

T.C.
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
2023-YL-113

**TÜRK ÇİZGİ ROMAN SİNEMASINDA ANLATI KAVRAMI
VE TARKAN FİLM SERİSİ**

HAZIRLAYAN
Abdullah Güray BAŞAKCIOĞLU

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. Turan AKKOYUN

AYDIN-2023

ÖZET

TÜRK ÇİZGİ ROMAN SİNEMASINDA ANLATI KAVRAMI VE TARKAN FİLM SERİSİ

Abdullah Güray BAŞAKCIOĞLU

Yüksek Lisans Tezi, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Turan AKKOYUN

2023 XIX+ 300 sayfa

Lumiere kardeşlerin sinematografi icat etmeleriyle, sinema hayatın devinimli bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Ancak, George Melies'in hikâye anlatma gücünü keşfetmesiyle birlikte sinema, sadece yaşamın taklidinden ziyade izleyicilere hikâyeler anlatma amacı güden bir sanat haline gelmiştir. Hikâye anlatma dürtüsü, sinemanın diğer sanatlarla etkileşim içinde olmasını sağlamış ve sinema yedinci sanat olarak kabul edilmiştir. Bu dürtü aynı zamanda uyarlama kavramının ortaya çıkmasına da vesile olmuştur. Sinemanın zaman içindeki kültürlerarası yayılımı da göz önünde bulundurulduğunda uyarlamalar ülkelerin hikâye anlatan farklı kaynaklarından beslenerek onları yeniden anlatmıştır. Çizgi romanlar da görsel ve edebi anlatım araçlarını bir araya getirdikleri için sinemanın ilgi alanına girmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın kuramsal kısmında sinema anlatısının ana unsurları, anlatının oluşmasında ve anlamlandırılmasında etkisi bulunan biçimsel unsurlar araştırılmış, türlerin ortaya çıkışı irdelenmiştir. Çalışmada Türk çizgi roman sinemasının dönemine göre ilgi çekici ve popüler örneklerinden sayılabilecek olan Tarkan serisi ve uyarlandıkları çizgi romanların, Propp'un otuz bir adet işlevi ve bu işlevleri kapsayan Campbell ile Vogler'in ortaya koyduğu monomit evreleri baz alınarak anlatı yapısının incelenmesi amaçlanmıştır. Analizde, işlevler ve onları niteleyen işlev sembollerinin monomit evreleri kapsamındaki kullanımları nazarında karma bir anlatı analizi yöntemi uygulanmıştır. Çalışma çizgi romanlardan uyarlanmış beş adet Tarkan filmi ile bu filmlerin anlatılarını oluşturan çizgi romanlar bazında sınırlandırılmıştır. Türk sinemasında mevcut zamanda benzer örneklere referans olabilecek bu uyarlamalarının anlatılarının değerlendirilmesi yapılmaya çalışılmıştır. Çalışmada çizgi roman uyarlamalarının anlatı yapısını oluşturan çıkarımlar, anlatı yapısının sistematik analizi yapılarak elde edilen bulgularla birleştirilmiş, 293 sayfa olan çalışmada tüm çıkarımlardan genel bir netice ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

ANAHTAR KELİMELEER: izgi Roman, Monomit, Propp'un İŖlevleri, Tarkan Filmleri, Trk Sineması, Uyarlama, YeŖilam.



ABSTRACT

THE CONCEPT OF NARRATIVE IN TURKISH COMIC BOOK CINEMA AND TARKAN MOVIE SERIES

Abdullah Güray BAŞAKÇIOĞLU

Yüksek Lisans Tezi, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Supervisor: Prof. Dr. Turan AKKOYUN

2023 XIX+ 300 pages

With the invention of the cinematograph by the Lumiere brothers, cinema emerged as a dynamic reflection of life. However, with George Melies' discovery of the power of storytelling, cinema became an art that aims to tell stories to the audience rather than merely imitating life. The impulse to tell stories led cinema to interact with other arts and cinema was recognized as the seventh art. This impulse also led to the emergence of the concept of adaptation. Considering the cross-cultural diffusion of cinema over time, adaptations have fed on different storytelling sources of different countries and retold them. Comic books have also been of interest to cinema because they bring together visual and literary narrative tools. In this direction, in the theoretical part of the study, the main elements of the cinematic narrative, the formal elements that have an impact on the formation and interpretation of the narrative were investigated, and the emergence of genres was examined. In the study, it was aimed to analyze the narrative structure of the Tarkan series, which can be considered as one of the interesting and popular examples of Turkish comic book cinema according to its period, and the comic books they were adapted from, based on Propp's thirty-one functions and the monomyth phases put forward by Campbell and Vogler covering these functions. In the analysis, a mixed narrative analysis method was applied in terms of the functions and the use of function symbols that characterize them within the scope of monomyth phases. The study is limited to five Tarkan films adapted from comic books and the comic books that form the narratives of these films. An attempt was made to evaluate the narratives of these adaptations, which can be a reference to similar examples in Turkish cinema at the present time. In the study, the inferences that constitute the narrative structure of the comic book adaptations are combined with the findings obtained by systematic analysis of the narrative structure, and a general conclusion is tried to be drawn from all the inferences in the 293-page study.

KEY WORDS: Adaptation, Comics, Monomyth, Propp's Functions, Tarkan Movie Series, Turkish Cinema, Yesilcam.



ÖNSÖZ

Çocukluğumdan beri çizgi romanlara duyduğum yoğun ilgi beni lise yıllarımdan beri çizgi roman okumaya ve çizmeye itti. Lisans döneminden beri üstünde durduğum sinemanın çizgi romanla olan ilişkisini yüksek lisans döneminde danışmanım olan Turan Akkoyun hocamın da teşvikleriyle Türk sinemasıyla ilişkilendirerek katkımı bu şekilde sunmaya karar verdim. Türk sinemasında çizgi romanlardan uyarlama birçok film bulunsa da konumu özellikle Türk mitolojisi ve kültürüyle ilişkisi bulunan, Türkiye'nin büyük çizgi roman sanatçılarından olan Sezgin Burak'ın Tarkan serisinden uyarlanan sinema filmleriyle sınırlandırmayı tercih ettim. Kısıtlı olanaklarla çekilmiş, fakat dönemine göre yetkin sayılabilecek bu uyarlamalar hakkında daha fazla şey öğrenebilmek ve günümüzde Türk mitolojisi, tarihi ve kültüründen faydalanan özgün nitelikte çizgi roman uyarlamaların çoğaltılmasına ve anlatının geliştirilmesine katkıda bulunmak adına tez çalışmam için bu konuyu uygun gördüm. Sinemaya ilgi duyduğumdan bu yana lisans ve devamında yüksek lisansım boyunca benim için ayrı bir ilgi odağı olan çizgi romanlar, çizgi romanların sinemayla ilişkilerini ve uyarlamalardaki anlatı yapılarını derinlemesine incelemek tez konumun şekillenmesinde önemli bir rol oynadı. Türk sineması için yine Türk kültüründen esinlenen çizgi romanların incelenmesi ve bu uyarlamaların Türk sineması için önemlerini belirtmek ve bu sayede çizgi romanların Türk sinemasına yeniden adapte edilmesi ve hatta günümüzde yeniden yapımlarının ortaya koyulması isteğim araştırmamdaki öncül koşulum oldu. Konum sayesinde bu uyarlamaların yapımlarını, Türk sinemasının gelişim dönemlerini ve verilmiş farklı tür örneklerini inceleme fırsatı bularak çizgi roman uyarlaması ortaya koymaya çalışacak sinemacılar yol göstermeye çalıştım. Hocalarım pandemi ve deprem nedenleriyle zorlu koşullarda ilerleyen tez yazım sürecimde her daim bilgisi, tecrübesi ile yolumu aydınlatıp, sunduğum yargıları destekleyerek katkılarını aktardı ve yapıcı eleştiriler ile çalışmamı tatminkâr bir şekilde bitirmeme vesile oldu. Hocamın desteği ile tez yazım sürecimde hiçbir zaman karamsarlık içinde bulunmadan, azim ve kararlılıkla ilerleyerek içime sinen bir çalışma ortaya koydum. Tercih ettiğim yolda bana desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Turan Akkoyun'a, eşime, annem ve babama; dekanım Muharrem Çetin'e, bölüm başkanım Ersoy Soydan'a, aynı birimde görev yaptığımız Mehmet Erol ve Salih Ertosun'a, yüksek lisansım boyunca bana fikirleriyle destek olan Halim Esen ve Nergiz Gündel'e sonsuz şükranlarımı ve teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI.....	iii
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİM SAYFASI.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ.....	xix
İÇİNDEKİLER.....	x
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xiii
TABLolar DİZİNİ.....	xix
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM	11
1. BİR ANLATIM ARACI OLARAK SİNEMA.....	11
1.1. Sinemanın Mimemisi.....	11
1.2. Tragedyadan Sinemaya Anlatının Değişimi	17
1.3. Sinemada Hikâye Anlatımı.....	20
1.3.1. Serim	23
1.3.2. Düğüm.....	24
1.3.3. Çatışma.....	25
1.3.3.1. Dural Çatışma	29
1.3.3.2. Atlamalı Çatışma.....	29
1.3.3.3. Basamaklı Çatışma.....	29
1.3.3.4. Önceden Belirtilen Çatışma	29
1.3.4. Doruk Nokta.....	29
1.3.5. Çözüm	29

1.4. Propp'a Göre Anlatı.....	31
1.4.1. İşlevler ve Eylemler	33
1.4.2. Propp'tan Campbell'a: Kahramanın Yolculuğu	47
1.4.3. Campbell'dan Vogler'a: Kahramanın Yolculuğunun Senaryoya Evrimi	62
1.4.3.1. İnsani Maskeler: Arketipler.....	65
1.4.3.2. Yolculuğun Evreleri ve Kesişen Unsurlar.....	68
2. BÖLÜM.....	109
2. ANLATININ DEVİNİMLE KAVUŞMASI: SİNEMADA KONU ÇEŞİTLENMESİ VE TÜRLERİN ORTAYA ÇIKIŞI.....	109
2.1. Sinema Anlatılarına Etki Eden Faktörler.....	113
2.1.1. Mitoloji, Fantezi ve Toplumsal Belleğin Etkisi.....	115
2.1.2. Tarihi Anlatıların Etkisi	119
2.1.3. Edebi Metinlerin Etkisi	121
2.1.4. Resimsel Sanatların Etkisi ile Grafik Romanlar	126
2.2. Transmedyatik Anlatı Ekseninde Sinema ve Anlatıda Uyarılama Fikrinin Gelişimi	134
2.2.1. Özgünlük ve Sadakat Ekseninde Uyarılama Türleri.....	144
2.2.2. Uyarlamada Özgünleşmeyi Sağlayan Yaratıcı Stratejiler.....	148
3. BÖLÜM.....	150
3. ÇİZGİ ROMAN VE SİNEMA.....	150
3.1. İkonik Bir Kurtarıcı Yaratmak.....	153
3.2. Karikatürden Çizgi Romana	154
3.3. Çizgi Romanın Yükselişi.....	157
3.3.1. Ucuz Kurgular (Pulp Fiction) ve Çizgi Roman Şeritleri Arasında	159
3.3.2. Modern Çizgi Romana Doğru.....	162

3.4. Türkiye’de Çizgi Roman	166
3.4.1. Türk Tarihini İçeren Çizgi Romanlar.....	169
4. BÖLÜM.....	172
4. TÜRK ÇİZGİ ROMAN SİNEMASI: KAHRAMANLAR YEŞİLÇAM’DA.....	172
4.1. Yurtdışı Kaynaklı Çizgi Roman Uyarlamaları	172
4.2. Türk Çizgi Roman Uyarlamaları	179
4.2.1. Sezgin Burak Ekolü ve Tarkan Çizgi Romanları.....	184
4.3. Tarkan Beyazperdede: Çizgi Roman Uyarlamaları	191
4.3.1. Tarkan/Tarkan Mars’ın Kılıcı Filminin Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar ..	192
4.3.2. Tarkan/Tarkan Mars’ın Kılıcı Filminin Anlatısı.....	203
4.4. Tarkan’ın Orijin Hikâyesi: Tarkan Gümüş Eyer	217
4.4.1. Tarkan Gümüş Eyer Filminin Anlatı Yapısının Oluşturan Unsurlar	218
4.4.2. Tarkan: Gümüş Eyer Filminin Anlatısı:.....	231
4.4.3. Kültürlerarası Bir Viking Anlatısı Tarkan: Viking Kanı Filminin Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar	248
4.4.4. Bizanslılar Arasında Bir Vandal Anlatısı Tarkan: Altın Madalyon Filminde Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar.....	258
4.4.5. Tarkan Uzakdoğu’da: Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı Filminde Anlatıyı Oluşturan Unsurlar.....	267
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	277
KAYNAKLAR.....	277
ÖZGEÇMİŞ	298

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1. Freytag Piramidi.....	30
Şekil 1.2. Campbell'in İşlev Döngüsü (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2017: 35).....	48
Şekil 1.3. Campbell'in Macera Özeti Şeması (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2017: 221).....	62
Şekil 1.4. Vogler'in Campbell'in Bir Alternatifi Olarak Ortaya Koyduğu Kahramanın Yolculuğu Şema Özeti (Vogler, 2009: 29).....	64
Şekil 1.5. Kahramanın Yolculuğu'nda Keskin Dönüşleri Gösteren Dönüşüm Şeması (Vogler, 2009: 30).....	65
Şekil 1.6. Kahraman ve Arketiplerin Bağları (Vogler, 2009: 67).....	66
Şekil 1.7. Aşamaların Konumlarının Belirtildiği Dairesel Yolculuk Şeması (Vogler, 2009: 262).....	89
Şekil 1.8. Kahramanın Yolculuğu çemberi, yolculuğun bölümleri ve karakter eğrisinin dönüşümleri (Vogler, 2009: 282).	98
Şekil 2.1. Herman Vogle'in 9 Resimden Oluşan L'Arroseur (1887) Çizgi Romanından Bir Kare ve Louis Lumiere'in Sinemanın İlk Yıllarında Ortaya Koyduğu L'Arroseur Arrose (1895) (Burke, 2015: 3).....	130
Şekil 2.2. The Yellow Kid Golfe El Atıyor.....	131
Şekil 2.3. Sinemadan Çizgi Romana- Çizgi Romandan Sinemaya Aktarımlar (Burke, 2015: 247).....	132
Şekil 2.4. Joker'in Çizgi Romanlardaki İlk Görünümü ve Victor Hugo'nun eserinden Uyarlanan "Gülen Adam"	133
Şekil 2.5. Tarkan Camokaya Karşı Film Afişi (Uçar, Tarkan Camokaya Karşı, 1969).....	141
Şekil 2.6. Çizgi Roman Uyarlamalarının Transmedyatik Anlatılara Dönüşümünü Açıklayan Şema.....	142

Şekil 3.1. Hithcock'un "The Birds" Filminde Kullandığı Storyboard Örneği (Laws, 2023).....	152
Şekil 3.2. Rodolphe Töpffer'in 1837 Yılında Ortaya Koyduğu "Les Amours de M. Vieux- Bois" Hikayesinden Bir Kesit (Duncan & Smith, 2009: 26)	158
Şekil 3.3. Modern Çizgi Roman Formatının Temellerinin Atıldığı Karakter "The Yellow Kid."	161
Şekil 4.1. Tunç Başaran Tarafından Yönetilen Demir Yumruk-Devler Geliyor Filminin Afişi	176
Şekil 4.2. Oksal Pekmezoğlu'nun Yönettiği "Sihirbazlar Kralı Mandrake Kiling'in Peşinde" filminin Afişi	177
Şekil 4.3. İlk Karaoğlan Uyarlaması "Altaydan Gelen Yiğit"	181
Şekil 4.4. 1971 Yılında Gösterime Giren Malkoçoğlu Cem Sultan Filminin Uyarlandığı Çizgi Roman "Cem Sultan"	182
Şekil 4.5. 1971 Yılında Vizyona Giren Malkoçoğlu Cem Sultan Film Afişi	184
Şekil 4.6. 1971 Yılında Gösterime Giren "Bizimkiler Hüdaverdi Pırtık" Film Afişi	186
Şekil 4.7. Tarkan Serisi'nin Başlangıcını Duyuran Hürriyet Gazetesinde Yayınlanan Afiş (Burak T. , 2019: 79)	188
Şekil 4.8. Tarkan/Tarkan Mars'ın Kılıcı Film Afişi	191
Şekil 4.9. Tarkan Handa Vandallar Tarafından Kuşatılır.....	194
Şekil 4.10. Tarkan Vandal Kraliçesiyle Beraber Mars'ın Kılıcı'nı Almak Üzere Yola Koyulur.....	196
Şekil 4.11. Tarkan Ödülü Edinir, Kılıcı Kavrar ve Yeni Maceralar için Yolculuğuna Devam Eder.....	198
Şekil 4.12. Margus Kalesi Çizgi romanından Anlatıya Eklenmiş Bige ve Kulke	199
Şekil 4.13. Honoriya'nın Yüzüğü: Kombonun Bağışçı Olarak Kendini Feda Etmesi	200
Şekil 4.14. Tarkan Honoriya'nın Kılıcı'ndan Anlatıya Eklenmiş Eşik Bekçisi Dikenli Dev ile Mücadele Eder.....	201

Şekil 4.15. Korkunç Takip Çizgi Romanından Anlatıya Eklenen Örümcek ve Kovalamaca Sahnesi.....	202
Şekil 4.16. Dehşet Kulesi Çizgi Romanından Anlatıya Eklenen Bige, Kulke ve "Dehşet Kulesi"	203
Şekil 4.17. Margus Kalesi Çizgi Romanında Olayları Anlatan Harita ile Tarkan Mars'ın Kılıcı'ndaki Harita Anlatımı	204
Şekil 4.18. Tarkan Mars'ın Kılıcı'nda Kulke'nin Dev Kosta Tarafından Hırpalandığı Sahne ile Margus Kalesi Çizgi Romanı'ndaki Aynı Kısım	205
Şekil 4.19. Film ve Çizgi Romanda Ortak Olarak Bulunan Handaki Çatışma ve "Gladyatör'ün Yardımıyla Vandallara Karşı Koyan Tarkan".....	207
Şekil 4.20. Film Anlatısına Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenmiş Gladyatör Arenası ve Kombo.....	209
Şekil 4.21. Film Anlatısı'nda Honoriya'nın Yüzüğünden Eklenmiş Savaş Arabası Mücadelesi.....	210
Şekil 4.22. Filme Korkunç Takip Çizgi Romanından Eklenmiş Han Sahnesi.....	211
Şekil 4.23. Filme Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenen Eşik Bekçisi Dikenli Dev	212
Şekil 4.24. Filme Dehşet Kulesi Çizgi Romanından Eklenmiş Dehşet Kulesi Sahnesi.....	227
Şekil 4.25. Korkunç Takip Çizgi Romanından Filme Değiştirilerek Eklenmiş Nihai Düşmanlardan Örümcek Karakteri.....	215
Şekil 4.26. Gosha Tan'ı Büyüleyerek Ona Çağrıda Bulunur.....	219
Şekil 4.27. Kostok Atının Arkasında Sürüklediği Altar'ı Geyik Çukurunda Ölüme Terk Eder (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	220
Şekil 4.28. Şaman Tarafından Geri Döndürülen Altar (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).....	221
Şekil 4.29. Baba Bozkurt Tarkan'ı Yuvasına Götürüp Anne Bozkurt'a Teslim Eder/ Ergen Tarkan Kurt Kardeşleriyle Alan Köylerine Baskınlar Yapar (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009; Burak S. , Kurt Kanı, 2011).	223

Şekil 4.30. Tarkan Suta Akay'a Tatar Savaşçısının Sırtında Bulduğu Okları Gösterir (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).....	224
Şekil 4.31. Tarkan Çizgi Romanın Özel Dünyalarından Olan Gosha'nın Şatosu Yolundaki Köprü Formundaki Eşiğin Başında.	225
Şekil 4.32. Tarkan Canavara Dönüşmüş Olan Gosha ile Mücadele Ediyor (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	227
Şekil 4.33. Çatışma Sonrasında Yaralanan Tarkan Kovalamacayı Sonlandırmak Zorunda Kalır (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	228
Şekil 4.34. Kostok Çaldığı Gümüş Eyeri Altar'ın Mezarına Asar (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).....	230
Şekil 4.35. Gosha ve Kostok Karakola Kabul Edilir (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	232
Şekil 4.36. Gosha, Tan'ı Etkisi Altında Bırakarak Kendine Çeker (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	233
Şekil 4.37. Uyarılama Filmde Tulga Karakterine Çevrilmiş Akatzirli Genç.....	234
Şekil 4.38. Filmde Kedi ve Sorkof'un Görünümleri/Kuzey Canavarları Çizgi romanından Kedi Karsen ve Akatzirli Avcı Tarafından Öldürülen Sorkof (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Kuzey Canavarları, 2009; Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).	236
Şekil 4.39. Tarkan, Alan Köylerinden Koyunları Çalmak için Baskınlar Düzenler (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Kurt Kanı, 2011).....	237
Şekil 4.40. Çizgi Romanda ve Filmde Ortak Olarak Tarkan Çağrışı Edinmesi (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009)	239
Şekil 4.40. Tarkan, ailesinin nasıl öldürüldüğünü Tulga'dan Öğrenir/ Kurt Kanı Çizgi Romanı'nda Tarkan Akatzirli Avcı'dan Ailesinin Akıbetini Öğrenir (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Kurt Kanı, 2011).	240

Şekil 4.42. Tarkan, Tatar Beyinin Kardeşinin Hesabını Sormaktadır/Tarkan Tulga'yı Kimin Öldürdüğünü Hancıya Sormaktadır (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009; Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970).	241
Şekil 4.43. Filmde Tarkan'ın Karşısına Çıkan Dev/ Viking Kanı'nda Bulunan Dev Orso (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Viking Kanı, 2011).....	243
Şekil 4.44. Kancalı Dev'in Çizgi Roman ve Filmdeki Görünümleri.....	244
Şekil 4.45. Tarkan Tarafından Öldürülmüş Gosha'nın Cesedinin Çizgi Roman ve Filmdeki Görünümleri (Aslan M., Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009)	245
Şekil 4.46. Filmde Tarkan'ın Kardeşi Tan'ın Ölümü/ Çizgi Romanda Tan'ın Mutlu Sonu (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009).....	246
Şekil 4.47. Çizgi Romanda Gümüş Eyer Kostok Tarafından Alanlıların Yıkacağı Hun Kalesine Taşınır./ Filmde Kostok Tarkan Tarafından Ani Ölümle Cezalandırılır, Gümüş Eyer Tarkan tarafından Atına Koşulur (Burak S., Tarkan Gümüş Eyer, 2009; Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970).....	247
Şekil 4.48. Filmde ve Bayraktaki Canavar Çizgi Romanında Bulunan Sürüngen Çukuru ile Orso	250
Şekil 4.49. Vandal İsyancısı Toro'nun Filmde ve Çizgi Romandaki Görünümleri.....	252
Şekil 4.50. Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenen Viking Kanı Uyarlamasındaki Kürek Mahkumları ile Filmde Ahtapota (Kraken) Dönüşen Deniz Ejderhası (Wrym) Unsurları.	253
Şekil 4.51. Tarkan Filmde ve Çizgi Romanda Daha Sonra Bağışçı'ya Dönüşecek Olan Orso'yla Mücadele Ediyor.	254
Şekil 4.52. Filmde Tarkan'ı Canavardan Kurtararak Bağışta Bulunan Dev Orso, Filmde Ursula'yı Kurtararak Hayatını Ona Bağışlar.	256
Şekil 4.53. Filmde ve Çizgi Romanda Tarkanın Cezası, Toro'nun Ölümü ve Tarkan'ın Viking Diyarından Ayrılışı.....	257

Şekil 4.54. Tarkan Altın Madalyon Çizgi Roman Kapağı ve Film Afişi.....	258
Şekil 4.55. Altın Madalyon Çizgi Romanı ve Filminde Bizans İmparatoru ile Vezir	260
Şekil 4.56. Filmde ve Çizgi Romanda Altın Madalyon'un İşlevinin Değişimi ve Honorıya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından eklenen Honorıya Karakteri.	262
Şekil 4.57. İlk Filmden Altın Madalyon'a Kulke'nin Değişimi ve Filme Eklenmesi/ Maryo'nun Kuşlarından Eklenen Tombul Roza Karakteri.....	263
Şekil 4.58. Gümüş Eyer Çizgi Romanından Gosha, Kuzeyde Dehşet Var Çizgi Romanından Detre ve İkisinin Karışımı Olarak Tasarlanmış Altın Madalyon Filmindeki Gosha.	264
Şekil 4.59. Dönemin Ünlü Aksiyon Filmi Karakteri Kolsuz Kahraman Wang Yu ile Filmde Saldırgan Olarak Aynı İsmi Taşıyan Karakter.....	268
Şekil 4.60. Bayraktaki Canavar Çizgi Romanında Tarkan'ı Alıkoyan Saldırgan ile Filme Ondan Esinlenilerek Eklenen Göçebe Reisi	271
Şekil 4.61. Bayraktaki Canavar Çizgi Romanından Çin İmparatoru, İmparatoriçe, Saldırgan ve Filmdeki Halleri.	273

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri.....	34
Tablo 1.2. Campbell'in Kahramanın Yolculuğu Aşamaları, Yolculuğun Evreleri ve Propp'un İşlevleri ve İşlev Sembolleri ile Kesiştirilmesi.....	76
Tablo 1.3. Vogler'in Kahramanın Yolculuğu Evreleri ile Karakter Eğrisinin Kesiştirilmesi (Vogler, 2009, s. 281)	97
Tablo 4.1. Tarkan Çizgi Romanlarının Çıkış Sırası, Yılları ve Sayfa Sayıları Tablosu	189
Tablo 4.2. Tarkan Filmlerinin Anlatı Kurulumlarını İçeren Çizgi Romanlar.....	191



GİRİŞ

Sinema, kendinden önceki sanatlarda olduğu gibi “insanın ruhbilimsel isteği” (Büker, 1985: 1) diğer deyişle özünden gelen bir istek olarak nitelendirilmiştir. Varoluşunun ilk yıllarından bu yana doğayı taklit etme çabasına hizmet eden sinema sanatı bu istek üzerine, bireye yaşamın taklidini diğer sanatlardan daha farklı bir şekilde; görüntünün gücüyle ortaya koyma fırsatı vermiştir. Optik biliminin beklenmedik sıçramasıyla dönemin yeni icatlarından olan sinematografin bir getirisi olan bu yetkinlik, insanoğlunun varoluşundan bu yana süregelen hareketli görüntüler elde etme isteğinin de gerçekleştirilmesine vesile olmuştur (Tekinsoy, 2005: 14).

İlk olarak beyazperdeye yansıyan; bir trenin sinemanın ilk izleyicilerinin üzerine doğru gelişi ya da sonrasında fabrikadaki işlerini bitirip evlerine doğru yola koyulan insanların hareketli görüntüleri, ilk zamanlar izleyiciler için gerçek anlamda şaşırtıcı olmuş olsa da görüntüler yalnızca hareketin aktarıldığı taklit olmanın ötesine geçememiş ve nesnel bir anlatıma takılı kalmıştır. Bu durumda Lumiere kardeşlerin sinemayı o zamanlarda yalnızca “bilimsel bir merak” olarak görüyor olmalarının etkisinin büyük olduğu söylenmektedir. Mucitler başlarda sinemayı zamanla modası geçecek ve ilgi odağını yitirecek bir buluş olarak görmüşlerdir (Tekinsoy, 2005: 32). Lumiere kardeşler, bilerek veya bilmeden de olsa bilimsel merak olarak gördükleri sinemaya doğrudan doğruya “gündelik yaşantının devinimli fotoğrafı olarak” nitelendirilebilecek filmleriyle katkı sağlamışlardır.

Sinemanın mucidi olarak kabul edilen Lumiere kardeşlerin, gerçeğin kayıt altına alınmasının yanında gerçeği estetik bir boyuta indirgemeye yeterince çaba göstermemeleri, sinemayı ilk zamanlar belirli bir sınırdan tutmuştur. Sinemanın potansiyelini ve anlatım gücünü fark eden ilk isim ise illüzyonun ve hikâyeli filmlerin babası George Melies olmuştur (Betton, 2013: 7). Sinema, George Melies’in taklidin ötesinde sayılabilecek hikâyeli filmleri ile farklı bir boyuta taşınmış ve yalnızca doğayı veya olağanı kayıt altına alıp onu doğrudan perdeye yansıtan bir gösteri olmanın ötesine geçmiştir.

Sinematografa daha yaratıcı bakan Melies, çok sayıda denemenin ardından 1902 yılında sinema tarihinin bir hikâyeye anlatan ve ticari değer taşıyan ilk filmi *Aya Yolculuk*’u izleyicilere sunarak, izleyiciler üzerinde yoğun bir etki bırakmayı başarmıştır. Lumiere

kardeşlerin taklitlerinden ziyade Jules Verne 'in *Aya Yolculuk* ve H.G Wells'in *Aydaki İnsanlar* hikâyelerinden esinlenen kısa bir uyarlama niteliğindeki film; sinemada hikâye anlatan ilk film olmanın yanı sıra aslında sinema ile edebiyatı birleştiren ilk film olma özelliğini de taşımakta ve ilk edebiyat uyarlaması sayılmaktadır. Melies'in bu iki sanatı keşiştirmesi, ondan sonra gelecek olan sinemacıların da edebiyattan yararlanmalarına ve sinemanın izleyicisi üzerindeki gücünün yoğunlaşmasına neden olmuştur (Abisel, 2003).

Günümüzde çok farklı hikâyeler anlatabilir hale gelmiş sinema, edebiyatın yanında çeşitli sanatlardan da beslenebilmektedir. Sinemanın, geçmiş zamanlarda edebiyatın üstlendiği mitoloji oluşturma gücünü kendi bünyesine alıp geliştirdiği ve aynı zamanda kültürel aktarıma da katkıda bulunduğu da kabul edilmektedir. Hikâye anlatımının gelişmesiyle, gerçek hayatın taklidinin ötesine geçerek hikâyelerini kendi biçimiyle farklı türlerde anlatmaya başlayan sinemada birçok yeni tür film denemesi yapılmıştır. Edebiyattaki masal türünden temellenmiş “insanın ulaşamadığı diyarlara gitme isteği” sinemacılara da ilham vermiş ve onları Phantasma başka bir deyişle Fantezi/ Fantastik filmler olarak da adlandırılan hayal evrenini beyaz perdede göstermeye yöneltmiştir. İlk dönemlerde özgün senaryolardan ziyade uyarlamalarla izleyicisine aktarılan fantastik evrenler daha sonra özgün senaryolar çerçevesinde de izleyiciler ile buluşmuş, fakat bu senaryolar fantastik uyarlamasının etkisini geri plana da atmamıştır (Furby & Hines, 2012).

Bir yandan çağdaş mitler yaratırken bir yandan da geçmişteki mitleri görüntü yoluyla yeniden ele alan sinema, anlatım yöntemlerinin gelişmesiyle çağın gereklerine de ayak uydurmuştur. Gelişiminden çok kısa süre sonra illüstrasyonlar ya da fotoğraflarla hikâye anlatan çizgi romanlar ve fotoromanlardan da esinlenip onları da bünyesine katmış, bu yapıtların da anlatımını geliştirmiş ve izleyiciye görsel olarak sunmuştur. Sinema, diğer materyalleri ve onların ortam özelliklerini de özümsemiştir. Tiyatro ve edebiyatın klasik dramatik yapısını kullanmış, fakat onların anlatımlarını devinimli olarak geliştirdiğinden zamanla izleyicisi için daha da ilgi çekici hale gelmiştir. Sinemanın ortak anlatı yapısını kullandığı metinlerden daha çok etkilendiği görülmektedir. Yedinci sanat önceleri edebiyatın eklettik kaynak yelpazesini kullanmış, sonrasında ise klasik dramatik yapının kullanıldığı çizgi romanlardan da etkilenmiş ve yelpazesine bu metinleri de eklemiştir.

Edebiyat ve sinemanın yoęun iliřkileri neticesinde ortaya ıkan uyarlama kavramı, sinemayla tanışıklığı olan çoęu lke tarafından fark edilmiřtir. Uyarlamanın gcn fark ederek bunu kullanan lkelerden biri de sinemayla onun icadından kısa bir sre sonra tanışmıř olan Osmanlı Devleti olmuřtur. Avusturyalı sinemacı Weinberg nderliğinde bařlayan, Uzkınay'ın *Ayastefanostaki Rus Abidesinin Yıkılıřı* isimli belge filmiyle dokmanter rneklerle yolculuęuna devam eden Trk Sineması, geliřimini dnemin gl edebi eserlerinden uyarlamalarla, hikyelerini anlatarak srdrmřtr.

Trk sinemasının uyarlama yolculuęu tiyatro metinlerinin beyaz perdeye adapte edilmesiyle kısmen bařlamıřtır. Uyarlama filmlerin Trk Sinemasındaki yolculuęunun Weinberg'in Moliere'den *Le Mariage Forc* isimli tiyatro oyununu *Himmet Aęa'nın İzdivacı* ismiyle uyarlamasıyla bařladığı kabul edilmektedir. alıřma yarım kalmıř olsa dnemin ilk sinemacılarından olan Fuat Uzkınay tarafından tamamlanmıř ve edebiyatı sinemaya yakınlařtırmıřtır. *Himmet Aęanın İzdivacı* ilk uyarlama olarak grlse de uyarlama olan ilk yerli eserin Trk Edebiyatı Serveti Funn dneminin nemli yazarlarından Mehmet Rauf'un *Pene* isimli drt perdelik oyununun Sedat Simavi tarafından aynı isimle beyaz perdeye aktarılmıř hali olduęu bilinmektedir. İlk roman uyarlamasının ise Hseyin Rahmi Grpinar'ın 1898'de yayınladıęı *Mrebbiye* eserinin, dnemin nl tiyatro ynetmenlerinden Ahmet Fehim Efendi'nin aynı isimli beyazperde uyarlamasıyla Trk Sinemasına kazandırıldıęı bilinmektedir (zn, 2013).

Trk sineması, ykseliř dneminde de uyarlama kavramıyla yakından iliřki iinde bulunmuř, edebi veya izgi roman gibi grsel yazılı metinlerden sıklıkla yararlanmıřtır. izgi roman ile sinema arasındaki iliřki "Her lke sineması ve her tecimsel sinema, izgi roman ve sinema adeta srekli bir etkileřim iinde olduęundan, bir yerden sonra kaynaklarının bir kısmını izgi romanlardan alır. Trk sinemasında yerli izgi roman tarihsel fantazyayı etkilerken, yabancı izgi roman da Yeřilam'ın sper kahraman ve kovboylarını etkiliyor" řeklinde ifade edilmektedir (Scognamillo, 2005: 213). Toplumcu gereki sinema akımının etkisini nispeten yitirdięi 1960 sonlarında, Trkiye ve Dnyada nlenmiř izgi roman rnekleri yavaş yavaş beyazperdede grnmeye bařlamıř ve Yeřilam sinemasına aęırlılıęını koymuřtur. izgi roman tutkunu sinema izleyicileri, sayfalarda grdkleri kahramanları sinemanın yanılısama gcyle beyazperdede izlediklerinde, bu sinema anlayıřına karřı byk bir heyecanla yaklařmıřlardır.

Türk Sineması, teknik olarak Hollywood ve diğer birçok ülke sinemasına göre eksik bulunsa da kendine has bir sosyo-kültürel imajı bulunduğu ve bu çerçevede kendi ulusal değerlerini koruduğundan izleyicisi tarafından kabul edilmiş ve daha çok popüler ve tecimsel filmlerin egemen olduğu bir sinema sistemine göre şekillenmiştir. Gelişim sürecinden doksanlı yıllardaki metamorfozuna kadar çekilen neredeyse tüm filmler Türk toplumunun kimliğini ve toplumsal belleğini oluşturması bakımından önemli görülmüştür (Aslan, 2015: 46). Türk Sineması, zaman zaman farklı kültürlerden aldığı hikâyeleri bile kendine uyumlamayı ve kendi kültürü içinde eriterek harmanlamayı başarabilmiş bir ülke sineması olarak görülebilmektedir. Diğer ülkelerin ve özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nin popüler kültür ürünlerinden olan çizgi romanlar, Vahşi Batı-Kovboy filmleri ve hatta korku filmlerini bile kendi içinde özümsemeye çalışmış ve bu özümseme yeni denemelere vesile olarak Türk Sinemasının gelişimine katkı vermiştir.

Sinema genel anlamda düşünüldüğünde, yaşamdan hikâyeler anlatmanın yanında daha önce anlatılmış hikâyelerin de üzerine düşmüştür. Bu noktada uyarılma kavramı gelişim göstermiş ve sinema sanatını besleyen bir unsur haline gelmiştir. Öte yandan sinemacıların uyarlamaya yönelme istekleri yalnızca edebi eserlerin beyazperdede izlenme isteğinin de ötesinde olarak görülebilmektedir. Yedinci Sanat olmanın yanı sıra aynı zamanda karlı bir endüstriye dönüşen ve sektörel bir hale bürünen sinema; kendinden önce popülerliği yakalamış edebi eserlere de pragmatik yaklaşmış, edebiyatın köklü birikimini kendi menfaatleri uğruna kullanmıştır. Önceleri, hikâye anlatma kıdemi bakımından sinemadan üstün görülen edebiyatın, hâlihazırda halkça tutulmuş eserleri, maliyetli bir sanat olan sinema için garantilik nazarında beyazperdede gösterilmeye uygun görülmüştür. Buhran dönemi geçiren toplumların, kurtarıcı kahramanlar arayışları neticesinde popülerliği yakalamış, görsellik ve imgelemi bünyesinde barındırarak hikâye anlatan çizgi romanlar, uyarılma pratiğini edebiyat üzerinde göstermiş sinema için sonraki ilgi çekici anlatılar olarak görülmüşlerdir. Çizgi romanların popülerliğinden sonra, sinemacıların bu yapıtları da görsel olarak sunma istekleri ve bu doğrultuda izleyiciden gelen yoğun ilgi çizgi romanların sinemada görünmelerine neden olmuştur.

Uyarılma konusu sinema için her zaman tartışmalı bir konu olmuştur. Çizgi roman özelinde, Art Spiegelman gibi çizgi roman sanatçıları, çizgi romanın sinemaya uyarlandığında etkisini ve metaforik anlatımını yitirdiğini ve uyarılmanın gereksiz ve hatta imkânsız

olduğunu savunmaktadır (Lefevre, 2007: 1). Çizgi roman ve sinema ortaklığı üzerine olumsuz düşüncelerin yanı sıra sinema ve çizgi roman arasında diğer görsel sanatlar arasında olduğundan daha yakın bir bağ olduğu da ileri sürülmektedir. Çizgi roman ve sinema kesişim noktası olarak hikâyeleri görsel olarak alıcısına taşıyan medya araçları olma statüsünü taşırlar bu nedenle bu iki medya ürününde de alıcı karakterlerin eylemlerini gözlemlene şansına sahiptir. Aralarındaki önemli farklardan biri ise ikisi de görme duyusuna dayansa da çizgi romanın sinemaya göre daha az dinamizme sahip olmasıdır. Çizgi romanların sinemaya aktarımın isteğinin önemli gerekçelerinden birinin de bu durum olduğu söylenebilmektedir. Öyle ki, çizgi romanlarının edebiyat uyarlamalarından seyirci nazarında farklılaştığı nokta, çizgi romanın edebiyat eserlerinin ötesinde bir görselliğe sahip olmasıdır. Bu durumda çizgi roman uyarlamalarının edebiyat uyarlamalarına göre çok daha dikkatli bir şekilde sinemaya aktarılmasını beraberinde getirmektedir. Çünkü çizgi romanın görselliğini sinemada duyumlayan izleyiciler, herhangi bir değişikliği daha kolay algılayacak ve bu durum izleyicide uyarlanan filme karşı negatif bir algı oluşmasına neden olabilecektir.

Türk sineması, anlatısını oluştururken yerli ve yabancı çizgi romanlardan bir hayli etkilenmiştir. Türk sinema tarihinde, anlatı oluşturmada çizgi romanla yoğun etkileşiminin olduğu düşünüldüğünde, çizgi roman ve sinema ilişkisi ile Türk çizgi roman uyarlamalarının üzerine yapılan araştırmalarının bir hayli azınlıkta kaldığı görülmektedir. Gelişim sürecinde kendi anlatılarını oluştururken; önce edebiyat uyarlamalarından, sonrasında ise fotoroman ve çizgi romanlardan etkilenen Türk Sinemasının özellikle çizgi romanlar tarafında durulmaması, yeni döneminde ortaya konmuş fantastik film anlatılarının kurulumunda veyahut özgülleştirilmelerinde sorunlar ve eksiklikler meydana getirmektedir. Buna ek olarak, yeni dönemde ortaya konmuş Türk çizgi roman uyarlamaları da anlatı bazındaki eksiklikleri nedenlerince pek ilgi çekici bulunmayarak çizgi roman sever izleyiciler tarafından tercih edilmemişlerdir. Bu durum Türk Sinemasında yeni fantastik anlatıların ve çizgi roman uyarlamalarının ortaya çıkması noktasında da büyük bir sorun oluşturmaktadır. Fantastik film türü ve çizgi roman uyarlamalarının Yeni Türk Sinemasında yaygınlaştırılması için ise, geçmişte popülerlik yakalamış olan çizgi roman uyarlamalarının yetkin bir şekilde tahlil edilmesi gerekmektedir. Çizgi romanlardan uyarlanarak onların kahramanlarını konu alacak anlatıların kurulumlarının ise bu tahlillerin neticesinde oluşturulmasının gerekli olduğu söylenebilmektedir.

Çizgi romanlar da diğer sanat dalları ve medya araçları gibi ait oldukları kültürlerin özelliklerini taşımaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nin süper kahraman temelli çizgi romanları Amerikan kültürünü ve vatanseverliğini öne çıkarırken, Japon mangaları Japonya'nın feodal tarihini, kültürünü ve mitolojik öğelerini temel almaktadır. Uyarlamalar ise daha çok ülkelerin kendi kültürlerine yakın eserleri değerlendirmişlerdir. Türkiye'de de ithal çizgi romanların hegemonyasının sona ermesinden sonra popülerliği yakalamış çizgi romanların daha çok Türk Tarihi, kültürü, coğrafyası ve mitolojisini içererek kendilerine has anlatıları yakalamaya çalıştıkları görülmektedir. Türk tarihi, mitolojisi ve kültürünün, her türlü medya aracı için zengin bir kaynak görevi gördüğü düşünüldüğünde, bu kaynaklardan faydalanan eserlerin ithal edilen çizgi romanlar karşısında azınlıkta kaldığı görülmektedir. Çizgi roman uyarlamalarında da aynı durumun varlığından söz edilebilmektedir. Dönemin çizgi roman uyarlamalarının anlatılarının da daha çok yerli unsurlardan uzak, dönemin popüler unsurlarından etkilenerek kurulmuş oldukları söylenebilmektedir. Öte yandan azınlıkta kalmış olsa da yerli unsurlardan beslenen çizgi roman uyarlamalarının, yabancı kaynaklardan esinlenenlere nazaran daha yaratıcı, farklı, tutarlı ve yetkin anlatılara sahip oldukları görülmektedir. Bu durumda araştırmanın temel amacı, milli kaynaklardan, tarihi ve mitolojik unsurlardan faydalanan çizgi roman serilerinin arasında sayılarak bir kısmı sinemaya uyarlanmış olan Tarkan çizgi roman serisinin ve filme aktarımlarının, kahramanın yolculuğunu oluşturan evrelerde bulunan anlatı işlevleri üzerinden uyarlandıkları çizgi romanlarla karşılaştırılması ve anlatıyı oluşturan dinamiklerinin sorgulanmasıdır. Bu durumda incelenmesi gereken bir diğer önemli unsur ise sinemaya aktarılan kaynakların, uyarlandıkları romanların gösterdiği kültürel öğelerin yansıtım seviyeleri olarak ortaya çıkmaktadır. Araştırmanın ilgilendiği bir başka konu da Türk kültürünün motiflerini taşıyan Tarkan çizgi romanlarının, uyarlamalarında bu yapıdan uzaklaşıp uzaklaşmadıkları ve anlatılarında çizgi romanlarda bulunmayan unsurları bünyesinde barındırıp barındırmadığı sorusu üzerine yoğunlaşmaktadır.

Bu durumda araştırmada kullanılan en uygun yöntemlerden biri "Yapısalcı Anlatı Çözümlemesi" olarak ortaya çıkmaktadır. Propp'un işlevler olarak belirttiği, Campbell ve Vogler'in ise "Kahramanın Yolculuğu" nun basamakları olarak nitelendirdiği eylemler ve aşamalar, belirli şablonlar üzerinden kurulsalar dahi, anlatıyı oluşturan öğeler üzerinden değişimler göstermektedirler. Çizgi roman ve sinemanın, klasik anlatı yapısı bazında

kesişimleri, anlatıların işlevleri gidişatına göre bölümlendirilerek bu değişen unsurların analizlerinin yapılmasına olanak tanımaktadır. Klasik anlatı yapısı temelinde durarak analiz yapmaya olanak tanıyan yapısalcı anlatı çözümlemesinde, çizgi romanlar ve uyarlandıkları filmler serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm olarak beş dönüm noktasında; her bir bölümdeki anlatı ve işlevler uyarlandıkları çizgi romanları oluşturan işlevler ve yolculuk evreleri de göz önünde bulundurularak karşılaştırılarak nitel olarak analiz edilmiş, değişen ve dönüşen faktörlerin öne çıkarılması amaçlanmıştır.

Bir sinema filminde kullanılan unsurların sistematik bir biçimde analiz edilmesinde, anlatıyı oluşturan ve besleyen göstergeler ile bu göstergelerin bilimsel olarak anlamlandırılması üzerine ortaya çıkmış olan “Göstergebilim” önem taşımaktadır. “Film eleştirisini bilimsel bir temele oturtma gayreti Saussure ve Peirce’in temellerini attığı göstergebilim araştırmalarının etkisi ile ortaya çıkmış ve film eleştirmenleri ve analizcileri tarafından özellikle 1960’lardan Yirminci Yüzyılın sonuna dek yaygın bir yöntem olarak kullanılmıştır” (Sancar, 2018: 23). Sinemanın göstergelere ve sembollere dayanan ve bunları yoğun bir şekilde bünyesinde bulunduran bir sanat olduğu düşünüldüğünde anlatı kavramında göstergelerin incelenmesi de bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle incelenen filmlerde kullanılan işlev sembolleri ile kültürel semboller de göstergebilimin alanına girmektedir. “Göstergebilim, göstergeleri, gösterge dizgelerini ele alan, çok değişik, kimi durumlarda da çelişik yaklaşımları kucaklayan, devrim içinde bulunan geniş bir daldır” (Barthes, 1979: IX). Monaco (2001: 154), göstergebilimcilerin yazılı ve sözlü dil anlayışını yeniden tanımlayarak sinemanın bir dil olarak araştırılmasını haklılaştırdığını söylemektedir. Bu nedenle sinemanın metinlerarasılığı üzerine olan araştırmalarda göstergebilimsel analiz öne çıkmaktadır. Bu durumda, klasik anlatı yapısının unsurları kullanılarak bölümlere ayrılmış çizgi romanlar ve sinema uyarlamalarında, bölümlerdeki işlevlerin anlatıyı geliştirmek üzerine katkılarının detaylıca irdelenebilmesi için, işlevler oluşturulurken kullanılan göstergelerin de göz önünde bulundurulması gerekmekte, göstergelerin analizi için ise göstergebilimsel analizin kullanılması önem teşkil etmektedir. Tüm bu veriler ışığında araştırmada örnekleme oluşturan filmler uyarlandıkları çizgi romanlar da dikkate alınarak anlatı yapıları bakımından, göstergelerin ve uyarlama çözümlemesinin de yardımıyla analiz edilecektir.

Türk Çizgi Roman Sinemasında Anlatı Kavramı ve Tarkan Film Serisi isimli Yüksek Lisans tezinde öncelikle kuramsal bir altyapı çizilmiş ve bir analiz yöntemi ortaya koyulmuştur. Sonrasında uyarlama, transmedya ve çizgi roman üzerine olan literatür taranmış, Türk sinemasında ortaya koyulan çizgi roman uyarlamaları saptanmış ve sonrasında ise belirlenen filmler, uyarlandıkları çizgi roman eserleriyle beraber anlatı bazında karşılaştırılmıştır. Çizgi roman anlatısının sinema anlatısına uyarlanmasında farklılaşan unsurlar, anlatı yapılarının kurulumları bakımından Propp'un işlevleri ile Campbell ve Vogler'in geliştirerek ortaya koyduğu Monomit veya diğer deyişle Kahramanın Yolculuğu'nun ortak unsurlarının kesiştirilmesi ile ortak işlev sembolleri üzerinden analiz edilmiştir. Alanyazın incelendiğinde, Tarkan serisi ve yerli çizgi romanlar üzerine çalışmalar görülmektedir. Öte yandan anlatı yapısını çizgi romanlarla karşılaştırılarak araştırılmasının eksik olduğu saptanmıştır. Ortaya koyulmuş eserlerin anlatı yapısını monomit evreleri ve evrelerin kapsadığı işlevler üzerinden analiz eden çalışma bu nedenle özgün bir değere sahip olmaktadır. Tez, örnekleme oluşturan çizgi romanlar ile onlardan uyarlanan filmlerin anlatı yapısının kurulumunun analizi noktasında kuramsalı ve örnekleme ile beraber beş bölümden oluşmaktadır.

Tezin birinci bölümünde sinema için önemi yadsınamaz kavramlar arasında bulunan mimesis ve katharsis kavramları, tragedyadan sinemaya anlatının değişimi, anlatının sözün uzamından gözün uzamına geçişi, sinema sanatının anlatı yapısı, özdeşleşmenin kahraman anlatılarının ortaya çıkışındaki etkileri incelenmiştir. Sonrasında ise özel olarak masallarda ve fantastik hikâyelerde görülen Propp'un *Masalın Biçimbilimi* eserinde ortaya koyduğu işlevler incelenerek tablo üzerinden hem örneklendirilerek hem de sembolleriyle gösterilmiştir. Tablolaştırmanın ardından ise Propp'un ortaya koyduğu işlevler, Campbell'in ortaya koyduğu, Vogler'in detaylandığı monomit evreleri ve kahramanın yolculuğu hususunda kesiştirilerek sistematik bir anlatı analizi yöntemi ortaya koyulmuş, örneklendirilmiş ve açıklanmıştır.

Tezin ikinci bölümünde sinema anlatılarına etki eden ve etmeye devam eden mitoloji, tarihi anlatılar, edebi metinler ile resimsel sanatların sinema ile olan ilişkileri, sinemanın anlatılarının çeşitlenmesinde edindikleri roller, uyarlamaların gelişimi, transmedya kavramı ile uyarlamalar ile olan ilişkileri anlatılmıştır. Sinemanın disiplinlerarasılığının açıklanmaya çalışıldığı bölümde sinema anlatısının gelişiminde etkili olan etmenler ile uyarlama

dinamikleri açıklanmıştır. Ardından bu kavramların sinemanın doğumundan bu yana nasıl etkide bulunduğu incelenmiştir. Bu bölümde, uyarlamalarda kaynak olarak kullanılan materyallerin incelenmesi amacıyla metinlerarasılık, disiplinlerarasılık, transmedya ve uyarlama kavramları hakkında kuramsal bir altyapı kurulmuştur. Bu doğrultuda uyarlama ortaya koyulurken yararlanılan yaratıcı stratejiler ile uyarlama türleri de açıklanmıştır.

Üçüncü bölümde resimsel sanatlardan olan çizgi romanın sinema ile ilişkisine değinilmiş, ikonik kurtarıcılar olan çizgi roman kahramanlarının nasıl ortaya çıktıkları araştırılmış ve anlatılmıştır. Sonrasında çizgi romanın ortaya çıkışı araştırılmış, tarihçesi ortaya konmuş, ilk ortaya çıktığında karikatür olarak belirtilen çizgi romanların günümüze değin yıllar içindeki değişim ve dönüşümleri açıklanmıştır. Dünya’da ve Türkiye’de çizgi romanın gelişimi de bu bölümde incelenmiş, popülerlik kazanmış çizgi romanların konuları analiz edilmiştir.

Dördüncü bölümde Türkiye’de ortaya konmuş çizgi roman uyarlamalarını içeren Türk çizgi roman sineması incelenmiş ve uyarlama filmler ile değiştirilip, dönüştürülen ya da kültür, tarih ve mitolojiden esinlenilerek yaratılmış kahramanları içeren filmler hem yabancı hem de yerli çizgi roman uyarlamaları başlıkları altında ayrı olarak tahlil edilmiştir. Türk çizgi roman ekolüne katkı veren çizer ve senaristler, Türkiye’de ün kazanmış çizgi romanların Yeşilçam’daki uyarlamaları ortaya konmuştur. Yerli çizgi romanların nasıl uyarlandığının analiz edildiği bu bölümde Türk Tarihinden esinlenen çizgi romanlara dikkat çekilmiştir. Bunlara ek olarak Türk çizgi roman tarihine katkıda bulunarak Tarkan karakterinin yaratıcısı Sezgin Burak ekolü ve Tarkan çizgi romanları da çıkış tarihleriyle beraber anlatılmıştır. Tarkan serisinin uyarlanması, serinin mitolojik ve tarihi evreni, çizgi romanların anlatı yapıları Propp’un işlevleri, Campbell ve Vogler’in monomit evreleri üzerinden tahlil edilmiş sonrasında filmlerin senaryo kurulumlarını geliştiren anlatı unsurları araştırılmıştır. Bu bölümde beş film ve bu filmlerin senaryosuna katkı vermiş tüm çizgi romanlar detaylıca incelenmiş, filmlerin çizgi romanlara göre hangi yönlerden anlatıyı geliştirdiği ve farklılaştırdığı hem kahramanın yolculuğu hem de anlatının biçimsel olarak incelenmesiyle ortaya konulmuştur.

Türk sinema tarihinde çizgi romanlardan uyarlanan ve kültüre adapte edilen birçok film bulunsa da konusunu doğrudan Türk Tarihi ve Mitolojisinden alan Tarkan çizgi romanları ve uyarlama filmleri anlatıları, işlevleri, arketipleri ve evreleri doğrultusunda öne çıkmaktadır. Bu nedenle örnekleme, Tarkan filmleri ve filmlerin anlatı yapılarını oluşturan çizgi romanlar bazında oluşturulmuş, beş adet Tarkan filmi ile filmlerin anlatısını oluşturan, anlatıya katkı veren çizgi romanların anlatı bazında analizi ile sınırlandırılmıştır. Tezde Tarkan filmlerinin kaynak metninin ve anlatısını oluşturan çizgi romanlar betimsel analiz yönteminin yanında Campbell ve Vogler'in belirttiği evreler ile Propp'un işlevleri kullanılarak anlatıları açısından analiz edilmiştir. Çizgi romanlardan uyarlanan filmler ise arketipleri, anlatı biçimleri, tutarlılıkları ve uyarlandıkları metinlere sadakatleri bağlamında Propp'un işlevleri ve işlev sembolleri kullanılarak incelenmiştir. Campbell'in ortaya koyduğu monomit ve Vogler'in monomiti senaryo bazında ele alıp geliştirdiği kahramanın yolculuğu evreleri üzerinden de anlatıbilimsel bakış açısıyla nitel olarak tahlil edilmiştir. Ortamsal aktarımdaki değişimler ise eklenen, değişen karakterler, olaylar ve işlevler üzerinden göstergelerin göz önünde bulundurulmasıyla nitel ve bilimsel olarak sistematik bir biçimde incelenmiştir. Tüm bunların ışığında anlatıbilimi baz alan metodolojik nitel bir yöntem ortaya koyulmaya çalışılmış, örnekleme bulunan anlatılar bu yöntem üzerinden analiz edilerek, anlatıyı oluşturan unsurların değerlendirilmesi yapılmıştır.

1. BÖLÜM

1. BİR ANLATIM ARACI OLARAK SİNEMA

Doğası neticesinde davranışçı bir sanat olan sinema, hikâyelerini görüntüler yardımıyla beyazperdeye yansıtarak alıcısına aktarır ve bu sayede anlatısını ortaya koyar. Hikâye anlatan diğer sanatlar gibi sinema da kendisini ortaya koyan üreticisinin bakışıyla, bir nevi anlatıcısının içsellğine göre iletisini ortaya koymakta fakat bunu en güçlü anlatım yollarından olan görüntüyü devinime sokarak yapmaktadır. Kendinden önceki anlatıma dayalı geleneksel davranış sanatlarından farklı olarak, sinemada davranışsal anlatım göstermeye dayalıdır. Diğer bir deyişle sinema hikâyelerini görüntüleri dinamizme uğratarak, devinime sokarak anlatır.

Anlatım; aktarıcının düşüncelerini, hislerini, tecrübelerini ve bir şekilde duyumladığı olayları başkalarına devinim, ses ve melodiler, renkler, çizgiler, sözcükler veya sinemanın icadının ardından hareketli görüntülerle aktarılması durumu olarak söylenebilmektedir. Ersümer (2013: 32) bu aktarımın biçiminin kullanılmak için seçilen araca ve seçilen aracın kullanım biçimine göre değiştiğini söylemektedir. Müziğin aracı harmoniler, resmin aracı renkler ve figürler, dansın aracı ise yalnızca ritimdir. Bu durumda yedinci sanat olarak sinema ise bu araçların tümünden yararlanarak anlatımını yapar. Her sanat ürünü gibi sinema filmi de anlatım temelinde bir düşünceyi; bir görüşü yansıtarak alıcısına iletisini ulaştırmak amacıyla oluşturulur. “Kısaca sinemacının da her sanatçı gibi bir diyeceği vardır ve bunu izleyicisine sinema görüntüleriyle aktarmaya çalışır” (Özön, 2008: 119).

1.1. Sinemanın Mimemisi

Sinemanın kendine has anlatımını açıklamaya çalışırken, öncelikle ürünün doğayı alıcısına aktarımını ve alıcıyla duygusal ilişkiyi nasıl kurduğunu, sinemanın icadından çok önce yaşadığı dönemdeki anlatılar üzerinden açıklamaya çalışmış olan Aristoteles’e değinmek yerinde olacaktır. Aristoteles, döneminin anlatılarını çözümlenmeye çalıştığı Poetika eserinde daha çok edebiyat üzerinde durmuş olsa da o dönem sinemanın henüz var olmadığı da göz önüne alınarak onun edebiyat üzerine ortaya koyduğu çoğu fikrin, değişen sanat anlayışı ve özellikle sinema için de geçerli olabileceği varsayılmaktadır. Aristoteles’in bahsettiği taklit kavramı, on dokuzuncu yüzyıl sonlarına kadar güzel sanatlar genelinde, resim

sanatına gerçekçilik bazında katkı vermiş Millet, Courbet, Bruegel gibi sanatçılar tarafından savunulmuştur. Kavramın savunulması ve ileri taşınması yalnız resim bazında sınırlı kalmayarak edebiyat temelinde de Jane Austen, Honore de Balzac, George Elliot ve Rus edebiyatının en önemli temsilcilerinden Lev Tolstoy tarafından “doğayı ve toplumsal hayatı aslına sadık bir biçimde ifade etmek” gayesiyle benimsenmiş ve sanatın gelişim ve dönüşümüne uyumlanmıştır (Arthipo, 2016). Diğer sanatlara göre yeni bir sanat olan sinema temelinde ise sinema düşünürlerinden Kracauer, kameranın doğayı taklit yetisini sinema izleyicisi üzerinden “Sinema seyircisini büyüleyen ve heyecanlandıran malzemenin büyük kısmı şüphesiz dış dünyanın görüntülerinden, ham fiziksel manzaralar ve detaylardan oluşur” (Kracauer: 499). Şeklinde sinemasal hammadde ve gerçeklik üzerinden dile getirmiş, “Geleneksel sanatlar kendilerine özgü araçlarla yaşamı dönüştürmek için var olurken, sinema yalnızca hayatı olduğu gibi gösterdiği zaman en derin ve en özlü biçimde var olabilir (Andrew, 2010: 193).” fikrini savunmuştur. Eisenstein ise sinemanın temel öğelerinden çekim ve kurguyu diğer sanatlarla ortak tutarak “Doğanın fotoğraf parçalarının saptanması ve bu parçaların değişik yollarla birleştirilmesi özellikleri üzerinden doğanın taklidini açıklamaya çalışmıştır (Eisentein, 1984: 2). Bu durumda Aristoteles’in ortaya koyduğu en önemli unsurlardan olan mimesis kavramı, diğer bir deyişle “yaşamın taklidi” sinemanın kendi gerçekliğini oluşturabilmesi için de çok önemli bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır.

Aristoteles, yaşadığı dönemdeki sanat anlayışı bazında söylediği fakat sinema için de elzem olan taklit kavramı için birçok fikir ortaya atmıştır. Aristoteles taklit kavramının önemini vurgularken; “İster bir sanatçı yetisi, isterse alışkanlığa dayanan bir ustalıkla olsun, bazı sanatlar renkler ve figürler aracılığıyla taklit eder” yargısında bulunmuş, kavramın daha da derinine inerek “Bazı sanatlar ise ses aracılığıyla taklit eder; buna göre de bütün adı geçen sanatlarda genel olarak taklit ya ritim ya söz ya da harmoni aracılığıyla gerçekleştirilir. Öyle ki, bu üçü ya ayrı ayrı ya da birlikte kullanılır” demiştir. Ona göre bazı sanatlar ortak öğeler kullanarak taklidini yaparlar, bazı öğeler ise yalnız bir unsur kullanarak taklitlerini gerçekleştirebilirler. Bu yaklaşımını desteklemek için ise flüt, kitara, kaval türünden olan sanatların yalnızca harmoni ve ritmi kullandığını, dansın ise harmonisiz bir biçimde yalnız ritmi kullandığını söylemekte, bunun nedenini ise dans sanatını icra edenlerin ritmik beden hareketleri ve tutkularıyla karakter özelliklerini yansıtarak taklitlerini gerçekleştirdiğine bağlamaktadır (Aristoteles, 1987: 11).

Sinema sanatı, diğer sanatların gücünü birleştirerek kendi içinde özümseyen bir sanattır ve bu nedenle taklidini gerçekleştirdiği diğer sanatlarla ortak özellikleri bulunmaktadır. Aristoteles'in sinemadan önce ortaya çıkan sanatlar hakkındaki varsayımları, bu ortak özelliklerin sinemada nasıl kullanılabilceği konusunda düşünülmesine olanak tanımaktadır. Eisenstein, Aristoteles'e benzer bir şekilde "Müzikçi bir sesler ölçeğini kullanır: ressam renk titremleri ölçeğini; yazar sesler ve sözcükler dizisini" demekte, bunların doğadan eşit ölçüde alındığına dikkat çekmektedir. Birlikte kullanımlar, bu öğelerin görünür belirtilerin yitimine neden olarak öğelerin organik bir şekilde bütünleşik görünmelerini sağlamaktadır (Eisenstein, 1984: 3). Öte yandan rengin kullanımının ilk koşulunun da orkestra kullanımında olduğu gibi dramatik bir faktör olması gerektiğini belirtmekte ve "Renk de gerekli olduğunda güzeldir" (Eisenstein, 2011: 9) demektedir. Bu yüzdendir ki sinemanın ilk yıllarında teknik yetersizliklerden dolayı ortaya konulamayan renkli ve sesli filmler, sinemanın gelişimiyle beraber ortaya konulmaya başladığında; fonetik ses ve renk kullanımı Eisenstein ve Pudovkin gibi sinemacılar tarafından tedbirli yaklaşılacak bir unsur olarak görülmüş fakat gerekli görüldüğünde kullanılmıştır. Bunun aksine düşünen Munsterberg, Arnheim gibi diğer sinema kuramcıları ise sesi sinemanın doğasını, özünü ve saflığını bozduğu gerekçesiyle reddetmişlerdir. Öte yandan günümüzde ise ses ve renk kullanımı sinemacının isteğine bağlıdır. Sinemacı ister görüntüsünü ses ve renk ile birleştirerek veya yalnızca görüntüyü kullanarak, ses ve renk kullanımı olmadan taklit ederek ve bu öğeleri "tek örgensel" diğer bir deyişle organik olarak birleştirerek eserini ortaya koyabilmektedir.

Aristoteles, mimesis kavramını daha çok şiir ile özdeşleştirdiğinden, epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri ile flüt, kitara sanatlarının çoğunluğunu genel olarak taklit şeklinde açıklamış öte yandan bu sanatların üç bakımdan birbirinden taklit etmede kullanılan araçlar, taklit edilen nesnelere ve taklit tarzı bakımından ayrıldığını söylemiştir (Aristoteles, 1987: 11). Daha çok sözü araç olarak kullanan aktarımlar üzerine düşünen Aristoteles, üzerinde durduğu sanatları taklit şekilleri bazında "hikâyeleme yoluyla taklit" ve "gösterme yoluyla taklit" şeklinde iki ayrı biçimde incelemektedir. Bu incelemede diegesis ve mimesis kavramları öne çıkmaktadır. Hikâye yoluyla taklit etme ozanın, aslında başka kişilerin yaşadığı olayları ve durumları, ya kendisinin de başından geçmiş, kendisi de olayın merkezinde yer almış gibi ya da kahramanın her hareketini görmüş, duymuş ve onunla beraber kahramanın yaşadığı her olayda yer almış gibi anlatması temelinde durmaktadır. Öte yandan ozan, gösterme yoluyla

taklit ederek anlatımda, anlatılan olay ve durumları, sözcüklere başvurmadan anlattığından, anlatının merkezinde yer almaz, hikâye etme gayesi gütmeyerek, eylemi canlandırmaya gider (Ersümer, 2013: 33).

Mimetik ve diegetik anlatım biçimleri arasındaki başlıca farkın, anlatıcının incelenmesiyle ortaya çıkacağını söylenmektedir. “Anlatıcının varlık derecesi, başka bir deyişle, anlatının mimetik ya da diegetik olarak sınıflandırılmasında temel etmendir” (Ersümer, 2013: 33). Bu durumda anlatıcının hikâye içindeki konumu, bu ayrımın yapılabilmesindeki kıstastır. Anlatımı bir çember olarak düşünüldüğünde, anlatıcı varlığını çemberin tam merkezinde konumlandırıp, anlatımı sözcüklerine bağlı kılıyorsa, anlatımın diegetik olduğu söylenebilir. Öte yandan anlatıcı çemberin dışında konumlandırıp, çemberin içine anlatımı sağlayacak öğeleri koyuyor ve anlatımı bu şekilde araç (aktörler, kuklalar vb.) dolayısıyla yapıyorsa, anlatımın mimetik olduğu söylenebilmektedir.

Diegetik anlatıma dayalı olan eposların ortaya çıktığı toplumlar ise genel değerler doğrultusunda farklılaşmamış, iş bölümünün yoğun olduğu, sosyal tabakalaşmanın yoğun olmadığı homojen toplumlar olarak tanımlamakta ve bu toplumların genellikle ortak çıkarlar doğrultusunda hareket ettiği söylenmektedir. Bu doğrultuda, bu yapıdaki toplumlarda ne bireyin birey ile ne de toplumun birey ile çatışması yoğun olmamakla beraber bireysel çikardan ziyade toplumsal çıkar mevcuttur. Bireysel edinimler toplumsala evrilir ve toplumun kolektif yapısı tarafından kuşatılmaktadır. Bu kolektivist yapı, eposlarda halkın tümünü zorlu olaylar karşısında kurtaran kahramanlar yaratır ve bu kahraman toplumun tümünü birleştirerek kucaklar. Bireysel çatışmaların ötesinde olan bu yapıdaki toplumlarda “zaman ve mekân” ayrımına gerek duyulmadığından mimetik anlatım geri planda kalır. Kahraman her zaman diliminde kahramandır ve mekân ise ortak değerler için uğraşan kolektif toplumun bulunduğu yerdir (Ünal, 2015: 19-21). Anlatılan kahramanlar bireysel özelliklerden sıyrılmış, bütüncül değerleri ön plana çıkaran “tipler” olarak ortaya çıkarlar. Bu yargıya göre Dede Korkut (Anonim, 2010) hikâyelerinde tasvir edilen *Boğaç*, *Deli Dumrul*, *Azrail*, *Hızır* gibi kahramanlar, diegetik anlatıdaki kolektif etiğin taşıyıcı tipleri olarak ortaya çıkmaktadırlar.

Diegetiğe ait olan eposlarda tanrısal unsurların yer alması, insanlığa, bireye ait olan “dram” ile “epos” arasındaki mesafeyi uzaklaştırır. Bu durumda diegetik anlatımda olaylara uzaktan bakma durumu, tanrısal bir bakışın olduğu söylenebilir. Anlatım kuşbakışı ve

mesafeli olduğundan, mesafenin getirdiği alanda rahatlıkla hareket edebilir, mekânsız ve zamansızdır çünkü diegetikte, mimetiğin aksine ussallığı niteleyen detaylardan kaçınılır ve tasvir ön planda konumlandırılır. Mimetik olan, diğer deyişle gözün uzamındaki anlatılar ise gelişkin olay örgülerine sahiptirler. Klasik bir örnek olarak diegetik anlatım “ne oldu” sorusuna cevap verirken, mimetik anlatım nasıl oldu sorusunu yanıtlar (Ünal, 2015: 23). Özetle diegetik anlatımda “kral öldü, kraliçe de öldü” denirken, mimetik anlatımda Kral öldü, kraliçe de onun kahrından öldü” şeklinde nedensellik, detaya dayalı bir anlatım ve bir taklit söz konusudur. E. M. Forster’ın ortaya attığı bu örnek üzerinden düşünüldüğünde, ilk anlatım cinsi diegetikte yeterlidir öte yandan mimetikte ise kralın ve kraliçenin ne şekilde öldüğünün detaylandırılması gerekmektedir. Bu nedenle Kim? Nerede? Ne zaman şeklinde birbirlerine bağlı sorular mimetik anlatımda, başka bir deyişle gözün uzamındaki anlatımlarda ortaya çıkmaktadır (aktaran Ünal, 2015: 30).

Anlatıda sözün uzamından gözün uzamına geçerken, Bahtin’in zaman mekân ilişkiliği üzerine ortaya attığı kronotop kavramına da değinmek yerinde olacaktır. Kronotop “Zamanla mekân arasında çeşitli toplumsal deneyimler aracılığıyla farklı biçimlerde kurulan içsel bağların edebiyattaki görünüşleri” olarak açıklanmaktadır (Bahtin, 2020). Edebiyatta zaman ve mekân olguları, kronotop aracılığıyla “ete ve kemiğe” bürünmekte, mekân bu şekilde tarih tarafından anlamlandırılmakta diğer bir deyişle sözün uzamından gözün uzamına yansımaktadır. Kronotop olarak belirtilen kavramı, sözün uzamının gözün uzamına geçişinin somutlaştırılmış hali olarak da düşünmek mümkün olacaktır. Antik çağlardan günümüze uzanan epiklerde, halk kültürüne uzanan anlatılarda, insan her yönüyle görülebilen ve özellikle duyulabilen bir varlık olmuştur. Şayet düşünce bile bir etmen olmadan, birdenbire bir konuşma şeklinde, diegetik bir biçimde var olabilir. Bu biçimde açıklanan bir insan imgesi göz önünde bulundurulduğunda, bu anlatılardaki bireylerin her deneyimi mekân ve zaman terimleriyle anlamlandırılabilir. Anlatının gözün uzamına geçmeye başlamasıyla ise içsel ve dışsal dünya, bu dünya ile öteki dünya ayrışır. Zaman ve mekân ise simgesel anlamlandırılmanın nesnesi olur (Bahtin, 2020: 29).

Diegetik anlatım, sözlü anlatım ilkelerine dayandığından, yazılı dahi olsa anlatıcıya bağımlıdır. Bu durumda anlatıcısı olmayan bir diegetik anlatım söz konusu olamaz. Mimetik anlatımda ise bir anlatıcı bulunmaz, olgular karakterler, eylemleri ve diyaloglarıyla anlatıcıya verilir. Anlatıcının yerinin ise aksiyon tarafından alındığı söylenebilir. Başka bir deyişle

mimetik anlatıda oyuncular karakterleri taklit yoluyla canlandırır ve bu canlandırma eylemler ile bütünleşerek anlatıyı oluşturur. “Mimetik anlatıda söz konusu olan öykü evrenini zamansallaştırmak ve seyredilir hale getirmektir” (Ersümer, 2013: 34). Öykülenen evren, dekorla, karakterler oyuncuların taklitleri ve aksesuarlarıyla zamansallaşır ve seyirlik oluşturur. Diegetik anlatımın bir kişinin ağzından anlatımına karşın, mimetik anlatımda seyirlikteki her şey anlatımı yapar. Hikâye anlatımının diegetikten, mimetiğe, başka bir deyişle söz uzamından göz uzamına taşınması, önce tragedyalar, dramalar ve tiyatro, sonra romanlar, grafik romanlar ve sinema vasıtasıyla mümkün olmuştur. Diegetik anlatımda öne çıkarak orta yerde duran anlatıcı bu taşınmayla kendini mimetik anlatı ve katharsis ile gizlemiştir. Anlatıcının kendini gizlemesi, alıcının anlatıya kendisini anlatılan karakterlerle özdeşleştirerek dâhil olmasına vesile olmuş ve bu durum sözü temel alan anlatılarla, gözü temel alan anlatılar arasında oldukça önemli görülen yapısal farkların ortaya çıkmasına neden olmuştur (Ünal, 2015).

Yapısal farklılıkları açıklarken, gözün uzamında duran roman ve sözün uzamında duran epos’un farklılıkları üzerine düşünceler ortaya koymuş Bahtin’e yeniden değinmek kaçınılmaz olacaktır. Bahtin (2020: 17) romanın, epos ya da şiirden ayrışması ve onların karşıtlığını bir nevi sözün uzamı ve göz uzamının farklılıklarına değinerek “Roman farklı söyleme edimleri üzerine bir söz olabilirken, şiir yalnızca ‘doğrudan’ bir sözce olabilir” diyerek açıklar. Bahtin’ e göre şiir monolojik bir söylemdir, roman ise yapısı gereğince diyalojiktir. Ayrıyeten roman yalnızca bir söylem değildir, aynı zamanda söylemin temsilidir. “Roman, söylemlerin birbirleriyle nasıl karşılaştıklarını, bir başkasının sözünün nasıl çağırıldığını, nasıl yanıtlandığını, bir sözün başka bir söz içinde nasıl, hangi derecelerde var olabildiğini örneklemekle kalmaz; bizzat bu olguları resmeder, onları kendi söyleminin nesnesi kılar” (Bahtin, 2020: 17). Romanın, epostan ayrışan, kendine has biçimsel özellikleri, onun olguları resmetmesinin araçlarıdır. Onun sözün uzamında olmasını da bu biçimsel özellikler mümkün kılmaktadır. Öte yandan, onun gözün uzamında tanımlanmasını sağlayan, yalnızca anlatıcının söylemi haricinde kahramanların konuşmalarına yer vermesi de değildir. Zira bu unsurlara zaman zaman şiirde de rastlanmaktadır. Onları asıl karşıt kılan eposun veyahut şiirin, söylemin toplumsallık ve diyalojik yönelimlere ulaşmasının biçimsel olarak mümkün olmayışıdır. Başka bir deyişle mimetik olan roman “farklı söyleme edimleri üzerine bir söz olabilirken” (Bahtin, 2020: 18), diegetik olan epos, gerek “merkezkaç

kuvvetlerini bastırmaya yönelik tarihsel dürtülerin” (Bahtin, 2020: 18) hâkimiyeti temelinde oluşturulduğundan, gerekse biçimsel özellikleri gereği doğrudan bir sözce olabilmektedir.

1.2. Tragedyadan Sinemaya Anlatının Değişimi

Sinemadan çok önceleri, tiyatro üzerine ilk kuramsal görüşler Antik Yunan Uygarlığının düşünürleri tarafından ortaya konulmaya başlanmıştır. Antik Yunan uygarlığının arkaik dönem doğacı düşünürlerini izleyen Klasik Çağ düşünürleri ise metafiziği ve yasaları sistematik bir biçimde incelemişler, güzel ve estetiğin arayışıyla birlikte sanata yönelmişlerdir. Klasik çağ düşünürlerinin arasından, Platon’un sanat ve tiyatro üzerine söylediklerini geliştirip, *Poetika* isimli yapıtında, belirli bir çerçeve çizerek söyleyen ise Aristoteles olmuştur.

Aristoteles, kökleri *Poetika*’ da bulunan klasik anlatı kavramına “bütünlük” açısından yaklaşmış ve bu kavram, onun Tragedya üzerine ortaya koyduğu zamandan bu yana geçerliliğini yitirmeyen bir kavram olarak süregelmiştir. Ona göre gözün uzamında bulunan tragedya bütündür, bütünlüğe ulaşmış, sonuçlanmış bir olayın taklididir. Bütün olan şeyin ise başı, ortası ve sonu olması gerekmektedir. “Tragedyanın belirli bir uzunluğu vardır ve ayrıyeten tragedyalar kişilerin değil, aksine onların aksiyonlarının, mutluluk ve felaketi barındıran bir hayatın da taklididir” (Aristoteles, 1987: 24,27). Tragedya üzerinden yapılan bu tanımlamalarda anlatı-gerçek ilişkilerini vurgulamıştır. Anlatı, gerçeklikten farklı olarak kesin bir başa ve sona sahiptir, gerçek yaşam ise hâlihazırda akış halindedir, anlatı bu nedenle gerçeklikten ayrışır. Sinemanın anlatısı da bu yönleriyle tragedyayla benzer. Kendi gerçekliğini, yaşamın devinimiyle kurmaya çalışan sinema, gerçeği anlatma iddiası neticesinde tüm mizansen öğeleriyle gerçek hayatı taklit etme gayesi güder (Demir, 2019: 570).

Aristoteles, göstermeye dayalı öykü anlatımının temeli olan Tragedyayı açıklarken, onu oluşturan altı öğeden de bahsetmiştir. Ona göre bu öğeler; öykü başka bir deyişle mitos, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müziktir. Dil ve müzik taklit araçlarını, dekorasyon taklit tarzını ve öykü, karakterler ve düşünceler ise taklit nesnelere oluşturmaktadır (Aristoteles, 1987: 23). Bu altı öğe sinemasal anlatımın da temelini oluştursa da sinemada Aristoteles’in bahsettiği bu öğelere yenileri eklenmiş veya onun aktardığı bu

ögeler biraz daha geliştirilmiştir. Bu durum sinemanın, daha gelişkin ve daha yeni bir sanat olmasının yanında onun illüzyon ve devinim gücünden kaynaklanmaktadır. Vertov bu yönleriyle sinemayı mekanik bir göze benzetmiş ve onun gelişkinliği ile devinim gücünü “Zaman ve yer sınırlamasından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum” şeklinde dile getirmiştir (aktaran Berger, 1995: 17).

Tüm sanatların belirli bir amacı ve bu amaca ulaşma uğruna kullandığı gereçleri bulunmaktadır. Bu amaçlardan neredeyse tüm sanatlar için ortak ve en temel olan, alıcısının duyularını farklı yönlerden uyaran ve onları bir reaksiyona yönelten duygular ve mesajlar taşıyan bir sanat ürünü ortaya koymaktır. Sanatlar farklılaştığında, bu temel amaca hizmet eden gereçler de farklılaşmaktadır. “Her sanat kullandığı gerece en yakın anlatım yolunu, uygulayımını seçer” (Özön, 2008: 10). Öyle ki edebiyatta sözcükler, resimde renkler ve çizgiler, müzikte sesler kullanılmaktadır. Sinema bu gereçlerin hepsini bünyesinde barındıran çok yönlü genç bir anlatım yolu olarak sanatın temel amacına diğer sanatlar gibi hatta onların üzerinde sayılabilecek derecede katkıda bulunmuştur. Sinema bir olayın, hikâyenin anlatımını ve düşünce aktarımını devinimli şekilde bazen sesle de destekleyerek yapar. Ayrıca sinema, aynı zamanda resim ve tiyatro sanatlarının ortak getirileri olan renk, ışık, çerçeveleme gibi öğelerin yanında anlatımını edebiyatın anlatım biçiminden, ritminden faydalanarak kendi duyumuyla aktarmaktadır. Onun diğer sanat dallarıyla karışarak kendi anlatımını pekiştirmesi ve diğer sanatların konularını da kapsayarak kendine has bir şekilde anlatabilmesi bu yüzdendir.

Sinemanın, Aristoteles’in belirttiği neredeyse tüm öğelere sahip olması ve anlatımını bu öğeleri iç içe geçirerek yapması, onun etki yoğunluğunun anlaşılması bazında önemli bir husustur. Edebiyatta olduğu gibi sinema da hikâyesini anlatırken alıcısını hikâyenin içine tam manasıyla alabilmek için onu anlatısıyla özdeşleştirmenin yollarını aramakta ve bu özdeşleştirmeyi bahsi geçen taklit araçlarıyla yapmaktadır. Araçların kullanımıyla yoğunlaştırılan bu arayış, anlatımın yapılar bölünmesiyle de desteklenmektedir. Sinema sanatının hikâye anlatma işlevi, ondan daha önce ortaya çıkmış sanat dallarıyla ortak olduğundan; onun bu işlevini incelemek için Aristoteles’in hikâye anlatımı için önemli gördüğü ve özellikle tragedya üzerinden açıkladığı düğüm ve çözüm unsurları; sinemanın

anlatı yapısına da uyarlanmıştır. Bu uyarlama aynı zamanda sinemanın anlatısının yapısal özelliklerinin çözümlenmesine olanak vererek onun alıcısı üzerindeki etkisinin de analiz edilmesinde kolaylık sağlamaktadır. Her tragedyanın bir düğüm ve bir çözümden oluştuğunu söyleyen düşünür, düğümün yapıtların içerlerindeki veya dışarlarındaki olaylar silsilesinden oluştuğunu, çözümün ise bu olaylar haricindeki diğer bütün olaylar olduğunu söylemektedir (Aristoteles, 1987: 51). Buna nazaran sinemada genellikle, yine onun temellendirdiği, klasik anlatı yapısının kullanıldığı söylenebilir. Bu yapı serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm bölümlerinden oluşmaktadır (Demir, 2019: 568). Aristoteles'ten bu yana geçerli bir kavram olan klasik anlatı yapısı veyahut klasik dramatik yapı, sinemanın hikâye anlatmada yetkinliği yakalamasıyla beraber sinemacılar tarafından geliştirilip karmaşıklaştırılmış ve aynı zamanda detaylandırılmıştır. Sinemacı konusunu belirleyip bir hikâye anlatmaya karar kıldığında; hikâyenin konusunu kendi içinde özümseyip belli bir noktadan işler, geliştirir ve bir sonuca ulaştırıncaya kadar özenle seçtiği belli bir yolu izleyerek kendi tarzını ortaya koyar. Bu aşamalar yapısal olarak “konuya giriş, konunun açılması, yürüyüşü, gelişmesi; kişilerin ve bu kişilerin içinde yer aldıkları çevrenin tanıtılması; kişiler arasında ve kişiyle çevresi arasındaki ilişkiler; bu ilişkileri etkileyen çeşitli olaylar dizisi” olarak sıralanmakta, sıralamanın ise sinemacının önceden tasarladığı şekilde yapıldığı söylenmektedir. Filmin dramatik yapısını ise bu öğeler oluşturur (Özön, 2008: 120).

Diğer sanatlara göre daha yeni bir sanat ve anlatım biçimi olan sinema, anlatımında diğer sanatların etkisi altında kalmış; diğer sanatlardan faydalanmış, onlarla bazı yönlerden benzeşmiştir. Bu durum ilk sinema kuramcılarını bu etkilenmenin üzerine düşünmeye itmiştir. Sinemanın anlatımını yaparken diğer sanatlara yakınlaştığında o sanatların kanunlarına göre hareket etmesi gerektiğini öne sürülmektedir. Film senaryosunun diğer sanatlara yaklaştığında o sanatın kanunlarına göre hareket etmesi gerektiği “Bir senaryo, bir tiyatro oyunu biçiminde kurulabilir, o vakit bir oyunun kuruluşunu belirleyen kanunlara uyacaktır.” Şeklinde belirtilmektedir. Edebiyat ile yakınlaşma nazarında da “bazı durumlarda sinema romana yaklaşabilir, o vakit kuruluşu buna uygun olarak başka kanunlarla düzenlenecektir” yargısı ortaya koyulmaktadır (Pudovkin, 1966: 25). Bu durumda sinema öykü anlatmak istediğinde, dramatik yapı, ondan önceki sanatlardan olan romanlar ve tiyatro oyunlarına benzeşik bir şekilde, genel kurallara uyularak kurulur. Öykü anlatan bir filmde merkezde karakterler vardır ve öykü bu karakterler üzerinden kurulur, karakterlerin

davranışları, yaşadıkları çevre ve olayı geliştiren etmenler ile karakterlerin başlarından geçenler, içlerinde buldukları durumlar anlatılır. Bu kişiler sinemacının belirlediği bir çevrede ve yine sinemacının kanaatindeki bir toplumda yaşarlar ki bu durum karakterler ile çevre ve toplum arasında diyalektik bir ilişki yaratır. Bu eýtışimsel ilişki hikâyeyi geliştirir ve çatışma unsurunun ortaya çıkmasına, başka bir deyişle hikâyenin düğümlemesine neden olur. Çatışma ve düğümleme dramın ortaya çıkmasına, izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesine vesile olur. Kişilerin kendileriyle, birbirleriyle, çevresel etmenlerle mücadeleleri çatışmanın kurulup düğümün oluşturulmasının çeşitli yollarıdır. Çatışma unsuru, geçici olarak duraklatılabilir, yatıştırılabilir, aralıklı olarak veya hiç kesilmeden de verilebilir fakat dram mutlaka çatışma ve diyalektik ilişkiler üzerine kurulur. Filmde dramın gelişmesi ve dramatik yapı da bu ilişkilerin, bunalımların, çatışmalar ve onların yatışma ile duraklama dönemlerinin, sinemacının uygun gördüğü şekilde sıralanışından doğar. Çatışan güçler dengeye ulaştıysa yatışma ve duraklama vardır. Dengenin yerinden oynatılması, çatışmaya ve bunalımlara mahal vererek dramın esas olgusunu oluşturur. Öykülü filmler, sinemacının anlatmak istediği hikâyenin teması, izleği nazarında, bu çeşit olguların birbiri ardından sıralanışıyla oluşmuştur (Özön, 2008: 122).

1.3. Sinemada Hikâye Anlatımı

İnsanlığın gelişiminden beridir, onun doğayı gözlemleyerek onu aktarma çabasından beridir varlığını sürdüren Anlatı kavramı, “İnsanın ölümle savaş aracıdır” (Ersümer, 2013: 9). Başka bir deyişle, insan anlatılarını yeryüzüne miras olarak bıraktığında, doğadan öykündüğünü içinde özümseyip aktarabildiğinde ölümsüzlüğü yakalar. Anlatının geniş bir kapsamı vardır. İnsan var oldukça anlatının da olacağı söylenebilir. Anlatı efsanede, mitte, fabluda, manzum şiirde, öyküde, romanda, dramada, pantomimde, tabloları, sinemada, çizgi romanlarda sonsuz biçimde ve sonsuz defa ortaya çıkar (Özşener, 2016: 84).

Anlatı, birbirine mantık çerçevesinde ve zamansal olarak bağlı, birden fazla olay, durum veya deneyimin alıcısına iletimi olarak tanımlanmakta, kurmaca ve kurmaca olmayan şeklinde iki kısımda incelenebilmektedir. Umberto Eco (aktaran Ersümer, 2013) kurmaca olmayan anlatıları doğal anlatı, kurmaca olanları ise yapay anlatı olarak nitelendirmekte ve kurmaca anlatıların, hiç yaşanmamış olsalar dahi, anlatıcılarının gerçekliği yeniden oluşturma gücüyle alıcısını inandırma gayesi güttüğünü söylemektedir. Başka bir deyişle kurmaca

anlatılar, anlatıcının tasarılarıdır ve anlatıcı hayalinde tasarladığı bu anlatıları gerçeklikten her ne kadar uzak olsa dahi, akla ve mantığa sığacak çerçevede alıcıya ulaştırdığında, başarılı olmuş olur (Ersümer, 2013: 18). Sinemanın, anlatıyı edebiyatın üzerine taşıması ise alıcısına yönelttiği görsellik ve devinimle inandırıcılığı pekiştirmesi nazarında olmuştur. Bu doğrultuda; gerçeğin, yaşamın bir başlangıcı ve bitimi olmadığı, öykünün ise gerçekliğin dışında bir olay izleği ile oluşturulduğunu dile getirilmektedir (Metz, 2012: 31-32). Bir anlatının öykü olduğu, onun başı ve sonu olmasından ayırt edilebilmekte ancak burada belirtilen “son” kavramı, anlatılan olayların sonunu kapsamamaktadır. Biçimsel olarak bitmiş, diğer deyişle, yazılı bir öyküde son noktanın bulunduğu bir yapıtı nitelendirmektedir. Sinema tarafından düşünüldüğünde ise; bir filmin öyküsü net olarak nihayete ermiyorsa dahi, filmin son imgesi, o hikâyenin sonunu belirtmektedir. “Bu son imge, filmi bir son ile kapanmamış olan, akış halindeki yaşamdan ayırır” (Ersümer, 2013: 19).

Anlatının en temel biçimlerinden olan öykü, anlatı kavramının içinde yer alan doğal ve yapay anlatıları kapsayabilmektedir. Her öykünün bir anlatı, fakat her anlatının bir öykü olmadığını söylemektedir (Ersümer, 2013). Metz (2012: 33) de aynı durumu “Pek çok söylev bir öykü değildir” şeklinde değerlendirmektedir. Sinema özelinde düşünüldüğünde, sinema tarihinin ilk filmi kabul edilen “Trenin Gara Girişi” nin bir anlatı olduğu söylenebilir fakat film bir öykü değildir. Çünkü film bir olay örgüsü içermez. Öte yandan Melies’in ortaya koyduğu Aya Yolculuk bir öyküdür, edebi eserlerden fikir edindiğinden olay örgüsüne sahiptir ve fantastik unsurlar içerse de alıcısını kurmacaya inandırma amacı güder. Aya Yolculuk’ un aksine Trenin Gara Girişi “Gerçektir” ve Metz (2012: 34) gerçeğin hikâyeler anlatamadığını “Öykünün gerçekmiş gibi ya da gerçekten bir öyküymüş gibi algılanması sonucunda anlatılan şey gerçek olmayana dönüşmektedir” diyerek savunmaktadır. Gerçek “burada ve şimdi” olandır. Öykü ise, minimal düzeyde de olsa kendini “burada ve şimdiden” uzaklaştırmalıdır (Metz, 2012). Onun gerçeklikten uzaklaşmasına öykünün anlatım metotları ve anlatımda kullanılan unsurların yardımcı olduğu söylenebilmekte, alıcısının gerçeklikten alarak öykünün içine dâhil olmasını ise bu unsurların yoğunluğu ile sağlanabilmektedir.

Anlatının sinemaya girmesi, onun yalnız hareketli bir taklit olmanın ötesinde kendi öykülerini anlatmaya başlamasıyla olmuştur. Andrew (2010: 208), “Sinemaya tam bir gelişim içerisinde şans veren öyküdür” demekte, onun gelişiminin, öyküyü içine katmasıyla olduğunu vurgulamaktadır. Kracauer ve Balazs’a göre öykü anlatan filmler sinemanın estetiğinin

gelişiminde rol oynamanın yanında ekonomik bazını da oluşturmaktadır, bunun nedeni ise öykülü filmlerin sinemayı, karmaşık konulara izleyicinin katılımı temelinde yer veren bir oyuna dönüştürmesidir (aktaran Andrew, 2010: 208). Özellikle yirminci yüzyıl itibarıyla öykü anlatmayı kendine görev edinen sinema bu misyonla beraber önce bir endüstri sonrasında ise bir sanat olarak sayılmaya başlamıştır. Sinema sanatı anlatılarına, anlatımın en temel ve geleneksel yolu olan klasik dramatik yapı ile başlamıştır. Bu anlatım yapısı sinemadan çok önce, Dionysos şenliklerinde icra edilen tragedya ve yahut satir türküleriyle ortaya çıkmıştır (Bağır, 2018: 37).

Aristoteles'in Poetika' da da üzerinde durduğu dramada asıl amaç, duygusal katılımı sağlamak, başka bir deyişle izleyici hazzının bağlı olduğu öncül kavram olarak nitelendirilen katharsisi yaratmaktır. Bu durumda mimetik anlatımın ürünlerinden olan Tragedya özelinde, izleyicinin kendisini anlatı içinde bulması, temel amaçtır. İzleyici, anlatıyı deneyimlerken kendisini anlatımın merkezinde bulmalı ve anlatılan karakterlerle kendini özdeşleştirmelidir. Bu özdeşleşme ise duygu geçişleriyle olur. Bu duygu geçişi nazarında; izleyicinin bahtsız kahramanın başına gelen olaylara tanıklık ettiğinde kahramanla özdeşleşerek olayları onunla beraber korku içinde deneyimleyeceğini söylenmektedir (Büte, 2021: 27). Katharsisin temelinde özdeşleşmenin ardından arınma gelmektedir. Sinemada izleyici, özdeşleştiği karaktere, içinde bulunduğu durumlar neticesinde acıyabilir, öte yandan karakterle beraber mutlu olabilir fakat zorunlu katharsise, acıma yerini endişeye, mutluluk ise heyecana bıraktığında ulaşır ve bu sayede izleyiciye yöneltilen duygular vasıtasıyla bir arınma gerçekleşir. Anlatı içindeki karakterin yaşadığı zorlu durumlarda, alıcı da onunla beraber karakterin içinde bulunduğu duygu durumuna girerek kendi yaşamından uzaklaşır, anlatı süresince karakterin yaşamının içinde bulunur ve katharsisi yaşar (Bağır, 2018: 43,44; Erol, 2022).

Katharsisi oluşturan, arınmayı sağlayarak izleyiciyi anlatımın içinde bulunmaya zorlayan en önemli etmenlerden biri de klasik dramatik yapı olarak ortaya çıkmaktadır. Klasik anlatı yapısı olarak da söylenen ve serim, düğüm ve çözüm olmak üzere üç temel bölümden oluşan bu anlatı yapısı, ilk dramatik form sayılan tragedya vasıtasıyla ortaya çıkmış olsa da kendi devrimli hikâyelerini anlatan sinemanın da içine gömülmüş ve sıkça kullanılmıştır (Ünal, 2015: 10). Klasik dramatik yapının kullanım amacının, hikâyenin alıcısını bir an bile olsa hikâyeden kopmasının önüne geçmek olduğu düşünüldüğünde; onun beyazperdedeki

devinimli hikâyelerde, başka bir deyişle sinemada da kullanılması fikri de kaçınılmaz olmuştur. Sözün uzamından, tam manasıyla gözün uzamına geçen hikâyelerde, endüstrileşmenin ardından; sinemanın endüstrileşmesinin en yoğun olduğu Hollywood'da, klasik dramatik yapı bir şablon olarak görülmüş ve izleyiciyi sinemaya kolayca çekmek amacıyla kullanılmıştır. Öte taraftan bu yapı “İlkçağdan bu yana, Brecht’in kuramına dek tartışmasız kabul gören hâkim estetik ölçüt” olmuştur (Ersümer, 2013: 41).

Aristoteles’in kuramsal temellerinden bu yana dram sanatının özü arınma olarak görülmektedir. İzleyicinin hikâyenin içine dâhil olarak, film boyunca onun oluşturduğu evrende kalmasını özdeşleşme veyahut katharsisin sağladığı düşünüldüğünde, klasik anlatı yapısının da katharsisi pekiştirdiği de düşünülebilmektedir. Bunun bir diğer nedeni de anlatıyı alıcının mantığına uydurarak, ona inandırıcılık kazandırmaktır (Ersümer, 2013: 42). Klasik dramatik yapının unsurları ayrı ayrı detaylıca incelendiğinde bu pekiştirme daha açık görülebilmektedir.

1.3.1. Serim

Serim bölümü, genel olarak anlatının başlangıcı olarak tanımlanır, oysaki işlevi bu tanımlama kadar sığ değildir. Serim, oyunun başından sonuna kadar sürecek olan bilgi verme silsilesini kapsar ve bu minvalde bu bölümün asıl işlevi alıcının kafasında oluşacak soru işaretlerine mahal vermemek ve bunları olabildiğince gidermek olduğu söylenebilir, başka deyişle alıcıya, hikâyede kopukluklar oluşmaması için yeterli enformasyonun verilmesi, serim bölümünün ana misyonudur. Sinema özelinde, seyirci “ilk on dakika” içinde filmde hoşlanıp hoşlanmadığına” (Ünal, 2015: 137) karar verdiğinden, serim bölümünün, alıcıyı hikâyenin içine çekmekte ve karakterle özdeşleşebilmesi için çok önemli olduğu söylenebilir. Bu bölümde anlatının başında ilerideki aksiyonları destekleyen durumlar, alıcıya serilir ve özdeşleşme kurularak alıcının hikâyeye bağlanması ve ondan kopmamasının ön hazırlığı yapılır da denebilir. Bu durumlar ortak veya benzer menfaatler veyahut çatışmalar, duygusal bağlar, sadakat, intikam gibi unsurlar ve karakterler arasındaki ilişkilerle ortaya konulur. “Tipik durum, çelişkiler içeren bir durumdur. Çeşitli kişiler bu durumu farklı biçimlerde değiştirmek isterler” (Ersümer, 2013: 43). Durumları, serim bölümü içinde fantastik bir çizgi roman anlatısı üzerinden açıklamak gerekirse; Marvel’dan çıkan *Thor*’da tahtın varisi olan *Thor*, kardeşi *Loki* tarafından kandırılır ve hataya sürüklenir, hata sonucunda kral olmaya

henüz layık olmadığı gerekçesiyle babası *Odin* tarafından güçleri elinden alınarak dünyaya sürülür. Bir Türk çizgi romanı olan *Karaoğlan* serisinde ise, ailesinin öldürülmesi neticesinde başka bir aile tarafından büyütülür, ailesinin katledildiğini öğrendiğinde ise intikam yemini ederek ailesini katledenleri arar. Her iki örnekte de başkaları tarafından bir engellenme ve eyleme itilme durumu söz konusudur. *Thor*'un kral olması kardeşi *Loki* ve dolaylı yoldan babası tarafından engellenir. *Karaoğlan* ise ailesinden zoraki olarak koparılır ve intikam alma eylemine itilir. Anlatının serim bölümü olan örneklerde başkaları tarafından bir engellenme durumu söz konusudur. Anlatı başında aktarılan bu durumlarla, anlatı devamında gelişecek hadiseler üzerine izleyiciye ön bilgiler aktarılır. Öte yandan “Serim ile seyirciye oyunda yer almayan olaylar, durumlar ve ilişkilere dair bilgi verilir” (Ersümer, 2013: 43). Lakin serim bölümünde verilen bilgi yalnız olay örgüsü başlamadan önceki olay ve durumları kapsamaz, alenen gösterilmeyen fakat örgü içinde olan unsurlar da serimin bir parçası olabilmektedir. Serim süreci, devam aksiyonlarının bütünleşik, yaşayan ve dinamik bir parçasıdır ve alıcı bu süreçteki enformasyonu özümseyip olay örgüsünün içine katarak hikâyeye karışmaktadır.

1.3.2. Düğüm

İlk anlatım yollarından olan Tragedyalardan beridir sürüp gelen anlatı yapısında, orta bölüm olarak anlatının bir içinden çıkılmaz bir hal aldığı, olayların karmaşıklaşmaya başladığı bölüm anlatının düğümü olarak nitelendirilmektedir. Aristoteles, Tragedyanın yapısı üzerinden çıkarımlarda bulunduğu *Poetika* eserinde her tragedyanın, bir düğüm ve bir çözüm olmak üzere inşa edildiğini söylemektedir. Anlatıdaki iç veyahut dış olaylar düğümü, bunların dışında kalan olaylar da çözümü oluşturmakta, bu olayların düğümlenmesinde ise, tragedyanın iç olaylar zincirinde önemli bir yere sahip olan baht dönüşü (*peripetie*) ve tanınma (*anagrosis*) kavramları önemli rol oynamaktadırlar. Bu iki kavramdan özellikle “Baht Dönüşü”; tragedyadan öykünen, ondan esinlenen ve onunla paralel anlatılar kuran diğer sanatlarda da önemli bir rol oynamaktadır (Ersümer, 2013: 44). Sinema özelinde düşünüldüğünde, “Seyirci ilk on dakikada filmi sevip sevmediğine karar vermektedir” (Ersümer, 2013: 44). İlk dakikalarda zemini sağlam bir anlatı izleyiciye sunulup, düğümlerle desteklendiğinde özdeşleşme yoğunlaştırılarak, izleyicinin dramatik sürece katılımı; merak unsurunun da desteğiyle sağlanabilmektedir.

Düğüm, anlatının serim bölümündeki durağanlıktan uzaklaştığı, duygusal gerilimin tırmandığı bölüm olarak ortaya çıkmaktadır. Kahramanın serimde anlatılan engel durumu neticesinde eyleme itilmesi düğüm bölümünde ortaya çıkarak karşıt kahramanla gireceği çatışmanın zemini de bu bölümde hazırlanmaktadır. Kahraman, serim bölümünde engellenip eyleme itilmiş, düğümde ise eylemini gerçekleştirme ve engel durumunu aşma neticesinde kararlar vermektedir. Eylemleri, kararları ve engeli aşma çabası, kahramanın kendi içinde ve dışında yaşadığı çekişmelerle birleşerek henüz çözümsüz olan yeni bir sorunu doğurmuş, onu içinden çıkılması zor başka bir çıkmaza itmiştir. *Freytag Piramidi* 'nde, bu düğümler kışkırtıcı olaylar olarak nitelendirilir. Karşıt kahramanın zafer kazandığı bu bölümde, kahraman geçici bir yenilgiye uğramıştır. Bunlar ve bunlarla aynı doğrultuda giden tüm motifler, anlatının orta kısmını oluşturan düğüm noktaları oluşturmaktadır. Serim bölümünde dünyaya sürülen *Thor*, düğüm bölümünde ona yardımcı olacak yan karakterlerle tanışır, *Mjölnir* adını taşıyan çekicinin ona yakın bir yere düştüğünü öğrenince; engelleri aşıp ona ulaşma kararına varır. Kararının ardından önüne koyan engelleri aşar, fakat *Mjölnir*'i düştüğü yerden oynatamaz ve güçlerine tekrar kavuşamaz. Ardından karşıt kahraman olan Loki ile karşılaşır ve çatışma unsuru bu sayede kurulur. Örnekte görüldüğü üzere serim bölümündeki durağanlık, yerini harekete ve duygusal yoğunluğa bırakmış, ana kahraman *Thor* aldığı kararlar neticesinde daha büyük çıkmaza sürüklenmiş ve hayal kırıklığına uğramıştır. Düğüm noktaları seyircide gerilim yaratırken, düğümlerin çözülmeye başlaması “gelişim- rahatlatma-gerilim...” ve bu doğrultudaki birçok evreyi beraberinde getirerek, alıcının anlatıyla özdeşleşme yoğunluğunun artmasına vesile olmaktadır (Ersümer, 2013: 45). Kahramanın emellerinin kesinliğe varmaya başladığı bu bölümde, düğüm noktaları kahramanın önüne çıkan engeller olarak, anlatının çatışmalarını oluşturmada büyük öneme sahiptir (Ünal, 2015: 137).

1.3.3. Çatışma

Dramatik yapının önemli unsurlarından bir diğeri de çatışmadır. “Dramatik eserin sorunsal yanı ‘çatışma’larla somutlaştırılır” (Ersümer, 2013: 45). Temel izlek, diğer bir deyişle tema ise, konu, ana düşünce, çatışma unsuruyla vurgulanır, çatışmayla ortaya çıkarılarak izleyiciye sunulur (Ersümer, 2013). Aristoteles’in *Poetika*’daki bölümlenmesine göre, çatışma, düğüm bölümünün içinde; orta bölümde yoğunlaşmaktadır. Serim bölümünde izleyiciye serilerek tanıtılan karakterler, bu bölümde gerçekleştirdikleri eylemler neticesinde çatışmanın yoğunlaştırılmasıyla aksiyon çizgisine oturtulurlar. Dramatik gerilimin

oluşturulma sürecinde temel koşulun, “seyircinin ilgisi” olduğunu savunulmakta, seyircinin ilgisini körükleyen unsur ise “merak” ögesi olduğu belirtilmektedir (Ünal, 2015: 138). Bu durumda çatışmaların; alıcının ilgisini, aksiyon çizgisine oturan iyi tanıtılmış karakterlerin çatışık eylemleri neticesinde, merak unsuru yaratılarak canlı tuttuğu söylenebilir.

Dramatik anlatıda tek bir çatışma unsuru bulunmamaktadır. Anlatı, bir ana çatışma unsuru ve ona hizmet ederek besleyen birden fazla yan çatışmadan meydana gelmektedir (Ünal, 2015: 81). Temel çatışma ve yan çatışmalar ise çıkarları birbirleriyle denk düşmeyen karakterlerin başvurdukları karşıt eylemler sonucunda oluşmakta, bu eylemler de karakterler arasındaki mücadeleyi doğurmaktadır. Mücadelenin en yoğun olduğu karakterler, özellikle kahramanlar ve karşıt kahramanlardır. Mücadelenin yoğunluğu, kahraman ve karşıt kahraman arasında yeni çatışmaları ortaya çıkmasıyla sürmekte veyahut çatışmayı getiren eylemlerin ortadan kalkması ve karakterlerin emellerine ulaşmasıyla birlikte yitmektedir. Kahraman da karşıt kahraman da çatışma ortaya çıkaracak eylemlerini uygulamaları noktasında kendilerince haklı bir gerekçeye sahiptirler. Birinin diğerine üstünlük kurarak emellerine ulaşması, diğerinin kendine hak gördüğü amacına ulaşamaması manasına gelmektedir. Çatışmayı ortaya çıkaran asıl unsurun bu olduğu dile getirilmektedir (Ersümer, 2013: 45).

Piramitte tırmanışı sağlayan; alıcının duygusal katılımını sağlama neticesinde önemli bir görev üstlenen çatışmaların, her şeyden önce inandırıcı olması gerekmektedir. Bu inandırıcılık, fantastik unsurlardan oluşuyor olsa dahi, sadeliği ve gerekçelendirmeleriyle, başka bir deyişle kahramanların kendilerince zorunlu eylemleriyle kurulmalarıyla sağlanmalı, çatışmalar bu sayede soyutluktan kurtarılmalıdır. Soyutluktan kurtarılarak somutlaştırılan, sağlam bir zemine oturtulan çatışmalar alıcının, kahramanın gayesine inanarak destek çıkmasını amaç edinmeli, bu sayede alıcının anlatıya katılımını desteklemelidir. Çelişkilerin içinde bulunan karakterler, anlatı içindeki farklı kırılma noktalarına konumlandırıldıklarında, çelişkilerin nitelikli çatışmalara dönüştürülmesi, iyi gizlenmiş çelişkilerin çatışmalar olarak belirmesine vesile olacağından, çatışmaların inandırıcılığını destekleyecek ve bu sayede dönüm noktalarında alıcının karşısına beklenmedik şekilde çıkarak, onun anlatıya olan ilgisini canlı tutma açısından önem kazanacaktır (Ünal, 2015: 81-82).

Ersümer (2013: 44), amacı doğrultusunda kararlılıkla aksiyonda bulunmayan bir karakterin çatışma unsuru oluşturamayacağını savunmakta, çatışmanın “etkiye karşı tepki”

neticesinde oluştuğunu söylemektedir. Ona göre, anlatının dramatik yapısı “Dural, Atlamalı, Basamaklı ve Önceden belirtilen çatışma” olmak üzere dört temel çatışmayı içerebilmektedir (Ersümer, 2013: 45). Bu çatışma türlerinin ortak amacı ise, farklı metotlar izleseler de alıcının odağını canlı tutarak anlatıya olan ilgisinin dağılmasını önlemek, başka deyişle onu karakterlerle özdeşleştirerek anlatının içine katmaktır. Bu durumda, alıcının anlatıya katılımının yetkin bir şekilde sağlanabilmesi ve ilgisinin anlatıda yoğunlaştırılabilmesi açısından çatışmaları oluşturan çelişkilerin, yalnızca çelişki olarak kalmayıp, nitelikli bir ana çatışmaya veyahut ona bağlı olarak destekleyen yan çatışmalara dönüşmesi gerekmekte, anlatıdaki çelişkiler ancak bu şekilde değer kazanmaktadır.

1.3.3.1. Dural Çatışma

Olay örgüsü içerisinde kahramanın veya bir olayın durumunu değiştirmeyen, statik çatışmalara dural çatışma adı verilmektedir. Dural çatışma “aksiyonu ilerlemeyen, kişiler arası ilişkilerde değişime yol açmayan, var olan durumu değiştirmeyen çatışmalar” olarak tanımlanmaktadır (Ersümer, 2013: 46). Bir monolog veyahut diyalog süresince, başlangıçtakinden farklı bir duruma ulaşılmamışsa, duygu veya ilişki değişimi yaşanılmayıp, statik kalınmışsa, sahne dural çatışmaya sahiptir denmektedir.

1.3.3.2. Atlamalı Çatışma

Atlamalı çatışma aksiyonun gidişatını hızlandırmak, anlatıyı belirli bir ritme sokmak için uygulanan çatışma alt türü olarak tanımlanabilir. Atlamalı çatışmada, çatışmanın çözümünde gereksiz görülen unsurlar anlatıdan çıkarılarak, çatışmanın çözümüne yardımcı olacak unsurlar arasında seri bir geçiş oluşturulur, ancak atlamalı çatışma alıcının mantığı çerçevesinde kurulmamışsa ve bu çerçevede ilerlemiyorsa havada kalır, bu nedenle atlamalı çatışmadan önce, onu destekleyecek bir ön hazırlık evresi gereklidir (Ersümer, 2013: 46).

1.3.3.3. Basamaklı Çatışma

Bu çatışma alt türünde çatışmayı oluşturacak her şey önceden hesaplanmış ve kesin çizgilerle belirlenmiştir. Basamaklı çatışmada, anlatıyı bütün ve olabildiğince inandırıcı kılma nazarında çatışmaya etki eden her durumun başından sonuna incelendiği söylenmektedir. Belirli keskin hedeflere sahip karakterlerden oluşan basamaklı çatışmada, bu karakterler

keskin çizgilere sahiptirler ve hedeflerine ulaşmak için kararlılıkla ilerlerler. Bu doğrultuda oluşturulmuş karakterlerin kararlı eylemleri neticesinde ise basamaklı çatışma ortaya çıkar. Karakterin çatışma basamağın başındaki ruh hali ve davranışları, karakter çatışmadaki basamağın sonuna ötelendiğinde çok daha farklıdır. Yaşadıkları durumlar neticesinde birbirlerini yanlış anlayan ve düşman olan iki karakteri ele aldığımızda, bu karakterlerin karşılaşması sonucunda bir çatışmaya oluşturulur. Karakterler diyalogları ve eylemleri neticesinde sistematik olarak birbirlerini yanlış anladıkları kanısına varırlar. Çatışmanın sonunda birbirlerine nefret besleyen karakterler, çatışmanın sonunda birbirlerine sarılarak çözüme ulaşırlar (Ersümer, 2013: 46). Basamaklı çatışmaya örnek olarak *Star Wars Bölüm: V İmparatorun Yükselişinde*, kademeli olarak *Darth Vader* karakterine nefret besleyen *Luke Skywalker* ve *Darth Vader* karakterleri bir çatışmaya girerler, çatışmanın başında *Luke Skywalker* karakterinin *Darth Vader*'i öldürme amacıyla hareket ettiği görülmektedir. *Darth Vader* 'in *Luke Skywalker*'ın babası olduğunu açıklamasının ardından yoğun mücadele durağanlaşır, *Luke*' un nefreti hayal kırıklığına dönüşür, içlerinden herhangi biri mücadeleyi kaybetmese de basamaklı çatışma sona ulaşıp çözülmüş olur.

1.3.3.4. Önceden Belirtilen Çatışma

Önceden belirtilen çatışmanın, asıl çatışmanın ön hazırlığı olduğu söylenebilir. Daha büyük bir çatışma için zemin hazırlanan bu çatışma türünde, bundan sonra gelecek olan daha büyük çatışma alıcıya hissettirilir. Küçük çatışmanın ilerleyen bölümde daha büyük bir çatışmaya dönüşeceği alenen gösterilmese de ima edilir. "Olayların gidişi ile bu küçük çatışma büyür önceden belirtilen çatışma uyarınca büyük dönüşüm gerçekleşir" (Ersümer, 2013: 47). Dramatik gerilimin oluşturulma sürecindeki temel koşulun "merak" olduğunu söylenmektedir (Ünal, 2015: 138). Bu durumda, büyük çatışma öncesi verilen daha küçük ölçekli çatışmayla alıcının merak unsuru tetiklenir, büyük çatışmanın nasıl gerçekleşeceği hususunda kendini olacak olayların dramatik sürecinin içinde bulur. Önceden belirtilen çatışmada ana çatışmanın nasıl kurulacağı açısından bir belirsizlik yaratıldığından alıcının ilgisi yoğunlaştırılır, bu yoğunlaştırma olaylar içinde bir tekinsizlik oluşturur ve özdeşleşmenin yoğunluğu sağlanmaya çalışılır.

1.3.4. Doruk Nokta

Doruk nokta, anlatıda merak ile gerilimin tırmandığı ve zirveye ulaştığı nokta olarak nitelendirilmektedir. Dramatik yapıya sahip bir anlatıda, alıcı daima “bir şeyler olacak” beklentisinde tutulmalı, dramatik gerilim süreci de giderek artan bir doğru izlemelidir. Tırmanış bir zirveye doğru olacağından, olayların gelişimi neticesinde ortaya çıkan zirve gerilim, diğer bir deyişle doruk nokta da genellikle anlatının nihayete erdirilmesinden hemen önce konumlandırılmaktadır (Ünal, 2015: 138). *Peripetie* olarak tanımlanan yazgı dönüşümü de doruk noktaya yakın bir konumda veyahut doruk noktada gerçekleşmektedir. *Darth Vader*'ın *Luke Skywalker*'ın babası olduğunun ortaya çıkması, *Tarkan*'ın ölümüne dövuştüğü kişinin kardeşi *Tan* olduğunu anlaması da anlatının zirvesinde veyahut zirve noktasında yakın bir yerde konumlandırılmış baht dönüşü örneklerindedir.

Klasik anlatı yapısına sahip her anlatıda, duyguların zirveye ulaştığı bir doruk nokta bulunur. Anlatıların kahramanlarının, içinde buldukları maceralarda en fazla gerilip, gerilimi oluşturan olayların en fazla keskinleştiği ana, doruk veyahut kulminasyon denmektedir. Anlatıda krize mahal veren olayların en güçlüleri de bu noktada gerçekleşmektedir ancak bu nokta her zaman bir anlatının en heyecanlı bölümü olmak zorunda değildir. Öte yandan doruk nokta her zaman bir değişim ve dönüş barındırmaktadır. Karakterin dönüşümüne bu noktada rastlanır veyahut olaylardaki bu değişim de bu noktada gözlemlenir. Doruk noktası “kahramanın amacına ulaşip ulaşamayacağına belli olduğu an” olarak belirtilmektedir (Ersümer, 2013: 48).

1.3.5. Çözüm

Çözüm bölümü, anlatının çözüldüğü, sonuçlandırıldığı bölüm olarak belirtilebilir. Aristoteles, çözüm bölümünü yazgı dönüşünden sonra, anlatının sonuna kadar olan bölüm olarak tanımlamaktadır (Aristoteles, 1987). *Freytag Piramidine* göre ise bu bölüm, çözümden sonuca kadar olan, artık gerilimin yükselmediği, anlatının durağanlaşarak nihayete erdiği doğrusal bölümdür. Anlatıda arınma, diğer bir deyişle katharsis, çözümün varlığına dayanmakta ve bu bölümde sağlanmaktadır. Dramatik yoğunluğun oldukça fazla olduğu bu bölümde arınma neticesinde duygu değişimleri meydana gelir ve alıcının aklındaki soru işaretleri giderilir. Anlatı boyunca vurgulanan çelişmelerin sonu getirilir ancak bu

sonlandırma da anlatının gidişatına göre, olay örgüsünde bir bütünlüğe ulaştırılması veya ulaştırılmaması açısından “açık” ve “kapalı” biçim olarak belirtilmektedir. Tek düze eylemlerin bulunduğu, yanılısamayı en yoğun biçimde yaratmanın en efektif yolu “Kapalı biçim” olarak tanımlanır. Kapalı biçim, dramının illüzyon yaratma neticesinde duygusal katılımı sağlamanın en etkili yolu olarak da belirtilebilir. Alıcı bu biçimde, dramının sihri kendine kaptırarak anlatı boyunca bir yanılısama yaşar.

Klasik dramatik anlatı bir bütün olarak şimşeğin çakışına da benzetilmektedir. Bunun nedeni anlatının öncelikle bir dengesizlikle kurulmasıdır. Pozitif ve negatif yüklü bulutlar birbirine yaklaşır ki Foss (2016: 165) bu pozitif ve negatif yüklü bulutları çatışma olarak nitelendirir. Bu bulutların çarpışması çatışmanın koşullarıyla şiddetlenerek fırtınayı başlatır. Fırtınanın başlaması ise asıl çatışmanın gerçekleşmesidir. Çatışma doruğa ulaştığında pozitif ve negatif yüklü bulutlar enerji boşaltımında bulunur, bu boşaltım çatışmanın sona ermesini tanımlamaktadır. Enerji boşaltımı sonrasında kalan pozitif ve negatif yüklü bulutlar, anlatının arzulandığı veyahut istenmediği şekilde sonlanmasını nitelemektedir (Foss, 2016).



Şekil 1.1. Freytag Piramidi

İlk film gösteriminde veya daha sonrasında endüstrileşmesi ve tecimselleşmesiyle olsun, izleyicisini çeşitli duygu durumları içine çeken sinema daha çok duygusal katılım veya katharsis temelinde duran bir sanattır. İzleyici, ona sunulan filmi seyrederken heyecan, korku, hüznün, sevinç ve daha örneği verilebilecek birçok duyguyu dışı vurarak filme duygusal bir katılım sağlamaktadır. Sinema tarihinin ilk filmi kabul edilen *Tren'in Gara Girişi*, yalnızca bir trenin kameraya doğru hareketini gösterse dahi Lumiere kardeşlerin bile hiç ummadığı bir

durumu ortaya ıkarmış ve izleyicilerini dehşete düşürerek korkutmayı başarabilmiştir. *Trenin Gara Giriş*i filminden sekiz sene sonra Edwin S. Porter'ın ortaya koyduğu *Büyük Tren Soygunu (Great Train Robbery)* filminde bu sefer bilinçli olarak kovboyun izleyicileri hedef alıyormuşçasına onlara doğru silahını ateşlemesi de seyircinin filmin içine katılımını sağlayarak onlarda yine korku duygusunu yaratabilmiştir. Bu durumda özdeşleme ve katılımının, sinemanın hikâyeler anlatmaya başlamadan önce tekinsizlik, korku, bilinmezlik ve heyecan üzerine kurulu olduğu, hikâyelerin gelişmesiyle ve sinemada yetkin anlatıların ortaya çıkmasıyla yani başka bir deyişle onun popülerleşerek bir endüstriye dönüşmesinin ardından farklı tekniklerle bilinçli olarak yoğunlaştırıldığı söylenebilmektedir (Abisel, 1995: 137).

Sinemanın diğer sanatlardan etkilenip, onların anlatılarına ortak olmasının bir sebebi de onun bir endüstri olup, popüleritesini bu şekilde korumaya çalışması olarak söylenebilir. Önce edebiyatta, sonrasında çizgi romanlarda, özdeşleşmeyi sağlayıp, okuyucusunu içine alarak arınmaya ulaşmasını pekiştiren klasik dramatik yapı kullanılmış, anlatı bu şekilde geliştirilmiştir. Aynı amaç temelinde hareket eden sinema da popülerliğini ve izlenirliğini garantilemek için, hâlihazırda kendini kanıtlamış metinlerden beslenerek anlatısını oluşturmakta, metni kendi ortamına, kendi doğasında özümseyerek, görselliği ve devinimi kullanarak aktarmaktadır.

1.4. Propp'a Göre Anlatı

Propp olağanüstü anlatıları ele aldığı “Masalın Biçimbilimi” isimli yapıtında masalların oluşturucu bölümlerinin ayırt edici öncüllerini, masalların betimlemesini yaparak açıklamaya çalışmıştır. Açıklamayı yaparken ise belirli örnekler kullanmayı seçmiş ve bu örnekleri karşılaştırmıştır. Onun sabit kalan veyahut değişen değerleri saptamaya yönelik olan bu örnekleri ise şu şekildedir (Propp, 2020: 23):

- a. Kral, bir yiğide, bir kartal verir. Kartal yiğidi başka bir krallığa götürür.*
- b. Büyükbaba, Suçenko'ya bir at verir. At, Suçenko'yu başka bir krallığa götürür.*
- c. Bir büyücü, Ivan'a bir kayık verir. Kayık İvan'ı başka bir krallığa götürür.*
- d. Kraliçe, Ivan'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar İvan'ı başka bir krallığa götürür.*

Örneklerin daha da çeşitlenebileceğini söylenmektedir. Örneklerde isimler, unsurlar, simgeler, kahramanların özel nitelikleri değişmekte öte yandan kişilerin eylemleri ve işlevlerinde bir değişme söz konusu olmamaktadır. Öte yandan bir işlevin gerçekleştirildiği yol da değişime uğrayabilmekte, fakat yol her ne kadar değişime uğramış olsa da çıkış kapıları aynı kalmaktadır. Bunun nedeni ise işlevin masal için değişmez bir değer olmasıdır. Masalların analizinde önemli olan yegâne unsur “kişilerin ne yaptıklarını bilmektir”. Karakterin kim olduğu, neticeye nasıl ulaştığı gibi diğer tüm sorular ise ikinci dereceden sorulardır. (Propp, 2020, : 23)

Masallarda kullanılan ve işlevden sonra gelen arketip unsurları ise, yedi farklı biçimde ortaya çıkmaktadır (Propp, 2020):

- Kahraman
- Bağışçı/Yardımcı
- Saldırgan/Düşman
- Prenses
- Gönderici
- Düzenbaz/Düzmece Kahraman

Masalın en önemli ögesi olan, arketipleri de içeren işlevler, masalların temel bölümlerini oluşturmakta ve bu nedenle anlatıda ayırt edilmesi gereken ögeler arasında başı çekmektedir. Propp, bu ayırt etme işlemini gerçekleştirirken öncelikle dört ayrı önermeden bahsetmektedir. Bu önermeler (Propp, 2020: 24-26):

a. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilse gerçekleştirilirsin, masalın sürekli ögeleri, kişilerin işlevleridir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.

b. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.

c. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.

d. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı tipe bağlanırlar.

İlk önerme, masal anlatısında karakterlerin işlevlerinin ne denli mühim olduğunu nitelemekte, işlevlerin anlatıyı oluşturan temel bölümler olduğunu savunmaktadır. İkinci önerme ise anlatıda bulunan bu işlevlerin sonsuz olmadığını belirtmektedir. Propp (2020: 24) bu önerme özelinde işlevlerin ne şekilde ve ne tür kümeleneyeceği sorusunu sormaktadır. Ona göre işlevlerin düzeni tesadüfi değildir. Olaylar düzeni nasıl kendi yasalarına sahipse, yazınsal anlatı da buna benzer yasalara sahiptir ve bu durumda masalın da kendine ait yasalara sahip olması kaçınılmaz olacak ve bu düzen masala sınırlı bir özgürlük alanı verecektir. Üçüncü temel önerme için; işlevlerin, özellikle folklorik anlatılarda aynı dizilişlere sahip olduğunu söylemek olasıdır. Folklor dışı yapay anlatılar bu savı karşılamamaktadır. Diğer bir deyişle folklorla ait olmayıp, sonradan üretilen yapay anlatılarda işlevlerin dizilişlerinin her zaman aynı olması beklenmez. İşlevlerin kümelendirilmesi neticesinde ise “önce bütün masalarda bütün işlevlerin yer almadığını bilmek gerekir” yargısı ortaya koyulmaktadır (Propp: 24-25). Fakat bu durum işlevlerin dizilişiyle ilgili herhangi bir yasayı farklılaştırmamaktadır. Başka bir deyişle bazı işlevlerin bulunmaması, öteki işlevlerin dizilişini etkisi altında bırakmamaktadır. İşlevlerin ayırt edilmesi işleminden sonra ise, aynı işlevleri taşıyan masal anlatıları rahatlıkla kümelendirilebilir. Aynı işlevlere sahip bu masallar “aynı tip” masallar olarak değerlendirilebilir. Propp, dördüncü ve son önermesinde ise tüm olağanüstü masalların yapısal olarak aynı tipe bağlandığını söylemektedir. Bilinen tüm işlevler ise birbirleriyle çelişmeden, bir tutarsızlık ortaya çıkarmadan mantıklı bir örgüde, tek bir eksen çerçevesinde süregelirler (Propp, 2020: 25-26).

1.4.1. İşlevler ve Eylemler

Anlatıda kişilerin, kahramanların veyahut karşıt kahramanların işlevleri; aynı ekseninde bir döngü içerisindedir. Bu döngü neticesinde kurulan masalsı anlatıda çeşitli dinamikler bulunmakta; bu dinamikler birbirlerini besleyerek anlatıyı oluşturmaktadır. Kişiler, mekanlar veyahut olaylar değişikliğe uğratılsa da gidişat, işlevler ve eylemlerin büyük bir değişikliğe uğraması söz konusu olmamaktadır. Propp bu işlevleri sembollerle belirtmeyi seçerek, anlatının işlevler yönünden analizini kolay kılmaya çalışmıştır (Propp, 2020). Bu işlevlerden işlevleri açıklayıcı mevcut örnekler de kullanılarak bir tablo oluşturulabilmektedir:

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020)

İşlevler	Tanım	Sembol	Açıklama/Örnek
I. Aileden biri evden uzaklaşır.	<i>Uzaklaşma</i>	β	Yetişkin ve sorumlu aile fertlerinin, kimi zaman da genç bireylerin evden uzaklaşması veya zoraki olarak uzaklaştırılması. / <i>Babanın Ticaret yapma sebebiyle evi terk etmesi/ Ailenin köy baskınında öldürülmesi</i>
II. Kahraman yasakla karşılaşır.	<i>Yasaklama</i>	γ	<i>Kahraman herhangi bir yasakla karşılaşır. /Kahramanın bulunduğu yerden uzaklaşması engellenir, kahraman zoraki olarak alıkoyularak bir yere hapsedilir veyahut yasağın bir öğüt ile yumuşatılarak meşru zemine oturtulması sonucunda, eylemde bulunmaktan çekinir.</i>
III. Kahraman yasağı çiğner.	<i>Yasağı Çiğneme</i>	δ	<i>Yasağın çiğnenme biçimleri, yasaklama biçimleriyle özdeştir. Bu aşamada karşıt kahraman veyahut kötülük kaynağı ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan karşıt kahramanın rolü, kahramanın ailesinin veyahut eşrafının huzurunu bozmak, kötülükleri neticesinde bir üzüntü durumu oluşturmaktır. Saldırgan ister sessizce ister belli ederek olsun bu bölümde hikâyeye bir şekilde dahil olmuştur. / Kuzeyden gelen ejderha Cüce Krallığının dibindeki Dale şehri yakıp kül eder ve sonrasında cüce krallığının olduğu Erebor'a saldırır. Cüce kralı Thorin, konseyin yasaklamalarına ve ejderha Smaug'un öldürücülüğüne rağmen, dağı ejderhadan kurtarmaya karar verir ve yoldaşlarıyla yola çıkar (Tolkien, Hobbit, 2007).</i>
IV. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.	<i>Soruşturma</i>	ϵ	<i>Saldırgan, düşman veyahut karşıt kahraman, soruşturmayı, anlatıdaki evren veyahut kahraman için değerli olan bir şeyi tanımlamak için yapar. Değerli unsurun yerini, soruşturma neticesinde bilgi edinerek yapmaktadır. Bazı durumlarda soruşturmanın araya giren diğer karakterler tarafından da yürütülebileceğini söylenmektedir (Propp, 2020). / Azog, cücelerin izini sürmek için gözcü orklara görev verir (Jackson, 2012)./ Kahramanın yakalanması için başına ödül koyulur. Düşman, kahramandan veyahut kahramanın yakınlarından bilgi edinebilmek için kahramanın ya da kahraman tarafından tanınan birinin kılığına girer. /Kötü ana, sihirli aynaya, kendisinden güzeli olup olmadığını sorar.</i>
V. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgiler edinir.	<i>Bilgi Toplama</i>	ζ	<i>Karşıt kahraman, soruşturmasının neticesine ulaşır. Sorularına hemen bir yanıt edinir. / "Kötü ana, her ne kadar üvey kıızıyla ilgili doğrudan doğruya bir soru sormasa da ayna ona yanıt verir. "Güzelsin kuşkusuz, ama uyuyan ormanda, yiğitlerin yanında yaşayan bir üvey kızın var senin, o senden de güzel" (Propp, 2020: 32).</i>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>VI. Saldırgan, kurbanını ya da onun servetini elde etmek için düzenbazlığa başvurur.</p>	<p><i>Aldatma</i></p>	<p>η</p>	<p><i>Düşman/Saldırgan/Karşıt kahraman, kahramanı, kahramanın değerli gördüğü şeyleri veya servetini elde etmek için kılık değiştirir. / Ejderha, altın bir keçiyeye dönüşür. / Kötü kalpli yaşlı cadı, kahramanı kandırmak için çekici bir kadına dönüşür. Bu dönüşümün ardından ise eylemleriyle, sözleriyle veya kahraman için önem arz eden objeleri ona hediye ederek kahramanı etkisi altında bırakmaya çalışır. / Kötü kalpli cadı, kahramanın zihnini bulanıklaştırmak için ona sihirli bir madalyon verir. / Taç giyme töreninde, kralın asıl varisine zehirli kaftan hediye edilir.</i></p>
<p>VII. Kurban kandırılır ve zoraki olarak hasmının emellerine hizmet eder.</p>	<p><i>Suçta katılma</i></p>	<p>θ</p>	<p><i>Kahraman, karşıt kahraman tarafından kandırılır. Ona inanır ve ona karşı kullanılan arzu nesnesine karşı koyamaz. "Yasaklar nasıl her zaman çiğneniyorsa, aldatıcı öneriler de tersine, her zaman kabul edilir ve yerine getirilir (Propp, 2020: 33)" / Kahraman, kendisine karşı kullanılan büyüülü araçlara reaksiyon gösterir. Büyüülü araçlar onu uyutur, zehirler, yaralar veyahut aklının kontrolünü ele geçirir.</i></p>
<p>VIII. Saldırgan aileden birine zarar verir.</p>	<p><i>Kötülük</i></p>	<p>A</p>	<p><i>Saldırgan tarafından bir aile üyesi veya kahramanın yakını musibete uğratılır. Bu işlevdeki musibet unsurları çeşitlenebilmekte ve kültürlerarası farklılıklar da gösterebilmektedir. / Ejderhanın prensesi kaçırması. / Büyüülü objeyi kaçırması/ Yardımcının yok edilmesi/ Saldırganın yakını büyüleyerek zapt etmesi.</i></p>
<p>VIII-a. Aileden birinin bir eksikliği vardır; eksikliği gidermek ister.</p>	<p><i>Eksiklik</i></p>	<p>α</p>	<p><i>Propp bu olguların güçlükle sınıflandırılabilceğini dile getirmektedir. Bu unsurların eksikliğin tanınmasının bulunduğu biçimler, farklılık göstermektedir. / Sevgilinin eksikliği/ Savaş aracının eksikliği/ Hükümdarlık sembolünün eksikliği. Propp, bu kısımda tüm masalların, zorunlu bir eksiklik barındırmayacağını da belirtmektedir (2020).</i></p>
<p>IX. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, buyruk veya dilekle kahramana başvurulur, kahraman gönderilir veyahut gitmekte serbest bırakılır.</p>	<p><i>Aracılık/ Geçiş Anı</i></p>	<p>B</p>	<p><i>Kahramanın varlığı, bu işlevle beraber ortaya çıkmaktadır. Eksiklik, kahramanın çağırılmasını zoraki kılar. Kahraman çağırılır ve eksikliğin giderilmesi için ondan yardım talebinde bulunulur. Propp (2020) bu işlevin daha ayrıntılı bir çözümlemeyle birçok oluşturu işlevi de beraberinde getireceğini savunmaktadır. Bu kısımda, kahramanın yolculuğunun serilmesinin birçok farklı unsuru bulunmaktadır.</i> B1-Yardım çağrısı yapılır ve kahraman çağrı sonucunda yola koyulur. B2-Kahraman buyruk veyahut rica sonrasında hemen yola gönderilir. B3- Kahraman yolculuk kararına kendisi karar vererek, bir buyruk veya rica olmaksızın yola koyulur.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>IX. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, buyruk veya dilekle kahramana başvurulur, kahraman gönderilir veyahut gitmekte serbest bırakılır.</p>	<p><i>Aracılık/ Geçiş Anı</i></p>	<p>B</p>	<p>B4- Kahraman felaket haberinin yayılması neticesinde yola çıkmaya karar verir. Bu yolculuk, musibet ve felaketin kaynağını aramaya yönelik bir yolculuk olarak da düşünülebilmektedir.</p> <p>B5- Kahraman kovulur ve zoraki olarak evinden uzaklara götürülür. Evini terk etmeye mecbur bırakılır. Zorunlu bir yolculuğa çıkar.</p> <p>B6- Ölüm cezasına çarptırılmış veya mahkûm edilmiş kahraman gizlice salıverilir, kurtarılır. Kahramanın. Özgürlüğünün bedeli yolculuktur. Kurtuluşu sonrasında zorunlu bir yolculuk başlar.</p>
<p>X. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.</p>	<p><i>Karşıt Eylemin Başlangıcı</i></p>	<p>C</p>	<p>Kahraman çağrısı, bu işlevle pekiştirilir. Kahraman çağrıya cevap vererek yolculuğu kabul etmiş olur. Bu işleve her masalda rastlanmamaktadır. Propp (2020), bunun nedenini, kahramanın yol kararını halihazırda almış olmasına bağlamaktadır.</p>
<p>XI. Kahraman evini, yurdunu terk eder.</p>	<p><i>Gidiş</i></p>	<p>↑</p>	<p>Propp bu uzaklaşma β sembolü ile belirtilen geçici uzaklaşmadan farklı olduğunu söylemektedir. İşlevde, arayıcı kahraman ile kurban kahraman arasında da farklılıklar bulunmaktadır. Arayıcı kahramanın amacı, sorgulama ve keşfetme üzerinedir. Kurban kahraman ise amaçsız yola çıkar, her türlü serüvene atılır ve onun için asıl amaç yola koyulmaktır. Onun maceralarını yol belirlemektedir. Kahraman, hâlihazırda ayrılmış birini arıyorsa, arayıcı olarak nitelendirilir ve bu amaçta evden iki kişinin ayrıldığı dile getirilir. Evden ayrılan iki kişiden, yalnızca kahramanın yolu; olay örgüsünü oluşturan, geliştiren yol olarak ortaya çıkmaktadır. Öte yandan bir genç kız evden zoraki olarak uzaklaştırılarak yola koyulmaya zorlanmışsa, kurban kahraman olarak nitelendirilmektedir. Diğer bir kahraman onu aramaya çıkmadığı için de olay örgüsünü zorunlu bir yolda olan kurban kahramanın yaşadığı olaylar oluşturmaktadır. Bu durumda ↑ işaretiyle gösterilen işlevin arayıcı kahramandan bağımsız olduğu söylenebilmektedir.</p>
<p>XII. Kahraman büyümlü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgu durumu veyahut saldırı ile karşı karşıya kalır.</p>	<p><i>Bağışçının İlk İşlevi</i></p>	<p>D</p>	<p>Kahraman bu bölümde, kendisine yardımcı olacak bir yardımcıyı, objeyi, sınanması karşılığında edinmektedir. Bu işlevde, bir tritagonist, bir yardımcı hayvan, amaca hizmet edecek veya hikâyenin sonucunu etkileyecek bir obje hikâyeye katılabilmektedir. Bu unsurlar kahramanın karşılaştığı birden fazla farklı eylem neticesinde edinilebilmektedir. Propp (2020) bu işlevin dinamiklerini çeşitlendirmektedir. Bu dinamiklerin arasından önem arz edenler şu şekilde sıralanabilmektedir:</p> <p>D1) Kahraman sorguya çekilir, yolculuktaki eylemlerinin erdemi sorgulanır.</p> <p>D2) Zorlu bir sınava tabi tutulur, hizmetlerinin veya sınavın ödülü olarak edinir.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XII. Kahraman büyümlü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınaama, sorgu durumu veyahut saldırı ile karşı karşıya kalır.</p>	<p><i>Bağışçının İlk İşlevi</i></p>	<p>D</p>	<p>D3) Ölmek üzere olan biri ya da ölmüş biri, kahramandan yardım talep eder. D4) Esir edilmiş kişi, kahramanın yardımını talep eder. D5) Kahramandan aman dilenir. D6) Edinilen obje karşılığında, objenin paylaşılması hususunda ihtilafta olan kişiler kahramanın adaletini talep eder. D7) Kahramandan başka çeşitli taleplerde bulunulur. D8) Kahraman objeyi edinme sırasında saldırıyla karşılaşır, yok edilmeye çalışılır. D9) Düşman yaratık kahramanla mücadeleye girer. Kahraman objeyi bir mücadele karşılığında edinir. D11) Kahraman objeyi takas karşılığında edinir. / Harry Potter, ayna tarafından sınanır ve felsefe taşıını edinir. / Arthur Merlin tarafından sınanır, layık görülür ve sihirli kılıcı kayadan çekip çıkarır. / Thor, sürgün yolculuğunda erdem kazanır ve çekici Mjöllnir'i tekrar edinir. / Herkül Nemea Aslanını mağlup edip, onun postunu edinir. Jack, eşeğini sihirli fasulyelerle takas eder.</p>
<p>XIII. Kahraman sonradan kendisine bağışta bulunacak bağışçının eylemlerini sorgular ve tepki gösterir.</p>	<p><i>Kahramanın Tepkisi</i></p>	<p>E</p>	<p>Propp, bu tepkinin, farklı olay varyasyonları neticesinde olumlu veya olumsuz olabileceğini söylemektedir. Bu varyasyonlar: E1) Kahraman sınaama neticesinde başarılı olur veya olamaz. E2) Kahraman, bağışçının selamına olumlu veya olumsuz yanıt verir. E3) Kahraman, merhuma isteği neticesinde yardımda bulunur veya bulunmaz. E4) Kahraman, esiri özgürlüğüne kavuşturur. Bağışçıdan bu yolla edinimini sağlar. E5) Kahraman, kendisinden yardım uman hayvanı kurtarır. E6) Kahraman, ihtilaf içinde olan kişileri aldatarak veyahut adaletli bir kararda bulunarak mutabık kalmalarını sağlar. E7) Kahraman ya talep neticesinde ya da talep olmaksızın yardımda bulunur. E8) Kahraman, karşıt kahramanın eylemini tersine çevirip, ona yönelterek, taarruzu savuşturur. E9) Kahraman, düşman yaratığı alt eder veya edemez. E10) Kahraman takası kabul eder, takas karşılığı aldığı eşyayı bağışçıya karşı kullanır. Bu işlevdeki varyantların, D işleviyle bağıntılı olduğu söylenebilmektedir. Kahraman, bağışçıya olan tepkilerin çeşitlenmesi doğrultusunda, farklı yollardan giderek edinmeyi gerçekleştirir veya gerçekleştirmez.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XIV. Büyülü nesne kahramana bahşedilir.</p>	<p><i>Büyülü Nesnenin Alınması</i></p>	<p>F</p>	<p><i>Bu işlevde kahramana bahşedilen büyüülü nesnelere çok çeşitli biçimlerde olabilmekte ve farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir. Kahramana yardımcı nesnelere bir hayvan, efsunlu bir müzik aleti veya bir silah, kahramanın işini kolaylaştıracak büyüülü bir yetenek veya büyüülü bir muska olabilmektedir. Nesnelere kahramana aktarılma durumları ise şu şekilde sıralanabilmektedir:</i></p> <p>F1) Nesne doğrudan kahramana bahşedilir. (Propp, 2020) bu tür aktarımların ödüllendirme niteliğindedir Kahramanın tepkisi olumsuzsa, nesnenin aktarımı gerçekleşmeyebilmekte hatta yerini ciddi bir cezaya da bırakabilmektedir.</p> <p>F2) Nesne, kahramana belirtilen yerdedir. Bu aktarımda bir rehber söz konusudur.</p> <p>F3) Nesne, talep üzerine üretilir.</p> <p>F4) Nesne satılır ve satın alınır.</p> <p>F5) Nesne, kahraman tarafından tesadüfen edinilir.</p> <p>F6) Nesne, kendi kendine belirir.</p> <p>F7) Nesne, içilerek veya yenerek elde edilir.</p> <p>F8) Nesne, çalınarak elde edilir.</p> <p>F9) Kişiler, kendiliğinden kahramanın himayesi altına girer.</p> <p>D işlevinin varyantları ile F işlevinin varyantlarının organik bir biçimde birbirlerine bağlı olduğu söylenebilmektedir. Bu durumda D işlevinin her bir varyantı F işlevinin hazırlayıcısı olduğu diğer bir varyantıyla eşleştirilebilmektedir. Bu eşleştirmede E işlevinin varyantı da denkleme katılarak bu işlevlerin bir bütün halinde DEF şeklinde okunabilmelerine olanak tanımaktadır. Propp bu durumu "D1 E1 F1" örnekleriyle açıklamaktadır. "Baba Yaga Kahramana, Kısırak sürüsünü otlatmasını buyurur. Kahraman ikinci bir iş üstlenir, bu işi yerine getirir ve bir at elde eder" (Propp, 2020: 49).</p>
<p>XV. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır/Kahraman ana kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir.</p>	<p><i>İki Krallık arasında Yolculuk/ Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk/ Varış</i></p>	<p>G</p>	<p><i>Kahraman tarafından arzulanan nesne başka bir krallıktadır. Krallık ise çok uzakta, çok yüksekte veyahut çok derinde olabilmektedir. Ulaşım araçları ise yüksekteki veya derinlerdeki krallıklara yolculuk neticesinde farklılaşabilmektedir.</i></p> <p>G1) Kahraman bir at veya kuş gibi yardımcı hayvanları sürerek, kendisi kuş gibi uçarak, uçan gemi, halı gibi objeler yardımıyla veya cin, dev gibi mitolojik yaratıkların yardımıyla gökyüzünde yolculuk eder.</p> <p>G2) Kahraman yine yardımcı hayvanlarla, objelerle veya kendisine yardım edilerek karada ve suda yolculuk eder.</p> <p>G3-4) Kahraman bir rehber ile yolculuk eder. Kahramana kılavuzluk eden unsurlar farklılık gösterebilmektedir.</p> <p>G5) Kahraman, bir merdiven, bir geçit, bir portal gibi hareketsiz ulaşım araçlarını kullanarak varmak istediği yere gider.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XV. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır/Kahraman ana kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir.</p>	<p><i>İki Krallık arasında Yolculuk/ Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk/V arış</i></p>	<p>G</p>	<p>G6) Kahraman iz sürerek, kılavuz unsurların ona yol göstermesi sonucunda varmak istediği yere gider. Propp (2020: 52) kendi bütüncesi nazarında kahramanın yaptığı başka bir yolculuk biçiminin olmadığını söylemektedir. Ona göre yolculuk, her zaman özel bir işlev olarak bulunmadığı gibi aynı zamanda ↑ işlevine bağımlı haldedir. Bazı durumlarda kahraman kılavuz eşliğinde uzun bir yola çıkmadan da hedefine ulaşabilmektedir. Bu durumda G işlevinin ↑ işlevinin organik bir uzantısı olduğu da söylenebilmektedir.</p>
<p>XVI. Kahraman ve düşman bir çatışmada karşı karşıya gelir.</p>	<p><i>Çatışma</i></p>	<p>H</p>	<p>Bu çatışma biçimini, kahramanla başışçı arasında yaşanan çatışma biçiminden ayrı tutmak gerekmektedir. Bunun nedeni iki ayrı çatışmanın, sonuçları neticesinde farklılaşmasıdır. Kahraman, bir çatışma sonucunda, arayışına yardımcı olacak bir nesneyi ediniyorsa, bunun bir D durumu olduğu söylenebilmektedir. Öte yandan H işlevinde bu durum söz konusu değildir. H işlevi nihai bir çatışmadır. Kahraman, çatışmasını zaferle bitireceği, arayışını nihayete erdireceği bir çatışmaya girdiğinde bunun H işlevi olduğu söylenebilmektedir.</p> <p>Kahraman ile karşıt kahramanın mücadelesi çeşitlilik gösterebilmektedir.</p> <p>1) Kahraman ile düşman açık alanda dövüşürler. / Obi Wan Kenobi ile Anakin Skywalker, Mufasar gezegeninde dövüşürler.</p> <p>2) Kahraman ile karşıt kahraman, yarışır. Propp bu biçime daha çok gülmece masallarda rastlandığını belirtmekte, bunun nedenini de bu tür masallarda gerçek bir çatışmaya nadiren yer verilmesine bağlamaktadır.</p> <p>3-4) Kahraman ile saldırgan değerli bir şey üzerine bahse girer veya kâğıt oyunu oynar. / Qui Gon Jin, Anakin üzerine, gemisini ortaya koyarak bahis oynar. Bahiste karşıt kahramanın kahramanı yanıltma çabası veya hile yapması da olasıdır.</p>
<p>XVII. Kahraman özel bir simge edinir.</p>	<p><i>Özel İşaret</i></p>	<p>I</p>	<p>Kahraman. Çatışma neticesinde bir yara alır veya efsunlanarak özel bir simge edinir.</p> <p>1) İlk unsurdaki simge kahramanın bedenine işlenmektedir. Frodo Baggins, dokuzlar (Nazgul) tarafından saldırıya uğrar, morgul bıçağıyla bıçaklanır. Aldığı yaranın izini hayatı boyunca taşımak zorundadır. Prenses, kahramanın bedenine onu koruması için özel gücünü kullanarak bir simge işler.</p> <p>2) İkinci unsurdaki kahraman simgeyi bir obje vesilesiyle edinmektedir.</p> <p>Ayrılan her iki biçim, kahramanın yara alıp, yarasının efsunlu bir nesneyle iyileştirilmesi neticesinde füzyona uğrar ve birlikte okunur.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XIX. Baştaki kötülük veyahut eksiklik giderilir.</p>	<p><i>Giderme</i></p>	<p>K</p>	<p>Bu zafer çeşitli biçimlerde edinilebilmektedir. I. Saldırgan/Düşman açık alanda yapılan çatışmada yenilir. II. Saldırgan/Düşman, bir müsabakada mağlup edilir. III. Saldırganla kahraman bahse girer (genel olarak bir kâğıt oyunuyla), saldırgan mağlup edilir. IV. Saldırgan/Düşman, ölçümde mağlup edilir. Bu ölçüm, güç, fiziksel özellikler, büyü gücü ve bu doğrultudaki birçok unsuru içerebilmektedir. V. Saldırgan/Düşman çatışma olmadan, gizlice mağlup edilir ve öldürülür. VI. Saldırgan, bir obje, efsun veyahut dua ile aniden püskürtülür. Bu işlevde zafer olumsuz bir biçimde de gelmektedir. Birden fazla kahraman çatışmaya girmişlerse, general gizlenir, diğer kahraman zaferi edinir.</p>
<p>XIX. Baştaki kötülük veyahut eksiklik giderilir.</p>	<p><i>Giderme</i></p>	<p>K</p>	<p>Propp bu işlevin çatışmanın en yoğun olduğu anda, anlatımın düğümlendiği noktada kötülük ve eksiklik ile beraber bütünleştiğini söylemektedir. Masal/anlatı, yapısal olarak bu işlev ortaya çıktığında tepe noktasındadır. Bu işlevi oluşturan çok sayıda unsur bulunmaktadır: K1) Kahramanın bulmak istediği nesne zoraki olarak veya sinsilikle kaçırlır. K1a) Kaçırma işlevi kimi zaman birden fazla kişi tarafından, kişinin kaçırma eyleminde bulunacak kişiyi zorlaması, mecbur kalması ve tehdit etmesi üzerine gerçekleştirilebilmektedir. K2) Aranan nesne, arayış sürecinde birçok farklı kimsenin eline geçer. Bu alt eylem, bir dizi halinde birden fazla başarısızlık veyahut kaçma girişimi neticesinde gerçekleşebilmektedir. K3) Arayısta olan nesne, çekicilik sayesinde edinilir. Kahramanın özelliklerine ve karizmasına dayanan bu biçimin K1 varyantına çok yakın olduğu söylenmektedir. Bunun nedeni Biçimin alt türünü, bir takas eylemi tarafından da oluşturulabilir olmasıdır (Propp, 2020). K4) Aranan nesne, önceki diğer olaylarla bağlantılı olarak, onların bir sonucu olarak edinilir. Bu edim olay örgüsüne eklenmiş bir şekilde, neden-sonuç ilişkisi bağlamında ortaya çıkmaktadır. Edimin, önceki diğer işlevlerle de bağlantılı olduğu savunulabilmektedir. Yüzüklerin Efendisi serisinde Saruman mağlup edilir ve Palantir taşı edinilir. Palantirin edinilmesi, Sarumanın bir çatışmada mağlup edilmesinin bir sonucudur. Gri Gandalf, zaman ötesi kozmik bir edinim neticesinde Ak Gandalf'a dönüşür. Gri Gandalf'ın ölümden kurtulup, Ak Gandalf'a dönüşümü Morgotlu Balrog'u mağlup etmesinin bir sonucudur (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi: İki Kule, 2021: 116-117).</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XIX. Baştaki kötülük veyahut eksiklik giderilir.</p>	<p><i>Giderme</i></p>	<p>K</p>	<p>K5) Aranan nesne, bir efsun veyahut diğer bir efsunlu nesne kullanılarak hemen edinilir.</p> <p>K6) Efsunlu bir nesne, kahramana zenginlik vaat eder ve onu zenginleştirir. Eksiklik olarak nitelenen fakirlik durumu ortadan kaldırılır.</p> <p>K7) Nesnenin arayışı bir av sonucunda sonlandırılır. Bu olgu nesnenin kahramana uğrattığı tahribat neticesinde, nesnenin avlanmasıyla ortaya çıkmaktadır.</p> <p>K8) Efsunla şekil değiştirmiş/değiştirilmiş kişi, eski haline dönüşür. A8'deki işlevin bu işleyle denk düştüğü söylenebilmektedir. A8 işlevinde kahraman/karşıt kahraman/kişi efsunlanarak dönüştürülür. Efsunlanmış olan kişi/kahraman, efsunun bozulması veyahut yeni bir efsunlanmayla önceden olduğu hale geri döner. Yürüyen Şato'da, Hiçlik cadısı tarafından efsunlanarak yaşlı bir kadına dönüşen Sophie, Howl'a olan aşkı kanıtlayıp, fedakâr davranmasıyla üzerindeki büyüü kaldırdı.</p> <p>K9) Ölmüş olan kahraman/kişi dirilir/diriltir. Kahraman ölüm/yaşam suyu kullanılarak hayata yeniden döndürülür. Batman, Lazarus çukuruna sokularak diriltir. Pinokyo, orman perisi tarafından efsunlanarak diriltir.</p> <p>K9a) Diriltme durumu zoraki olarak da gerçekleştirilebilmektedir. Kahraman veyahut kahramanın yakınları, diriltmenin gerçekleştirilebilmesi için ahkoyulabilmektedir. Bu durum K9 işlevi için özel bir alttür olarak K9a ile belirtilmektedir.</p> <p>K10) Esir kahraman veyahut kahramana yardımcı unsur tarafından, kahramanın yakarışı/talebi kurtarılır. Bu alt işleve nesnenin eylemi söz konusu değildir. Alt işlev, düğümü oluşturan kötülüğün kahraman tarafından bizzat veya yardımcı unsur tarafından dolaylı olarak giderilmesi söz konusudur.</p> <p>K11) Kahraman tarafından arayışta olan nesnenin edinimi bu işlev varyasyonunda büyüü nesnenin edinimi ile aynı şekilde gerçekleşmektedir. Bu edinimin de kendi içinde doğrudan edinim, dolaylı edinim olarak gösterilmesi söz konusudur:</p> <p>KF1) Doğrudan aktarma KF1 ile belirtilmektedir. Bu durumda kahraman nesneyi satın alır, aranan nesne kahramana sunulur, diğer deyişle kahraman aktif bir aracı olmadan nesneyi edinmektedir. Büyücü Gri Gandalf, dağın gizli girişinin anahtarını Thorin'e sunar (Tolkien, Hobbit, 2007).</p> <p>KF2) Kahramana nesneyi bulması için nesnenin yerinin belirtilmesi ise, dolaylı aktarma olarak KF2 şeklinde gösterilmektedir. Bu biçimde kahraman dolaylı olarak, kendine bildirilmesi veyahut bir harita yardımıyla nesnenin edinimi sağlayabilmektedir. Durin varisi Thorin Meşekalkan, harita vasıtasıyla Arken Taşının içinde bulunduğu Yalnız Dağ'ın gizli girişinin yerini öğrenir (Tolkien, Hobbit, 2007).</p>
--	-----------------------	-----------------	--

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XX. Kahraman geri döner.</p>	<p><i>Geri Dönüş</i></p>	<p>↓</p>	<p><i>Kahramanın geri dönüşü işlevi, genel olarak G işaretiyle gösterilen varış işleviyle aynı biçimde vuku bulmaktadır. Öte yandan Geri dönüşün varış eyleminden ayrıştığı nokta, işlevi izleyen özel bir biçimin ayırt edilmesinin gerekli olmayışıdır. Yola koyulma anının hemen ardından geri dönüş ve varış eylemini kesiştiren, bu eylemleri gerçekleştirmeye yardımcı at ve kartal gibi bir büyümlü nesne belirlemektedir fakat geri dönüş eylemi özelinde her zaman bu büyümlü nesnenin ortaya çıkışına ihtiyaç yoktur. Geri dönüş aniden olmakta ve kimi zaman bir kaçış şekline de bürünebilmektedir (Propp, 2020: 56).</i></p>
<p>XXI. Kahraman izlenir.</p>	<p><i>İzleme</i></p>	<p>Pr</p>	<p><i>Kahraman, masaldaki/anlatıdaki bir unsur tarafından izlenir, izi sürülür. Bu işlevde de çeşitli biçimler ortaya çıkmaktadır:</i> Pr1) Kahramanı takip eden unsur, kahramanın peşinde uçarak onu yakalamaya/alt etmeye çalışır. Pr2) Kahramanı izleyen unsur, kahramandan suçluyu talep eder veyahut kahramanı suçlu ilan ederek onun peşi sıra izleyen gönderir. Bu alt biçim uçmayla bağlı olduğu için, Pr1 alt biçimiyle bağlılık göstermektedir. Pr3) Kahramanı izleyen unsur, kahramanın peşindeyken dönüşüme uğrar, peşi sıra birçok hayvana dönüşür. Bu alt biçimde bazen uçmaya bağlı olabilmektedir. Pr4) İzleyen unsur, kahraman için bir arzu nesnesine dönüşerek kahramanın önüne çıkar ve onu cezbetmeye çalışır. Pr5) İzleyen unsur, kahramanı edinerek onu tüketmeye çalışır. Pr6) İzleyen, tüketme olmaksızın kahramana suikast düzenler veya onu doğrudan öldürmeye çalışır. Pr7) İzleyen, kahramanın gizlendiği yerin üzerine çıkar, sığınağını yok etmeye/ kahramanın üzerine yıkmaya çalışır.</p>
<p>XXII. Kahramanın yardımına koşulur.</p>	<p><i>Yardım</i></p>	<p>Rs</p>	<p><i>Bu işlevde, masaldaki unsurlar çeşitli yollarla kahramanın yardımına koşmaktadırlar.</i> Rs1) Kahraman, ona yardımcı olunmasıyla gökyüzüne çıkarılır/kaçırılır. Rs2) Kahraman, kendisini izleyenler unsurları durdurmak için yollarına engeller koyar. Rs3) Kahraman kendisini tanınmaz hale getirecek bir dönüşüm geçirerek izleyenlerden kurtulmaya çalışır. Bu alt biçimde yardımcı bir dönüşüm efsunu mevcuttur. Rs4-5) Kahraman izleyenlerden kaçarken saklanmayı tercih eder. İç içe geçmiş ve birlikte okunabilen bu alt biçimlerde onu saklayacak birinin veya bir sığınağın yardımına başvurur. Rs6) Kahraman hayvana veya sıradan bir nesneye dönüşerek izleyenlerden kurtulmaya çalışır, bu alt biçimde de Rs3 alt biçiminde olduğu gibi efsunlu bir dönüşüm gerçekleşmektedir. Bu alt biçimde önem arz eden nokta, dönüşüm unsurudur. Rs3'de belirtilen kaçma eylemine her zaman rastlanmayabilmektedir.</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XXII. Kahramanın yardımına koşulur.</p>	<p>Yardım</p>	<p>Rs</p>	<p>Rs7) Kahraman, arzu nesnesinin/cezbedici unsurun değişik biçimlerine bürünerek, onun etkisinden kurtulmaya çalışır, ona karşı direnç gösterir. Rs8-9) Kahraman, onu öldürüp tüketmek isteyen izleyene karşı direnir, onu mağlup eder, öldürür. İzleyeni öldüreceği esnada kahramanın yardımına koşulur. Rs10) Kahraman, izleyen tarafından başına yıkılacak olan sığınaktan kaçır, kurtulur ve başka bir sığınağa geçiş yapar. Çoğu masalın kahramanın izleyenleri atlatmasından sonra nihayete erdiği söylenmektedir (Propp, 2020). Kahraman izleyenleri atlatmasının ardından yurduna döner, genç kadın yoldaşıyla evlenir fakat anlatı her zaman bu doğrultuda ilerlememektedir (Propp, 2020: 58). Masal bu şekilde ilerleyip nihayete ermediğinde, kahramanın başına yeni felaketler gelmekte, yeni izleyen unsurlarla mücadele etmek zorunda kalmakta, bulması gereken yeni nesnelere ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla anlatı yeni bölümlere ayrılarak yeni işlevlere gebe kalmaktadır. Kötülük unsuru değiştirilip yinelenerek anlatıya bir düğüm daha atılmakta ve düğümün çözüm süreci yinelenen işlevlerle veya başka işlevlerin ortaya çıkmasıyla sürdürülmektedir. Bu durum anlatının devam niteliğinde olan başka bir anlatının ortaya çıkmasına vesile olmakta ve merak unsurunu yinelemektedir.</p>
<p>XXIII. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner veyahut başka diyarlara gider.</p>	<p>Kimliğini Gizleyerek Gelme</p>	<p>O</p>	<p>Bu işlev iki biçime ayrılmaktadır: O1) Kahraman evine/yurduna döner. Yurdundaki bir zanaatkarın hizmetine girer. O2) Kahraman yurduna dönmez/dönüşü zoraki engellenir veya yurtsuz kalır. O vakit başka bir krallığa gider ve kralın hizmetine girerek çalışmaya başlar. İki alt biçimde de bazı anlatılarda yalnızca varış olayı söz konusu olmaktadır.</p>
<p>XXIV. Düzmece bir kahraman aslı olmayan iddialar ortaya atar.</p>	<p>Asılsız İddialar</p>	<p>L</p>	<p>Bu işlev O işlevinin gidişatı neticesinde ayrılmaktadır. Kahraman yurduna dönerse, genellikle bir yakını (erkek kardeşi) veya tanıdığı biri tarafından hedef haline getirilir ve asılsız iddiaların odağında tutulur. Yurduna dönemeyip, başka bir krallığa giderse, krala yakın kişiler; bir general veya saka, kahraman hakkında şüphe duyarak, kralı kahramana karşı asılsız savlarla kışkırtır.</p>
<p>XXV. Kahramana zorlu bir iş önerilir.</p>	<p>Zorlu İş</p>	<p>M</p>	<p>Propp bu işlevin, masalın en ilgi çekici bölümünü oluşturduğu belirtmektedir. Bu kısımda kahramana önerilen çok sayıda farklı zorlu iş bulunmaktadır. Propp bu zorlu işlerin çelişkili olduğunu ve bu nedenle her birinin özel simgeyle belirtilmesi gerektiğini öne sürmektedir. İşlevler tablonun bu kısmında M ile belirtilen işlev sembolünün yanına alfabetik sırayla küçük harflerin eklenmesiyle gösterilmiştir:</p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XXV. Kahramana zorlu bir iş önerilir.</p>	<p>Zorlu İş</p>	<p>M</p>	<p><i>Ma) Yeme ve İçme Sınaması Mb) Ateş Sınaması Mc) Bilmece Sınaması Md) Seçme Sınaması Me) Bulunamayacak biçimde saklanmak Mf) Prensesi penceresindeyken öpmek Mg) Giriş kapısının üstünden atlamak Mh) Güç, ustalık, cesaret sınaması Mi) Sabır Sınaması Mj) Bir şeyi getirme veya üretme zorunluluğu Mk) Üretme Sınaması MI) Bunların harici başka sınamalar (Propp, 2020: 61)</i></p>
<p>XXVI. Zorlu iş yerine getirilir.</p>	<p>Zorlu İş Yerine Getirme</p>	<p>N, °N</p>	<p><i>Zorlu işin/işlerin yerine getirilmesi işlevi, sınanma biçimlerinin uygulanması ve kahramanın başarıya ulaşmasıyla denk düşmektedir. Sınanma, zorlu görevin gerçekleştirilmesinden önce de gerçekleşebilmektedir. Bu durumda işlev sembolü °N şeklinde belirtilebilir. Bu işlevin hemen ardından Ω sembolü ile belirtilen tanı(n)ma işlevi gelmektedir. Bunun nedeni, kahramanın güç işi yerine getirmesinin ardından halkça tanınır hale gelmesidir.</i></p>
<p>XXVII. Kahraman, halkça tanınır hale gelir.</p>	<p>Tanı(n)ma</p>	<p>Ω</p>	<p><i>Kahraman, zorlu işi yerine getirerek sınanmanın ardından yara izi, büyümlü bir işaret veya efsunlu bir obje edinerek tanınır hale gelebilmektedir. Kahramanın tanınırlığı yalnız bunlara da bağlı değildir. Kahraman, zorlu bir görevi yerine getirdiği için de tanınır hale gelebilmektedir. Propp bu biçimin ortaya çıkışının “hemen hemen her zaman” kahramanın önceki kimliğini arkasında bırakarak geldiği durumlarda ortaya çıktığını söylemektedir. Kahramanın önceden tanınmış bir yiğit olduğu, zorlu işi yerine getirmesinin ardından ortaya çıkmaktadır. Kahramanın tanı(n)ma işlevinin ortaya çıkışı yalnız bununla da sınırlı değildir. Kahraman, uzun bir ayrılık sürecinin ardından da yakınları tarafından hemen de tanınabilmektedir. Bu durumda etkili unsurlar, kahramanın en yakınları olan, anne, baba, kahramanın çocukları, eşi, sevgilisi, erkek ve kız kardeşler, olarak ortaya çıkmaktadır (Propp, 2020).</i></p>
<p>XVIII. Düzmece kahramanın, saldırganın veyahut karşıt kahramanın gerçek kimliği açığa çıkar.</p>	<p>Ortaya Çıkarma</p>	<p>Ex</p>	<p><i>Kahramanın başarıyla sınanmasının ardından, onun hakkında asılsız savlar öne süren düzmece kahramanın gerçek kimliği ifşa olmaktadır. Ortaya çıkarma işlevi bu bağlamda önceden belirtilen M, N, °N, Ω işlevleriyle bağlılık göstermektedir. Düzenbaz kahramanın kimliği bazen kahramanın başardığı fakat düzenbazın başarısız olduğu, diğer bir deyişle sınanma neticesinde başarısız olduğu durumlarda ortaya çıkmaktadır.</i></p>

Tablo 1.1. Propp'un Belirttiği İşlevler, Tanımları, Sembolleri ve Açıklama Örnekleri (Propp, 2020) (devamı)

<p>XXIX. Kahraman yeni bir görünüm kazanır.</p>	<p><i>Biçim Değiştirme/ Başkalaşma</i></p>	<p>T</p>	<p><i>Kahraman çeşitli alt biçimlerle biçim değiştirip başkalaşabilmektedir, bu kısımdaki başkalaşma pozitif niteliktedir:</i></p> <p>T1) Kahraman, yardımcısının onun üzerinde bir efsun veya iksir kullanmasının ardından yeni bir görünüm elde ederek başkalaşım geçirir.</p> <p>T2) Kahraman, dillere destan bir saray inşa eder veya önceden dillere destan olmuş bir saraya yerleşerek başkalaşır.</p> <p>T3) Kahraman, yeni kıyafetler edinip bunları giyerek başkalaşır.</p> <p>T4) Propp'a göre bu işlev genellikle gülmecelerde görülmekte ve yanlış anlaşılmalara vesile olmaktadır. Buradaki başkalaşım, kahramanın kılığı nedeniyle yanlış anlaşılması neticesinde unvan kazanmasıyla gerçekleşmektedir.</p>
<p>XXX. Düzmece kahraman, düşman, saldırgan ya da karşıt kahraman cezalandırılır.</p>	<p><i>Cezalandırma</i></p>	<p>U</p>	<p><i>Asıl kimliği ortaya çıkmış düzmece karşıt kahraman, kahraman tarafından mağlup edilerek cezalandırılır. Düzenbaz genellikle bir silahla öldürülerek veya doğrudan yok edilerek, idam edilerek veya intihar ederek cezalandırmaya uğratılır. Bazı durumlarda düzenbazın canı bağışlanabilmektedir. Bu durum cezalandırma işlevinin negatifini oluşturacağından -U sembolüyle gösterilmektedir. Bu işlevde cezalandırılan düzenbaz genellikle yalnızca ikinci çatışmanın ortaya çıkmasına neden olan kötücül karakterdir. İlk çatışmaya neden olan karşıt kahraman, izlenme durumunun olmadığı, ikinci düğüm noktasının ortaya çıkmadığı anlatılarda doğrudan cezalandırılmaktadır.</i></p>
<p>XXXI. Kahraman evlenir ve hükümdar olur.</p>	<p><i>Evlenme</i></p>	<p>ω</p>	<p><i>Kahraman bu işlevde mutlu sona ulaşır, evlenir ve hükümdar olur. Bu işlev birçok alt biçimi bünyesinde barındırmaktadır:</i></p> <p>ω1) Kahraman, eşini ve eşine bağlı hükümdarlığı bir olarak elde eder. Önce vahiht da olabilir ve hükümdar babanın ölmesinin ardından kral olarak tahta geçer. (ω%)</p> <p>ω2) Kahraman evlenir, karısı soylu olmadığı için evlilik hükümdarlığı veya vasiliği getirmez. (ω°)</p> <p>ω3) Kahraman evlilik olmaksızın yalnızca tahta çıkar ve hükümdar olur. (ω∞)</p> <p>ω4) Anlatı yeni bir kötülük durumunun ortaya çıkmasıyla düğümlenirse, kahraman sevgilisine yalnızca döneceğine ve kavuşacaklarına dair evlilik sözü verir. (ω')</p> <p>ω5) Karşıt durum, kahramanın ortadan kaybolan eşinin arayışının son bulmasıyla, evliliğin yinelenmesiyle oluşur. (ω²)</p> <p>ω6) Kahraman her zaman evlilik ve mutlak hükümdarlıkla değil, bazen parayla veya başka bir biçimde de ödüllendirilebilir. (ω³)</p>

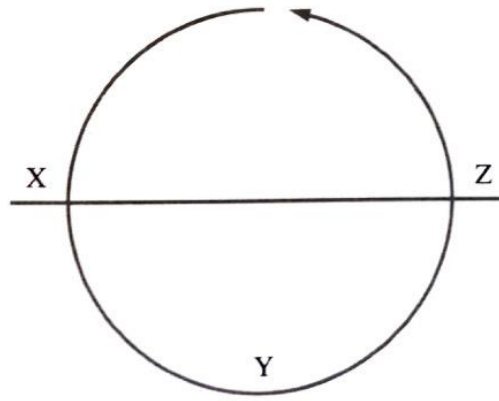
Propp'un işlev sınıflandırması ile bu işlevlerin tanımlamaları ve onları pekiştiren örnekler göz önünde bulundurulduğunda ek olarak bu işlevler sinemadaki klasik dramatik yapıya göre incelendiğinde; β , γ , δ , ϵ , ζ , η , θ , **A**, α , **B**, **C** sembolleriyle nitelenen her bir işlev, çeşitli varyasyonlarıyla serim bölümünde, kısıktıcı olay niteliğinde veyahut aksiyonun yükselme sürecinde izleyici karşısına çıkmaktadır. \uparrow Sembolü ile düğümlenmeye ve doruk noktaya tırmanmaya başlayan anlatı, kahramanın erginleşme ve çatışmayı çözmek için koyulduğu yolculuğunda başvurduğu, **D**, **E**, **F**, **G** sembolleriyle gösterilen işlev ve eylemlerle devam etmektedir. **H** sembolüyle belirtilen işlevde ise kahraman ve karşıt kahraman, kötülüğün nedeni olan canavar karşı karşıya gelir. Bu noktadan sonra çözülmeye doğru giden hikâyede kahraman **I** sembolüyle belirtilen özel bir sembol, bir yara, muska veyahut efsunlanma sonucunda vücudunda kalacak olan bir işaret edinebilir veyahut bu işareti edinmeden direkt olarak **J** işaretiyle belirtilen işlevi yaşayarak düşmanlarına karşı galip gelebilir. Hikâyenin tırmandığı noktada **K** işlevi ortaya çıkmaktadır. **K** işlevini pekiştiren öncül işlevlerden biri, kahraman çağrısı olarak da nitelendirilebilen **B** işlevidir. **B** işlevinin önemini, çağrıya cevap verme işlevini niteleyen **C** işlevi pekiştirmektedir. Kahramanın çağırılması ve çağrıya cevap vermesiyle yol serilmekte ve yolculuk başlamakta, **K** işleviyle tepe noktaya tırmanmakta ve yoğunlaşmaktadır.

J ve anlatının düğüm noktasındaki **K** işlevini gerçekleştiren kahraman ya \downarrow işaretiyle belirtilen işlevle hikâyenin sonuna ulaşır, ya da ülkesine döndüğünde beklenmedik bir dönüş neticesinde yeni işlevlerle karşılaşarak **Pr**, **Rs**, **O**, **L**, **M** ile belirtilen işlevlerin kullanımlarıyla yeni düğümlerin ardı sıra yeni bir hasım edinerek, zorlu yeni bir dizi görev olarak farklı biçimlerde sınanır ya da bir yolculuğa çıkar. Yolculuğa çıksın veya çıkmasın, sınanmanın başarıya ulaşması **N** ve $^{\circ}\mathbf{N}$ sembolleri ile gösterilir. Sınanmanın başarılmasının ardından kötülük neticesinde oluşan yeni düğümün çözülmeye uğratılması, yeni başka işlevlerin ortaya çıkmasıyla sağlanmaktadır. Anlatının nihayete ulaştırılmasında rol oynayan ve genellikle birbiriyle bağıntılı olan bu işlevler Ω , **Ex**, **T**, **U**, ω sembolleriyle gösterilmektedir. Bu semboller, yeni çatışma unsurunu oluşturan kötücül düzenbaz kahramanın asıl kimliğinin ortaya çıkması, yenilgiye uğratılması, cezalandırılması ve kahramanın mutlu sona ulaşmasını, nihayetinde kahramanın yolculuğunun bitişini nitelemektedir. Masal bu işlevlerin gelişiminin ardından başka bir kırılmaya uğratılmadan bitirilebilmektedir.

Propp'un (2020: 65), masalların incelenmesi üzerine sınırlı olarak belirttiği işlevler, ardı sıra gelip birbirlerini tamamlamakta, bir bütün oluşturmaktadırlar. Her bir işlev bir önceki işlevin mantıksal ve estetik bir gerekliliğidir. İşlevler kendi içlerinde bir bütünü oluşturduklarından bir bulmacanın parçaları gibidir ve hiçbiri bir diğerini dışarda bırakmamaktadır. Bazı işlevler bütüncül olarak diğerleriyle birleşip kümelenerek anlatı bütünlüğüne, mantık ve estetiğine hizmet etmektedir. Propp'un ortaya koyduğu işlevler, masalların bağlılıklarının incelenmesi ve bütünü oluşturan parçaların mantık ve estetiğinin saptanması ile anlatının gelişiminin ortaya çıkarılması açısından önemli olduğu söylenebilmektedir.

1.4.2. Propp'tan Campbell'a: Kahramanın Yolculuğu

Propp'un belirlediği otuz bir adet işlev, her ne kadar hâlihazırda kullanılan evrensel kahraman hikâyeleriyle benzeşme gösterse de Rus halk anlatıları ve masallarındaki kahramanları kapsamaktadır. Yolculuk çizelgesi değişmese de Rus folklorik anlatılarını kapsama aldığı için; Propp'un kahramanı merkeze alan anlatıları incelemek üzere ortaya koyduğu işlevler ile tümevarıma ulaşmak için incelediği örneklerin belirli bir çerçeveye sıkıştığı belirtilebilir. Öte yandan ondan sonra ortaya konan eserlere ve erginleşme yolculuğunun kendi folklorik halk hikâyelerinden ve kültürel unsurlarından edindiği, anlatıyı geliştiren unsurların incelenmesi açısından önemli olduğu söylenebilmektedir. Propp'tan sonra, onun kullandığı işlevleri daha evrensel ve onun çerçevesini aşkın bir bakış açısıyla inceleyerek, Kahraman arketipi ve erginleşme yolculuğunu açıklamaya çalışan Campbell, Propp'un bağlılığını kırmış ve işlevlerini tam manasıyla bir erginleşme yolculuğuna uyarlamıştır. Onun yolculuk unsurlarına bakışı Propp'un ortaya koyduğu otuz bir adet işlev ile klasik anlatı yapısı ve yol kapsamındaki edimleri bütünleştiren bir yapıdadır. İşlev özellikleri ve onları belirten sembolleri ise, Kahramanın çıktığı sonsuz yolculuktaki her bir edimin içine karıştırılarak genişletilebilmektedir. Kahramanın yolculuğunun yapısı her anlatıda birbirine benzese de unsurların her birinin ayrı folklorik unsurlar ve tecrübelerle bağlı olarak farklılaşabildiğinin saptanması için kullanılabilir.



Şekil 1.2. Campbell'ın İşlev Döngüsü (Campbell, 2017: 35)

X işaretiyle belirtilen işlevlere bütünsel olarak yaklaşıldığında bu işlevin bir başlangıç, diğer bir deyişle Propp'un belirttiği serim işlevlerinin bütünsel bir hali olduğu görülebilmektedir. Campbell **X** sembolünü "Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp olağanüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler" (Campbell, 2017: 35) şeklinde nitelemektedir. Dönüşün ikinci diğer bir deyişle merkezinde bulunan **Y** sembolünün, Propp'un belirttiği gelişme, çatışma ve düğüm noktalarını oluşturan işlevleri kapsadığı söylenebilmektedir. Bu sembol "Burada masalsı güçlerle karşılaşılır ve kesin bir zaferle geri döner" (Campbell, 2017) şeklinde belirtilmektedir. Döngünün son sembolü ise, zaferin ardından yeni çatışmalar ve düğümler yaratan işlevlerle benzeşmektedir. Bu işlev ise "kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner" şeklinde belirtilmektedir. Bu işlevin ardından döngü kahramanın çıkacağı yeni bir yolculuğa doğru hareket eder. **X**, **Y** ve **Z** tekrarlanır ve kahramanın sonsuz yolculuğunun döngüsü, bu şekilde ortaya çıkar.

Propp'un işlevlerini kapsayan ve geliştirerek daha evrensel bir çizgiye oturtan Campbell'ın "Kahramanın Yolculuğu" nun evrelerinin, anlatıda kahramanın başından geçeneri, karşılaşılan işlevlerin bütüne indirgeyerek anlaşılır kılması açısından önemli olduğu söylenebilmektedir. Monomit olarak belirtilen bu evrelerin her biri, Propp'un incelediği işlevleri bütünsel olarak kapsama alarak ve bütüncül olarak düşünülebilmesine olanak tanımaktadır. Bu nedenle işlevler ve evreler birbirleriyle kesiştirilerek sunulabilmektedir. Yolculuğun evreleri *Yola Koyulma*, diğer bir deyişle anlatının serim bölümü "*Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi veya Kabulü, Doğaüstü Yardım, İlk Eşiğin Aşılması, Balinanın Karni*" unsurlarıyla ortaya çıkmaktadır. Bölümün bu evrelerinde

kahraman yolculuğunun çağrısını edinmekte, karşısına çıkan ilk eşiği aşmakta ve yolla beraber erginleşmesinin ilk adımlarını atmaktadır. Macera veya mitin en sevilen bölümü olarak nitelendirilen ve gelişme bölümüne denk düşecek çatışma unsurlarını barındıran ikinci bölüm ise *Erginleme* olarak söylenmektedir. Bu bölümde “*Sınavlar Yolu, Tanrıçayla Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın, Babanın Gönlünü Alma, Tanrılaştırma, Nihai Ödül*” unsurlarını içeren erginleşme yolculuğun evreleriyle karşılaşılmaktadır. Anlatının Çözüm bölümü ise, Kahramanın “Dönüş” yoluna tekabül etmektedir. Bu bölümde “*Dönüşün Reddedilişi, Büyülü Kaçış, Dışarıdan Gelen Kurtuluş, Dönüş Eşiğinin Aşılması, İki Dünyanın Ustası ve Yaşama Özgürlüğü*” unsurlarını içeren evrelerle kahraman yolculuğunu nihayete erdirir; başka bir kötülüğün neden olduğu eksikliği gidermek veya başka bir çağrı olarak yeniden yola koyulur (Campbell, 2017).

Campbell (2017)’in ortaya koyduğu monomit kuramının evrelerinin, Propp (2020)’un masalı oluşturan işlevleriyle iç içe geçmiş halde olduğu söylenebilmektedir. Kahramanın yolculuğunda, erginleşmeyi gerçekleştirirken masalda karşılaştığı işlevler ile macera ve mitlerde karşılaştığı ve geçirmesi zoraki olan evrelerinden Maceraya çağrı, bir eksikliğin giderilmesi ve eksikliğin ancak kahraman ile giderilebileceğinin anlaşılması üzerine yapılan bir çağrıdır. Bu kısımdaki çağrı, doğrudan bir çağrı olmak zorunda değildir. Propp’un bahsettiği “Aileden birinin eksikliği” de çağrıyı niteleyebilmektedir. Kahraman, bir biçimde çağrılması neticesinde erginleşme yolculuğunun aşamalarını yaşamaktadır. Öte yandan çağrının reddi de söz konusu olabilmektedir. Campbell’a göre, çağrının reddi bir dizi felakete neden olarak anlatıyı olumsuzla çevirmektedir. Bu durum Propp’a (2020) göre felaketin yayılması neticesinde ortaya çıkmaktadır. Propp’un işlevlerinde önce olumsuzluk baş gösterir ve sonra kahramana başvurulur. Kahraman yine de çağrıyı reddedebilmektedir. Kahramanın yola koyularak maceraya atılma durumu bu işlevler ile işlevin alt biçimlerinde ortaya çıkmaktadır.

Çağrı reddedilmediğinde Kahraman çıktığı yolculuğun hemen başında olağanüstü bir yardım almaktadır. Bu yardım, kahramanın aşması gereken ilk engelde onu tılsımlarla veya Propp’un deyimiyle çeşitli efsunlar ve efsunlu objelerle ortaya çıkmaktadır. Bu doğaüstü yardım ve koruma, Campbell’a göre ufak tefek bir kadın tarafından, Propp’a göre ise kahraman bu yardımı kahramana eşlik eden bir tritogonistten, efsunlu bir objeden genel olarak sına ve sınamanın birçok alt biçimi neticesinde veya ona hedefi doğrultusunda yol

gösterecek bir rehberden edinilir. Campbell'ın evreleri ve Propp'un işlevleri yine bu doğrultuda kesişmektedir.

Kahraman yardımı edindikten sonra, *ilk eşiğin muhafızıyla* karşılaşana kadar ilerlemektedir. Propp'tan ziyade Campbell'ın evrelerinin, işlevleri kendi içinde özümsemiş olduğu ve bu nedenle detaylı ayrımlara gidilmediği söylenebilmektedir. Yardımı edinen kahraman, ilk eşiğin bekçisiyle, eksiklik kaynağı kötücül doğaüstü bir güçle mücadeleye girmektedir. Eski mitik anlatılar ve halk hikâyelerinde, tekin olan yaşam alanının dışı tekinsizdir. Kahraman, yolculuğa çıkma kararı alarak tekinsizliğe doğru ilerleyip, karşısına çıkacak kötücül varlıklarla mücadele etmeyi göze almaktadır. Erginleşmenin adımlarından biri, bu kötücül varlığın mağlup edilmesi olarak görülebilir. Kahraman, yitim kaynağı ile mücadeleyi kazandığında erginleşmenin adımını atmakta veya kötücül varlığa mağlup olup tekinsizlikte yitip gitmektedir.

Zorlu eşiğin aşılması “yeniden doğum” olarak belirtmekte, bu yeniden doğum olayının ise dünyanın her yerinde ana rahmini temsil eden “balinanın karnından çıkma” eylemiyle özdeşleştirildiğini söylenmektedir (Campbell, 2017: 86). Rahim hem tekinsiz hem de güvenlidir. Kahraman bu nedenle eşiği aşarak gücü edinemediğinde diğer bir deyişle erginleşemediğinde tekinsizlikle uzlaşarak, onun içinde kalıp dışsal kötülüklerden bir süre uzaklaşmak ve bir nevi bunlardan kaçmak istemektedir. Bu yüzden balinanın karnı olarak belirtilen evrede sığınma eylemi gerçekleştirerek hayattan bir süre kopmaktadır. Propp'un işlevlerinde buna kahramanın dönüşünde rastlanmaktadır. Kahraman, ya yoldan önceki yurduna gidecek ki kahramanın yurdu anımsanmadığından tekinsizdir, ya da kılık değiştirerek yeni bir yurt arayışına girecek, peşindeki izleyenler unsurlardan kurtulmaya çalışacaktır. Balinanın karnı, hayatta kalma ve yeniden doğuşun bir alegorisi olarak, Propp'un belirttiği, dönüş işlevi ile kesiştirilebilmektedir. Kahraman, yeni yolunu seçene, yeni sınavını edinene kadar balinanın karnında güvende kalacak diğer bir deyişle hayatı merkeze alarak sonrasında ise yeniden doğuşunu gerçekleştirecektir (Campbell, 2017: 89).

Erginleşme evresinin ilk aşaması olan *Sınavlar Yolu*, kahramanın eşiği aşmasının hemen ardından bir dizi zorlu görevle sınandığı aşama olarak söylenebilir. Bu yola giren kahraman, erginleşmesini pekiştirecek bir dizi sınava tabii tutulmaktadır. Campbell da Propp gibi sınavlar evresinin, anlatının sevilen bir aşaması olduğunu söylemektedir. Diğer bir

deyişle bu aşama anlatının kulminasyon noktasıdır, genellikle birden fazla çatışma ve düğümüne gebe olduğundan heyecan vericidir. Propp'ta sınavlar yolunu oluşturan birden fazla sınanma biçimi bulunmaktadır. Bu sınavlar, Yeme ve İçme Sınaması, Ateş Sınaması, Bilmece Sınaması, Seçme Sınaması, Bulunamayacak biçimde saklanmak, Prensesi penceresindeyken öpmek, Giriş kapısının üstünden atlamak, Güç, ustalık, cesaret sınaması, Sabır Sınaması, Bir şeyi getirme veya üretme zorunluluğu, Üretme Sınaması, Bunların harici başka sınamalar (Propp, 2020: 61) Campbell ise sınavlar yolunu mitler üzerinden açıklamakta ve Eros ile Psykhe örneğini vermektedir. *Psykhe*, *Eros*'u ararken *Venüs* tarafından bir dizi sınanma ve göreve tabii tutularak, bu görevleri aşmak zorunda bırakılmaktadır. Psykhe ve Eros'un hikayesinde, Psykhe'nin sınavlar yolunu Propp'un belirttiği işlevlerin çoğunun bir kombinasyonu oluşturmakta ve görevlerin her biri anlatının bu bölümünde bir düğümü niteleyerek çatışma unsurlarını ortaya koymaktadır. Venüs'ün, gelini Psykhe'ye dayattığı zorlu sınamalarla oluşturulan Sınavlar Yolu, mitlerde bulunan ve yol çağrısını kabul etmiş sayısız kahramanın macerasının en gerilimli noktalarını oluşturmaktadır (Campbell, 2017: 94). Anlatılar aynı yolda gitseler de anlatı biçimleri, sınavlar ve kahramanın erginleşme sürecinin zirvesini oluşturan bu evreler; farklı kültürel unsurlar, halk anlatıları ve figürleri ile geliştirilip, farklılaştırılarak yeni maceralarla alıcılara sunulmaktadır.

Engellerin aşılması, kısmi veya nihai zaferlerin kazanılmasının ardından gelen evre, *Tanrıçayla Karşılaşma* olarak ortaya çıkmaktadır. Muzaffer kahraman, ait olduğu fani dünyanın tanrıçasıyla karşılaştığında, evre mistik bir evlilikle diğer bir deyişle *hieros gamos*¹ ile sürdürülmektedir (Campbell, 2017). Bu evre, kahramanın çıktığı son yolculuk, giriştiği son macera olarak belirtilmektedir. Bunun nedeni evrenin “Bu en alt noktadaki, zirvedeki ya da dünyanın en ucundaki, kozmosun orta noktasındaki, tapınağın sunak yerindeki ya da kalbin en derin noktasının karanlığındaki krizdir” şeklinde belirtilmesidir. Bu evre, kötülüğün neden olduğu krizin aşılması, eksikliğin giderilerek ulaşılan bir evre olduğundan, aydınlığı arayışın fakat bu arayışta karanlık ile de karşılaşılabilen bir evre olarak düşünülebilmektedir. Kahraman aydınlığı kozmosun ortasında, mistik mekânlarda aramakta, tanrıçanın cazibesine kapılarak kalbinin yolunu bu evrede takip etmektedir. Öte yandan cazibe unsuru olarak sayılabilen tanrıça, kimi zaman olağanüstü varlıkların korunmasında olmakta, kimi zaman ise kahramana mutlak bir sevgi ile yaklaşmamaktadır. Bu nedenle evre, kötülük ve eksiklik

¹ Hieros Gamos, kutsal birleşme anlamına gelmektedir (Campbell, 2017).

durumunu ortaya ıkaran birok durumu ve kompleksi bnyesinde barındırmaktadır. Evrede ktlk unsuru, tanrıa imgesinin ktcl eylemleri ve komplekslerle ortaya ıkmaktadır. Campbell (2017: 104) imgenin ktcllğn aıklamak iin tanrıayı anne ile zdeřleřtirmektedir, eksiklik durumunu ortaya ıkaran eylem ve kompleksleri de bu dođrultuda belirtmektedir. Tanrıa “kt” anne olarak, diđer bir deyiřle cazibesi kahramanı etkisi altına alıp yneten, saldırgan yapısı neticesinde kendisinden korkulan, ulařılması imknsız olarak (1), Engelleyici, yasaklayıcı cezalandırıcı anne olarak (2), erginleřmeye engel olan; sakınan ve hapseden, kendinde tutan anne biiminde (3), nihayetinde Kastrasyon ve Oidipus kompleksine neden olan Tanrıa, diđer bir deyiřle olgusu tehlikeli bir arzu duymaya neden olan, arzu edilen ama yasaklanan (4) řeklinde ortaya ıkabilmektedir. Bu durumda kahraman yine bir ıkmazın iine girmekte, yeni bir atıřma unsuru oluřturulmaktadır.

Kadın ya da mitolojiler zerinden dřnldğnde tanrıa, ođu zaman bilinebilenin tm bir unsuru olarak ortaya ıkmaktadır. Kahraman zafer sonrası erginleřme yolculuđunun bu ařamasında, bilme-đrenme ihtiyaı neticesinde eksikliđini Tanrıayı edinerek gidermek istemektedir. Tanrıa ise bu eksikliđi “cezbederek, rehber olarak, kahramanı zgrleřtirip nihai formuna ulařmasını sađlayarak gidermektedir. Kahraman, tanrıanın cezbine uyum sađladığında, Tanrıa imgesi ve Kahraman bir olup, duyuşal sınırları ařkın bir biimde yolculuđuna devam edecektir. Tanrıa bu noktada, kahraman ona gereksiz bir telař yerine sknet, sevgi (amor fati) ve gvenle yaklařtığında bir rehberle dnřp, kahramanın duyuşal seyahatinin zirve noktasına ulařmasına yardımcı olacaktır. Kahraman ise bu řekilde “sonsuzluđun rts olarak kutlanan yařamın kendisi olan ařk dln” (Campbell, 2017: 111), diđer bir deyiřle *amor fati*² ’yi kazanmak iin nihai sınavını verecektir.

Kahraman, *Tanrıayla Karřılařma* evresinden, diđer deyiřle fani dnyanın kralie tanrıasıyla mistik evliliđini gerekleřtirdikten sonra yařam ustalığına edinmekte ve bu dođrultuda bir evreyle sınanmaktadır. Bunun nedeninin anlatılarda kadının yařam ile zdeřleřtirilmesi olduđu sylenebilmektedir. Hayat, dođa, yeniden dođum, bereket antik Yunan anlatılarında *Gaia* ve *Artemis*, Anadolu’da *Kibele*; Nors anlatılarında *Freja/Freyr*;

² Amor Fati, kaderinle barıř, bařına gelecekleri kabullen anlamına gelen Nietzsche’nin ortaya koyduđu bir kavramdır.

Mısır anlatılarında *İsis*, Türk anlatılarında *Asena* ile özdeşleştirilmiştir. Anlatılarda yer alan tanrıça/ titanların her biri doğurganlık, yaşam ve bereket ile özdeşleştirilmiştir. Bu nedenle yaşamın ustalığı, anlatılardaki kahramana da tanrıça ile bir olması neticesinde gelmektedir. Cazibe unsuru olan kadın, kahramana yaşamın ustalığının yanında yoğun bir ıstırap da getirebilmektedir. Bu durumun, daha önce bahsedilen komplekslerin açığa çıkmasıyla aynı doğrultuda olduğu söylenebilmektedir. Oidipus'un anlatısında Oidipus, kraliçe/Tanrıça'yı edindiğinde masum bir coşkuya kapılmakta ve bir süreliğine "hayat efendiliği"ni elde etmektedir. Onun yanılışı ve ıstırapı ise, cazibe unsuru olan kraliçe/tanrıçanın kim olduğunu öğrenmesinden sonra başlamaktadır. Tanrıçayı edinmek, kahramanı efendinin yerine koyacağından, kahramanın efendilik yanılışı "babanın ahlaksal imgesi" ile yargılanmanın ardından ortaya çıkmakta ve ıstırapı oluşturmaktadır. Öte yandan kahraman ancak "yaşamın efendisi" olmanın yanılışına düşmeyerek, tanrıça/kraliçenin cazibeli çağrısına aldırılmayıp, kendini kadının cazibesine kaptırmayarak fani hayatın ötesindeki hayata, "ötedeki kusursuz esir"e erişebilmektedir (Campbell, 2017: 114).

Babanın Gönlünü Alma evresinde, ilahi bir "bağışlanma" ve adalet kahramanın yolculuğuna tezahür etmektedir. Baba, her ne kadar korkutucu olsa da bağışlayıcı ve adildir ve bu yüzden azap çeken, dışlanmış, günahkâr kahraman babaya sığınmakta, babanın gönlünü almak için uğraş vermektedir. Babanın korkutucu yanı, muhtaç olanın geçmişi, içsel ve yansıtılmayan egosunun bir karşılığı olarak söylenebilmektedir. Kabul gören kahraman kötülük ve eksikliklerden, baba figürüne sığınmaktadır. İnyetli baba, kahramana mutlak bir koruma sağlayan merhameti ile onu kötücül unsurlardan koruyacak, ona merhamet ederek bağışlayacaktır. Bu evredeki baba temsili olarak ortaya çıkmakta ve birden fazla işlevin niteliğini bünyesinde barındırmaktadır. Temsili babanın kahramanı kabulü, kahramanın sınanması, erginleşme yolunda bir aşamayı daha atlatmasına bağlıdır. Bu erginleşme olgusu "Geleneksel erginleme fikri, adayın tekniklere, görevlere ve seçiminin getirdiği ayrıcalıkların katılımıyla, ebeveyn imgeleriyle olan duygusal ilişkisinin radikal bir yeniden düzenlenişini bir araya getirir" şeklinde açıklanmaktadır (Campbell, 2017: 129). Bu durumda, evrede hem korkulup aman dilenen hem de sığınılan baba imgesi ile kahramanın ilişkisinin köklü değişimi, kahramanın sınav yolunu nasıl aştığına, olgunluğa ne şekilde erdiğiyle de bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Kabul işlevinin kahramanın geçmiş kimliğini arkasında bırakıp yeni kimliğini idrak etmesiyle geldiğini söylenmektedir. Bu durumda *Erginleşmenin* idrak

etmeye bağılı olduđu dile getirilebilmektedir (Propp, 2020). Kahraman kabuđunu kırıp asli benliđini, ardından babanın varlıđını idrak edip, ona eriřebileceđ kadar erginleřtiđinde, dűnyanın azabından ona sıđınarak, hűznűnű ardında bırakmaktadır. Yargılanma ve merhamet edilmenin ardından ise, varlıđının farkına vararak diđer deyiřle kendi gűlgesini bularak, dűnya ۆtesi dıřavurumsal bir mutluluđa ermektedir (Campbell, 2017).

Tanrılařtırma evresinde de kahramanın idrak etme yetisinin, erginleřme bađlamındaki geliřimi ۆnem arz etmektedir. Kahramanın yařadıđı mistik bir tecrűbe, kahramanın idrak sűrecini geliřtirmekte, kahramanı yolunda erginleřmeye ve akabinde ulu bir gűcűn anlatı iinde rol almasına neden olmaktadır. Tanrılařtırma, kahramanın yolunda evrensel bir bilin kazanmasını da nitelemektedir. Kahraman bu sayede kendi kutsal dođasını anlamlandırmakta, bu sayede ulu bir gű altında kendi ۆzűne varmaktadır. Tanrılařtırmanın kahramanın varacađı ve ařmak zorunda olduđu son eřiđin bir nevi kiřiselleřtirilmiř hali olduđu sűylenebilmektedir. Anlatılarda “Nirvana”ya eriřin bir evresi olan bu evre Campbell tarafından arzuları geride bırakıřın, dűnyevi hazlardan arınmanın bir evresidir. Kahraman, dűnyevi arzu ve duygularını kenara iterek kutsala yolculuk eder ve erginleřme sűrecinde bir ۆst noktaya ulařmaya alıřmaktadır.

Kahramanın yolculuđunda, erginleřmenin altında bahsedilen son alt evre *nihai ۆdűldűr*. Nihai ۆdűl evresi, kahramanın yolculuđunda verdiđi ve zaferle sonulandırdıđı son bir savař veya gűrevleri bařarıyla ařmasının ardından hedeflerine ulařması ve bir ۆdűl veya tanınırlık almasını nitelemektedir. Nihai ۆdűl, kahramanın eksikliđini giderecek herhangi bir řey; bir efsun, evlilik, ařk gibi unsurlar; hazine veya silah gibi fiziksel bir nesne, aydınlanma veya ۆzgűrlűk gibi psikolojik veya manevi bir ۆdűl olabilmektedir. Bu ۆdűl hem Propp’un iřlevlerinde hem de Campbell’ın evrelerinde ortak olarak kahramanın yolculuđunun gayesini de oluřturabilmekte, kahramanın yolculuđunun geri kalan kısmında ona yardımcı olan bir unsura da dűnűşebilmektedir. Genel manada kahramanın eksik kaldıđı yanların giderilmesinde faydalı olan nihai ۆdűl hem kahramanın zaferinin hem de erginleřmesinin kahramana ۆdenen bedeli olarak ortaya ıkmaktadır. Kahraman erginleřmesinin son evresinde ۆdűle ulařır ve onu kahramanlıđının yolunda, dűnűřűn reddedilmesinde eksikliđini gidermek iin yeni macera yolculuklarında kullanır. Bu durumda nihai ۆdűlűn hem zaferle nihayete erdirilen yolun sonu, hem de yeni bir macera ve erginleřme yolculuđunun bařlangıcı olduđu sűylenebilmektedir.

Kahraman nihai ödülü edinip yolculuğunu sonlandırabilmektedir. Yurduna geri dönerek yolculuğunu sonlandıran kahramanın, yeni bir maceraya başlayana değin, macerası da sona ermektedir. Öte yandan kahraman yolculuğunu, *Dönüşün Reddedilişi* ile sürdürmeyi de seçebilmektedir. Dönüş reddedildiğinde, kahraman için yeni bir yol, yeni bir macera ortaya çıkmaktadır. Anlatının çevrimini oluşturan bu ana evre *Dönüş* olarak belirtilmektedir. *Dönüş* evresi, kahramanın yolculuğunun altı alt bölümden oluşan son ana evresini nitelemektedir. “Kahramanın macerası ya kaynağa nüfuz etme ya da birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerin yardımıyla sona erdiğinde, maceracını yaşam değiştiren ödülüyle birlikte dönmesi gerekir” (2017: 179). Propp nazarında da zafer ve nihai ödül edinildiğinde, kahramanın macerası sona ermektedir. Öte yandan kahraman yolunun bitişi reddedebilmekte, yeni bir yolculuk da arayabilmektedir. Bu durumda Propp ve Campbell’da yeni bir macera ve yolun kapılarını aralayan *Dönüşün Reddedilişi* alt aşaması ortaya çıkmakta ve kahramanın erginleşme yolculuğu devam etmektedir. Propp için zorunlu bir yeni yol olarak ortaya çıkan bu zoraki reddediliş, Campbell’da kahramanın isteği doğrultusunda da gerçekleşebilmektedir. Kahraman zaferini edinip, görevini tamamlayıp; vatanına dönmeyi reddedip farklı bir yolculuğa dönüşü reddederek atılır.

Dönüşün Reddinin ardından gelen alt evre *Büyülü Kaçış* olarak belirtilmektedir. Bu aşamada kahraman, kurtarıcı ve düzenleyici olma görevi gereğince bir iksirle, ulu bir varlığın yardımıyla macera yoluna geri gönderilmektedir. Kaçış, Campbell ve Propp’un da belirttiği, izleyenden kaçma, kılık değiştirme, takibi atlatma neticesinde büyülü bir mucizevi bir engelleme ve kurtulma olaylarıyla da karmaşılaştırılabilmekte, bir düğüm noktasına gelebilmektedir. Bu aşama, Propp’un işlevleri ve Campbell’in dönüş aşamaları neticesinde iç içe geçerek aynı doğrultuda ilerlemektedir. Propp’un *Geri Dönüş* sonrası belirttiği birden fazla işlev, büyülü kaçışın içine gömülü olarak düşünülebilmektedir. Bu nedenle, bu aşama da bir dizi mucizevi olayı, kovalamacayı, zamana karşı yarışı, düşmanla mücadeleyi ve savaşı bünyesinde barındırmaktadır. Kahraman, bir başarıya daha edinme, bir eksiklik daha giderip, kalan düşmanlarını yenme uğruna rızayı kazanıp, biçim değiştirerek, diğer deyişle erginleşmesinin zirvesine tırmanarak macera yoluna dönmekte ve kurtuluşuna ermek için çabalayarak yolunu sürdürmektedir. *Büyülü Kaçış*’ın emelini ise bu çabalamanın oluşturduğu söylenebilmektedir.

Kahraman büyümlü bir kaçış/dönüş eyleminde bulunma, macerasında ilerlemeye devam etme arzusunda olduğunda veyahut görevini tamamlayamayıp ardında bir eksiklik bıraktığında; yüce bir varlıktan efsunlu bir *yardım* alabilmektedir. Kahraman aldığı bu yardımla beraber macera yoluna geri koyulabilmektedir. Kahraman böylece ardında bıraktığı eksikliği giderebilecektir. Bu aşama Campbell'ın aşamalarında *Dışarıdan Gelen Kurtuluş* olarak belirtilmektedir. Bu kurtuluş, kahramanın geçmesi gereken son dönüm noktasını ortaya çıkarmaktadır. Kahramanın eksikliği gidermek neticesinde yola devam etme zorunluluğu onun mucizevi bir yardım alıp, son savaşını sürdürmesine ve düşman ve kötülük karşısında nihai zaferini kazanmasına olanak tanıyarak kahramana bu şansı vermektedir. Kahramanın mucizevi gezintisinin paradoksal noktasında ister zoraki olarak dışarıdan bir gücün isteğiyle, ister kendi dileğiyle olsun, son ve zorlu eşiği geçmesi gerekmektedir. Ancak bu sayede yaşam ve ölüm arasındaki paradoksu yönlendirerek, yaşam veren iksirle yön verme görevini üstlendiği toplumla yüzleşerek makul olarak yargılanabilmekte ve eşiği atlamaktadır. Geri çağırma, döndürme ve macerayı sürdürme eşiği, *Osirin'in hayata geri döndürülmesiyle* örneklendirilebilmektedir. Kurtarıcı Osiris, ardında bıraktığı eksikliği gidermek ve kötülüğe karşı zafer kazanması amacıyla diriltir. Eksikliğini gidermeden huzura eremeyecektir. Düşmanı Sett'i Horus'un yardımını alarak mağlup eder. Sonrasında ise yardımın kefareti olarak dışlanmış olanların, ölümlerin efendisi olarak görevini sürdürür. Maddi dünya ile İlahi dünya arasındaki dengeyi sağlamakla görevlendirilir. Dünyevi görevi ve yargılanması bitmeyen kahraman, ulu bir güç tarafından, mucizevi bir şekilde ardında bıraktığı dünyevi görevini tamamlaması gereğince maddesel dünyaya geri çağırılarak yolculuğunu tamamlamak zorunda bırakılmaktadır (Sayce, 2012).

Maceranın başında tekinsizliğin çağrısına mevcut eksikliği, kötülüğü gidermek için cevap vererek karanlığa yürüyen kahramanın yolculuğunda; Tanrısal ve insani olanın ayrımı, hayatı oluşturan tüm zıtlıklar gibi keskin bir ayrım içerisindedir. Kahraman, bilindik olan yurdundan tekinsiz olan maceraya doğru yola koyulduğunda; macerasını erginleşmesini yolda aşığı eşikler, kazandığı zaferler, giderdiği eksikler neticesinde tamamlayabilir veya bilinenle olan bağlarını kaybederek hiçliğe kapılabilir. Hatta tehlikeye düşüp esir edilebilir. Kahraman, hiçliğe kapıldığında ise, dönüşünü artık bilinenden değil, tekinsiz olandan sürdürerek macera ve erginleşme yolunda ilerler. Kahramanın asıl yolunu ise, maddi dünyayla birliği unutulmuş olan tanrısal dünya boyutunun isteyerek veya zoraki olarak araştırılması oluşturmaktadır.

Kahramanın tekinsizliğe korkusuzca dalıp tekinsizliğin patikalarındaki ilahi arayışı, onun erginleşme yolunu oluşturmaktadır. Bu yolun, kahramanın yolunda *Dönüş Eşiğinin Aşılması* evresini nitelemekte olduğu söylenebilmektedir. Kahramanın bildiği şeyleri yeniden öğrenip, kendi içinde özümseyip yapılandırması, onun erginleşme yolunu oluşturmaktadır. Kahraman yolunda ancak bu şekilde erginleşebilmekte ve eşiği aşarak en zor görevini tamamlamaktadır. *Dönüş Eşiği'* ni aşarak, en zorlu görevini tamamlayan kahraman, ilahi olan dünyadan sıradan olana yeni bir biçim, statü veya perspektif kazanmış olarak diğer bir deyişle erginleşmiş bir biçimde döner ve sıradan dünyanın kurtarıcısı olarak iki dünya arasındaki dengeyi sağlama yolunda bir görev üstlenir.

Macera çağrısına yanıt vermeden önceki halini, tekinsizlik yolunda maceralar yaşayıp, zaferler kazanarak arkasında bırakmış olan kahramanın erginleşme ve son eşiği aşmanın ardındaki nihai başarımı *İki Dünyanın Ustası* olmak olarak söylenebilmektedir. Kahraman bu aşamada, artık iki dünya ayrımını idrak edecek erginliğe ulaşmıştır zamanın görüngelerini, nedensel bir derinlikte anlamlandırabilmektedir. Bunlara ek olarak her bir dünyanın kendine has ilkesini, akıl birliğinin erdemiyile özümsemiş ve bu nedenle iki dünya arasında yolculuk yapabilmenin becerisine ulaşmıştır. Kahramanın iki dünya arasındaki dengeyi kurarak koruma görevi bu aşamada ona bahşedilmektedir. Kahramanın iç ve dış çekişmelerini dengeye koyması, gerçeklik ve ilahi arasındaki seviyelerde yolculuk etmesiyle ortaya çıkmaktadır. Diğer bir deyişle kahraman sonsuzluk yolculuğu ancak eşiği aşmasıyla, *İki Dünyanın Ustası* olmasıyla mümkün olabilmektedir. Kahramanın yaşam özgürlüğünü alması, kefaretni ödeyerek özgürlüğünü kazanması ise, dengeyi özümseyerek uygulaması neticesinde gelmektedir.

İki dünya arasındaki dengeyi özümseyerek, *iki dünyanın ustası* unvanıyla şana erişen kahramanın yolculuğunun son ödülü, *Yaşama Özgürlüğü* olarak ortaya çıkmaktadır. Kahramanın zaferler kazandığı yolunun sonunda, yolculuğu boyunca öğrendiklerini başkalarıyla paylaşıp, bu neticede erginleşerek özgürleştiği söylenebilmektedir. Maddi dünyaya öğretileriyle şekil verdiği bu evrenin, kahramanın yolculuğu neticesinde edindiği ulu bir ödül olduğu da düşünülebilmektedir. Kahramanın defalarca içinde bulunduğu savaş alanı, yaşamak için öldürülen, hayatın keskin karşıtlıklarını bir arada bulduran bir imge olarak söylenebilir. Kahramanın hayatta kalmak için öldürme günahını işleyip bu doğrultuda günahlarının kefaretni tecrübelerini aktararak ödediği evren dönüşüme uğramaktadır.

Dönüşen evrenin ise kaçınılmaz yaşam suçu işleyen kahramanın af dileyip, sonucunda affedilerek özgürleşmesini imgelemekte olduğu da dile getirilebilmektedir. Kahraman Propp'ta birçok işlev ile özgürleşebilirken, Campbell'ın (2017) yaşama özgürlüğü evresindeki özgürleşmenin, Propp'un (2020) işlevlerinin maddi özgürleşmesinin karşısında daha çok manevi bir özgürleşme ve erme olduğu da söylenebilmektedir. Ancak ermiş kahraman, iki dünya arasındaki kutsal çizgiyi görebilerek çevresine ve özüne adalet getirebilir.



Tablo 1.2. Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu Aşamaları, Yolculuğun Evreleri ve Propp'un İşlevleri ve İşlev Sembolleri ile Kesiştirilmesi

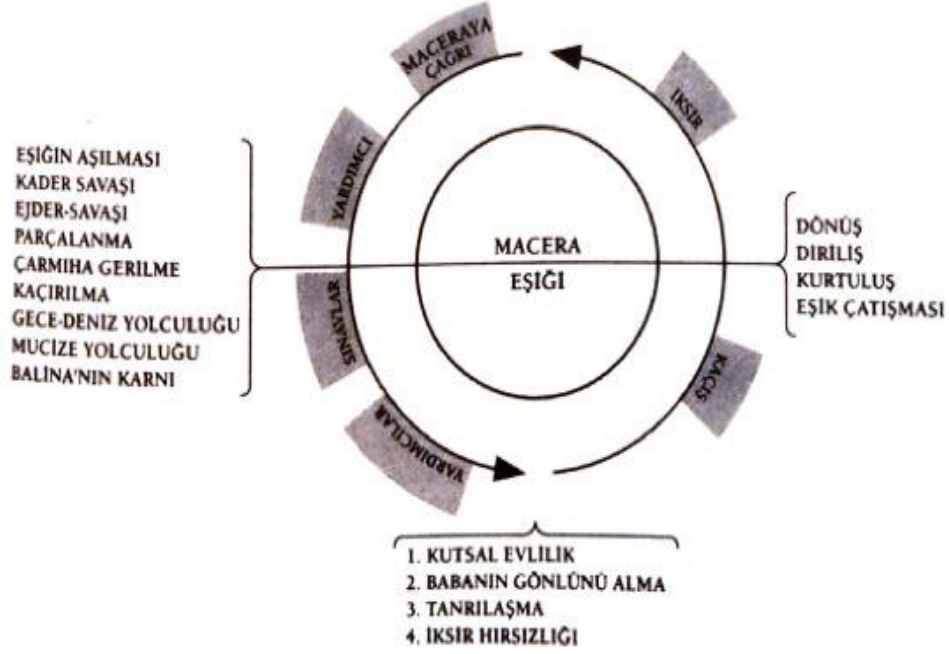
Yolculuğun Aşamaları	Yolculuğun Evreleri	Propp'un Evreyi Karşıllayan İşlevleri	Evreyi Karşıllayan İşlev Sembolleri
YOLA ÇIKIŞ	I. Maceraya Çağrı	<i>Uzaklaşma, Yasaklama, Yasağı Çiğneme, Soruşturma, Bilgi Toplama, Aldatma, Suça Katılma, Kötülük, Eksiklik, Aracılık/Geçiş Anı</i>	$\beta, \gamma, \delta, \epsilon, \zeta, \eta, \theta, A, \alpha, B$
	II. Çağrının Kabulü/Reddi	<i>Karşıt Eylemin Başlangıcı, Gidiş</i>	C, \uparrow
	III. Doğaüstü Yardım	<i>Bağışçının İlk İşlevi, Kahramanın Tepkisi, Büyülü Nesnenin alınması, İki Krallık Arasında Yolculuk/Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk/Variş</i>	D, E, F, G
	IV. İlk Eşiğin Aşılması	<i>Çatışma, Özel İşaret, Zafer, Giderme</i>	H, I, J, K
	V. Balinanın Karnı	<i>Geri Dönüş, İzleme, Yardım, Kimliğini Gizleyerek Gelme</i>	\downarrow , Pr, Rs, O
ERGİNLEME	VI. Sınavlar Yolu	<i>Asılsız İddialar, Zorlu İş, Ortaya Çıkarma</i>	L, M, Ex
	VII. Tanrıçayla Karşılaşma	<i>Kılavuz Eşliğinde Yolculuk/Variş, Özel İşaret, Bağışçının İlk İşlevi, Zorlu İş Yeri Getirme, Yardım, Evlilik</i>	G, I, D, N/ $^{\circ}N, Rs, \omega\%$
	VIII. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın (Cazibe Unsuru)	<i>İzleme ve Alt Biçimleri, Zorlu İş (Sınanma), Evlilik</i>	Pr, M, $\omega\%$
	IX. Babanın Gönlünü Alma (Kabul Görme)	<i>Tanı(n)ma, Evlilik ve Alt Biçimleri, Biçim Değiştirme/Başkalaşma</i>	$\Omega, \omega\%, \omega^{\circ}, \omega\theta, \omega', \omega^2, \omega^3, T$
	Tanrılaştırma	<i>Biçim Değiştirme/ Başkalaşma, Ortaya Çıkarma, Cezalandırma</i>	T, Ex, U
	XI. Nihai Ödül	<i>Büyülü Nesnenin Alınması, Zafer, Biçim Değiştirme/ Başkalaşma, Evlilik, Evlilik işlevinin Alt Biçimleri,</i>	T, J, T, $\omega\%, \omega^{\circ}, \omega\theta, \omega', \omega^2, \omega^3$
DÖNÜŞ	XII. Dönüşün Reddi	<i>Karşıt Eylemin Başlangıcı, Gidiş,</i>	C, \uparrow
	XIII. Büyülü Kaçış	<i>Geri Dönüş, Bağışçının İlk İşlevi, Büyülü Nesnenin alınması, İki Krallık Arasında Yolculuk/Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk/Variş, Yardım</i>	\downarrow , D, T, G, Rs
	XIV. Dışarıdan Gelen Kurtuluş	<i>Büyülü Nesnenin Alınması, Yardım, Biçim Değiştirme/Başkalaşma</i>	T, Rs, T
	XV. Dönüş Eşiğinin Aşılması	<i>Çatışma, Ortaya Çıkarma, Özel İşaret, Zafer, Giderme</i>	H, Ex, I, J, K
	XVI. İki Dünyanın Ustası	<i>Biçim Değiştirme/ Başkalaşma, Cezalandırma</i>	T, U
	XVII. Yaşama Özgürlüğü	<i>Zafer, Giderme, Evlilik ve Alt Biçimleri</i>	J, K, $\omega\%, \omega^{\circ}, \omega\theta, \omega', \omega^2, \omega^3$

Campbell'ın evreleri, kahramanın yolculuğu boyunca gerçekleşirken lineer bir biçimde gitmek zorunda değildir. Evreler birleştirilebilmekte ve tekrar edilebilmektedir. Bu nedenle, Propp'un belirttiği işlevler, belirli bir doğrultuda gidiyor olsa bile, Campbell 'in belirttiği evrelerle kesişme noktasında çizgisel doğrultu bozulabilmektedir. Ayrıyeten işlevlerin, evreleri birkaç kez aynı işlev niteliğince karşıladığı da dile getirilebilmektedir. Bu doğrultunun kırılmasına anlatılarda da rastlanmaktadır. Her anlatının, evreleri ve işlevleri kullanması açısından biricik olduğu söylenebilmektedir. Her anlatının kendine özgü bir çizgisi olduğu ve kahramanın bu doğrultuda yolculuğunu gerçekleştirip tamamladığı veya tamamlayamadığı söylenebilmektedir. Kahramanın yolculuk döngüsü, bu evreler ve işlevlerin bir süre sonra yolculuğu nihayete erdirmesiyle sonuçlanabileceği veya evreler ve işlevlerin birleşmesi ve yinelenerek ortaya çıkması sonucunda sonsuz bir döngüye de girebileceği belirtilebilmektedir. Campbell monomitin bu durumunu “Monomitin basit ölçeğinde gerçekleşen değişimler betimlemenin ötesindedir. Birçok öykü tam çevrimin bilinen öğelerinin bir ya da ikisini diğerlerinden ayırır ya da onları hayli büyütür (Campbell, 2017: 222)” şeklinde açıklamaktadır. Monomitin basit ölçeğinde bulunan bu tam çevrimin büyütülmesinde ise yine Campbell'ın kapsayıcı evrelerinin kesiştiği işlevler devreye girmektedir. Anlatı döngüsü bir eksiklik, sınav, izleme, kaçış, çatışma veya düzmece kahramanın eylemleriyle büyümektedir. Ona göre bağlılığı olmayan birden fazla çevrim ardı sıra gelebilir, öte yandan anlatı birden fazla farklı bölüm ve karakter kullanılarak ya da tek bir ögenin çoğaltılması şeklinde de birçok değişimle bütünlüğe erdirilebilmektedir.

Propp'un belirttiği işlevler ile Campbell'ın monomit kuramının evreleri iç içe geçmiş bir bütünü niteleyebilmektedir. Bunun nedeni, her bir işlevin bir evreden ayrışmasının çok zor oluşu olarak söylenebilmektedir. İşlevler ve evreler, geçmişten mevcut zamana; anlatının gelişim yolunda kahramanların hikâyelerinde ortaya çıkmakta ve alıcıya bütünsel bir anlatı sunmaktadır. Bir mitte, halk anlatısında, peri masalında, genel söylencede edebiyatta, çizgi romanlarda ve sinemanın kahraman hikâyelerinde; kahramanın yolunda başından geçen işlevler, anlatı yapısının temelini oluşturmaktadır. İşlevler ve evreler alıcıyı hikâyenin içine çekmek, tutarlılığı oluşturarak, katharsisin yaşanmasında etkili unsurlar olarak ortaya çıkmaktadır. Alıcının kahraman ile beraber tekinsizlik içinde yolunu sürdürmesine ortak oluşunu sağlayan işlev ve aşamalar, günümüzün görsel hikâye anlatma araçlarından çizgi romanlar, filmler ve hatta dijital oyunlarda hâlihazırda mevcut olarak, bu anlatılardaki

kahramanların eksikliği gidermek, kötülükle savaş vermek amaçlı tekinsizliğe giden yolunu oluşturmaktadır.

Kapsamları farklı olsa da aynı çizgide anlatımın unsurlarını sermeye çalışan Propp'un işlevleri ve Campbell'in monomitinde anlatı başında evini, yurdu olan ülkesini bir şekilde, belirli bir amaç doğrultusunda terk ederek aşına olunduktan, bilindikten tekinsizliğin serüveninin eşiğine zoraki olarak çekilir, çekilmeye zorlanır veyahut kendi isteğiyle bu tekinsizlikte ilerlemeyi seçer. Yolculukta, eşiğin muhafızı olan, tekinsiz gölge bir varlıkla karşılaşarak, bu tekinsizliği alt eder veya onunla bir mutabakata varıp tekinsizliğin gölge ve hüküm sürdüğü eşiğin ardına canlı olarak ulaşabilir. Öte yandan kahraman emelinin bulunduğu eşiğin ardına geçmeden düşmanı tarafından öldürülüp, tekinsizlikte yitip gidebilir. Eşiği geçtiğinde, zorlu sınamaları geçerek yolculuğunda ona yardımcı olacak efsunlu eşyalar, yardımcıları veya onu yolundan alıkoymak isteyen çekici unsurlarla karşılaşabilmektedir. Mitolojik çevrimin en alt noktasına geldiğinde ise, ona kötülüğün, eksikliğin yönelttiği büyük bunalımı atlatarak ödülüne ulaşır. Kahramanın asıl *zaferi* ise *Kutsal evlilik, Tanrıçayla Birleşme, Tanınma, Kabul Görme, Yaratıcı Babanın Gönlünü Alma, Biçim Değiştirerek İlahi olması, ödülünü çalması* unsurlarıyla gelmektedir. Bu unsurların her biri asıl olarak bilincin ve varlığın genişlemesini nitelemektedir. Kahramanın nihai çabasını *Dönüş* nitelemektedir. Kahraman, dünya dışından gelen ilahi güçler tarafından kutsallığa erdirilmişse, bu mücadelede yardımını bu güçlerden edinmektedir. Kutsallığa eremeyen kahraman bir *kaçış* yoluna sürüklenerek *izlenmektedir*. Kahraman, *Dönüş*'ün eşiğine vardığında, *Aşkın Güçler* olarak belirtilen, erginleşme sürecine ket vuran unsurları berisinde bırakmalıdır. Ancak bu şekilde yüce dönüşünü gerçekleştirerek, tekinsizliğin krallığına ışığı ve dengeyi getirmek için ortaya çıkabilmekte ve eksikliği gidererek, gölgeyi mağlup edebilmektedir (Campbell, 2017: 222). Saptandığı üzere, Propp'un belirttiği işlevler veya Campbell'in yolculuk aşamalarında olsun, anlatı ikisinin belirttiği unsurların benzeştirilmesi, iç içe geçirilerek farklı varyasyonlarla belirli bir zaman çizelgesine oturtulmasıyla oluşturulmaktadır.



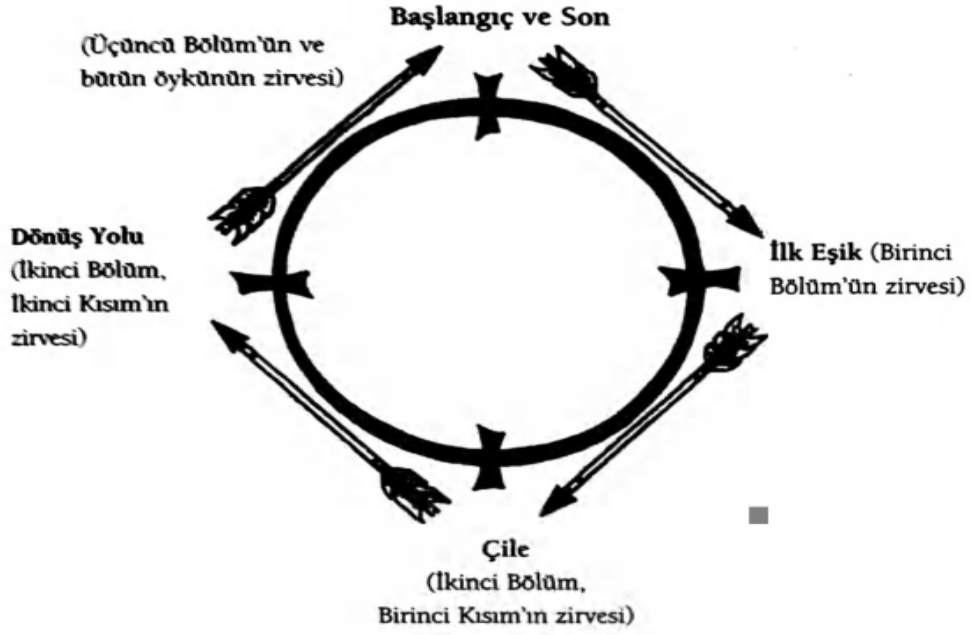
Şekil 1.3. Campbell'ın Macera Özeti Şemasi (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2017: 221)

1.4.3. Campbell'dan Vogler'a: Kahramanın Yolculuğunun Senaryoya Evrimi

Propp'un işlevleri ile Campbell'ın monomitinin aşamaları, öykü ve senaryo için Christopher Vogler tarafından uyarlanarak yeniden yorumlanmıştır. Mitin temel kalıpları, yapısı en basit biçimde oluşturulmuş ve karmaşıklıktan uzak bir çizgi roman öyküsünü anlatmak veya aksine en karmaşık dramları anlatmak için de kullanılabilir (Vogler, 2009). “Kendi çerçevesi içinde yeni tecrübeler denedikçe Kahramanın Yolculuğu büyüyüp olgunlaşır” (Vogler, 2009: 63). Bu yolculuk, arketiplerin cinsiyet, yaş gibi aşına olunan unsurların değiştirilmesiyle daha ilginç hale getirilebilir. Buna ek olarak arketiplerin niteledikleri unsurlar bir karakterde birleştirilebilir veya farklı yönlerin açık olarak göz önüne serilebilmesi için bu unsurların her biri farklı karakterlere pay edilebilir. Bu nedenle, kahramanın yolculuğu, anlatıcı için sonsuz bir esneklik barındırmaktadır. Etkisinden ve alıcısı büyülemesinden hiçbir şey kaybetmeksizin sonsuz bir dönüşüm geçirebilir, büyümlü macera ve tekisiz yol farklı varyasyonlarla tekrar tekrar kurulabilir.

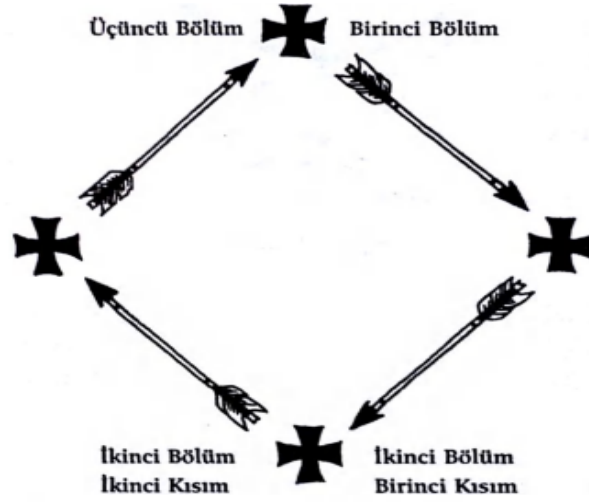
Kahramanın yolculuğunun bir icat değil de gözlem olduğu düşünülürken, işlevleri ve evreleri kapsayan bu kavram “Fizik ve kimyanın dünyamızı yönetmesi gibi, yaşamı ve öykücülük dünyasının işleyişini yöneten ilkeler dizisinin, güzel bir tasarımın tanımlanmasıdır” (Vogler, 2009: 15) olarak söylenebilmektedir. Yolculuk, anlatının oluşturulmasında kullanılan kutsal bir modeldir. Kutsallığını ruhun yaşamdan geçişini tanımlamasıyla, bu geçişin anlatısını kurmasıyla edinmektedir. Birçok boyuta uzanıp, birçok gerçekliği tanımlayan bu kutsal modelden anlatı formunun özünü yansıtan sınırı belirsiz birçok kahraman anlatısı kurulabilmektedir.

Vogler, Propp’un işlevleri ve Campbell’ın Kahramanın Yolculuğu aşamalarını bütünlüleyici bir şekilde ele almıştır. Yaygın arketiplerden bahsederek özdeşleşme yaratımını sorgulamış, ayrıyeten kahramanın yol anlatısını oluşturan on iki farklı aşamadan bahsedip; bunları öykü ve senaryo yazımına uyarlayıp her aşamada alt başlıklar kullanarak, hikâye ve filmlerden örnekler vererek açıklamıştır. Buna ek olarak, kahramanın yolunun şiddetli kırılma noktalarını gösterebilmek için Campbell’ın yuvarlak olarak tasvir ettiği şemaya alternatif bir model ortaya koymuş, oval şekilde olan yolculuk şemasını daha keskin olan karo biçiminde belirtmiştir. Ona göre kahramanı başladığındaki yoldan döndüren keskin kırılma noktaları olabilmekte ve kahraman yolculuğa başladığı ilk amacından saparak başka bir amaca keskin bir dönüşle yönelebilmektedir. Bu yönelimler ise, yolun geliştirilmesi ve farklılaştırılması ile belirtilebilir. Keskin dönüm noktaları ve erginleşme yolundaki değişimler, kahramanın yürüdüğü yolun kıvrımlarıyla birlikte alıcıda şaşkırtma unsurunu ortaya çıkarmaktadır. Keskin dönümler ve şaşkırtmacalar ile kahramanın yolunun bilinmezliği ve tahmin edilebilirliği de ortadan kaldırılmaya çalışılır.



Şekil 1.4. Vogler'in Campbell'ın Bir Alternatifi Olarak Ortaya Koyduğu Kahramanın Yolculuğu Şema Özeti (Vogler, 2009: 29)

Buradaki keskinleşme, kahramanın ani karar değişimleri sonucunda gittiği yolun kırılması ve kahramanın keskin bir dönüş yaşaması olarak açıklanabilmektedir. Kahramanın maceraya çağrısı, sihirli objeyi edinmek veya kötülüğü gidermek olabilir fakat sonrasında kahramanın yolundaki ilk eşik aşılrken, kahraman bir yan karaktere sevdaya tutulabilir. Düşman, kahramanın âşık olduğu tritagonisti alıkoyduğunda, yol kırılmaya uğramaktadır. Bu durumda kahraman, maceraya çıktığı yoldan keskin bir biçimde sapabilmekte ve sevdalandığı karakterin peşinden gitmeyi seçebilmektedir. Kahramanın sevdalandığı karakter, düşman tarafından öldürüldüğünde, yol bir kırılmaya daha uğrayarak, yolun amacı intikam almaya ve yüzleşmeye dönüşmektedir. Bu durumda kahramanın yolculuğa çıkarken ilk motivasyonunun, iki kırılma noktasından sonra değiştiği ve aynı kalmadığı söylenebilmektedir. Öte yandan kahramanın yolu kırılmalar yaşasa bile, ilk amacı doğrultusundaki emellerini de kırılan yollarda edinebilmektedir. Bu durumda kırılma noktaları yeni amaçlara dönüşmektedir. Ayrıca kahraman, tüm eylemlerinde ve kırılma noktalarında ortaya çıkan içsel ve genel bir amaca da sahip olabilmektedir. Bu değişimlerin her biri, kahramanın yolculuğunun “şiddetli dönüm noktalarını göstermektedir.



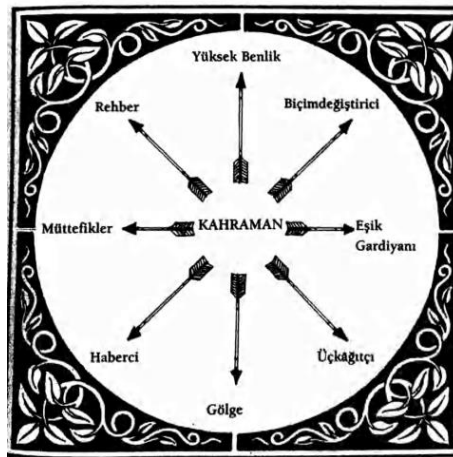
Şekil 1.5. Kahramanın Yolculuğu'nda Keskin Dönüşleri Gösteren Dönüşüm Şeması (Vogler, 2009: 30)

1.4.3.1. İnsani Maskeler: Arketipler

“Peri masalları ve mitlerin dünyasına girer girmez, yineleyen karakter tipleri ve ilişkilerin farkına varırsınız: Arayış içindeki kahramanlar, maceraya çağıran haberciler, sihirli hediyeler veren yaşlı bilge insanlar, yollarım kesmiş gibi görünen eşik gardiyanları, kafaları karıştırıp gözlerini kamaştıran, biçim değiştiren yol arkadaşları, onları yok etmeye çalışan belirsiz düşmanlar, işlerin düzenini bozan ve bir süreliğine eğlenceli bir hava yaratan üçkâğıtçılar. Bu yaygın karakter tiplerini, sembolleri ve ilişkileri tanımlamak için İsveçli psikolog Cari G. Jung, insan ırkının ortak mirası olan kişiliğin antik kalıplan anlamına gelen “arketipler” terimini kullanmıştır” (Vogler, 2009: 65).

Vogler’ın Campbell’dan uyarlayarak detaylandığı kahramanın yolculuk evrelerine geçmeden önce, arketiplerden bahsetmek yerinde olacaktır. “İnsan, insan-olmak hususunda bir anlatıya girdiğinde, irdeleyeceği hep kendisi olacaktır. Bu kendini-anlatma, anlatının hem içeriğinde hem de biçiminde içkindir.” (Saydam, 2001: 7). Bu durumda özgünleşmiş bir kuram ötekiden değil, özden gelmektedir. Platon’un *idea* olarak bahsettiği Jung’un ise *Arketip* olarak söylediği kavramlar da özden gelen kavramlar olarak düşünülebilmektedir. Jung’un arketip kavramının da özü ve öze dönüşü vurgulamakta olduğu dile getirilebilmektedir.

Arketiplerin monomit kuramından önce, Propp'un işlevlerinde de kullanıldığı söylenebilmektedir. Hatta Propp'un işlevlerinde, arketipleri durağan karakter rolleri olarak değil, dinamik ve kalıpları aşkın, esnek bir biçimde kullanmıştır (Propp: 2020). Propp bu aşkın kullanımıyla kahramana ve karakterlere anlık çözümler getiren ve akışı etkileyen işlev fonksiyonları kurmuş ve incelemiştir. Propp'un bakış açısının anlatıyı zincirlerinden kurtararak, geliştirdiği ve farklılaştırdığı dile getirilebilmektedir. Bunun yanı sıra Vogler (2009: 44), Campbell'ın arketip üzerine olan düşünceleriyle, Jung'un düşüncelerinin birbirlerine paralel olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle, tüm mitlerde rastlanan, “kollektif bilinçaltının” bir ürünü “Özü ve doğası gereğince simgeler, imgeler ve imajlarla” çalışan Arketipler (Jung, 2001), Campbell'ın ve ortaya koyduğu monomit kuramının ve Vogler'in monomitten uyarlanmış alternatif yolculuğunun evrelerinde büyük bir rol üstlenmektedir. Bunun nedeni Arketiplerini kahramanın olgunlaşma yolunda çatışma unsurları ve dönüm noktalarını oluşturmak için sıklıkla kullanılması olarak düşünülebilmektedir. Kahramanın yolculuğunda arketiplerin tek başlarına güçlü olmadıkları dile getirilebilmektedir. Arketipler kahramanın yolculuğunda görülen zorunlu unsurlardan olsalar da ancak kahramanın yolculuğunda, kahramanın onlara verdikleri reaksiyonlar kadar güçlüdürler ve ancak bu şekilde güç kazanabilmektedirler. Saydam (2001: 12) Arketipler için “Ana eylem şemaları ve duruşların somutlaşmalarıdır” demektedir. Bu durumda Kahramanın yolculuğunun önemi yadsınamaz araçlarından olan arketiplerin kendi başlarına menkul değerler taşımadıkları söylenebilmektedir.



Şekil 1.6. Kahraman ve Arketiplerin Bağları (Vogler, 2009: 67)

“Kişiliğin antik kalıpları” arketipler, kahramanın yolculuğunda kendi başlarına menkul bir değer olmasalar da kahramanın olgunlaşma yolculuğunun ve özüne ulaşmasının en önemli unsurlarının başında gelmektedir. Nasıl ki, vücuttaki organlar tek başlarına değersiz, sistematik ve belirli bir düzende, bir arada çalıştıklarında değerli sayılıyor ise, arketipler de yolculuktaki kahramanla reaksiyona girdiklerinde değer kazanmaktadırlar. Kahramanın yolunda önemli roller üstlenen arketiplerin karakterlerin işlevlerinin daha yetkin bir biçimde anlaşılabilmesinin önünü açtığı dile getirilebilmektedir. Vogler, bir anlatıdaki en kullanışlı arketipleri “Kahraman, Rehber, Eşik Gardiyanı, Haberci, Biçim Değiştirici, Gölge, Müttefik, Üçkağıtçı” olarak belirtmektedir. Bunun dışında, özel olarak peri masallarında, Campbell’ın da evrelerinde kullandığı arketipler de bulunmaktadır. Arketiplerin hepsinin birden fazla yönü ve işlevi bulunmakta ek olarak bu arketiplerin hepsinin, kahramanla ve kahramanla özdeşleştiği için dolaylı olarak izleyiciyle de bağlantılı bulunmaktadır. Diğer deyişle, açıklanan arketipler, kahraman ve onun yanında özdeşleşme sonucunda yürüyen alıcı için erginleşme yolculuğu ve macerasının temel taşları olarak görülebilmektedir (Vogler, 2009: 66).

Arketipler, yalnızca tanımlandıkları gibi, katı bir biçimde kalıplara sokulmanın ötesinde, yol boyunca biçim değişimlerine de uğratılabilmektedir. Örneğin bilge bir rehber yalnızca bir kez yardım edip öğüt vermenin ötesinde, güçlü bir büyücü olup kahramanın yanında savaşa da katılabilmekte, yolculukta önemli bir rol de üstlenebilmektedir. Vogler, arketiplerin öyküye hizmet eden ve gerektiğinde takılabilen maskeler olduğunu söylemektedir. Ona göre bu maskeler hikâyenin gidişatına, kahramanın yoluna göre karakterler tarafından takılıp çıkartılabilmektedir. Bir kahraman, hikâyenin başındaki iyiliksever kişiliğini bırakıp, bir gölgeye, kötülük unsuruna dönüşebilmekte, bir rehber hikâyenin kırılma noktalarında düzmece bir kahramana dönüşüp kahramana ihanet edebilmektedir. *Pers Prensi: Zamanın Kumları* (Newell, 2010) filminde, *Prens Destan*’a rehberlik eden amca figürü, Destan’ın babasının asıl katili ve onun sürülmesinde rol oynayan bir düzmece kahraman olarak ortaya çıkmaktadır. Bu durumda birden fazla farklı insani yönün karakterize edilmiş biçimleri olarak düşünülebilen arketiplerin, kahramanın yolculuğunda, kahramanın erginleşme enerjisini iyi ya da kötü biçimlerde ortaya çıkardığı söylenebilmektedir. Kahraman arketiplerle oluşturulmuş diğer karakterlerden güç toplayarak yolunda ilerlemektedir. Her bir arketip Tarot kartlarına benzetilebilmektedir. Arketipler

insani duyguların çeperleri olduklarından ve onların yerlerine geçtiklerinden, her öykünün arketipler vesilesiyle bu Tarot kartlarının farklı dizilimleri ve dizilimlerin etkisiyle oluşturulduğu vurgulamaktadır. (Vogler, 2009: 68)

1.4.3.2. Yolculuğun Evreleri ve Kesişen Unsurlar

Kahraman yolculuk evrelerini, işlevlerini, Propp ve Campbell gibi, Vogler da detaylıca inceleyip, sistematik bir biçimde ortaya koymuştur. Propp'un ve Campbell'ın ortaya koyduğu evrelerle paralel bir biçimde ilerleyen fakat özgünleştirilmiş ve geliştirilmiş biçimleri olan Vogler'ın evreleri; "Sıradan Dünya, Maceraya Çağrı, Çağrının Reddi, Rehberle Karşılaşma, İlk Eşiği Geçiş; Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar; Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma, Çile, Ödül, Dönüş Yolu, Diriliş, İksirle Dönüş" olarak belirtilmektedir (Vogler, 2009).

a) Sıradan Dünya: "Bir başlangıç gerçekten de hassas bir andır" (2009: 137) Bunun nedeni daha önce de söylendiği gibi, dinleyici, izleyici veya okuyucunun bir anlatıya katılmasının anlatının ilk on dakikasında sağlanabilmesidir. Bu nedenle ister bir mit, masal, roman veya kısa öykü ister senaryo ve çizgi roman olsun, neredeyse her anlatı heyecan uyandırıcı, tutarlı bir sorunla alıcısına serilmektedir. Bu sorun alıcının ilgisinin çekilmesi ve anlatının gidişatının belirlenmesi açısından önemli görülmektedir. Serilme esnasında özdeşleşme unsurunun yitmemesi için, alıcının ilgisi dinamizmle uyandırılmalı ve bu sayede anlatıda kopukluk olmaması için, yolun başlangıcıyla ilgili bir dizi enformasyon alıcıya işlenmeli ve anlatıda tutarlılık sağlanmalıdır.

Alıcıya kahraman için bir bağlam sunan sıradan dünya, kahramanın faniliğinin tüm yönleriyle verildiği, kahramanın kişilik özellikleri, güçleri, zayıflıkları ve zaaflarıyla alıcıya serildiği bölüm olarak düşünülebilmektedir. Kahraman bir kötülük, kötülüğün doğurduğu bir eksiklik ortaya çıkmadan önce, sıradan dünyasında; koyulacağı maceradan habersiz biçimde yaşamaktadır. Buna ek olarak sıradan dünya ve dünyada yaşayan kahraman ve yaşamı, birçok işlevi yerine getirip, alıcıyı yolculuk ve macerayla ilgili heyecanlandıracak bir prolog yardımıyla da alıcıya serilebilmektedir. Sıradan dünyanın iyi bir biçimde serilmesi, onu kahramanın güvenli sığınağı ve tekinsizlikten uzak bir karargâh haline getirebilmektedir. Kaçış sonrasında buraya sığınabilir ve tehlikenin geçmesini bir balinanın karnındaymışçasına

erginleşerek bekleyebilir. Kahraman macera yoluna buradan koyulur. Yolculuk sonlandığında ise, bu güvenli karargâha geri dönerek insani yaşamını sürdürür veya yeni bir macera çağrısını burada bekler. Hemen hemen her yolculuk, sıradan dünyadan başlayarak ayrımlara ayrılmakta ve burada ortaya çıkan eksiklik doğrultusunda şekillenmektedir.

Güvenli olarak tanımlanan sıradan dünya ile tekinsiz olan özel dünya farklılıklar barındırmaktadır. Bunun nedeni, ilk eşik geçildiğinde ulaşılan özel dünyanın tekinsizlik neticesinde alıcısında bir merak duygusuna neden olması olarak düşünülebilmektedir. Bu bağlamda tekin olan sıradan dünya bölümü, tekinsizlik ve çatışmaları barındıracak olan özel dünyanın küçük bir modelini oluşturmak için de kullanılabilir ve bu nedenle önem arz etmektedir (Vogler, 2009: 143).

b) Maceraya Çağrı: Kahraman, sıradan dünyasında, olağanüstülükten uzak bir hayat sürerken bir macera çağrısı edinebilmektedir. Kahraman, çağrıya yanıt vermesi gerektiğini hissettiği bir çağrı duyar. Bu çağrı, genellikle bir sorunun ortaya çıkması veya bir fırsatın belirmesi şeklinde olabilir. Sıradan dünyanın durgun fakat kararsız yapısında, harekete geçmek için bir motivasyon unsuru, bir enerji bekleyen kahraman; kendisine yöneltilen bir çağrı ile bu enerjiyi edinir ve macerasının yoluna koyulmaya karar verir.

Macera çağrısını oluşturan etmenler çeşitlilik göstermektedir. Çağrı bir aracı, bir ulak yardımıyla, hükümdarın bizzat kendisinden, bir eksikliğin görülmesi neticesinde, kozmik bir unsurla, dünya dışından veyahut kahramanın özünden de gelebilmektedir. Çağrı, Jung'un (2001) ortaya koyduğu eşzamanlılık kuvvetiyle de gelebilmektedir. Bu durum, kahramanın tesadüfen, beklenmedik bir şekilde edinmesi olarak açıklanabilmektedir. Çağrı, anlam kazanan tesadüflerin bir araya gelerek kahramanı yola itmesini nitelemektedir.

Çağrının genellikle ve çok kez bir ulağın, habercinin kahramanı maceraya davet etmesi şeklinde gerçekleştiği söylenmektedir (Vogler, 2009: 65). Ulak arketipi, kahramana taraf veya onun karşısında bir tutum sergiletebilmekte ya da tarafsız bir tutum da takılabilmektedir. Öte yandan bu arketip, kahramana tekinsizlikle mücadele etmesi ve kaderini yaşaması için her daim bir çağrı yöneltmektedir. Kimi hikâyelerde, macera ulağı aynı zamanda kahramanın macera yolundaki danışmanlığını üstlenerek, erginleşme yolunda ona destek de olabilmektedir. Kimi hikâyelerde ise ulak arketipi, kahramanın eksikliğinin

yaratıcısı, ona meydan okuyan bir düşman da olabilmektedir. İki arketip de kahramanı, sıradan dünyası dışındaki düzensizliğe karşı uyarmakta ve onu tekinsizliğe meydan okuyup, bilinmezlikle mücadele etmesi için bir macera yoluna davet etmektedir.

Kahramanın çağrıya hazırlanma aşamasını “keşif” olarak nitelendirilmektedir (Propp, 2020). Keşif durumu kahramanın hangi amaçla yola çıkacağını şekillendiren bir süreç olarak nitelendirilmektedir. Keşif durumunda kahraman, sıradan dünyasında veyahut sıradan dünyanın dışında, özel dünyaya açılan kapının eşiğinde bir eksiklik, düzensizlik, yanlışlık fark etmekte ve bu unsurlar kahramanı zoraki olarak macera yoluna itmektir.

Keşif durumundan sonra gelen zoraki çağrı, kahramanı kendi özünde yaşayacağı bir karmaşaya da sürükleyebilmektedir. Çağrıyı edinen kahramanın iç çatışmaları, yolun belirsizliği ve bilinenden tekinsizliğe geçme olgusu, kahraman için huzursuzluk yaratan unsurlardır. Vogler (2009: 163), çağrıyı huzursuzluk getiren, fakat kahramanın yolu ve erginleşme sürecinde gerekli görülen bir unsur olarak nitelendirmektedir.

Çağrı bir eksiliğin görülmesi ya da bir gereklilik halinde de ortaya çıkabileceği gibi kahramanın başka bir seçeneğinin kalmayışı şeklinde zoraki bir unsura da dönüşebilmektedir. Bunlara ek olarak, kahraman birden fazla çağrıya da yanıt vermek zorunda kalabilir. Bu çağrıların her zaman olumlu olması söz konusu değildir. Çağrı bazı durumlarda ne olursa olsun kahramanın kaderi doğrultusunda da ortaya çıkabilmektedir. Bu durumda kahraman, çağrıya karşı önceden uyarılır fakat yazgısı doğrultusunda yola da koyulabilir. Çağrı ne şekilde olursa olsun, kahramanın kaderini yaşaması, denge getirmesi ve erginleşmesini tamamlaması için elzem bir unsur olarak görülmektedir.

c) Çağrının Reddi: Kahraman çağrıyı edindikten sonra yüzleşmesi gereken önemli başka bir unsur olan yanıt evresi ortaya çıkmaktadır. Kahramanın, çağrıya nasıl bir yanıt vereceği, yolculuğun hemen başında bir çatışma unsuru olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nokta, yolun ilk kırılma noktası olarak düşünülebilir. Bunun nedeni ise yolun kahramanın çağrıya vereceği cevap neticesinde şekillenecek olmasıdır. Bu evrede kahramanın çağrıya olumlu yanıt vermesi gerekmektedir. Aksi halde, yolculuk hiç başlamayacak ve kahraman sıradan dünyasına sıkışıp kalacak, ilgi çekici bir anlatı oluşmayacaktır. Öte yandan, kahramanın çağrıya olumsuz yanıt vermesi de önündeki tehlike, kargaşa ve bilinmezliğin idrak

edilememesi üzerine anlaşılabilir bir durumdur. Yol anlatısının ortaya çıkması, maceranın başlayabilmesi için çağrıya direnip reddeden kahramanın, bir süre sonra çağrıya olumlu yanıt vermesi, maceraya karşı motive edilmesi, zoraki olarak itilmesi gerekmektedir.

Çağrının reddi evresi, anlatı içindeki bir “duraklama” noktası olarak da düşünülebilmektedir. Buradaki duraklama, bir soluklanma anından ziyade, yolun tekinsizliğinin, bilinmezliğinin, karmaşa ve tehlikelerinin hissettirilmesi anı olarak düşünülebilmektedir. Bu duraklamaya neden olan birden fazla neden bulunmaktadır. Bu unsurlardan ilki “kaçınma” olarak söylenmektedir. Yolun tehlikelerini göze alamayan kahraman, öncesinde bu yoldan uzak durmayı seçmektedir. Kahraman cesaret timsali de olsa ilk aşamada maceradan uzak durmayı seçebilmektedir. Bu reddin nedeni ise, kahramanın daha önceden macera yolunda belirli bir erginliğe erişmiş, yolu önceden acı bir biçimde deneyimlemiş olmasıdır. Kahramanın macerayı reddi ne kadar kuvvetli olursa, direncin kırılması izlencesinin bir o kadar haz verici olduğunu belirtilmektedir (Vogler, 2009: 170). Kahraman, kaçınmak için bir dizi mazeretin arkasına da sığınabilmektedir. Bu durumda, bu zayıf mazeretleri kırarak kahramanı maceraya iten başka unsurlar ortaya çıkmakta ve kahramanı zoraki olarak yola sürüklemektedir. Kahramanın, macerayı çeşitli bahanelerle defalarca reddetmesi ise onu trajik bir durumun ortasına sürükleyerek, yola koyulması için yoğun bir motivasyon ve enerji verebilmektedir. Trajik durumlar, kahramanın gereksinimleri ya da eksiklikleri neticesinde ortaya çıkmaktadır. Kahramanın herhangi bir şeyi yitimi, onun yola koyulması ve tekinsizliğin ortasına atılması için yoğun bir motivasyon unsurudur.

Kahramanın bir çağrıyı reddetmesi, her zaman yola koyulmayacağı anlamına gelmemektedir. Kahraman bazı durumlarda çatışan, iki farklı çağrıya maruz kalabilmektedir. Bu durumda, çağrının birini reddedip diğerini kabul etmesi olasıdır. İki çağrı arasında sıkışan kahraman, böyle durumlarda zorlu bir karar anı yaşar fakat yolunu devam ettirebilmek için iki yol ayrımından bir seçmek zorunda bırakılır.

Kahramanın çağrıyı reddetmesi, her zaman olumsuz bir durum değildir ve yeni yol çağrılarının önünü de açabilmektedir. Kahraman, çağrıya karşı kendini güvende hissetmediğinde, akıllıca ve ergin bir karar vererek çağrıyı reddedebilir. Bu durumda kendini tehlike ve aldatmacalara karşı güvene almış kahramanın yolculuğu uzamaktadır. Kahraman, bir çağrıyı hayati tehlikesi olduğu gerekçesiyle reddedip, o tehditle daha hazır olduğunda,

başka bir çağrıda tekrar karşılaşılabilmek için yolunu açmış olur. Bu durumda, çağrının reddi olumlu bir duruma dönüşebilmektedir. Bunun yanında sanatçı kahramanların da çağrıyla reddi, olumlu bir durum olarak ortaya çıkabilmektedir. Sanatçı kahramanlar genel olarak maceraya atılıp, eserlerini yaratmaya çalışırlar fakat bunun zıttı olarak, kabuklarına çekilip, münzevilik içinde de yaratıcılıklarını sergileyebilirler. Vogler (2009: 172) bu durum karşısında “Sanatçılar bazen yaşamda *Odysseus* gibi yolculuk yaparlar; tüm duyularıyla yaşamın şarkısını işitir, ama sanat gemisini yürütmek için kendilerini yelken direğine bağlarlar” yorumunu yaparak *Odysseus*’un sirenlerin çağrısına karşı kendini gemi direğine bağlatmasını ve bu şekilde direnmesini örnek göstermektedir.

Bazı durumlarda da kahramanlar, kendilerine yöneltilen çağrılara cevap vermeye çok istekli gözükebilir. Çağrıdan çekinip, uzak duran, onu reddeden kahramanların aksine bu tür kahramanlar istekli olarak nitelendirilmekte, onlara çağrı yöneltilmeden hâlihazırda çağrı arayışındadırlar. Arayışta olan bu kahramanlar hem “kurban” hem de “arayıcılar” olarak nitelendirilmektedir (Propp, 2020). Bunun nedeni, kahramanların ne kadar istekli olurlarsa olsunlar, tehlikelere temkinli ve belli bir mesafeden yaklaşmaları olarak dile getirilebilir.

Eşik bekçileri de “çağrının reddi” için önemli unsurlardır. Dünyevi hissiyatlarını aşmış, istekli, arayıcı kahramanlar için bile onları macera yoluna karşı kuşkuya düşürecek kudretli düşmanlar karşıt kahramanlar mevcuttur. Kahramanlar, bu düşmanlar tarafından yollarında tehdit edilip, sınıdıklarında maceraya karşı bir korkuya kapılabilirler. Kudretli karşıt-kahramanlar, kahramanın yolundaki eşikleri tutmaktadırlar. Öte yandan kahramanların, bu eşik bekçilerinden kaçınıp, eşiği atlayabilecekleri gizli kapılar da bulunmaktadır. Bu kapılar, kahramanın arayış ve bu arayışın neticesinde eşiği atlama isteklerinin sonuçları olarak ortaya çıkmaktadır. Kahraman, içsel merakı doğrultusunda bu kapıyı arar, bulur ve ardına geçer. Böylece, kudretli eşik bekçisini atlatmış olur.

Çağrının reddi eylemi, kahramanın kişiliğine, özüne bağlı olarak, kahramanın çıkacağı erginleşme ve macera yolunun hemen başında, başlangıcının oldukça yakınında gerçekleşebilmektedir. Öte yandan, bu reddetme durumu, odağın yeniden belirlenebilmesine bir fırsat sunması amacıyla, kahramanın koyulduğu yolun herhangi bir aşamasında da gerçekleşebilmektedir. Yalnızca bir macera arayışı veya bir kaçış olarak başlayan yolculuk bu sayede ruhani bir biçime evrilebilmektedir. Vogler (2009: 176), çağrının reddi aşaması

için “Bir kahraman, korkuyu yaşamak, kendisini bekleyen sınavların korkunçluğunu izleyiciye aktarmak için eşikte duraksar.” Demekte ve bu evreyi kahramanın yolundaki önemli duraksama noktalarından biri olarak kabul etmektedir. Bu duraksama anının sonunda kahraman, yolculuğun emellerine doğru büyük bir adım atarak, tekinsizliğe karşı olan çekincesini yenmektedir. Bu duraksama anında yaşanan her bir eylemi yolun bir sonraki aşaması olan “Rehberle Karşılaşma”nın yörüngesi etrafında dönerek alıcıyı evre için hazırlamaktadır.

d) Rehberle Karşılaşma: Kahraman, tekinsizliğin, bilinmezliğin içine girmeden önce aldığı çağrıyı geçici olarak reddedip, duraksayıp, yazgısı hakkında düşünürken; fikirlerine ve çekincelerini gidermesine yardımcı, onu yola hazırlayan bir rehberle karşılaşabilmektedir. Propp’un başışçı olarak tanımladığı rehber, kahramanı çıkacağı yolun başında hazırlamak, koyulduğu yolda karşılaştığı tehlikeler karşısında ona kutsamak, aklıyla yol göstermek ve erginleşme yolundaki amacına ulaşmasında ona yardımcı herhangi bir şey sağlayarak destek olmakla görevlidir.

Kahraman ile *Rehber* arketipi arasında derinlikli ve yoğun bir ilişki söz konusu olmaktadır. Kahramanla bağlılığı bulunan rehber arketipinin anlatının her yanında, yolun her aşamasında etkin bir rol oynamak zorunda değildir. Diğer bir deyişle, rehber yolun başında bir sağlayıcı olup, yolun geri kalan kısmında kahramanı kendi kaderiyle yüzleşmesi için kendisiyle baş başa da bırakabilmektedir. Öte yandan buradaki en önemli unsur “sağlayıcılık” olarak öne çıkmaktadır. Rehber arketipi yoldan önce veyahut yolun tüm aşamalarında karaktere bir şekilde destek olmakla görevlidir. Bunun yanında, rehber kişileştirilmiş bir formdan uzak da olabilmektedir. Kahramanın yola çıkmadan önce edindiği bilgiler, ondan önce yola çıkanların tecrübeleri de kahramana rehberlik ederek, rehber arketipinin görevini üstlenebilmektedir. Vogler (2009), rehberle karşılaşma evresini hem kahraman hem de kahramanın yolculuğuna tanıklık eden alıcı açısından zengin bir evre olarak nitelendirmektedir. Bunun nedeni, bu evrenin anlatıyı güçlendiren çatışma mizah; trajedi, sadakat, aktarma gibi kuvvetli unsurları bünyesinde barındırmasıdır.

Rehber arketipi, masallar, halk hikâyeleri ve özel olarak mitlerde kahramanın akıl hocası olarak anlatılmaktadır. Mitlerdeki kahramanların çoğuna yol göstererek, onları maceraya hazırlayan rehberlerin en şöhretlisi ise *Chiron*’dur. Bir Centaur (At-adam) olan

Chiron, bağışçı ve sağlayıcı niteliklerini yoğunluklu olarak bünyesinde barındıran bir rehber kahraman örneği olarak söylenebilir. Vogler Chiron'un anlatılardaki tüm yaşlı-bilge rehber arketiplerini karşılayan ve kendi bünyesinde barındıran bir prototip olduğunu öne sürmektedir. Bunun asli nedeni ise kudret ve naifliğin aynı arketip içinde harmanlanmış olması olarak düşünülebilmektedir. Modern anlatılardan olan *Hobbit* ve *Yüzüklerin Efendisi* serilerinde ise bu bağışlayıcının *Gri Gandalf* adındaki büyücünün olduğu söylenebilir. Her nasıl Chiron Antik Mit anlatıları için bir prototip ise, Gri Gandalf'ın da modern anlatılarda kullanılan rehber arketiplerinin kudretli-naif ve bilge bir biçimde kapsayıcı prototipi olduğu söylenebilir. Rehber arketipinin önemli diğer bir özelliği ise, ruhani bir biçimde kozmosla bağının bulunmasıdır. Kahramanın yanında yürüyerek ona yol gösteren rehber, bunu aynı zamanda kahramanı iki dünyanın ustası olarak hazırlamak için yapmaktadır. Rehber, kahraman için erginleşme yolunda bir yol gösterici, denge yolunda ise bir hazırlayıcı olarak düşünülebilir. Rehber arketipinin üstlendiği bu rol, onun daha önce kahramanın yürümekte olduğu erginleşme yolunu hâlihazırda aşmış bir gelişmiş kahraman olması olarak düşünülebilir. Vogler (2009: 186) yolun başındaki kahraman için “Kahraman bir Deli olarak başlar” demektedir. Deli olarak yola çıkan kahraman daha sonra çeşitli roller edinerek delilikten sıyrılır ve yol tecrübelerini edindikçe “gelişmiş kahraman” olma aşamasını ilerleterek, gelişkin tecrübelerini yolun başındaki “deli kahramanlar” a aktaracak bir rehber dönüşür.

e) İlk Eşiği Geçiş: Her yolculukta, kahramanın yolunda ilerlemesi için geçmesi gereken eşikler bulunmaktadır. İlk eşiği geçiş evresi, kahramanın çağrışı kabul edip, macera yolunda hazırlıklarını yaparak macerayı özünde bir bağlılıkla kabul etmesiyle gerçekleşmektedir. Vogler (2009: 191) ilk eşiğin aşılmasını maceranın birinci bölümünün en kritik noktası olarak belirterek “ilk eşiği geçiş kahramanın kendini tüm kalbiyle maceraya adanmış idari bir karardır” demektedir. Kahramanlar, rehberlerinin onları etkileyip, kazançlar sağlamalarından hemen sonra maceraya atılarak, kaderleriyle yüzleşmemekte, aksine atıldıkları maceraya tüm edimlerine rağmen şüphe ile yaklaşmaktadırlar. Kahramanlar eşiğe yaklaştıklarında ise şüphe ve korku unsurlarını ortadan kaldıracak bir eksiklik yaşarlar ve eşikten ilerlenmeye zorlanırlar. Saldırgan bu eksikliği kahramanın yakınına, rehberini, sevdiğini kaçırarak veyahut öldürerek yaratmakta, bu durum kahramanın maceraya olan çekincelerini ortadan kaldırmaktadır. Kahramanın macera yolundaki ilk eşiğe itimine,

eksiklik durumunu yaratan düşman haricindeki dış etmenler de neden olabilmektedir. Kahraman doğaüstü olaylar, felaketler neticesinde de yurdunu terk ederek ilk eşiğe doğru ilerleyebilmekte, ona verilen görevin süre sınırı neticesinde veya başka seçeneğinin kalmaması üzerine de yine ilk eşiğe yaklaşabilmektedir. Kahramanı eşiğe yaklaştıran unsur ne olursa olsun, kahraman erginleşme yolunda mücadelesine devam edebilmek için eşiği aşmak ve ardını görmek zorundadır. Vogler'a (2009: 192) göre bu üç bölümlü bir anlatının "dönüm noktasını", klasik dramatik yapının ise "düğüm" bölümünü oluşturmaktadır. Bunun asıl nedeni ise bu evrede dramatik unsurların hat safhada olması olarak düşünülebilmektedir. Kahramanın yaşadığı içsel çatışmalar da kahramanın eşiğe doğru ilerlemesine sebebiyet verebilmektedir. Özünü keşfetmeye çalışan kahraman, erginleşme yolunda eşiği geçerek bir aşamayı daha atlayıp, ruhunu ve özünü anlamlandırarak, içsel çatışmalarına son vermeye çalışmaktadır. Böyle bir durumda bu kısımdaki eksiklik kahramanın özünde meydana gelmekte ve yola çıkılmasına, eşiğe yaklaşılmaya sebebiyet veren soru "Yaşamımı her zamanki gibi sürdürmeli miyim, yoksa değişim ve gelişim uğruna her şeyi tehlikeye mi atmalıyım?" (Vogler, 2009: 192) şekline bürünerek dünyevi olandan manevi olana dönüşmektedir.

Eşiğe yaklaşılmaya, kahramanın yolunda ona engel olarak ortaya çıkan oldukça kuvvetli bir arketipin daha ortaya çıkmasına mahal vermektedir. Bu arketipler "Eşik Gardiyanları" olarak tanımlanmaktadır. Vogler (2009: 193) eşik gardiyanları için "Yolu kesmek ve kahramanı sınamak için öykünün herhangi bir noktasında ortaya çıkabilirler, ama kapı aralarında, girişlerde ve eşik geçişlerinin dar geçitlerinde kümelenmeye eğilimlidirler" demektedir.

Eşik gardiyanları çoğu mitolojik anlatıda yer almaktadır. Asıl görevleri kahramanın erginleşme yolunda eşiği geçmelerine engel olmak olan eşik gardiyanları için en anlaşılabilir örneklerin başında Styx Irmağının kayıkçısı *Charon* ve *Tartarus*'un koruyucusu *Cerberus* gelmektedir. Kahramanı cömertliğiyle sınavan *Charon*, kahramanın yolunda devam edebilmesi için bir altın sikke beklemektedir. *Cerberus* ise kahramanın çeviklik ve kuvvetini sınavan üç kafalı bir köpek olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir örnek, Yunan, Anadolu ve antik mısır mitolojisinde ortak olarak yer alan *Sphenks*lerdir. *Sphenks*ler oldukça akıllı ve bilmece düşkünü insan başlı aslan gövdeli mitolojik yaratıklar olarak tanımlanırlar ve kahramanları geçmeleri gereken eşikte zekâlarıyla sınarlar. *Gargoyle* isimindeki efsunla

biçimlendirilmiş taştan yaratıklar da aşılması en zor eşik gardiyanlarının başında gelmektedir. Eşik gardiyanları, genellikle insanüstü güçlere sahip sınavcılarıdır ve kahramanı acımasızca sınamakla görevlidirler. Mitolojide sıklıkla karşılaşılabilen eşik gardiyanları, çizgi roman ve sinemada anlatılan hikâyelere de sıklıkla ilham vermiştir. *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (Columbus, 2001) filminde kahramanlar birçok eşik bekçisiyle karşılaşarak çeşitli biçimlerde sınanmaktadırlar. Bu gardiyanlardan biri de Fluffy adındaki Kerberus'tur. *Tarkan* çizgi romanlarında, Tarkan'ın geçmesi gereken eşik gardiyanları *Krakenler*, *Devler*, *Ejderhalar Büyücüler* ve *Güçlü Saldırganlardır*. *Hobbit* (Jackson, 2012) serisindeki *Ejderha Smaug*, cücelerin yurtlarına ulaşmalarının önünde engel teşkil eden bir eşik gardiyanı olarak sayılabilmektedir. Bir süper kahraman olan *SHAZAM*, ilk eşiği atlayıp erginleşebilmek için ona güçlerini sağlayan büyücünün sınavını geçmek zorundadır.

Eşik bekçileriyle karşılaşan kahramanların bu kudretli gardiyanları alt etmek için bir çözüm bulmaları gerekmektedir. Kahramanlar bu noktada gardiyanları kandırıp onların etrafından dolanabilirler veyahut kararlılık göstererek onlarla mücadele etmeyi de seçebilmektedirler. Eşik gardiyanlarının kötücül enerjileri tersine de çevrilebilmektedir. Bu durumda eşik gardiyanları kahramanın yolculuğu boyunca ona yardım eden kudretli yardımcılara, müttefiklere dönüşebilirler.

Eşik gardiyanlarının sınavlarından sonra, eşiğin kararlılıkla atlanması gerekmektedir. Çünkü eşikler yolun bir boyutundan başka bir boyutuna atlanmasını nitelemektedir. Vogler (2009) eşiği iki dünyanın sınırı olarak nitelendirmektedir. Eşiği kararlılıkla geçen kahraman, eşiğin öncesindeki halini geride bırakarak kabuk değiştirmekte ve eşiği geçtikten sonra başkalaşarak erginleşmektedir.

f) Snavlar, Müttefikler, Düşmanlar: İlk eşiği aşan kahraman, eşiğin ötesindeki bilinmez dünyaya ilk adımını atmış sayılmaktadır. Başka deyişle kahraman sıradan dünyasının sınırlarını aşmış ve özel dünyaya geçişini eşiğin ardına vararak tamamlamıştır. Eşik ötesinde, özel dünyanın tekinsiz ve bilinmez yollarında ilerleyen kahramanın burada yeni zorluklar, müttefikler ve düşmanlarla, diğer deyişle yeni engeller ve arketiplerle karşılaşması muhtemeldir. Eşik öncesi dünyada ne kadar deneyim kazanmış olursa olsun, hayalle yaşam arasındaki akışkan dünya olarak tanımlanan bu dünyada kahraman deneyimsizdir ve bir an önce deneyim kazanmak zorundadır.

Sıradan dünyanın karşıtı olan özel dünyanın kahraman için en önemli unsurlarından biri sınanma olarak ortaya çıkmaktadır. Kahramanın geçmek zorunda olduğu sınavlar yolu özel dünyada mevcudiyetini göstermekte, kahraman sınavlar yolunda başarılı bir şekilde ilerlediği müddetçe bu dünyayı alt etmek için tecrübe kazanabilmektedir. Eşiği atlayarak ikinci bölüme geçen kahramanın önüne engel olarak dramatik yapıda çatışma olarak belirtilen sınavlar yolu çıkmaktadır. Vogler (2009: 201) bu evreyi tanımlamak için “Macera bir üniversite eğitimi gibi düşünülürse, Birinci Bölüm giriş sınavlarıdır ve İkinci Bölümün Sınav aşaması da kahramanı daha güç vize ve final sınavlarına hazırlamak için yapılan ara sınavlar gibidir.” demektedir. Bu durumda sınavlar yolunun, hayati bir meseleden ziyade, tehlikelere hazırlık aşama olduğu söylenebilmektedir. Kahraman, özel dünyada karşısına çıkacak tehlikelere sınavlar yolu vasıtasıyla hazırlanmaktadır. Ayrıyeten özel dünya gölge bir düşmanın kontrolünde de olabilmektedir. Bu durumda yolda düşman tarafından ustalıkla hazırlanmış tuzaklara karşı koyulması, rehberin ya da sağlayıcının verdiği eğitimin bir devamı niteliğinde olup, kahramanın özel dünyaya uyum sağlamasına da yardımcı olmaktadır.

Özel dünyaya geçen kahramanın, müttefiklerini ve düşmanlarını ayırt edebilmesi için, bu dünyada biraz zaman geçirmesi gerekmektedir. Özel dünyayı tanıyıp, tanımlamaya başlayan, onun topografik yapısına alışan kahraman yolunda ona yardımcı olabilecek müttefikleri veya yoluna engel teşkil edecek düşmanları saptayabilmektedir. Bu saptama aşamasının da kahramanın bu evrede vermek zorunda olduğu sınavlardan olduğu söylenebilmektedir. Kahraman, dost ile düşmanı ayırt ederek sınavını verdiğiğinde, ona yolunda yardımcı olabilecek ve ona her manada fayda sağlayabilecek bir müttefik edinebilmektedir. Müttefikler anlatı içerisinde mizah unsurunu da ortaya çıkararak kahramanı ve dolayısıyla izleyiciyi rahatlatma misyonu da üstlenebilirler. Vogler (2009: 202) yan rollerdeki bu müttefik kahramanları “böylesi figürler, kahramana yardım edip onun vicdanı yerine geçebilecekleri gibi, aptalca bir hata yaparak, *Rehber* ve *Üçkâğıtçı* arasındaki sınırlarda serbestçe gezinebilirler de.” demektedir. İlk eşik sonrasındaki sınanma aşaması, bir kahramanlar ekibinin de ortaya çıkmasına vesile olabilmektedir. Bu ekip, sınanma esnasında güçlerini ve zayıflıklarını alıcıya aktarmakta, ekibi oluşturan bazı kahramanlar ise sınanma esnasında yitip gidebilmektedir. Bu durumda kahraman, yolunu tamamlamak için bir eksiklik daha edinerek ekibin yitip giden üyelerinin intikamı için intikam yolunu da tercih ederek yeni bir amaç edinir.

Bu evrenin diğeri bir özelliđi müttefiklerin yanında, kahramanın mücadeleye tutuşacağı güçlü düşmanları da doğurabilmesi olarak söylenebilir. Özel dünya *gölge düşmanın* veya diğeri deyişle tekinsiz saldırganın da hâkimiyetinde olabileceğinden, kahraman burada gölgenin kendisi veya müritleriyle de mücadele edebilmektedir. Bunun nedeni, kahramanın özel dünyaya gelişinin, gölge saldırgan için bir tehdit oluşturması olarak düşünülebilir. Vogler (2009: 203) düşmanlara kahramanı mağlup etmeye çalışan her türlü rakibi veya haberci, gölge, eşik gardiyanı, düzmece kahraman, üçkâğıtçı gibi düşmanın emellerine hizmet eden her türlü arketipi dâhil etmektedir.

Bu evrenin en belirgin özelliklerinden biri ise “Su kaynağı” metaforu olarak söylenebilmektedir. Kahramanın yolculuğundaki su kaynağı noktası, kahramanın peşinde olduğu amaç doğrultusunda bilgi topladığı vahalar, tavernalar, kent meydanları, hanlar ve barlar şeklinde gösterilmektedir. Kahraman bu noktalara uğrayıp, buradaki kişilerle konuşur ve bilgi toplar ya da amacı doğrultusunda aradığı kişileri bu mekânlarda bulabilir. Kahraman sıradan dünyadan geçerek bir avcı olma yolunda, bir şekilde amaçladığı şeyin izini sürmek zorundadır. Su kaynakları aynı zamanda kahramanın içinde bulunduğu özel dünyanın ruhunu yansıtan toplanma noktaları olduklarından, kahramanın izini sürdüğü amaç doğrultusunda bir toplanma noktasından hem yol aldığı özel dünya hem de nihai amacı doğrultusunda bilgi alması muhtemeldir (Vogler, 2009). Kahraman edindiği enformasyonlar sayesinde bulunduğu özel dünyaya uyum sağlayacak ve özel dünyanın merkezine doğru yol alma cesaretini kendinde bulabilecektir.

g) Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma: Kahraman, eşikten geçtiği özel dünyaya yeterince aşına olup, dünyanın bilinmezliğini bir nebze giderdikten sonra, bu dünyanın merkezine ilerlemeye karar vermektedir. Özel dünya bir mağara olarak belirtilirse, kahraman mağara girişindeki sınavları tamamlayarak uyum aşamasını geçer ve bu mağaranın derinliklerine doğru yol alır. Mağaranın derinlikleri, yeni sınavları, aşılması gereken eşik bekçilerini ve düşmanın kahramanı engellemek için hazırlayacağı türlü kurnazlıkları barındırmaktadır. Vogler (2009: 209) bu evre için “Burası çok geçmeden olağanüstü harikalar ve dehşet duygusuyla karşılaşacakları Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma yeridir.” Demektedir. Bu aşamanın yolculuğun klasik dramatik yapıda “doruk nokta” olarak belirtilen “çile” evresine bir hazırlık niteliğinde olduğu da söylenebilmektedir. Zorlukları aşarak mağaranın derinliklerine yaklaşmış olan kahraman için bu evre nihai çatışmadan önce güvenli

bir durak noktası olma niteliğini de taşıyabilmektedir.

Mağaranın derinliklerine yaklaşma evresindeki mağara bir metafor olarak söylenmektedir. Kahraman, fethedeceği hisarın kapılarına dayanmaya giderken de okyanusta tehlikelerle dolu bir adaya ulaşırken de metafor neticesinde mağaranın derinliklerine yaklaşma aşamasını sürdürmektedir. Bu noktada, mağaranın en derinine ya da başka deyişle nihai çileye erişilmeden önce, çile için bir hazırlık aşaması mevcut olabilmektedir. Kahraman erginleşme yolunun son sınavına bu aşamada hazırlık yapmaktadır. Bu aşamada kahraman, en özel zırhını kuşanıp, özel kıyafetler giyip özel silahını bileyebilir. Hazırlık aşamasının yanında, kahraman mağaranın bilinmez ve tekinsiz olan dip noktasına inmeden önce kendini rahatlatmak için de bulunarak bir müddet duraksayabilmektedir. Kahraman, bu duraksama ve rahatlatma anında macerada yanında yürüyen bir yan kahramana aşkını dile de getirebilmektedir. Vogler (2009: 210) bu noktada “Yaklaşma aşamasında, asıl çile baş göstermeden önce kahraman ve sevgilisini birbirine bağlayan bir aşk ilişkisi ortaya çıkabilir”. demektedir. Kimi kahramanlar ise kararlılık ve cesaret gösterip, bir hazırlık olmaksızın mağaranın en derinine ilerleyebilmekte ve burada düşmanlar ile eşik bekçileriyle vuruşabilmektedir. Campbell’da bu aşamada kahraman artık balinanın karnını terk etmiş ve erginleşme yolunda bir adım daha atarak nihai olana oldukça yaklaşmıştır.

h) Çile: *Çile* evresi, klasik dramatik yapının doruk noktası olarak düşünülse de aslında anlatıdaki çatışmalardan biri olarak nitelendirilmektedir. Kahramanın yolculuğunda ise bu nokta mağaranın en derini, dip noktası olarak söylenebilmekte ve yolculuktaki bir kriz anı olarak nitelendirilebilmektedir. Vogler’ın (2009) çile olarak bahsettiği bu evrenin Propp ve Campbell’da da karşılıkları vardır. Propp (2020) evreyi *Yardım* işlevinin içinde anlatmakta, Campbell (2017) bu evreye *Dışarıdan Gelen Kurtuluş* demektedir. Bunun nedeni, yolda olan her kahramanın yardım olarak tam manasıyla erginleşmesi için önce çile çekmesi, ölmesi gerekmektedir. Buradaki ölme eylemi mecaz olarak da kullanılabilen, bu durumda fizyolojik bir ölme durumu söz konusu olmamaktadır. Ancak ölen kahramanlar, biçim değiştirerek yeniden doğabilmektedir. Dirilen kahraman, yolculuğun zorlu aşamalarından birini daha atlatarak bir aşama daha geçmiş olur. Çileyi çeken kahraman, yeniden doğum ve başkalaşım ile ödüllendirilir. Bu başkalaşım ise ona nihai düşmanı ile savaşmış, düşmanı alt edip, zafer sonrasındaki ödülü alabilme noktasında avantaj sağlamaktadır. Vogler (2009: 223) bu evredeki ölüm ve yeniden doğum unsurları için “İzleyicilerin en çok hoşlandıkları dramatik

olay, ölüm ve yeniden doğumdur.” demektedir. Kahramanlar en büyük korkularıyla yüzleşip girişimlerinde başarısız olduklarında da mecazi bir ölümle cezalandırılırlar. Öte yandan bu ölüm anı bir sonu değil, başlangıcı nitelendirmektedir. Bunun nedeni kahramanın bu ölümün ardından mecazi olarak yeniden doğması ve nihai düşmanı ile tekrar yüzleşmek için başkalaşım geçirmesidir.

Kahramanın yolculuğunun unsurları kullanılmış bir anlatıda *Çile* evresinin konumu, anlatının gereksinimlerine ya da aktarıcının onu nereye konumlandırmak istemesiyle ilişkilidir. Vogler (2009) bu evrenin öykünün orta noktalarına yakın bir yerde konumlandırılmasının uygun ve etkili olduğunu dile getirmektedir. Bu konumlandırma “merkezi kriz” olarak adlandırılmaktadır. Bir yol anlatısında çile “merkezi kriz” olarak konumlandırıldığında simetri avantajını elde ederek, çile evresinin sonuçlarının ayrıntılarıyla alıcıya aktarılmasının hazırlığının yapılması noktasında da anlatıcıya süre vermektedir. Öte yandan “merkezi kriz” konumlandırmasının yarattığı etki, diğer bir konumlandırma biçimi olan “gecikmiş kriz” ile de kurulabilmektedir. Vogler (2009: 226) bu yapı için “Gecikmiş kriz yapısı, ideal *Altın Oran* ile sanatta en beğenilen sonuçları üretmiş gibi görünen bu seçkin kesirle (yaklaşık beşte üç) epeyce uyumaktadır.” demektedir. Gecikmiş kriz yapısı, klasik dramatik yapının “önceden belirtilen çatışma” unsuruyla eşleştirilebilmektedir. Önceden belirtilen çatışmada olduğu gibi, gecikmiş kriz yapısında da nihai olana hazırlık süreci uzun tutularak detaylandırılabilir. Bu da doruk noktaya ya da yolun ikinci bölümünü sonuna ulaşma noktasında yavaş ve detaylı bir inşa sürecini meydana getirmektedir.

Bir yol hikâyesinin en uzun kısmının, ilk eşik atlandıktan sonraki kısmı diğer deyişle yolun özel dünyayı da kapsayan ikinci bölümü olduğu söylenebilir. Bu nedenle bu kısımda alıcının ilgisinin canlı tutulması bir hayli güç olmaktadır. Alıcının ilgisinin canlı tutulması için, bu bölümde birden fazla krize, düğüm noktasına, çatışma unsuruna yer verilmektedir. Çile evresi de bu unsurların en önemlilerinin başında gelmektedir. Yolun ortasında kahramanın ve dolayısıyla alıcının karşısına çıkan kuvvetli bir kriz noktası olan çile evresinden sonraki bölüm ise, kahramanın geri dönme isteğini yoğunlaştırarak, geri dönüşü gerçekleştirmeye yönelik eylemlerle oluşturulmaktadır. Bu durum “İleride daha da büyük serüvenler çıkabilir- yolculuğun son anları en heyecan verici veya unutulmaz anlar olabilir- ama her yolculuğun bir merkezi var gibidir: Ortaya yakın bir yerde bir dip ya da zirve.” Şeklinde açıklanmakta, yolculuğun bir müddet sonra anlatının merkezine dönen bir hal

aldığını belirtilmektedir. (Vogler, 2009: 227)

Yolda kahramanın çilesine, mecazi ölümüne tanık olan bir yan karakter daima bulunmaktadır. Bu karakterler kahramanın çilesi, kısa süreli yitimi doğrultusunda yas tutarlar. Lakin kahraman çileyi alaşağı edip, yeniden doğduğunda alıcı ile beraber yoğun bir haz yaşarlar. Örneğin *Avatar: Son Hava Bükücü* (DiMartino & Konietzko, 2005) serisinin çile evresinde, Ateş Prensesi Azula tarafından alt edilen Aang, bir süreliğine yaşamla bağlarını yitirir. İzleyici ve hikâyedeki tüm karakterler onun öldüğünü düşünür. Müttefikler, Avatar'ın ölümünün yasını tutarken saldırganlar bu durumdan haz alırlar. Avatar Aang, Su bükücü Katara tarafından tekrar hayata döndürüldüğünde, çilesinden geriye yalnızca Azula'nın sırtında açtığı yara izi kalmıştır. Özel işareti edinen kahraman ara iziyle beraber dünyayı düzene sokma yolunda yolculuğuna merkeze ulaşmak amacıyla devam eder. Kahramanın çilesine tanıklık eden yan karakterlerin asli görevi, alıcının kahramanla çile anında yoğun bir özdeşleşme ve katharsis unsurunu ortaya çıkarması olarak söylenebilir. Vogler (2009: 228) bu durumu “Kahramanlarla özdeşleşen ve onların ölümünün acısını hisseden bu tanıklar aslında seyirci içindir.” diyerek açıklamaktadır. Çile evresinin alıcıya kahramanın ölümlü ve hatta ölüme oldukça yakın olduğunu hissettirmek için anlatıda varlık gösterdiği söylenebilmektedir. Ayıryeten bu evre, alıcıya fani kahramanın ölümü atlatışının hazzını yaşatarak, kahramanın yolculuğunu daha gerçekçi ve inandırıcı kılmaktadır.

Kahramanın yolunda, onun için çileyi yaratan en yaygın unsurların başında karşıt bir güçle mücadele gelmektedir. Bu güçlük fiziki veya soyut herhangi bir formda kahramanın karşısına çıkarak bir yüzleşme aşaması kurmaktadır. Yüzleşmeye neden olan unsura tam manasıyla işaret edildiğinde ise yine bir gölge arketipiyle karşılaşmaktadır. Ancak buradaki gölge arketipi ancak kahraman kadar karanlıktır çünkü kahramanın en güçlü rakiplerinden biri olarak, kendisinin karanlık bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. Kahramanın kendi gölgesiyle mücadele ederek çile evresini geçirmesine karşı Vogler (2009: 232) “Tüm arketipler gibi *Gölge*'nin de olumlu ve olumsuz yansımaları vardır. Bir kahramanı veya bir sistemi harekete geçirmek, kahramana karşı duracak direnci sağlamak için, bazen karanlık bir yana ihtiyaç duyulur.” demektedir. Kahramanın erginleşebilmesi için, kendisine dışarıdan müdahale eden düşmanların yanında, kendi iç gölgesini de mağlup etmesi gerekmektedir ve bu da ancak çile ile olmaktadır. Kahraman ne kadar karanlıksa o kadar karanlık olan çile evresinin gölgesi, kahramanın özünde reddettiği her şeyin yozlaşmaya uğratılmış,

şeytanileştirilmiş ve bedenleşmiş bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. Bireylerin yüzleşemedikleri her şey yozlaşmaya uğrayarak, nefretten beslenen fiziki bir gölgeye dönüşerek çevresine zarar vermektedir. Kahraman ise bu yozlaşmış unsurla mücadele edip onu mağlup ederek dengeleri sağlayabilmektedir. Kurtuluşun ölüm olduğu düşünüldüğünde, kahramanın özünden gelen kötücül duygularının mağlup edilmesi ve arınma için ise ölümün ardından bir yeniden doğuş, küllerden diriliş elzemdir.

Çile aynı zamanda bir yanılgılar evresi olarak düşünülebilmektedir. Kahraman bu aşamada ölümün eşiğine gelip, düşmanını mağlup edebilir, fakat her zaman yüzleşeceği başka düşmanlar, karşı koyması gereken başka zorluklar ortaya çıkacaktır. Bu noktada kahramanın düştüğü en büyük yanılgı ise, nihai düşmanını mağlup ettiği düşüncesine kapılması olacaktır. Kahramanın ölümden dönerek, ölüme yaklaştırdığı düşman da ölümden kurtulabilmekte ve bu evrenin ardından, yolun üçüncü bölümünde tekrar kahramanın karşısında baş gösterebilmektedir.

Kahraman çileye ölüme en hazır olduğu anda yaklaşmaktadır, başka deyişle çile evresi bir kamikaze, düşmanı alt etme uğruna bir intihar olarak da düşünülebilir. Bunun nedeni kahramandan önce yola koyulanların yaşadıkları bahtsız tecrübelerin ya da kahramanın kesin olarak hayatını vermekten başka seçeneğinin olmadığına çileye giden yol boyunca kahramana hissettirilmesidir. *Theseus*, *Minotor'un* labirentine girdiğinde karşısına çıkan cesetlerden bunu hissetmiş, *Perseus* ise *Gorgon'un* inine giderken çevresinde gördüğü her türlü taşlaştırmış biçimden bunu anlamıştır. Ancak kahramanın mutlak ölüme karşı üstünlüğünü, rehberinin ona sağladığı efsunlu objeler sağlamaktadır. *Perseus Athena'nın aynasını* kullanarak *Gorgon Medusa'nın* bakışlarını savuşturur. *Theseus* ise labirentte *Ariadne'nin* yardımına başvurarak, onun saf sevgisinden örülmüş bir ipi kullanarak ölümden döner (Vogler, 2009). Bu durum *Avatar Aang'in* ölümden dönüşüyle bir tutulabilmektedir. Bunun nedeni ise, *Katara'nın* sevgisi yardımıyla ölümden döndürülmüş olmasıdır. *Gandalf*, yüzük kardeşliğinin üyelerini *Morgothlu Balrog'dan* korumak için onunla ölümüne bir mücadeleye girerek uçsuz bucaksız bir çukura düşmanıyla beraber düşer, çilesini yaşar ve sonrasında tanrılar tarafından görevini tamamlanması için erginleşmiş ve arınmış olarak tekrar dünyaya gönderilir. Mitolojik anlatıların dışında olarak *Harry Potter*'ın yolculuğunda da aynı durum söz konusudur. *Harry'nin* düşmanı *Voldemort'u* öldürmesinin tek yolu kendini feda etmesidir. Ancak *Harry Potter*'ın yaptığı bu fedakârlık hem yaşama geri

dönmesini hem de düşmanını mağlup etmesini sağlayacaktır. Tüm bunların ışığında, sağlayıcı rehberin, çile evresi için vazgeçilmez bir unsur olduğu söylenebilmektedir.

Çile evresinin göz önünde bulundurulması gereken bir diğer unsuru, onun fiziki yanından ziyade kahramanın özünde ortaya çıkan somut hallerinden biridir. Kahramanın yaşadıkları neticesinde girdiği duygusal bunalımlar da onu mecazi olarak soyut bir ölüm anına yaklaştırıp, çilesine neden olabilmektedir. Bu noktada *Çile* evresi, Campbell 'in bahsettiği *Tanrıçayla Karşılaşma* ve *Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın* evreleriyle kesişerek aynı çizgide gitmektedir (Campbell, 2017). Bunun nedeni ise bu türden çilelere genel olarak kahramanı cezbeden kadın unsurunun neden olması olarak düşünülebilir. Propp'ta birden fazla işlevi kapsayan bu durum, Vogler'ın da söylediği gibi genel olarak “gizemli bir evlilik” olarak temsil edilmektedir. Kriz kelimesinin Yunancada ayrılık anlamına geldiği düşünüldüğünde, kahramanı baştan çıkaran Tanrıça kahramanı terk ettiğinde kahraman için duygularıyla bağıntılı yoğun bir çile ortaya çıkmaktadır.

Kahramanın çileyi aşabilmesindeki en önemli yollardan biri “kutsal evlilik” olarak ortaya çıkmaktadır. Buradaki evlilik unsuru mecazdır. Gerçek anlamının dışında da kullanılabilir. Kahraman ancak kendi zaafı ve karanlık yanıyla bu kutsal evliliği gerçekleştirerek çileyi aşabilmekte, gizli güçlerinin ve keşfedemedikleri yanlarının bu şekilde farkına varabilmektedir. *Iron Man* (Favreau, 2008) serisinin ilk filminde *Tony Stark* gölge ve bilinmedik yanlarıyla barışıp, korkularını yenerek Demir Adam zırhını yapıp, çileden kurtulmuştur. Campbell bu barışmayı kutsal birleşme olarak tanımlamaktadır. Kutsal birleşme olayında özün kabullenışı dengelidir. Diğer deyişle kahraman her iki yanını da dengeli bir şekilde kabul etmelidir. Vogler (2009: 237) “İnsan olmanın tüm gereçlerim kullanabilen bir kahraman dengelidir, kolaylıkla yerinden oynatılamaz veya devrilemez” demektedir. Dengeli kahraman kutsal evliliğini gerçekleştirip iki dünyanın ustası olma yolunda görevlerinden birini tamamlayarak, yaşamın ustası olmaktadır. Öte taraftan kahramanın özünde bir dengesizlik de ortaya çıkabilmekte, kahramanın barışıp dengeye ulaşması gereken yanları bir infiale kapılıp, kahramanın özünde bir mücadeleye de neden olabilmektedir. Böyle bir durumda ise Kutsal evliliğin yerini *Kutsal Ayrılık* almaktadır. Kutsal ayrılık sonucunda bir kriz durumu daha ortaya çıkarak yeni bir çile yaratmaktadır.

Mit anlatılarından yola çıkmak gerekirse, çile evresi kahraman için egonun ölümünü nitelemektedir. Çile ile en büyük korkularıyla yüzleşip özündeki infial durumunu bir şekilde çözüme kavuşturmuş olan kahraman için bu bir kabuk kırma eylemidir. Bunun nedeni kahramanın, çileden önceki toyluğunu geride bırakıp erginleşmesi ve kozasından dışarı yeni bir formda çıkarak, bu evre sayesinde başkalaşım geçirmesi olarak düşünülebilir. Bu durum bir ilahileşme, aşkın formuna ulaşma durumu olarak da dile getirilebilir. Kahraman egolarından sıyrılarak benliğe ermiş ve bu sayede aşkın formuna bir adım daha yaklaşmıştır.

i) Ödül: Çile krizini ardında bırakan, ölümden dönüşünün sonuçlarıyla yüzleşen kahraman mağaranın en derinine ulaşır; gölgeyi, ejderhayı diğer deyişle zorlu hasmını alt eder, yenilgiye uğratar ve yahut onu öldürür. Bu durumda kahramanın yegâne beklentisi, ödülüne ulaşmak olacaktır. Kahramanın edindiği bu zafer geçici olsa da onun ve onunla özdeşleşen alıcı için kısa süreli bir haz unsurudur. Kahraman büyük bir krizi, çile evresini aştıktan sonra tanınmakta, kabul görmekte ve mutlak bir biçimde ödüllendirilmektedir. Vogler (2009: 247) ödülün birden fazla biçimi ve amacı olduğunu dile getirmektedir.

Kahramanların, ölümden yaşama döndükleri bir çile evresini atlattıktan sonra bunu kutlamaları olası ve anlaşılabilir bir durumdur. İkinci bölümün zorlu aşamalarını atlatıp bir sonraki aşamaya geçmiş kahraman bunu tanıdıklarıyla bir kamp ateşinin etrafında, bir sarayda ya da tavernada kutlayabilmektedir. Bu safhanın asıl amacı ise kahramanın dünyaya dönüşünün ardından kuvvetini yenileme, şükretme ve yarıda kalması muhtemel hayatın yaşanmasının bir gereksinimidir. Bu evrede kutlama mekânı bir kamp ateşinin etrafı da olabilmektedir. Kahramanın, özel dünyaya geçmeden, çileyi atlatmadan önceki yaşamını da hatırlayabileceği bu anlar bir sıra özlemini de ortaya çıkarabilmektedir. Vogler (2009) bu biçimdeki sahnelerin yol için bir durak noktası, alıcı için ise bir mola süreci olduğunu söylemektedir. Durak noktasında kahraman geçtiği aşamaların tahlilinde de bulunarak alıcıya yolculuğunun inandırıcılığı ve gerekliliği noktasında fikir sağlayabilmektedir. Kutlama aşamasını niteleyen bu durak noktasında ayrıyeten kahramanın geçmişi alıcıya açılabilme, alıcının onunla daha yoğun bağlar kurabilmesi amaçlanabilmektedir.

Yoğun çileyle geçen evreden sonra gelen ödül aşaması, bir aşk hikâyesinin işlenebilmesi açısından da elverişli ve uygun anlardan biri olarak görülebilmektedir. Bu aşamada kahramanın edindiği ödüllerden biri de yolculuğunun geri kalanında onunla

yürüyecek, alıkoyularak kurtarılmayı bekleyecek ya da hayatını kaybedip kahraman için yeni bir çileye neden olacak olan sevgilidir. Kahraman, duraklama noktası olarak kabul edilen zafer sonrasında çaylak kahramandan asıl kahramana dönüşümünün ödülü olan kutsal birleşmeyi de edinebilmektedir. Bu ödüllendirme kahramanın bencil bir çaylaktan fedakâr bir hakiki kahramana dönüşmesi neticesinde bahşedilmektedir. *Dreamworks*'ün klasiklerinden olan *Shrek*'in son filminde, Shrek çilesinin ardından onu unutmuş olan eşi Fiona'nın ona yeniden bağlanmasıyla ödül olarak önce kutsal birleşmeyi sonra ise yaşama özgürlüğü ile iki dünyanın ustası olmayı edinmektedir. Buradaki önemli nokta ise, Shrek'in özel dünyaya geçmeden önceki bencil kişiliğini geride bırakması ve ailesini özleyen ve arzulayan bir hakiki kahramana dönüşmesidir. Shrek değişimi neticesinde kutsal birleşme ödülüne layık olabilmiş, sonrasında kendi sıradan dünyasına dönüşünü gerçekleştirerek ailesine kavuşmuştur.

Ödül evresinin asli gayelerinden bir diğeri de kahramanın yolun başında eksikliğini duyduğu ve yol boyunca aradığı unsuru ele geçirmesi olarak düşünülebilmektedir. Eksikliğini gidermek için yola koyulan ve yol boyunca türlü sınavlar ve mücadelelerden geçerek metamorfoza uğrayan kahraman nihai ödülünün arayışını bu evrede noktalandırarak aradığını şeyi edinebilir bu sayede eksikliğini giderebilir. Disney'in son zamanda ortaya konmuş arayış hikâyelerinden olan *Soul'da* (Docter, 2020), ana kahraman *Joe Gardner*, bir caz müzisyeni olma yolundaki çileli arayışını, hep vermek istediği caz konseri neticesinde sonlandırıp daha sonra asıl tutkusunu çile yolculuğu sonunda edinebilmektedir. Joe Gardner için tutku, çilenin sonunda gelen bir ödül olarak ortaya çıkmakta ve Gardner'ın eksikliğini gidermektedir.

Vogler (2009: 295) kahramanın yolunun ödülü niteleyen bu aşamasına “kılıcın kavranması” da demektedir. Zira Campbell 'in (2017) *Nihai Ödül* olarak belirttiği, kahramanın en aktif olduğu evrelerden biri olan bu evrede kahraman eksikliğini gidermek için potansiyelini kinetiğe çevirip harekete geçerek saldırmakta, eksikliğini gidermeden de duraksamamaktadır. Bu sayede evrede düşmanlar alt edilir, nihai ödül, hazine bunun sonucunda ödül olarak elde edilir veyahut düşmandan çalınır. Kılıç kahramanın iradesini temsil etmektedir. Atalarından kahramanına kalmış olan kılıç hem kahramanın hem de bir amaç uğruna can vermiş atalarının iradesini nitelemektedir. *Yüzüklerin Efendisi* serisinde *Aragorn*, yolgezer olarak çektiği azami çilenin ardından atalarının kırık kılıcı *Narsil*'in yeniden dövülmesi ve onu edinmesiyle kral olma iradesine erişebilmekte ve bu sayede gölge düşman Sauron'u alt ederek Gondor'un beklenen kralı olabilmektedir. “Kılıç” ancak bir

metafordur. İradenin sembolü kahramanın kişiliğiyle birleşen ve ona ödül yolunda yardım sağlayan herhangi bir nesne de olabilmektedir. Kahraman kararlı olsa da bazı durumlarda ödülünü zor yoldan elde etmesi gerekmektedir. Bu durumda kahraman ödülünü çalarak elde eder. Bu nedenle Campbell bu ikonik durumu “İksirin çalınması” olarak nitelendirmektedir. “İksir” ikonografisi burada kahramanın eksikliğini duyduğu ve ona yolunda yardımcı olacak objeyi nitelemekte, kahramanın nihai ödülü, başka bir geçiş için bir araç manasında kullanılmaktadır. Vogler nihai ödül olan iksirin önemini ve kahramanın onu çalması durumunu şu şekilde belirtmektedir:

“Kahramanın çoğunlukla iksir’i çalması gerekir, ölümle yaşamın sırrını barındıran bir nesne, kolayca verilemeyecek kadar değerlidir. Kahramanlar hazineyi alabilmek uğruna, insanlık için ateşi çalan Prometheus veya elmayı tadan Âdem ile Havva gibi, bir Üçkâğıtçı ya da hırsıza dönüşebilirler. Bu hırsızlık, kahramanı bir süre için zafer sarhoşu yapabilir, ama çoğunlukla sonradan ödenecek ağır bir bedel vardır” (Vogler, 2009: 252).

İksirin edinilmesi, iki dünyanın ustası olma yolunda atılacak büyük bir adımdır. Kahraman iki dünyanın ustası olmak için iksire gereksinim duyar, iksiri çalarak aşkın formuna dönüşüp, dünya üstü kudretleri olan ilahi varlıkların yanında kendine yer bulmaktadır. *Karayip Korsanları* (Sandberg, Verbinski, & Joachim Rønning, 2007-2017) serisinin üçüncü filminde *Will Turner*, amacından sapan *Davy Jones*’un mağlubiyetinden sonra nihai ödülünü edinerek hayata aşkın bir koruyucu, iki dünyanın ustası olarak kabul edilip geri dönmekte ve yaşayanlar ile ölümler arasındaki dengeyi sağlamakla görevlendirilmektedir. Bu Will Turner’ın iksiri edinerek hayata dönüşünün, ilahi bir forma bürünüşünün diğer deyişle inisiyasyonunun kefareti, ağır bedelidir.

Çileden kurtulup, ölümden dönen kahraman kendisi gibi ölümden dönmüşlerin arasına katılmakta ve bu katılımın ardından başkalaşımını kabul ettirmektedir. Campbell ‘in (2017) inisiyasyon olarak belirttiği bu durum Vogler’ın (2009) ikinci bölüm dediği kısmı nitelemektedir. Ölümle başa çıkıp, onu bile alt etmiş olan kahraman yeni bir rütbe edinebilmekte hatta yeni bir isimle de çağırılabilir. Burada yine *Yüzüklerin Efendisi* serisinin kilit kahramanlarından olan *Gri Gandalf* isimli büyücüyü örnek göstermek yerinde olacaktır. Ölümle yüzleşmeden önce Gri Gandalf adıyla çağrılan kahraman, inisiyasyona uğramış, *Orta Dünya* evreninin ilahi varlıkları tarafından rütbelendirilmiş ve *Ak Gandalf*

adıyla çağırılmaya başlanmıştır.

Ölümü alt edip geri dönen kahraman ödülü olarak yeni sezgisel güçler de edinebilmekte ve bu algılar onu başka bir ölümcül durumdan da kurtarabilmektedir. Vogler (2009) bu durum için İskandinav mitolojisinde yer alan Sigurd'un ulu ve kudretli bir ejderha olan Fafnirle mücadelesini örnek göstermektedir. Sigurd Fafnir'i alt ettiğinde, yüce düşmanın bir damla kanı Sigurd'un diline bulaşarak onun yeni sezgisel güçler edinmesini, doğayı ve hayvanları duyabilmesini sağlamıştır. Ödül olarak Fafnir'den bir damla kan edinen Sigurd bu sayede kendisine yolculuğu boyunca yol göstermiş rehberi Regin'in düzmece bir kahraman olduğunu ve kendisini ortadan kaldırmayı planladığını öğrenerek, cücenin bu planını savuşturabilmiştir. Bu anlatıda kahramanın kavradığı kılıç, sezgisel güçleri neticesinde edindiği hayati bilgiye dönüşmüştür. Bu ödül Vogler'ın duru görü adını verdiği, başka bir biçimde daha edinilebilmektedir. Kahramanın aşkın formunda psişik, telekinetik veya telepatik güçler kazanması olarak söylenebilen bu ödül de yine öngörüye bağlı olarak kahramanı ikinci bir ölüm tehlikesinden koruyabilmektedir. Kahraman bunun haricinde bir içgörü de edinebilmektedir. Kahramanın içgörü edinmesi, kendi yanlışlarını görmesine ve kendini daha iyi tanıyabilmesine sebebiyet vermektedir. İçgörüye sahip olan kahraman, erginleşme sürecinde neyi yanlış yaptıysa bunun farkına varıp, tekrarlamayarak hakiki kahraman olma unvanına erişmektedir (Vogler, 2009: 254).

Bu soyut ödüllerden sonra edinilen başka bir soyut ödül *epifani* olarak nitelendirilir. Epifani, kahramanın değişiminin, aşkınlığının ve hakikiliğe erişerek ilahi bir forma bürünüşünün kahramanın etrafındakiler tarafından açıkça görülmesini niteleyen bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Propp epifaniyi, *başkalaşma*, *tanı(n)ma* işlevleriyle, Campbell ise aynı kavramı *kabul görme*, *babanın gönlünü alma* evresinin içinde açıklamaktadır. Propp'un ve Campbell'in önceden belirttiği ve birbirleriyle kesişen unsurları, Vogler Epifani kavramı altında toplamıştır. Epifani kahramanın özel, seçilmiş ve dengeyi getirecek olan olduğunun hem kahramanın çevresi hem de kahramanın kendisinin idrak ettiği an olarak söylenebilmektedir. Epifani de kahramanın nihai ödülllerinden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni kahramanın kutsal ve ilahi olduğunu anlaması ve bu idrak etme sürecinin ardından bunun sorumluluğunca hareket etmek zorunda kalması ve dolayısıyla erginleşmesidir. Genel olarak olumlu bir sürece hizmet eden epifani bazı durumlarda kahraman üstünde zafiyetler de yaratmaktadır. Böyle durumlarda, seçilmişliğinin farkına

varan kahraman, bunun yarattığı gurur ve kibirle gölge, düzmece kahraman ya da saldırgan tarafından kolayca çarpıtılabilmekte, yolundan dönebilmektedir. Bu duruma en uygun örneklerden biri *Star Wars* (Lucas, 1977-2018) serisinin ana kahramanı olan *Anakin Skywalker*'in yolculuğudur. Skywalker, çile evresinde Sith lordlarıyla ve generalleriyle çarpışıp, sevdiğinin ölümünün öngörüsüyle yeni bir çile edininip, epifanisini yaşayışının ardından aslında kudretli bir Sith Lordu olan Palpatine isimli düzmece kahraman tarafından çarpıtılır ve yoldan saparak serinin ana antagonistlerinden olan *Darth Vader*'a dönüşür.

Ödül, kahramanın yolculuğunun sonunu nitelendirmemektedir. Nihai ödülün elde edilmesinin ardından yolculuk sonlanmadığından, bu duraklama noktasının hemen ardından kahraman yola dönmelidir. Bunun nedeni kahramanın geri dönüş yoluna girecek olması ve bu yolda başka çilelerle de karşılaşacak olması olarak da belirtilebilir.

j) Dönüş Yolu: Çileyi aşan, ölümün üstesinden gelerek ödülünü edininip, bunu kutlayan kahramanın önüne yolun gidişatını belirleyecek bir karar anı daha çıkmaktadır. Bu karar anı kahramanın geri dönüşüne ilişkindir. Kahraman evreleri başarıyla atlayıp, eşiklerden erginleşerek geçerek son olarak özel dünyayı terk etmek ile orada kalmak arasında bir seçim yapmaya mecbur bırakılmaktadır. Vogler (2009), çok az sayıda anlatıda kahramanın özel dünyanın cazibesine kapılarak orada kaldığını savunmaktadır. Kahramanları pek çoğu ya yeni bir eksiklik veyahut nihai hedeflerine ulaşma neticesinde macera arayışına devam ederek yeni bir erginleşme yolculuğuna çıkmakta ya da sıradan dünyasına geri dönerek yolun öncesinde yaşadığı hayata güvenli olan yurdunda devam etmeyi seçmektedir. Böyle durumlarda, kahraman dönüş yoluna girerek ya başlangıç noktasına geri dönmekte ya da kendine yeni bir yolculuk çizmektedir. Vogler (2009: 262) bu evreyi, çile sonrasının azalan enerjisinin tazelenerek yükseldiği an demektedir. Ona göre zira bu evre başlangıcı, diğer deyişle sıradan dünyası yukarıda olan çember bir şemada sıradan dünya ile özel dünyayı ayıran çizgisinin diğer ucunda bulunmaktadır. Aşama İlk Eşiği Geçiş evresinin hemen zıt tarafında, özel dünyanın çıkışında konumlandırılmıştır. Diğer deyişle kahraman hala zirve noktadan aşağıdadır, zirveye varıp ışığa ulaşması için biraz daha çaba sarf etmesi gereklidir.



Şekil 1.7. Aşamaların Konumlarının Belirtildiği Dairesel Yolculuk Şeması (Vogler, 2009: 262)

Geri dönüş, kahramanın erginleşmesinin, yolculuk sırasında özel dünyada deneyimlediği öğrendiği her şeyi uygulama isteğinin, kahramanın hakikiye dönüşerek iki dünyanın ustası olma gereksiniminin ortaya çıkardığı bir durum olarak söylenebilir. Bu isteğine rağmen kahraman, çıktığı yolculuk sonrasında sıradan dünyaya aşinalığını kaybettiğinden geri dönüş üzerine vereceği kararda zorlanabilmektedir. Bunun nedeni ise yolculuk boyunca kahramanın özel dünyaya aşinalık kazanması, sıradan dünyanın ise kahraman için unutulmuş, bilinmez, tekinsiz bir yere dönüşmüş olması olarak düşünülebilir. Kahramanın karar vermekte zorlanmasının bir diğer nedeni ise özel dünyada parlak ve önemli olan unsurların, sıradan dünyada hiçbir şey ifade etmeyecek olmasıdır. Kahramanın edindiği tecrübeler, ölümü aşması, bilgeliği ve erginleşme durumu; özel dünyayı deneyimlememiş ve ona aşına olmayan sıradan dünyanın insanları için asılsızdır. Bu durumda özel dünyada yaşananlar, sıradan dünyada gerçekliğini yitirerek anlamsızlaşabilmektedir. Kahramanın dönüş yoluna girmeden önceki en önemli çekincelerinden birinin de bu unsur olduğu dile getirilebilir. Öte yandan kahramanların çoğu sonsuz düzeni gördüklerinden irade göstererek, sıradan dünyadaki insanlarla “sonsuz düzenin iksirini” paylaşmak için geri dönmektedirler.

Kahramanın dönüş yoluna girme süreci, asıl olarak onun yola devam sürecinin bir hazırlığı olarak da belirtilebilmektedir. Ölümünden dönüp düşmanını alt ederek nihai ödülüne ulaşan kahraman yoğun bir arınma ve rahatlama yaşayarak zirve rehabetine kapılmaktadır. Kahramanın zirveden inip tekrar yola koyulabilmesi için onu tetikleyen bir olayın ortaya çıkması gerekmektedir. Kahramanın zirveden inip, belirlediği amaç doğrultusunda tekrar yola koyulması için onu tetikleyen unsurlar, kahramanın öz kararlarıyla veyahut dışarıdan gelen etkiler neticesinde oluşabilmektedir. Bu iç ve dış unsurlar kahramanın bu evredeki motivasyonları olarak da söylenebilir. Zirveye ulaşmanın rehabetinden kurtulan kahraman kendine yeni bir amaç veya dert edinerek tekrar yola koyulur ve kahramanın yolculuğu tepe noktaya gelene, ışığa ulaşana kadar süregelir. Vogler (2009: 263), kahramanın özünden gelen iç kararın felaket sonrasında sorumlu olduğu kişilere karşı bir ebeveynlik görevi üstlenmesi neticesinde onları toparlamak içi, dış kararın ise düşmandan gelen bir tehdit, onun neden olduğu yeni bir eksiklik neticesinde ortaya çıktığını dile getirmektedir. Bu eksiklik ya da tehdit neticesinde kahramana nihai gayesi de hatırlatılmaktadır. Kahramanlar için ikinci bölümden eşik atlayarak üçüncü bölüme geçişi niteleyen Dönüş yolu evresi, kahramanın mağlup ettiği gölgenin veya müttefiklerinin güçlerini yeniden toplayarak taarruz girişimine hazırlanması için de uygun bir evre olarak görülebilmektedir.

Vogler (2009: 263) “savaş sanatlarının önemli derslerinden biri de düşmanın işinin bitirmenizdir” demektedir. Şayet işi bitirilmeyip, tamamen etkisiz hale getirilmeyen düşman tekrar taarruza geçerek kahramanı yeni eşiği atlaması ve dönüş yoluna geçmesi için misillemektedir. Kahraman bu aşamada, tamamıyla ortadan kaldırılmayan gölge düşmanın, saldırganın öncesinden daha kudretli bir biçimde dönebileceğinin tecrübesini de edinmektedir. Kahramanın yolculuğunun önceki aşamalarından olan çile evresinde karşısına çıkan ve yenilgiye uğratılan kudretli rakibi, öncekinden daha kudretli bir darbe vurarak kahramanda bir eksikliğe neden olabilmektedir. Bu eksiklik de yine kahraman için bir motivasyon, onu kapıldığı rehabetten uyandırarak yola koyulması için misilleyen bir unsurdur. Vogler’a (2009) göre bu durumun psikolojik bir alt yapısı vardır. Olumsuzluklar yeni bir taarruza girişmenin hazırlıklarını yapabilmek için bir müddet geri çekilebilmekte, varlıklarını sürdürülebilmek için umutsuz, son bir saldırı ile kahramanın karşısında durarak varlıklarını müdafaa etmeye, korumaya çalışacaklardır. Ona göre dönüş yolu için kahramanı misilleyen düşmanın da bu çabası, tamamen yok olmadan önceki bir var olma çarpınısıdır. Bu

çarpınış aynı zamanda, yenilginin intikamını alma arzusu olarak da söylenebilmektedir.

Kahramana yapılan misilleme başka biçimlere de bürünebilmektedir. Alt edilip ortadan kaldırılan düşmanın bir yakını, takipçileri ya da daha üstündeki bir patron kahramanın peşine intikam almak için de düşebilmektedir. Bu durumda misilleme intikam vasıtasıyla ortaya çıkmaktadır. İntikam almaya yönelik bir misilleme durumunda, kahramana yakın olan bir yan karakter öldürülebilmekte veyahut alıkoyulabilmektedir. Buna ek olarak, karşı saldırıda olan düşman kahramanın edindiği ödülü, denge getirecek iksiri de çalabilmektedir. Böyle durumlarda kahramanın geri dönüş yolu bir takip ve kurtarma yoluna dönüşmektedir. Bu dönüşümün ardından kahraman hayati bir tehlike ya da yeni bir arayış neticesinde özel dünyadan ayrılacaktır.

İzi sürülen veya eksikliğini giderme neticesinde düşmanın izini süren; bu nedenlerle özel dünyayı terk etmek zorunda kalan kahraman, yola yeniden koyulmaktadır. Takip olarak nitelendirilen bu süreç yolun herhangi bir yerinde alıcının karşısına çıkabilmektedir. Lakin takip sürecinin konumlandırılması için en uygun yer yolculuğunun ikinci bölümünün sonu olarak söylenmektedir. Vogler (2009: 265) bunun nedenini ikinci bölümün sonuna doğru düşen enerjinin, takip unsurları kullanılarak yükseltilmesine bağlamaktadır. Anlatının ritminin yükseltilmesini, temponun son anlara doğru arttırılmasını ve momentuma sokulmasını amaçlayan takip unsurları, tiyatrodaki “perdeye koşmak” terimine eş düşmekte, kahramanın yolculuğunun son aşamalarından olan geri dönüş için bir koşu anı yaratmaktadır. Takip durumları, edebiyat, tiyatro, çizgi romanlar, dijital oyunlar, mit anlatıları ve sinemada sıklıkla tercih edilen unsurlar olarak dile getirilebilmektedir.

Geri dönüş evresi Propp ve Campbell’ın da bahsettiği büyülü kaçış motifini de kapsayabilmektedir. Campbell (2017) “*Büyülü Kaçış*”ı, “*Dönüşün Reddi*”nin ardından gelen bir alt evre olarak belirtmektedir. Büyülü kaçışta kahraman, denge getirici, düzenleyici ve kötülükten arındırma görevleri gereğince bir iksirle, kahramanın evreninde bulunan kutsal bir varlığın yardım etmesiyle macera yoluna geri döndürülmektedir. Vogler ise bu motifi genel olarak peri masallarına indirgemektedir. Ona göre büyülü kaçış motifinin en tipik örneği, küçük kızın cadının elinden, şefkatli davrandığı ve hediyeler verdiği hayvanların yardımıyla kaçmasıdır. Büyülü kaçış “nesnelerin beklenmedik bir şekilde dönüşümünü de barındıran bir kaçış” durumu olarak da söylenebilmektedir (Vogler, 2009: 266).

Kahraman için başka bir takip motifi türü ise kaçış durumundan ziyade kovalama durumu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu durumda kahramanın çile evresinde etkisiz hale getirdiği düşmanı, kahramanın kontrolü dışına çıkararak ondan kurtulur ve öncekinden daha tehlikeli bir hal alır. Böyle bir durumda kahramanın yeni görevi gölge düşmanının izini sürerek onu yeniden etkisiz hale getirerek, kontrol altına almaktır. Bu durum kahramanın yaşadığı bir aksilik neticesinde de ortaya çıkabilmektedir. Kahraman dönüş yolunda önemli neticelere sebebiyet verecek bir aksilikle de karşılaşabilmekte ve bu aksilik onu bir dilemma anına da sürükleyebilmektedir. Böyle durumlarda kahramanın yaver giden şansı bir anda tersyüz olabilmektedir. Vogler (2009: 267) kahramanın şansının tersine döndüğü böyle durumlar için “Büyük riskler, çabalar ve fedakârlıklar bir an için boşa gitmiş gibidir.” demektedir. Düşmanın kahramanın elinden kurtuluşu da böyle bir an olarak belirtilebilmektedir. Bunun nedeni, kaçan düşmanın kahraman için ne tür bir eksiklik yaratacağının bilinmez olmasıdır. Kahraman ise, bu bilinmezliği yolculuğunda deneyimlemek için tekrar yola koyulmayı seçerek, anlatının ve yolculuğunun üçüncü bölümüne geçiş yapacaktır. Yeni bir kriz anı doğurabilecek aksilikler kahramanı yola tekrar dönmesi için motive eden unsurlar olarak söylenebilir. Vogler (2009: 268) dönüş yolundaki aksiliklerin gecikmiş krizler ile de kurulabileceğini söyleyerek, bu unsurların kahramanı ve dolayısıyla alıcılığı ikinci bölümün tepe noktasına çıkardığını belirtmektedir.

Kahramanın yolculuğunun ikinci bölümündeki bir toparlanma ve eşik atlama evresi olarak söylenebilen Geri Dönüş, çok uzun olmayan bir olaydan ya da peşi sıra gelen olaylar silsilelerinden oluşabilmektedir. Bu evre nasıl oluşturulursa oluşturulsun, kahramanın dönüş yolculuğunun devam etmesi için gerekli isteklendirmeyi sağlayarak onu yeniden sıradan dünyadaki yurduna dönüş yoluna sokmalıdır.

k) Diriliş: Geri dönüş evresindeki misilleme yapan unsurların sebebiyet vermesiyle yola geri dönen kahraman için yolun sonuna doğru en zorlu aşamalardan biri de diriliş evresi olarak ortaya çıkmaktadır. Bu evrenin aynı zamanda kahramanın yolculuğunu üreten, anlatan üretici için de zorlu bir durum olduğu söylenebilmektedir. Bunun nedeni, yolculuğun bu bölümünün en az çileyi oluşturan ölüm ve diriliş unsurları kadar vurucu unsurlara gereksinim duymasıdır. Lakin bu kısımdaki ölüm ve diriliş durumlarının, çile evresinde bulunanlardan daha farklı olması gerekmektedir. Bunun nedeni, kahramanın bu kısımda yolun doruk noktasına çıkarak ölümle son ve göreceli olarak yol boyunca en tehlikeli mücadelesini

verecek olması olarak söylenebilir. Kahraman gölgeye karşı olan nihai mücadelesini bu aşamada vererek onu alt etmeli, atlatmalı, bunun ardından bir arınma yaşayarak son defa değişim geçirmeli ve nihai formuna ulaşmalıdır. Bu değişimin gösterilmesi de ancak “kahramanın dirilişine” bağlıdır.

Dönüş yolundaki kahramanın varacağı yeni dünya için yeniden form değiştirmesi, eşiği atlayarak yeni dünyanın kabul edeceği forma dönüşmesi de ancak diriliş neticesinde meydana gelmektedir. Kahraman ilk eşiği geçerken nasıl eski formunu geride bırakıp, özel dünyanın kabul edeceği bir forma büründüyse, özel dünyadan ayrılırken de yeni eşikte formunu değiştirerek, geçişi gerçekleştireceği sıradan dünyanın kabul edeceği bir forma bürünmelidir. Öte yandan kahramanın sıradan dünya için dönüşeceği bu form rastgele değildir. Kahramanın sıradan dünyaya uygun olan yeni formunu, önceki benliklerinin en iyi parçaları ile yol boyunca tecrübeler edinip dönüştükleri bilge, erişkin, aşkın kurtarıcının birleşimi oluşturmaktadır (Vogler, 2009).

Diriliş aşamasının önemli işlevlerinden birinin de kahramanın çile evresinde edindiği tecrübelerin muhafaza edilmesi olduğu söylenebilir. Çile evresindeki deneyimleri neticesinde erginleşmiş ve ölüm korkusunu yenmiş olan kahraman, eşiği rahatlıkla geçerek eşik sonrasında karşılaşacaklarına hazırlıklı olacak ve özel ayinlerden geçerek dirilişe erip sıradan dünyada tekrar kabul göreceklidir. Vogler (2009: 272) özel dünyadan dönme ve sıradan dünyaya kabul durumunun ilkel toplumlarda daha fazla içselleştirildiğini belirtmekte ve bu durumu “Avcı ya da savaşçılar doğanın rahmindeki gelişimi simgelemek için bir süre canlı canlı toprağa gömülebilir, bir mağaraya kapatılabilirler. Bu işlemlerden sonra kalkarlar (dirilirler) ve yeniden doğmuş bir şekilde kabileye kabul edilirler” şeklinde açıklamaktadır. Bu durum kahramanın özel dünyada özüne bulaşmış kötülüklerden arındırılma süreci olarak da belirtilebilmektedir. Arınmanın en yoğun olduğu süreç ölümden sonraki diriliş anı olarak söylenebileceğinden, kahramanın sıradan dünyaya, yurduna tekrar kabul edilebilmesi için dirilişle arındırılması gerekmektedir.

Kahramanın yolculuğunda, biri ilk eşiğin aşılmasının ardından yolculuğun merkezine yakın, diğeri ise yolculuğun sonundan hemen önce gelen ölüm-kalım ve diriliş çileleri varlık göstermektedir. Bu durumun nedeni, yine sınav üzerinden açıklanabilmektedir. Merkeze yakın olan çile evresi ara sınav olarak nitelendirildiğinde, dirilişin final sınavı olarak

görülmesi kaçınılmaz olacaktır. Kahraman sonda bulunan diriliş evresinde, daha önce karşılaştığı ölüm kalım durumundan çok daha bilgili ve tecrübeli olarak son bir sınava tabii tutulmaktadır. Öte yandan, kahramanın son sınavdan kayıpsız olarak başarıyla geçmesi, çile evresindeki tecrübelerini muhafaza edip etmemesine bağlı bir durum olarak ortaya çıkmaktadır (Vogler, 2009). Diriliş aşamasının, kahramanın özel dünyadaki yolu boyunca öğrendiklerinin, sıradan dünya için ne kadar geçerli olduğunun bir sınanması olduğu da söylenebilmektedir.

Diriliş evresi, erginleşmiş kahramanın son bir defa çileyi yaşadığı, ölümle nihai karşılaşmasını yaptığı aşama olarak söylenmektedir. Bu evre çiledeki ölüm durumundan kapsama alanı dolayısıyla ayrılmaktadır. Bunun nedeni ise Diriliş evresindeki çilenin kahraman için yol anlatısının bütünü açısından kapsayıcı bir tehlike durumu teşkil etmesi olarak söylenebilir. Bu bütünlük kahramanın geçtiği ve hâlihazırda bulunduğu tüm dünyaları, diğer deyişle anlatı evrenini kapsayan, riskleri fazla olan bir tehlike olduğundan, kahramanın sorumluluğu bu evrede önceki çilelerden çok daha fazladır. Bu durum genellikle kahramanın dünyayı etkisi altına alacak bir kıyamet silahını durdurmasına denk düşmektedir. *Avengers* (Russo, Whedon, & Russo, 2012-2019) serisinde *Avengers* kahramanlar ekibi, seri boyunca yollarında aştıkları çilelerin ardından son olarak titan *Thanos*'un dünyanın yarısının yok olmasına neden olacak eldivenini ondan alarak, planlarına engel olmaya çalışmıştır. Lakin bu girişim başarısızlıkla sonuçlanmış ve *Avengers* ekibinin yakınlarının da içinde bulunduğu birçok kişi yok olmuş ve kıyamet olarak söylenebilecek daha büyük bir eksiklik, daha yoğun bir çile durumu ortaya çıkmıştır.

Diriliş evresinde, trajik olarak yaratılmış olan kahramanlar bazı durumlarda fedakârlıkları neticelerinde hayatlarını kaybedip, gerçekten de ölebilmektedir. Böyle durumlarda, kahramanın hakiki kahramanlığı ve aşkın formu zirveye ulaşmış, kahraman sevdiklerini, yakınlarını ve tüm evreni kurtarmak adına fedakârlık yaparak kendi canından vazgeçmektedir. Hayatından vazgeçen kahraman evreni kurtarmakta fakat geri dönmek üzere gerçek manada hayatını kaybetmektedir. Kahraman hayatını kaybetse bile, hayatta kalanlar tarafından yâd edilir, fikirleri benimsenerek onurlandırılır ve bu şekilde soyut bir diriliş gerçekleşir.

Bu evrede yer alan başka bir olası form da kahramanın seçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Değişim geçiren kahraman, yol boyunca edindiği tecrübelerden yola çıkarak hayati bir seçim yapmak zorunda bırakılabilmektedir. Seçim, kahramanın bu evrede tabii tutulduğu sınavlardan biri olarak da söylenebilmektedir. Bunun nedeni, seçim anının kahramanın hakikiliğini belirlemesidir. Hakiki bir kahraman, yolda öğrendikleri neticesinde eski benliğinin dışında kararlar vererek dönüşümünü ve değerini bu evrede göstermektedir. Kahramanın yola koyulmadan önceki hali şiddet yanlısı olabilir, düşmanını şiddete başvurarak yenmeyi seçebilir fakat seçim anında kahramanın şiddete başvurmayacak şekilde bir çözüm bulması onun yeni bir formda dirildiğinin ve hakiki kahramana dönüştüğünün bir göstergesidir.

Diriliş anı yolculuk için bir zirve noktası olarak da belirtilebilmektedir. Kahramanın bu aşamada başına gelenler, verdiği kararlar ve düşmanıyla nihai mücadelesi diğer unsurlarla pekiştirildiğinde Yunancada “merdiven” kelimesinden türeyen “Climax” unsurunu oluşturmaktadır (Vogler, 2009: 276). Bu nokta kahramanın yolculuğu ve macerası için enerjinin en yüksek anlarından olduğu için patlama noktası olarak da nitelendirilebilmektedir. Öte yandan doruk noktasının her zaman gösterişli ve duygu yoğunluğunu açıkça veren bir an olması gerekmemektedir. Vogler (2009: 277) böyle bir doruk noktasına “sessiz doruk” demektedir. Sessiz doruklarda aniden kabaran duygusal unsurların aksine yavaşça ve sessizce yoğunlaşan bir duygu durumu bulunmaktadır. Bu şekilde oluşturulan duygu durumları aksiyonun hazzından ziyade sükûnetin hazzını barındırmaktadır. Sessiz doruklarda yolun önceki kısımlarında yaratılan çatışmaların çözümü uyumlu ve gösterişli bir doruktan çok daha görünmez olarak ortaya çıkmaktadır.

Diriliş evresi sessiz bir doruk barındırabileceği gibi, dalgalı ve daha şatafatlı bir doruk noktasını da barındırabilmektedir. Anlatının diğer bir sinir noktası olarak belirtilen diriliş evresinde dalgalı doruklara da ihtiyaç duyulabilmektedir. Anlatının yan öykülerini, kahramanın yolunun ayrı kollarında da ortaya çıkabilen dalgalı doruklar, birden fazla ölüm ve yeniden doğum unsurunu ortaya çıkarmak için anlatının bu bölümüne eklenebilmektedir. Böyle anlarda kahramanın yaşadığı fiziksel çatışmaların yanı sıra daha zihinsel ve duygusal çatışmalar ve farkındalık anları da ortaya çıkabilmektedir. Bu çatışmalara bağlı kahraman birden fazla doruk yaşayabilir, birden fazla çatışma ve doruktan oluşan bir silsile tetiklenebilir. Öte yandan Vogler (2009: 278) bu durum için “Elbette, iyi oluşturulmuş bir

öykü, tüm seviyeleri-akıl, beden ve ruhu-aynı anda doruğa ulaştırabilir.” yorumunda bulunmaktadır. İyi oluşturulmuş doruk noktaları kahramanın yaşamında tam bir kırılmaya da neden olabilmektedir.

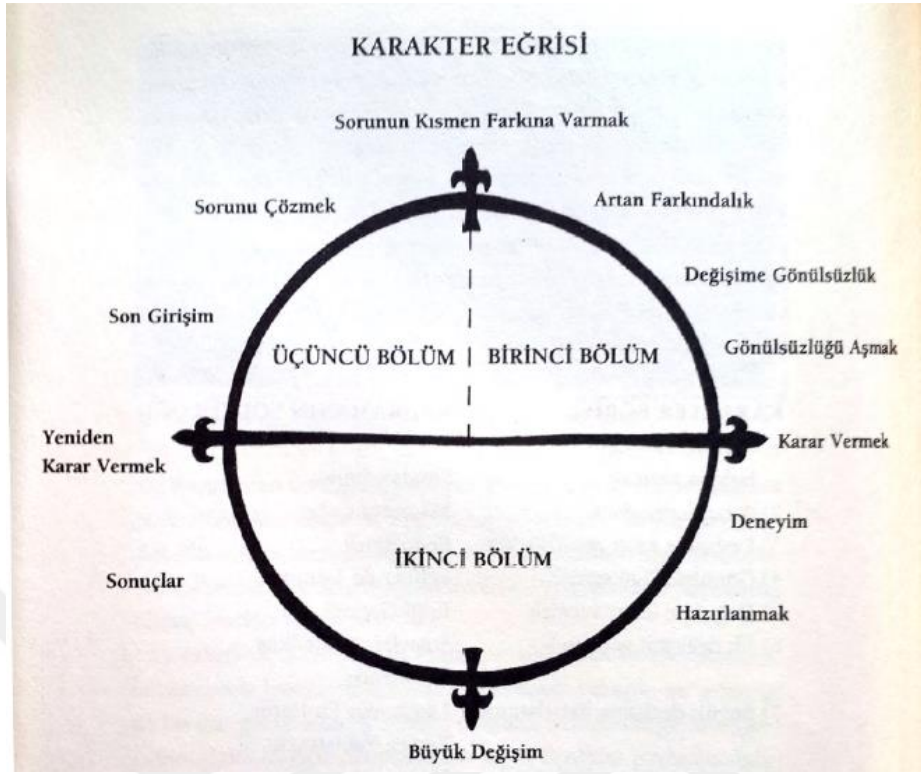
Katharsis, kahramanın yolculuğu için en önemli unsurların başında gelmektedir. Diriliş evresinde bulunan doruk noktası ise mutlak olarak katharsisi barındırmalıdır. Bu evrenin katharsisi barındırma zorunluluğunun öne çıkan nedenlerinden biri, yol boyunca kahramanla özdeşleşmiş olan alıcının duygusal bir arınmaya ihtiyacı olması olarak düşünülebilmektedir. Kahramanın ölümüyle alıcıda farkındalık yaratılıp, dirilişiyle katharsis gerçekleştirilebilir. Vogler (Vogler, 2009: 279) katharsise sebebiyet veren bir doruk nokta için “Hem kahramanın hem de onun bir parçası haline gelen izleyicinin bilinçliliğini uyandırmaya çalışırsınız.” demektedir. Kahramanın yolculuğunda doğru noktaya konumlandırılmış, katharsis anını oluşturan bir doruk nokta alıcıda daha yüksek bir farkındalık yaratmak ve onu hikâyenin sonuna doğru bütünüyle anlatının içine sokabilmek için gerekli görülmektedir. Böyle anlarda duygu ne olursa olsun, duygunun yoğunluğu yol boyunca olandan çok daha fazla olmalı; katharsise neden olacak olay ya alıcıyı olabildiğince güldürmeli ya da onun kahramana olabildiğince acımasına neden olarak hüznendirip, ağlatmalıdır. Ancak bu şekilde tam olarak bir arınma söz konusu olabilmekte ve alıcının odağı zirveye çıkarılmaktadır.

Katharsis kavramını vurgulamak için karakter eğrisinden bahsetmek kaçınılmaz olacaktır. Karakter eğrisi bir karakterin anlatı boyunca yaşadıklarına bağlı aşamalı değişimi olarak söylenebilir. Vogler (2009: 280) katharsis için “karakter eğrisinin mantıksal doruğudur” demektedir ve karakterlerin mantık çerçevesinde seviyeli olarak bir değişime uğramalarının gerekliliğini savunmaktadır. Karakter eğrisi, kahramanın yolculuğuyla kesiştirilerek gösterildiğinde bu gereklilik daha yetkin bir biçimde gözlenebilmektedir.

Tablo 1.3. Vogler’ın Kahramanın Yolculuğu Evreleri ile Karakter Eğrisinin Kesiştirilmesi
(Vogler, 2009: 281)

Karakter Eğrisi	Yolculuğun Evreleri
Kahraman sorunun kısmen farkındadır.	Sıradan Dünya
Kahramanın farkındalığı artar. Kahraman bir eksiklik karşısında uyarı durumuna geçer.	Maceraya Çağrı
Kahraman uyarı durumunda olsa bile yaşayacağı değişime karşı istekli değildir.	Maceranın Reddi
Kahraman maceraya karşı isteklilik duyar. Gönülsüzlük aşılır.	Rehberle Tanışma
Kahraman değişime boyun eğip onu kabullenir.	İlk Eşiğin Atlanması
Kahraman ilk değişimi geçirir	Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar
Kahraman büyük bir değişimin hazırlığını yapar.	Mağara’nın En Derinine Yaklaşmak
Kahraman büyük bir değişime kalkışır.	Çile
Kahramanın değişiminin gelişimlere ya da aksaklıklara mahal veren sonuçları ortaya çıkar.	Ödül
Kahraman başka bir değişime daha karar verir.	Dönüş Yolu
Kahraman en büyük ve nihai değişimi için girişimde bulunur.	Diriliş
Kahraman sorununun nihai çözümüne kavuşur.	İksirle Dönüş

Karakter eğrisinin gerçekleştiği bölümlerin anlaşılabilmesi için, eğri kahramanın yolculuğunu niteleyen çember üzerinden de gösterilebilmektedir. Kahramanın yolculuğu karakter eğrisinin anlaşılabilmesi için bir kılavuz görevi görmektedir (Vogler, 2009).



Şekil 1.8. Kahramanın Yolculuğu çemberi, yolculuğun bölümleri ve karakter eğrisinin dönüşümleri (Vogler, 2009: 282).

Diriliş evresi, kahramanın benliğinde, davranışlarında ve alacağı aksiyonlarda değişiklik yapılabilecek son evre olarak da düşünülebilir. Bu evrede bir baht dönüşüne de yer verilebilerek, olaylara karşı duyarsız olan kahraman bir olay neticesinde aniden canını hiçe sayacak bir kahramana da dönüşebilmektedir. Umutsuzluğa düşen kahramanın, yeniden umut kazanıp mücadele etmesi onun dirilişi olarak ortaya çıkmaktadır.

Diriliş evresi, her an ters yüz olabilecek, yıkılmaya yüz tutmuş bir köprüye de benzetilebilmektedir. Bu durumda, bu tehlikeli köprüden geçerek sıradan dünyaya ulaşmaya çalışan kahramanın, geçişte her an tepetaklak olması olasıdır. Bu nedenle kahramanın diriliş evresi esnasında attığı her adıma dikkat etmesi gerekmektedir. Kahramanın attığı her yanlış adım, dönüş yolunda elindekini kaybetmesine sebebiyet vererek kahraman için ağır dramların ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Kahramanın dönüş yolunda adım attığı zeminin sallantılı olması, onu fiziksel bir sarsılmaya uğratmanın yanı sıra soyut, duygusal ve ahlaki bir sarsıntıya da uğratmaktadır.

Diriliş evresi bir kahramanın yolunda bir son sınavdır. Son sınavı başarıyla geçmeye yaklaşan kahraman, düzmece bir kahraman tarafından engellenebilmektedir. Sınavı geçip, düşmanını alt eden veyahut evreni kurtaran kahramanın başarısına ortak olmak için çıkagelen düzmece kahraman kahramanın yetkinliklerini de sorgulayabilmekte hatta onun başarısına haksız bir şekilde ortak çıkabilmektedir. Düzmece kahramanın ortaya çıktığı durumlarda, kahramanın başarısını taçlandırması ve dirilişini pekiştirebilmesi için düzmece kahramana karşı olan sınavını da geçmesi gerekmektedir. Düzmece kahramanı yenilgiye uğratmak, kahramanın gösterdiği başarıyı kanıtlamasına bağlıdır. Vogler (2009: 285) kanıt sunmanın diriliş evresinin en önemli unsurlarından olduğunu söylemektedir. Bunun nedeni kanıt sunmanın hem düzmece kahramanın yenilgiye uğratılmasında hem de özel dünyada başarılı işler ve geçilen sınavların inandırıcılığı sağlamak için zaruri olmasıdır. Öte yandan özellikle peri masallarında özel dünyadan getirilen somut kanıt, gerçek dünyada soyutlaşmaktadır. Böyle durumlarda kanıt unsuru kahramanın manevi değişimine, edindiği tecrübeler ve dönüştüğü forma bağlı olarak ortaya çıkararak tekrar somut bir hale bürünebilmektedir.

Değişim evresi kahramandan fedakârlık, özümseme ve değişim gibi birden fazla motifi de talep etmektedir. Dirilişin talep ettiği fedakârlıkta, kahraman bir sevdiğinden, eski bir alışkanlığından, bağlılığından hatta kendi hayatından vazgeçmesi zoraki olarak istenmektedir. Kahraman fedakârlıkta bulunmadan dirilişe erememekte, değişime uğrayamamaktadır. Bu nedenle diriliş için kahramandan vazgeçmeyeceği veya vazgeçmekte zorlanacağı bir şeyi gerisinde bırakması istenir. Kahraman bu isteğe cevap vererek, vazgeçilmez olanı gerisinde bıraktığında dirilişe erebilmekte, yeni bir form olarak diriliş evresini tamamlamaktadır. *Avatar The Last Airbender* dizisinde, Avatar Aang'ın hakiki Avatar formuna kendi isteği doğrultusunda geçebilmesi için, dünyevi unsurları gerisinde bırakması ve sevdiği kızdan vazgeçmesinin zorunlu olduğu öğütlenmektedir. Aang ancak vazgeçtiğinde Avatar formunda tekrar dirilebilmekte ve evreni kurtarabilmektedir. Diriliş evresi kahramanın yolda özümsemediği her şeyi ortaya koyabilmesi için son bir şans olarak ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle evrede kahramandan talep edilen unsurlardan biri de özümseme motifi olarak söylenebilir. Kahraman yol boyunca edindiği tecrübeleri, öğretileri özümsemediği takdirde hakiki bir kahraman olarak yeni bir formda dirilerek evreyi atlamakta ve sıradan dünyasına düzen getirmek için yol alabilmektedir. Kahraman ancak yol boyunca karşılaştığı iyi veya kötü tüm arketipleri özümseyerek, bilge bir formda özel dünyaya ve

sıradan dünyasına dengeyi getirebilir ve iki dünyanın ustası unvanına erişerek yeniden dirilebilir. Özümseme motifi, diriliş evresinde kahramandan talep edilen bir başka motif olan değişime zemin hazırlamaktadır. Değişim motifi diriliş evresinin en yoğun dramatik öğeleri taşıyan motiflerinin başında gelmektedir. Yoğun bir dramatizasyonun ortaya çıkabilmesi için ise kahramanın değiştiğine dair güçlü işaretler vermesi gerekmektedir. Bu durumda kahramanın eski benliğinin yok olduğu, kahraman tarafından özümsemeli ve kanıtlanmalıdır. Kahramanın değişim evresinde kanıtlanması gereken en önemli unsurlardan biri, eskiden olduğu benliğin zafiyetlerini göstermeyecek olmasıdır. Kahraman ancak eski zafiyetlerinden sıyrıldıysa kabuğunu değiştirdiğini ve küllerinden yeniden doğduğunu kanıtlayabilmekte ve bu durum kahramanın yanında yürümüş, onun tüm hallerine tanıklık etmiş olan alıcıyı şaşırtabilmektedir. Hikâyedeki diğer karakterler, alıcı ile beraber şaşırdığında kahramanın görünüşünde ve özünde güçlü bir değişimin meydana geldiği söylenebilir.

1) İksirle Dönüş: İksirle dönüş evresi, kahramanın hakikatinin sorgulandığı yolculuğun son evresi olarak söylenebilir. Bilinmezle, gölgelerle mücadele etmiş, kayıplar vermiş, çileler yaşamış, hayatta kalmış, ölümden dönmüş, dirilmiş ve başkalaşım geçirmiş olan kahraman, yolculuğun ve maceraların kendisine yettiğini düşünüp yolun başladığı yere, yurduna doğru yol alabilmektedir. Ancak kahramanın hakiki bir kahraman olup olmadığı, eve dönerken elinde bulundurduğu, yurdundaki eksiklikleri giderecek, viraneliği ortadan kaldıracak olan iksire bağlıdır. Kahraman ancak yolunu sürdürüp, bu iksiri edinip yurduna dönüş gerçekleştirdiğinde, yol başında kendine yöneltilmiş olan çağrının isteğine tümüyle yanıt verdiğinde hakikidir ve ancak bu şekilde döndüğünde iki dünyanın ustası unvanına erişebilir. Vogler (2009: 291) “İksirle dönüş, maceradan çıkardığımız dersleri kullanarak günlük yaşamınızı ve yaralarınızı iyileştirmek anlamına gelir” demektedir. Bu durumda nihai değişim ve iyileştirmenin iksir motifinin sayesinde olduğu söylenebilir.

İksirle dönüş bir dönüş aşamasıdır fakat bu aşama dönüş yolundan farklıdır. Bunun nedeni dönüş yolunun bir süreç, iksirle dönüşün ise nihai bir son olmasıdır. İksirle dönüş aşaması yeni düğümlere mahal vermemektedir. Bu evre, tüm düğümlerin çözüldüğü, karmaşaların açıklığa kavuşturulduğu ve örüntünün sonlandığı bir durumu ifade etmektedir. İksirle dönüş aşamasında kahramanın öyküsü, karakterlerin yaşamlarının tutarlı tasarımlarıyla bir örgü gibi birleştirilmektedir. Öykünün kurgusunda yer alan neredeyse tüm unsurlar,

çatışma ve gerilim yaratmak için kullanılmakta ve bu unsurlar kullanılarak öykü yeniden örülmektedir. Bu örgünün çözülmesi ise çatışma ve gerilimi ortadan kaldıran durum olmaktadır. Buna ek olarak hikâyeye örgüsünün gevşememesi için anlatıda bulunan tüm alt kurgular ile meselelerin de nihayete erdirilmesi zaruridir (Vogler, 2009).

Öte yandan, kahramanın yolculuğunun sona erdirilmesi için biçimsel olarak farklılaşan iki farklı yolun olduğu da söylenebilir. Bu yollar örgüler ve sorunların çözülmesiyle sonlandırma yapan dairesel biçim ve açık uçlu biçim olarak belirtilmektedir. Bu iki sonlandırma biçimi yaklaşım olarak birbirlerinden ayrışsalar da yolculuğun kopukluğa mahal vermeden nihayete erdirilmesini sağlamaktadır. Vogler'a (2009) göre dairesel biçim daha popüler olan ve daha çok tercih edilen bir yaklaşımdır. Bunun nedeni dairesel yapıda kahramanın yola çıktığı yere, diğer deyişle başlangıç noktasına döndürülebilmesinin uygun olmasıdır. Vogler (2009: 293), kahramanın başladığı yere rahatlıkla geri döndürülebildiği bu biçim için "Bu, gevşek uçları bağlayıp öyküye tamamlanmış hissi vermenin bir yoludur." demektedir. Yolculuk kahraman için nihayete erdiğinde gevşek uçlar birbirine bağlanarak tam bir daire şeklinde bir örüntüyü oluşturabilmektedir. Bu daire kendini kuyruğundan ısırılmış bir yılan olan Ourobos'a da benzetilebilir. Ourobos "kendini yaratmayı" sembolize etmektedir. Dairesel bir biçimde, başa dönmüş olan kahramanın yolculuğu yeniden yaratılabilmekte ve sonsuz bir döngüye sokulabilmektedir. Kahramanın yola koyulduğu noktaya döndürülmesi, alıcıya onun yolda ne kadar değiştiğini, hangi yönlerden farklılaştığını mukayese etme şansı tanımının yanı sıra kahramanın yola çıktığı sıradan dünyanın da yol sonunda değişime uğradığının farkına varabilmektedir (Vogler, 2009).

Dairesel bir biçimde ortaya konulan yol anlatısında, alıcıyı tatmin eden mükemmel sonların bulunması olasıdır. Böyle durumlarda yol anlatısı bir peri masalıyla benzeşmektedir. Mükemmel bir biçimde sona eren bir anlatıda kahramanın muradına ermesi gerekmektedir. Kahramanı muradına erdirmenin en yaygın yolu da "evlilik" olarak ortaya çıkmaktadır. Bu Propp'un da birden fazla biçimde bahsettiği, kahramanın sonsuz mutluluğa erdiği bir son olarak söylenebilir. Evlendirme Propp'un bahsettiği alt işlevlerin hangisiyle gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, kahramanı ve onunla beraber yolda yürüyen alıcıyı mutlu bir sona erdirerek arındırmaktadır. Öte yandan evlilik haricindeki başka bir yöntem de yolun sonundaki yeni başlangıçlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bu başlangıçlar kahramanın yolunun kısa bir süre için sonlandığını ve devam edeceğini belirtmektedir. Kahraman başka bir hikâyede, başka bir

verde, başka bir erginleşme yoluna çıkacak başka bilinmezlikleri, eksiklikleri giderecek ve başka gölgelerle mücadelelere girecektir. Bu form Marvel filmlerinin sonlarında sıkça görülebilmektedir. Jenerik sonrasında gelen kısa videolar, alıcıya hikâyenin devam edeceğinin işaretini vermektedir. Çizgi romanlardan uyarlanmış filmlerin genelinde sonunda da “sonun başlangıcı” yapısı gözlenebilmektedir.

Kahramanın yolculuğu, başlangıçta ortaya konulan dramatik soruyu çözmek için çeşitli yollarla çember şeklinde bir örgüye dönüştürülerek sonlandırılabilir. Ancak, bazı durumlarda yolculuğun nihayete erdirilmesinde açık uçlu unsurlar da bırakılarak, sıkı bir yapıya sahip olmayan sonlandırma biçimleri de kullanılabilir. Böyle durumlarda açık uçlu dönüş biçimi ortaya çıkmaktadır. Açık uçlu sonlandırmada, yolun sonuna gelinse bile hikâyenin alıcı nazarında anlatılmaya devam etmesini sağlamak adına dinamikler ve ucu açık bırakılmış örüntüler kullanılmaktadır. Yolun veya maceranın ahlaki sonucu da yine alıcının takdirine bırakılarak, yanıtız ya da bol yanıtız sorulara mahal verilir. Bazı açık uçlu sonlarda ise, alıcıya yolun nihayetinin sonrası için yeni sorular da yöneltilmektedir. Açık uçlu sonlar, dönüş evresini ve anlatının sonunu derinleştirmekte, dünyanın kusurlu gerçeğine yaklaştırarak alıcıya sunmaktadır.

İksirle dönüş evresi yine diğer evreler gibi yolculuktaki birçok işlevi kapsamında bulundurarak anlatıya katkı verebilmektedir. Ancak bu evrenin diğer evrelerden özel olarak ayrışması, yolun son evresi olmasına bağlıdır. Vogler (2009) bu evrenin bazı yanlardan ödül evresine benzediğini savunmaktadır. Bunun nedeni yolculukta bulunan iki evrenin de ölüm ve dirilişten, diğer deyişle başkalaşmadan ve eski olanın arkada bırakılmasından sonra gelmesidir. Hem ödül hem de iksirle dönüş evresi, ortak alt işlevleri barındırabilmektedir. Öte yandan alıcının duygularına dokunmanın son yolu olan dönüş evresi, bu nedenle ödül aşamasından daha kıymetlidir.

Dönüş evresinin, kendinden önce ortaya soruları yanıtlaması öte yandan da tahmin edilebilirlikten uzak olması gerekmektedir. Yolun sonunda sürprizlerin yaratılması için Propp (2020) ve Campbell’ın (2017) birden fazla yönden birbirlerini karşılayan “tanı(n)ma” ve “kabul” işlevleri de kullanılabilir. Bu işlevi en iyi açıklayan örnek, Kral Oedipus’un hikâyesi olarak belirtilmektedir. Oedipus, mücadele edip öldürdüğü karakterin babası, kutsal birleşmeyle evlendiği kadının ise annesi olduğunu ancak yolun sonunda idrak ederek çoğu

zaman kahramanın mutlu olmasını sağlayan “tanı(n)ma”nın diğer yüzünü görerek, onun getirdiği dehşete nail olmaktadır. Oedipus’un çilesi, yolunun sonunda ortaya çıkmakta ve bir şaşırtma yaratmaktadır. Dönüş evresinde alıcının duygularını yoğunlaştıran ve onu şaşırtan, baht dönüşü yaratan motiflerin kullanılması, yolun sonunun vurucu olmasını sağlamakta ve yolculuk hikâyesinin etkisini arttırmaktadır.

İksirle dönüş, yolculuğun son cezalarının ve ödüllendirmelerinin de belirlendiği önemli bir evre olarak dile getirilebilmektedir. Kahramanın iki dünyanın ustası olup olamayacağını belirleyen bu evre, iki dünya arası dengenin sağlandığı, eksikliklerin giderildikleri evre olarak da belirtilebilir. Kahramanın, düzmece kahramana şiirsel adaletiyle cevap verdiği bu evre hem affı hem de cezalandırmayı aynı anda bünyesinde barındırmaktadır. Düzmece kahramanın ya da düşmanın cezalandırılması kahramanın kanaatindedir. Bu yüzden onun yol boyunca oluşturduğu benliğiyle çelişmemeli, suç unsuruna uygun düşmeli ve şiirsel bir adaleti getiriyor olmalıdır. Düşmanın hak ettiği şekilde cezalandırılması, günahlarına eş bir cezaya çarptırılması elzemdir. Bu evrede yalnızca düşman cezalandırılmayabilir. Bir kahraman, yolculuğundan ders çıkarmayıp, yolun öğretilerini özümsemediğinde nihai ödülü cezaya, yeni bir çileye dönüşebilmektedir. Cezalandırmanın yanı sıra yol boyunca birden fazla zorluğa göğüs gererek, fedakârlıklarda bulunarak dönüşümünü tamamlamış olan kahramanın da hak ettiğini alması, ödüllendirilmesi gerekmektedir. Düşmanın cezası nasıl günahlarıyla orantılıysa, kahramanın mükâfatının da yaptığı fedakârlıklarla eş tutulması gerekmektedir. Bunun harici bir durum yaşandığında yol anlatısı tutarlılığını kaybetmekte ve inandırıcılığını yitirmektedir. Kahramanın canından vazgeçerek fedakârlık yaptığı bir yol hikâyesinde ödülü en az yaşam kadar değerli olmalıdır.

İksirle dönüş evresinin “dönüş” dışındaki dikkate değer motifi evrenin de adından anlaşılabilirliği gibi “İksir”dir. Mecaz olarak kullanılan iksir, bu evrede kahramanı iki dünyanın ustası haline dönüştürecek herhangi bir unsuru niteleyebilmektedir. İksir motifi de kendi içinde aşk, değişim, sorumluluk ve trajik iksirler olmak üzere alt motiflere ayrılabilir. İksirler kendi içlerinde fedakârlık ve ödüllendirme çerçevesinde mantıklı karşıtlıklar da barındırmaktadır. Aşk iksiri özelinde, kahraman aşkıdan vazgeçtiğinde ancak aşk iksirini edinebilmektedir. Kahramanın getirdiği değişime neden olacak iksir motifiyle, sıradan dünya eksikliklerinden arınabilir, kahramanın bilgeliği paylaşılarak dünya değiştirilebilir. Kahraman, sorumluluk iksiriyle döndüğünde yakınlarını bir arada tutma

becerisiyle ödüllendirilmektedir. Trajik iksirle dönen kahraman ise hayatını kaybeder, fakat bu yitme durumu alıcı için ders niteliğinde olduğundan, trajik iksir dönüşüm geçirerek öğreti iksiri olmaktadır. İksir motifi bazı durumlarda geçmişin anımsanmasını nitelemektedir. Kahraman bazı durumlarda geçmişinden üzüntü duyduğu bir olayın travmasını, yolun ona sağladığı bilgelikle atlatabilmektedir. Böyle durumlarda, geçmişin acısını ortaya çıkaran iksir motifi, alimliğin iksirine dönüşmekte ve bu sayede kahraman bilge bir biçimde dönüşünü gerçekleştirmektedir. Bunun yanı sıra tam tersi bir durum da ortaya çıkabilmektedir. Böyle durumlarda ise geçmişi yineleyen iksir motifi bilgelik getirecek olan iksire dönüşmez, yolun sonu dairesel bir biçime bürünür ve kahraman geçmişinde ona acı veren hataları tekrarlamak ve serüvenini yinelemek üzere lanetlenir. Bu kahramanın bilgelik iksiriyle dönememesinin cezasıdır.

Kahramanın yolculuğu, tüm aşamaların tamamlanmasının ardından iksirle dönüş ile sonlanmakta veyahut kahramana yöneltilecek yeni bir çağrı ortaya çıkana kadar bir süreliğine kesintiye uğramaktır. Bunun nedeni bir kahramanın yaşamında, onun öğrenecekleri ve erginleşmenin sonsuz biçimde, Ourobos gibi sürekli yaratım halinde olmasıdır. Bu doğrultuda onun yolu zaman zaman kesintiye uğrasa da sürecek ve alıcılara yolla gelen yeni maceraların hikâyelerini aktarılacaktır:

“Kahraman ve izleyici iksir’le dönmüş olabilirler, ama öğrenilecek yeni şeyler vardır. İksir hepimiz için aynıdır: Bilgelik, deneyim, para, sevgi, şöhret ya da ömrümüzün en büyük macerası. Ancak iyi bir öykü, tıpkı iyi bir yolculuk gibi, bizi değiştiren, daha bilinçli kılan, insani tarafımızı geliştiren, bizi bütünleyen iksir’i sağlar. Kahramanın Yolculuğu’nda çember kapanmıştır” (Vogler, 2009: 305).

Propp, Campbell ve Vogler, ortak olarak farklı kültürlerdeki mitler, masallar, efsaneler ve hikâyelerde yer alan kahramanlık yolculuğu temasını incelemektedir. Bu üç önemli teorisyen, kahramanın yolculuğu hakkında ortaya koydukları birbirlerine paralel giden ve kimi zaman da kesişen benzer unsurlar ile öykülerin evrensel doğasını ortaya koymaya çalışmışlardır. Üç teorisyenin de üzerinde durduğu kahramanın yolculuğu, çoğu zaman bir dizi aşamadan oluşur ve bu aşamalar genellikle benzer kalıplarla şekillenir. Bu aşamalar arasında, kahramanın bir arayışa çıkması, güçlüklerle karşılaşması, bu güçlüklerin üstesinden gelmesi, bir yolculuğa çıkması, öğrenmesi ve erginleşmesi yer almaktadır.

Bu ortak unsurların yanı sıra, Propp, Campbell ve Vogler'in kahramanın yolculuğu teorileri, farklı açılardan ele alınmaktadır. Propp, Rus masallarını inceleyerek kahramanın yolculuğunu masallar üzerinden işlevler kullanarak analiz etmiş ve yolculuğun aşamalarını işlevler çatısı altında sembollerle eşleştirerek otuz bir adımda özetlemiştir. Campbell, antik dönemlerden günümüze süregelen mitleri inceleyerek "monomit" olarak adlandırdığı tek bir kalıp üzerine odaklanmış ve bunları ortaya koyduğu kuramın altında anlamlandırmaya çalışmıştır. Vogler ise, Hollywood senaryo yazımı için bir rehber niteliğinde olduğu söylenebilen "Yazarın Yolculuğu"nda, Campbell'ın monomit teorisini ele alarak monomitin adımlarını detaylandırmış ve Hollywood filmlerinden örnekler göstererek bu anlatıların temel yapılarını analiz etmiştir.

Bu üç teorisyenin kahramanın yolculuğuna ilişkin ortak noktaları ve farklı yaklaşımları, öykü anlatımı ve senaryo yazımı gibi alanlarda geniş bir kullanım alanı bulmuştur. Onların kahramanın yolculuğu hakkında ortaya koyduğu birbirleriyle kesişen ortak unsurları şu biçimlerde söylenebilir:

Kahramanın Yolculuğu Çağrısı: Üç teorisyen de kahramanın, çoğu kez bir çağrı tarafından harekete geçirildiği ve sıradan dünyadan bir macera veya görev için ayrıldığı konusunda hemfikirdir. Kahraman yolculuğa çıkmayı reddederek akabinde yollara düşmez, zoraki olarak macera ve yola itilebilir veyahut çağrıya cevap vererek maceraya atılmayı seçebilmektedir. Evrenin ortak kapsayıcı sembolleri β , γ , δ , ϵ , ζ , η , θ , **A**, α , **B**, **C**, \uparrow olarak gösterilebilmekte ve çağrı evresini bu sembollerle kurulmuş çeşitli varyasyonlar oluşturabilmektedir.

Zorluklar ve Nihai Ödül: Propp, Campbell ve Vogler, kahramanın yolculuğu boyunca bir dizi zorlukla karşılaşacağını kabul etmektedir. Onlara göre kahraman çağrıyla kabul ettikten sonra zorluklarla karşılaşacağı bilinmez, tekinsiz bir alana, özel dünyaya doğru ilerlemektedir. Erol (2022: 33) bu alanın kahraman için gerçeğin ötesi olduğunu söylemekte, kahramanın yoluna, macerasına devam edebilmesi için geçmek zorunda olduğu eşiği ise bu gerçeği aşkın evrenin kapısı olarak nitelendirmektedir. "Bu kapı kimi zaman ölümler diyarına, kimi zaman canavarların diyarına kimi zaman ise tanrıların bölgesine açılmaktadır" (Erol, 2022: 33). Bu unsurlara bağlı olarak ortaya çıkan zorluklar ise kahramanın gücünü, cesaretini ve karakterini test etmek için tasarlanmıştır. Eşik bekçisinin alt edilip eşiklerin aşılması,

zorlukların aşılması anlamına gelmektedir. Eşiğin aşılması, çile evresinin başarıyla geçilmesi sonucunda nihai ödül de elde edilebilmektedir. Evrenin ortak kapsayıcı sembolleri **H, I, J, K, L, M, Ex, T, J, T, ω%** olarak gösterilebilmekte ve bu sembollerin kombinasyonlarıyla oluşturulabilmektedir.

Rehberlik ve Dışardan Gelen Destek: Her üç teorisyen de kahramanın yolculuğu boyunca bir rehber veya mentor figürüne ihtiyaç duyacağını vurgular. Bu figür, kahramana akıl hocalığı yapar, bilgi veya araçlar sağlar ve yolculuğunda destek sağlar. Evrenin ortak kapsayıcı sembolleri **D, E, F, G** olarak gösterilebilmektedir.

Öğrenme, Dönüşüm ve Erginleme: Propp, Campbell ve Vogler, kahramanın yolculuğunun bir öğrenme ve dönüşüm süreci olduğunu kabul eder. Kahraman, zorluklarla karşılaştıkça ve deneyimler yaşadıkça, kişisel bir dönüşümden geçer ve yeni bir bilgi, anlayış veya yetenek kazanır. Buna ek olarak kahraman, çile sonrasında güvenli bir yerde gizlenerek de öğrenip erginleşebilmektedir. Başka deyişle, erginleme çile sonrasında veya balinanın karnı evresinde de gerçekleşebilmektedir. Bu nedenle, bu evreyi ortak kapsayıcı unsurlar **M, I, T, J, T, Ω, ↓, Pr, Rs, O, ω%** olarak belirtilebilmekte, evreyi bu sembollerin çeşitli kombinasyonları oluşturabilmektedir.

Kahramanın Geri Dönüşü: Tüm teorisyenler, kahramanın yolculuğunun sonunda kahramanın başlangıç dünyasına döneceğini kabul eder. Bu geri dönüş, kahramanın yeni kazanımlarını kullanarak başlangıç dünyasında bir şeyleri değiştirmeye veya iyileştirmeye çalışacağı bir fırsattır (Vogler, 2009). Kahramana dönüşü için şans verilebilmekte, kahraman kaçarak da dönüşü elde edip, yeni bir yolculuğun hazırlığını yapabilmektedir. Bu evrenin ortak kapsayıcı unsurları **↓, D, T, G, Rs, C, ↑, H, Ex, I, J, K, U, J, K, ω%** sembollerinin çeşitli kombinasyonlarından oluşabilmektedir.

Üç teorisyen, macera ve yolun işlevleri ve evreleri dışında, bu işlev ve evrelere yardımcı olan unsurları da inceleyerek ortak bir biçimde ortaya koymuştur. Bu unsurlar, yolculuğun kurulumunu, aşamalarını ve çatışmalarını pekiştiren öğeler olarak düşünülebilmektedir.

Mitolojik ve Arketipsel Öğeler: Propp, Campbell ve Vogler, kahramanlık yolculuğunun mitolojik ve arketipsel öğeler içerdiğini kabul eder. Bu, kahramanın

yolculuğunun, insan deneyiminin temel yönlerini yansıtan evrensel bir kalıp olduğu anlamına gelir.

Düşmanlar ve Antagonistler: Propp, Campbell ve Vogler, kahramanın yolculuğu boyunca karşılaştığı düşmanlar ve antagonistlerin önemini vurgular. Bu karakterler, kahramanın macera yolunda ilerlemesini engelleyen veya zorlaştıran güçlükler yaratırlar.

İyileştirme ve Kurtuluş: Kahramanlık yolculuğu sırasında, kahramanın kendisi ve/veya başkaları için bir iyileştirme veya kurtuluş süreci yaşanır. Bu, kahramanın yolculuğunun amacı olabilir veya yan bir sonuç olarak ortaya çıkabilir.

Simgesel ve Ritüel Unsurlar: Propp, Campbell ve Vogler, kahramanlık yolculuğunun simgesel ve ritüel unsurlar içerdiğini kabul eder. Bu unsurlar, insani deneyimlerin temel yönlerini ifade eden sembolik anlamlar taşıyabilmektedirler.

Yolculukta Kendine Dönüş: Kahramanlık yolculuğu, kahramanın kendine dönüşünü sağlar. Bu, kahramanın kendi özüne dönmek, içsel bir yolculuk yapmak ve kendini daha iyi anlamak için ona fırsat tanımaktadır.

Propp'un işlevleri, Campbell 'in monomiti ve sonrasında Vogler'in monomiti detaylandırarak kahramanın yolculuğun senaryolaştırılması için belirttiği evreler birbirlerine geçip, aynı çizgide ilerleyerek hem çizgi romanların hem de sinemanın anlatılarına yoğun bir biçimde tesir etmiş, sinemanın anlatısını geliştirmesine yol açmıştır. Propp, anlatılarda kahramanların işlevlerini, büründükleri rolleri ve bunların anlatıya yaptıkları katkıların özümsebilmesi için önemli görülmektedir.

Campbell'in ortaya koyduğu "Kahramanın Yolculuğu veya diğer adıyla monomit, mit anlatılarının, öykülerin ve günümüzde filmlerin Propp'un işlevlerini de kapsayan ortak bir temel örüntüye sahip olduklarını ortaya koymuştur. Kahramanın sonsuz yolculuğu, çoğu anlatı için hatta günümüzde sinema için de popüler bir temel bir anlatı örüntüsü olmuştur. Yolculuğun daha ayrıntılı olan modeli ise Monomit olarak açıklanmaktadır. Monomit'e birden fazla farklı türün yapısını tanımlamak için başvurulabilmektedir. On yedi aşamadan oluşan ve kahramanın erginleşme yolculuğu boyunca aşması gerekli olan belirli evreleri tanımlamak için başvuru alan monomitin adımları; kahramanın bir eksikliği gidermek,

erginleşmek, macera yaşamak veya arayış için birden fazla engelle karşılaşp bu engellerle mücadele ettiđi, kötücül arketipleri alt ettiđi, büyük sınavlardan geçtiđi, çileleri aşarak erginleştiđi ve sonunda başarılı bir şekilde aşkın formuna dönüştüğü bir yolculuđu tasvir etmektedir. Monomit, edebiyat, çizgi roman ve sinema tarihi boyunca, birçok farklı türün yapısının açıklanması için başvurulan bir yol olmuştur. Aksiyon, macera, fantastik, bilim kurgu, aksiyon ve hatta romantik komedi türünde bile kahramanın Propp'un işlevleri gözlenebilmekte, kahramanın yolculuđu örüntüsü kullanılabilir.

Monomit, aynı zamanda filmlerin karakter gelişimi ve anlatı yapısı üzerinde de etkilidir. Filmlerdeki kahramanın yolculuđu, birçok karakterin özlemlerini, zorluklarını ve korkularını yansıtan bir yolculuk olarak tasvir edilir. Bu yolculuk, karakterlerin gelişmesine ve hikâyelerin anlatımına yardımcı olmakta, benzer kalıplara sahip olsalar dahi anlatıları geliştirmekte ve dönüşüme uğratmaktadır.

Tüm bu belirteçlerin ışığında sinemada tür kuramının monomit üzerinden gelişmesi, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuđu teorisinin sinema anlatılarına uyarlanması olarak söylenebilir. Ortak unsurların belirlenmesiyle ortaya konulmuş bu yaklaşım, birçok farklı türün yapısını tanımlamak için kullanılmakta ve karakter gelişimi ve anlatı yapısı üzerinde önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Kahramanın çıktığı her yolculuğun kendi içinde işlevler, evreler ve motiflerin değişime uğratılmasıyla farklılığa ulaştırıldığı söylenebilir.

2. BÖLÜM

2. ANLATININ DEVİNİMLE KAVUŞMASI: SİNEMADA KONU ÇEŞİTLENMESİ VE TÜRLERİN ORTAYA ÇIKIŞI

Sinema ilk olarak, onun temel aygıtlarından olan sinematografin mucitleri Lumiere kardeşler tarafından gerçeğin taklidini doğrudan yansıtan, geleceği olmayan “yeninin arayışı” nı niteleyen bir eğlenti aracı olarak görülmüş olsa da potansiyelinin ilgilileri tarafından fark edilmesiyle kendi hikâyelerini anlatmış ve sanat olarak sayılmaya başlamıştır. Sinema, başta yalnızca izleyicilerinde heyecan uyandıran, gizemli ve yaşamın kopya edilmesinin en ileri aşaması olarak çekici bir teknik harika olarak görülmüş, fakat ilk başlarda merak ve heyecan duyan izleyici zamanla sinemaya karşı olan ilgisini yitirmeye başlamıştır. Sinemanın ilgiyi yeniden üzerine toplayabilmesi için ise, devinimin perde üzerinden gösterilmesinden fazlası gerekmiştir. Louis Lumiere anlatıyı öne çıkaran denemelerde bulunsa da sinemanın anlatım potansiyelinin ne denli hacimli ve yoğun olduğunu fark edip özümseyen George Melies, önceleri Lumiere tarzı filmler yapmış, fakat sonrasında sinemaya daha deneysel yaklaşarak, ressamlığının getirilerini de sinemaya katarak düş gücüne dayanan filmler yapmıştır. Melies, sinemada bugün de hâlihazırda kullanılan öğeleri, derinlik ve genişlik yaratımını kullanmış, hikâye anlatan filmleri sinema literatürüne sokarak sinemayı canlandırma yoluna gitmiş ve izleyicinin Fransız edebiyatından aşına olduğu Jules Verne’in *La Voyage de La Lune* öyküsünü sinemasal ve fantastik bir kurulumla hatta bir parodiye dönüştürerek beyazperdede göstermiştir. Sinemayı taklitten öteye götürüp öyküleme ile birleştirerek diğer sinemacılara örnek teşkil eden bu reformist sinemacı, hem sinemayı “müzelik bir araç” olmaktan kurtarmış hem de sinema üzerinde anlatılan hikâyelerin konularının da çeşitlenmesine önayak olmuştur (Abisel, 2003: 43-48). Melies’in konular ve görsellik bağlamındaki yaratıcılığı, onun sinemaya resim sanatı temelinde yaklaşmış olmasıyla ve sinemayı bu sanatla birleştirerek disiplinler arası bir ürün haline getirmesiyle de ilişkilidir. Hayal gücü ve el becerisinin yardımıyla dekorlarını ve kostümlerini de kendisi hazırlayan Melies, hâlihazırda bir ressam olduğundan izleyicide alan derinliği ve genişlik hissiyatı oluşturmada ve bunu anlattığı hikâyelerde kullanmada yetkindi. “Bu sayede, denetleyebildiği bir ortamda, kendiliğindenciliği bir yana bırakıp ön hazırlıklar içeren, başından itibaren örgütlenen, düş gücüne dayanan filmler yapmaya başladı” (Abisel, 2003: 45).

Başlarda çevrelerinde gördükleri neredeyse her şeyi kameralarına alan ilk sinemacılar, sinemaya daha çok deneysel bir şekilde yaklaşmışlardır. Hatta Melies bile, sinemanın sihri de denilen göz yanılmasına dayanan hilesini, kamerasının arıza yapması sonucunda çekiminin bir müddet durması fakat kameradaki arızayı gidermesi sonrasında akmaya devam eden yaşamın gereğiyle önceden çektiği adamın kadına, bir otobüsün ise cenaze arabasına dönüştüğünü rastlantısal bir şekilde deneyimlediği zaman keşfetmişti. Rastlantısal keşifle beraber göz yanılmasına dayanan kameranın kendine özgü anlatım büyüğü, ilk zamanlardaki yönetmenleri bu yanılma çerçevesinde deneysel işler yapmaya itmiş ve yönetmenler tıpkı Melies'in yaptığı gibi hikâyelerini çoğunlukla edebi eserlerden uyarlayarak sinemada anlatmaya çalışmışlardır. Melies'in çalışmalarından esinlenerek deneysel çalışmalar yapan ilk sinemacılar, önceleri şaşkınlık yaratan çekim büyüleri ve hileli teknikleri ancak 1910'da çözebilmiş, teknikler sinemanın içine bu çalışmalarla tam olarak yerleşebilmiş ve neticede sinemadaki anlatıların çeşitlenmesine önayak olmuştur (Abisel, 2003).

Sinema anlatılarının çeşitlenmesinde her ne kadar kullanılan hilelerin çözülmesi ve tekniklerin gelişmesinin etkisi olsa da konulardaki değişim ve gelişiminde rol oynayan en önemli faktör, sinemanın endüstrileşmeye başlaması ve eğlence sektöründeki potansiyelinin fark edilmesi olmuştur. Öncesinde ismi aygıtlara atılan nikel paralardan gelen "Nickelodeon" isimli yalnızca film gösterimi için dizayn edilen mekânlar, sinemanın endüstrileşmesinin önünü açarak onu popüler kılmaya başlamıştır. 1914'e gelindiğinde, sinema artık yalnızca "heyecan verici bir keşif" olmaktan çıkmış ve sermaye potansiyeli olan bir eğlendirme aracı olarak görülmüştür. Bu değişimle beraber büyük şehirlerde, binin üstünde seyirci kapasitesi bulunan toplu gösterimlere müsait salonlar açılmıştır. Bu büyük salonların ilk örneklerinden, Broadway'de bulunan Strand, sinemanın endüstriye dönüştüğü bu yıllarda hizmete girmiş, ihtişamı ve albenisiyle benzer salonların açılışına zemin hazırlamıştır (Abisel, 2003).

Büyük salonların açılışı ve sinemanın sermaye potansiyelinin artmasının ardından Hollywood Stüdyo Sistemi ortaya çıkmış, üretimde çeşitlilik, gösterim ve dağıtımda ise büyük bir gelişme yaşanmış fakat bu gelişmeler, süreçleri denetleyecek tekellerin, başka bir deyişle "sinema tiranlarının" ortaya çıkmasına, üretim fazlası ve patent anlaşmazlıkları ise sinema üretimi yapan büyük şirketleri birleştirerek Melies ve Pathe'nin de üyesi olduğu, ilk sinema tekeli "Hareketli Resim Patent Şirketi"nin kurulmasına vesile olmuştur. Ancak bağımsız film şirketleri, tekellere karşı örgütlenmeyi başarabilmiş ve en etkili Hareketli

Resim Dağıtım ve Satış Şirketi” olan anti tekel örgütler kurmuşlardır (Abisel, 2003: 34). 1920li yıllardaki bu çekişme ortamı sinemacıları, daha önce deneyimlenmiş ve halkça tutulmuş olan filmlerden aldıkları güvenceden faydalanmaya, bu faydalanma ise onları deneyimlenmemişin, farklı olanın arayışı içine itmiştir. Hollywood Stüdyo sisteminin izleyici kitlesini, sermayeyi ön planda tutması sebebiyle, önceleri, daha önce yapılmış olan filmler veya popülerliği yüksek olan romanlar uyarlama yardımıyla yeniden üretilmiştir. Abisel, Hollywood filmcilerinin kendisini izlenirlik güvencesine almasını “Hollywood için en önemli mesele, her zaman neyin nasıl satılacağı oldu” diye belirtir. Hollywood’da bu yüzden yeni bir girişimde bulunulmadan önce ön gösterimlerle nabız ölçülmüş, izleyicinin ilgisi saptanmaya çalışılmış ve bu doğrultuda örnekler verilmiştir. Sinemada film türlerinin de güvence sağlama hususunda ortaya çıktığı savunulmaktadır. (Abisel, 1995: 42).

Türlerin oluşumundaki birincil neden Hollywood’un endüstriyel ve garantici tutumu olsa da bu tutumun arkasından gelen ve evrensel olarak kabul gören ikincil neden endüstriyel ve garanticiliğin ötesindedir. Türlerin ortaya çıkışının endüstri ötesinde uluslararası kabulünü sağlayan bu ikinci neden Hollywood’un, melodram geleneklerini taşıyan Amerikan Tiyatrosunu özümseyip, başka deyişle metinlerarasılığı yetkin biçimde yakalayarak, sinemayla ortak özellikler taşıyan dönemin popüler edebiyat ürünlerini sinema içine karıştırarak anlatısını geliştirmiş olmasıdır. Bu sayede ortak insani duygulara hitap eden, büyüleyici ve çok geniş bir kaynak yelpazesi de sinemaya katılarak, homojen bir izleyici kitlesi yaratımı hususunda yardımcı olmuştur. Sinema değişim bazında, türleri besleyebilmek için melodramatik gelenekten fazlasıyla yararlanmışlardır. Parodiler aracılığıyla komedi filmleri ve hatta çizgi roman uyarlamaları bile epik anlatılarının içine melodramı almış ve anlatılarını onunla harmanlamışlar, “Toplumsal gerilimlerin duygusal düzeye aktarılmasında sahip oldukları güç sayesinde melodramlar, tüm ülke sinemaları için vazgeçilmez olmuştur” (Abisel, 1995, : 45).

Film türlerinin belirli kıstaslar bazında ayrılması ve türlerin bu kıstaslara göre isimlendirilmesinin olanaksız olduğunu, uzlaşılan temel ayrımın yalnız deneysel/avant-garde ve belgesel üzerine yapıldığını, geleneksel tür ayrımına da gidilebildiğini söylenmektedir (Abisel, 1995: 45). Tür ayrımları ilk zamanlar endüstri bazında, yapım ve dağıtım şirketlerinin çeşitli belirlemeleri neticesinde hedef kitle için yapılmıştır. Sinemanın gelişmeye başlamasıyla daha sonraları stüdyo isimleriyle beraber “Paramount ve incelikli Avrupai

güldürüler, Warner Brothers ve Gangster filmleri, Universal ve Korku Filmleri” gibi daha spesifik belirlemeler ortaya çıkmıştır. Filmleri endüstri dışında tutarak, sanatsal bir ciddiyetle sınıflandırmaya çalışan ilk sinema yazarı ise Vachel Lindsay olmuştur. Sinemanın bir sanat, filmlerin ise sanatsal ürünler olduğunu kanıtlamaya çalışan Lindsay, kurmaca filmleri ele alarak onları diğer sanatlarla karşılaştırmış ve üç büyük sınıflandırmaya ayırmıştır. Lindsay’ın sınıflandırmaları; Tiyatro sahnesine sığmayacak eylemleri alan filmler, samimi, derinlikli, karakter bazlı, kişilikleri öne çıkaran filmler ve muhteşem, diğer bir deyişle epik filmler olarak sıralanabilir (Abisel, 1995: 48). Bu ön sınıflandırmalar, sinema anlatılarına etki eden faktörlerin incelenebilmesi ve türleştirmenin diğer kıstasları için de önemli görülmektedir fakat anlatıya etki eden asıl sınıflandırmalar değerlendirilecek olursa yine Aristoteles’in klasik sınıflandırmalarının dikkate alınması, sonrasında Propp, Campbell ve Vogler’in anlatı üzerine ortaya koyduğu örgüleri de göz ardı etmemek gerekmektedir. Kahramanın yolculuğu formatının, sinemaya da uygun olduğunun ve bu yolculuğun okuyucu ve sonrasında izleyici üzerindeki etkisinin yoğunluğu endüstri tarafından saptanması; senarist ve yönetmenleri bu tür anlatıları yolculuk bağlamında, fantastik unsurları da kullanarak, devinimli şekilde anlatmaya itmiştir. Edebiyatın, hâlihazırda kitlesini oluşturmuş olan türlerin anlatı şekli içinde, diğer bir deyişle garanti görülen; Propp’un işlev tasnifinden temellenerek ortaya çıkan “kahramanın yolculuğu” formatı, sinemacıların tür filmi çekme nazarında uyguladığı anlatı biçimlerinin başında gelmiştir. Sinemacılar, bu formatı uygulayarak, garanti izlenirlik sağlama noktasında, sinemanın endüstri olarak gelişmesine de yardımcı olmuşlardır.

Sinema, türleşmeye başladığında, diğer sanatlardan daha öncekinden daha yoğun bir biçimde faydalanmaya başlamıştır. Diğer sanatlarda, özellikle edebiyatta tür kavramı, sinemadan daha önce ortaya çıkmış bir kavram olduğundan, sinema kendi içinde, sesli sinemanın ilk on yılında türleri oluştururken, edebiyattan ve sanat akımlarından etkilenmiştir. Sinemanın edebiyatla yakınlaşmasındaki unsurlardan biri de tür kavramının sinema içinde yoğunluğunu arttırması olmuştur. Edebiyatın, hâlihazırda kitlesini oluşturmuş olan türleri, sinemacıların da dikkatini çekmiş, sinemacılar türleri, garanti kitle oluşturmanın bir yolu olarak görmüşlerdir. Amerikan sineması da tüm dünyadaki sinema izleyicisini de dikkate alarak, belirli standart kıstaslar belirlemiş ve bu standart kıstaslara göre filmler ortaya koymuş ve sinemayı bir endüstri olarak yükseltme noktasında başarıya ulaşmıştır.

2.1. Sinema Anlatılarına Etki Eden Faktörler

Sinema, icat edildiği günden itibaren anlatısında gündelik yaşamın gerçekliğinde hâlihazırda bulunan veyahut gerçekliğe uzak olan birçok faktörü özümseyerek anlatısının içine karıştırmıştır. Hikâyeler anlatmaya başlamasının hemen ardından ise, dünyayı kendinden önce anlamlandırmaya çalışan diğer anlatılardan ve sanatlardan da yararlanmış ve kısa süre sonra yalnızca yaşamın birebir taklidi, “heyecan verici bir icat” olmanın ötesine geçmiştir. Mitolojik anlatılardan, tragedyalardan, edebiyattan, tarihten ve görsellik, efektler ve diyaloglarla belirli bir zaman çizgisi üzerinde hikâyeler anlatan çizgi romanlardan etkilenerek hikâyelerini çeşitlendiren sinema, günümüzde anlatılmaya uygun hemen hemen her şeyi konu alarak öykülerini anlatmaya ve gelişmeye devam etmektedir.

Sinema, ilk günlerinden itibaren diğer disiplinler ve sanatlarla ilişki içinde bulunan yeni bir sanat olduğu, ilk sinema kuramcılarının da bu doğrultuda sinema tahsili olan insanlar olmadığı bilinmektedir. Sinemayı anlamlandırmaya çalışan, onu gerçek dünyanın başkalaşım geçirmiş hali olduğunu dile getiren ilk kuramcılardan biri, aslen bir psikolog ve filozof olan Hugo Munsterberg, onun anlatısı üzerine Kracauer ise bir kültür eleştirmeni ve sosyolog olmasının yanında mimarlık üzerine eğitim almıştır. Başka deyişle sinemanın doğumundan itibaren diğer disiplinler ve sanatlar içli dışlı olduğu, onu anlamlandırma çabasının da diğer disiplinlerle olan ilişkileri temelinde yapıldığı söylenebilir. Sinema anlatısı gelişme sürecinde, kendini mimesisten arındırmaya çalışarak, başta resim sanatı olmak üzere, tiyatro, edebiyat ve fotoğrafa nüfuz eden avangart akımlarla paralel doğrultuda yol almıştır. Bu gelişim süreci, film ve fotoğrafın diğer sanatların gerçeği taklit işlevini yetkinleştirerek devralmaya başlamasını beraberinde getirmiştir. Hatta çoğu sinemacı, önce tiyatro sanatıyla iç içe bulunarak, kendini tiyatrodan yetiştirmiş, sonrasında sinemaya geçerek sinemanın anlatı yetisinin tiyatroya göre daha yoğun olduğunu savunmuşlar, fakat tiyatroyu da tamamen reddetmeyerek sinemayla tiyatroyu ilişki içinde bulundurmışlardır (Yaşartürk, 2013: 15). Eisenstein ilk verdiği film örneklerinde, tiyatroyu denklemden çıkarmamış, onun dinamiklerinden sinemada da yararlanmayı tercih etmiş, anlatısını tiyatroyu tamamen reddetmeden oluşturduğunda anlatısının tesirini yükseltmiştir. Wollen (2008: 41), Eisenstein’in en etkili örneklerinin, onun tiyatro geçmişini sinema içine karıştırdığı ve henüz sinemayla çok içli dışlı olmadığı yapımları olduğunu belirtmekte “Grev-Ekim- Korkunç İvan-Einstein’in en büyük, en olağanüstü başarılarıdır.” demektedir. Bu durumda, sinemanın, diğer

disiplinlerle ilişki kurduğunda ve onları yetkin bir şekilde kullandığında gücünü arttırdığını, onları kendi özünde harmanladığında daha yetkin bir anlatıya sahip olduğunu söyleyebilmek mümkündür.

Sinema hikâyelerini anlatırken hem anlatı olarak hem de estetik olarak diğer disiplinlerin etkisi altında kalmış, anlatısını geliştirmek için ise kendinden önceki sanatlardan da faydalanmıştır. Yaşartürk (2013: 18), “Sanatların uzun tarihi, yazma ve çizme olarak temelde iki temsile dayanmaktadır” demektedir. Görüntü ve devinime dayanan sinemanın öncül malzemesinin görüntü olduğu düşünüldüğünde, onun gözün uzamında duran sanatlardan etkilenmiş olması ve estetik olarak da bu sanatlardan özümlediklerini kullanması kaçınılmaz olacaktır. Öncesinde edebiyat birçok öncülden beslenmiş ve kendi çeşitliliğini yaratmış, sinema da edebiyattan öykünerek, onunla aynı paralelde birçok öncülden faydalanarak anlatımını geliştirmiştir.

Sinema esasında arı bir sanat değildir. Yaşartürk (2013: 17), sinemanın arı bir sanat olmadığını ve diğer sanatlarla anlamını güçlendirdiğini “Bir filmde bir fikrin geçebilmesi için tiyatro, roman, müzik, resim gibi diğer sanatların karmaşık biçimde devreye sokulması ve yerinden edilmesi gerekir.” şeklinde açıklamaktadır. Leppert (1996: 18-19)’a göre ise anlamın her formu sürekli bir akış halinde olan, ayrık ve çoğunca da çatışan çıkarlar peşindeki insanların müdahalesine maruz kalan toplumsal pratiklerden doğmaktadır. Sanat ve sanatın tüketimi, diğer bir deyişle seyrinin bir toplumsal pratik olduğu düşünüldüğünde, seyir için toplumsal tarih ve kültür özelinde birtakım yetilere sahip olunması gerekmektedir.

Bu toplumsal pratikleri anlama metodolojisinin başında ise sinemadan önceki sanatları anlamak ve anlamlandırabilmek başı çekmektedir. Zira sinema, anlatısını oluştururken kendinden önceki sanatlardan yoğunlukla yararlanmıştır. Uğurlu (1992: 140) “Sinema gerektiğinde kendinden önceki sanatlardan faydalanır. Bu bakımdan dans, müzik, resim, heykel ve plastik sanatla ve edebiyatla ilişkisi vardır.” demektedir. Ona göre sinema nasıl danstan oyun olarak yararlanıyorsa, edebiyattan da içerik açısından faydalanmaktadır. Aynı doğrultuda düşünüldüğünde sinema, resim, heykel gibi plastik sanatlar ile grafik romanlardan hem oyun hem içerik hem de estetik manada faydalanmıştır. Öte yandan sinemanın bu edinimleri onun kendine has nitelikleriyle bağıntılı ve bu çerçevede gelişmektedir (Uğurlu, 1992). Sinema anlatısına etki eden etmenlerin önemi ise bu noktada ortaya çıkmaktadır. Diğer

sanatlardan çok daha genç olan sinema, önceki sanatların öncüllerinden yararlanırken, onları kendine uydurmayı başarabilmiş, anlatımını çeşitlendirmek için ise; mitolojiden, geçmişten, fantezi ve hayalden, edebiyatın zenginliğinden ve hatta plastik sanatlar ile grafik romanlardan kendisine pay biçerek onları özümsemiştir.

2.1.1. Mitoloji, Fantezi ve Toplumsal Belleğin Etkisi

İnsanın ortaya çıkışı kadar eski olan, onun evreni anlamlandırma ve işleyişini açıklamaya çalışmasının sembolik, kutsal ve arkaik ürünleri olarak ortaya çıkan mitler, insanın ortaya koyduğu bütün sorumlu etkinlikler üzerine geçerli paradigmaları, örnek modelleri korumak ve sonraki nesillere aktarma görevi üstlenmişlerdir (Eliade, 1994: 8). Eliade, Batılı düşünürlerin mit kavramını; terimin yaygın anlamları olan “fabl”, “uydurma”, “kurmaca” kavramlarının dışında, arkaik toplumlarda anlaşıldığı biçimiyle benimsediklerini söylemektedir. Arkaik toplumlarda mit, uydurmanın aksine hakikattir ve gerçek bir anlatıdır, üstelik de kutsal sayıldığı, örnek oluşturduğu ve anlamlı olduğu için son derece değerlidir. Mit kavramı, gerçeğin üstünde, kurmaca ve düş olmanın dışında, günümüzde “kutsal gelenek”, “en eski vahiy”, “örnek gösterilecek model” anlamında da kullanılmaktadır (Eliade, 2014: 11). Gerçeğin devinimini izleyicisine aktaran sinema da anlatılarında, mitler ister gerçeküstünü ister hakikati anlatsın, mitlerden etkilenmiş ve onları kendisine karıştırmıştır.

Mitin anlatıyı etkilemesi, sinemanın anlatısının çok öncesine dayanmaktadır. Campbell ilkel mitosları, tanrıların ve şeytanların dünyası, zamanın bütün yasalarını ortadan kaldıran, ölümlerin tekrar yaşama döndüğü maskeler karnavalı ve bir “sanki oyunu” olarak tanımlayarak, bu karnavala sanatçı gözüyle yaklaşılması ve değer verilmesi gerektiğini söylemektedir. Tanrıların ve Şeytanların, sıkı sıkıya kurallara ve mutlak gerçekliğe bağlı olmadığı bu “bir varmış bir yokmuş” anlatılarında, tanrılar iki ya da daha fazla yerde bulunabilirler fakat etkilerini yitirmezler. Anlatı, gerçeğin kurallarından bağımsız olsa veyahut insan yapımı maskelerle gerçekleştirilse dahi maske, temsil ettiği mitolojik varlık açısından değer görür, maskeyi takan ise maskenin rolü boyunca tanrıyı yalnızca temsil etmez, tanrıyla özdeşleştirilir. Görünenin maskeden, mitolojik bir varlığa ait olması ve insan tarafından canlandırılması gerçeği unutulur ve yeni bir gerçeklik kurulur. Olayın hem seyircinin hem de canlandıran aktörün duygularına bütüncül olarak tesir etmesi sağlanır. Başka deyişle mevcut maddesel, tensel dünyanın mantığından; unsurların farklılaştığı,

“inandırma” temelinde duran tiyatrosu oyun evrenine, “sanki mantığı”nın gerçek mantık sayıldığı bir evrene varılır (Campbell, 2004: 31-32). İlkel dönemde, anlatıyı bu temelde etkileyen mitoslar; sinemanın anlatısını gösterme ve devinimin gücüne dayalı olarak, onun inandırma ile özdeşleştirme temelinde bir sanat olması gereğince etkilemişlerdir. Güçbilmez, “Bir sanat yapıtını sevdiğimizde genellikle orada bir mucize gerçekleşmiştir; yapıtın, hakkında konuştuğu şey ile o şey hakkında konuşma biçimi birbirinden ayrılamaz ölçüde uyumlandığında, ‘mesele’ dediğimiz şey çoktan biçim olduğunda, hikâyeye sandığımız şey, diyelim ki bu anlamda sinemasal anlara dönüştüğünde gerçekleşir mucize.” demektedir (Güçbilmez, 2013: 53). Bu durumda sinema anlatısının, mitlerden etkilenerek, kendi “mucizeler yaratan” mitlerini gerçeklik, zaman örgüsünde veyahut zaman ile gerçekliğin kurallarının dışında oluşturduğu söylenebilmektedir.

Mitlerin, arkaik dönemdeki ilahi eylemler, efsanelerin ise tarihte yaşandığı kabul edilen abartılmış gerçeklikler oldukları düşünülmektedir, bunların yanı sıra peri masallarının, bu unsurlardan etkilenerek kurgulanmış oldukları kabul edilmektedir. Fantastik anlatının temellerini de birbirine geçmiş bu kavramlar oluşturmaktadır. Özel olarak fantastik anlatıyı etkileyen bu üç unsurun dışında, onu etkileyen diğer kurgusal hikâyecilik biçimleri, kısa öykü, epik ve lirik şiir, edebi peri masalları, romans, sözlü halk hikâyeleri de sayılabilmektedir. Çoğunlukla mitlerden etkilenen bu anlatı biçimlerinde, toplumsal belleğin de etkisi bulunduğu söylenebilir. Rank (2016: 8); Babilliler, Mısırlılar, İbraniler, Hindular, Persler, Yunanlar ve Romalılar olmak üzere önde gelen uygar ulusların hepsinin, bu ulusların yanında Cermenler ve benzer diğer ulusların kendi ulusal kahramanlarını, efsanevi prens ve krallarını, dini liderlerini, hanedanlık, imparatorluk veyahut şehir kurucularını daha ilk zamanlarında şiirsel masallar ve efsanelerle yüceltmeye başladıklarını belirtmektedir. Ardından bu karakterlerin doğum ve gençlik hikayeleri, diğer bir deyişle yolculuklarının, bilhassa fantastik işlevlerle bağlanmış olduğunu ve bu işlevlerin de şaşırtıcı yanının, ulusların birbirlerinden çok uzak ve daha önce etkileşimde buldukları hiç saptanmamış olsa bile, benzerlik veyahut zaman zaman tam bir örtüşme gösterdiklerini söylenmekte ve toplumsal belleğin önemini vurgulanmaktadır. Sinemanın anlatısı içine karışarak, onun anlatısını etkisi altında almış olan fantastik işlevlerle bezenmiş bu anlatılar, sinema üzerindeki etkilerini geçmişten günümüze kadar sürdürmüşlerdir. Sinema gerek bu anlatıları doğrudan alarak işlemiş, gerekse bunları malzeme olarak kullanarak, anlatılarını mitlerden, peri masallarından, sözlü anlatılardan

esinlenerek oluşturmuştur (Furby & Hines, 2012). Reha Erdem'in *Kozmos*'unda Hızır, Hermes, İdris miti, günümüz dünyasında işlenmiş ve aktarılmıştır (Güçbilmez, 2013). Ünlü *Detective Comics* çizgi romanlarından olan *Shazam!* ve onun sinema uyarlamasında, *SHAZAM* karakteri çeşitli mitolojik anlatıların karakterleri olan Solomon, Herkül, Atlas, Zeus, Achilleus ve Merkür'ün özel güçlerini taşımaktadır, ismi oluşturan harfler ise mitolojik anlatıların kahramanlarının baş harfleridir. Sinema anlatısında *SHAZAM!* yedi ölümcül günahın vücut bulmuş hallerine karşı mücadele vermektedir. *Pan'in Labirenti*'ndeki Faun Yunan mitolojisinin Pan'ına karşılık gelmekte ve anlatı birçok mitolojik unsur bünyesinde barındırmaktadır. Modern edebiyatın ünlü eserlerinden olan *Harry Potter* serisindeki birçok karakterin ismi ve birçok yaratık, çeşitli mitsel anlatılardan alınmıştır. Serinin ilk filmdeki Fluffy bir *Kerberus*'tur Kurt adama dönüşen karakterin adı, Roma mitolojisinde kurttan türemiş olan *Remus ve Romulus*'a karşılık gelmektedir. Ana karakter, serinin ikinci kitabı ve onun filmde, Yunan mitolojisinde bahsi geçen Basilisk yaratığıyla mücadele etmektedir. Aynı isimli çizgi romanın sinemaya uyarlaması olan Tarkan serisinde ise, Tarkan Romus ve Remulus ile benzer şekilde, kurtlar tarafından yetiştirilmiş, kurt sütü ile hayatta kalmıştır. Uyarlama "kurttan türeyiş" mitini referans almaktadır. Aynı şekilde çizgi romanda Norse mitlerindeki *Wrym*'e ve filmde Yunan mitolojisindeki *Kraken*'e de göndermeler yapılmıştır. Bu durumda mitler ve eposlar günümüz anlatılarına da sirayet etmişler ve sinema bu anlatıları referans olarak sıkça kullanmıştır.

Ülkelerin kendilerine has efsaneleri, mitleri ve dolayısıyla bellekleri, onların anlatılarını da etkileri altında bırakmışlardır. Bu doğrultuda modern zamanın sanatsal anlatıları, her ne kadar bireysel fanteziler olarak gözükseler de kendilerinden önceki anlatıların etkisi altında kalmışlar, modern zamanın fantastik anlatılarının "hikâye okyanusları" on sekizinci yüzyıl öncesinde, başka deyişle fantastik kavramından önceki anlatılardan şekillenmişler ve toplumsal belleğin etkisi altında kalmışlardır (Furby & Hines, 2012: 18). Bellek olarak kastedilen kavram, yalnızca bireyin yaşanmışlıklarına dayanmamakta; aynı zamanda ortak yaşanmışlıklarında bir araya gelmesiyle oluştuğu söylenebilmektedir. Dolayısıyla belleğin oluşumu büyük ölçüde toplumsal olarak inşa edilmektedir. Belleğin getirdiği hatırlama edimi bireyin özelliklerinden, bakış açısından etkilense dahi bu edimde toplumsal etkiler de söz konusu olmaktadır (Orta, 2019: 1096).

Hatırlama edimi, gerçekte olan olaylardan ziyade anlatıya dönüşmüş, bir öykü haline getirilmiş olayları referans almakta, anlam üretimiyle güç kazanmaktadır. “Geçmiş, öyküleme, belgeleme ve yorumlama yoluyla gerçekleşen toplumsal inşanın bir ürünü olarak varlık kazanmaktadır” (Orta, 2019: 1101). Bu durum, toplumsal hafızanın bireyden ziyade topluluğa özgü oluşumunun önemli bir sonucudur. “Nasıl ve ne zaman ortaya çıktığının tam olarak saptanması mümkün olmayan” önemli bir kurgusal hikâyecilik biçimi olan peri masallarının, bireysel edimler nazarında değişen çevreye uyum ve hayatta kalma üzerine kullanılan bir bellek aktarımı olduğu savunulmaktadır (Zipes, 2006: 13). Bu anlatılar, mit ve efsanelerin dışında yer almasına rağmen, tüm toplumların kültürlerinde yer alarak, toplumsal belleğin hikâyesel anlatımının bir sonucu olmuşlardır. Toplumsal bellek anlatıları, insanların mucizelere, fanteziye ve efsuna merakı neticesinde ilk anlatıldıklarından çok sonra bile sanatların ilgisini çekmeyi başarmışlardır. Toplumsal belleğin peri masalı anlatıları, günümüzde hem yazılı hem de sinema yardımıyla görsel olarak halen anlatılmaktadır. Bu anlatılardan en popülerleri, birçok ülke sinemasına da uyarlanarak film veyahut animasyon olarak girmiş, Perrault ile Andersen ve Grimm kardeşlerin bir araya toparladıkları; *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *Cindirella (Kül Kedisi)*, *Hansel ve Gretel*, *Uyuyan Güzel*, *Güzel ve Çirkin* gibi eserlerdir (Furby & Hines, 2012: 21,22).

Sınırları belirsiz üç ayrı tür olan mitler, efsaneler ve peri masallarının birbirleriyle yakın bağlantıları bulunmaktadır. Anlatılara etki eden bu üç unsurun ortak bir yapısının bulunduğu söylenmektedir. Anlatılar genellikle efsanevi, mitolojik yaratıklar, kötücül tiranlar veyahut zorlu bilmeceler ile ortam koşullarına karşı olan zorlu bir sınavı, bu koşullar neticesinde düşmanı alt etmek amacıyla tecrübelenmek ve güçlenmek için verilen bir yolculuğu, yolculuk sonrasında engelleri aşan kahramanın mutlu sona ererek evlenmesini ve sonsuz mutluluğu içermektedir (Eliade, 2014). Bu unsurların haricinde anlatılara nüfuz eden bir diğer unsur da kahramanın olgunlaşma sürecidir. Kahramanın cehalet, fevriyet ve toyluktan uzaklaşarak, yeni bir yola girmesi, yeni bir hayat görüşü benimsemesi; diğer bir deyişle çocukluktan, toyluktan, olgunluk ve bilgeliğe geçişi yine anlatıya etki ederek alıcının anlatıyla özdeşleşmesine yardımcı olan diğer bir unsurdur (Furby & Hines, 2012: 23). Thor çizgi roman ve film evreninde *Thor*'un adil bir lider olması, *Yüzüklerin Efendisi/Hobbit* serisinde Bilbo'nun evinden ayrılarak maceraperest olması, Türk Çizgi Roman/Film serisinin kahramanı olan *Tarkan*'ın yolculuğunun ardından zorlu tiranlar ve barbarları yenerek ebedi

bir kılıç olan *Mars'ın Kılıcına* hâkim olması, bu olgunlaşma yolculuklarının sonucunda meydana gelmiştir. Bu anlatıların her birinde ise halk anlatıları ve mitolojinin etkileri görülmekte, masalları oluşturan işlevler saptanmakta ve anlatılarda yaşanan yolculuklar ise yine bu unsurlar neticesinde şekillenmektedir.

2.1.2. Tarihi Anlatıların Etkisi

Tarih insanlığın “zihin haritasının” ortaya konabilmesi için geçmişi, bugünü ve geleceği anlatmak ve anlamlandırmak üzere ihtiyaç duyulan bir referans noktasıdır. Bunların yanı sıra tarih, bireyin ve bireyin yaşamını sürdürdüğü toplumun “tarihsel zaman çizgisi” ne oturtulması için başvuru olan, yazı kadar eski bir kaynak olarak ortaya çıkmıştır. Bireyin yaşamını ve yaşadığı toplumu anlamlandırabilmesi için tarihe başvurusu gerekmektedir. Bu başvurunun gerekliliği “yaşadığımız dünyadaki her şey tarihselliği içinde var olur.” şeklinde açıklanmaktadır (Erkılıç, 2014: 11).

Sinema, toplumsal hafızanın kolektif bir biçimde oluşmasında ve bunun yayılmasında önemli rol üstlenmiş olan bir sanat olarak söylenebilir. Geniş kitlelere rahatlıkla ulaşabilen ve kitlelerin düşüncelerine yön vermekte etkili olan sinema, bunlara ek olarak kitlelerde yeni bir bellek oluşturmayı da sağlayabilmektedir (Akbaş, 2018: 11). Bu yönlerden tarih için de önemli bir sanat olarak ortaya çıkmış olan sinema, tarihin görsel olarak yeniden yazılmasına hizmet edebilmektedir. Öte yandan bunu yaparken, tarihi kullanmakta ve anlatılarını onun yardımıyla geliştirmektedir. Bu nedenler göz önünde bulundurulduğunda tarih sinemaya yeniden yeni bir biçimde yazılmak için, sinema da tarihe anlatısını geliştirmek için muhtaçtır. Tarih ve sinemanın birbirleriyle olan ilişkinin karmaşık olduğu dile getirilebilir. Bu ilişki eylem temelinde durmaktadır. Sinema tarihi olayları hareketli bir biçimde anlatarak izleyicilerine geçmiş canlandırmanın yanı sıra önemli tarihi figürleri, epik kahramanları görselliğin gücüyle sunup, izleyiciler için bu figür ve kahramanların yaşayışlarını anlamalarını sağlamaktadır. Bu nedenle de tarihin devinimli gerçeklikle buluşturarak belgeselleştirilmesi için önemli bir araç olarak söylenebilir. Ayrıyeten tarih bilincinin gelişmesine katkıda bulunur ve toplumsal bellek oluşumuna da önemli bir katkı sağlamaktadır. Sinema tarihle etkileşime girerek ortak bilinci iki aşamalı olarak oluşturmaktadır. İlk olarak dönemin egemen şartlarına yoğunlaşarak, dönemin toplumsal, kültürel ve ekonomik şartlarından imgeler toplamakta, sonrasında ise bunu kendi özünde

harmanlayarak sunmaktadır (Akbaş, 2018). Başka deyişle sinema önce toplumların geçmişlerine, kültürlerine ve değerlerine ayna tuttuğundan belirli bir zaman diliminde yaşanan olayları görüntünün gücüyle ve dramatik yapısı gereğince daha vurucu anlatırken, aynı zamanda o dönemlerdeki toplumsal yapı, kültürel pratikler ve sosyal normları da yansıtmaktadır. İkinci olarak ise, bunları potasında eriterek toplumsal bellek ve milli bilincin oluşturulması, korunması ve gelecek nesillere aktarılmasında etkili bir araç olmaktadır.

Tarih ve ondan çok daha sonra ortaya çıkmış olan sinema arasında ortak paydalar bulunmakta ve bu ortak paydalar ikisi arasındaki ilişkiyi pekiştirmektedir. Hem tarih hem de sinema ortak olarak mitos ve epostan etkilenmiştir ve her ikisinin de özelliklerini bünyelerinde barındırmaktadır. Hatta tarih, geçmişe dair hikâyeleri içeren yazılı ve sözlü unsurlarla bir tutulmuştur (Erkılıç, 2014: 11). Bireyin özünden gelen hatırlama ve Bükker 'in (1985: 1) "bireyin ruhbilimsel isteği" olarak belirttiği anlatma eylemleri temel alınarak bu gereksinimlerin ortaya çıkarıp gelişime uğrattığı sinema, geçmişle ve tarihle güçlü bir bağ kurmuştur (Erkılıç, 2014: 17). Sinema ortaya çıktığında, gerçekliğin heyecan verici bir kopyası olmanın ötesine gidemese de zaman içinde anlatımını geliştirmiş, hikâye anlatmaya başlamasının ardından ise farklı disiplinlerden etkilenip onlardan faydalanmıştır. Sinemanın ilk yıllarından itibaren etkilendiği ve faydalandığı disiplinlerden biri de tarih olarak ortaya çıkmaktadır. Tarih, sinemanın sessiz döneminden beri onun anlatılarına tesir etmektedir. Tarihi anlatılardan etkilenecek ortaya konan ilk filmler özel olarak savaşların ve tarihi figürlerin izlerini taşımışlardır. Bu filmlerden en önemlilerinden biri Amerikan İç Savaşını anlatan ve aynı zamanda Thomas Dixon Jr. Tarafından ortaya konmuş *Clansman*'ın uyarlaması olan "*Bir Ulusun Doğuşu* (Griffith, 1915)" olarak söylenebilir. Film tarihi bir olayı kendi kurgusuyla çok daha vurucu hale getirmiş ve tarihi olayın geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Sinemanın erken evresinde birçok ülkede tarihi olayların film anlatılarına tezahür etmesine rastlanabilmektedir. Bunun nedeni, sinemanın bu evresinin Birinci Dünya Savaşı ile çakışmasıdır. Sinemanın kitleleri etkileme gücünün yüksek olmasının fark edilmesinin neticesinde ülkeler bu aracı tarihi olayları referans alan anlatılarla bir ulus bilinci yaratmak için kullanmayı da seçmişlerdir. Erkılıç (2014: 17) "Özellikle İtalya'da erken dönem sessiz filmlerin pek çoğu antik Roma dönemindeki askeri zaferleri anlatarak ulusal birlik arzusunu kamçılama çalışmıştır." demektedir. Anlatılan tarihi olaylar abartıya, tarihi figürlere ve yanılsamaya uğratarak daha etkili hale getirilmiş ve milli bilinci

kamçılıyarak amacına ulaşmıştır.

Sinemayla tarihin ortak bir özelliği de tarih yanılması olarak da söylenebilen anakronizme bilinçli olarak tabii tutulabilmesidir. “Sinema geçmişte yaşanmamış, olmamış bir olayı, olguyu varmış gibi tahayyül edebilir” (Erkılıç, 2014: 16). Bunun asıl nedeni anakronizmin, sineramanın dramatik yapısını gerçek olandan daha ilgi çekici kılmasıdır. Sinema tarihin gerçekliğini kendi kurgusuyla, abartılı bir şekilde uyarlayarak, tarihi anlatının alt metnindeki önemi gün yüzüne çıkartarak da sunabilmektedir. Bu ortak özellikleri, her ikisinde de politik menfaatlerin oldukça güçlü olmasından ve yönlendirme güçlerinin fazla olmasından da kaynaklanmaktadır. Sinema tarihten esinlenerek, geçmişte yaşanmış olayları ve olguları değerlendirip; mevcut olanı yansıtip, olması gerekene ilişkin ortak kanaate yön verebilen bir sanata dönüşmektedir (Ryan & Kellner, 1997). Buna ek olarak tarihin gerçekliğe dayandırılan hikâyeleri, kahramanların üzerinden kurulan klasik dramatik yapıya oldukça uygun olduklarından, sinema anlatıları için hazır kaynak niteliğinde de görülebilirler. Bunun nedeni tarihi kahramanların başarı anlatılarının aslında ilgi çekici birer “kahramanın yolculuğu” biçimi olmaları olarak da söylenebilmektedir. Sinema, anlatım gücüyle ilgi çekici tarihi anlatıların potansiyellerini de ortaya çıkarabilmektedir. Tarihten esinlenerek hem özel bir kahraman nazarında ilerleyebilen hem de olayların abartılı hallerini içerebilen filmler, tarihi anlatıların zengin yazınsalını görselin gücüyle izleyiciye aktararak, sinemanın ilk zamanlarından bu yana ilgi çekici bulunmuşlardır. Bu nedenle tarih, sinema için sonsuz ve eklektik bir malzeme kaynağı olarak ortaya çıkmakta ve hâlihazırda sinemayı etkilemeye devam etmektedir.

2.1.3. Edebi Metinlerin Etkisi

Monaco (2001: 47) “sinemanın anlatı potansiyeli öylesine güçlüdür ki, en güçlü bağımlı resim, hatta tiyatroyla değil romanla kurmuştur” demektedir. Her nasılsa edebiyat, tarihi anlatılardan, mitlerden, fantezilerden etkilenmişse, sinemada anlatımında bu unsurları kullanmaya en yatkın sanatlardan biri olarak, edebiyatın etkisi altında kalmıştır. “Edebiyat metinleri gibi filmler de alımlayıcısına daha önce deneyimlemediklerini tecrübeleri kahramanlar aracılığıyla yaşatmakta fakat edebiyattan farklı olarak bunu görüntü ve sesin gücüyle, anlatımını evrenselliğe ulaştırarak yaptığından duyguları çok daha yoğun verebilmektedirler (Kayaoğlu, 2016: 5). Melez bir sanat olarak, kendinden önceki anlatıları

özünde işleyerek anlatan sinema; edebiyattan da etkilenecek, edebi anlatıları özünde işlemiş ve kendine mal ederek anlatılardan kayda değer bir biçimde faydalanmıştır (Çakır, 2019). Bazin (2011: 67), sinemayı diğer sanatların reenkarnasyona uğramış, dünyaya başka bir biçimde yeniden gelmiş hali şeklinde tanımlamaktadır. Bu ruh göçü halinin en açık gözlemlendiği sanatlardan biri de sinemayla kurduğu yoğun ilişkiler neticesinde, edebiyat olmuştur. Diğer bir deyişle, sinemadan daha eski bir sanat olan edebiyatın ruhu sinemaya geçerek, onun vücudunda yeniden, farklı bir biçimde özünü göstermiştir. Şüphesiz sinemanın, edebiyatla bu denli yakın olmasının önde gelen unsurlarından biri de iki sanatın da kurmacaya yönelik olmasıdır. Sinema ve edebiyat, kurmaca özelliklerinden dolayı en çok hikâye ve roman noktasında kesişmişlerdir. Neticede, sinemanın anlatı dilinin oluşmasında edebiyatın, özelde romanın çok büyük bir katkıda bulunduğu, uyarlamaların ise sinemayı gerçeğin yalnızca hareketli bir kopyası olmaktan öteye götürdüğü ve onu hikâye anlatmaya sürüklediği söylenebilmektedir (Çakır, 2019).

Edebiyat ortaya çıkışından itibaren resim, mimari, heykel, müzik gibi diğer sanatlarla etkileşim halinde bulunan çok yönlü bir sanat olmuştur. Kayaoğlu Batı'nın antik dönemlerinde bu etkileşimin bizzat konu edildiğini söylemektedir. Onun aktardığına göre bu etkileşime övgüyle yaklaşım olumlu bulan, bunun mevcut ve gerekli olduğunu savunan Keoslu Simonedes (M.Ö. 557-M.Ö. 467) "*Poema loquens pictura, pictura tacitum poema debet esse*" diyerek şiirin konuşan resim, resmin de suskun şiir" olduğu savını ortaya koymuştur. Buna ek olarak yine Kayaoğlu'nun aktardığına göre Roma'da da Horaz "*ut pictura poesis*" diyerek "edebiyat resim sanatı gibidir" düşüncesini ortaya atmıştır (Kayaoğlu, 2016: 20). Öte yandan bu etkileşim git gide gelişim göstermiş olsa dahi yirminci yüzyıla kadar sınırlı kalmıştır. Edebiyatın diğer sanatlarla ilişkisini özel olarak yirminci yüzyıl sonrasında yoğunlaştırdığı söylenebilmektedir. Bu yoğunlaştırma ile beraber nasibi alan diğer bir sanat da ortaya çıkışı tam da o dönemlerde olan sinema olmuştur. Hora'nın antik dönemde söylediği "*ut pictura poesis*" savı üzerinde düşünüldüğünde, sinemanın da resimlerin hareketli halleri oldukları göz önünde bulundurulduğunda "edebiyat sinema sanatı gibidir" yorumu da sinemanın ortaya çıkışından itibaren ortaya konulabilecek bir sav olarak ortaya çıkmakta ve bu sav edebiyat ile sinemanın birbirleriyle yoğun ilişkilerde bulunmasını niteleyebilmektedir.

İlk yıllarında tiyatronun ayak izlerini takip eden, edebiyatın reenkarnasyona uğramış ruhunu özünde barındıran sinema yoğunlukla tek yönlü biçimde edebiyatla ilişkisini

sürdürmüştür. Bu iki sanatın temaslarının ileriye gitmesi, bu ilişkiye kısa sürede eytişimsel ve iki taraflı bir nitelik kazandırmıştır (Çakır, 2019). Bu ilişkinin “sembiyotik” olduğu da söylenebilmektedir. Sinema yirminci yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkmış yeni bir sanat ve aynı zamanda medya olarak hızlı bir biçimde yayılımını gerçekleştirmiştir. Bu durumun edebiyatı da çok yönlü olarak etkilediği, bu iki sanatın özleri ve işlevleri gereğince birbirleriyle etkileşim içinde olarak sıkı bağlar oluşturdukları söylenmektedir. Bu ikisi arasındaki semiyotik ilişki öncelikle onların ortak gayeleri dolayısıyla ortaya çıkmaktadır. Bu iki sanat da bireyin “ruhbilimsel”, diğer deyişle özünden gelen “hikâye anlatmaya ve dinlemeye” yönelik arzularını, kurmaca hikâyelerin oluşturulması ve anlatılmasıyla gidermeye çalışmışlardır. Öte yandan edebiyat ve sinemanın görme ve gösterme, diğer deyişle anlatma biçimleri birbirlerinden farklıdır. Edebiyat göstermek, anlatmak için dilin göstergelerini, sinema ise resmin dilini ve görüngülerini konuşma ve beden diliyle harmanlayarak kullanmakta, anlatımını bu şekilde gerçekleştirmektedir. Farklı görme ve gösterme biçimlerine sahip olsalar da edebiyat ve sinema birbirleriyle çok sayıda ortak nokta, benzerlik ve etkileşimi barındırmaktadır (Kayaoğlu, 2016: 24).

Edebiyat ve sinemanın görme ve gösterme biçimlerinin farklı olması, edebiyattan sinemaya geçirilen filmlerin sıklıkla eleştirilmesine de neden olmuştur. Edebiyat nazarında “yazar hangi ölçü ve ölçütlere göre başarılı addedilebiliyorsa, senarist ve yönetmen de kendi sanat alanının araç gereçlerini kullanarak ve film yapma niyetlerine göre değişiklik ya da tahrifat yapacaklardır...” (Eradam, 2013: 86). Bu durumda edebiyattan beslenen senarist veya yönetmen, kaynağı sinemada gösterme üzerine yapıbozuma uğratacak, kendi platformunda özümseyerek onu tekrar yorumlayarak alıcısına aktaracaktır. Edebiyatın kaynak kullanmanın her zaman kolay olmayacağını dile getirilmekte, bu özümseme çalışması ile yapıbozumun her daim işe yaramayacağını savunulmaktadır (Eradam, 2013: 86). Özel olarak psikolojik romanlar veyahut çok fazla olay barındıran eserlerin sinemaya geçirilmesinin çok da kolay olmadığını söyleyen Eradam (2013: 86), “*Savaş ve Barış*’ı filme çekmeye çalışanların düş kırıklığı içinde *bitmiyor, bitmiyor!* diyerek yarıda bırakması bu yüzdendir” demektedir.

Her ne kadar edebiyattan sinemaya geçişlerde bazı durumlarda zorluklar meydana çıksa da bu iki alan her zaman birbirleriyle yakın ilişkiler içinde bulunmuş, sinemacılar çoğu zaman edebiyatı çok geniş, eklektik ve içinde çeşitlilik barındıran bir kaynak yelpazesi olarak görmüşlerdir (Cartmell & Whelehan, 2007). “Uygarlığın üç temel kaynağından biri olan güzel

sanatların sonuncusu olarak kabul edilen sinemanın, yine güzel sanatların en eski dallarından biri olan edebiyat ile olan ilişkileri sinemanın başlangıç yıllarına kadar uzanmaktadır” (Uğurlu, 1992). Bu yoğun ilişki, sinemanın illüzyon gücüyle birleşerek anlatısının erginleşmesine vesile olmuştur. Edebiyat yaşamın her tarafından, birbirlerini tutmayarak çatışmaya giren hakikatleri edinerek süzgecinden geçirmekte, onları yazınsal ve monoloji veyahut diyalojinin unsurlarını kullanarak tekrar inşa etmektedir. Edebiyatın sinema ile benzeşmesi bu noktada yoğunlaşmaktadır. Zira sinema da hayatın hakikatlerini bir süzgeç ve seçmecedan geçirerek, kendi özünde devinimli olarak inşa ederek alıcısına sunmakta öte yandan bunu gerçekleştirirken ise edebiyattan öykünmekte ve onun dinamiklerini kendisine uyarlayarak kullanmaktadır.

Edebiyatın sanat olmanın yanı sıra geçmişten beridir gelen bir iletişim aracı olması, sinemanın ise yeni dönemde bir kitle iletişim aracı olarak kabul görmesi, bu iki sanatın aralarındaki yakın ilişkiyi meşrulaştırmaktadır. Zira sinemadan önce, modern kitle iletişim araçlarına atfedilen görevler, edebiyat tarafından üstlenilmiştir. Bu nedenle sinema ve edebiyat, bireylere haber ve enformasyon sağlamanın yanı sıra tartışma ortamı ve bilinç oluşturma, toplumsallaştırma, eğitime ve kültürü geliştirme işlevlerini birbirlerinden ayırık olarak görmektedirler. İki sanatın birbirleriyle füzyonu ise bu etkiyi yoğunlaştırmadır çünkü edebiyatın içerdiği tema, konu ve kültürel unsurlar, sinema yardımıyla, edebiyattan çok daha geniş kitlelere, ondan daha hızlı olarak aktarılabilir (Uğurlu, 1992: 146). Bu iki sanat ilişkilerinde kendi menfaatlerini de yeni ortaya çıkan dinamiklerinin yayılımları doğrultusunda gözetmişler, çeşitli unsurlarla ortaya çıkardıkları benzer olan iletişim ağları neticesinde de birbirlerinin zenginliklerinden faydalanmışlardır. Özel olarak sinema sanatı; edebiyatın özüne has olanaklarından ve varlıklı külliyatından, anlatısının özünü geliştirme açısından faydalanmıştır. Öyle ki biçimci kuramcılarının en tanınmışlarından Eisenstein, bir Japon şiir biçimi olan *Haiku* ve bir tiyatro biçimi olan *Kabuki*'den etkilenmiş, sinema biçimini bu edebi biçimler neticesinde şekillendirmeye çalışmıştır.

Sinemanın bazı entelektüeller için kıdeminin her daim edebiyattan aşağıda olacağını öne sürmektedir (Stam, 2014). Bu düşünce nazarında, sinemaya uyarlanmış herhangi bir metne karşı edebiyatın her zaman aksiyomatik bir üstünlüğü olacaktır (Hutcheon, 2006: 4). Bu hiyerarşi, yine Stam'ın öne sürdüğü ikonofobi ve logofili kavramlarını ortaya çıkarmaktadır. Görsel ve işitsel bir araç olan sinema, edebiyattan yararlanmayı ne zaman

seçerse bazı edebiyat entelektüellerinin ikonofobik önyargılarıyla baskılanmaya çalışılmıştır (Stam, 2014). Uyarlamalar, edebiyat entelektüelleri tarafından çoğu zaman bir kopya veyahut uyarlanan eserden tamamıyla bağımsız oldukları için dışlanmışlardır. Bunun altında yatan nedenin, edebiyatın sinemadan daha köklü, soylu ve saygıdeğer olarak görülmesi olduğu söyleneğelmektedir. Edebiyatın soylu, saygıdeğer ve köklü bir sanat olduğu bir yana dursun, sinema Stam (2014: 21)'in deyimiyle “özünde düşünce ve hisleri açıklama konusunda daha ince ve keskin” diğer bir deyişle daha yenilikçi, efektif ve sürprizlere gebe bir sanattır. Hutcheon Deridacı yapıbozumu ve Faucaltyen görüşlerin sinema ve edebiyatı eşit tutması fikrinden yola çıkarak, birincil olmanın otoriter olmanın dışında, ikincil olmanın ise aşağılıktan uzak olduğunu belirtmektedir (Hutcheon, 2006: XIII). Edebiyat uyarlamaları alanın entelektüelleri tarafından kabul görsün ya da görmesin; sinema için edebiyatın, her zaman hazırda duran bir birikim niteliğinde olduğu aşikârdır. Öyle ki sinema, kendi sınırlarına ulaşip, çerçevesini aşmak istediğinde edebiyattan ilginç konular ödünç almış ve bu konular, “genel olarak sinemadan daha soylu ve saygıdeğer” görülen edebiyatın da sınırlarını aşarak onun evrilmesine olanak sağlamıştır.

Sinema, edebiyattan yalnızca anlatılarını ve konularını değil, türleştirme ve tür kavramını da ödünç almıştır. Film dünyasının eserleri türlerine göre düzenlemeyi Aristoteles ve Platon'dan, diğer bir deyişle geçmişten miras alındığı söylenmektedir (Stam, 2014: 22). Türleri “temsil tarzı olarak belirten ise Platon olmuştur. Sinema da ortaya çıkardığı sanat eserlerini temsil tarzlarına, diğer bir deyişle türlerine göre düzenlemeyi ilk büyük temsilcilerden miras alarak kendi yapısına uyarlamıştır. Öte yandan her tür edebiyattan miras alınmamıştır. Sinema komedi, trajedi, melodram ve hatta fantastik ve bilimkurguyu edebiyattan miras almıştır lakin “manzaralar, gerçekler, tablolar, seyahatle ilgili filmler, canlandırma çizgi romanlar” gibi bazı temsil tarzlarını da kendi özünde ortaya çıkarmıştır (Stam, 2014: 23). “Tür önemli bir yorumlama aracıdır, çünkü her şeyden önce önemli bir sanatsal araçtır” (Pavel, 2018: 70). Bu nedenle tür edebi çalışmanın doğasının çözülebilmesi için gerekli görülmektedir. Bunun asli nedenlerinden biri ise eseri ortaya koyan kişinin türü emek verdiği kültür nazarında, edebi yaratım kılavuzu olarak kullanmasıdır. Ancak Tür kavramı aynı zamanda sinemanın da yaratımını destekleyen ve onun anlatılarının anlaşılabilmesi için de önemli bir kavram haline gelmiştir. Neale (2018: 115) ise “Tür kesinlikle herhangi bir filmin anlatısal imgesinde önemli bir bileşendir.” demektedir. Öyledir

ki sinemada tarihinde ilk etkileyici tür filmlerinden biri olarak kabul gören western türündeki “*The Great Train Robbery*”, izleyicilerinin aşinalıklarına dayanarak filmi tanımlamalarına olanak tanımıştır. Filmin izleyicileri, henüz western türü ortaya çıkmamış olsa bile ona edebiyat kapsamında ucuz romanlardan ve kısa hikâyelerden aşına olduklarından, filmin anlaşılıp konumlandırması noktasında kendi değerler dizilerine başvurmuşlardır. Tüm bunlar göz önünde bulunduğu sinema ve edebiyat arasındaki ilişkinin onun yalnızca edebi eserleri uyarlamasının ve ondan yeni anlatım biçimlerini ödünç almanın ötesinde olduğu söylenebilmektedir. Bu iki sanat birbirlerini birçok yönden etkilemeyi başarmıştır ve günümüzde halen birbirlerine fayda sağlama nazarında semiyotik ilişkilerini sürdürmektedir.

2.1.4. Resimsel Sanatların Etkisi ile Grafik Romanlar

“Hareketli görüntüler yüzeyde resimsel sanatlarla çok yakın bir paralellik içindedir” (Monaco, 2001: 42). Bu yorumun sahibi olan James Monaco, resimsel sanatların sinemayla onun ortaya çıkışından itibaren çok kısa bir süre rekabet edebildiğini ve sonrasında sinemanın gerisinde kaldığını da dile getirmektedir. Ona göre resimsel sanatlar, kusursuz ve Rönesans mimesisini başlıca değer olarak ortaya çıkardıkları dönemden bu yana kesin olarak başka işlevleri de kendilerine görev edinmişlerdir. Bu görevlerin en önemlilerinden biri de şüphesiz sinemayı konu ve estetik bakımdan etkilemek üzerinedir. Edebiyattan etkilenişi bir yana dursun, sinema zaman bir tablodan, resimsel bir sanat akımından, bir heykelden veyahut çok göz önünde olsun ya da olmasın bir grafik romandan da etkilenecek, onu özümsemiştir.

Uygulamaları bakımından farklılık gösterebilir de sinema ve görsel-plastik sanat arasında yoğun bir bağlılık vardır. Onun bu bağlılıkların en yoğununun plastik sanatlarının başında gelen resim sanatı ile olduğu söylenebilmektedir. Bunun nedeni, farklı dolaylımlar kullansalar da görme ve gösterme biçimlerinin yakınlığı olarak söylenebilmektedir. Resmin mizansenini olan sinemanın, onunla bağlarının açıklanabilmesi için Moser’in ortaya attığı sanatlararasılık kavramına da değinmek kaçınılmaz olacaktır. Bu kavram aslında temel biçimleri resim, müzik, dans, heykel, yazın ve mimari olan sanatlar arasındaki ortaya çıkabilecek etkileşimlerin tümü nazarınca ifade edilmektedir (aktaran Aktulum, 2018: 106) Moser’in ortaya attığı bu tanım, ilişkilerin yalnızca yazınsal bazda sınırlı kalmadığını belirtmiş ve kapsamını genişletmiştir.

Edebiyatın sinema üzerindeki etkilerini açıklarken resim ile edebiyat arasındaki bağı antik dönemlerden beridir süregelen ve üzerinde durulan bir kavram olduğu belirtilmiştir. Horace'ın söylediği *Ut Pictura Poesis* bu ilişkilerin belirli kalıplar bazında tartışılmasının en yetkin örneklerinden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kalıplar farklı iki sanat olan resim ve şiirin birbirleriyle benzeşmelerinin yanı sıra iki sanatın birbiri üzerinde kurduğu egemenlikle de ilgili olarak ortaya çıkmaktadır. Diğer deyişle bu iki sanat arasındaki ilişki önce eşitlik sonrasında ise karşıtlığa dayanmaktadır. Lessing (aktaran Aktulum, 2018: 107) bu eşitlik ve karşıtlık dilemmasının iki sanatın görme ve gösterme biçimleri, dolayimleri ve kullandığı gereçler üzerinden ortaya çıktığını savunmaktadır. Öte yandan birçok yandan farklılıklar barındıran bu iki sanatsal biçim estetik nazarında aynı beklentileri ve etkileri yaratmaları bakımından aynı çizgiye oturtulabilmektedir. Lakin estetik denklemden çıkarılsa dahi kullandıkları gereçler bakımından bir ayrım ortaya çıkabilmektedir. “Her sanatsal biçimin dolayımı, kullandığı gereç ötekinde ayrıdır” (Aktulum, 2018: 108). Hepsinin kendi özüne has yaratım ve aktarım araçları ile dolayimleri bulunduğundan bazı yönlerden birbirlerine yaklaşırlar da bazı yönleriyle de birbirlerini iterek uzaklaşırlar. Sinema ve resim için de aynı yargıda bulunmak mümkün olabilmektedir. Bunun nedeni her ikisinin benzer fakat bir o kadar da farklı görme ve gösterme biçimleri barındırması olarak söylenebilir. Diğer deyişle sinema ve resim, zaman sanatı olan şiir ve uzam sanatı olan resim ilişkisinde olduğu gibi farklı araçlar ve dolayimler kullanmaktadır (Aktulum, 2018: 108). Sinema farklı sanatsal biçimleri özüne karıştırıp üretimini bu biçimde yaptığı için onun dolayımı “çoksesli”dir. Bu nedenle bu sanatlar arasındaki ilişkinin her zaman mesafeli olacağı da dile getirilebilmektedir (Bahtin, 2020).

Resimsel sanatların, sinema icat edilmeden çok önce var olduğu düşünüldüğünde, sinema ve resim arasındaki ilişkinin yoğunluklu olarak esinlenme üzerinde duran kompleks bir halde olduğu söylenebilir. Bunun nedeni yeni bir sanat olarak resimden sonra ortaya çıkmış ve hatta bir dönem onunla rekabet halinde bulunmuş olan sinemanın resim sanatı çizgisinde ikon-ımağ gücü kullanması öte yandan bunu yaparken resmin bireyselliğini evirerek kolektife dönüştürmesidir (Faure, 2006). Her ikisi de ikon-ımağ gücünden faydalansa da aralarındaki karmaşık ilişkinin diğer bir sebebi, bu iki sanatın farklı düzlemlere, farklı dolayimlere sahip olmaları olarak düşünülebilmektedir. Bu iki sanat görüntüye dayalı olsalar da görüntünün gösterim düzenleri bakımlarından birbirlerinden farklılaşmaktadırlar.

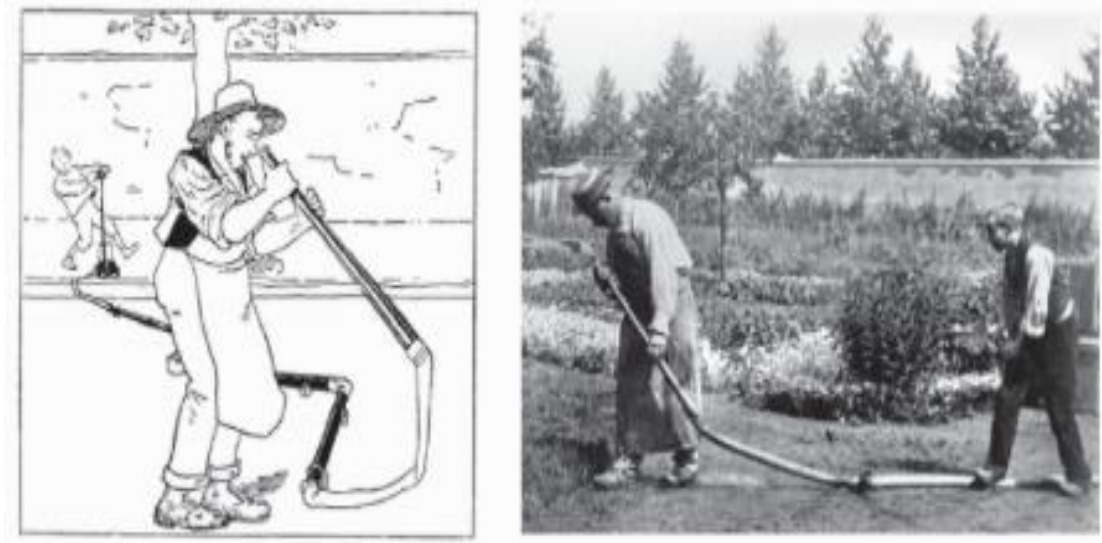
Bu farklılaşma aynı zamanda iki sanat arası aktarımı da etkileyerek birden fazla ayrımın oluşmasına sebebiyet vermektedir. Aralarında oluşan ayrımlar bir yana dursun, sinema sanatının resim sanatına olan eğilimin çok yüksek olduğu belirtilebilmektedir. Aktulum (2018: 112) bu eğilimin yoğunluğunu, yönetmenlerin resimsel unsurları sinemanın teknik olanakları doğrultusunda kendi özlerince durmaksızın kullanıma sokarak farklı biçimlerde bağlılıklar kurdukları film örneklerinin oldukça fazla olduğunu belirterek vurgulamaktadır.

Horace nasıl şiir ve resmin birbirleriyle olan ilişkisini *Ut Pictura Poesis* düşüncesini ortaya atarak incelemişse, resim ile sinema ilişkisini inceleyen düşünürlerden Luc Vancheri de *Cinema et Peinture* isimli eserinde sinema ile resim arasında hayranlık temelinde gelişen ilişkiyi incelemiş, ressamın tarzlarını ve ilk sinema kuramcılarının fikirlerini de göz önünde bulundurmuş ve resmin sinemadaki varlığının etkilerini açıklamaya çalışmıştır. Vancheri iki sanat arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalışırken bu iki sanat arasındaki biçim ve içerik yönündeki bağıntıyı göz önünde bulundurmuş ve ikisi arasındaki ilişkinin ilk olarak bir “hayranlık (fascination)” durumu neticesinde ortaya çıktığını söylemiştir. Diğer deyişle sinema ilk çıktığı yıllarda resim sanatına öykündüğü ve ona benzeşmek için çaba gösterdiği söylenebilmektedir. Vancheri (2007: 17) ayrıyeten “Sinemada resmin açık ya da gizli, üstünkörü ya da gösterişli varlığını tanımlamak, bir sanatın diğerine olan tutkusunu kayda geçirmek anlamına gelebilir” diyerek bu ilişkinin açıklanmaya çalışılmasının manasını pekiştirmektedir. Bu durumda resmin sinemanın içinde bazen açık ve gösterişli bazen ise gizli ve üstünkörü biçimde fakat her zaman mevcut olduğu da dile getirilebilmektedir. Aktulum (2018: 113) Vancheri’nin (2007) fikirlerinden hareketle sinemanın resmi hangi biçimlerde içselleştirdiğini “Resim sinemanın içerisinde, kimi zaman tanınabilir kimi zaman ise yalnızca okunabilir durumdadır.” diyerek açıklamaktadır. Bu noktada sinemanın disiplinlerarasılığı ise onun resimsel sanatın unsurunu alıp, özünde dönüştürüp, kendi görme ve gösterme biçimiyle yansıtması neticesinde ortaya çıkmaktadır. Köklü bir geçmişe sahip resim sanatı, sinemayı bazen ressamın yaşamlarını yansıtması boyutuyla, bazen akımlarıyla, bazen ise motifleriyle; fakat çok yoğun biçimde etkilemiştir.

Tüm bunların ötesinde, sinemayı resme oldukça yoğun bir şekilde yaklaştıran bir resimsel biçim de hemen hemen onunla aynı zamanlarda ortaya çıkmıştır. Bu biçim, resim sanatını kısmen çok sesli bir hale getiren, önce karikatür sonra ise grafik-çizgi roman olarak isimlendirilen, resme göre daha yeni ve sinemaya daha yakın bir sanat formu olarak da

söylenilmektedir. Resimsel sanatların içinden, günümüze en yakın resimsel anlatı biçimlerinden olan grafik romanları etkileyen unsurların, sinemanın anlatısını etkileyenlerle benzeşik olduğu söylenebilir. Bunun ötesinde, bu iki biçimin dolayimleri da birbirlerine oldukça yakın durmaktadır.

Sinemada ilk uyarılama film olarak Melies'in ortaya koyduğu *La Voyage de La Lune* isimli hikâyeli kısa filmi gösterilmektedir. Ama bu noktada dikkat edilmesi gereken olgu, filmin sinema tarihinin ilk uyarlaması değil ilk edebiyat uyarlaması olmasıdır. Sinemanın ilk uyarlaması ise ondan yedi yıl önce sinemanın mucitlerinden olan Louis Lumiere tarafından resimsel sanatların sinemaya en yakın durumundan, bir karikatür/çizgi romandan yapıldığı öne sürülmektedir (Burke, 2015: 12). Bir bahçıvan ve ona karşı haylazlık yapan bir çocuğu konu alan bu çizgi roman karesi sinemanın mucidi Lumiere tarafından devinimli hale getirilmiş ortaya çıkan ilk uyarılama iki sanat arasındaki yakınlığı kanıtlamıştır. Kimilerine göre Lumiere anlatısını Hermann Vogle'ın dokuz kareli çizgi romanı *L'Arroseur*'den (1887) uyarlayarak oluşturmuş, kimilerine göre ise bu tema o zamanlarda komedi unsuru yaratmak için yaygın olarak birden fazla çizgi romanda görülmektedir. Her ne şekilde olursa olsun, resimsel bir formdan uyarılama ya da esinlenme eylemi ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle onun anlatılı filmine ilk uyarılama demek yanlış olmayacaktır. Sinemanın ilk zamanlarda kendinden önce ortaya çıkmış ve ona yakın anlatı formlarıyla materyalleri kullanması "Sinemanın ilk günlerinde, bu yeni gelişen eğlence türü sanatsal güvenilirlik ve anlatı istikrarı sağlamak için diğer medyalara başvurdu" (Burke, 2015: 13) şeklinde belirtilmektedir. Bu nedenle sinemanın ilk dönemlerinde anlatı istikrarının sağlanabilmesi için yalnızca edebiyattan değil, belirli bir anlatıya sahip resimsel sanatlardan olan çizgi romanlardan da sinemaya aktarılmak üzere konular ödünç alınmıştır.



Şekil 2.1. Herman Vogle'in 9 Resimden Oluşan L'Arroseur (1887) Çizgi Romanından Bir Kare ve Louis Lumiere'in Sinemanın İlk Yıllarında Ortaya Koyduğu L'Arroseur Arrose (1895) (Burke, 2015: 3).

Çizgi roman tarihinde; konuşma balonları, kapsülleme, yinelenen karakterler, kullanarak formu bazından günümüz çizgi roman formuna yakınlaşan ilk çizgi roman *The Yellow Kid* olarak söylenmektedir. Pulitzer'in baskıya soktuğu Hogan's Alley'de, geçkondu yaşantısını hicvederek kendine yer bulmuş ve o dönemin çizgi romanları üzerinde büyük bir üstünlük kurarak popüler olmuş *The Yellow Kid*, sinema ve çizgi roman ilişkisinin açıklanabilmesi için önemli görülmektedir. Bunun nedeni, çizgi roman yapısını öncesinden kapsamlı hale getiren bu yenilikçi çizgi roman formunun, sinemanın ilk anlatılarına da ilham vermiş olması olarak belirtilebilmektedir. Sinema ve çizgi roman üzerine çalışan düşünürlerin, sinema ve çizgi romanın formları, çok sesliliği ve kullandıkları dil bakımından doğuştan ikiz olduğunu belirtmek için *Sarı Çocuk Tezi (The Yellow Kid Thesis)* isminde bir tez ortaya attığı söylenmektedir (Burke, 2015). Bu tez *Sarı Çocuk* öncesindeki çizgi roman formlarının hepsini *proto-comic* statüsü altında gruplandırmaktadır. Bunun nedeni *Sarı Çocuk* çizgi romanının biçimsel manada, kendinden önceki çizgi romanlardan çok sesli olması özelinde ayrışması olarak düşünülebilmektedir. Bu doğrultuda, çizgi romanların *The Yellow Kid* prototipi çerçevesinde sinemaya hiç olmadığı kadar yaklaştığı ve onun gibi çok sesliliği yakalayarak sinemayla yoğun etkileşimde bulunduğu belirtilebilmektedir. *The Yellow Kid Thesis* sinema ve çizgi roman arasındaki ilişkiyi, iki medya formunun ortak özelliklerine

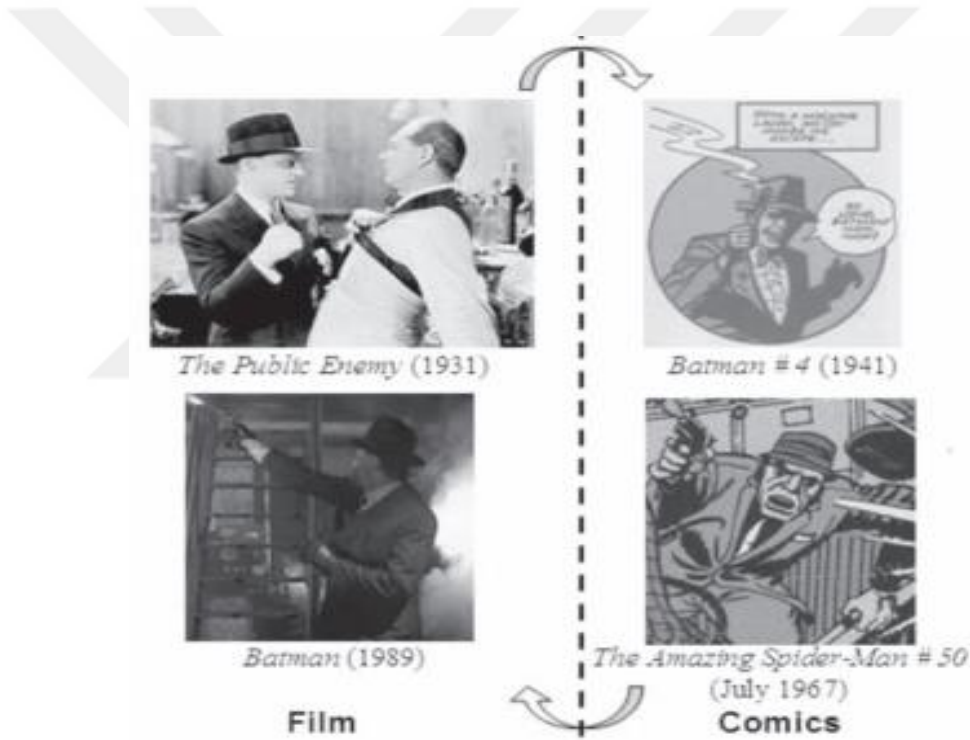
dayandırılarak açıklanması noktasında önemli görülmektedir. Çünkü hem sinema hem de çizgi roman, görsel anlatım biçimleridir ve bu nedenle aynı çizgide yürüyüp benzer şekilde işlev görmektelerdir. Bu tez Duncan ve Smith gibi düşünürler tarafından kabul edilip, çizgi roman ve sinema arasındaki bağ ve formlarının ilişkileri bu tez üzerinden açıklanmaya çalışılsa da Thiery Goorstein gibi bazı düşünürler bu tezi evrensel olarak geçerli olmadığını ve bu konu üzerine kesin kriterler getirmenin imkânsız olması gerekçesiyle reddetmişlerdir. Tez aynı zamanda sinema ve çizgi romanların birbirlerine olan etkisine vurgu yaparak, her iki medya formunun da toplumsal ve kültürel değişimin bir göstergesi olarak ele alınabileceğini düşündürmektedir (Duncan & Smith, 2009). Çizgi romanlar, kriterlerinin evrenselliğe erememesi bakımından tanımlanması zor olan mecralardan olsalar da çizgi roman tarihinde gelişkin bir prototip kabul edilen *The Yellow Kid*' in formu üzerinden açıklanmakta ve bu form mecranın dilinin anlaşılabilirliği için önemli bir adım olarak görülmektedir.



Şekil 2.2. The Yellow Kid “Golf”e El Atıyor.

The Yellow Kid ile birlikte, sinema ve çizgi roman formları ve kullandıkları unsurlar bakımından birbirine hiç olmadığı kadar yakınlaşmıştır (Duncan & Smith, 2009). Hatta ilk animasyon filmlerinde veyahut komedi film örneklerinde, bu çizgi romanın tematik etkileri, mizah unsurları ve içerdiği tipler de görülebilmektedir. Modern çizgi romanların ilk prototipi olarak çizgi roman tarihi için oldukça önemli görülen *The Yellow Kid*, çizgi romanlarda kullanılan stereotiplerin keskinleştirilmesine neden olmuştur. Bunun

keskinleştirme, *Sarı Çocuk*'un çizgi romanlarda kullanılan açık ve her sayıda yinelenen tiplerinin ilki olmasıdır. Çizgi romanın başkahramanı; sakar, haylaz, meraklı bir gecekondü çocuğudur ve mizah unsurları bu çocuk ve sakarlığı neticesinde yaşadığı ve çevresine yaşattığı komik kazalar üzerinden bir anlatı yapısı kurulmasıyla verilmektedir. *Sarı çocuk* tiplmesi ve benzeri stereotipler, sinemayı etkisi altında bırakmıştır. Sinema henüz erken dönemlerinde bu tarz tiplerin hemen hemen hepsini özümseyerek anlatılarında kullanmıştır. Çizgi roman ve sinema arasındaki etkileşimin yalnızca *Sarı çocuk* tiplmesi bazına sınırlı kalmadığı söylenebilmektedir. Sinema ve çizgi romanlar, transmedya çerçevesi altında birbirlerini stereotip oluşumları üzerinden beslemişlerdir. Bu etkileşimin en belirgin örnekleri, dönemin çizgi romanlarındaki ve filmlerindeki gangster tipleridir.



Şekil 2.3. Sinemadan Çizgi Romana- Çizgi Romandan Sinemaya Aktarımlar (Burke, 2015: 247).

Bu tipler birbirlerini karşılıklı olarak beslemişlerdir. Burke (2015: 247) bu etkileşimin transmedyaya dayandığını “ Örneğin, Warner Bros. ve DC Comics'in şu anda aynı holdingin alt kuruluşları olması çok yerinde, çünkü yayıncının karakter tiplerinin çoğu stüdyonun filmlerinden doğdu.” Şeklinde belirtmektedir. Gangster tiplerini, süper kahraman hikâyelerinde anakronik hale getirildikten sonra bile, eski benzer biçimlerde de

hem sinemada hem de çizgi romanlarda kullanılmaya devam etmiştir. Bunun yanı sıra, sinemadaki bazı karakterlerin de çizgi romanlar neticesinde etkili bir biçimde hayat bulduğu da belirtilebilmektedir. DC Comics'in ikonik kötü karakterlerinden olan Joker, *The Man Who Laughs* isimli bir sinema filminden esinlenilmiştir. Bu esinlenmenin, karakteri ölümsüzlüğe erdirdiği, onun önce sinemada, sonra çizgi romanda ve daha sonra yeni formuyla tekrar sinemada hayat bulmasını sağladığı dile getirilebilmektedir (Burke, 2015: 248).



Şekil 2.4. Joker'in Çizgi Romanlardaki İlk Görünümü ve Victor Hugo'nun eserinden Uyarlanan "Gülen Adam"

Hem çizgi roman hem de sinema hikâyeleri görsel olarak anlatmaya çalışan çok sesli sanatlar olsalar da bu iki anlatı biçiminin kompozisyon ve anlatı geçişleri; onların kullandıkları farklı alımlama araçları ile kullandıkları aygıtlar neticesinde, diğer deyişle dolaylımları bakımından tam manasıyla eşit olmadığı söylenebilmektedir. Öte yandan bu eşitsizlik durumu, onların ilişkilerine zarar vermemiş, aksine taşıdıkları özgün yanlar neticesinde etkileşimlerini arttırmalarına sebebiyet vermiştir. Sinema ve çizgi romanın giderek etkileşimini arttırması, çizgi romanlardan esinlenerek ortaya konan birden fazla filmin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu ilişkinin başlarında, henüz çizgi romanların sinemayı etkileri altında bıraktığı zamanlarda, ilk çizgi roman sanatçıları kendilerini eserlerinin filmlere dönüşmesi gibi bir gaye gütmemişler bu yüzden çizgi romanlarını buna göre daha boyutsuz ve kısa konularla oluşturmuşlardır. Daha sonra, hem çizgi romanın sinemayı etkilediğinin fark edilmesi, hem de sinemanın çizgi romanları etkilemesi neticesinde anlatılarda farklı tekniklerin kullanılması yayımlanmıştır. Hikâyeler uzadıkça ve filmlerin

etkileri çizgi romanlarda görülmeye başladıkça, çizgi roman sanatçıları sürekliliği ve anlatı netliğini korumanın yollarını aramaya başlamışlardır. Filmin çizgi romanlar üzerindeki en yaygın etkisi, iki karakterin karşılıklı diyaloglarında, karakterlerin temel yönelimini izleyicinin odağında ve zihninde net tutmak için kameranın 180 dereceden fazla hareket etmemesi gerektiğini öngören 180 derece kuralının getirilmesi olarak düşünülebilmektedir. “Harold Foster'ın Tarzan çizgi romanı bu kuralı düzenli olarak ihlal ediyordu, ancak 1940'ların sonlarında 180 derece kuralı çizgi romanlarda daha düzenli bir şekilde görülmeye başladı” (Petersen, 2011: 149). Her ne kadar 180 derece kuralının uygulanması, çizgi romanın sinemadan esinlenerek ortaya koyduğu biçimsel bir kural ise çizgi romanların sinemaya uyarlanmalarını da sinematografik açıdan kolaylaştırmıştır. Biçimsel olarak birbirlerine yakın olan bu sanatların, kompozisyonel olarak da oldukça yakınlık kurduklarından söz edilebilmektedir. Her ikisi de figürleri kırpan sıkı çerçeveler, sahneleri saran koyu gölgeler ve kuş bakışı ya da solucan gözü görünümünde keskin açılı kompozisyonlar kullanmaktadır. Petersen (2011: 149) “bu benzerlikler belki de film ve çizgi roman medyaları arasındaki çapraz döllemeden ziyade modern sanat akımı dışavurumculuğun ortak etkisiyle ilgiliydi.” Demekte ve çizgi roman ve sinemanın ortak akımlardan da beslenebildiğini savunmaktadır. Özel olarak Film Noir'in de ortaya çıktığı dönemlerde çizgi romanlara çokça katkı verdiği bilinmektedir. Çizgi roman ve sinema ilişkisi konuları, kahramanları, anlatma ve gösterme biçimleri üzerinden günümüze değin yoğunluğunu arttırarak devam ettirmiş ve günümüzdeki abartılı halini almış bir ilişki olarak öne çıkmaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, sinema ve çizgi romanların birbirlerini hem konuları hem anlatıları hem de içerdikleri stereotipler bakımından da karşılıklı olarak yoğun etki altında bıraktıkları dile getirilebilmektedir.

2.2. Transmedyatik Anlatı Ekseninde Sinema ve Anlatıda Uyarılama Fikrinin Gelişimi

Yirminci yüzyılda ortaya çıkmış sinemanın birçok gayesi bulunsa da bu gayelerin arasından sıyrılıp gelen ve birincil olan misyon hikâye anlatmak olmuştur. Stam (2014: 11) sinemanın diğer sanatlarla yakınlaşması veyahut diğer sanatları reddedişinin bir tarihi olabilir demekte ve öncüllerini resim olarak film, müzik olarak film, tiyatro (ya da anti-tiyatro) film şeklinde sıralayarak vermektedir. Sinemanın evriminde bu sıralamanın çizgisel olarak anlatılamayacağını belirten Stam (2014: 11), bu unsurların tümünün iç içe geçerek sinemayı ileriye taşıdığı görüşündedir. Hikâyelerini sinemadan daha önce anlatmaya başlamış olan

sanatlarla yakınlaşarak, onlara öykünerek hikâyelerini geliştiren sinema; sanatların anlattıkları hikayeleri özümseyerek kendine katmıştır. Özel olarak birinci misyonu hikâye anlatmak olan edebiyat, sinemayı yoğun olarak etkisi altında bırakmıştır. Bu doğrultuda sinemanın birincil misyonu olan hikâye anlatma onu, hikâyelerini anlatmaya ondan önce başlamış olan edebiyattan sıklıkla konu ve tema ödünç almaya itmiş, sinemacıların edebiyata eklektik bir kaynak yelpazesi olarak bakmalarına mahal vermiş olsa da sinemacıların edebiyata bu şekilde bakmaları ve ona yakınlaşmaları birdenbire olmamıştır (Cartmell & Whelehan, 2007: 181). İzleyiciyle duygusal bir ilişki kurulmasına önayak olan kurmaca hikâyelerinin ortaya çıkışı birdenbire değildir ve hatta bu gelişim binlerce yıllık sürecin devamıdır. Ona göre sinemanın hikâye anlatmaya başlaması bireyin mitler, fanteziler, düşler, ütopyalar yaratma gereksiniminin zamanımızdaki bir sonucudur (Abisel, 1995: 7). Bu yaratma gereksinimi ise insanın varlığından beridir ölümle savaşılan bir varlık olması neticesinde ölümsüz olma isteğidir. Öte yandan anlatılan öyküler, insanın henüz rasyonelliğe erişemediği dönemlerde onun dünyayı masallar, destanlar, mitler ve efsaneler ile anlamlandırılabilmesine olanak tanımıştır. Ersümer'in "insanlığın ilk öğretmenleri" olarak tanımladığı bu anlatılar, sonrasında bilim, din, edebiyat ve tiyatroya, insanlığın anlam oluşturma çabasını geliştirme isteği doğrultusunda evrilmiştir (Ersümer, 2013: 2). Bu evrimin zamanımızdaki son halkalarından biri de sinema olarak belirtilebilir, çünkü sinema insanlığın yaşamı taklit ederek, onu gözün uzamında devinimli olarak anlamlandırma isteğinin sonucunda ortaya konmuştur. Önceleri yalnızca zaman, mekân ve mekân içinde bulunan her şeyi devinimli bir şekilde yüzeye aktarıyor oluşuyla yeni bir temsil biçimi olmuş, fakat bu temsil yalnızca hareketi ya da kısa olayları gösteren bir biçim olmanın ötesine geçememiştir (Kılıç, 2012: 209). Hareketin gücünden yararlanan ve potansiyeli bulunan bu yeni keşif birebir taklidin ötesine önce Lumiere vasıtasıyla; çizgi romanların desteğiyle geçmeye çalışmış, ardından edebiyat yardımı ile bu geçişi sağlayabilmiştir. Sinemanın yaratıcı potansiyelinin farkına Melies'in Verne'in *Aya Yolculuk* ve H.G Wells'in *Aydaki İlk İnsanlar* öykülerinden esinlenerek ortaya koyduğu *La Voyage de La Lune (Aya Yolculuk)* ile varılmıştır. Teknik bakımdan sinemaya yakınlığı tartışılarsun, *Aya Yolculuk* sinemanın hikâye anlatma yatkınlığını eylemsel olarak ortaya koyması ve sinemayı yalnızca gerçek hayatın devinimli bir taklidi olmanın ötesine taşıması bakımından çok önemli bir film denemesi olmuştur.

Buradan da yola çıkarak sinemanın, ortaya çıktığı günden beridir diğer sanatlarla ve disiplinlerle birlikte hareket ettiği ve onlarla akraba olduğu, ondan çok önce ortaya çıkan edebiyatla ise yakın bir ilişki kurduğu belirtilebilir (Yaşartürk, 2013: 15). Bu ilişki hiç şüphesiz edebiyat ve sinemanın kitlesel gücünün yoğunluğunun ortaklığından da kaynaklanmaktadır. Bu nedenle klasik anlatı- kitle sinemasının kurucusu sayılan Griffith, Charles Dickens'ın hikâyelerinden ve onun gözlem ile betimlemeye dayalı ambiyans kurma gücünden yararlanmayı seçmiş, hatta ondan esinlenerek kendi kurgusal anlatımına, koşut kurguya yönelmiştir (Yaşartürk, 2013: 21). Melies'in attığı temelden bu yana birçok sinemacı edebiyat yapıtlarını sinemaya uyarlayarak, onları devinimli olarak anlatmayı seçmiş fakat pek çoğu edebi metni tam olarak yansıtamadıkları biçiminde eleştirilere maruz kalmıştır. Çünkü her ne kadar birbirlerinden esinlenen yakın sanatlar olarak gözükseler de edebiyat ve sinemanın görme biçimleri, farklılıklar barındırır (Eradam, 2013). Bu farklılıklar neticesinde ise bir sanattan diğer bir sanata geçişler yaşanırken, aktarılan metnin aktarıldığı platforma uyumlu hale getirilmesi, diğer deyişle adapte edilmesi gerekmektedir.

Bu noktada, Türkçeye Fransızca bir sözcük olan “*adaptation*”dan geçmiş olan *adaptasyon* kavramı öne çıkmaktadır. Latince *Adaptore* olarak belirtilen ve “uyumlu hale getirmek” manasına gelen adaptasyon kavramı başta fen bilimleri olmak üzere birden fazla alanda farklı unsurları nitelemektedir. Genel olarak bulunulan çevreye ayak uydurulması manasında açıklanmış olan kavram, sanat özelinde bir ortamda ortaya konulmuş içeriğin yorumlanıp yinelenerek sunulmasını diğer deyişle içeriğin bir ortamdan başka bir ortama, ortamın koşullarınca aktarılıp, yeniden sergilenmesini ifade etmektedir. Türkçe literatürde, ortam geçişi sağlanan eserler için “adaptasyon” yerine “uyarlama” kelimesi benimsenmiş olduğundan, adaptasyon teriminden daha yaygın bir biçimde kullanılmaktadır (Kayaoğlu, 2016: 40).

Sinemanın görme ve gösterme biçimi, etkilendiği diğer sanatlardan farklılıklar göstermektedir. Görme, gösterme ve anlatısında kendine has dinamiklere sahip olan yedinci sanat, diğer sanatlardan özümlediği anlatıları, onlarla uyum içinde kalarak kendi dinamikleriyle, estetik kaygılarıyla anlatır ve anlatımında onlardan ayırır diğer deyişle kendi ortamına adapte eder veya diğer deyişle uyarlar. Sinema ister hikâyeleyerek ister göstererek taklit etsin, yaşamın görüntülerini doğal görüngüler olmaktan öteye, sinemacının anlatımına yardımcı ve uyum içindeki mimetik anlatım araçlarıyla taşımaktadır. Diğer bir yandan

anlatıları da kendine özgü görsel anlamlar ve sembolleriyle, günden güne kendisine uydurmaya devam etmektedir. Bu nedenle en genç sanatlardan olan sinemada hikâyelendirme kavramı, göstermenin anlatmaya dönüşmesine odaklanır ve yazılı metinleri kendi sanatsal biçimiyle beyazperdede göstermeyi de amaçlarından biri olarak edinir. Hiç şüphesiz sinemacı, bu dönüştürmeyi yaparken asıl metni sinemanın biçimine uyduracak ve onu yapıbozuma, kendi sanatının anlatım biçimine göre yıkarak yeniden yapılandıracaktır. Gerçekliğin yeniden üretimini görsel ve devinimli olarak içeren bir öge olan fotoğrafik görüntü ile gerçeğin hikâyelemesi arasındaki dengeyi, filmin biçimi barındırmalıdır (Eradam, 2013). Sinemasal anlatıyı belirleyen her şey; çekim açıları, çerçeveleme, aydınlatma, diyalogların seçimi, filmi fotoğrafik gerçeklikten, başka yerlere taşır. Bu taşıma durumu uyarlanan metne de nüksederek, sinemanın hikâyeyi kendi içinde pekiştirmesi, dönüştürmesi ve izleyiciye görüntünün illüzyonunu sunarak onu etkilemesiyle sonuçlanır (Özön, 2008).

Edebiyat ve tiyatrodaki olduğu gibi sinema filminde de hikâye anlatan olayların kronolojik sıralaması, baştan sona devam eden hareketlerin zamana bağlı veya zamansız olarak verildiği bir planlama üzerinden yapılmaktadır. Bu yönden benzeşen hatta iç içe karışmış olan bu sanatlar, biçimsel olarak birbirlerini besleyerek ve birbirlerinden etkilenecek gelişimlerini sürdürmüşlerdir. Sanatçıların hikâyelerini, duygusal yönleriyle alıcılara aktarmak üzerine temellenen bu sanatlarda temel amaç hikâye anlatmak olsa da sinemanın edebiyattan ayrıştığı yegâne nokta, onun hikâyelerinin sadece gösterme yoluyla da yetkin bir şekilde anlatabilmesi, tiyatrodan ayrıştığı nokta ise, tiyatronun doğal sınırlarını aşabilmesidir. Eisenstein, *Gaz Maskeleri* isimli oyunu ortaya koyarak konvansiyonel bir sanat olan tiyatronun gerçeklik sınırlarını eylemsel olarak deneyimlemiş, bu deneyiminin ardından tiyatronun sınırlarını aşarak sinemaya yaklaşmasını ise “Araba devriliş parçalandı, sürücüsü sinemaya yuvarlandı” şeklinde belirtmiştir (Eisenstein, 1984: XIV) .

Sinema nasıl tiyatronun doğal sınırlarını aşmış, onu bir uçurumdan yuvarlamış ise, edebiyata da aynı şeyi yaparak onun içeriklerinin de kendi bünyesine yuvarlamış ve kendi anlatım dinamikleriyle işlemiştir. Bu işlemede kimi zaman bünyesine aldığı anlatıya sadık kalmış ve onu dinamikleri bazında tahrip etmemiş, kimi zaman ise ödünç aldığı hikâyeye yeni anlatılar eklemeyerek veyahut onu yapıbozuma uğratarak özgün bir anlatıya çevirmiştir. Resimsel sanatların içinde sayılan ve onun grafik yanında bulunan çok sesli anlatılar olarak nitelendirilebilecek çizgi romanlar ise, anlatım biçimi ve çoksesliliği bakımından sinemaya

yakın sanatların içinde olduklarından, sinemayı etkileri altında bırakmışlardır. Hem edebiyatın hem tiyatronun hem de sinemanın dinamiklerini içinde barındıran bu anlatı biçimleri, hâlihazırda film olarak uyarlanmaya uygun yapıtlar olarak görülmüşler ve sıra dışı hikayeleriyle sinemacıları cezbetmişlerdir. Çizgi roman ve sinemanın metinlerarası ilişkisi, bir bakımdan transmedya olarak da görülebilmektedir. Medyalararasılık olarak da belirtilen kavram, bir medya aracından diğerine uygulanan geçişler ya da aktarımlar olarak da tanımlanabilmektedir. Kayaoğlu (2016: 40) uyarlamayı da bünyesinde barındıran medyalararası ilişkilerin “bir başka medyada o medyanın kendi olanaklarıyla öykünülmesini” ifade ettiğini belirterek bu öykünülmenin aynı zamanda bir medyanın başka bir medya alanında yeniden işlenerek bir simülasyon oluşturduğunu ifade etmektedir.

Metinlerarasılık kavramının ise, farklı metinlerin birbirleriyle olan bağlarının kuruluma uğrattığı yeni anlamlar dünyasının edebiyat özelinde incelemesi üzerine ortaya atılmış bir kavram olduğu söylenebilmektedir. Kavramın, henüz sinema ve edebiyatın ilişkilerinin yeni yeni anlaşılmaya başladığı bir dönemde, Transmedya kavramından çok daha önce ortaya çıktığı belirtilebilir. Metinlerarasılık kavramının ilk olarak Julia Kristeva tarafından, *kronotop* (Bahtin, 2020) teorisinin içinde bulunan diyalojizm kavramının detaylandırılması neticesinde “*Le Texte du Roman*” makalesinde ortaya atıldığı savunulmaktadır (Kinder, 1991: 2). Çağdaş medya çalışmalarında metinlerarasılık yalnızca edebiyat bazında sınırlı değildir. Stam (2014: 211) bunun nedenini “Metinlerarasılık kavramı eski dilbilimsel anlamda bir metnin kaynakları ya da etkilendiği konulara indirgenemez” diyerek açıklamaktadır. Metinlerarasılığın edebiyatın sınırlarını aşmış daha gelişkin formu; ister bir film veya roman gibi sanat eseri, ister bir gazete makalesi, ucuz roman ya da çizgi roman, ister bir reklam panosu ya da açıklama metni olsun; metinlerin aralarında herhangi bir metnin ayrım gösterilmeksizin daha geniş bir kültürel söylemin parçası olduğunu belirtmektedir. Bu neticede de metinler ve onların yapısal çeşitli stratejileri ile ideolojik varsayımlarıyla ilişkili olarak okunması gerektiği manasını taşımaktadır. “Bir anlamda 1980’lerde incelemenin nesnesi olarak metnin düşüşü metinlerarasılığın yükselişine denk gelir” demektedir (Stam, 2014: 211). Ona göre metinlerarasılık, metnin sınırlarını aşmış ve onu tür kavramında kısıp kalmaktan kurtarmıştır. Dolayısıyla, belirli bir metnin yazarı veya okuyucusu, metnin bağlantılı olduğu diğer metinlerin ya da diğer deyişle bağlı oldukları türlerinin bilinçli olarak farkında olmasa bile, bu metinler yine de bir şekilde özümsecek,

özümseme ise metnin anlamını yeniden yapılandırılmasına mahal verecektir. Bunu film üzerinden açıklamak gerekirse, kurmaca bir ana akım film metinlerarasılık vasıtasıyla bir belgesel veya müzikali içermeye kadar genişleyebilmektedir. Diğer deyişle metinlerarasılık kendisini tek bir araç ile sınırlamamakta hem popüler hem de bilge ve üst olan sanat ve araçlarla girilen etkileşimlere izin vermektedir (Stam, 2014: 212). Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda sinemanın hem edebiyat hem de çizgi roman uyarlamalarıyla kurduğu ilişki, metinlerarasılık temelinde durmaktadır. Film kendi içinde metinsellik barındırmakta, edebiyat ise anlatımını gerçekleştirebilmek için görüntüler ve imgelerden yararlanmaktadır (Kayaoğlu, 2016: 37). Diğer deyişle her iki medya kurmaca görüntülerden faydalanarak anlatımını oluşturmaktadır. Çizgi romanlar ise hem görsellik hem de metinselliği barındırmaktadır. İmgelerini metinsellik bazında edebiyat ve görsellik bazında resimsel sanatlarla bağlı olarak oluşturmakta ve anlatımını bu biçimde yapan oldukça genişlemiş, metinlerarasılığı yakalamış çok sesli anlatı formlarıdır. Bu nedenle sinemaya yaklaşarak onu metinlerarası bazda etkilemiş ve aynı bazda etkilenmiştir. Bu iki anlatı formunun ilişkisi, biçimlerinin yakınlığı ve bağlantılarının yoğunluğu bağlamlarında metinlerarasılığı aşarak anlatı bazında transmedyatik olmuşlardır.

Transmedya kavramının çağımıza çok uzak bir kavram olmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Kavram, metinlerarasılık ve uyarlama kavramlarından çok daha sonra ortaya çıkmış onun daha gelişkin bir formu olarak da söylenebilmektedir. Transmedya üzerine çalışan birçok kişi, kavramın ilk olarak Jenkins'in öne sürdüğünü belirtmektedir. Ancak bu belirtmenin eksik olduğu söylenebilir. Bunun nedeni transmedya kavramının Jenkins'den daha önce Marsha Kinder'in "Playing with Power: Television, Video Games, and Interactive Media" kitabında "Transmedia intertextuality" biçiminde ortaya konulmuş olmasıdır. Diğer deyişle Transmedya kavramının temelini Kinder'in attığı, Jenkins'in ise kavramı detaylandırarak bu temel üstüne inşa ettiği dile getirilebilir. Jenkins'in transmedya kavramını uyarlamasının ötesinde tutmuş olduğu söylenebilmektedir. Ona göre geleneksel uyarlamalar kaynak materyalin başka platformda tekrarlanmasından öteye gidememektedir. Jenkins uyarlamasının hikâyeyi genişletmediğini ve yalnızca başka bir biçimde yeniden sunduğunu öne sürmekte ve bu nedenle transmedyayı uyarlamadan ayrıştırmaktadır (aktaran Burke, 2015: 20). Transmedya için farklı hikâyelerdeki iki kahramanın bir platformda karşı karşıya gelmesi, multiverseler ya da kahramanların başka hayatlarını yansıtan alternatif evrenlerin

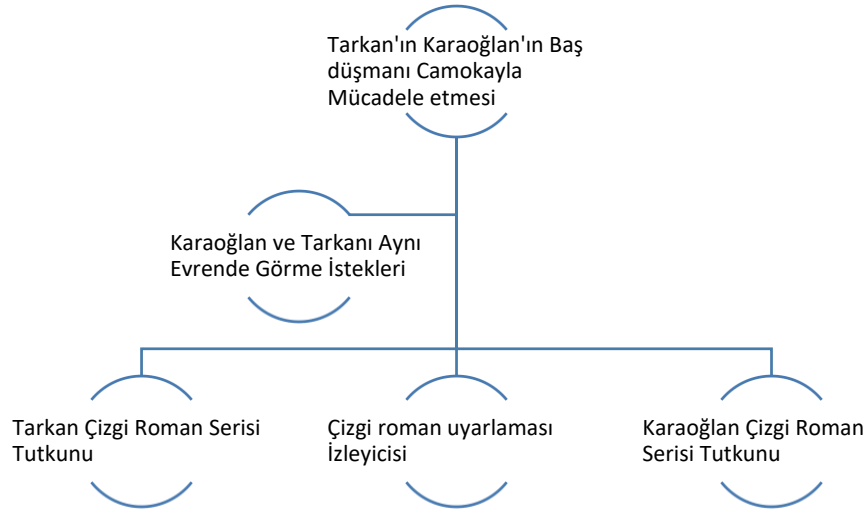
oluşturulması, halkça tutulmuş anlatıların spin-off anlatılarının ortaya konması ve bu şekilde anlatının özgünleştirilerek genişletilmesi gerekmektedir. Türk çizgi roman ve sinema tarihinde, ayrı çizerler tarafından çizilip, ayrı evrenlerde bulunan birçok kahraman, sinemaya uyarlanarak birbirlerinin düşmanlarıyla savaştırılmış ve özgünleşip evrenini genişleterek transmedyatik anlatıya ulaşmıştır.

Jenkins (2019), transmedya hikâyeciliği olarak tanımladığı “evren yaratma sanatı” nı The Matrix serisi üzerinden ele almaktadır. The Matrix serisini “Tek bir yayın aracıyla kapsanamayacak kadar geniş bir anlatı oluşturacak şekilde muhtelif metinleri birleştiren” bir yapıt olarak tanımlayan Jenkins Matrix’in aynı zamanda “medya yaklaşması çağının eğlencesi” olarak da nitelendirmektedir (Jenkins, 2019: 143). Medya yaklaşmasıyla ortaya çıkan bu eğlencenin asıl nedeni, Matrix serisinin bir transmedyatik hikâye örneği olmasıdır. Çünkü bir transmedya hikâyesi, medyaların birbirine yaklaşmasıyla ortaya çıkmaktadır. Lakin bu yaklaşma, her biri birbirine denk düşerek eşleşen medyaların aksine; aynı yapbozun her biri kendine özgü özellikler barındıran, farklı platformlarda bulunan öte yandan bir araya geldiklerinde bir bütünü oluşturan parçaları niteleyen bir “medyaların bir araya getirilmesi” süreci olarak da söylenebilmektedir. Transmedya hikâye anlatıcılığının en ideal biçimi ise bir anlatının sinemanın gücüyle tanıtılıp, televizyon, edebiyat ya da çizgi romanlarla genişletildiği ardından interaktif anlatılarla, açık dünya video oyunları ve veyahut tema eğlence parklarıyla bir keşif eylemiyle deneyimlenip pekiştirilerek cazibe unsuru haline getirildiği hali olarak söylenmektedir (Jenkins, 2019: 144).



Şekil 2.5. Tarkan Camokaya Karşı Film Afişi (Uçar, Tarkan Camokaya Karşı, 1969)

Çizgi roman ve onların sinema uyarlamalarının açıklanması açısından transformatik anlatı kavramı üzerinde durulması gerektiği söylenebilmektedir. Transmedyatik anlatı, bir platformda anlatılan hikâyenin, çizgi romanlar, filmler ve oyunlar gibi farklı ortamlara taşınarak o platformda yeniden anlatılması üzerine durmakta ve aynı hikâyenin farklı yönlerini anlatarak bir evren oluşturmayı amaçlamaktadır. Çizgi roman uyarlamalarının anlatım biçimlerinin metinlerarasılık bağlamında transmedyatik anlatılar olduğu da söylenebilmektedir. Bunun nedeni bir şema oluşturularak açıklanabilir:



Őekil 2.6. izgi Roman Uyarlamalarının Transmedyatik Anlatılara Dűnűřűműnű Aılayan Őema

Őemanın tabanında tek bir medya űrűnűnűn tűketicisi bulunmaktadır; ikinci aŐamada bu tűketiciler ortak istekler dođrultusunda kesiŐmektedirler. Zirvede ise ieriklerin nasıl daha ilgi ekici hale getirilebileceđini bir Őekilde aktif olarak belirtmiŐ olan tutkunlar taleplerine karŐılık bularak anlatının oklu evren neticesinde geliŐtirilmesini sađlarlar. Őemanın forműlű ise Őu Őekildedir:

Medya Endűstrisi (kanon) + Ortak Kűltűr (fandom veyahut hayran kűltűrű) = Transmedya Hikűye Anlatımı (Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014: 3).

Transmedya kavramı iin űnemli gűrűlebilecek bir diđer unsur ‘‘geniŐleme’’ olarak dűŐűnűlebilmektedir. Transmedya kavramı nazarında medya ve anlatı geniŐlemeleri olmak űzere en az iki olası geniŐlemenin varlıđından sűz edilmektedir (Scolari, Bertetti ve Freeman, 2014: 4). Medya geniŐlemelerinde, bir materyalin anlatısı bir platformdan baŐka bir platforma dođru geniŐlemektedir. Bu geniŐleme tűrűne *Andrzej Sapkowski*'nin kaleme aldıđı *Witcher* serisi űrnek gűsterilebilmektedir. űnce fantastik bir roman serisi olarak ortaya ıkmıŐ olan *Witcher*, dijital oyun, izgi roman ve son olarak dijital bir dizi platformuna dođru geniŐlemiŐtir. GeniŐlemenin ikinci tűrű ise anlatı bazındadır. Bu geniŐlemelerde anlatı yeni karakterler eklenerek geniŐletilebilmektedir (Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014). Tarkan'ın Camoka veyahut Kolsuz SavaŐıyla műcadeleye tutuŐturulması veyahut Flash karakterinin *Flashpoint* isimindeki izgi romanda alternatif evrene eklenmiŐ karakterlerle

karşılaştırılması, anlatılarda multiverselerin kurulumu bu genişleme türüne örnek olarak gösterilebilmektedir. Transmedyanın bu yönüyle, yaratıcı uyarlama stratejileri arasında bağlılık bulunmaktadır.

Sinema hem kendinden önceki sanatlardan hem de kendisinden sonra ortaya konmuş anlatı biçimlerinden, medyalardan ve platformlardan yoğun biçimde etkilenmiş, bunları kendi özüne katarak kendi dinamikleri çerçevesinde onlara tekrar hayat vermiştir. Bu doğrultuda uyarlama kavramı, sinema ve sinemacılar için önemli bir kavram olarak öne çıkmaktadır. Uyarlama kavramı sinema nazarında birdenbire ortaya çıkan, evrimini tamamlayarak dinamizmini kaybeden bir kavram olmaktan uzakta durmaktadır. Hâlihazırda gelişimini sürdüren, sinemanın anlatı alanını genişleten kavram önceleri tek yönlü, sinemanın gelişimiyle çift taraflı bir şekle bürünmüştür. Diğer bir deyişle, sinemanın olgunlaşma süresince ona yardım ederek beslenen edebiyat, sinema sanatı belirli bir olgunluğa eriştiğinde ondan beslenmiş ve beslemeyi devam ettirmiştir (Hutcheon, 2006). Gerek bir resim gerek edebi bir eser gerekse bir çizgi romandan aktarılıp, devinime kavuşturulmaya karar verilmiş bir anlatı, uyarlamayı gerçekleştiren yönetmen her ne kadar asıl metne sadık kalmayı seçse dahi; kopya olmaktan uzaklaşacaktır. Platform değişimi neticesinde ortaya çıkan özgün eser sinemanın kendi ortam özelliklerini, kendine has dinamiklerini benimsemek zorunda kalacaktır. Bu durumda, doğrudan doğruya olmayan, replika eylemlerden uzak olan, uyarlama ile gelen etkileşim neticesinde, bir materyali bir ortamdan diğerine uyarlamaya karar vermiş olan uyarlayıcı, metni özümsemek ve uyarlamayı gerçekleştireceği platforma geçişini sağlamak için çeşitli dinamikler ve stratejilerden yararlanmaktadır. Bu durumda sorgulanması gereken üç unsur belirlemektedir. Bu unsurlar, uyarlamanın uyarlanan metin ile bağlılığı, bağlılık gereğince aktarımda kullanılan stratejilerin neler olduğu olarak öne çıkmaktadır.

Ortaya çıktığında edebiyatın kademini göz önünde bulundurulan kimi kuramcılar tarafından ikincil ve aşağı olarak görülmüş olan, günümüzde ise televizyon ve sinema ekranında, çizgi romanlarda, tiyatro sahnesinde, dijital oyunlarda; başka bir deyişle neredeyse her yerde karşılaşılan uyarlama, metinlerarasılık ve transmedya ile doğrudan bağlantılı ve etkisini arttırmış bir kavramdır (Hutcheon, 2006). Bir ürüne uyarlama dendiğinde, ürünün başka platformdan bir materyalle bağıntılı olduğu açık edilmiş olmaktadır. Bu nedenle uyarlama üzerinde “aslına uygunluk/ sadakat” meselesi ortaya çıkmıştır. Andrew (1984: 97) uyarlamaların sadakat meselesi üzerine “sadakat iddiasındaki uyarlamalar orijinali bir

gösterilen olarak taşırken, daha önceki bir metinden esinlenen veya türetilenler orijinalle bir gönderme ilişkisi içinde dururlar” demekte, lakin sinema sisteminin bağlı olduğu düzen nosyonunun sadakat kavramının sınırlarından daha aşkın olduğunu da dile getirmektedir. Birçok düşünür, uyarlanmış olanın uyarlanan metine bire bir sadık olması gerektiği düşüncesinde bulunmuştur. Uyarlama üzerine ortaya atılan bu düşünceler bağnaz ve gelenekçi olarak da nitelendirmektedir (Hutcheon, 2006). Uyarlamalarda bir ortam değişimi söz konusudur ve uyarlanan metin geçiş yapılan platforma uygun hale getirilip onun özüne katılacaktır. Bu nedenler göz önünde bulundurulduğunda, uyarlamaların, uyarlandıkları metinlere tam manasıyla sadık kalamayacakları belirtilebilmektedir. Uyarlamanın platformlar arası bir tekrarlama işlemi olduğu söylenebilir ancak tekrarlama işlemi sonrasında aktarıldığı platformunda ortaya çıkan yeni ürün, uyarlandığı materyalin ucuz kopyası, taklidi veyahut replikası olmanın ötesindedir (Hutcheon, 2006: 7). Uyarlamaların ucuz kopyalar olmadığı yargısı göz önünde bulundurulduğunda, uyarlanmış bir metnin orijinal metinden ayrışabildiği, faydalandığı anlatıyı özünde yeniden yorumlayarak, uyarlandığı metinle hem benzerlikler hem de farklılıklar taşıdığı söylenebilir. “Bu yönleriyle genel olarak uyarlamalar, kendi özgünlüklerini yakalamış, özgün değere sahip ve yalnızca bir replika olmanın dışında metinlerdir” (Başakcioğlu & Erol, 2022: 1056). Hutcheon (2006: 170) uyarlamaları bu nedenleri göz önünde bulundurarak “bir sanat eserinin genişletilmiş, planlı ve önceden tasarlanmış yeniden ziyareti” olarak tanımlamakta, uyarlamalarda her zaman bir iyileştirmenin de söz konusu olmadığını belirterek parodileri de uyarlamaların kapsamına almaktadır.

2.2.1. Özgünlük ve Sadakat Ekseninde Uyarlama Türleri

Uyarlama için “Sıklıkla film teorisinin en dar ve taşralı alanı olan uyarlama hakkındaki söylem, potansiyel olarak istediğiniz kadar geniş kapsamlıdır.” yorumu yapılmıştır (Andrew, 1984: 96). Bu söylem uyarlama kavramının sinema için kıyıda kalmış ve yeterince anlaşılammış bir alt alan olduğunu kanıtlamanın yanı sıra onun aslen oldukça geniş ve potansiyele sahip bir alan olduğunu nitelemektedir. Bu genişleme potansiyeli, uyarlamanın birden fazla biçime ayrılıp, biçimler üzerinden incelenmesine mahal vermiştir. Birçok kuramcı uyarlamayı kategorize etmeye çalışmıştır. İlk olarak Geoffrey Wagner’ın 1975'te üç uyarlama biçimi önermiştir (Burke, 2015: 12). Bu biçimler "Analoji", “Yorumlama” ve “Transpozisyon” olarak üçe ayrılmaktadır. “Analoji” orijinal materyalin unsurları

kullanılarak oluşturulmuş yeni ürünün çoğunluğunun, orijinal kaynakla benzerliklerinin oldukça azaltılarak önemli ölçüde değiştirilmesini nitelemektedir. Bu biçimlerden "Yorum" orijinal kaynağın kasıtlı olarak yaratıcının öz-düşüncesi nazarında yorumlarına tabii tutularak az miktarda değişikliğe tabii tutulması olarak açıklanmaktadır. Üçüncü biçim olan "Transpozisyon" ise orijinal kaynağa tümüyle sadık kalma çabasını ifade ederek, orijinalin değiştirilmesi için kasti olarak bir girişimde bulunulmamasını ifade etmektedir. Michael Klein ve Gillian Parker, John M. Desmond ve Peter Hawkes, Linda Costanzo Cahir, Kamilla Elliott ve Thomas Leitch de dâhil olmak üzere uyarlama üzerine çalışan bir dizi başka akademisyenin de benzer çerçeveler ortaya koyduğu savunulmaktadır. Bunların uyarlamaların sınıflandırılması üzerine ortaya atılan öncül çerçeveler oldukları da dile getirilebilmektedir. (aktaran Burke, 2015, : 12)

Sinemanın kendine özgü bir dolayımı, devinimli bir anlatım, gösterme ve estetik biçimi vardır. Bu biçimler sinemadan önce veyahut ona yakın zamanda ortaya çıkmış sanatlardan esinlenmeler barındırsa dahi, onlarla tamı tamına benzeşmemektedir. Bu durum edebiyat üzerinden açıklanabilmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi edebiyat ve sinema farklı araçlara, anlatım biçimlerine ve estetik yapılara sahiptir ve bu nedenle uyarlandıkları esere körü körüne ne kadar sadık kalınmaya çalışılsa da özgünleşip değişim gösterirler ve bu nedenle uyarlanan eserin düpedüz bir tekrarlama, replikası olmanın ötesine geçerler (Hutcheon, 2006). “Çünkü her dönüştürme sürecinde olduğu gibi edebiyattan filme uyarlamada da belli ‘kayıpların’ ve yorumlamaların olması kaçınılmazdır” (Kayaoğlu, 2016: 46). Bu doğrultuda bir uyarlama yapılırken ortam geçişi neticesinde hem kazançların hem de kayıpların olacağını söylenmektedir (Stam, 2000). Bunlar göz önünde bulundurulduğunda uyarlanan filmin, uyarlanan asıl metne alternatif bir anlatı ve gösterme biçimi oluşturduğu da dile getirilebilmektedir.

Uyarlama için en sık görülen biçim olduğu ifade edilen türün, yazınsal biçimin devralınması olduğu söylenmektedir. Yazınsal biçimde bir edebi eserin konu kaynağı olarak kullanılması söz konusu olmakta ve eserden sınırlı bir biçimde, yalnızca belirli olay öğeleri, olay zincirleri, işlevler ve karakterler seçilime uğratarak edinilmektedir. Kreuzer’in bu nedenle bu uyarlamaları serbest uyarlama veyahut esinlenme olarak belirttiği söylenmekte buna ek olarak bu tür uyarlamaların henüz kaynak metin okunmadan çözümlenmesinin daha faydalı olacağını savunulmaktadır (aktaran Kayaoğlu, 2016: 48). “Uyarlama yapımlar

gerçekte yeni birer metindirler ve bu yönüyle kaynak metinle aralarında belirli farklılıklar oluşmaktadır” (Gündel, 2020: 311). Sinemada uyarlama bir eser ortaya konduğunda, üstünde yoğun bir biçimde durulan unsurlar uyarlanmış metinsel eserin asıl metne olan sadakati veyahut asıl metne göre kendi biçimsel özgünlüğünü ne kadar yakalamış olduğu olarak söylenebilir. İlgili yerde belirtildiği üzere uyarlama bir eserin, uyarladığı eserin birebir bir kopyası olma niteliği taşıyamayacağı söylenebilmektedir. Bunun asıl nedenlerinden biri ise alımlamanın farklılaşması olarak da söylenebilmektedir. Bu farklılık ise, uyarlamaya sadakat içinde bir dönüşüm getirebilmekte başka bir deyişle sadakat derecesi uyarlayıcının alımlamasına göre farklılaşabilmektedir. Bir eseri birden fazla yönetmen uyarladığı halde, uyarlamaların her birinin farklılaşmasının nedeninin de “alımlama ve yorum” olduğu dile getirilebilmektedir. Bu sayede her uyarlama kendi içinde hem sadakatini hem de özgünlüğünü barındırmaktadır. Edebiyat bilimci Helmut Kreuzer sadakat ve özgünlük temelinde durarak dört temel biçimde nitelendirilebileceğini söylemekte ve bu biçimlerden en dikkat çeken yazınsal metinlerin uyarlanması olarak görülmektedir (aktaran Kayaoğlu, 2016: 48), Bu türler dört farklı unsur üzerinden oluşturulmaktadır unsurların kimisinin sadakat, kimisinin ise özgünlük üzerinde durduğu söylenebilmektedir.

Yazınsal biçimin ardından belirtilen uyarlama biçimi ise görselleştirme anlamında uyarlama olarak söylenmektedir. Bu tür uyarlamalarda sadakat unsurunun yoğun olduğu belirtilmektedir. Görselleştirme anlamında uyarlama biçiminde yazınsal metinler ve içerdikleri sembollerin görüntüleri oluşturulmakta diğer bir deyişle betimlemeler görüngülenmektedir. Biçimde olay örgüsü, karakterler, işlevler, yazılı anlatımlar ve diyaloglara olabildiğince sadık kalınmakta, öte yandan bu sadakat da yalnız ortam geçişine bağlı olarak farklılaşma gösterebilmektedir. Bu tür uyarlamalar “görüntülü edebiyat” olarak belirtilmekte ve bu şekilde nitelen uyarlama yapıtların estetik manada daha zayıf olduklarını dile getirilmektedir (Kayaoğlu, 2016: 48).

Yazınsal ve görselleştirmeye dayalı uyarlama biçimlerinin dışında ortaya çıkan bir diğer uyarlama biçiminin yorumlayıcı uyarlama olduğu söylenebilmektedir. Yorumlayıcı uyarlama biçiminde filmin kendine has özgün imkânları ve ortamının koşulları öncelikli kılınmakta, içeriğin yanı sıra gösterim ve anlatım biçimiyle içerik arasındaki bağlılık, anlam bütünlüğü ve etki unsurları da kaynak metinden uyarlanmış filme aktarılmaya çalışılmaktadır. Neticede bu uyarlama biçiminde uyarlanan kaynak metindeki özün, diğer deyişle çıkış

metnindeki anlamın; uyarlanmış filmde hangi detaylandırmalarla verileceği, kaynaktaki hangi ayrıntılarını filme aktarılacağına ilişkin yapılan seçimlerin de yorumlama vasıtasıyla ortaya koyulmaktadır. Sadakat unsurunun gerekliliğinin savunulmasının geleneksel ve bağnaz olduğu düşünüldüğünde, yorumlayıcı uyarlamaların serbestliğe mahal verdikleri ve gelenekçiliğe ve ortodoks düşünceye daha mesafeli oldukları yargısına varılabilmektedir (Hutcheon, 2006). Yorumlayıcı uyarlama biçimiyle ortaya koyulmuş olan bir uyarlama film yapıtının, büyük değişimlere, eksiltmelere veyahut eklemelere tabii tutulsa dahi uyarlandığı kaynak metnin özünü muhafaza ettiği, ruhunu yansıttığı ve bu neticede eserden koparılmayarak ona bağlı bırakıldığı da düşünülebilmektedir. Bu neticede de estetik açıdan da kaynak metinle paralel ve kaynak metniyle yarışabilir bir uyarlama yapıt ortaya koyulabilmektedir (Kayaoğlu, 2016: 49). Uyarlama biçimleri arasında sayılan bir diğer temel uyarlama biçimi ise “Dökümantasyon olarak uyarlama” şeklinde belirtilmektedir. Bu uyarlama biçiminde “reprodüksiyon”, diğer deyişle yeniden üretimin söz konusu olduğunu savunulmakta ve bir tiyatro oyununun filme kaydedilmesini bu biçime örnek olarak gösterilebilmektedir (Kayaoğlu, 2016: 49). 1988 yılında Vasıf Öngören’in aynı isimli tiyatro oyunundan Başar Sabuncu tarafından uyarlanmış olan *Zengin Mutfağı* (Sabuncu, 1988), dökümantasyon olarak uyarlama biçimine verilebilecek en uygun örneklerden biri olarak söylenebilmektedir.

Öte yandan yalnız “dönüştürmenin derecesine” diğer deyişle biçimine yönelik olarak ortaya çıkan bu dört temel uyarlama türünün, uyarlamaları açıklamak için yetersiz olduğu söylenmektedir (Gast’dan aktaran Kayaoğlu, 2016: 49). Değiştirme derecesinin uyarlama yapıtı ortaya koyan sanatçıya bağlı olduğu düşünüldüğünde (Kale, 2019: 128), her uyarlama eserin kendine has dereceleri ve özellikleri ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle uyarlamaların çeşitliliğinin ve farklılaşmalarının tespit edilebilmeleri için, derecenin yanı sıra içeriğe de bakılmasının gerekliliği olarak ortaya çıkmaktadır. İçerik göz önünde bulundurularak ortaya konmuş uyarlama biçimlerinin en sık rastlananları ise “Güncelleştiren uyarlama, güncel politikaya alet edilen uyarlama, ideolojik uyarlama, tarihselleştiren uyarlama, estetikleştirici uyarlama, psikolojik uyarlama, popülerleştiren uyarlama, parodi olarak uyarlama” olarak belirtilmektedir. Bu biçimlerin haricinde uyarlamaların üç temel sınıflandırma altında da incelebileceğini söylenmektedir (Erus, 2005: 17-20). Bu sınıflandırmada ilk biçim film yapıtının kaynak metni kendine has imkânlarıyla lakin sadakat çerçevesinde çevirerek

yeniden anlattığı “Aslına uygun olmaya çalışan uyarlama” olarak ortaya çıkmaktadır. Bu türdeki uyarlamalar genel olarak kabul gören uyarlamalar olduğu söylenebilmektedir. Çünkü kaynak olarak kullanılan uyarlamanın değişiminde aşırıya kaçılmaması, uyarlama kavramı üzerine ortaya atılan yaygın görüşlerden biri olarak ortaya çıkmaktadır (Kale, 2019). Diğer bir sınıflandırma ise uyarlanan filmin, kaynak metnin içeriği ve anlatım şekli bazında, film ortamının kendine has imkânlarıyla yeniden yorumlandığı ve bu yeniden yorumlamanın önemli bir yer tuttuğu “Yorumlayıcı uyarlama” olarak ortaya çıkmaktadır. Bu uyarlama daha önce de belirtildiği gibi sadakat unsuruna mesafeli durmakta ve uyarlamada sadakat üzerine ortaya atılmış bağınaz düşünceleri kısmen reddetmektedir. Bunun nedeni yeni ortamına aktarılan uyarlanmış eserin replikasyon olmaktan uzak, yeni bir eser olduğu düşüncesidir (Hutcheon, 2006: 7). Son sınıflandırma ise kaynak metin ile kaynak metin temel alınarak ortaya koyulmuş film arasındaki bağ ve ortak noktanın oldukça az bulunduğu “serbest uyarlama” olarak ortaya çıkmaktadır (Kayaoğlu, 2016: 51). Uyarlamanın derecesinin belirsiz olduğu bu biçim, sadakat kavramına en tepkisel yaklaşan ve sadakati olabildiğince reddeden bir biçim olarak görülebilmektedir. Bu üç uyarlama türü de bir ortamdan başka bir ortama aktarılarak yeni ve eşsiz bir esere dönüşen yapımlarda sıklıkla kullanılmakta, uyarlanmış eserlerin sınıflandırılarak incelenebilmesinde de önemli bir yer tutmaktadır.

2.2.2. Uyarlamada Özgünleşmeyi Sağlayan Yaratıcı Stratejiler

Bir önceki başlıkta anlatıldığı üzere uyarlamanın çok farklı türleri ortaya çıkmaktadır. Öte yandan çok daha detaylı bir kavram olan uyarlama için bu sınıflandırmalardan farklı görüşler de ortaya atılmıştır. Richard J. Hand’in (2010: 17) “beş yaratıcı uyarlama stratejisi” ismini verdiği, uyarlama yapıtların hangi unsurlara tabii tutulduğunu açıklayan stratejiler de yapıtların sistematik bir biçimde anlamlandırılması için önem arz etmektedir. Hand’in (Hand, 2010: 17) “Birleşik Krallık'taki bir tiyatro çalışmaları müfredatında hem eleştirel analiz hem de senaryo yazımı öğrencilerine uyarlama yaklaşımlarını öğretirken, uyarlamanın Beş Yaratıcı Stratejisi olarak adlandırdığım şeyi bulmalarını önermenin faydalı olduğunu gördüm:” olarak belirttiği beş yaratıcı strateji; “Ekleme, Eksiltme, Marjinalleştirme, Genişletme ve Değiştirme” olarak söylenmektedir. Ekleme stratejisinde kaynak metinde yer almayan unsurlar; anlatılar veyahut metinsel gereçler uyarlama filme eklenmektedir. Bunlar yeni karakterler, başka kaynaklardan alınan olaylar, karakterler veyahut gereçler olarak söylenebilmektedir. Eksiltme stratejisinde ise eklemenin tam tersi bir durum söz konusu

olmaktadır. Bu izlemde de kaynak metin dramatisasyona uęratılırken, anlatı, olay örgüsünden bir kısım, asıl anlatıda bulunan bir karakter ya da metinsel malzeme uyarlanmış eserde eksiltilmektedir. “Anlatıyı dramatize eden unsurlar yoğunlukta ve aktarılan ortama uyum sağlamıyorsa kaldırılmalıdır” (Başakcioęlu ve Erol, 2022: 1058) şeklinde belirtmektedir. Marjinalleştirmede dramatisasyonun oluşturulmasında tematik unsurlar göz ardı edilmekte ve önemsizleştirilmektedir. Genişletme izleminde kaynak metinde dramatisasyona mahal veren tematik unsurlar, konular veyahut olaylar detaylandırılmakta ve uyarlama yapıtta daha yoğun bir biçimde işlenmektedir. Beş yaratıcı uyarlama stratejisinin son izlemi olan deęiştirmede ise kaynak anlatının temaları, metinsel biçem, olayları ve olay örgüsü, yazım tazı ve ayrıntılar ortam aktarımı neticesinde uyarlama eserde deęişikliğe uęratılmaktadır. Hand’in stratejileri ortam geçişi neticesinde yapıbozuma uęratılan kaynak metnin yoğun ve yanlış bir biçimde bozuma uęratılmasının önüne geçerek anlatıyı özgünleştirmektedir. Hand (2010: 29) bu özgünleştirmeyi “Bir drama eseri yeniden üretme ve çevrime tabi tutma kararı, kesilmiş bir ağacın halkaları ya da daha uygun bir ifadeyle bir göletteki dalgacıklar gibi işlev görmüştür: çekirdek bir metin katalitik bir işleve sahiptir, genişler ve kuşatır, deęişir ve gelişir ve bunu yaparken gücü artar” biçiminde açıklamaktadır. Yaratıcı stratejiler kullanılarak kaynak eserden özgün olarak türetilmiş kopya olmanın ötesindeki eser etkisini genişletebilmekte, gücünü arttırıp kuşatmasını yoğunlaştırabilmektedir.

3. BÖLÜM

3. ÇİZGİ ROMAN VE SİNEMA

Birbirine yakın zamanlarda ortaya çıkmış olan sinema filmleri ve çizgi romanlar birçok yönden birbirleriyle benzerlik göstermekte, birbirleriyle yoğun bağlar kurarak alışveriş etmektedir. Bundandır ki, çizgi romanlara aynı zamanda “sinema romanı” da denmektedir. Cantek (2019: 24) çizgi romanlar için bu ismin de kullanılmasını “popüler bir seçim olduğu kadar, çizgi romanın sinema anlatımlarına yakınlığından kaynaklanır.” diyerek açıklamaktadır. Bu nedenle her nasıl sinema, çağdaş kültürü oluşturan popüler unsurlar arasında sayılabiliyorsa, çizgi romanlar için de aynı şey söylenebilmektedir. Yıldır (1984: 7) çizgi romanlar için “birbirinden tamamıyla farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır” demektedir. Bu durumda “resimle hikâye anlatma sanatı” olan çizgi romanların, aynı sinema gibi anlatım bakımından oldukça zengin, popüler kültüre ait unsur olduğu söylenebilmektedir (Horzumlu ve Tuztaş Horzumlu, 2018: 5).

Modern kültürün ürünleri olan çizgi romanlar ile sinemanın ilişkisi, sinemanın edebiyat ve diğer sanatlarla olan ilişkileri kadar eski olmasa da bu sanatın birbirleriyle etkileşimi, dünyada çizgi-grafik romanların etki alanlarını yoğunlaştırdığı buhran dönemlerine denk düşmektedir. Buhran dönemlerinde kendilerine kahraman arayan bireyler, çizgi romanlardaki kahramanları kurtarıcıları yerine koymakta veyahut onlarla özdeşleşerek bunalımlarını bir nebze olsun gidermek istemektedirler. Cantek (2019: 19), çizgi romanların temel unsurlarından biri olan ikonoloji yaratımının “insanların var olan statülerini değiştiremediği” dönemlerde elverişli olarak ortaya çıktığını söylemektedir. İkonoloji yaratmak, sinema için de önemli unsurlardan olduğundan, çizgi roman ve sinemanın kurtarıcı bir kahraman yaratıp, bunları halka göstererek sunmaları bağlamlarında, aralarında yoğun bir ilişki bulunmaktadır. Bu ilişki hem çizgi romanın hem de sinemanın ikonik kahramanlarını birbirlerinden ödünç almalarına ve kahramanların yolculuklarını kendilerine has farklı biçimlerde göstermeye itmiştir. Bu nedenle çizgi roman kahramanlarının kimi zaman *Süpermen* gibi ahlak ve saf iyilik timsalleri, kimi zaman ise *Robin Hood* gibi “toplumsal eşkıyalar”, kimi zaman ise hem bir ahlak timsali hem de sosyal bir eşkıya olarak ikonlaştırıldıkları söylenebilmektedir (Hobsbawm, 2011).

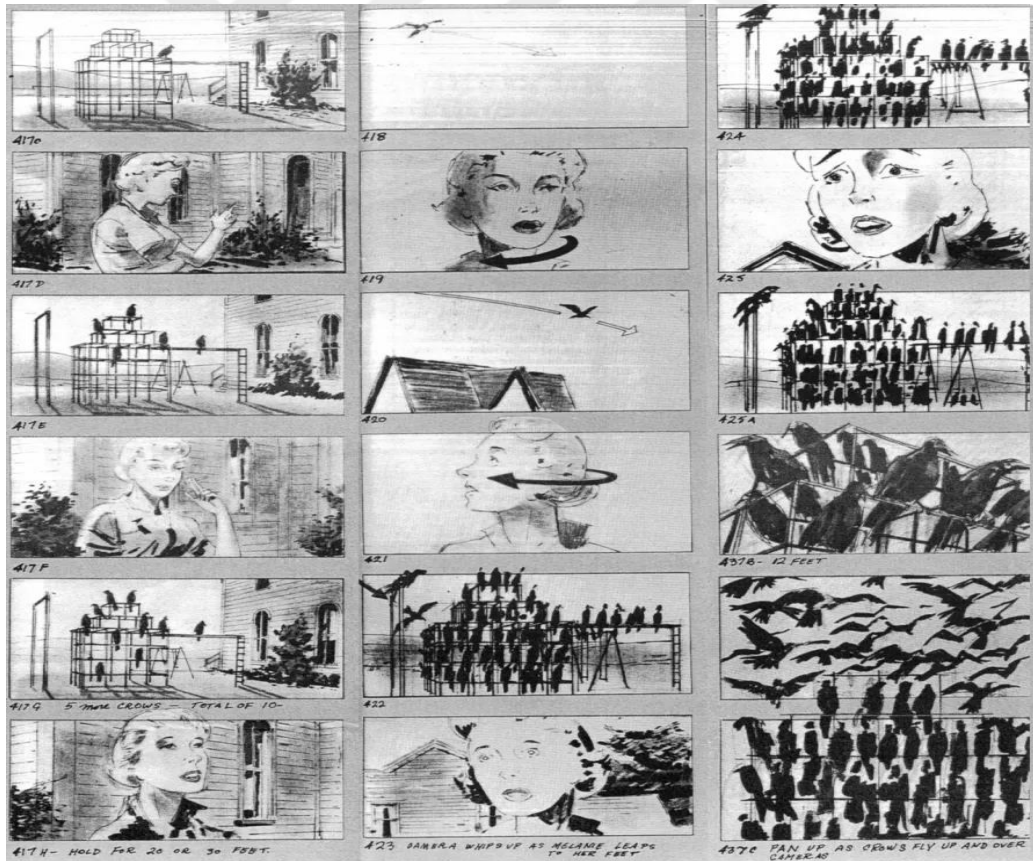
Çizgi romanlar da sinemanın ana akım filmleri gibi hızlı tüketilen, üretim bakımından sanattan uzak endüstri tasarımları olarak görülmektedir. Öte yandan, sinemada ana akımdan ayrılarak sanat olma çabası güden filmler mevcutsa, çizgi romanlar için de daha bireysel ve özgün üretimlerin olduğu söylenebilmektedir. Bu biricikleştirme, biçime uygulanmış küçük fakat özgün nüanslarla yapılmaktadır. Belirli sözlü kültür kalıplarıyla oluşturulan çizgi romanlar da mit, tarih ve kültürün unsurlarını beceriyle kullanarak, asıl önemli unsur olan, kurtarılanın ve kurtarıcının düşünün canlı tutulabilmesini, bir yandan da bireyi gündelik yaşamın zorluklarından bir Mesih bekleyişiyle arındırmayı amaçlamaktadır (Cantek, 2019). Bu yönleriyle derun bir biçimde kesişen sinema ve çizgi romanlar, ortaklıklarını birbirlerinden malzemeler edinerek kurmuşlar, bunalım zamanlarında bireyler için bir kaçış noktası, bir kurtarıcının ortaya çıkmasına mahal vermişlerdir. Mills (2014: 136) bu durumu şu şekilde değerlendirmektedir:

“İnsan hayatının var olma, bilme ve eyleme geçmenin ayırt edilebilir anlarına kolayca ayrılamayacağı inancıyla, burada üç parçalı sezgiselliğimizi kırıyor ve filmlere esas olarak kahramanlık yolculuklarını göz önünde bulundurarak hem karakterlerin başına gelen olaylar hem de bu olayların ima edilen daha büyük sonuçlarını görmek için katılıyoruz.”

Çizgi romanlardan uyarlanan filmlerde, çizgilerdeki kurtarıcılarını hareketli olarak beyazperdede gören bireyler bu sefer de kaçıışı sinemanın çizgileri aşkın devinimli dünyasında kendilerini bularak yaşamışlardır. İkonlarıyla katharsisi yaşamışlar ve kahramanların erginleşme yoluna renkli, sesli ve hareketli olarak şahit olmuşlardır. Bu durum, çizgi romandan uyarlama filmlerin, başka bir deyişle “Çizgi Roman Sineması”nın halkça tutulmaya ulaşmasında etkili olmuş, grafik sanatlar ile sinemanın güçlü bağlar kurmasına sebebiyet vermiştir.

Cantek, çizgi romanın birçok ülkede bir sanayi kolu olduğunu belirtir. Bu durum, onun endüstriyel emellerini de gözetmesine neden olmaktadır. Popüler kültürün tutulmuş endüstriyel ürünleri olduklarından, ana akım sinema gibi diğer endüstri alanları için güvenli alanlardan olan çizgi romanların sinemayla ilişki kurmasının bir diğer nedeni, edebiyatla sinemanın bağlılığıyla örtüşmektedir. Bir endüstri olan sinema, edebiyattan aldığı “izlenirlik güvencesini”, çizgi romanlardan da alarak, hâlihazırda popüler olmuş kurtarıcı kahramanları kendi bünyesine almış, çizgi romanlardaki anlatıları kendi bünyesinde tekrar yorumlamıştır

(Gündel & Başakcioğlu, Televizyonda Edebiyat Uyarlamaları: Necati Cumalı'nın Dila Hanım'ı Üzerine İnceleme, 2021). Çizgi romanlar, edebi eserlerden daha kolay bir biçimde sinemaya uyarlanabilmekte ve çok çabuk popülerliğe ulaşabilmektedir. Bunun nedeninin sinema ve çizgi romanların veya diğer deyişle sinema romanlarının aktarım biçimlerinin birbirine oldukça benzemesi olduğu düşünülebilir. “Renk kullanımı, olayın sahne sahne bölünmesi, bakış açısı değiştirerek kurguyu güçlendirme, uzun alan kadrajı, yavaş yavaş yaklaşan görüntü veya iç derinlik üzerindeki ışık oyunları gibi anlatım teknikleri sinema ve çizgi roman arasındaki alışverişin verimli birkaç sonucudur (Cantek, 2019: 24).” Hem sinema hem de çizgi roman dinamiktir, bütünlüklü bir biçimde birbiri ardına peşi sıra getirilen görsellerin, görüntülerin, sekansların bir hikâyeyi meydana getirilmesiyle oluştururlar. Hatta bazı yönetmenler filmlerini çekmeden önce storyboard adı verilen, çizgi romanla benzeşen yardımcı bir araç kullanırlar. Çizgi romanlar ise yönetmen için hâlihazırda storyboard aracıdır ve bu durum uyarlamayı oldukça kolaylaştırmaktadır.



Şekil 3.1. Hitchcock'un "The Birds" Filminde Kullandığı Storyboard Örneği (Laws, 2023).

Öte yandan, her anlatım aracının kendine has bir görme ve gösterme biçimi olduğundan, sinemaya uyarlanan çizgi romanlarda bir özgünleştirme görülebilmekte, çizgi romanın senaryosu değiştirilebilmekte, popüler olmuş birden fazla çizgi roman sayısı harmanlanarak bir film yapılabilen ya da senaryo gidişatı aynı bırakılarak film içerisindeki unsurlar değişime uğratılabilmektedir. Sinema ve Çizgi roman her ne kadar yakın olsalar da ortaya koydukları ürünler kendi ortamlarına özgü olduklarından, uyarlama neticesinde de birbirlerinden ayrılmakta ve yeni anlatılar meydana getirmektedir.

3.1. İkonik Bir Kurtarıcı Yaratmak

İkon bireyin gündelik yaşamıyla bağıntılı bir kavramdır. Bireyin yaşam biçiminden, hazlarından etkilenerek, ya gerçekliğe uyum sağlayabilmesini kolay kılmakta ya da onu gerçeklikten uzaklaştırarak kendi güvenli dünyasını yaratmasına imkân vermektedir. Bu durumda ikon kavramı sporcular, moda, saç tıraşı, pop starlar, avangart giyim tarzları, müzik türleri, sinema filmleri ve hikâye ve çizgi roman kahramanları başta olmak üzere birçok unsuru kapsayabilmektedir. İkonlar, çok çabuk değişen, dinamizm içindeki unsurlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni, ikonların popüler kültür ürünleri olarak ucuz ve kolay erişilebilir seri üretim mamulleri olmalarından kaynaklanmaktadır. Cantek (2019: 20) “ikon yenilenmeli fakat varoluş mantığı değişmemelidir” demektedir. Bu durum, ikonların çabuk eskijen unsurlar olduklarını nitelemektedir. Çabuk eskiseler de her ikonun yerine yenisi gelmektedir. Seri üretim mamulleri olduklarından çabuk tüketilen ikonların varoluşlarını amaçlarıyla sürdürebilmeleri için özgünlüğe ulaşmaları gerekmektedir. Ancak belirli bir özgünlüğe sahip ikonlar bireyle derin bağlar kurarak, unutulma evrelerini geciktirebilir veya hiç unutulmayabilir.

Her nasıl bir pop star, bir futbol/ basketbol yıldızı, bir müzik türü, bir giyim tarzı ikonu oluşturan unsurların arasında sayılabiliyor ve bireyi etki altına alıyorsa, çizgi roman kahramanlarının da zamanlarının ikonik kurtarıcıları olarak kitleleri ve bireyleri etkisi altına aldıkları belirtilebilmektedir. Çizgi romanların kahramanların klasik anlatının unsurlarını kullanan yolculuk hikâyelerinden oluşturulduğu söylenebilmektedir. Anlatının kurulumunda bu ortak şematik yapıyı kullandıklarından, çizgi romanlar şüphesiz birbirine benzeyecektir. Anlatı biçimleri belirli arketiplerle, belirli bir şablona oturtulsa dahi her kahramanın yolu eşsiz olabilmekte, ait olduğu tarihin, kültürün, halk anlatılarının, toplumsal belleğin veya

mitolojinin unsurlarıyla bezenebilmekte ve özgünleştirilebilmektedir. Bazen ise bu unsurlar karma bir biçimde kullanılarak, toplumun ikonik kahramanı bu yola sokulabilmektedir. Bu nedenle Campbell (2017: 30-31) onları “yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış genel geçerliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış kadın ya da erkek” olarak tanımlamaktadır. Bu durumda kahramanların evrensel olarak ikonlaşmaları ve kabul görebilmeleri için kendi kültürel unsurlarının özgünlüklerinin yanında her halükârda evrensel unsurlar da taşınmaları gerekmektedir. Nasıl ortaya çıkarsalar çıksınlar, kimlerle mücadele ederlerse etsinler, ikonik kahramanlar bireyi gerçek dünyadan, kendi mistik, güvenli dünyalarına aktararak onları yolculuklarının bir parçası haline getirerek, kurtarıcı arayışlarına cevap verirler.

Çizgi romanlardan sıyrılarak, ikonlaşmış kurtarıcılar haline gelen iyi veya kötü her kahramanın kendine has, özgün bir gücü bulunmaktadır fakat onların ikonlaştırılarak kabul görmeleri, sıradanlığın sınırlarını aşarak sıra dışılığa ermiş olmalarının yanı sıra “yaşamak istedikleri dünyayı kurma istekleri” olarak söylenebilir (Türk, 2013: 14). Kahramanla bireyin en çok yakınlaştığı noktanın bu olduğu dile getirilebilmekte, birey bu nedenle kahramanla özdeşlik kurarak kahramanın hikâyesine dâhil olabilmektedir. Kahramanların bu bağlamda evrenselliğe ulaşma çabalarının yanında ideolojik bir çerçeveye sıkışıp kaldıkları söylenebilmektedir. Burada “Fantazy” kavramı öne çıkmaktadır. Özkay (2018: 19) “Fantazy için, yaşanan dönemde karşılaşılan, yeni olan ya da beklenmedik olanın yarattığı şokun hafifletilmesini işlev edinmiştir.” Demektedir. İkonlaşmış kahramanlar, birey için kaçmak istedikleri fantazyayı kurmakta, onlar için bir yol hikâyesiyle örtülmüş ideolojik bir mastürbasyon aygıtı haline bürünerek, bireyi hikâyeleri boyunca bir kurtuluşa, arındırmaya Erdirmektedirler. Bu nedenle, ikonların ortaya çıkışı gibi, kahramanların peydahlanması da bunalım dönemlerine denk düşmektedir. Birçok tanıdık, bilindik unsurdan beslenen, maceralarıyla bir fantazy kurmay görev edinen, bireyin aşına olduğu süper ikonik kurtarıcılar bu şekilde yaratılmakta ve toplum nazarında popüler hale gelmektedir.

3.2. Karikatürden Çizgi Romana

Çizgi romanın yükselerek, popülerliğe ulaşmasının; çizgi roman olarak tanımlanan basılı eserlerden çok önce onlara tesadüfi bir zemin hazırlanmasıyla olduğu söylenebilmektedir. Bu zeminin hazırlanması ise on yedinci yüzyıla tekabül etmektedir.

Ticaretin gelişmesi, şehirleşme ve panayır kültürünün yaygınlaşmasının ardından; eğlence amacıyla kullanılmaya başlayan resimli sermeler, panolar ile resim anlatıcılarını ortaya çıkarmıştır (Platin'den aktaran Cantek, 2019). Resim anlatıcılarının, erken dönem çizgi roman senaristleri oldukları dile getirilebilmekte ve gerçekleştirdikleri eylemin ise çizgi romanın halkça tutulmasına zemin hazırladığı söylenebilmektedir. Öte yandan bu tarz tam bir çizgi roman prototipi sayılamamaktadır. Bunun en büyük nedeni, anlatıların basılı değil sözlü olmasıdır. Lakin kendi anlatıcılarına sahip bu resimli panolar kısa zamanda popüler olduklarından, bu durum kâğıt üzerine basılacak kendi kurgusal düzlemine ve gösterme biçimine sahip resimli anlatılar olan çizgi romanların ortaya çıkmasına vesile olmuşlardır (Cantek, 2019).

Çizgi roman, resim ve edebiyattan farklılaşmaktadır. Çünkü bir yandan resim unsurunun görsel öğelerini kullanırken diğer yandan özünde yazıların da yoğunlukta olduğu bir biçim kullanmaktadır. Yazılı anlatım, bir nevi çizgi romandaki ses ögesidir. “Cantek (2019) bu nedenler göz önünde bulundurularak çizgi romanın tarihsel gelişiminin ilkel dönem mağara duvarı resimlerinden başlatılamayacağını öne sürmektedir. Mağara resimleri bir olayı yalnızca resim kullanarak betimlemekte ve kurgusal bir düzlemde anlatmaya çalışmaktadır. Lakin bu tür resimlerde bir anlatıcının, sesin varlığı söz konusu değildir. Öte yandan çizgi romanın gelişim sürecinde Cantek’ in düşüncesinin aksine ortaya atılan birçok düşünce vardır. Kireççi (2020: 50) çizgi romanın temeli için “kimi tarihçiler, tarih öncesi mağara çizimlerini, kimi tarihçiler Mısır hiyerogliflerini, kimi de Orta Çağ'ın Bayeux dokumalarını referans gösterirken daha yakın zamanlara bakan tarihçiler kesin adresler göstermeye çalışmışlardır” demekte ve Alman Tarihçilerin çizgi roman için 1498 yılında Albrecht Dürer tarafından ortaya konmuş “*APOKALYPSE DES JOHANNES*” isimli gravürü başlangıç noktası olarak kabul ettiklerini söylemektedir. Cantek ise Ali Platin’ in çizgi roman üzerine bir tebliğde ortaya attığı “basılı olma durumu” düşüncesi doğrultusunda; çizgi romanın, çizgi roman olarak belirtilebilmesi için basılmış olması gerektiğini söylediğinden, çizgi romanın tarihsel gelişimi ancak matbaa ile ilintili tutulabileceğini savunmaktadır (Cantek, 2019). Ayriyeten edebiyat ve resim sanatının öğelerini kullansalar da çizgi romanlar resim ve edebiyat ile de bir tutulmamalı ve yeni bir biçim olarak ayrıştırılmalıdır. Alsaç (1994: 14) “Çizgi romanın en önemli özelliği resim-yazı ilişkisi, hatta bütünlüğüdür” demektedir. Çizgi roman, bu bütünlüğü kendine özgü, diğer deyişle okumaya ve görmeye yarayan, alıcının alımlama

sürecini kolaylaştıran belirli biçimsel kalıplarla sağlamaktadır. Matbaanın yaygınlaşmasıyla gelişimini sürdüren çizgi romanlar, kendine özgü ikonografisi ile yeni bir biçim olmak suretiyle bir süre sonra halk arasında yoğun bir popülerlik kazanmışlardır.

Basılı olan ve bu nedenle ilk çizgi romanlar olarak söylenen eserlerin yalnızca resmi niteleyen yazılı anlatımlara sahip olduğu bir yana dursun, çizgi romanın günümüzdeki formunu almasındaki tarihsel gelişiminde en önemli adımı William Hogarth'ın attığı söylenebilmektedir. Hogarth, çağdaşı olan baskıcılardan daha değişik bir biçimde eserlerini oluşturmuş ve oluştururken onları tiyatroya yakınlaştırmak istemiştir. Onun eserleri toplumu eleştiren abartılı öğeleri içerdiği ve çağdaşlarından daha farklı olduğundan “kötü tiyatro” manasına gelen karikatür ismini almış; günümüzdeki karikatür sanatının temelleri de bu şekilde atılmıştır (Cantek, 2019: 32). Hogarth'ın “karikatür” adı verilen biçimi, dönemin soyluları tarafından popülerliğe ulaşmıştır. Ancak Hogarth, ortaya koyduğu biçimin soylularla sınırlı kalmasına pek sıcak bakmadığından kendi biçiminin maliyetinin altında satılabileceğini onaylayarak daha geniş bir kitleye hitap etmek istemiştir. Bu nedenle ortaya koyduğu “*A Harlot's Progress, The Rake's Progress* ve *Marriage a la Mode* isimlerindeki önemli eserlerinin ardından *Industry and Idleness* isimli dördüncü serisini daha az maliyetli gelişmiş bir gravür kullanarak yayınlamıştır. Baskı maliyeti azaltılsa dahi eserler halen orta sınıf için oldukça pahalı durumdadır lakin Hogarth'ın eserlerinin korsan baskılarının mevcudiyetinin yaygınlaşmasının ardından, onun eserleri sınıfsal engellere takılı kalmayıp kısa zamanda popülerliğe ulaşmıştır. Duncan ve Smith (2009: 20-21) bu popülerleşmenin yalnız Hogarth'ın ilgi çekici yeni biçimi ve yeteneğiyle alakalı olmadığını aynı zamanda onun pazarlama yeteneğinden de kaynaklandığını söylemektedir.

Hogarth'ın karikatür adını verdiği döneminin ötesindeki çalışmaları tüm kesimler tarafından ilgi çekici bulunarak Thomas Rowlandson tarafından geliştirilmiş, James Gillray ise onun çalışmalarını Avrupa'ya sunmuştur. Bu tekniğin yavaş yavaş yaygınlaşmasıyla, tekniğin geliştirilmesi için birden fazla fikir ortaya atılmıştır. Değişik fikirler ortaya atılsa bile bu biçimin gelişimi R. Töpffer'in “konuşma baloncukları”nı icat etmesine kadar sınırlı kalmıştır. Biçim, konuşma balonlarının icadı ile dengeye oturtulmuş ve sistematikleşmiştir. Töpffer, geliştirerek ortaya koyduğu yeni biçim için şu yorumda bulunmaktadır:

“Karelerimde resimlerin altında birkaç satır yazı var. Yazılar olmasa resimlerin neyi anlatmak istediği bilinmeyecek. Yazılar da resim olmazsa bir şey ifade etmeyecek. Her iki ögenin birleşmesiyle bir tür roman oluştu” (aktaran Cantek, 2019: 32).

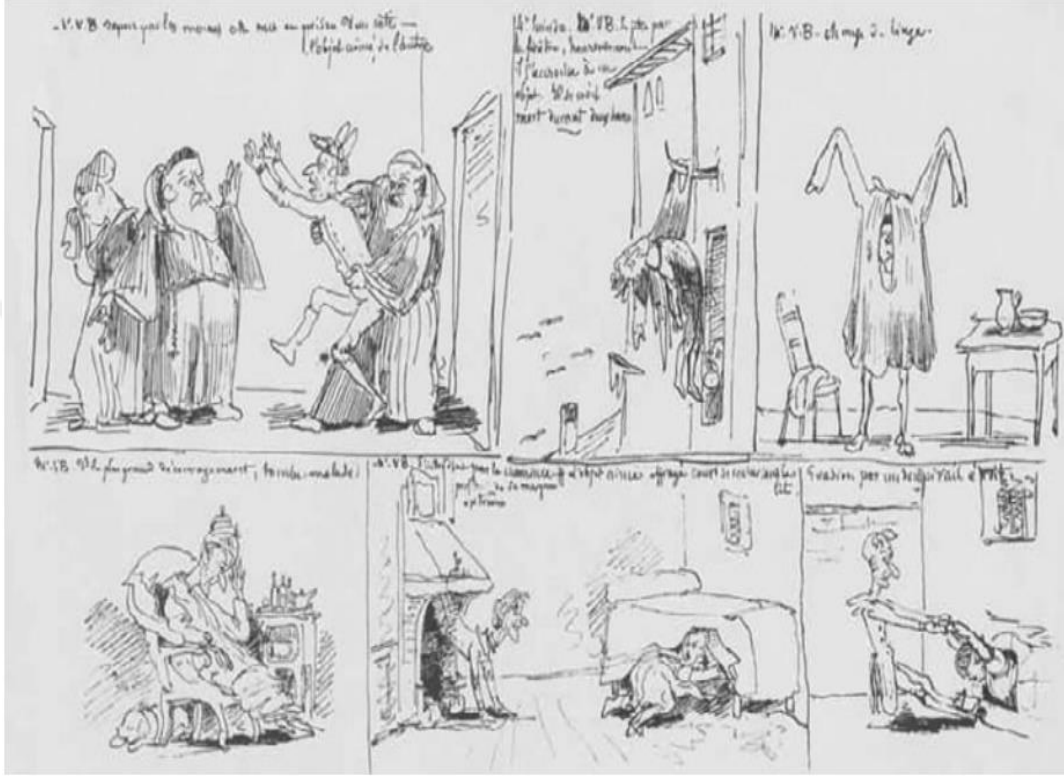
Töpffer’in ortaya çıkardığı sistematik biçime övgüyle yaklaşarak onu destekleyen şahsiyetlerden biri dönemin edebi yazarlarından olan Goethe olmuştur. Goethe’ye göre bu biçim yeni bir sanatın doğuşuna işaret etmektedir (aktaran Cantek, 2019: 33). Töpffer sayesinde belirli bir sisteme oturtulan biçim bir sanata dönüşmenin yanında aynı zamanda bir iletişim ve medya aracına doğru da evrilmeye başlamıştır. Bu değişimin en gözlenebilir hali önce edebi eserlerde ortaya çıkmıştır. Töpffer’den önce yalnızca kitapları süslemek için yan objeler olarak kullanılıp kıyıda kalan resimler, kitap içindeki metinlerle bütünleşik hale gelmeye başlamış, bu durum ise biçim ve içerik arasında yeni bir beraberliğe işaret etmiştir. Böylece yazında soyut olarak kalan unsurlar, anlatım görselin gücüyle somutlaştırılmıştır. Bu durum, dönemin okuyucuları tarafından memnuniyetle karşılanmış ve “karikatür” olarak belirtilen, çizgi romanın temeli olan biçimin popülerleşmesi hızlanmıştır.

3.3. Çizgi Romanın Yükselişi

Çizgi romanın babası kabul edilen Töpffer’in tüm hayatı boyunca ressam olmak istediği aktarılmaktadır. Bu nedenle asıl mesleği bu olmamasına rağmen tutkusunu devam ettirmiş ve “la littérature en estampes” ismi verdiği resimli öyküleri ortaya koymuştur. Bu biçim kendisinin de söylediği gibi Hogarth’ın karikatürlerinden, diğer deyişle eski biçimden koparak, ayrışık yeni bir biçim olan çizgi romanın temellerini atmıştır (aktaran Duncan & Smith, 2009). Töpffer’in kendisinden öncekilerden ayrıştığı ilk nokta, hikayelerini panellere bölerek dinamikleştirmesi olarak söylenebilmektedir. Steno tarzında epigramatik bir çizim tekniği kullanan Töpffer, anatominin düzgün olmasından ziyade hareketi nasıl doğru işleyeceğini öğrenerek buna önem vermiştir (Duncan & Smith, 2009).

Kendi çalışmalarının üstüne düşmeyerek onları ciddileştiremeyen Töpffer, yarattığı biçimin üzerinde çalışmalar yaparak biçimi ileri taşımaya seçmiştir. Hatta ona göre, resimli anlatı, edebiyatın bile önüne geçebilecek kudrettedir. Onun biçiminin çizgi romanın temeli olarak görülmesinde sayfayı pencerelere bölerek bu pencereleri kullanmasının rolü büyüktür. Bunun nedeni kendisinin de belirttiği gibi her pencerenin ya da panelin bir önceki veya bir

sonraki panelleri ilişki halinde oldukça anlam kazanmasıdır. Ayrıyeten resimler yazısız olduklarında anlamlarını da yitirebilmektedir. Bu doğrultuda onun biçiminin yenilikçi olmasının en büyük nedenlerinden biri de resim ile yazının bir arada kullanıldığı harmanlanmış bir form olması olarak söylenebilmektedir.



Şekil 3.2. Rodolphe Töpffer'ın 1837 Yılında Ortaya Koyduğu "Les Amours de M. Vieux-Bois" Hikayesinden Bir Kesit (Duncan ve Smith, 2009: 26)

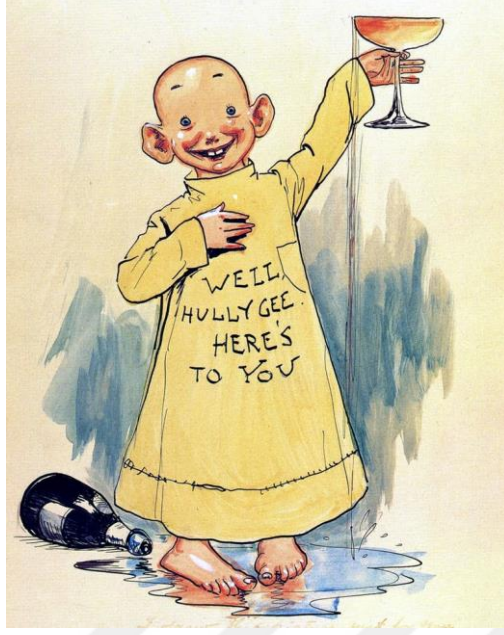
On dokuzuncu yüzyılda sanayi devrimiyle beraber hem baskı teknolojisi gelişerek hızlanmış hem de kâğıt üretimi artmıştır. Töpffer'in eserleri bu sayede kısa sürede yoğun kitlelere ulaşarak popüler olmuş, birden fazla dile çevrilmiş ve hatta Amerika Birleşik Devletleri'ne kadar yayılmıştır (Cantek, 2019; Duncan ve Smith, 2009). Onun günümüzdeki çizgi romanlara en yakın eseri *Obadiah Oldbuck* adıyla basılan ve Amerika Birleşik Devletleri'ne ulaştırılan seri hikâyesi olmuştur. Bunun nedeni hikâyenin Amerikan baskısında sekiz buçuğa on bir ebadında bir kâğıdın iki yüzünde de on iki panel bulunması ve hikâyenin bu panellerle birbirine bağlanarak anlatılması olarak söylenebilmektedir (Duncan ve Smith, 2009: 25).

3.3.1. Ucuz Kurgular (Pulp Fiction) ve Çizgi Roman Şeritleri Arasında

Çizgi romanın ortaya çıktığı Amerika Birleşik Devletleri'nde çizgi roman endüstrisi gazete çizgi roman şeritleri ve pulp dergileri olarak iki ayrı koldan gelişmiştir. Formatı ve ticari altyapısıyla öncelikle çizgi romanın en yakın kuzeni olarak görülen çizgi roman şeritleri, bir araya getirilerek ucuz kurguları kapsayan ³Pulp dergilerden etkilenmiştir. Çizgi roman şeritlerinin sermayesini oluşturan yatırımının bir kısmı çizgi roman adında bir formatın oluşması için bu formata kaymıştır. Bunun yanı sıra başlangıçta yetenekli sanatçılar ve hatta kahraman arketiplerinin bazıları pulp dergilerden ödünç alınmıştır. Duncan ve Smith (2009: 26) “Çizgi roman sayfalarını dolduran ilk karakterler pelerin giymiyor ya da yüksek binalara sığamıyordu” demektedir. Kahramanların sıradan insanlar olması dikkat çekmektedir. Bunun nedeni ilk çizgi roman prototiplerinin ucuz kurgularla benzeşerek bu formattan etkilenmeleri olarak söylenebilmektedir. Bir diğer nedenin ise yine sıradan, özel güçleri bulunmayan tiplerini barındıran, modern çizgi romanlara benzemeye başlayan ve çizgi roman olarak adlandırılan ilk kitlesel medya ürünlerinin asıl olarak popüler gazetelerde yayınlanmış çizgi roman şeritlerinin yeniden basılmış koleksiyonları olmalarıdır. Çizgi romanların bir araya toplanarak basıldığı binin üzerinde kitap 1897 ile 1932 yılları arasında yayınlanmıştır (Beerbohm ve Olson'dan aktaran Duncan ve Smith: 27). Gazete şeritlerinden toplanarak maceraları kitap olarak yeniden basılan çizgi romanların en bilindiği ve halkça tutulmuş, çizgi roman şeritlerindeki ünüyle nam salmış Sarı Çocuk/The Yellow Kid olmuştur. Richard Felton Outcault tarafından önceleri tek panel formatlı olarak çıkarılmış Sarı Çocuk veyahut The Yellow Kid olarak bilinen çizgi şerit karakteri, okuyucular tarafından ilgi ile takip edildiğinden kitaplaştırılmaya uygun bulunmuştur. Outcault'un 1894 yılında Sunday World gazetesi için haftalık olarak Hogan's Alley isimli gecekondu mahallesinin yaşamını çizmeye başlaması, kriz döneminde ortaya çıkan bu karakterle okuyucu arasında bir bağın kurulmasını

³ Pulp ismi verilen 1830larda popülerlik kazanmış dergiler milyonlarca kişi tarafından okunan ve beğenilen popüler, ucuz kurgu yayınları olarak tanımlanabilmektedir. Türün popülerliğinin gerçek manada zirveye ulaşması ise 1896 yılında düşük maliyetli kâğıt hamuruna basılan aylık bir dergi olan *The Argosy* ile başlamıştır. Sadece Amerika'ya özgü bir format olmayan *kâğıt hamuru kullanılarak basılmış dergilerin* öncesinde, 1830'lardan 1890'lara kadar İngiltere'de popüler olan ve düşük fiyatları ve suç ve korku içerikli konuları nedeniyle *penny dreadfuls* olarak isimlendirilen sayılar da Pulp dergi türü arasında yer bulmuştur. Türün ucuz kurgu olarak isimlendirilmesinin bir diğer nedeninin de sanayileşme ve matbaacılıktaki gelişmeler neticesinde okur-yazarlığı giderek artan işçi sınıfına uygun fiyatlı okuma materyalleri sağlaması olduğu düşünülmektedir. Kitaplara basılan romanlara göre, ucuz kâğıt hamuru kullanılarak basıldıkları için daha uygun fiyatlarla okuyucusuyla buluşan bu format, dönemin ünlü yazarlarının basılı eserlerinden çok daha ulaşılır olması neticesinde yoğun kitlelere ulaşmış ve popüler olmuştur (Norman Rockwell Museum, 2023).

sağlamıştır. Bu bağın tiptemenin ve tiptemenin ortaya çıktığı Hogan's Alley'in kestane satıcıları, sokak kabadayıları ve geleneksel kıyafetli gecekondü çocuklarıyla sıradan ve halkın içinden olması nedeniyle rahatlıkla kurulduğu ve karakterin popülaritesinin buradan geldiği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra serinin ana karakteri ve bir tipteme olan Mickey Dugan adında kel, çıplak ayaklı, yayvan kulaklı bir çocuğun açıklanamaz bir şekilde gecelik giymesi, formatın dikkat çeken unsurlarından olmuştur. Geceliğinin üzerindeki değişken yazılarla Mickey çizgi romanda öne çıktıkça, diyalogları da içeren bir konuşma balonu biçimine de bürünmüş ve diyalogların ana kaynağı olmuştur. Mickey'in içinde bulunduğu bir olayda tiptemenin düşünceleri, üzerinde bulunan geceliğe yazılmış ve modern çizgi romanlarda kullanılan konuşma balonlarının temeli bu tipteme ile atılmıştır (Duncan & Smith, 2009). Oucalt'un konuşma balonuna farklı bir bakış açısıyla yön vermesinin yanı sıra çizgi romana biçimsel mükemmelliği ise Mc Manus ve Feininger'in getirdiği söylenmektedir. Belirli çizgi roman kalıplarının oturmasına katkısı bulunan çizerler, "çizgi romanın zorunlu kalıpları olan çerçeveleme, hareket çizgileri, konuşma balonları ve sıralama" nın iyice oturtulmasını sağlamıştır. Opper ise sinemacıların dikkatini çekerek onlara esin kaynağı olacak Happy *Hooligan* karakterini yaratmış ve Şarlo tiptemesinin sinema tarihine eklenmesine dolaylı yoldan katkı sunmuştur. Opper dönemin komedi filmlerini etkilemiş ve komedi filmleri için daha sonrasında izlenecek yolları onlara işaret etmiştir. Günümüz çizgi romanının mimarları olan bu çizerler, pulp ile gazete çizgi roman şeritleri arasında ilkel örnekler verseler de denemeleriyle çizgi romanın modern formuna ulaşmasına hatta sinemayı bile etkisi altında bırakmasına fayda sağlamışlardır (Cantek, 2019: 34,35).



Şekil 3.3. Modern Çizgi Roman Formatının Temellerinin Atıldığı Karakter "The Yellow Kid."

Bir anlatıya göre, Sarı çocuk tiplemesi bir tesadüf sonucunda, bir matbaacının, tiplemenin geceliğini yeni bir sarı mürekkebi denemek için test alanı olarak kullanması neticesinde ortaya çıkmış ve bu olay neticesinde karakter okuyucular tarafından Sarı Çocuk olarak anılmıştır. Dönemin çizgi roman evreninin en tanınan karakterlerinden olan Sarı Çocuk'un çizgi roman şeridinin bulunduğu gazetenin satışları geniş bir alana yayılmıştır ve tirajını arttırmıştır. Amerikan tarzı çizgi romanların seri halinde yayınlanmış ilk yapıtı ve modern çizgi romana atılan ilk adım olan Sarı çocuk, kendi adıyla bir serinin çıkmasına mahal verdiğinden modern çizgi roman formatının oluşmasında önemli bir rol oynamıştır. The Yellow Kid Magazine ismiyle, kendi adıyla bir koleksiyona sahip olan karakter, diğer çizgi roman şeritlerinin de kendi isimleriyle seri halde yayınlanmasına öncülük etmiştir. Bu tiplemenin kendi hikâyesine kavuşmasından kısa süre sonra çizgi roman sayfalarında diğer çizgi şerit karakterleri olan "The Katzenjammer Kids, Mutt & Jeff, Foxy Grandpa" ve çok daha fazla karakter kendi hikâyelerinin bulunduğu kitapçıklarda görünmeye başlamıştır. Buna ek olarak çizgi roman şeritlerinin arasından en çok talep görenlerin gazete şeritlerindeki hikâyeleri de toplanarak çeşitli formatlarda yeniden basılmıştır (Duncan & Smith, 2009: 27). Çizgi roman şeritlerinin paketler halinde, seri biçimde bir araya getirilmesinin halkça tutulduğunun fark edilmesinin ardından, 1919'da Cupples & Leon yayıncılık şirketi, "9½ inç

kare ve esnek karton kapaklı siyah-beyaz yeniden basım kitapları” piyasaya sürmüştür. Bu formatta basılan seriler gazete bayilerinde ve trenlerde uygun fiyatlara satılmışlar ve ucuz yollu olarak okuyucuları ile buluşmuşlardır.

Yirminci yüzyılın şafağında ilgi çekici illüstrasyonlarıyla pulp dergiler, orta sınıf ve eğitilmiş alt sınıf için ucuz bir eğlence biçimi olarak tekdüze ve resimsiz ucuz romanların yerini almaya başlamıştır. Cantek (Cantek, 2019: 36) bunun nedenini “Yüzyıl başında sanayi toplumunun sağladığı refah artışı, orta sınıfları, insanları gelir düzeyi arttıkça, öteden beridir özendikleri yaşam biçimlerini mal ve hizmet suretinde satın alabilir hale getirdi” şeklinde açıklamaktadır. Gelir düzeyi ve refah seviyesinin artması ise insanları yeni tüketim alışkanlıklarına yöneltmiştir. Pulp dergilerinin ucuz romanlarının yerine geçmesi de bu bağlamda açıklanabilmektedir.

Pulp dergileri, genellikle korkunç illüstrasyonları içeren kapaklarının altında, daha ucuza mal edilmiş sayfalarında Ray Bradbury ve Raymond Chandler’a kadar popüler kurgu türlerinin çoğunun kurulmasına yardımcı olan çizgi roman sanatçılarının kariyerlerinin başlamasına sebebiyet vermişlerdir. Bu nedenle çizgi roman formatının öncülerinin çoğu bir şekilde pulp dergileriyle ilişkili olduğu söylenebilmektedir. Ancak çizgi romanın kendi formuna ulaşarak gelişmesi Pulp dergilerinin satışlarını etkilemiş ve çizgi romanın rekabetine direnememiştir. Bu neticede bir dizi pulp dergi yayıncısı kaynaklarını çizgi roman yayıncılığına kaydırmayı seçmiş, böylece Pulp yazarlarının çoğu ve sanatçılardan bazıları, yayıncılarını izleyerek yeni maceralar üretmek üzere çizgi roman mecrasına transfer olmuşlardır (Duncan ve Smith, 2009: 28).

3.3.2. Modern Çizgi Romana Doğru

Yüzyılın ilk çeyreğine doğru yaklaşıp 1922 yılına gelindiğinde yüzlerce gazete şeridi karakteri artık kendi yayınlarına kavuşmuştur. Ancak aynı yılın ocak ayında New York’taki Embee Dağıtım Şirketi devam eden sanatın pazarlanmasına yönelik yeni bir yaklaşım denemeye karar vererek “Comic Monthly” isminde alışılmış çizgi roman tekrar baskılarını okuyucularına daha ulaşılır bir formatla sunmayı denemiştir. Formatın Cupples & Leon formatına çok benzediği belirtilebilmektedir. Öte yandan yumuşak kâğıt kapak ve daha ucuz iç kâğıtla üretilen bu basımla basım fiyatlarında ancak on centlik bir indirim olarak

yanmıştır. Bu nedenle ulaşılabilirlikten ziyade bu formatın en önemli özelliği okuyucusuyla aylık buluşan ilk çizgi roman yayını olmasıdır. Duncan ve Smith (2009: 27) bu deneyin ancak bir yıl sürebildiğini, öte yandan denemeyle çizgi roman endüstrisini başlatacak ürünlerin çıkışına doğru büyük bir adım daha atıldığını söylemektedir.

20. yüzyılda ABD'de ortaya çıkarak modern formuna evirilen çizgi roman fenomeninin iki farklı medya pazarının, bilim kurgu ve romantizmi barındıran Pulp veyahut diğer adıyla ucuz popüler kurguların ve kitap formatına getirilerek yayınlanan gazete çizgi şeritlerinin bir araya gelmesiyle doğduğu söylenebilmektedir. Bunlara ek olarak aylık çizgi roman formatı “comic monthly” in okuyucular tarafından benimsenmesi de bu gelişimi etkilemiştir. Birbirine sıkıca bağlandıktan sonra, orijinal macera materyalleri içeren modern çizgi roman kısa süre içinde süper kahramanların başrolde olduğu yeni bir macera türüyle süslenmiştir. Bu yeni macera türünün gelişiminde ise yine pulpların etkisi olduğu söylenebilmekte, çizgi romanın modern formuna ulaşmasında bu formatın katkısının yadsınamaz olduğu da belirtilebilmektedir. Pulplar ilk defa 1912 yılında okuyucuyla buluşmuş *Tarzan* ve 1919 yılında ortaya çıkmış maskeli kahraman *Zorro* gibi kahramanları tanıtmış, kahramanları içeren ve kahraman pulpları olarak anılan bu formların satışı ilk çeyrekte zirveye ulaşmıştır. Kahraman pulpları, dikkat çekici bir görünüme ve olağanüstü yeteneklere sahip tek bir yinelenen kahramanı içererek devamlılığın geliştirilmesine vesile olmuştur. Hem *Tarzan* hem de *Zorro* yıllarca çeşitli pulp dergilerde yer almıştır (Duncan ve Smith, 2009: 29). Bu kahramanlar, çizgi romanda birden popüler olan serüven türünün ortaya çıkmasına da vesile olmuşlardır. Bunun nedeni, yeni yönelimlerde olan okuyucunun artık evinin dışını merak etmesi ve farklı diyarlara yolculuk etme isteği olarak söylenebilmektedir. Kahramanları ve yeni nesil kahraman temelli maceralarıyla steno çizimden uzaklaşıp grafik tasarım olarak dergi illüstrasyonlarına, kompozisyon olarak ise figüratif sanata yaklaşan çizgi roman yüzyılın ilk çeyreğinden sonra halkça tutulma açısından emekleyen ve ilk adımlarını atmak üzere yeni doğrulan sinemanın çok daha ilerisinde görülmektedir (Cantek, 2019: 38). Öte yandan Çizgi roman en yoğun gelişimini Amerika Birleşik Devletleri'nde sürdürmüş olsa da toplumsal ve sanatsal bir olarak tüm dünyada kendini kabul ettirebilmiş bir tür olmuş, ülkeler bu sanatı geliştirmek için birbirleriyle yarışmışlardır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde çizgi romanın erken örneklerinin gelişimine katkı vermiş refah ortamı 1929 yılında patlak veren krizle beraber sona ermiştir. Refah ortamının sona ermesi çizgi roman endüstrisini tahammülsüz hale getirmiş, tahammülsüzlük gündem hakkında mizah ve eleştiri içeren karikatür tarzına rağbetin azalmasına neden olmuştur. Bu neticede gündemden uzaklaşarak okuyucularını farklı diyarlara götüren veyahut bunalımlar içindeki halkın kurtarıcısı olarak görülen kahramanlar ortaya çıkmıştır (Cantek, 2019: 40). Netice olarak bunalım döneminin çizgi romanın gelişimine katkı verdiği söylenebilmektedir. Çelik ve Kırel (2019: 2) “Amerikan toplumunun büyük ve çok sarsıcı bir ekonomik kriz yaşadığı bu dönemin insanlar üzerinde yarattığı tahripkâr etki, kitleleri gündelik hayatın zorluğundan doğan gerçeklikten fantastik, büyümlü ve cazip kaçış alanları aramaya itmiş, bunun sonucu olarak süper kahraman çizgi romanları oldukça popüler hale gelmiştir” demektedir. 1931 yılına gelindiğinde ise *Gölge* isimindeki kahraman, *The Shadow, A Detective Magazine* ismiyle maceraları için özel olarak yaratılan ve kendi adını taşıyan bir dergide yer alarak kendi çizgi roman dergisine sahip ilk karakter olmuştur. Birkaç yıl sonra *Doc Savage, The Spider* ve bunların izinden giden diğer kahramanlar seri maceraları içeren dergileri ile gazete bayilerinde yerini almıştır. Kostümleri, gizli kimlikleri ve sıradan ölümlülerinkinin ötesindeki yetenekleriyle bu yeni tür kahramanların 1930'ların sonu ve 1940'larda ortaya çıkan süper kahraman çizgi romanları üzerinde doğrudan bir etkisi olduğunu görmek kolaydır. İronik bir şekilde, *Superman* ve *Batman* gibi onların soyundan gelen kahramanların muazzam popüleritesi, pulp dergi endüstrisinin oldukça hızlı bir şekilde gerilemesine yol açan ve çizgi romanların ise yükselmesine neden olan faktörlerden biridir (Duncan & Smith, 2009: 29). Petersen (2011: 133) “Artık bir gazete sayfasıyla kısıtlanmayan süper kahramanların dinamik maceraları, sanayileşmenin korkunç güçleriyle mücadele edebilecek kadar büyük bir güçle modern dünyanın ideal efendileri haline gelmek için "bir lokomotiften daha hızlı" çalışabilen genişletilmiş anlatıların sürdürülmesine yardımcı olmuştur” demektedir. Bu durum çizgi romanlar ve süper kahramanların ayrılmaz ikililer olmasına mahal vermiş ve bu iki kavramın eş tutulup özdeşleştirilmesini yoğun derecede arttırmıştır. Bu neticede okuyucu için süper kahramanın yer almadığı bir çizgi romanın var olduğunu ya da olabileceğini hayal etmek çok zordur (Petersen, 2011: 133).

İlk çizgi romanın dergileştiği yıllar olan 1930'larda, serüven ruhu süper kahraman olsun ya da olmasın birden fazla çizgi roman karakterini sarmıştır. Bu yıllar maceralarıyla ilgi çeken *Tintin*, *Mickey Mouse*, *Dick Tracy* gibi birden fazla kahramanın günümüze kadar ulaşmasına ve o dönemki popüleritesinden ödün vermemesini sağlamıştır. Bu karakterlerin yanı sıra *Procter and Gamble* firması tarafından promosyon olarak verilen dönemin ilk çizgi roman dergisi *Funnies on Parade*'in yüksek popülerliğe ulaşması, çizgi roman endüstrisinin bu yenilikçi formata yönelmesine neden olarak kısa zamanda birden fazla çizgi roman dergisinin ortaya çıkmasına mahal vermiştir. Yeni format, modern çizgi romanın basım formatına yakınlığıyla dikkat çekmektedir. İlk çizgi roman dergisi *Famous Funnies*'den sonra onun formatıyla ortaya çıkan “ *New Fun* (1934), *Famous Funnies* (1934), *New Comics* (1935), *Super Comics* (1938), *Detective Comics* (1937) ve *Action Comics* (1938) bu formatı kullanarak dönemin en ünlü çizgi roman dergileri olmuşlardır (Cantek, 2019: 43).

Kriz dönemi, çizgi romanlarda sıra dışı serüvenleriyle kurtarıcı süper kahramanların ortaya çıkmasına mahal vermiştir. O dönemin ünlü çizgi roman dergilerinden *Detective Comics*'te 1938 yılında doğan Süpermen, haksızlığa uğramışların yanında olan bir kurtarıcı olduğundan halk tarafından bir kurtarıcı ve başkaldırının sembolü olarak görülmüş ve kısa sürede popülerliğe ulaşmıştır. Süpermen'in ardından, savaş döneminde gelişimini sürdürmüş olan çizgi roman mecrasında başta Batman, Sub-mariner, *The Human Torch* olmak üzere birden fazla süper kahraman görülmüştür. Bu süper kahramanların arasından en çok dikkat çeken süper kahraman, diğerlerinden daha insani özellikler gösteren Batman olmuştur. Öte yandan Batman'in popüler olmasında sinemanın da etkisinin bulunduğu söylenebilmektedir. Bunun nedeni ilk olarak *Detective Comics*'in yirmi yedinci sayısında görülen bu karakterin 1920 yılında ortaya koyulan *The Mark of Zorro* ve 1930 yılında gösterime giren *The Bat Whisper* filmlerinden etkilenilerek ortaya koyulmuş olmasıdır. Çizgi roman ve sinema arasındaki etkileşim, çizgi romanın gelişim sürecinde de devam etmiş, çizgi romanlardaki Süper kahramanlar ve serüven anlatıları sıklıkla sinemaya uyarlanarak gösterilmişlerdir. Geçmişten beridir bağılıklarını sürdüren sinema ve çizgi roman günümüzde de halen birbirini etkilemeye ve birbirlerinden anlatılar almaya devam eden iki sanat dalı olarak görülebilmektedir (Cantek, 2019: 43).

Karikatürden gelerek kendi formunu bulan çizgi romanın yoğun gelişim gösterdiği ve modern formuna neredeyse ulaştığı 1930'larda birden fazla yayıncı yalnız çizgi roman yayınlamaya başlamış ve birçok dergi Pazar eklerini yalnız bu kahraman anlatılarına ayırmıştır. Bu neticede çizgi romanlar hem bir sanat formu he de yeni bir kitle iletişim aracı olarak yerini almıştır. Çizgi romanın geliştiği ve tanınırlığa ulaştığı bu yıllar onun Amerika Birleşik Devletleri'nin sınırlarını aşarak başka ülkelere nüfuz etmesine de neden olmuştur. Çizgi romanları yeni ve etkili bir form olarak kabul eden ülkeler kendilerine has, yerel çizgi roman konuları, yerel kahramanlar ve temalarla kendi çizgi roman yayınlarını oluşturmuşlar, yine ilk yayınlarını bu tarihlerde ortaya koymuşlardır (Cantek, 2019: 44).

3.4. Türkiye'de Çizgi Roman

Çizgi romanın Amerika Birleşik Devletleri'nde yarattığı popülerlikten nemalanan diğer bir ülke de Türkiye olmuştur. Alsaç (1994: 41) “Çizgi romanı anımsatan ilk yapıtların I. Dünya Savaşı'ndan sonraki gazete ve dergilerde çıktığı bilinmektedir. Çizer Ahmet Rıfkı'nın kimi yapıtları bant karikatür niteliğindedir” demektedir. Öte yandan modern çizgi roman formuna yakın veyahut tam manasıyla çizgi roman olarak belirtilebilecek eserler Çizgi romanın evrensel olarak benimsenmeye başlandığı 1930'larda, diğer tüm ülkelerde olduğu gibi çocuk dergileriyle başlamıştır. Yabancı çizgi romanların başarısının yerli çizerleri de teşvik etmesinin ardından, bu yıllarda çizgi roman kahramanları hem gazete köşelerinde hem de çizgi romana has dergilerde yoğunlukla görünmeye başlamıştır (Horzumlu & Tuztaş Horzumlu, 2018: 7). Çocuk dergilerinde yayımlanan çizgi romanlar, birbirlerine bağlı seri öyküleri, yinelenen karakterleri ve konuşma balonlarının kullanıldığı yayınlar olarak Türkiye için ilkleri oluşturmuşlardır.

Türkiye'de ilk “gerçek” çizgi roman örneklerinin verildiği bu yıllarda, Türkiye'ye özgü yerel bir biçim yakalanamamış, yayımlanan çizgi romanlar Batı çizgi romanlarının taklitlerinden öteye gidememiştir. Bu yıllarda en popüler Batılı çizgi romanlar, karakterlerinin yerelleştirilmeleriyle ortaya konulmuştur. Konuşma balonlarının kullanıldığı seri hikâyelerin ilk örneklerinden olan Alex Raymond'un yarattığı *Flash Gordon* veyahut yerelleştirilmiş ismiyle *Baytekin* ve *Jungle Jim* veya yerelleştirilmiş isimleriyle *Bayçetin* ve *Avcı Bayçetin* Türkçe isimler verilerek yerelleştirilen taklitler arasında yerlerini almışlardır. Türkiye'de çizgi romanı ileri götüren ilk çocuk dergileri ise yine bu karakterlerin anlatılarını sayfalarında

barındıran *Çocuk Sesi* ve *Afacan* dergileri olmuştur. Bu dergilerin çizgi roman kültürünü topluma aşılıyarak çizgi roman anlatılarını topluma sevdirmeleri, yerli çizgi roman çizerlerinin doğmasına meydan vermiştir. Türk çizgi roman tarihinin ilk modern formatta yerli çizgi roman çizeri olarak sayılabilecek Orhan Tolon, bu dergilerde yayınlanan eserlerden etkilenerek *Eciş ile Bücüş* isminde, modern çizgi romanın dinamiklerini taşıyan ve formun tüm gereçlerini yerine getiren yerli bir çizgi roman örneği ortaya koymuştur (Cantek, 2019: 58-60).

Çizgi romanın Türkiye'deki öncüleri olarak kabul edilen *Çocuk Sesi* ve *Afacan* dergilerinin birleşmesi neticesinde yayınlanan çizgi romanlarının oranında da büyük bir artış görülmüştür. Bu artış yeni çizgi romanların Batı'dan ithal edilmesine mahal vermiş, *Baytekin* ve *Avcı Baytekin* karakterlerinin yanında *Kızılmaske* veyahut Türkçe adıyla *Dev Adam*, *Zorro* ve *Tarzan* karakterleri de çizgi romanlarda sıklıkla görülmeye başlamıştır. Bu yıllarda çıkarılmış olan çocuk dergileri rekabeti arttırmış ve yetişkin çizgi romanları da çocuk dergilerinde görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde çıkan ve batılı çizgi romanları doğrudan kopyalayan *Ateş* dergisi Lee Falk'ın yarattığı *Mandrake*'yi Şimşek adam olarak yerelleştirmiş ve literatüre katmıştır. Çizgi romanlarda görülen bu karakterler sonraki yıllarda Türk sinemasını da etkileyecek ve Yeşilçam'a uyarlanarak izleyici ile de buluşacaktır.

Cantek bu dönemde yayımlanan en önemli çizgi roman dergisinin 1001 Roman olduğunu söylemektedir. Bunun nedeni bu derginin eğiti-öğretici olma gayesi taşıması ve eğlenceye odaklı bir kurgu politikası gütmesi olarak belirtilebilmektedir. Derginin çizgi romana ayırdığı büyük kısım neticesinde Türkiye'ye çizgi roman dergiciliğini/yayıncılığını getirdiği söylenebilmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesi Türk çizgi romancılığının gelişmesine zorunluluklar neticesinde katkı sunmuştur. Dışarıdan getirilerek yerelleştirilen, kopya edilen çizgi romanların aksaması, çizgi romanların alındığı ülkelerin sansürleri yerli çizerler ile çizgi roman anlatılarının ortaya çıkmasına mahal vermiştir. Savaş neticesinde farklılaşan yayıncılık anlayışları ise daha önce taklitler yapan genç çizerlerin kendi hikâyelerini çizmelerine olanak tanımıştır. İlk özgün çizerlerin yanı sıra, özgün çizgi roman senaristlerinden Abdullah Ziya Kozanoğlu' da bu dönemlerde yerli ve özgün konulu senaryolar ortaya koymuştur. Cantek'in (2019: 47) "Türk çizgi romanı için milattır" dediği Kozanoğlu *Kızıltuğ* ve *Kaan* isimli yerli

ve Türk Kültürü ve Tarihini içeren çizgi romanların senaryolarını yazarak yerli çizgi romancılığın gelişmesine katkıda bulunmuştur (Akkoyun, 2018: 161-164) . Kozanoğlu'nun senaryoları doğru ortam oluşana kadar muhafaza edilmiş ve bu karakterler bu yıllarda ortaya çıkamamıştır. Bunun nedenlerinden biri de dönemin ortamı çok müsait olsa da maddi sebeplerden ötürü yayıncılar ve çizerlerin batılı kaynaklardan uzaklaşmak istemeyerek bu kaynakların etkisinde kalmaları olarak da belirtilebilmektedir (Cantek, 2019). Bu nedenle yeni, özgün ve batı etkisinde kalmayan karakterlerin ortaya çıkışı savaş sonrası döneme ertelenmiştir.

Savaş sonrasındaki dönemde, 1950 seçimleri sonrasındaki iktidar değişikliğiyle de beraber değişim ortamına adapte olarak yalnız eğlenceye yönelik konularını ve macera kurgusunu tarihi, geleneği ve geçmişi kapsayan anlatılara çevirmiştir. Bu değişimin erken evrelerinde sinemasal anlatıma yaklaşan ve griyi barındırmayan saf iyi ve kötü karakterleriyle yayınlanan çizgi romanlar toplum tarafından beğenilmiş ve tutulmuştur. Bu dönemde, Cemal Nadir'in izinde sonraki dönemlerde de yetkin eserler verecek olan Suat Yalaz, Turhan Selçuk, Ratip Tahir Burak gibi birçok çizgi roman sanatçısı ortaya çıkmış ve çizgi romanı kopya olmaktan kurtararak özgün bir çizgiye oturtmanın ilk adımları atılmıştır. Özellikle kendi özgün tarzını yaratmış olan Ratip Tahir Burak, yerele yönelmesiyle dönemin dikkat çeken çizerlerinden olmuştur. Bu yıllarda dikkat çeken bir diğer unsur da gazetelerin yurtdışında olduğu gibi çizgi roman hikâyelerini barındıran Pazar ekleri yayınlamaya başlaması olmuştur. İlk Pazar eki Hürriyet Gazetesi tarafından 30 Nisan 1950'de okuyucuyla buluşturulmuştur. Renkli baskı olan bu ilavede Ratip Tahir Burak'ın *Barbaros'un Son Seferi* isimli çizgi roman yayınlanmıştır (Cantek, 2019: 99). Bu yıllarda popüler olan diğer bir çizgi roman anlatısı da daha çok İtalya'dan alınan kovboy hikâyeleri olmuştur. *Pekos Bill* veyahut sansüre uğramasının ardından değişen ismiyle *Koca Teks* ile popülerliğe ulaşan bu hikâyeler daha sonra *Zagor*, *Tommiks*, *Texas*, *Tomahawk*, *Oklahoma*, *Red Kit* gibi isimlerin hikâyeleriyle basıma girmeye devam etmiş, filmlere konu olmuş ve hatta yerli çizgi romancılar tarafından esin kaynağı olarak kullanılmışlardır.

3.4.1. Türk Tarihini İeren izgi Romanlar

1950'lerin ortalarına kadar hem spagetti westernler olarak da anılan kovboy hikâyeleri hem de tarihi izgi romanlar bir arada basıma girmiş ve okuyucular tarafından tutulmuştur. Bu iki anlatı teması bir süre sonra rekabet haline girmiştir. 1950'lerin sonunda ise yerli izgi romanlar patlama yaşamıştır. Yerli anlatıları ieren izgi romanlara Ratip Tahir Burak'ın *Kırk Şehitler Kalesi* ile dönüşüyle damga vurulmuş, sonrasında ise onun izinden giden Suat Yalaz büyük bir çıkış yakalamıştır. Kozanoğlu'nun Viyana Muhararasası'nı reddeden Yalaz'ın aklında Göktürkler üzerine bir izgi roman yapmak vardır (Horzumlu & Tuztaş Horzumlu, 2018: 10). Bu neticede Ratip Tahir-Kozanoğlu ortaklığında çıkarılan Kızıltuğ'un devamı niteliğinde, dönemin ünlü tarihi izgi romanlarından olan *Cengizhan'ın Hazinesi* ortaya çıkmıştır (Cantek, 2019: 156). Kaan karakterinin ortaya çıkmasında Ratip Tahir'in emekli olmasının da payı büyüktür. Zamanının en popüler izgi romanlarından olan Kaan, Türk sinemasına uyarlanan ilk yerli izgi roman olma özelliğini de taşımaktadır. Kozanoğlu'nun çok daha önce kaleme aldığı, Kaan karakterinin maceralarını anlatan *Cengiz Han'ın Hazinesi*, Kozanoğlu'nun Akşam Gazetesi'nden ayrılmasıyla sona ermiştir. Seriyi devam ettirmek isteyen Kozanoğlu ile Yalaz'ın fikir ayrılığına düşmesi ise serinin yalnız Yalaz tarafından *Karaoğlan* ismiyle devam ettirilmesine mahal vermiştir.

Suat Yalaz ile Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yollarının ayrılması, Karaoğlan karakterinin doğmasına mahal vermiştir. 3 Ocak 1962 yılında yayınlanan izgi romanda, üçüncü serüveni *Altay'dan Gelen Yiğit*'e kadar Kozanoğlu'nun etkisi fark edilmektedir. Üçüncü maceradan sonra hem konu hem de senaryo hem de üslup olarak özgünleşen Karaoğlan'ın hikâyelerinin geçtiği dönem Hun döneminden Cengiz Han dönemine kaydırılmıştır. İlk aşamada Kaan'ın yakaladığı popülerliği yakalayamayan Karaoğlan, 1963 yılında kendi dergisiyle basılmasının ardından patlama etkisi yaratmıştır. Karaoğlan'ın yüksek popülerliği, dönemin diğer çizerlerini de peşinden sürüklemiş ve onu tarihi izgi romanların öncüsü haline getirmiştir.

1960'lı yıllar tarihi izgi romanlar için bir patlama noktası niteliğinde görülebilmektedir. Cantek bunun en önemli nedenlerinden birinin ülkede bir darbe yaşanmış olmasıyla gelen "milli bütünlük havası" olarak söylemektedir. İkinci neden ilk dönemlerde eleştirecek bir şeyin kalmaması neticesinde karikatüre konu kalmaması ve bu neticede

karikatüristlerin başka alanlara yönelmesidir (Cantek, 2019). Bu nedenler göz önünde bulundurulduğunda dönemin yükselen unsurunun Tarihi çizgi romanlar olması kaçınılmazdır. Dönemin ilgi odağı tarihi çizgi romanlara olan rağbet yalnız çizgi romancılar tarafından kullanılmamıştır. Bu ilgiyi fark eden Yeşilçam da dönemin tarihi anlatılarının en tesirlisi olan Karaoğlan'ı beyazperdeye getirmek için çalışmalar yapmış, oyuncu koltuğuna Kartal Tibet'i yönetmen koltuğuna da Karaoğlan'ın çizeri ve senaristi Suat Yalaz'ı oturtmuştur. Cantek (Cantek, 2019: 171) bu durum için "1965 yılında çevrilen *Karaoğlan ve Altay'dan Gelen Yiğit* filmleri Yeşilçam'da tarihsel filmlere yönelik bir modayı başlattı" (Cantek, 2019: 171) demektedir. Durumun bir moda olarak belirtilmesinin nedeni sinemaya uyarlanan tarihi çizgi roman anlatıları olarak belirtilebilmektedir. *Karaoğlan ve Altay'dan Gelen Yiğit* uyarlamalarının hemen ardından Süreyya Duru'nun yönettiği, Cüneyt Arkın'ın başrolde olduğu Malkoçoğlu gelmiştir. Malkoçoğlu ile beraber ise Karaoğlan serisinden iki macera daha çizgi romanlarla aynı isimlerle filme uyarlanmıştır. Çizgi romanın popülerleşmesi ve uyarlama filmlerin halkça tutulması bu furyanın yükselerek devam etmesine sebebiyet vermiş, taklit çizgi romanlar ve filmler ortaya konulmuş, birbirine benzer birden fazla içerik ortaya çıkmıştır. 16. Yüzyılda yaşadığı iddia edilen gerçek bir karakterden esinlenilerek ortaya konulmuş Balibey'in oğlu Malkoçoğlu karakterinin serüvenleri de dikkat çeken tarihi çizgi romanlar arasında sayılmaktadır. Cantek Malkoçoğlu'nun Amerikalı ünlü film yıldızları Clark Gable ile Erol Flynn'i aynı vücutta toplamış bir karakter olduğunu söylemektedir. Malkoçoğlu karakterinin Türk'e benzememesi, birden fazla dili akıcı bir biçimde konuşması ve gerektiğinde kılıktan kılığa giren bir jön olması, dönemin ajan çizgi romanlarıyla benzerlik göstermektedir (Cantek, 2019: 173). Bu durumda Malkoçoğlu'nun Türk tarihinin içindeki bir ajan tiplmesi olarak yaratıldığı da dile getirilebilmektedir.

Karaoğlan ve Malkoçoğlu'nun etkisini yitirmeye başlamasının ardından Türk tarihinden yeni bir kahraman çıkararak tarihi çizgi romanları mitoloji ile birleştirmiş ve furyayı devam ettirmiştir. *Hürriyet* gazetesinde *Bizimkiler* çizgi şeridini ortaya koyan Sezgin Burak, yine aynı gazetede daha önceki çizgi romanlarından daha farklı ve özgün bir üslup ve çizim tarzıyla *Tarkan*'ı yaratmıştır. *Tarkan* kendinden önce ortaya konulmuş çizgi romanlardan hem karakteri hem ortamı hem de konuları ve teması bakımından ayrılmış ve kendi özgünlüğünü yakalamıştır. *Tarkan serisi* ön örnekleri gibi kendi içinde tekrara düşmemiş, her macerası farklılık içeren bir çizgi roman örneği olarak dönem toplumunun beğenisi kazanmıştır. 1967

yılındaki ilk maceranın ardından 1978 yılında kadar aralıklı olarak devam eden Tarkan serisinde on beş farklı macera bulunmaktadır.

İlk çizgi romanının hemen ardından sinemacıların dikkatini çeken Tarkan serisi, ilk çizgi roman Mars'ın Kılıcı'ndan iki yıl sonra sinemaya aynı isimle uyarlanarak gösterime girmiştir. Mars'ın Kılıcı uyarlaması, Tarkan'ın filme kadar çıkarılmış diğer serilerden de anlatı almasıyla serüven karması bir uyarlamaya dönüşmüş ve izleyicinin beğenisi kazanmıştır. Serinin çizgi romanlarla aynı isimle uyarlanan beş farklı uyarlamasının dışında resmi olmayan taklit sayılabilecek uyarlamalar da ortaya koyulmuş fakat orijinal serinin yakaladığı başarıyı elde edememiştir. Tarihi çizgi romanların en farklısı olarak nitelendirilen Tarkan, çizerinin ani ölümü neticesinde yarım kalan bir serüvenle okuyucularına veda etmiştir (Burak T. , 2019: 85).

4. BÖLÜM

4. TÜRK ÇİZGİ ROMAN SİNEMASI: KAHRAMANLAR YEŞİLÇAM'DA

“Her ülkenin film endüstrisi ve ticari amaçla üretilen her film –çizgi roman ve sinema sürekli bir etkileşim içinde olduğu için- bir yerden sonra kaynaklarının bir kısmını çizgi romanlardan almıştır” (Scognamillo & Demirkan, 2005). Bunun nedeni çizgi romanların ilgi çekici kahraman yolculuklarını barındırmaları olarak söylenebilmektedir. 20. Yüzyılın, diğer deyişle modernin mitosları olarak tanımlanabilecek bu anlatılar, olağanüstü unsurları, süper güçlere ve kudrete sahip kahramanları bünyesinde barındıran hem gözün hem de sözün uzamında anlatımını yapan, sinema kadar yeni bir sanat biçimleridir. Bu neticede öncesinde Amerika; sonrasında Japon ve Hong Kong, son olarak Yeşilçam filmleri sıklıkla karşılaşılan süper kahramanlar da çizgilerden sinemaya geçerek yeniden hayat bulmuşlar, çıktıkları erginleşme yolculukları ile maceralarına sinemada devam etmişlerdir.

Yeşilçam'da ortaya konmuş süper kahraman filmleri, ülke dışından, özel olarak Amerika Birleşik Devletlerinden ithal edilmiş birden çok kahramanı bazen tek olarak bazen ise hepsini aynı anda bir arada barındırmaktadır. Bu nedenle bu tür filmler için “süper kahramanların resmigeçidi” benzetmesi de yapılmıştır. Scognamillo (2005: 177), bu yorumun yanı sıra kahramanların çizgi romanlar ve modern edebiyattan çıkmasalar da her ikisinin de esinlenmelerine sahip olduklarını ve aynı doğrultudaki kalıpları kullandıklarını belirtmektedir. Dünya sinema tarihinde daha önce ortaya çıksalar da süper güçlü ve korkusuz kahramanların Yeşilçam'daki yolculuğu 1966 yılında yükselmeye başlamış, 1971-1972 yılları arasında zirveye ulaşmış ve 1984 yılına değin devam etmiştir. 1930'dan beridir yolculuğunu çizgi romanlarda sürdüren her cepheden kahraman, uyarılmanın yardımıyla devinimli bir hale dönüşmüş ve bu dönüşüm yoğun bir ilgi ile karşılanmıştır.

4.1. Yurtdışı Kaynaklı Çizgi Roman Uyarlamaları

Yeşilçam'da 1966 yılından bu yana uyarlanmış ve sinemada gösterilmiş birden fazla kahraman anlatısı bulunmaktadır. Kahramanların çizgi romanlardan çıkıp, dönemin sevilen aktörleriyle devinimli hallere bürünmeleri, ilk olarak dönemin en popüler kahramanlarından olan maymunların yetiştirdiği adam *Tarzan* ile başlamıştır. Edgar Rice Burroughs'un romanından Burne Hogarth'ın çizgileriyle hayat verdiği kahraman maymun adam *Tarzan*,

Yurt dışında da oldukça popülerlik kazanmış, halkça tutulmuş bir kahraman olmuş, Tarzan'ın hikâyesi Hollywood'da çok fazla filme alındığından bir film dizisi haline dönüşmüştür (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 177).

Çizgi romandan fırlayıp Yeşilçam'da beliren ilk süper kahramanın *Tarzan* olduğu dile getirilebilmektedir. *Tarzan*'ın sinemada belirmesi ise, çizgi romanlardan esinlenerek özgünleştirilip, kültürel bir uyumlama neticesinde 1952 yılında Orhan Atadeniz'in yönetmenliğinde ortaya konulan *Tarzan İstanbul'da* (Atadeniz O. , 1952) filmiyle olmuştur. Film hem bir çizgi roman uyarlamasını hem de Hollywood'da Metro Goldwyn Mayer tarafından gösterime sokulmuş Tarzan filmi içererek anlatısını oluşturmuştur. Tarzan'dan sonra yeni süper kahraman film denemeleri yapılmış, Tarzan'ın devam filmi *Tarzan: Korkusuz Adam* (Tulgar, Tarzan: Korkusuz Adam, 1974) ise ancak 1974 yılında izleyicisi ile buluşabilmiştir.

Tarzan'dan sonra, çizgi roman ve fotoromanlardan sinemaya aktarılan ve popüler olmuş bir diğer yabancı kaynaklı süper kahraman *Fantoma* olarak belirtilebilmektedir. Salt bir kahraman olan *Tarzan*'ın aksine Pierre Souvestre ve Marcel Allain'in 1911-1914 yılları arasında ortaya koyduğu *Fantoma* cani bir karakter, Avrupalı bir antagonist-kötü kahramandır fakat Yeşilçam'da onun aktarımı, aslına uygun bir biçimden ziyade özgün bir biçimde yapılmıştır. Aktarımın özgünleştirilmesi neticesinde *Fantoma* cani bir antagonistten, kıvrak zekâlı bir hırsıza diğer deyişle bir anti- kahramana dönüştürülerek dönemin *Yarasa Adamının* karşısına çıkarılmış, onunla mücadeleye sokulmuştur. Scognamillo (2005: 181), iki dünya savaşı ardında kalmış olan *Fantoma*'nın, Yeşilçam sinemasına yeniden uyarlanmasını Avrupa'daki *Fantoma* filmlerini yüksek hasılat yakalamasına bağlamaktadır. Diğer deyişle sinemanın garantıciliği, bu eski kahramanın çizgi roman sayfalarından çıkarak Yeşilçam'da ilk kez *Fantoma: İstanbul'da Buluşalım* (Baytan, 1967) ismiyle ve sonrasında farklı isimlerde, farklı süper kahramanlarla mücadele ederek defalarca gösterilmesine neden olmuştur. Öncesinde antagonist ve anti kahraman olarak *Fantoma İstanbul'da Buluşalım* (Baytan, 1967) filmiyle *Yarasa Adam Batman* ile mücadeleye girişen Fantoma, devam filmleri *Demir Pençe/Korsan Adam* (İnanç, Demir Pençe Korsan Adam, 1969) ve *Fantoma Süpermen'e Karşı* (Arıkan, 1969) ile hem kendisi gibi bir anti kahraman olan *Demir Pençe*yle hem de *Süpermen*le karşı karşıya getirilmiştir. Filmler genel olarak süper kahramanların veyahut anti-kahramanların karşı karşıya getirildiği dünyayı ele geçirme amacıyla kıyasıya

mücadelelerle, diğere deyişle mücadeleye dayalı klişer anlatımlarla oluşturulsalar da izleyicinin beklentisini karşılamışlardır. *Fantoma* karşı karşıya getirilen karakterlerden *Demir Pençe*, *Fantoma*'nın getirdiğı halkça tutulma neticesinde devam filmi *Demir Pençe Casuslar Savaşı* (İnanç, Demir Pençe Casuslar Savaşı, 1969) filminde ana karakter olarak başka kötülere karşı mücadele ettirilmiştir.

Yeşilçam'ın yabancı çizgi romanlardan uyarlanarak, kahramanlarını konu alan filmlerinin genellikle anlatı ve özgün olma bazında sorunlu olduğu söylenebilmektedir. Scognamillo ve Demirkan (Scognamillo & Demirkan, 2005) bu filmlerin arasından gerçek manada özgünlüğü yakalamış olanların sınırlı olduğunu belirtmektedir. Filmler anlatıları, bezemleri, dekorları, kıyafetleri neticesinde “başta *Marvel Comics* olmak üzere” Amerikan çizgi romanlarının ya da çizgi romanlardan uyarlanmış Hollywood filmlerinin replikaları niteliğinde görülmektedir (Scognamillo & Demirkan, 2005). Lakin çizgi roman uyarlamalarını özümseyerek, karma kahramanlar ve anlatı yapılarıyla ortaya koymaya çalışan *Yılmaz Atadeniz*, yabancı kaynaklardan esinlenen çizgi roman uyarlamalarının kendi içinde özgün ve en farklılarını ortaya koymuştur. Çizgi roman uyarlamalarını, başta western olmak üzere birden fazla türün unsurlarıyla bezeyen Atadeniz; farklı evrenler ve mecralardan süper kahramanların, kadın süper kahramanların, anti kahramanların, kanunsuzların ve kovboyların içinde bulunduğu; aşk, aksiyon, drama ve erotizmin biçimsel olarak karılmış birden fazla film ortaya koymuştur. Bu filmlerden en önemlileri, süper kahraman, dedektiflik ve casusluk konulu çizgi romanlardan esinlenilerek ortaya konulmuş *Casus Kıran* (Atadeniz Y. , Casus Kıran, 1968) olarak söylenebilmektedir. Atadeniz'in ortaya koyduğu, onun tipik çalışmalarının arasından sıyrılan bir diğere film ise *Maskeli Şeytan* olarak belirtilebilir. Scognamillo (2005: 192) tür filmleri ve süper kahraman filmlerinin unsurlarını karma bir biçimde bünyesinde barındıran *Maskeli Şeytan* (Atadeniz Y. , 1970) için “Eski Amerikan dizi ve filmlerini ve birtakım çizgi roman karakterlerini kullanmasının yanı sıra şiddet ve cinsellik unsurlarını da unutmayan klasik bir Yeşilçam ‘B’ sınıfı filmi” yorumunda bulunmaktadır.

Yurtdışında popülerlik yakalamış çizgi roman kahramanlarının devşirilerek Türk sinemasına “B filmi” formatında uyarlanmalarının yanı sıra, esinlenmelerin apaçık görüldüğü yerli kahramanların da yaratılıp aktarıldığı dile getirilebilmektedir. Bu kahramanlar da Amerikan ve Avrupa çizgi romanlarından izler taşıysalar da karakter oluşumları bakımından yerli olarak görülebilmektedir. Bu kahramanların en bilinirlerinden biri de o zamanlar ünlü

bir dublör ve oyuncu olan Hüseyin Zan'ın mecradaki lakabından esinlenilerek Çetin İnanç tarafından ortaya konan *Bombala Oski Bombala* (1972) olarak söylenebilmektedir. Hollywood ve Avrupa'da gösterime girmiş filmlerden daha ciddiyetsiz olarak görülen ve B film özellikleri taşıyan filmin kahramanı *Oski*, özellikleri ve giyinişi bakımından kopya olmanın ötesinde özgün bir yaratım olarak söylenebilmektedir. Lakin *Oski* karakteri herhangi bir çizgi roman referans alınmadan, uydurma bir biçimde ortaya konmuş olduğundan; yerli süper kahraman filmlerinin içinde görülebilir, öte yandan karakter bir çizgi roman kahramanında ziyade sinemada ortaya çıkmış bir süper kahramandır. Aynı durumda olan bir başka kahramanın da *Bela* olduğu dile getirilebilmektedir. Öte yandan *Bela*, birçok yönden bir çizgi roman karakteri olan *Zorro*'nun özelliklerini gösterdiğinden ve onu anımsattığından; çizgi romanlardan esinlenilmiş bir karakter olarak söylenmektedir. *Bela* karakterinin özgünlüğünün, *Zorro*'nun post modern bir hali olmasından kaynaklandığı da dile getirilebilmektedir (Scognamillo & Demirkan, 2005).

Yeşilçam'da çizgi romanlardan esinlenilerek uydurulan karakterlerin yanı sıra, dünya çapında popülerlik kazanmış süper kahramanların da bir arada bulundurulmuş anlatının kurulduğu filmler de mevcut olmaktadır. Ülke dışı popülerliği fazla olan bu kahramanlardan, Türk çizgi roman uyarlama sinemasında en çok konu alınan kahraman, göğsünün üzerinde büyükçe bir S harfi taşıyan dünya dışı bir varlık olan Süpermen olmuştur. Scognamillo (2005: 202). *Süpermen* ya da Türkçe deyişiyle *Süper Adam*'ın kendisine benzeyen ya da kendisinden esinlenilerek yaratılmış anonim birden fazla kahramana ilham kaynağı olduğunu savunmaktadır. Bu anonim kahramanlardan birinin *Demir Yumruk-Devler Geliyor* (Başaran, 1970) filmindeki *Demir Yumruk* isimindeki kahraman olduğu söylenebilmektedir. Bunun nedeni Demir Yumruk isimli kahramanın yüzünde *Kızılmaske*'nin maskesini, göğsünde Süpermen'in işaretini, kemerinde ise *Batman*'in yarasa amblemini taşıyan uydurma ve karma bir kahraman olmasıdır. Öte yandan bu kahraman yalnızca *Kızılmaske*, Süpermen ve *Batman*'in kılığındaki bir İnterpol ajanıdır ve güçleri sınırlıdır. Scognamillo, *Demir Yumruk-Devler Geliyor* filminin süper kahraman türünün naif örneklerinden olduğunu dile getirmektedir (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 206). Yeşilçam'da görünüşleri farklı kahramanlardan esinlenilmiş, farklı kahramanların harmanlanmış birden fazla biçimi bulunmaktadır. Öte yandan bu kahramanlar taklit ettikleri, benzeştikleri kahramanların aksine olağan üstü güçleri bulunan, başka diyarlardan gelen kahramanlar değildir. Yeşilçam'ın ilk

özgün nitelikli kahramanlarının süper kahraman gibi giyinmekten hoşlanan, kimliklerini bu şekilde gizleyen lakin daha çok kıvrak zekâlarını kullanan ajanlar oldukları söylenebilmektedir. Yeşilçam'da bu becerikli ajanların görünüşleri, Amerikan çizgi romanlarından Hollywood'a geçirilmiş kahramanların ithal edilmesinin ardından azalmış ve zamanla yerlerini olağanüstü güçleri olan kahramanlar ile Türk çizgi romanlarının ilginç, olağanüstü, mitolojik ve tarihi figürlerine bırakmışlardır.

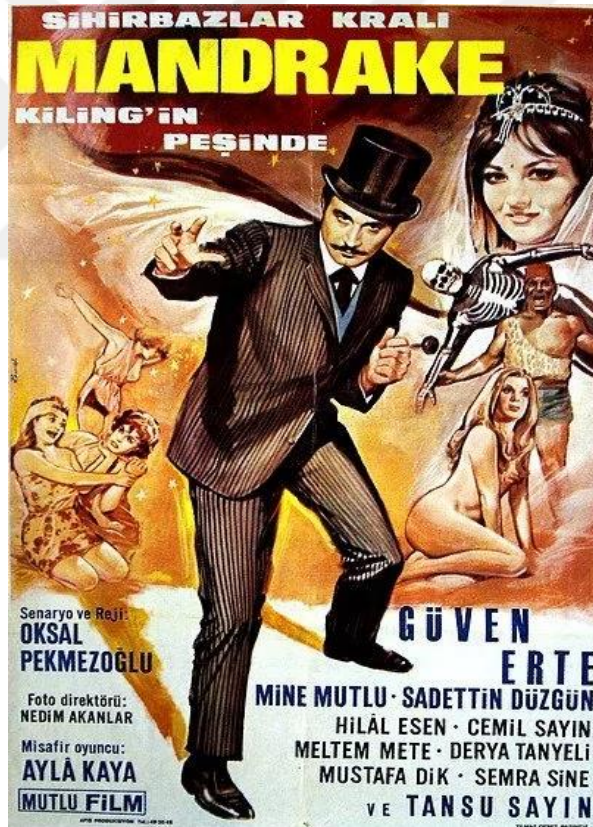


Şekil 4.1. Tunç Başaran Tarafından Yönetilen Demir Yumruk-Devler Geliyor Filminin Afışı

Yeşilçam'da, çizgi romanlardan sinemaya uyarlanan süper kahramanlar filmlerin sayısına ve çeşitlendirilmesine yetiştirilemediği için, fotoroman kahramanlarından da destek alınmış, bu kahramanlar da sinema filmlerine uyarlanmıştır. Garanti izleyici kitlelerine sahip olan bu kahramanların o dönem için en meşhurlarından birinin ise *Killing* veyahut Yeşilçam'daki ismiyle *Kilink* olduğu söylenebilmektedir. *Kilink*, Yeşilçam'da kendisine ait bir film serisi bulunan kahramanlarından biri olmayı başarabilmiş hatta hemen hemen aynı zamanlarda gösterime girdiği meşhur *Örümcek Adam*'ı bile gerisinde bırakabilmiştir. *Kilink/Killing* filmleri, karma birden fazla unsuru bünyesinde barındıran geniş evrenlere sahip filmler olduklarından, dönemlerinin transmedya anlatıları arasında sayılabilmektedir. Bunun nedeni, filmlerin anlatılarının uyarlandıkları filmlerin haricinde birden fazla farklı unsura sahip olmalarıdır. Yılmaz Atadeniz tarafından 1967 yılında ortaya konulan *Kilink İstanbul'da* (1967) ve *Kilink Uçan Adama Karşı* (1967) filmlerinde *Maskeli Beşler*, *Zorro*, *Mandrake*, *Shazam*, *Süpermen* gibi birden fazla iç içe geçirilmiş meşhur süper kahraman bulunmakta ve

anlatı bu kahramanlar kullanılarak geliştirilmektedir. *Kilink* bunlara ek olarak *Şaşkın Hafıye*, *Kolsuz Kahraman* gibi yerli veya yerele uyarlanmış kahramanlarla da karşı karşıya getirilmiş ve bir nevi “yerleştirilmiş”tir (Scognamillo & Demirkan, 2005).

Yeşilçam, yurtdışından alınarak yerleştirilen birden fazla kahramanla doludur. Bu kahramanların arasından çıkış yapan kahramanlardan birinin de Lee Falk tarafından yaratılan, dönemin ünlü çizgi roman kahramanlarının arasından özel kostüme sahip ilk süper kahraman unvanını taşıyan *Kızıl Maske* olduğu söylenebilmektedir. *Kızıl Maske* üzerine İstanbul’da geçen birden fazla hikâye Yeşilçam’da gösterime girerek döneminin hasılat yapan filmleri arasına girmiştir. *Kızıl Maske*’nin yanı sıra *Marvel* çizgi romanlarının en bilinenlerinden *Captain Amerika* karakteri de *Binbaşı Tayfun* (Ziyal, 1968) ismiyle sinemaya uyarlanıp yerleştirilmiştir.



Şekil 4.2. Oksal Pekmezoğlu'nun Yönettiği "Sihirbazlar Kralı Mandrake Kiling'in Peşinde" Filminin Afışı

Detective Comics'in ana kahramanlarından olan *Superman*, Yeşilçam'da birden fazla kez uyarlanmış kahramanlardan biri olarak dikkat çekmektedir. Bunun nedeni *Süpermen*'in de garanti bir kitleye sahip olan ünlü kahramanlardan biri olmasıdır. Süpermen karakteri öncesinde başka kahramanlarla mücadele halinde Yeşilçam'da görünmüş, daha sonrasında ise diğer kahramanlarla karma bir biçimde oluşturularak kendi filmlerine sahip olmuştur. İlk Süpermen filmlerinden olan Cavit Yürüklü'nün yönettiği *Süper Adam* (Yürüklü, 1971), hem *Fantoma* hem de *Kızıl Maske*'den izler taşıyan, silahlı bir süper kahraman olarak Yeşilçam'a adapte edilmiştir. İlk zamandaki *Süpermenlerin*, çizgi romanlardaki görünümlerine oldukça uzak olduğu söylenebilmektedir. Öte yandan daha sonra ortaya konulan *Süpermen* filmlerindeki kahramanlar hem görünüş hem de özellikleri bakımından çizgi romandaki haliyle çok daha fazla benzerlik göstermektedir. Bu filmlerin arasından çizgi romanlardaki anlatı ve kahramanla en çok benzerlik gösterenlerden biri Kunt Tulgar'ın yönettiği 1979 yapımı *Süpermen Dönüyor* (1979) olarak söylenebilmektedir. Film hem *Süpermen* anlatılarına olabildiğince sadık kalmış hem de farklı anlatılar eklemlenerek çeşitlendirilmiştir. Filmin sonrasında, bir filmde birden fazla Süpermen'in yer aldığı filmler de gösterime sokulmuştur. Süpermen'in yanı sıra *Batman* ile birden fazla farklı kahramanın iyi ve kötü biçimde yer aldığı, türünün ilginç örnekleri arasında sayılabilecek *Yarasa Adam Betmen* (Kosova, Yarasa Adam Betmen, 1973), *3 Dev Adam* (Uçar, 1973), *Uçan Adam Bedmen* (1973) gibi filmler de ortaya konularak, kahramanların Yeşilçam'da görünümlerini arttırmıştır.

Yeşilçam'ın çizgi roman uyarlamaları bazında birçok ilke imza attığı da söylenebilmektedir. İyi çizgi roman ve fotoroman kahramanlarının bir araya getirilip süper kötülere dönüştürülerek birbirleriyle mücadeleye tutuşturulduğu bir yana dursun, *Lucky Luke* ismiyle tanınmış bir Kovboy olan *Red Kit*, animasyonları haricinde ilk olarak Yeşilçam'da sinemaya uyarlanmıştır (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 244). *Lucky Luke* haricinde, Western temalı çizgi roman uyarlamalarının çoğunun, dönemin çok satan İtalyan çizgi romanları kaynak kullanılarak ortaya konduğu söylenmektedir. Bu uyarlamaların arasında *Alan Misteryo* ya da Yeşilçam ismiyle *Tom Braks* ve *Kaptan Swing*'in olduğu söylenebilir. Bunların haricinde *Red Kit* gibi dünyada ilk kez uyarlanmış ve ilk sinema macerasını Yeşilçam'da yaşamış olan *Baltalı İlah Zagor* da döneminin popülerliğe ulaşmış uyarlama film kahramanları arasındadır (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 249). Döneminin ilgi gören vahşi

batılı İtalyan kahramanlarına hem ilham veren hem de aralarından sıyrılarak yoğun kitlelere ulaşabilmiş olan *Zagor*, farklı yönetmenler tarafından birden fazla kez uyarlanmış ve bir film serisine dönüştürülmüştür. Yabancı kaynaklardan uyarlanan çizgi roman kahramanları kültüre, dönemin toplumsal yapısına ve isteklerine uydurulmaya çalışılmış, izleyici beklentileri neticesinde geniş evrenlerle kurularak olabildiğince özgünleştirilmiş, değiştirilmiş transmedya anlatı örnekleri olarak sayılabilmektedir. Lakin Yerli çizgi romanlardan uyarlanan kahramanların hem kültüre uygunlukları hem de kaynakların yoğunluğu neticesinde çizgi roman sinemasını yukarı taşıdıkları ve yabancı kahramanları gölgeleri altında bıraktıkları da dile getirilebilmektedir (Scognamillo & Demirkan, 2005).

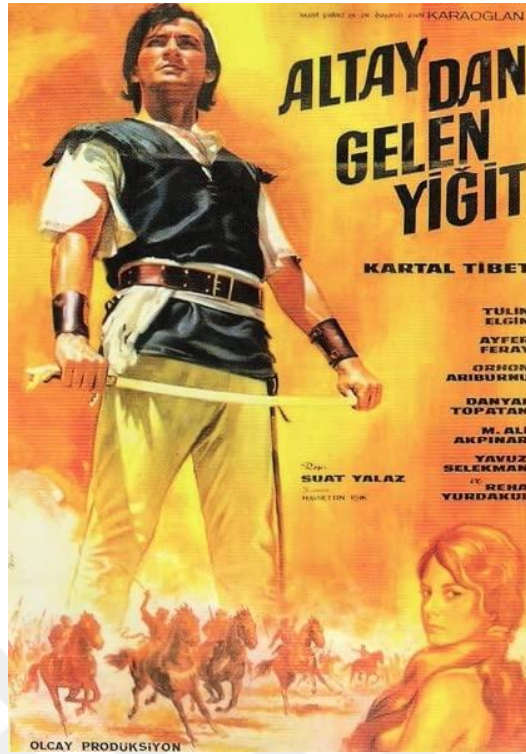
4.2. Türk Çizgi Roman Uyarlamaları

Çizgi romanlardan uyarlanan filmlerin, yabancı ülkelerden ithal edilen veyahut devşirilen kahramanlar için bir festival niteliğinde olduğu açıktır. Çok çeşitli, birbirleriyle alakası olmayan kahramanlar bile anlatıların özgünlüğü yakalamaları neticesinde bir araya getirilerek birbirleriyle mücadeleye tutuşturulmuş ve çizgi roman tutkunu izleyicilerin dikkatini çekmeyi başaramışlardır. Ülke dışından gelen bu renkli, kudretli, olağanüstü kahramanların yanı sıra, o dönemden yerli çizgi roman kahramanları da ortaya çıkmaya başlamış hem mitolojik hem de tarihi figürlere yakınlıkları neticesinde film yapımcılarının ve yönetmenlerinin dikkatlerini çekmişlerdir. Yerli çizgi roman kahramanlarından sinemada ilk hayat bulan olağanüstü kahraman, bir Türk akıncısı olan *Karaoğlan* olmuştur. Türk Çizgi *Karaoğlan*'ın *Yeşilçam*'da bir geleneğin ortaya çıkışına mahal verdiği söylenmektedir (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 252).

Suat Yalaz tarafından 1962 yılında çizgi roman için yaratılan *Karaoğlan* karakteri hem Türk tarihi hem de Türk Kültüründen izler taşımasıyla kısa sürede popülerliğe ulaşmış bir kahraman olmuştur. Akşam gazetesinde yayınlanarak okuyucularıyla buluşan *Karaoğlan*'ın maceraları ve *Camoka* ile olan mücadelesi dönemin çizgi roman okuyucuları için oldukça ilgi çekici görülmüştür. *Karaoğlan*'ın sinemaya uyarlanması ise 1965 yılına tekabül etmektedir. Çekilecek olan seri filmlerde *Karaoğlan* karakterini canlandırmaya uygun oyuncunun seçilmesi için gazete ilanıyla duyurulan ilk *Karaoğlan* (Yalaz, *Karaoğlan*, 1965) filminde kahramanı canlandırması için Kartal Tibet seçilmiştir. Scognamillo ve Demirkan çizer Suat Yalaz'ın da *Karaoğlan*'ı canlandırması için Kartal Tibet'i düşündüğünü söylemektedir

(Scognamillo ve Demirkan, 2005: 253).

Karaođlan'ın ilk filmi *Karaođlan Altay'dan Gelen Yiđit* (Yalaz, Karaođlan, 1965)'in senaryosunu yazıp yöneten yine uyarlanan çizgi romanın çizeri ve senaristi olan Suat Yalaz olmuştur. Film özel olarak çizgi roman okuyucularını harekete geçirmiş, öte yandan çizgi roman okuru olsun ya da olmasın; izleyicinin ilgisini çekerek halkça tutulmaya ulaşmıştır (Scognamillo ve Demirkan, 2005: 224). Bu popülerlik neticesinde ilk filmde bir yıl sonra, Suat Yalaz tarafından devam filmi niteliğinde *Baybora'nın Ođlu* (1966) ve *Camoka'nın İntikamı* (1966) isimli iki film daha ortaya konmuştur. Bir film serisine dönüşen *Karaođlan*'ın popülerliđi ve hasılatının fazlalığının fark edilmesi üzerine, *Karaođlan*'ı taklit eden filmler de ortaya konulmuştur. Bu filmler birden fazla popüler Türk çizgi roman kahramanını aynı evrende bir araya getirerek, izleyicilerin ilgisini çekmeyi hedeflemişler, fakat orijinal serinin yakaladığı başarıya ulaşamamışlardır. Bu filmlerin haricinde *Karaođlan*'ın resmi serisine Suat Yalaz tarafından *Bizanslı Zorba* (1967) ve *Karaođlan Yeşil Ejder* (1967) isimli iki film daha çekilmiş ve başarı elde etmiştir. *Karaođlan*'ın baş düşmanı *Camoka*, Danyal Topatan'ın oyunculuğunun etkisiyle halkça sevilmiş ve tutulmuştur. Bu neticede yine Suat Yalaz tarafından yalnızca *Camoka*'yı konu alan *Camoka'nın Dönüşü* (1968) isimli bir *Karaođlan* filmi de ortaya konulmuştur. Film *Karaođlan*'dan yoksundur ve yalnız *Camoka*'nın hikâyesine odaklanan spin-off bir yapımla niteliđi taşıdığından Yeşilçam'ın ilk transmedya anlatılarından birini oluşturmaktadır. *Camoka'nın Dönüşü*'nden bir yıl sonra ortaya konan *Karaođlan Şeyhin Kızı/Samara Şeyhin Kızı* (1969) filminde *Karaođlan*'ı Kartal Tibet deđil Tamer Yiđit canlandırmış fakat başrolün deđişmesinden ötürü film izleyiciler tarafından garipsemiştir (Scognamillo & Demirkan, 2005: 255).

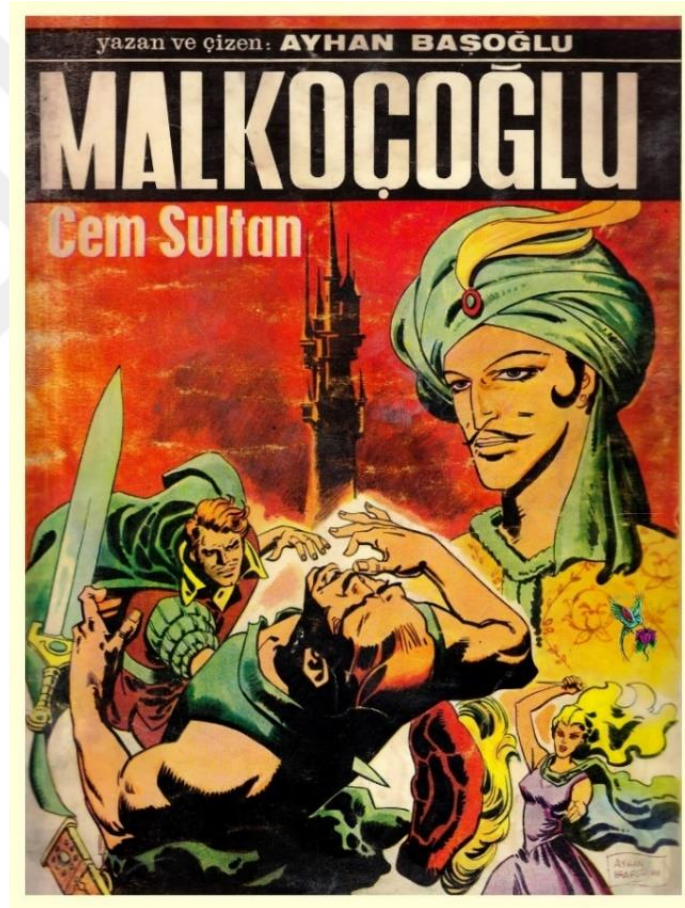


Şekil 4.3. İlk Karaoğlan Uyarlaması "Altay'dan Gelen Yiğit"

Çizgi romanlardan çıkarak sinemada da başarıya ulaşmış olan *Karaoğlan* karakterinin kopya varyasyonları da ortaya konmaya çalışılmıştır. *Karaoğlan*'ın kardeşi *Sargan* olarak çıkış yapan, *İntikam Fedaisi* (Yusuf, 1969) filminin başrol oyuncusu Tarık Tibet, yönetmeni ise Suat Yusuf'tur. Film hem başrol hem de rejisör ismi olarak orijinal Karaoğlan serisiyle benzerlik göstermektedir. Karaoğlan'ın başarısının ardından ortaya konan spin-off hikâyelerin ardından, bir sonraki Karaoğlan filmi *Karaoğlan Geliyor* (Aslan M. , Karaoğlan Geliyor, 1972) 1972 yılında yine Kartal Tibet'in oyunculuğuyla fakat Mehmet Aslan'ın yönetmenliğinde renkli olarak çıkarılmıştır. Film *Karaoğlan* çizgi romanlarını kaynak almaktan uzaktır. Bunun nedeni filme kaynak olarak Ziya Kozanoğlu'nun *Cengiz Han'ın Hazinesi* isimli romanının kullanılmasıdır (Scognamillo & Demirkan, 2005: 257).

Karaoğlan'ın başlattığı, tarihi macera türündeki yerli çizgi romanların sinemaya uyarlanması geleneği, *Malkoçoğlu* serisi ile devam etmiştir. Ayhan Başoğlu tarafından çizilen ve 1965 yılında *Milliyet* gazetesinde yayın hayatına başlayan *Malkoçoğlu*'nun maceraları, sinema için yüksek potansiyelli görülmüştür. *Karaoğlan*'ın yakaladığı popülerlik sonrasında, dönemin yapımcıları *Malkoçoğlu* çizgi romanlarını da sinemaya uyarlamaya karar

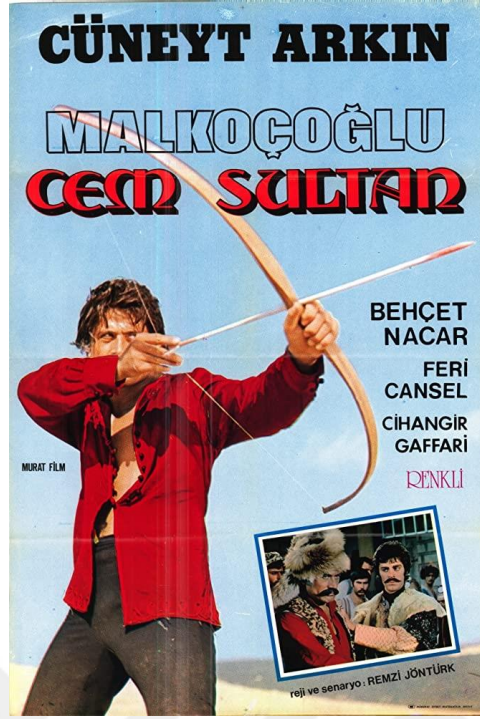
vermişlerdir. *Malkoçoğlu* serisinin 1966 yılında, çizgi romanın yayınlanmasından hemen hemen bir yıl sonra ortaya konan ilk filmi *Malkoçoğlu* (Duru, Malkoçoğlu, 1966) filminin de senaristliğini, *Karaoğlan*'da da olduğu gibi çizgi romanın çizeri Ayhan Başoğlu üstlenmiştir. Filmde *Malkoçoğlu*'na dönemin aksiyon filmlerinde sıklıkla yer alan ve *Süpermen* gibi kahramanları canlandırmış Cüneyt Arkın hayat vermiştir. Kısa sürede en az *Karaoğlan* kadar ünlü olan *Malkoçoğlu*, yerli çizgi romanlardan sinemaya aktarılan en önemli kahramanlardan birisi haline gelmiş, Scognamillo'nun deyişiyle "zaman içinde rakipsiz hale gelmiştir". Onun ardında ise *Tarkan* ve *Kara Murat* isimli çizgi roman kahramanları sinemada gösterilmek için sırada beklemektelerdir (Scognamillo & Demirkan, 2005: 257).



Şekil 4.4. 1971 Yılında Gösterime Giren Malkoçoğlu Cem Sultan Filminin Uyarlandığı Çizgi Roman "Cem Sultan"

Asıl olarak bir çizgi roman kahramanı olan *Malkoçoğlu*, sinemada da defalarca görünüp izleyicinin ilgisini çekmiş hatta öncüsü *Karaoğlan*'dan daha büyük bir üne sahip

olmuştur. Bunun nedeni ise *Malkoçoğlu* serisinin daha büyük prodüksiyon olanaklarına sahip olması, güçlü sinematografisi ile daha heybetli bir görünüm çizmesi olarak söylenebilir (Scognamillo & Demirkan, 2005). İlk filmdeki orijin hikâyeden sonra 1967 yılında ortaya konan *Malkoçoğlu Krallara Karşı* (Duru & Jöntürk, 1967) filminde *Kazıklı Voyvoda* ile karşı karşıya gelen *Malkoçoğlu*, seri boyunca hayali veyahut gerçekte var olmuş birden fazla düşmanla mücadeleye girişmektedir. *Kazıklı Voyvoda Kızıl Akrep Vlad Çepeş*'i alt eden kahraman serinin sonraki filmi *Malkoçoğlu Kara Korsan* (Duru, 1968)'da korsan gibi görünmeyi seçerek engizisyona karşı durmakta ve *Prens Demir Bilek Lucio* ile mücadele etmektedir. *Lucio* ile mücadelesinin ardından *Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor* (Duru & Jöntürk, 1969) filminde esirleri kurtarmak için mücadeleye girişmektedir. Çizgi romanda olduğu gibi, sinema filmlerinde de tarihi gerçeklikler söz konusudur bu nedenle gerçekte var olmuş tarihi figürler filmlerin anlatı yapısının kurulmasına sıklıkla hizmet etmektedir. Bu temsiller ve kahramanların eylemlerinin “kefereye karşı gaza yapma” teması üzerine olduğunu söylenmektedir (Akbaş, 2018: 127). *Malkoçoğlu* bu nedenle genel olarak Avrupalı düşmanlarına karşı savaş açarak engizisyona dahi karşı gelmekte, devleti için *Cem Sultan*'ı (Jöntürk, *Malkoçoğlu Cem Sultan*, 1969) veyahut *Şehzade Osman*'ı engizisyon lideri prensten korumaya çalışmaktadır. *Malkoçoğlu* serisinin son filmi *Ölüm Fedaileri* (Jöntürk, 1971) haricinde seri boyunca çekilen filmler ise adeta çizgi romanlar gibi birbirlerinin devam niteliğinde olup dönemsel olarak tutarlılık göstermektedirler. Son film ise Beyazıt Döneminden Fatih Sultan Mehmet dönemine geçerek geriye doğru bir atlayışa sahip bir flashback film olarak söylenebilmektedir. *Malkoçoğlu* neredeyse her filmde bir yolculuk zinciri tamamlayıp başka bir yolculuğa hemen atılmakta ve önceki filmlerle bağlı olarak yine düşmanlarıyla mücadeleye tutuşmaktadır.



Şekil 4.5. 1971 Yılında Vizyona Giren Malkoçoğlu Cem Sultan Film Afışı

Dönemin günlük gazetelerinde yayımlanan yerli çizgi romanları tarih ve mitolojiden esinlenilerek oluşturulmuş kahramanların her birinin şahsına münhasır oldukları, maceralarında özgünlüğü yakalayarak birbirlerinden farklılaştıkları dile getirilebilmektedir. Çizgi roman sayfalarında, birbirinden ayrışan ve benzeşmekten uzak olarak boy gösteren kahramanlar bu nedene bağlı olarak da sinema için kaynak oluşturmuşlardır.

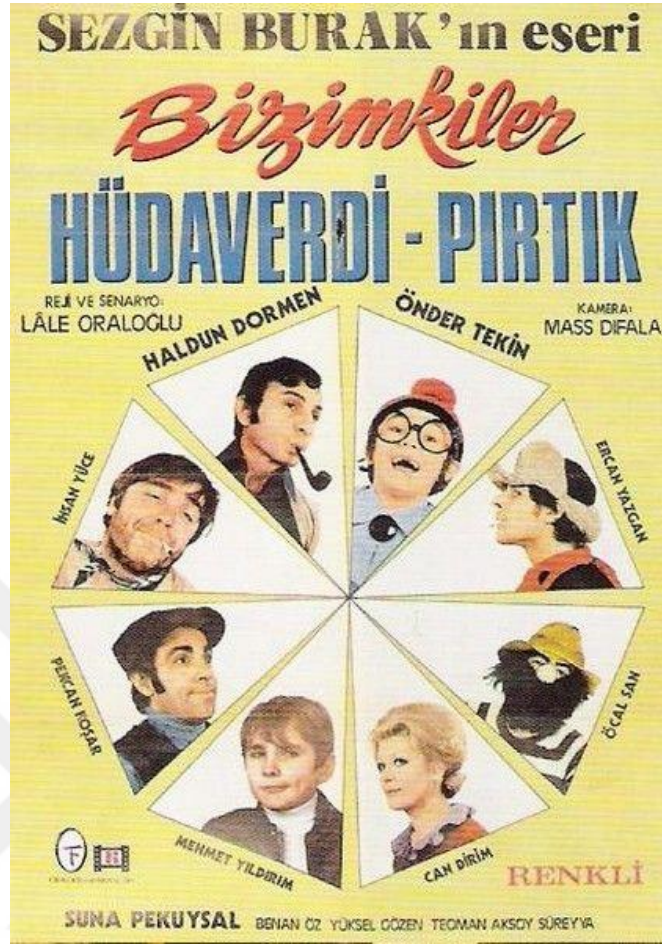
Günlük gazetelerde tefrika edilen tarihi kahramanların her biri, bütün bu dönem boyunca kendilerine has özelliklerini sergileyerek kendilerini gazete sayfalarından izleyenleri sinema salonlarına çekmiş ve bazen çizgi romanlarındaki maceraları aynen yaşayıp bazen de özgün öykülerde boy göstererek teker teker beyaz perdeye geçmiştir (Scognamillo & Demirkan, 2005: 271).

4.2.1. Sezgin Burak Ekölü ve Tarkan Çizgi Romanları

Karaoğlan ve Malkoçoğlu'ndan sonra sinemaya kaynak oluşturan bir diğer çizgi roman karakteri ise, Büyük Hun Hükümdarı Atilla için savaşmış maceralara atılan Tarkan olmuştur. Başta Türk mitolojisinden olmak üzere birden fazla mitolojik unsuru, objeyi ve tarihte var olmuş devleti barındıran, kendi benzersiz maceralarıyla birden fazla düşman ve

devletle savařan Tarkan isimli kahramanıyla film serisi, kısa sürede çizgi roman okurlarının ve izleyicilerin dikkatini çekmeyi başarabilmiştir.

Tarkan'ın çizeri olan Sezgin Burak'ın sanatsal olarak çok yönlü bir kişiliğe sahip olduğu belirtilebilmektedir. Üniversite eğitimini o zamanki ismiyle Devlet Güzel Sanatlar Akademisi resim bölümünde tamamlayan Sezgin Burak lisede ve üniversite yıllarında tiyatroya da ilgi duymuş, sahne dekorları hazırlamış ve bu ilgi onun çizgi romanlarının senaryosunu oluşturmada etkili olmuştur. 1957 yılında akademiden mezun olan Sezgin Burak sonrasında Cumhuriyet Gazetesinde karikatürist olarak çalışmaya başlamış, bunun yanı sıra dönemin meşhur çizgi romanlarında da çizimler yapmakta ve sinema ile reklam afişleri de hazırlamaktadır. Sezgin Burak'ın çok yönlülüğü, onu edebiyattan uyarladığı hikâyeleri de çizmeye itmiştir. Cumhuriyet gazetesinde yer bulan *Alageyik* isimli çizgi roman, Yaşar Kemal'in *Üç Anadolu Efsanesi Köroğlu, Karacaoğlan, Alageyik* (Kemal, 1967) isimli romanından uyarlanan bir çizgi roman hikâyesi olarak yerli çizgi romanların arasına girmiştir. *Alageyik* hikâyesinin yazarı Yaşar Kemal, çizgi roman senaryosunu *Yusuf Karataylı* ismiyle kaleme almıştır. Sezgin Burak, *Alageyik*'e ek olarak Fakir Baykurt'un Yılanların Öcü eserini de çizgi roman hikâyesine uyarlamıştır. Sezgin Burak'ın uyarlama eserleri okuyucular tarafından büyük ilgiyle karşılanmıştır (Burak T. , 2019: 21). Sezgin Burak'ın çizdiği eserlerden sinemaya ve televizyona uyarlananlar da olmuştur. Onun Tarkan'dan sonra sinemaya ve sonrasında televizyona uyarlanan en ünlü eserleri Bizimkiler serisinden *Hüdaverdi Pırtık* olmuştur. *Hüdaverdi Pırtık* sinemaya uyarlanmış, *Bizimkiler* ise dizi formatında televizyona uyarlanmıştır.



Şekil 4.6. 1971 Yılında Gösterime Giren "Bizimkiler Hüdaverdi Pırtık" Film Afışı

Sezgin Burak dergi illüstrasyonlarından reklam afişlerine kadar birden fazla alanda çalışma yapmıştır fakat onun ortaya koyduğu eserlerden ilgi çekici olanlar Türk kültürünü içerenler olmuştur. Bunun nedeni onun edebi yönünün tarihi içeren çizgi romanlarında daha da belirginleşmesi olarak söylenebilmektedir. Burak onun çizgisel ekolünün ve edebi yönünün özel olarak Tarkan serisiyle daha belirgin hale geldiğini söylemekte, “Sezgin Burak, Tarihi bir çerçevede Tarkan tipini yazı ile yaratmış, tipi çizgileriyle kuvvetle yerine oturtmuştur” demekte ve onu okuyucuların yalın değimiyle kendi zamanının Dede Korkut’u olarak nitelendirmektedir (Burak T. , 2019: 51). Onun oluşturduğu Tarkan karakteri hem dinlediği aile hikâyeleri hem de seyahatleri neticesinde edindiği kültürel birikimleri barındırmaktadır. Bunun nedenlerinden biri, sanatçının İtalya’da edindiği tecrübeler neticesinde Tarkan serisini oluşturmuş olmasıdır. Yurtdışındaki dergilere de *Colosso* ve *El Cougar* gibi kahramanlar kazandıran Sezgin Burak, Tarkan serisini yaratmadan önce alt

yapısını bu kahramanlarla oluşturmuş ve sonrasında hikâyeleri dünyanın farklı noktalarından izler taşıyan seriyi oluşturmuştur. Öte yandan Tarkan, Sezgin Burak'ın kendi deyimiyle hiçbir kahramana benzemeyen, hiçbir sanatçının veya hikâyenin etkisinde kalmadan oluşturulmuş bir kahraman olarak hem “Tatar Kanı”nın kısaltmalarının birleştirilmesi ile oluşturulmuş ismi hem de hikâyesi bazında özgündür (Burak T. , 2019: 67).

Tarkan çizgi roman serisi hem Türk tarihi, kültürü, mitolojisinden izler taşımakta hem de bu unsurları dünyanın birçok yerinden aldığı kültürel ve mitolojik öğelerle zenginleştirmektedir. Buna ek olarak hikâye kurulumlarında bizzat serinin yazarı ve çizeri olan Sezgin Burak'ın aile motifleri de kullanılmış, onun çocukken Kafkasya göçmeni Tatar kökenli olan babaannesi Bike Hatun'dan dinlediği hikâyeler Tarkan'ın maceraları için esin kaynağı olmuştur (Burak T. , 2019). Hikâyeler Sezgin Burak tarafından çizgi romanlarda harmanlanmış ve kullanılmıştır. Burak çizgi romanı ve film uyarlaması bulunan *Gümüş Eyer* hikâyesinde ailesinden gelen birden fazla motifi bir araya getirerek hikâyesini oluşturmuştur. Tarkan'ın Gümüş Eyer macerası ismini ise Sezgin Burak'ın babasının ata binerken kullandığı eyerden almıştır. Burak (2019: 6), *Gümüş Eyer* hikâyesini oluşturan bazı unsurların da çizer Sezgin Burak'ın Çerkez aile hikâyelerinden geldiğini öne sürmektedir. Hikâyedeki *Alan Beyi Kostok* ile *Hun Beyi Altar* arasındaki mücadele, Burak'ın dedesinin yaşadığı köye olan Abaza baskınlarına dayandırılmaktadır. Sezgin Burak İtalya'dan Türkiye'ye döndüğünde Türkiye'nin ilk çizgi roman stüdyosu unvanına sahip olan “Stüdyo Burak”ı kurmuş ve Tarkan'ı burada çıkarmayı hedeflemiştir. Lakin Stüdyo çok uzun ömürlü olmamıştır. Kurmak istediği stüdyonun başarıya ulaşamamasının ardından Tarkan'ın ilk macerası *Marsın Kılıcı* 14 Nisan 1966'da *Hürriyet Gazetesi*'nin Anadolu baskısında yer almıştır. Serinin başarıya ulaşmasının ardından gazetenin İstanbul baskısında da yer almasına karar verilmiştir (Burak T. , 2019: 78).

Tarkan



Tek başına Avrupa'nın en barbar ülkelerine giren, yarıdaki kurdü ile akıl almaz maceralar yaratan, adı bir efsane gibi anılan genç, yakışıklı, sırm gibi çekik ve kuvvetli bir Türk yigiti.

Tarkan
ve Çadır
SEZGİN
BURAK

Onu bu seri resimli romanlarda ulu Başbuğu Attilâ'nın en güvendiği hiçbir nişan ve mükâfat beklemiyen ulusu için çarpışan, daima haklının ve zayıfın yanında uğraşa giren bir savaşçı olarak göreceksiniz ve seveceksiniz.

Attilâ'nın zaferden zafere koşuşunu, Avrupa'yı baştan başa ezip geçişini, en kuvvetli devletlerin onun karşısında nasıl dize gelip boyun eğdiklerini zevkle okuyacaksınız.

Cuma günü Hürriyet'te

Şekil 4.7. Tarkan Serisi'nin Başlangıcını Duyuran Hürriyet Gazetesinde Yayınlanan Afiş (Burak T. , 2019: 79)

Türk kültürünü ve çeşitli mitolojik unsurları kullanarak dönemselsel bir anlatı yapısına sahip olan Tarkan çizgi romanları özgün serüvenlere sahip olması ile döneminin ilgi çeken çizgi romanları arasında sayılmaktadır. Bunun nedenlerinden biri de dönemin ideolojik yapısının Tarkan'ın tüm dünyaya kafa tutan, mücadele eden bir kahraman olmasıyla örtüşmesi olarak da söylenebilmektedir (Tunç, 2022). Öte yandan oldukça ilgi gören çizgi romanın yalnızca beş orijinal hikâyesi isimleriyle sinemaya uyarlanmış fakat uyarılma filmler diğer çizgi romanlardan da hikâyeler içermişlerdir. Bu içermelerin yanı sıra Tarkan çizgi roman serisinin filmlerin sayısına nazaran daha geniş olarak nitelendirilebileceği dile getirilebilmektedir:

Tablo 4.1. Tarkan Çizgi Romanlarının Çıkış Sırası, Yılları ve Sayfa Sayıları Tablosu

Tarkan Çizgi Romanları	Çıkış Yılı
1) Mars'ın Kılıcı (99 Sayfa)	1967
2) Margus Kalesi (103 Sayfa)	1967
3) Bayraktaki Canavar (110 Sayfa)	1967
4) Dehşet Kulesi (45 Sayfa)	1968
5) Maryo'nun Kuşları (62 Sayfa)	1968
6) Kuzey Canavarları (90 Sayfa)	1968-1969
7) Honoriya'nın Yüzüğü (135 Sayfa)	1968
8) Korkunç Takip (125 Sayfa)	1969
9) Gümüş Eyer 1 (151 Sayfa)	1969
10) Gümüş Eyer 2 (121 Sayfa)	1970
11) Gümüş Eyer 3 (228 Sayfa)	1970-1971
12) Viking Kanı (265 Sayfa)	1971
13) Altın Madalyon 1 (102 Sayfa)	1972
14) Altın Madalyon 2 (81 Sayfa)	1972
15) Altın Madalyon 3 (130 Sayfa)	1972-1973
16) Kuzeyde Dehşet Var (140 Sayfa)	1973
17) Güçlü Kahraman (115 Sayfa)	1973
18) Kurt Kanı (164 Sayfa)	1973-1974
19) Milano'ya Giden Yol 1 (90 Sayfa)	1978
20) Milano'ya Giden Yol 2 (102 Sayfa)	1978
21) Milano'ya Giden Yol 3 (58 sayfa- yarıda kalmıştır.)	1978-...

Tarkan serisi yalnızca çizgi romanlarda sınırlı kalmamış, Türk sinemasında da kendine yer bulmuştur. Sezgin Burak'ın Tarkan'ın ilk macerası olan *Mars'ın Kılıcı* (Burak S. , 2010)'nı 1967 yılında ortaya koymasının ardından, ilk çizgi romandan iki yıl sonra ilk sayıyla aynı ismi taşıyan uyarlama *Tarkan/ Tarkan Mars'ın Kılıcı* beyazperdede gösterilmiştir. Uyarlama filmde başrol oyuncusu olarak daha önce Karaoğlan rolüyle ilgi görmüş olan Kartal Tibet yer almıştır. Bunun nedenlerinden biri de Kartal Tibet'in daha önce benzer bir rol oynamış olması neticesinde tecrübeli olması olarak belirtilmektedir. Tarkan'ı oynayacak kişinin belirlenmesinde bir yarışma düzenlense de yine en uygun aday olarak Kartal Tibet

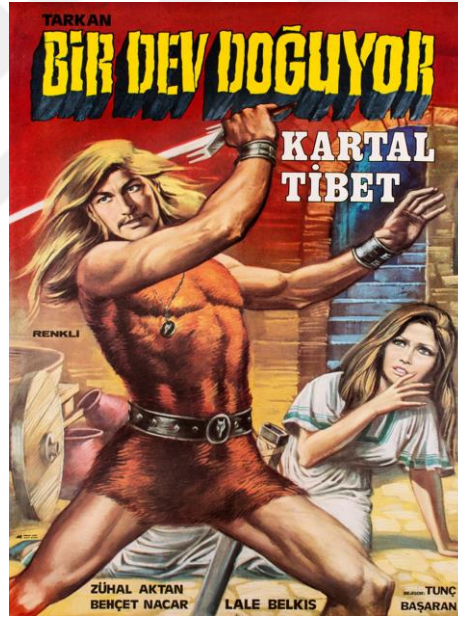
belirlenmiştir. Öncesinde Tarkan Mars'ın Kılıcının tek film olmasında karar kılınsa da izleyici ilgisi ve filmin gişe başarısı nedenleriyle devamlarının çekilmesine karar verilmiş ve Tarkan'ın sinemadaki maceraları bir seriye dönüştürülmüştür (Burak T. , 2019: 88,91). Mars'ın Kılıcı filminden sonra *Gümüş Eyer*, *Viking Kanı*, *Altın Madalyon* ve *Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana* karşı isimlerinde resmi seriye ait filmlerin yanı sıra *Tarkan Canavarlı Kule*, *Tarkan Camoka'ya Karşı* gibi evreni genişletmeye yönelik taklit filmler de orijinal Tarkan film serisinin başarısından faydalanmak amacıyla ortaya konulmuştur (Scognamillo & Demirkan, 2005: 275).

Her ne kadar benzerlik gösterebilir de çizgi roman ile sinemanın farklı gösterim ve anlatım biçimlerine sahip olmaları, çizgi romanların sinemaya aktarıldıklarında değişim yaşamalarına neden olmuştur. Uyarlama filmler bir çizgi romanın adını taşıyabilirler de farklı zamanda çıkarılmış çizgi romanların hikâyelerini birleşik olarak içermişler, çizgi romanda ön planda olmayan karakterlerin öne çıkmalarına neden olmuşlardır. Filmlerde çizgi roman anlatısına sadık kalınmaya çalışılmıştır. Lakin çizgi romandan sinemaya bir ortam geçişi mevcut olduğundan kendi içlerinde farklılaşmıştır. Bu durum Tarkan çizgi romanları ve sinema arasında farklılaşan öğelerin belirgin olmasına mahal vermiştir. Scognamillo ve Demirkan “İlk filmle birlikte temelini çizgi romanlarda bulan bir formül ortaya konmuş ve sonraki filmlerde az çok değişikliklerle uygulanmıştır demektir. Bunun nedeni Tarkan çizgi romanlarının Propp'un belirttiği işlevler, Campbell'ın ortaya koyduğu Kahraman'ın Yolculuğu evreleriyle oluşturulmuş olması olarak söylenebilmektedir. Şematik olarak Tarkan reddedemeyeceği bir çağrı alır, efsunlu objeyi almakla görevlendirilir, eşikleri atlar ve zafere ulaşarak yeni maceralarına koyulur. Bu anlatı formülü hem çizgi romanlarda hem de uyarlanmış filmlerde ortaya çıkmaktadır. Lakin filmlerin anlatısının farklı unsurlarla geliştirildiği görülebilmektedir. Bu unsurlar anlatının kurulumunda birden fazla çizgi roman anlatısının harmanlanması, mücadele unsurlarının, düşmanların, eşik gardiyanlarının değişime uğratılması olarak söylenebilmektedir. Tarkan filmlerinin anlatı yapısının oluşturulmasında kullanılan çizgi romanlar ve içerildikleri filmler bir tablo yardımıyla gösterilebilmektedir:

Tablo 4.2. Tarkan Filmlerinin Anlatı Kurulumlarını İçeren Çizgi Romanlar

Tarkan Filmleri	Filmlerin Anlatı Kurulumlarına Karşılık Gelen Çizgi Romanlar
Tarkan / Tarkan: Mars'ın Kılıcı	Mars'ın Kılıcı, Dehşet Kulesi, Honoriya'nın Yüzüğü, Korkunç Takip, Margus Kalesi
Tarkan: Gümüş Eyer	Gümüş Eyer, Kurt Kanı, Kuzey Canavarları
Tarkan: Viking Kanı	Viking Kanı, Kuzey Canavarları, Bayraktaki Canavar
Tarkan: Altın Madalyon	Tarkan Altın Madalyon, Honoriya'nın Yüzüğü, Gümüş Eyer, Kuzeyde Dehşet Var
Tarkan: Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı	Bayraktaki Canavar, Güçlü Kahraman, Gümüş Eyer

4.3. Tarkan Beyazperdede: Çizgi Roman Uyarlamaları



Şekil 4.8. Tarkan/Tarkan Mars'ın Kılıcı Film Afışı

Tarkan çizgi roman serisi, yayınlandığı dönemin en popüler çizgi romanları arasında sayılabilmektedir. Hun hükümdarı Atilla'nın yiğit akıncısını, maceradan maceraya koşan Tarkan'ın yolculuklarını anlatan çizgi romanlarda fantastik, mitolojik ve tarihi unsurlar bir arada kullanılmış, kurgusal bir evren yaratılmıştır. Bu kurgusal evrenin okuyucu tarafından ilgi görmesi ise, çizgi romanın yayımlanmaya başladıktan iki yıl gibi kısa bir süre sonra sinemaya uyarlanmasına sebebiyet vermiştir. Tarkan serisinden uyarlanan birçok film

bulunsa da resmi olarak uyarlanan beş film bulunmakta ve bu filmler Tarkan çizgi romanlarının isimlerini taşımaktadır. Tarkan serisinin ilk çizgi romanı olan *Mars'ın Kılıcı* (Burak S. , 2010), çizgi roman serisinin başlangıcından iki yıl sonra Tunç Başaran tarafından sinemaya aktarılmıştır. Hun hükümdarı Atilla'nın *Mars'ın Kılıcı* isimindeki sihirli objeyi aramak amacıyla Tarkan'a çağrıda bulunarak onu görevlendirmesiyle Tarkan'ın arayış yolculuğunu konu alan filmde anlatı filmin çıkış zamanına kadar ortaya konan farklı isimlerdeki bir dizi çizgi romanın hikâyesinin tutarlılıkla birbirine bağlanmasıyla oluşturulmuş ve çizgi roman anlatısına körü körüne bağlı kalmamıştır. Tarkan serisinin orijin hikâyesini konu alan, Tarkan'ın geçmişine tanıklık edilmesini sağlayan *Tarkan Gümüş Eyer* (Burak S. , 2009), Alan beyi Kostok ve Büyücü Goşa'nın, Tarkan'ın babası Altar'ın yönettiği karakolu ve ona Atilla'nın hediyesi olan Gümüş Eyer'i ele geçirmeleri üzerine ortaya konmuş bir çizgi romandır. Tarkan'ın çocukluğuna tanıklık edilen ve babasının ve ağabeyinin de tanınmasını sağlayan çizgi roman, başta Bozkurt destanı olmak üzere Türk mitolojisinden de birçok unsuru barındırmaktadır. *Tarkan Gümüş Eyer*'den hemen sonra gelen Viking Kanı'nda ise kahraman kendini Viking evreni içinde bulmakta ve Viking mitolojisinden unsurlarla, vikinglerin kralıyla mücadele etmektedir.

4.3.1. Tarkan/Tarkan Mars'ın Kılıcı Filminin Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar

Tarkan: Mars'ın Kılıcı (Başaran, 1969) filmi anlatı ve anlatıyı oluşturan unsurlar olarak aynı ismi taşıyan *Mars'ın Kılıcı* (Burak S. ,2010) seçilmiş ve ana anlatı çizgi romana bağlı kalarak oluşturulsa da serinin farklı çizgi romanlarından da anlatıları kendine eklemiştir. Çizgi roman anlatısı dışında, serinin diğer çizgi romanlarında yer alan karakterleri Bige ve Kulke, Roma İmparatoru Valentiniyanus, Köle Tüccarı Şişko Lisiyus, İmparatoriçe Evdoksiya Gladyatör Kombo, Örümcek seriye eklenmiş ve film çizgi romana nazaran daha farklı ve geniş bir anlatıya büründürülmüştür.

“Attila gerçekten de bir zamanlar Mars'a ait olduğu düşünülen bir kılıca sahipti ve takipçileri gibi o da bu kılıcın kendisini neredeyse yenilmez kıldığına inanmış olabilir. Kılıç, Attila'nın ölümünden çok sonra efsanelerde yeniden ortaya çıkacaktı” (Howarth, 1994: 160).

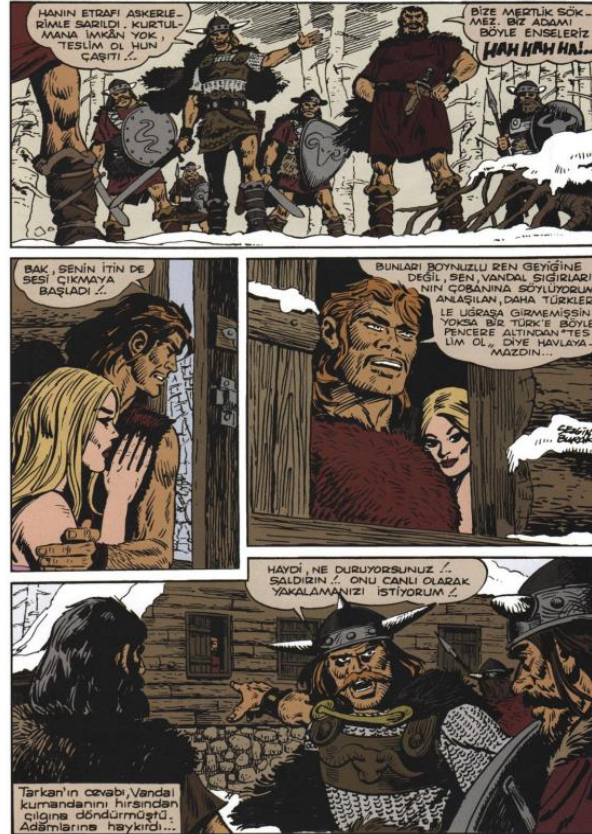
Hadur olarak bilinen, Macar ve Roma mitolojilerinde savaş tanrısının yeryüzünden ayrılırken bıraktığı, Atilla'ya tanrılar tarafından bahşedilmiş olan kılıcın Tarkan tarafından

bulunup Atilla'ya teslim edilmesini masalın işlevleri, kahramanın yolculuğu ve bir dizi zorlu görevle birleştirerek yapan çizgi roman anlatısı filme uyarlanırken çoğu yönden değiştirilip genişletilmiş olmasıyla dikkat çekmektedir. Filmde Harp Tanrısı Mars'ın Kılıcı'nın edinilme yolculuğunda yalnızca Vandallarla mücadele etmeyen Tarkan, Vandalların yanı sıra Romalılara da karşı gelmek zorundadır. Çizgi romanda ise Tarkan'a düşmanca yaklaşan tek ulusun Vandallar olduğu, Tarkan'ın ise genel olarak fantastik unsurlarla mücadele ettiği görülmektedir. Mars'ın Kılıcı çizgi romanının ana anlatısının, serinin farklı çizgi romanlarıyla birleştirilmesi neticesinde ortaya konulan filmin, senaryo kuruluşu olarak çizgi romandan ayrılmış ve kendi özgünlüğünü yakalamış olduğu söylenebilmektedir.

Çizgi roman anlatısının serim bölümünde önce kardeşi Bleda'nın ölümünden sonra Hun hükümdarı olan Atilla'dan bahsedilmekte ve onun tahta geçtikten sonra Avrupa'nın barbar kavimleri Ostrogotlar, Vizigotlar, Vandallar, Burguntlar, Frankları ve Thuringler üzerinde korku saldığı belirtilmekte, sonrasında ise Tarkan'ın yolculuğu okuyucuya verilmektedir. Kar fırtınası içinde yolculuk eden Tarkan fırtınadan sığınmak için Vandal ülkesinde bulunan bir hana sığınır. Atilla'nın çağrısını çoktan kabul etmiş ve anlatının ana işlevlerinden, monomitin önemli unsurlarından Propp'un (2020) α sembolü ile belirttiği "eksikliği gidermek" amacıyla yola koyulmuştur. Sığındığı handa kahramanın ilk eşliğini geçmesi gerektiğinin sinyallerinin okuyucuya verilmesi amacıyla hanın atmosferi betimlenmektedir. Kahramanın ilk eşliği atlaması için bu kısımda eşik bekçisi olarak bulunan Vandallı haydutları alt etmesi gerekmektedir. Bu kısımda Propp'un belirttiği **D**, **H** ve **E** sembolleriyle belirtilen işlevler bulunmaktadır. Bunun nedeni kahraman Tarkan'ın Vandalları alt ederken Romalı lejyondan ve hancının karısından yardım alacak olmasıdır. Tarkan handa sonrasında ona başışçı olarak yardım edecek olan adamın uğradığı haksızlık neticesinde hancı ile kavgaya tutuşmakta ve sonrasında hancı ile mücadele ederek onu yenmektedir. Çizgi romanın bu kısmında hancı düzenbaz bir karakter olarak Tarkan'ı oyuna getirmekte ve onu Vandallı askerlere ihbar etmektedir. Tarkan yalnız Hancı tarafından değil, bir cazibe unsuru olan ve kahramana ilgi duyan hancının karısı Aneta tarafından da aldatılmakta fakat daha sonrasında onu affederek yanına almaya karar vermektedir.

Çizgi roman anlatısının bu kısmında Tarkan hem Romalı lejyoner hem de hancıdan kurtardığı Frank'tan yardım almaktadır. Bu kısımda başışçı olarak bulunan bu karakterler Tarkan'ın hanı savunmasına ve baskın yapan Vandal askerlerine karşı mücadele etmesine

yardımcı olmaktadır. Tarkan'ın hancıdan kurtardığı yoksul Franklar Jak ve Piyer bağışçı işlevleri neticesinde Tarkan'ı kurtarmak için kendi hayatından vazgeçmektedir. Romalının yardımıyla ilk eşiği tutan eşik gardiyanlarını atlatıp, anlatıda yaratılan çatışmada üstün gelen Tarkan, anlatının bu bölümünde cazibe unsuru olarak yer alan Anita'nın yitimine- eksikliğine şahit olmakta ve sonrasında yitime neden olan Hancıyı öldürerek cezalandırmaktadır. Romalı ile beraber Vandallardan kaçan Tarkan'ın yolu Vandallarla arasına mesafe koymasının ardından, eşiği atlamasında ona yardımcı olan Romalıyla ayrılmaktadır. Bağışçının Romalı bir gladyatör olduğunu onun kendisinden öğrenen Tarkan ve Kurt atını Romalının aksi istikametine doğru sürerek Mars'ın Kılıcı'nı aramak için yeniden yola koyulmaktadır. Bu aşamada eşiği atlayan Tarkan sıradan dünyadan efsunlu objeyi arayacağı özel dünya olan Vandal diyarının ortalarına doğru atını sürerek geçişi yaşamaktadır. Serim bölümünün en önemli unsuru olan zaferi getirecek sihirli objenin arayışı bu kısımda okuyucuya ilk kez belirtilmektedir.



Şekil 4.9. Tarkan Handa Vandallar Tarafından Kuşatılır.

İlk eşiği atlayarak Vandal diyarına doğru yolculuğa koyulan Tarkan'ın karşısına bir diğer engel olarak Vandal vahşileri çıkacak ve onu esir olarak yanlarına, özel dünyanın merkez noktasındaki Tanrıça figürüne götürecekler, onun Campbell 'in (2017) belirttiği monomit'in evrelerinden olan "Tanrıçayla Karşılaşma'yı yaşamasına vesile olacaklardır. Tarkan esir olarak götürülürken, serüven ve yolculuğunda ona yardımcı olan diğer bağışçı Kurt'un çığ altında kalarak yitimine uğrayacaktır. Tarkan'ın yolculuğundaki özel dünyanın ilk durağı Vandal kraliçesinin kalesi olarak ortaya çıkmaktadır. Vandal kraliçesi ise bu evrede cezbeden Tanrıça olarak nitelendirilebilmektedir. Tarkan'ın daha önce karşılaştığı bağışçılardan olan Romalı gladyatör de Kraliçe tarafından esir edilmiş ve onun cazibesine kapılmıştır. Tarkan, esir edildiği yerden, yitirdiğini sandığı Kurt'un yardımını alarak kurtulmakta ve Propp'un (2020) **Rs** ile belirttiği bir diğer işlevi de gerçekleştirmektedir. Tarkan Vandallı vahşiler ile vahşilerin lideri olarak bir diğer eşiği tutan Kuzmo'ya karşı giriştiği çatışmada yine Romalı'nın yardımına bağışçı olarak başvurmakta ve bağışçıyı bu kısımda ondan önemli bilgiler edinerek yitirmektedir. Romalı'nın da Roma hükümdarı için efsanevi obje Mars'ın Kılıcı'nı aradığını öğrenen Tarkan çatışmaya devam ederek Vahşilerin lideri Kuzmo'yu alt ederek Tanrıça rolünü üstlenmiş olan kraliçenin kabulünü kazanmaktadır. Tarkan bu aşamada Monomitin önemli evrelerinden olan *Tanrıçanın kutsamasını (D)* edinerek onun rehberliğini kazanmaktadır. Kendini kılıcın yerini bilen tek kişi olarak niteleyen kraliçe, Tarkan'a buyrulan görevin tamamlanması için ona kılıca doğru rehberlik eder ve onu sınavlar yoluna sokar. Kraliçenin bu eylemi Propp'un (2020) **G** sembolüyle belirttiği **Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk**'a denk düşmektedir. Tarkan'ın sınavlar yolundaki kılavuzunun Vandal kraliçesidir. Kılıca ulaşmak için bir dizi sınamadan geçmesi gereken Tarkan'ın önündeki ilk engel lanetli kayalıklar olarak belirtilmektedir. Anlatının düğüm bölümünden hemen sonra çatışma noktasında yer alan bu görevler, Tarkan'ın zafere ulaşması için önünde duran sınavlar olarak belirtilebilmektedir. Anlatının bu bölümünde de Propp'un (2020) **Bağışçının ilk işlevi** olarak **D** sembolüyle belirttiği işlev ve **B** sembolüyle belirttiği **Aracılık/Geçiş** işlevi bulunmaktadır.

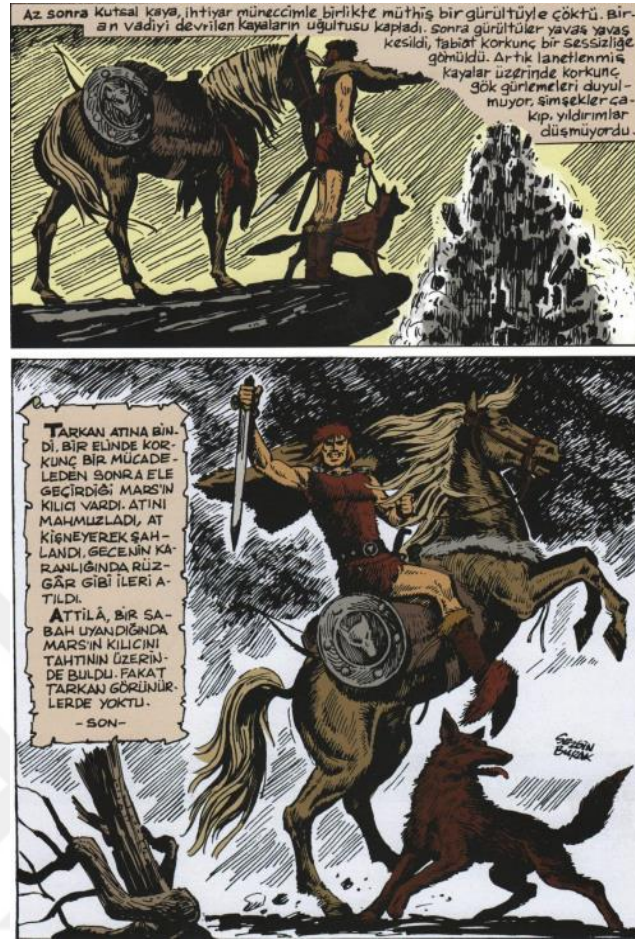


Şekil 4.10. Tarkan Vandal Kraliçesiyle Beraber Mars'ın Kılıcı'nı Almak Üzere Yola Koyulur.

Bu aşamada, eşiği atlamak ve ilk sınavını geçmek için kılıca sahip olmak isteyen Vandal Kralı Genseriko'nun en güçlü adamı Kunder'ı geçmek zorunda kalan Tarkan, bu eşik gardiyanıyla da mücadeleye tutuşmaktadır. Kunder'ı lanetlenmiş kayalardan aşağıya çalarak alt eden Tarkan, mücadele sırasında rehberi kraliçenin yitimine şahit olmaktadır. Sınavlar yolunun ilk aşaması olan Lanetli kayalıkları aşma yolunda rehberi olan Vandal Kraliçesini yitiren Tarkan, yoluna rehbersiz bir şekilde devam etmek zorunda kalmaktadır. Tarkan'ın geçmek zorunda olduğu kayalıkların dibinde, diğer eşik bekçileri olan yaratıklar bulunmaktadır. Vogler'ın (2009) da belirttiği üzere bir kahraman eşiği atlamak için eşik bekçileriyle mücadele etmenin dışında onların etrafından da dolanabilmektedir. Tarkan da yolculuğunda sınavlar yolunun ilk aşamasındaki eşiği eşik bekçilerinin etrafından dolanarak atlamaktadır.

İlk eşiği atladıktan sonra bir an duraksayan Tarkan'ın önüne sınavlar yolunun eşik bekçileri olarak Pterozorlar ve Stegozorlar çıkmaktadır. Öte yandan Tarkan, bu kez eşiği atlamak için onlarla mücadele etmek zorunda bırakılmaktadır. Mücadeleyi kazanarak sınavlar

yolunun bu evresi için zaferi edinen Tarkan'ın aşması gereken bir sonraki eşik kutsal kayalıklardır. Tarkan, Kutsal kayalıklarda, dinozorlardan ve Vandallardan daha kudretli bir eşik bekçisi olan devasa ve üç başlı bir akbaba ile karşı karşıya gelmektedir. Hikâyenin doruk noktasını oluşturan bu kısımda, Tarkan'ın nihai zaferine ulaşması için aşması gereken bir eşik bekçisi olan bu yaratığın aşılması, Tarkan'ın kıvrak zekâsını kullanması ile mümkün olmaktadır. Tek hamlede kılıcını yaratığın kalbine saplayan Tarkan, efsunlu objeyi edinerek zaferine ulaşmak için eşğin ardından mağaranın derinliklerine ilerlemektedir. Tarkan, mağaranın derinliklerinde ilerlerken, anlatının mantık çerçevesine oturtulması nazarında ihtiyar kâhin okuyucuya sunulmaktadır. Anlatıdaki son bağışçı ve kılavuz olan kâhin Tarkan'ın Kurt ile beraber mağaraya gireceğini ve Atilla'nın kılıcı elinde tuttuğunu görmektedir. Canavarlar vadisini aşarak kutsal kayaya ulaşan Tarkan'ın son sınavı buradaki nihai eşik bekçisine karşı olmaktadır. Mitlerde ve masalarda da sıkça karşılaşılan bu son eşik bekçisi bir su ejderhası olarak söylenebilmektedir. Bu kısımda Propp'un nihai çatışma olarak H sembolüyle belirttiği işlemlerle karşılaşmaktadır. Zorlu bir mücadele sonrasında nihai eşik bekçisini yaralayarak alt eden Tarkan, ondan kaçarak eşığı atlamaya çalışır fakat eşik ancak canavarın alt edilmesi neticesinde geçilebilmektedir. Canavarı alt ederek Propp'un (2020) **J** ile belirttiği nihai zaferini edinen kahraman son eşikten geçerek nihai bağışçı ve kılavuz olan Kâhin ile karşılaşmaktadır. Kâhin anlatının sihirli objesi olan Mars'ın Kılıcı'nı layık olduğu gerekçesiyle Tarkan'a bahşetmektedir. Hikâyenin Çözüm bölümü olan bu kısımda Kâhin Propp'un **D** ile **F** sembolleriyle belirttiği **Bağışçının İlk İşlevi** yinelenmekte ve **Büyülü Nesnenin Alınması** işlevi gerçekleştirmektedir. Kılıcı kayalıklardan çıkararak zaferini edinen nihai zaferine ulaşan Tarkan **F** sembolü ile belirtilen Büyülü Nesnenin Alınması işlevini gerçekleştirmektedir. Kâhinin rehberliği neticesinde kılıcı edinen kayalıkları terk eden Tarkan, rahibe de onunla gelmesi talebinde bulunur fakat talebine olumlu cevap alamaz. Kâhin çöken kayalıkların altında kalır. Hikâye Atilla'nın Mars'ın Kılıcını bir gün Tahtının üzerinde bulmasının fakat Tarkan'ın orada olmadığını belirtilmesi ile son bulmaktadır. Hükümdar Atilla'nın eksikliği giderilmiş, **K** işlevine (Propp, 2020) ulaşılmış, çağrı sonuçlanmıştır. Hikâyenin bu kısmında Tarkan'ın yeni bir yolculuğa atıldığı fikrine ulaşılabilmektedir. Anlatı yolculuk döngüsüyle sonlandırılmıştır.



Şekil 4.11. Tarkan Ödülü Edinir, Kılıcı Kavrar ve Yeni Maceralar için Yolculuğuna Devam Eder.

Filmin anlatısına katkısı bulunan diğer bir çizgi romanın *Margus Kalesi* olduğu söylenebilmektedir. Ana anlatıyı oluşturan çizgi romanda bulunmayıp ilk kez *Margus Kalesi* çizgi romanında görünen Othman'ın kızı Bige ve Kulke karakterlerinin film evrenindeki ilk görünüşleri *Margus Kalesi* çizgi romanındaki kovalamaca sahnesiyle verilmiş, fakat sahne filmde değiştirilmiştir. Bu karakterlerin film evrenine eklenmeleri sonrasında çizgi romanın devamında bulunan handa çıkan çatışmada Tarkan'ın Romalıları alt etmesiyle pekiştirilmiştir. Karakterler Mars'ın Kılıcı film uyarlamasına bu çizgi romandan, çizgi romandaki anlatı bozulmadan eklenmiş ve hikâye genişletilmiştir. Tarkan'ın daha sonraki çizgi romanlardan kesitlerle film evreninin çeşitli kısımlarında izleyiciye sunulmuştur.



Şekil 4.13. Honoriya'nın Yüzüğü: Kombo'nun Bağışçı Olarak Kendini Feda Etmesi

Uyarlama filmde Honoriya'nın Yüzüğü çizgi romanından alınan kısımlar yalnızca Kombo ve Gladyatör arenası ile sınırlı değildir. Filmde Tarkan'a yardımcı dokunan Evdoksiya, çizgi romandaki Stella karakterine denk düşmekte ve onun arenadan kaçmasına yardımcı olan bir rehber olma rolünü üstlenmektedir. Tarkan'ın çizgi romanda geçmesi gereken eşik bekçilerinden biri de bu çizgi romandan alınmış, Vandal Kraliçesiyle bağlantılandırılarak filme eklenmiştir. Bu eşik bekçisi, filmde Tarkan'ın "Tanrıça'nın Kutsaması" nı kazanmak için Kuzmo'nun öncesinde aşması gereken engellerden biri haline dönüştürülmüştür. Öte yandan Tarkan'ın canavarı çizgi romanda mağlup etme şekli ve motivasyonu ile filmdeki mağlup etme şekli ve nedeni farklılık göstermektedir. Tarkan'ın zindandan kurtulduğu bu sahnede, bu kurtuluş sonrasında kapıyı geçmek için alt etmek zorunda olduğu eşik bekçisi olan, dikenli zırhlı kör dev filmin diğer çizgi romanlarından eklenmiş eşik bekçilerinden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni Tarkan'ın bu düşmanı geçmeden, onu alt etmeden kapıyı açamayacak ve ardına geçemeyecek olması olarak düşünülebilmektedir. Honoriya'nın yüzüğü çizgi romanında da Tarkan'ın karşısına geçmesi zorunlu bir eşik bekçisi olarak dikilen dev, çizgi romanın önemli karakterlerinden Stella'yı öldürmeye çalışmış fakat Tarkan'ın duruma müdahale edip sınav aşamasını geçmesiyle başarısızlığa uğramıştır.



Şekil 4.14. Tarkan Honoriya'nın Kılıcı'ndan Anlatıya Eklenmiş Eşik Bekçisi Dikenli Dev ile Mücadele Eder.

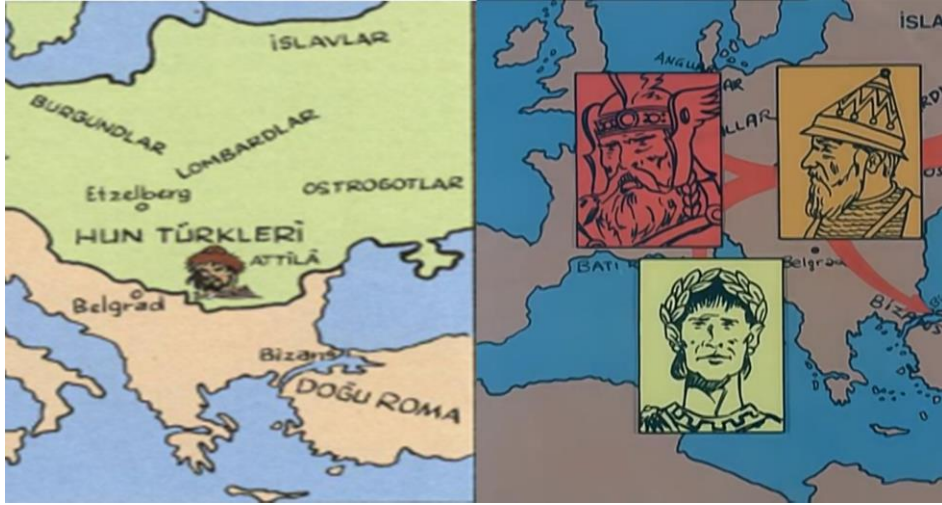
Tarkan'ın bataklıktan kurtulduğu sahne ile kötü karakterlerden bir diğeri olan Örümcek ise Tarkan çizgi roman serisinin *Korkunç Takip* çizgi romanından alınarak hikâyeye eklenmiştir. Çizgi romanda Romalı lejyoner komutanı olan Örümcek, film evreninde Vandallarla birlik olan, kılıcı ele geçirmeyi arzulayan sinsi bir karakter olarak verilmiş ve Tarkan'ın karşılaşacağı son eşik bekçisi olarak Tarkan'ın karşısına nihai saldırgan olarak çıkarılmıştır. *Karaoğlan* filmlerinde ana antagonist Camoka'ya hayat veren Danyal Topatan'ın canlandırdığı karakterin filmdeki ilgiyi arttırmak amacıyla öte yandan filme çizgi romana nispeten sadık kalınarak bir karakterin değiştirilmesiyle eklendiği söylenebilmektedir. Çizgi romanda Tarkan'ın Romalılardan kaçtığı sahnede şelaleye düşmesi, filmde onun Vandallardan kaçarak bataklığa saplanması eşliğiyle filme *Korkunç Takip* çizgi romanından eklenmiştir. Filmde Tarkan hem ana çizgi roman anlatısındaki Genseriko'nun adamlarıyla hem de Honoriya'nın yüzüğünde bulunan Valnetinyanus'un lejyonerleriyle mücadeleye tutuşturulmaktadır. Filmdeki eşiklerin arttırılması neticesinde çizgi romandan eklendiği düşünülen bu sahnede, Tarkan bataklıktan Kurt'un yardımını alarak kurtulmaktadır.



Şekil 4.15. Korkunç Takip Çizgi Romanından Anlatıya Eklenen Örümcek ve Kovalamaca Sahnesi

Filmde Tarkan'ın yaralandığında sığındığı Aybars'ın direniş gösteren uç kalesi de bir başka çizgi roman olan *Dehşet Kulesi*'nden alınmıştır. Çizgi romanda ana düşman olarak Kurt Barsla beraber Azuk'a karşı direniş gösteren Tarkan'ın arkadaşları Bige ve Kulke Azuk'a esir düşerler. Kuzeyli Barbar Azuk karakteri filmin ana anlatısını oluşturan Mars'ın Kılıcı'nda bulunmamaktadır. Öte yandan karakter filmin anlatısına bir Vandal olarak, yan düşmanlardan biri olarak eklenmiş ve filmde Tarkan'ın geçmesi gereken sınavlardan birini oluşturmuştur. Kaçırılan arkadaşlarını bir kuşatma kulesinin önüne bağlayarak Aybars'ın kalesine kuşatma yapmaya çalışan Azuk, Tarkan'ın nişancılığı sayesinde tek okla mağlup edilmektedir. Tarkan Azuk'u da mağlup ettikten sonra ana anlatıya geri dönmekte ve Mars'ın Kılıcı'nı Vandal Kraliçesinin rehberliğinde aramak için Cehennem Kayalıkları'na doğru yolculuğunu devam ettirmektedir.

hem de Vandalların Kralı Genseriko'nun *Mars'ın Kılıcı*'na erişmek için çaba göstereceği bir harita üzerinden izleyiciye sunulmaktadır. Çizgi romanda doğrudan yola koyulmuş olan Tarkan'ın aksine, film evreninde kahraman önce sıradan dünyası olan Atilla'nın Obasına giderek Atilla'nın *Mars'ın Kılıcı*'nı ele geçirme üzerine çağrısını kabul eden Tarkan obadan yola çıkarak sıradan dünyadan özel dünyaya geçişini gerçekleştirmek üzerine yola koyulmaktadır. Propp'un (2020) β sembolüyle belirttiği **Uzaklaşma**, α sembolüyle belirttiği **Eksiklik**, **B** sembolüyle belirttiği **Aracılık**, **C** sembolüyle belirttiği **Karşıt Eyleme Geçme** işlevlerine diğer deyişle Campbell'ın ve Vogler'in monomit ve Kahramanın Yolculuğu evrelerinin **Maceraya Çağrı** evresini kapsayan birden fazla işleve film anlatısının bu kısmında yer verilmektedir. Tarkan bu işlevler neticesinde Çağrı evresini geçer ve sıradan dünyasını terk etmek için yola koyulur. Filmde bu işlevler ve kahramanın yolculuğunun bu evresi, çizgi romandan farklı bir biçimde yer almaktadır. Bunun nedeni çizgi romanın başlangıcında Tarkan'ın çağrıyla kabul ederek özel dünyasını terk etmeye hâlihazırda karar vermiş olmasıdır.



Şekil 4.17. Margus Kalesi Çizgi Romanında Olayları Anlatan Harita ile Tarkan Mars'ın Kılıcı'ndaki Harita Anlatımı

Filmde Atilla'nın obasının gösteriminden hemen sonra yine serim bölümünde Tarkan'ın çizgi romanda Vandal ülkesinde vardığı handa karşılaştığı ve uyarlanan çizgi romanın ana anlatısında bulunan Romalı Gladatör, *Honoriya'nın Yüzüğü* (Burak S. , 2009) çizgi romanından filme dâhil edilmiş İmparator Valentinyanus, Kraliçe Evdoksiya ve Köle Tüccarı Şişko Lisiyus izleyiciye tanıtılmaktadır. Filmde bazı isimlerde de değişiklik

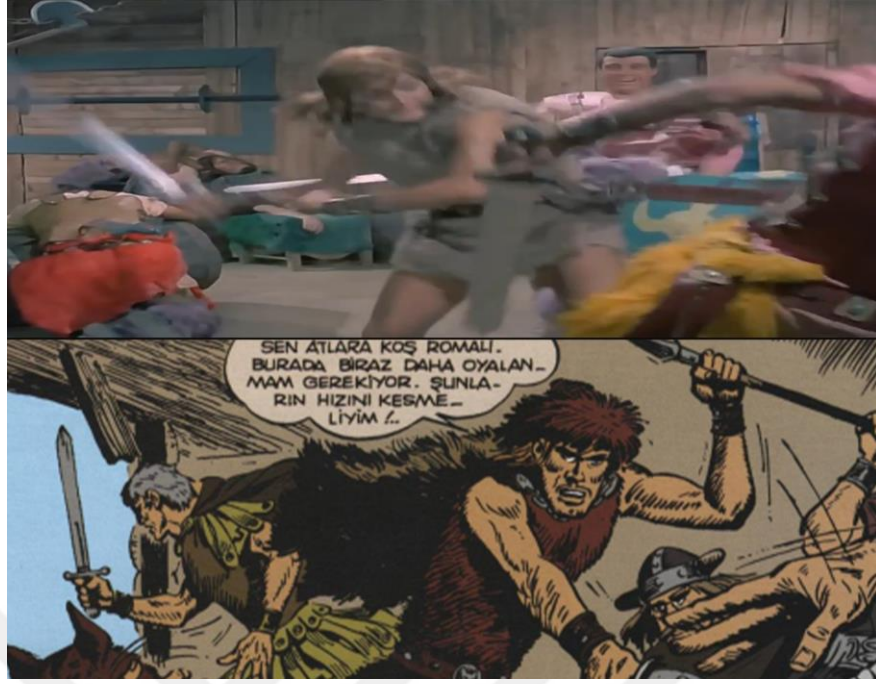
yapıldığına rastlanmaktadır. Köle Tüccarı Şişko Lisiyus'un ismi soylu Horasyus olarak değiştirilmiş, çizgi romanda isimsiz olan gladyatörün ismi ise Lisiyus olarak belirlenmiştir. Filmin bu kısmında Romalıların da kılıcı aradığı izleyiciye belirtilir ve Lisiyus isimindeki gladyatör kılıcı aramaya en uygun aday olarak seçilerek arayış için görevlendirilir. Romalı düşman ve rakip karakterlerin serimlerin hemen sonrasında Margus Kalesi çizgi romanından hikâyeye eklenen Bige ve Kulke karakterleri, çizgi romanda bulunana benzer fakat farklı bir biçimde verilmiş olan bir kovalamacaya sahnesi ile izleyiciye sunulmaktadır. Romalı askerlerin kovalamacasından kurtularak babası Othmar'ın hanına sığınan Bige ve askerlere karşı durmaya çalışan Kulke Margus Kalesi'ndeki kısma benzer bir biçimde Tarkan tarafından Romalı lejyonerlerin generali Dev Kosta'dan kurtarılmaktadır. Bige, Kulke ve Othmar'ı Romalı Dev Kosta'dan kurtaran Tarkan, arayış yolculuğuna devam etmeden önce handa bir müddet duraksamakta, sonrasında kılıcı aramak için yola devam etmektedir. Han sahnesinde, Mars'ın Kılıcı filmine Margus Kalesi çizgi romanından eklenen Bige ve Kulke karakterleri izleyiciye tanıtılmaktadır. Karakterler Tarkan'ın handan ayrılışının ardından onun peşinden giderek akıbetleri hakkında merak unsuru yaratmaktadır.



Şekil 4.18. Tarkan Mars'ın Kılıcı'nda Kulke'nin Dev Kosta Tarafından Hırpalandığı Sahne ile Margus Kalesi Çizgi Romanındaki Aynı Kısım

Romalılar ve Bige ile Kulke'nin anlatıya eklenip izleyicilere serilmesinin ardından ise asıl anlatıda bulunan Vandal Kralı Genseriko'nun da kılıcı aramak için yola çıkacağı izleyiciye serilmektedir. İzleyiciye acımasızlığıyla serilmek istenen antagonist, rahiplere kılıcın yerini bilen rahibin yerini söylemeleri için işkence etmektedir. Bu karaktere ek olarak bu kısımda yine ana anlatıda bulunan Vandal Kraliçesi ile Kuzmo da izleyiciye sunulmakta ve Vandal Kraliçesinin de kılıcı edinmek istediği belirtilmektedir. *Korkunç Takip* çizgi romanından alınarak hikâyeye dâhil edilmiş olan Örümcek karakterinin de kılıcı edinmek istediği filmin bu kısmında izleyiciye sunulmakta, anlatı uyarlanan çizgi romandan daha karmaşık ve daha detaylı bir hale büründürülmektedir. Kopukluklara yer verilmeyerek senaryonun kuruluşu bir mantık çerçevesine oturtularak farklılaştırılmaktadır.

Handaki duraklamanın ardından sıradan dünyasından özel dünyaya doğru Mars'ın Kılıcı'nı aramak üzere yola çıkan Tarkan'ın yolu Vandalların bulunduğu bir hana düşmektedir. Çizgi romanın başlangıç noktası olan bu han, anlatıdaki düğüm noktalarından birini oluşturmaktadır. Tarkan hem çizgi romanda hem de filmde bu handan kılıcın bulunduğu olağanüstü dünyaya geçişini gerçekleştirmektedir. Tarkan çizgi romanda olduğu gibi ilk bağışçılarını filmin bu kısmında edinmekte ve Propp'un **D** sembolü ile belirttiği bağışçının ilk işlevi anlatının bu bölümünde gerçekleşmektedir. **C** ve **↑** sembolüyle belirtilen **Karşıt Eyleme Geçiş ile Gidiş** işlevlerinin ardından, **Çağrının Kabulü** evresinin diğer işlevlerinden olan **D, H** sembolüyle belirtilen **Çatışma** ve **J** sembolüyle belirtilen **Zafer** ilk olarak anlatının bu bölümünde sunulmakta ve ilk eşik geçilerek Vogler'ın (2009) da belirttiği üzere sıradan olandan olağanüstü dünyaya ilk adım atılmaktadır. Bu işlevlere ek olarak **ε** sembolü ile belirtilen **Soruşturma** işlevi de çizgi romandan farklılaşarak bu bölümde izleyiciye sunulmaktadır. Öte yandan soruşturma işlevi bu bölümde başarısız olmakta, Tarkan'ın da kılıcı aradığını açığa vererek yeni çatışmalara mahal vermektedir. Anlatının bu kısmında aldatılma neticesinde Vandallı askerler tarafından kuşatılarak onları geçmeye zorlanan kahraman hem hancıdan kurtardığı Jak hem bu kısımda önce Tarkan'ın aldanmasına neden olan Hancının karısı hem de kılıcı arayan bir başka devletin şampiyonu olan Romalı gladyatörden eşiği atlama hususunda bağışçı olarak yardım almaktadır. Hancının karısı kahramanların kaçması için atları koşumlamış, Jak kahraman için hayatını feda etmiş, gladyatör ise Vandallara karşı Tarkan'ın yanında dövüşmüş ve anlatının ilk bağışçılarından olmuştur.



Şekil 4.19. Film ve Çizgi Romanda Ortak Olarak Bulunan Handaki Çatışma ve "Gladyatör'ün Yardımıyla Vandallara Karşı Koyan Tarkan"

Bu eşikten sonra filme çizgi romanda olmayan bir sahne eklenmiş ve anlatı detaylandırılarak *Honoriya'nın Yüzüğü* (Burak S. , 2009) çizgi romanı ile bağlanmıştır. İlk eşikte bağışçı olarak eşiği atlamasında Tarkan'a yardım eden Romalı Gladyatör, kaçış esnasında Tarkan'ı aldatarak onu Romalı Lejyonerlere teslim etmekte ve esir olarak Roma İmparator'u Valentinyanus'un sarayına götürülmesine neden olmaktadır. Çizgi romanda olmamasına karşın bu kısımda film anlatısı Propp'un η sembolü ile belirttiği **Aldatma** işlevinin kullanımı ile çizgi romandan ayrılmış, kendi içinde özgünleşmiştir. Esir olarak saraya götürülmesiyle mağaranın derinliklerine doğru ilerleyen Tarkan Monomit'in ana kısımlarından birini atlayarak **Erginleme** evresine geçişini gerçekleştirmiştir.

Film anlatısında erginleme evresinin ilk kısmı ana kaynaktan ayrılarak serinin diğer bir çizgi romanı olan *Honoriya'nın Yüzüğü*'nün çatışma kısımlarından biri ile bağlanmış olmasıyla dikkat çekmektedir. Filmin evrenini genişletmek ve filmi ana çizgi romandan ayırtmak için başvurulan bu yöntem uyarlama senaryonun farklılaştırılması noktasında önem arz etmektedir. Film anlatısının da çatışma noktalarından birini oluşturan bu kısımda Tarkan önce mücadele ettiği ve sonrasında bir bağışçıya dönüşecek olan Kombo, Mars'ın

Kılıcı'nın edinilmesinde Hun İmparatoru Atilla'ya rakip olan Valentinyanus, cezbedici tanrıça rolüne bürünmüş Evdoksiya ile onu gladyatör olarak imparatora sunan köle tüccarıyla karşılaşmaktadır. Kahramanın yolculuğunun **Erginleme** evresinin aşamalarından olan **Sınavlar Yolu**, Tarkan için filmin bu bölümünde ortaya çıkmaktadır. Filmde kahramanın sınavlar yolunun öncesinde, Vandal Kraliçesi ile Kuzmo'nun, Mars'ın Kılıcı'nın yerini rahip Moro'dan öğrendiği bir kısım da izleyiciye gösterilme ve izleyicide oluşacak soru işaretlerine mahal verilmemektedir.

Filmde Tarkan'ın sınavlar yolunun başlangıcı, *Honoriya'nın Yüzüğü* çizgi romanının çatışmalarından birine denk düşmektedir. Bu kısımda Romalılar tarafından yakalanıp, köle tüccarının aracılığıyla gladyatör arenasında Roma hükümdarı Valentinyanus'un huzuruna çıkarılan Tarkan'ın, bu kısmın Tanrıçası olma rolünü üstlenmiş olan Evdoksiya'nın kutsamasını kazanması gerekmektedir. Bunun nedeni ise Tarkan'ın ancak bu şekilde arenadan kurtulabilecek olması olarak belirtilebilir. Tarkan'ın, yine çizgi romanda bulunmayan bir biçimde tahta bir kafes içinde Roma sarayına getirildiği ve burada Kulke ile Bike'nin esir edildiğini öğrendiği görülmektedir. Bu olayın aktarılması, hikâyenin ilerleyen kısımlarında Tarkan'ın Kulke ve Bige'nin eksikliğini yaşayacağı ve onları kurtarmaya çalışacağını sinyallerini vermektedir. Çizgi roman ve filmde paralel olarak Tarkan önce gladyatör odasında, sonra ise arenada gladyatör Kombo ile mücadeleye tutuşur. İki alanda da Kombo'yu mağlup eden Tarkan önce Kombo'nun başışını sonra ise Kahramanın yolculuğunda belirtilen Tanrıçanın lütfunu edinmektedir. Arenada Kombo'yu mağlup eden Tarkan onun aman dilemesi neticesinde Propp'un **U** sembolüyle belirttiği **Cezalandırma** işlevini uygulamaz ve onu ölümle cezalandırmaz. İmparator'un Kombo'yu öldürmesine yönelik emrine karşı durup hem tribünlerin hem de İmparatoriçenin rızasını kazanan ve **Ω** sembolü ile belirtilen **Tanı(n)ma** işlevini gerçekleştiren kahraman, beklenmedik bir başışçıya dönüşen Kombo'nun onu korumak için kendini feda etmesine şahit olur. Tarkan'ın imparator Valentinyanus'un ona yönelttiği cezalandırma talebini reddetmesi, imparatoru öfkelenir ve askerlerin ona saldırmasına neden olur. Bu saldırıya karşın, ilk sınavını, **zorlu işini (M)** geçerek **N** sembolüyle belirtilen **Zorlu İşi Yerine Getirme** işlevini tamamlamış ve Tanrıça'nın yardımını kazanmış olan kahraman, İmparatoriçe Evdoksiya'nın yardımı ile arenadan kurtulmayı başarmaktadır.



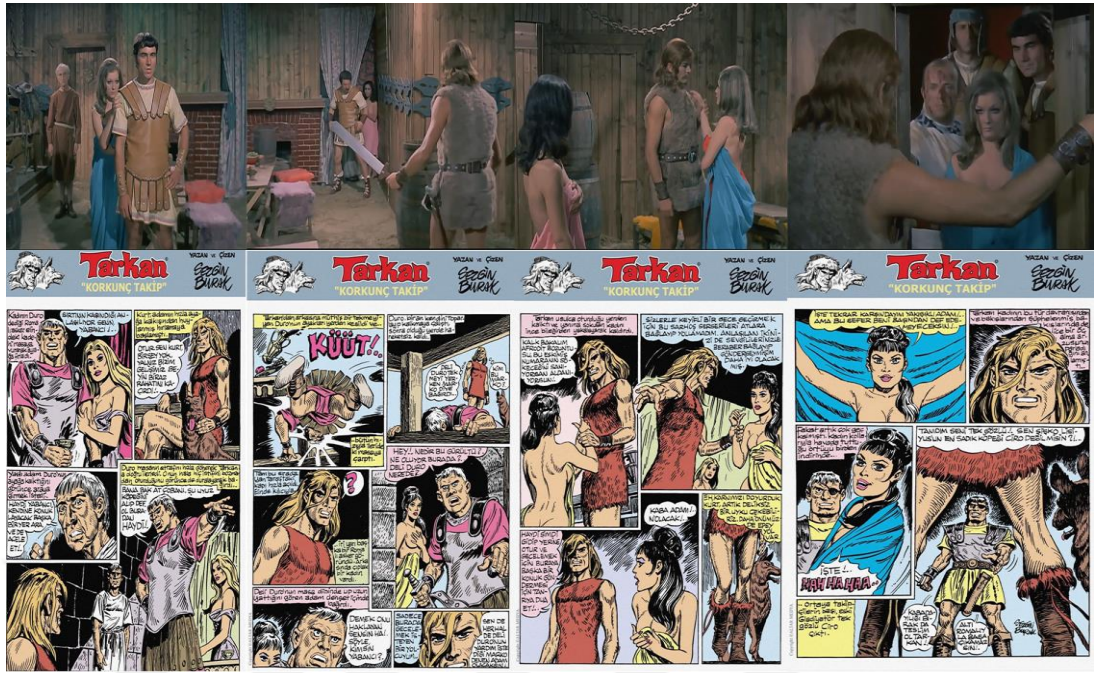
Şekil 4.20. Film Anlatısına Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenmiş Gladyatör Arenası ve Kombo

İmparatoriçe Evdoksiya'nın Tarkan'a **Rs** sembolü ile gösterilen **Yardım** işlevini (Propp, 2020) buyurmasıyla çizgi romandan farklılaştırılmış bir biçimde arenadan kurtulan Tarkan, Roma sarayından imparatoriçenin rehberliğinde kaçarken, bağışçı Evdoksiya'yı da yitirir. Bu bölümde yine çizgi romana benzer fakat farklılığı yakalamış bir eşik bekçisi Tarkan'ın karşısına çıkarılmaktadır. Anlatıdaki köle tüccarı Antik Roma'da bulunan bir savaş arabasıyla Tarkan'ı durdurmaya, onun eşiği atlamasına engel olmaya çalışmaktadır. Bu kısımda Propp'un γ ile belirttiği **Yasaklama** işlevi söz konusu olmaktadır. Yine Honoriya'nın Yüzüğü çizgi romanının sınavlardan biri olan bu kısımda, Tarkan Kandilis ile aynı biçimde mücadele etmektedir. Öte yandan filmde Kandilis, eşiği tutan köle tüccarına dönüştürülmüştür. Tarkan'ın saraydan kaçışını ve yola devam etmesini engellemek amacıyla anlatıya dâhil edilen eşik bekçisi, Tarkan'ın sınavlar yolunda aşmak zorunda olduğu zorluklardan birini oluşturmaktadır. Yasaklamayı aşarak zorluğu geçip kaçışla ödüllendirilen Tarkan, köle tüccarının savaş arabasıyla yolculuğuna devam etmeden önce, esir edilen arkadaşları Bige ve Kulke'yi de esircinin elinden kurtarır, onları peşinden gelmemeleri hususunda tembihler. Film anlatısında yer alan bu kısım da yine Mars'ın Kılıcı dışındaki bir çizgi romandan alınarak anlatıya eklenmiştir.



Şekil 4.21. Film Anlatısında Honoriya'nın Yüzüğünden Eklenmiş Savaş Arabası Mücadelesi

Eşiğin atlanmasından hemen sonra, geçici zaferin istirahatle kutlanması neticesinde bir Handa duraksayan Tarkan, hanın içinde de kısa bir çatışma yaşar. Handaki kadının cazibesine kanmayarak onu reddeder. Film anlatısının bu kısmı yine farklı bir çizgi roman olan *Korkunç Takip* 'ten alınmış, Mars'ın Kılıcı filminin anlatısını genişletmiştir. Han sahnesi, serinin *Honoriya'nın Yüzüğü*'nden hemen sonra gelen çizgi romanı *Korkunç Takip* ile bağlanmıştır. Film ve *Korkunç Takip* çizgi romanı işlevler bakımından da paralel gitmektedir. Han'a dinlenmek üzere gelen Tarkan Romalı askerlerden Duro ve Marko ile **H** sembolü ile belirtilen **Çatışma**'yı yaşamaktadır. Çatışma kahraman için geçici bir zaferi beraberinde getirmektedir. **Zafer (J)** işlevinin hemen ardından gelen cazibe unsuru kahraman tarafından reddedildiğinde yerini **Aldatma (η)** işlevine bırakmaktadır. Tarkan tarafından reddedilen cazibe unsuru kadın, çizgi romanda Tarkan'ı kandırarak Duro'nun karşısına getirmektedir. Filmde ise Duro ve Kandilis yerine kullanılmış köle taciri eşik gardiyanı, Romalı askerlerle beraber kadının arkasında belirlemektedir. Filmde Romalı askerleri alt ederek, köle tüccarı Horasyus'u öldürerek eşik gardiyasını ortadan kaldıran Tarkan atına atlayıp yolculuğuna devam etmektedir. Han sahnesinin anlatı için hem bir çatışma hem de kısa bir duraklama noktası olarak söylenebilmektedir. Handan çıkan Tarkan'ın yolculuğu yeniden *Mars'ın Kılıcı* çizgi romanına bağlanmaktadır.



Şekil 4.22. Filme Korkunç Takip Çizgi Romanından Eklenmiş Han Sahnesi

Hanı terk ederek yola koyulmasının hemen ardından Vandallı vahşiler ve Vahşilerin lideri Kuzmo tarafından yakalanan Tarkan yine bir yasaklama işleviyle karşılaşmaktadır. Filmle aynı ismi taşıyan ve ana anlatıyı oluşturan Mars'ın Kılıcı çizgi romanın ilk engellerinden olan bu kısımda kahraman bu kez Vandal Kralı Genseriko'nun kızı tarafından esir edilerek özel dünyanın merkezine ve hedefi olan sihirli objenin önünde bulunan eşığe, diğer sınavlar yoluna yaklaştırılmaktadır. Bu kısımdaki tanrıça figürü Vandal kraliçesi olarak belirtilebilmektedir. Tarkan'ın yasaklamayı aşarak, kılıca ulaşabilmesi için tanrıça figürünün kabulünü, kutsamasını ve rehberliğini alması gerekmektedir. Filmde doğrudan ana çizgi roman anlatısıyla kurulmuş olan bu kısımda yine diğer çizgi romanlardan eklenmiş karakterlere, olaylara ve değişikliklere yer verildiği söylenebilmektedir. Kraliçenin isteği doğrultusunda zindana kapatılan Tarkan, yine Honoriya'nın Yüzüğü çizgi romanından filme eklenmiş olan bir eşik bekçisiyle karşı karşıya getirilmektedir. Çizgi romanda, Roma sarayının zindanlarında Tarkan'ın karşısına sınavlar yolunda çıkarılmış olan dikenli zırh giymiş dev, filmde Vandal kraliçesinin zindanından kurtulan Tarkan'ın eşığı atladıktan hemen sonra karşısına zorlu sınavın eşik gardiyanı olarak çıkarılmaktadır. Çizgi romanda ise Tarkan, prenses Stella'yı kurtarma motivasyonu ile yaratığa saldırıp onu alt etmektedir. Film anlatısının çizgi romandan hem anlatı hem de eşik gardiyanını geçme motivasyonu ve amacı

bağlamında farklılık gösterdiği söylenebilmektedir. Filmde bu gardiyanın aşılmasından sonra, anlatının başında handa karşılaştığı Romalı ile karşılaşp onu **ölümden kurtaracak** olan Tarkan bu bölümde yine Romalı'nın yardımına başvurarak vahşileri alt edecektir. Öte yandan Romalı lejyoner bu sefer bir kandırmacaya mahal vermeden **bağışçı** görevini yerine getirip hayatını kaybedecektir.



Şekil 4.23. Filme Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenen Eşik Bekçisi Dikenli Dev

Vandallı vahşilerle tutuştuğu mücadele sonrasında kraliçenin takdiri ve lütfunu kazanmaya yaklaşan Tarkan'dan *sınavlar yolu* gereğince **M** sembolü ile gösterilen, **zorlu görev** işlevini niteleyen son bir talepte bulunmaktadır. Kraliçe tarafından Kuzmoyla silahsız bir şekilde mücadele etmesi buyurulan Tarkan, Kuzmo'yu çizgi romanda da gösterildiği biçimde alt ederek buyruğu yerine getirir, **N** ile belirtilen **Zorlu Görevi Yerine Getirme** işlevince başarıya ulaşır ve kraliçenin, diğer deyişle Tanrıça'nın rızasını ve yardımını kazanır. Kraliçenin rehberliğinde, ondan kılıcın yerini öğrenen ve **ζ** sembolüyle belirtilen **Bilgi Edinme** işlevini gerçekleştiren Tarkan, Kraliçenin yol göstermesi ve yardımıyla Kılıcı edinmek üzere yola koyulmaktadır. Bu kısım yine ana anlatıyı oluşturan Mars'ın Kılıcı çizgi romanından ayrılmakta ve kendi içinde özgünleşmektedir. Hikâyedeki çatışmaların ardından, anlatının doruk noktasını niteleyen bu kısımda Vandal kralı Genseriko'nun adamları kraliçeyi

öldürüp, Tarkan'ın peşine düşerler. Çizgi romanın doruk noktasında bir dizi zorluktan oluşan bir sınavlar yolu bulunmakta ve Tarkan'ın anlatıdaki efsunlu obje olan Mars'ın Kılıcı'nı edinip, nihai görevini tamamlayabilmesi için bu zorlukları aşması gerekmektedir. Film anlatısında bu zorluklar ve sınavlar yolu söz konusu değildir. Lakin Tarkan'ın karşısına ana anlatıdan ziyade *Korkunç Takip* ve *Dehşet Kulesi* çizgi romanlarından bir dizi zorluk çıkarılmakta ve bu zorluklar çizgi romandakilerle birebir eşlenmemektedir.

Vandalları atlatmaya çalışarak, anlatının doruk noktasında hedefine doğru ilerleyen Tarkan film anlatısında bataklığa düşmektedir. Tarkan serisinin çizgi romanlarında, bataklığa saplandığı herhangi bir anlatı bölümü bulunmasa da serinin *Korkunç Takip* isimli çizgi romanında Tarkan'ın şelaleye düştüğü bir kısım bulunmaktadır. Filmdeki bataklık sahnesinin, çizgi romandaki kısmın değiştirilerek filme eklendiği düşünülebilmektedir. Bataklıktan Kurt'un yardımıyla kurtulan Tarkan, çizgi romanda da şelale engelinden benzer biçimde kurtulmaktadır. Bataklık engelinden sonra ise anlatının gidişatı *Dehşet Kulesi* çizgi romanına dönerek, bu çizgi romanda bulunan bir çatışma noktası ile düşman karakter kahramanın önüne bir engel olarak koyulmaktadır.

Filmde Vandallar tarafından yaralanan Tarkan, Aybars'ın komutasında olan bir uç kalesine sığınmaktadır. Sığınmanın ardından Vandalları atlatan kahraman, Aybars'ın kalesinde biraz durakladıktan sonra yeni bir çatışma unsuru baş göstermektedir. Kaleye doğru, önünde esirlerin bağlanmış olduğu bir kuşatma kulesi yaklaşmaktadır. Tarkan, esirlerden ikisinin Bike ve Kulke olduğunu fark edip yine bir sınava tabii tutulmaktadır. Filmin bu kısmında bulunan Kule, doğrudan *Dehşet Kulesi* çizgi romanından alınarak filme eklenmiş bir unsur olarak dikkat çekmekte hatta Tarkan'ın bu kısımda aşması gereken düşmanın da yine çizgi romanın baş antagonisti Azuk olduğu da filmde belirtilmektedir. Filmin ana anlatısıyla bir bağlantısı bulunmayan hatta başka bir çizgi roman anlatısının kötü karakteri olan Azuk, Mars'ın Kılıcı filminde Vandallarla ilişkilendirilmiş ve onların emellerine hizmet eden bir karakter olarak izleyiciye sunulmuştur.



Şekil 4.24. Filme Dehşet Kulesi Çizgi Romanından Eklenmiş Dehşet Kulesi Sahnesi

Bu kısımda Azuk'u alt ederek Bige ve Kulkeyi kurtaran Tarkan, Kraliçe'den aldığı bilgi doğrultusunda cehennem kayalıklarına doğru yolculuğunun son aşamasını gerçekleştirmek üzere yola koyulacaktır. Mars'ın kılıcı çizgi romanının son kısmında, nihai eşik bekçisi olarak bir su ejderhasıyla karşılaşan Tarkan'ın filmdeki nihai düşmanı Korkunç Takip çizgi romanında bulunan Romalı lejyoner Örümcek olarak ortaya çıkmaktadır. Filmde örümcek karakteri hem görünüş hem de motivasyonları doğrultusunda farklılaştırılmıştır. Çizgi romandaki motivasyonu yalnızca Tarkan'ı durdurmak ve eşiği atlamasına engel olmak olan düşman karakterin filmdeki motivasyonu Mars'ın Kılıcı'nı elde etmek olarak ortaya çıkmaktadır.

Filmin çözüm bölümünde, uyarılamanın ana anlatıyı oluşturan Mars'ın Kılıcı'nda Atilla'nın kılıcı alacağı görüşünü okuyucuya aktaran kâhin, filmde de aynı biçimde izleyiciye sunulmuştur. Lakin çizgi romanda Tarkan'a **liyakati (N)** doğrultusunda **rehberlik ederek (Rs)** kılıcın yerini söyleyen kâhin, filmde Tarkan'a rehberlik edip kılıcı sunmadan Örümcek isimli kötü karakter tarafından öldürülür. Tarkan **efsunlu objeyi edinip (F) nihai zaferine (J)** ulaşmak için son **mücadelesini (H)**, uyarılan çizgi romanda olmayan bu karaktere karşı vermektedir.

Tarkan'ın nihai mücadelesini vereceği, efsunlu objeyi edinmeden önceki son düşmanı Örümcek, ismini Korkunç Takip çizgi romanındaki bir lejyonerden almaktadır. Tarkan'ın

deyimiyle örümcek gibi yapışkan olan bu kötü karakter, Tarkan'ın zorlu düşmanlarından biri olarak *Korkunç Takip* çizgi romanında ortaya çıkmıştır. Öte yandan filmde Örümcek karakteri değiştirilerek çizgi romanın sonundaki su ejderhası yerine Tarkan'ın karşısına nihai düşmanlarından biri, yolun sonundaki eşik bekçisi olarak çıkarılmıştır. Çizgi romanda olanın aksine kâhini öldürerek kılıca sahip olmaya çalışan Örümcek, eşyayı edinmek için Tarkan ile zorlu bir mücadele girişecek, **H** ile belirtilen **Çatışma** işlevi gerçekleşecek sonunda kahraman tarafından alt edilecektir.



Şekil 4.25. Korkunç Takip Çizgi Romanından Filme Değiştirilerek Eklenmiş Nihai Düşmanlardan Örümcek Karakteri

Son eşik bekçisini de geçerek anlatıyı çözüme ulaştıran Tarkan, çizgi romanda olduğu gibi kılıcı kayadan çekip çıkararak Campbell ve Vogler'ın belirttiği kahramanın yolculuğunun ödül evresinde hem **J** ile belirtilen **Zafer** hem de **F** sembolü ile belirtilen **Büyülü Nesneyi Edinme** işlevlerini bir arada gerçekleştirir. Çizgi romanda bu kısımdan sonra Tarkan'ın Kılıcı Atilla'nın tahtına bırakarak yeni maceralara doğru yola çıktığı anlaşılmaktadır. Öte yandan filmde Tarkan kılıcı edindiğinde son bir eşik bekçisiyle daha karşılaşmakta ve son bir çatışmanın içine daha girmektedir. Filmin çözümünden hemen önce yer alan son çatışma

kısımında kahraman eşyayı edinin yıkılmak üzere olan mağaradan kaçmaya çalışırken Vandal Genseriko tarafından vurulur ve Propp'un **I** sembolüyle belirttiği **Özel İşareti** yaralanma neticesinde edinir. Bu çatışmanın içinden kurtulmak için zaferi sonucu edindiği büyümlü nesneyi kullanan Tarkan, kılıcı Genseriko'ya fırlatarak **U** işareti ile belirtilen **Cezalandırma** işlevini yerine getirerek Vandal kralı Genseriko'yu ölümle cezalandırır ve düşmanına karşı son zaferini kazanır. Film anlatısının bu kısmı değiştirilmiş ve herhangi bir çizgi romandan alınmamıştır. Film anlatısının sonu, uyarlanan çizgi romandan farklı işlevler, düşmanlar ve çatışmaların eklenmesiyle farklılaştırılmıştır.

Genseriko karşısında kazandığı zafer sonucunda yaralanarak özel işareti edinen Tarkan, dostları Bige ve Kulke'nin **Rs** ile belirtilen **Yardım** işlevini gerçekleştirmesi sonucunda doğrulur ve edindiği kılıca hayranlıkla bakar. Bu kısımdan sonra ↓ sembolü ile gösterilen **Geri Dönüş** işlevi neticesinde sıradan dünyasına dönen Tarkan, Hun İmparatoru Atilla'ya kılıcı teslim etmekte, **eksikliğini K** sembolü ile gösterilen **Giderme**'yi uygulamaktadır. Atilla çadırında Kurt'un havlamasını duyar ve kılıç Atilla'nın arkasına düşer. Olanları tepenin ucundan izleyen Tarkan, Kurt ile beraber yeni bir yolculuğa çıkar, kahramanın yolculuğu döngüsü kurulur ve anlatı sonlandırılır.

1969 yılında izleyicisi ile buluşan filmin anlatı yapısı yalnızca Mars'ın Kılıcı romanını içermemektedir. Uyarlama ana unsurlar ve anlatı olarak Mars'ın Kılıcı çizgi romanına bağlı olsa da filmin çekildiği yıla kadar yayımlanmış olan *Mars'ın Kılıcı* haricinde *Dehşet Kulesi*, *Honoriya'nın Yüzüğü*, *Korkunç Takip*, *Margus Kalesi* çizgi romanlarından karakterler, işlevler ve olaylar içererek gelişkin bir anlatı yapısına sahip olmuş, uyarlanmış metnin unsurlarını da değişikliğe uğratmıştır. Olaylar ve kahramanın yolculuğu çizgisi çizgi romanla aynı doğrultuda götürülse de diğer çizgi romanlardan eklenen unsurlar ve işlevlerle zenginleştirilmiş olan anlatı, çizgi romanın anlatısını beyazperdede genişletmiş, detaylandırılmasını sağlamış ve çizgi romana sadık bir uyarlama olmanın ötesine geçen bir çizgi roman uyarlaması olmuştur. Uyarlama filmin diğer çizgi romanlarının unsurları kullansa da metnin veya metinlerin aslına sadık kalmaya çalıştığı belirtilebilmektedir. Birden fazla farklı çizgi romandan olaylar içerse de ortaya konulan film bu unsurlara sadık kalınması bakımından uyarlanan çizgi romanlara sadakat göstermekte ve asıllarına uygun kalma çabası gütmektedir.

4.4. Tarkan'ın Orijin Hikâyesi: Tarkan Gümüş Eyer

Tarkan serisinin Gümüş Eyer hikâyesinden uyarlanan aynı isimli sinema filmi Gümüş Eyer, 1970 yılında gösterime girmiştir. Senaryosu çizgi romanın çizeri ve senaristi Sezgin Burak ve Mehmet Aslan Tarafından yazılmış olan film Tarkan'ın nasıl mitolojik bir kahramana dönüştüğünü tarihi ve mitolojik unsurları kullanarak anlatmaktadır. Burak'ın belirttiği, Sezgin Burak'ın aile hikâyelerinin esintilerini de taşıyan çizgi romanda Gümüş Eyer'in bizzat çizgi romanın senaristinin babasının kullandığı eyer olması dikkat çekmektedir. Çizgi romanda çoğunlukla sadık kalmaya çalışılmış olan uyarlama yine diğer çizgi romanlardan izler taşımakta buna ek olarak çizgi roman evreninde bulunmayan karakterlerle özgünleştirilmiştir. Uzun bir kahramanın doğuşu hikâyesi olan çizgi roman, filmde daha kısa tutulmuş fakat daha farklı, yer yer gerekli görülen yerlerin detaylandırılmasıyla işlenmiştir. Çizgi romanın en dikkat çeken unsurlarından biri, anlatının içine Bozkurt Destanı'nı içeren unsurların yerleştirilmesi olarak düşünülebilmektedir.

“Göktürkler (T'u-chüeh), eski Hun'ların (Hsiung-nu) soylarından gelirler ve onların bir koludurlar. Kendileri ise, A-şi-na (A-shih-na) adlı bir aileden türemişlerdir. (Sonradan çoğalarak), ayrı oymaklar halinde yaşamağa başladılar. Daha sonra Lin adını taşıyan bir memleket tarafından mağlup edildiler. (Mağlûbiyetten sonra Göktürkler), bu memleket tarafından, soyca öldürüldüler. (Tamamen öldürülen Göktürkler içinde), yalnızca on yaşında bir çocuk kalmıştı. (Lin memleketinin) askerleri, çocuğun çok küçük olduğunu görünce, (ona acımışlar ve) onu öldürmemişlerdi. Yalnızca çocuğun ayaklarını kesmişler ve bir bataklık içindeki otlar arasına bırakarak (gitmişlerdi). (Bu sırada) çocuğun etrafında dişi bir kurt peyda oldu ve ona et vererek (çocuğu) besledi” (Ögel, 2010: 20).

Metinden de anlaşılacağı gibi Tarkan karakterinin orijini de türeyiş mitlerine dayanmaktadır. Kahraman hem *Romus ve Remulus* hem de Kurttan Türeyiş mitlerinde olduğu gibi kurtlar tarafından kurtarılır, saklanır ve yetiştirilir. Ardından kahraman, kardeşim dediği, yanındaki kurt yoldaşıyla ailesini toparlayarak intikamlarını almaktadır.

4.4.1. Tarkan Gümüş Eyer Filminin Anlatı Yapısının Oluşturan Unsurlar

1969-1971 yılları arasında birbirinin ardı sıra gelen seriler biçiminde devam etmiş olan Tarkan serisinin “orijin” anlatısı (Türk, 2013: 88) niteliğindeki Gümüş Eyer, hem çizerin hayatından önemli unsurları taşımasıyla hem de özellikle Türk Mitolojisi ve tarihinden önemli unsurlar barındırmasıyla öne çıkmış bir çizgi roman olmuştur. Çizgi romanın bazı bölümleri detaylandırılarak anlatmasının aksine uyarlama filmde farklı bölümlerde detaylandırmalar gözlemlenmektedir. Uyarlama filmin senaristlerinden birinin Sezgin Burak olması, o tarihe kadar yayınlanmamış çizgi romanları içermesine de vesile olmuştur. Filmde Tarkan’ın doğuş hikâyesi Kurt Kanı isimli çizgi roman serisi kullanılarak detaylandırılmış ve çizgi roman serisinin bazı bölümleri film anlatısına eklenmiştir.

Çizgi roman Hun İmparatoru Atilla’nın topraklarını Kafkaslara, Hazar Denizi’nin kıyılarına kadar genişlettiğinin ve Alan ülkesinin hâkimiyetini aldığı anlatılmasıyla başlamaktadır. Alan topraklarının hâkimiyetinin zor olması, küçük Türk karakolları kurulmasına sebebiyet vermiştir. Tarkan’ın babası Kumandan Altar’ın yönettiği karakol da bunlardan biridir. Karakoldaki bir hareketlilikle başlayan çizgi roman, serinin antagonistleri Alan Beyi Kostok ve Akatzir Prensesi Gosha’nın kaleyi ziyaret etmesiyle kurulmaktadır. Çizgi romanın hemen başında, serim bölümünde ve çağrı evresinde Propp’un öne sürdüğü işlevlerden β sembolü ile belirtilen **Uzaklaşma**, η sembolü ile belirtilen **Aldatma**, ϵ sembolüyle belirtilen Soruşturma, ζ sembolü ile belirtilen **Bilgi Toplama** ve **A** sembolü ile belirtilen **Kötülük** görülmektedir. **Aldatma** (η), **Bilgi Toplama** (ζ) ve **Soruşturma** (ϵ) işlevleri; anlatının ilk çatışmasının temellerini oluşturmakta ve **Kötülük** (**A**) ile **Uzaklaşma** (β) işlevlerinin ortaya çıkmasına mahal vermektedir. Çizgi romanda Altar’ın büyük oğlu Tan’ın Erka ile nişanlı olduğu belirtilmektedir. Gosha’nın kaleye gelişinden sonra, onun verdiği sihirli objeyle, lanetli madalyonla efsunlanması nedeniyle onun etkisi altında kalan Tan’ın kafası karışır ve Erka ile olan ilişkisi zedelenir. Gosha’nın etkisinde kalarak garip davranışlar sergileyen Tan, nişanlısı Erka ile göle gittikten sonra büyücünün onu çağıran illüzyonunu görür, onun izinden gidip karakolu terk eder ve bir daha geri dönmez. Nişanlısı Tan’ı aramak için peşinden giden Erka da Tan’ın peşinde yitip gider. Kostok’un **bilgi toplaması** (ζ) ve **soruşturması** (ϵ) Gosha’nın **Kötülüğü** (**A**) ile birleşip, Tan ve Erka’nın **uzaklaşmasına** (β) diğer deyişle aile fertlerinden ikisinin **yitimine** (α) neden olur. Uyarlama

filimde Erka karakterine yer verilmemiş, karakter film anlatısında eksiltiştir.



Şekil 4.26. Gosh'a Tan'ı Büyüleyerek Ona Çağrıda Bulunur.

Tan ve Erka'nın dönüşünü uzun bir süre bekleyen Kumandan Altar, onlardan bir iz arar fakat bulamaz. Ardından durumdan şüphelenmeye başlar ve en güvendiği adamı Muncuk'u yanına alarak Kostok'un hâkimiyetindeki Alan köyüne oğlunun nerede olduğunu hesabını sormak için gider. Oğlu Tan'ın kaybolmasında Büyücü Gosh'a'dan şüphelenen Altar, Kostok'u da yanına alıp büyücünün sarayına gitmek üzere yola koyulmaktadır. Altar için **Aldatma** ve **Kötülük** işlevleri serim bölümünde yer bulan bir yol çağrısına sebep olmuş; C ile gösterilen **Karşıt Eylemin Başlangıcı** işlevinin ortaya çıkmasına mahal vermiştir. Karşıt Eyleme geçen Altar, oğlunu bulmak için Akatzir prensesi olduğunu sandığı Gosh'a'nın kalesine gitmek için ısrar etmektedir. Öte yandan Kostok, ona karşı hem **Aldatma** hem de γ sembolü ile belirtilen **Yasaklama-Engelleme** işlevi neticesinde ona mâni olmaya çalışır. İlk yolun kahramanı olan Altar Kostok'un söylediklerine inanmak istemeyerek Yasaklama işlevine karşı durmaya çalışmaktadır. Bu nedenle Kostok'a inanmayıp δ sembolüyle belirtilen **Yasağı Çiğneme** işlevini uygulamaktadır. Kostok'un düzmece bir kahraman olduğu dile getirilebilmektedir. Altar'ın yolculuğunda maceraya çağrı ve maceranın kabulü evrelerini tetikleyen işlevlerin **Kötülük**, **Aldatma** ve **Uzaklaşma**, **Yasaklama**, **Yasağı Çiğneme** olduğu belirtilebilmektedir. Altar, somut bir macera çağrısı almasa da dolaylı yoldan, oğlunun

yitimi neticesinde çağrışı kabul etmiş ve yola koyulmuş olmaktadır. Uyarılma filmde ise, Kostok ve Altar'ın yolculuğu anlatıdan eksiltilmiş, Altar doğrudan Kostok'un beyliğinde esir edilerek ölüme mahkûm edilmiştir.

Çizgi roman anlatısında bulunan yolculukta oğlu Tan ile beraber yitmiş olan Erka'yı bulan Altar, yaşadıkları karşısında delirmiş olan kızı yanına alır ve öfkelenerek Kostok'a saldırır. Kılıcını çeken Kostok ve Altar arasında **H** işlevi ile belirtilen **Çatışma** işlevi patlak verir. Düzmece kahraman Kostok mağlup edilir. Altar Çatışmayı **J** sembolüyle belirtilen **Zafer** işlevi ile neticelendirir. Lakin bu zaferin geçici olduğu söylenebilir. Kostok'u bağlayarak Akatzir'e doğru yoluna devam eden kahramanın önüne çatışma unsurunu yaratan saldırganlar, Kostok'un adamları Alanlı atlılar çıkar. Serim bölümünün ciddi çatışmalarından biri bu kısımda yaşanmaktadır. Alanlı atlılar tarafından etrafı sarılmış olan Altar, saldırganlara karşı **karşıt eylemde** bulunsa da mağlup edilir ve Alanlılara esir düşer. Altar'ın aşması gereken ilk eşik serim bölümünün bu noktasında bulunmaktadır. Kumandan Altar, Alanlıları alt edemeyerek ilk eşığı aşamaz. İlk eşığı aşamadığından, bir geyik çukuruna ağır yaralı bir biçimde atılır. Bu kısımda il eşığı aşamayan Altar, *Balinanın Karnı* evresine geçmektedir. *Balina'nın karnı* evresinde *Gümüş Eyer* çizgi romanının ilk kısmı sona ermektedir.



Şekil 4.27. Kostok Atının Arkasında Sürüklediği Altar'ı Geyik Çukurunda Ölüme Terk Eder (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Çizgi romanda Altar'ın hikâyesinin ikinci kısmı, **Balina'nın Karnı'ndan Ayrılış** ve ↓, sembolü ile belirtilen **Dönüş** olarak nitelendirilebilmektedir. Geyik çukurunda Alan beyi Kostok tarafından ölüme terk edilen Altar, daha önce karşılaştığı Akatzirli gençlerin **Rs** ile belirtilen **Bağışçının İlk İşlevini** gerçekleştirmesiyle, kurtulmasına yardım etmesiyle hayata dönmektedir. Altar, onu kurtaran gençlerin Akatzirli olduğunu öğrenince onlara Prenses Gosha'yı sorar. Lakin onların rehberliğince Gosha'nın bir prenses değil korkunç bir cadı olduğunu öğrenir. Kostok ve Gosha tarafından **Aldatma işlevine** tabii tutulmuş olan Altar, oğlunun yitimi ve yaşadığı düşmanca olaylar karşısında bir erginleşme yaşayarak ilk eşiği atlamaktadır. İlk eşiği atlatıp erginleşmesini yaşadktan sonra, askerleri tarafından bulunup sıradan dünyası olan karakoluna ağır yaralı bir şekilde geri götürülen Altar, bir Şaman'ın yardımı ve çabaları neticesinde hayata döndürülür. Bu kısımda **Dışarıdan Gelen Kurtuluş** ile **Dönüş Eşiğinin Aşılması** evrelerinin mevcut olduğu söylenebilmektedir. Karakolu'na geri döndürülen Altar'ın zaferinin hayatta kalmak olduğu ve yolculuğunun bu kısım için sonlandığını söylemek olasıdır.



Şekil 4.28. Şaman Tarafından Geri Döndürülen Altar (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Altar iyileşmesinin hemen ardından adamlarının ve oğlunun yitimi neticesinde α ile belirtilen **Eksiklik** işlevi yerine geçen intikam arayışıyla Kostok'un hâkimiyetinde bulunan Alan beyliği başta olmak üzere tüm alan beyliklerine saldırır ve yoluna kısmen devam eder. İntikam hırsıyla her yerde Kostok'u arayan Altar düzmece kahraman Kostok tarafından atlatılır. Neticede hikâyeye bu kısımda dâhil olan elçi Alan Beyi Sorkof, Altar ile ateşkes yapmak için karakola gelir ve bağlılığını açıklar. Altar'ın yolculuğu bulunduğu sıradan dünyada bu kısımda kesilmektedir. Öte yandan bu kısımda düşman tarafından yakın takibe alınan Altar'a **Pr** sembolüyle belirtilen **izleme** işlevi yöneltilir.

Filmde ise Alan beyi Sorkof karakteri filmin ilk kısmında eksiltilmiş ve daha sonraki kısımlarına daha etkili bir saldırgan olarak katılmıştır. Filmin bu kısmında onun yerine *Kuzey Canavarları* çizgi romanında bulunan Kedi Karsen karakterinden esinlendiği düşünülen Kedi karakteri düşman olarak anlatıya eklenmiştir. Oğlu Tan'ın yitiminden sonra, ikinci bir oğula; çizgi roman anlatısının asıl kahramanına sahip olan Altar'ın eksikliği bir nebze olsun giderilir. Oğlunun doğumunu kutlamak için herkesin davetli olduğu bir şenlik düzenleyen Altar'ın kutlamasına Alanlılar da katılırlar. Bu aşamada Altar Alanlılar tarafından yeniden aldatılır. Şenliğe silahlarıyla gelen alanlılar, tüm karakolu katlederler, **Eksiklik** (α) işlevi ortaya çıkar ve Kostok Kumandan Altar'ın Gümüş Eđer'ine sahip olur. Tarkan'ı saklayan dadısı, kendi çocuğunu Tarkan ile değiştirip onu kaçıırır. Alanlıları bu şekilde atlatan Dadı Tarkan'ı kurtarmaya çalışırken çakallar tarafından katledilir. Çakallar Tarkan'a saldırmaya çalışırken büyük bir Bozkurt çakalları engelleyerek bebek Tarkan'ı yuvasına taşır. *Dışarıdan Gelen Yardım* evresinde **Bağışçının İlk İşlevi/Yardım (D/Rs)** ortaya çıkar. Kurt anneden süt emen Tarkan hayatta kalır ve kurtlar tarafından korunur, yetiştirilir ve *Balinanın Karnı*'nda gelişinceye dek saklı kalır. Böylece çizgi romanda Kumandan Altar'ın yolculuğu sonlanmış, Tarkan'ın yolculuğu başlamıştır. Çizgi romanın ikinci bölümü Tarkan'ın yolculuğunun başlangıcının belirtilmesiyle sonlanmaktadır. Uyarlama filmde Tarkan'ın kurtuluş ve erginleşme aşamasının detaylandırılması için *Kurt Kanı* (Burak S. , 2011) isimli çizgi roman serisine başvurulduğu da söylenebilmektedir. Bunlara ek olarak detaylandırmanın hem çizgi romanın hem de filmin senaristi olan Sezgin Burak tarafından, izleyicide bir kopukluk olmaması, filmin mantıksal çerçevesinin çizilebilmesi ve filmin özgünleştirilmesi için uyarlanmış filme eklenmiş olduğu da düşünülebilmektedir.

Tarkan'ın ülkesine ulaştırdığı savaşçının Tatar beyi Çuti Akay'ın kardeşi olduğu ortaya çıkar. Kardeşinin cansız bedenini yurduna ulaştırıp Tatar Beyinin eksikliğini gideren Tarkan, arayışında olduğu Gümüş Eyer isimli eşyanın Tatar Beyi tarafından görüldüğü bilgisini edinir. Tatar Beyi Çuti Akay'ın rehberliğini ve yardımını alan Tarkan, yolculuğunun ilk çatışmasını da bu kısımda yaşamaktadır. Suta Akay isimli, Çuti Akay'ın dostu olarak düzmece bir kahramanın sırtından oklarını düşürmesiyle, Çuti Akay'ın kardeşinin sırtındaki okları eşleştiren ve tanıyan Tarkan aldatıldığını anlayıp, uğradığı handa ona karşı bir adalet arayışına girer. Bu adalet arayışının Tarkan'ın yolundaki ilk eşik ve onun ilk sınavı olduğu dile getirilebilmektedir. Kahramanın adalet arayışı, onun yolundaki ilk **Çatışma (H)** işlevini de beraberinde getirmektedir. Kahramanın yaşadığı ilk çatışma *Serim* bölümünün sonlanıp düğüm bölümüne geçildiğinin anlaşılmasına vesile olmaktadır.



Şekil 4.30. Tarkan Suta Akay'a Tatar Savaşçısının Sırtında Bulduğu Okları Gösterir (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

İlk düğümde Suta Akay isimli düzmece kahraman ve onun handaki destekçilerine karşı **Karşıt Eyleme Geçerek** mücadele veren Tarkan ilk **Zaferini** bu çatışma sonrasında edinmekte, eşik gardiyanlarını alt ederek *ilk eşığı* geçmekte ve özel dünyaya doğru ilerlemeye devam etmektedir. Yenilgi sonrasında kaçan Suta Akay'ın peşine **U** sembolüyle belirtilen **Cezalandırma** işlevini uygulamak üzere düşen Tarkan **Pr** ile belirtilen, düşmana yöneltilen **İzleme** işlevini de gerçekleştirmekte ve bu takip bir çatışma noktasına daha mahal

vermektedir. Bu çatışmadan da zaferle ayrılan ve asıl hedefi Gümüş Eyer ve Kostok'un yerini Suta Akay'dan öğrenmek olan kahraman, onun hem eşyayla hem de Kostokla ilgisinin olmadığını öğrenir. Çizgi romanın bu kısımları ve bu kısmın karakterleri uyarlama filmin anlatısında eksiltiştir.

Zaferinden sonra yolculuğuna devam eden Tarkan, olağanüstü bir varlığın rehberliğinde, G ile belirtilen kılavuz eşliğinde yolculuk işlevine ulaşmaktadır. Karşılaştığı Maral rehber işlevini görerek, onu ormanın içinde yaşlı bir kadının karşısına getirir. Yaşlı kadın Maral'ın gittiği yön hususunda kahramanı aldatır, ona **rehberlik (G)** ederek tepenin üstündeki bir şatoya varmasını sağlar. Şatonun hikâyenin özel dünyasının merkez noktası olduğu dile getirilebilmektedir. Anlatının ikinci eşiği olan bu kale, düzmece kahramanlardan Büyücü Gosha'nın Şatosu olmasıyla dikkat çekmektedir.



Şekil 4.31. Tarkan Çizgi Romanın Özel Dünyalarından Olan Gosha'nın Şatosu Yolundaki Köprü Formundaki Eşiğin Başında.

Şatoya uzanan köprüden geçip geçmeme, diğer deyişle özel dünyanın merkezine adım atma konusunda ilk anda tereddüt yaşayan Tarkan, merak unsurunun motivasyonunu yaratmasıyla köprünün karşısına geçmeye karar vermektedir. Bu kısımda Tarkan üzerinde bir **İzleme (Pr)** işlevi mevcuttur. Kaleye doğru giden kahramanı dikkatle izleyen, onu takip eden cadı, onun kaleye girmesini, olağanüstü dünyasına adım atmasını beklemektedir. Köprüyü geçip Gosha'nın olağanüstü dünyasına, özel dünyanın orta noktalarına ulaşan kahraman köprüyü geçtiğinde geriye dönemeyeceği eşığı atlamış olmaktadır. Tarkan eşığı atlayıp, merkezden uzaklaşmadığı fark ettiğinde rehberleri tarafından aldatıldığını anlayacaktır. Kalenin dibindeki kayada bekleyen iki savaşçı ona geri dönemeyeceğini söyleyecek ve onu yakalamaya çalışacaktır. Bu kısımda özel dünyanın merkezinde yaşanacak bir düğüm ve çatışma patlak vermektedir. Adamlarla mücadele edip güç bela yakalanan Tarkan, Gosha'nın şatosunun içine doğru esir olarak götürülecek ve anlatının cazibe unsuruyla, tanrıçasıyla karşılaşacaktır.

Tarkan'ın yalnız Gosha'yla değil, kancalı adamla ve kardeşi Tanla da mücadele ettiği, anlatının düğüm noktalarının en yoğunlarından olan bu kısımda, anlatının başında aileden birinin yitimine neden olan cazibe unsuru büyücü biçim değiştirerek bir ejderhaya dönüşecek ve Tarkanla mücadele edecektir. Kancalı deve karşı çatışmasını verip onu mağlup eden Tarkan'ın şatodan kurtulup bir sonraki eşikten geçebilmesi için Ejderha'ya dönüşüp aşkın forma ulaşmış cadı karşısında da zafer kazanması gerekmektedir. Çizgi romanın üçüncü bölümünün nihai zaferinin Gosha karşısında verilen mücadele neticesinde kazanılacağı ve karşılığında ailenin yitmiş bireylerinden birinin, Tarkan'ın abisi Tan'ın yolculuğa dâhil edileceği bu kısım anlatının önemli noktalarından birini oluşturmaktadır. Üçüncü kısmın sonunda hikâyenin ana antagonistlerinden ve düzmece kahramanlarından olan Gosha mağlup edilmekte, Tarkan ve Tan babalarının Gümüş Eyerini ve intikamını almak için Kostok'u aramak uğruna tekrar yollara düşerek başka bir sınavlar yolunun kapılarını aralamak istemektedir. Çizgi romanın bu kısmında, büyücü Gosha'nın şatosundan kardeşiyle beraber kurtulup, **M** sembolüyle belirtilen **Zorlu İşi Yerine Getirip** eksikliğini gideren, sınavlar yolundaki ilk zaferini alan Tarkan, çatışmanın düğümlerle bezenmiş çatışma noktasına, olayların zirveye tırmandığı bölüme kardeşiyle beraber ilerlemektedir. Gosha'nın ölümü sonrasında doğaüstü şiddetli bir fırtınaya yakalanan Tarkan ve kardeşi, eşığı atlayacakları köprüde yine eşığın geçilmesi neticesinde tereddüt yaşarlar. Tarkan'ın kardeşi Tan şiddetli

fırtına neticesinde köprüden düşerek eşğin atlanması sırasında yitmektedir. Eksikliği gidermiş olan Tarkan bu sefer doğa olaylarının ona karşı yarattığı **Eksiklikle** (α) yüzleşmektedir. Filmde Gosha'nın bir canavara dönüşmesi söz konusu olmamaktadır. Bunun yanı sıra çizgi romanın bu kısmı film anlatısının son bölümüne eklenmiş ve Gosha filmdeki nihai eşik bekçilerinden biri haline getirilmiştir.



Şekil 4.32. Tarkan Canavara Dönüşmüş Olan Gosha ile Mücadele Ediyor (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Çizgi romanın bu bölümünün sonunda, eşği atlayıp Goşha'nın şatosundan kurtulmuş olan Tarkan, kardeşi Tan'ın eksikliğini yaşaması nedeniyle bir duraklama noktasında yolculuğunu ve eylemlerini sorgulamakta ve sonrasında babasının eyerini edinmek ve intikamını almak için yolculuğuna, sınavlar yoluna devam etmektedir.

Çizgi romanın dördüncü bölümü, Alanların Türkmen yerleşkelerine yaptığı baskınların gösterilmesiyle başlamaktadır. Çizgi roman anlatısının zirveye tırmanıp tepe noktaya ulaştığı dördüncü kısımda ortaya çıkan eşik bekçisi saldırgan, Tek Gözlü Hortis bu

baskınların sorumlusu olarak gösterilmektedir. Anlatıda bağışçı olarak önemli bir rol üstlenen Türkmen kızını alıkoyarak bir handa duraklayan Hortis, bir handa Tarkan ile karşılaşmaktadır. Tarkan Hortis'in Kostok'un adamı olduğunu öğrenmesine bağlı olarak yeni bir çatışma unsuru ortaya çıkmaktadır. Önce Hortis'in adamları Alanlı yağmacılarla bir çatışmaya giren Tarkan sonrasında Hortis'in peşinden giderek onu soruşturmak, ondan Kostok hakkında bilgi edinmek istemektedir. Bu istek doğrultusunda Hortis'in peşinden giderek onunla çatışan, çatışmanın ödülü olarak Türkmen kızının yardımını edinen Tarkan ilk çatışmada Hortis'i mağlup etse de elinden kaçırmaktadır. Elinden kaçan Hortis'i izleyerek, kahramanın erginleşme evresindeki sınavlar yolundaki sınamalardan birini daha atlatmak isteyen Tarkan; Hortis'i önceki çatışmada aldığı yara, edindiği **Özel İşaret (I)** neticesinde yakalayamaz. Saldırgan tarafından alt edildiğinden bu kısımda sınamayı geçemez.



Şekil 4.33. Çatışma Sonrasında Yaralanan Tarkan Kovalamacayı Sonlandırmak Zorunda Kalır (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Kurtardığı Türkmen kızı ve hancının **Yardıımı (Rs)** alan Tarkan, iyileştirilmek ve geri döndürülmek için güvenli bölgeye taşınır. Bu kısımda hancı Dişsiz Faço ve Türkmen kızı tarafından yarası dağılan kahraman, sınavlar yolunda bir müddet duraksamaktadır. Bu sırada anlatı Goşa'nın şatosunu terk ederken Tarkanla ayrı düşen ikincil kahraman Tan'a doğru dönüş gerçekleştirmektedir. Tarkan'dan kurtulan Hortis'in peşine düşen Tan, önce Hortisle çatışmaya girer lakin Hortis'in onun değiştiğini anlamamasının ardından onu **aldatmayı (η)** deneyerek **Kimliğini Gizleyerek Gelme (O)** işlevini uygulamaktadır. Kahraman bu sayede anlatının asıl saldırganı Kostok'un bulunduğu Alan yerleşkesine doğru Hortis'in **rehberliğinde (G)** yol almaktadır. Hortis'in rehberliğinde Alan Beyi Kostok'un özel dünyasına girişini gerçekleştiren Tan, burada **çatışmaya (H)** girer fakat Kostok'u yaralamayı başarsa da zafer kazanamaz ve Alanlar tarafından **engellenir (γ)**. Tan'ın durdurulmasının ardından, Altar'ın diğer oğlunun, Tarkan'ın yaşadığını öğrenen Kostok, Tarkan'ı engellemek için yola koyulur. Film anlatısında bu kısım, Gosha'nın şatosu hiç verilmeden, Tarkan'ın ilk çatışması biçiminde filme eklenmiş, çizgi romanın olay örgüsü ile filmin olay örgüsü birbirinden farklılaştırılmıştır.

Mağaranın derinliklerinde, güvenli bölgesinde, erginleşme yolculuğunda **özel işareti (I)** edinerek zoraki olarak duraklamak zorunda kalan Tarkan'ın yolculuğu, iyileşmesinin ardından devam etmektedir. Alanlı saldırganların karşı saldırı için kendisine yaklaştığını gören kahraman için anlatı zirve noktasına ulaşmıştır. Bu noktada bir yandan Tarkan'ın, bir yandan da nişanlısı Erka tarafından **kurtarılmış (Rs)** olan Tan'ın alanlılarla çatışmaları **(H)** ayrı cephelerden okuyuculara sunulmaktadır. Dördüncü bölüm çatışmaların başlamasının ardından sonlanmaktadır.

Çizgi romanın beşinci bölümü, anlatının zirvede bulunduğu ve çözüm bölümüne ilerlendiği bir bölüm olarak dile getirilebilmektedir. Anlatının bu kısmında *Erginleme* evresi, Tarkan ve Tan'ın kurtuluşlarıyla aşılmış ve dönüş evresine geçiş sağlanmıştır. *Dönüş* evresinde Tarkan ve Tan'ın nihai düşmanları Kostok ve adamlarıyla karşı karşıya gelerek **mücadele (H)** vermektedir. Tarkan ve Tan'ın elinden kurtulan Tek Gözlü Hortis, nihai düşmanlardan biri olarak engelleme (γ) işlevini gerçekleştirmeye çalışsa da anlatının daha önceki bölümlerinde başışçı olarak yer alan Türkmen kızı tarafından **cezalandırılmaktadır (U)**. Türkmen kızı anlatının bu bölümünde de **başışçı (D)** rolünü üstlenmekte ve Tarkan'ın

nihai çatışmasında onun hayatını kurtararak görevini tamamlamaktadır. Anlatının bu kısmının kahramanları Tarkan, Tan ve Erka Kostok'un adamlarına karşı **Zafer (J)** işlevini edinerek, nihai çatışmalarında Kostok'u mağlup ederler. Aldatılmış ve mağlup edilmiş Kostok, çaldığı değerli obje Gümüş Eyer'i (F) kahramanlara teslim etmek zorunda bırakılır. Bu kısımda zaferin ardından **Büyülü Nesneyi Edinme (F)** işlevi gerçekleşmekte ve anlatı çözüme kavuşturulmaktadır.

Çözüme kavuşan anlatıda, saldırganın **cezalandırılması (U)** işlevi de mevcuttur. Alan Beyi Kostok önce, çaldığı Gümüş Eyeri, yıktığı Hun karakoluna kadar taşımakla cezalandırılır. Tarkan'ın babası da dâhil Hunlara mezar edilmiş olan karakolda, Eyer Altar'ın mezarına asılır. Eksiklik giderilmiş, çağrı tamamlanmış olur. Saldırgan Kostok ölümle cezalandırılarak anlatının başındaki geyik çukuruna atılır. Yolculuğun dönüş evresinde nihai zaferlerini kazanıp eşyayı edinen kahramanlardan Tan ve Erka bir başka işlev olan **Evliliğe (ω)** ulaşarak yollarını sonlandırırlar. Tarkan ise kahramanın yolculuğu döngüsüne tekrar girerek yeni bir yolculuğa çıkar.

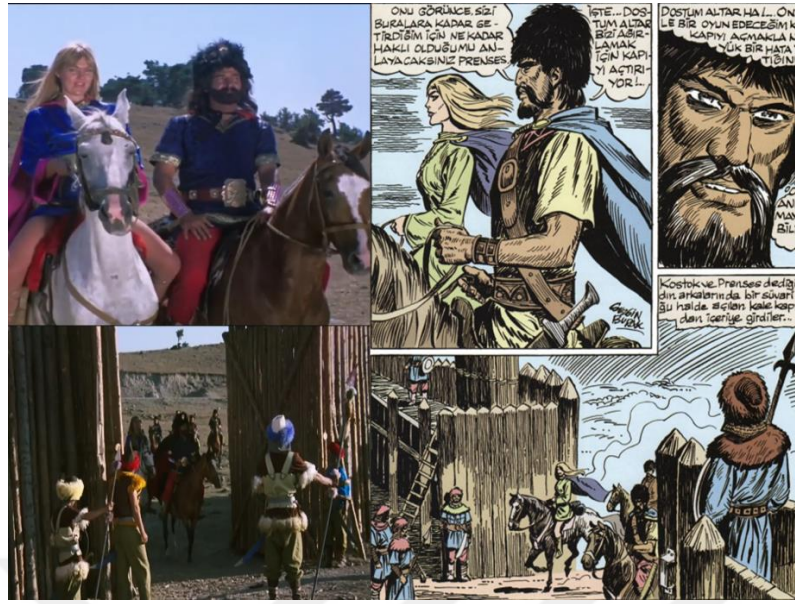


Şekil 4.34. Kostok Çaldığı Gümüş Eyeri Altar'ın Mezarına Asar (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Tarkan Gümüş Eyer çizgi roman serisi ile uyarlama film arasında büyük farklılaşmalar bulunmaktadır. Çizgi romanda bulunan bazı olaylar, filmde eksiltilmiş, olayların karakterleri değiştirilmiş ve filmin farklı kısımlarına, yolculuğun farklı evrelerine eklenmiştir. Tarkan'ın orijin anlatısını, gelişim sürecini çizgi romandan daha detaylı bir biçimde açıklamaya çalışan filmde bu unsurların *Kurt Kanı* çizgi romanının ana anlatısından filme katıldığı dile getirilebilmektedir. Filmin ortaya konulduğu yıllarda henüz yayımlanmamış olan bu seri, filmdeki erginleşme süreciyle benzerlikler barındırmaktadır. Bunun asıl nedeninin ise filmin senaristlerinin birinin, aynı zamanda çizgi romanların senaristi ve çizeri olan Sezgin Burak olması olarak da düşünülebilmektedir. Çizgi romanın hikâye örgüsü ile filmin hikâye örgüsü arasında farklılıklar bulunmasının yanı sıra, çizgi romanda olmayan sınav aşamaları ile saldırganlar da filme dâhil edilmiş, filmin ana anlatısı çizgi romana bağlı kalsa da anlatı unsurlarında değişikliğe gidilmiştir.

4.4.2. Tarkan: Gümüş Eyer Filminin Anlatısı:

Çizgi roman serisinin yayımlanmasından bir sene sonra 1970 yılında, henüz seri devam ederken çizgi romandan uyarlanarak Mehmet Aslan'ın yönetmenliğinde ortaya konan *Tarkan: Gümüş Eyer*, Tarkan serisinin ikinci filmi olarak izleyicinin ilgisini çekmiştir. Çizgi roman anlatısıyla paralel bir anlatıya sahip olan filmde, kahraman Tarkan hem babası ve kaybolan ağabeyinin intikamını almak hem de babasının Gümüş Eyeri'ni bulmak için Alan Beyi Kostok, Büyücü Gosha ve bu karakterlerin emrindeki düşmanların peşinden gitmekte, onlarla mücadele etmektedir. Çizgi romanda olduğu gibi filmde de Tarkan'ın nasıl kahramana dönüştüğü filmde de anlatılmakta, öte yandan çizgi romandan daha detaylı bir biçimde işlenmektedir. Uyarlanan filmin çizgi romandan farklı olduğu ve ana materyale körü körüne bağlı olmadığı da dile getirilebilmektedir. Bunun nedeni filmde eksiltelen, diğer çizgi romanlardan esinlenilerek hikâyeye eklenen karakterler, sınavlar ile çatışmalar bulunmakta, olay örgüsü ise farklılaştırılıp, geliştirilerek kurulmaktadır. Bu neticede filmde yer alan evrelerin ve işlevlerin yerlerinin çizgi romandan farklı olduğu da söylenebilmektedir.



Şekil 4.35. Gosha ve Kostok Karakola Kabul Edilir (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Film anlatısında serim bölümünün ilk kısmı, çizgi romanla paralel ilerlemektedir. Serim’de Tan ve Tarkan’ın babası Altar’ın yolculuğu izleyiciye sunulmaktadır. Uç beyliklerin anlatımının bulunduğu ve sonrasında Altar’ın uç beyliği karakolunun gösterildiği filmde, Alanlılara ve Alan Beyi Kostok’a kanlı savaşlar neticesinde boyun eğdirildiği aktarılmaktadır. Anlatının önemli unsurlarından olan Gümüş Eyer’in Kumandan Altar’a bizzat Atilla’nın kendisi tarafından resmi hükümdarlık simgesi olarak verildiği belirtilmekte ve eşyanın önemi de bu kısımda vurgulanmaktadır. Filmin bu kısmında çizgi romanda olduğu gibi Kostok ve Gosha karakola misafir olarak gelmekte ve Altar’ın rızasını kazanarak karakolun içine girmektedir. Çizgi romanda olduğu gibi film de **Aldatma** (η) işlevinin ortaya çıkmasıyla başlamaktadır. Anlatının saldırganları Kostok ve Gosha aldatmanın akabinde **soruşturma** (ϵ), **bilgi edinme** (ζ), **kötülük** (**A**) ve **kötülüğe** bağlı olarak **eksiklik** (α) işlevlerini uygulamak için Altar’ın sıradan dünyasına girmiş ve işlevleri uygulamakta başarılı olmuşlardır. Altar’ın oğlu Tan’ı etkilemeyi başaran Gosha, büyülü bir obje vererek onu lanetlemekte ve Tan nazarında bir cazibe unsuru haline gelmektedir. Bu kısım çizgi romandan farklılık göstermektedir. Çizgi romanda başka bir kadın karakter olan Erka’ya bağlılığı bulunan Tan’ın filmde hiçbir bağlılığının olmaması göze çarpan ilk değişkenlerden biri olarak söylenebilir. Bu neticede, uyarlanan filmde çizgi romanda bulunan önemli karakterlerden olan Tan’ın nişanlısı

Erka'nın eksiltildiği görülmektedir. Filmde Erka'nın eksiltilmesi neticesinde bir bağlılığı bulunmayan Tan doğrudan Gosha'nın etkisinde kalmakta ve bir daha geri dönmekte; aileden birinin bu kısımda yitimi söz konusu olmaktadır. Tan'ın geri dönmeyişi üzerine telaşlanan Altar, Tan'ın peşinden askerlerini göndermekte fakat askerler Tan'ın izine rastlayamamaktadır. Aldatıldığından şüphelenen Altar, aldatılmasının hesabını sormak amacıyla Alan Beyi Kostok'un beyliğine doğru yola çıkmakta, sıradan dünyasını terk etmektedir. Altar'ın *çağrısı* (B) bu noktada başlamakta ve **karşıt eylemle** (C) kabul edilmekte, **gidiş** (↑) işlevine mahal vermektedir.



Şekil 4.36. Gosha, Tan'ı Etkisi Altında Bırakarak Kendine Çeker (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Alan Beyi Kostok'un beyliğine varan Altar, burada Alan beyi Kostok'tan oğlu Tan'ın hesabını sorar. Yine bu kısımda da bir eksiltme durumu söz konusu olmaktadır. Çizgi romanda Kostok'u alt ederek ilk çatışmada zaferi kazanan Altar, Kostok ile beraber Tan'ı aramak üzere zoraki olarak yola düşürülmektedir. Filmin ilk çatışmasını (H) içeren bu kısımda ise Altar doğrudan Kostok'un beyliğinde mağlup edilmekte, ardından esir edilerek cezalandırılmaktadır. Bu kısımda arayış'ın ortaya çıkmaması Erka karakterinin eksiltilmesine de bağlanabilmektedir. Çizgi romandaki kısımda arayışta Erka'yı bulan Altar'ın filmde bu karaktere rastlaması olası değildir. Gümüş Eyer'i bu kısımda edinmek isteyen Kostok

başarısız olmakta ve Altar'ı kayalıklara atlara bağlı bir şekilde götürme emrini vermektedir. Bu kısımda da farklılaştırma söz konusu olmaktadır. Çizgi romanda atlarla sürülen Altar Geyik çukuruna atılırken, filmde bu cezalandırma Altar'ın kayalıklara bağlanması şeklinde gözlenmektedir. Çizgi romanda olduğu gibi bu kısımda da bağışçının (**D**) ortaya çıkmasıyla **yardım (Rs)** alan Altar, ölümden kurtulmaktadır. Çizgi romanda bağışçı (**D**) olarak ortaya çıkan ve Altar'ı kurtaran Akatzirli, çizgi romanda on iki-on üç yaşlarında bir çocuk olarak belirtilmektedir. Öte yandan filmde **bağışçı (D)** karakter yetişkin ve Tulga adındaki Hun'a dönüştürülmüştür. Karakter *Kurt Kanı* isimli başka bir çizgi romanda ortaya çıkacak olan Akatzirli Avcı'yla benzerlik göstermektedir. Filmde dikkat çeken unsurlardan biri de çizgi romanda sıklıkla bahsedilen Akatzirli'lilerden filmde Gosha haricinde bahsedilmemesi olarak söylenebilmektedir. Filmde yalnızca Gosha karakterinin Akatzirli olduğu belirtilmekte, başka bir Akatzirli ortaya çıkmamaktadır.



Şekil 3.37. Uyarlama Filmde Tulga Karakterine Çevrilmiş Akatzirli Genç

Filmde Hunların, çizgi romanda Akatzirli tarafından kurtarılan Altar, iyileşmesinin ardından Gosha ve Kostok'u aramak için girişimlerde bulunsa da başarısız olduğu anlatılmaktadır. Çizgi romanda ise Alan beyliklerine baskınlar yapan Hunlar'a Alan Beyi Sorkof tarafından ateşkes önerilmektedir. Bu noktada çizgi romanla paralel bir şekilde giden anlatıda Altar'ın Tarkan ismini verdiği ikinci bir çocuğu dünyaya gelmektedir. Filmde çizgi

romanın aksine çocuğun bir yaşına basması, onun yiğitlikleriyle anlatılmaktadır. Henüz bir yaşında olan Tarkan, filmde mitolojik ve destansı bir anlatımla sunulmakta, koçlarla güreşe tutuşmaktadır Çocuğun dünyaya gelişini ve bir yaşına basmasını bir şenlikle kutlamak isteyen kahraman, diyarda silahsız olarak gelen herkesin davetli olduğu bir şenlik tertiplemektedir. Filmde bir mağarada saklandığı gösterilen Kostok'a şenliğin haberi iletilmektedir.

Film anlatısında, şenliğe alan beyi Sorkof dışında Kedi isimli bir karakterin daha katıldığı gözlemlenmektedir. Bu karakterin, serinin diğer çizgi romanlarından olan *Kuzey Canavarları*'nda (Burak S. , 2009) bulunan Kedi Karsen karakterinden esinlendiği düşünülmektedir. Kuzey Canavarları serisinin ana saldırganı olan Kedi Karsen Vandaldır. Öte yandan filme eklenen Kedi karakteri bu karakterden Alanlı olmasıyla farklılaşmaktadır. Bu karakterin saldırgan olarak filme eklenmesinde, dönemin çoğu filmde görülen kedi adam ve pençeli antagonistlerin payının olduğu söylenebilmektedir. Karakteri canlandıran aktörün ise Tarkan'ın önceki filmlerinde ve dönemin diğer çizgi roman uyarlamalarında da kötü adam olarak rol alan Danyal Topatan'ın tercih edilmesinin ise yine filmin ilgi çekiciliğinin artırılması neticesinde olduğu söylenebilmektedir. Bunun nedenlerinden biri de Tarkan filmlerinden önce Karaoğlan uyarlamalarında ana antagonisti canlandıran bu aktörün halk nazarında yoğun bir popülerliğe ulaşmasının deneyimlenmesi olarak dile getirilebilir. Aktörün neredeyse her filmde, çizgi romanda olmayan veyahut etkisi bulunmayan bir karakterle özdeşleştirilerek uyarlamalara entegre edildiği gözlenmektedir. Filmde değiştirilen diğer bir karakterin de Sorkof olduğu söylenebilir. Çizgi romanda sinsî, zayıf ve uzun beyaz sakalıyla yaşlı bir karakter olarak gösterilen Sorkof, filmde iri orta yaşlı bir şekilde betimlenmiştir. Hem çizgi romanın hem de filmin bu kısmında ortak olarak bir aldatma işlevi ortaya çıkmakta ve bu işlev sonrasında gelecek **çatışma (H)** ve **kötülük (A)** işlevleriyle birleştirilmektedir. **Aldatılma(η)**, **kötülüğün (A)** ve **çatışmanın (H)** ortaya çıkış biçimleri ise çizgi roman ve uyarlama filmde farklılaşmıştır. Bu farklılaşmanın çizgi romandaki detay kısımların filmde eksiltilmesi üzerine ortaya çıktığı düşünülmektedir. Çizgi romanda doğrudan bir saldırı gerçekleştiren Alanlılar, filmde dolaylı bir saldırıda bulunurlar. Altar'ın hünelerini göstermesi için çağrıda bulunduğu Alanlılar, karakolun dışında bekleyen Kostok ve adamlarına işarette bulunurlar. İşaret sonrasında savunmasız yakalan Hun karakolunda bir çatışma patlak vermektedir. Bu çatışmada çizgi romandan filme aktarımda değiştirilen Akatzirli Avcı Beslen Sorkof'u çatışmanın çıktığı alanda öldürmektedir. Filmde ise Sorkof

bu kısımda öldürülmeyerek anlatının devamında kahramanın tekrar çatışma yaşayacağı bir saldırgan olarak muhafaza edilmiştir. Alanlılara karşı üstün gelemeyen Hun karakolu düşmanlar tarafından kuşatılmakta, anlatının **özel nesnesi (T)** Gümüş Eyer'e Kostok tarafından sahip olunmaktadır. Anlatının bu bölümünde hem çizgi roman hem de filmde **bağışçının ilk işlevi (D)** Tarkan için ortaya çıkmaktadır. Tarkan'ın sütannesi ve dadısı kendi çocuğunu feda ederek Tarkan'ı çatışma ortamından kaçırmakta ve güvenli bir bölgeye, Tarkan'ın sıradan dünyasına doğru ilerlemektedir. Altar'ın yolculuğu onun ölümüyle sona ermekte, Altar'ın yolculuğunun bitmesinin ardından Tarkan'ın yolculuğu başlamaktadır.



Şekil 4.38. Filmde Kedi ve Sorkofun Görünümleri/Kuzey Canavarları Çizgi romanından Kedi Karsen ve Akatzirli Avcı Tarafından Öldürülen Sorkof (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Kuzey Canavarları, 2009; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009).

Yolda dadısıyla beraber çakalların saldırısına uğrayan bebek Tarkan, dadısının kendini feda etmesi; sonrasında bir bozkurdun onu kurtarmasıyla bu saldırıyı da atlattığıdır.

haline dönüşene kadar bildiği her şeyi bu kahramandan öğrenmektedir. Tulga tarafından büyütülen Tarkan, okuma-yazma, dövüş dışında babasının yaşadıklarını, Gümüş Eyeri, Kostok'un ihanetini, Gosha'nın abisi Tan'ı alıkoyduğunu öğrenmekte ve çağrıya hazır hale getirilmektedir. Bunun nedeni ise, filmin çekildiği dönemde yoğun milliyetçi unsurların yerli çizgi romanlara yansımaları olarak düşünülebilmektedir. Filmin Türk Mitolojisinden, Türeyiş anlatılarının etkisi bulunan bu kısmında, mitolojik etkinin yoğunlaştırılması ve yerli fantazyaya evreninin oluşturulması için bir genişletme ve değiştirme yapıldığı düşünülmektedir. Filmin bu kısmına bir olayın daha eklendiği ve anlatının genişletildiği gözlemlenmektedir. Anlatıya bu olay çerçevesinde bir kâhin eklenmiştir. Bu kâhinin Kostok'a Altar'ın kanından birinin onu öldüreceği ve Gümüş Eyeri ele geçireceğini daha önceden bildirdiği izleyici tarafından öğrenilen bu kısımda Altar'ın kanından birinin yaşadığını öğrenen Kostok kâhini çağırarak ona bu çocuğun yerini sormaktadır. Kâhinden olumlu bir dönüt alamayan fakat onun tarafından çocuğun yerini Gosha'nın bilebileceği bilgisini alan Kostok tüm birliklerini seferber ederek Altar'ın kanından olan Kurt madalyonlu çocuğu aramaya girişmektedir. Gosha'nın şatosunun bulunduğu tepeye giden askerler Gosha'nın ayinine tanıklık etmektedir. Gosha da Tarkan'ın yerini bulamayacağını söylemekte ve saldırganın yanıtına olumsuz yanıt vermektedir. Bunun ardından Kostok Kafkasların her yanında Tarkan'ı aramakta fakat arayışında başarısız olmaktadır. Hiçbir çizgi romanda bu doğrultuda bir anlatı bulunmadığı için, eklenen bu bölümlerin yalnızca filme özgü olduğu dile getirilebilmektedir. Gosha karakterinin panteri anlatıdan çıkarılmış, karakter *Kuzeyde Dehşet Var* (Burak S. , 2018) çizgi romanının büyücü kraliçesi *Detre* ile karıştırılmış karma bir karakter olarak izleyiciye gösterilmiştir. Bu karakterin de yine Sezgin Burak tarafından değiştirilip özgünleştirildiği düşünülmektedir. Bunun nedeni bu çizgi romanın filmde sonra yayımlanmış olmasıdır.

Tarkan erişkinliğe ulaşması ve yolculuğa hazır hale gelmesinin ardından eyleme geçmesi için bir aracıya ihtiyaç duymakta, bir çağrı beklemektedir. Anlatının çağrı evresinde bulunan kahraman hem filmin ana anlatısını oluşturan *Gümüş Eyer* çizgi romanında hem de uyarılama filmde **çağrıyı (B)** aynı biçimde, beyaz bir güvercin vasıtasıyla aracı olan Akatzirli dostundan filmde ise ona karşılık gelen Tulga'dan almaktadır. Çizgi romanda, bir tatar beyinin Gümüş Eyer'i gördüğü haberini alan Tarkan'ın filmdeki çağrısı düşmanlarının görüldüğü üzerine belirsiz bir **çağrı (B)** olsa da Tarkan'ı yola koyulmak için harekete geçirmeye yeterli olarak görülebilmektedir. Çağrıyı alıp karşıt eyleme geçen **(C)** kahraman,

rollerde bulunan Türkmen kızı ve Hortis'i konu alan kısım, filmde Gosha'nın şatosundan önce Tatar Beyi'nin eksiltildiği kısımda ortaya çıkmakta ve çizgi romanın örgüsünü kırılmaya uğratmaktadır.



Şekil 4.41. Tarkan, ailesinin nasıl öldürüldüğünü Tulga'dan Öğrenir/ Kurt Kanı çizgi romanında Tarkan Akatzirli Avcı'dan Ailesinin Akıbetini Öğrenir (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Kurt Kanı, 2011).

Hortis ve Türkmen kızının gösterilmesinin ardından film anlatısında Tarkan'ın yolu bir hana düşmektedir. Bu kısımda çizgi romandaki bölümlerden biri filmde eksiltilmiş olarak dikkat çekmektedir. Buna ek olarak film anlatısının olay örgüsü de çizgi romaninkinden farklılık göstermektedir. Çizgi roman anlatısında Tatar Beyi'nin aldatmacasını çözen ve ilk çatışmasını yine film anlatısında olmayan bir karaktere karşı yaşayan kahramanın yolu, filmde doğrudan yolu üzerindeki bir hana düşmektedir. Çizgi romanın olay örgüsünde Tatar Beyini alt ettikten sonra Gosha ile karşılaşip onun şatosu yolunda ilerleyen kahraman filmin olay örgüsünde Hortis'in bulunduğu hana varmaktadır. Han'da ilk **çatışmasını (H)** yaşayacak, eşik bekçilerinden ilkinde doğru sınavını verecek olan Tarkan önce Hortis'in adamlarıyla, sonra Hortis ile mücadeleye girmektedir. Anlatının çatışma noktalarından olan ve olay örgüsünde zirveye yakın bir yerde duran bu kısımda Tarkan Hortis'i çizgi romandakinin

aksine zorlanmadan alt etmekte, onu ölümlle **cezalandırmakta (U)** ve eşığı atlamaktadır. Çizgi romanda ise Tarkan, Hortis ile çatışmasının ardından yaralanarak **özel işareti (I)** edinmekte ve bir müddet duraklamak zorunda kalarak, Tatar kızı ve hancının **yardımlarıyla (Rs)** geri döndürülmektedir. Çizgi romanda bulunan bu kısımlar anlatıdan eksiltiştir. Tarkan filmde herhangi bir **özel işaret (I)** almamakta ve Türkmen kızı ve hancının **yardımları (Rs)** olarak geri döndürülmemektedir. Filmde çatışmanın ardından rehberi Tulga ile bir araya gelen kahraman onun beklenmeyen ölümüne şahit olarak **eksiklik(α)** işlevini yaşamaktadır. Çizgi romanda eksiltelen olaylardan birinin filmde mantık çerçevesinde değiştirilmiş olduğu da dikkat çeken bulgulardan olarak söylenebilmektedir. Çizgi romanın olay örgüsünde, Tatar beyinin kardeşinin oklarla öldürüldüğü bilinmektedir. Bu olay, Tarkan'ın rehberi Tulga'nın ölümüyle bağlantılandırılarak, mantık çerçevesinde değiştirilmiştir. Çizgi romanda anlatının henüz başında, Hun karakolu baskınında Tula'yı karşılayan Akatzirli genç tarafından öldürülen Sorkof, film anlatısının bu kısmına bu olayla bağlantılandırılarak eklenmiş ve Tarkan'ın karşısına onu **karşıt eyleme (C)** zorlayan bir **çatışma (H)** unsuru olarak koyulmuştur. Filmde bulunan bu kısmın da uyarılama filmin değiştirilmesi ve anlatının geliştirilmesi amacıyla filme eklendiği düşünülebilmektedir.



Şekil 4.42. Tarkan, Tatar Beyinin Kardeşinin Hesabını Sormaktadır/Tarkan Tula'yı Kimin

Öldürdüğünü Hancıya Sormaktadır (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009; Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970).

Handan çıkararak yoluna devam eden Tarkan, yine çizgi romandan bağımsız bir olayla **kendini gizleyerek (O)** Sorkof'un gemisine çıkarma yapmaktadır. Gemideki çatışmadan kaçarak kurtulan Sorkof, denize atlayarak izini kaybettirir. Sorkof'un peşinden giderek **takip ve izleme (Pr)** işlevini gerçekleştiren kahramanın karşısına sınavlar yolunda bir çatışma daha çıkmakta, **çatışmada (H)** kahraman Sorkof tarafından aldatılarak esir düşmektedir. Çizgi roman anlatısında, Tarkan'ın esir olarak düşmanın eline düştüğü, anlatının herhangi kısmında görülmediğinden, filme eklenen bu kısmın da uyarlanan eserden bağımsız olduğu dile getirilebilmektedir. Düşmanın esaretinden yoldaşı Kurt'un yardımıyla kurtulup, **zorlu işi (°N)** düşmanlarını **aldatarak (η)** yerine getiren Tarkan, onu yakalayanları cezalandırarak Sorkof'un karşısına çıkmaktadır. Sorkof'u ok ve yayıyla alt ederek ölümle **cezalandıran (U)** (Tarkan kedinin yerini Sorkof'u sorarak ondan **bilgi edinmeye (Ç)** çalışır, bu edinme başarısız olur. Tarkan kedi tarafından **aldatılarak (η)** yakalanır. Kedi karakteri film anlatısına başka bir çizgi romandan esinlenilerek eklendiğinden, anlatının bu kısmı da çizgi romandan ayrışarak özgün olmaktadır.

Kedi tarafından yakalanan Tarkan, yine çizgi romanlarda bulunmayan bir olayla durdurulmaya çalışılmaktadır. Kedi ve adamları tarafından bir asit kuyusuna sarkıtılarak **engellenmeye (γ)** çalışılan Tarkan, yine yoldaşı Kurt'un yardımıyla bu sınavı da geçerek düşmanın onu durdurmak için uyguladığı **yasağı çiğnemektedir (δ)**. Engeli aşarak kuyudan kurtulan Tarkan, çatışma unsurunu yaratan kedinin peşinden gitmektedir. Kedinin adamlarıyla mücadele edip onları alt eden Tarkan, mücadelenin ardından Kedi ile karşı karşıya gelir. Kovalamaca ve çatışmanın ardından kediyi alt ederek, sınavlar yolunda bir eşiği daha atlayan kahraman Gosha'nın peşine düşmek için yeniden yola koyulmaktadır.

Film anlatısında, Tarkan'ın adamlarını öldürerek ona doğru yaklaşmasından telaşlanan Kostok, Gosha'nın şatosuna giderek onu uyarmaktadır. Bu uyarı neticesinde Gosha, Tarkan'ı aldatarak kendi şatosuna düşmek için şatosundan ayrılır. Film anlatısını detaylandırmak için eklenmiş olan bu kısım da uyarlanmış eserden farklı olarak değerlendirilebilmektedir. Gümüş eyer çizgi romanında, Tarkan'ın sınavlar yolunun ikinci kısmında Hortis ile çatışmasından önce çatışma yaşadığı büyücü Gosha, filmin hikâye

örgüsünde zirvenin hemen önündeki bir düğüm noktası olarak izleyiciye sunulmakta ve filmin hikâye örgüsünü farklı kılmaktadır.

Yolda Gosha ile karşılaşarak onu şatosuna kadar **izleyen (Pr)** Tarkan, çizgi romanda şatoya bir maralın peşinden gidip karşılaştığı kılık değiştirmiş büyücünün rehberliğinde ulaşmaktadır. Filmde bizzat Gosha'nın peşinden giderek şatoya ulaşan, köprüyü geçmesinin ardından yine çizgi romanda bulunmayan bir eşik bekçisiyle karşılaşan Tarkan, gardiyan tarafından alt edilmektedir. Çizgi romanda bulunmayan bu karakterin yine Tarkan serisindeki çizgi romanlardan olan Viking Kanı'ndaki Orso'dan esinlenilerek hikâyeye eklendiği dile getirilebilmektedir. Kahraman çizgi romanda, Gosha'nın adamları ve Gosha'nın etkisindeki ağabeyi Tan tarafından yakalanıp Gosha'ya teslim edilmekte ve yolculuğunda bulunan bir metafor olarak mağaranın derinliklerine sürüklenmektedir. Vogler (2009), mağaranın derinliklerini, anlatıların en tehlikeli bölümleri olarak nitelendirmektedir.



Şekil 4.43. Filmde Tarkan'ın Karşısına Çıkan Dev/ Viking Kanı'nda Bulunan Dev Orso (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Viking Kanı, 2011)

Devi Alt edemeyen kahraman eşiği bu bölümde atlayamaz ve dev tarafından yakalanıp Gosha'ya teslim edilir. Filmin bu kısmında yeniden engellen, zindana atılan Tarkan'ın karşısına geçmesi gereken bir eşik bekçisi, Çengelli Dev çıkmaktadır. Zorlu bir çatışmadan

(H) sonra eşik gardiyanı devi alt eden kahraman, devi ölümle cezalandırmakta ardından bu sınavı da geçerek bir sonraki eşigine, Gosha'ya doğru ilerlemektedir.



Şekil 4.44. Kancalı Dev'in Çizgi Roman ve Filmdeki Görünümleri

Gosha'nın karşısına çıkan Tarkan, Gosha'nın adamları tarafından durdurulmakta, sonrasında ağabeyi Tanla mücadele etmeye zorlanmaktadır. Ağabeyi Tan ile ölümcül bir **mücadeleye (H)** tutuşan kahraman, ağabeyini mağlup etmektedir. Mağlup ettiği adamın ağabeyi olduğunu, boynundaki kurt madalyonundan anlayan Tarkan kılıcını bırakır ve ağabeyini ölümle cezalandırmaz. Bir müddet daha mücadele eden iki kardeşten Tarkan mücadelenin galibi olsa da Gosha'nın adamları tarafından kuşatıldığından büyücünün lanetli kolyesini takmak zorunda bırakılır ve onun etkisine girer. Filmin bu bölümü anlatının zirve noktası olarak belirtilebilmektedir. Kahramanın yolculuğunun bu kısmında *erginleme* evresi içinde bulunan *cazibe unsurunun* Gosha olduğu belirtilebilmektedir. Gosha'nın laneti neticesinde onun cazibesine kapılmış olan kahraman, ayinin gerçekleştirilmesi için büyücü tarafından tepenin zirvesine bağlanmaktadır. Bağlı olduğu yerden yine Kurt'un yardımını **(Rs)** alarak kurtulur ve büyücüyü **aldatıp (η)** karşı saldırıda bulunarak onu mağlup eder. Çizgi romanda Gosha ile Tarkan'ın çatışması filmde farklı olarak ortaya çıkmaktadır. Çizgi romanda çatışma sırasında biçim değiştirerek bir canavara dönüşen büyücüyle Tarkan'ın mücadelesi daha zorlu bir mücadele olarak belirtilebilmektedir. Büyücünün cansız bedeninin uçurumdan aşağıya çalınmasının ardından bir ortaya çıkarma işlevi gerçekleştirmiş olan

kahraman (**Ex**), büyücünün cesedi biçim değiştirerek çizgi romanda olduğu gibi önce yaşlı bir kadına sonrasında ise iskelete dönüşmektedir.



Şekil 4.45. Tarkan Tarafından Öldürülmüş Gosh'a'nın Cesedinin Çizgi Roman ve Filmdeki Görünümleri (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009)

Büyücünün ölümünün ardından Tarkan'ın ağabeyi Tan lanetin etkisinden kurtulur. Büyücünün ardından eşikteki devle karşı karşıya gelen Tarkan, zorlu bir mücadelenin ardından yine Kurt'un **yardımıyla (Rs)** eşikte ilk kez karşılaştığında alt edemediği gardıyanı bu kısımda alt ederek yoluna devam etmektedir. Devi alt etmesinin ardından, ağabeyiyle yüzleşen kahraman, ona kardeşi olduğunu kanıtlamaktadır. Tarkan ile ağabeyi Tan, Gosh'a'nın şatosunu terk etmek için köprüden geçerken, Tarkanla girdiği mücadeleden sağ kurtulan dev köprüyü savurarak Tarkan ile Tan'ın ayrı düşmesine neden olmaktadır. Tarkan köprüden aşağıya düşer, Tan ise Kostok ve adamları tarafından yakalanır. Tan ve Kostok'un ölümünün Altar'ın kanından birinin elinden olacağına isyan eden kâhin, Tarkan'ın ölmediğini söylediği için Kostok tarafından ölümle cezalandırılmak üzere bir kütüğe bağlanarak cezalandırılmaktadır. Tan ve kâhin Kostok'un adamları tarafından öldürülecekken, Tarkan ortaya çıkar ve okçuları öldürür. Tarkan'ın kurtuluşunun ardından Tan ile Tarkan, Kostok ve adamlarına karşı nihai bir **mücadelede (H)** bulunmaktadır. Filmde

Tarkan'ın kardeşi Tan Kostok tarafından öldürülmekte ve giderilen **eksikliği** (α) yeniden ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Çizgi romanda Tan'ın ölümü söz konusu değildir, kahraman nişanlısı Erka ile bir çiftlik evine yerleşmekte ve **evlilik** (ω) işleviyle yolculuğunu sonlandırmaktadır. Tan'ın ölümünün, dramtizasyonu arttırmak için film anlatısına katılan farklı unsurlardan olduğu söylenebilmektedir. Çizgi romanda Kostok'u **cezalandıran** (**U**) karakterin Tan olduğu da görülmektedir.



Şekil 4.46. Filmde Tarkan'ın Kardeşi Tan'ın Ölümü/ Çizgi Romanda Tan'ın Mutlu Sonu (Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970; Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009)

Çözüm ve dönüş evresinde yine aileden birinin yitimi söz konusu olmakta ve **nihai çatışma** (**H**) kızışmaktadır. Tarkan ile Kostok arasında yaşanan kovalamacadan sonra kahraman tarafından alt edilip ölümle cezalandırılan Kostok, çizgi romandakine benzer bir şekilde ek bir **cezaya** (**U**) tabii tutulmamaktadır. Bu neticede çizgi romanın sonunda da bir farklılaşma mevcut olmaktadır. Çizgi romanda, kahramanın nihai **zafer** (**J**) sonrasında edindiği **önemli nesne** (**F**) Gümüş Eyer'i, Altar'ın mezarına götürmekle cezalandırılan Kostok, filmde doğrudan öldürülmekte ve çizgi romandaki gibi sürüklenip geyik çukuruna atılmamaktadır. Filmin sonunda Gümüş Eyer'i atına koşarak yoluna devam eden Tarkan, çizgi romanın sonunda saldırganı kisasla cezalandırdıktan sonra kahramanın yolculuğu döngüsü gereğince yoluna, yeni maceralara doğru devam etmektedir.



Şekil 4.47. Çizgi Romanda Gümüş Eyer Kostok Tarafından Alanlıların Yıkıldığı Hun Kalesine Taşınır./ Filmde Kostok Tarkan Tarafından Ani Ölümle Cezalandırılır, Gümüş Eyer Tarkan tarafından Atına Koşulur (Burak S. , Tarkan Gümüş Eyer, 2009; Aslan M. , Tarkan Gümüş Eyer, 1970).

Tarkan Gümüş Eyer çizgi romanı ile aynı ismi taşıyan çizgi roman uyarlamasında büyük değişimlerin mevcut olduğu söylenebilmektedir. Filmde çizgi romanda bulunan bazı olayların değiştirildiği, bazı işlevlerin ve aşamaların filmde eksiltildiği görülmektedir. Bu nedenle çizgi romanın film ortamına aktarılırken *aslına uygun olmaya* çalıştığı belirtilebilmektedir. Filmin hikâye örgüsünün uyarlandığı kaynağa nazaran değiştirildiği ve kırılmaya uğratıldığı da çizgi roman ve filmin hikâye örgüleri göz önünde bulundurulduğunda bulgulanmaktadır. Filmin *serim* ve *çözüm* kısımlarında da büyük değişiklikler gözlemlenmektedir. Filmin *serim* kısmında, anlatının önemli karakterlerinden Tan'ın nişanlısı Erka'nın anlatıdan eksiltildiği, Akatzirli avcı karakterinin Hun Tulga'ya dönüştürüldüğü, anlatının serim kısmındaki çatışmada öldürülen Sorkof karakterine eşik bekçisi rolü yüklenerek anlatının diğer kısımlarına muhafaza edildiği, *Kuzey Canavarları'ndan* (Burak S. , 2012) Kedi karakterinin değiştirilerek hikâyeye eklendiği, Tarkan'ın ilk çatışmayı yaşadığı Tatar beylerinin de filmde eksiltildiği dile getirilebilmektedir. Filmde dikkat çeken diğer unsurun Tarkan'ın gelişme süreci olduğu söylenebilmektedir. Çizgi romanda detaylı olarak işlenmeyen kahramanın gelişim süreci,

filimde detaylı olarak işlenmiş, bu detaylı kısımların filmde sonra yayımlanan çizgi romanlara ilham verdiği de düşünülmektedir. Filmdeki farklılaşmaların ve geliştirmelerin, senaristlerden birinin Tarkan'ın yaratıcısı olmasına bağlı olduğu da düşünülmektedir. Evrenin yaratıcısı olarak karakteri çok iyi tanıdığı düşünülen senarist Sezgin Burak'ın anlatının geliştirilmesi bağlamında filme katkı verdiği ve filmde çizgi romana nazaran dramatik değişiklikler yaptığı da dile getirilebilmektedir.

4.4.3. Kültürlerarası Bir Viking Anlatısı Tarkan: Viking Kanı Filminin Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar

Tarkan Gümüş Eyer uyarlamasının karanlık atmosferinin aksine Scognamillo ve Demirkan'ın (2005: 278) "dizinin en renklisi" olarak nitelendirdiği senaryosunu Sadık Şendil, yönetmenliği Mehmet Aslan'ın yaptığı Viking Kanı, çizgi romanda bulunmayan birden fazla değişikliği barındıran, birden fazla farklı unsuru bir araya getiren bir film olarak söylenebilmektedir. 1971 yılında yayımlanmış aynı isimli çizgi romanın uyarlaması olan filmin, *Mars'ın Kılıcı* ve *Gümüş Eyer*'de olduğu gibi birden fazla unsurun tepetaklak edilmesi, anlatı örgüsünün ve karakterlerin değiştirilmesi, farklı çizgi romanlardaki unsurların da harmanlanmasıyla oluşturulmuş bir senaryoya sahip olduğu dile getirilebilmektedir. *Viking Kanı* uyarlaması; Tarkan serisi içinde, anlatısı uyarlandığı eserde mevcut olmayan olaylarla geliştirilmiş ve değiştirilmiş filmlerden biri olarak dikkat çekmektedir. *Viking Kanı*'nın uyarlama filminin hikâyesinde çizgi romanlar veyahut diğer hikâyelere nazaran tüm krallıkların peşinde olduğu efsunlu veyahut değerli bir obje mevcut olmasa da yine devletlerin emelleri uğruna edinmek istedikleri bir unsur olarak Atilla'nın kızı bulunmaktadır. Öte yandan çizgi romanda, babası Viking Kralı Toro'dan öcünü almak isteyen bir Viking Prensesi bulunmakta, Tarkan da Viking Prensesinin öcünü almasına, dev Orso ile beraber yardım etmektedir. Olay örgüsü bir yolculuğa dayalıdır, yolculuk boyunca Viking Kralı Toro'nun öldürülmesi planlanmaktadır.

Çizgi romanla aynı ismi taşıyan uyarlama filmin anlatısında büyük değişikliklerin yapıldığı görülmekte, filmin çizgi romandaki unsurları amaç olarak değil, araç olarak kullandığı saptanmaktadır. Bunun en önemli nedenlerinden biri olay örgüsünün filmde değiştirilerek olabildiğince farklı bir biçime büründürülmesi olarak söylenebilmektedir.

Viking Kanı çizgi romanının serim bölümü, kahramanın *çağrı evresi* filminden çok farklı bir biçimde, Viking ülkesinde bir devin Sakson askerlerine saldırmasının gösterilmesiyle başlamaktadır. Önce Sakson askerlerine saldıran, sonrasında kurtulan bir askerin sığındığı eve kapısını kırarak askeri öldürmek için giren dev hem askeri öldürür hem de evi yağmalar. Ardından Kuzey Avrupa'nın dağlarında günlerdir at sürdüğü belirtilen Tarkan okuyucuya gösterilmektedir. Çizgi romanda Tarkan'ın **macera çağrısını (B)** çoktan aldığı ve **karşıt harekete geçerek (C) Gidişi (↑)** gerçekleştirmiş olduğu gözlemlenmektedir. Atilla'nın sınırlarını İskandinav yarımadasına kadar genişlettiği de bu bölümde aktarılmaktadır. Yolculuğunda bir duraklama noktası olarak devin saldırdığı evi seçen Tarkan, ev sahibinin Atilla'ya bağlılığını ve sorun yaşadığını öğrenerek Tarkan'ın yoldaşı Kurt'u alıkoymuş devin peşinden gitmeye karar verir. Yavrusu kaçırılan keçinin **yardımlını (Rs)** alarak devin **izini süren (Pr)** kahraman, dev ile ilk çatışmasını (**H**) yaşamaktadır. Devle yaşadığı **çatışma (C)** sonrasında devi alt eden kahraman, onu ölümle **cezalandıracakken (U)**, çizgi romanın ana antagonisti Viking kralı Gero'nun kızı Viking Kraliçesi Ursula tarafından durdurulur. Ursula'nın durması üzerine yaptığı çağrı neticesinde devi affeden Tarkan, dev ve Ursula'nın kılavuzluğunda çağrıyı aldığı Türk kalesine yola koyulmaktadır. Çizgi romanın serim bölümünde anlatıyı oluşturan ilk emelin, **yardımlını (Rs)** alarak devin **izini süren (Pr)** kahraman, dev ile ilk çatışmasını (**H**) yaşamaktadır. Devle yaşadığı **çatışma (C)** sonrasında devi alt eden kahraman, onu ölümle **cezalandıracakken (U)**, çizgi romanın ana antagonisti Viking kralı Gero'nun kızı Viking Kraliçesi Ursula tarafından durdurulur. Ursula'nın durması üzerine yaptığı çağrı neticesinde devi affeden Tarkan, dev ve Ursula'nın kılavuzluğunda çağrıyı aldığı Türk kalesine yola koyulmaktadır. Çizgi romanın serim bölümünde anlatıyı oluşturan ilk emelin, **yurda dönüş(↑)** ve **karşıt eylemin başlangıcı (C)** üzerine ortaya çıktığı söylenebilmektedir.

Filmin serim bölümünde ise, kürek mahkûmu forsaların çektiği bir Viking gemisi gösterilmektedir. Ardından Atilla'nın kızı Yonca'nın ve Tarkan'ın Viking ülkesindeki Aybars'ın uç kalesine geldiği gösterilmektedir. Bu gösterimin ardından anlatı Viking gemisinin içine, Viking kumandanı Toro ve adamları ile Lotus isiminde Çinli bir prenses bulunduğu Viking Gemisine çevrilmiştir. Çinlilerle birlik olan Vikingler Hun kalesine bir **aldatmacayla (η)** saldırmak, **çatışma (H)** yaratmak ve Atilla'nın kızı Yonca'yı kaçırmak için plan yapmaktadır. Filmde ilk çatışma unsuru Vikinglerin Aybars'ın uç kalesine saldırmasıyla başlamaktadır. Bu **çatışma (H)** sonrasında Tarkan ve uç kalesi birlikleri mağlup edilmekte, kurt öldürülmektedir. Filmde anlatının bu kısmında **kahramanın çağrısı (B)**, **uzaklaşma (β)**, **eksiklik (α)** ve **kötülük (A)** neticesinde ortaya çıkmaktadır. Yaralı Tarkan, Kurt'un öcünü almak ve Yonca'yı kurtarmak için **karşıt eyleme geçme (C)** motivasyonunu edinen Tarkan, serüvenlerden yanında olmuş Kurt'u gömer ve intikam yemini eder.



Şekil 4.48. Filmde ve Bayraktaki Canavar Çizgi Romanında Bulunan Sürüngen Çukuru ile Orso

Filmin devam eden kısmında esir edilen Yonca Hatun ve savaşçı Türk kadınları, Viking kralı Gero'nun kalesine esir olarak götürülmektedir. Ardından Viking kumandanı Toro, Gero'ya isyan ederek ona karşı bir isyan, **aldatma (η)** gerçekleştirir. **Çatışma (H)** sonucunda Kral Gero ve adamlarını alt eder, kralı yakalayarak **cezalandırır (U)**. Bu kısmın ardından, zindandaki Türk savaşçıların sorgulandığı sahne gösterilmektedir. Savaşçıların Atilla'nın kızı Yonca'nın nerede olduğu hakkında sorguya çekilmeleri, Yonca'nın kendini ortaya atmasına ve kimliğini açıklamasına mahal vermektedir. Sorgulama sahnesinde, Çin prensesinin önerisi olan yılan kuyusunun *Bayraktaki Canavar* çizgi romanından esinlenilerek filme eklendiği saptanmaktadır. Çizgi romanda esirlerin atıldığı, yılanların bulunduğu bir kuyu bulunmaktadır. **Sorgulama (ε)** sahnesinin ardından, tahttan indirilen Kral Gero'nun deniz kıyısında bir direğe bağlandığı, dev Orso'nun ise çizgi romanın aksine Viking Kumandanı Toro'ya hizmet ettiği görülmektedir. Ardından kral Gero'nun cezalandırılması Kraken ismi verilen ahtapot vasıtasıyla yapılmaktadır. Kraken unsurunun filme Yunan mitolojisinden etkilenilerek eklendiği düşünülmektedir.

Çizgi romanın *serim* kısmı ile filmin *serim* kısmı arasında, karakterler haricinde herhangi bir bağlantı bulunmamakta, kahramanın **karşıt eyleme geçmek (C)** için edindiği

isteklendirme farklılaşmakta ve hikâye filmde özgün bir dramatisyona tabii tutulmaktadır. Film anlatısının, çizgi romanın aksine kilit unsur olarak nitelendirilebilecek Atilla'nın kızının ve aileden birinin uğradığı **kötülük (A)** ve **intikam arayışıyla (B)** kurulduğu söylenebilmektedir. Filme **çatışmayı (H)** pekiştirmek için eklenen Çin prensesi, Kurt'un oğlu ve olaylardan kale baskını, prensesin kaçırılması ve baba Kurt'un ölümü, film anlatısında dramının farklı bir şekilde yükseltilmesi amacıyla filme eklenmiş uyarlanan çizgi romanın dışında bulunan unsurlardır.

Çizgi romanda serim bölümünün ardından Tarkan, Ursula ve Orso'nun Viking krallığının bulunduğu fiyortlara doğru yolculuk ettiği görülmektedir. Ursula'nın Sakson Kralı Uldarik'ten kaçışını ve Orso tarafından kurtarılışını Tarkan'a anlattığı bu kısımda Tarkan, kraliçenin **eksikliğini (α)** gidermek neticesinde onu Fiyortlarda bulunan Viking krallığına götürmeye söz vermekte ve **kraliçenin çağrısını (B)** kabul ederek **karşı eyleme(C)** geçmektedir. Bu kısımda Vogler'ın *kırılma noktası* olarak belirttiği, kahramanın yolculuğunda hedefin değişmesi doğrultusunda bir sapma meydana gelmekte, kahramanın yolu değişmektedir. Öte yandan filmde eksiltelen diğer bir kısım da ortaya çıkmaktadır. Filmde Uldarik'ten karakteri eksiltilmiş ve Saksonların varlığından söz edilmemiştir.

Fiyortlara varmadan evvel önce Türk kalesine uğrayan Tarkan, kraliçe tarafından **aldatılarak (η)**, fiyortlara götürülmek üzere alıkoyulmaktadır. Bu kısımda yine çizgi romanda olup, filmde eksiltelen; daha önceki maceralardan da hatırlanabilecek Bige ve Kulke karakterleri görülmektedir. Ancak çizgi romanın kilit karakterlerinden olan bu iki karakter film anlatısında eksiltilmiştir. Çizgi romanda fiyortlara doğru yola çıkıldığı sırada, filmde kötü bir karakter olarak boy gösteren Deli İvan ile karşılaşmaktadır. Deli İvan'ın donanmasının **rehberliğinde (G)** Fiyortlara varan kahramanlar, krallıkta bir garipliğin döndüğünü fark etmektedir. İsyancı Toro'nun krallığı ele geçirdiğini öğrenen ve **aldatmayı (η)** atlatan kahramanlar Toro ve adamlarıyla **mücadeleye (C)** girişmektedir. Çizgi romanda filmin aksine Goro'nun nasıl mağlup edildiğinin veyahut nasıl öldürüldüğünün bilgisine rastlanmamaktadır. Filmdeki bu kısım da anlatının geliştirilmesi ve farklılaştırılması neticesinde filme eklenmiştir. Öte yandan bu kısımda ortaya çıkan çatışmada Ursula, Tarkan ve Orso mağlup edilmektedir. Bu **çatışma (H)**, çizgi romanın sonraki kısımlarına muhafaza edilmiştir. Babasının nerede olduğunu Toro'ya soran kraliçe, onun akıbetini filmdekiyle

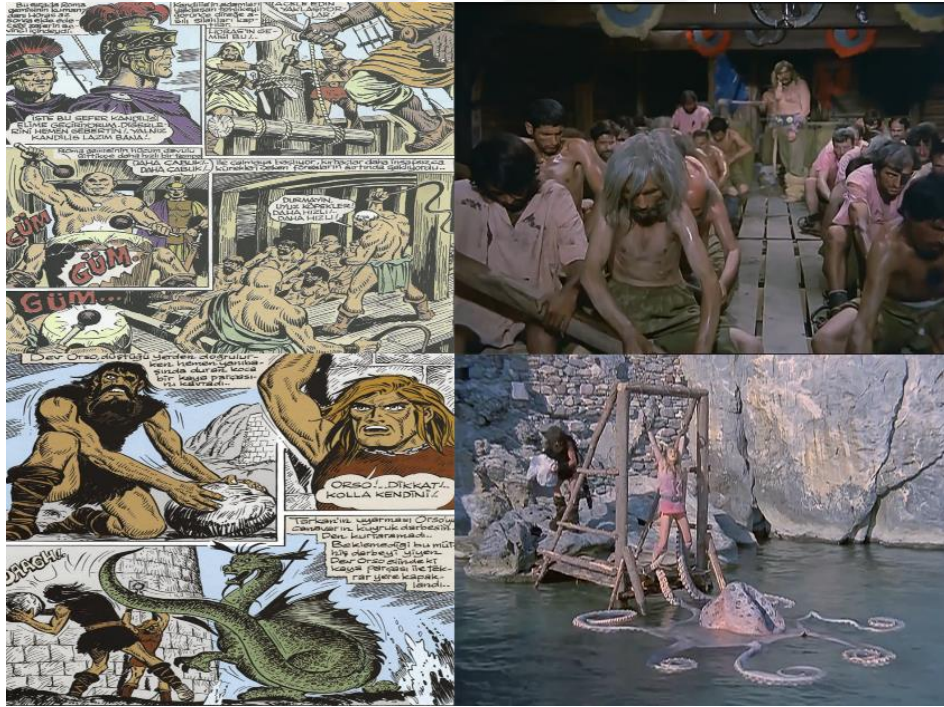
paralel bir biçimde öğrenmektedir.

Filmdeki anlatıyla çizgi romandaki anlatı; film ne kadar değiştirilmiş bir anlatı yapısına sahip olsa da bağlılık göstermektedir. Öte yandan bu kısımda çizgi romanda bulunan bir çatışma unsuru, Tarkan ve Ursula'nın filmde henüz tanışıp ortaklık kurmamasına da bağlı olmaktadır. Filmde kadın Viking savaşçılarıyla Tarkan olmaksızın kaleye varan Ursula, isyancı Toro'nun adamları ve Deli İvan tarafından yakalanmakta ve Toro'nun Huzuruna çıkarılmaktadır. Toro'nun huzurunda, onun şarap içtiği kafatasının babasının kafatası olduğunu öğrenen kraliçe çılgına dönmektedir. Bu kısım çizgi romandan doğrudan alınan bir çatışma unsuru olarak dikkat çekmektedir. Çizgi romandan alınsa dahi, sahnenin kurulumu ve bağlantılı olduğu ön sahneler filmde yer yer değiştirilip geliştirilerek ortaya konmuştur. Filmde farklılaşan diğer bir unsur bu kısımdan sonra gelmektedir. Ursula'nın Kraken için bağlanıp, Orso'nun Toro'ya ihanet ettiği sahne, çizgi romandan esinlenilerek filme aktarılan bir sahne olarak dikkat çekmektedir.



Şekil 4.49. Vandal İsyancısı Toro'nun Filmde ve Çizgi Romandaki Görünümleri

Ursula'nın yakalanmasının ardından anlatım yine çizgi romanda bulunmayan ve anlatıya filmde eklenmiş bir sahneye dönmektedir. Tarkan'ın *sıradan dünyasını terk ettiği* kısımda duraksadığı bir anda yaşanan, çatışma içeren bu sahnede Tarkan'ın yolu filme özgü olarak eklenen Çin prensesi Lotus ile kesişmektedir. Atilla'nın kızı yonca Hatunu Vikinglerden kaçırın Çinlileri, düşmanı olduğu Vikinglerden kurtaran Tarkan daha sonrasında Çinli prenses tarafından **aldatılmakta(η)**, onlarla da mücadele etmek zorunda bırakılmaktadır. **Mücadeleden (C) zaferle (J)** ayrılan Tarkan, Lotus tarafından **aldatıldığından(η)** yolunda bir süre **engellenmektedir(γ)**. **Engellenenin(γ)** ardından **aldatılan(η)** kahraman, Viking savaşçılarından olan Deli İvan tarafından yakalanmakta ve tekrar **engellenmektedir (γ)**. Filmde Tarkan'ın kürek mahkûmu olduğu bu sahnenin yine başka bir çizgi roman olan *Honoriya'nın Yüzüğü*'nden esinlenilerek film anlatısına eklendiği düşünülmektedir.



Şekil 4.50. Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından Eklenen Viking Kanı Uyarlamasındaki Kürek Mahkumları ile Filmde Ahtapota (Kraken) Dönüşen Deniz Ejderhası (Wrym) Unsurları.

Çizgi romanda Nors mitolojisinden esinlenilerek ortaya konulan deniz ejderhasının filmde dev bir ahtapota, bir Kraken'e dönüştürüldüğü gözlemlenmektedir. Bu çizgi romanın

filme uyarlanması noktasında anlatı içindeki bir farklılaşma unsuru olarak kabul edilebilmektedir. Lakin deniz ejderhasının imkânsızlıklar nedeniyle ahtapota dönüştürüldüğü de belirtilmektedir. Scognamillo ve Demirkan (2005: 279) bu dönüştürmeyi “Tarkan *Viking Kanı* çizgi romanında bulunan ejderha figürü, teknik olanaksızlıklar nedeniyle filmde ahtapota dönüşmüştür” şeklinde açıklanmaktadır. İmkânsızlıklar nedeniyle veyahut bilinçli olarak dönüştürülmüş olsun, eklenen dev ahtapotun filmi farklılaştırdığı dile getirilebilmektedir. Filmde ahtapota sunularak **cezalandırılan (U)** Ursula, Orso'nun Toro'ya ihaneti sonrasında kurtulmakta ve Orso ile beraber kaçmaktadır. Bu kaçışın ardından çizgi romanda olduğu gibi filmde de Tarkan, Ursula ve Orso'nun yolu kesişmekte; çizgi romanın ilk kısmında bulunan Orso ve Tarkan'ın **çatışması (H)** bu bölümde ortaya çıkmaktadır. Filmde de çizgi romanda olduğu gibi çatışmadan zaferle ayrılan Tarkan, Ursula'nın çağrısı neticesinde devi ölümlü **cezalandırmamaktadır (U)**. Çizgi romanın *serim* kısmında görülen bu anlatı, kahramanın yolunun *erginleme* evresinde, düğümlerden biri olarak orta bölümde filme eklenmiş, çizgi romandaki olay örgüsü kırılmaya uğratılmıştır. Bu çatışmadan sonra, Ursula, Orso ve Tarkan'ın yolları kesişmekte, Tarkan Ursula'nın **rehberliğinde(G)** Viking Kalesine doğru yoluna devam etmektedir.



Şekil 4.51. Tarkan Filmde ve Çizgi Romanda Daha Sonra Bağışçı'ya Dönüşecek Olan Orso'yla Mücadele Ediyor.

Çizgi romanda olduğu gibi filmde de ortak emeller doğrultusunda aynı yolda giden kahramanlar arasında çizgi romanda olduğu gibi bir yakınlaşma gerçekleşmekte, çizgi romanın başında bulunan *cazibe unsuru* filmin *erginleşme* evresinde ortaya çıkmakta, yakınlaşma bir kısa bir *duraklama* noktasına mahal vermektedir. Duraklama noktasının ardından kahraman, Kraliçe, kraliçenin savaşçıları ve Orso isimli devle beraber Toro'nun kalesine girmektedir.

Bu kısımda, çizgi romanın serim bölümünün hemen sonrasında, kahramanın yolunun erginleşme kısmında bulunan ve filmin bu kısmına muhafaza edilen bir **çatışma (H)** patlak vermekte, bu çatışma çizgi romanın sonlarında yer alan çatışmayla birleştirilmektedir. Filmde Vikinglerin barbarlıkları da olarak filmde ortaya çıkan unsurların başında gelmektedir. Bir aldatmacayla, kendilerini gizleyerek kaleye saldıran Tarkan ve Ursula'nın karşısına Vikinglerle vereceği zorlu bir **mücadele (C)** çıkmaktadır.

Dev Orso'nun çizgi romanda olduğu gibi bir gözünü kaybettiği, Toro'nun şahininin ve Deli İvan'ın öldürüldüğü bu **çatışmada (H)** mücadele kaybedilmektedir. Bu neticede Tarkan, Ursula ve Dev Orso Toro'ya esir düşmektedir. Çizgi romanın filme denk düşen bu kısımda ise aksi bir durum söz konusu olmakta ve **çatışma (H)** kahramanların kısmi galibiyetleriyle sonuçlanmaktadır. Çizgi romandan filme geçişi sağlanmayan, filmde farklılaşan bu kısımda kaleye saldırı gerçekleştiren Uldarik karakteriyle de **mücadele (C)** edilmekte ve Tarkan asıl olarak Uldarik'e esir düşmekte, onun tarafından **engellenmekte (γ)** ve **cezalandırılmaktadır (U)**. Çizgi romanın anlatı örgüsünün kırılmasına ve karakterin eksiltilmesine bağlı olarak, filmin son kısmına geçilmeden önce verilen bu çatışma sonrasında filme ilk Ursula'nın ardından da Tarkan'ın geçmesi gereken *sınavlar evresinin son sınavlarından* biri de anlatıya eklenmiştir. Film anlatısında Tarkan ile bağlılığı bulunmayan Dev Orso, çizgi romandakinin aksine Ursula'yı kurtarmak için canavarla mücadele etmektedir. Çizgi romanda ise karakter bu **bağışı (D)** Tarkan'a yöneltmekte, kendi canı pahasına Tarkan'ı ölümden kurtarmaktadır. Filmin bu bölümünde ise Ursula, Dev Orso'nun yaptığı **fedakârlık (D)** neticesinde **cezalandırmadan (U)** kurtulmakta ve **engeli aşmaktadır (δ)**.



Şekil 4.52. Filmde Tarkan'ı Canavardan Kurtararak Bağışta Bulunan Dev Orso, Filmde Ursula'yı Kurtararak Hayatını Ona Bağışlar.

Öte yandan Ursula bu sınavı verip **engellenmeyi atlatırken** (δ), Tarkan anlatıya eklenmiş ve uyarlanmış eserde bulunmayan unsurlardan olan Çin prensesi ve yılanlı kuyuyu atlatmaya çalışmaktadır. Çin prensesinin ve Viking savaşçıları atlatıp, zindanlardan Kurt'un **yardımla** (**Rs**) kurtulmayı başaran kahraman, kaleden çıkacağı sırada Toro'nun adamları tarafından tekrar yakalanarak yeniden **engellenmeye** (γ) tabii tutulmaktadır. Bu engellemenin ardından çizgi romandaki Uldarik aksine Toro tarafından **cezalandırılan** (**U**) ve Krakenle bu sefer **eşik gardiyanı** olarak karşılaşmak zorunda bırakılan Tarkan, Kurt, Ursula, Yonca Hatun ve dolaylı olarak Orso'nun **yardımla** (**D**) olarak Kraken ile **mücadele** (**C**) etmekte ve mücadeleden **galip** (**J**) çıkarak eşiği atlamaktadır. Tarkan, Kraken ile **mücadele** (**C**) ederken Orso'nun bir önceki mücadelede denize fırlattığı kılıcı alarak, onun **bağışına** (**D**) nail olarak Kraken'i alt etmektedir. Filmin aksine çizgi romanda, Tarkan'a yardım etmeye çalışarak hayatını kaybeden Orso'dan sonra uyarlamada eksiltelen karakterler Bige ve Kulke Tarkan'ın son eşiği geçmesine yardımcı olarak canavarı öldürmektedir. Bu karakterlerin eksiltilmesi, Tarkan'a filmde olan başka karakterlerin yardım etmesine mahal vermiş ve anlatının bu kısmını da farklılığa kavuşturmuştur. Tarkan'ın eşiği atlamasının ardından, çizgi romanda Uldarik ve Toro'ya karşı verilen mücadele, filmin bu kısmında yalnız Toro'ya karşı

verilmektedir. Çizgi romanda Ursula tarafından öldürülen İsyancı Viking komutanı Toro, filmde Tarkan tarafından alt edilmekte ve **nihai zafer (J)** bu şekilde kazanılarak Yonca Hatun **kurtarılmaktadır (T)**. Bunun nedeni, filmde Tarkan tarafından alınması gereken ve çağrının asıl sebebi olan Baba Kurt'un yitimi olarak düşünülebilmektedir. Kurt'un yitiminden sonra ortaya çıkan intikam alma işlevi, anlatıda bu nedenden ötürü Tarkan'a bırakılmıştır. Çizgi romanın son kısmında bulunup, filmde bulunmayan diğer bir unsur da Ursula'nın ölümü olarak belirtilebilmektedir. Ursula çizgi romanda Uldarik tarafından öldürülmekte ve anlatının sonunda bir **yitime** mahal vermektedir. Filmde ise Ursula yaralansa da öldürülmez ve Viking krallığının başına geçerek Tarkan'ı ve **kurtardı (K, F)** Yonca Hatun'u **dönüş** (↓) işlevi neticesinde yurduna uğurlamaktadır.



Şekil 4.53. Filmde ve Çizgi Romanda Tarkan'ın Cezası, Toro'nun Ölümü ve Tarkan'ın Viking Diyarından Ayrılışı.

Tarkan Viking Kanı çizgi romanı ve aynı ismi taşıyan uyarlama filmde büyük değişikliklerin mevcut olduğu söylenebilmektedir. Bu nedenle uyarlanan filmin yorumlayıcı bir uyarlama biçimi ile film ortamına aktarıldığı da dile getirilebilmektedir. Viking Kanı çizgi romanının tek düze ve yalnızca Vikingler ile Saksonları ele alan anlatısının aksine filmde daha geniş bir anlatının varlığından söz edilebilmektedir. Çizgi romanda bulunmayan Çin prensesi ve Çin savaşçıları, Hun Kalesi, Baba Kurt ile Yonca Hatun filme eklenen ve filmi farklılaştıran unsurlardan olarak dile getirilebilmektedir. Çinli prensesin anlatıya eklenmesi, filmi zaman zaman Viking diyarından çıkararak, Çin'in kültürel unsurlarının görüldüğü bir

anlatıya da çevirerek çeşitliliği arttırmıştır. Türk mitolojisinin önemli sembollerinden olan Baba Kurt'un ölümü anlatıya kültürel bir intikam amacı katarak Tarkan'ın bu motivasyon doğrultusunda Vikingleri alt etmesine sebebiyet vermiş ve çizgi romanda bulunmayan bir çağrı unsurunun filme katılmasına mahal vermiştir. Bu çeşitlendirmelerin nedenlerinden birinin de dönemin ideolojik ortamı ve kültürel dinamiklerinden kaynaklandığı da dile getirilebilmektedir. Tunç (2022: 144) bu dinamiklerin kültürel ürünler üzerinden yayılımını "Kültürel ürünler, onu üreten toplumlardan bağımsız kabul edilemez. Kimi sinema filmlerinde bu yansımalar açıkça görülebilirken, bazı sinema filmlerinde ise simgesel olarak kendini göstermektedir." Şeklinde belirtmektedir. Tarkan Viking Kanı filminde de üretilen film Türklük, Türk mitolojisi, kültürel mücadeleler ve ideolojiden bağımsız bir şekilde ortaya çıkmadığından, filme Türklerin geçmişte mücadele ettiği milletlerden olan Çinliler de eklenmiş, film çizgi romandan farklılaşan bir anlatıya sahip olmuştur.

4.4.4. Bizanslılar Arasında Bir Vandal Anlatısı Tarkan: Altın Madalyon Filminde Anlatı Yapısını Oluşturan Unsurlar



Şekil 4.54. Tarkan Altın Madalyon Çizgi Roman Kapağı ve Film Afişi

Tarkan serisinin aynı isimli çizgi romanının dördüncü uyarlama filmi olan, yönetmenliğini Viking Kanı'nda olduğu gibi Mehmet Aslan'ın, senaryosunu ise Sadık Şendil'in yazdığı Altın Madalyon 1972 yılında izleyici ile buluşmuştur. Tarkan Altın Madalyon çizgi romanının uyarlaması olduğu belirtilerek çıkış yapan filmin bazı karakterler dışında ve olaylar dışında, Altın Madalyon çizgi romanı bir yana dursun, serideki çizgi

romanların herhangi biriyle bir bağılılığı bulunmamaktadır. Bu nedenle *Altın Madalyon* filminin serbest bir uyarlama film olduğu söylenebilmektedir.

Film Atilla'nın Honoriya'ya olan aşkının anlatımıyla başlamaktadır. *Serim* bölümünde, *kahramanın çağrışı edindiği* evrede Honoriya'ya Altın Madalyon'u kendisine gönderdiğinde ona döneceği için söz veren Atilla Altın Madalyon'u bir Vandal habercisi vasıtasıyla, **aracılık** işlevini gerçekleştiren **aracıyla (B)** edinmektedir. Honoriya'nın **çağrısını (B)** alan, **karşıt eyleme geçip (C) gidiş (↑)** işlevini gerçekleştiren ve sıradan dünyasını terk eden Atilla bir oğlu olduğu öğrenmektedir. Bu buluşmada düşmanı Vandallar tarafından kuşatılarak tuzığa düşürülen Hükümdar, Tarkan'ın yardımını alarak çatışmadan kurtulmakta, lakin hükümdarın nişanlısı ve oğlu Vandallar tarafından alıkoyulmakta bir **eksiklik (α)** ortaya çıkmaktadır. Filmin serim kısmı ile çizgi romanın serim kısmı arasında bir bağlantı bulunmasa da bu kısımda yalnızca Atilla'ya ulaştırılan çağrının diğer çizgi romanlardan olan Margus kalesinden esinlenilerek filme eklendiği de söylenebilmektedir. *Margus Kalesi'nde* bir Bizans elçisi Atilla'ya çok önemli olduğunu belirttiği bir çağrı ulaştırmaktadır. Honoriya karakterinin ise *Honoriya'nın Yüzüğü* çizgi romanında alınarak filme eklendiği söylenebilmektedir. Öte yandan çizgi romanda Romalı bir prenses olan Honoriya, filmde **ihanete (η)** uğrayan Doğu Vandal kralının kızı olarak belirtilmiş ve anlatıya eklenmiştir. Film anlatısında, Tarkan evrenini oluşturan Bizans, Roma ve Vandal milletlerinin harmanlandığı ve evrende bulunmayan yeni bir Vandal milletinin ortaya koyulduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan filmde özgün karakterler olarak yer alan Batı Vandal kralı ve Vezirinin çizgi romandaki Bizans kralı ve Veziriyle az da olsa bağılılık gösterdiği dile getirilebilmektedir.



Şekil 4.55. Altın Madalyon Çizgi Romanı ve Filminde Bizans İmparatoru ile Vezir

Bu kısımda filme eklenen bir diğer unsur, serinin dokuzuncu çizgi romanı ve üçüncü film uyarlamasında ortak olarak bulunan Gosha karakterinin korkunç bir ayinle diriltirilerek, özünde Bizans, filmde *Neron*'dan esinlendiği düşünülen Bizanslı kıyafeti giymiş çılgın Vandal kralına hizmet etmesi olarak söylenebilmektedir. İlk çizgi roman ve filmde Tarkan tarafından alt edilerek ölümle cezalandırılan bu karakterin **biçim değiştirerek geri döndürülmesi (T)**, filme eklenen unsurlar arasında sayılmakta ve filmde intikam üzerine kurulmuş bir dramatisasyonun ortaya çıkmasına vesile olmaktadır. Çizgi roman anlatılarının hiçbirinde, böylesi bir olaya rastlanmaması olayın filme anlatıyı farklılaştırmak için sonradan eklenen bir unsur olduğunu kanıtlamaktadır. Altın Madalyon uyarlamasında bulunan Gosha karakteri ise farklılığının yanı sıra *Kuzeyde Dehşet Var* isimli diğer bir çizgi romanda bulunan Detre karakteriyle özdeş tutulabilmektedir.

Atilla'nın Tarkan tarafından kurtarılması, Honoriya ve Atilla'nın oğlunun alıkoyulması, filmin bu kısmında **aile fertlerinin uzaklaşması/uzaklaştırılması (β)** veyahut diğer taraftan bir **eksiklik (α)** unsurunun ortaya çıkması, özel bir **çağırıcı (B)** da beraberinde

getirmektedir. Vandal imparatoruna elçi göndererek, Honoriya ve oğlunun salıverilmesini talep eden Atilla, elçilerin vahşice öldürülmesi üzerine bu çağrısına olumsuz bir yanıt almaktadır. İmparator bu olumsuz yanıtla da kalmayıp, **kötülük (A)** işlevini uygulayıp bir **eksikliğe (α)** mahal vererek Honoriya'nın cesedini Atilla'ya göndermektedir. Honoriya'nın cesedini aldıktan sonra intikam yemini eden fakat oğlunun da öldürülmesi riskini göze alamayan Atilla, şampiyonu Tarkan'dan oğlunu kurtarmasını isteyerek **karşıt eyleme geçme (C) çağrısında(B)** bulunmakta, filmde Tarkan'ın yolculuğu bu kısımda başlamaktadır. Honoriya'nın öldürülmeden önce kırbaçlanarak **cezalandırıldığı (U)** sahne yine başka bir çizgi roman olan *Honoriya'nın Yüzüğü*'ndeki Honoriya'nın kuzeni Stella'nın kırbaçlanma sahnesiyle denk düşmektedir. Bu çizgi romanda Stella karakteri, Tarkan ile buluştuğu ve iş birliği yaptığı için kırbaçlanarak cezalandırılmaktadır. Filmde ise benzer bir **cezalandırma (U)** işlevi, Honoriya'nın Atilla'yla buluşması üzerine ortaya çıkmaktadır. Bu kısımda serinin başka bir çizgi romanından alınan bir olay, Altın Madalyon'un film anlatısına adapte edilmiştir.

Çizgi romanda öldürülen arkadaşları Aybek ve Burta'nın intikamını almak üzere düşmanın **altın madalyonunu edinen, karşıt eyleme geçme (C)** motivasyonuna bu şekilde ulaşarak Bizans krallığına doğru anlatının değerli eşyasıyla yola koyulan kahraman, filmde bu **çağrıyı (B)** Atilla'nın oğlunu kurtarmak ve hükümdarın **eksikliğini gidermek (K)** üzerine almaktadır. Filmde ve çizgi romanda, kahramanın yola koyulmasının motivasyonlarının farklılaştığı dile getirilebilmekte, filmdeki olaylar örgüsü ve işlevlerin çizgi romana bağlı kalmadığı saptanmaktadır.



Şekil 4.56. Filmde ve Çizgi Romanda Altın Madalyon'un İşlevinin Değişimi ve Honoriya'nın Yüzüğü Çizgi Romanından eklenen Honoriya Karakteri.

Kahramanın çağrışı edinmesinin, çağrıya olumlu yanıt verip karşıt eyleme geçmesinin ve sıradan dünyasını terk etmesinin ardından, kahraman için yolculuğun unsurları ve işlevler baş göstermektedir. Bu işlevlerin ve kahramanın yolculuğu boyunca karşısına çıkacak karakterlerin farklı çizgi romanlardan alınarak filme entegre edildiği ve filmde bütünlüğü oluşturduğu söylenebilmektedir. Yolculuğun ilk kısmında, sıradan dünyanın terk edilmesinin ardından yolu Tarkan serisindeki neredeyse her çizgi roman ve filmde olduğu gibi bir hana düşen Tarkan, burada bir **çatışma (H)** yaşamaktadır. Kahramanın bu kısımda bulunan **çatışma (H)** işlevinin ardından olumlu bir biçimde **aldatıldığı (η)** söylenebilmektedir. Bunun nedeni kahramanın **çatışmayı (H)** yaşadığı kişilerin maskelerini çıkarıp **kimliklerini açığa vurduklarında (Ex)** aslında Tarkan'ın dostu Kulke ve adamları olduğu izleyiciye sunulmaktadır. Kulke ve adamlarının dönemin meşhur çizgi roman unsurlarından olan *Zorro* ve *Maskeli Beşler*'e benzetilerek filme eklendiği söylenebilmektedir. Akrobatik hareketlerle birlikte saldırı gerçekleştiren, deri yelekler giydirilmiş bu maskeli kahramanlar, Yeşilçam sinemasının hayran kültürü uyarınca filme eklenmiştir. Bu nedenler göz önünde bulundurulduğunda film anlatısında ortaya çıkan Kulke karakteri çizgi roman serisinden ve ilk filmdeki halinden epey farklılaştırılmıştır. Şayet ilk Tarkan filmi Mars'ın Kılıcı uyarlamasında anlatıya eklenen Kulke'nin çizgi romandakine daha sadık bir görünüşle

izleyiciye sunulduğu da dile getirilebilir. Çizgi romanlarda Bige'ye âşık olan ve ondan hiç ayrılmayan bu karakter, *Altın Madalyon* filminde *Gümüş Eyer* çizgi romanında Tan'ın nişanlısı olarak bulunan Erka karakteriyle birliktedir. Filmde Bige karakterinin eksiltilerek Erka karakterinin anlatıya eklendiği gözlemlenmektedir. Aynıyeten bu karakterin *Maryo'nun Kuşları* çizgi romanındaki Maryo ile özdeşleştirilmiş olduğu da düşünülebilmekte öte yandan saptamaların ışığında karakterin farklılaştırılarak filme eklenmiş olduğu belirtilebilmektedir. Kulke karakteri, filmde kahramanla aynı yolda yürümekte ve ona Atilla'nın çocuğunu kurtarması için **yardım (Rs)** etmektedir. Karakter komedi unsuru olmaktan çıkarılmış, Tarkan'ın yardımına koşan bir cengavere dönüştürülmüştür. Filme *Maryo'nun Kuşları* çizgi romanından eklenen diğer bir karakterin de *Tombul Roza* olduğu söylenebilmektedir. Çizgi romanda Maryo'nun karısı olan Tombul Roza anlatıya bir genelevin sahibesi olarak eklenmiştir. Filme bu karakterlerin haricinde eklenen bir diğer karakterin, *Honoriya'nın Yüzüğü* çizgi romanındaki Evdoksiya karakteriyle özdeşleştirilen kraliçe olduğu söylenebilmektedir. Filmde karakterin ismi tam olarak belirtilmemiş olsa da filmde gösterdiği çoğu eylemle *Evdoksiya* karakterinden esinlenilmiş olduğu anlaşılan bu karakter hem bir kraliçe hem de kimliğini gizleyerek dans eden, krallığın en ünlü dansçısıdır.



Şekil 4.57. İlk Filmden Altın Madalyon'a Kulke'nin Değişimi ve Filme Eklenmesi/ Maryo'nun Kuşlarından Eklenen Tombul Roza Karakteri.

Kulke'nin yola katılmasının ardından, kaleye doğru yola koyulan kahramanlar, önce Roza'nın hanına uğramaktadır. Roza'nın hanında dansçı olarak kılık değiştirmiş Vandal kraliçesiyle karşılaşan kahramanlar, kraliçeyi aldatarak onun zoraki **rehberliğinde (G)** gizli geçitten kalenin surlarından içeri girerler. **Gizlice (O)** girdikleri kalede Vandal askerleriyle **çatışma (H)** yaşayan kahramanlar bir **aldatmacayla** beraber **karşıt eylemde (C)** bulunup, kralın taht odasına kadar vararak **zaferi (J)** elde etmekte ve Kurt'unda yardımıyla çocuğu kurtarmaktadır. Kahramanın yolculuğunda, *erginleşme* evresindeki *sınavlar yolunda* bulunan bu *ilk sınavın aldatma (η)* yoluyla geçildiği söylenebilmektedir. Filmde bulunan bu kısımlar ve kahramanların sınavlarının da serinin herhangi bir çizgi romanında bulunmadığı ve anlatıyı geliştirmek ve farklılaştırmak amacıyla filme eklendiği saptanmaktadır. Ciddi bir anlatısı bulunan çizgi romanın serbest bir biçimde yapılmış uyarlamasında yer yer komedi unsurları ile dönemin aksiyon filmlerinden esinlenilmiş olaylar da görülmektedir. Bu olaylardan en dikkat çekenleri, Vandal kralının giysisinin yavaşça sökülmesi ve Kulke ve adamlarının ipten salınıp, Atilla'nın çocuğunu elden ele fırlatmaları olarak belirtilebilmektedir.



Şekil 4.58. Gümüş Eyer Çizgi Romanından Gosha, Kuzeyde Dehşet Var Çizgi Romanından Detre ve İkisinin Karışımı Olarak Tasarlanmış Altın Madalyon Filmindeki Gosha.

Anlatının *düğü*m kısmında, yolun *erginleşme* evresinde; Kulke ve Tarkan, çocuğu kurtarmalarının ardından kendilerini bir sınavın içinde, aşmaları gereken eşiğin önünde bulmaktadır. **Çocuğu almalarının ardından (T)** onu Erka'nın bulunduğu eve getirip ona teslim eden kahramanlar, anlatının bu kısmında Vandal kralının askerleriyle tekrar **çatışmaya (H)** girmektedir. **Çatışma (H)** sırasında, Kulke'nin nişanlısı Erka'ya çocuğu Atilla'ya teslim etmesi **buyruğunda (D)** bulunduran kahramanlar, düşmanlarına karşı galip gelmelerinin ardından, Erka'nın peşinden giderler. Film anlatısının bu kısmında kahramanlar, serinin uyarlanan üçüncü filmi ve aynı isimli çizgi roman Gümüş Eyer'de de Tarkan tarafından anlatılmış eşik bekçilerinden Gosha ile karşı karşıya gelmektedir. Filmde örümcek ağına hapsediği kurbanlarının kanını emen kötü bir büyücü olan Gosha, Gümüş Eyer'deki halinin aksine çizgi romandaki canavar haline yaklaştırılmış, *Kuzeyde Dehşet Var* çizgi romanındaki kraliçe Detre ile harmanlanıp farklılaştırılmış bir karakter olarak anlatıya eklenmiş ve Tarkan'ın karşısına yine eşik bekçisi olarak çıkarılmıştır. Gümüş Eyer çizgi romanı ve filminde gizemli, erotik ve izleyici tarafından benimsenmiş olan karakter aynı aktörün oyunculuğuyla yeniden filme eklenmiştir. Bu eklemenin ve ekleme neticesinde anlatının marjinalleştirilmesi yine dönemin hayran kültürü ile ilişkilidir. Filmin çekildiği dönemde erotik ve gizemli kadınların bulunduğu filmlerin halk tarafından izlenirliklerinin ve gişelerinin yüksek olması, karakterin bu filme daha tehlikeli, daha gizemli ve daha erotik bir biçimde eklenmesine neden olmuştur. Tarkan'dan öldürülmesinin intikamını almak isteyen kötü büyücüye intikam işlevi yüklenmiş ve önceki filmle tutarlılık sağlanmıştır. Gosha önce kahramanları **izleyen (Pr)** anlatının gizli saldırganı olarak ortaya çıkmakta ardından kahramanların karşısında yine Gümüş Eyer'de olduğu gibi bir eşik bekçisi olarak belirlemektedir. Saldırgan önce çocuğu Atilla'ya götüren Erka ile karşılaşarak onu **ölümle cezalandırmaktadır (A, U)**. Erka'nın ölümünden sonra ise, yine Gümüş Eyer filmindekiyle aynı olan bir köprü sahnesiyle Tarkan'ı **tuzığa düşürerek (η)** etkisi altında bırakmakta ve **engellemek üzere (γ)** kendi şatosuna çekmektedir. Filmin bu kısmında kendini zorlu görevlerin, sınavların içinde bulan Tarkan'ın geçmesi gereken ilk sınav Bronz bir devdir. Kazıkların arasında Yunan mitolojisindeki *Colossuslar*'dan esinlenilerek filme eklendiği düşünülen Bronz Dev, Tarkan'ın kılıç darbelerine karşı koyar. Bu çatışmada **(H)** kıvrak zekâsını kullanarak **karşıt eyleme geçen (C)** kahraman, yerdeki kazıkları koparıp, Bronz devin gözlerine saplayarak **sınavı geçmekte (δ)**, **zorlu görevi yerine getirerek (M)** eşiği atlamaktadır. Tarkan'ın vermek zorunda olduğu ikinci sınav, Gosha'nın kendisine karşıdır.

Kırmızı bir odada, cellat veyahut dönemin meşhur filmlerindeki Ninjalar gibi giyinmiş olan Gosha'yla bir **kılıç düellosuna (H)** tutuşan kahraman, Gosha'nın **maskesini indirmekte (Ex)** fakat onu alt edecekken bakışlarının etkisinde kalarak eşiği atlayamamakta, Gosha tarafından **aldatılarak (η) engellenmektedir (γ). Zorlu görev (M)** unsurlarını kahramanın karşısına çıkaran Gosha'nın filmdeki *baştan çıkarıcı kadınların* başında geldiği söylenebilmektedir. Filmdeki bu kısımlar filmdeki en farklı olayların arasında en başta sayılabilmektedir. Hiçbir çizgi roman veyahut seriyi karşılayan film anlatısında bulunmayan bu kısımların yine hayran kültürü gereğince evreni genişletme çabası ile filme özgü olarak gerilim ve korku duygularının tırmandırılması amacıyla eklendiği düşünülmektedir.

Tarkan'ın, Gosha tarafından yakalanmasının ardından balmumu bir kukla vasıtasıyla esir edildiği izleyiciye sunulmaktadır. Esir edilmesinin yanı sıra Gosha tarafından kontrol edilen kahraman, Atilla'nın otağına gelip ona saldırmakta ve **suça katılmaktadır (θ). Suça katılan Tarkan (θ)** imparator Atilla ve askerleri tarafından yakalanarak ölümle **cezalandırılır (U)**. Tarkan'ın **suça katılarak (θ)** Atilla'ya saldırması, daha önceki çizgi romanda kardeşi Tan'ın durumuna düşürülmesi yine diğer çizgi roman anlatılarından esinlenilerek filmin farklılaştırılması için eklenmiş unsurlardan sayılmaktadır. Zira çizgi romanın anlatısında bu işlevlerin hiçbiri, kahramanın içinde bulunduğu evrede bulunmamaktadır. Tarkan'ın ağabeyi Tan'ın durumuna düşürülmesi, Altın Madalyon çizgi romanında bu karakterin de bulunmasıyla bağlantılandırılabilir. Gosha'nın anlatısının herhangi bir biçimde bozuma uğratılmak istememesi, anlatının Gümüş Eyer'deki dinamikleriyle filme eklenmesine mahal vermiştir.

Anlatının *çözüm* kısmında, yolculuğun ise *dönüş* evresinde, Gosha tarafından yakalanıp zindana atılmış, diğer deyişle **yasaklanmış (γ)** Kulke ve Kurt'un **yasağı çiğneyerek (δ)** Tarkan'ı **kurtarmak (Rs)** için Gosha ve adamlarına karşı verdiği **mücadele (C) çatışmanın (H)** çözülmesine, Tarkan'ın idamı sırasında balmumu kuklanın yakılmasına ve Tarkan'ın ölümden kurtulmasına vesile olmaktadır. Balmumu kuklanın yanarak erimesi neticesinde **özgürlüğüne (δ)** kavuşan kahraman, askerleri atlatmakta ve nihai mücadelesini vermek üzere Vandal Kalesi'ne dönmektedir. Kraliçe'nin kral tarafından öldürülmesi neticesindeki kutlamalar ve karmaşalardan yararlanan Tarkan, Atilla'nın çocuğunun idam edileceği sırada **kimliğini gizleyerek gelmiş (O)** ve Cellat kılığına bürünmüştür. Cellat

kılığında saraya, *özel dünyaya geri dönüşünü* (↓) gerçekleştiren kahraman, Vandal kralı ve Vezir karşısında nihai **zaferini** kazanmakta, **çocuğu edinmekte** (T) ve bir eşik daha atlamaktadır. Anlatının değiştirilmesi çerçevesinde Tarkan'ın atlaması gereken son eşik olarak Gosha dâhil edilmiştir. Sarayı yakıp, kahramanları engellemek isteyen kötü büyücü Gosha, Tarkan tarafından alt edilerek ölümle cezalandırılmaktadır. Çocuğun Tarkan tarafından Atilla'ya teslim edilmesi ve eksikliği gidermesi neticesinde **suça karışmış** (θ) Tarkan affedilir, **kabul görüp tanınarak** (Ω) yeni yolculuklara çıkmakta ve kahramanın yolculuğu döngüsünü tekrara kavuşturmaktadır.

Çizgi romanın bir uyarlaması olduğu belirtilen ve serbest bir uyarlama olarak kabul edilebilen Tarkan: Altın Madalyon'da çizgi roman anlatısı/anlatılarıyla karakterler ve bazı olaylar haricinde bir bağlılık gözükmemektedir. Bağlılığın sınırlı olması neticesinde farklılaşmış bir anlatı olarak kabul edilebilen uyarlama film, çekildiği dönemin popüler unsurlarını, hayran kültürünü, vahşet, korku ve gerilimi, erotizmi, komedi ve parodiyi kendi içinde barındıran hatta *B film* olmaya yaklaşan bir anlatı olarak değerlendirilebilmektedir. Çizgi roman evreninin ciddi ve nispeten kasvetli dünyasının dönemin popülerlik kazanan dinamikleriyle çevrilerek yapıbozuma uğratılması, filmin dönemin ve Tarkan serisinin en farklı uyarlamalarının başında gelmesine vesile olmuş, bu neticede kendi mitosunu yaratan, kendi evrenini kurarak transmedyatik olan geliştirilmiş bir anlatı Türk çizgi roman uyarlama filmlerinin arasına kazandırılmıştır.

4.4.5. Tarkan Uzakdoğu'da: Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı Filminde Anlatıyı Oluşturan Unsurlar

Anlatının, uyarlandığı esere göre en farklı filmlerinden olan, serideki filmler arasında dönemin hayran kültürünün en yoğun görüldüğü ve bu nedenle serbestleşen bir uyarlama haline dönüşmüş *Tarkan Güçlü Kahraman* ya da diğer adıyla *Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahraman'a Karşı*, bir Tarkan uyarlaması olmasına karşın serinin herhangi bir çizgi romanından doğrudan olaylar edinmemesi ve kendisine katmamasıyla dikkat çekmektedir. Tarkan serisinin filme ismini veren çizgi romanı Güçlü Kahraman'dan ayrı tematik unsurlar ve olaylarla kurulmuş olan film anlatısı, bu çizgi romandan ziyade tematik olarak *Bayraktaki Canavar* çizgi romanıyla benzerlik gösteren bir uyarlama olarak söylenebilmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden biri *Bayraktaki Canavar* çizgi romanının Tarkan serisinde Çin'de

geçen tek anlatı olmasıdır. Bu neticede bu uyarlamaların değişikliğe tabii tutulmuş bir senaryoya sahip olan; yalnız serinin karakterlerinden, objelerinden veyahut işlevlerinden esinlenilerek ortaya koyulmuş bir film olduğu da dile getirilebilmektedir. Sinemada ortaya konulan uyarlamaların özgünlüğü şu şekilde aktarılabilir.

“Çizgi roman bir mitos yaratma sanatıysa –ki öyledir- sinema da onunla birleştiğinde mitosları katlayarak kendi katkısını ekler. Bir mitos yaşlanınca yenilenir veya karşısına başka ve daha güncel bir mitos konulur bu karşılaştırma bazen bir yüceltme işlemine bile dönüşebilir ve ‘bizim’ mitos ‘onların’ mitosunu döver” (Scognamillo & Demirkan, 2005: 281).

Bu neticede Tarkan Güçlü Kahraman/Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı çizgi roman uyarlaması da çizgi romandan farklı temaları kullanan, farklı objeleri ve farklı karakterleri ve işlevleri kullanan bir film olarak, yeni bir evren ve mitos yaratarak izleyiciye sunulmuştur. Filme ikinci ismini veren Tarkan’ın karşısına çıkarılmış olan karakterin ise hayran kültürü neticesinde bu mitin oluşmasına vesile olduğu dile getirilebilmektedir. Bunun nedeni bu karakterin, Yeşilçam’da hemen hemen Tarkan filmleriyle aynı dönemde ortaya koyulmuş birden fazla filmde görülen, kolsuz veyahut tek kollu kahraman olarak anılan Çinli aksiyon filmi yıldızı Jimmy Wang Yu’dan esinlenilip, doğrudan onun adıyla ortaya konulan bir karakter olarak filme eklenmesidir. Karakterin eklenmesi bir evren yaratılmasına, bir transmedya anlatısı oluşmasına vesile olan unsurların başında gelmektedir.



Şekil 4.59. Dönemin Ünlü Aksiyon Film Karakteri Kolsuz Kahraman Wang Yu ile Filmde Saldırgan Olarak Aynı İsmi Taşıyan Karakter.

Tarkan Güçlü Kahraman/ Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahraman'a Karşı filmi, ismini aldığı veyahut esinlenildiği çizgi romanla bağlantısız bir olayla; evrene göre bir Çin efsanesi olan Altın Kılıç'ın yerini öğrenmek için bir Çin Kwoon'una saldıran Wang Yu isimli karakterin gösterilmesiyle başlamaktadır. Atilla'ya yardım ederek kılıcın yerini ona söylemiş olduğu öğrenilen Çinli karakter ve adamları, Wang Yu ile mücadele eder. Çinli karakter Wang Yu ile olan mücadelesi kaybeder ve onun tarafından öldürülür. Bu olayın ardından anlatı Tarkan'ın aldığı **çağrıya(B)** dönmektedir.

Tarkan'ın atın üzerinde ilerlediği sahnede **çağrı (B)**, aracı Atilla gösterilmeden Tarkan'a yöneltilmektedir. Atilla'nın kılıcın Çin'in saldırılarının kesilmesi üzerine stratejik önemini ve mutlaka alınması gerektiğini Tarkan'a çağrı olarak aktardığı bu sahnede; kahramanın **çağrıya (B)** hâlihazırda aldığı ve **karşıt harekete geçildiği (C)** fark edilmektedir. Anlatıda kahraman yöneltilen **çağrı (B)** Tarkan'ın *sihirli bir objeyi*, bir kılıcı almak için Vandal ülkesine doğru yola koyulduğu *Tarkan: Mars'ın Kılıcı*'yla bağlılık göstermekte fakat yine tematik olarak Çin mitolojisine yaklaştırıldığından anlatının farklılaştığı saptanabilmektedir. Bunun nedeni anlatının sihirli objesi olan *Altın Kılıç*'ın, *Mars'ın Kılıcı* ile aynı işlevi taşıması olarak da söylenebilmektedir. Altın Kılıç, Mars'ın Kılıcı'nın tematik olarak değiştirilmiş bir versiyonudur ve kılıcın kavranması evresini oluşturacak olan objedir. **Çağrı (B)** doğrultusunda **sihirli objeyi edinmek (F)** üzere yola koyulmuş olan kahramanın ilk durağı ise, diğer çizgi roman ve film anlatılarında olduğu gibi bir han olarak ortaya çıkmaktadır. Sıradan dünyasını hâlihazırda terk etmiş ve özel dünyaya adımını atmış Tarkan'ın, neredeyse tüm anlatılarında bir handa duraksadığı ve bu duraksamada mutlaka bir **çatışma (H)** yaşadığı görülmektedir. Film bu yönüyle serideki çizgi romanlar ve filmlerle bağlılık göstermekte öte yandan tematik olarak özgünleşmektedir. Tarkan yolundaki ilk **yardım çağrısını (D)** handa almakta ve ilk **çatışmasını (H)** yine Han'da yaşamaktadır. Ulu Gökçe'nin kızı Alonya, Tarkan'dan bağış olarak atını kendisine vermesini istemektedir. Peşinde olan Oba Reisi ve Hunlardan kaçan karakterin yakalanması, Tarkan'ın ahlaki çizgisinin dışına çıktığından kahramanı **karşıt eyleme geçmeye (C)** itmekte, karşıt eyleme geçen kahraman ise kendisini ilk **çatışmasının (H)** arasında bulmaktadır. Çatışmasını **zaferle (J)** neticelendiren Tarkan, aynı milletten olduğu Hun düşmanı tarafından tekrar karşılaşılabilecekleri doğrultusunda uyarılmaktadır. Tarkan hancıdan Alonya'ya bir at vermesini talep etmekte ve ona **yardım (D)** işlevini sunmaktadır. Bu sırada kahramanın ve Alonya'nın

izlenme (Pr) işlevine maruz kaldığı, **çatışma (H)** sonrasında tepede izleyiciye gösterilen Çinli karakterlerle belirtilmektedir. Alonya'nın atı alarak handan ayrılmasının ardından, olayı uzaktan izleyen Çinliler karakterin peşine düşerek onu **alıkoymaktadır (γ)**. Handaki duraksamasının ardından yola tekrar koyulan karakter, yolda çizgi romanın önemli karakterlerinden olan Kulke ve adamlarıyla karşılaşmaktadır. Kulke karakteri, uyarlamasının ismini aldığı *Tarkan Güçlü Kahraman* veyahut Çin'de geçen ve film anlatısını etkilediği düşünülen Bayraktaki *Canavar*'da bulunmayan bir yardımcı karakter olarak filme olarak eklenmiştir. Yardımcı karakter, kahramanın düşmanlarının çoğalmakta olduğu belirterek filmin ilk **bağışçısı (D)** olarak Tarkan'a kahramanın yolculuğunda **yardımını (Rs)** sunmaktadır. Bağış alan Tarkan, yolculuğuna arkadaşı Kulke ve adamlarıyla yeniden koyulmaktadır. Yolculuk sırasında, handa çatışma yaşadığı, Çinlilerle iş tutan Oba reisi ve göçebelerle tekrar karşı karşıya gelen Tarkan ve arkadaşları yine bir çatışma yaşamakta, çatışma neticesinde mağlup edilerek yakalanmakta ve **engellenmektedir (γ)**. Yakalanan kahramanlar, Hun Reis'inin yönettiği obaya götürülmektedir. Anlatının kahramanı Tarkan, çağrı evresinden ayrılarak yolculuğun erginleme evresine bu kısımda adım atmaktadır. Bu unsurların hiçbiri, herhangi bir çizgi roman anlatısında bulunmadığından özgün bir biçimde film anlatısına eklendiği söylenebilmektedir. Öte yandan, kahramanın Çin topraklarındaki yolculuğunu konu alan *Bayraktaki Canavar* (2009) çizgi romanındaki aynı evrede, oba reisiyle özdeşleştirilmesi mümkün olan Kodok isminde bir karakter bulunmaktadır. Kodok karakteri adamlarıyla Tarkan'ı **pusuya düşürüp saldırarak (η)** bir çatışma yaratmakta, **çatışma (H)** neticesinde de onu yaralayarak engellemektedir.



Şekil 4.60. Bayraktaki Canavar Çizgi Romanında Tarkan'ı Alıkoyan Saldırgan ile Filme Ondan Esinlenilerek Eklenen Göçebe Reisi

Kahramanın yakalanmasının (γ) ardından *serim* bölümü arkada bırakılmakta, anlatının *düğüm* bölümünde *erginleme* evresine adım atan Tarkan'a, Oba Reisi tarafından mutlaka aşması gereken **zorlu görevler (D)** verilmektedir. Kahraman **engellemeyi** (γ) aşmak için zoraki olarak *sınavlar yoluna* adım atmaktadır. Tarkan'ın kendisine ve arkadaşlarına yöneltilen **yasaklama** (γ) işlevini ortadan kaldırıp; yasağı çiğnemesi için, yöneltilen zorlu görevleri başarıyla neticelendirmesi gerekmektedir. Bu **zorlu görevlerden (D)** ilki, bir **çatışma (H)** içermektedir. Bir alev çukurunun üstünde, gözleri bağlı olarak göçebe bir savaşçıyla düello etmeye zorlanan kahraman, ilk **zorlu görevindeki (M) çatışmayı (H) zaferle (J)** neticelendirerek, sınavlar yolunun ikinci zorlu görevine geçmeye hak kazanmakta, diğer bir deyişle *sınavlar yolunun ilk eşiğini atlamaktadır (N)*. Dağlı Oba reisi Tarkan'a zorlu görevi geçmesiyle yalnız arkadaşlarının hayatını kurtarma hakkını elde ettiğini söylemektedir. Bu neticede, Tarkan'ın arkadaşlarının **hayatını kurtarmak (D)** için bir **zorlu görevi daha yerine getirmesi (M)** gerekmektedir. Karşısına, arkadaşlarının da zor durumda bırakılarak merkeze oturtulduğu bir **sınav (D)** çıkarılan kahraman, bu **sınavı da aştıktan (N)** sonra ani bir **aldatmayla** (η) Oba Reisini **alikoymaktadır** (γ). Kendilerini bırakmazsa onu

ölümle cezalandıracağını söyleyen kahraman, Oba Reis'ini alıkoyarak tehlikeli bölgeden uzaklaşıp, yolculuğunun bu kısmındaki *sınavlar yolunu* tamamlayarak *ilk ana eşiği* atlamaktadır. Tehlikeli bölgeden, *düşmanın özel dünyasından* alıkoyduğu Oba reisiyle beraber kendisine uygulanan yasağı çiğneyerek **uzaklaşan (δ)** kahraman, arkadaşları ve Alonya; Oba reisini **cezalandırmayarak (U)** salıvermekte ve eşiğin ardına adım atmaktadır. Çilingir (2022: 174), ilk eşiğin geçilmesini kahramanın aşına olduğu dünyadan, bilinmezlik ve tekinsizliğe geçişinin metaforu olarak söylemektedir. Anlatının bu kısmında bulunan, arkadaşlarını kurtarmak üzere önerilen **zorlu görevler (D, M ve N)** ve *sınavlar yolu*, herhangi bir Tarkan çizgi romanında doğrudan bulunmadığı için özgün sayılabilmektedir lakin bazı çizgi romanlarda Tarkan'ın aile bireylerini veyahut sevdiklerini kurtarmak için geçmesi gereken *sınavlar, engeller* ve *müسابakalar* bulunduğundan bağlılık sağlanmaktadır.

İlk ana eşiği atlayarak, yolculuklarına *erginleme* evresinde kılıcı kavramak emeliyle ilerleyen Tarkan ve arkadaşları, anlatının en tekinsiz ve tehlikeli noktasına, metafor olarak mağaranın derinliklerine ilerlerken yine bir düşman tarafından izlenmektedir. Sonraki sahnede ise Tarkan'ın önündeki engellerin *Çin imparatoru* tarafından kahramanın önüne çıkarıldığı, izleyen ve imparator arasındaki diyalogdan anlaşılmaktadır. *İmparator*, Tarkan'ın *Atilla* tarafından ülkenin hükümdarlık sembolü *Altın Kılıç*'i edinmek üzerine **görevlendirilen (B)** bir savaşçı olduğunu anlamakta ve kahramanın karşısına çıkaracağı yeni çatışmaları ve yasaklamaları planlamaktadır. Bu kısımda izleyiciye sunulmuş olan Çin İmparatoru *Çu Çeng* ve imparatoriçe *Meyi* yine Bayraktaki Canavar çizgi romanındaki *Kao-Çung* isimli imparatorla özdeşleştirilebilmektedir. Öte yandan çizgi romanda sürgün edilmiş olan imparatorun, filmde savaşçısı *Fu-Mançu*'yu *Altın Kılıcı* almak üzere görevlendirmesi dışında pek bir rolü bulunmamaktadır. Bu kısımdaki olayların çizgi romandakiyle bağlılık gösterdikleri, öte yandan içerdikleri dinamiklerle farklılaşarak özgün olaylara dönüştükleri söylenebilmektedir. Bu söylem karakterlerin eylemlerine dayandırılmaktadır. İmparatoriçe *Meyi*'nin imparatora çizgi romandakine benzer bir şekilde **ihanet etmesi (η)**, buna ek olarak, anlatının ana düşmanı Wang Yu'nun ülkeyi ele geçirmek ve imparator olmak istemesi çizgi romanla bağlantılandırılan olaylara örnek gösterilebilmektedir. Bu durumda, çizgi romanda imparatoru sürgüne gönderen isyancı Yao Çang'ın, Wang-Yu ile özdeşleştirilebileceği de dile getirilebilmektedir. Değişikliğin anlatının içine yeni bir düğüm noktası eklenmek için yapıldığı düşünülmekte, farklılaştırılmış işlevlerin ise dönemin aksiyon anlatıları gereğince

filme eklendiği söylenebilmektedir. Wang Yu'nun imparator olmasını tercih ederek imparatora ihanet eden imparatoriçe Meyi, çizgi romanda özdeşleştirildiği karaktere benzer bir biçimde saldırgan Wang Yu için **izleme (Pr)** ve **soruşturma (ε)** işlevlerini gerçekleştirmekte ve ona Altın Kılıç'ı edinmedeki rakipleri Tarkan ile Mançu hakkında bilgi aktarmaktadır.



Şekil 4.61. Bayraktaki Canavar Çizgi Romanından Çin İmparatoru, İmparatoriçe, Saldırgan ve Filmdeki Halleri.

Bu kısımdan sonra, anlatının zirveye vardığı noktadaki büyük **çatışmaya (H)**; erginleme evresinin en tehlikeli kısmına mağaranın en derinine ilerlemeden önce kahramana Alonya isimli karakter tarafından çağrıda bulunmaktadır. **Eksikliği (α)** neticesinde kahramana **çağrı yapan (B)** karakter, anlatının bu kısmında **olumlu bir yanıt alamamakta (E, C)** ve kahramanın çağrıyla geri çevirmesiyle karşılaşmaktadır. Bunun nedeni kahramanın asıl emeli olan **büyülü eşyayı edinme (F)**, *Kılıcı Kavrama* yolundan sapmayacak kadar istekli ve kararlı arketipik özelliklerle oluşturulmasıdır. Bu nedenle kahramanın yolculuğu, asıl amaç dışında başka unsurlardan etkilenmemektedir. Bu neticede yol sapaklara meydan vermemekte ve anlatı kırılmaya uğramamaktadır. Kahraman ve yoldaşları için *mağaranın en derini*, büyümlü eşya Altın Kılıç'ın da bulunduğu Budist Tapınağı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kısımda, Tarkan Budist rahipten **kılıcı talep etmektedir (E)**. Budist rahip Tarkan'ın silahsız

bir kişiye kılıç çekmeyecek kadar bilge ve erdemli bir kahraman olduğunu belirtmekte ve **büyülü eşyaya (F)** layık olduğunu kanıtlaması için **bilgelik sınavından (M)** geçmesini söylemektedir. Kahraman, *düğüm* bölümünün tepe noktasına yakın bir yerinde, yine *sınavlar yoluna* sokulmuştur. Anlatının yine hiçbir çizgi romanla eşleştiremeyen bu kısmının, anlatıyı geliştirmek adına Çin mitolojisini oluşturan inançlardan olan Budizm ile bağlantılandırıldığı gözlemlenmektedir. Budizm’de, inancın kurucusu *Siddharta Gautama*’nın aydınlanma deneyimi üzerine, inancın en temel kaynağının “Bilgelik” olduğu belirtilmektedir (Liyuan, 2022: 65). Tarkan da kahramanın yolunun *erginleme* kısmında, bilgeliği üzerine sınanarak; erginleşme yoluna adım atmakta ve bilgelik üzerine liyakatini göstererek **eşyanın onu seçmesini istemektedir (M)**. Tarkan, rahibin tüm sınamalarına doğru yanıtı vererek bilgeliğini gösterir, zorlu görevi yerine getirip kılıcı **hak ederek (N)** ona sahip olmaya yaklaşır. Bu kısımda rahip tarafından kahramana **yol gösterilmektedir (G)**. Ancak bu kısmın *mağaranın en derin yeri* olarak nitelendirilmesi, Budist rahibin Tarkan’a yönelttiği sınamadan kaynaklanmamaktadır. Tarkan’ın kılıcı hak etmesinin hemen ardından, anlatının saldırganı Wang Yu adamlarıyla çıkagelmekte ve bir **çatışmanın (H)** çıkmasına neden olmaktadır. Çatışmada önce **zafer (J)** kazanmaya yaklaşan Tarkan, Kulke ve adamları, çatışmadan ağır bir yenilgiyle mağlup ayrılırlar ve bu kısımda *mağaranın derinliklerine* kısılıp kalırlar. Wang Yu ile olan çatışmasında ölümcül yaralar alan Tarkan, Kurt ve Kulke, bazı adamlarını da yitirirler. Kulke ve adamları Budist rahipler tarafından **kurtarılmakta (Rs)**, Tarkan ise saldırganın cezalandırmasından, diğer deyişle ölümden Kurt’un ve Alonya’nın **yardımını (Rs)** alarak kurtulmaktadır. Kahramanlar Alonya’nın rehberliğinde Ulu Gökçe’nin mağarasına götürülmektedir. Anlatının bu kısmında *çözüm* bölümü, dönüş evresinin hemen başında *Babanın Rızasını Alarak* onun **bağışına (Rs)** nail olan Tarkan, ölümden kurt annenin sütünü içerek kurtulur. Bu kısım hem serinin önceki anlatılarıyla bağlı hem de farklılaştırılmış bir kısım olarak dikkat çekmektedir. *Gümüş Eyer* filminden sahnelerin flashback olarak verildiği bu kısımda yine Türk mitolojisinden *Türeyiş* destanı referans alınmış, anlatı serinin diğer anlatılarıyla yeniden bağlanarak mitolojik evrene katılmış, buna ek olarak seriden koparılmamıştır. Tarkan’ın engellenmesinin ardından Budist rahipler öldürülür ve Altın Kılıç Wang Yu tarafından **zorla alınır/çalınır (α)**.

Tarkan anne kurdun bağışını alarak ölümden kurtulsa da ilk aşamada eski gücüne kavuşamamaktadır. Bu durumda ölmüş olmayı yeğleyen Tarkan’a Ulu Gökçe bir **kılavuz**

olarak (G) yol göstermektedir. Yakınlardaki mağaraların birinde, eriyik metallerin bulunduğu bir lav havuzunun olduğunu ve bu havuza dayanabilirse eskisinden daha güçlü olacağı bilgisini Tarkan'a bahşederek, ona **kılavuzluk (Rs)** eden Bağışçı kahramanın isteği üzerine Tarkan'ı bu havuza götürür. Burada bir gün boyunca eriyik havuzda kalan Tarkan **eskisinden daha güçlü olur (T)**. Kahramanın yolculuğunun *ödül* evresinde, **biçim değiştirme/başkalaşma (T)** işlevini gerçekleştiren kahraman, iyileştikten sonra da anlatının babası ve bağışçısı Ulu Gökçenin **kılavuzluğuna (G)** başvuracaktır. Anlatının bu kısmının Türk mitolojisi ve diğer çizgi roman serilerinden alınmış çizgi roman mitleriyle farklılaştırılıp geliştirildiği düşünülmektedir.

“Türk Mitolojisinde ise Türeyiş Destanları Türk ırkının yeniden doğuşu olarak gösterilmektedir. Nitekim filmdeki tapınak sahnesinde, Tarkan'ın Wang Yu ile çatışması sonucu ağır yaralanması ve ölüm döşegine düşmesine rağmen, Ulu Gökçe'nin tavsiyeleri üzerine yeniden doğuşuna şahitlik ederiz. Bu yeniden doğuşu ise dişi kurt sütü ve mağaranın içerisindeki eriyen madenler sağlamıştır. Anlaşılacağı gibi bu metaforlar Ergenekon Destanı'na doğrudan bir gönderme yapmaktadır” (Tunç, 2022: 138).

Kurttan Türeyiş destanı ile Tarkan serinin miti benzerlik göstermekte, yalnız Tarkan serisi destanların bir kahraman üzerine yoğunlaştırılmasıyla ortaya koyulmuş bir anlatı olarak söylenmektedir. Filmin bu kısmının da Ögel'in (Ögel, 2010) “Kurttan Türeme ve Mağaradan çıkma efsaneleri olarak belirttiği, Kurt'tan türeyiş ve Ergenekon Destanının mitik unsurlarından esinlenilerek kurulduğu ve **kahramanın biçim değiştirip başkalaşması işlevinin (T)** ortaya çıkmasının, Türklerin yeniden doğuşuna ve bu dirilişle güçlenmelerini referans olarak geliştirildiği saptanmaktadır. Batman'in çizgi roman evreninde eriyik madenleri bulduran ve filmdeki lav çukuruyla aynı özellikleri gösteren bir havuzun hemen hemen filmle aynı tarihlerde ortaya konduğu da belirtilebilmektedir. Lazarus Çukuru olarak belirtilen bu çukur ilk olarak Batman'in uzak doğuyu kapsayan #243 sayısında, 1972 yılında Dennis O'Neil ve Neal Adams ortaya konmuştur. Film anlatısının ödül evresinde bu unsurların harmanlanarak kullanılmasının, anlatıyı bağlamından koparmayarak filmi farklılaştırdığı ve anlatısını geliştirdiği saptanmaktadır.

Yaraları iyileşen ve erdemli olmanın ödülünü alarak başkalaşan Tarkan, **eskisinden daha güçlü bir hale gelmiştir (T)**. Wang Yu tarafından kör edilen kılavuzu Uluğ Gökçe'nin

ona talimler yaptırması, öğütler vermesi neticesinde erginliğinin zirvesine ulaşarak aşkın kahramana dönüşen Tarkan, hem **kılavuzu (G)** Ulu Gökçe'nin intikamını almak hem de Altın Kılıç'ı edinmek için saldırganın peşine düşmektedir. Anlatının çözülmeye yaklaştığı bu bölümde *kahramanın çilesi* de bulunmaktadır. İyileştikten hemen sonra Alonya ile aşk yaşayan Tarkan, zoraki olarak; çağrışıyı tamamlamak üzere ondan **uzaklaşmak (β)** ve yola koyulmak zorunda kalır. Alonya'ya geri döneceğine dair söz verir. Tarkan Ulu Gökçe'nin mağarasını, *balinanın karnını* terk edip, yola tekrar düştüğünde; Wang Yu mağarayı basarak Ulu Gökçeyi öldürmekte, Alonya'yı da alıkoymakta ve Tarkan'ın çilesi bu noktada **eksiklik (α)** ve **kötülük (A)** işlevlerine bağlı olarak başlamaktadır.

Yola koyulmuş olan Tarkan önce tapınakta Fu Mançu ile karşı karşıya gelerek yeni formunu sınamakta, **çatışmanın (H)** ardından **zafer kazanarak (J)** Mançu'yu **öldürmektedir (U)**. Hemen ardından yola koyulan Tarkan, bu sefer asıl düşmanı Wang Yu ile karşı karşıya gelir. Bu karşılaşma ilk aşamada bir **çatışmaya (H)** mahal vermemektedir. Bunun nedeni Wang Yu'nun Tarkan'ı **kötülük (A)**, **eksiklik (α)** **aldatma (η)** ve **suça katılma (θ)** işlevlerini kullanarak yenmek istemesi ve bu işlevler gereğince kahramanın çile çekeceği bir duruma meydan verme arzusudur. Wang Yu, Tarkan'ı söz oyunları ile **aldatıp (η)**, kazananın kılıcı alacağı bir yarışmaya ikna etmektedir. Yarışma neticesinde kahramanlar ok atarak hedefi vuracaklardır. İlk oku Tarkan atar. Tarkan hedefi on ikiden vurur. Wang Yu Tarkan'ı tebrik ederek kılıcın hedef tahtasının arkasında olduğunu söyler. Kılıcı almak için hedef tahtasının arkasına bakan Tarkan, vurduğu hedefin arkasında öldürdüğü Alonya'nın olduğunu görür ve **suça katıldığını anlar (θ)**. Kahramanın çilesi intikam arzusunun beraberinde getirir. Karşıt eyleme geçen kahraman hem kılıcı almak hem de intikam arzusunun körüklenmesi neticesinde Wang Yu'nun peşinden gider. Çin Sarayı'nda yaşanan çatışma neticesinde Wang Yu Tarkan tarafından ölümle **cezalandırılarak (U)** nihai **zaferini (J)** ve ardından nihai ödülü olan **sihirli obje Altın Kılıç'ı edinip (F)**, yoldaşlarına veda ederek **dönüşü (↓)** gerçekleştirir. Anlatının *dönüş evresi*, *çözümü* veya diğer deyişle sonu da hiçbir Tarkan çizgi romanıyla bağlılık göstermeyerek, mitolojik unsurlar ile seriyi oluşturan dinamiklerle pekiştirilmiş ve yer yer çile yer yer intikam arzusuyla süslenmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bireyin özünden gelen bir ihtiyaç olan anlatma ve bu ihtiyacı gideren yedinci sanat sinema anlatımını oluştururken hem kendinden önceki sanatlardan hem de kendine yakın dönemde ortaya çıkmış anlatı formlarından etkilenmiştir. Bu etkileşim sinemanın anlatısını oluştururken bu sanatların da dinamiklerini edinerek özümsemesine ve anlatısını bu dinamiklerle kurmasında etkili olmuştur. Sinemanın anlatımını oluşturmasındaki en önemli kavramlardan biri, sinema sanatından çok önce ortaya konulmuş fikirlerden mimesis ve katharsis dayanmaktadır. Mimesis ve Katharsis kavramları, anlatının yetkinleştirilmesi ve etkisinin yükseltilmesi için gerekli görülmektedir. Bu kavramlar alıcıyı anlatıya çekmiş, özdeşleştirmenin yollarının aranması neticesinde önem kazanmışlardır. Mimesis araçları anlatının, sözün uzamından gözün uzamına geçmesine etkili olmuş, katharsisi yaratmıştır. Sinemanın da bu araçları tragedyadan alarak benimsemiş olması iki sanatı birbirine yakınlaştırmış, anlatılarını geliştirmesine katkıda bulunmuş, alıcısını anlatının içine kahramanın yanında konumlandırmıştır. Bu neticede sinemanın anlatımını geliştirmesinde etkisi bulunan öncül sanatlardan birinin de tragedyalar veyahut modern biçimiyle tiyatro olduğu ve tragedyalardaki değişmeceli mitik kahramanlık hikâyelerinin de sinemaya ilham verdiği dile getirilebilmektedir. Hem sözün hem de gözün uzamını kullanan bir tür olan sinema, tragedyanın bu yanını kendine edinmiştir.

Sinema sanatı mimesis temelinde duran bir sanat olduğundan, hayatın devinimli bir taklidi olarak nitelendirilebilmektedir. Ancak sinemanın sanatsal bir anlatıya erişerek, yalnız taklit etmenin ötesine geçmesi için hikâye anlatması, diğer deyişle salt gerçekten uzaklaşması gerekmektedir. Bu neticede sinema mimetik bir sanat olmanın yanında diegetik unsurları da içererek gerçeği taklit etmenin ötesine geçmekte; onun diegetikliği edimini kendi özgün kahramanlarını ortaya çıkarmasına vesile olmaktadır. Bu durum sinemayı onunla yakın zamanda ortaya çıkmış hem diegetik hem de mimetik unsurları bünyesinde barındıran çizgi romanlarla yakınlaştırmıştır.

Sinema, kendi anlatısını ve özdeşleşmeyi geliştirmek için tiyatronun klasik formları olan tragedyaları, dramaları ve onların anlatı biçimini kullanmaktadır. Klasik anlatı yapısı veya klasik dramatik yapı olarak da belirtilen biçim, kuramsal temellerinden bu yana dram sanatının özü olan arınma diğer deyişle katharsisi pekiştirmiş buna ek olarak izleyicinin

hikâyenin içine dâhil olarak, film boyunca onun oluşturduğu evrende kalmasını kolaylaştırmıştır. Bu pekiştirmenin bir diğer nedeni de bölümlere ayrılmış anlatının daha kolay biçimde alıcının mantığına uydurulması ve bu neticede anlatıya inandırıcılık kazandırmaktır. Sinema, bu amaçlar doğrultusunda klasik dramatik yapıyı edinmiş, özümsemiş ve kullanmıştır. Bu kullanım onun hikâye anlatan diğer sanatlarla yakınlaşmasına da vesile olmuş, onlardan uyarlanan eserlerin de bu biçimde filme yansımalarını sağlamıştır.

İnsanlık boyunca eposlardan, mitlerden, halk anlatıları ve masallardan yararlanılarak çeşitli biçimlere büründürülmüş kahramanlık hikâyeleri de klasik dramatik yapı tarafından kapsanan işlevlere sahiptir. Masallar için ortaya koyulan bu işlevler, klasik dramatik yapının her bölümünde farklı misyonlar edinmişlerdir. İşlevler, kahramanın yolda hangi unsurlarla karşılaştıklarını, hangi eylemlerde bulduklarını nitelemişler, aynı şablonda kurulmuş kahramanlık anlatılarının unsurlar üzerinden değişmesini, birbirlerinden ayrışmalarını ve özgünleşmelerini sağlamışlardır. Bunun yanı sıra Jung'un temellerini attığı arketiplerin anlatıda hangi işlevleri edindiğini de açıklamaya çalışan Propp, masalların incelenmesi üzerine otuz bir adet farklı işlev ve işlevlere atanmış semboller ortaya koymuştur. Sonrasında kahramanlık anlatılarında bulunan mitsel arketipler, edindikleri işlevler ve mitlerin yapısı, Mircea Eliade tarafından da mitler ve özellikleri açısından değerlendirilmiştir. Joseph Campbell ise hem Propp'un hem de Eliade'nin fikirlerinden esinlenerek monomit kuramını ortaya koymuştur. Kahramanın bitmeyen bir yolculukta olduğunu öne sürerek, kahramanın erginleşme yolculuğunu farklı evrelere bölen ve kendi şemalarıyla açıklayan Campbell, günümüzdeki kahraman anlatılarını da etkilemeye devam etmektedir. Edebiyat, tiyatro, sinema ve çizgi romanlardaki kahraman yolculuklarının mitlere dayandırılıp evrelere bölünerek incelenmesini kolaylaştırmış olan Monomit kuramı birden fazla kuramcıya da ilham vermiştir. Bu kuramcılardan en önemlilerinden olan Vogler ise, anlatıda yer alan arketipleri ve işlevleri, filmler ve senaryoları üzerinden incelenmesi temelinde durarak monomiti ve evrelerini sinemaya uyarlamıştır. Vogler'ın evreleri yine hem Propp'un işlevlerini hem arketipleri hem de Campbell'ın yolculuk evrelerini kapsamış, onları detaylandırılarak filmlerden örneklerle daha anlaşılır bir hale getirmiştir. Bu neticede evrelerde görülen unsurların filmlerde nasıl farklılaştırıldığının görülebilmesi sağlanmış ve kuram sinema üzerinden daha açıklayıcı hale getirilmiştir. Tüm bu kuramcılar, uyarlanan bir metinde işlevler ve yolculuk evrelerinin uyarlanmış eserde değişikliklere uğrayıp

uğramadığının, ne şekilde farklılaşıp geliştirildiğinin açıklanması bakımından da önemli görülmektedir. Propp'un işlevleri ve işlevleri niteleyen sembollerinin hem klasik dramatik yapıyla hem de bu iki kuramcının ortaya koyduğu yolculuk evreleriyle kesiştirilmesi, özgünlüğü oluşturan unsurların yetkin bir biçimde saptanabilmesine yardımcı olmuştur. Her bir uyarlanan eserde kaynak esere nazaran farklılaştırılmış ya da aynı kalmış unsurların analiz edilip ortaya koyulmasını da kolaylaştırmıştır. Bir uyarlama eserde hangi unsurların değişikliğe uğratılmasının gerektiği, uyarlamada kopya olmaktan öteye geçen özgün bir senaryonun hangi dinamiklerle ortaya koyulabileceğinin de anlaşılabilmesini sağlayan bu unsurlar paralel bir çizgide ilerleyerek uyarlamaların tutarlı bir biçimde özgünleştirilmesine fayda sağlayacak analizlerin ortaya çıkmasına mahal vermektedir.

İlk ortaya çıktığı zaman, mucitleri tarafından yalnız heyecan verici bir icat olan sinema, gerçeğin birebir taklidi olmanın ötesine hikayeler anlatmaya başlamasıyla geçmiştir. İlk hikayelerini kısa çizgi roman şeritleri ve özellikle edebiyattan faydalanarak anlatmış olan sinema, asıl olarak ressam ve illüzyonist olan George Melies'in hikayeleriyle can bulmuş ve bir sanat olma yolunda hızlıca ilerlemeye başlamıştır. Edebiyatın hâlihazırda bulunan heyecan verici öykülerini kendine çevirip anlatmış olan sinema, bir süre sonra yalnız edebiyatla yerinmeyip başka kaynaklardan da beslenmeye başlamıştır. Bu başlangıç ise sinemada farklı hikayelerin de ortaya çıkmasına vesile olmuş, onun endüstri yanının da ortaya çıkmasına mahal vererek sanat olmanın yanında popülerliğe erişerek gelişmesini de sağlamıştır. Önce edebiyattan öykünerek tür kavramını edinen sinema sonrasında bunu kendi özüne uydurmuştur.

Sinema ortaya çıkışından beri edebiyat olmak üzere birden fazla kaynaktan esinlenerek anlatılarını oluşturmuştur. Bu etkilenmeler dolayısıyla anlatılarını türler üzerinden özelleştiren yedinci sanat, edebiyatın yanında birden fazla unsuru da benimseyerek anlatılarına katmış, anlatı alanını genişletmiştir. Mitlerden, Fantazyadan, toplumsal belleğin ortaya çıkardığı anlatılardan, tarihten, edebiyattan, resimsel sanatlardan etkilenmiş ve onları kendine uyarlamış olan sinema geniş bir anlatı ağına sahip olarak çeşitliliği yakalamıştır. Bu durumda çeşitliliğin yakalanmasındaki en önemli unsurlardan biri de uyarlama olarak ortaya çıkmaktadır.

Birden fazla biçimi olduğu öne sürülen uyarlama kavramı, sinema ve diğer sanatların etkileşime girdiği ilk zamanlardan itibaren gelişimini sürdürmektedir. Bir nevi ortam geçişi olarak tanımlanabilen uyarlama kavramı, ilk film kuramcılarında günümüze dek üzerinde durulan ve incelenen bir kavram olmuştur. Neticede, kaynak eserin ucuz bir kopyası olmanın ötesine geçmesi gereken uyarlama eserlerin sinemasal yaratıcılığa erişebilmesi ve alıcılarını memnun edebilmesi için birden fazla uyarlama biçimi ve stratejisi ortaya koyulmuştur. Bu stratejiler gereğince, ortam geçişine uğratılan kaynak metindeki anlatının asıl unsurlarının sabit bırakılarak, diğer bir deyişle metnin özü korunarak nasıl farklılaştırılabileceği, değiştirileceği, genişletileceği, eksiltileceği, eklemeler yapılabileceği saptanmıştır. Bunların yanı sıra bu stratejilere uğratılan uyarlamaların türlerinin nasıl saptanabileceği de yine uyarlama üzerine çalışan kuramcılar tarafından ortaya konulmuş, uyarlama metinlerin analizleri bir sistematik bir biçime eriştirilmiştir.

Uyarlama kavramına ek olarak günümüzde anlatının farklılığa ulaştırılması, değiştirilmesi ve evreninin geliştirilmesi üzerine ortaya atılmış bir diğer kavram da transmedya olmuştur. Sinemanın disiplinlerarası yapısına da bağlı olan bu kavram anlatıların evrenlerinin farklı medyalara taşmasına, onlara doğru genişlemelerine neden olmuştur. Video oyunlarından çizgi romanlara, bir filmde diğer bir filme, edebiyata, resme doğru genişleyebilen multi evrenlerin kurulumu yine uyarlama ile bağlantılı bir biçimde ortaya çıkmıştır. Transmedyatik ilişkilerin en dikkat çekenlerinden biri de sinema ve çizgi romanların ilişkisi olmuştur. Birbirlerine olabildiğince yakın fakat birbirlerinden farklı araçlarla anlatımını yapan bu iki sanat, anlatım araçlarını ortaklaştırarak birbirlerine katkı sunmuşlar, birbirlerini kaynak olarak sıklıkla kullanmışlardır. Tük çizgi roman uyarlamalarının ise, Transmedyatik anlatıları, kavramın ortaya çıkışından daha önce eyleme geçirdikleri saptanmaktadır.

Ortaya çıkış zamanları yakınlık gösteren sinema ve çizgi romanlar, diegetik ve mimetik araçları beraberinde kullanan hem sözün hem de gözün uzamına hitap eden sanatlar olarak birbirlerini anlatı nazarında beslemişlerdir. Buna ek olarak aynı malzemelerden beslenerek anlatılarını oluşturan, aynı anlatı biçimini de sahiplenen bu iki sanat, kahraman anlatıları nazarında da kesişmişlerdir. Bu neticede Propp'un işlevleri ve Campbell 'in monomit kuramı üzerinden de ortak olarak incelenebilir hale gelmişlerdir. İki sanatın en çok kesiştiği nokta, birbirlerini kaynak olarak görerek birbirlerinden beslenmeleri olduğundan,

çizgi roman ve çizgi roman uyarlamaları yine işlevler ve monomit üzerinden anlatı kavramı göz önünde bulundurularak irdelenebilmektedir.

Dünya sinemasında olduğu gibi, Türk sinemasında da sinema anlatılarının uyarlamalarla gelişim gösterdiği belirtilebilmektedir. Yolculuğuna önce edebiyat uyarlamalarıyla başlayan Türk sineması, Türkiye'ye çizgi romanın girişi ve yaygınlaşmasıyla uyarlama yönünü çizgi romanlara çevirmiştir. Yeşilçam tarihinde gerek çizgi roman karakterleri kullanılarak gerekse anlatılar sahiplenilerek ortaya koyulmuş birçok uyarlama film bulunmaktadır. Önce yabancı çizgi romanları kaynak olarak almış Yeşilçam uyarlama filmleri, Türk çizgi roman ekolünün Türk kültür ve tarihi anlatılarına sahip çizgi romanlarına kayıtsız kalmamışlardır. Türk kültürü ve tarihini konu alan çizgi romanların halk nazarında popüler olması, Yeşilçam'ı bu çizgi romanları kaynak olarak kullanmaya itmiştir. Karaoğlan ile yolculuğuna başlamış olan yerli kahramanları içeren çizgi roman uyarlamaları, çizgi romanlarda ortaya çıkmış ve milli unsurları içeren birçok kahramanın sinema izleyicisiyle buluşmasına vesile olmuştur.

Türk çizgi roman çizerlerinin içinden kendi üslubunu, diğer deyişle kendi ekolünü oluşturmuş çizerlerden olan Sezgin Burak Türk destanlarından ve farklı ülke mitolojilerinin unsurlarından, aile hikâyelerinden esinlenerek daha önceki yerli kahramanlardan farklı bir nitelik taşıyan Tarkan'ı ortaya koymuştur. Hun hükümdarı Atilla'nın şampiyonu olarak, onun verdiği görevleri tamamlamak üzere tüm milletlere kafa tutan kahraman Tarkan, yalnız kaba kuvvet kullanmasıyla değil, farklı orijin hikâyesiyle de dikkat çeken bir çizgi roman kahramanı olmuştur. Daha önceki anlatılardan farklı bir evrene sahip olan kahramanın çizgi roman serisini oluşturan ilgi çekici birden fazla macerası bulunmaktadır. Tarkan serisinin asıl macerelerinden beş tanesi sinemaya uyarlanmıştır. Öte yandan serinin popülerliği taklit filmlerin de ortaya çıkmasına neden olmuş ve Tarkan serisinden esinlenen birden fazla taklit film de izleyiciyle buluşmuştur. Çalışma ise yalnız seriyi oluşturan ve taklit olmaktan uzak beş adet filmin anlatılarının incelemesiyle sınırlandırılmış ve taklit filmler çalışmanın örnekleme dâhil edilmemiştir.

Tarkan serisi, zamanının ünlü çizgi roman serilerinden biri olarak hem mitolojik özgünlüğüyle hem de kahraman anlatılarıyla dikkat çekmektedir. Çizgi roman serisi, yayınlandığı dönemde popüler olmuş ve bu neticede serinin beş çizgi romanı aynı ismi

taşıyarak sinemaya uyarlanmıştır. Serinin uyarlanan çizgi romanları ile uyarlanmış beş adet filmi üzerinde duran çalışmada; anlatı analizi çerçevesinde anlatı yapısında geliştirmeler, farklılaştırmalar ve bunları sağlayan unsurların değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu analizde, Propp'un otuz bir farklı işlevi ile işlevleri niteleyen sembolleri, Campbell ve Vogler'in monomit evreleri de belirtilerek anlatının çizgi romandan filme geçişinde hangi geliştirme ve farklılaştırma unsurlarının kullandığına dikkat çekilmiştir. Ortam geçişi neticesinde bu işlevlerin ve evrelerin değişiminin anlaşılması için göstergebilimden de faydalanılarak betimsel bir analiz yöntemi kullanılmıştır.

Tüm bunların ışığında öncelikle serinin uyarlanan ilk çizgi romanı *Tarkan Marsın Kılıcı* anlatısına dikkat çekilmiştir. Çizgi romanın anlatısında hangi evrelerin, arketiplerin ve işlevlerin bulunduğu sembolleriyle birlikte kullanılarak açıklanmıştır. Anlatının Vandal diyarında, karlı dağlarda geçen bir anlatı olduğu ve mücadele unsurlarının yalnız Vandal kralı Genseriko ve sonradan başışçı ve rehber dönüşecek olan Ursula olduğu saptanmıştır. Tarkan'ın anlatının efsunlu objesini zorlu sınavlar yolunda birden fazla saldırganı alt ederek edindiği de çizgi romanın dikkat çeken unsurları arasında sayılabilmektedir. Çizgi romanla aynı ismi taşıyan film serisinin çıkış filmi olan *Tarkan/Tarkan Mars'ın Kılıcı* uyarlamasının ise ana kaynağa bağlı, öte yandan anlatı bazında farklılaştırılıp geliştirildiği dikkat çekmektedir. Mars'ın Kılıcı ismini taşıyan uyarlamasının Mars'ın Kılıcı çizgi romanına ek olarak filmin çıkış tarihine kadar yayınlanmış çizgi romanlardan da anlatı edindiği saptanmıştır. Anlatının farklı kısımlarına farklı çizgi romanlardan eklenmiş arketipler ve işlevlerin de olduğu belirtilebilmektedir. Film anlatısı çizgi romanlardan birden fazla unsuru kendine eklemeyerek anlatısını genişletmiştir. Çizgi romanın tekdüzeliğinin filmde geniş bir anlatıya dönüşmesi rastlanan en önemli bulgulardan sayılabilmektedir. Anlatıya rehber olarak diğer çizgi romanlardan Bige ve Kulke, saldırgan olarak Roma Kralı ve Köle tüccarı, Örumcek, Kazıklı Dev ve Azuk, sınav ve zorlu görev olarak Gladyatör Arenası ve Dehşet Kulesi, Başışçı olarak ise Gladyatör Kombo karakteri eklenerek anlatı geliştirilmiştir. Tarkan'ın Mars'ın Kılıcı çizgi romanında karşı karşıya geldiği eşik bekçileri eksiltilmiş ve yenileri eklenmiştir. Vandal diyarında geçen hikâyeye, Romalıların da işin içine katılmasıyla genişletilmiş ve birden fazla diyarı kapsar hale getirilmiştir. Çizgi romanın serideki birden fazla çizgi romandan esinlenmesi, anlatıyı medyalararası bir hale de büründürerek evreni genişletmiştir. Film genellikle farklı çizgi romanlardan eklenen unsurlara sadık kalmış, çizgi

romanlardan eklenen her bir olay filmde çoğunlukla olduğu gibi gösterilmiştir. Filmin anlatı yapısı ve senaryosunun kurulumunda yoğun olarak farklılaştırma görülmekte ve anlatının işlevler, arketipler ve evreler üzerinden genişletildiği saptanmaktadır.

Çizgi roman serisinden uyarlanmış ikinci film aynı zamanda kahramanın doğuş hikayesi olarak dikkat çekmektedir. Ortam geçişinde değiştirilen veya eklenip çıkarılan unsurlar bu filmde de yine işlevler, evreler ve arketipler üzerinden incelenmiştir. Kahramanın yolculuğunun çizgi romana nazaran değişime uğratılan unsurları saptanmış ve ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Film incelenmeden önce çizgi romanın anlatısı analiz edilmiş ve evrelerde görülen işlevler ile arketiplerin değişimlerine dikkat çekilmiştir. Çizgi romanda aileye yöneltilen kötülüğün öcünün alınmasına yönelik bir yolculuk mevcut olmaktadır. Eksikliği olan aile bireylerinin bulunduğu, ailenin öcünün saldırgandan alındığı bu anlatı aynı zamanda Türk destanlarının ve çizerin ailesinden unsurları da barındıran bir anlatı ve yolculuk hikâyesidir. Çizgi romanla aynı isme sahip olan *Tarkan Gümüş Eyer* filminde evreler ve işlevler çizgi romandakiyle paralel bir çizgide ilerlese de anlatıda eksiltelen karakterler ve evrelerin varlığına, değiştirilen işlevlere ve olaylara rastlanmaktadır. Çizgi romanda bulunmasına rağmen filmde eksiltelen, işlev olarak değişikliğe uğratılan arketiplere ve karakterlerin değişen akıbetlerine rastlanmaktadır. Filmde hem arketiplerde hem arketiplerin işlevlerinde farklılaşma görülmektedir. Çizgi romanda mutlu sona ulaşan Tan karakteri anlatıda ölüme mahkûm edilmiş, kılavuz olan Akatzirli değiştirilerek Türk bir karakter olan Tulga'ya dönüştürülmüştür. Çizgi romanda bulunan bir kısım evre, karakter ve işlevleriyle bütüncül olarak anlatıdan atılmış, bu kısımdan yalnız bir işlev filme eklenmiştir. Tan karakterinin iç çatışmasına mahal veren, karakterin nişanlısı Erka da filmde eksiltelen bağışçılardan başında gelmektedir. Filme diğer bir çizgi roman olan *Kuzey Canavarları*'nin ana antagonisti Kedi karakterinden esinlenilerek ortaya koyulmuş bir saldırgan eklenmiş, çok fazla işlevi bulunmayan saldırganlardan olan Sorkof karakteri anlatının kilit noktalarından birine eşik bekçisi olarak eklenmiştir. Bu farklılaşmaların haricinde evreler ve işlevlerin konumlarında da değişiklik saptanmıştır. Çizgi roman anlatısının düğüm kısmında yer alan Gosha karakteri, filmin en son kısmına, tam olarak zirve noktasına, mağaranın en derinine konumlandırılmış; filmde Gosha'dan sonra dönüş evresine geçilerek anlatı çözülmüştür. Çizgi romanın son kısmında anlatının önemli objesini ailesinin eksikliği neticesinde babasının mezarına koyan Tarkan, filmde Gümüş Eyeri olarak yeni maceralarına koyulmuş ve objeyi

kendi için edinmiştir. Filmde saptanan tüm bu unsurlar, ortam geçişindeki ayrışma durumlarını belirtmekte ve özgünleşmeyi ortaya koymaktadır.

Tarkan çizgi roman serisinin üçüncü çizgi romanı olan *Viking Kanı* çizgi romanı, farklı mitolojik unsurları bünyesinde barındırmasıyla dikkat çekmektedir. Çizgi roman aynı isimle filme uyarlanmış olsa da film anlatısını çizgi romandan ayırıştıran unsurlara yoğun olarak rastlanmaktadır. Film analiz edilmeden önce aynı ismi taşıyan çizgi roman ve film anlatısını oluşturduğu düşünülen diğer çizgi romanlar da incelenmiştir. Çizgi romanda Tarkan'ın iki farklı Kuzey milletiyle mücadeleye tuttuğu gözlemlenmektedir. Çizgi romanda kuzeyde bir yolculukta olan Tarkan'ın yoldaki kırılma neticesinde Vandal kralı Goro'nun kızı Ursula'ya yardım ettiği gözlemlenmektedir. Bu yardım yolculuğunda haklı bulduğu Ursula'ya tahtını teslim etmek üzere kılavuzlarıyla beraber yola çıkan Tarkan'ın birçok sınavı geçtiği ve Viking isyancısı Toro'nun mağlup edilmesinde rol oynayarak Sakson Kralı'nı da mağlup ettiği görülmekte öte yandan Ursula'nın kaybindan sonra dönüşü gerçekleştirdiğine rastlanmaktadır. Filmde ise değiştirilmiş ve eksiltilmiş olaylar söz konusudur. Viking Kanı filminin anlatısı daha çok birden fazla farklı millete kafa tutan bir kahramanın yol hikâyesi olarak ortaya çıkmaktadır. Çizgi romanda ise Tarkan'ın yalnız Saksonlar ve Vikinglerle mücadele edildiği görülmektedir. Filmde Atilla'nın kızı Yonca Hatun'u kurtarma ve milletin öcünü alma motivasyonlarıyla yola koyulmuş olan kahramanın yolu Viking isyancısı Toro ve Çinlilerle kesişmektedir. Bu filmde de yine diğer çizgi romanlardan eklenmiş unsurların varlığıyla anlatının bazı kısımlarının değiştirilerek farklılaştırıldığına şahit olunmaktadır. Film anlatısında bulunan Çin Prensesi ve Çinli saldırganların *Bayraktaki Canavar* çizgi romanından esinlenilerek anlatıya eklenen karakterler oldukları düşünülmektedir. Dev Orso'ya çizgi romanda yüklenen işlevlerin de filmde değiştiği gözlemlenmektedir. Çizgi romanda edinilmeye çalışılan bir obje bulunmasa da filmde eksikliği yaratan unsur olarak Yonca Hatun görülmektedir. Bu karakter hiçbir çizgi romanda bulunmayan, anlatıyı geliştirmek üzere filme eklenen bir karakter olarak dikkat çekmektedir. Saksonlar ve Sakson kralı Uldarik çizgi romanda bulunan fakat filmde eksiltilmiş unsurların başında gelmektedir. Çizgi romandaki deniz ejderhasının ise Kraken'e diğer deyişle dev bir ahtapota dönüştürüldüğü saptanmaktadır. Filmdeki çatışma işlevlerinde de değişimler bulunmaktadır. Çizgi romandaki nihai çatışmada Ursula karakterinin zaferi edinerek saldırgandan babasının intikamını aldığı ve hayatını kaybettiği görülmektedir. Filmde ise

isyancı Toro'yu Tarkan mağlup etmekte, prensesi kurtarmakta ve Viking tahtını Ursula'ya teslim ederek dönüş işlevini gerçekleştirmektedir. Tüm bu unsurlar bu filmin de uyarlanırken farklılaştırıldığını ve anlatının geliştirildiğini nitelemektedir. Anlatının farklılaştırılması ve geliştirilmesi; işlevleri, evreleri ve arketipleri değişmiş ve çizgi romana körü körüne bağlı kalmamış bir uyarlama anlatının ortaya çıkmasına mahal vermiştir.

Çizgi roman serisinin dördüncü uyarlaması olan ve uyarlandığı belirtilen çizgi romanla aynı ismi taşıyan *Altın Madalyon* filminde ise diğer filmlerin aksine çok büyük değişimler bulgulanmakta ve anlatının neredeyse her kısmının değiştirildiğine rastlanmaktadır. Serinin önceki saldırganlarının geri döndürülerek eklendiği filmde, anlatı hiçbir çizgi roman tarafından kapsanmadığından aynı ismi taşıyan çizgi romanın işlevleri, evreleri ve arketipleriyle anlatılmasına gerek görülmemiştir. Filmde anlatının serbest bir biçimde oluşturulduğunu kanıtlayan birden fazla arketip, evre ve işlev bulunmaktadır. *Honoriya'nın Yüzüğü* çizgi romanından eklenen Honoriya karakteri, Atilla ve Atilla'nın çocuğunu konu alan film anlatısında ikinci film ve çizgi romanda bulunan Gosha karakteri anlatıya sokulmuş, Altın Madalyon çizgi romanında bulunan Bizans kralı ve vezir filme Vandal kralı ve veziri olarak eklenmiştir. Anlatıya diğer çizgi romanlarda kılavuz olarak bulunan Kulke karakteri yanında Bige olmadan eklenmiş, Gümüş Eyer çizgi romanında bulunan Erka karakteri ve *Maryo'nun Kuşları*'nda bulunan bir diğer karakter de anlatı içine entegre edilerek anlatı değiştirilmiştir. Aynı ismi taşıyan çizgi roman anlatısıyla neredeyse hiçbir bağlantısı bulunmayan film anlatısına özgü işlevler, olaylar, evreler ve eşik bekçileri eklenmiş ve film serbest bir biçimde uyarlanmıştır. Serinin dördüncü filminin, uyarlandığı esere nazaran en farklılarından biri olduğu söylenebilmektedir. Filmin o dönemin popüler sinema filmlerinin anlatılarının etkisi altında kalarak erotizm, komedi ve diğer popüler unsurların eklenmesiyle bir B filme veyahut bir parodiye dönüştürüldüğü de düşünülebilmektedir.

Serinin diğer uyarlamalarına nazaran anlatıyı geliştirme ve farklılaştırma unsurlarını yoğun olarak barındıran diğer bir uyarlamanın da *Tarkan Güçlü Kahraman/Tarkan Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı* filmi olduğu söylenebilmektedir. Bu film de işlevlerin ve karakterlerin değişimi ve özgün arketiplerin, objelerin ve unsurların eklenmesiyle ismini aldığı çizgi romandan olabildiğince farklılık göstermektedir. Bu nedenle bu analizde de başta uyarlamanın ismini taşıyan çizgi romanın anlatısının işlevler ve evreler üzerinden

incelenmesine gerek görülmemiştir. Uyarlama filmin *Tarkan Güçlü Kahraman* çizgi romanından ziyade, *Bayraktaki Canavar* çizgi romanından serbest olarak uyarlandığı, diğer çizgi romanlar ile dönemin popüler unsurlarından esinlenmeler taşıdığı düşünülmektedir. Film anlatısında *Mars'ın Kılıcı* çizgi romanında olduğu gibi, hâkimiyeti sağlayacak sihirli obje bir kılıç olarak anlatıyı geliştirmek için filme eklenmiş ve filmdeki çağrı da kılıcı edinmek üzerine ortaya çıkmıştır. İlk evredeki işlevlerin neredeyse tamamı filme özgün olarak eklenmiştir. Yalnız Bayraktaki Canavar çizgi romanındaki unsurların bazılarının filme esin kaynağı olarak eklendiği görülmektedir. Filmin serbest bir uyarlama olarak nitelendirilmesindeki en önemli unsur ise Tarkan'ın düşmanının Wang Yu adında bir Çinli savaşçı olmasıdır. Dönemin popüler dövüş filmi yıldızı Kolsuz Kahraman Jimmy Wang Yu'dan esinlenilerek filme aktarıldığı düşünülen bu karakterin filmi transmedya olmaya yaklaştırdığı düşünülebilmektedir. Filmli filmlerarasılık ve transmedyatik anlatıya dönüştüren tek unsur Wang Yu karakteri değildir. Tarkan'ın dirilişe uğradığı, döndürüldüğü kısımda, anlatının zirve noktasında hem Türk Mitolojisinden ve Türk destanlarından unsurları taşıyan hem de yabancı çizgi roman serisi Batman'de bulunan Lazarus Çukurundan da esinlenen eriyik madenlerle dolu bir lav çukuru bulunmaktadır. Lazarus Çukuru ölmek üzere olan insanları daha kuvvetli kılmasıyla bilinen bir çukur olarak filmin çekildiği yıldan iki yıl önce ilk kez Batman çizgi romanlarında görülmüştür. Öte yandan çukurun bir diğer imgelemi de kurt sütü içip eriyik maden çukurunda bir gün bekleyen kahramanın eskisinden daha kuvvetli bir şekilde dirilmesidir. Türk mitolojisinden Türeyiş anlatıları ve Ergenekon Destanının unsurlarına referans gönderen bu dönüş işlevinin filmi farklılaştıran unsurların başında geldiği dile getirilebilmektedir. Filme farklılaştırma unsuru olarak bir de Çile evresi eklenmiştir. Kılavuzunun kızıyla aşk yaşayan kahraman düşman tarafından aldatılmasıyla sevdiğini yitirir. Hiçbir filmde veyahut çizgi romanda çile evresini ortaya çıkaracak bir aşk yaşamayan Tarkan'ın yolu filme aşk ve kısmi evlilik işlevinin eklenmesiyle farklılaştırılmıştır. Filmin çizgi romanlardan etkilenen fakat hiçbirine körü körüne bağlı kalmayan, dönemin popüler unsurlarıyla bezenmiş serbest bir uyarlama olduğu bulgulanmaktadır.

Çizgi roman serisinde analiz edilen beş filmin uyarlanan kaynağa bağlılıkları, işlevleri ve evreleri farklılık göstermektedir. Özel olarak son iki filmde asıl kaynağa bağlılığın neredeyse hiç olmadığı, çizgi roman serisinin kahramanın daha özgün hikâyelerin içine sürüklendiği görülmektedir. Tüm bunların ışığında değişimin saptanmasında işlevler, evreler

ve arketipler göz önünde bulundurularak anlatı analizi yapılmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Anlatıyı detaylandırarak kısım kısım incelemeye, sembolleri ve arketipleri değerlendirmeye olanak tanıyan, çalışmada kullanılmış anlatı analizinde özgünleşen, farklılaşan ve geliştirilen unsurlar detaylandırılarak incelenmiş ve eklenen bu unsurların anlatıyı kaynak metinden ne şekilde ayrıştırdığı görülmüştür. Uyarlama kavramının özüne bakıldığında, ortam geçişine maruz bırakılan uyarlama eserin film ortamında geçerken farklılaşması olasıdır. Bunun nedeni, uyarlanan eserin, kaynak metne bağlı kalsa dahi yeni ve özgün bir yapıt olarak izleyiciye sunulacak olmasıdır. Anlatıdaki işlevler ve onları kapsayan monomit evrelerinin değiştirilmesi, farklılaştırılması, eksiltilmesi, evrelere ekleme yapılması ve evreleri oluşturan anlatı işlevlerinin marjinalleştirilmesi, anlatının yeni ortamında tekrar şekillendirilmesi nazarında önemli görülmektedir. Yaratıcı stratejiler, dönemin hâkim unsurları ile dinamikleri veyahut hayran kültürü doğrultusundaki talepler, uyarlamaların popülerliğini arttırabilmekte, uyarlama eser kaynağından serbestleşmiş olsa dahi beğenilmesini ve kabul görmesini de sağlayabilmektedir. Tüm bunların ışığında, Tarkan çizgi romanları kaynak kullanılarak oluşturulmuş Tarkan filmlerinin de evreleri, işlevleri diğer deyişle anlatısı doğrultusunda yeni ve özgün eserler oldukları kabul edilebilmektedir. Çizgi romandaki anlatılarından yer yer farklılaşan, yer yer serbestleşen veyahut bazen çizgi romandaki sahneleri birebir edinen filmler; anlatıları, karakterleri, işlevleri ve evreleri doğrultusunda farklı ve gelişkindir. Filmlerin, çizgi romanlara bağlı kalmanın yanında farklılaştırılmış unsurlara da sahip olmaları, onların döneminin başarılı uyarlamaları arasında görülmesine sebebiyet verdiği de dile getirilebilmektedir.

Türk çizgi romanlarının popüler olduğu 1960-1980 yılları aralığından bu yana Yeşilçam'da veyahut Yeni Türk Sineması'nda *Son Osmanlı Yandım Ali* ve *Karaoğlan*'ın yeni filmi haricinde yerli kahramanlık anlatılarını içeren herhangi bir çizgi roman uyarlamasının ortaya koyulmadığı gözlemlenmektedir. Türk çizgi roman sinemasının dönemine göre yetkin örneklerinden olan Tarkan serisinin anlatı unsurlarının incelenmesi bu yüzden hususi görülmektedir. Yoğun ilgiye sahip olmuş bu filmler, izleyici tarafından beğenilmiş ve devamları talep edilen eserler olmuşlardır. Özünde yerli kahraman anlatıları olan bu filmlerin kahramanın yolculuğu evreleri, işlevler ve arketipler üzerinden kaynak metinleriyle karşılaştırılarak anlatıları bakımından tahlil edilmeleri, günümüzde yerli çizgi romanların ortam değiştirmeleri nazarında yetkin ve gelişmiş senaryolar ile anlatılara sahip olmalarını

sağlayabilir. Eski çizgi roman uyarlama filmlerinin anlatılarının tahlilleri, yeniden ortaya koyulacak çizgi roman uyarlamalarının tekrar popüler olmasını sağlayabilecek unsurların saptanabilmesinde de fayda sağlayarak, fantazyaya yaratımı için oldukça zengin olan Türk Mitolojisi'nin filmlerde aktif olarak kullanılmasına da ortam hazırlayabilecektir. Türk sinemasında fantastik filmlerin sıklıkla ortaya koyulmasına vesile olabilecektir. Çizgi romanlar ile filmlerin anlatı bazında işlevler ve evleri üzerinden tahlil edilmesi, serinin çizgi romanlarının anlatı bazında anlaşılabilmelerini ve onların yeni uyarlama senaryolar için kaynak olarak kullanılmasına ortam hazırlayabilecektir. Bu durumun bir dönem yoğun ilgi görmüş, başta Türk Tarihi ve Mitolojisi olmak üzere milli unsurları içeren çizgi roman uyarlamalarının yeniden çevrimlerinin ortaya koyulabilmesine de imkân tanıyacağı, yabancı kaynaklı çizgi roman kahramanları yerine yerli kahramanların ise yeniden benimsenmesini de olası hale getireceği düşünülmektedir. Buna ek olarak eski çizgi romanların uyarlamalarının monomit evreleri ve işlevler üzerinden detaylı bir biçimde okunabilmesinin, onların Yeni Türk Sinemasına özgün anlatı yapıları ve senaryolarıyla tekrar katılabilmelerini de kolaylaştırabileceği düşünülmektedir. Tarkan çizgi roman serisinin uyarlamalarının anlatı kavramı altında incelenmesinin, çizgi roman serisinin günümüzde çizgi film ve animasyon sektöründe de değerlendirilmesine ortam hazırlayabileceği düşünülmektedir. Geçmişte imkânsızlıklar nedeniyle çizgi film sektöründe değerlendirilmediği düşünülen çizgi roman serisi, günümüzün gelişmiş imkanlarıyla ortaya koyulduğu dönemden daha kolay bir biçimde çizgi film ortamına aktarılabilir. Türk Tarihi, mitolojisini ve kahramanlarını işleyen çizgi romanlar ve filmlerin çizgi film ve animasyon ortamına gelişkin anlatılarla aktarılmaları, özel olarak çocuklar ve gençler için eğitici ve öğretici nitelikte yeni ürünlerin ortaya çıkmasına vesile olabilir ve yabancı çizgi roman kahramanları yerine, yerli çizgi roman kahramanlarının rol model olarak alınmasını sağlayabilir.

6. KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi.
- Akbaş, E. (2018). *Türk Sinemasında Ortaçağ Tarihi Algısı*. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Akkoyun, Turan (2018) *Serüven Adamı: Türk Sinemasından Çeşitlemeler*. Ankara: Kümbet Yayınları.
- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık: Filmlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Andrew, D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Anonim. (2010). *Dede Korkut Hikayeleri*. (S. Teyek, Dü.) Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Arıkan, K. (Yöneten). (1969). *Fantoma Süpermen'e Karşı* [Sinema Filmi].
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Arthipo. (2016, 11 06). *Realizm Sanat Akımı*. Arthipo: <https://www.arthipo.com/artblog/sanat-tarihi/realizm-sanat-akimi.html> adresinden alındı
- Aslan, M. (Yöneten). (1970). *Tarkan Gümüş Eyer* [Sinema Filmi].
- Aslan, M. (Yöneten). (1972). *Karaoğlan Geliyor* [Sinema Filmi].
- Aslan, M. (2015). *Sinemada Milliyetçilik ve Estetik: Türk Sinemasında Milliyetçi Filmlerin Analizi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Radyo ve Televizyon Bilim Dalı.
- Atadeniz, O. (Yöneten). (1952). *Tarzan İstanbul'da* [Sinema Filmi].
- Atadeniz, Y. (Yöneten). (1967). *Kilink İstanbul'da* [Sinema Filmi].

- Atadeniz, Y. (Yöneten). (1967). *Kilink Uçan Adama Karşı* [Sinema Filmi].
- Atadeniz, Y. (Yöneten). (1968). *Casus Kıran* [Sinema Filmi].
- Atadeniz, Y. (Yöneten). (1970). *Maskeli Şeytan* [Sinema Filmi].
- Bağır, M. (2018). Aristoteles'in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville. *Egemia*, 36-55.
- Bahtin, M. (2020). *Karnaval'dan Romana*. (S. Irzık, Dü., & C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Başakcioğlu, A. G., & Erol, M. (2022). MOBA Oyun Hikâyelerinin Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon's Blood. *TRT Akademi*, 7(16), 1052-1075. doi:10.37679/trta.1145187
- Başaran, T. (Yöneten). (1969). *Tarkan/Tarkan Mars'ın Kılıcı* [Sinema Filmi].
- Başaran, T. (Yöneten). (1970). *Demir Yumruk Devler Geliyor* [Sinema Filmi].
- Baytan, N. (Yöneten). (1967). *Fantoma İstanbul'da Buluşalım* [Sinema Filmi].
- Bazin, A. (2011). *SİNEMA Nedir?* (İ. Şener, Çev.) İstanbul: Doruk Yayınları.
- Berger, J. (1995). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis.
- Betton, G. (2013). *Sinema Tarihi*. İstanbul: iletişim Yayınları.
- Burak, S. (2009). *Bayraktaki Canavar*. İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Burak, S. (2009). *Honoriya'nın Yüzüğü*. İstanbul: Turkuvaz Kitap.
- Burak, S. (2009). *Kuzey Canavarları*. İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Burak, S. (2009). *Maryo'nun Kuşları*. İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Burak, S. (2009). *Tarkan Gümüş Eyer*. İstanbul: Turkuvaz Kitapçılık.
- Burak, S. (2010). *Tarkan: Mars'ın Kılıcı*. İstanbul: Turkuvaz Kitap.
- Burak, S. (2011). *Kurt Kanı*. İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Burak, S. (2011). *Viking Kanı*. İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Burak, S. (2012). *Tarkan: Kuzey Canavarları*. İstanbul: Turkuvaz Kitap.

- Burak, S. (2018). *Kuzeyde Dehşet Var*. İstanbul: Dergilik.
- Burak, T. (2019). *Tarkan'ın Yaratıcısı Sezgin Burak'ın Hayatı ve Eserleri*. İstanbul: Altar Medya.
- Burke, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation*. United States of America: The University Press of Mississippi.
- Büker, S. (1985). *Sinemada Anlam Yaratma*. Eskişehir: Milliyet Yayınları.
- Büte, S. (2021). *Estetik ve Sinema*. Kastamonu: Neyno Kültür Yayınevi.
- Campbell, J. (2004). *İlkel Mitoloji*. İstanbul: İslık .yayımları.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (S. Gürses, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cantek, L. (2019). *Türkiye' de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cartmell, D., & Whelehan, I. (2007). The Cambridge Companion to Literature on Screen. S. Cardwell içinde, *Literature on Small Screen: Television Adaptations* (s. 181-195). Cambridge: Cambridge University Press.
- Columbus, C. (Yöneten). (2001). *Harry Potter ve Felsefe Taşı* [Sinema Filmi].
- Çakır, S. (2019). Sinema ve edebiyat ilişkisine yöntemsel bir bakış. *Sinefilozofi Dergisi*(Özel Sayı), 437-452.
- Çelik, K., & Kırel, S. (2019). Kapitalist Sistemin Muhafızları Olarak Hollywood Süper Kahramanları: Süpermen Örneği. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*(34), 1-25. doi:10.17829/turcom.516750
- Çilingir, A. (2022). Türk Sinemasında Kahramanın Yolculuğu: Tarkan Mars'ın Kılıcı (1969) Filmi Örneği. N. Göker, & G. Göker içinde, *Sinemada Anlatı İncelemeleri* (s. 161-184). Konya: Literatürk.
- Demir, Ö. (2019). Christopher Nolan Sinemasında Klasik Anlatı Tekniklerinin Kullanımı: Inception Filmi Örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 568-588.
- DiMartino, M. D., & Konietzko, B. (Yönetenler). (2005). *Avatar: The Last Airbender* [Sinema Filmi].

- Docter, P. (Yöneten). (2020). *Soul* [Sinema Filmi].
- Duncan, R., & Smith, M. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Londra: Continuum Books.
- Duru, S. (Yöneten). (1966). *Malkoçoğlu* [Sinema Filmi].
- Duru, S. (Yöneten). (1968). *Malkoçoğlu Kara Korsan* [Sinema Filmi].
- Duru, S., & Jöntürk, R. (Yönetenler). (1967). *Malkoçoğlu Krallara Karşı* [Sinema Filmi].
- Duru, S., & Jöntürk, R. (Yönetenler). (1969). *Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor* [Sinema Filmi].
- Eisenstein, S. (2011). Sinema Kuramları: Renkli Film. E. Yılmaz içinde, *Filmde Yöntem ve Eleştiri* (E. Yılmaz, Çev., s. 9). Ankara: Deki.
- Eisentein, S. (1984). *Film Duyumu*. İstanbul: Agora.
- Eliade, M. (1994). *Ebedi Dönüş Mitosu*. (Ü. Altuğ, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Eliade, M. (2014). *Mitlerin Özellikleri*. (S. Rifat, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınevi.
- Eradam, Y. (2013). Dünya Edebiyatı ve Türkiye Sineması'nda Yalnız Çelebi Arketipi ve Yeraltı. G. Yaşartürk içinde, *Ve Sinema* (s. 85-118). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Erkılıç, S. D. (2014). *Türk Sinemasında Tarih ve Bellek*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Erol, M. (2022, Haziran). Fantastik Sinemada Kapı-Geçit Kullanımı ve Batı Mitlerindeki Kökenleri. *Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir, Türkiye: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Kitabevi.
- Erus, Z. Ç. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemasında Uyarlamalar: Karşılaştırmalı Bir Bakış*. İstanbul: Es Yayınları.
- Faure, E. (2006). *Sinema Sanatı*. İstanbul: Es Yayınları.
- Favreau, J. (Yöneten). (2008). *Iron Man* [Sinema Filmi].
- Foss, B. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji* (2 b.). (M. K. Gerçek, Çev.) İstanbul: Hayalperest.
- Furby, J., & Hines, C. (2012). *Fantastik*. (S. Yavuz, Çev.) İstanbul: Kolektif.

- Griffith, D. W. (Yöneten). (1915). *Birth of A Nation* [Sinema Filmi].
- Güçbilmez, B. (2013). Kosmos'da An Dramaturgisi ve Hayv-an Oluş. G. Yaşartürk içinde, *Ve Sinema* (s. 51-65). İstanbul: Doruk.
- Gündel, N. (2020). Güney Kore Uyarlamalarının Bir Örneği Olarak What Happens to My Family? ve Baba Candır Dizilerinin Kültürlerarası Analizi. *Pamukkale Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(44), 285-314. doi:10.30794/pausbed.784533
- Gündel, N., & Başakcioğlu, A. G. (2021). Televizyonda Edebiyat Uyarlamaları: Necati Cumalı'nın Dila Hanım'ı Üzerine İnceleme. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 149-177.
- Hand, R. J. (2010). "It Must All Change Now" Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. D. Cutchins, L. Law, & J. M. Welsh içinde, *Redefining Adaptation Studies* (s. 17-29). Plymouth: Scarecrow Press.
- Hobsbawm, E. J. (2011). *Eşkiyalar*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora.
- Horzumlu, A., & Tuztaş Horzumlu, A. H. (2018). Çizginin Kahramanları ile Türkiye'de Çizgi Romanın Kısa Tarihçesi. E. G. Naskali içinde, *Çizgi Roman Kitabı* (s. 5-36). İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Howarth, P. (1994). *Attila, King of The Huns: The Man and the Myth*. Londra: St. Edmundsbury Press.
- Hutcheon, L. (2006). *Theory of Adaptation*. New York: Routledge Press.
- İnanç, Ç. (Yöneten). (1969). *Demir Pençe Casuslar Savaşı* [Sinema Filmi].
- İnanç, Ç. (Yöneten). (1969). *Demir Pençe Korsan Adam* [Sinema Filmi].
- İnanç, Ç. (Yöneten). (1972). *Bombala Oski Bombala* [Sinema Filmi].
- Jackson, P. (Yöneten). (2012). *Hobbit: Beklenmedik Yolculuk* [Sinema Filmi].
- Jenkins, H. (2019). "Cesur Yeni Medya" Teknolojiler ve Hayran Kültürü. (N. Yeğengil, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Jöntürk, R. (Yöneten). (1969). *Malkoçoğlu Cem Sultan* [Sinema Filmi].
- Jöntürk, R. (Yöneten). (1971). *Ölüm Fedaileri* [Sinema Filmi].

- Jung, C. G. (2001). *Dört Arketip*. İstanbul: Metis.
- Kale, F. (2019). TRT Yerli Edebiyat Uyarlamaları 1968-2015. *TRT Akademi*, 4(7), 126-147.
- Kayaoğlu, E. (2016). *Edebiyat ve Film: Edebiyat Bilimi Yaklaşımıyla Film Çözümlemesine Giriş*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Kemal, Y. (1967). *Üç Anadolu Efsanesi: Köroğlu'nun Meydana Çıkışı, Karacaoğlan, Alageyik*. Ararat Yayınevi: İstanbul.
- Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*. Los Angeles: University of California Press.
- Kireççi, Ü. (2020). *Çizgi Roman Senaryosu*. İstanbul: Lal Kitap.
- Kosova, G. (Yöneten). (1973). *Uçan Adam Bedmen Yarasa Adam* [Sinema Filmi].
- Kosova, G. (Yöneten). (1973). *Yarasa Adam Betmen* [Sinema Filmi].
- Kracauer, S. (tarih yok). *Film Teorisi*. İstanbul: Metis.
- Laws, C. (2023, 03 02). *The Birds (1963): Storyboarding the Scene at the Schoolhouse*. Culturedarm: <https://culturedarm.com/the-birds-1963-storyboarding-the-scene-at-the-schoolhouse/> adresinden alındı
- Lefevre, P. (2007). Incomptable Visual Ontologies? I. Gordon, M. Jancovich, & M. P. Mcallister içinde, *Film and Comic Books* (s. 1-12). Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Leppert, R. (1996). *Sanatta Anlamın Görüntüsü: İmgelerin Toplumsal İşlevi*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Liyuan, Y. C. (2022). *Çin Mitolojisi*. (Y. Tüzen, Çev.) Kocaeli: Mitoloji Tarihi Yayınları.
- Lucas, G. (Yöneten). (1977-2018). *Star Wars* [Sinema Filmi].
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. Hayalperest.
- Mills, A. R. (2014). *American Theology, Superhero Comics and Cinema: The Marvel of Stan Lee and Revolution of a Genre*. Oxon, UK: Routledge: Taylor & Francis.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?* İstanbul: Oğlak Yayınları.

- Neale, S. (2018). Türe İlişkin Sorular. J. Ö. Dirlikyapan, & U. Coşkun (Dü.) içinde, *Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı: Temel Metinler* (E. Akçay, F. Berksun, S. Dikkol, C. D. Tasouji, O. Dursun, A. İnal, . . . C. Yılmaz, Çev., s. 109-146). Ankara: Doğu Batı.
- Newell, M. (Yöneten). (2010). *Prince of Persia: The Sands of Time* [Sinema Filmi].
- Norman Rockwell Museum. (2023, 04 01). *Pulp Illustration: Pulp Magazines*. Norman Rockwell Museum: Illustration History: an Educational Resource and Archive: <https://www.illustrationhistory.org/genres/pulp-illustration-pulp-magazines> adresinden alındı
- Orta, N. (2019). Toplumsal Bellek ve Sinema: Popüler Sinema Örneği Olarak Fetih 1453. *Selçuk İletişim*, 12(2), 1094-1126. doi:10.18094/josc.596314
- Ögel, B. (2010). *Türk Mitolojisi Cilt I*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Özkay, Ü. (2018). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Yayınevi.
- Özön, N. (2013). *Türk Sineması Tarihi 1896-1960*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Özşener, F. (2016). Anlatı Çözümlemelerinde Yeni Bir Terminoloji: Sanat Eseri İle Karşılaşma ve Okuma. *Sanat Dergisi*, 0(25), 81-92. <https://dergipark.org.tr/pub/ataunigsfd/issue/45082/563094> adresinden alındı
- Pavel, T. (2018). Normlar ve Yararlı Alışkanlıklar Olarak Edebi Türler. J. Ö. Dirlikyapan, & U. Coşkun (Dü.) içinde, *Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı: Temel Metinler* (E. Akçay, F. Berksun, S. Dikkol, C. D. Tasouji, O. Dursun, A. İnal, . . . C. Yılmaz, Çev., s. 68-82). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Petersen, R. S. (2011). *Comic, Manga and Graphic Novels*. Oxford, England: Praeger.
- Propp, V. (2020). *Masalın Biçimbilimi* (II. b.). (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pudovkin, V. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*. Ankara: Bilgi Yayınları.
- Rank, O. (2016). *Kahramanın Doğuş Miti*. (G. Yavaş, Çev.) İstanbul: Pinhan.

- Russo, A., Whedon, J., & Russo, J. (Yönetenler). (2012-2019). *The Avengers* [Sinema Filmi].
- Ryan, M., & Kellner, D. (1997). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı.
- Sabuncu, B. (Yöneten). (1988). *Zengin Mutfağı* [Sinema Filmi].
- Sancar, M. K. (2018). Göstergebilimsel Film Çözümlemelerinin Bergsoncu Eleştirisi. *Sinefilozofî Dergisi*, 23-38.
- Sandberg, E., Verbinski, G., & Joachim Rønning, R. M. (Yönetenler). (2007-2017). *Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu* [Sinema Filmi].
- Sayce, A. H. (2012). *Antik Mısır ve Babil Tanrıları*. (Ş. Duran, Çev.) İzmir: Lilith Yayıncılık.
- Saydam, M. B. (2001). Sunuş. C. G. Jung içinde, *Dört Arketip* (s. 7-15). İstanbul: Metis.
- Scognamillo, G., & Demirkan, M. (2005). *Fantastik Türk Sineması*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in The Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogic of Adaptation. J. Naremore içinde, *Film Adaptation* (s. 54-76). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Stam, R. (2014). *Film Teorisi* (Cilt 1). (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tekinsoy, R. (2005). *Sinema Tarihi Cilt I*. İstanbul: Oğlak Kitap.
- Tolkien, J. (2007). *Hobbit*. (G. Sarı, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Tolkien, J. (2021). *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*. İstanbul: Metis.
- Tulgar, K. (Yöneten). (1974). *Tarzan: Korkusuz Adam* [Sinema Filmi].
- Tulgar, K. (Yöneten). (1979). *Süpermen Dönüyor* [Sinema Filmi].
- Tunç, T. (2022). *1970'ler Dönemi Türk Sinemasında İdeoloji ve Mitoloji: Tarkan Filmleri*. Konya: T.C. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, TV ve Sinema Anabilim Dalı.

- Türk, H. B. (2013). *Hayali Kahramanlar Hakiki Erkekler: Çizgi Romanda ve Fotoromanda Erkeklik Temsilleri Üzerine Denemeler*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Uçar, T. F. (Yöneten). (1969). *Tarkan Camokaya Karşı* [Sinema Filmi].
- Uçar, T. F. (Yöneten). (1973). *3 Dev Adam* [Sinema Filmi].
- Uğurlu, F. (1992). Edebiyat ve Sinema. *Kurgu Dergisi*(11), 135-151.
- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Vanceri, L. (2007). *Cinéma et Peinture: Passages, Partages, Présences*. Paris: Armand Colin Cinéma.
- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*. (K. Şahin, Çev.) İstanbul: Okuyanıs.
- Wollen, P. (2008). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (B. Doğan, Çev.) İstanbul: Metis.
- Yalaz, S. (Yöneten). (1965). *Karaoğlan* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1966). *Baybora'nın Oğlu* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1966). *Camoka'nın İntikamı* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1967). *Bizanslı Zorba* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1967). *Yeşil Ejder* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1968). *Camokan'nın Dönüşü* [Sinema Filmi].
- Yalaz, S. (Yöneten). (1969). *Karaoğlan Şeyhin Kızı/Samara Şeyhin Kızı* [Sinema Filmi].
- Yaşartürk, G. (2013). *Ve Sinema*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Yıldır, E. (1984). Çizgi Roman Dosyası. *Töre Dergisi*, 7-20.
- Yusuf, S. (Yöneten). (1969). *Karaoğlan'ın Kardeşi Sargan İntikam Fedaisi* [Sinema Filmi].
- Yürüklü, C. (Yöneten). (1971). *Süper Adam* [Sinema Filmi].
- Zipes, J. (2006). *Peri Masalları ve Yıkma Sanatı*. (Z. Ç. Kanburoğlu, Çev.) Alfa Yayıncılık.
- Ziyal, T. (Yöneten). (1968). *Binbaşı Tayfun* [Sinema Filmi].