



**T.C.
YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

***RED KİT* VE *TARKAN ÇİZGİ* ROMANLARININ YAPISAL AÇIDAN
KARŞILAŞTIRILMASI**

Deniz YAVUZ

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Fatma Erkman**

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

İSTANBUL, 2011



**T.C.
YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

***RED KİT* VE *TARKAN ÇİZGİ* ROMANLARININ YAPISAL AÇIDAN
KARŞILAŞTIRILMASI**

Deniz YAVUZ

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Fatma Erkman

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

İSTANBUL, 2011

**RED KİT VE TARKAN ÇİZGİ ROMANLARININ YAPISAL AÇIDAN
KARŞILAŞTIRILMASI**

Deniz YAVUZ

Onaylanmıştır:

Prof. Dr. Fatma Erkman 

Prof. Dr. Erdal Yavuz..... 

Doç. Dr. Ali Budak..... 

Onay Tarihi:

07.07.2011

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
ÖNSÖZ.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖZET.....	vii
1 GİRİŞ.....	1
2 ÇİZGİ ROMANIN DOĞUŞU, GELİŞİMİ ve BİÇİMSEL ÖZELLİKLERİ.....	3
2.1 Çizgi Romanın Doğuşu ve Gelişimi.....	3
2.2 Çizgi Romanın Biçimsel Özellikleri.....	8
3 YÖNTEM.....	10
3.1 Propp’un Yöntemi: <i>Masalın Biçimbilimi</i>	10
3.2 Todorov ve “Öyküleme Sözdizimi”.....	13
3.3 Beaugrande & Colby: “Narrative Models of Action and Interaction”.....	15
4 ÖYKÜLERİN KİŞİLERİN İŞLEVLERİNE GÖRE KESİTLERE AYRILMASI.....	20
4.1 <i>Red Kit</i>	20
4.1.1 <i>Red Kit</i> İçin Örnek Öykü: “Red Kit Pat Poker’e Karşı”.....	21
4.1.1.1 <i>Red-City’de Temizlik</i>	22
4.1.2 <i>Red Kit</i> Öykülerinde Yer Alan Kesitler ve İçerikleri.....	27
a Bilgi.....	27
b Hasrın tanıtımı.....	28
c Mevcut durum.....	28
d İlk mekan.....	28
d.1 Öğrenme.....	28
d.2 Amaç.....	29
d.3 Kimliğin açıklanması 1.....	29
d.4 Kimliğin açıklanması 2.....	29
d.5 Kimlik değiştirme.....	29
d.6 Gücünü ispatlama 1.....	29
d.7 Gücünü ispatlama 2.....	29
e Amaç-yol.....	30
f Tuzak 1.....	30
g Tuzak 2.....	30

h Saldırıya hazırlık.....	30
i Saldırı.....	30
i.1 Mücadele.....	30
i.2 Yardım 1.....	31
i.3 Yardım 2.....	31
i.4 Kurtarma.....	31
i.5 Tehdit.....	31
i.6 Uzaklaşma 1.....	31
i.7 Kendi tuzağına düşme.....	31
i.8 Anlaşma.....	31
i.9 Tutuklama.....	32
i.10 Yargılama.....	32
i.11 Salıverme.....	32
i.12 Ceza.....	32
j Gerçeğin ortaya çıkması.....	32
k Ortak çıkar.....	32
l Amacın gerçekleşmesi.....	32
m Uzaklaşma 2.....	32
4.2 <i>Tarkan</i>	32
4.2.1 <i>Tarkan</i> İçin Örnek Öykü: “Mars’ın Kılıcı”	36
4.2.2 <i>Tarkan</i> Öykülerinde Yer Alan Kesitler ve İçerikleri.....	39
a Tarihi arka plan.....	39
b Mevcut durum.....	40
c İlk mekan.....	40
c.1 Mücadele.....	41
c.2 Kimliğin açıklanması 1.....	41
c.3 Kurtarma 1.....	42
d. Saldırı.....	41
d.1 Öğrenme.....	42
d.2 Mücadele 2.....	42
d.3 Mücadele 3.....	43
d.4 Esir düşme.....	43

d.5 Teslim edilme.....	43
d.6 Yaralanma.....	43
e Amaç.....	43
f Amaç-yol.....	44
g Ortak çıkar.....	44
h Kimliğin açıklanması 2.....	44
i Cinsel birleşme.....	44
j Kurt-kayboluş	45
k İnfaz.....	45
l Kaçırılma.....	45
m Kurtarma 2.....	45
n Yardım.....	45
n.1 Kurt-yardım.....	45
o Ölüm.....	46
o.1 Ölüm 1.....	46
o.2 Ölüm 2.....	46
p Amacın gerçekleşmesi-gerçekleşmemesi.....	46
r Uzaklaşma.....	46
5 <i>RED KİT</i> VE <i>TARKAN</i> ÇİZGİ ROMANLARINDAKİ KİŞİLERİN İŞLEVLERİNE GÖRE DAĞILIMI VE NİTELİKLERİ.....	47
5.1 <i>Red Kit</i> 'te Kişilerin İşlevlerine Göre Dağılımı ve Nitelikleri.....	47
5.1.1 Gönderen.....	47
5.1.2 Kahraman (Başkişi).....	47
5.1.3 Saldırgan (Hasım).....	49
5.1.4 Yardımcı.....	50
5.2 <i>Tarkan</i> 'da Kişilerin İşlevlerine Göre Dağılımı ve Nitelikleri.....	51
5.2.1 Gönderen.....	51
5.2.2 Kahraman (Başkişi).....	51
5.2.3 Saldırgan (Hasım).....	53
5.2.4 Yardımcı.....	54
6 KESİTLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	56
6.1 <i>Red Kit</i>	56

6.2 <i>Tarkan</i>	59
7 <i>TARKAN</i> VE <i>RED KİT</i> ÇİZGİ ROMANLARININ KARŞILAŞTIRILMASI.....	63
7.1 Zaman.....	63
7.2 Mekan.....	63
7.3 Yardımcılar.....	64
7.4 Kadınlar ve Cinsellik.....	65
7.5 Gücün Kaynağı ve Şiddet Kullanımı.....	65
7.6 Anlatı Kişilerinin Özellikleri ve İdeolojik Söylem.....	66
7.7 Kurgu Şemaları	67
7.8 Çizim Özellikleri.....	68
8 SONUÇ.....	70
KAYNAKÇA	72

ÖNSÖZ

Mağara resimlerinde, resim anlatıcılarda kaynağı aranan çizgi roman, matbaa teknolojisinin ilerlemesiye kendisine basılı medyada yer bulmuş, yıllar içerisinde gelişerek kendi dilini oluşturmuş, sadece eğlencelik metin olmaktan çıkmış ve bir sanat formuna dönüşmüştür. Amerika'dan dünyaya yayılan bu tür, önceleri karikatürden beslendiği için “comics” adını almış, yayıldığı ülkelerde ise dile ve kültüre göre adlandırılmıştır. 1930'ların başında Türkiye'deki çocuk dergilerine, oradan da gazetelere giren çizgi romanlar, birer popüler kültür ürünü olarak zaman zaman resmi ideolojinin araçları haline de getirilmişlerdir.

Ülkemizde yıllar boyunca ve defalarca farklı yayınevleri tarafından yayımlanmış ve okurların dikkatini çekmiş olan *Red Kit* öyküleri ile özellikle altmışlı yıllarda popülerleşen tarihi çizgi romanların en başarılılarından *Tarkan* öykülerinin kurgu şemaları benzerlik göstermektedir. Bu tezde, biçimsel olarak benzerlikler göstermelerine rağmen, içerikte farklılaşan bu iki çizgi roman, yapısal bir yöntemle ele alınarak karşılaştırılacaktır.

Ufacık bir fikirle kendisine gittiğimde, beni ilgiyle dinleyen, heyecanımı paylaşan, bana yol gösteren ve fikrin teze dönüşmesini sağlayan, danışmanım Prof. Dr. Fatma Erkman'a çok teşekkür ederim. Hayatımda çok ayrı bir yere sahip olan, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca desteklerini benden esirgemeyen Prof. Dr. Mehmet Ufuk Çağlayan'a, Doç. Dr. Ali Budak'a, Yard. Doç. Dr. A. Melda Üner ve Yard. Doç. Dr. Hilmi Tezgör'e, bu zorlu süreçte yanımda olan aileme, Gürhan Özçiftçi, Ayça Telgeren ve Gamze Erkli'ye, çizgi roman üzerine yaptığı araştırmalarla ve yardımsever kişiliğiyle çalışmama yön veren Levent Cantek'e ayrıca şükranlarımı sunarım. Son olarak Gökhan Remzi Yavuz; senin desteğin olmasaydı, bu zorlu yılda, bu çalışmayı tamamlayamazdım. Yollarımız üç yıl önce iyi ki kesişmiş, iyi ki hayatımın önemli bir parçası olmuş ve bana en güzel günleri yaşatmışsın. Bu tez sana adanmıştır.

ABSTRACT

Researchers like Propp, Todorov, Beaugrande & Colby tried to show in their works that literature texts can be divided into its units and literature is also a system which has its own rules like language. This structuralist method can also be applied to comics which uses both picture and writing at the same time in a complementary manner and forms a schematic structure using contrasts.

Comics have been a research topic as a product of the popular culture, especially in the last decades. In Turkey, comics have begun to publish on child's magazines in the 1930s and later became common on the newspapers. Among these comics, *Lucky Luke*, a western parody, as translated into Turkish under the name *Red Kit* and *Tarkan* with its nationalistic features are two of the most lasting ones.

In this thesis, *Lucky Luke* and *Tarkan* will be considered as narrative texts and will be divided into their smallest units with a similar approach to that Propp and other structuralists utilized in their works. Then the relationship between these units will be investigated and these two comics will be compared in context and form. It will be shown that, although these two comics differ in perspective and ideology, they have similarities in their form.

ÖZET

Propp, Todorov, Beugrande & Colby gibi araştırmacılar, inceledikleri metinlerin birimlerine ayrılabilceğini, edebiyat metninin de dil gibi kendi kuralları olan bir dizge olduğunu göstermeye çalışmışlardır. Bu yapısalcı yaklaşım, yazı ve resmi birbirini tamamlar biçimde bir arada kullanan ve karşıtlıkları kullanarak şematik bir yapı oluşturan çizgi romanlara da uygulanabilmektedir.

Bir popüler kültür ürünü olarak, özellikle son yıllarda birçok araştırmaya konu olan çizgi romanlar, ülkemizde otuzlarda çocuk dergileriyle birlikte ortaya çıkmış, daha sonra gazetelere taşınmıştır. Bu çizgi romanların içinde en kalıcı olanlardan birisi kuşkusuz Türkiye’de çevirileri yayımlanan, western parodisi *Red Kit*, diğeri ise milliyetçi söylemiyle ön plana çıkan *Tarkan*’dır.

Bu tezde, *Tarkan* ve *Red Kit* çizgi romanları, birer anlatı metni olarak yapısal açıdan ele alınacak, Propp ve benzeri araştırmacıların kullandığı yöntemle, en küçük birimlerine ayrılacaktır. Daha sonra bu birimlerin birbirleriyle olan ilişkileri incelenecek ve her iki çizgi roman biçim ve içerik açısından karşılaştırılacaktır. Bakış açıları ve söylemleri farklılaşan iki çizgi romanın, biçim açısından benzerlikleri ortaya koyulacaktır.

1 GİRİŞ

Edebiyat eleştirisinde metin odaklı yaklaşımlar, 20. yy'ın başlarında o zamanki adıyla Sovyetler Birliği'nde başlamış, bu sebeple bu akıma daha sonra Rus Biçimciliği adı verilmiştir. Rus Biçimcileri metni dizimsel ve dizisel olarak iki ayrı düzlemde incelemişlerdir. Dizimsel yaklaşım metnin kurgusuna, dizisel yaklaşım ise daha çok retorik araştırmalarına yöneliktir. Rus Biçimcileri'nden bazı araştırmacıların Avrupa'ya yerleşmesiyle bu yaklaşım Avrupa'da tanınmış ve değişiklikler göstererek yapısalcılık olarak bilinen bir diğer akımın geliştirilmesine olanak tanımıştır (Erkman-Akerson, 2010: 161-168).

Rus Biçimciliği de, yapısalcılık da edebiyata nesnel bir gözle bakmayı sağlayan, edebiyat çerçevesi içinde kalan yöntemler geliştirmeyi amaçlamışlardır. O zamana kadar sosyoloji, psikoloji, antropoloji vb. gibi bilimler bağlamında değerlendirilen edebiyata yeni bir eleştiri anlayışı getirmeye çalışmışlardır. Edebiyat metninin de dil gibi kendi kuralları olan bir dizge olduğunu ve birimlerine ayrılabilceğini göstermişlerdir.

Resim ve yazıyı, birbirini tamamlayıcı bir şekilde kullanan çizgi roman, popüler kültürün bir ürünü olmanın yanı sıra sanat değerini de kanıtlamış bir anlatı türüdür. Türkiye'ye 1930'ların başında çocuk dergileri ile birlikte giren çizgi roman, önceleri sadece "Tommiks-Teksas" olarak algılanırken, zaman içerisinde hakkında yapılan araştırmaların niceliğinin artmasıyla, "eğlencelik metin" algısından kurtulmuştur. Son yıllarda çizgi romana olan ilginin farkedilmesiyle beraber, klasik edebiyat metinleri de çizgi roman formatında tekrar yayımlanmaya başlanmıştır.

Türkiye'de, 50'li yılların sonu ile 60'lı yılların başında tam anlamıyla bir patlama yaratmış tarihi çizgi romanlar, büyük ölçüde Western filmlerinin şematini takip ederek üretilmişlerdir. "Yalnız kovboy imgesinin yerine yiğit savaşılar, barların yerini hanlar, Kızılderili ya da Meksikalı haydutların yerine uğrular ikame edilmiştir" (Cantek, 2010: 6). O dönemin çok okunan tarihi çizgi romanlarından biri olan *Tarkan* ve yine yayınlandığı her dönemde okuyucunun büyük ilgisiyle karşılaşmış olan, Western'in parodisi niteliğindeki *Red Kit*, bu şematik benzerliğin iyi birer örneği niteliğindedir. Ayrıca genel olarak çizgi romanın yapısında bulunan "zıtların keskinliği" ilkesi, dizimsel bir yaklaşımla yapısal bir çözümlemeye de olanak sağlamaktadır. Çünkü zıtların keskinliği, anlatıda uç tipler, olaylar ve durumlar yaratmakta, bu da anlatıların kurgusunda bir takım yinelemelere sebep olmaktadır.

Bu tezde dünyaya bakış açısı çok farklı olan, ancak kurgu düzeni ve ikon yaratımı açılarından birbirlerine benzeyen *Red Kit* ve *Tarkan* çizgi romanları, yapısal bir yaklaşımla ele alınarak karşılaştırılacaktır. Yapısal doğrultudaki bir edebiyat eleştirisinin çizgi romanlara uygulanabilirliği gösterilecek, çizgi romanların popüler kültür çalışmalarının ötesinde de ele alınabileceği ortaya konulacaktır. Bu amaçla önce kullanılacak yöntemi oluşturan yaklaşımlar hakkında bilgi verilecek, daha sonra da öyküler yöntem kapsamında en küçük birimlerine ayrılacak ve bu birimlerin birbirlerine bağlanış biçimleri gösterilmeye çalışılacaktır. Bu tez, salt biçime yönelmekle kalmayacak, karşılaştırma bölümünde içeriğe dair gözlemler de sunulacaktır.

Tezin temel varsayımı, çok farklı bakış açılarına sahip bu iki metnin kurgu açısından birbirlerine çok benziyor olduklarıdır. Sonuç bölümünde bu varsayımın geçerliği tartışılacaktır.

2 ÇİZGİ ROMANIN DOĞUŞU, GELİŞİMİ VE BİÇİMSEL ÖZELLİKLERİ

2.1 Çizgi Romanın Doğuşu ve Gelişimi

Bir popüler kültür ürünü olan çizgi romanın, tür olarak tarih içindeki gelişimini incelemeye geçmeden önce tanımını vermek daha doğru olacaktır. Çizgi romanın en belirgin ve temel özelliği, yazıyı ve resmi bir arada kullanmasıdır. Bu temel özellik de türü tanımlarken bazı sorunları beraberinde getirir. Örneğin “resim ya da çizim dizileriyle öykü kurgulama sanatı” (Alsaç, 1994: 13) gibi bir tanım yapıldığında, Antik çağlardaki resimleri, kilise süslemelerini vb. bu türün altında değerlendirmek gerekecektir (Platin, 1985: 64). Ancak bugün çizgi roman olarak adlandırdığımız örnekler bakacak olursak, antik çağlardaki resimlerle arasındaki “basılı olma” farkının, türün ayırıcı özelliklerinden biri olduğu görülebilir.

Bu noktada farklı araştırmacıların yaptığı tanımlara bakabiliriz. Platin’e göre çizgi roman; “elle çizilmiş ve belli bir süreklilik içinde ard arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan bir anlatım biçimidir” (Platin, 1985: 64) M. Thomas Inge’ye göre ise; “Bir dizi karakterin değişik vesilelerle tekrar tekrar ortaya çıktığı, anlatı metniyle görsel hareket arasında belli bir denge kuran, diyalogların çoğu zaman konuşma balonlarıyla verildiği ve gazetelerde dizi şeklinde yayımlanan açık uçlu dramatik bir anlatı olarak tanımlanabilir” (Inge, 1997: 79). Bu tanımlar bile çizgi romanı çizgi bantlardan ayırmaya yetmemektedir.

Çizgi roman, çizgi banttan doğmuş bir tür olmasına karşılık kendi iletişim araçlarını yaratarak ondan ayrılır. Çizgi bantlar daha çok gazetelerde varlığını sürdürürken ve dolayısıyla gündelik olanı yakalamaya çalışırken, çizgi romanlar dergi-albüm formlarında yerlerini alarak bir sonraki sayıyı aldırarak ilgi ve merakı sürdürmeye çalışırlar (Cantek, 2002a: 22).

Sanayi devrimi ile gelişmeye başlayan ticaret, insanların yakın çevrelerinden çıkarak dünyaya açılmalarına önayak olmuştur. Tüccarlar pazar yerlerinde sadece mallarını satmakla kalmamış, bir kültürel alışveriş içinde de bulunmuşlardır. Pazar yerlerinde görülen yeniliklerden biri de, tezgah üzerinde sergiledikleri dizi resimlerden oluşan panoları anlatarak halka sunan resim-anlatıcılarıdır. İlk defa din dışı konulardan da bahseden bu anlatıcılar, her resim için ayrı bir metin parçası kullanarak yeni bir kurgu anlayışı da getirmişlerdir (Platin, 1985: 65). Bu yeniliğin gelişmesi ise matbaanın keşfiyle olacaktır.

Matbaanın keşfi ve yaygınlaşmasıyla beraber, basılı ürünlerin halka ulaşımı kolaylaşmıştır. Gravür tekniği de matbaada kullanılmaya başlayınca, resim de basılı ürün olma özelliğini kazanmıştır. Kilise de bunu, insan bilincinde yazıdan daha etkili olan resim ile birleştirip, bir propaganda ve eğitim aracı olarak kullanmıştır. Dolayısıyla en önemli özelliğinin “basılı” olması görüşünü kabul ettiğimizi varsayarsak, çizgi romanın bugünkü halini almasındaki en büyük etkenin, ortaçağda kilisenin cahil halka hristiyanlığı öğretmek adına kullandığı, içeriğinde yazı da bulunan resimli propaganda kağıtları olduğu söyleyebiliriz.

William Hogarth (1697-1764) yağlıboya tablolarında insan tiplerinin estetiğini bozarak ve onları karikatürize ederek resmetmiştir. Hogarth o sıralarda basın hayatının başladığı İngiltere’de renkli tablolarının siyah beyaz gravürlerini kağıda basıp çoğaltmıştır. *A Harlot’s Progress* (Bir Hayat Kadınının Yükselişi-1731) ve *A Rake’s Progress* (Bir Hovardanın Yükselişi-1735) isimli birbirini takip eden resimlerden oluşan çalışmaları da bastığı tablolardandır. “Bu tablolar, birbirini bütünleyen bir dizi; bir çeşit yazısız, balonsuz çizgi roman bandı gibidir” (Gürel, 1997: 42). Hogarth’ın baskıları büyük ilgi görmüş ve basın da bu tarza ilgi duymaya başlamıştır. Daha sonra bu tarzı benimseyen birçok çizer ortaya çıkmış ve çizgi roman öncesi karikatür akımı böylece başlamıştır. Hogarth’ın başlattığı bu akım daha sonra Thomas Rowlandson (1756-1827) tarafından geliştirilmiş, James Gillray (1697-1764) tarafından da Avrupa’ya tanıtılmıştır (Cantek, 2002a: 32).



Şekil 2.1 *A Rake's Progress* tablolarının gravür baskıları, William Hogarth

Okur-yazar oranının artmasıyla süreli yayınların sayıları da artmıştır. Ancak okuyucuların görselliğe olan ilgisine karşılık, fotoğrafın baskı tekniğine geçememesi, görsel açığın çizimlerle kapatılmasına sebep olmuştur. Daha fazla alıcı bulmasından dolayı serüven ve gezi türündeki kitaplarda da resim kullanılmaya başlanmıştır. Metnin ağırlığının azaldığı bu resimlerde henüz konuşma balonları kullanılmıyor olsa da İsviçreli R. Töpffer'in (1799-1846) metin ve resmin birbirini destekler nitelikteki çalışmaları oldukça fark yaratmıştır.

Bazı çizerler de kendi kitaplarını, resim ağırlığını ön plana çıkararak resimlemişlerdir. Alman Wilhelm Busch da bunlardan biridir. *Max und Moritz (1858)* adlı çalışmasında karakterlerin serüvenlerini kafiyeli ve hece vezniyle yazılmış bir şiir dili ile anlatır (Gürel, 1997: 45). Kısa sürede ölümsüzleşen bu eserde, bugünkü çizgi romanlarda bulunan çerçeve kareleri ve konuşma balonları yoktur. 19. yüzyılın sonlarında Amerikalılar tarafından bu eksiklikler tamamlanır ve çizgi roman biçimsel kimliğine kavuşur.

Matbaa teknolojisinin ilerlemesiyle kitap ilüstrasyonları gitgide yaygınlaşırken, bu tarzda üretilen kitapların sayısında da artış görülmüştür. Önceleri resimler metinden bağımsız da olabiliyorken gittikçe içeriğe uygun resimler yapılmaya başlanmıştır (Platin, 1989: 140). Resim-metin beraberliği artık yaygınlaşmıştır. Bu da romanlarda anlatılan karakterlerin ve olayların bir şekle bürünmesine, zihindeki algının bir bakıma somutlaşmasına sebep olmuştur. Bu yeni algılayış biçimi insanların beğenisini de kazanmış, teknolojiye ve dolayısıyla baskı tekniklerindeki gelişmenin de etkisiyle sayıları artan süreli yayınlarda yer edinmiştir.

Amerika'da karikatürün yaygınlaşması ise yayımcılar sayesinde gerçekleşir. "Joseph Pulitzer *World* adlı günlük gazetesinin tirajını artırmak için karikatürler ile bezenmiş renkli pazar ekleri yayımlamaya başlar" (Cantek, 2002a: 33). Pulitzer'in çıkardığı bu dergide en göze çarpan karakter R. F. Outcault'un daha sonra ismi *Yellow Kid*'e dönüşecek olan *Hogan's Alley*'i olur. Çizgi roman ve bantlarının bütün temel öğelerini taşıyan bu çalışma ile Outcault, karikatür tarzından ilk kopmayı gerçekleştirir. Kahraman öykünün merkezine yerleştirilmiştir, konuşma balonları kullanılmaya başlanmıştır. Kırsaldan kente göçlerin yaşandığı o zamanın Amerika'sında, kentin göçmenlerin yaşadığı kesimlerinde bir sokak çocuğunun başından geçenleri konu alarak, bir bakıma zamanının insanını yansıtan *Yellow Kid*, oldukça başarılı olmuştur. Bu başarıyı

gören Pulitzer'in rakibi Hearst, Outcault ve *Yellow Kid*'i kendi gazetesine transfer etmiş ve bu transfer Amerikan basınında çizgi bantlarının bir yer edinmesine yol açmıştır.

Bu dönemin önemli sanatçılarının estetik, biçim ve ustalık endişeleri taşımadan yaptıkları çalışmaları, bugünkü çizgi romanın oluşması açısından oldukça önemlidir. Çizgi roman; konuşma balonları, hareket çizgileri, çerçeve içine alınmış resimleri ile biçimsel olarak bir şablona girmekte ve bunlar okurların zihninde de bir yer edinmektedir (Cantek, 2002a: 35)

Günlük siyah-beyaz bantların haftalık renkli Pazar ekinden daha ucuza mal olacağını düşünen Hearst, gazetesinde Bud Fisher'ın *Mutt and Jeff* (1907) isimli başarılı çalışmasına yer vererek, geleneği başlatmıştır. Hearst'ün ticari düşünceyle yola çıkması günlük gazetede çizgi-bandin yaygınlaşmasına öncülük etmiştir.

Birinci Dünya Savaşı sonrasında çizgi roman iyice gelişmiş, anlatımını, dilini, kurgusunu oluşturmuş ve yeni bir sanat olarak özgünlüğünü kabul ettirmiştir (Cantek, 2002a: 36). Popülerliği de artan çizgi roman, ticari bir meta olmaya başlamaktadır. Bu durum da çizerlerin özgürlüğünün kısıtlanması, “patronlar” ne isterse onun çizilmesi ile sonuçlanır. Kısıtlamanın bir diğer sebebi ise “sendikal dağıtım sisteminin yaygınlaşması ve söz konusu sistemin getirdiği kısıtlamalardır” (Horn, 1989: 141).

Yayıncılar, çizgi romanın sivri uçlarını törpülerler ve bu dönemde Amerika'da çizgi romanın zararsız, aile konularını ele aldığı çalışmalar çoğalır. Bu çalışmalarda hayat daha pembe gözükmetedir. Okuyucu, içinde bulunduğu yorucu hayatın etkilerinden, çizgi romanın yarattığı korunaklı dünya sayesinde kaçabilmektedir.

Çizgi roman tamamlanmış bir görüntü verse de anlatım tekniği ve stil olarak yeni bir tiplene ortaya çıkmıştır. Birinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı yerden çok uzakta olan Amerika'da refah içinde yaşayan kentlilerin sayısı artmış, rahatlayan kentliler, kendilerinin ve yaşantılarının dışında olanlara ilgiyi göstermeye başlamıştır. Bilim kurgu öykülerinin çıkışı, polisiye ve serüven türündeki ürünlerin artması bu döneme rastlamaktadır. Çizgi romanda da bunun yansıması görülmüş, serüven ana tema olarak işlenmiştir. Bunun en önemli örnekleri Harold Foster'ın *Tarzan*'ı ve Nowlan-Colkins ikilisinin *Buck Rogers*'ıdır (ülkemizde de *Yıldırım Kaptan* adıyla yayımlanmıştır).

Roman olarak ortaya çıkan *Tarzan* (Edgar Rice Burroughs -1912), 1929 yılında Foster tarafından çizgi romana uyarlanmıştır. *Buck Rogers* da romanın yazarı Nowlan tarafından çizgi romana uyarlanlar arasındadır. “Uzaya seyahat, kocaman uzay gemileri,

Marşlılar ve Amerika'ya saldıran uzaylılar üzerine öykülerin ilk popüler üreticisi Nowlan olmuştur" (Cantek, 2002a: 37).

Sinemanın sessiz olduğu dönemde balonlarıyla konuşan çizgi romanın, sinemanın seslenmesiyle eş zamanlı olarak, statik çizimleri yavaş yavaş hareketlenmeye başlamıştır. Bu dönemde serüven türü de sanatsal açıdan, ilk çizgi romanın karikatürel çizgisinden ayrılmış ve grafik tasarım olarak magazin ilüstrasyonuna, kompozisyon olarak ise figüratif sanata yaklaşmıştır (Gürdağcık, 1985: 67).

4 Eylül 1929 tarihi civarında hisse senedi borsası düşmüş, 29 Ekim 1929'da da resmen tüm dünyayı etkileyecek olan ekonomik buhran başlamıştır. Bunun sonucunda birçok kişi işsiz kalmış, işyerleri ve fabrikalar kapanmıştır. Yaşam koşullarının zorlaştığı bu dönemde serüven çizgi romanı, etrafta olup bitenlere katlanılabilecek tarzda öyküler işlemeye başlamış, eleştiri içerikli karikatür bantlar düşüşe geçmiştir. Çizgi romana olan yoğun ilgi sonucunda bu dönem, çizgi romanın altın çağı olmuştur.

Otuzlu yıllar çizgi romana serüven ruhunun yayılması ile geçmiş ve bu, Amerika'dan başlayarak tüm dünyayı etkilemiştir. Aynı zamanda çizgi romanlar artık dergileşmeye başlamıştır. İlk dergi 1933'de ABD'de *Funnies on Parade* ismiyle çıkmış, birçok Pazar eki çizgi roman dergisine dönüşmüştür. *New Fun* (1934), *Famous Funnies* (1934), *New Comics* (1935), *Super Comics* (1938), *Detective Comics* (1937) ve *Action Comics* (1938) dönemin en önemli çizgi roman dergileridir (Cantek, 2002a: 41).

Süper kahramanların da bu dönemde ortaya çıkması şaşırtıcı bir rastlantı değildir. İlk süper kahraman olan ve büyük bir ilgi gören *Superman*, kriz sonrası Amerika'sında türeyen suç şebekelerine karşı savaşan, her zaman güçsüzün ve haklının yanında olan, içinde bulundukları zor durumdan onları bir tanrı misali çıkaran bu kahraman, dönemin insanının "kurtarılmayı bekleyen" ruh haline de oldukça uygundur. *Superman* bir bakıma modern Amerikan mitolojisinin yaratıcısıdır.

İkinci Dünya Savaşı sırasında çizgi roman dünyası da savaşa girer, karakterler askere yazılır. İlk defa 1941'de yayımlanan *Captain America*, bu dönemde çıkan çizgi romanların, konu olarak izlediği yolun bir öncüsü gibidir. Kuşkusuz *Captain America* Mihver Devletleri ile savaşan son süper kahraman olmayacaktır. Fakat, kırmızı-mavi-beyaz kostümü, Amerikan bayrağını andıran yıldız ve çizgilerle süslenmiş zırhıyla, o zamanın Amerika'sını saran atmosferden ortaya çıkan en belirgin çizgi roman kahramandır (Wright, 1998: 61). Savaş döneminde yalnızca Almanya'da Hitler sebebiyle savaş çizgi

romanları çizilmez. Savaş sonrasında çizgi roman bir duraklama dönemine girer. Bunda toplumun genel ruh hali önemli rol oynamıştır.

William Gaines isimli Amerikalı yayıncı bu durgunluğa çözüm olarak şiddet ve cinayet öykülerini barındıran çizgi roman dergileri piyasaya sürer. Kısa sürede de birçok dernekten tepki alır ve bunun sonucunda yayıncıların oluşturduğu *Comics Code Authority*¹ (1954), çizgi romanda sansür uygulamasını başlatır.

Bu noktadan sonra Amerika’da yetişkinlere yönelik çizgi roman dergileri yaygınlaşır ve sansürden payını alır. 60’lı ve 70’li yıllar ise Avrupa çizgi romanının altın dönemi olmuştur.

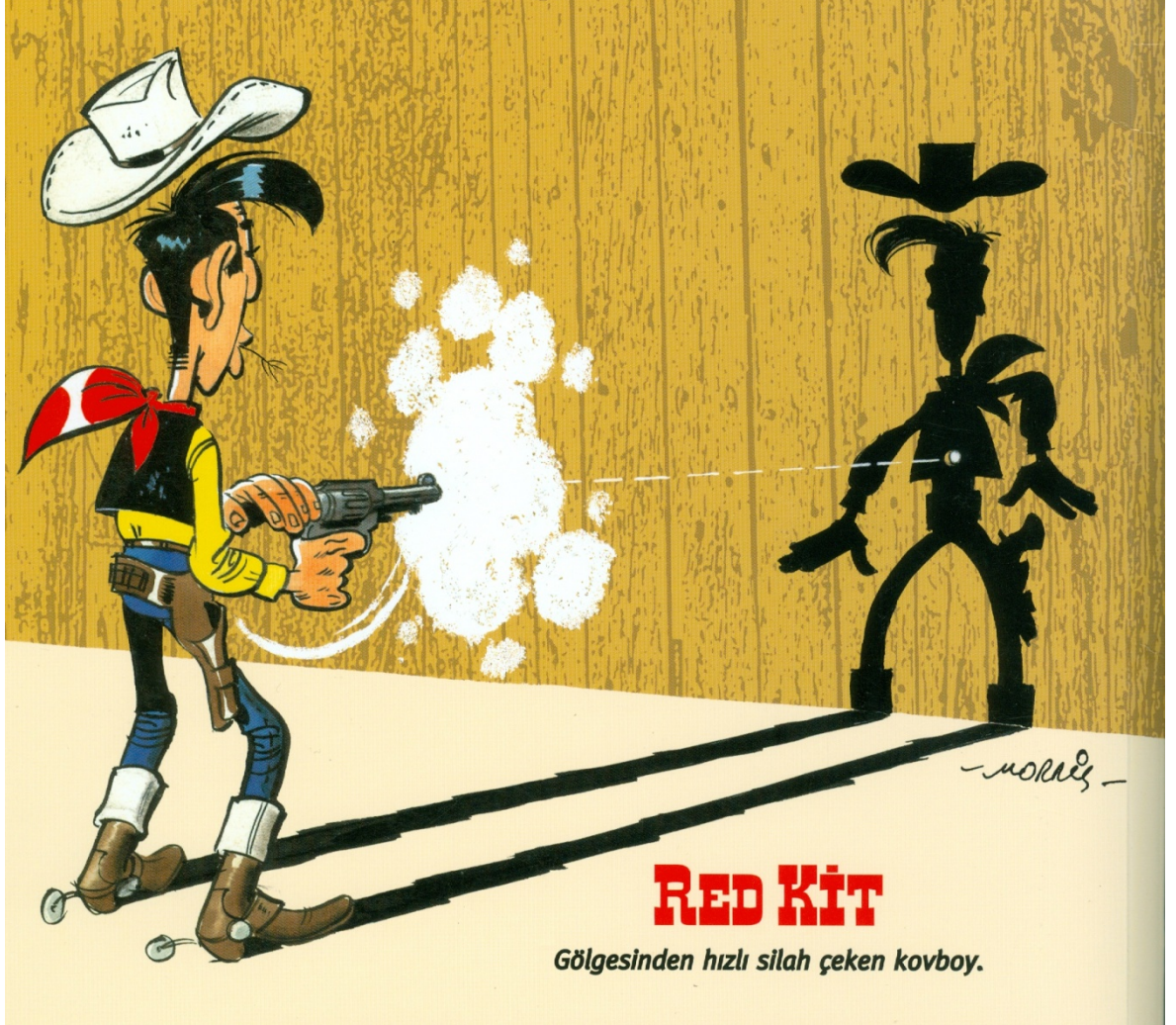
2.2 Çizgi Romanın Biçimsel Özellikleri

Çizgi roman, hem yaratıcısı hem de okuyucusu tarafından tanınan, görsel deneyime dayalı bir dil ile iletişim kurar (Eisner, 2001: 7). Yani çizgi romanı bir iletişim aracı olarak kabul edersek, iletişimin gerçekleşebilmesi için yazar (ve çizerin) yarattığı, yazı ve resmi kullanarak oluşturulan dilin, okuyucunun imgeleminde karşılığını bulması gerekir. Bu üzerinde anlaşılmış çizgi roman dilinin kendine has birçok özelliği vardır.

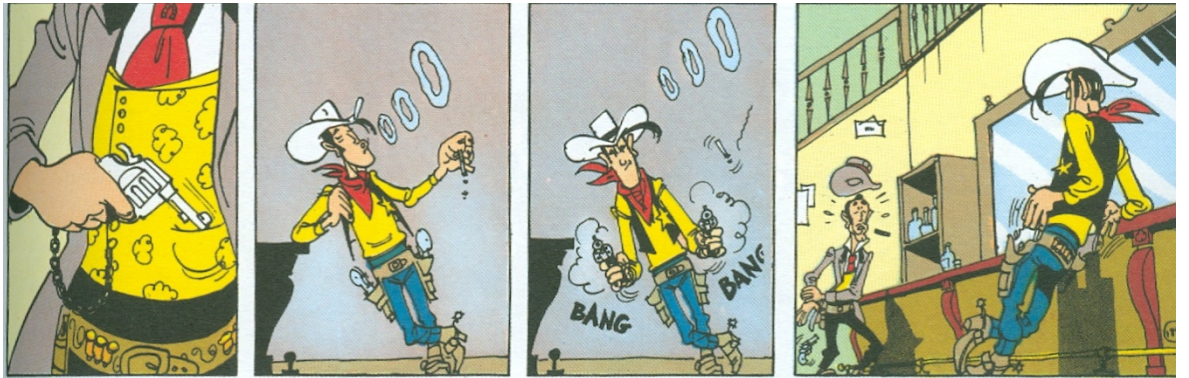
Çizgi roman birbirini izleyen bir dizi kareden oluşur. Anlatılacak olan öykü bu karelerin içine yerleştirilir. Sinemada olduğu gibi, bu kareler de farklı planlarda çizilebilir (genel, boy, yakın plan vb). Çizgi roman bir gazetede bant biçiminde veriliyorsa, üç ya da dört karede tamamlanır. Çizgi bantlar, tefrika bir hikayenin parçası olabilirler. Kare içinde resmin yanı sıra, onu tamamlayıcı ya da güçlendirici bir şekilde yazı da kullanılabilir. Ancak bu zorunlu değildir (Cantek, 2010: 6). Yazı, karede resmedilen durumu betimlemek için ya da zamanın değiştiğini belirtmek için, karenin altında ya da üstünde, bir açıklama şeklinde kullanılabilir. Yazının kullanıldığı bir başka yer de çizgi romana özgü anlatım dilinin en önemli öğelerinden biri olan konuşma balonlarıdır. Diyaloglar ya da düşünceler bu konuşma balonlarında verilir. Konuşma balonunun bir anlatım aracı olarak kullanıldığı da görülür: Sevinme, şaşırma, üzülmeye gibi kimi duygu değişimlerini ifade eden ünlem sözcükleri ya da vurgulanan sözler balonda daha büyük ya da koyu yazılabilirler (Alsaç, 1994: 14). Bunun dışında yazı, ses efekti vermek için kullanılır. Patlama, yumruk gibi sesler, etkiyi güçlendirmek için gündelik dildeki karşılıklarına yakın yansıma sözcükleriyle yazılır.

¹ *Çizgi Roman Yayın Kuralları*; metnin çevrisi için bkz. Cantek, 2002a: 88.

Çizgi romanın bu biçimsel özellikleri, daha önce değinildiği gibi, okuyucu tarafından tanındıkları zaman anlamlandırılabilirler.



Şekil 2.2 Red Kit, Morris (1953)



Şekil 2.3 Red Kit'te ses efektlerinin gösterimi

3 YÖNTEM

Bu tezde yöntem olarak; Propp, Todorov ve Beaugrande & Colby'nin, anlatı metinlerinin kurguları üzerinde yaptıkları çalışmalar izlenecektir. Bu araştırmacılar, anlatı metinlerini en küçük birimlerine ayırarak, bu birimlerin bir araya getirilme kurallarını incelemişler, işlevler ve akış planları açısından ortak formüller bulmaya çalışmışlardır.

Uygulamaya geçmeden önce, yöntem yaratmada kullanılan kaynaklar hakkında ayrıntılı bilgi verilecektir.

Uygulama bölümünde ise, Vladimir Propp'un (1895-1970) *Masalın Biçimbilimi* adlı kitabında geliştirdiği yöntemden yola çıkarak, yedişer adet *Red Kit* ve *Tarkan* öyküsünün akış planları incelenecektir. İncelenen bu akış planları, kişilerin işlevlerine göre kesitlere ayrılacak ve her kesit içeriği doğrultusunda adlandırılacaktır. Daha sonra kesitlerden ve işlevleri yerine getiren kişilerden ayrıntılı bir şekilde bahsedilecektir.

Değerlendirme kısmında, ortaya konulan kesitlerin birbirleri ve öykülerin bütünü ile ilişkileri incelenecek, böylece öykülerin kurgusunun bir analizi yapılmış olacaktır. Bunu yaparken Beaugrande & Colby'nin yönteminden yararlanılacaktır. Son olarak da kurguları saptanan öykülerin (Todorov'un *Decameron* öyküleri için yaptığına benzer bir şekilde) genel formüllerine ulaşılmaya çalışılacaktır.

3.1 Propp'un Yöntemi: *Masalın Biçimbilimi*

*Masalın Biçimbilimi*² adlı kitabında yüz adet olağanüstü Rus halk masalını ele alan ve onların yapılarını inceleyen Propp, olağanüstülüğün kattığı yüzeysel çeşitlilikle birbirinden farklı gibi görünen bu masalların gerisindeki akış planının, aslında ortak bir şemaya indirgenebileceğini göstermiştir (Propp: 1928/1985). Bu ortak şemaya da masalın temel bölümlerini gösterdikleri için, öncelikle masal kişilerinin işlevlerini belirleyerek ulaşmıştır.

İşlevleri tanımlayabilmek için işlevi gerçekleştiren kişi göz önüne alınmamalıdır, başka bir deyişle eylemlerin kim tarafından, nasıl gerçekleştirildiği ile ilgilenilmemelidir. Önemli olan kişilerin ne yaptığı, yani işlevleridir. Böylece farklı masalarda farklı kişilerin aslında aynı eylemi yerine getirdiği görülecektir (kahramana tılsımlı bir nesne veren kişi bir yaşlı bilge, bir peri, hatta bir at olabilir). Eylemlerin betimlenmesi de bunların anlatı akışındaki konumlarına göre yapılmalıdır.

² Bu bölüm oluşturulurken Propp'un adı geçen yapıtından yararlanılmıştır.

Bu kuralları ortaya koyduktan sonra işlevi “bir kişinin olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemi” olarak tanımlayan Propp (Propp, 1985: 31), belirlenen tüm işlevlerin her masalda yer almayabileceğini ancak işlevlerin dizilişinin her zaman aynı olduğunu söylemiştir.

Masallarda belirlenen işlevler birer göstergedir. Ancak Propp işlev olarak adlandırdığı bu göstergeleri saptarken gösterileni esas alır (Erkman-Akerson, 2010: 168). Çünkü daha önce de belirtildiği gibi işlevin kimin tarafından ya da nasıl gerçekleştirildiği değildir önemli olan. Yani göstergenin biçimsel katından çok içerik katıyla ilgilenilecektir.

Propp yukarıda belirtilen kurallara göre incelediği masalarda otuz bir işlev saptamıştır. Özetlemek gerekirse Propp’un saptadığı işlevleri dört ana bölüm altında toplayabiliriz: 1. Başlangıç; 2. Eksiklik (gerilim ve düğüm); 3. Zafer; 4. Ortaya Çıkarma (çözüm). Bu dört ana bölümün altındaki işlevler ise şöyledir:

1. Masalların girişinde bir başlangıç durumu bulunur. Burada kahramandan, içinde bulunduğu durumdan ya da ailesinden kısaca bahsedilir. Başlangıç durumunu aileden birinin (kahramanın ya da kahramanlardan birinin) evden uzaklaşması izler. Daha sonra kahraman bir yasakla karşılaşır ve bu yasağı çiğner. Bu arada saldırgan bilgi edinmeye çalışır, evden uzaklaşan kahramanı, başka bir deyişle kurbanı aldatmayı dener ve kurban aldanarak, istemeyerek de olsa düşmanına yardım etmiş olur. Bu ilk yedi işlev (uzaklaşma, yasağın çiğnenmesi vs.) masalın hazırlayıcı bölümüdür. Olay örgüsünün düğümlenmesi ise kötülükle karşılaşmada gerçekleşir. Kötülük kendini, saldırganın aileden birine zarar vermesi şeklinde gösterebilir.

2. Kimi masallar ise bir eksiklik ya da yokluk durumuyla başlar (büyülü bir nesne, kaçırılan nişanlı vs.). Bu eksiklik ya da yokluk durumu da kahramanı arayışa sürükler, dolayısıyla kahraman eyleme geçmeye karar verir ve eksikliği gidermek için evinden ayrılır. Kahraman sınanır ve bunun sonucunda büyü bir nesne ya da yardımcı edinir, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır ve bir çatışmada saldırganla karşı karşıya gelir.

3. Saldırgan çatışmada yenik düşer ve başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. Kahraman zaferin ardından geri dönüş yoluna çıkar ancak peşinde onu izleyen bir kişi, hayvan vs. bulunabilir. Peşindeki saldırgandan kendi olanakları ya da yardımcıları sayesinde kurtulur. Bu aşamada düğüm çözülmeye başlayabilir. Fakat kimi masalarda bir takım işlevlerin tekrarlandığı da görülebilir. Kahraman ikinci bir saldırıyla karşılaşabilir veya elde ettiği nesne çalınabilir vs. Kahraman saldırgandan kurtulduktan sonra kimliğini

gizleyerek kendi ülkesine ya da başka bir ülkeye varır. Bu sırada düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürebilir. Bu savlar doğrultusunda kahramana güç bir iş önerilir. Bu güç iş kahraman tarafından yerine getirilir ve bunun sonucunda kendini ispat etmiş olarak tanınır (Tanınma, özel bir işaret taşıma ile de gerçekleşebilir).

4. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar ve düğüm çözülür. Bundan sonra kahraman yeni bir görünüm kazanabilir. Saldırgan cezalandırılır. Kahraman da evlenerek ya da tahta çıkarak ödüllendirilir.

İşlevlerin saptanmasından sonra Propp, bu işlevlerin anlatı kişileri arasında nasıl bölüştürüldüğü sorununa eğilir. Kullandığı yöntemin sonucunda da anlatının ana kişilerine ulaşır. İşlevler, işlevleri yerine getiren kişilere uygun düşen eylem alanlarına göre kümelenirler. Bu alanları da şu kişilerin eylemleri kaplar:

1. Saldırgan
2. Bağışçı
3. Yardımcı
4. Prenses (aranılan kişi ya da nesne) ve Babası
5. Gönderen
6. Kahraman
7. Düzmece Kahraman

İşlevlerin dağılımı eylem alanlarının kişiler arasındaki dağılımını belirleyerek gerçekleştirilir. Eylem alanlarının anlatı kişileri arasındaki dağılımı da şu şekillerde belirlenebilir:

1. Eylem alanı kişiye doğrudan doğruya uygun düşer. Örneğin kahramanın kaçmasına, saklanmasına, güç bir işi yerine getirmesine yardım eden tüm kişiler, yardımcı olarak adlandırılırlar.

2. Bir kişi birçok eylem alanını kaplar. Yani bir bağışçı, yardım niteliğindeki başka bir eylemi de gerçekleştiriyorsa o kişi hem yardımcı hem de bağışçıdır. Aynı şekilde, gönderen daha sonra kahramana bir tılsım, nesne vs. veriyorsa o gönderen aynı zamanda bir bağışçıdır.

3. İkinci durumun tam tersi olarak, bir eylem alanı birçok kişi arasında dağılabilir.

Propp, ele aldığı masalların ve başka uluslara özgü birçok masalın olay örgüsünün, bu işlevlerin sınırları içinde geliştiğini öne sürer. Kuşkusuz bu yöntemin başka türlere uyarlanması ya da Propp'un da belirttiği gibi farklı ulusların masallarına uygulanması,

daha önce Umberto Eco, Todorov, Beaugrande&Colby gibi araştırmacılar tarafından denenmiş ve hatta geliştirilmiştir. Biz de çalışmamızda, işlevlere ayırma yönteminin sadece masallara özgü olup olmadığını, bu yöntemin çizgi roman türüne de uygulanıp uygulanamayacağını göstermeye çalışacağız. Bunu yaparken, türün elverdiği ölçüde Propp'un işlevlere ayırmada ileri sürdüğü kuralları takip edeceğiz.

3.2 Todorov ve “Öykülemde Sözdizimi”³

Bu tezde yararlanılacak yöntemlerden birisi de Todorov'un Boccaccio'nun *Decameron* adlı kitabındaki öyküler üzerinde yaptığı araştırmada kullandığı yöntemdir. *Öykülemde Sözdizimi*⁴ adlı makalesinde Todorov, *Decameron* öykülerindeki olaylar zincirinin bütününe inceleyerek öykülerin dolantısını (intrigue)⁵ meydana getiren en önemli öğeleri gözden geçirmiştir (Todorov: 1971).

Todorov, *Decameron*'dan ayrıcalıklı bir örnek niteliği taşıyan birkaç öykü seçmiştir. Olaysal nedenselliğin⁶ en önemli yeri kapladığı ve dolantıları sade ve kısa olan bu öykülerin birçok ortak nitelik barındırdığını söyler.

Todorov, öyküleri incelemeye geçmeden önce kullanacağı iki kavramın açıklamasını verir. Bunlardan ilki “tümce”dir. Çağdaş dilbilgisindeki çekirdek tümceler (propositions nucléaires) örneğince kurulacak olan bu tümceler kimi olayları karşılar ve en küçük birimi meydana getirir. İkinci kavram ise “bölük”tür (sekans, sözce). Bölük birçok tümceden meydana gelir, sona ermiş bir bütün, bir öykü, bir öykücük izlenimi verir.

Dolantılarının belli başlı öğelerine indirgenmiş öyküler ele alındıktan sonra kişilerin eylemleri ve eylemlerin arasındaki ilişki tipleri belirlenir. Eylemler arasındaki ilişkiler; art arda geliş ve birinin ötekini doğurması olarak iki tipte toplanır. Art arda geliş [+], nedensellik de [→] işaretleriyle ve kişiler, yani eylemciler de X,Y,Z harfleri ile gösterilir.

Bu saptamalar eşliğinde Todorov, değerlendirdiği öykülerin kurgu formüllerini ortaya koymaya çalışır. Bu formüllerde kullandığı fiilleri, öteki öykülerle karşılaştırmayı olanaklı kılması için soyut fiillerden seçer (dokunca vermek -zarar vermek- gibi).

Bu noktada Todorov'un kullandığı öykü örneklerinden birine göz atabiliriz:

³ Todorov'un yöntemi açıklanırken kullanılacak olan terminoloji, metnin çevirisini yapan Salâh Birsal'e aittir.

⁴ Bu bölüm oluşturulurken adı geçen makaleden yararlanılmıştır.

⁵ Dolantı (osm. Entrika): Seyircinin ilgisini çekmek ya da heyecanını uyandırmak için yazar tarafından bilinçli bir biçimde olay dizisine yerleştirilmiş karşıtlıklar, çatallaşmalar. (<http://tdkterim.gov.tr/bts/>)

⁶ Olaysal nedensellik: Anlatılan olayların nedenlere göre şekil alması, her nedenin bir olayı doğurması (y.n.)

“Fransa kralı, Monferrat markizinin çok güzel olduğunu işitir. Bir akşam markizin kocasının evde olmadığını öğrenince kalkar markize akşam yemeğine gider. Nedir, başarılı bir sözcük oyunu sonunda markiz krala niyetinden vazgeçmesi gereğini anlatır. Kral da buna uyar.” (Todorov, 1971: 676)

Todorov, saptanan ölçütlere göre bu öykünün formülünü şu şekilde ortaya koyar:

Y dokunca veriyor X’e + X saldırıyor Y’ye → Y artık dokunca vermiyor X’e

Bir kişinin eylemi ile başlamayan bir takım öykülerin de bulunduğunu belirten Todorov, bu durumda ortada verilen bir dokunca olmadığı için, cimrilik durumunu daha büyük bir genellemeye olanak sağlayan “özel bir kusur” olarak adlandırır ve bu türden öyküler için de ayrı bir formül geliştirir:

Y’nin özel bir kusuru var + X saldırıyor Y’ye → Y’nin kusuru kalmamıştır

Daha sonra çıkardığı bu kurgu formüllerini birleştirerek örnek niteliğindeki genel bir formüle ulaşmaya çalışır:

$$Y \left\{ \begin{array}{l} \text{Dokunca veriyor X’e} \\ \text{‘nin özel bir kusuru var} \end{array} \right. + X \text{ saldırıyor Y’ye} \rightarrow Y \left\{ \begin{array}{l} \text{artık dokunca} \\ \text{vermiyor X’e} \\ \text{‘nin kusuru kalmamış-} \\ \text{tır.} \end{array} \right.$$

Todorov, bu yöntemi kullanarak ve kimi kurallara bağlı kalarak türetme yoluya sayısız somut dolantı elde edilebileceğini belirtir. Daha karmaşık yapıları öykülerde, öykünün gereği dolayısıyla formüle yeni fiiller eklenir. Kimi öykülerse birden fazla sözceden oluşabilir. Bu tür öykülerde sözcelerin birleşimi üç şekilde gerçekleşir:

1. Araya sokma
2. Zincirleme Bağlanış
3. Almaşma

Formüllere indirgenen sözceler ile gerçek öykü arasında ilişki kurmanın yolu da üç çeşittir:

1. Sözdizimsel belirim
2. Anlambilimsel bir yorumlama
3. Söze dayanan anlatmalar

Biz bunlardan, ileride çalışmamızda kullanacağımız “Anlambilimsel bir yorumlama”nın üzerinde duracağız.

Sözceleri formüllere indirgerken kullanılan bir takım fiiller, genelleme ve karşılaştırma olanağı sağlayan fiillerden seçilir. Ancak bu fiiller, karşıladıkları içerikler ortaya koyularak daha belirgin hale getirilebilir. Anlambilimsel bir yorumlama da burada ortaya çıkar. Örneğin “zarar vermek” fiili hapsedmek, malını almak, öldürmek gibi fiillere, öldürmek de asmak, boğazlamak, boğmak gibi fiillere dönüşebilir.

3.3 Beaugrande & Colby: “Narrative Models of Action and Interaction”

Robert de Beaugrande ve Benjamin N. Colby *Eylemler ve Karşılıklı Eylemler İçin Anlatı Örnekçeleri (Narrative Models of Action and Interaction)*⁷ adlı makalelerinde, sadece öykülerin nasıl kurgulandığını ve yapılandığını değil, aynı zamanda bazı öykülerin neden daha ilgi çekici ve uzun ömürlü olduğunu, “belli öykü yapılarının nasıl olup da belli öykü anlatma kurallarına ve öykü anlama süreçlerine ulaştığını” incelerler (Beaugrande & Colby: 1979). Yani, eskimeyen anlatılarda, anlatıcının anlatma eylemini gerçekleştirirken neden belli bir birimi seçtiği ve izleyicinin bu seçilmiş birimleri nasıl algıladığı ve işlemlediği soruları makalenin eksenini oluşturur. Beaugrande & Colby bu soruları cevaplamak için geleneksel İngiliz halk masallarından yararlanırlar.

İnsanların belli ereklere ulaşmak için, belli planlara göre davrandıkları ve davranışlarımızı bu tasarıların denetlediği varsayımının, anlatı dünyasında da (anlatı evreni, öykünün evreni) geçerli olduğu söylenebilir. Dolayısıyla, anlatı dünyasında da kahramanın belli ereklere ulaşmak için belli planlara göre davranır. Amaca ulaşma durumu kahramanın davranışlarını belirler. Ancak ereğe ulaşmak bazı güçlükleri de beraberinde getirebilir. “Çünkü kahramanın farklı ereklere ya da farklı kahramanların ereklere birbiriyle çelişebilir. Dolayısıyla öykünün merkezinde kahramanın sorunları ve bu sorunların çözülmesi yer alır” (Beaugrande & Colby, 1979: 2).

Anlatı dünyasının çizgisel (ilerleyen) bir dizge olduğunu ve bu çizgisel dizgede bir takım olayların, eylemlerin yer aldığını, bu olay ve eylemlerin bir durumdan ötekine geçişi sağladığını öne süren Beaugrande & Colby, bu dizgedeki ilginçlik koşulunu, kahramanın erek durumuna geçişini sağlayan olay ya da eylemin beklenenin ötesinde, sıradan olmamasına bağlamaktadır.

⁷ Bu bölüm oluşturulurken adı geçen makaleden yararlanılmıştır.

Farklı kahramanların karşılıklı eylemleri de erek duruma ulaşma yolunda birbirini etkileyen ve engelleyen biçimlerde ortaya çıkabilir. Bu karşıtlık başkişi ve hasım ikiliğinde yatar. “Anlatıda bazı olaylara ve durumlara bakış açısı yansız değilse, bu olay ve durumlara kahramanın tasarılarına ve ereklerine göre bazı değerler biçiliyorsa ve izleyiciler de bu değerleri paylaşıyorsa o kahraman anlatının başkişisidir. Eğer ki izleyiciler bu biçilen değerleri paylaşmıyorlarsa, o kahraman hasımdır” (Beaugrande & Colby, 1979: 3).

Öyküyü sıradan olmaktan uzaklaştıran özellik de, ereğe ulaşmayı tehlikeye düşürmek ve düğüm çözülene kadar belirsizlikleri korumaktır. Bu görüşler doğrultusunda şöyle bir öykü anlatma kuralı dizisine ulaşılabilir:

Kural 1

En az bir KAHRAMAN oluştur.

Kural 2

Bu KAHRAMAN için bir SORUN-DURUM yarat.

Kural 3

KAHRAMAN için bir EREK-DURUM yarat.

Kural 4

SORUN-DURUMdan EREK-DURUMa doğru uzanan bir patika başlat.

Kural 5

EREK-DURUMa ulaşılmasını engelle ya da geciktir.

Kural 6

AŞILACAK-DURUMLardan birini DÖNÜM-NOKTASI (DÜĞÜMÜN ÇÖZÜLMESİ) olarak belirle.

Kural 7

Bir SON-DURUM yarat. Bu son durumun EREK-DURUMla ÖRTÜŞÜP ÖRTÜŞMEDİĞİ de açıkça belirli olsun.

Ortaya konulan bu dizi yinelemeler içerebilir, bir minik öykünün tamamını ya da bir epizodu oluşturabilir. Öyküye yeni kişiler katılabilir ya da aynı kişilerin başına başka olaylar gelebilir. Bu dizi hasım ve başkişi yaratmak için kullanıldığında, her ikisi için de varolan olay-durum patikaları birbiriyle etkileşebilir. Bu türden bir dizi de şu şekilde gösterilebilir:

Kural 1a

İki KAHRAMAN oluştur, BAŞKİŞİ B ve HASIM H.

Kural 2a

B için, H'nin sebep olduğu ya da istediği bir SORUN-DURUM yarat.

Kural 3a

B'nin arzuladığı ve H'nin arzulamadığı bir EREK-DURUM oluşturun.

Kural 3.1a (seçimlik)

H'nin arzuladığı ve B'nin arzulamadığı bir EREK-DURUM oluşturun.

Kural 4a

B'nin durum-eylem çizgisinde SORUN-DURUMdan EREK-DURUMa uzanan bir PATİKA başlat.

Kural 4.1a (seçimlik)

B'yle aynı EREK-DURUMu paylaşacak bir ya da daha çok KAHRAMAN oluşturun, bunlar H'nin ENGELLEYİCİ EYLEMLERini AŞABİLME KOŞULLARINI yaratsınlar.

Kural 5a

H'nin bazı EYLEMLeriyle, B'nin tasarladığı PATİKA'yı engellemesini ya da bozmasını sağla.

Kural 6a

AŞILACAK-DURUMLardan birini öyle bir belirle ki, bu AŞAMA, Kural 3a'da söz konusu edilen EREK-DURUMa ulaşmayı (B için) kesenkes ya olanaklı ya olanaksız kılsın (eğer Kural 3.1a kullanılmışsa bu AŞAMANın, H'nin kendi EREK-DURUMuna ulaşmasını nasıl etkileyeceğini sapta).

Kural 7a

Bir SON-DURUM yarat. Bu SON-DURUM B ve H için birbirine karşıt arzulanma değerleri taşıyın, B'nin EREK-DURUMu için UYGUN OLAN, H'nin EREK-DURUMU için UYGUN OLMASIN.

B'nin sorunlarının kolay çözümlenebilir olmaması ilginçlik koşulunu sağlar. Bu durumda yaratılan hasım da başkışının gücünü aşan bir güce sahip ve becerikli olmalıdır. Dengeyi ise başkışının yanında yer alan, ona yardım eden yan kahramanlar kurar. Böylece seçimlik 4.1a kuralına ulaşılır.

Dizilerdeki kurallar yinelenebilir olduğu gibi, verilen sırayla gerçekleşmek durumunda da değildirler, sapmalar, geri dönüşler olabilir. Kurallar her epizotta aynen kullanılırsalar da öykünün çatısını belirlerler. “Bir kuralın kullanılmaması, atlanması durumunda,

izleyiciler bildikleri genelgeçer bir gerçekleşme şeklini kendileri düşünüp açığı kapatacaklardır” (Beaugrande & Colby, 1979: 6).

Beaugrande & Colby, “iyi biçimlenmiş bir öykü” olmanın koşullarını da iki eylem ya da durum arasındaki geçişlerin inandırıcı olmasına, erek-duruma geçişi sağlamaları açısından doğru seçilmelerine bağlarlar. Okuyucu, bir durumdan bir eyleme geçişin bir dizilim oluşturduğunu, eylem ve durum arasında yol açma, sebep oluşturma, mümkün kılma ve amaç gibi ilişkiler kurulabilirse anlayabilir.

Öykü anlatma kuralı dizisini takip ettiği varsayılan anlatıcı, “a) her kahraman için inandırıcı durum-eylem patikaları tasarlar, b) kahramanların tasarıları ile anlatılan eylemler arasındaki bağlantıları kurar, c) izleyicinin, kahramanın tasarılarını nasıl algıladığını ya da kafasında nasıl yeniden oluşturduğunu anlamaya ve yönlendiremeye çalışır” (Beaugrande & Colby, 1979: 7).

Buna karşılık okuyucunun da, verilen öyküyü anlamlandırmak için bir öykü anlama işlemi gerçekleştirdiği varsayılır. Bu işlemler şöyle ifade edilebilir:

İşlem 1

Esas KAHRAMANları sapta, bunların SORUN ve EREKlerini anla.

İşlem 2

EYLEM ve DURUMLarla SORUN-ÇÖZME ve EREĞE yönelik TASARILAR arasındaki bağları gör.

İşlem 3

EYLEM ve DURUMLarı ele alarak PATİKALARI (ÇİZGİLERİ) oluştur, EYLEM ve DURUMLAR arasındaki bağlantıları kuracak olan YOL AÇMA, MÜMKÜN KILMA, SEBEP ve AMAÇ gibi halkaları yerlerine yerleştir.

İşlem 4

BİÇİLEN olumlu ve olumsuz DEĞERLERİ sapta.

İşlem 5

KİŞİLERİN DAVRANIŞ NEDENLERİNİ (DÜRTÜ / MOTİVASYON) anla.

İşlem 6

OLAY, EYLEM ve DURUMLARIN sınırlarını gösteren belirtileri sapta.

İşlem 7

ZAMANA, UZAMA ve KAYNAKLARA gönderme yapan ipuçlarını çöz.

İşlem 8

DÖNÜM NOKTALARINI tanı.

İşlem 9

KAHRAMANLARIN EREK-DURUMLARI ile SON-DURUMLARINI karşılaştır.

Bu işlemler anlama yolunda, öyküyü epizodlara ayırmayı sağlarlar.

Yukarıda detaylandırılan yapısalci yaklaşımlardan öncelikle Propp'un yönteminden yola çıkarak *Red Kit* ve *Tarkan* öykülerini işlevlerine göre kesitlere ayrılacaktır. Bunun nasıl yapıldığı, birer örnek öykü üzerinde detaylı bir şekilde gösterilecektir. Propp'un masallarda belirlediği işlevlerin, birer gösterge olduğundan daha önce bahsetmiştik. Bu görüşü *Red Kit* ve *Tarkan* öykülerine uygularsak ve öykülerin oluşturucu bölümlerini(kesitleri) göstergeler olarak adlandırırsak, çalışmanın sonunda bu göstergelerin hem birbiriyle hem de metnin bütünüyle kurdukları bağıntılar ortaya çıkarılacaktır. Bu bağıntıların analizi yapılırken Beaugrande & Colby'nin yönteminden de yararlanılacaktır. Son olarak da kurguları saptanan öykülerin (Todorov'un *Decameron* öyküleri için yaptığına benzer bir şekilde) genel formüllerine ulaşılmaya çalışılacaktır.

4 ÖYKÜLERİN, KİŞİLERİN İŞLEVLERİNE GÖRE KESİTLERE AYRILMASI

4.1 *Red Kit*

New York Weekly için Amerika'nın batısına yolculuklar yapan ve orada gerçek kovboylarla tanışan gazeteci Edward Zane Buntline, 1870'e doğru batıyı anlatan ve çok satan bir dizi romanın yazımına başlar. Ucuz Western romanlar daha önce Erastus Beadle tarafından okuyucuya tanıtılmış olsa da, Buntline kahramanlarını daha çağdaş bir dille anlatır. Sinemanın yükselişe geçmesiyle birlikte batı algısı ve Westernler de değişikliklere uğrar ve kovboy gerçek bir kahramana dönüşür (Sesslen, 1997: 229).

Sinema ile algılarda daha geniş bir yer edinen Western'i tanımlamada, türü değerlendirme açısı büyük rol oynar. Bu sebeple western için birçok farklı tanım yapılmıştır. Bu farklı tanımlardan Western'ler için şöyle bir kurallar dizisine ulaşılabilir⁸:

- “1. Kuzeybatı (Uzak Batı) Amerika'da, 1840-1900 arası bir zamanda geçerler;
2. Kahramanlar kadrosu, sert/yumuşak kovboy, yalnız şerif, sadık ya da hain yerli, güçlü ama nazik kadınlardan oluşur;
3. Olayların geçtiği coğrafyada var olmanın çatışmaları, değerleri ve atmosferi ile ilgilidirler;
4. Toplumsal sorunların çözülmesi ve daha iyi bir yaşam için şiddetin kullanılması meşrulaştırılır.” (Abisel, 1999: 68)

Çizgi romanda da kendine ciddi bir yer edinen Western türünü, mizahi açıdan ele alan çizgi romanların sayısı oldukça azdır. “Vahşi batı” çizgiye genellikle gerçekçi ve ciddi bir tarzda yansımıştır. Avrupalı çizerlerin, Amerika'nın batısının görselliğini ve tarihselliğini ele alan kitaplardan yoksun olmaları, atmosfer yaratmakta ve öykü oluşturmakta bağımsız bir tutum edinmelerine yol açmıştır (Hangartner, 1997: 163).

İşte bu Avrupalı çizerlerden biri olan Maurice de Bévère (mahlası Morris), Western'i parodileştiren *Red Kit (Lucky Luke)* öykülerini ilk defa, 1946 Aralık ayında yayımlanan *Spirou Yıllığı 1947* dergisinde çizmeye başlamıştır.

“Uluslararası bir espirisi olduğu için” Western çizmeye karar verdiğini söyleyen Morris, 1948'de Belçika'yı terkederek altı yıl kalacağı Amerika'ya gider (Hangartner, 1997: 165). *Red Kit*'i burada çizmeye devam ederek Belçika'ya posta ile yollar. Amerika içinde gezdiği süre boyunca, “Western'in ruhunu, kokusunu içine sindirerek, daha canlı,

⁸ Burada geçen kurallar dizisi oluşturulurken birçok farklı araştırmacının farklı Western tanımları kullanılmıştır. Bu araştırmacılar şunlardır: Jean Mitry, Marc Vernet, John Tusca. Bu araştırmacıların tanımları Abisel, 1999 kitabından alınmıştır.

daha yaşayan, daha inandırıcı şeyler çizebilmek için” bulunduğu her noktayı resmeder (Hangartner, 1997: 166). Bu sırada Amerikan çizgi roman piyasasını da tanımaya başlayan Morris, daha sonra *Red Kit*’in senaryolarını yazacak olan René Goscinny ile tanışır.

Morris kimi karakterlerini yaratırken kurmacanın içine gerçeklik katmayı da ihmal etmez. Daha sonra çok tutacak olan Dalton Kardeşler tiplerini *Daltonların Dönüşü* isimli bir film izledikten sonra, haklarında araştıma yaparak ve biraz da değiştirerek yaratır. Goscinny de bu tiplerin geliştirilmesi konusunda Morris’e yardım eder. Buna benzer bir şekilde Morris, Amerika’da yarattığı son karakter olan ve çalışmamızda da yer alan *Örümcek Ayak*’ı, oyuncu Jack Palance’dan esinlenerek çizdiğini belirtir.

Red Kit Türkiye’de ilk defa 1956 yılında *Dolmuş* dergisinde yayımlanmıştır. İsim babasının kim olduğu konusunda farklı görüşler olsa da, o zamanlar çıkan *Red Ryder* ve *Bill Kid* dergilerinden bir isim birleştirme yöntemine gidildiği anlaşılmaktadır ⁹.

Red Kit başlarda kopyalansa da, zaman içerisinde telif haklarının önem kazanmasıyla orjinal halleriyle yayımlanmaya devam eder. Aydinger kullanılarak yapılan ilk kopyalar albümlerden çok *Spirou* dergisinden alınmıştır. İlk kez orjinal biçiminde yayımlanması ise 1962 yılında *Arkadaş* dergisinde gerçekleşmiştir. Altmışlı yılların ikinci yarısında Şakrak ailesinin iki ayrı yayınevinden, yetmişli yıllarda ise Şilliler yayınevi tarafından çıkarılmıştır. 1984 yılında Milliyet Yayınları’ndan albüm formatında dizi olarak yayımlanmış, aynı dizi seksenli yılların sonundan itibaren de *Milliyet* gazetesinin çizgi roman eki olarak verilmiştir (Cantek, 2002b: 208-211). 2007 yılından beri ise Yapı Kredi Yayınları tarafından büyük boy, renkli albüm formatında yayımlanmaya devam etmektedir ¹⁰.

4.1.1 *Red Kit* İçin Örnek Öykü: “Red Kit Pat Poker’e Karşı” ¹¹

Kesitlere ayırma işlemini nasıl yaptığımızı göstermek için, *Red Kit*’ten örnek bir öykünün akış şemasını ayrıntılarıyla ele alacağız. Bu işlem sırasında öykünün bir özeti de verilmiş olacaktır. Okumayı kolaylaştırmak için akış şemasını kesitlerine ayıracağız ve kesitleri numaralandıracağız. Her kesite ayrıca, içeriğine göre bir isim vereceğiz.

Örnek öykünün dışında altı adet *Red Kit* öyküsünü daha kesitlerine ayıracağız. Bu öyküler şunlardır: “Doktor Doxey’in İksiri”, “Örümcek Ayak”, “Red Kit Nişanlanıyor”,

⁹ Farklı kaynaklarda isim babası olarak Oğuz Alplaçın ve Ferdi Sayışman’ın isimleri geçmektedir.

¹⁰ Daha ayrıntılı bir yayın geçmişi için bkz: http://tr.wikipedia.org/wiki/Red_Kit.

¹¹ “Red Kit Pat Poker’e Karşı” iki alt bölümden oluşan, oldukça uzun bir öyküdür. Burada, örnek olması açısından yalnızca ilk bölüm olan “Red –City’de Temizlik” öyküsünün detayları verilecektir.

“Jesse James” ve “Papatya Kasabası” Daha sonra bunları topluca bir kesitler çizelgesinde göstereceğiz.

4.1.1.1 “Red-City’de Temizlik”

1. Red Kit, Düldül ile birlikte Red-City’e doğru yol almaktadır. **(MEVCUT DURUM)**
2. Düldül’le konuşurken amacını söyler. **(AMAÇ)**
3. Yılanmak için yol üzerindeki bir göl kenarında durur. Gölden çıktığında her şeyinin çalındığını farkeder. **(SALDIRI)**
4. Yolda karşılaştığı kişiler Red Kit’e komik kıyafetler verirler ve Red-City’e ulaşmasını sağlarlar. **(YARDIM) (AMAÇ-YOL)**
5. Bu sırada kasabadakiler de iki yıl aradan sonra Red Kit adında bir şerifin kasabaya geleceğini öğrenirler. **(KİMLİĞİN AÇIKLANMASI 1)**
6. Red Kit kasabaya varır. Kılık kıyafetinden dolayı kasabalılar onunla alay eder ve içki ısmarlamak için bir bara götürürler. **(İLK KAPALI MEKAN)**
7. Pat Poker kimliğini Red Kit’e açıklar. **(KİMLİĞİN AÇIKLANMASI 2)**
8. Red Kit yeni ofisine gider. Burada, ondan önceki bütün şeriflerin öldürüldüğünü öğrenir. **(ÖĞRENME)**
9. Salonda kavga çıkar. Kumarda hile yaptığı iddia edilen biri Pat Poker’in adamları tarafından idam edilmek üzere bir ağacın altına getirilir. **(SALDIRI)**
10. Bunu gören Red Kit idamın gerçekleşeceği yere gider. Yanında getirdiği bir paketi açar. Paketten çıkan kokarca yüzünden herkes dağılır ve böylece idam engellenmiş olur. **(KURTARMA)**
11. Bunu öğrenen Pat Poker, Red Kit’i korkutması amacıyla adamlarında birini gönderir ve bu kişi Red Kit’i bir daha işine karışmaması için tehdit eder. **(TEHDİT)**
12. Red Kit, kıyafetlerinden ve sergilediği çocuksu davranışlarından dolayı gördüğü çocuk muamelesine dayanarak adamın cebindeki tabancayı çıkarır, oynuyormuş gibi yapar. Bu esnada oradan geçen kokarcayı bir vuruşta öldürerek gücünü ispatlar, herkesi şaşırtır ve adamların gözünü korkutmayı başarır. **(GÜCÜNÜ İSPATLAMA)**

13. Kaybolan atı Düldül'ü barın önünde gören Red Kit, atını çalanın Pat Poker olduğunu anlar. Onunla bir poker oyununda kozlarını paylaşır. Pat'in hilelerini ortaya çıkarır, oyunu kazanır ve Düldül'e tekrar sahip olur. **(MÜCADELE)**
14. Ertesi gün Red Kit ofisinde otururken kapısına, kasabayı terketmezse öldürüleceğine dair bir tehdit notu iliştilir. **(TEHDİT)**
15. Aynı akşam Red Kit kasabayı terkediormuş gibi yapar. **(UZAKLAŞMA 1)**
16. Red Kit'in kasabadan ayrıldığını öğrenen Pat Poker, adamlarına soymaları için bankanın kasasının şifresini verir. Adamlar kasayı açtıklarında içinde, tutuklanmak üzere olduklarını bildiren bir not ve şerif yıldızı dışında bir şey olmadığını görürler. Bu esnada sırtlarında Red Kit'in oyuncak silahını hissederler. **(SALDIRI)**
(MÜCADELE)
17. Red Kit adamları tutuklar. Oyuncak tabancasını adamların gerçek silahlarıyla değiştirir ve onları hapse atar. **(TUTUKLAMA)**
18. Olanları duyan Pat Poker, Red Kit'i öldürmek üzere barda silahlı bir şekilde beklemeye başlar. Barın kapılarından biri açılır, Pat Poker o tarafa doğru ateş eder ancak Red Kit diğer kapıdan bara girer. **(SALDIRI)**
19. Red Kit Pat Poker'in her hamlesini silahıyla usta bir şekilde karşılar. **(MÜCADELE)**
20. Sonunda Pat Poker'e doğru ateş eder. Pat yere yıkılır. Herkes onun öldüğünü düşünür ve sevinir. Cenazeci Pat'i bir tabuta koyarak bardan çıkarır. **(SAHTE ÖLÜM)**
21. Red Kit Pat Poker'in bardan çıkarılmasından sonra, onu muhallebi çocuğu diye çağıran kasabalılara silahla birkaç numara yapar ve barı terkeder. Bunun üzerine herkes Red Kit'in yaman biri olduğu fikrinde birleşir. **(GÜCÜNÜ İSPATLAMA)**
22. Mezara ulaşan cenazeci tabutu açar, Pat Poker içinden canlı bir şekilde çıkar. Yardımları için cenazeciye bahşış verir. **(YARDIM 2)**
23. Bu sırada Red Kit mezarlığa gelir. Barda Pat'ın tabancalarına ateş ettiğini, onun ölmediğini bildiğini, cenazeciden de şüphelendiği için bu duruma göz yumduğunu söyleyerek ikisini de tutuklar. **(GERÇEĞİ ORTAYA ÇIKARMA)**
(TUTUKLAMA)
24. Pat Poker kaçmaya başlar. Red Kit ile arasında bir mücadele gerçekleşir. **(MÜCADELE)**

25. Red Kit izleri takip ederek Pat Poker'in peşine düşer. (AMAÇ-YOL)

26. Daha sonra Pat Poker yargılanır ve suçlu bulunur. (YARGILANMA) (AMACIN GERÇEKLEŞMESİ)

Çizelge 4.1 *Red Kit* öyküleri için kesitler

<i>Pat Poker'e Karşı</i>	<i>Doktor Doxey'in İksiri</i>	<i>Örümcek Ayak</i>	<i>Red Kit Nişanlanıyor</i>	<i>Jesse James</i>	<i>Büyük Ödül</i>	<i>Papatya Kasabası</i>
Mevcut Durum	Bilgi	Bilgi	Bilgi	Bilgi	Bilgi	Bilgi
Amaç	Hasmın Tanıtımı	Mevcut Durum	Mevcut Durum	Kimliğin Açıklanması 1	Kimliğin Açıklanması 1	Mevcut Durum
Saldırı	Mevcut Durum	Yardım 2	Amaç	Hasmın Tanıtımı	Mevcut Durum	Kimliğin Açıklanması 1
Yardım 1	Kurtarma	Kimliğin Açıklanması 2	Amaç-Yol	Mevcut Durum	İlk Mekan	İlk Mekan
Amaç-Yol	Saldırı	Saldırı	İlk Mekan	İlk Mekan	Öğrenme	Saldırı
Kimliğin Açıklanması 1	İlk Mekan	Mücadele	Öğrenme	Öğrenme	Amaç	Mücadele
İlk Mekan	Öğrenme	Öğrenme	Kimliğin Açıklanması 1	Amaç	Amaç-Yol	Saldırı
Kimliğin Açıklanması 2	Amaç	Amaç	Amaç-Yol	Amaç-Yol	Ortak Çıkar	Mücadele
Öğrenme	Amaç-Yol	Amaç-Yol	Mücadele	Saldırıya Hazırlık	Tuzak 1	Amaç
Saldırı	Gerçeğin Ortaya Çıkması	Kimlik Değiştirme	Öğrenme	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 2	Gücünü İspatlama
Kurtarma	Ceza	İlk Mekan	Saldırı	Öğrenme	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 2
Tehdit	Saldırıya Hazırlık	Gücünü İspatlama	Gerçeğin Ortaya Çıkması	Amaç-Yol	Amaç-Yol	Öğrenme
Gücünü İspatlama	Saldırı	Öğrenme	Tutuklama	Gücünü İspatlama	Mücadele	Amaç 2
Mücadele	Tuzak 1	Kimliğin Açıklanması 1	Saldırı	Saldırıya Hazırlık	Tehdit	Saldırı

Tehdit	Kendi Tuzağına Düşme	Tuzak 2	Anlaşma	Tuzak 1	Öğrenme	Mücadele
Uzaklaşma 1	Saldırı	Yardım 1	Amaç-Yol	Saldırı	Anlaşma	Gücünü İspatlama
Saldırı	Öğrenme	Kimliğin Açıklaması 2	Mücadele	Kurtarma	Öğrenme	Saldırı
Mücadele	Amaç-Yol	Ortak Çıkar	Amaç-Yol	Öğrenme	Amaç-Yol	Kendi Tuzağına Düşme
Tutuklama	Yardım 1	Saldırıya Hazırlık	Saldırı	Amaç-Yol	Mücadele	Saldırıya Hazırlık
Saldırı	Tuzak 2	Saldırı	Mücadele	Öğrenme	Tuzak 1	Tehdit
Mücadele	Hasmın Tuzağına Düşmesi	Mücadele	Amacın Gerçekleşmesi	Tuzak 2	Öğrenme	Mücadele
Tuzak 1	Amaç -Yol	Gücünü İspatlama 2	Kurtarma	Saldırı	Yardım	Ceza
Gücünü İspatlama	Amacın Gerçekleşmesi	Tehdit	Saldırıya Hazırlık	Mücadele	Amaç-Yol	Ortak Çıkar
Yardım 2	Hasmın Kaçması	Gücünü İspatlama 1	Saldırı	Tutuklama	Mücadele	Amaç 2-Yol
Gerçeğin Ortaya Çıkması	Amaç-Yol	Saldırı	Öğrenme	Yargılama	Saldırı	Öğrenme
Tutuklama	Saldırıya Hazırlık	Mücadele	Amaç 2	Salıverme	Mücadele	Saldırı
Mücadele	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 1	Amaç-Yol	Saldırı	Gerçeği Ortaya Çıkarma	Tuzak 2
Amaç-Yol	Mücadele	Saldırı	Mücadele	Mücadele	Kimliğin Açıklanması 2	Saldırı
Yargılanma	Saldırıya Hazırlık	Kendi Tuzağına Düşme	Amaç 2'nin Gerçekleşmesi	Tuzak 1	Öğrenme	Mücadele
Amacın Gerçekleşmesi	Saldırı	Tuzak 2	Tutuklama	Kendi Tuzağına Düşme	Yardım	Yardım 1

Bilgi	Tuzak 1	Tehdit	Uzaklaşma	Amacın Gerçekleşmesi	Amacın Gerçekleşmesi	Anlaşma
Mevcut Durum	Kendi Tuzağına Düşme	Öğrenme		Ceza	Tutuklama	Amaç 2'nin Gerçekleşmesi
İlk Mekan	Kimliğin Açıklanması 2	Mücadele		Uzaklaşma	Uzaklaşma	Uzaklaşma
Kimliğin Açıklanması 2	Mücadele	Saldırıya Hazırlık				
Tehdit	Hasmın Kaçması	Saldırı				
Saldırı	Saldırıya Hazırlık	Mücadele				
Mücadele	Saldırı	Amacın Gerçekleşmesi				
Saldırı	Amaç-Yol					
Kurtarma	Tuzak 1					
Kimliğin Açıklanması 2	Gerçeğin Ortaya Çıkması					
Saldırı	Amaç-Yol					
Mücadele	Tuzak 2					
Kimliğin Açıklanması 1	Mücadele					
Tuzak 1	Amacın Gerçekleşmesi					
Saldırı						
Mücadele						
Ortak Çıkar						
Saldırı						
Saldırıya Hazırlık						
Saldırı						
Mücadele						
Saldırı						
Öğrenme						
Amaç 2						
Amaç 2-Yol						

Mücadele						
Amaç 2-Yol						
Amacın 2'nin Gerçekleşmesi						
Uzaklaşma 2						

4.1.2. Red Kit Öykülerinde Yer Alan Kesitler ve İçerikleri

a. Bilgi

Bilgi kesiti, öykünün geçtiği döneme dair kısa bir bilgi içerebilir, Red Kit'in ya da olayların geçeceği kasabanın tanıtımından oluşabilir ya da bu kesitte, öyküde anlatılacak olaylara akışını verecek olan sorunun kökeninden bahsedebilir. Bu kesit aynı zamanda ana öyküye bağlı küçük bir öykü anlatır niteliktedir. Bu sebepten başlı başına bir epizod olarak ele alınabilir.

b. Hasmın Tanıtımı

Bazı öykülerde döneme dair kısa bir bilgi verildikten sonra hasmın tanıtımı adını verdiğimiz kesite geçilir. Bu kesitte hasmın Red Kit ile yolları kesişene kadar geçen zaman içerisinde yaptığı kötülüklerden bahsedilir, dolayısıyla okuyucuya hasımla ilgili bir ön bilgi verilmiş olur. İleride bahsedeceğimiz “kimliğin açıklanması 2” kesitinden daha detaylı bir kesittir.

c. Mevcut Durum

Mevcut durum, Red Kit'in öyküye dahil olduğu kesittir ve genellikle bilgi kesitinden sonra gelir. Mevcut durumda Red Kit'in, öykünün geçeceği kasabaya doğru yolculuğu gösterilmektedir. Dolayısıyla bu kesitin kahramanı her zaman Red Kit'tir.

d. İlk Mekan

Red Kit'in (amacı önceden belli ise), amacını gerçekleştirmek üzere bulunduğu ilk belirli mekandır. Gerçi Red Kit'e en başta açık bir arazide de rastlayabiliriz. Ancak ilk mekandan kasıt, adı sanı olan belirli bir kasaba ya da bu kasaba içindeki bir kapalı mekandır, yani açık araziye oranla daha belirtili bir mekan. Eğer amaç belirsizse, varılan bu ilk mekanda bir öğrenme sonrası amaç elde edilebilir. İlk mekan bir kasaba, kasabada bulunan bir bar ya da otel olabilir.

Red Kit, gönderen tarafından çağırılmadığı durumlarda, bulunduğu bu ilk mekanda bir yabancı olarak algılanır ve bu onun hasım tarafından istenilmemesine yol açabilir. İstenilmeyen bir yabancı olarak Red Kit, tehdit edilebilir, bu tehdit sonrası korkmadığını göstermek için gücünü ispat etmeye çalışabilir ve sonunda da kimliğini açıklayabilir. Bütün bunların ilk mekanda gerçekleşmesi bu kesiti önemli kılar.

İlk mekandan sonra ortaya çıkabilecek olan kesitler şöyledir:

d.1 Öğrenme

Öğrenmenin farklı işlevleri olabilir. Amaç önceden belli değilse, gönderenin aktardığı bilgi ya da hasmın yaptığı kötülükleri öğrenme sonucunda amaç elde edilir.

Amaç belirlendikten sonra, olay akışı içinde öğrenilen birtakım bilgiler de mevcuttur. Örneğin hasmın zayıf noktası bir tesadüf sonucu öğrenilebilir ve bu bilgi tuzak kurmada ya da mücadelede kullanılabilir. Öğrenmenin bir başka işlevi de Red Kit için ikinci bir amaç yaratmasıdır.

d.2 Amaç

Amaç, bir kasabaya şeriflik yapmak, bir saldırganı durdurmak, yakalamak ya da adalete teslim etmek, güç durumda olan bir dosta yardım etmek, bir kervana kılavuzluk etmek vb. olabilir. Amaç bir gönderen tarafından verilebileceği gibi, bir öğrenme sonucu da elde edilebilir. Bir öyküde birden fazla amaç bulunabilir.

d.3 Kimliğin Açıklanması 1

Red Kit amacını gerçekleştirmek üzere görevlendirildiği kasabaya varmadan önce, bir gazete haberiyle kimliği açıklanabilir. Daha önce bulunmadığı bir kasabada yabancı olarak tanımlanıyorsa, kimliğin açıklanması birtakım güç gösterilerinden sonra gerçekleşebilir. Kimlik değiştirerek gizlendiği durumlarda, kimlik değiştirme amacına ulaştıktan sonra kimliğini kendisi açıklayabilir.

d.4 Kimliğin Açıklanması 2

Hasmın kimliğinin açıklandığı kesittir. Hasmın tanıtımı kesiti kadar detaylı değildir. Hasım kim olduğunu doğrudan Red Kit'e söyleyebilir ya da kasaba sakinlerinden biri hasmın kimliğini açıklayabilir.

d.5 Kimlik Deęiřtirme

Red Kit bulunduęu kasabada tanınmıyorsa, amacına ulaşmak için bu durumu lehine çevirebilir. Bu da asıl kimliğini gizleyerek başka birinin kimliğine bürünmesiyle olur.

d.6 Gücünü İspatlama 1

Red Kit silah kullanmada bir ustadır ve bu ustalığını çoęu zaman, hasmına ve özellikle kendisinin kim olduğunu bilmeyenlere karşı bir güç ispatlaması şeklinde kullanır. Silah kullanmadaki amaç, ölümcül darbe deęil, gözdağı vermek ve hasmı korkutmaktır. Bu kesit hasım tarafından tehdit edildikten sonra da gelebilir. Güç ispatlamak, hasımla Red Kit arasında karşılıklı bir hal alabilir. Ancak Red Kit her zaman daha hızlı ve daha ustadır.

d.7 Gücünü İspatlama 2

Hasmın, Red Kit'i ya da kasaba sakinlerini korkutmak, tehdit etmek amacıyla gücünü ispatladığı kesittir. Silah yine birincil alettir.

e. Amaç-Yol

Red Kit'in amacını gerçekleřtirmek üzere çıktığı yolu gösteren kesittir. Bu yolculuklar atı Düldül üzerinde yapılır ve genellikle çölde geçer. Sıcak, susuzluk gibi yolculuęu zorlařtırıcı etkenlere raęmen, Düldül'ün iyi bir at ve Red Kit'in iyi bir sahip olması bütün zorlukların üstesinden gelmelerini saęlar. Eęer saldırganın peşine düşölmüşse kovalamaca şeklinde de ortaya çıkabilir.

f. Tuzak 1

Hasmın Red Kit'den kurtulmak, onu silahsız ve savunmasız bırakmak ya da kasaba halkını kandırmak için kurduęu tuzaklardır. Poker oyununda yapılan hileler, mektupla Red Kit'i ıssız bir yere yönlendirmek, kendini ölmüş gibi göstermek vs. bu türe girer.

g. Tuzak 2

Red Kit'in hasmı yakalamaya yönelik kurduęu tuzaklardır. Savaş taktięi deęiřtirilebilir, hasmın zayıf noktasına yönelik tuzaklar kurulabilir, sahte mücadeleler gerçekleştirilebilir, asılsız haberler yayılabilir. Zeka kullanımı oldukça önemlidir.

h. Saldırıya Hazırlık

Hasım saldırısını gerçekleştirmeden önce, hazırlık yapabilir. Örneğin Doktor Doxey kasaba halkına saldırmadan önce iksirini hazırlar, Jesse James ve çetesi saldırıya geçmeden önce halkın güvenini kazanmaya çalışırlar vb.

i. Saldırı

Hasımın Red Kit veya dostlarına saldırdığı kesittir. Silah ve bilek gücüyle gerçekleştirileceği gibi hırsızlık, iksirle zehirlleme, pokerde hile yaparak tüm mal varlığını alma gibi çeşitleri de mevcuttur. Saldırıdan sonra ortaya çıkabilecek olan kesitler şöyledir:

i.1 Mücadele

Saldırıdan sonra hasımla Red Kit arasında geçen mücadeleyi gösterir. Mücadele bir ya da birden çok kişiye karşı, silahla, bilek gücüyle ya da akıl gücüyle gerçekleştirilebilir. Mücadelenin Red Kit tarafından kazanılmasında hızlı silah kullanmada ya da fiziksel güçte üstün olma gibi unsurların dışında, Red Kit'in zeka olarak hasımdan üstünlüğü de oldukça önemlidir. Çoğu mücadele zeka oyunuyla kazanılır.

i.2 Yardım 1

Red Kit uğradığı saldırı sonucunda, mücadelesinde ya da hasmı yakalamak için kurduğu tuzaklarda bir takım kişilerden yardım alabilir.

i.3 Yardım 2

Red Kit ile baş etmek için hasımın aldığı yardımları gösteren kesittir. Hasım, “Örümcek Ayak” macerasında olduğu gibi kendi gücünü aşan durumlarda Red Kit'e ya da onun dostlarına karşı kullanmak üzere, kendisinden daha güçlü bir hasımın yardımına gereksinim duyabilir. Bu gibi durumlarda, yardımcı hasım, para karşılığı mektupla çağırılır.

i.4 Kurtarma

Saldırı Red Kit'in bir dostuna ya da zor durumdaki bir kasaba sakinine karşı gerçekleşmişse, Red Kit bu kişiyi zor durumdan kurtarır. Kurtarmada karşılık beklenmez. Red Kit'in adalet anlayışının tipik örnekleri bu kesitte mevcuttur.

i.5 Tehdit

Özellikle hasmın amaçları ile Red Kit'in amaçlarının çatıştığı durumlarda hasım Red Kit'i tehdit eder. Bu tehdit düelloya çağırma ya da doğrudan öldürmekle tehdit etme olarak ortaya çıkabilir.

i.6 Uzaklaşma 1

Genellikle tehdit kesitinden sonra gelir. Hasım tarafından tehdit edilen Red Kit, tuzak kurmak için kasabadan uzaklaşıyormuş gibi yapar.

i.7 Kendi Tuzağına Düşme

Hasım kimi zaman, Red Kit'e ya da kasaba halkına zarar vermek üzere kurduğu tuzağa, aptallığından ya da Red Kit'in tuzağı anlayıp durumu tersine çevirmesi sonucu, kendisi düşer. Bu, hem hasımların aptallıklarına vurgu yapılarak mizahı pekiştirir, hem de Red Kit'in gücünün aşılmasının zor olduğunu gösterir.

i.8 Anlaşma

Bu kesit genellikle Kızılderililer ve Red Kit arasında gerçekleşir. Amaca giden yolda Kızılderililer tarafından saldırıya uğrayan Red Kit ve dostları, iyi niyetlerinin göstergesi olarak karşılıklı anlaşma teklif ederler. Anlaşma, barış çubuğu içilmesiyle pekiştirilir.

i.9 Tutuklama

Mücadele sonrası hasmı yenen Red Kit, elinde kanun gücünü tutuyorsa hasmı kendisi tutuklar ya da şerife teslim eder. Red Kit kanunun gücüne inanır ve bu sebepten kimseyi, adalete teslim etmeden kendisi infaz etmez.

i.10 Yargılama

Tutuklanan hasmın mahkemede yargılanmasını gösteren kesittir.

i.11 Salıverme

Yargılanan sanık gücünden korkulan biriye, jüri üyeleri kendilerine zarar gelmesini engellemek için sanığı suçsuz bulup beraatine karar verebilirler.

i.12 Ceza

Red Kit bazen ikinci bir şans vermek istediği ya da elinde tutuklamak için gereken kanuni gücü bulundurmadağı için yakaladığı hasmı tutukla(ya)maz, ama ona yaptığı kötülükler için bir ceza verir. Bu cezaya hasmı katran ve tüye bulamak ya da onu kasabadan sürmek biçimde gerçekleşir. hasmın kötülüğüne maruz kalmış kasaba halkı da cezanın uygulanmasına yardım eder.

j. Gerçeğin Ortaya Çıkması

Hasmın kandırmacalarının ortaya çıkarıldığı kesittir. Hasım kılık değiştirdiyse gerçek kimliği ortaya çıkarılır, Red Kit'i yolundan caydıracak bir tuzak kurduysa tuzak bozulur vs. Burada da Red Kit'in zekasına ve problem çöme yeteneğine vurgu vardır.

k. Ortak Çıkar

Hasım Red Kit'e karşı gerçekleştireceği saldırıda, Red Kit'e düşman ikinci bir hasım ile, bir ortak çıkar doğrultusunda harekete geçebilir. Sonuçtan ikisi de fayda sağlayacağını düşünür bu sebepten güçler birleştirilir.

l. Amacın Gerçekleşmesi

Amacın gerçekleşmesini yani öykünün çözüm bölümünü gösteren kesittir. Hasım yakalanmıştır ya da Red Kit sorumlu olduğu topluluğa başarıyla kılavuzluk etmiştir. Düzen eski haline ya da daha daha güzel bir hale getirilmiştir.

m. Uzaklaşma 2

Amaç gerçekleştirildikten sonra Red Kit bulunduğu mekandan, kimseye belli etmeden ve meşhur şarkısını mırıldanarak uzaklaşır. Görev tamamlandıktan sonra, bulunduğu kasabada onu tutan başka bir şey kalmamıştır.

4.2 Tarkan

Çizgi romanın Türkiye'deki serüveni, Amerikan ürünlerinin tercüme edilmiş hallerinin çocuk dergilerinde yayımlanmasıyla başlamıştır. Daha sonra görsel eksikliğin kapatılması için gazetelerde yerini bulmuştur. Çizgi romanın gazetelerde yayımlanmasının bir diğer nedeni de Amerikan tarzı gazeteciliğin yaygınlaşmasıdır. *Hürriyet* bu tarzı ilk deneyen

gazetelerden biri olarak, tam sayfa çizgi romanlarla dolu olan Pazar ekleri vermeye başlamıştır. Gazetecilikteki bu gelişme, yerli çizgi romanların da çoğalmasını, dolayısıyla tarihi çizgi roman türünün yaygınlaşmasını da beraberinde getirmiştir. (Cantek, 2011: 213).

Ratip Tahir Burak (1904-1977) altmışlı yıllarda oldukça popülerleşmiş tarihi çizgi romanlar evreninin en önemli isimlerindendir. Çizgisi oldukça kuvvetli olan bu çizerin yarattığı Osmanlı öyküleri, türe öncülük etmiştir. Aptullah Ziya Kozanoğlu'nun öykülerini yazdığı *Kaan*'la Ratip Tahir'e rakip olan en güçlü isim ise Suat Yalaz olmuştur. Yalaz sonraları Kozanoğlu'ndan ayrılarak türün bir başka önemli karakteri olan Karaoğlan'ı çizmeye başlamıştır. *Kaan* ve *Karaoğlan*'ın başarısı, kısa zamanda benzerlerinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Ayhan Başoğlu, Fatih Sultan Mehmet dönemini arka plan olarak kullandığı *Malkoçoğlu*'nu, Sezin Burak ise Atilla ve Hunlar döneminindeki kurmaca bir kahramanın maceralarını anlattığı *Tarkan*'ı yerli çizgi roman sahnesine taşımışlardır.

İlk defa 1967'de *Hürriyet* gazetesinde *Mars'ın Kılıcı* adlı serüvenle ve Sezgin Burak imzasıyla yayımlanmaya başlayan Tarkan, 1970'de dergi formatına kavuşur. Gazetede siyah-beyaz yayımlanan maceralar, dergide renkli olarak tekrarlanır. 1967-1978 yılları arasında on beş *Tarkan* serüveni yayımlanır.

Kaan, *Malkoçoğlu*, *Karaoğlan*, *Tarkan* gibi ürünlerin dahil olduğu bu türün tarihsel bir dönemi arka plan olarak seçmesi aslında onları tam anlamıyla tarihi anlatılar kapsamına sokmamaktadır. Tarihi doğrular daha çok öykülerin çerçevesini oluşturmak için kullanılır. Cantek'e göre bu türdeki kahramanlar, tarihi serüven türü içerisinde "kılıçlı tarihi kahraman"lardan sayılmalıdırlar. Tarih, anlatılan dönemin tarihi ve yaratıcının hayalgücüyle birleştirilerek işlevselleştirilmiştir. Bu bahsi geçen tarih, serüven kalıpları içinde anlatılır. Aksiyon motifi olan kılıç kullanımı da bu türdeki öykülerde önemli bir yer tutar (Cantek, 2011: 224).

Türk milliyetçiliği ile beslenen "kılıçlı tarihi kahramanlar"ın öykülerinde, Türkiye'de özellikle altmışlı yıllarda bir patlama olmuştur. Türkiye Cumhuriyeti'nin milletleşmesi döneminde kendine yer bulan "Türkçülük" söylemi, otuzlardan beri, devlet kontrolüyle geliştirilen kültür ürünlerinde de kendini göstermiştir. Köken, Orta Asya ile birlikte anılmaya başlamış, Ergenekon ve Dede Korkut destanları rağbet görmüştür. Müftüoğlu Ahmet Hikmet, Halide Edip gibi yazarlarla beraber Orta Asya edebiyatı başlamıştır. 1932'de gerçekleştirilen Türk Tarih Kongresi ile "resmen açılan bir tarihyazımı dönemi, bunun anlayışı, çalışmaları yer alır. 'Türk ırkı'nın geçmiş başarılarının araştırılmaktan çok

yüceltilmesi, gündemin birinci maddesidir” (Belge, 2008: 271). Irkın yüceltilmesiyle gelen Türkçülük söyleminin çizgi roman gibi popüler kültür ürünlerine yansması da kaçınılmazdır. Altmışların önemli çizgi romanlarına kaynaklık eden eserleriyle Abdullah Ziya Kozanoğlu, Orta Asya motifini kullanan yazarlardandır.

Bu genel kültür politikasının dışında, Orta Asya ve Türkçülük tezine dönen ürünlerin büyük bir okuyucu kitlesiye karşılaşmasında, özellikle II. Dünya Savaşı döneminde artan ekonomik yoksulluk ve ağırlaşan hayat şartlarının katkısı da gözden kaçırılmamalıdır. Halk, özdeşleşilebilecek, aynı geleneği ve değerleri paylaşan bir kurtarıcı-kahraman özlemi taşımaktadır. Çocukluğu bu döneme denk gelen koleksiyoncu Ahmed Tuncer’in bir anısı, bu özlemi anlayabilmek açısından dikkate alınmaya değerdir:

“Çizgi roman ile ilgili duyduğum ilk yasaklamayı bir hocamız yapmıştı. Sinemalarda Baytekin oynuyor, hepimiz koşa koşa gidiyoruz. Hoca bunu öğrenince bizi çok sert bir şekilde azarladı. Türk tarihinin kahramanları, yiğitleri varken böyle uydurmasyonlardan nasıl hoşlanabildiğimizi soruyor, gerçek Türk gencinin böyle filmlere ve romanlara karşı durması gerektiğini söylüyordu. O günden sonra Baytekin’den daha az konuşmaya başladık. Arkadaşlar utanır oldular. Kendi aramızda büyüklerimizin onaylayacağını bilerek bir Türk resimli roman kahramanı olsa filmi yapılsa diye konuşuyorduk. Böyle bir kahramana karşı özlem vardı” (Cantek, 2002a: 78).

Bu kurtarıcı-kahraman özlemi, tek kahramanın maceralarından oluşan çizgi romanların yayımlanmaya başladığında, bu türden çizgi romanların geniş bir okuyucu kitlesi bulmasıyla paralel ilerler. Yukarıda bahsi geçen kahramanlara (Karaoğlu, Tarkan ve benzerleri) bakıldığında, onların yenilmez, güç durumlarda muhakkak bir çıkar yolu bulan, fiziksel ve duygusal açıdan güçlü karakterler olduğu görülecektir. O zamanın gözüyle bakılacak olursa, coşkulu sayılabilecek milliyetçi söylemleri ile okuyucu ve kahramanı ortak bir gelenek ve geçmişe bağlaması da okunulurluklarını muhakkak arttırmıştır. Tabiki çizgi romanın bir endüstri kolu olduğu da unutulmamalıdır. Ticari başarı getiren bir ürünün taklit edilerek çoğalması kaçınılmazdır.

Tarkan öyküleri, yaklaşık 1500 yıl önceki bir zamanda geçmektedir ve gerçeğe yakın bir tarihi arka plana sahiptir. Sezgin Burak’ın Tarkan’ı, “İtalya’da El Cougar ve Colosso adlı çizgi romanları hazırlarken, İtalyan kütüphanelerinde Atilla ve Hunlar üzerine araştırma yaparak yarattığı söylenir” (Özkaracalar & Cantek, 2002: 84). “Mars’ın Kılıcı”,

“Maryo’nun Kuşları”, “Honorıya’nın Yüzüğü”, “Margus Kalesi” öyküleri, o dönemden kalma metinlerde geçen efsanelerden izler taşır.

Sezgin Burak’ın ölümü sebebiyle yarım kalan son öykü “Milano’ya Giden Yol”, dergide yayımlanmaz fakat, 1982 yılında Özcan Eralp *Bulvar* gazetesinde öyküyü tamamlar. Büyük ilgi gören Tarkan öyküleri sinema perdesine de taşınır. Senaristliğini Sezgin Burak’ın, yönetmenliğini Tunç Başaran’ın yaptığı *Tarkan Mars’ın Kılıcı*’nda (1969) Tarkan’ı Kartal Tibet canlandırır. Karşılaşılan büyük ilgi sonucu yönetmenliklerini Mehmet Aslan’ın yaptığı beş film daha çekilir. Türk sinemasında fantastik sinemanın en güzel örneklerini teşkil eden bu filmler sırasıyla şöyledir: *Tarkan Gümüş Eyer* (1970), *Tarkan Viking Kanı* (1971), *Tarkan Altın Madalyon* (1972), *Tarkan Güçlü Kahraman* (1972), *Tarkan Kolsuz Kahramana Karşı* (1972) ¹².



Şekil 4.1 *Tarkan* film afişi ve *Tarkan* filmlerinin unutulmaz ismi Kartal Tibet

¹² Tarkan filmleri hakkında daha geniş bilgi için bkz.: Giovanni Scognamillo, *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınları: İstanbul, 2003. Tarkan resmi internet sitesi: <http://www.tarkan.com.tr/>, ya da <http://barutficisi.blogspot.com/2010/06/tarkan.html>.

4.2.1 *Tarkan* İçin Örnek Öykü: “Mars’ın Kılıcı”

Red Kit’te yaptığımız gibi *Tarkan* öyküleri için de, örnek bir öykünün akış şemasını detaylarıyla ele alıp, kesitlerine ayıracağız. Örnek öykünün dışında altı adet *Tarkan* öyküsünü (“Margus Kalesi”, “Bayraktaki Canavar”, “Maryo’nun Kuşları”, “Kuzey Canavarları”, “Honoriya’nın Yüzüğü”, “Altın Madalyon”) daha kesitlerine ayıracağız. Daha sonra bunları bir kesitler çizelgesinde göstereceğiz.

1. İlk karede Atilla’nın görüntüsünün yanında, M.S. 445 yılından itibaren Türk Hun İmparatorluğu’nun akıbeti hakkında bilgi verilir. Bu sırada Tarkan ise karlı Vandal dağlarında at sürmektedir. **(TARİHİ ARKA PLAN) (MEVCUT DURUM)**
2. Akşama doğru şiddetlenen kar yüzünden Tarkan, yolunun üstündeki bir hana sığınır. **(İLK MEKAN)**
3. Tarkan, handa haksızlığa uğrayanları kurtarmak adına kötüyle (hancı) kavga eder ve kavganın sonunda Tarkan’ın Türk olduğu ortaya çıkar. **(MÜCADELE 1) (KİMLİĞİN AÇIKLANMASI 1) (KURTARMA 1)**
4. Tarkan’ın handa konaklar ve gece yatağına gelen hancının karısıyla sevişir. **(CİNSEL BİRLEŞME)**
5. Sabah hanın etrafının düşmanlarla sarılı olduğu anlaşılır ve Tarkan, birden fazla adama karşı mücadele verir. **(SALDIRI) (MÜCADELE 3)**
6. Esirlikten kurtardığı yabancılar ve esrarengiz bir Romalı bu kavgada Tarkan’a yardım eder. **(YARDIM)**
7. Hancının karısının yol göstermesiyle Tarkan handan kaçır, yanında kadını da götürmek ister fakat kadın ölür. **(YARDIM) (ÖLÜM 1)**
8. Tarkan, yola çıkış amacının Atilla’yı zafere götüreceğine inanılan, efsanevi Mars’ın Kılıcı’nı kılıcı bulmak olduğunu dile getirir ve kılıcı aramak üzere tekrar yola çıkar. **(AMAÇ) (AMAÇ-YOL)**

9. Yolda kimliği belirsiz adamlar Tarkan'ı esir alır ve çıkan talihsiz bir olaydan dolayı Kurt kaybolur. **(SALDIRI) (MÜCADELE 3) (ESİR DÜŞME) (KURT-KAYBOLUŞ)**
10. Adamlar Tarkan'ı kraliçelerine getirir. **(TESLİM EDİLME)**
11. Kraliçenin en iyi adamıyla Tarkan dövüşür. **(SALDIRI) (MÜCADELE 2)**
12. Mucizevi bir şekilde dönen Kurt'un yardımıyla Tarkan zindandan kurtulur. **(KURT-YARDIM)**
13. İlk esirin infazı sırasında Tarkan, esiri kurtarmak üzere kraliçenin adamlarıyla kavgaya girer. **(SALDIRI) (MÜCADELE 3)**
14. Bu kavgada esir ölür. Tarkan sayıca üstün düşmanla yiğitçe savaşır fakat sonunda yakalanır. **(ESİR DÜŞME)**
15. Kraliçenin isteği üzerine Tarkan, onun en iyi adamıyla teke tek kozlarını paylaşır, bu kavga adamın ölümüyle sonuçlanır. **(SALDIRI) (MÜCADELE 2)**
16. Bu durum karşısında büyülenen kraliçe Mars'ın Kılıcını bulmak için Tarkan'ı yanına almaya karar verir ve amaçlarını Tarkan'a anlatır. **(ORTAK ÇIKAR)**
17. Tarkan ve kraliçe birlikte kılıcı ele geçirmek üzere yola çıkarlar. **(AMAÇ-YOL)**
18. Yolda Kraliçe ölür ve Tarkan tek başına yola devam eder. **(ÖLÜM 2)**
19. Kılıcı ulaşmak için Tarkan, tehlikeli mekanlarda canavarlarla savaşır. **(SALDIRI) (MÜCADELE 3)**
20. Sonunda kılıç Tarkan tarafından ele geçirilir. Atilla bir sabah uyandığında kılıcı başucunda bulur. **(AMACIN GERÇEKLEŞMESİ) (UZAKLAŞMA)**

<i>Mars'ın Kılıcı</i>	<i>Margus Kalesi</i>	<i>Bayraktaki Canavar</i>	<i>Maryo'nun Kuşları</i>	<i>Kuzey Canavarları</i>	<i>Honoriya'nın Yüzüğü</i>	<i>Altın Madalyon</i>
Tarihi Arka Plan	Mevcut Durum	Tarihi Arka Plan	Mevcut Durum	Tarihi Arka Plan	Mevcut Durum	Tarihi Arka Plan
Mevcut Durum	Tarihi Arka Plan	Mevcut Durum	Tarihi Arka Plan	Mevcut Durum	İlk Mekan	Mevcut Durum
İlk Mekan	İlk Mekan	Saldırı	İlk Mekan	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 1	Saldırı

Mücadele 1	Saldırı	Mücadele 3	Amaç	Kaçırılma	Saldırı	Ölüm 1
Kimliğin Açıklanması 1	Mücadele 3	İlk Mekan	Kimliğin Açıklanması 1	İlk Mekan	Mücadele 3	Ölüm 2
Kurtarma 1	Kimliğin Açıklanması 1	Kimliğin Açıklanması 1	Mücadele 1	Öğrenme	Esir Düşme	Saldırı
Cinsel Birleşme	Kimliğin Açıklanması 2	Ölüm 1	Yardım	Amaç-Yol	Teslim Edilme	Ölüm 1
Saldırı	Öğrenme	Amaç	Yardım	Kurt- Kayboluş	Saldırı	İlk Mekan
Mücadele 3	Amaç-Yol	Amaç-Yol	Kimliğin Açıklanması 2	Saldırı	Mücadele 2	Mücadele 3
Yardım	Mücadele 3	Saldırı	Ortak Çıkar	Esir Düşme	Kurt- Kayboluş	Öğrenme
Yardım	Amaç-Yol	Mücadele 3	Öğrenme	Teslim Edilme	Saldırı	Amaç-Yol
Ölüm 1	Saldırı	Kurt-Yardım	Amaç 2	Saldırı	Mücadele 2	Yardım
Amaç	Mücadele 3	Yaralanma	Amaç 2-Yol	Mücadele 2	Ölüm 2	Mücadele 1
Amaç-Yol	Yardım	Amaç-Yol	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 2	Saldırı	Kimliğin Açıklanması 1
Saldırı	Kurt-Yardım	Yardım	Mücadele 3	İnfaz	Mücadele 3	Kurtarma 1
Mücadele 3	Kurtarma 2	Cinsel Birleşme	Esir Düşme	Kurt-Yardım	Yardım	Cinsel Birleşme
Esir Düşme	Saldırı	Saldırı	Kurt-Yardım	Yardım	Ölüm 2	Saldırı
Kurt- Kayboluş	Mücadele 3	Mücadele 1	İnfaz	Yardım	Saldırı	Mücadele 3
Teslim Edilme	Yardım 1	Kurt-Yardım	Yardım	Cinsel Birleşme	Mücadele 2	Yardım
Saldırı	Kaçırılma	Amaç-Yol	Ölüm 1	Saldırı	Mücadele 3	Amaç 2-Yol
Mücadele 2	Amaç 2	Esir Düşme	Ölüm 2	Esir Düşme	Yardım	Amaç-Yol
Kurt-Yardım	Amaç 2-Yol	Kimliğin Açıklanması 2	Amaç 2'nin Gerçekleşmemesi	Saldırı	Saldırı	Kurtarma 2
Saldırı	Mücadele 3	Mücadele 3	Amacın Gerçekleşmesi	Mücadele 2	Ölüm 1	Ortak Çıkar
Mücadele 3	Yaralanma	İnfaz	Uzaklaşma	Ölüm 2	Yardım	Saldırı
Esir Düşme	Amaç 2'nin Gerçekleşmesi	Mücadele 3		Kurt-Yardım	Yardım	Kurt-Yardım
Saldırı	Yardım	Yardım		Yardım	Amaç	Yardım
Mücadele 2	Yardım	Yardım		Ölüm 2	Amaç Yol	Saldırı

Ortak Çıkar	Cinsel Birleşme	Cinsel Birleşme		Amacın Gerçekleşmesi	İnfaz	Yardım
Amaç-Yol	Saldırı	Saldırı		Uzaklaşma	Saldırı	Kurt-Yardım
Ölüm 2	Ölüm 1	Esir Düşme			Mücadele 3	Cinsel Birleşme
Saldırı	Mücadele 3	Ortak Çıkar			Saldırı	Mücadele 2
Mücadele 3	Mücadele 1	Mücadele 3			Kaçırılma	Ölüm 1
Amacın Gerçekleşmesi	Kurt-Yardım	Yardım			Mücadele 3	Ölüm 2
Uzaklaşma	Ölüm 2	Ölüm 1			Kurtarma 2	Kimliğin Açıklanması 2
	Yardım 1	Ölüm 2			Saldırı	Kurt-Yardım
	Amacın Gerçekleşmesi	Amacın Gerçekleşmesi			Mücadele 3	Mücadele 1
	Uzaklaşma	Uzaklaşma			Ölüm 1	Ölüm 2
					Amaç-Yol	Mücadele 1
						Ölüm 2
						Amacın Gerçekleşmesi
						Uzaklaşma

4.2.2 Tarkan Öykülerinde Yer Alan Kesitler ve İçerikleri

a. Tarihi Arka Plan

Tarkan serisini oluşturan on beş maceranın yayımlanış sırası, olayların zaman düzlemindeki akış sırası ile aynı değildir. Örneğin serinin ilk yayımlanan macerası “Mars’ın Kılıcı”nın açılışında, M.S. 445 yılında kardeşi Bleda’nın ölümüyle Atilla’nın Türk Hun İmparatorluğu’nun başına geçmesinden, daha sonra yayımlanan *Altın Madalyon*’da ise M.S. 434 yılında Bleda ve Atilla’nın beraber tahta geçmelerinden bahsedilmektedir.

Tarihi arka planın anlatıldığı açılış bölümlerinde Hun İmparatorluğu’nun durumundan, Atilla’nın planları ve bu planlar doğrultusunda savaştığı ve iradesi altına aldığı kavimlerden, düzyazı biçiminde söz edilmektedir. Kimi maceralarda ise tarihi arka plan, mevcut durumdan sonra diyaloglar içinde verilmektedir.

Okuyucunun tarih kitaplarından tanıdığı Atilla ve Hun İmparatorluğu gibi isimlerden bahseden içeriğiyle başlangıç bölümünün bu biçimi, okuyucuda tarihi gerçeklik duygusu yaratırken, adı geçen diğer kavimlerin (Lombardlar, Turingler, Vandallar, Ostrogotlar, Vizigotlar, Franklar, Burguntlar vs.) yabancılığı da tarihi gerçekliğe fantastik bir nitelik katmaktadır (Özkaracalar & Cantek, 2002: 84).

b. Mevcut Durum

Tarihi arka planın verilmediği maceralarda başlangıç bölümü genellikle Tarkan'ın bir yolculuğu ile başlar. Fakat Tarkan'ın kimliğinden bahsedilmez. “Batı Roma’nın Adriyatik sahillerine yakın önemli kalelerinden biri olan Akiliya şehrinde akşama doğru sağnak halinde yağmur bastırmıştı. [...] Bu sırada yabancı bir savaşçı yanında bir kurt olduğu halde yağmur altında ağır ağır Akiliya sokaklarında at sürüyordu” (Burak, 2010b: 7) örneğinde olduğu gibi, Tarkan'ın şehre girişi ya da yolculuğu, yabancı bir kişinin başına gelenlerden bahsediliyormuş gibi verilir. Atmosfer genellikle karanlık, rüzgarlı, karlı ya da yağmurludur. Bu türden kasvetli atmosferler de isimsiz kahraman kullanılarak oluşturulmaya çalışılan esrarengiz havayı destekleyerek okuyucuda uyandırılan merakı güçlendirir.

Kimi maceralarda ise verilen tarihi arka planı, mevcut durum takip eder. Bazılarında ise mevcut durum, tarihi arka planı takiben düz yazı biçiminde değil, diyalog ve çizimle gösterilmiştir.

Başlangıçta gösterilen bu yolculuğun kahramanı her zaman Tarkan olmak zorunda değildir. Tarihi arka planı, kötülüğü temsil eden karakterlerin yolculuklarıyla başlayan mevcut durumun takip ettiği öyküler de bulunmaktadır.

c. İlk Mekan

Tarkan'ın maceraya atılmadan önce bulunduğu ilk belirtili mekandır. Bu mekan, han, kale ya da tekne olabilir. Bu mekana, amaca ulaşmak üzere çıkılan yolculukta uğranabilir ya da bu mekanda öğrenilen bir bilgi dolayısıyla yola çıkmanın amacı elde edilebilir.

Uğranılan bu mekan eğer bir han ise bu hanın sahibi genellikle kötü adamı temsil eder; acımasız ve kabadır, esirlerine kötü davranmaktadır. Bir istisna olarak “Maryo’nun

Kuşları”nda, Hunlarla akrabalığı olan Cermen soyundan gelen han sahibi ve karısı, Tarkan’ın dostlarıdır.

İlk mekan, olaylara yön veren bir kesit olması açısından da önemlidir. Maceranın bir sonraki basamağında karşılaşılabilecek muhtemel olaylar bu kesitin altında bulunur (alt-kesitler olarak). Bu alt-kesitler şöyle sıralanabilir:

c.1 Mücadele 1

İlk mekanda verilen kavgayı “mücadele 1” olarak adlandırıyoruz.

İlk mekan bir han ise ve han sahibi yukarıda bahsedildiği gibi kötüyü temsil ediyorsa, kendisinden fiziksel olarak daha güçsüz durumda ve statü olarak daha aşağıda bulunan çalışanına ya da esirine kötü davranmaktadır. Gücsüzlerin ve haklıların her zaman yanında olan Tarkan ise, handa bulunduğu süre içinde hancı tarafında yapılan haksızlıklara şahit olmuşsa bu duruma muhakkak müdahale eder.

İlk mekanın han olduğu durumlarda, mücadelenin her zaman han sahibi ile gerçekleşme zorunluluğu yoktur. Handa karşılaşılan yabancılar (Romalı askerler, Alanlılar) ile Tarkan arasında geçen anlaşmazlıklar da bu mücadeleye sebep olabilir. Örneğin; Tarkan’ın görünüş itibarıyla Türk olduğunun anlaşılması üzerine Romalı bir askerini tutuklamak istemesi ve Tarkan’ın buna itirazı, mücadele ile sonuçlanabilir.

Müdahale kötüyü temsil eden dövmek suretiyle gerçekleştirilir. Kötü adam ne kadar kuvvetli ve iri yapılı olursa olsun, Tarkan onu her zaman yener, mücadeleyi başarıyla sonuçlandırır. İyi ve kötünün savaşında iyi olan galip gelerek adalet sağlanmış olur.

c.2 Kimliğin Açıklanması 1

Tarkan’ın karşısındakilere kimliğini açıklamasıyla gerçekleşen bu kesit, mücadele 1’den önce ya da sonra gelebilir. Esrarengiz yabancının kim olduğunu öğrenmek isteyen birinin sorusu, bu açıklamayı hazırlayan sebeptir.

Tarkan kimi durumlarda bu sorunun karşılığını, önce ulusunun ve başbuğunun adını sonrasındaysa kendi adını söyleyerek verir. Kimi durumlardaysa yalnızca kendi adını söylemekle yetinir. Genelde Türklerin özelde ise Tarkan’ın yiğitliği ve cesareti açıklamayı duyanlarca biliniyorsa, açıklama şaşkınlık ifadeleriyle karşılanır:

“Tarkan ha?!. Demek sen Tarkansın? Demek tekneme bilmeden aldığım, Türklerin efsanevi kahramanı Tarkanmış ha?” (Burak, 1999b: 6)

“Koca salonda hayretle açılmış ağızlardan bir tek ses çıktı...Türk!” (Burak, 2010c: 15)

c.3 Kurtarma 1

Sahibi tarafından haksızlığa uğrayan esirlerin Tarkan tarafından kurtarılmasını gösteren kesittir.

Tarkan’la girdiği mücadeleyi kaybeden hancı, canından olmak istemediği için Tarkan’ın emriyle esiri serbest bırakır. Dolayısıyla bu kesit genellikle ilk mekanda, mücadele 1’den sonra gerçekleşir. İyi olanın haksızlıkla baş etmesi beklendiği için, esirlerin serbest bırakılması adalet duygusunu daha da güçlendirir. Bu kurtuluş esirler tarafından da saygı ve minnetle karşılanır, Tarkan’ın zor duruma düştüğü zamanlarda yardıma ilk koşan bu esirler olur.

d. Saldırı

Kötüyü temsil eden saldırganın Tarkan’a ve dostlarına saldırmasıyla ortaya çıkan kesittir. Saldırı bir ya da birden fazla kişi tarafından gerçekleştirilebilir. Saldırıdan sonra gerçekleşebilecek olan kesitler şöyledir:

d.1 Öğrenme

Tarkan’ın, saldırganın Tarkan’ın ailesinden ya da dostlarından birini kaçırdığını veya öldürdüğünü öğrenmesi, maceraya atılması için bir tetikleme oluşturur. Bu türden bir öğrenme de intikam almayı gerektirir.

d.2 Mücadele 2

Her saldırı bir mücadeleyi de beraberinde getirir. Ancak mücadelenin biçimi çeşitlenebilir. Tarkan’ın otoritenin en iyi ve en güçlü adamına karşı verdiği teke tek mücadeleyi “mücadele 2” olarak adlandırıyoruz. Bu mücadele genellikle, Tarkan’ın esir düştükten sonra huzuruna çıkarıldığı kral ya da kraliçenin emriyle şato, arena, hipodrom gibi mekanlarda gerçekleşir. Kimi durumlarda ise saldırganın sebepsiz yere saldırıya

geçmesi ya da Tarkan'ın onu kışkırtması sonucu mücadelenin başlaması da söz konusu olabilir.

d.3 Mücadele 3

Saldırı sonrası gerçekleşebilecek mücadele çeşitlerinden biri de Tarkan'ın sayıca üstün olana karşı verdiği mücadeledir. Maceralarda en sık görülen mücadele çeşidi budur. Sayıca üstün düşmana karşı verilen mücadele dostlardan ya da Kurt'tan alınan yardımla devam ettirilebilir.

d.4 Esir Düşme

Mücadele 3'ü takip edebilecek bir kesittir. Mücadele, sonuna kadar korkusuzca sürdürülür, fakat sayıca üstün olan saldırganlar sonunda Tarkan'ı yakalar ve esir olarak alırlar. Ancak bu her mücadele 3'ün esir düşmeyle sonuçlandığı manasına gelmez. Esir düşme bir olasılık olarak karşımıza çıkar.

d.5 Teslim Edilme

Tarkan'ın esir düştükten sonra saldırganlar tarafından düşman otoriteye teslim edilmesidir.

d.6 Yaralanma

Çok sık olmasa da Tarkan saldırı sonrasında ölümcül olmayan fakat iyileştirilmesi gereken yaralar alabilir.

e. Amaç

Amaç; kaçırılan dostları kurtarmak, öldürülen dostların intikamını almak, Atilla tarafından fethedilecek bir kaleyi fethetmek ya da Atilla'nın sahip olmak istediği bir nesneyi aramak olabilir. Bazı öykülerde asıl amacı gerçekleştirmek üzere çıkılan yolda karşılaşılan bir takım olaylar ikinci bir amacı doğurabilir. Amaç okuyucuya doğrudan söylenmez, daha çok diyaloglarda ortaya çıkar.

f. Amaç-Yol

Tarkan'ın yola çıkmadan önce belirli olan ya da öğrenmeden sonra elde ettiği amacı doğrultusunda yola çıktığı kesittir. Kar, fırtına gibi doğal afetler, sarp kayalıklar yolu zorlu kılar. Amaca gidilen yolda eski dostlarla karşılaşılabilir ya da yeni dostlar kazanılabilir. Ancak her yolculukta yanında olan tek dost Kurt'tur.

g. Ortak Çıkar

Tarkan amacını gerçekleştirmek için çıktığı yolda karşılaştığı kimi kişiler ile çıkarlarının ortak olduğunu öğrenebilir. Örneğin Atilla'ya teslim etmek üzere aramaya başladığı Mars'ın Kılıcı, esir düştüğü kraliçenin de sahip olmayı arzuladığı bir nesnedir ve kılıcın yerini bir tek kraliçe biliyordur. Bu ortak çıkar onları kılıcı beraber aramaya yöneltir. Ya da intikam almak istediği kişi, yolda tanıştığı bir başka kişinin de geçmişte kötülüğüne maruz kaldığı birisi olabilir. Ortak çıkar, yeni bilgiler öğrenmek ve birlikte savaşmak için kullanılabilir.

h. Kimliğin Açıklanması 2

Amaca giden yolda karşılaşılan bazı kişilerin de zamanla ortaya gerçek kimlikleri çıkabilir. Bu kişiler kimliklerini güvenlik sebebiyle gizliyor olabilirler. Eğer kimliğini gizleyen kötüyü temsil edenlerden biriye, Tarkan'dan intikam almak için kimliğini gizliyor olabilir.

i. Cinsel Birleşme

Tarkan her macerada bir ya da birkaç kez kadınlarla birlikte olur. Cinsel birleşme genellikle kadının isteği doğrultusunda gerçekleşir. Söz konusu kadın Tarkan odasında uyurken davetsiz bir şekilde yanına gelebilir ya da buluşmak için bir aracıyla çağrı gönderebilir. Tarkan bu kadınlarla birlikte olur ve bu birliktelik kadınların Tarkan'a olan hayranlığını güçlendirir. İleride karşılaşılabilecek zor bir durumda, talep edilmese bile yardım bu kadınlardan gelebilir.

j. Kurt-Kayboluř

Kimi zaman Kurt, amaca ulaşmak üzere çıkılan yolda kaybolur. Bu kayboluř ıę, fırtına gibi doęa kaynaklı olabileceęi gibi, esir dūřme sonrasında da olabilir. Kurt kaybolduęunda Tarkan genelde onun öldüęünü ya da öldürüldüęünü düşünür.

k. İnfaz

Tarkan'ın dūřman otorite tarafından ölüme mahkum edildięi durumlardır. Bu infazlar hiçbir zaman gerçekleşmez, her zaman bir kaıř yolu bulunur.

l. Kaçırılma

Saldırganın Tarkan'ın dostlarını kaçırmasını gösteren kesittir.

m. Kurtarma 2

Kaçırılan dostların Tarkan tarafından kurtarılmasını gösteren kesittir.

n. Yardım

Her macerada Tarkan'a yardım eden bir takım kişiler mevcuttur. Bu kişiler, mücadele sırasında Tarkan'a fiziki olarak yardım edebilirler. Yardım eden, Tarkan'a sonuna kadar destek olur ve mücadele esnasında ölmeyi göze almıřtır.

Tarkan yer deęiřtirmek ya da saklanmak için bulunduęu ortamdan yardım alabilir. Bu ortam mücadelenin gerçekleştięi yerdir. Yardım genellikle Tarkan'a sunulur, kendisi talep etmemiřtir.

Dięer yardım çeřitleri; saldırgan hakkında bilgi almak ya da yaralıyken tedavi edilmek şeklinde ortaya çıkabilir.

n.1 Kurt-Yardım

Kurt tarafından saęlanan yardımdır. Özellikle kurt tarafından olduęu için ayrı bir kesitte gösterilir. Kurt'un kaybolmasından sonra mucizevi bir şekilde dönerek Tarkan'ı ölümden kurtarması şeklinde gerçekleşebileceęi gibi, mücadele esnasında Tarkan'ın emir vermesi ya da tehlikeyi sezerek kendi kendine harekete geçmesi şekillerinde de gerçekleşebilir.

o. Ölüm

Saldırıdan ve mücadeleden sonra gerçekleşen ölümleri iki alt kategoride toplayabiliriz:

o.1 Ölüm 1

Saldırgan tarafından kaçırılan, öldürülen ya da Tarkan’a yardım etmek amacıyla girdiği mücadele sırasında hayatını kaybeden dostların ölümlerini belirten kesittir.

o.2 Ölüm 2

Kötüyü temsil eden saldırganın ölümünü belirten kesittir.

p. Amacın Gerçekleşmesi-Gerçekleşmemesi

Amaç her macerada gerçekleşmeyebilir. Örneğin kaçırılmış bir dostu kurtarmak amaçlanıyorsa, bu dost kurtarılamadan ölebilir.

r. Uzaklaşma

Görev başarıyla tamamlanıp amaç yerinde getirildikten sonra Tarkan bulunduğu mekandan uzaklaşır. Bu uzaklaşma onun tek başına olmayı tercih eden doğasıyla örtüşür. Başarısıyla övünmeyi ya da başarısından dolayı ödüllendirilmeyi beklemediği için uzaklaşmayı tercih eder. İlk epizodun diğer öykülere göre daha uzun tutulduğu “Honoriya’nın Yüzüğü” öyküsünde ise uzaklaşma, amacı gerçekleştirmek üzere çıkılan yolu temsil eder.

5 RED KİT VE TARKAN ÇİZGİ ROMANLARINDAKİ KİŞİLERİN İŞLEVLERİNE GÖRE DAĞILIMI VE NİTELİKLERİ

5.1 Red Kit'te Kişilerin İşlevlerine Göre Dağılımı ve Nitelikleri

5.1.1 Gönderen

Propp'a göre eylem alanı yalnızca kahramanı maceraya göndermek olan gönderen, *Red Kit*'te oldukça çeşitlidir. Red Kit'in hünerlerini gören kasaba halkı ondan şeriflik görevini kabul etmesini isteyebilir, bu gibi durumlarda gönderen kasaba halkıdır. Kimi zaman kasabanın başkanı ya da özel bir dedektiflik bürosu, ondan azılı bir haydutu yakalamak ya da bir kervana kılavuzluk etmek gibi güç bir işi gerçekleştirmesini isteyebilir. Bazen de gönderen bizzat ABD Başkanı'dır. Bazı öykülerde ise gönderen yoktur, Red Kit zor durumda olan kişilere yardım etmek için amacını kendi belirler ve maceraya kendi isteği doğrultusunda çıkar.

Gönderenin bulunduğu öykülerde, gönderen, gücünü kanundan alır. Bu durumda Red Kit de kanunun bir temsilcisi ve dağıtıcısı sayılır. Kanun ise suçluları adalete teslim etmeyi gerektirir.

5.1.2 Kahraman (Başkişi)

Propp'un yönteminde kahramanın eylem alanı "arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki ve evlenme"yi kapsar. Beaugrande & Colby'e göre ise, öyküde tasarı ve ereklerine yer verilen, öykünün merkezinde sorunlarının sergilenmesi ve çözülmesi bulunan kişi, başkişi yani kahramandır. İncelenen Red Kit öyküleri, olağanüstü masallardan farklı nitelikler taşıdığı için, öykülerde bir bağışçı yoktur. Red Kit'in yerleşik düzene geçmesi söz konusu olmadığından evlenme gibi bir kesit de öykülerde bulunmaz. Ancak bozulan düzenin eski haline getirilmesini sağlamak amacıyla bir yola çıkış, (hasmı) arayış mevcuttur. Ayrıca her öykünün merkezinde Red Kit'in tasarı ve ereklerine, sorunlarının sergilenmesi ve çözülmesine yer verilir. Bu durumda Red Kit, incelenen öykülerin Propp'un ifadesiyle kahramanı, Beaugrande & Colby'nin adlandırması ile de başkişisidir diyebiliriz.

Red Kit bir kovboy olduğunu söyler ancak, kovboyların asıl görevi olan sığır çobanlığı yaptığını pek de görmeyiz. Dolayısıyla Red Kit, kovboyluğun asıl işlevinden çok, onun temsil ettiği değerleri taşır. Bu değerler de aslında, zaman içerisinde Amerikan kültürü

tarafından kovboyluğa yakıştırılan değerlerdir. Kovboyluk özellikle kurmaca öykülerde bir yaşam biçimi haline getirilmiş, hatta mitleştirilmiştir. Fuları, şapkası, tabancası ve atıyla dolaşan yalnız erkekler kovboyluk yapmasa da, kovboy olarak nitelendirilmiştir. Amerikalılar için kovboy, iyimserliğin, alçakgönüllülüğün ve neşeli arkadaşlığın, güç işlerden zevk alışın, doğayla doğrudan ilişki içinde yaşamının simgesidir (Abisel, 1999: 81). Red Kit de kılık kıyafeti, aksesuarları, davranışlarıyla ve temsil ettiği değerlerle bir kovboya benzer, ancak daha önce de belirttiğim gibi, sığır çobanlığı yaparken pek görmeyiz onu.

Red Kit'in öyküler içinde üstlendiği görevler oldukça çeşitlidir. Şerif, dedektif veya hükümetin özel görevlisi olabilir, kervanlara ya da posta arabalarına kılavuzluk ve koruyuculuk yapabilir, demiryolu yapımına ya da telgraf hattı çekilmesine yardım edebilir, kanunun temsilcisi olarak yakaladığı haydutları kanuna teslim eder.

Kovboy şapkası, kırmızı fuları, yeleği ve çizmeleri ile tam bir kovboy görünümündedir. Bu meşhur kıyafetlerini yalnızca resmi görüşmelerde değiştirir. Ağzından sigarası hiç düşmez. 1983'ten sonraki maceralarında ise sigaranın yerini ağzında tuttuğu saman parçası almıştır.

Silah ve at kullanmakta çok başarılıdır, çelimsiz gibi gözükse de fiziksel kuvveti yerindedir, her şeyden önemlisi çok zekidir. Zekasını iz sürmede, ipuçlarını birleştirmede, saldırganı yakalamak üzere tuzak kurmada kullanır. Bazen yanlış anlaşılmalara ya da hasmın tuzakları sonucu haydutlukla suçlansa da zekice kurduğu planlar sonucunda kendini kanun ve kasaba halkı önünde aklamayı başarır.

Red Kit'in otorite ile iyi ilişkileri olduğu söylenebilir. Amerika başkanı Abraham Lincoln ile ya da Washington Yüksek Adelet Meclisi'nin üyeleriyle yüz yüze görüşebilecek kadar samimidir. Senatörler zor işler için Red Kit'ten yardım ister. Ancak Red Kit, otoriteye körü körüne bağlı değildir. Otorite tarafından görevlendirilse de aslında yalnız ve bağımsız çalışır, sunulan teklif aklına yatarsa kabul eder. Yakaladığı haydutları adalete teslim eder, dolayısıyla kanunun gücüne inanır; fakat zaman zaman kanun adamlarını, işlerini hakkıyla yapmadıkları ve korkak oldukları için küçümser. Otorite ile olduğu gibi halk ile de iyi ilişkiler kurar. Zekası, kuvveti ve silah kullanışındaki ustalığı kasaba halkı tarafından takdir edilir. Zor durumlarda başvurulacak bir kurtarıcı haline getirir onu bu özellikleri. Kimi zaman saldırgandan korkup Red Kit'e karşı çıksalar da sonunda onun haklı olduğu ortaya çıkar. Bu da Red Kit'e karşı duyulan güveni pekiştirir.

Her öykünün sonunda geri döndüğü bir evi yoktur. Yol üzerinde, görev peşinde olmadığı vakitlerde motellerde konaklar, “saloon”larda (bar) vaktini geçirir genellikle. Yerleşik düzene ait değildir. “Red Kit Nişanlanıyor” adlı öyküde nişanlanır fakat bu da karşısındaki bayana iyilik yapmak içindir, zaten nişanlı olmaktan da hiç hoşlanmaz. Nişanlı olma durumu onun yalnız doğasına aykırıdır. “Evlenmeye değil ama bağlanmaya karşıyım” sözleriyle dile getirir bu durumu. Yanından ayırmadığı yegane dostu, atı Düldül’dür. Atını sever ve ona güvenir.

5.1.3 Saldırgan (Hasım)

Saldırgan da gönderen gibi her öyküde değişkendir ancak eylem alanı ve işlev açısından aynıdır.

Amaçları Red Kit’inkiyle çatışan ve kötüyü temsil eden saldırgan, Doktor Doxey, Pat Poker, Pil Defer ... gibi kişiler olabilir. Saldırganlar da oldukça zeki ve silah kullanmada yeteneklidirler; fakat Red Kit’in gücünü hiçbir zaman aşamazlar. Bu saldırganlardan Jesse James gibi, tarihten gerçek kişiler de kurmacaya dahil edilmiştir.

Sürekliliği görülen saldırganlar ise, zeka düzeyleri boylarıyla ters orantılı, Joe, Jack, Bob ve Avarel Dalton Kardeşler’dir. Aptallıklarına rağmen, yaptıkları soygunlarla halka korku salmayı başarmışlardır. İsimlerinin duyulması bile, kasaba halkının korkması için yeterlidir. En akıllı ve sinirlileri Joe, en aptal, midesine düşkün ve kolay kandırılabilir olanları Avarel’dir. Daltonlar bir kez bir hukukçu, bir kez de bir psikanalist tarafından olmak üzere, iki defa, topluma kazandırılmak için denemeden geçerler. Red Kit her iki denemede de gözcülük yapar, fakat Daltonlar’ın düzelebileceğine inanmaz. Sonuçta tahmin ettiği gibi de olur; doktor Daltonlar’ı düzeltmez ama Daltonlar doktoru haydut yaparlar (Abacı, 1991).

Kızılderililer de kimi öykülerde hasım olarak Red Kit’in karşısına çıkarlar. Beyazlardan “soluk benizliler” olarak söz ederler ve yaşam alanlarına girilmesinden hoşlanmazlar. Red Kit’e düşman başka hasımlar tarafından kolaylıkla kandırılabilir ve Red Kit’e karşı kışkırtılabilirler. Kızılderililerle aralarındaki husumeti Red Kit, genellikle konuşarak halleder. Çatışma savaş baltalarının toprağa gömülmesiyle ve karşılıklı barış çubuğu içilmesiyle sonlanır.

Bu sayılanlar dışındaki saldırganların abartılı özellikleri olabilir. Bu abartılmış özellikler görüntülerine de yansiyabilir. Çok uzun, iri, şişman ya da zayıf olabilirler. Atları bile aynı kötü ifadeyi taşır yüzlerinde.

5.1.4 Yardımcı

Red Kit'in her macerasında onunla birlikte olan yardımcısı, aynı zamanda en yakın arkadaşı, atı Döldöl'dür. Döldöl, düşünen, konuşan, binicisini yönlendiren bir attır. Red Kit ile birbirlerini çok iyi tamamlarlar. "Jesse James" öyküsünün girişinde anlatıcı Döldöl için şunları söylemektedir: "Döldöl onun (Red Kit'in) en iyi dostudur. Bu akıllı hayvan batıda tüm dağları, tepeleri karış karış bilir. Bu at, her konuda efendisine yardımcıdır. Bu at o kadar akıllıdır ki, tüm Kızılderili atlarının yaptığı numarayı bilir. Aynı zamanda yalnız bir insanın kolay bulamayacağı bir oyun arkadaşıdır" (Morris, 1969/198?: 2).

Döldöl Mozart'tan haberi olacak kadar kültürlüdür de. Red Kit'i barın dışında beklerken, hemcinslerinin sorunlarıyla ilgilenir, onlara nasihat verir.

Döldöl dışındaki yardımcıları sayıları çok olmamakla birlikte, her macerada değişir.

Yukarıda saydıklarımız dışında Red Kit'te mevcut olan ve her öyküde değişen kişiler, erkekler, kadınlar ve çocuklardan oluşan kasaba halkıdır. Genelde tek fikir etrafında birleşirler. Aralarından biri bir fikir ortaya atar, diğerleri bu fikre inanır ve destekler. Lafta korkusuzlardır, ancak özellikle saldırgan'ın güçlü ve korkutucu olduğu öykülerde, kendilerine zarar gelmesinden çok korkarlar. Bu uğurda Red Kit'i bile harcamaya hazırdırlar. Kandırılmaya meyillidirler. Her şeye rağmen, Red Kit'in sözünü dinler ve ona güvenirler.

Kasaba halkının bir kısmını oluşturan Meksikalılar uykucu, tembel ve yoksullardır. Bu yoksulluğun bir belirtisi olarak, yalınayak gezerler. Kasabada her meslekten kişi mevcuttur. En çok öne çıkanlar barmenler, gazeteciler ve cenazecilerdir. Bir düello olacaksa cenazeci, kendine iş çıkacağını düşündüğünden hemen düello alanına gelir. Bu bakımdan hem fırsat düşkünü olduğu, hem de ölümü çağrıştırdığı söylenebilir. Çağrıştırdığı olumsuzlukların tersine kılık kıyafeti oldukça özenlidir.

Erkeklerin egemen olduğu kasaba halkında kadınlar daha çok dolgu malzemesi gibi kullanılmıştır. Bir kısmı barlarda çalışırlar, işveli ve rahattırlar. Diğer kadınlar ise annelik ve eşlik görevleriyle öne çıkarlar. Merkezinde kadınlar olan öyküler de mevcuttur. Bunun en güzel örneği "Red Kit Nişanlanıyor" öyküsüdür. Bu öyküde kadınlar iyimser ve

çalışkandır. Başlarına gelen onca felakete rağmen moralleri hiç bozulmaz. Olumsuz koşulları olumluya çevirmeyi bilirler; kavurucu güneşi yumurta pişirmek için, engeli yolları tereyağı yapmak için kullanırlar. Gerektiğinde erkek gibi dövüşürler. Red Kit de şu sözleriyle kadınları yüceltir: “Size bir şey söyleyeyim mi? Kitaplar pek yazmaz ama, bence kadınlar olmasaydı Batı biraz zor fethedilirdi sanırım” (Morris, 1985/1987: 27).

5.2 *Tarkan*’da Kişilerin İşlevlerine Göre Dağılımı ve Nitelikleri

5.2.1 Gönderen

Propp’a göre gönderenin eylem alanı, yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsıyordu. Buna dayanarak *Tarkan* çizgi romanında gönderenin Atilla olduğunu söyleyebiliriz.

Atilla tarihten kurmacaya katılmış, gerçek bir kişiliktir. Çizgi romanda çoğu zaman bir hayalet kahraman gibidir; genellikle tarihi arka plan kesitinde belirir, adını sıkça duyarız fakat birkaç öykü dışında olay örgüsünde aktif olarak eyleme geçtiğini görmeyiz. Fiziki varlığından çok, otorite, güç, cesaret, başarı gibi kavramları temsil etmesiyle öne çıkar çizgi romanda. Murat Belge’ye göre bunun nedeni, tarihi kişinin okurun zihninde belirli bir imgeyle var olması ve yazarların bu imgeyle oynamak istemeyişleridir. Çünkü tarihi kişinin, romandaki eylemiyle okurun zihnindeki belirli imge bağdaştırılamayabilir. Bu sebepten olay örgüsünün asıl yükünü çekenler, kurmaca karakterlerdir (Belge, 2008: 39).

Çizgi romanda Atilla’dan söz edilirken “Yüce başbuğ Atilla” (“Maryo’nun Kuşları”), “tarihin bir mislini görmediği Büyük Cihangir Atilla ” (“Mars’ın Kılıcı”), “Tanrı’nın Kırbağı” (“Honoriya’nın Yüzüğü”) gibi ifadeler kullanılır. Atilla için, gücünün kaynağını Tanrıdan alan bir lider portresi çizilmiştir. *Tarkan*’da görülen tüm Türkler, Atilla’ya kanlarının son damlasına kadar bağlıdır.

Atilla, “Maryo’nun Kuşları”nda ordusuna kumanda ederken, “Margus Kalesi”nde tarihi bir anlaşmayı gerçekleştirirken, “Bayraktaki Canavar”da önemli kararlar alırken görülür. Bunlar ve gönderme işlevi dışında Atilla’yı olay örgüsünün içinde aktif bir şekilde yer almaz.

5.2.2 Kahraman (Başkişi)

Tarkan, her öykünün merkezinde yer alan kahramandır. Uzun boylu, sarı ve uzun saçlıdır, kaslı bir yapısı vardır. Kılıcı elinden düşmez, bu bakımdan tam anlamıyla bir

savaşçıdır. Az konuşur, neredeyse hiç gülmez, içkiye dayanıklıdır. Cesur, güçlü, çevik ve akıllıdır.

Küçük bir çocukken ailesi katledilen Tarkan, doğada kurtlar tarafından büyütülmüştür. Büyüdüğünde soyunun intikamını almaya karar verir ve bu amacında başarılı olur. Tan isminde bir ağabeyi vardır. Tarkan'ın daha sonra "Altın Madalyon" adlı öyküde ağabeyi ile birlikte savaştığını görürüz.

Tarkan, kimi zaman Atilla tarafından görevlendirilir, kimi zaman da zor durumdaki dostlarını kurtarmak için kendisi göreve atılır. Atilla'ya ve kökenine, ölümü göze alacak kadar yürekten bağlıdır. Atilla'nın savaşçısı ve sağ kolu, onun gücünü ve adaletini halka dağıtan elçisidir. Türk olmakla gurur duyar. Görevini bir karşılık ya da takdir edilme beklemeden yerine getirir. Tam bir görev adamıdır, yoluna çıkan hiçbir engel onu görevinden alıkoyamaz. Buna çok güzel ve güçlü kadınlar da dahildir.

Tarkan'ın kadınlarla olan ilişkisi oldukça ilginçtir. Öykülerde mevcut olan bütün kadınlar, Tarkan'ın gücüne ve yakışıklılığına hayrandırlar, ona bir görüşte aşık olabilirler. Kadınlar ona hayranlığını dile getirirken bile Tarkan görevini düşünür. Her öyküde bir ya da birden fazla kadınla seviştiğini görürüz, fakat bu sevişme daha çok kadınların isteği üzerine gerçekleşiyor gibidir. Hiçbir zaman karşı cinsi arzuladığına dair bir laf etmez, tersine kadınlar kendini onun kollarına atarlar. Ancak Tarkan da güzelliğe karşı tam manasıyla kayıtsız değildir, güzellik onu büyüleyebilir: "Tarkan, Anna Plaçidiya'nın ardından büyülenmişcesine merdivenleri çıkarak onu takip etti" (Burak, 2010b: 17).

Tarkan'ın ünü ülkesinin sınırlarını aşmıştır, adının anılması dahi düşmanları arasında korku ve şaşkınlık yaratmaya yeter. Hasım bile onunla karşılaştığında, gücünün karşısında dehşet içinde kalır: "Kedi gibi çevik bu adam" (Burak, 2010b: 32).

Propp'un incelediği masallardaki kahramanların masalın sonunda evlenme ve yerleşik düzene geçmesi Tarkan'da söz konusu değildir. Bunda kahramanın çeşitli maceralardan oluşan öykülerinin dizileştirilmesi fikri ağır basar. Çünkü eğer Tarkan evlenip yerleşik düzene geçseydi dizi devam edemezdi. Yerleşik düzene geçmemesinin bir diğer sebebi de Tarkan'ın kişiliğine atfedilen değerlerdir. Yalnız olmayı sevmek, görevini her şeyden üstün tutma ve tek başına olma özellikleri evlenme ile ters düşer. Bir evi yoktur, hanlarda konaklar. Yaptıklarıyla övünmez, Atilla tarafından takdir edilmeyi beklemez. Bunun içindir ki; Atilla için aramaya çıktığı kılıcı bulup, başarıyla yurduna getirdiğinde bile kılıcı

sessizce Atilla'nın başucuna koyar. Atilla kılıcı bulduğunda orada bile bulunmak istemez, çoktan yeni bir maceranın peşinde koşmaya başlamıştır.



Şekil 5.1 Tarkan ve Kurt, *Altın Madalyon*'da

5.2.3 Saldırgan (Hasım)

Hasım, yani Propp'un adlandırmasıyla saldırgan, Tarkan'da biçim olarak sürekli değişse de eylem alanı olarak aynı kalır.

Alçaklık, haince planlar kurma, bölücülük, savunmasız kişilere saldırma gibi özellikler kötünün, yani saldırganın tarafıyla özdeşleştirilmiştir. Dizi boyunca karşımıza çıkan kötüler, daima kötü eylemlerde bulunacak ve hep kötü kalacaklardır. Buna istisna olarak, güçlü hasımlardan gladyatör Kombo, mücadele sırasında Tarkan'dan aman diler, Tarkan da onun canını bağışlar. Bunun üzerine Kombo, Tarkan'ı ölümcül bir darbeden kurtarmaya çalışırken kendi hayatını feda eder. Hasımın saf değiştirmesine tek örnek budur.

Tarkan'ın karşısına çıkan hasımlar genellikle fiziksel açıdan çok güçlülerdir. Mücadele oldukça zorlu geçer ancak Tarkan sonunda hasmı yenmeyi başarır. Tarkan daha önce

hasmın yakınlarından birini öldürmüş olabilir. Bu gibi durumlarda hasım da intikam peşindedir. Fakat hiçbir zaman bu amacını gerçekleştiremez.

Hasım da çoğu zaman otorite sahibidir (imparator/imparatoriçe). Hiyerarşinin tam tepesinde bulunabilir ya da vezirlik, kumandanlık gibi saray çevresinden bir kişi olabilir. Ancak halk arasında ya da saray içerisinde mutlaka bu otoriteden memnun olmayan bir grup vardır. Tarkan bu grupla gücünü birleştirebilir ya da bu gruptan biri Tarkan’a amacını gerçekleştirmesinde yardım eder. Örneğin “Altın Madalyon”da halk, vezirden memnun değildir ve bu memnuniyetsizlik bir gruplaşmaya neden olmuştur. Bu grubun lideri Tarkan’a kendilerinin safında savaşmasını teklif eder. Tarkan da, aynı zamanda hasmı olan karşı-otoriteden intikam almak istediği için teklifi kabul eder. Başka bir örnek de “Maryo’nun Kuşları”nda geçmektedir; Batı Roma’nın Akiliya şehrinde yaşayan Franklar, otoriteden memnun değildirler. Bir diğer örnek de “Honorîya’nın Yüzüğü”nde, imparatoriçe Evdoksiya ve Honorîya arasındaki iktidar mücadelesi sonucu halkın ikiye bölünmüşlüğüdür. Karşı otorite aynı zamanda Tarkan’ın düşmanı da olduğundan, bu durum çoğu zaman Tarkan’ın lehine çevirilebilir.

Bahsi geçen bu karşı-otorite aynı zamanda oldukça sadist davranışlar sergiler. Eğlenmek için, insanların işkence çekerek, eziyet içinde ölmelerini izlerler.

5.2.4 Yardımcı

Tarkan macera boyunca farklı kişilerden farklı şekillerde yardım alır. Bu yardımcıları beş grupta toplayabiliriz:

1. Tarkan’ın kurtardığı esirler
2. Amacı Tarkan ile aynı olan kişiler
3. Tarkan’a aşık olan ya da onunla cinsel birleşmede bulunmuş kadınlar
4. Sürekliliği olan yardımcıları

Tarkan’ın acımasız sahiplerinden kurtardığı esirler, bu davranışı asla karşılıksız bırakmazlar. Hasımla mücadelesinde Tarkan’a, birebir dövüşerek yardımcı olurlar. Ancak bir kısmı bu uğurda canını feda eder.

Ortak çıkar kesitinde gördüğümüz gibi kimi kişilerin amaçları Tarkan’ınkiyle aynı olabilir. Bu gibi durumlarda güçler birleştirilir, yardım bu şekilde alınır.

Tarkan’a bir görüşte aşık olan ya da onunla cinsel birleşmede bulunmuş kadınlar muhakkak Tarkan’a yardım ederler. Ancak onların da sonu esirlerinkine benzer. Ölümden

kaçamazlar. Tarkan da bir gece geçirdiği bu kadınların onun için ölümü göze almalarına kayıtsız kalmaz. Onların ölümleri Tarkan’da merhamet, acıma gibi duygular uyandırır: “Zavallı Aneta” (Burak, 2010c: 38), “Tanrım, yalan söylediğimi öğrendiği halde beni ölesiye sevmekten vazgeçmeyen şu temiz kalpli kızı kurtaramadım. Tanrı günahlarını bağışlasın Adrianna” (Burak, 2010b: 65).

Tarkan’ın her öyküde yanında bulunduğu baş yardımcısı olarak Kurt’u gösterebiliriz. Tarkan’ın Atilla’ya bağlı olduğu gibi, kurt da sahibi Tarkan’a bağlıdır. Tehlikeleri önceden sezecek kadar akıllı bir hayvandır. Sahibinin zor durumda olduğunu anlar ve hemen yardıma koşar.

Kurt dışında Tarkan öykülerinde sürekliliği bulunan diğer yardımcıları, Bige ve Kulke’dir. Kulke’nin Bige’ye olan ümitsiz aşkı ve komik sevda sözleri, kısa boyu, boyuna bakmaksızın düşmana savurduğu tehditler, dizideki nadir mizah unsurlarındandır. Bige ise Tarkan’a aşık, iyi at ve kılıç kullanan, giyimi kuşamıyla erkeği andırdan yiğit bir Türk kıızıdır. Tarkan bile ilk gördüğünde Bige’yi erkek zanneder. Bu ikili Tarkan’ın kimi maceralarında, düşmanla girdiği mücadelede kendisine yardım ederler.

6 KESİTLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

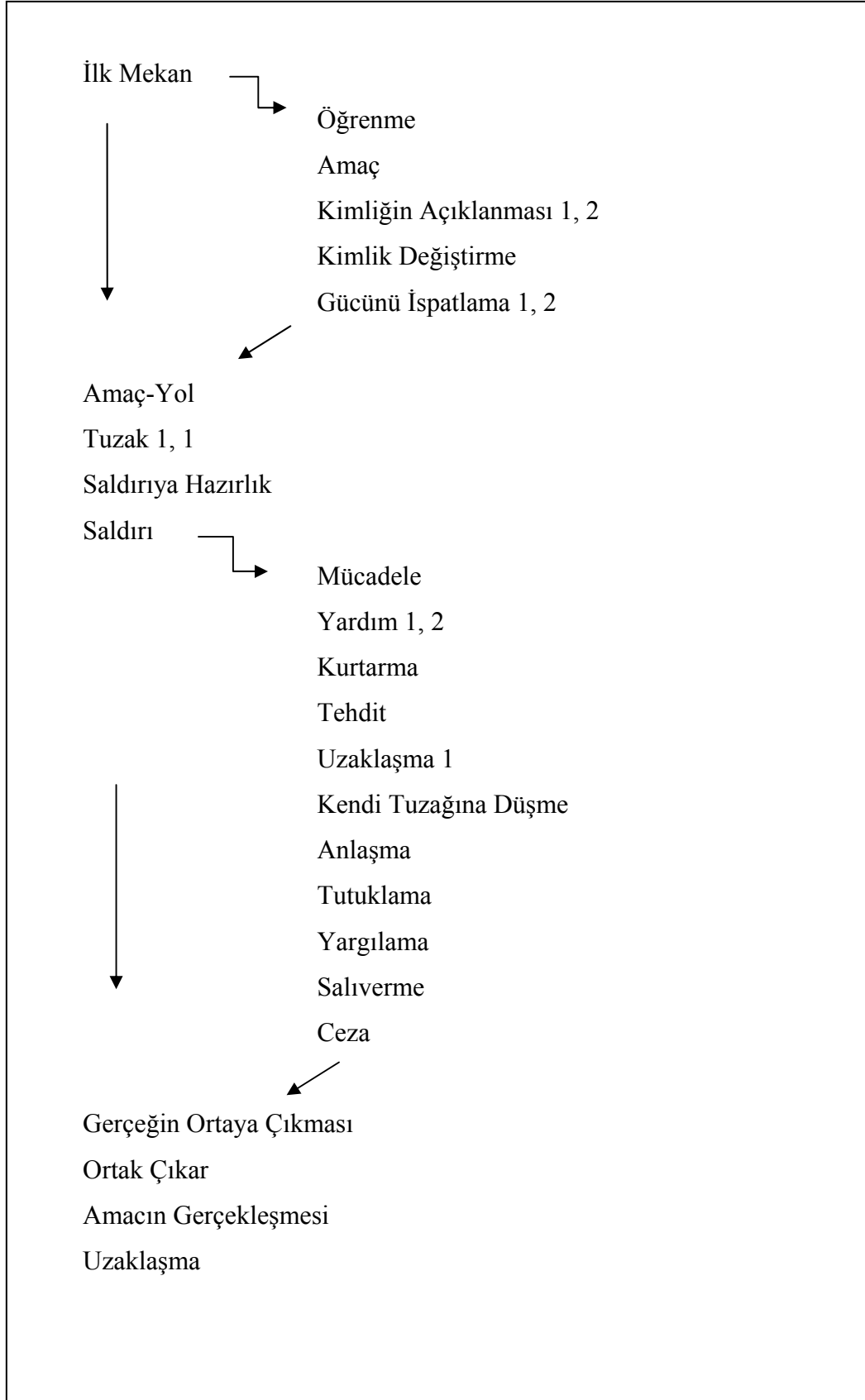
6.1 *Red Kit*

Yukarıda Propp'un izlediği yöntemden yola çıkarak, kesitlerine ayırdığımız yedi öykünün her birinde, kahramanı maceraya iten bir amacın bulunduğunu ve olay örgüsünün de kahramanın bu amaca ulaşmak için yaşadığı sorunlar, güçlükler çerçevesinde kurulduğunu görüyoruz. Bu durumda *Red Kit* öyküleri için, “öykünün merkezinde, aslında, kahramanın sorunlarının sergilenmesi ve çözülmesi yer alır, öykü bunların çerçevesinde kurulur” (Beaugrande & Colby, 1979: 2) görüşünü benimsememiz pek de yanlış olmayacaktır.

Öykülerin girişinde çevre ve kahramanlar tanıtılır, sonrasında dengeyi bozan etmenler devreye girer. Bozulan bu dengeyi tekrar eski haline getirmek amaç edinilebilir ya da gönderen Red Kit'e bir amaç sunabilir. Dolayısıyla Red Kit'in amaçlarını kişisel çıkarlardan çok gönderenin istekleri ya da koşullar şekillendirir. Çoğu zaman öykünün başlarında açıklanan bu amaç, kolay ulaşılabilir değildir. Karşısına çıkan güçlü hasımlar ya da mekanın getirdiği güçlükler (çöl, susuzluk, aşılması gereken uzun yollar vb.) amaca ulaşmayı engeller ve geciktirir. Bu da öykünün gerilimini ayakta tutar. Dönüm noktasında hasım, Red Kit'in ereğine ulaşmasını engellemek için son hamlelerini yapar, fakat gücü Red Kit'inkini aşamadığı için yenilir. Bunun sonucunda amaca ulaşılır, düzen eski haline ya da daha iyi bir hale getirilir.

Çoğu öyküde bulunan bilgi ve mevcut durum kesitleri, öykülerin başlangıç bölümünü oluşturur. Başlangıç bölümünde, olayların geçeceği mekana ya da zamana, ya da Red Kit'in karşılaşacağı hasıma dair bilgiler verilir ve bu bilgiler Red Kit'in olay örgüsüne dahil olacağı mevcut duruma bağlanır.

Red Kit'in amacının her öyküde farklılık göstermesi, kesitlerin birbirine bağlanışını da etkiler. Her öyküde tekrar eden kesitler olsa da, bunların kurgulanış biçimleri çeşitlenir. Dolayısıyla kesitlerin bağlanışında kesin bir düzenden söz edemeyiz. Ancak her bir kesitin arkasından gelebilecek olan diğer kesiti olasılıklar bakımından sıralarsak, Şekil 6.1'deki şemaya ulaşırız.



Şekil 6.1 *Red Kit*'te kesitlerin birleşim olasılıkları

Ortaya çıkarılan 31 kesitin her öyküde bulunma zorunluluğu da yoktur. Önemli olan, işlevlerin farklı öykülerde tekrarlanıyor oluşudur.

Öykünün gerilim ve düğüm bölümleri, amacın açıklanmasıyla oluşmaya başlar. Görselliğin de yardımıyla gerilimi ayakta tutan sahneler; gücünü ispatlama, tehdit, saldırı, mücadele, tuzak 1 ve 2 kesitlerinin ortaya çıktığı sahnelerdir. Öykülerin farklı yerlerinde karşılaşılabilen bir kesit olan saldırı, Red Kit'e, Red Kit'in yokluğunda kasaba halkına ya da dostlarına karşı gerçekleşebilir. Saldırının öğrenilmesiyle Red Kit için amaç belirginleşir. Saldırıyla bozulan düzen, saldırganın etkisiz hale getirilmesiyle tekrar kurulmalıdır. Saldırımı takip eden kesitler Şekil 6.1'de sıralanmıştır.

Mücadele ve saldırı kesitleri *Red Kit*'te birçok eylemi karşılar. Çünkü *Red Kit*'te doğaya karşı verilen bir mücadele de söz konusudur ve amacı gerçekleştirmek üzere çıkılan yolda, doğa da amacın önündeki bir engeldir. Saldırı da sadece silahla ya da bilek gücüyle olmak zorunda değildir. Hırsızlık, iksirle zehirlenme gibi hasım tarafından gerçekleştirilen karşı eylemler de saldırı başlığı altında toplanır.

Seri halinde yayımlanan ve devamlılığı beklenen *Red Kit*'te öykü hiçbir zaman kahramanın ölümüyle sonuçlanmaz. Aynı sebepten ötürü Red Kit hiçbir zaman evlenerek yerleşik düzene de geçmez. Kahramanın görevini tamamlamış ve yeni bir maceraya doğru ilerlemekte olduğunu anımsatması bakımından, öykülerin çoğunluğunun uzaklaşma kesiti ile bitmesi idealdir.

Red Kit'in amacının gönderen tarafından belirlendiği öykülerin akış planlarının formülü şu şekildedir:

Gönderen kahramanı görevlendirir + amaç açıklanır→ amacı gerçekleştirmek üzere kahraman yola çıkar→ hasım engelleyici eylemlerde bulunur→ mücadele gerçekleşir→ hasım etkisiz hale getirilir→ amaç gerçekleşir→ kahraman uzaklaşır

Mevcut düzenin bozulması ve bunun sonucunda ortaya çıkan amacı anlatan öykülerin akış planlarının formülleri ise şöyledir:

Mevcut düzen bozulur→ öğrenme sonucu kahraman amacının ne olacağını bilir → amacını gerçekleştirmek için yola çıkar + yolda hasımla karşılaşır→ mücadeleye

girer→ intikamını alır ya da amacını gerçekleştir→ düzen eski haline getirilir→ kahraman uzaklaşır

6.2 Tarkan

Red Kit ile *Tarkan*, kurgu, başkişi ve hasım yaratma açılarından birçok benzerlik gösterirler. Başkişisi Tarkan olan bu öykülerde de *Red Kit*'de olduğu gibi, kahramanı maceraya iten bir amacın bulunduğunu ve olay örgüsünün de kahramanın bu amaca ulaşmak için yaşadığı sorunlar, güçlükler çerçevesinde kurulduğunu görürüz.

Sadık bir görev adamı olan Tarkan'ın da amaçlarını kişisel çıkarlar ve beklentiler değil, halkının ve hükümdarının çıkarları şekillendirir. Dolayısıyla amaç, hükümdarın bir eksikliğin giderilmesi ya da bir dostun kaçırılması, saldırıya uğramasıyla bozulan mevcut düzenin tekrar eski haline getirilmesi olabilir.

O halde her öykünün temel yapısında en az bir kahraman, bu kahramanın bir amacı ve bu amaca ulaşmak için çıkılan yolda yaşanan bir takım olaylar bulunmaktadır. Bu olayların anlatılış sırası ise olayların gerçekleşme sırasına uymaktadır, geri dönüşler yoktur.

Başkişinin Tarkan olduğu bu öykülerde anlatıcı, amaçları, kahramanın amaçları ile çelişen, ya da kahramanın amaçlarını engellemeye yönelik eylemlerde bulunan hasımlar ve hasma yardımcı olan tipler yaratır. Bu hasımlar daha önce de belirtildiği gibi, her öyküde çeşitlilik gösterirler ancak aynı işlevi yerine getirirler. Çizgi romanın özünde bulunan zıtların keskinliği ilkesinden ¹³ de hareketle geliştirilen hasım, her zaman en kötü eylemleri gerçekleştirir. Hasımın yardımcıları olduğu gibi, Tarkan'ın da hasımla baş etmesini sağlayan birtakım yardımcıları mevcuttur.

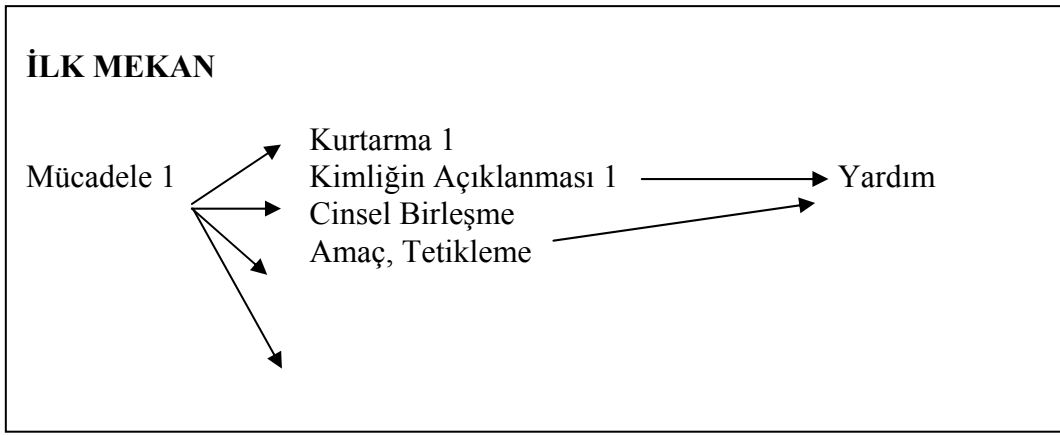
Her öyküde bulunan tarihi arka plan ve mevcut durum kesitleri bir başlangıç bölümü niteliği taşır. Başlangıç bölümünde, olayların geçtiği zamanda Hun tarihinde gerçekleşmiş ya da gerçekleşmekte olan önemli olaylar verilir ve bu arka plan bilgisi mevcut duruma bağlanır.

Başlangıç bölümünden sonra ilk mekan, mücadele, kurtarma 1, kimliğin açıklanması 1, öğrenme, amaç, cinsel birleşme ve yardım kesitlerinden oluşan bir ilk epizod gelir. İlk epizod asıl maceranın içinde bulunan ve kahramanı okuyucuya tanıtan küçük bir birim gibidir. İlk mekanda ortaya çıkan bu epizodta mücadele kahramanın fiziksel gücünü; cinsel birleşme cinsel gücünü; kurtarma, adalet anlayışını; kimliğin açıklanması kimliğine biçilen

¹³ Bahsi geçen bu ilke, karşılaştırma bölümünde detaylandırılacaktır.

değerleri gösterir. Yani Tarkan'ın yalnız kim olduğu değil, nasıl biri olduğu da ortaya konur. Bütün bunların gösterilmesiyle kahramanın niteliklerinin okuyucunun zihninde yer etmesi sağlanır ve asıl macerada alacağı kararlar ve göstereceği tutumların arkasında yatan nedenler sıralanmış olur.

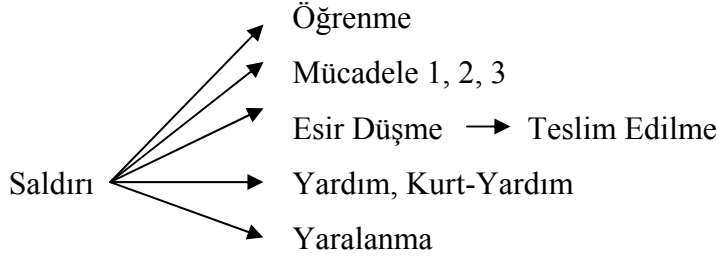
Cinsel birleşme ve kurtarma aynı zamanda, asıl macerada kahramana yardımcı olacak kişilerin de belirlendiği kesitlerdir. Bu işlevleri dolayısıyla da asıl maceraya tutunan küçük halkalara benzetilebilirler. Amaç ve öğrenme kesitleri de ilk epizodu asıl maceraya bağlayan halkalardandır. İlk epizod Şekil 6. 2'deki gibi bir şemayla ifade edilebilir:



Şekil 6. 1 Tarkan öykülerinde ilk epizodun şematik yapısı

Amaç ile beraber öykünün gerilim ve düğüm bölümleri oluşmaya başlar. Tarkan öykülerinde görselliğin de yardımıyla gerilimi ayakta tutan sahneler saldırı ve mücadele kesitlerinin ortaya çıktığı sahnelerdir. Hem birinci epizotta hem de asıl macerada karşılaşılabilen bir kesit olan saldırı, Tarkan'a, Tarkan'ın yokluğunda dostlarına ya da x bir kişiye karşı gerçekleşebilir. Kimi öykülerde ise -özellikle dostlara yapılan- saldırı maceranın tetikleme unsurunu oluşturarak asıl amacı belirleyebilir¹⁴. Saldırı sonrasında ortaya çıkabilecek kesitler şu şekilde gösterilebilir:

¹⁴ Tarkan, saldırıya uğrayan her dostu ya da hasım olmayan x kişisini kurtarmaya çalışır. Ancak her öyküde bu kurtarmanın bir asıl amaç teşkil etmesi zorunlu değildir. Burada asıl amaç değişiminin kullanılması, saldırıya uğrayan dostların kurtarılmasının asıl amacı oluşturduğu öykülere gönderme yapmak içindir.



Şekil 6.2 Tarkan’da saldırı kesitinden sonra gelebilecek olası kesitler

Tarkan kimi zaman yardım alarak, esirlikten kurtulur, hasım ile girdiği mücadeleleri zaferle sonuçlandırır ve çoğunlukla amacını gerçekleştirir. Propp’un incelediği masallar ile bizim ele aldığımız Tarkan öyküleri bu noktada farklılık gösterir. Çünkü Tarkan’da, asılsız kahraman ve asılsız savları, tanınmayı, evlenmeyi, ödüllendirilmeyi vs. içeren bir epizod bulunmaz.

Elimizdeki yedi öyküden yola çıkarak isimlendirmeye ve açıklamaya çalıştığımız kesitlerin tümü, her öyküde bulunmayabilir. Ancak her öyküde mevcut olan bir ortak düzen söz konusudur. Bu düzen; Tarihi Arka Plan ve Mevcut Durum’dan oluşan bir başlangıç bölümünü, kahramanı tanıtan bir ilk epizodu, eksikliğin giderilmesi için ya da bozulmuş düzeni eski haline getirmek üzere açıklanan bir amacı, bu amacı gerçekleştirmek üzere çıkılan yolu ve bu yolda karşılaşılan güçlükleri, yardımları, hasımları ve dostları içerir. *Tarkan* da *Red Kit* gibi seri halinde yayımlanan ve devamlılığı beklenen bir çizgi roman olduğu için, öyküler hiçbir zaman kahramanın ölümüyle sonuçlanmaz. Tarkan’ın da evlenerek yerleşik düzene geçtiği görülmez. Uzaklaşmanın simgelediği değerler de *Red Kit*’inkilerle aynıdır.

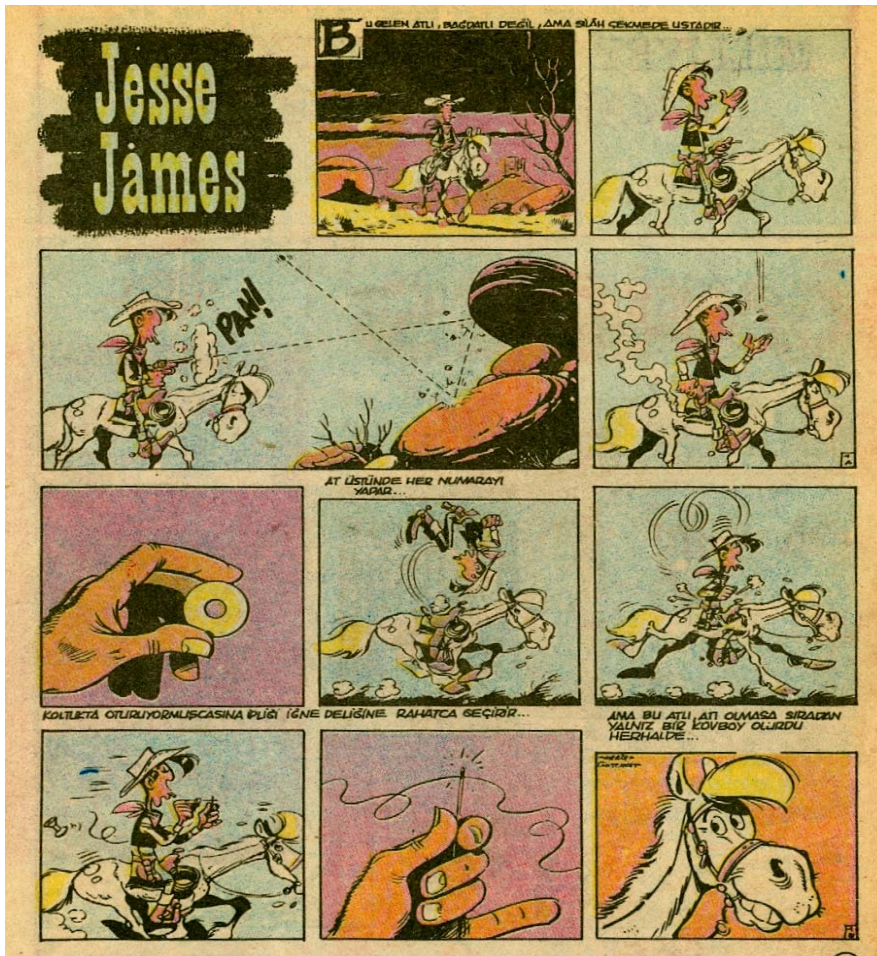
Ortak nitelikler taşıyan Tarkan öykülerinin kesitlerini ve kesitlerin birleşiminden oluşan epizodları ortaya koyduktan sonra, her öyküye uyarlanabilecek kurgu formülleri yaratmaya geçebiliriz. Eksikliğin bulunduğu öykülerde şöyle bir formül geçerlidir:

Eksiklik → kahraman yola çıkar + aynı nesnenin eksikliğini duyan X’e esir düşer + X ile kahraman nesneyi bulmak üzere yola çıkar → X yolda ölür → Kahraman nesneye sahip olur → Eksiklik giderilir → kahraman uzaklaşır

Mevcut düzenin bozulması ve bunun sonucunda ortaya çıkan amacı anlatan öykülerin formülleri *Tarkan*’da, *Red Kit* ile aynıdır:

Mevcut düzen bozulur→ öğrenme sonucu kahraman amacının ne olacağını bilir
→ amacını gerçekleştirmek için yola çıkar + yolda hasımla karşılaşır→ mücadeleye girer→ intikamını alır ya da amacını gerçekleştirir→ düzen eski haline getirilir→ kahraman uzaklaşır

Bir önceki bölümde detaylandırdığımız kesitlerden 14'ü her iki çizgi roman için de ortaktır. Bunun sebeplerinden biri her iki anlatının da Western'in anlatım kalıplarından yararlanması, diğer sebebi ise anlatılarda yaratılan dünyanın iyiler ve kötüler olarak kalın çizgilerle ikiye ayrılmasıdır. Her iki çizgi roman için oluşturulan kurgu formülleri öykülerin akış şemalarının en kaba halini verir bize. Kesitler bu formüllerdeki her bir değer biriminin altında gerçekleşir. Örneğin “yolda hasımla karşılaşır” değer biriminin altında; saldırı, esir düşme, teslim edilme, yaralanma, yardım gibi alt-kesitler bulunabilir. Özellikle *Tarkan*'da bir kaç kesit birleşerek bir epizodu oluşturabilir.



Şekil 6.3 *Red Kit*'te bilgi kesitine örnek

7 TARKAN VE RED KİT ÇİZGİ ROMANLARININ KARŞILAŞTIRILMASI

Biçim ve içerik karşılaştırmasına geçmeden önce şunu hatırlatmakta fayda olduğunu düşünüyorum: *Tarkan*'ın daha çok yetişkinlere, *Red Kit*'in ise daha çok çocuklara yönelik birer çizgi roman olmaları iki metin arasındaki farklara sebep olabilecek önemli bir noktadır.

7.1 Zaman

Tarkan öyküleri 5. yy'da, Red Kit öyküleri ise 19. yy sonlarında geçmektedir. Öykülerin geçtiği zamanı, Tarkan'da "Tarihi Arka Plan" kesitinden, *Red Kit*'te ise "Bilgi" kesitinden öğreniriz. Zamandaki bu 14 yy'lık fark, biçime ve dolayısıyla içeriğe de yansımaktadır.

Her iki çizgi romanda da kahramanlar mücadele esnasında kendilerini savunmak için bir takım aletlere ihtiyaç duyarlar. Hatta bu aletlerin kullanımındaki ustalık, kahramanlara üstün bir nitelik katar. *Tarkan* öykülerinin geçtiği zamanda ateşli silahlar henüz icat edilmediğinden, mücadele kılıç kullanmayı gerektirmektedir. Red Kit'in geçtiği dönemde ise mücadelede tabanca kullanımı yoğunluktadır.

Tabancaya benzer bir şekilde zaman, her iki çizgi roman içinde kullanılan iletişim yöntemlerini de etkiler. Örneğin *Red Kit*'te haberleşme için çoğu zaman telgraf kullanılmaktadır. *Tarkan* telgrafın bulunmadığı bir zamanda geçtiği için, haberleşme elçiler tarafından halledilmektedir.

Taşıma aracı olarak at ve atlı arabaların yeri her iki çizgi romanda da önemli olsa da, Red Kit'te alternatif bir yöntem olarak tren yolu da mevcuttur. Bu da yine, zamandaki farklılığın getirdiği bir biçim farklılığıdır.

7.2 Mekan

Tarkan öykülerinin geçtiği mekanlar Kuzey-Orta Avrupa'da bulunsa da yetiştiği ve atalarının geldiği yer Orta Asya'dır. Red Kit öykülerinin geçtiği mekanlar ise Amerika'da bulunmaktadır. Öykülerde bahsi geçen ve fethedilmiş olarak gösterilen Avrupa toprakları, okurun algısındaki galip olmanın getirdiği zafer duygusunu pekiştirir. Tarkan'ın atalarının toprağı ve yetiştiği yer olarak verilen Orta Asya ise Türkler için mitleştirilmiş bir özellik taşır. Amerika ve özellikle "Vahşi Batı" olarak adlandırılan Amerika'nın batısı da Western'ler sebebiyle mitleştirilmiştir.

Her iki coğrafyanın da kahramanlar için getirdiği bir takım zorluklar vardır. Red Kit'in geçtiği mekanlar için çöl en büyük zorlayıcı faktördür. Çöl; süssuzluğu, akbabaları, tehlikeyi beraberinde getirir. Tarkan için de Orta Asya güçlüklerle doludur; yerleşim alanlarının seyrekliği konaklamayı zorlaştırır. Uçsuz bucaksız ovalar, aşılması gereken karlı dağlar ve Tuna nehri tehlikelerle doludur. Her iki mekanda da doğal afetler yaşamı tehdit eder.

Tarkan için göçebelerin yaşadığı obalar, Batı ve Doğu Roma'nın, Çin'in büyük şehirleri, Red Kit içinse Washington gibi büyük şehirlerin dışında çoğunlukla kasabalar önem taşır. Her iki kahramanın da, belirli bir evi yoktur. Red Kit motellerde, Tarkan ise hanlarda konaklar.

Red Kit'in bulunduğu kimi kasabaları gösteren tabelalarda tekinsizlik sözle de ifade edilmiştir: "Uzak Batı'da, kanunsuzlar ve serseriler yatağı bir kasaba" (Morris, 1956/198?: 1). Bu kasabalardaki en önemli mekanlardan biri "saloon"lardır. Bunun dışında, hapishane, moteller, şerifin ofisi gibi binalar da kasabalarda mevcuttur. Tarkan'ın bulunduğu şehirlerde ise hanlar, karanlık sokaklar, saraylar vardır. Kimi öyküler ise açık havada, gemide, koleyzumda, şatolarda geçer.

7.3 Yardımcılar

İşsel yalnızlıklarına rağmen her iki karakteri de macera boyunca fiziksel olarak yalnız bırakmayan birer yoldaş mevcuttur. Bu Red Kit için Düldül, Tarkan içinse Kurt'tur. İkincil dereceden ise Rintintin'i ve Tarkan'ın atını sayabiliriz. Düldül dayanıklı ve hatta oldukça akıllı bir hayvandır. Red Kit'in karakterindeki mizah da Düldül'ün okuyucuya söylediklerinde ortaya çıkar çoğu zaman. Kurt da güçlü, çevik ve akıllı bir hayvandır. Tarkan'ı kurtların büyütmesi, onun kurduyla olan bağını daha da güçlü kılar. Her iki hayvan da sahiplerini çok iyi tanır ve onları zor durumlarda asla yalnız bırakmaz.

Her iki yardımcı da sahipleri tarafından birer insan gibi muamele görürler; Red Kit Düldül ile Tarkan da Kurt ile konuşur. Düldül de sahibiyle ve diğer hayvanlarla konuşur ancak Tarkan ve Kurt'un ilişkisinde karşılıklı diyaloga yer yoktur. Kurt Tarkan'a cevabını daha çok hareketleriyle verir. Kurt'un konuşmamasının sebebi Tarkan'da mizaha pek yer verilmemesidir. Oysa, Red Kit'teki Rintintin bir kahramanın köpeğine yakışmayan budalalıklar yapabilir. Bu da, mizah anlayışının Red Kit'te daha farklı olduğunu gösterir.

7.4 Kadınlar ve Cinsellik

Maceralarda edinilen dostlar arasında Tarkan için kadınlar ayrı bir yer tutar. Tarkan'da öyküler boyunca karşımıza çıkan kadınları şu şekilde sınıflandırabiliriz:

1. Karşı otoriteyi temsil eden, başka ırktan güçlü kadınlar
2. Karşı otoriteyle akrabılığı bulunan saf ve güçsüz kadınlar
3. Türk kadınları

Karşı otoriteyi temsil eden başka ırktan kadınlar genellikle çok güzellerdir ve güzelliklerini avantaj elde etmek için kullanmayı çok iyi bilirler, kurnaz ve tehlikelidirler. Örneğin “Honorıya’nın Yüzüğü” öyküsündeki kraliçe Evdoksiya, saray entrikalarının bir numaralı kişisidir, kocasının kendine olan zaafını kullanarak, kocasının kızkardeşi ve aynı zamanda rakibi olan Honorıya’yı yok etmeye çalışır.

Karşı otoritenin kızı ya da yakın akrabası olan kadınlar genellikle saf ve güçsüzdürler. Babalarının çıkarları dolayısıyla kumandan ya da vezir gibi adamlarla nişanlandırılmışlardır. Öykünün ortalarında babalarının ve nişanlılarının kötü planlarından haberdar olurlar. Fakat bu konuda bir şey yapacak güce sahip değildirler. Tarkan ile bir tesadüf sonucu tanışabilirler ve hemen ona aşık olurlar. İçinde bulundukları zor durumdan Tarkan’ın onları kurtarabileceğini düşlerler. Tarkan’a (yaralanmışsa) iyileşmesinde ve saklanmasıyla yardım ederler. Bu yardımlarının bedelini çoğunlukla hayatlarıyla öderler.

Tarkan’da yer alan Bige dışındaki Türk kadınları da oldukça iyi kılıç kullanırlar ve dövüşürler. Kocalarına sadıktırlar. Karşı taraf olarak değerlendirilebilecek olan diğer ırkın kadınlarından farklı olarak cinsel kimlikleri ön plana çıkarılmamıştır.

Karakterlerin incelendiği bölümde detaylandırdığımız bu kadınlar ve Tarkan’ın onlarla ilişkisi Red Kit’de bu şekliyle ortaya çıkmaz. Tarkan, her öyküde en az bir kadınla sevişmektedir. Buna karşılık hedef kitlesi çocuklar olarak düşünüldüğü için cinsellik yoktur Red Kit’te. Öykülerde kadınlar daha çok annelik, eşlik görevleriyle yer alırlar.

7.5 Gücün Kaynağı ve Şiddet Kullanımı

Her iki çizgi romanda da ana karakter kendinden daha üstün bir güce hizmet etmektedir. Fakat bu gücün yani gücü temsil eden olarak gönderenin niteliği farklılıklar gösterir.

Tarkan'da gönderen Atilla'dır. Atilla, Hun Türklerinin hakanı, gücünün kaynağını Tanrı'dan alan bir liderdir. Çizgi romanda Atilla için “Büyük Cihangir”, “Yüce Türk Başbuğu”, “Tanrı'nın Kırbağı” gibi ifadeler kullanılmaktadır.

Red Kit'te gönderen çeşitlilik gösterse de, gönderenin temsil ettiği güç genellikle kanundur.

Gücün kaynağındaki farklılıklar, bu gücün uygulanmasında da farklılık yaratır. Tarkan, Atilla için savaşırken, şiddeti sonuna kadar kullanır. Buna öldürmek de dahildir. Tarkan kılıcıyla bütünleşmiş bir savaşçıdır ve şiddetin öyküdeki anlatımına bakacak olursak, anlatımda bir meşrulaştırmanın söz konusu olduğunu görürüz.

Red Kit'te ise suçluları yakalamak ve kanuna teslim etmektir asıl amaç. Red Kit kanun tarafından görevlendirilmediği maceralarında bile, kanun koruyucusuna (şerif) suçluları teslim eder. Şiddet, öldürme amaçlı kullanılmaz. En uç örnek, suçlunun Red Kit tarafından yaralanmasıdır. Ancak yine de şiddette bir meşrulaştırma görülür; kasaba halkının çoğunun silahı vardır, öykülerde silahla yapılan güç gösterileri ve ritüelleştirilmiş düellolar mevcuttur.

7.6 Anlatı Kişilerinin Özellikleri ve İdeolojik Söylem

Tarkan, karakterine ait ve onu ayırd edici bir takım özelliklerine rağmen, bir kimliğin içinde, bir ulusun, cemaatin parçası olarak çizilir. Yani Türk olmak, Türk ulusunun bir parçası olmak önemlidir. Tarkan, Türklüğün içinde daha çok anlam kazanır. Çizgi romandaki tüm Türkler için de geçerlidir bu. Dahası, Türk olmak ile örtüştürülen yiğitlik, dürüstlük, korkusuzluk gibi özellikler de tüm Türk karakterleri içine alır. Tarkan ve Atilla dışındaki karakterlere tip demek daha uygundur bu yönüyle. Karşı tarafın karakterlerinde de bu siyah beyazlık söz konusudur. Red Kit de ise böyle bir durum pek de söz konusu değildir. Milliyetçilik söylemi yoktur. Amerikan olmakla övünülmez, bilakis Red Kit çevresindeki insanların aptallıklarından da yakınıır zaman zaman.

Her iki karakterin de yalnız oluşları özellikle vurgulanmaktadır. Red Kit, hemen hemen her öykünün sonunda o meşhur şarkısını mırıldanır: “Ben yalnız bir kovboyum...”. Tarkan da bulunduğu ortamlarda kalıcılık göstermez. Red Kit'in motellerde, Tarkan'ın hanlarda konaklaması geçici dostluklarının ve ilişkilerinin birer simgesidir.

Anlatı kişilerindeki diğer bir fark da hasım yaratmada ortaya çıkar. Tarkan'da hasım, karşı otoritenin kendisi ya da bir adamıdır genellikle. Hasım da aynen Tarkan gibi bir

kavmin, milletin ya da grubun parçasıdır. Fakat Red Kit'te Kızılderililer dışındaki hasımlar bireysel özellikler taşır; başka bir millete ya da gruba ait değillerdir. Bunun en önemli sebebi Tarkan'ın geçtiği zamanda ve mekanda sürekli kavimler-imparatorluklar arası bir güç savaşının söz konusu olmasıdır. Dolayısıyla verilen tüm mücadeleler de kavim-imparatorluk adınadır. Fethetmek oldukça önemlidir. Red Kit'in geçtiği zamanda ve mekanda (vahşi batı) ise aslında bir otoritesizlik söz konusudur. Devlet topraklarının o kısmına tam olarak hakim değildir. Kanunsuzluk ve bireysel güç çatışmaları yoğunluktadır. Bu da hem hasmın hem de kahramanın niteliği üzerinde büyük bir etki yaratır. Hasım Red Kit öykülerinde bireyselleşir, Tarkan'da ise bir cemaate aittir. Red Kit'in görevi tekin olmayan bir zaman ve mekanda kanunun üstünlüğünü sağlamak ve gönüllü koruyuculuğunu yapmak, Tarkan'ın görevi ise Türkler ve Atilla adına savaşmak ve fethetmektir.

7.7 Kurgu Şemaları

Tarkan ve Red Kit öykülerinin kurguları, yinelenen ve birbirine bağlanmada kendine dair kuralları olan küçük birimlerine, yani kesitlerine ayrılabilir. Bunda, daha önce de belirttiğimiz gibi, genelde iki çizgi romanın zıtların keskinliği ilkesine dayanmaları, özelde de Western türünün şemalarını kullanmaları etkilidir.

İyiler ve kötüler çizgi romanda kesin çizgilerle birbirlerinden ayrılır. Tipler Commedia dell'arte'de olduğu gibi, göründükleri anda izleyici tarafından ayırt edilir. İşte zıtların keskinliği denilen bu ilke, izleyicide maksimum duygusal etkiyi yaratabilmek için oluşturulur (Cantek, 2002a: 26). İyilerin ve kötülerin belirginliği, karakter, durum ve olay yaratmada tekrarlanan şemalara götürür anlatıcıyı. Kahraman her zaman iyiyi temsil eder ve kalıcıdır, iyi doğasından beklenen eylemleri sergiler. Hasımlar biçim olarak değişseler bile kötülükleriyle, kahramanın amaçlarına ulaşmasını engelleyecek ve geciktirecek eylemlerde bulunurlar. Fakat güçleri kahramanın yani iyiliğin gücünü aşamadığı için yenilgiye mahkumdurlar. Dolayısıyla öyküler, her zaman iyinin kazandığı ideal bir dünya çizer.

Tüm bunlar dünyaya bakış açıları ve söylemleri farklı olan *Red Kit* ve *Tarkan* öykülerinin kurgusunda tekrar eden kesitlerin oluşmasına sebep olur. *Red Kit*'te 31, *Tarkan*'da 28 adet bulunan bu kesitlerin 14'ü her iki anlatıda da ortaktır. *Red Kit*'in karakter yaratma ve konu seçimindeki çeşitliliği kesitlerin sayısını da arttırmaktadır.

Tarkan'daki konu seçimi ve dolayısıyla karakterin amaçlarının her öyküde benzer olması ise kesitlerin Red Kit'e göre daha sınırlı sayıda kalmasına yol açar. Buna karşılık aynı sebeplerden ötürü, *Tarkan*'daki kesitlerinin birbirlerine bağlanma yapısı daha şematiktir. Yani öykülerdeki kesitler birbirine bağlanırken genellikle aynı sıra izlenmektedir.

Mevcut Durum
İlk Mekan
Öğrenme
Amaç
Amaç-Yol
Kimliğin Açıklanması 1
Kimliğin Açıklanması 2
Saldırı
Mücadele
Yardım
Kurtarma
Ortak Çıkar
Uzaklaşma
Amacın Gerçekleşmesi

Şekil 7.1 *Tarkan* ve *Red Kit* öykülerindeki ortak kesitler

7.8 Çizim Özellikleri

Son olarak Red Kit ve Tarkan'ın çizim özellikleri bakımından benzerlik ve farklılıklarına kısaca değinebiliriz. Tarkan'da bulunan karelerde olayın düz yazı ile açıklanması yoğunluktadır. Öyküde sesi sürekli duyulan bir anlatıcının varlığından söz edebiliriz. Red Kit'te ise açıklamalı karelere öykünün başında, tarihe, duruma ya da karaktere dair bilgi verilirken ya da öykünün çeşitli yerlerinde zamanın değiştiğini gösteren yerlerde rastlanır. Anlatım konuşma balonlarıyla diyaloglarda ya da balonsuz karelerle ilerler. Bu bakımdan Tarkan'ın bir çizgi roman olarak anlatımı, romana daha yakındır diyebiliriz.

Çizim olarak da farklılıklar gösterirler. Tarkan, gerçeğe daha yakın sert hatlı çizgilerle oluşturulmuştur. Özellikle aksiyon sahnelerinde çizgilerin karelerden taşıdığı görülür. Genellikle yakın planlar tercih edilmiştir, karelerin oranları değişir. Perspektif çoğunlukla alt açıdan yukarıya doğru gider. Özellikle Tarkan'ın görüldüğü sahnelerde bu tür perspektiften yararlanılmıştır. Bu da kahramanı görsel olarak okuyucudan daha yüksek bir yere koyar ve yazıyla anlatılan üstün özelliklerini görsel açıdan da destekler.

Red Kit'in çizgisel anlatımı ise daha yuvarlak hatlı, karikatüre yakın çizgilerle gerçekleştirilmiştir. Bu durum, Red Kit'teki mizah unsurunu pekiştirir. Üst açılar, panoramik çizimler yoğunluktadır. Kareler dikdörtgen ya da kare biçiminde, oran olarak eşit bir şekilde dağılmıştır.

8 SONUÇ

Propp, Todorov, Beaugrande & Colby gibi araştırmacıların her biri ele aldıkları çeşitli anlatı metinlerini en küçük birimlerine ayırarak, bu birimlerin bir araya getirilişinde ortak bir düzen aramışlardır. Propp bu yöntemi olağanüstü Rus masallarına, Todorov Boccaccio'nun *Decameron* adlı eserindeki öykülere, Beugrande & Colby ise İngiliz halk masallarına uyarlamıştır. Propp olağanüstü Rus masallarında 31 işlev saptamış, Todorov incelediği *Decameron* öykülerindeki ortak yapısal özellikleri bulmak için, öykülerin olay örgülerini formüllere indirgemiş, Beaugrande & Colby ise İngiliz halk masallarını kesitlere ayırarak her kesitin işlevini saptamış ve masalların akış şemalarını çıkarmışlardır.

Anlatı türlerini incelemede kullanılan bu ve benzer yapısalcı yöntemler, çizgi romana da uygulanabilmektedir. Tarkan ve *Red Kit*, Western'in anlatı kalıplarını izlemeleri bakımından, kesitlere ayırmada kolaylık sağlarlar. Bu sebepten dolayı tezde yedişer adet *Tarkan* ve *Red Kit* öyküsü işlevlerine göre kesitlerine ayrılmıştır. Daha sonra bu kesitlerin birbirlerine bağlanma biçimleri incelenmiş ve öykülerin ortak kurgu formüllerine ulaşılmaya çalışılmıştır. Öykü kişileri de işlevleri bakımından saptanmış, eylem alanları ve nitelikleri bakımından ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir.

Bu yönteme göre *Red Kit*'te 31, *Tarkan*'da ise 28 işlev saptanmıştır. Bu işlevlerden 14'ü her iki çizgi romanda da ortaktır. Bu işlevler aynı sırayla bulunmasalar bile her öyküde yinelenmektedirler. Öykülerde işlevlerin tamamının bulunma zorunluluğu da yoktur. Ancak yinelenmeleri, farklı öykülerdeki kurgunun ortak bir düzene sahip olduğunu gösterir. Bu düzen de belli başlı formüllere indirgenebilmektedir. Örneğin her iki çizgi romanda da mevcut düzenin bozulması ve bunun sonucunda ortaya çıkan amacı anlatan öykülerin formülleri aynıdır. Mevcut düzen bir kötülük sonucu bozulur, bu kötülüğü öğrenen kahraman düzeni tekrar eski haline getirmeyi amaç edinir. Amacını gerçekleştirmek üzere çıktığı yolda hasımla karşılaşır. Amaçları birbiriyle çelişen kahraman ve hasım mücadeleye girer. Hasım ne kadar güçlü olursa olsun, kahraman sonunda onu yener ve intikamını almış olur. Böylece amaç gerçekleşir, düzen eski haline getirilir ve kahraman bulunduğu ortamdan, bir başka maceraya atılmak üzere uzaklaşır. Formülle gösterilebilecek bu kurgu düzenine *Red Kit* ve *Tarkan*'da sıkça rastlanır.

Bu noktaya kadar biçimsel bir incelemeye tabi tutulan öyküler son bölümde içerikleri bakımından da karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma zaman, mekan, yardımcılar,

cinsellik, gücün kaynağı ve şiddet kullanımı, anlatı kişilerinin özellikleri, ideolojik söylem, kurgu şemaları ve çizim özellikleri bağlamlarında yapılmıştır.

5. yy'da geçen *Tarkan* öyküleri ile 19. yy sonlarında geçen *Red Kit* öyküleri arasındaki 14 yy'lık zamansal fark, biçime ve dolayısıyla içeriğe de yansımaktadır. Örneğin kahramanların mücadelede kendilerini savunmak için kullandıkları aletlerin, farklılaşması zamandaki farkın bir sonucudur. *Tarkan* öyküleri Kuzey-Orta Avrupa'da, *Red Kit* öyküleri ise Amerika'da geçmektedir. Coğrafyalar farklı olsa da zorluklar hemen hemen aynıdır; uzun yolculukların getirdiği susuzluk, aşması zor dağlar ve nehirler gibi. Bunun yanında Tarkan'ın köklerinin Orta Asya'ya, Red Kit'in ise Amerika'ya ait olması, mitleştirilmiş coğrafyalar olması açısından mekana dair benzerlikler olarak sayılabilir. Her iki karakteri de macera boyunca fiziksel olarak yalnız bırakmayan birer yoldaş/yardımcı mevcuttur. Red Kit için atı Düldül, Tarkan içinse Kurt'tur. Her iki hayvan da sahiplerini çok iyi tanır, onları zor durumlardan kurtarmaya yardım eder, güçlü ve akıllılardır. Red Kit'in karakterindeki mizahın Düldül'ün okuyucuya söylediklerinde ortaya çıkmasına karşılık, Tarkan'da mizaha pek yer verilmediğinden böyle bir durum söz konusu değildir.

Tarkan'ın kadınlarla olan ilişkileri, her öyküde cinsellik öğelerinin ortaya çıkmasına sebep olurken, Red Kit'te bulunan kadınlar cinsellikleriyle ön plana çıkmazlar. Bunda Red Kit'in çocuklara yönelik bir çizgi roman olmasının etkisi büyüktür. *Red Kit*'te gönderen yani gücün kaynağı daha çok kanunu temsil eder. *Tarkan*'da gönderen ise hikmeti kendine mensup Atilla'dır. Öykülerde kanunun varlığından söz edilemez. Bu da gücün ve şiddetin kullanımında farklılıklara yol açar. Tarkan karşılaştığı hasımları öldürmekten çekinmez fakat Red Kit, hasmı kanuna teslim etmekten yanadır. Şiddet *Red Kit*'te öldürmekten çok, caydırma amaçlı kullanılır. Her iki kahraman için de yalnızlık çok önemlidir. Yerleşik düzene ait değildirler, evleri yoktur. Kişisel yalnızlığa karşılık *Tarkan*'da, yiğitlik, dürüstlük, korkusuzluk gibi özelliklerle örtüştürülen Türk kimliğine ait olmak, öne çıkarılmıştır. Bu yönüyle milliyetçi bir söylem de içerir. Red Kit'te ise milliyetçi bir söylem gözlenmemektedir.

Yöntem bölümünde detaylandırılan biçime yönelik çalışmalar, Tarkan ve Red Kit çizgi romanlarına da uygulanabilmekte ve bu iki çizgi romanın benzer kurgu şemaları ile ilerlemekte olduğu görülmektedir. Buna karşılık anlatı yapısındaki benzerlik, ideolojik söylem benzerliği yaratmamaktadır. *Tarkan*'da tüm yüce özelliklerle bir tutulan ve her fırsatta yinelenen Türklük imgesine benzer bir oluşum *Red Kit*'te görülmemektedir.

KAYNAKÇA

- Abacı, T., 1991, “Red Kit’in Güçlü Mizahi Popüler Kültüre Karşı mı?”, *Cumhuriyet Kitap*, 26 Aralık.
- Abisel, N., 1999, *Popüler Sinema ve Türler*, 2.bs., İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Alsaç, Ü., 1994, *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Beaugrande, R. & Colby B. N., 1979, “Narrative Models of Action and Interaction”, *Cognitive Science*, Norwood, New Jersey: Ablex Publishing Coop.
- Belge, M., 2008, *Genesis*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Burak, S., 1999a, *Tarkan, Margus Kalesi*, İstanbul: Dünya Yayınları.
- 1999b, *Tarkan, Honoriya’nın Yüzüğü*, İstanbul: Dünya Yayınları.
- 2000a, *Tarkan, Bayraktaki Canavar*, İstanbul: Dünya Yayınları.
- 2000b, *Tarkan, Kuzey Canavarları*, İstanbul: Dünya Yayınları.
- 2010a, *Tarkan, Altın Madalyon*, İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- 2010b, *Tarkan, Maryo’nun Kuşları*, İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- 2010c, *Tarkan, Mars’ın Kılıcı*, İstanbul: Turkuvaz Yayıncılık.
- Cantek, L., 2002a, *Türkiye’de Çizgi Roman*, 2.bs., İstanbul: İletişim Yayınları.
- 2002b, Red Kit Türkiye’de, Levent Cantek (der.), *Çizgili Hayat Klavuzu* (208-211), İstanbul: İletişim Yayınları.
- 2010, “Çizgi roman: Karaler, Balonlar, Resimli Bantlar”, *Varlık*, Sayı: 1232.
- 2011, *Şehre Göçen Eşek*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eisner, W., 2001, *Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press.
- Erkman-Akerson, F., 2010, *Edebiyat ve Kuramlar*, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Gürdağcık, S., 1985, “Çizgi Romanın Öyküsü”, *Gösteri*, Sayı: 61.
- Gürel, T., 1997, “Türkiye’de Çizgi Romanlar”, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
- Hangartner, C. A., 1997, “Ben Garip, Yalnız Bir Kovboyum... Red Kit ve Ötesi”, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
- Horn, M., 1989, “Çizgi Romanın Kısa Tarihi”, *Argos*, Mart.
- Morris. 1955, *Red Kit, Doktor Doxey’in İksiri*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- 1956, *Red Kit, Örümcek Ayak*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- 1969, *Red Kit, Jesse James*, İstanbul: Milliyet Yayınları.

- 1977, *Red Kit, Büyük Ödül*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- 1983, *Red Kit, Papatya Kasabası*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- 1985, *Red Kit, Nişanlanıyor*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- 2009, *Red Kit, Pat Poker'e Karşı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Özkaracalar, K. ve Cantek L., 2002, Fantastik ve Sado-Erotik Bir Tarihsel Çizgi Roman: Tarkan, Levent Cantek (der.), *Çizgili Hayat Klavuzu* (208-211), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Inge, M. T., 1997, “Çizgi Romanlar”, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
- Platin, A., 1985, “Tek Resimden Dizi Resme Geçiş”, *Gösteri*, Sayı: 61.
- 1989, “Çizgi Roman, Özünde, Basılı Olma Niteliği Taşır”, *Argos*, Mart.
- Propp, V., 1985, *Masalın Biçimbilimi* (Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat), İstanbul: B/F/S Yayınları.
- Scognamillo, G., 2003, *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınları: İstanbul.
- Sesslen, G., 1997, “Buck Jones’tan Red Kit’e: Western Çizgi Romanı”, *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
- Todorov, T., 1971, “Öykülemde Sözdizimi” (Çev. Salâh Bırsel), *Türk Dili Dergisi Eleştiri Özel Sayısı*, Sayı: 234.
- Wright, B. W., 1998, *The American Comic Book: A Cultural History*, Phd Thesis, Purdue University.

İnternet Kaynakları

- <http://barutficisi.blogspot.com/2010/06/tarkan.html>
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Red_Kit
- <http://tdkterim.gov.tr/bts>
- <http://www.tarkan.com.tr/>