadır. Karaođlan, Toro ile iki kez karřılařır. Pazar yerinde yűrűyen Karaođlan, Balaban ve İren'in yolunu kesen Toro, kahramanın daha teye gitmesine mani olur. Burada gerekleřen dűello, Bizans askerlerinin gelmesi űzerine son bulur. Kahraman, eřik muhafızını geemez. Karaođlan, Őehir meydanında bir kez daha Toro tarafından durdurulur. Yeniden kılıların ekilmesi ile Karaođlan hafif; Toro ise ađır bir Őekilde yaralanır. "Eřik muhafızı" Toro, bu sefer ařılmıřtır.

#### 3.2.3.1.5. Balinanın karnı

Eřik geildikten sonra kahraman yeniden dođacađı "rahim"e girmiřtir. Bu dođum yeri ise Peder Fokas'ın kilisesidir. Yarı baygın bir halde sayıklayan Karaođlan'a kilisede yardım edilir ve iyileřmesi sađlanır. lűmden dűnen Karaođlan bűylece yeniden dođar.

### 3.2.3.2. Erginlenme

#### 3.2.3.2.1. Sınavlar yolu

Karaođlan, yeniden dođduktan sonra babası Baybora'yı bulmak iin macerasına devam eder. Karaođlan'ın yaralıyken kaldıđı oda, gizli bir geit ile kiliseye aılmaktadır. Siri'den Baybora'nın kilisede dűřmanlara karřı tek bařına savařtıđını đrenen Karaođlan, Baybora'ya yardıma kořar. Peder Fokas, kumandan Portus ve Berenis, Baybora'yı tuzađa dűřűrerek yakalar. Karaođlan da Portus'un peřine dűřer ve onu ldűrűr. Daha sonra Karaođlan da Fokas ve adamlarının eline dűřer. Bir tekneye bindirilerek Baybora'nın da hapsedildiđi Porti Adasına gűtűrűlen Karaođlan kamayı bařarır ve Balaban ile Baybora'nın adamlarına katılır. Kaleye sızan Karaođlan, dűřmanlarla savařır ve Baybora'yı kurtarır.

#### 3.2.3.2.2. Tanrıayla karřılařma

Filmde *Tanrıayla Karřılařma* ile ilgili veri bulunmamaktadır.

#### 3.2.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

Karaoğlan filmlerinde “baştan çıkarıcı kadın” figürüne çok sık rastlanılmaktadır. Buna göre, filmde Berenis (Adriana) ile ilk kez Bizans İmparatoru Aleksandros’un yatak odasında karşılaşan Karaoğlan, bakışlarını Berenis’in üzerinden alamaz. Beğenisini sözleriyle de ifade eder. Erkekler dünyasında yaşayan kahramanın hayatına romantizm ve cinsellik katar.

#### 3.2.3.2.4. *Babanın gönlünü alma*

Kahraman, macerasına başlarken ve sürdürürken babasının izinden gider. Babanın mirasına sahip çıkma güdüsü ve amacı vardır. Karaoğlan da film boyunca gerek babasını araması gerekse “yiğit, atasının adıyla anılmış. Ben Baybora’nın oğlu Karaoğlan’ım” demesi ile babanın izinden gittiğini göstermektedir. Son olarak Porti Adasındaki savaşın kazanılmasının ardından Karaoğlan “senin gibi bir bahadırın oğlu olduğum için ne mutlu bana Baybora” der ve onunla anlaşmaya varır. Bu aşamada kahraman, egolarından “baba” sayesinde kurtulur. Karaoğlan’ın bu cümlesinde ise onda her zaman gördüğümüz “kendini beğenmiş”, “ukala” bir tavır yoktur. İlk kez, baba ile karşılaşmış ve onun “yüceliği” karşısında ego bir kenara bırakılmıştır.

#### 3.2.3.2.5. *Tanrılaştırma*

Filmde *Tanrılaştırma* ile ilgili veri bulunmamaktadır.

#### 3.2.3.2.6. *Nihai ödül*

*Nihai ödül*, kahramanın yolculuğunun amacına ulaşmasını temsil etmektedir. Karaoğlan, Orta Asya’dan Bizans’a babasını bulmak için gelmiş, önüne engel olarak önce Toro çıkmış, ardından hapse atılmış, tekrar Toro ile savaşmış ardından Baybora’ya karşı koymuş, Bizans entrikalarının ortasında kalmış ancak en sonunda babası Baybora’yı düşmanların elinden kurtarmıştır. Karaoğlan, hem bedenen hem de ruhen ödül için savaşmıştır ve Baybora, onun *nihai ödül*’ü olmuştur.

### 3.2.3.3. *Dönüş*

#### 3.2.3.3.1. *Büyülü kaçış*

“Filmlerdeki büyülu uçuş, genellikle kahramanın tam hızla bakire genç kızı kurtarmaya gittiğı ya da kötüyü öldürdüğü veya tarzı nasıl olursa olsun arayışını tamamladığı heyecanlı ve gerilimli bir takiple tanımlanır” (İndick, 2011:185). Buna göre Karaoğlan’ın “kurtarmaya gittiğı” kişi babası Baybora’dır. Öldürülen kötüler ise Peder Fokas ve adamlarıdır. Kahraman gerilim ve macera dolu yolculuğunu böylece noktalamıştır. *Büyülü kaçış*’ın aracı ise atlardır. Filmin son saniyelerinde at sırtında Karaoğlan, Baybora ve Balaban’ın geriye dönüşünü görürüz.

### 3.3. **Malkoçoğlu Cem Sultan (1969)**

#### 3.3.1. **Filmin künyesi**

**Yönetmen:** Remzi Jöntürk

**Senaryo:** Remzi Jöntürk

**Yapımcı:** Naci Duru

**Eser:** Ayhan Başoğlu, Bekir Büyükarkın

**Yapım Yılı:** 1969

#### 3.3.2. **Oyuncular**

**Cüneyt Arkın :** Polat/Malkoçoğlu

**Gülnaz Huri :** Melek

**Cihangir Gaffari:** Cem Sultan

**Feri Cansel:** Çingene

**Suzan Avcı:** Zühre

**Behçet Nacar:** Gaddar Hamolka

**Özdemir Han:** Omerro

### 3.3.3. Filmin konusu

Polat (Cüneyt Arkın), sevdiği kız olan Melek'i (Gülnaz Huri) elinden almak isteyen Sarı Cafer'in yanına gider ve onunla konuşur. Sarı Cafer, adamlarına Polat'ı dövdürür ve annesine laf eder. Bunun üzerine Polat, Sarı Cafer'i öldürür. Annesinin yanına giden Polat, helallik ister ve akıncı olmak için köyünü terk eder. Yolda akıncı birliğine rastlar ve onlara katılmak ister ancak isteği kabul edilmez. Bu sırada ortaya çıkan Malkoçoğlu (Cüneyt Arkın), Polat'ı birliğine alır. Kardeşi Sultan II. Beyazid'den kaçan şehzade Cem Sultan, Malkoçoğlu'nu bulur ve kendisini korumasını ister. Ancak çete reisi Gaddar Hamolka, bir tuzak kurar ve Cem Sultan'ı Polat ve Malkoçoğlu'nun elinden kaçırmak için Şeytan Kalesine, Omerro'nun yanına götürür. Elde ettiği zafer ile köylere baskın yapan Hamolka, Polat'ın annesini öldürür. Malkoçoğlu, Polat'ın oğlu olduğunu öğrenir. Şeytan Kalesine baskın yapan ikili, Omerro'nun tuzağına düşer. İçinde buldukları zor durumdan kurtulan Malkoçoğlu, Omerro'yu öldürür. Polat ve Melek birbirine kavuşur.

#### 3.3.3.1. Yola çıkış

##### 3.3.3.1.1. Maceraya çağrı

Filmde, maceraya çağrı'nın iki aşaması olduğunu söylemek mümkündür. Aslında bir aşama diğerine bağlı olsa da “anne”, “sevgili” – yani “kadın” - ve “baba” kavramları kahramanın yolculuğa çıkmasına neden olan temel kavramlardır. Sarı Cafer'in Polat'ın annesi Zühre'ye hakaret etmesi ve Melek'i “seven erkek” Polat'ın elinden zorla almak istemesi erkek dünyasının kutsal simgesi, koruyup kollanması gereken kadın üzerinden maceranın çıkış noktasına dayanak oluşturulmuştur. Bu, *maceraya çağrı*'nın ön aşamasıdır. İkinci aşama ise “baba” üzerinden gösterilir. Freud'a göre, erkek çocuğun anneye olan tutkusu baba-oğul çatışmasını doğurur. Baba tarafından iğdiş edilme korkusu ve annenin penisten yoksun oluşu erkek çocuktaki kaygıyı artırır ve iğdiş edilme kaygısı, çocuğun penisine karşı aşırı sevgi duyma hissi ile çatışır. Böylece anneye cinsel bağ kurma isteğinden vazgeçen erkek çocuk, babayla özdeşleşir. İktidar gücü, baskın gelir (Segal, 1992:103-104). Buna göre, “İlk sevgi nesnesi” (Segal, 1992: 104) olan anneye rağmen Polat, babasının izinden gitmeyi tercih etmesi, yani akıncı olmak istemesi, *maceraya çağrı* olarak filmde yer almaktadır.

#### 3.3.3.1.2. Çağrının reddedilişi

Filmde çağrının reddedilişine yönelik bir veri bulunmamaktadır

#### 3.3.3.1.3. Doğaüstü yardım

Çağrıyı reddetmeyen kahramana yardım eden koruyucu bir figür belirir (Campbell, 2013: 83-84). Polat, köyünden çıktıktan sonra yolda akıncı birliğine rastlar. Önlerine çıkıp onları durdurmak ister. Birkaç denemeden sonra amacına ulaşır ve akıncılara katılmak istediğini söyler. Bu talebi kabul görmeyen Polat, birlik tarafından küçümsenir. Bu noktada “*koruyucu figür*” Malkoçoğlu ortaya çıkar ve akıncı olmak isteyen Polat’a kendilerine katılma izni verir. Böylece Polat, akıncı olarak köyüne geri dönüp Melek’e kavuşma hedefi için ilk adımı atmış olur.

#### 3.3.3.1.4. İlk eşiğin aşılması

“*Koruyucu Figür*” Malkoçoğlu, aynı zamanda kahramanın yolculuğunun ilk eşiğindeki bekçidir. Kahraman, bir noktaya kadar gelmiş ancak daha fazla ileri gidememektedir. Karşısındaki engel, arzularının doyuma ulaşmasını engelleyecek ya da kahramanın geçişine izin verecek olan güçtür. Malkoçoğlu, tanımadığı Polat’a kefil olarak kahramanın yolculuğuna devam etmesini sağlar. İlk eşik böylece geçilmiş olur.

#### 3.3.3.1.5. Balinanın karnı

Filmde *balinanın karnı*’na yönelik bir veri bulunmamaktadır.

### 3.3.3.2. Erginlenme

#### 3.3.3.2.1. Sınavlar yolu

Filmin ana karakteri, odaklanması gereken karakteri Polat, akıncı birliğine kabul edildikten sonra Malkoçoğlu tarafından Cem Sultan’a eşlik edip güvenli bir yere götürmesi için görevlendirilir. İlk göreviyle birlikte kahraman, macerasının farklı bir boyutuna geçer. “Kahraman, bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır” (Campbell, 2013: 113). Filmde görüldüğü üzere Malkoçoğlu, bu görev için Polat’a beş akıncıyı yardımcı olarak görevlendirir. Yolda, Polat ve adamları pusuya düşürülür. Kahraman,



kendisine yardım eden bir gücün varlığını ilk kez bu aşamada fark edebilir (Campbell, 2013: 113). Bu bağlamda, her ne kadar “*iyi kalpli güç*” Malkoçoğlu’nun zorda olana yardım edeceğini filmin başından itibaren Polat biliyor olsa da kendisinin pusuya düşerek zorda kalması ve Malkoçoğlu’nun yardıma gelmesi ile ilk kez karşılaşmaktadır. Polat’a yardım eden bir başka doğüstü güç ise kurt’tur. Türk mitolojisinde kurt motifi, eski Türk inanışları çerçevesinde totem görevi görmekte ve aynı zamanda kurt, Türk soyunun kaynağı (Roux, 2002: 192) olarak bilinmektedir (Aslan, 2010: 73). Filmde kurt’un düşmana saldırdığını görmekteyiz. Polat’ın bir sonraki sınavı ise annesi ve Melek’i kaçıran Hamolka’yı bulmaktır. Ancak Malkoçoğlu, daha önce Hamolka’yı bulur ve öldürür. Kahramanın sınavlar yolundaki bir başka görevi ise Şeytan Kalesi’nde bulunan Malkoçoğlu’nun düşmanı Omerro’yu bulup tutsak olan Cem Sultan’ı kurtarmaktır. Ancak Malkoçoğlu ve Polat tuzağa düşürülür. Polat’ın omuzlarına basarak boynundaki ipin gerilmesini engelleyen Malkoçoğlu, kahramana son bir görev daha verir: “Beni bırak Polat. Bir yolunu bul, çöz ellerini. Var git şehzademi hançerle. Düşman eline geçmesin”. Bu görev ile birlikte monomit, olağan sırasına göre gitmekten çıkar.

#### 3.3.3.2.2. *Tanrıçayla karşılaşma*

Filmde *tanrıçayla karşılaşma*’ya yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.3.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

Filmde *baştan çıkarıcı olarak kadın*’a yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.3.3.2.4. *Babanın gönlünü alma*

Bu aşama kahramanın, babasının izinden gitmesi olarak değerlendirilir. Baba gibi olma, davranma amacı vardır. Polat, filmin başından itibaren hiç tanımadığı babası Malkoçoğlu gibi akıncı olmak isteğiyle doludur. Akıncı olduktan sonra daha önce “hiç denemedim” dediği kılıç kullanımında tüm hünerlerini gösterir. Düşman karşısında cesaretiyle yenilmez bir savaşçı olur. Polat’ın bu değişimi, babası Malkoçoğlu ile karşılaştıktan sonra olur. Filmde anlaşılabilirdiği kadarıyla Polat, ne akıncı birliğine katılmadan önce ne de katıldıktan sonra herhangi bir silah eğitimi almamıştır. Güdüsel olarak iyi kılıç kullanır olmuştur. Tüm bu savaşçı olma aşaması, hiç tanımadığı babası

gibi olabilme arzusunun bir sürecidir. Kahraman, başarılar kazandıkça babasına daha çok benzemektedir.

Monomit'in bu aşaması kahramanın egolarından arınma aşaması olarak görülür. Buna göre Polat, akıncı olma hırsı ile doludur. Bunu filmin başında annesine söylediği “*akıncı olacağım ana. Bir gün şerefli bir akıncı gibi geleceğim. Seni alacağım. Dünya bir araya gelse Melek'i kaldıracığım*” ve Malkoçoğlu'yla ilk karşılaşmasındaki “*akıncı olmak, Engerus'a (Macaristan) Nemçe'ye (Avusturya) hatta Beç'e (Viyana) kadar ün salmak, nam salmak istiyorum*” cümlelerini diyerek gösterir. Filmin geri kalanında kahramanın egolarından arındığına ilişkin bir veri elde edilememekte ancak “*babayla uzlaşma*” gerçekleşmektedir.

**Polat:** Beyim, Malkoçoğlu'm... Sonunda bir baba buldum.

**Malkoçoğlu:** Ben de bir oğul buldum Polat'ım. Ama bizim babamız vatan; oğlumuz, okşadığımız kılıç olsun. Sen kal, mutlu ol, bu sancağa sahip ol. Ben, şehzadenin kaderine ortak olmak için gidiyorum.

Bu diyalogdan anlaşılacağı üzere uzlaşma, Polat ve Malkoçoğlu'nun baba-oğul olduklarının itirafı olarak sağlanmaktadır.

#### 3.3.3.2.5. Tanrılaşma

Filmde *tanrılaşma* 'ya yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.3.3.2.6. Nihai ödül

Polat için Melek'e kavuşabilmesinin şartı “*şerefli bir akıncı olmak*”tır. Filmin sonunda Şeytan Kalesi'ndeki tutsaklıktan kurtulmuş ve düşmanlarını yenmiş olarak Polat, Melek'e kavuşur. *Nihai Ödül*'ünü alır. Aynı zamanda cesur bir akıncı da olmuştur. Kahraman, mücadelelerinden fiziksel ve ruhsal ödüller kazanmıştır. Fiziksel ödül, “*akıncı olmak*” olarak; ruhsal ödüller ise “*Melek'e kavuşmak*” ve “*baba bulmak*” olarak değerlendirilmelidir.

### 3.3.3.3. *Dönüş*

#### 3.3.3.3.1. *Dönüşün reddedilişi*

Filmde *dönüşün reddedilişi*'ne yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.3.3.3.2. *Büyülü kaçış*

Filmde *büyülü kaçış*'a yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.3.3.3.3. *Dışarıdan gelen kurtuluş*

Kahraman, yolculuğunun sonunda eve dönmelidir ancak tutsaklık buna engel olabilir. Polat da Şeytan Kalesi'nde Omerro'nun tutsağıdır. Polat, Malkoçoğlu'nun kendisine verdiği son görevi "*erkekçe*" yerine getirecekken Türk mitolojisinin "ecdat hayvanı" kurt tarafından son anda kurtarılır. Kurt'un belirmesi, kahramanın serbest kalması ve düşmanın yenilmesi gibi olayların hepsi, kahramanın eve dönüşünü sağlamak içindir.

#### 3.3.3.3.4. *Dönüş eşiğinin aşılması*

Filmde geri dönüş olmamaktadır. Böyle bir sahneyi görmeyiz. Ancak bu aşama, kahramanın kendisini babasının izinden gitme, onun davasını sürdürme amacı bakımından önem taşımaktadır. Şeytan Kalesi, kahramanın esaretten kurtulması ve amacına ulaşmasının aracı olmuştur. "*Başarılı olmak*" Polat için tek çıkar yoldur. Hayatta kalmalıdır. Böylelikle, filmin başında geride bıraktığı sevdiği kadına geri dönebilecektir. Bunu da dönüş eşiği olan Şeytan Kalesi'ni ele geçirerek başarır. Bu aşama da tamamlandıktan sonra kahramana yardım eden büyük güçlere, "*doğüstü yardımcılara*", ihtiyaç duyulmaz (Arslantepe, 2008: 245). Malkoçoğlu da son konuşmasında "*sen kal, mutlu ol, bu sancağa sahip ol. Ben, şehzadenin kaderine ortak olmak için gidiyorum*" der ve Polat'ı tek başına bırakır.

#### 3.3.3.3.5. *İki dünyanın ustası*

Bu aşamada kahraman, macera dünyası ile olağan dünyanın efendisi konumuna yükselmiştir. Polat'ın verdiği sınavlar onu kahraman olarak şekillendiren sürecin bir kısmını ifade ederken; amacına ulaşmanın vermiş olduğu haz ve doyum, kahramanın ruhsal dünyasını belirtmektedir. İki süreç, farklı olsa da birinin gerçekleşme ihtimali,

ötekine bağlıdır. Neticede kahraman, her iki alanda da başarıya ulaşmış ve metaforik olarak macera dünyasından sıradan dünyasına dönmüştür.

#### 3.3.3.3.6. Yaşama özgürlüğü

Filmde *yaşama özgürlüğü*'ne yönelik bir veri bulunmamaktadır.

### 3.4. Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor (1969)

#### 3.4.1. Filmin künyesi

**Yönetmen:** Remzi Jöntürk, Süreyya Duru

**Senaryo:** Remzi Jöntürk, Bülent Oran, Süreyya Duru

**Yapımcı:** Naci Duru

**Eser:** Ayhan Başoğlu

**Yapım Yılı:** 1969

#### 3.4.2. Oyuncular

**Cüneyt Arkın :** Malkoçoğlu

**Behçet Nacar:** Nikola

**Esen Püsküllü:** Beatris

**Feri Cansel:** Melike

**Meltem Mete:** Maria

**Kayhan Yıldızoğlu:** Philip

**Leman Öztürk:** Urban'ın Kızı

**Ayton Sert:** Farabba

**Adnan Mersinli:** Balaban

#### 3.4.3. Filmin konusu

Osmanlı İmparatorluğu için çalışana topçu ustası Urban, Bizans'ta esirdir. Malkoçoğlu, Urban'ı almak için Fatih Sultan Mehmet'in elçisi olarak Bizans'a gider. Türkleri

küçümseyen Bizans prensi ve saray muhafızlarıyla savaştıktan sonra saraydan kaçır. Bir başka Bizans Prensi olan Nikola, Sırp kralının kızı Beatris ile evlenip Osmanlılara karşı kutsal ittifak sağlama amacındadır. Nikola ve adamları bir hana gelip Türklerin aleyhine konuşunca Malkoçoğlu, buna tahammül edemez ve iki taraf arasında kavga çıkar. Nikola yaralı olarak esir alınır. Nikola'nın giysilerini giyen Malkoçoğlu, davetli olarak Sırp ülkesine gider. Amacı Nikola ve Beatris arasında olacak evliliğe engel olmaktır. Ancak, Malkoçoğlu'nun Prens Nikola olmadığı anlaşılır ve esir düşer. Nikola'ya karşılık Malkoçoğlu'nun serbest bırakılması için takas yapılır. Kraliçe Maria, takas anında Malkoçoğlu'na tuzak kurup öldürtmek ister ancak başaramaz. Malkoçoğlu, Prenses Beatris'i de alarak kaçır. Nikola ve Maria arasında ilişki vardır. Bir plan hazırlayarak Osmanlılar ile savaştan kaçınan Kral Phillip'i öldürmeye karar verirler. Phillip o gece sanrılar görerek anlaşılmayan bir şekilde ölür. Bu arada, Urban usta istenilen topu hazırlamıştır. Nikola ve Maria, topu test etmek için Türk köleleri, elleri bağlı Beatris'in yanına gönderir. Tam ateş edilecekken, Malkoçoğlu ve adamları imdada yetişir. Prenses Beatris'i kurtarır; Nikola ve Maria ise öldürülür. Bunun sonucunda Phillip'in kardeşi Farabba, Sırp tahtına geçer ve Osmanlılara bağlı olduğunu deklare eder.

### **3.4.3.1. Yola çıkış**

#### **3.4.3.1.1. Maceraya çağrı**

Macerayı başlatacak olan itki, çeşitli biçimlerde belirebilir. Bir hata yapmak, bir başka kişiden emir almak, bir hastalık gibi sayısız faktör buna örnek olarak gösterilebilir. Bir eylemi yapmaya mecbur kalmak, yani bir emir almak, *Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor* filminde kahramanın maceraya çıkışının nedenidir. Çünkü öykünün başlayabilmesi ve kahramanın harekete geçebilmesi için bir çağrının gelmesi şarttır. Filmin maceraya çağrısı Malkoçoğlu'nun topçu ustası Urban'ın esir olduğu Bizans'tan kaçırılma görevidir. Biz, filmde Fatih Sultan Mehmet'in Malkoçoğlu'na topçu ustası Urban'ın esir olduğu yerden kaçırılmasına yönelik bir sahne ile karşılaşmayız. Film, doğrudan bu emir varmışçasına başlar.

#### **3.4.3.1.2. Çağrının reddedilişi**

Filmde *çağrının reddedilişi*'ne yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.4.3.1.3. Doğaüstü yardım

“Doğaüstü yardımcının biçim olarak erkek olması seyrek görülmez. Peri kültüründe o ormandaki küçük bir adam, kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban ya da demirci olabilir”. Doğaüstü yardımcı kahramanın karşılaştığı ilk kişidir (Campbell, 2013: 83-89). Filmde Malkoçoğlu’na yardım eden de Kostaçyo adlı bir keşiştir. Nikola’nın esir alındığı kavga sonrasında beliren bu keşiş, daha sonra da Sırp sarayında da Malkoçoğlu’nun yanındadır. Keşişin Malkoçoğlu’na silahlı ya da mistik bir desteği yoktur. Daha çok öğütler verir. Malkoçoğlu ise keşişin söylediklerini sadece dinler ve bildiği gibi davranmaktan geri durmaz. Bu bağlamda bir Hristiyan olarak keşiş, Müslüman Türk’e yardım etmeye çalışan “öteki”nden başka bir figür değildir. Ancak, zindandan Urban’ın Kızı Melike’nin kaçırılmasından sonra onu karargaha götürmekle görevlendirilir. Özetle söyleyecek olursak, *doğaüstü yardımcı*’nın tılsımları, iksirleri, duaları filmde görülmemektedir ama keşişin fiziki varlığından hareketle *doğaüstü yardımcı*’nin varlığından söz edilebilir.

#### 3.4.3.1.4. İlk eşik aşılması

Filmde, kahramanın maceraya çağrı ile birlikte yola koyulduğu ve bir süre ilerledikten sonra varacağı keskin hatlarla belirlenmiş bir “ilk eşik” yoktur. Malkoçoğlu, ilk kez düşman sarayında karşımıza çıkar. Buradaki kavgadan sağ kurtulduktan sonra Prens Nikola ile handa karşılaşır. Bu kavgaları ya da sahneleri tek tek ele aldığımız takdirde hangisinin ilk eşik olduğunu söylemek güçleşmektedir. Ancak ilerlemenin önündeki engel olan “düşman” kavramı üzerinden devam edersek hem filmin açılış sahnesindeki prens hem de Nikola, eşik bekçileri olarak değerlendirilmelidir. Bu görüşü destekleyen veri ise Malkoçoğlu’nun Prens Nikola kılığına girip serüvenine devam etmesi gösterilebilir. Çünkü görevin devam etmesi, eşik bekçisinin aşılmasına bağlıdır.

#### 3.4.3.1.5. Balinanın karnı

Filmde *balinanın karnı*’na yönelik bir veri bulunmamaktadır.

### 3.4.3.2. *Erginlenme*

#### 3.4.3.2.1. *Sınavlar yolu*

Yolculuğun en hareketli aşaması olan *sınavlar yolu*'nda kahraman, kendisini ispat edecek ve görevleri tamamlayacak görevleri yapar. Bu bölüm aynı zamanda kahramanın sırandığı aşamadır. Malkoçoğlu, eşik bekçilerini aştıktan sonra Prens Nikola kılığına girerek Sırp Kralı Phillip'in sarayına gider. Kahramanın ana amacı, bir taraftan prens Nikola ile prenses Beatris'in evliliğine mani olup Osmanlı İmparatorluğuna karşı kurulacak olan haçlı birliğini engellemek; diğer taraftan ise Osmanlı ordusunun topraklarını döken Urban ustayı Bizans'ın esaretinden kurtarmaktır. Bu arada, saray zindanlarında esir olan topçu ustası Urban'ın kızı Melike'yi kurtarması da Malkoçoğlu'nun bir başka görevidir. Üç görev de başarı ile tamamlanır. Melike, zindandan kaçırılıp keşiş Kostacıyo'ya emanet edilerek karargaha götürülür. Beatris'i kendisine aşık eden Malkoçoğlu, onu kaçıtır. Filmin sonunda Nikola ölür ve Beatris ile Malkoçoğlu birbirine kavuşur. Düşman yok edilerek Urban da serbest kalır. Böylece görevler tamamlanmış olur.

#### 3.4.3.2.2. *Tanrıçayla karşılaşma*

Campbell'a göre bütün engeller aşıldıktan sonra kahraman, dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik bir evliliğe girer. Tanrıça, her kadın ile yeniden bedenlenir (2013: 125-136). Filmde, Malkoçoğlu'nun karşılaştığı üç kadın vardır: Kraliçe Maria, prenses Beatris ve Melike. Monomit'te belirtildiğinin aksine *Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor* filminde tüm sınavlar aşıldıktan sonra tanrıça ile karşılaşmaz. Her üç kadın da kahramanın "sınavlar yolu"nın başlangıcında ilk kez karşımıza çıkar. Malkoçoğlu, Kraliçe Maria'nın yatak odasına girer. Prensess Beatris'e aşık olur. Melike'yi ise içinde bulunduğu zor durumdan kurtarır. Filmin sonunda Maria ölür; Malkoçoğlu ve Beatris birbirine kavuşur. Filmde kahramanın evliliğini görmeyiz.

#### 3.4.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

*Tanrıçayla karşılaşma* ile birlikte *baştan çıkarıcı olarak kadın*, aynı ekseninde, birbirine yakın duran kahramanın yolculuğunun iki aşamasıdır. Bu aşama, kahraman için cinsellik açısından önem taşımaktadır. Kraliçe, ya da prenses, kahraman için ödül

sayılmaktadır. Şehvet düşkünlüğü olduğunu keşişin ağzından duyduğumuz Kraliçe Maria, Malkoçoğlu'nu saraya geldiği günün akşamında odasına davet eder. Melike'nin tutsak olduğu zindanın anahtarını ele geçirebilmek için Malkoçoğlu bu teklifi kabul eder. Bu bağlamda Kraliçe Maria, baştan çıkarıcı kadın rolünü üstlenmektedir. Ancak Campbell'a göre "dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik evlilik, kahramanın tam bir yaşam ustalığını temsil eder; çünkü kadın yaşamdır, kahraman onun bileni ve efendisidir" (2013:138). Buradan hareketle, Malkoçoğlu ile Maria arasında herhangi bir evlilik söz konusu değildir. Böyle bir durumun söz konusu olabileceği kişi Prenses Beatris olmasına rağmen Beatris ile de evliliğe tanık olmayız. Film, açık uçlu olarak biter. Bu durum, hem çizgi romanların aylık yayınlanan bir mecmua olması ve her sayıda bir önceki sayıda yaşanan maceraların izlerinin olmaması ile hem de mitolojik kahramanların aksine, çağdaş kahraman öykülerinde evliliğe yer verilmemesi ile ilişkilendirilebilir.

#### 3.4.3.2.4. Babanın gönlünü alma

Filmde *babanın gönlünü alma* 'ya yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.4.3.2.5. Tanrılaşma

Filmde *tanrılaşma* 'ya yönelik bir veri bulunmamaktadır.

#### 3.4.3.2.6. Nihai ödül

Kahraman, sınavlardan geçtikten sonra amacına ulaşmıştır. Malkoçoğlu için nihai ödül, Osmanlılara karşı kurulacak haçlı birliğini engellemek ve topçu ustası Urban ve kızı Melike'yi esaretten kurtarmaktır. Filmin sonunda kahraman hedeflerine ulaşmıştır. Monomit'e göre nihai ödül bir iksir de olabilir (Campbell, 2013: 215). Malkoçoğlu, başarıyla geçtiği sınavlar ile ülkesini ve halkını koruyacak bir "iksir"i ödül olarak almış olur.

#### 3.4.3.3. Dönüş

Filmde *dönüş* aşamasına ilişkin veriler bulunmamaktadır.



### **3.5. Süpermen Dönüyor (1979)**

#### **3.5.1. Filmin künyesi**

**Yönetmen:** Kunt Tulgar

**Senaryo:** Emel Tulgar

**Yapımcı:** Kunt Tulgar

**Eser:** Jerome Siegel, Joe Shuster

**Yapım Yılı:** 1979

#### **3.5.2. Oyuncular**

**Tayfun Demir :** Tayfun (Süpermen)

**Güngör Bayrak:** Alev

**Eşref Kolçak:** Profesör Çetinel

**Yıldırım Gencer:** Ekrem

**Nejat Özbek:** Haydar

**Reha Yurdakul:** Tayfun'un babası

**Şeref Çokşeker:** Tayfun'un annesi

#### **3.5.3. Filmin konusu**

Gecekonduya yaşayan Tayfun (Tayfun Demir), okulunu bitirir ve gazeteci olmak ister. Bir gün eve geldiğinde anne ve babası ona bir sır açıklayacaklarını söylerler ve aslında Tayfun'un kendi çocukları olmadıklarını onu bir roketin içinde bulduklarını söylerler. Tayfun'a roketin içinde buldukları yeşil bir taş verirler. Bunun üzerine Tayfun, odasına gider ve taşı inceler. Ardından bir ses beyninde yankılanır: "Bu taş sana yol gösterecek, bu taş senin ışığın olacak. Onu takip et evladım". Bunun üzerine Tayfun eşyalarını toplar. Ailesini bulmak için yola çıkmaya karar vermiştir. Evden ayrılan Tayfun, bir mağaraya girer. Taştan tekrar sesler duyan Tayfun, elindeki taşı yere atar ve Kripton gezegeninin lideri Süpermen karşısında belirir. Tayfun'un kendi oğlu olduğunu ve

Kripton gezegeni parçalanmadan önce kendisini Dünya'ya gönderdiğini söyleyen baba Süpermen, Tayfun'un hayatta kalan son Süpermen olduğunu ve süper güçlere sahip olduğunu açıklar. Tayfun'un gücünün nereden geldiğini söyleyen baba Süpermen, Tayfun'un bu gücü insanlığın yararına kullanması gerektiğini aksi halde Kripton'un lanetine uğrayacağını belirtir. Bu güçlerin kullanılabilmesi için ise yeşil taşın (kriptonit) Tayfun'un yanında olmaması gerekmektedir. Bu sahneden sonra Tayfun bir anda Süpermen kıyafetlerine bürünür ve uçarak İstanbul'u dolaşmaya başlar.

Profesör Çetinel (Eşraf Kolçak) ve bir grup bilimadamı, araştırma yapmak için gittikleri yurtdışı gezisinden döner. Profesör Çetinel, buldukları taşın yok olan kripton gezegeninden dünyaya gelmiş olabileceğini ve büyük bir enerji potansiyeline sahip olduğunu açıklar. Öte taraftan Kriptonitin peşinde olan Ekrem, taşı ele geçirmek için planlar yapmaktadır.

Tayfun, gazeteciliğe başlar. Profesörün kızı Alev de aynı gazetede çalışmaktadır. Kripton taşının peşinde olan çete, taşa ve gizli formüle ulaşabilmek için Alev'i kaçıır. Süpermen yetişir ve Alev'i kurtarır. Çete, bu kez Profesör Çetinel'i kaçıır. İmdada tekrar Süpermen yetişir. Alev iki kere daha kaçırılır ve Süpermen Alev'i tekrar tekrar kurtarır. Son kurtarma operasyonunda Süpermen, çetenin karargahına gider ve burada tuzağa düşürülür. Kripton taşının yakınında olan Süpermen tüm gücünü kaybeder. Ekrem, kripton taşını ele geçirir ve icat ettiği makineye yerleştirir. Güneş ışınlarının da yardımıyla cihaz, bir dolma kalem altına çevirir. Profesör Çetinel, Süpermen'i kripton taşının etkisinden kurtarır ve kahraman Ekrem'i bulup adalete teslim eder. Böylece dünya, büyük bir tehlikeden kurtulmuş olur. Süpermen, yedi ışık yılı önce yok olan vatanı Kripton gezegenini aramaya çıkar.

### **3.5.3.1. Yola çıkış**

#### *3.5.3.1.1. Maceraya çağrı*

Tayfun, okuldan eve geldikten sonra babası tarafından kendisine bir sır açıklanır. Buna göre Tayfun, rokete benzer bir aracın içinde başucunda yeşil bir taş ile bulunmuş ve evlat edinilmiştir. Sırrın açığa çıkmasından sonra Tayfun'un annesinin kendisine verdiği yeşil taş (kripton taşı ya da kriptonit), Tayfun ile etkileşime geçer ve ona "bu taş sana

yol gösterecek, bu taş senin ışığın olacak. Onu takip et evladım” şeklinde seslenir. Bu, kahramanın maceraya davetidir. Böylece Tayfun evden ayrılır.

#### 3.5.3.1.2. Çağrının reddedilişi

Filmde çağrının reddedilişi aşamasına ilişkin veri bulunmamaktadır.

#### 3.5.3.1.3. Doğaüstü yardım

Tayfun, evden ayrıldıktan sonra kripton taşının rehberliğinde bir mağaraya gelir ve kriptonit tekrar onunla iletişim kurar. “Elindeki taşı ileri doğru fırlat oğlum” şeklinde ses duyulur. Tayfun taşı ileri fırlatınca dumanlar içinden Kripton’un reisi Süpermen ortaya çıkar. Baba Süpermen, doğaüstü yardımcı, Tayfun’un özelliklerini sayar ve ona nasihat verir. Buna göre Tayfun:

1. Hz. Süleyman’ın zekasına
2. Herkül’ün kuvvetine
3. Atlas’ın tahammülüne
4. Zeus’un sağlığına
5. Aşil’in cesaretine ve
6. Merkür’ün hızına sahiptir.

Mitolojik tanrıların ve mistik güçlerin özelliklerine sahip olan Tayfun’un uyması gereken iki kural vardır. Bunlardan ilki, süper güçlerini, kriptonit taşı yanındayken kullanamaz; ikincisi ise insanlığın yararı için çalışmak zorundadır.

#### 3.5.3.1.4. İlk eşiğin aşılması

Film, monomit sırasına uygun bir şekilde ilerlememektedir. İlk eşiğin aşılması, filmin başlangıç sahnesine denk düşer. Bekçiler, kahramanın yaşam alanını ve ufkunu sınırlar. Bekçilerin ardı karanlıktır ve belirsizliklerle doludur. Bu, aile koruması olmayan bir çocuğun karşılaşacağı tehlikelere benzer (Campbell, 2013: 94). Tayfun’un anne ve babası da sırlarını belli bir süre saklayarak ve kriptonit’ten bahsetmeyerek Tayfun’un kahramanlığının önünde engel olmuşlardır. Sırrı öğrenmesi ve kriptonite sahip olması ile birlikte Tayfun, kendisini bir kahraman olarak var edecek yolculuğuna çıkar. Anne

ve baba rolleri artık Tayfun'u korumayacak olsa da Tayfun, kahraman olma yolunda ilerlemektedir.

#### 3.5.3.1.5. *Balinanın karnı*

İlk eşiği geçen Tayfun, yeniden doğmak üzere *balinanın karnı*'na, mağaraya, girer. Kahraman, eşiğin gücünü eline geçirmek yerine bilinmeyenin içinde kaybolur (Campbell, 2013: 107). “Bilinmeyen” olarak adlandırılan yer/evren, Tayfun'un yaşayacağı maceraların, karşılaşacağı tehlikelerin var olduğu dış dünyadır. Tayfun, mağarada baba Süpermen ile karşılaşır. Ondan nasihatler alır ve dönüşür. O artık süper güçlerle donanmış bir süper kahramandır. Yolculuğun ilk aşaması tamamlanmış ve artık kahraman, dış dünyanın tehlikeleri ile sınanmaya hazırdır.

#### 3.5.3.2. *Erginlenme*

##### 3.5.3.2.1. *Sınavlar yolu*

Maceranın en hareketli ve sevilen aşaması olan *sınavlar yolu*'nda kahraman, güçlerinin farkındalığı ile çeşitli görevleri tamamlar, yeteneklerini sergiler. Bu aşamada Tayfun sık sık uçar, tehlikenin varlığını sezinler, olacakları öngörür, yüzlerce kilo ağırlığındaki araçları eliyle kaldırır, çarpışmak üzere olan iki treni elleriyle durdurur, üzerine yağdırılan mermilerin üstüne yürür. Tayfun'un görevi Alev'i korumak ve kripton taşının Ekrem'in eline geçmesini engellemektir. *Sınavlar Yolu*'nda kahraman, *doğüstü yardımcı*'nın büyülerinden, önerilerinden ve gizli araçlarından yardım alır. Ya da bu aşamada kendisini destekleyen iyi kalpli birinin varlığını ilk kez fark edebilir (Campbell, 2013:113). Bu aşama, filmde, monomitte belirtildiği gibi ilerlememektedir. Tayfun, baba Süpermen'i ilk ve son kez mağarada görür. Filmin ilerleyen sahnelerinde *iyi kalpli yardımcı*'dan destek görmez.

##### 3.5.3.2.2. *Tanrıçayla karşılaşma*

Kahramanın hayatı, maceradan maceraya sürüklenmekle geçer ve dolayısıyla macera, kahramana kimlik kazandıran ve onun bir “kahraman” olarak tanınmasına yardım eden en önemli etkidir. *Tanrıçayla karşılaşma* aşaması, tüm engeller aşıldıktan sonra gelen ve dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik evliliğin olduğu bir evreyi temsil eder. Campbell, tanrıçanın her kadın ile yeniden bedenlendiğini ve *tanrıçayla karşılaşma*'nın

kahramanın aşk ödülüne ulaşmasının önündeki son sınav olduğunu söyler (2013: 136). Filmin kahramanı Tayfun'un, monomit'in aksine, *tanrıça*'yla karşılaşması sınavların ardından gerçekleşmez. Kahramanın yolculuğunun hemen başında beliren Tayfun'un iş arkadaşı Alev, kahramanın maceralara atılmasının nedenidir.

#### 3.5.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

Filmde, *baştan çıkarıcı olarak kadın* aşamasına ilişkin veri yoktur.

#### 3.5.3.2.4. *Babanın gönlünü alma*

Kahramanın babasının izinden gitmesi, onun sınavlarından geçerek babasının huzuruna çıkabilmesi ve babası gibi olması anlamına gelmektedir. Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (2013) adlı eserinde örnek verdiği Güneş taşıyıcısı ile oğulları arasındaki ve Phoibos ile oğlu Phaethon arasındaki güvensizlik/sınama ilişkisi önemlidir.

“Çocuk, anne göğsünün yaygın idilinden çıkıp da özelleşmiş yetişkin eylemlerinin dünyasıyla yüzleştğinde, ruhsal olarak babanın alanına geçer – baba, oğlu için gelecekteki görevin işareti ve kızı için de gelecekteki eşi olmuştur. Bilsin ya da bilmesin ve toplumdaki konumu ne olursa olsun, baba, genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlayan erginleştirici rahiptir” (Campbell, 2013: 154).

Buna göre Tayfun, Kripton gezegeninden babasını hiç tanımadan Dünya'ya gönderilmiş ancak babasının süper güçlerine sahip biridir. Baba Süpermen'in mağarada Tayfun'a verdiği nasihatler, oğulun baba gibi olmasının ve sahip olduğu süper güçler vasıtasıyla sınanıp babanın seviyesine çıkabilmesinin koşuludur. Tayfun, babasının emrettiği gibi “insanlığın yararı için” süper güçlerini kullandıkça erginlenir, her ne kadar babası yaşayıyor olsa da, babasının istediği gibi biri olur. Onunla uyumlanır.

#### 3.5.3.2.5. *Tanrılaştırma*

Filmde *tanrılaştırma*'ya yönelik veri bulunmamaktadır.

#### 3.5.3.2.6. *Nihai ödöl*

Tayfun için iki ana amaçtan bahsedilebilir. Bunlardan ilki ve esas olanı kayıp Kripton gezegenini ve ailesini bulmak; ikincisi ise, kriptonit'i ele geçirmek isteyen Ekrem ve adamlarına mani olarak dünyayı kurtarmaktır. Filmin "*mutlu son*"unda Tayfun, kriptonit'i kötülerin elinden alarak bilimin hizmetine vermiş ve dünyayı büyük bir tehlikeden kurtarmıştır. Bu açıdan kahraman amacına ulaşmış, "nihai ödöl" olan insanlığı kurtaran "iksir"i elde etmiştir. Tayfun'un evden ayrılmasına neden olan esas amacına, kripton gezegenini ve ailesini bulma isteği, ulaşip ulaşamayacağı ise filmde yer almamaktadır.

#### 3.5.3.3. *Dönüş*

##### 3.5.3.3.1. *Dönüşün reddedilişi*

Filmde, bu aşama ile ilgili veri bulunmamaktadır.

##### 3.5.3.3.2. *Büyülü kaçış*

Tayfun, Ekrem'i polise teslim ettikten sonra dünyadaki görevini tamamlar. Baba Süpermen tarafından Tayfun'a verilen süper güçlerden uçuş yeteneği sayesinde kahraman, Kripton gezegenini bulmak üzere yola çıkar.

##### 3.5.3.3.3. *Dışarıdan gelen kurtuluş*

Tayfun, kripton taşını ele geçiren Ekrem'i bulur ancak taşın etkisi ile güçlerini kaybeder ve etkisiz hale gelir. Yerde acı içinde kıvranan kahramana profesör Çetinel, Ekrem'in icat ettiği makineyi durdurarak yardım eder. Süpermen, tekrar süper güçlerine kavuşur. Böylece görevini tamamlamaya sevk edilmiş olur.

##### 3.5.3.3.4. *Dönüş eşiğinin aşılması*

Filmde, *dönüş eşiğinin aşılması* ile ilgili veri bulunmamaktadır.

##### 3.5.3.3.5. *İki dünyanın ustası*

"Yeniden sıradan dünyasına dönen kahramanın önemli eylemleri, ünü, akli, deneyimi ve kutsal olanla karşılaşması, onu korku ve ilham veren biri haline getirir. Artık içinden geldiği sıradan dünyanın efendisi ve aynı zamanda, içinde yolculuk ettiği serüven

dünyasının hakimidir” (İndick, 2011:186). Filmde, Tayfun, kötülerini yenip adaleti sağlamıştır. Ancak, kahramanın görevi Kripton gezegeni bulunana dek tamamlanmaz. Sadece Dünya’daki görevini yerine getirmiştir. Bu kapsamda Tayfun, dünyadaki görevi itibarıyla hem macera dünyasının hem de sıradan dünyanın ustası olmuştur. O artık heyecan verici, hayranlık uyandırıcı bir kahramandır.

#### 3.5.3.3.6. Yaşama özgürlüğü

Filmde, *yaşama özgürlüğü*’ne ilişkin veri yoktur.

### 3.6. Süper Adam İstanbul’da (1972)

#### 3.6.1. Filmin künyesi

**Yönetmen:** Yavuz Yalınkılıç

**Senaryo:** Yavuz Yalınkılıç

**Yapımcı:** Hasan Tual, Rıdvan Tual

**Yapım Yılı:** 1972

#### 3.6.2. Oyuncular

**Erdo Vatan:** Kent Clark (Süper Adam)

**Safiye Yankı:** Diana

**Hayati Hamzaoğlu:** Tilki Jack

**Metin Yankı:** Ahmet

**Deniz Çimenli:** Deniz

**Danyal Topatan:** Otelci

**İhsan Gedik:** Tilki Jack’in adamı

#### 3.6.3. Filmin konusu

Film, bazı kadın ajanların öldürülmesi ile başlar. Emniyet Müdürü, Ahmet’i yanına çağırır ve Amerika’dan gelecek ajan ile bağlantı kurup bu cinayetleri çözmesini ister.

Amerika'dan gelen uçaktan kovboylara benzeyen biri iner. Bu kişi, beklenen ajan, daha doğrusu Süper Adam'dır. Cinayetlerin arka planında yer alan uyuşturucu şebekesi de bir ajanın geleceğinden haberdardır. Kent Clark, Sultanahmet'e gider ve uyuşturucu bağımlılarının kaldığı bir otele yerleşir. Öte taraftan şebekenin adamları Amerikan ajanı olan Diana'yı yakalamaya çalışır çünkü Diana, şebeke liderini tanımaktadır ve yok edilmesi gerekmektedir. Ahmet ve Kent Clark, birbirlerini bulurlar ve beraber çalışmaya başlarlar. Diana, şebekenin adamları tarafından köşeye sıkıştırılır ancak Diana taklalar atarak saldırıyı savuşturur. Bu sırada Ahmet, Diana'nın yardımına koşarken Kent Clark ortadan kaybolur. Bir süre sonra yüzü maskeli, yeşil pelerinli, önünde büyükçe "S" yazan kırmızı forması, siyah tayt ve botları ile Süper Adam ortaya çıkar ve saldırganları dağıtır. Tilki Jack, Süper Adam'ı öldürmek için tuzaklar kurar. Diana'yı kaçıtır. Kent Clark'ı tutsak eder. Ancak Kent Clark, zor durumdan önce kendisini daha sonra da yardıma gelen Ahmet ile birlikte Diana'yı bağlı olduğu yerden kurtarır. Süper Adam ve arkadaşları Tilki Jack ve adamlarını öldürerek büyük bir tehlikeyi ortadan kaldırmayı başarır.

### **3.6.3.1. Yola çıkış**

#### *3.6.3.1.1. Maceraya çağrı*

Kahraman Kent Clark için macera, bir tehlikenin varlığı ile başlamaktadır. Liderliğini Tilki Jack'in yaptığı uluslararası uyuşturucu şebekesi ve kadın ajanların öldürülmesi üzerine Süper Adam, macerası için gereken çağrıyı alır.

#### *3.6.3.1.2. Çağrının reddedilişi*

Filmde çağrının reddedilişi'ne ilişkin veri bulunmamaktadır.

#### *3.6.3.1.3. Doğüstü yardım*

“Çağrıyı reddedmemiş olanlar için, kahramanın yolculuğunun ilk karşılaşması, maceracıya aşacağı ejder güçlere karşı tılsımlar sağlayan, koruyucu bir figürle (genellikle ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkek) olandır” (Campbell, 2013:83-84). Süper Adam, İstanbul'a geldikten sonra polis Ahmet ile işbirliği yapar. Ahmet, kahramanın tekil yolculuğunda ona yol gösterici bir figürdür. Süper Adam ile görevdaştır ve şebekenin çökertilmesinde kahramana yardım etmektedir.



#### 3.6.3.1.4. İlk eşiğin aşılması

Süper Adam için ilk eşik, Amerika'dan Türkiye'ye gelmesidir. Yeni coğrafya, bilinmezlikle doludur. Aşılması gereken temel engel, İstanbul'da kendisine yardımcı olacak kişiyi, Ahmet'i, bulmasıdır. Ahmet ile karşılaşıldıktan sonra, eşik geçilir ve macera serisi başlar.

#### 3.6.3.1.5. Balinanın karnı

Kahraman eşikten geçtikten sonra, zorla da olsa, yeniden doğacağı alana girer. Süper Adam, çete tarafından kandırılır ve kaçırılır. Bir odaya hapsedilir. Odaya zehirli gaz verilince Kent Clark bayılır. Kendine geldikten kısa süre sonra gizli bir el, odaya verilen zehirli gazı kapatır. Kapalı kalınan oda, *balinanın karnı*'dır. Kent Clark'ı daha sonra Süper Adam kıyafetleri ile çeteye karşı savaşırken görürüz. Böylece kahraman, yeniden doğmuştur.

### 3.6.3.2. Erginlenme

#### 3.6.3.2.1. Sınavlar yolu

Süper Adam, Kent Clark, İstanbul'a gelir. İstanbul, monomite göre *düşler dünyası*'dır. Kahraman, burada ilerler. Bir otele yerleşir. Daha sonra ise Sultanahmet meydanında Ahmet'i bulur. *Sınavlar Yolu*, kahramanın İstanbul'a gelişi ile başlamışsa da Ahmet ile karşılaşma, yolculuğun hareketli evrelerine geçişi belirtir. Kahraman, Diana'yı kurtarmak ve çeteyi çökertmek için verdiği mücadelelerde hünelerini sergiler.

#### 3.6.3.2.2. Tanrıçayla karşılaşma

Tanrıça, kahramanın karşılaştığı her kadın ile yeniden bedenlense de filmdeki kadın karakterlerin merkezinde ajan Diana yer almasından ötürü, bu karakter, Tanrıça olarak kabul edilebilir. Ancak bir evlilik söz konusu değildir. Diana, Süper Adam için kurtarılması gereken biridir. Filmin sonunda görev başarı ile tamamlanır ve Kent Clark ile Diana birlikte Amerika'ya dönerler.

#### 3.6.3.2.3. *Baştan çıkarıcı olarak kadın*

Filmde, *baştan çıkarıcı olarak kadın* izleğine uygun olarak kötü kadın karakterler bulunmaktadır. Kent Clark yerleştiği otelinde şebeke üyelerinden bir kadın tarafından baştan çıkartılır. Bir başka sahnede ise yine Tilki Jack'in adamlarıyla kavga eden Kent, yol kenarında yürürken yanına yanaşan araçtaki kadınların davetlerine kanar ve onlarla gider. Filmiçi bu örnekler, Campbell'ın izleğinde olduğu gibi bir okumaya olanak tanımaz.

#### 3.6.3.2.4. *Babanın gönlünü alma*

Filmde, *babanın gönlünü alma* evresine ilişkin veri bulunmamaktadır.

#### 3.6.3.2.5. *Tanrılaşma*

Filmde, *tanrılaşma* evresine ilişkin veri bulunmamaktadır.

#### 3.6.3.2.6. *Nihai ödül*

Kent Clark, Amerika'dan Türkiye'ye nihai ödül için gelmiştir. Kahramanın ödülü ise uyuşturucu şebekesinin çökertilmesi ve Diana'nın kurtarılmasıdır. Süper Adam, Diana ile birlikte esir olduğu Tilki Jack'in yanından kurtulmayı başarır ve kötülere karşı savaşır. Filmin sonunda Tilki Jack öldürülür, Diana serbest kalır. Görev tamamlanır ve Kent Clark, *nihai ödül'*ü ile birlikte Amerika'ya döner.

### 3.6.3.3. ***Dönüş***

#### 3.6.3.3.1. *Dönüşün reddedilmesi*

Filmde, bu aşamaya ilişkin veri bulunmamaktadır.

#### 3.6.3.3.2. *Büyülü kaçış*

Maceranın sonunda kahraman, eğer kendisini maceraya çağıran sorunu çözmüş olursa geri dönüş için doğaüstü yardımcının desteği ile karşılaşır (Campbell, 2013: 225). Bu aşamada Kent Clark, *büyülü kaçış'*ını uçağa binerek gerçekleştirir.

#### 3.6.3.3.3. *Dışarıdan gelen kurtuluş*

Kent Clark, Tilki Jack'in elinde bir odada tutsak edilir. Odaya zehirli gaz verilir ve Kent bayılır. Bir süre sonra deri eldiven takmış gizli bir el, zehirli gazın geldiği mekanizmayı kapatır. Böylece Kent Clark kendine gelir ve kurtulur. Serbest kalmak, kahramanın görevi tamamlaması içindir. *Dışarıdan gelen kurtuluş* sayesinde düşmanın mağlup edilir ve görev tamamlanır.

#### 3.6.3.3.4. *Geri dönüş eşiğinin aşılması*

Filmde bu aşamaya ilişkin veri yoktur.

#### 3.6.3.3.5. *İki dünyanın ustası*

Kahramanın hem serüven dünyasının hem de sıradan dünyanın efendisi olduğu aşamadır. Kent Clark, İstanbul'daki macerasının sonunda görevlerini tamamlamıştır. Böylece macera dünyasının ustası konumuna yükselir. Bu, kahramana, sıradan insanın üzerinde bir konum sağlar. Ayrıca Kent Clark, tek başına indiği İstanbul'dan Diana ile kol kola Amerika'ya döner. Aşk, kahramanın sıradan dünyasının bir parçası olmuştur. Campbell, "çünkü kadın yaşamdır, kahraman onun bileni ve efendisidir" (2013:138) der. Böylelikle kahraman, kadın ile birlikte sıradan dünyasının da efendisi olmuştur.

#### 3.6.3.3.6. *Yaşama özgürlüğü*

İki dünyanın ustası olan Kent Clark, uyuşturucu şebekesini çökertip Diana'yı kurtararak korkularından ve kaygılarından da arınmıştır. Görevi tamamlayarak, sadece belli bir zaman için efsane değil; tüm zamanlar için adından bahsedilecek bir kişiliğin oluşması sürecine girmiştir.

## 4. Sonuç ve Öneriler

### 4.1. Sonuç

Sinemanın var olduğu yıllardan bugüne kadar şaşırtıcı, olağanüstü, bilinen dünyanın ötesine ait ya da hayali olaylar ve varlıklar beyaz perdenin ilgi alanına girmiştir. Genellikle fantastik sinema çevresinde ele alınsa da bu tür filmler, aslında böyle bir açıklama fantastiği tanımlamak için çok genel olmaktadır. Çünkü bir tür olarak fantastiğe komşu olan bilim-kurgu ve korku filmleri de benzer öğeleri kullanmakta ve hayali bir öyküye dayanmaktadır.

Fantastik kavramı, Todorov'un da belirttiği üzere bir kararsızlık halinin varlığını ve bu kararsızlığın da okuyucu ya da olay kahramanı tarafından hissedilmesini içerir (2012: 39). Predal ise olağan/olağanüstü varlık ve evrenlerin birbirlerinin içine geçmiş yapısının fantastik anlatılarda bulunduğunu söyler (Aktaran Dorsay, 1986: 18). Bu iki yaklaşım fantastiği ve fantastik filmlerin ne olduğunun daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

Hollywood başta olmak üzere Uzakdoğu sinemaları, fantastik türüne ilişkin çok sayıda film üretmiştir. Bu filmlere bakıldığında döneminin popüler edebiyat yapımlarının uyarlamaları karşımıza çıkar (Scognamillo, 2005: 7). Sinemanın gerçek hayattan bir kopuş ve büyülü bir ortama davet eden karakteristiği, fantastik filmlerin doğası ile örtüşmektedir. Hangi dönem olursa olsun ya da hangi ülke olursa olsun insanlar, günlük hayatın karmaşasından kurtulmak için sinemaya gitmeyi tercih etmektedirler. Sinema ile izleyiciler arasındaki “hayattan kopuş” ilişkisi, fantastik sinemanın popülerliğini arttırmasına sebep olmuştur.

Fantastik filmler, dönemden döneme ve ülkeden ülkeye yapım olanakları açısından farklılık göstermekle birlikte Hong Kong'tan Meksika'ya; Arjantin'den Hindistan'a kadar birçok ülke sinemasında örnekleri bulunan bir türdür. Türkiye'nin de bu ülkeler arasında olmaması düşünülemez. Ancak Türk sinemasının “sinemacılar dönemi” ile, içerik ve teknik olarak, gelişim gösterdiği yıllardan itibaren daha çok yapımcıların ticari kaygıları nedeniyle Türk izleyicisi fantastik sinema ile tanışabilmiştir. I. ve II. Dünya Savaşı'nın izlerinin devam ettiği, askeri darbe dönemlerinin siyasi ve ekonomik olarak

kısıtlı imkanların olduğu yıllarda ortaya konulan fantastik filmlerin bir çoğu da teknik ve içerik olarak kötü sayılabilecek durumdaydı. Scognamillo (2005:8), 1960'lı ve 70'li yıllarda Türk sineması, çok kısa sürede çekilen, özentisiz ve daha çok masallara, süper kahramanlara, tarihi kahramanlara yönelik fantastik filmlerin yapıldığını belirtir.

1960-1980 yılları arası çekilen ve her birinden iki film örnekleme alınan Karaođlan, Malkoçođlu ve Süperman filmlerinin kahramanları, Campbell'ın monomit kavramının birçok aşamasına uygunluk göstermektedir. Ancak 3 ana ve 17 alt başlıktan oluşan monomit'in tüm evreleri filmlerde görülmez. Filmlerin hepsi, bir çağrı ya da bir zorunluluk karşısında kahramanın yola çıkması ile başlamaktadır. *Çağrının reddediliş*i, kahramanlar tarafından kabul görmez ve büyücüler ya da mistik güçleri olan yardımcıları yerine silah arkadaşları tarafından "*dođaiüstü yardım*" görürler. *İlk eşiđin aşılması*, kahramanın yolculuđuna devam edebilmesi için kritik izleklerden biridir ve her kahraman, söz konusu filmlerde, gerek düşman olarak gerekse de aile olarak betimlenen ilk eşiđi aşmaktadır. Hatta **Süpermen Dönüyor** filminde kahramanın yolculuđu doğrudan ailesinin yanından ayrılmaya karar vermesi ile yani ilk eşiđi aşması ile başlamaktadır. Balinanın karnı ise incelenen filmlerden **Karaođlan Baybora'nın Ođlu**, **Süpermen Dönüyor** ve **Süper Adam İstanbul'da** filmlerde yer almaktadır.

Kahraman *erginlenme*'ye "*sınavlar yolu*"na girerek başlar ve her kahraman, *nihai ödöl*'üne giden *sınavlar yolu*'nu geçmek zorundadır. Bu izlekten sonra gelen *tanrıçayla karşılaşma* izleđi, filmde gösterildiđi hali ile, monomitte bahsedildiđi biçim ve anlamına pek uygun düşmese de tamamıyla da yok sayılamaz. Çünkü karşılaşılan tanrıça ile kastedilen kutsal/tinsel bir figürdür ve en iyi biçimi ile hayalet biçimiyle temsil edilir (İndick, 2011: 180). Filmlere baktığımızda ruhsal bir varlık ile karşılaşmayız. Ancak tüm filmlerde kahramanın gönlünü kaptırdığı, romantik yolculuđa çıktığı "tanrıça"lar bulunmaktadır. Bu "tanrıça" kraliçeler milli kahramanlar **Karaođlan** ve **Malkoçođlu**'nda daha çok kraliçe, prenses; **Süper Adam İstanbul'da** ve **Süpermen Dönüyor** filmlerinde ise çalışma arkadaşları olarak konumlandırılmıştır.

Filmlerde görülmeyen aşamalar ağırlıklı olarak *dönüş* evresine ait olan izleklerdir. **Karaođlan Altay'dan Gelen Yiđit** filminde dönüş evresine ait hiçbir belirti yokken, **Karaođlan Baybora'nın Ođlu**'nun son sahnesi *büyüülü kaçış* 'ı barındırır. Malkoçođlu

filmlerinde sadece **Malkoçoğlu Cem Sultan**'da *dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması* ve *iki dünyanın ustası* izleklerine ait veri bulunmaktadır. **Süpermen Dönüyor**'da *büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, iki dünyanın ustası*; **Süper Adam İstanbul'da** filminde ise *büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü aşamaları* görülmektedir.

İncelenen çizgi romanlar ve filmler tamamen erkek egemen bir dünyanın ürünleridir. Bu dünyada erkek, *fiziken ve ruhen güçlü, maço, haksızın karşısında zayıfın yanında, görev bilincine sahip, sorumluluk sahibi, sözünde duran, yakışıklı, kadınların kalbini çalan ancak aşka çok az zaman ayıran* kimseler olarak betimlenmiştir. Kadınların ise betimleniş noktaları çoğunlukla birer cinsel obje olmaktan öteye gitmemektedir. Ayrıca, **Karaoğlan Altay'dan Gelen Yiğit** filminde yer alan Ülger karakteri ve **Süper Adam İstanbul'da** yer alan Diana (Safiye Yankı) hariç kadınlar, kıskanç, içten pazarlıklı, hain, fahişe gibi sıfatlar ile donatılmıştır. Erkeklerin gücü, kaslı vücutları ve agresif tavırları, kadınların arzu ettiği erkek modelini oluşturmaktadır.

Bu filmlerdeki kahramanlar, hegemonik erkek olarak tabir edilebilir. Kısaca hegemonik erkeklik, aslolan bir erkeklik modelinin öteki erkeklik biçimlerine üstünlüğüdür. Kahraman, her ne kadar “güçsüzün yanında” yer alıyor olsa da, bu “güçsüz” erkek hem düşman tarafındansa ve hem de eşcinsel bir kimliğe sahipse kahramanın “erkek”çe tutumundan kurtulamamaktadır. Bunun ile ilgili **Malkoçoğlu Cem Sultan** filminden bir örnek verilebilir. Malkoçoğlu ve Polat, Omerro'nun sarayını basar. Kavga esnasında Polat'ın karşısına çıkan eşcinsel karakter Polat'a “hayatım” der ve Polat'ın yumruğu ile düşman askerlerinin kucağına düşüp bayılır.

İncelenen filmlerde kahramanın karakterinde barındırdığı olumlu nitelikler, “öteki erkek” olarak kabul edeceğimiz düşmanda bulunmamaktadır. İncelenen filmlerde düşmanlar genel olarak *korkak, hain, içten pazarlıklı, çıkarıcı, kadına ve paraya düşkün, güç peşinde koşan, yasadışı işler yapan, lüks içinde yaşayan* kimselerdir. Kahramanın karşısında bu niteliklerdeki erkeklerin yer alması, idealize edilmiş bir erkeğin, kahramanın, parlatılmasına hizmet etmektedir. Çünkü aşılılmaya çalışılan erkeklik, kahramanın karakterinde var olan değerlerdir.

Kahramanın erkeklik değerlerinin oluşumu ile aile arasında yakın bir ilişki vardır. Her ne kadar yapılan çalışmalarda, aile kökenli, biyolojik/genetik yani “özcü” bir erkeklik aktarımının sorunlu olduğu belirtilse de (Sancar, 2013: 125) geleneksel toplumlarda özellikle rol model görevi üstlenen baba, erkek çocuğa davranış kalıplarını öğretmektedir. Örnekleme alınan filmlerden **Karaoğlan Altay’dan Gelen Yiğit**, **Karaoğlan Baybora’nın Oğlu**, **Malkoçoğlu Cem Sultan** ve **Süpermen Dönüyor** filmleri doğrudan baba-oğul ilişkisine odaklanmaktadır.

**Karaoğlan Altay’dan Gelen Yiğit** filminde bir baba özlemi ve babayı bulma gayreti vardır. Zaten kahramanın bu amacı, filmin *maceraya çağrı* aşamasıdır. Karaoğlan, Balaban (Mehmet Ali Akpınar)’a babası Baybora (Reha Yurdakul)’ya ve annesine Kaşgarlı Gurhan (Orhon M. Arıburnu)’ın yaptıklarını anlatır. Annesi ölmüştür. Baybora hayatta olmasına rağmen Karaoğlan, öksüz aynı zamanda, bir bakıma da, yetim biridir. Geleneksel toplumlarda yaşlı erkeğin otoritesine boyun eğilmesi inancı vardır ve babasız erkeğin erkeklik rolünü yeterince iyi öğrenemeyeceği düşünülür (Sancar, 2013: 137-138). Ancak Karaoğlan filmlerinin ikisini birden değerlendirdiğimizde bu anlayış yıkılmaktadır. Karaoğlan, babası Baybora gibi *gözü pek, dürüst, güvenilir* ve onun kadar *savaşçı* birisidir. Filmlerde baba-oğul ilişkisi var olan insani bağların en kuvvetlisi, en kutsalı olarak sunulmaktadır. Bunun dışındaki ilişkiler, örneğin aşk, gelip geçici bir macera olarak filmde konumlandırılmıştır. Öyle ki Karaoğlan, babası ile olan köklü bağını “*yiğit, atasının adıyla anılmış. Ben Baybora’nın oğlu Karaoğlan’ım*” diyerek ortaya koymaktadır.

**Malkoçoğlu Cem Sultan** filmi de temelini “baba arayışı”, “baba gibi olmak” amacı üzerine kurmuştur. Filmde “kahraman” nosyonuna Polat (Cüneyt Arkın) oturtulmuştur. Macera Polat’ın macerasıdır. Sarı Cafer, Polat’ın sevdiği kadın Melek (Gülnaz Huri)’le evlenecek olması ve annesi Zühre (Suzan Avcı)’ye küfredmesi üzerine Polat tarafından öldürülür. Cinayetin işleniş sebebi olarak namus gösterilir ve Polat ile annesi arasında şu diyalog geçer:

**Polat:** Ana ! Benim babam ne iş yapardı ?

**Zühre:** Çobandı Polat.

**Polat:** Ben de çobanım. Meleği elinden alınmak istenen bir ırgat parçası.

Görüldüğü gibi erkek evlat, baba gibidir. Onun mirası olan işi yapmaktadır. Bu, filmin başında bize gösterilen ilişkidir. Ancak Polat'ın akıncı olmak üzere yola çıkması ile eş zamanlı olarak annesinden, babasının da akıncı olduğunu öğreniriz.

**Zühre:** Onun babası ırgat değildi. Akıncıydı Melek. Ve akıncıların en yiğidi, bileği bükülmeyen, önünde durulmayan bir akıncı...

“Baba gibi olmak” hem Polat'ın babasıyla görevsel ve niteliksel uyumlanışını, akıncı olmayı, hem de fiziken benzer olmayı ifade etmektedir. Buna göre, Polat ile Malkoçoğlu (Cüneyt Arkın)'nu ayıran tek faktör bıyık gösterenidir.

**Malkoçoğlu Cem Sultan** ve erkeklik değerleri, çözümleme açısından baba ile ilgili olduğu kadar anne ile de önem taşımaktadır. Sancar, anne-oğul arasındaki ilişkinin ikircikli olduğunu, anne ile oğulun hem birbirlerine sevgi ile bağlanması gerektiğini ama aynı zamanda da kopmaları gerektiğini, yetişkin erkek olmanın da bunu gerektirdiğini söyler. Çünkü anne ile beraber yaşayan erkeğin “ana kuzusu”, “anasının dizinin dibinde oturmak” gibi kalıp yargılara maruz kalacağını ama aynı zamanda “ana gibi yar olmaz”, “ana kucağı” gibi anneye yönelik sevginin belirtileri olan yargıları da içinde barındırdığını belirtir (2013: 141).

Akıncı olmak bir erkek uğraşdır. Polat da erkek dünyasına adım atmak, akıncı olmak ister. Bu, aileden, daha çok da kadından, kopuşu gerektirir. Polat, annesini ve Melek'i ardında bırakır. Film içindeki dış ses ile akıncı erkek ve aşk/kadın arasındaki bağıntı şu şekilde anlatılmıştır: “*Akıncıya sevda ne gerek, avrat ne gerek ! Akıncı atını sever. Akıncı uğraşıyla, kılıcıyla evlidir. Akıncı vatan için yeminle ölüme bel bağlamıştır. Akıncı, sevdiği kadında göz yaşsı, ardında yıkıntı ve acı bırakır*”.

Baba-oğul arasındaki kurulan bağ, son olarak **Süpermen Dönüyor** filmi ile ele alınacaktır. Süpermen'in orijinal hikayesine göre, Kripton gezegeninin yok olacağını bilen baba Jor-El, oğlu Kal-El'i bir roketle bindirerek dünyaya gönderir ve bunu yaparken de oğlunun üstün güçlere sahip olacağını bilmektedir. Süpermen Dönüyor da aynı kurgu üzerine kurulmuştur ancak Kripton'un patlama sahneleri ve roketle dünyaya



gelme sahnesi, muhtemelen teknik yetersizliklerden ötürü, çekilmemiştir. Filmde baba figürünün önemi, Tayfun gibi süper güçlerle donanmış olmasında değil; bir yol gösterici oluşundan kaynaklanır. Yani Tayfun, babasının öğüdünün izinden gider. Dünyadaki ailesinin yanından ayrılan Tayfun, bir mağarada babasının yansıması ile karşılaşır. Baba, Tayfun'un niteliklerini saydıktan sonra güçlerin ancak insanlığın iyiliği için kullanılabileceğini aksi takdirde Kripton'un laneti ile yüzleşeceğini belirtir. Film boyunca Tayfun, güçlerini insanlığın iyiliği için kullanarak babasının öğüdünün izinden gider.

Görüldüğü gibi incelenen filmler, erkek egemenliğinin kurulduğu, kadının ve öteki erkek figürlerin ikinci plana atıldığı; bu sayede kahramanın yüceltildiği erkeklik değerleri ile örülüdür. Karaoğlan ve Malkoçoğlu filmleri **Süper Adam İstanbul**'da ve **Süpermen Dönüyor**'a oranla sert/maço erkek imajının çizildiği, kuralsız bir dünyanın kural koyucuları ve uygulayıcıları olarak kahraman modelinin üretildiği filmler olarak dikkat çekmektedir. Her üç kahraman da, Karaoğlan-Malkoçoğlu-Süperman, aile ilişkileri içerisinde ele alınmıştır. Ancak mitolojik hikayelerde ve yerleşik kahraman imajında aile, olmaması gereken bir kavramdır. Kahramanın özgürlüğünü kısıtlayıcıdır. Bundan ötürü kahraman, aşk yaşayamaz, kalıcı bir birliktelik kuramaz. İncelenen filmlerde de, tek tek değil süreç olarak, *kahraman-aşk-yuva kurma* ilişkileri görülmemektedir. Yani kahramanın sevdiği kadına filmlerde rastlanmaktadır ya da kahraman aşk maceraları yaşamaktadır ama bu kısa süreli ilişkilerdir ve kahramanın macerasını engelleyici, onun özgür yaşam biçimini kökten değiştirici bir görev üstlenmezler.

#### 4.2. Öneriler

Fantastik Türk Sineması, 1960-1980 yılları arasında Türk sinemasının ayakta durabilmesi düşünülerek çekilmiş filmler ile doludur. Birçoğu yetersiz ekipman ve maddi olanaklardan yoksun olarak çekilmiş ve çizgi romanların sınırsız hayal gücünü beyaz perdeye tam olarak aktaramamış, etki bakımından sınırlı kalmıştır. Yine de Karaoğlan, Malkoçoğlu ve Süperman gibi popüler milli ve ithal çizgi roman kahramanlarının geniş bir okur kitleye hitap etmesi sinemaya da hareket kazandırmıştır diyebiliriz.

Günümüz sinema endüstrisinin, olanakları bakımından geldiđi nokta bellidir. En güç fantezilerimiz dahi beyaz perdeyle somutlaşmaktadır. Ancak, Türk sineması fantastik türüne eğilmemekte ya da çok sınırlı sayıda eser üretmektedir. Dolayısı ile bu çalışma 1960-1980 yılları arasında çekilmiş 6 filmi “erkeklik” ve “kahraman” kavramlarını ön plana çıkararak incelemiştir.

Fantastik tür ile çalışmayı düşünen araştırmacıların, belirledikleri filmlerde oyunculuk üzerine çalışması, fantastik Türk filmlerinde kadın algısının nasıl olduđu ve bu tür filmlerde pornografi üzerine çalışmalar alana katkıda bulunabilir.

## Kaynakça

- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İstanbul: İletişim.
- Arslantepe, M. (2008). Popüler sinema filmlerinde hikaye anlatımı. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (1), 237-256.
- Aslan, N. (2010). Kurt motifinin Türk menşe ve efsanelerdeki anlamı. *Milli Folklor*, 11 (87), 72-77.
- Başoğlu, A. (1971). *Malkoçoğlu*. İstanbul: De-Ha.  
<http://www.cizgidiyari.com/forum/malkocoglu/61253-malkocoglu-macera-ve-yayin-listesi.html> (Erişim tarihi: 18.04.2014)
- Baştürk Akça, E., Tönel, E. (2011). Erkeklik çalışmalarına teorik bir çerçeve: Feminist çalışmalardan hegemonik erkeklığe. *Medyada hegemonik erkek(lik) ve temsil* (Ed: İ. Erdoğan). İstanbul: Kalkedon. s. 11-39.
- Cambridge University (2010). *Cambridge advanced learner's dictionary*. (4.baskı). Singapore: Cambridge University Press.
- Cameron, R. L. (1994). Writing to internalize themes in literature. *The English Journal*, 83 (8), 91-93.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. İstanbul: Kabalcı.
- Campbell, J., Moyers, B. (1998). *The power of myth*. New York: Doubleday.
- Cantek, L. (2004). *Çizgili hayat kılavuzu: Kahramanlar, dergiler ve türler*. İstanbul: İletişim.
- Cantek, L. (2012). *Türkiye'de çizgi roman*. İstanbul: İletişim.
- Carrigan, T.; Connell, B. ve Lee, J. (1985). Toward a new sociology of masculinity. *Theory and Society*, 14 (5), 551-604.
- Chodorow, N. (1974). Family structure and feminine personality. *Women, culture and society*. (Ed: M. Zimbalist Rosaldo ve L. Lamphere). Stanford: Stanford University Press. s. 43-66.
- Connell, R. (1998). *Toplumsal cinsiyet ve iktidar: Toplum, kişi ve cinsel politika*. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Ayrıntı.
- Çabuklu, Y. (2006). *Bedenin farklı halleri*. İstanbul: Kanat.
- Çakır, H. (2006). Tarihimizin ilk mizah dergisi Diyojen'in kapatma cezalarına yine mizahi yoldan gösterdiği tepkiler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (15), 161-172.

- Çeviker, T. (1985). Türkiye'de çizgi roman. *Hürriyet gösteri* (61), 69-70.
- Demren, Ç. (2003). Erkeklik, ataerkillik ve iktidar ilişkileri. *Kadın Sorunları Uygulama ve Araştırma Merkezi Dergisi (HÜKSAM)*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.  
[http://www.huksam.hacettepe.edu.tr/Turkce/SayfaDosya/erkeklik\\_ataerkillik.pdf](http://www.huksam.hacettepe.edu.tr/Turkce/SayfaDosya/erkeklik_ataerkillik.pdf)  
(Erişim tarihi: 06.01.2014).
- Donaldson, M. (1993). What is hegemonic masculinity? *Theory and Society*, 22 (5), 643-657.
- Dorsay, A. (1986). *Beyaz perdede kırmızı filmler*. İstanbul: Cep.
- Duru, N. (Yapımcı), Jöntürk, R.(Yönetmen). (1969). Malkoçoğlu Cem sultan. [Film]. Türkiye: Duru Film.
- Duru, N. (Yapımcı), Jöntürk, R. ve Duru, S. (Yönetmenler). Malkoçoğlu akıncılar geliyor. [Film]. Türkiye: Duru Film.
- Duruel, S. A. (2002). Sinema tarih ilişkileri ve Türk sinemasında tarihe bakış. *Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi.
- Erdoğan, İ. (2003). *Pozitivist metodoloji*. Ankara: Erk.
- Erhat, A. (1978). *Mitoloji sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Erkman-Akerson, F. (2005). *Göstergebilime giriş*. İstanbul: Multilingual.
- Ertem, C. (2006). Fantastik edebiyat ve "tekinsizlik" kavramı: Edebiyatımızdan bir örnekleme denemesi. *Akşit Göktürk'ü anma toplantısı: Yazında ve çeviride fantastik*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. s. 11-24.
- Freud, S. (2004). The uncanny. *Fantastic literature: A critical reader*. (Ed: D. Sandner.). London: Praeger. s. 74-101.
- Giddens, A. (2008). *Sosyoloji*. İstanbul: Kırmızı.
- Gilmore, D. (1990). *Manhood in the making: Cultural concepts of masculinity*. London: Yale University Press.
- Gürata, A. (2004). Çizgi roman'dan sinemaya. *Çizgili hayat kılavuzu*. (Ed: L. Cantek). İstanbul: İletişim. s.53-65.
- Gürdağcık, S. (1982). 8'inci sanat: Çizgi romanın öyküsü. *Bravo* (17), 75-82.
- Gürdağcık, S. (1985). Çizgi romanın öyküsü. *Hürriyet gösteri* (61), 66-68.
- Gürel, T. (1997). Türkiye'de çizgi romanlar. *Sanat dünyamız* (64), 41-77.

- Hegel, G. W. (1994). *Estetik: Güzel sanat üzerine dersler* (Cilt 1). (Çev: T. Altuğ, H. Hünler) İstanbul: Payel.
- Helgeson, V. S. (1994). Prototypes and dimension of masculinity and femininity. *Sex Roles*, 31 (11-12), 653-682.
- Horn, M. (1989). Çizgi romanın kısa tarihi. *Argos* (7), s. 141-143.
- Hume, J. (2000). Changing characteristics of heroic women in midcentury mainstream media. *The Journal of Popular Culture*, 34 (1), 9-29.
- İndick, W. (2011). *Senaryo yazarları için psikoloji*. (Çev: E. Yılmaz, Y. Karaarslan) İstanbul: Agora.
- Jackson, R. (2003). *Fantasy: The literature of subversion*. New York: Routledge.
- Jung, C. G. (2001). *İnsan ruhuna yöneliş*. İstanbul: Sam.
- Jung, C. G. (2005). *Dört arketip*. İstanbul: Metis.
- Kern, E. (1958). The modern hero: Phoenix or Ashes?. *Comparative Literature*, 10 (4), 325-334.
- Michel, A. (1993). *Feminizm*. İstanbul: İletişim.
- Mishra, V. (1994). *The gothic sublime*. Albany: State University of New York Press.
- Moran, B. (2013). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İstanbul: İletişim.
- Mutlu, E. (2012). *İletişim sözlüğü*. Ankara: Sofos.
- Onaran, O.; Büker, S. ve Bir, A. A. (1998). *Eskişehir'de erkek rol ve tutumlarına ilişkin alan araştırması*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi .
- Özlük, N. (2011). *Türk edebiyatında fantastik roman*. İstanbul: Hiperlink.
- Özşen, M. E., Sayın, G. (2004). Süper kahramanlar: Kostümün altında yatan ideoloji. *Folklor/Edebiyat*, 10 (39), 77-82.
- Öztoğat, N. (2006). Fantastiği tanımlamak: Bir tema üzerine çeşitlemeler. *Akşit Göktürk'ü anma toplantısı: Yazında ve çeviride fantastik*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. s. 37-46.
- Parsa, A. P. (2012). Sinema göstergibiliminde yapısal çözümleme: Sinemasal anlatı sunumu ve kodlar. *Görsel metin çözümleme*. (Ed: Ö. Güllüoğlu). Ankara: Ütopya. s. 11-33.
- Pecora, N. (1992). Superman/superboys/supermen: The comic book hero as socializing agent. *Men, masculinity, and the media*. (Ed: S. Craig). Londra: Sage. s. 61-77.

- Propp, V. Y. (1985). *Masalın biçimbilimi*. İstanbul: Bilim/Felsefe/Sanat.
- Raglan, L. (1949). *The hero: A study in tradition myth and drama*. Londra: Watts and Company.
- Rosenberg, D. (2000). *Dünya mitolojisi*. (Çev: K. Akten) Ankara: İmge.
- Roux, J. P. (2002). *Türklerin ve Moğolların eski dini*. İstanbul: Kabalıcı.
- Sancar, S. (2013). *Erkeklik: İmkansız iktidar*. İstanbul: Metis.
- Sarapik, V. (2000). Artist and myth. *Folklore*, 15, 38-59. <http://www.folklore.ee/folklore/vol15/> (Erişim tarihi: 05.02.2014)
- Scognamillo, G. (1973). Türk sinemasında yabancı uyarlamalar. *Yedinci sanat* (9), 61-73.
- Scognamillo, G. (2010). *Türk sinema tarihi*. İstanbul: Kabalıcı.
- Scognamillo, G., Demirhan, M. (2005). *Fantastik Türk sineması*. İstanbul: Kabalıcı.
- Segal, L. (1992). *Ağır çekim: Değişen erkeklikler değişen erkekler*. İstanbul: Ayrıntı.
- Selek, P. (2011). *Sürüne sürüne erkek olmak*. İstanbul: İletişim.
- Siegel, J., Shuster, J. (1938). *Superman*. (1). Amerika Birleşik Devletleri: Action Comics. <http://www.cizgidiyari.com/forum/raven/52557-superman-sayi-1-1938-turkce.html> (Erişim tarihi: 25.04.2014)
- Sobchack, V. (2008). Fantastik filmler. *Dünya sinema tarihi*. (Ed: G. Nowell-Smith). (Çev: A. Fethi). İstanbul: Kabalıcı. s. 362-371
- Steinmetz, J.-L. (2006). *Fantastik edebiyat*. Ankara: Dost.
- Thilmany, D. (2012). Tights and flight: A quantitative deconstruction of super-masculinity in American comic books. *Auspex: Interdisciplinary Journal of Undergraduate Research*, 1, 99-130.
- Todorov, T. (2012). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım*. İstanbul: Metis.
- Tual, H. ve Tual, R. (Yapımcılar), Yalınkılıç, Y. (1972). Süper adam İstanbul'da. [Film]. Türkiye: Tual Film.
- Tulgar, K. (Yapımcı), Tulgar, K. (Yönetmen). (1979). *Süpermen dönüyor*. [Film]. Türkiye: Kunt Film.
- Yalaz, S. (1963). *Karaoğlan*. İstanbul: Şehir Matbaası. <http://www.cizgidiyari.com/forum/karaoğlan-haftalik-bastanbasa-resimli-kahramanlik->

[dergisi-serisi/80899-karaoglan-haftalik-bastanbasa-resimli-kahramanlik-dergisi-sirali-liste.html](http://dergisi-serisi/80899-karaoglan-haftalik-bastanbasa-resimli-kahramanlik-dergisi-sirali-liste.html) (Eriřim tarihi: 17.04.2014)

Yalaz, S. (Yapımcı), Yalaz, S. (Yönetmen). (1965). Karaođlan Altay'dan gelen yiđit. [Film]. Türkiye: Olcay Prodüksiyon.

Yalaz, S. (Yapımcı), Yalaz, S. (Yönetmen). (1966). Karaođlan Baybora'nın ođlu. [Film]. Türkiye: Olcay Prodüksiyon.

Yonar, G. (2011). *Türk edebiyatında fantastiđin kökenleri: Harikulade ve olađandıřı*. İstanbul: Ötüken.

Yörükan, T. (2000). *Alfred Adler: Bireysel psikolojisi, sosyal roller ve kiřilik*. Ankara: Türkiye İş Bankası .

Yüksel, A. (1995). *Yapısalcılık ve bir uygulama: M. Cevdet Anday tiyatrosu*. Ankara: Gündođan.

### İnternet Kaynakları

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51c80a6b08dc34.11390432](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51c80a6b08dc34.11390432) (Eriřim tarihi: 20.06.2013)

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.524b4c798969c3.87643563](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.524b4c798969c3.87643563) (Eriřim tarihi: 02.10.2013)

<http://www.imdb.com/search/title?genres=fantasy&explore=year> (Eriřim tarihi: 10.10.2013)

<http://www.boxoffice.com/statistics/yearly> (Eriřim tarihi: 10.10.2013)

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.531243f45b9a47.63320539](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.531243f45b9a47.63320539) (Eriřim tarihi: 01.03.2014)

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.531245abe7dd67.68044424](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.531245abe7dd67.68044424) (Eriřim tarihi: 01.03.2014)

<http://www.cizgidiyari.com/forum/superman/25507-superman-tekofset-yayinlari-sirali-liste.html> (Eriřim tarihi: 25.04.2014)

<http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/TR,80304/yesilcama-dogru.html> (Eriřim tarihi: 13.08.2014)