



**KARAKTER OLGUSU VE TÜRK ÇİZGİ
KARAKTERLERİN EVRENSELLEŞME
SORUNU**

Şenel YEŞİLOT

Sanatta Yeterlik Tezi

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Eskişehir, Haziran 2013

**KARAKTER OLGUSU VE TRK IZGI KARAKTERLERİN EVRENSELLEŐME
SORUNU**

Őenel YEŐİLOT

SANATTA YETERLİK TEZİ

izgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĐLU

Eskiőehir

Anadolu niversitesi Gzel Sanatlar Enstits

2013



SANATTA YETERLİK TEZ ÖZÜ

KARAKTER OLGUSU VE TÜRK ÇİZGİ KARAKTERLERİN EVRENSELLEŞME SORUNU

Şenel YEŞİLOT

Sanatta Yeterlik Tezi

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eylül 2012

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Geçmişten günümüze insanın zihinsel üretimlerinin en önemlilerinden bir tanesi kurgu karakterler olmuştur. Dönemsel ihtiyaçlara göre tasarlanan karakterler, çağının sosyal kültürel, ekonomik ve politik durumlarının yansıtıcısı olarak işlev görmüş ve toplumları özellikle düşünsel anlamda etkileyerek yönlendirmiştir. İlk çağlardan günümüze kadar sayısız karakter çeşitli formlarda tarih sahnesine çıkmasına karşın, çok azı zaman ve mekandan bağımsızlaşarak evrenselleşmiştir. Zamanlarının karakter normlarını yaratan bu gibi evrensel karakterler, diğer karakterlerin oluşturulmasında ana etken olmuşlardır. Klasik (evrensel) karakterlerin büyük çoğunluğunun, yazılı kültüre erken dönemlerde geçen batı toplumlarında yaratılması, günümüzde batılı ülkelerin ya da toplumların birçok alanda olduğu gibi kültürel ihraç ürünleri olan, kurgu karakter dünyasında da başat konum sağlamıştır. Bu nedenle, batı toplumlarında yaratılan edebiyat ve özellikle çizgi kökenli evrensel karakterlerin bazılarının tez çalışması sırasında detaylı bir şekilde incelenmesi, evrensellik ölçütlerinin anlaşılması bakımından faydalı olacaktır.

Tanımlanan ölçütler, özellikle Türk çizgi dünyasında üretilmiş yerel karakterlerle kıyaslanarak, Türk çizgi karakterlerin evrenselleşme sorununun nedenleri saptanmaya çalışılacaktır. Böylece küresel olarak, özellikle çizgi kökenli tanınan bilinen bir karakteri bulunmayan Türk kültür dünyasının önemli sorunlarından birisine çözüm önerisi oluşturulabilecektir.

ABSTRACT

One of the most important products that have been developed by human mind are fiction characters. Characters that are designed according to the era's needs, also served for being a reflecting substance of the social, cultural, economical and political state of that time and directed societies especially by effecting them in an intellectual way. Since the first ages, very few characters became independent and universal. Universal characters like these, which created the character norms of their eras, also were basic stimulants of the creation of new characters. The reason why most of the Classical (Universal) characters, as in many areas of the western countries have an firstly important role, is their creation to be in the western countries, where it was earlier shifted to the written culture. As in many areas, also in the works of characters, these culturally exported products took at a firstly important place. For this reason, it will be useful to investigate the literary and especially drawing based universal characters created in the western civilizations in the meaning of the understanding of their universal criterias.

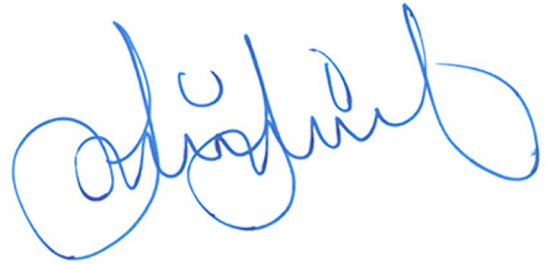
The defined measurements, especially when compared to those which are local and created in the globe of Turkish drawings, will try to be effective in the determination of the problem of the universality of the Turkish cartoon characters.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Şenel YEŞİLOT'un "Karakter Olgusu ve Türk Çizgisi Karakterlerin Evrenselleşme Sorunu" başlıklı tezi **15 Temmuz 2013** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon)** Anasanat Dalı **Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)	: Prof. Hikmet SOFUOĞLU
Üye	: Doç. Fethi KABA
Üye	: Doç. Dr. Ali M. BAYRAKTAROĞLU
Üye	: Yrd. Doç. Sabahattin ÇALIŞKAN
Üye	: Yrd. Doç. Oktay KÖSE

İmza



Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZGEÇMİŞ

Şenel YEŞİLOT

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik

Eğitim

Y.L.s. 2000 Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çizgi Film(Animasyon) Anasanat Dalı.

Ls. 1995 Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film Bölümü.

Lise 1990 Küçükçekmece, Sefaköy Lisesi.

İş

1995 Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Animasyon Bölümü.

1998 Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Animasyon Bölümü.

Ödüller

1996 Japonya, Yomiuri Shimbun Karikatür Yarışması. Onur mansiyonu.

1997 İstanbul, Esenyurt Belediyesi Karikatür Yarışması. Büyük ödül.

Sergiler

2002 Kocaeli, Ulusal Metroloji Enstitüsü (UME) Karikatür Yarışması.

2009 İstanbul, 1. Ulusal Çizgilerle Anadolu Karikatür Yarışması.

2010 Eskişehir, 1. Uluslararası Turizm Karikatürleri Yarışması.

Bildiri

2009 Eskişehir, Uluslararası Katılımlı Güzel Sanatlar ve Tasarım Sempozyumu (İmece)

" Çizgi Dünyasında Süper Kahraman Yaratma Gereksinimi"

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Yılı: Giresun 1972

Cinsiyet: Erkek

Yabancı Dil: İngilizce

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	v
ÖZGEÇMİŞ.....	vi
1.GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.1.1. Çizgi arakterlerin Doğuşu.....	1
1.1.1.1. Türk Çizgi Karakterler.....	7
1.2. Amaç.....	10
1.3. Önem.....	11
1.4. Sınırlılıklar.....	12
2.YÖNTEM.....	13
3. BULGULAR VEYORUM.....	15
3.1. Karakter Olgusunun Tarihsel Gelişimi.....	15
3.1.1. Karakter Tanımı.....	17
3.1.2. Tip Tanımı.....	19
3.1.3. Karakter Oluşum Sürecinde Epik Gelenek.....	21
3.1.3.1. Gılgamış Destanı.....	24
3.1.3.2. Antik Yunan Edebiyatı ve Epik Gelenek.....	27
3.1.3.3. İlyada Destanı ve Aşil (Achilleus).....	28

3.1.3.4. Odyseia(Odise) Destanı ve Odysseus.....	33
3.1.3.5. Roma Dönemi Karakter Anlayışı.....	36
3.1.3.6. Ortaçağ Karakter Anlayışı.....	37
3.1.4. Rönesans Dönemi ve İlk Modern Karakterler.....	38
3.1.4.1. Modern Karakterlerin Doğuşu ve Don Kişot.....	40
3.1.4.1.1. Biçimsel İnceleme.....	42
3.1.4.1.2. İçerik İnceleme.....	46
3.1.4.1.3. Don Kişot'un Karakter Evrimine Genel Katkısı.....	52
3.1.4.2. Negatif Karakter Özelliklerinin Olumlanma Süreci ve Faust.....	53
3.1.4.2.1. Goethe'nin Faust.....	55
3.1.4.2.1.1. Faust'un Karakter Evrimine Genel Katkısı.....	60
3.2. Sinema ve Karakter.....	62
3.3. Dünyada Çizgi Karakterler ve Türk Çizgi Karakterlerin Küresel Ölçekte Genel Durumu.....	67
3.3.1. Çizgi Roman'ın Tanımı.....	69
3.3.2. Süper Kahraman Olgusu ve Çizgi Karakterin İşlevi.....	70
3.3.3. Çizgi Karakterler ve Aidiyet.....	78
3.3.4. Çizgi Karakterler ve Anti-Kahramanlık Olgusu.....	79
3.3.5. Çizgi Karakterlerin Üçboyutluluğu.....	81
3.3.6. Çizgi Karakterler ve Zaman-Mekan İlişkisi.....	83
3.3.7. Çizgi Karakterlerin Çizim Tekniği.....	86
3.3.8. Türk Edebi ve Çizgi Karakterlerin Küresel Ölçekte Konumu.....	88
3.3.8.1. Türk Çizgi Karakterlerin İşlevi ve Aidiyeti.....	90
3.3.8.2. Gırgır Dergisi Karakter Anlayışı ve Avanak Avni Karakteri.....	92
3.3.8.3. Mordillo ve Türk Çizgi Karakterlerinin Karşılaştırılması.....	93
3.3.8.4. Türk Çizgi Karakterlerinde Kopya Dönemi.....	95
3.3.8.5. Türk Çizgi Karakterler ve Konu Seçimi.....	96
3.3.8.6. Türk Çizgi Karakterler ve Düşünsel İklim.....	97
3.4. Ten Ten.....	98

3.4.1. Ten Ten'in İşlevi ve Aidiyeti.....	99
3.4.2. Ten Ten'in Çizim Tekniği.....	102
3.4.3. Ten Ten'in Konu Seçimi ve Mekan.....	103
3.4.4. Yan Karakterler.....	104
3.4.4. Ten Ten'in Fikirsal Dönüşümü.....	105
3.4.5. Ten Ten'in Evrensel Çizgi Karakter Yaratma Sürecine Katkısı.....	108
3.5. Simpsonlar.....	109
3.5.1. Simpsonlar ve Aidiyet.....	109
3.5.2. Simpsonların Çizim Tekniği.....	110
3.5.3. Simpsonlar ve Zaman-Mekan.....	111
3.5.4. Simpsonlar ve Konu.....	112
3.5.5. Simpsonlar ve Dil.....	113
3.5.6. Simpsonlar, Mizah ve Politika.....	114
3.6. Evrensel Karakterlerin Genel Ortak Özellikleri.....	115
3.7. Filozof Çocuk ve Karakedi Karakter Tanıtları (Uygulama).....	123
3.7.1. Filozof Çocuk Bora.....	123
3.7.2. Karakedi.....	123
3.7.3. Bilge Kuzgun.....	124
3.7.4. Filozof Çocuk ve Karakedi Karakter Tanıtım Sayfası.....	125
3.7.5. Evrensel Karakterlerin Ortak Özellikleri Ölçüt Alınarak Filozof Çocuk ve Karakedi Karakterlerinin Değerlendirilmesi.....	126
3.7.6. Filozof Çocuk ve Karakedi Bant Karikatürleri Örnekleri.....	129
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	133
4.1. Öneriler.....	134
KAYNAKÇA.....	135

1.GİRİŞ

1.1. Problem

Batı Avrupa'da ortaya çıkan Rönesans (14.Yüzyıl) ya da aydınlanma hareketi, insan medeniyetinin gelişim çizgisinde en önemli sıçrama noktalarından birisidir. Rönesans'ın düşünsel ilerlemelerinin yanı sıra, en önemli teknik kazanımı, matbaa ve baskı yöntemlerini geliştirerek, kitap gibi basılı materyallerin kolaylıkla çoğaltılmasının ve yayılmasının önünü açmasıdır. Böylece Rönesans'la birlikte üretilen bilginin kolaylıkla birçok coğrafyaya yayılarak, özellikle batılı toplumların fikirsel gelişimine olanak sağlamıştır.

Rönesans döneminde ortaya çıkan yeni fikirsel gelişmeler, sanatın birçok kolunu etkilediği gibi, edebiyat dünyasını da derinden etkilemiştir. Bu süreç içerisinde ortaya çıkan roman türü ve onun modern karakter yaklaşımı, Rönesans'ın başka bir sonucu olarak karşımıza çıkar. Tarihin ilk romanı ve modern karakteri kabul edilen Don Kişot (1605) Miguel de Cervantes tarafından yine bu dönemde yayınlanmıştır. Sonraları başyapıt konumuna gelen Don Kişot, başta Rus edebiyatı olmak üzere batı edebiyatını derinden etkilemiştir. Geçmişten günümüze kadar Don Kişot'tan esinlenilerek üretilen karakterler, birçok romanda, hikayede, tiyatrodan, sinemada yer bularak, dünya kültürüne katkılarıyla bir külte dönüşmüştür.

Dostoyevski, Don Kişot'u "İnsan düşüncesinin en son ve en büyük sözü, insanın ifade edebileceği en acı ironi"¹ olarak tanımlayarak, yapıtın niteliklerini ve başarısını ortaya koymuştur. İyi oluşturulmuş bir karakterin gerçek dünyayı nasıl etkilediği, toplumlar ve ülkeler için önemini, Don Kişot örneği iyi vurgular. Bir anlamda Don Kişot'un çok bilinen

¹ Jale Parla, **Don Kişot'tan Bugüne Roman**, 8. Basım. İstanbul: İletişim Yayınları.2008.s.11.

silueti bize İspanya'yı hatırlatır. İspanya'nın, Goya, Velasquez, Picasso, Dali olduğu kadar veya daha fazlası Cervantes ve Don Kişot olduğu söylenebilir.

Rönesans'ın insanın köklü duygularına odaklan ruhuyla beraber ortaya çıkan, başka bir şair-yazar, William Shakspeare ve onun öykü ve karakterleridir. Shakspeare'in, Bir Yaz Gecesi Rüyası, On ikinci Gece, Kral Lear, Hamlet, Antonius ve Kleopatra, Othello, Titus Andronicus, Julius Caesar, Kış Masalı gibi yapıtları, günümüzde de türlü teknik ve formlarla yeniden yorumlanmaktadır. Shakspeare'in başarısı, insanın en temel duygularını bütünüyle insansı karakterler üzerinden, yine insana anlatabilmesinden kaynaklandığı söylenebilir. Shakspeare'in yarattığı onlarca karakterin dünya kültürüne ve özellikle içinden çıktığı İngiliz toplumuna katkıları azımsanmayacak düzeydedir.

Köklü edebiyat ve öykücülük geçmişiyle Rusya, bu süreçte başarılı edebi hikayeler ve karakter örnekleri vermiştir. 18. Yüzyıl kültür ve edebiyat atmosferinin katkılarıyla, 19. Yüzyılda yaşanacak olan "Altın Çağ'da; Puşkin, Gorki, Gogol, Lermontov, Dostoyevski, Tolstoy gibi birçok şair ve yazarın başarılı yapıtları ve karakterleri ortaya çıkmıştır. Böylece, öykü ve karakter yaratma konusunda, büyük etki uyandıran Rus yazını, küresel ölçekte özel bir konuma gelmiştir. Rusya, gelişen öykücülük kültürüne paralel olarak, 19. Yüzyıl sonlarında geliştirilen yeni medya aracı sinema sanatında da kolaylıkla ön plana çıkmıştır. Yetiştirdikleri senarist, kuramcı ve yönetmenleriyle yeni sanatın yerleşerek kökleşmesine büyük katkı sağlamış ve bugün hala önemini koruyan birçok klasikleşmiş yapıt üretmiştir. Sinema sanatı ve karakter anlayışının özellikle Amerikan, Fransız, Rus, Alman sinema kuramcıları ve yönetmenlerinin çalışmaları sonucunda kurumsallaştığı ifade edilebilir.

Günümüzde sinema gerek kültürel, gerekse ekonomik açıdan büyük gelişmeler içerisinde. Özellikle Amerikan sinema sektöründe son dönemlerde üretilen bazı filmlerin bütçeleri ve getirileri küçük bir ülkenin bütçe büyüklüklerini aşmaktadır. Ayrıca sinema, tür olarak da birçok dallara ayrılarak, yeni teknolojileri kullanmış ve gereksinimlere göre

yeni teknolojilerin üretilmesini güdelemiştir. Üç boyutlu animasyon film teknolojisi buna örnek olarak gösterilebilir.

Sinemanın temel gereksinimlerinden en önemlileri, öykü ve karakterler olduğu söylenebilir. Üstün özelliklere sahip senaryolardan üretilen filmler, küresel anlamda daha önce hiçbir sanatın başaramadığı ölçüde etkili olmuş ve gerek kültürel, gerekse ekonomik anlamda üreticilerine büyük getiriler sağlamıştır. Sinemanın etkin anlatım gücüyle, tüm dünyaya yayılan hikayeler ve onların karakterleri çoğu kez toplumları yönlendirerek, sosyal ve kültürel olarak büyük etkilere ulaşmışlardır. Karakterler için kurulmuş sayısız fan kulüpleri, karakterlerin yaşam tarzlarının moda yaratması gibi birçok etkisi, bir reklam ve etkileme aracı olarak yoğunlukla kullanılmasına neden olmuştur.

Sinemanın son yüzyıldaki gelişim çizgisine bakıldığında, Amerikan sinemasının ve karakterlerinin ön plana çıktığı gözlenmektedir. Amerika'nın yanı sıra, belli başlı batı ülkeleri ve Japonya dönemsel gelişmeler göstermişler, önemli öyküler ve evrensel karakterler ortaya koymuşlardır. Bu nedenle yaratılan sinema karakterlerinin (reel ve çizgi karakter olarak) neredeyse tamamı bu merkezlerden çıkmış ve toplumlarının genel yaşam tarzlarını, kültürel birikimlerini küresel ölçekte tanıtmışlardır.

Son yıllarda öykülemeye yönelik sanatlarda, kaynak olarak kullanılan çizgi karakterlerin birer evrensel kültür ikonu olarak işlevi ve küresel ölçekte yarattığı etkiler önemli bir noktaya gelmiştir. Görsel medyanın çeşitlenmesiyle birlikte, evrensel özelliklere sahip çizgi karakterlere olan ihtiyaç yeni özgün çalışmalara büyük fırsatlar sağlamaktadır. Bu nedenle karakter üretimi bağlamında, başarılı olmuş edebi ve özellikle çizgi karakterin incelenmesi ve evrensel özelliklerinin saptanması önem kazanmaktadır.

1.1.1. Çizgi Karakterlerin Doğuşu

Çizginin bir öykü anlatım aracı olarak kullanılması neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Kaya üzerine kazınan ya da mağara duvarlarına resmedilen tasvirlerin anlatım dili olan

yalın çizgi, ilk çağlardan günümüze kadar sayısız alanda kullanılmıştır. Uzayda A ve B noktalarının arasının birleştirilmesiyle elde edilen çizgi, kolay algılanması ve anlatım aracı olarak işlevsel olması nedeniyle insanın kültürel, maddi her türlü üretiminde önemli görevler üslenmiştir. Yol işaretlerinden, harflere, teknik resimden, sanatsal çizimlere kadar anlatı ve tanımlama aracı olarak çizginin, insan uygarlığının en önde gelen buluşlarından birisi olduğu söylenebilir. Çizginin bir öykü anlatım ve betimleme aracı olarak ön planda olduğu başka bir alan çizgi romanlardır. Bir medya olarak çizgi romanlar, ekonomik ve kolay anlaşılabilir olması nedeniyle 19. Yüzyıl sonlarından başlayarak gelişme göstermiş ve dönemsel olarak etkinliği artırmıştır. Öykünün resimsel betimleme yöntemiyle anlatılması oldukça eski bir gelenektir ve birçok antik kültürlerde şu ya da bu şekilde kullanılmıştır. Ancak, modern anlamda belirli bir olay akışı gözetilerek, geriye dönüşlerle, zaman-mekanın kurgulanmasıyla ve panel dizin sistemiyle oluşturulan modern çizgi romanların ortaya çıkışı 19. Yüzyılın sonlarında gerçekleşmiştir. Kendi kurgu, anlatım ve görsel biçimini yaratan çizgi roman sanatı, bir karakter yaratım alanı olarak önemini günümüze kadar artırarak sürdürmüştür.

Çizgi roman türünün ilk örneği olarak, Richard Fenton Outcalt'ın The Yellow Kid (Sarı Çocuk,1896) gazete bandı gösterilir. Yellow Kid'in diğer denemelerden farkı, bir çocuk karakter etrafında gelişen çizgisel anlatıda, ilk defa çizim içine yerleştirilmiş yazıların kullanılmasıdır. Bu resim, yazı ilişkilendirme yönteminin yazı balonlarının atası olduğu söylenebilir. 20. Yüzyıl başlarında Amerikan gazetelerine üretilen çizgi-bantların daha sonra dergi biçiminde yeniden basılması, çizgi roman dergiciliğinin gelişmesine neden olmuştur. Çizgi roman, gelişim süreci içerisinde kendi anlatım dilini, konu ve karakterlerini geliştirerek özellikle genç okur kitlesini derinden etkilemiş, kısa sürede 20. yüzyılın kendine özgü genç sanatı olarak başarısını kanıtlamıştır.

Çizgi roman sanatı, 1930 ve 1940 yılları arasında geniş kitlelere ulaşmış ve ilk süper kahramanlarını yine bu yıllarda yaratmaya başlamıştır. Jerry Siegel'in yazıp, Joe Shuster'in çizdiği Süpermen karakteri DC Comic çizgi roman şirketi tarafından 1938'de yayınlanmış ve böylece dünya modern anlamda ilk süper kahraman ya da Amerikan tarzı

süper kahraman olgusuyla tanışmıştır. Küresel olarak başarılı olan karakter, benzeri birçok süper kahramanın yaratılmasının önünü açarak, DC Comics, Marvel gibi, birçok çizgi roman şirketlerinin küresel başarılarının temel itici gücü olmuştur. Çizgi karakter dünyasının gelişimine paralel olarak yaratılan Örümcek Adam, Batman, X-man, Garfield, Snoopy, Simpsons gibi, değişik beğenilere hitap eden birçok çizgi kahraman, başta Amerika’da devamında tüm dünyada kültürel ve ekonomik anlamda büyük başarıya ulaşmışlardır.² Çizgi romanla birlikte ortaya çıkan yeni kültürel alana Avrupa ülkeleri de girmiş ve başta Fransa, Belçika, İspanya, İtalya, İngiltere gibi ülkeler kendi özgün çizgi roman ve çizgi karakterlerini yaratmaya başlamıştır. Asterix, Retkit, Ten Ten, Şirinler, Pocoyo, Kalimero gibi dünya çapında başarıya ulaşan çizgi karakterler, çizgi dünyasında Avrupa’nın başarılı bir konuma yükselmesi sağlamıştır.

Sinemanın teknik gelişmelerine paralel olarak ortaya çıkan canlandırma sanatı, ilk yapıtlarını 20. Yüzyılın başlarında vermeye başlamıştır. Çizgi anlatının ve çizgi karakterlerin popülerliği çizgi romanlarda pekişirken, çizgi filmlerde de temel yapıyı yine çizgi karakterlerin çekiciliği oluşturmuştur. Çizgi romanlar ve bant karikatürlerinde tanınan ve ilgi gören çizgi karakterlerin animasyon filmlerinin yapılması, geçmişten günümüze devam eden bir geleneğe dönüşmüştür. Süpermen, Snoopy, Garfield gibi birçok çizgi roman ve bant karikatürü karakterleri canlandırılarak çizgi film dünyasına kazandırılmıştır.

Animasyon sanatı, diğer çizgi anlatı tekniklerinden farklılaşarak hakareti yani konuşma, jest, mimik gibi yeni olanakları kullanan sayısız animasyon karakteri yaratmış ve böylece çizgi karakterlerin hareketle birlikte görselleştiği özgün bir alan oluşturmuştur. Bu durumun, ilk epik karakterlerden başlayarak, modern edebi karakterlere ve oradan modern sonrası karaktere evirilen karakter yaratım sürecinin son aşaması olduğu söylenebilir. Başlangıçta bu alanda yapılan bir dizi çizgi hareketlendirme çalışmaları olsa da (James Stuart Blackton tarafından yapılan Humorous Phases of Funny Faces, gibi) modern

² M. Keith Booker, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Santa Barbara, California: ABC-Clio.2013.s.1.

anlamda ilk çizgi film çalışmaları, Winsor McCay'in Gertie the Dinosaur (1909, Dinozor Gertie) ve The Sinking of the Lusitania (1918, Lusitania'nın Batışı) olarak kabul edilir. Zaman içerisinde özellikle Avrupa ve Rusya'da yapılan deneysel canlandırma filmleri animasyon sanatının gelişmesine ve teknik çeşitlenmesine katkı sağlamıştır. Çizgi film sanatının sektörel ve ekonomik olarak kurumsallaşmasında büyük katkı sağlayan kişinin Amerikalı yapımcı ve sanatçı Walt Disney olduğu söylenebilir. Bir karikatür sanatçısı olan Disney, kariyerine çizgi filmci olarak devam etmiş ve Los Angeles'ta (1923) profesyonel anlamda ilk animasyon stüdyosunu kurmuştur. Zamanla birçok çizerin katılımıyla genişleyen Disney stüdyoları, her biri Amerikan ikonuna dönüşecek, Mickey Mouse, Pluto, Goofy, Donald Duck gibi birçok çizgi film karakterlerini yaratmıştır. Disney'in teknik olarak animasyon sanatına en önemli katkısı, özellikle insan hareket, jest, mimiklerini abartılı ve sevimli hale getirerek, hayvan karakterlere başarıyla yansıttmasıdır. Böylece karikatürize edilmiş hayvan karakterler, insan gibi konuşur ve hareket edebilir hale gelerek, başta çocuklar olmak üzere geniş kitleleri etkilemiştir.³

Disney'in başarısının kolektif bir çalışmanın ürünü olduğunu ifade edilebilir. Disney yalnız başladığı çalışmalarına, ilerleyen aşamalarda başka yaratıcıları ve teknik ara elamanları da dahil ederek bir organizasyon kurmuştur. Böylece yaratılan ortak sinerji, zamanla çeşitli profesyoneller ve başka sektörlerin katkısıyla bugünkü etkinliğine kavuşmuştur. Walt Disney'in açtığı yolu birçok Amerikalı çizer ve yönetmenin takip etmesi sonucunda, Amerikan tarzı çizgi film ve karakter anlayışının tüm dünyada önde gelen üslup haline geldiği söylenebilir. Günümüzde, film sektörünün yanı sıra oyun parkları, dergi, kitap, TV, tekstil, hediyelik eşya gibi, birçok alanda kullanılan Disney çizgi karakterleri, Amerikan yaşam tarzının dünyaya yayılmasında en önemli araçlardan birisi haline gelmiştir.

Çizgi film alanında, başka bir başarılı atılım 1970'lerin sonlarında Japonya'da yapılmıştır. Köklü bir resimsel anlatı geleneğine sahip olan Japonya, ikinci dünya savaşından sonra yaygınlaşan çizgi roman kültürünü (manga) animasyon sanatıyla başarıyla birleştirerek,

³ Richard Holliss, Brian Sibley, **Walt Disney's Mickey Mouse: His Life and Times**. New York: Harper & Row.1986. s.1.

1980'lerden sonra Avrupa masallarını ve belli başlı dünya klasiklerini çizgi filmlere dönüştürmüştür. Büyük ilgi gören bu çalışmalar, Japonya'da canlandırma sanatının kurumsallaşmasına ve teknik gelişmelerin başarıyla kullanılmasıyla birlikte, bir tarz olarak "Japonimasyon" kavramının oluşmasına neden olmuştur. Japon animasyon kültürü dışarıdan bakıldığında, tek tipçi bir yaklaşım gibi algılsa da özellikle, Hayao Miyazaki ve Mamoru Oshii gibi yaratıcı yönetmenler, özgün karakterlerden oluşan yeni çizgi dünyaları yaratmışlardır. Gelineen noktada, gerek film üretim kapasitesi, gerekse rutin olarak yaratılan karakterleriyle Japon çizgi dünyası, küresel anlamda başat konuma yükselmiştir.

Kişisel yaratıcılık ürünü çizgi karakterlerin dünya çapında birer ikona dönüşerek evrenselleşmesi, özellikle evrensel karakter yaratmayı amaçlayan çizerlerin dikkatle incelemeleri gerekli bir olgudur. Garfield (Jim Davis), Snoopy ya da Peanuts (Charles M.Schultz), Simsons (Matthew Abram Groening), South Park (Trey Parker ve Matt Stone) konuya Amerikan kökenli başarılı örnekler olarak gösterilebilir. Asteriks (Albert Uderzo), Tenten (Hergé), Retkit ya da lucky luke (Morris), Şirinler ya da Smurf (Peyo Cullifors), Sipru (Robert Velter) gibi ilk akla gelen Avrupa kökenli çizer ve karakterleri küresel başarıya ulaşmış örneklerdir. Arjantin'li Guillermo Mordillo evrensel çizgi anlayışı ve sonraları kısa animasyonlara dönüştürülecek bant karikatürleriyle dünya çapında kendine özgü bir yer edinmiştir. Belgrat doğumlu Enki Bilal'ın fantastik dünyası ve karakterleri okuyucusunu sıra dışı dünyalara taşır. İtalyan Hugo Pratt'ın Corto Maltese'si özgün tarzıyla lekelere hayat vermiştir. Jean Giraud (Moebius) sıra dışı fantastik dünyası ilham vericidir. Farklı ve kişisel dünyaların küresel bir başarıya dönüşmesi ve evrenselleşmesine, bu çizerler ve karakterleri iyi örnek oluşturmaktadır.

1.1.1.1. Türk Çizgi Karakterler

Modern anlamda ilk Türk karikatürist Fuat Bey (1919) olarak bilinir. Çoğunlukla yazısız politik hiciv karikatürleri çizen sanatçı, dönemin yazılı basınında sıklıkla yer bulmuştur. Cumhuriyet dönemiyle birlikte başarılı sanatçılar ve çizgi karakterleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunlardan en önemlisi, 1929'da Cemal Nadir Güler tarafından yaratılan,

Amcabey karakteridir. Döneminde oldukça ses getiren karakter, yoğunlukla politik hiciv tarzında hikayelerin görselleşmesinin ilk örneklerinden olmuştur. 1932'de Walt Disney'in çizgi filmlerinden esinlenen Cemal Nadir, "Amcabey Plajda" adlı bir çizgi film denemesinde bulunmasına karşın, gerek insan gücü gerekse teknik ve ekonomik yetersizlikler nedeniyle çizgi film çalışmalarını sürdürememiştir. Dede ile Torun, Akla Kara, Salamon, Yeni Zengin, Dalkavuk gibi birçok çizgi karakteri olan Cemal Nadir, ölümünden (1947) sonra da ünlü tiplmesi Amcabey'le anılmayı sürdürmüştür. Gazetelerde günlük bantlar şeklinde yayınlanan çizgi karakterler, sonraları özellikle Akbaba mizah dergisiyle başlayan mizah dergisi formatında okuyucuya sunulmaya başlanmıştır. Şahap Ayhan 1953 yılında, ilk tek kahramanlı Türk çizgi roman dergisi Köroğlu'nu, Galip Bülkat'la birlikte çıkartmış, "Resimle İstiklal Savaşı", "Baltacı ve Katerina", "Safiye Sultan", "Kleopatra", "Çiçi" gibi çok sayıda çalışmalarla Türk çizgi roman kültürünün oluşmasına katkı sağlamıştır.

1960'lara gelindiğinde, Suat Yalaz'ın orta Asya'dan Anadolu içlerine akınlar yapan Karaoğlan kahramanı (1963) ülke genelinde büyük beğeni kazanır ve benzeri karakterler ardı ardına ortaya çıkar. Sezgin Burak, tarafından 1967'de yaratılan Tarkan, Rahmi Turhan'ın yazdığı ve Abdullah Turan'ın çizdiği Karamurat (1971) bunlardan bazılarıdır. Filmleri de çekilen bu gibi karakterlerin gerçekçi çizgi yaklaşımıyla, milli duygulara yönelik öyküleri ve kişilik özellikleriyle ülke içerisinde oldukça beğeni kazandığı söylenebilir. Milli duygulara yönelik çizgi romanlara paralel olarak, karikatür temelli çizgi romanların ve balonlu karikatürlerin yer bulduğu Oğuz ve Tekin Aral kardeşlerin kurduğu Gırgır dergisi 1972'de yayınlanmaya başlanmıştır. Bir anlamda Akbaba mizah dergisi çizgisinin devamı olan Gırgır 1989'da kapanmasına kadar, birçok çizer ve çizgi karakterin ortaya çıkmasına ön ayak olmuştur. Günümüzde de türev dergileri ve çizgi karakterleri, belli ölçüde etkinliğini korumaktadır. Bu dönemde yaratılan, Oğuz Aral'ın Avni'si ve Utanmaz Adam'ı, Bülent Arabacıoğlu'nun En Karaman Rıdvan'ı ve benzerleri ülke çapında sevilmiştir.

Türkiye’de çizgi film çalışmaları çizgi roman ve mizah dergiciliğine paralel olarak sınırlıda olsa devam etmiştir. Cemal Nadir Güler’in ilk girişimlerinden sonra, Vedat Ar’ın 1947’de gerçekleştirdiği “Zeybek Oyunu” ilk uzun metrajlı Türk çizgi filmi olarak kabul edilebilir. Çoğunlukla çizgi roman ve karikatür sanatçılarının özel merak ve çabalarıyla, çeşitli kısa film ve reklam çizgi filmleri ilerleyen süreç içerisinde üretilmiştir. Ancak, Nasrettin Hoca, Keloğlan, gibi yerel anonim karakterlerin çizgi filmleri ülke içinde dönemsel olarak ilgi görseler de, ülkemizde sektörsel anlamda bir Türk çizgi film geleneği oluşmamıştır.

Tarihsel gelişim süreci içerisinde ülkemizde karikatür, çizgi roman ve çizgi film alanlarında batı toplumları ile aynı dönemde ürünler verilmesine karşın, küresel pazarlara açılma düşüncesi yetersiz kaldığı gözlenmektedir. Yurt dışına yönelik az sayıda bireysel girişimler olsa da anlamlı bir başarı söz konusu olmamış ve tekrar ülke içine yönelik çalışmalara ağırlık verilmiştir.

Örneğin, Suat Yalaz’ın Karaoğlan çizgi romanı Fransa’da belli bir süre yayınlanmıştır. Ancak bu çalışmanın da hedef kitlesi batılı toplumlar değil, o dönemlerde yoğunlukla Fransa etkisi altında olan Cezayir, Fas gibi kuzey Afrikalı Müslüman ülkeler olmuştur. Karaoğlan’ın gerek öykücülük, gerekse teknik olarak başarılı bir karakter ve çizgi roman çalışması olmasına karşın, batı toplumlarında derin bir iz bırakmamasının nedeni, kültürel olarak özdeşleşme sorunundan kaynaklandığı söylenebilir. Ancak bu saptama Türk çizgi karakterlerinin evrensel olamamalarının sadece bir nedeni olarak kabul edilebilir. Bu aşamada olası diğer nedenler araştırılarak ortaya çıkarılması gerekli bir zorunluluk olarak karşımıza çıkar. Günümüzde geline nokta kültürel rekabet, internet olanaklarının artarak yeni özgün ve bağımsız yaratıcılara fırsat tanınmasıyla birlikte daha fazla önem kazanmıştır.

Çizgi karakterlerin kullanıldığı birçok alanın yanı sıra, özellikle bilgisayar oyunları yeni bir karakter kullanım alanı olarak dikkat çekicidir. Gerek geniş ekipler tarafından üretilen bilgisayar oyunlarının, gerekse internet üzerinden yayınlanarak

tüm dünyaya sunulan küçük ölçekli oyunların kültürel ve ekonomik getirileri her geçen gün artmaktadır. Bu yeni medyanın da temel gereksinimi yine iyi oluşturulmuş öyküler ve tüm dünyada ilgi uyandırabilecek niteliklere sahip çizgi karakterlerdir.

Özetlemek gerekirse, günümüzde çizgi karakterler üzerinden yaratılan kültürel ve ekonomik evrenin büyük boyutlara ulaşmasına karşın, ülkemizin zengin kültürel birikiminden yararlanılarak üretilmiş ve evrensel boyutlara ulaşmış çizgi karakterlerin bulunmayışının nedenlerinin araştırılması bu çalışmanın sorunu olarak belirlenmiştir.

1.2. Amaç

Çalışmanın amacı, küresel olarak başarılı olmuş evrensel karakterlerin özelliklerini incelemek ve edilen bilgilerin ışığında evrensel bir karakterin yaratılmasında model olarak kullanılabilecek bir öneri listesi ortaya koymaktır. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

- Evrensel klasik ve çizgi karakterlerin genel özellikleri nelerdir?
- Evrensel karakterlerin biçimsel özellikleri nelerdir?
- Evrensel çizgi karakterlerin içerik özellikleri nelerdir?
- Türk çizgi karakterlerin genel özellikleri nedir?
- Türk çizgi karakterlerin küresel ölçekte tanınmamasının nedenleri nelerdir?
- Türk çizgi karakterlere evrensel olabilmesi için ne gibi yeni özellikler yüklenmelidir?

1.3. Önem

- Çalışma, ülkemizde üzerinde yeterince çalışılmamış ve araştırılmamış bir konu olan Türk çizgi karakterlerin evrenselleşme sorununa odaklanmış olması açısından önem taşımaktadır. Bu araştırmada elde edilen veriler, evrensel karakter özellikleri listesi ve öneriler, karakter yaratım süreciyle ilgili kişilerin, karakter tasarlanırken ortaya çıkabilecek sorunların farkına varabilmesi ve giderebilmesi için bir rehber olması açısından önemlidir.
- Araştırma, başta çizgi film, sinema, tiyatro, reklamcılık ve ilgili bölüm öğrencilerine eğitsel bilgi desteği sağlaması bakımından önem taşımaktadır.
- Araştırma, çalışma süresince açılan alt başlıkların yeni akademik çalışmalara (tez, makale, bildiri vb.) konu sağlaması açısından önem taşımaktadır.
- Çalışma, evrensel olmayı hedeflen çizgi film, çizgi roman, bilgisayar oyunu ve bant karikatürü karakterlerine, özellikle teorik anlamda destek sağlaması bakımından önemlidir.
- Araştırma, yeni, farklı, klişe ya da taklit olmayan karakterlerin, küresel başarı ve evrensellik için öneminin ilgili tüm kişiler tarafından anlaşılması açısından önem taşımaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Çalışmada, evrensel bir hikayenin temel öğelerinden bir tanesi olan karakter olgusuna odaklanılmıştır. Bu nedenle çalışma, tarihsel süreç içerisinde evrensel olabilmiş yazın kökenli, Gılgamış, Aşil, Odiseus, Don Kişot, Faust, çizgi kökenli Ten Ten ve Simsonlar, kurgu karakterlerinin detaylı incelenmesi ve elde edilen bulgular ışığında yapılacak olan, bir uygulamayla sınırlandırılmıştır. Ayrıca Mordillo gibi önemli bazı çizer ve karakterlerine konuyla ilgili olumlu örnekler oluşturması bakımından değinilmiştir. Teknik olarak bu çalışma, Anadolu Üniversitesi, Çizgi Film Bölümün teknik olanaklarıyla tamamlanmıştır.

2. YÖNTEM

Araştırmada yöntem olarak tarama modeli kullanılmıştır. Karasar’a göre “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır.”⁴

Çalışmada karakter konusunda geçmişten günümüze üretilmiş önemli bilgi, tanım, fikirsel açılımlar ve örneklemeler, tarihsel kronolojik sıralarına uyularak “Ne idi,” “Nedir,” “Ne ile ilgilidir,” ve “Nelerden oluşmaktadır” gibi tarama modeline özgü sorulara yanıt aranmıştır.

Örneğin, karakter olgusunun evrimi, yazılı olarak kayıtlara geçmiş ilk örnek olan Gılgamış karakterinden başlanarak ve günümüze kadar geçen süreçte ortaya çıkan yeni karakter yaklaşımları yukarıdaki sorulara uygun olarak tanımlanmış ve ortak özellikleri saptanmıştır. Araştırmada önceden tutulmuş kayıtlara ve kaynaklara ulaşılarak elde edilen dağınık veriler kronolojik bir sistem içerisinde bütünleştirilerek yorumlanmıştır.

Tarama araştırmalarında olduğu gibi, geçmişe ilişkin olgu bulma, ilişki bulma ve yargılarda bulunabilme amacı ile kanıtların toplanması ve değerlendirilmesi önem kazanır. Karakter gelişimine önemli katkı sunan ve bu konuda evrensel klasikler konumuna yükselen edebi kurgu karakterler ya da çizgi kurgu karakterlerin önde gelenleri incelenerek, konuyla ilgili olumlu örnekler gösterilmiştir. Böylece özellikle işlevsel bir çizgi karakterin özellikleri ne olmalıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Çalışmada edebi karakter olarak Gılgamış, Aşil, Odiseus, Don Kişot, Faust, çizgi karakter olarak da Ten Ten, Simpsonslar örnek olarak seçilmiştir. Bu klasik ve çizgi karakterlerin içerik ve biçimsel özellikleri; “Ad, cinsiyet,

⁴ Niyazi Karasar, **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. 22.Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık. 2011.s.77.

fiziksel görünüm, eylem, hareket tarzı, ses, zeka düzeyi, beceri, hayal gücü, kişilik, etnik yapı, sosyal, ekonomik, politik, kültürel altyapı, eğitim, meslek, yaşam biçimi, aile, ilgi alanları, yaşadığı çağ vb. gibi ayrıntılı kriterler”⁵ göz önüne alınarak, şu ana başlıklara göre incelenmiştir;

İşlevi

Aidiyeti

Üç boyutluluğu ya da inanılrlığı

Zaman-Mekan İlişkisi

Çizim tekniği

Konusu

Elde edilen ortak özellikler, evrensel bir karakterin yaratılmasında model olarak kullanılabilecek öneri listesi biçiminde ortaya koyulmuştur. Çalışmanın uygulaması olarak yukarıda sözü edilen öneri listesi temel alınarak ‘**Filozof Çocuk ve Karakedi**’ adında çizgi karakterler yaratılmıştır. Son aşamada karakterler bant çizgi dizi ve çizgi film olarak görselleştirilmiştir.

⁵ Jean Ann Wright, **Animation Writing and Development; From Script Development to Pitch**. Oxford: Focal Press. 2005. s.62–65.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Karakter Olgusunun Tarihsel Gelişimi

İnsan, binlerce yıl boyunca karşılaştığı yaşamsal sorunları ya da yaşadığı doğal afet gibi benzeri olguları anlamlandırmada ve nedenlerini tanımlamada modern çağa kadar başarısız olmuştur. Çözümü zihninin ürettiği en “mantıklı” nedende, insanın dışında üstün bir varlık Tanrı ya da Tanrılarda bulmuştur. İnsanın başına gelen iyi ya da kötü olayların kaynağı Tanrılar, çeşitli coğrafyalarda çağlar boyunca birçok şekle ve kişiliğe bürünmüş olarak karşımıza çıkar. Sıradan ölümlü insanın aksine zaman, mekan sınırlılıkları taşımadan sonsuz kudretlerle donanmış bu üstün varlıkların, bir bakıma insanın güçsüzlüğüne ayna tuttukları söylenebilir.

Ölümlü bir canlı olarak insan, öykündüğü tüm olguları Tanrı kişiliğinde biriktirmiş ve böylelikle kusursuz bir varlık (karakter) yaratmıştır. Tanrı kavramı, bir bakıma insanın oluşturduğu ilk kurgu karakter olarak düşünülebilir. Böylece insan, oluşturduğu bu kurgu karakter üzerinden ve ona öykünerek, sanal olarak da olsa, yetersiz olma düşüncesinden kurtulmuş ve Tanrısallık iktidarını, yetersizliğinin işlevsel bir tedavisi olarak hayata geçirmiştir. Bertrand Russell, İktidar kitabında insanın Tanrı'ya öykünüşünü şu şekilde açıklar;

“Her insan, eğer elinden gelse, Tanrı gibi olmak ister; pek az rastlanan bazı insanlar vardır ki, bunun olanaksızlığını kolay kolay kabul edemezler. Bunlar, Milton'un Şeytan'ıyla aynı hamurdan yoğrulmuş, tıpkı Milton'un Şeytan'ı gibi, soylulukla insanlığı kendilerinde birleştirmiş kişilerdir.”⁶

Ölümlü insan, son derece etkili olan Tanrı kavramından, birçok şekilde faydalanmıştır. Yarı Tanrı kral ya da Tanrı kral olgusunu hükmedenler tarih boyunca, dost ve düşmanlarına

⁶ Bertrand Russell, *İktidar*. Çev: Mete Ergin. İstanbul: Altın Kitaplar. 1967.s.9.

karşı iktidarlarını korumak ve genişletmek için yoğunlukla kullanmışlardır. Öte yandan insanın doğa karşısındaki zayıflığı ve onu alt etme çabası, başka yönlerinin özellikle zihinsel güçlerinin gelişmesine neden olduğu söylenebilir. Bu yolda yapılan tüm zihinsel çabalar, gerek teknoloji gerekse sanat alanlarında yaşanan gelişmelerin temel itici güçlerinden biri olmuştur. Joseph Campbell, *İlkel Mitoloji* kitabında konuyla ilgili şu görüşleri ifade eder;

“ Türemüzün tarihi, gerçekten, ilk sayfasından beri, yalnızca alet yapan insanın ilerleyişinin bir açıklaması değildir; daha trajik bir biçimde, kahinlerin zihinlerinden parlak hayallerin dökülmesinin ve dünyalı toplulukların dünyasal olmayan sözleşmelere can verme çabalarının tarihidir. Her toplum doğaüstü tasarımın kendine düşen mühür ve damgasını almış, onun kahramanlarıyla iletişim kurmuş ve halkının günlük yaşamında ve deneyimlerinde bunu kanıtlamıştır.”⁷

Karakter olgusunun din ve sanat arasındaki yakın ilişkiden önemli ölçüde etkilendiği söylenebilir. Dinsel karakterler, sözel, resim ve yazı olarak, ilkel edebiyatın başlıca karakterleri olarak karşımıza çıkmıştır. Yazının bulunması ile birlikte ilk edebi metinler ve onların kurgu karakterleri belirgin hale gelerek günümüze değin ulaşmıştır. Dünya edebiyatının ilk örnekleri sayılabilecek bu görsel ya da yazınsal materyaller, çoğunlukla dinsel olgularla iç içe geçmiş epik (destan) kahramanlık öyküleridir ve karakterleri epik karakterler olarak betimlenmiştir. Destanlarda genel olarak sıradan dışlanmış, Tanrı ya da yarı tanrı, krallar ve yönetici sınıf ana karakter olarak öncelemiştir.

Destanların asıl işlevlerinin, döneminin iktidar sahiplerinin mutlak egemenliklerini yaymak yüceltmek ve perçinlemek olduğunu ifade edilebilir. İnsanüstü Tanrısal özelliklere sahip bir hükümdarın, sıradan ölümlü tabası tarafından eleştirilerek ortadan kaldırılması düşünülemez. Bu nedenle Tanrılaşmış hükümdarların, Tanrı imgesini bir iktidar aygıtı olarak kullanmaları işlevsel hale gelmiş ve böylece Tanrısal güçlere sahip ilk kurgu karakterler birer propaganda nesnesine dönüşmüştür. Karakter olgusunun yazılı

⁷ Joseph Campbell, *İlkel Mitoloji*. Çev: Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.1992.s.11–12.

kaynaklardaki ilk örneği Gılgamış karakteri, konuya iyi örnek oluşturur ve insanın karakter yaratma gereksiniminin tarihsel kökeninin anlaşılması açısından önemlidir.

3.1.1. Karakter Tanımı

Karakter, en basit anlamda bir kişiyi diğer bireylerden farklılaştırarak ayıran, kendine özgü davranış biçimleri olarak tanımlanmıştır. Karakterin sıradan, normal tiplerden ayrışması, benzer özelliklerin birinin ya da bir kaçının aşırı abartılmasıyla olduğu söylenebilir. Örneğin; Herkes az ya da çok hasta olmaktan korkar, fakat hastalık korkusunu aşırı abartarak hastalık hastası olması ve bu yanının öyküsünün şekillenmesinde ana etken haline geldiğinde, kişi özgün bir karakter haline dönüşür. Moliere'in Cimris'i bir diğer örnek olarak verilebilir; çoğu insan tutumludur fakat Moliere'in Cimri karakteri tutumluluk özelliğini aşırı abarttığı için karakterdir. Karakterin tanımını Jale Parla, Edith Hemilton'a da atıfta bulunarak şu şekilde açıklar;

“ Edith Hamilton, artık klasikleşmiş “The Greek Way” başlıklı çalışmasının sonunda şöyle yazar: “Karakter Yunanca bir sözcüktür; ama Yunanlılara ifade ettiği anlam bize ifade ettiği anlam değildi. Onlar için birinci anlamı bozuk para üzerine basılı işaret demektir; ikinci anlamı ise kişinin, şu ya da bu davranışıyla, belirli bir olay sırasında ve kısa bir süreyle, onu diğerlerinden ayıran özelliğiydi. Örneğin, Agamemnon'un karısı Klytaimnestra, bir kraliçe olarak belirlenmiş kişiliğinden, kocasını öldürmeye karar verdiği zaman ayrılıyor, ama intikamını aldıktan sonra gene “kraliçeliğine” dönüp bir kraliçe gibi davranıyor ve yaşamını böyle sürdürebiliyordu. Dolayısıyla, Yunanlılara göre Klytaimnestra'nın intikamcı kişiliği bir sapmaydı. Hamilton'ın söylemeye çalıştığı şudur: Eski Yunan'da “karakter” sapkın bir özelliği gösteriyordu; bugün bizim anladığımız anlamda karakteri ifade eden sözcük ise ethikos ve ethos'tu. Bu sözcükler, Aristoteles'in Poetika'daki değinmelerinden çıkarsadığımızı göre, kişinin, konumunun kurallarına uygun davranmasıydı. Kısaca, kişiliği belirleyen konum ve o konumun gerektirdiği davranış biçimleriydi. Bundan sapmalar ise “karakter” olarak vasıflandırılıyor ve geçici bunalımlar sayılıyordu.”⁸

Kişiliğin süreç içinde yaşadığı gelgitler ya da o kişiden beklenilmeyecek davranış biçimleri, karakterin ortaya çıktığı patlama anları olarak ifade edilebilir. Başka bir deyişle karakter, kişinin hayatının her anında olmasa bile, belli zamanlarında açığa çıkardığı aykırı

⁸ <http://www.ykykultur.com.tr/dergi/?makale=581&id=79>

davranışlar olarak ta tanımlanabilir. Bu bağlamda karakterin olay akışı içerisindeki yeri çok belirgindir, durağan olmayan kişilik özellikleri çoğu kez olay yaratan, yönlendiren ve en sonunda sorunu çözen konumundadır. Yine karakterin en belirgin özelliklerinden birisi, öykünün içerisindeki benzer kişiliklerden kolaylıkla ayrılarak fark edilmesi olduğu söylenebilir. Özgün kişilik özellikleriyle donatılan bir karakter, genel özellikleri bakımından kolaylıkla sınıflandırılabilen tip gruplarına dahil edilemedikleri gözlenmiştir. Zaman zaman diğer karakterlerle benzerlik gösterse de, kişilik özelliklerini dışa vuran davranışları, sözleri ya da tepkileri diğer klişelerden bir şekilde ayrışır. Karakterin başka bir farklı özelliği de, temsil gücüdür, bir gruba ait olmadığından genellikle tekil davrandığı söylenebilir.

Karakterlerin davranışları kendine hastır ve çoğu kez tahmin edilemezdir, klişe tiplerden bu yönüyle ayrılmıştır. Öte yandan, bir klişe tip, bağlı olduğu grubun genel davranışından bağımsız değildir. Tiplerin temsil ettiği toplumun genel sorunları klişe tipler üzerinden anlatıldığından, toplumsal boyutu her zaman ön planda olmuştur. Karakterlerin böyle bir görevden bağımsız olması, yeni özgün kişilikler yaratılmasına zemin oluşturur.

Karakterler anlam ve kavramları kendi bakış açısına göre yeniden yorumlayarak, değiştirir ya da dönüştürür. Hamlet'in intikam duygusu vasat hesaplaşmalardaki intikam duygusundan ayrışır, onun intikamı çok daha köklü ve tüm hayatını ele geçirmiş bir duygudur. İntikam duygusu bir dantel gibi detaylı ve neredeyse şiirsel bir derinlikte okuyucuya adım adım aktarılır.

Özetle, kişiliğin derinlemesine ortaya konması ya da bireyin içsel dünyasının berrak bir şekilde tanınmasını karakterin sağladığı ifade edilebilir. Karakter olgusu, kişiyi yüzeysel ya da belli kalıpların tahmin edilebilir davranışlarında görmek yerine, insanın sosyal, kültürel ve en önemlisi psikolojik durumuyla ilgili her türlü orijinal bilgiyi gözler önüne sermeyi amaçlamıştır. Bunu yaparken, dönemin bilimsel çalışmalarından ya da yeni deneysel yaklaşımlarına açık olduğu ayrıca ifade edilebilir.

3.1.2. Tip Tanımı

Tip, sinema ve televizyon terimleri sözlüğünde; Bir topluluğa ait belirli özellikleri taşıyan bir kimseyi, bilinen kalıplar içinde yansıtan oyun kişisi olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlamadan yola çıkarak, öykü içerisinde daha önceden bilinen, tanımlanmış ve sınıflandırılabilen kişilik özelliklerini, vurgulu, somut biçimde ortaya koyan kişinin tip olduğu ifade edilebilir. Kişilik özellikleri bakımından tip bir gruba dahil olduğundan, karakterden farklı olarak özeli değil geneli kapsar.

Tiplerden bir hikaye içerisinde derinlemesine psikolojik açılımlar ve analizler yapan kişilik özellikleri beklenmez. Üyesi olduğu klişe grubun temel özellikleri yansıtması çoğu kez yeterli olabilmektedir. Örneğin, çılgın profesör tiplmesi, klişeleşmiş özellikleri iyice oturmuş ve izleyici üzerinde belirgin bir yargı oluşturmuştur. Bu bilindik yargı, tip olgusunu iyi ifade eden en önemli unsurdur. Çılgın profesör, görsel olarak dağınık, salaş, papyonla beyaz önlüğünü hiç çıkarmayan, beyaz saçları uzun ve kabarık bir görünümündedir. Diğer yandan kişilik özellikleri unutkan, sinirli, dalgın, zaman zaman patavatsız, işinden başka bir şey düşünmeyen zaman ve mekan kurallarına uymayan bir yapıdadır. Kişilik olarak onun içsel dünyası; insana ait yeni bir problem, yeni psikolojik durum veya duygular ortaya koymaz. Gerçekte karşımızda, bildik özellikleriyle, şemaya uygun şekilde oynayan bir figür bulunur.

Tipler, izleyicide zaten var olan önyargıya uygun olmak durumundadır ve ait olduğu grubun davranışlarıyla zıtlık oluşturacak bir davranış içerisinde olamazlar. Aksi halde tip olmaktan çıkıp karaktere dönüşecektir. Örneğin, çılgın profesör tiplmesi ait olduğu grubun özelliklerinden bağımsızlaşarak, gündüz çılgın profesör gece ise ondan beklenmeyecek şekilde, bir seri katile dönüşmesi yeni bir olgudur. Bu yeni durumun onu tip olmaktan çıkartarak, karaktere dönüştürdüğü söylenebilir. Robert Louis Stevenson'ın Dr. Jekyll ve

Mr. Hyde karakteri, tipten karaktere geçişin çok iyi bir örneğini oluşturur. Hikayede ilkin bilindik araştırmacı bir bilim adamı profilindeki Dr. Jekyll karakterini görülür, ancak bu yapıya yeni, orijinal bir yaklaşımla geceleri canavar bir katile dönüşen, Mr. Hyde kişiliği eklenir ve ortaya bilinmedik özelliklere sahip yeni bir karakter çıkar. Tipler tek boyutlu ya da tek yönlüdür. Öykü içerisinde biçilen rolleri gereği ya iyidir ya da kötüdür. Bu nedenle normal hayata karşılıkları yoktur. Çünkü gerçek hayattaki bir bireye baştan bir önyargıyla iyi veya kötü demek gerçekçi bir yaklaşım değildir. Bir insan ne iyidir, ne de kötüdür, onu iyi ya da kötü yapan davranışlarıdır ki bu da süreç içerisinde her an değişebilecek bir durumdur.

Söz konusu insansılığı temsil etmekse tipler probleme çözüm getirmeyebilir. Ancak bir öyküdeki tüm kişilerin karakter olması beklenemez, bu nedenle klişe tipler hikaye içerisinde kendine has görevler yüklenirler. Hikayenin alıcısıyla kolay bağ kurmasını sağlar ve basit, tek düze bilindik kişilik özellikleri karmaşık ana karakterlerin dengelenmesinde işlevseldir. Bu durum bir tür kontrast etki yaratır, siyah zeminin ortasındaki beyaz lekenin kolaylıkla fark edilmesi gibi ana karakterin belirgin olmasını ya da daha kolay açığa çıkmasını sağladığı söylenebilir.

Tiplerin gerek fiziksel, gerekse psikolojik özellikleri, çok belirgin ve bilindik olduğundan sinema, tiyatro ve benzeri temsillerde oyuncular tarafından kolaylıkla canlandırılabilir ve kabul görürler. Burada kabul gören karakter değil, klişenin tipik özellikleridir. Çünkü yeni, orijinal ve karmaşık yapısal özelliklerle bezenmiş karakterlerin canlandırılması, bir klişeyle kıyaslanmayacak kadar emek gerektiren yeni bir süreçtir. Klişe tiplerin fazlaca kullanılması, ya da özelliklerinin karakterlere geçirilmesi, hikayenin sıradan ve bilindik olmasına neden olabilir. Bu durum, hikayenin başarısı açısından her zaman dikkat edilmesi gereken bir tehlikedir. Ana karakterin ödülü konumundaki güzel sevgili, ana karakterin can dostu yardımcısı, yoksul sanatçı, hayat tarafından örselenmiş iyi kalpli hayat kadını, olağan üstü güçlerle donatılmış süper kahraman vb. klişe tiplere örnek olarak gösterilebilir.

Karakter ve tiplerin yaratılmasında, yaşadığı çağın sosyal, kültürel, psikolojik ve bilimsel gelişmelerinin önemli birer etken olduğu söylenebilir. Epik dönemde yaratılan, ilk tanrısal kurgu karakterlerle, Rönesans'ın insan odaklı modern karakterleri ya da günümüz modernizm sonrası karakterlerin oluşum süreçleri ve nedenleri birbirinden farklıdır. Her bir karakter çağının ruhunu yansıtan bir tür ayna gibi de görülebilir. Jale Parla konuyla ilgili olarak şu görüşleri ifade eder;

“Edebiyat sosyolojisinin kurucularından sayılan Hippolyte Taine, her çağın edebiyatında o çağın ruhuna uygun bir *personnage régnant* (moda karakter/egemen karakter) bulunabileceğini ileri sürer. Çoğu kez indirgemeci sayılmış bu yaklaşımda gerçek payı da yok değildir. Çünkü insanın edebi bir metinde nasıl temsil edildiği epistemolojik bir mesele olarak görülmelidir: “Sanatçı insanı nasıl biliyor, tanıyor, insan doğasına ilişkin nasıl fikirler taşıyorsa, tip ve karakterlerini de, elbette günün kültürel ve ekonomik ortamında yaşatarak, ona göre çizer. Eğer bu varsayım doğruysa, o zaman, insan doğasının tanımına göre, belirli çağlarda anlatıya belirli tipler egemen olmuş demektir.”⁹

Yukarıda da ifade edildiği üzere, karakterleri ya da tipleri çağının genel koşullarından yadsıyarak değerlendirmek yanıltıcı olabilir. Ancak burada bir ayırımı göz önünde bulundurmak gerekir. Dönemin moda kişiliği çoğunlukla klişe tipler olmuş ve modası geçtiğinde çabucak unutulmuşlardır. Bu durumun çok boyutlu çalışılmış klasik karakterlerde tam tersi olduğu ifade edilebilir.

3.1.3. Karakter Oluşum Sürecinde Epik Gelenek

Epik sözcüğünün ansiklopedik anlamı; “uzun övgü, methiye şiiri” tanımlamasıdır. Genellikle bir kahraman figür üzerinden ciddi, ağıdalı yiğitlik, kahramanlık konularına odaklanır. İlk orijinal destanları, ülkelerin fetihleri ya da genişlemeleriyle ilgili, dönemin efsaneleri şekillendirmiştir. Birçok toplumun ürettiği sayısız destan bulunmasına karşın, en bilinen önemli örnekleri, Gılgamış Destanı, Homeros’un İlyada ve Odise Destanlarıdır.”¹⁰ Özellikle Antik Yunanda, Komediya, Tragedya ve Epik tür üçlemesi arasında en çok önem

⁹ <http://www.ykykultur.com.tr/dergi/?makale=581&id=79>

¹⁰ William Bridgwater, Elizabeth J. Sherwood, **The Columbia Encyclopedia**. New York: Columbia University Press. 1950.s.625.

verilen tür olarak Epik tür karşımıza çıkar. Epik dışındaki diğer türler, dönemin anlayışı gereği sade halka hitap eden, basit alt tabaka eğlencesi olarak algılanmıştır. Bu nedenle dönemin önemli edebi ürünleri Epik türde verilmiş olduğu ifade edilebilir.

Destanlarda genel olarak sıradan halkın hayatı, sorunları göz ardı edilmiş ve ana karakterler olarak kullanılmamışlardır. Ana karakterler üst sınıf, krallar, önemli askerler ve Tanrılar olarak betimlenmiştir. Destan kahramanları yeniden üretilmiş olsalar da, gerçek tarihsel hükümdar ve kişilikler üzerine temellendirilmiş olması olasıdır. Özellikle ilk çağlarda, savaşlarda kazanılan başarılar, ele geçirilen topraklar, yiğitlik manzumeleri, destanlar aracılığıyla abartılmış ve toplumların belleklerine aktarılmıştır. Destan ve karakterleri, gerçek üstü bir dünyaya ait gibi dursa da, en sonunda dünyevi politik amaçlara hizmet ettikleri söylenebilir. Zafer Taşlıkılıoğlu konuyla ilgili şu görüşü ileri sürer; “ Örneğin, kanun şinas Solon, çeşitli halk tabakaları arasında bir ilgi uyandırmak amacıyla siyasi nutuklarını şiir (destanî) olarak yazmış ve bunları halka Aulos (bir tür flüt) çalan birinin eşliğinde okutmuştur”¹¹

Saygı, hayranlık, korku ve hatta dehşet yaratmak, ilkel çağların iktidar sahiplerinin vazgeçilmez araçlarıdır. Hamasete ve doğaüstü güçlere kolaylıkla inanan dönem halkı, birer üstün varlık olarak karşılırlarına çıkan liderlerini kolaylıkla benimsemiş ve ona itaat etmiştir. Dr. Munise Yıldırım bu konuda şu görüşleri ifade eder;

“Özellikle başka halklar üzerinde sağlanan egemenlikler, doğaüstü güçlere sahip önderin halkı tarafından övgülü bir anlatıma dönüşmektedir. Önderin doğuşu tanrısallaştırılmakta, ilk utkusu aktarılmakta, başa geçişi anlatılmakta, kavimleri bir araya toplayışı saygıyla karşılanmakta, komşu ülkelere seferleri şarkılarla, türkülerle yansıtılmaktadır. Coğrafya genişledikçe, önder hakkındaki söylenceler de çoğalmakta, destan genişlemektedir.”¹²

Destanlar bize dönemin ve dolayısıyla karakter evriminin, fiziksel ve psikolojik başlangıcına dair, birçok bilgi ulaştırmıştır. Bu noktada kahraman karakterlere atfedilen

¹¹ Zafer Taşlıkılıoğlu, **Arkaik Çağ Yunan Şiiri**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.1966.s.6.

¹² Munise Yıldırım, **Yazınsal Türler**. Konya: Çizgi Yayınevi.2009.s.184.

olağanüstü güçler, irdelenmesi gerekli bir olgu olarak karşımıza çıkar. İlk kahraman karakterlere yüklenen olağanüstü güçlere bakıldığında, dönemim teknik bilgisinin elverdiği ölçülerde olduğu gözlenebilir. İnsan ancak var olan ya da sahibi olduğu belli bir bilgi birikimi üzerinden, ileriye dönük öngörüler ya da fantastik fikirler geliştirebilir. Bu bağlamda, Antik dönemin bilgi ve teknoloji birikimi, günümüzde geline noktayla kıyas kabul edilemez bir seviyede olduğundan, dönemin hayal gücü ürünleri de oldukça ilkel ya da naif olarak betimlenmiştir. Örneğin, Gılgamış'ın olumlu bir özellik olarak yapı ustası olarak tarif edilmesinin, bu gün için herhangi bir çekici yanı yoktur. Ya da fiziksel gücünü tarif edebilmek için, “azılı bir boğayı tek koluyla yere çarptı” gibi basit tanımlamalarla karşılaşırız. Herkül'ün acı kuvveti günümüz için etkileyici olmasa da Antik dönemde karakterin çekiciliğini artıran bir özellik olduğu göz ardı edilmemelidir. Başka bir deyişle, lazer ışını o dönemde biliniyor olsaydı, muhtemelen gözlerinden lazer ışını saçabilmesi (Süpermen gibi) karakterlere bir özellik olarak yüklenebilirdi. Karl Marks konuya şöyle bir yaklaşım getirir;

“Yunan hayal gücünün, dolayısıyla Yunan mitolojisinin tabanında yatan doğa ve toplumsal ilişkiler anlayışı, ortada otomatik dokuma makineleri, demiryolları, lokomotifler, elektrikli telgraflar varken olabilir mi? Başka bir yanıyla baktığımızda, barut ve kurşun varken Akhilleus (Aşil) olabilir mi artık?”¹³

İlkel düşler döneminde anlamlı olabilen etkenlerdi, ancak gün gelip basit birkaç teknikle o hayallerin ötesine geçildiğinde ise, yeni bir düzlem ya da çağa ulaşılmış demektir. Her çağın kendisine özgü gereksinimleri ve karakter ihtiyaçları, karaktere yüklenen özellikleri değiştirip dönüştürür. Bu faktörün önemi bir karakter tasarlanırken unutulmamalıdır. Epik kahraman karakterlerinin tarihsel süreç içerisinde sayısız kopyalarının türetilmesinden dolayı, klişe bir gruba ait olduğu saptaması yapılabilir. Bu durum günümüzde yaratılan Amerikan tipi süper kahramanlarla benzerlik taşır. Genel hatlarıyla bu gibi karakterlerin özellikleri benzerdir ve aynı gruba kolaylıkla dahil edilebilirler. Tüm bu bilgiler ışığında, epik kahramanların karakterden daha çok, tip olduğu söylenebilir. Antik dönemde yaratılan

¹³ <http://www.yenifilm.net/yazi.php?id=99>

kahraman karakterler, süreç içerisinde, başka isimler altında birçok coğrafyaya yayılmıştır. Munise Yıldırım, konu üzerine şu görüşleri ifade eder;

“Kahramanların nitelikleri değişmemekte, ama kimlikleri, coğrafyaları ve dönemleri değişmektedir. Örneğin, Virgilius’un ‘Eneas Destanı’ Latinleştirilmiş ‘İliada’dır. Kuşkusuz ‘Odysseus’u da içermektedir. Eneas. Troya’dan Lavinyum’a (İtalya’da bir bölge) gelir. Troya yıkılınca, Tanrılarını ve arkadaşlarını alıp yeni bir yurt aramaya çıkar. Juppiter’in (Yuppiter, Zeus) karısı ve kız kardeşi Yuno (Hera), istemez Eneas’ı. Virgilius, Yuno’nun neden sevilmediğini, İlyada’daki gibi, üç güzelin çekişmesiyle anlatır. Bu öğeler, Homeros’taki karakterlerini Eneas’a daha doğrusu İtalya’ya taşındığını göstermektedir.”¹⁴.

Epik kahraman karakterlerin farklı coğrafyalara yayılması klişe karakter kültürünün yaygınlaşıp kökleşmesine katkı sağladığı ifade edilebilir.

3.1.3.1. Gılgamış Destanı

İnsan geçmişten günümüze önemli gördüğü temel olguları sorun haline dönüştürerek zihinsel yetilerinin el verdiği ölçüde bu sorunlara çözüm aramıştır. Bu olguların başında ölüm olgusu gelir, ölümün karşısında duyulan çaresizlik ve korku, insanın ölümsüzlüğe olan özlemini olabildiğince artırmıştır. Gılgamış destanı ve karakteri, bu ana temayı işleyen en önemli örneklerinden birisidir. M.Ö. 3000 yıllarının ilk yarısında, Akat ve Sümer dillerinde yazılmış Gılgamış destanı, toplam 12 adet tabletten oluşur. Aynı dönemde Mezopotamya da hüküm sürmüş Uruk kralı Gılgamış’ın ölümsüzlük arayışını ve maceralarını konu alır. Gılgamış karakteri, her ne kadar mitolojik bir kahraman gibi algılansa da, gerçekte Sümer ülkesinin bir kenti olan Uruk’un başarılı kralıdır. Destandan yapılan çıkarsamalara göre, mutlak güce ve iktidara olan zaafının yanı sıra, ölümsüzlüğe olan tutkusu için giriştiği maceralar ve çabalar destanı, dolayısıyla Gılgamış karakterini eşsiz bir konuma getirir.

¹⁴ Munise Yıldırım, **Yazınsal Türler**. Konya: Çizgi Yayınevi.2009.s.204.

Gılgamış, ölümlü olmasına karşın, nerdeyse bir Tanrı kudretinde tasvir edilir, girdiği her savaşı her mücadeleyi kolaylıkla kazanan, hatta Tanrılarla bile çarpışabilecek bir kudrette, insanüstü bir varlık olarak olabildiğince yüceltilir. Özellikle ilk çağlarda krallar için sıradan bir ölümlü gibi algılanmak bir tehdit olarak görülmüştür. Çünkü ölümlü olmak hükmedenlere karşı duyulan korkuyu, saygıyı ve itaati zaafa uğratacak önemli bir zayıflık olarak algılanmıştır. Bu durum kendisi de gerçek bir Kral olan Gılgamış'ta da karşımıza çıkar.

Destanda bir tür süper kahramana dönüşen Gılgamış dostu, düşmanı ve halkı üzerindeki iktidarını güçlendirir. Ancak, tüm bu mükemmellik içerisinde bile sorunlar ortaya çıkar. Birçok epik karakterlerde olduğu gibi, onunda çok derinde yaşadığı çelişkileri vardır. Gılgamış çift yönlü ya da çift kişiliktir. Hikayesi süresince sıradan bir ölümlü olduğu gerçeği ve Tanrısal arzuları arasında yaşadığı gelgitler ana çatışkı noktalarını oluşturur. Bu konuda Nancy K. Sandars şu görüşleri ifade eder;

“Şiirin(destanın) başında kahraman tanımlanır. O iki parçadan oluşur, tanrı yanı ve insan yanı. Annesi tıpkı Aşil de olduğu gibi tanrıçadır. Güzelliği, gücü kuvveti ve aceleciliği ondan mirastır. Faniliği ise babasından kalmıştır. Hikayesinde birçok zorluklar vardır, buradaki trajedi; Tanrının arzuları ve ölümlü adamın kaderi arasında ki çelişkilerdir. Onun annesi Tanrıçalığını gizleyerek Uruk tapınağında yaşardı. Babası ise az çok gizemli bir şekilde tanımlanmıştır. Kralın soytarısı, bir tür canavar ya da yüksek düzeyde bir rahip olarak anlatılır.”¹⁵

Bu iki kişilik arasındaki yaşanan çatışkılar Gılgamış'ın bir karakter olarak kişilik özelliklerinin temel dinamiğini oluşturur. Destanda bir yönü Tanrıçanın oğlu, diğer yönü ise sıradan bir ölümlünün oğlu olarak tasvir edilmesi, gerçek hayatındaki neredeyse sonsuz iktidarına karşın, en sonunda bir ölümlü olduğu fikrine gönderme yapan bir metafor olarak kullanılır. Ölümsüzlüğe olan takıntı derecesindeki tutkusu, ölümlü olduğu gerçeğinden kurtulmak için gösterilen boşuna bir çabadır. Aslında Gılgamış ve benzer karakterinin asıl çekiciliğinin de buradan kaynaklandığı söylenebilir.

¹⁵ Nancy K. Sandars, **The Epic of Gilgamesh**. Londra: Penguin Books.1972.s.21.

Çift kişilik ya da ikili hayat kavramı, günümüz süper kahramanlarına kadar ulaşan bir geleneğe dönüşmüştür. Süpermen, Örümcek Adam, Zoro gibi sayısız süper kahraman karakterlerinde de durum benzerdir. İki kişilik ya da hayat birbirlerinin nerdeyse zıttı gibidir. Örneğin; Clark Kent normal hayatında içe dönük sakar ve pasif bir konumda iken Süpermen'e dönüştüğünde olumsuzlanan önceki kişilik özelliklerinin tam tersini gösterir. Gılgamış'ın bir kral olarak genel görünüşü başarılıdır. Halkına, çağına göre oldukça konforlu bir yaşam sağlamasına karşın, olumlu atmosfer her an değişken bir yön de çizebilir. Bu duruma, iki kişiliğin her daim yaşadığı veya yaşayabileceği keskin çatışmaların neden olduğu söylenebilir. Kısaca ne zaman nasıl davranacağı çoğu kez belirgin değildir. Thomas Van Nortwick bu konuyu şu şekilde açıklar;

“Gılgamış'ın ikinci kişiliğinin işaretleri görülebilir, buradaki potansiyel sorun kişiliği ile ilgili bir takım özelliklerin izini kaybetmesi ya da henüz fark etmemesidir. Bu yüzden kendisiyle ilgili bazı şeyleri kabul etmeyebilir, onun bir insan olarak ruhsal gelişimi tamamlanmamış bir yoldur. Gılgamış'ın öyküsü problemlerle ortaya çıkar. Tanrısal bir kral olarak onun davranışları açıkça karanlık olabilir. Örneğin, iktidarının gereği ve Tanrıça İşhtar'ın ona bahsettiği ayrıcalıkların bir gereği olarak yeni evli çiftlerden ilk gece hakkını isteyebilir.”¹⁶

Bu durumdan da anlaşılacağı gibi, epik karakterlerin kolaylıkla bir despota, bir diktatöre dönüşebileceği söylenebilir. Tanrı olmak, ödül ve ceza veren olarak iki yönlüdür ve cennet, cehennem her zaman aynı mesafededir. Hükmedilenler neyi tercih edeceklerine kendi karar vereceklerdir. Burada boyun eğmenin cennete, isyanınsa cehenneme giden en kestirme yol olduğu ifade edilebilir. Gılgamış'ın kişiliğini ve öyküsü temel çatışmalar belirler. Ölümüne karşı ölümsüzlük, Tanrı olmakla insan olmak, şefkatle, despotluk arasında yaşadığı gelgitler onun kaderini belirler. Ancak destanın sonunda insan olmanın ve ölümün gerçekliği ile yüzleşir. Hayatın sonsuz olamayacağını, sonsuzluğun ancak gerçek bilgiye yani dünyanın ona sunduğu güzellikleri fark etmesi ve geleceğe ölümsüz eserler bırakmakla mümkün olabileceğini kavrar. Gılgamış karakterinin karakter evrimine katkıları gene olarak şu şekilde özetlenebilir;

¹⁶ Thomas Van Nortwick, **Somewhere I Have Never Travelled**. Oxford: Oxford University Press.1996.s.11.

- Gılgamış Destanı, epik karakter örgüsünün tüm özelliklerinin temelini oluşturur. Olağanüstü güçler, yiğitlik, mücadele, macera gibi tipik olgular kullanılır.
- Sıradan insan ötelenir, ana karakterler olarak kahramanlar, doğaüstü yaratıklar, Tanrılar seçilir ve onların gerçek üstü dünyalarını işlenir.
- Bu gelenek antik Yunan edebiyatında da devam ederek Rönesans'a kadar en baskın karakter türünü, yani epik karakter türünü oluşturur.
- Çift yönlü karakter metaforu kullanılır. İki kişilik arasındaki gelgitler, aksiyon kaynağı olarak kullanılır.
- Dönemi için etkileyici olabilecek özellikler kullanılır. Tanrısal güçleri yanı sıra Gılgamış becerikli bir yapı ustasıdır.
- Ölümsüzlük takıntısına karşın, destanın sonunda Gılgamış asıl ölümsüzlüğün bilgelik ve geriye ölümsüz eserler bırakmak olduğunu fark eder.
- Dostluk, vefa duygusu yüceltilir.
- Epik karakterlerin önemli bir özelliği olan bir tutku ya da bir duygu abartılır, Gılgamış ölümsüzlüğe abartılı bir arzu duyar.
- Tanrıların ve kralın koyduğu kural ve kanunlara saygı ve itaat öngörülür, baskın sınıfın iktidarı bu yolla perçinlenir.
- Tüm bu özellikler, Gılgamış karakterini epik kahraman formuna sokar, bu nedenle klişe olduğunu söylenebilir.

3.1.3.2. Antik Yunan Edebiyatı ve Epik Gelenek

M.Ö.9. Yüzyıl ile M.S. 2. Yüzyıl arası dönemi kapsar. Bugünkü Yunanistan ve Ege adaları, antik Yunan edebiyatının ürün verdiği coğrafya olarak kabul edilir. M.Ö. 5. ve 4. Yüzyıllar antik dönemin en parlak dönemleridir ve altın çağ olarak da adlandırılır. Bu dönemde Yunan edebiyatında epik, lirik, didaktik, pastoral ve satirik türdeki şiirin ilk örnekleri verilmiştir.

Trajedi ve komedi türünde piyesler, Fabl, tarih, felsefe ve hitabet türünde yapıtlar, yine bu dönemde oldukça kullanılan türler olarak karşımıza çıkar. Antik Yunan epik anlatı geleneğinin en önde gelen örnekleri, Homeros'un İlyada (İliada) ve Odise (Odysseia) destanlarıdır. Her ne kadar, Homeros tarafından kaleme alınmadığı konusunda bazı tartışmalar varsa da, genel olarak destanların, onun tarafından yazılmış olduğu kabul edilir. Dönemin karakterleri, epik geleneğe uygun özellikler taşıyan Tanrı, yarı Tanrı, olağanüstü güçlere sahip askerler ya da yönetici sınıfından seçilmiştir. Sıradan halkın destanlarda ana karakter olarak neredeyse hiç kullanılmadığı söylenebilir.

3.1.3.3. İlyada Destanı ve Aşil (Achilleus)

İlyada destanı, Homeros tarafından M.Ö.7. Yüzyıl ya da 8. Yüzyılda yazıldığı düşünülmektedir. Destan, bazı araştırmacılara göre 24 şarkından oluşmuştur ve Troya savaşının sonunu anlatmaktadır. Aşil'in Öfkesi olarak da bilinen destanın önemi, (Odise ile birlikte) batı edebiyatının destan anlatı geleneğinin başyapıtı olmasından kaynaklanır. İlyada bize, Tanrılar, krallar, kahramanlar, entrikalar, mertlikler, intikamlar, yiğitlikler manzumesiyle örülmüş, gerçeküstü mitolojik bir dünya sunar. Destan, dönemin toplumları tarafından üretilen ortak halk efsanelerini içerir.

Homeros ya da gerçekte destanın temel öğelerini şekillendiren ortak akıl, sıradan insanın tüm arzularını ve ideallerini, kahramanlar ve kahramanlık öyküleriyle karşılar. Böylece, bireysel öykünmeler toplumsal tabanda ortak bir ülkü, amaç çevresinde birleşir. Dönemin ihtiyaçlarına göre şekillenen ideal ve arzular, kendini bütünüyle hayal dünyasında kaybetmez. Gerçek hayatın gerçek işleri destanın en ciddi yanıdır ve İlyada destanının da böyle bir amacı vardır. Troya şehrini ele geçirmek, hikayedeki tüm olağanüstü olgular içerisinde, gerçek bir amaç olarak karşımıza çıkar.

İlyada'nın ana karakteri Aşil özellikle karakter kavramının gelişim sürecinde, incelenmesi gereken en önemli örneklerdendir. İlk çağın başından sonuna dek, onun adına uydurulmuş birçok kahramanlık hikayeleri ve efsanelerle, döneminin ikon kahramanı olmuştur. Antik dönem toplumlarının idealleri, arzuları, olmak istedikleri şeyler, tıpkı diğer epik

kahramanlara atfedilen olağanüstü güçler gibi, Aşil'in kişilik özelliklerinde de görünür ve boyutlanır.

Aşil, Phthia kralı Peleus ile deniz Tanrıçası Thetis'in oğludur. Gılgamış'ta olduğu gibi, ölümlü ve Tanrı yanları, yani melezliği onun hikayesinin temel odak noktasını oluşturur. Aşil'i, Kentaur'ların (at adam) en bilgelerinden olan, Khiron büyütüp eğitir. Onun bileği bükülmez bir kahraman olması için, kurt ve yaban domuzu iliğiyle besler ve türlü, savaş sanatını ona öğretir. Şefik Can, Klasik Yunan Mitolojisi kitabında Aşil'in olağanüstü özelliklerini şu şekilde açıklar;

“Aşil altı yaşına bastığında rüzgar gibi koşuyor, koşuda geyikleri geride bırakıyordu. O yiğitlikte, aslanları bile korkutuyor, yakaladığı aslanları sırtına yükleniyor, alıp öğretmeni Khiron'a getiriyordu. Khiron ona daha başka şeylerde öğretmişti. O öğretmeninden çalgı çalmasını, yaraları iyileştirmesini, otların işe yarayan gizli yanlarını, ona öğretmişti. Aşil dokuz yaşına geldiğini zaman meşhur kahin Kalkhas, ilerde olacak bazı olayları haber verdi. Kahin'in ifadesine göre; Troya şehri, Aşil olmadan zapt edilemeyecekti. Fakat şehrin Yunanlılar eline geçmesinde aslan payı olan ve onsuz ele geçirilemeyecek, meşhur şehir aynı zamanda Aşil'in ölümüne sebep olacaktı.”¹⁷

Burada, kahraman karakter oluşturma'nın temel yapı taşlarını görürüz; üstün bir aileden gelmek, bir usta ya da hoca gözetiminde eğitim, donanım ve görevini yerine getirmek. Böylece, Aşil'e görevi için gerekli her türlü donanım, yüklenmiş ve kaderi çizilmiş olur. Bu çok bilindik zincir, önemli bir kahraman karakter niteliği olarak günümüze değin kullanılmıştır. Örneğin, Aşil'le Süpermen'in hikayesi genel hatlarıyla oldukça benzer olduğu söylenebilir. Değişen, zaman, mekan ve üstün güçlerinin dönemsel nitelik farklarıdır.

Destanlarda her zaman bir ana hedef saptanmıştır ve diğer olgular çoğunlukla bu ana amacı gerçekleştirmek için çalışırlar. İlyada destanının ana hedefi, Troya savaşını kazanmaktır. Aşil'in temel sorumluluğunu ve varlık nedenini, bu olgudan bağımsız düşünülemez. Aşil ait olduğu toplumun, ortak ülkü ve ideallerinin (toprak kazanmak gibi) temsilcisidir. Bu

¹⁷ Şefik Can. **Klasik Yunan Mitolojisi**.3.Basım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.1994.s.261.

nedenle, o topluma ait her hangi bir birey, zaten özümseyip benimsediği özelliklere sahip kahramanını kolaylıkla içselleştirir ve benimser. Munise Yıldırım, konuyla ilgili şu görüşü ifade eder;

“Destanlar bir halkın mistik dünya algılayışıyla, kendine özgü tarihsel olayların yansıtılmasının karışımıdır. Halkın tarihinde iz bırakmış olayları, genelde örnek alınan kahramanlar yoluyla, abartılı bir şekilde yansıtmaktadırlar. Destanlarda genelde, devlet kurma, işgaller ve göçler gibi bir halkın tarihine özgü olaylar aktarılmaktadır.”¹⁸

Kahraman karakterlerin çıkış noktası, gerçek kişiler ve sıradan olaylar olabilir. Normal sayılabilecek birtakım başarılar toplumların kolektif hayal güçleri sayesinde insanüstü kahramanlara ve kahramanlıklara dönüşebilir. Bu nedenle Aşil’in niteliklerinde, sıradan birey tarafından çok bilinen insani yanlar, olabildiğince törpülenmiştir. Ondan beklenen görev, sıradan insanın ya da toplumun, sıra dışı arzularını canlandırmaktır.

Aşil, yarı insan olmasının gereği, bazı insani ilişkiler ve etkileşimler yaşasa da, bu belirleyici değildir. İnsaniliği sıradan insanın onu bütünüyle yabancı bir nesneye dönüştürerek, bağ kuramaması sorunu için bir çözümdür. Bilindik sosyal ilişkilerin ya da olay örgüsü içerisine yerleştirilen, olağanüstü kahramanların öyküleri, ilgi çekici bir karışım oluşturur. Aksi halde, toplumun genel anlama yeteneklerinin dışında yeni bir anlatı yöntemi anlaşılmaz olacağından, iletişim sorunu ortaya çıkabilecektir.

Aşil’in savaşçılığı, yiğitliği, cesurluğu kısaca olağanüstü güçleri boşuna değildir. Toplumunun ona verdiği asal bir görev vardır ve her ne pahasına olursa olsun görevini yapmak zorundadır. Esasen onun dramı da buradadır, Troya savaşına katıldığında öleceğini bilir. Şu çelişkiyi yaşar, bir kahraman olarak şanının yürümesi ve toplumunun ondan beklediği görevini yerine getirmek mi? Yoksa savaşın dışında kalıp uzun bir hayat yaşayabilmek mi? Bu çözmek zorunda olduğu ağır bir sorundur. Doğal olarak görevini yerine getirir ve genç yaşında ölür, aksi durumda karakter zaten var olamayacaktır.

¹⁸ Munise Yıldırım, **Yazınsal Türler**. Konya: Çizgi Yayınevi.2009.s.209.

Aşil'in kişilik özelliklerine baktığımızda, destan kahraman karakteri özellikleriyle uyumlu olarak, cezalandırıcı ya da şiddete meyilli olduğu görülebilir. Bu yanıyla Homeros ona eleştirel yaklaşmıştır, sonuçta Aşil, Yunanistan'dan gelen işgalci Akha'ların bir savaşçısıdır ve temelde haksız durumdadır. Aşil'le benzer özelliklere sahip rakibi, Troya kralı Priamos'un oğlu Hektor, önemli bir karakter olarak karşımıza çıkar. İki denk kahraman arasında oluşan rekabet, öykünün gerilimi ve heyecanını artıran bir etken olarak kullanılır. Ancak Destanda Hektor'a insani özellikler yönünden daha olumlu nitelikler yüklenmiştir. Zafer Taşlıkılıoğlu, Homeros'un iki kahramana yaklaşımını şu şekilde açıklar;

“Troya’lıların en kahramanı ve yüksek ahlak sahibi olan Hektor’dur. En önemli Yunan kahramanı ise Aşil’dir. Homeros her ikisini de takdir eder ve fakat ahlak bakımından daha üstün olduğu için Hektor’u tercih eder. Sonra şair, kuvvetli olan Yunanlılara karşı zayıf tarafı tutmuş ve Hektoru bu bakımdan daha çok sevmiştir.”¹⁹

Görüldüğü gibi, kahramanlık olgusunun hangi tarafta yer aldığınızla ilgili olarak, anlam değiştirdiği görürüz. Troya’lılar için Aşil gözünü kan bürümüş bir işgalci, Yunanlılar (Akhaler) içinse, milli bir kahraman olarak algılanmıştır. Aşil’le, Hektor’u kıyasladığımızda Aşil bir işgalci, Hektor’da yurdunu savunan bir vatanseverdir. Homeros’un içten içe, Aşil’e yönelttiği eleştiriler bu haksız durumdan kaynaklandığı söylenebilir.

Abartılmış, olağanüstü güçlere sahip kahraman karakterlerin, zayıf bir yanları bulunur. Bu durum Aşil’de de tipiktir, onun zayıf yanı topuğudur. Ölümsüz vücudunun ölümlü tek noktası topuğudur. Hikayenin sonunda Aşil, Paris’in attığı bir okun topuğuna isabet etmesiyle ölür. Bir kahramanın ya da günümüz süper kahramanlarının zayıf bir yanlarının bulunması olgusu Aşil’le başlamıştır. Bu durumun önemli bir gereksinimden kaynaklandığı söylenebilir. Olağanüstü kahramanların temel sorunu, özelliklerinden dolayı yenilmez olmalarıdır. Tamamen yenilmez, hiçbir zayıf yanı bulunmayan karakterlere öykü yazmak ya da öykünün gelişip çeşitlenmesi güçleşir.

¹⁹ Zafer Taşlıkılıoğlu, **Arkaik Çağ Yunan Şiiri**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.1966.s.16.

Normal bir öyküde olay örgüsü genel olarak bir zayıflık ya da bir çelişki üzerine kurulur ve oradan kaynaklanan sorunlar, öykünün gelişmesine olanak sağlar. Bütünüyle izole ve dokunulmaz bir karakterin gelişimi ya da öyküsü olamaz, baştan yenilme ihtimali bulunmayan bir kahramanın doğal olarak düşmanı da olamayacaktır. Sonuç olarak ortaya gerilimsiz, sorunsuz bir hikaye çıkar. Bu durum bir öykünün, alıcısıyla kurduğu iletişim bağlamında, asla kabul edemeyeceği önemli bir hata olacaktır. Umberto Eco, Süpermen'e atıfta bulunarak konuya şu şekilde açıklık getirir. Tanımı gereği hiçbir şeyden etkilenmeyen bir karakter olan Süpermen, hasmı olmayan bir kahraman olmak ve dolayısıyla da herhangi bir gelişme olasılığının bulunmaması gibi, kaygı uyandıran bir anlatısal durumla karşı karşıya kalır.²⁰ Zayıf nokta metaforu olay akışını değiştirmek, ters yüz etmek, ya da gerilimi her daim ayakta tutmak için, özellikle epik kahramanlara yüklenen en önemli özelliklerin başında geldiği söylenebilir. Karakter evrimi açısından, Aşil'in karakteri özelliklerinden şu çıkarsamalar yapılabilir;

- Destanda ana kişileri, Tanrılar, asker, asiller ve yönetici sınıfından seçilmiştir.
- Aşil kahramanlığa hazırlanır. İleride ihtiyaç duyacağı her türlü yetenek ve güç, çocukluğunda aldığı eğitimle karaktere kazandırılır. Özel eğitim olgusu, bir kahraman karakter klişesi olarak günümüze kadar ulaşmıştır.
- Sıradan insan ve onun dünyası, destanda yer almamıştır.
- Epik karakterlerin çoğunda olduğu gibi, Aşil'in karakter niteliklerinde de, yarı insan, yarı Tanrı ikili hayat metaforu kullanılır.
- Aşil'e olağan üstü güç atfedilir.
- Konular çoğunlukla, zaten halk tarafından bilinen, temel klişe hikayeler üzerine kurulmuştur.
- Kahramanlık, yiğitlik, galip gelme, düşmanı dize getirme, toprak kazanma gibi hamasi duygular üzerinden, gerçek hedefe odaklanılır. Kahraman karakterde bu ana amacın bir parçasıdır. Burada temek amaç Troya'nın ele geçirilmesidir.

²⁰ Umberto Eco and Natalie Chilton, **The Myth of Superman**. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press. 1972.s.15–16.

- Destanda kahraman karaktere denk ve onun niteliklerine benzer yanlara sahip, bir düşman karakter yaratılır ve böylece mücadelenin kişiselleşmesi sağlanır. Bu bağlamda, Hektor karakteri, Aşil'in öyküsünün çeşitlenmesine katkı sağlar
- Kahraman karaktere atfedilen olağan üstü güçlerin yanı sıra, zayıf bir yan da yüklenir. Böylece hikayenin gerilim dozu ayarlanır ve kahraman karakterin bütünüyle yenilmez olması engellenir. Aşil'in zayıf yanı ölümlü topuğudur.
- Aşil'e ortak arzu ve ideallerinin gerçekleştirilmesinde öncü rolü verilir, ya da kahramanın amacı, aslında toplumun genel idealleridir.
- Irksal gurur, milli dayanışma ve öç alma gibi duygular Aşil'in kimliğinde yüceltilir.

3.1.3.4. Odyseia (Odise) Destanı ve Odysseus

Antik Yunan'ın diğer bir önemli destanı Odyseia(Odise) destanıdır. M.Ö. 800-600 yılları arasında yazıldığı varsayılmaktadır. Homeros'un yazdığı düşünülse de, aksi görüşlerde ileri süren otoriteler vardır. İlyada, basit destan şiir formunda olmasına karşın, Odise roman formunun ilk ipuçlarını verir, geriye dönüşleri ve akıcı olay anlatımıyla oldukça gelişkindir. Daha çok, bir kahramanın ardıl maceralarına odaklanır. Odyseia destanı, Akha'ların en zeki ve en kurnaz savaşçısı Kral Odysseus'un Truva savaşından sonra, ülkesi İthake'ye dönerken, on yıl boyunca yaşadığı serüvenleri anlatır. Odysseus karakteri bir insan olarak betimlenmesine karşın, yine üst sınıfa ait bir kraldır. Ayrıca diğer karakterlerde asil sınıftan ve tanrı karakterlerden oluşur, bu bakımdan destan anlatı formuna uygun bir yapı oluşturur.

Odysseus'un gençliği kahramanlık eğitimiyle geçer, tıpkı Aşil'de olduğu gibi, hekim Kheiron ona ileride gerek duyacağı her türlü yeteneği ve gücü kazandırır. Savaşçılığının, gözü pekliğinin yanı sıra, onun en önemli özelliği, kurnaz ve zeki bir komutan olmasıdır. Truva savaşının kazanılmasında çok büyük katkısı olan, içi asker dolu atın surlardan içeri sokulması fikri ona aittir. Bu bağlamda onun asıl önemli özelliğinin kaba güç değil, ince zekası olduğu söylenebilir.

Bir tanrı olmamasına karşın, sorun çözme yeteneği, ayrıntılı plan yapma gücü ve düşmanlarını alt etmek için zekasını başarıyla kullanmasından dolayı, Tanrıların Tanrısı

Zeus'un takdirini ve desteğini kazanmıştır. Böylece bir bakıma Tanrı gücünü Zeus üzerinden kazanmış ve yaşadığı birçok zorlukta, Zeus'un yardımını almıştır. Odysseus'un diğer bir özelliği ise, yurduna ve özellikle ailesine olan tutkusudur. Temelde onun hikayesini şekillendiren asıl motivasyon aile ve yurt sevgisi olduğu söylenebilir. Yurduna dönebilmek için, birçok komployla ve amansız düşmanlarla on yıl boyunca mücadele etmiş ve amacına ulaşmıştır. Destanda geçen bir pasajda, Odysseus kendini şu şekilde ifade eder;

“Ben Laertes'in oğlu Odysseus'um. Yurdum İthaka'dır. Benim yurdum kayalıktır; fakat yaşamak için iyi bir yerdir ve dünyada hiçbir yeri ona yeğ tutmam. Beni geniş mağarasında koca olarak tutmak isteyen tanrısal güzellikteki Kalypso'yu bile vatanım uğruna terk ettim. İnsana kendi yurdundan ve ana babasının yanından daha sıcak hiçbir yer olamaz. Yabancı bir ülkenin en zengin konağında yaşasa bile, insan gene uzaktaki baba evini özler durur.”²¹

Odysseus'un yıllar süren mücadeleleri ve sonuçta tüm engelleri aşip evine ve ailesine kavuşması, bir bakıma haç seferinden dönen hacıların yaptığına bezer bir durumdur. Yiğitlik manzumeleriyle bezeli bu eve dönüş hikayesi dönem insanı tarafından kutsanır ve baş tacı edilir. Antik Yunan'da erkeklerden beklenen en önemli özellik; savaşçı, gözü pek, düşmanlarına karşı caydırıcı bir yiğit olmalarıdır. Her türlü üretimin ve aksiyonun el gücüyle yapıldığı bu zamanlarda, kaba gücün yüceltilmesi olağan bir durumdur. Bir idol olarak Odysseus ve daha birçok epik kahraman karakterin, dilden dile dolaşan destanlarda ortaya çıkmasının en önemli nedeni toplumsal ihtiyacın ve beklentilerin karşılanmasıdır. Bu nedenle zeki, bilge, gözü pek, bileği bükülmez kahraman Odysseus'un özelliklerinin, toplumu tarafından bir öykünme nesnesi olarak kolaylıkla kabul gördüğü söylenebilir.

Odysseus'un da diğer epik kahramanlar gibi bir aidiyeti vardır. Sonuç olarak o bir İtaka'lıdır ve toplumunun ülkülerinin bir temsilcisidir. Kahraman karakterlerin aidiyetleriyle ilgili olarak, Munise Yıldırım'ın, Yazınsal Türler kitabında şu görüşler yer alır;

“Destanın mutlu dünyasında, yazarın canlandırdığı tüm kişilerin sabit mekanları vardır. İnsanın bağlı olduğu tüm temel bağlantılar önemlidir. Kabileye özgülük, düşmanla ve dostla, tanrı ve doğa güçleriyle ilişkiler,

²¹ Robert Krugmann, **Odysseia**. Çev: Özlem Yılmaz. İstanbul: Yurt Kitap Yayınları.2007.s.354.

söylence ve gizli söylenen(mitos) geleneği, en son olarak da, gündelik hayatta karşılaşılan şeylerle ilişkiler ve onlara karşı geliştirdiği tutum. Bütün dünya, açık ve kesin ana hatlarıyla ortaya çıkar ve her taraftan onları bir arada tutan şeyin ne olduğunu görülür. Eyleyen kişi, bunun içinde evindedir.”²²

Destanlarda kahraman karakterlerin davalarını haklı bir zemine oturtmaları gerekir, bu yolla genel ahlak iklimine uygunluk ve kahramanlık gurunun onarıldığı oç alma sahnesinin etkinliğini ve meşruluğunu artırmak amaçlanır. Temelde genel toplum kuralları ve ahlakı, Odysseus üzerinden bir tür kanun yazar, ya da zaten yazılı olan kanunu önemli hale getirir. Bu durum, aynı zamanda Tanrıların koyduğu yasaları çiğneyenlerin sonunun ne olacağını da gösterir, çünkü antik Yunanda kurallara itaat son derece önem verilen bir konudur ve her daim itaatsizlerin cezaları çok ağır olmuştur. Söz konusu kahraman bu görevi seve seve yerine getirir.

Odysseus, karısı, ailesi ve evine yapılan tecavüzün öcünü çok ağır bir şekilde alır. Böylece destanın sonunda, tüm görevlerini yerine getiren kahraman ideal bir sona ulaşır. Odise destanında, bütünüyle olağanüstü sanal dünyanın elemanlarını kullanmak yerine, bir miktarda olsa, ussal, insani bir zemine doğru kayış görülür. Odysseus’un ölümlü bir insan olması ve akıllı kutsayan karakter nitelikleri bize bunu düşündürür. Sonuç olarak, Odysseus’un karakter niteliklerinden şu çıkarsamalar yapılabilir;

- Kahramanlığa hazırlanır, Aşil gibi, Hekim Kheiron tarafından eğitilir.
- Kahramana, Tanrısal olağanüstü güçlerin yerine zeka, plan yapma, uygulama ve sonuç alma gibi, daha insani sayılabilecek olumlu nitelikler yüklenmiştir.
- Hikayede, epik anlatı geleneğinin özellikleri sürer, dönemin kutsadığı kahramanlık, sefere çıkma, komplo, savaş, abartılı yiğitlik gösterileri gibi temalar kullanılmıştır. Bu nedenle Odysseus döneminin moda karakter olarak kabul edilebilir.
- Kahramanın üzerinden, dönemin önemseydiği, vefa, aileye düşkünlük, vatan sevgisi kanunlara ve sisteme itaat gibi duygular yüceltilir.

²² Munise Yıldırım, **Yazınsal Türler**. Konya: Çizgi Yayınevi.2009.s.205.

- Kahramana, dönmemin baskın asil sınıfları ve tanrılar tarafından konulan, kanun ve yasakların savunucusu, uygulayıcısı ve cezalandırıcısı görevi verilmiştir.
- Kahramanın on yıl boyunca evine, topraklarına, ailesine ve vatanına kavuşmak ya da onları geri almak için çabalaması, mülkiyet algısının ne denli güçlü olduğuna dikkat çeker.
- Destanda ana karakter olarak, yine sıradan insan yoktur. Asil sınıf ve Tanrılar ana karakterlerdir.
- Odysseus bir Tanrı olmamasına karşın, Tanrılarla her zaman arası iyidir ve başı sıkıştığında onlardan yardım alır.
- Aşk ve sevgi yüceltilir, Odysseus karısı için ölümsüzlüğü reddeder.
- Kahraman gururu gereği öç alınır. Göze göz dişe diş kuralı çalışır
- İnsani duygular ön plandadır.
- Öykü anlatım biçimi olarak günümüz dizi filmlerine benzer. Öykü bölümlere ayrılarak anlatılır.

3.1.3.5. Roma Dönemi Karakter Anlayışı

Roma yazını ve karakter anlayışı, M.Ö. 250 yıllarında Roma imparatorluğunun antik Yunan coğrafyasını egemenliğine almasıyla birlikte Yunan etkisinde gelişmiştir. Dönem yaklaşık 500 yıllık bir süreyi kapsar. Romalılar imparatorluk geleneklerine uygun olarak işgal ettikleri coğrafyanın önemli kazanımların kendilerine mal etmişlerdir. Bu anlayışa uygun olarak antik Yunan'ın en önemli edebiyat ürünlerini kendi dillerine çevirerek, gerek yazın türlerini ve gerekse karakter oluşturma anlayışlarını geliştirmişlerdir.

Antik Yunan epik geleneği ve onun en önemli karakterleri farklı adlar altında Roma edebiyatının temel taşlarını oluşturduğu ifade edilebilir. Ancak karakter, tip ayrımı bakımından Roma dönemi edebiyatı da henüz modern karakter oluşturma aşamasına geçememiştir. Antik Yunan'ın bilinen kahramanlık, methiye, abartı, ölüm, ölümsüzlük, komplo, insanüstülük ve benzeri temaları aynı şekilde sürdürülmüştür. Asiller, Tanrı ya da yarı Tanrı kahraman karakter geleneği üzerine temellendirilen klişe tipler, dönemin

edebiyat ürünlerinin özellikle epik yazının temel kişileri oldukları söylenebilir. Roma kültürünün hazır olanı kendilerine mal etme anlayışlarının etkilerini edebiyat tarihçisi Antal Szerb şu şekilde açıklar;

“ Roma kültürü dünyanın en büyük orana sahip ikincil kültürüdür. Sanatsal ve bilimsel olarak Yunan’dan esinlenmiştir, hatta dinsel biçimlenmelerin önemli bir bölümünü de ondan almıştır. Paradoksal bir biçimde, ulusal karakteri en güçlü olan, o zamanki dünyayı ulusal egemenliği altına alan bu eski çağ halkı düşünsel alanda hazır bulunan yapıt türleriyle, el konulmuş heykellerle ve ithal edilmiş tanrılarla yetinmiştir. Muazzam ve sonsuz değer taşıyan yazını sosyal ve halkçı temellerden gelişmemiştir; amacı kendini yansıtmak değil, sunduğu yapıtın yetkin olmasıdır ve eğer yabancı yapıtın yetkin olduğunu görmüşse, hiç çekinmeden bu yapıtı aktarmıştır, hem de ulusal özsaygısı bakımından hiçbir sakınca görmeksizin.”²³

Roma tiyatrosu, karakter oluşturma ve geleneklerin oluşturulması bakımından önemlidir. Her ne kadar bildik klişe olaylar ve karakterler içerse bile, zaman zaman gerçek insanı konu alması bakımından modern karakterlerin oluşturulmasına ilham vermişlerdir. Bu yanılla Shakespeare gibi birçok Rönesans oyun yazarı, Romalı Plautus ve Terentius’un eserlerinden yoğunlukla etkilenmiştir. Yunan karakterlerin eleştirel bir yönleri olmasına karşın, Roma karakterleri politik eleştiri yok gibidir. Bu durumun nedeni imparatorluk bakış açısının tahammülsüzlüğüdür, bu nedenle baskıcı sistemlerin tek boyutlu yüzeysel karakterlerin yaratılmasına neden olduğu söylenebilir. Çoğu komedyaya olarak yazılan oyunların karakter anlayışına, Edebiyat tarihçisi Richard Alcock şu şekilde açıklık getirir;

“Komik tipler, karışık durumlar geçer akçedir. Ya ikizler birbirine karıştırılır; ya akıllı tutsak efendisine, sevdiği kızın babasını nasıl kandıracağını öğretir; ya da tutsak kız tutsak olmadığını, ünlü bir tüccarın kızı olduğunu anlar. Sevgililer, askerler, delikanlılar, başkalarının sırtından geçinenler, kadınlardan hoşlanmayanlar, kılıbık kocalar, hırsızlar vardır bu komedilerde. Pek derinliği olmayan birer tiptir hepsi.”²⁴

Sonuç olarak, Latin döneminin karakter evrimi sürecine katkısı neredeyse yok gibidir.

3.1.3.6. Ortaçağ Karakter Anlayışı

²³ Antal Szerb, **Dünya Yazın Tarihi**. Çev: Vural Yıldırım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. 2008.s.73.

²⁴ Richard Alcock, **Kısa Dünya Edebiyatı Tarihi**. Çev: Ülkü Tamer. İstanbul: Varlık Yayınevi. 1961.s.33.

M.Ö. 1000’ den sonraki 500 yılı kapsar. Avrupa da Hıristiyanlığın etkisinin artmasıyla beraber, düşünsel yapı yeni bir düzleme taşınmıştır. Bu düzlem hiç kuşkusuz dogmaların yoğunlukla yaşanacağı, düşüncelerin belli kalıpların dışına taşamadığı bir iklim oluşturur. Sonuç olarak ortaçağ boyunca yaşanan derin sessizlik ve kısırlık, karakter gelişimi bakımından bir gerileme döneminin ortaya çıkmasına neden olduğu söylenebilir. İlerleyen süreçte, dinsel öğretilerin yaşamın her alanında büyük oranda etkin olduğunu görülür. Bu nedenle edebiyat, resim, heykel, müzik ve karakter biçimleri çoğunlukla dinsel öğretilerin vurgulandığı bir içerikte oluşturulmuştur. Antal Szerb dönemin anlayışını şu şekilde açıklar;

“Eğer bu çağın kültürünün merkezinde dinin bulunduğunu söyleyecek olursak, bir şey söylemiş olmayız, çünkü her gerçek kültürün merkezinde din bulunmaktadır. Ama bu çağ salt dinle sınırlı bir çağdır. Yalnızca dinsel yaşantıyla yaklaşılabilen şeyler vardır. Antik gerçeklik duygusu körelir. Dünya yalnızca öte dünya için vardır. Yaşamın anlamı her zaman için yaşamın dışında yer almaktadır. Bu kültür çevresinde dünyevi kültür hemen hemen hiç yoktu.”²⁵

Böyle bir ortamda sanatçılar, kilisesin baskısı altında “öteki dünya” düşüncesini işlemişlerdir. İsa’nın hayatı, azizlerin erdemleri, dinsel yaşam tarzının ne denli gerekli olduğundan bahseden metinlerin karakterleri de, yine Hıristiyan kültürünün önemli tarihsel kişilerinden seçilmiştir. Ancak, düşünsel anlamda dönem bütünüyle verimsiz değildir. Dante özgün yapıtlarıyla bu süreçte ortaya çıkmış ve Petrarca gibi birçok sanatçıyı etkilemiştir. Özellikle Petrarca’nın lirik ve insancıl soneleri halk diliyle yazılmış ve bugünlere kadar taşınmıştır. Dante’nin oluşturduğu hümanist düşünce biçimi birçok yazar, düşünür ve sanatçıyı etkilemiştir. Ortaçağ’ın dinsel baskı ortamına bir başkaldırı olarak Dante’nin fikirsel açılımları, Rönesans’ın temellenmesine büyük katkı sağladığı ifade edilebilir.

3.1.4. Rönesans Dönemi ve İlk Modern Karakterler

²⁵ Antal Szerb, **Dünya Yazın Tarihi**. Çev: Vural Yıldırım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. 2008.s.115.

Yazılı tarihin ilk kayıtlı karakteri Gılgamış'tan Rönesans'a (14–16.Yüzyıl) kadar, karakter evrimine bakıldığında, neredeyse yatay düzlemde gelişen bir süreç görülebilir. Dönemin önde gelen karakterlerinin ortak özelliği, sıradan insani özellikleri temsil etmemeleridir. Bu süreçte, ana teması insanüstülük, tanrısallık, kahramanlık, kutsallık, savaş olan klişe hikayeler kullanılmış ve karakterler bu olguların yansıtıcısı olmuşlardır. Bu durumun Rönesans'la birlikte değişmeye başladığı söylenebilir.

Her çağın kendi ihtiyacına göre üretilen karakterler, Rönesans ruhuna uygun olarak yeni, özgün bir yaklaşımla üretilmişler ve dünya yazın tarihinde ki eşsiz yerlerini almışlardır. Bu bağlamda Rönesans'ın, modern kurgu karakterlerin evrimi ve gelişimi bağlamında bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Kelime anlamı olarak Fransızca 'da 'yeniden doğuş' anlamına gelen Rönesans, Avrupa coğrafyasını kökten etkileyen aydınlanma hareketinin temelini oluşturmuştur.

Rönesans'ın fıkırsel etkisi kısa zamanda batı toplumlarını her alanda etkisi altına alarak, bilim, sanat, endüstri, sağlık, felsefe, edebiyat gibi birçok alanda büyük ilerlemelere yol açmıştır. Ortaçağ sürecince dinsel dogmaların yarattığı aşırı baskı ortamı, yazın sanatında o güne değin elde edilen kazanımları bile neredeyse unutturduğundan, bir anlamda antik çağın yeniden keşfedilmesine yine bu dönemde başlanmıştır.

Sonuç olarak, Avrupa yazını Ortaçağ'ın sonlarına doğru özellikle Dante ve Petrarca'nın, sıradan insanın dilini kullanan, konularını ve karakterlerini gerçek hayattan seçen, şiir ve düz yazıları yeni şair ve yazarların ilham kaynağı olmuştur. Dante'nin Rönesans düşünce iklimine en önemli katkısı, sonradan 'Hümanizma' olarak da adlandırılacak insan varlığını özneleştiren düşünce biçimini oluşturmastır.

Dante'nin yaklaşımına Antal Szerb şu şekilde değinir; "Dante'nin kendisi de bir savaşçıydı, Campaldino çarpışmasına katılmıştı, ama artık onun dünyasında abartılı yiğitliğe yer

yoktur. Bu artık onu Ortaçağ'dan çıkarıp daha barışçı hümanizmin daha barışçı dünyasına götürmektedir.”²⁶

Rönesans dönemin önde gelen sanatçılarından bir tanesi de Boccaccio'dur. En önemli özelliği Ortaçağ dinsel dogmalarını reddetmesi ve doğrudan gerçek insanı eserlerine konu etmesidir. Yine önemli bir İtalyan edebiyatçı olan Tosso, antik Yunan edebiyatını özenle inceleniş ve Homeros'tan ilham alarak 'Kurtarılmış Kudüs' eserini kaleme almıştır. Rönesans'ın düşünsel iklimi zamanla tüm batı Avrupa'ya yayılmış Fransa'da Ronsard ve Montaigne, İngiltere'de Thomas More, Francis Bacon, Edmund Spenser, John Milton ve Ben Jonson akımın önemli temsilcileri olmuştur. Rönesans İngiliz edebiyatı söz konusu olduğundan tartışmasız en önemli edebiyatçının William Sheakespeare olduğu söylenebilir. Yazar, tiyatro oyunları ve sonelerinde insanın birçok yönünü ele alarak derinlemesine işlemiş ve günümüze değin geçerliliğini koruyan edebiyat başyapıtları yaratmıştır. Dönemin İspanya'sına göz atıldığında Miguel de Cervantes'in öykücülük ve modern karakter anlayışının gelişmesine eşiz katkısı görülebilir. Cervantes, dünya edebiyatına Don Kişot'la birlikte yeni bir tür katmış modern roman sanatının ilk ve eşsiz örneğini ortaya koymuştur. Bütünüyle gerçek insan ruhunun gelgitleri ve nesnel dünyanın gerçek sorunlarıyla yüklü ölümlü insan, onun metinleriyle birlikte dünya edebiyatına ana karakter olarak girmiştir.

3.1.4.1. Modern Karakterlerin Doğuşu ve Don Kişot

Don Kişot'tan önce epik, trajedy, komedy vb. gibi türler arasında bir geçişkenlik olmamış ve her bir tür çizilen sınırlar çerçevesinde ürünler vermiştir. Oysa bu hayatın kendi gerçekliği içerisinde kabul edilebilir bir durum değildir. Çünkü hayat ne sadece trajedi, ne kahramanlık ne de komedi türleriyle aktarılabilecek kadar tek boyutlu değildir. Kuşkusuz hayat tüm bu olguları ve fazlasını kapsayan, bir anlamda duyguların birbirine karıştığı çok boyutlu bir yapıdır. Kısaca hayatın içinden bir duyguyu alıp izole etmek mümkün olsa da, rasyonel değildir.

²⁶ Aynı, s.219.

Cervantes'in Don Kişot'a yüklediği en önemli özellik, farklı duyguların birbirleriyle etkileşmesinin önünü açması olduğu söylenebilir. Don Kişot karakterinin tek bir duygunun temsilcisi değildir. Aksine karakter, tıpkı gerçek bir insan gibi her türlü duygunun gelgitlerinin oluşturduğu bir yumak olarak düşünülebilir. Rönesans'la beraber insanı önceleyen yeni anlayışı kavrayan Cervantes, yeniçağın karakter ihtiyacını karşılamayı ve dolayısıyla karakter evrim sürecine çok önemli bir katkı sağlamayı Don Kişot'la birlikte başarmıştır.

Dönemin baskın düşünce biçimi Skolastik Düşünce'dir. Kısaca bu anlayışta; yaşamın temel dinamikleri dinsel öğretilerle açıklanmaya çalışılır. Örneğin, bu anlayışa göre ağaç sadece ağaçtır. Yapraklardan gövdeden var edilmiştir ve ağaç imgesinden başka, başka türevler geliştirmeye gerek yoktur. Ortaçağ süresince yaygınlaşan Skolastik düşünce biçimi, yaşamın kendi olağan gelişim dinamikleri karşısında, doğal olarak yetersiz kalmıştır. Oysa gerçekte, ağaç sadece bir ağaç değildir. O aynı zamanda bir yaşam içerir, hücreleri, öz suyu, içinde ve dışında oluşan yaşam alanlarıyla kendi içinde bir evren olduğu fikri, 'Skolastik Düşünce' biçimine bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Yaşamı rasyonel ya da analitik bir yaklaşımla ve gerçek elemanlarını yerli yerine koyarak irdelemeye çalışan bu yeni düşünce biçimi Rönesans'ın anlamlı bir tanımı olarak kabul edilebilir.

Batı dünyasında yaşamın hemen tüm alanlarında etkin olan bu yeni anlayış, Cervantes'in Don Kişot romanıyla edebiyat dünyasında da karşılık bulur. Don Kişot, Sorgulamayan, araştırmayan, karşı çıkmayan kemikleşmiş karakter anlayışlarına esaslı bir başkaldırıdır ve artık özne sokaktaki gerçek insandır. Ancak yazar sıradan insanı da baş tacı etmez, toplumun her türlü çürümüş katmanına getirdiği eleştiriden nasibini sokaktaki insanda alır. Çünkü dönemin İspanya'sında sokaktaki insan için, erdemli olmakla zengin olmak arasında bir tercihin sonuçlarını az çok kestirir. Öyleyse ironiden toplumun tüm yozlaşmış sınıfları payını almalıdır. Miguel de Cervantes, İspanyol romancı, şair ve oyun yazarıdır. Yazar 1547'de İspanya, Heranes'te doğar. Yazarlık kariyerine genç yaşta başlar, yazıları ve tiyatroları ile kısa zamanda tanınır. Esasen Don Kişot karakterinin şekillendirilmesinde yazarın hayatının büyük etkisi vardır. Ortaçağ şövalyeliğinin sonunu ve trajedisini gören,

inandığı değerler uğruna savaşırken bir kolunu kaybeden, fedakarlığının karşılığını alamayan, idealistliği yüzünden tüm yaşantısı altüst olan ve hapse düşen Cervantes'in, kendi düş kırıklıklarını Don Kişot karakterinde dışa vurduğu söylenebilir.

Don Kişot'un hikayesi kısaca şu şekildedir; Don Kişot, İspanya'da bir köy asilzadesidir. Okuduğu şövalye romanlarının etkisiyle aklını kaçıır. Ortaçağ şövalyeleri gibi ülke ülke dolaşma hevesine kapılır. Bu hevesin nedeni tüm kötülükleri ortadan kaldırmak ve insanları erdemli ve ahlaklı bir yaşama davet etmektir. Sonuç olarak onun öyküsü içerisinde derin çelişki ve ironiler barındıran trajik bir komediye dönüşür. Don Kişot'la beraber gerçek insana odaklanan karakterlerin önü açılmış ve birçok yazar onun takip etmiştir. Bu nedenle Don Kişot, bir kurgu karakter olarak, modern zamanların sayısız karakterinin ilk öncüsü olarak evrenselleşmiştir.

3.1.4.1.1. Biçimsel İnceleme

Dönemsel olarak var olan türler Cervantes'in ihtiyacını karşılamaktan uzaktır. Bu nedenle öncelikle yeni bir biçim yaratmak yazarın tek çıkar yolu olmuştur. Cervantes bu durumu kitabın önsözünde açıkça ilan eder, Jale Parla Don Kişot'un biçimsel yaklaşımını şu şekilde açıklar;

“Hikaye hiciv tarzında tasarlanmış ve şövalye romanlarıyla eğlenen bir parodi olarak yazılmıştır. ‘Aylak okur,’ pek çok hiciv okumuş olmalıdır o güne dek. Demek ki yazarın pazarlık konusu ettiği şey, okurun bir hiciv okumaya değil, hiciv türü içinde karşılaşacağı yeniliklere hazır olmasıdır.”²⁷

Cervantes'in biçimsel yaklaşımı, evrensel bir hikayenin ve karakterlerin yeni bir üslup ve biçimde oluşturulması gereğinin önemini vurgular. Bu durum sadece edebi yazınlarla sınırlı değildir, heykelden müziğe, edebiyattan tiyatroya tüm sanat türlerinde, yaratıcı ilk olarak biçimsel özgünlük arayışı içerisinde olmalıdır. Evrensel bir yapının öncelikle yeni bir tür ya da biçimle yaratılması gereğine, Parla şu şekilde vurgu yapar;

²⁷ Jale Parla, **Don Kişot'tan Bugüne Roman**. 8.Basım. İstanbul: İletişim Yayınları. 2008.s.25.

“ Belirleyici tür kuralları içinde yapıt vermeye kalkışmak çoğunlukla ikinci sınıf yapıtlar ortaya çıkaran tehlikeli bir girişimdir. Başyapıtlar çoğunlukla yaratıcılarının, eleştirmenlerce soyutlanmış tür kurallarına uymalarından değil, tersine bu kuralları sorgulamalarından esinlenmiş gibi görülür.”²⁸

Don Kişot’a kadar her türlü yazın türü, kullanılmış ve tüketilmiştir. Tıpkı yaşlı kahraman Don Kişot’un yaşadığı türlü maceralar, heyecanlar, acılar, mutluluklarla dolu bir hayatı tüketmesi gibi, yazın türleri de ömrünün sonundadır. Jale Parla bu konuya şu şekilde yaklaşır;

“Cervantes Don Kişot’la yeniyi ararken eskiyi tüketen bir iş yapmıştı. İşte ilk roman, bu tüketicilikten çıktı. Türleri tükendiğinde başkişisini de tüketmişti. Don Kişot ölüm döşeğine, yaşamadığı serüven, irdelemediği fikir kalmamış bir adam olarak yatar. Sancho son bir umutla, onun aklını çelip, pastoral bir serüvene davet etmeyi dener. Oysa buda yaşanmıştır. Hemde kaç kez. Sonra, vaktiyle o pastoral ideali bile reddeden Sancho değil midir? Kısaca artık Don Kişot’un aklını başına devşirip sıradan bir kimlikle iyi bir Hristiyan olarak ölmekten başka çaresi yoktur. Çünkü o bütün zamanları, bütün kahramanlıkları, tüm zafer ve yenilgileri, tüm umut ve düş kırıklıklarını, tüm yaşamları tüketmiştir. Tüm zamanları da tüketmiştir, çünkü türlerin kendi hafızası vardır.”²⁹

Yeni yaklaşıma uygun en çarpıcı özelliklerden bir tanesi de, hikayenin kim, ne olduğu belli olmayan ve tanımlanmayan birçok kişinin ağzından anlatılmasıdır. O güne değin edebi yazınlarda genel kurallardan bir tanesi olan, hikayenin yazarı tarafından anlatılması kuralı burada şekil değiştir ve çoklu bir anlatı düzlemi yaratılır. Cervantes bu özelliği döneminin klişe dil kurallarını yermek, alay etmek, için kullandığı kadar, toplum katmanları arasındaki farklılıkların alegorisini yapmakta kullanır. Yazar, farklı dil konuşan anlatıcıları kullanılmasıyla, bir bakıma kedi ile fareyi aynı çuvala atar ve ortaya çıkan devinimi seyirciye aktarır. Bu durumun, ister istemez merak edilen, izlenilesi bir sahne ortaya çıkarttığı söylenebilir.

²⁸ Aynı, s.32.

²⁹ Aynı, s.55.

Cervates'in maceralı geçen hayatı boyunca edindiği deneyimlerden yeniden tarif edeceği yazın türünde ustaca yararlanmıştır. Mağrip ya da Cezayir'de uzunca bir süre tutsak kalmasını edebiyatı için avantaja dönüştürür. Bu süre zarfında doğu edebiyatının belli başlı eserlerini inceleme fırsatı bulur. Bin bir gece masalları gibi doğuya özgü hikayeciliği, anlatım tekniklerini, hatta karakterlerini derinlemesine inceler. Batı edebiyatının tekdüze ağdalı destanlarına göre devingen ve ardıl maceralar dizisi olan bu sürükleyici hikayelerden oldukça etkilenir. İhtiyar asilzadenin maceradan maceraya koşması bu anlamda doğu edebiyatının etkisi olarak görülebilir. Adnan Binyazar bu etkiye şu şekilde değinir;

“Romanda sık sık adı geçen İbn-is-Serrac ‘Mağrip dilinde yazılmış ilk öykü olan ve 16. Yüzyılda değişik anlatımsal biçimleri yayımlanan ‘ İbn- is- Serrac ve Güzel Şerife’ adlı doğu öyküsünün kahramanıdır.’ Don Kişot’ta bir yerde Güzel Şerife, şimdi güzel Dulcinea del Tobosso’dur diyerek bir ölçüde, romanıyla doğu anlatıları arasındaki bağlantıya değiniyor. Bu bağlamda, kitapta adı Don Kişot’un anlatıcısı olarak geçen Seyyid Hamid Badincani ise, Don Kişot anlatı kaynaklarını doğu öykülerinde aramaya yönelik kanılarımı pekiştiriyor.”³⁰

Evrensel bir hikaye ve karakter olabilmiş Don Kişot örneğinin biçimsel yaklaşımından, çizgi karakter yaratım sürecinde şu şekilde faydalanılabilir. Öncelikle bir çizgi karakter yaratmaya karar verildiğinde, bu ister çizgi film karakteri, ister çizgi roman karakteri olsun, içerisinde yer alacağı tür biçimine özgün bir yaklaşım getirmelidir. Ancak bu türün kurallarını bütünüyle yok sayma anlamına gelmez, biçimsel olarak, grafik öğeler olan leke, ışık, gölge, renk, perspektif ve özellikle dil gibi elemanların kullanımında yeni arayışlara girişmek özgünlüğün ilk adımı olarak görülmelidir.

Örneğin; DC Comic çizgi roman şirketinden çıkan Amerikan tarzı süper kahraman çizgi karakterlere bakıldığında, biçimsel olarak yoğun bir üslup birliği görülebilir. X-Man karakteriyle Spiderman karakterleri arasında panel yaklaşımı ya da ışık, gölge, perspektif vs. gibi elemanların düzenlenmesi, yaklaşım olarak neredeyse aynı elden çıkmış gibidir. Bu örnekler aynı şirketin birçok karakterinde de farklı değildir. Amerikan tarzı çizgi

³⁰ Adnan Binyazar, **Roman Kahramanları Dergisi**. Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org.2010.s.93.

romanların ilk örnekleri, Örneğin Süpermen ilk yayınlandığı dönemlerde yeni bir yaklaşım olarak kabul edilebilir. Ancak gördüğü ilgiyle beraber taklitlerinin fabrikasyon şekilde türetilmesi, bu gibi karakterleri ticari başarılarına rağmen, birer klişeye dönüştürmüş ve yeni yaklaşımların ortaya çıkmasını engellemiştir. Biçimsel özgünlüğe İtalyan çizgi romancı Hugo Pratt'ın, Corto Maltese karakteri örnek olarak verilebilir. Sanatçı çizgi roman türü içerisinde çizgi, leke, panel düzenleme, ışık, gölge vs. gibi grafik öğelere biçimsel olarak yeni yaklaşımlar getirmeyi başarmış ve okuyucuya tanıdık bir dünya gösterme kolaycılığına sapsmadan, bütünüyle yeni bir grafik dünya göstermiştir.

Biçimsel özgünlüğü geçmişten günümüze, küresel başarı kazanan tüm çizgi karakterlerde görmek olasıdır. Bu gibi başarılı örneklerin çizim tarzları öylesine özgün biçimler yaratmıştır ki, çoğu kez söz konusu karakterlerin gölgelerinden bile onları tanımak mümkün hale gelmiştir. Örneğin, Bart Simson karakterini ya da ailesini ilgili bir göz gölgesinden kolayca tanıyabilir. Cervantes'in Don Kişot'la ortaya koyduğu biçimsel özgünlük kaygısı, çizgi karakter oluşturulurken yazar ve çizirlerin her zaman dikkate almaları gereken temel kurallardan olmalıdır.

Şiir, müzik, heykel, sinema ya da çizgi film gibi türlerin alıcıyla bir bağ kurma biçimi ya da dili olduğu söylenebilir. Bu dil biçimleri kendi içerisinde de alt başlıklara bölünerek farklılaşmış ve türev diller (türler) oluşturmuşlardır. Tek bir türün ya da dilin durağanlığı insan sanatının ya da kültürünün kabul edebileceği bir durum değildir. Bu nedenle yeni dil, yeni kavram ve yeni biçim arayışları her zaman sürmüştür.

Bir sanat ürününün evrensel olabilmesi için gerekli muhtemel ön koşullarından birisi yeni bir dil ortaya koymaktır. Bu dil aynı zamanda kendi alıcısını da şekillendirerek yeni kitleler yaratır, böylece üretilen özgün dilin ya da biçimin, alıcı tarafından öğrenilmesi yeni bir iletişim yolunun ortaya çıkmasına neden olduğu ifade edilebilir. Kalıplaşmış dil temsilcisi sanat ürünlerinin aksine, evrensel olabilmiş yapıtlar özgün biçim ve dilleriyle çoğul okumalara olanak sağlamıştır. Konuyla ilgili olarak Mehmet Rifat su saptamaları yapar;

“Bu tür sanat yapıtları hiçbir gerçekliğin azaltamayacağı çapraz okumalara olanak sağlar. Demek ki bu anlayış açısından bir sanat yapıtı sınırsız sayıda yorum diline aktarılabilir: Bir sanat yapıtı, bütünsel üretim açısından bitmiş, tamamlanmış, ‘hesabı yapılmış’ ve ‘kapalı’ olmasına karşın, yoruma da kapalı olamaz, çeşitli biçimde yorumlamalar da, onun indirgenemez özgünlüğünü, farklılığını değiştiremez. Dolayısıyla modern yapıtın en belirgin özelliği yorumcuya (alıcıya) sunduğu çok sayıdaki bakış açısının olanak tanıdığı bilgi çoğalmasındır.”³¹

Rifat’ın yukarıda da ifade ettiği özellikleri Don Kişot romanı ve kahramanı da gösterir. Öyle ki, Don Kişot’un biçimsel ve içerik olarak ortaya koyduğu yeni biçim ya da kavramsal olarak ortaya koyduğu yeni dil batı edebiyatını bütünüyle etkileyerek modern anlamda batı yazınının tür, dil olarak çoğullaşmasına ve yeniden üretilmesine neden olmuştur. Sonuç olarak Don Kişot’un biçimsel yeniliğin önde gelen örneklerinden olduğu söylenebilir.

3.1.4.1.2. İçerik İnceleme

Cervantes kitabın önsözünde bir yüzleşmeden bahseder, bu yüzleşme bütünüyle sarsıcıdır ve toplumun tüm katmanlarıyla gerçekleştirecektir. Keskin eleştiri yumağı, zekice kurgulanmış ironiyle bütünlenerek, çürütülmüş ahlak anlayışına sistematik olarak yöneltilir. Burada birçok evrensel öykü ve karakterlerin ana özelliklerinden birisiyle karşılaşılır. Tek bir özelliğin ya da duygunun alınarak abartılıp tüm öykünün ana itici gücü haline dönüştürülmesi özelliği ironi duygusuyla kotarılır. Parla Don Kişot’un ironisini Dostoyevski’den alıntı yaparak şu şekilde aktarır; “Dostoyevski’ye göre Don Kişot; İnsan düşüncesinin en son ve en büyük sözü, insanın ifade edebileceği en acı ironidir.”³²

Romanda ironik yaklaşım, ihtiyar şövalyenin zorla alıkonulduğunu düşündüğü kürek mahkumlarını kurtarması bölümünde en etkin halini alır. Gerçek ve yanılsama, arasındaki çatışma ‘zorla’ eyleminde belirginleşir, ona göre burada zorla alıkoyma, yardımcısı Sancho Panza’ya göre ise suçluların zorla cezalarını çekmeye götürülmesi algısı vardır. Öyleyse onun şövalye ruhu burada harekete geçmelidir ve zorla götürülen mazlumlara

³¹ Mehmet Rifat, **Yaklaşımlarıyla Eleştiri Kuramcıları**. İstanbul: Sel Yayıncılık. 2008.s.31.

³² Jale Parla, **Don Kişot’tan Bugüne Roman**. 8.Basım. İstanbul: İletişim Yayınları. 2008.s.11.

kurtarılmalıdır. Öylede olur ancak gelişen olaylar sonucunda kurtardığı suçlulardan sıkı bir dayak yer. Bu olay okuyucuya kim ve ne için şövalyelik sorusunu sordurur.

Yine özgün bir karakter özelliği olarak ihtiyar asilzadenin nesnel dünyaya kendi özgün bakış açısıyla yaklaştığını görülür. Oysa yardımcısı Sancho'nun bakış açısı yerleşik düzeni tensil eder, bu şekilde her iki bakış açısının farklılıklarından oluşan çatışkılar seyirciye aktarılır. Ancak Don Kişot, dünyayı dogmalara göre değil kendi bakış açısıyla görmek ve değerlendirmek ister, bu yüzden mahkumların zorunlu alıkonmasını, yaşam hakkına müdahale olarak görür. Don Kişot'un öznel bakış açısını açıkça ortaya koyması, klişelerin olabildiğince baskın olduğu bu dönem için devrim olduğu söylenebilir. Romanın ve karakterin evrensel bir başyapıta dönüşmesinin en önemli nedenlerinden birisi, saf ve katıksız bir şekilde insanlık hallerini anlatmasıdır. Toplumun her kesimi, birbirinden farklı kültürler, az ya da çok hikayenin içinde kendini bulur. Basit metaforlarla anlatılan evrensel insan sorunları ya da durumları o günden bugüne neredeyse aynıdır ve romanın güncelliğini korumasının ana nedenidir. Cervantes insanı, insana en basit en katıksız bir biçimde anlatmayı başarmıştır. Edebiyat eleştirmeni J. Calvet konuyu şu şekilde özetler; “ Don Kişot saf insanlıkla o kadar doludur ki, her çağ ve her millet onu ilgiyle karşılamış ve kendisini onda bulmuştur.”³³

‘Saf insanlık’ günümüzde bilindik bir kavram olmasına karşın, o günün koşullarında dile getirilmesi, edebi anlamda bilinen bir olgu değildir. Don Kişot'un karakter özellikleri incelendiğinde, yazarın ustaca kurguladığı kişilik özellikleri görülür. Cervantes, dingin, tanıdık, merak edilecek bir yanı olmayan bir karakter kurgulamak yerine, tamamıyla karmaşık, ne zaman ne yapacağı kestirilemez, akli karışmış bir karakter yaratmıştır. Temelde okuyucuyu yakalayan ve merak etmesine neden olan karakterin karmaşıklığıdır; bir okuyucu olarak ona baktığımızda tanımaya çalışırız, ancak bu neredeyse mümkün değildir, çünkü ele avuca sığmayan davranışlarının önceden tahmin edilebilecek bir yönü yoktur. Bu durumda okuyucu ya da izleyici, tuhaf çelişkilerle dolu adamın sonrasını merak

³³ J.Calvet, **Dünya Edebiyat'ının Ölmeyen Üç Tipi**. Çev: Suut Kemal Yetkin. İstanbul: Remzi Kitabevi. 1945.s.43.

eder ve takip etmekten vazgeçemez. Bilinçli olarak tasarlanan bu özelliğin, karakteri kolaylıkla anlaşılmayan fakat ilginç bir kişi yaptığı ifade edilebilir.

Don Kişot, fiziksel olarak yaşlı nerdeyse bitmiş bir adamken ruhu genç bir şövalye, fakir ama gururlu, umut dolu fakat sonuçta kocaman bir hayal kırıklığı, entelektüel ama kaçık, düzenin çarpıklıklarının farkına varacak kadar rasyonel ama çözümler konusunda bir hayalperesttir. Çelişkiler metaforu kişiliğiyle sınırlı değildir, hikayenin diğer kişileri bu yapıyı güçlendirmek için özenle seçilmiştir. Cervantes, Don Kişot'un yanına monte ettiği kişiliklerde de yine zıtlık kuralını işletir. Sancho Panza kişilik ve statü bağlamında Don Kişot'un tam tersidir. Fiziksel olarak Don Kişot uzun ve zayıf, Sancho ise kısa ve şişmandır. İhtiyar Şövalye, yüksek ahlakın, adaletin, şövalyelik ruhunun temsilcisi bir asilzade iken, Sancho çıkarıcılığın, eyyamcılığın ya da ayak takımını temsil eder. İki zıt karakterin dünyaya bakış açıları birbirine turnusol etkisi yaparak, hikayenin ana teması oluşturan ironinin çarpıcı bir şekilde algılanmasına neden olduğu söylenebilir. Don Kişot'un eleştirel tutumunun etkisi birçok kaynaktan ve farklı coğrafyalardan edinilen yeni anlatım tarzlarının kullanılmasıyla artar. Bu özgün anlatım onun dönemin İspanya'sını büyük bir başarıyla aktarmasını sağlamıştır. Edebiyat eleştirmeni Adnan Binyazar bu konuyu şu şekilde açıklar;

“Cervantes, İspanyol-Arap-Mağrip halklarının anlatı dünyasından da beslenerek, halkın kültürünü, diliyle, ironisiyle, çürümüş değerlere başkaldırısıyla yeniden yaratmıştır. Sıradan insanın bile Don Kişot'un dünyasına girmesi, onun, halkının ruhunu evrenselliğe sunmuş olmasıyla açıklanabilir.”³⁴

Yukarıda da örneklendiği üzere evrensel bir karakter yaratmanın, öncelikle yerel kültürü çok iyi özümsemekten geçtiği bir gerçektir. Yereli reddetmek bir anlamda kültürel köklerin kesilmesi gibidir. Bu durum bir yazar ya da çizerin beslenme alanından vazgeçmesi anlamına gelir. Yeryüzüne söylenecek yeni söz, öncelikle içinden çıkageldiği toplumda aranması gerekir. Ancak yerel bir sorunun küresel bir etki uyandırması ya da birçok toplumu ilgilendirmesi gereği unutulmamalıdır.

³⁴ Adnan Binyazar, **Roman Kahramanları Dergisi**. Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org.2010.s.96.

Don Kişot karakteri üzerinden Cervantes aydınlanmacı ya da diyalektik düşünce tarzını, romanın birçok aşamasında olumlar. Belli bir bilgi, kültür birikimi sağlamış, düşünsel ve eleştirel bakış açısı geliştirmiş Don Kişot karakterini kurgulaması tesadüf değildir. Don Kişot tuhaf da olsa bir entelektüeldir. Aydınlanmacı bir Rönesans adamı olan Cervantes zamanının ruhunu kavramış ve bu ruha uygun bir dışavurum yapmıştır. Adnan Binyazar bu olguyu şu şekilde açıklar; “Cervantes’in Don Kişot’u aydınlanma olgusuna iyi bir örnek oluşturur. Don Kişot aydınlanma düşüncesinin bol alüvyonlu ırmağıdır, beyni safsatalarla doldurup insanlığı eylemsiz kılan boş hayalciliğin sonunu getiren ince ironisidir.”³⁵ Cervantes, bu aydınlanmacı anlayışın sadece bir roman kahramanının bir sorunu olmasından öte, bu olguya ayak uyduracak modern okuyucuyu da kapsamasını ister. Körü körüne okuyan, kalıplaşmış düşüncelerin dışına çıkamayan bir kitle yerine analitik, eleştirel bakış açısı geliştirebilen okuyucu onun idealidir. Romanın ön sözünde okuyucuya seslenişinde, bu konuyu etraflica açıklar. Don Kişot’un Roza Hakmen çevirisine yazdığı sunuşta Jale Parla konuyla ilgili olarak şu saptamaları yapar;

“Cervantes, Shakespeare birlikte beklide ilk kez, ‘modern’ okuru düşlemiştir. Ve düşlediği bu okur, neredeyse düşlediği ‘yaratıcı’ şövalye Don Kişot kadar, romanın içindedir. Okur Don Kişot’ta edilgen bir dinleyici değil, etkin bir yorumcu olarak düşünlenmiştir. Bu okur, kendi yargılarına özgürce varan, otoriteden kurtulmuş bir okurdur.”³⁶

Don Kişot, okuyucuya olguların her iki yönünü de gösterir. Örneğin; özgürlük algısı farklı acılardan okuyucuya aktarılır. Don Kişot, mahkumların zorla alıkonulan suçsuz insanlar olduğunu düşünerek serbest bırakır, bu insancıl bir görüşken, serbest kalan mahkumlardan yediği dayak sonucunda Don Kişot’un içine düştüğü trajikomik durumla, özgürlüğün sınırlarını ve sonuçlarını okuyucuya düşündürür. Benzer örnekler roman süresince yoğunlukla kullanılır. Geleneksel şövalyelik anlatılarında, her kahramanın bir sevgilisi

³⁵ Aynı, s.97.

³⁶ Miguel De Cervantes, **Don Quijote La Mancha’lı Yaratıcı Asilzade**. Çev: Roza Hakmen. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.2010.s.14.

olmalıdır ve çoğu kez ulaşılamayan bu takıntılı aşk metaforu, okuyucuya her zaman çekici gelmiştir.

Doğu ve batı edebiyatında benzer hikayelere sıkça rastlanır. Fakat Cervantes'in kurguladığı "mükemmel aşk" ve mükemmel asilzade güzel kadın Dulcinea Del Toboso'nun romanın sonunda, kendi halinde sıradan bir köylü kızı olduğu anlaşılır. Böylece bir klişe daha ironik bir şekilde çökertilir ve neredeyse sonsuz bir sömürüye uğrayan aşk, sevgi, kadın, güzellik gibi kavramlara gerçekçi bir bakış açısı getirilir. Romanda Don Kişot sevgili meselesinde gerçekle yüzleştikten sonra, Sancho'ya söyle seslenir " Sancho, mademki Toboso'lu Dulcinea'yı seviyorum, benim için o dünyanın en güzel prensesi kadar değerlidir."³⁷ Burada Cervantes aşk, sevgi, güzellik gibi olguların sömürülmesini eleştirir ve okuyucuyu alçakgönüllü olmaya davet eder.

Bir duygunun abartılması, evrensel karakterin en önde gelen ortak özelliğidir. Hamlet'in intikam arzusu, Faust'un ihtirası, Tenten'in meraklı maceracılığı, Garfield'ın vurdumduymazlığı ve elbette Don Kişot'un iflah olmaz ironik idealizmi onların hikayelerinin ana itici gücünü oluşturur. Bu gibi karakterlerin tüm hikayeyi alıp sürükleyen bir duygu etrafında şekillenmesi tesadüf değildir. Ancak bu duygu yoğunluğu sıradan değildir. Bahsedilen, kritik eşiği çoktan aşmış, uğrunda maskara, bedbaht ya da evrensel olacak ölçüde tutkulu bir duygudur.

Bir duyguyu abartmak kişiyi sıradan ya da normal olmaktan çabucak çıkaracaktır, çünkü sıradan, bildik ya da akıllı-uslu bir karakterin cazip bir yanı yoktur. Oysa bir nedenden ya da bir duygu takıntısından dolayı "yoldan çıkmış bir kişi," beklenmedik, tahmin edilemeyen davranışlar gösterebilir. Sonuç olarak tuhaf tipin tuhaf girişimleri sıradan bireyin yapamadığı ya da yapmaya cesaret edemediği eylemleri en azından onlara izleme fırsatı verir. J. Calvet Konuya şu şekilde açıklık getirir;

³⁷ J.Calvet. **Dünya Edebiyat'ının Ölmeyen Üç Tipi**. Çev: Suut Kemal Yetkin. İstanbul: Remzi Kitabevi.1945.s.45.

“ Moliere, içtimai adetlere uymak istemeyen acayip insanlarla alay etmek için Alceste’den faydalandı; ama gülünç olan Alceste’nin bu yüzden sevimliliği hiçte azalmamış ve sert açık sözlülüğüyle etrafındaki kuklalara daha az hükmetmemiştir. Cervantes de Moliere gibi davranıyor; roman kahramanını olgunlaştırmaya bile imkan veriyor; onu inceledikçe ve yeni çehreler altında gösterdikçe, tezatlara kadar giden bir karmaşa (complexite) telkin ediyor. Dostoiewsky de Abdal’ında, mütemadiyen delilikle bilgelik (sagesse)’in sınırlarında kalan bir şahıs yaratmıştır. Öyle ki ettiklerine ve söylediklerine bakarak hayran olmak mı, yoksa gülmek mi icap ettiği sormaktan kendimizi alamayız; ama romanı okumaya devam ettikçe, içimizin heyecanla dolduğunu ve bu Abdal’ın, birçok makul insanlar arasında dikkatimizi çeken tek insan olduğunu çok iyi biliriz. Don Kişot da böyledir.³⁸

Don Kişot, makul olanın işlevsizliği açıkça ortaya koymuştur. Öyleyse başarılı bir karakterin özelliklerinden bir tanesi de, makul olanın dışında davranması olduğu söylenebilir. Komedi ve komik karakterler, Cervantes’in döneminde avam bir tür olarak kabul edilse de, topluma ulaşmada etkindir, yazar birçok türün harmanlanmasına girişirken komediye özellikle önem verir. Jale parla bu konuda şu yorumu yapar;

“Komik türler, ciddi türlerin aksine, bozguncu alaycılıklarıyla geçiş dönemlerinde hem daha gerçekçi hem daha popüler olabilmışlerdir. Ayrıca komik anlatılar edebiyatın en demokratik anlatı biçimleridir. Umberto Eco’nun *Gülün Adı*’nda Aristoteles’in komedi türünü anlattığı kitabını saklamak için birbirini öldüren rahiplerin hikayesini anlatması boşuna değildir. Komedi her zaman kurulu düzeni korkutmuştur. Romanında en popüler en demokrat tür olarak, komediyle kopmaz bir bağı vardır.”³⁹

Kuşkusuz, bu durumdan bir karakter yaratıcısının çıkartacağı sonuçlar ya da çıkarsamalar olmalıdır. Yaratılan karakterin özellikleri belirlenirken, komedi ögesi özenle ele alınmalı ve zekice parodiler kurgulanmalıdır. Böylece karakterin kişilik özelliklerinin çoğullaşması ve alıcıyla iletişiminin kolaylaşması sağlanabilir. Sonuç olarak, Cervantes’in kahramanının öyküsü acıklı bir sonla biter. Yaşadığı birçok maceranın sonunda yorgun düşer ve derin bir hayal kırıklığı içerisinde can verir. Görünüşe göre, Don Kişot kaybetmiştir. Jale Parla, Cervantes’in ve karakterinin, özelde karakter yaratma sürecine, genelde kültür zincirine katkısını şu şekilde özetler;

³⁸ Aynı, s.49.

³⁹ Jale Parla, *Don Kişot’tan Bugüne Roman*. 8.Basım. İstanbul: İletişim Yayınları.2008.s.59.

“Don Kişot’da Miguel de Cervantes Saavedra, yazın metninin işlevini yadsımaz; ama temsil edilen şeyin (toplum, insan, doğa, insan ilişkileri ve elbette metnin kendisi) karmaşık, gerilimli, muğlak ve tutarsız olabileceğini yinelemekten bıkmaz. Mimesis ve harmonia’nın ardında fokur fokur kaynayan bir başka metin gizlidir hep – biçimsiz, uyumsuz ve dinamik. Bu dinamizmi yok etmek, yazıya son noktayı koymak yazarın bile elinde değildir. Don Kişot akıllanarak iyi bir Hristiyan gibi ruhunu teslim ettikten sonra besbelli huzura kavuşur; ama yazarı huzura kavuşmaktan uzaktır.”⁴⁰

Huzur bulmak, dinginlik ya da başını belaya sokmamak ilk bakışta olumlu ve mantıklı görünen davranışlardır. Ancak bu güvenli alan kim için güvenlidir? Ne kadar yeniliğe açık veya gelişmecedir? Her türlü yaratıcı ve ilerlemeci çabanın karşısında var olan ‘huzuru’ korumak tutuculuğu insanlığın temel ayak bağı olduğu gerçeğini gördüğümüzde, Don Kişot ve yazarının neden bu kadar huzursuz olduğunun farkına varırız. Don Kişot’un çekiciliği tamda buradadır, o şüpheciliğin, soru sormanın, rahatsızlığın, huzursuzluğun kişisidir ve onun huzursuzluğu bir tür ilericiliğin sancısıdır. Don Kişot Görünüşte ölür ve kendince bir huzur bulur. Ancak, Don Kişot’un ilerlemeci fikirsel açılımları huzurlu ya da huzursuz yollarına devam eder. Don Kişot’un kültür zincirine ve karakter evrimine en büyük katkısının bu olduğunu söylenebilir.

3.1.4.1.3. Don Kişot’un Karakter Evrimine Genel Katkısı

- Bir birinden bağımsız çeşitli türlerden faydalanarak, yeni bir tür olan roman türünü yaratmıştır.
- Biçimsel özgünlüğü önceler.
- Dili özgündür. Hikaye tek bir anlatıcı tarafından anlatılmaz, bir birinden bağımsız bakış açısıyla farklı anlatıcılar tarafından okuyucuya anlatılır.
- Don Kisot bir edebi yapıt olarak tek düze kalıplar içerisine hapsolmaktansa ucu açıklığı savunur. Karakter kesin hatlarla tanımlanıp dondurulmaz tam tersi, gelişmeye ön ayak olacak belirsizlikler genel karakter ve hikaye örgüsünde bilinçli olarak bırakılır.

⁴⁰ Aynı,s.340.

- Karakter üzerine yüklenen bir olgunun, tam tersi hikaye içerisinde mutlaka kullanılır.
- Dogmalara, tep tip olmaya, yerleşik sisteme kökten eleştirel yaklaşır. Sorgucu, şüpheci ve eleştireldir. Bu yönüyle kendisinden önce geçerli olan uyumlu, idealize edilmiş, şablon karakter anlayışını ters yüz eder.
- Don Kişot ilerlemecidir.
- İdealleri uğruna sonuna kadar mücadele eder. Gurur, öfke, yılgınlık gibi duyguları görmezden gelir.
- Don Kişot Anti kahramandır, klasik kahraman imgesiyle alay eder. Hatta kahramanlık olgusunun yer yer karikatüre dönüşmüş halidir.
- Don Kişot'un kişilik özelliklerinde bir duygu olabildiğince abartılmıştır.
- Baskın sistemlerin bakış açısının ya da dünya görüşünün yansıtıcısı olan bildik karakterlerin yerine, gerçek insana ait öznel dünya görüşüyle olaylara yaklaşır.
- Don Kişot karakteri, o güne değin negatif karakter özellikleri olarak kabul edilen bazı olguların, kişilik özellikleri olarak kullanılmaya başlandığı ilk örneklerdendir.
- Dahil olduğu toplumun erdemsizliklerini korkusuzca eleştirir. Uymacı değildir.
- Romanın sonunda, Don Kişot bir kişi olarak ölür ve görünürde kaybetmiş gibidir. Ancak bu yanılsamadır. Aydınlanmacı ülküsü yaşar ve insan medeniyetinin gelişmesine katkı sağlar.

3.1.4.2. Negatif Karakter Özelliklerinin Olumlanma Süreci ve Faust

Gılgamış'tan Rönesans dönemine kadar karakter evrimine baktığımızda, genel olarak 'üstün nitelikli' baskın sistemler ve ahlak anlayışlarıyla uyumlu, karakterlerin öncelendiği ya da yüceltildiği görülür. Aydınlanma dönemiyle birlikte insana ait karakter özelliklerinin yeniden tanımlanması ya da olumlu olumsuz yanlara bakış açısı köklü değişimlere uğramıştır. Örneğin; önceleri bütünüyle lanetlenen hatta afroz edilen kişilik özellikleri, bu dönemle birlikte karakterler yüklenmeye başlamış ve hatta gerekli zihinsel dönüşümle birlikte olumlanmıştır. Çıkış noktasından en son yorumlanma şekline kadar, geçirdiği

aşamalar bakımından eşiz bir gelişim gösteren Faust karakteri, negatif karaktere en iyi örnek olduğu söylenebilir.

Orijinalinde mitolojik bir Alman masalı olan Faust 1500'lü yıllardan itibaren Avrupa'da bilinen bir karakterdir. Masalda karakter sonsuz bilgiye ve zevklere ulaşmak için şeytana ruhu satan bir hokkabaz, yoldan çıkmış bir düzenbaz olarak tanımlanır. Bu durum kötülüğü yermek, aşağılamak ve dönemin ahlak anlayışını vurgulama ihtiyacını karşılamak için son derece işlevseldir. Böylece “kötülük” ya da “kötü bir insan olmak”, Faust karakteri üzerinden topluma anlatılır. Karakterin genel teması ya da çatışkısı evrensel anlamda geçerli bir yapıdadır, bu nedenle birçok yazar tarafından yeniden ele alınmış ve her defasında yeni özellikler eklenerek, birbirinden bağımsız birçok karaktere dönüştürülmüştür. Ancak tema aynıdır, “zevk, güç, bilgi için ruhunu şeytana satmak” burada değişen olgu, yazarların karaktere bakış açıları olmuştur. İlk yorumlarda iflah olmaz bir kötü karakter olarak tanımlanırken, sonraları ya da en son yorumunda onu anlamaya çalışan, hatta davranışlarını olumlu erdemler olarak gören yaklaşımlara evirildiği söylenebilir. Bu durum kurgu karakterlerin evrimi bakımında son derece önemli bir noktadır. Gerçek insan ya da idealize edilmeden bütün özellikleriyle beraber, bir karakter yaratmak artık mümkündür. Gerek iyi karakter özellikleriyle ya da kötü varsayılan özelliklerle hayat bir bütündür.

Gelinen aşamada bu özelliklerin temsilcilerinin ortaya çıkması son derece normaldir ve iyi kahraman varsa kötü karakterde olmalıdır, hatta “kötü karakter” başrolü üstlenebilir. Moderniteyle birlikte, karakterler önceleri üstlendikleri toplumsal görevlerinden ya da toplumu uygun bir şekilde temsil etme zorunluluğundan bağımsızlaştıkları söylenebilir. Toplumsal olmaktan, bireysel olmaya geçmeleriyle birlikte, karakterlerin kişilik özellikleri büyük bir çeşitlilikle ortaya çıkar. Bu şekilde karakterler klişe destan karakterlerinden, türlü gerçek insanı temsil eden karakterlere dönüşür ve modern zamanların birey olma ya da bireyseli önceleyen karakter ihtiyacını karşılar. Jale Parla konuyu şu şekilde açıklar;

"Rönesans'ta insana yönelen, yeni bir edebiyat, yeni karakterlerin boy göstermesini sağladı. Artık insan doğası dört temel elemanın bir karışımı, ya da bu dünyadaki yaşamı sevap ve günahla değerlendirilecek biri olarak değil, günah ve hatalarına da sempati duyulabilecek bir perspektiften değerlendiriliyordu. Sonradan modern Batı edebiyatının tekrar tekrar dirilteceği tipler, ilk kez Rönesans'ta büyük yazarların başyapıtlarında başkişiler olarak canlandılar: Faust, Don Kişot, Don Juan, ve Hamlet. Bu karakterler, günahla sevap, gerçekte yanılısama, eylemle eylemsizlik, aşkla şehvet arasında Ortaçağ'da çizilmiş o çok kalın sınırları bulandırarak modern anlamda anlatının da doktrinden uzaklaşıp bireyde odaklaşmasının ilk ve belirleyici örneklerini oluşturdular."⁴¹

Faust karakteri, Parla'nın deyimiyle bulanık modern karakterlerin en önde gelenlerinden biridir.

3.1.4.2.1. Goethe'nin Faust'u

Yazar ve karakteri arasında kurulan organik bağ, bir karakterin oluşmasında ve çözülmesinde son derece önemlidir. Karakterler bir bakıma yaratıcılarının uzantıları olarak da görülebilirler. Bu bağlamda, Goethe ve yeniden yorumladığı karakteri Faust arasındaki biricik ilişki de farklı değildir. Neşe Onural, İngiliz yazar J.H. Lewes'e de atıfta bulunarak, konuya şu şekilde açıklık getirir;

" Faust, Goethe'nin kendisidir. Goethe'nin yaşamını bir İngiliz yazar olarak en iyi inceleyenlerden olan J.H. Lewes, Faust'tan söz ederken Şunları belirtiyor , "Bu eser birbirine benzemeyen hayalleri, birbirine uydurarak, ince anlamlar çıkartmak ustalığını, incelik, tuhaflık, esrar, ahenk, huşu, şüphe, sihir, alay gibi özelliklerin hepsini kendinde toplar. Bu eserde, kalbin ve sazın dokunulmayan teli kalmamıştır. Şüphe ile ciddi olarak didişen veya yaşamın büyük gizemlerini çözmeye çalışan, bilim ve felsefe okuyucusu, bu şiiri okuyunca, nabzının garip bir şekilde atmaya başladığını duyumsar. Faust'ta biz kendi düşün varlığımızın çözülemeyen sorunlarını, tıpkı bir aynadaki gibi görürüz." Faust, tek bir insanın dramı olmaktan çok, bütün insanların, tüm insanlığın dramıdır. Faust'a, Goethe'nin evrensel yapıtı, onun romanı da denilebilir."⁴²

⁴¹ <http://www.ykykultur.com.tr/dergi/?makale=581&id=79>

⁴² Neşe Onural, **Açık Öğretim Fakültesi, İletişim Bilimleri Dergisi**. Sayı.7. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.1990.s.333-334.

Johann Wolfgang Goethe, 1749'da zengin ve soylu bir ailenin çocuğu olarak Fankfurt'ta doğmuştur. Ozanın hayatı tipik bir yol çizmez, birçok başarılı yazarda görüldüğü gibi, onun hayatı bir tür meydan okuma sayılabilir. Yazar, bilgiye duyduğu açlıkla, tutuculuğa karşı hoşnutsuzluk ve yeteneklerinin ona verdiği güçle, yeni bir dünya ütopyası ve belki de bu dünya içerisinde tanrısal iktidar arayışı içerisinde gibidir. Hayatının 50–60 yılını Faust karakterine ve şiirsel oyununa ayırmıştır. Tüm bu süre içerisinde yaşadığı her türlü değişim, dönüşüm, tecrübelerden damıttığı olguları karakterine aktarmış ve bir tür insanlık karakteri evrimini bire bir Faust karakterinde somutlaştırmıştır. J. Calvet bu konuya şu şekilde değinir;

"Bu şahsı ve hayatını tehlikeye koyan dramı Goethe tam elli yıl kendinde taşıdı, ilk veriyi durmadan zenginleştirdi, hatta değiştirdi: ilk tasavvuru, Faust'u cehennem azabına uğratmaktı, ikinci Faust'ta onu kurtarır. Hayat tecrübesi genişledikçe, hatıralarını, huylarını, emellerini bu çerçeve içine atıyor, olanlardan bir bütün çıkarıyordu. Bu konuda bilgisi olmayanlara bazen anlaşılması güç ve karışık görünür. Onun manasını anlamak kolay değildir; tefsircilerde ışık arayanlar, onların birbirine aykırı düşünceleri karşısında hayal sukutuna uğrarlar. Zaten bizzat Goethe, araştırmamızın faydasızlığını bildirmektedir. Biraz endişe veren şu kelimelerle piyesinin şahıslarına sorar: Vaktiyle pek erken olarak, bulanık nazarlarıma görünmüş olan titrek hayaletler, yine yaklaşıyorsunuz. Bu sefer sizi yakalamaya teşebbüs edeyim mi dersiniz? Kalbimde o evhama karşı hala bir meyil duyuyor muyum acaba?"⁴³

Goethe'nin neredeyse ömür boyu, bir dantel gibi işlediği Faust karakteri deneyiminden, karakter oluşturma adına ne gibi dersler çıkarılmalıdır? Bir karakter yaratmak önemli bir iştir. Hiçbir deneyimi olmayan ya da belli bir olgunlaşma dönemi yaşamadan üretilen karakterlerin söyleyecek çok fazla bir sözü de olamayacaktır. Goethe'nin bize gösterdiği, bir kurgu karakterin tıpkı gerçek bir birey gibi gelişip değişmeye uygun tasarlanması ya da bu sürecin ucu açık bir süreç olduğudur.

Bu duruma en uygun örneklerden bir tanesi de çizgi dünyasından verilebilir. Charles M. Schulz'un Peanuts (Snoopy) bant karikatür dizisi başlangıcından yaratıcısının ölümüne kadar geçen sürede gerek içerik, gerekse teknik görsellik bakımında gelişmiş ve döneme

⁴³ J.Calvet. **Dünya Edebiyat'ının Ölmeyen Üç Tipi**. Çev: Suut Kemal Yetkin. İstanbul: Remzi Kitabevi.1945.s.68.

uygun olarak everilmiştir. Çizgi karakterlerle yarattığı sanal dünyayı ve içeriğini en iyi tanıyan ve biricik orijinalliğini ortaya koyan çizerin kendisidir. Bu nedenle Schulz yarattığı karakter ve onların felsefesine başka birisinin müdahale etmesine izin vermeyerek, ölümünden sonra bir daha karamanlarının çizilmesini istememiştir.

Her insan, az ya da çok, sonsuz mutluluk ve zevklere sahip olmayı düşlemiştir. Bu yanılla konu insanlık tarihi kadar eski olmasına karşın her dönem geçerliliğini koruyan bir temadır. Gothe basit ama etkili bu evrensel temayı bilerek seçmiştir. Yapıtta, Faust üzerinden, insanın en temel zaafları irdelenir. Faust karakteri, tıpkı Don Kişot ya da Hamlet gibi, olanaksızlıkların olanaklı hale gelmesi için kendini ortaya koymuş bir öncüdür. Bir ütopyası vardır ve tüm yaşantısı bu ana omurgaya oturur. Evrensel olabilmiş tüm karakterlerde olduğu gibi, ütopyası ya da bir ana amacın varlığı öznel gibi görünse de, esasen tüm toplum için yeni bir dünya arzulanır.

Faust'un karakter özelliklerinde öne çıkan başka bir nokta da, sabit dondurulmuş ya da belli bir manifesto çerçevesine hapsolmuş bir yapıda olmamasıdır. Kuşkusuz tüm yaşantısını şekillendirip yönlendiren ana bir fikirsel yapı vardır, sonsuz bilginin ve insani tatminlerin ardından koşması ortadadır, ancak bu durum bir anlamda insanın fiziki ve fikirsel gelişme arzusunun simgesel olarak berraklaştırılıp okuyucuya aktarılmasıdır. Faust karakterinin, ozanın yaşamı boyunca değişip dönüştürdüğü, şahsi fikirsel evrimini büyük oranda yansıttığı söylenebilir. Bu nedenle Faust bir karakter olarak diğer evrensel karakterler gibi, gelişip dönüşmenin esas olduğu gerçek hayatta karşılığını bulur. J.Calvet, Goethe'nin Faust'un fikirsel durumuna yaklaşımını şu şekilde aktarır; “ Eğer Faust'uma koyduğum hayat kadar zengin, o kadar değişik, dolgun bir hayatı tek bir fikrin, bütünü bağlayan ince ipi üzerine dizmek isteseydim, ne güzel bir netice elde etmiş olurum! Ancak gerçekleşmesi mümkün olmayan fikirlere vücut vermek benim yapacağım iş değildi”⁴⁴

Goethe'nin bu yaklaşımından karakter yaratma bağlamında şu çıkarsamalar yapılabilir; Bir karakter başlangıçta gelişmeci ya da öncü fikirlerle donatılabilir, ancak hiçbir öncü fikir

⁴⁴ Aynı, s.69.

yoktur ki zamanın aşındırmasına maruz kalmasın, bu nedenle ilericiiliğin bir süreç olduğu gerçeğinden hareketle karakter özellikleri kurgulanabilir. Önemli olan dönemsel olarak geçerli bir fikrin gelecek zamanları da kapsayacak şekilde evirilmeye uygun olabilmesidir.

Faust'ta öncelik verilen başka bir olgu da zekadır. Kuşkusuz insan medeniyetinin gelişip serpilmesinde en önemli yeri kaplayan bu olgu, aynı zamanda iki ucu keskin bir bıçak gibidir. Zeka yaratıcı, ezber bozan, yenilikçi, araştırmacı, şüpheli ya da rahatsız edicidir. Bu nedenle çağlar boyunca yerleşik iktidarların, çoğu kez baskılamaya çalıştığı bir tehdit unsuru olmuştur, oysa akıl ise tam tersidir; uymacı, plancı, garantici ve çoğunlukla baskın sitemle barışık hatta iş birliği içerisinde. Ancak bu işbirliği ilericiilik adına birşey önermez, var olan düzenin sürdürülmesi her daim akla uygundur. Bu gerçekler ışığında Faust karakterine bakıldığında, onun kötü olarak sunulan çoğu özelliğinin ya da tatminsizliklerinin, aslında insan ilericiiliğinin bir yansıması ya da sancısı olduğunu fark edilir. Bu nedenle Goethe "Zeka" olgusunu Faust karakteri üzerinden kutsar. J. Calvet konuyla ilgili şu görüşleri ileri sürer;

" Zekası şüphenin verdiği azabı tanımak, kurcalamak istiyor; kalbi insanı kıvrandıran endişeden kurtulmak istiyor. Zekanın kabul ettiği en mükemmel şeylere, daima yabancı unsurlar karşı geliyor. Bu dünyada iyiliğe nail olursak, o zaman en iyi şeyleri yalan ve kuruntu sayıyoruz. Bize hayat bahşeden yüksek duygular bile, beşeri temayüller arasında uyuşup kalıyor."⁴⁵

Faust'un yolu zor ve cesaret gerektiren bir süreçtir. Sistemi eleştirip yeni bir düzen tarif etmek, konforlu bir yaşam yerine, bir gün sonrasının tahmin edilemediği, korkuların baskın olduğu bir hayatı gerektirecektir. Ancak Faust bir öncü olarak, korkuların alt edilmesi gerektiğini bize gösterir. J. Calvet, Faust'un korkuyla olan mücadelesini şu şekilde açıklar;

"İnsandaki cahilliğin ve ıstırapın bu çifte esaretinden nasıl kurtulmalı? Zindandan nasıl kaçmalı? Tanrılara ayrılmış olan sahaya azimle girmekten, hiçliğe yuvarlanmak tehlikesi karşısında bile, cehennemin ateşleriyle yanan o küçük ağızdan titremeksizin geçmekten başka yapacak şey yok. Bununla beraber manasız yeryüzünü ıstıraplı bir korku duymadan terke karar verir"⁴⁶

⁴⁵ Aynı, s.70–71.

⁴⁶ Aynı, s.71.

İnsana ait çok doğal bir duyguyu yani tatminsizlik duygusunu, Goethe kendi hayatı içinde de yoğunlukla yaşamıştır. Birçok ilgi alanının oluşması da esasen bu sebeptendir. Ancak ozan tatminsizlik duygusunu Faust karakterinde en üst noktaya kadar abartır. Böylece, abartılan ya da normalden saptırılan her bir duygu, kendiliğinden bir devinim kaynağına dönüştüğü söylenebilir. Her olgu zıddıyla anlam kazanır ilkesi Faust'ta da tipiktir. Mefisto karakteri iyiliğin karşısında kötülük olgusu olarak konumlandırılır. Birçok kaynakta şeytanla özdeşleştirilen karakter aslında daha farklı bir yapıdadır. Şeytan kavramı İslamiyet'le ortaya çıkmış bir kavram olmasına karşın, Mefisto, İslamiyet'ten önce birçok efsane ve masallara girmiş bir tiptir. Mefisto insanları kötülüklere sürükleyen bir karakter olmanın yanı sıra, aynı zamanda Azrail gibi can alır. Ancak şiirde Faust ve Mefisto iyi ve kötünün bir bütünlüğü içerisinde ele alınır, hatta olumlanır. Neşe Onural konuya şu şekilde açıklık getirir;

“Goethe’ye göre doğada varlıklar birbirlerini bütünler. İyiliğin yanında kötülük; doğumun yanında ölüm; birer bütünlük unsuru ve aynı zamanda bir zorunluluktur. Bunun içindir ki Goethe’ye göre Mefisto, kendisinden vazgeçilmeyen bir varlıktır. Doğanın genel düzeni içinde onun da bir yeri vardır.”⁴⁷

Böylece Goethe’nin çağında geline fikrinsel dönüşümün, iyilik ve kötülük kavramlarının, nasıl yeniden düzenlediğinin somut kanıtlarıyla karşılaşırız. Artık insanlık yeni bir düşünce düzlemine ulaşmıştır, kuşkusuz bu yeni durum çok daha insancıl ve çağın ihtiyaçlarını karşılar şekilde Goethe’nin yapıtında somutlaştığı ifade edilebilir. Faust, Mefisto’yla yaptığı anlaşma gereği yaşayabileceği tüm tatmin ve hazları yaşamıştır. Ancak şiirin sonunda fark ettiği şudur; esasen yaşanan dünyevi zevklerin ya da tatmin duygularının gelip geçici olduğu, önemli olanın bilgi edinme süreci ve edinilen her olumlu bilginde tüm insanlık için kullanılmasıdır. Karakter özellikleri bağlamında durumu değerlendirdiğimizde, bu olgunun çok güçlü evrensel bir tema ya da tüm insanlığı ilgilendiren bir söz olduğu görülür. Neşe Onural konuyu şu şekilde özetler;

⁴⁷ Neşe Onural, **Açık Öğretim Fakültesi, İletişim Bilimleri Dergisi**. Sayı.7. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.1990.s.344.

“Kendini tatmin eden unsur, Mefisto’nun ona sunduğu zevkler değil, aksine durmadan, dinlenmeden gösterdiği çabaların kendisine verdiği sevinçtir. Başkalarının zenginliği ve mutluluğu için uğraşıp, çabalamak sonunda Faust’u doyuma ulaştırır ve insanlara yardım etmenin en büyük zevk ve fazilet olduğu inancını elde etmesine yol açar”⁴⁸

Faust karakterinin en önemli özelliklerinden bir tanesi de, modern zamanların ve modern insanın gelişiminin yan etkilerini bize göstermesidir. Bilgiyi arayan bulan ve kullanan yeni insan, aynı zamanda tüm bu yeni süreçlerin ürettiği sosyal kültürel ve psikolojik sarsıntılarıyla da baş etmek zorundadır. Ancak modern insanın her şeyi, hemen şimdi istemesi bir aç gözlülük gibi görünse de, modern insan gerçeği de budur. Sonuç olarak süratle yaşanan modern zamanlar batı toplumlarının kendi trajedilerini de ister istemez yaratır. Marshall Berman konu üzerine şu saptamaları yapar;

"Faust'un, iç yaşamındaki zenginliği dışa akıtmak, dış dünyada eylemle kendini ifade etmek için yol aramasıdır. Ancak Faust'un sorunları kesinlikle kişisel sorunlar değildir. "Bu sorunlar Fransız Devrimi ile Sanayi Devrimi öncesinde tüm Avrupa toplumlarını kıpırdatan daha büyük gerilimleri dramatize etmektedir."⁴⁹

Bu aşamada yukarıda ifade edilen bilgiler ışığında net bir saptama yapılabilir. Tüm evrensel karakterlerde olduğu gibi, Faust'ta çağının ana sorunlarını saptar ve yansıtır. Modernitenin toplum katmanlarına sızdığı ve kaçınılmaz bir dönüşüme neden olduğu o dönemlerde Goethe'nin, bu yeni durumu her yönüyle karakteri üzerinden deşifre ettiği söylenebilir.

Goethe, Faust karakteriyle Modern gelişmeci insanın hayatı değiştirip dönüştürürken, genel ahlak, gelenekler ve yerleşik sitemler gibi kavramların zamanın erozyonuyla nasıl yok olduğunu ya da dönüşerek bambaşka anlamlar edindiği gerçeğini bize anlatır. Goethe'nin Faust'unu önceki Faust'lardan ayıran temel özelliği, kişisel tatmin aramak yerine tüm toplum için iyi bir gelecek düşlemesidir. Önceki Faust'lar kişisel tatminleri için ruhunu

⁴⁸ Aynı, s.345.

⁴⁹ Marshall Berman, **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**. Çev: Ümit Altuğ, Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları.2008.s.68.

şeytana kolaylıkla satmıştır ancak onun bu kolaycılığa kaçmadan insanlığın gelişimi ve ilerlemesi için “şeytana” direndiği ifade edilebilir.

3.1.4.2.1.1. Faust'un Karakter Evrimine Genel Katkısı

- Faust karakteri, Olumsuzlanan ya da negatif karakter özelliklerini normalleştirerek olumlayan ilk karakterlerdendir.
- İnsanı, hayatı, bilgiyi ve bilgi edinme sürecini kutsar.
- Kişisel tatminler yerine, tüm toplumun gelişmesini önceler.
- İlericidir.
- Bir karakterin donmuş katı sınırlar içine hapsedmek yerine ucu açık bir gelişmeyi öngörür.
- Yazarı ve karakteri arasındaki organik bağın en güzel örneklerinden birisidir.
- Goethe kendi yaşam deneyimlerini Faust'a aktarmıştır.
- İnsan psikolojisini derinlemesine ele alır, 'şeytani' olarak algılanan ya da yaftalanan birçok insan davranışlarının, örneğin; merak, araştırma, şüphe duyma gibi duyguların, aslında insan ilericiiliğin ana itici gücü olduğunu vurgular.
- Çağının sosyal, kültürel ve psikolojik sorunlarını aktarır.
- Modernizmin olumlu, olumsuz yanların açık bir şekilde aktarır.
- Klişe karakter özelliklerinin öncelik verildiği (kahramanlık, Dinsellik vs.) antik dönem ve Ortaçağ'dan sonra, gerçek insan olma hallerine yoğunlaşan (Don Kişot'la birlikte) en önemli karakterdir.
- Hayatı bir iş olarak yaşamak yerine, tüm duyguları tatmin edecek şekilde dolu dolu yaşanması gereğini vurgularken, nesnel tatminlerden daha çok ruhen yaşanan tatmini önceler.
- Bir karakterin olgunlaşıp gelişmesi için çok detaylı ve bazen çok uzun süreler çalışılması gereğini bize gösterir.

- Bilimsel ve entelektüel bilgi birikimi olarak bir karakter yaratıcısının bilgi düzeyinin önemine dikkat çeker. Bilgi birikimi eksik olan bir yazarın söyleyecek herhangi bir sözü olamayacağı gerçeğini vurgular.
- Bir yaratıcının inandığı doğruları sonuna kadar savunması ve savlarını destekleyecek verileri ortaya koyma gereğine dikkat çeker.

Modernizm'le birlikte Batıda yaşanan derin fikirsel gelişmeler sonucunda, Başta Cervantes ve Goethe gibi yazar ve fikir adamlarının açtığı yeni ufuklar sayesinde karakter gelişimi hızlanmış ve birçok duygunun ve durumun temsilcisi olan sayısız karakterler ortaya çıkmıştır. Bu bir bakıma suyun önündeki setlerin yıkılmasına benzetilebilir. Bu güçlü akıntının ortaya çıkardığı birçok yazarın, dünya edebiyatını zenginleştiren ve günümüzde hala etkinliğini kaybetmemiş karakterleri, insanın hayal dünyalarını zenginleştirip geliştirmiş ve yeni karakter kültürleri yaratmıştır.

3.2. Sinema ve Karakter

20. Yüzyılın başlarında teknik donanım olarak gelişkin bir noktaya gelen sinema, hikayelerin ve karakterlerin görselleştiği yeni bir medya olarak ön plana çıkar. Hikayenin görsel olarak seyirci aktarılması geleneği antik Yunan tiyatrosundan günümüze kadar var olan bir olgu olmasına karşın, karakterlerin geniş kitlelere ulaşmasına sinema sanatının olanak sağladığı söylenebilir. Teknik olarak yeni olanaklara sahip sinema sanatı süreç içerisinde hikayenin ve dolayısıyla karakterin şekillenmesine yeni açılımlar getirmiştir. Başka bir deyişle kendi hikaye ve karakterlerini yaratmaya başladığı ifade edilebilir. Sinemanın karakter evrimine katkısı genel olarak iki aşamada olur. Karakterin fiziksel olarak görünür hale gelmesi ve oyunculuğun (acting) etkin bir şekilde kullanılması karakterin seyirci üzerindeki etkisi büyük oranda artmıştır. Kamera bir anlamda gerçek hayattaki devinimi ya da hareketi hapsedip yeniden göstermeyi başarmıştır.

Önceleri sözel, yazı ve sınırlı tiyatro olanakları yoluyla tanıtılan karakter, sinemanın görselliği ve hareketi merkeze taşımasıyla birlikte çok daha vurgulu ve belirgin bir şekilde

tanıtılması mümkün hale gelmiştir. Böylece seyirci karakteri dolaylı bir şekilde tanımak yerine bire bir karşısında bulmuş ve etkileşmiştir. Kuşkusuz bu durumunun karakterlerin tanıtılması bağlamında bir devrime yol açtığı söylenebilir. Ancak bu yeni medya beraberinde bazı sorunları da getirmiştir. Kostüm, makyaj, ses, mimik, jest gibi oyunculuk öğelerini doğru bir şekilde kullanan aktör ya da aktris karakteri seyirciye etkili bir şekilde aktarabileceği gibi tersi durumlarda mümkün hale gelmiştir.

Tiyatroda olduğu gibi sinemada da iyi ve kötü oyunculuk önemli bir olgu olarak karşımıza çıkar. Senaryo aşamasında tanımlanmış bir karakterin, uygun olmayan bir şekilde oynanması karakterin başarısız bir şekilde seyirciye aktarılmasına neden olur. Diğer yandan oyuncunun karakterin önüne geçmesi de önemli bir sorun olarak karşımıza çıkar. Yıldız oyuncu olgusu geçmişten günümüze sinema sektörünün önemli bir parçası olmuş ve film yapımcıları özel hayran kitlelerine sahip oyuncuların çekiciliğini, seyirciyi sinemalara çekebilmek için bir araç olarak kullanmıştır. Bu durum seyircinin karakter yerine oyuncuya yoğunlaşmasına neden olur, böylece karakter silikleşir ve seyirci üzerinde her hangi bir iz bırakmaz. Karakteri ön plana alan ve seyirciye etkili bir şekilde aktarılmasını önceleyen oyunculuk teknikleri çeşitli kuramcılar tarafından oluşturulmuştur. Bu noktada modern oyunculuk kuramını geliştiren Constantin Stanislavski'nin yaklaşımları oyunculuk ve karakter ilişkisini çözümlemek bakımından önemlidir. Perviz Sawoski, Stanislavski'nin temel oyunculuk yaklaşımını şu şekilde özetler; Oyuncu bir karakter canlandırılırken ağdalı, duygu iletmeyen, klişe hareketler yerine, tam bir duygusal adaptasyon içerisinde olmalıdır. Hatta metinde yer almayan satır arası sözleri bile karakterle sağladığı duygusal özdeşleşmeyle seyirciye aktarabilmelidir. Bu hem fiziksel karakter çözümlemesi hem de karakterin içsel çözümlemesini gerektirecektir. Kısaca karakter analizi bu noktada son derece önemlidir ve her oyuncu ön çalışmalarla karaktere hazırlanmalıdır.⁵⁰

Stanislavski, oyuncunun karakteri detaylı bir şekilde önceden analiz edip çalışmasını ve karaktere has oyun aksiyonlarını çözümlemesi gereğini vurgular ve bu konuyu şu örneklemlerle açıklar; “Tükürmen gerekiyorsa, bunu tiyatroya gelmeden önce yapmayı

⁵⁰ http://homepage.smc.edu/sawoski_perviz/Stanislavski.pdf

öğrenmelisin.”⁵¹ Stanislavski’nin naturalist, ya da gerçeği araştırıp yansıtmayı esas kabul eden oyunculuk anlayışı, oyunculuk esaslarını kökten etkilemiş ve karakterin insansı duygusal devinimlerini izleyiciye başarıyla aktarabilmiştir.

Kuramsal olarak sinema, karakter ve oyunculuk sorunlarına çözüm öneren diğer bir sinemacı Vsevolod Pudovkin’dir. Teknik olarak kamera kullanılması ve kurgu yöntemleriyle oyun, oyuncu ve karakter etkisini beyaz perde artırmış ve halen kullanılan birçok kurgu tekniğini oluşturmuştur. Pudovkin’e göre; "nesneler ancak montaj yoluyla perdeye aktarıldıklarında fotografik olmaktan kurtularak sinematografik olurlar."⁵² Bu görüşü karakter oluşum ve tanıtım sürecine yansıttığımızda başta kurgu olmak üzere mekan, ses, ışık gibi sinema öğelerin etkin bir şekilde kullanılmasıyla birlikte, karakterin sahnedeki yeri daha da belirginleşmiş ve seyirci üzerindeki etkisi büyük oranda artmıştır.

Günümüz sinemasında teknik, hikaye, oyuncu ve dolayısıyla karakter yaratma gücü bakımından Amerikan sinemasının öne çıktığı görülebilir. Geçen Yüzyıl içerisinde sayısız film ve karakter üreten Amerikan sineması, bir sektör olarak da büyük ekonomik güce ulaşmıştır. Süreç içerisinde, özellikle yetkin oyuncuların canlandığı kimi karakterler, doğrudan sinema sanatı içerisinde çıkmış ve küresel ölçekte iz bırakarak karakter evrimine büyük katkı sağlamıştır. Amerikan sinemasına yön veren yetkin oyuncuların ve karakterlerin oluşturulmasında Anton Cehov ve özellikle Stanislavski oyunculuk esasları verimli bir şekilde kullanılmış hatta geliştirilmiştir. Stanislavski’nin öğrencisi ve takipçisi Amerikalı oyunculuk kuramcısı Stella Adler 1930’lardan başlayarak Stanislavski metotlarını Amerika’da tanıtmıştır.

Gerçekçi oyunculuk anlayışını araştıran ve yıldız oyuncu yerine karakteri önceleyen Adler ekolünün yanı sıra Lee Strasberg, Sanford Meisner gibi oyunculuk ekolleri, günümüzün birçok başarılı oyuncu ve onların canlandığı sinema karakterlerinin oluşmasına katkı sağlamıştır. Robert De Niro, Dustin Hoffman, Marlon Brando, Meryl Streep, Jack

⁵¹ http://evrimdisi.blogspot.com/2010/05/stanislavski-sistemi_13.html

⁵² <http://ikaraagac.wordpress.com/sinema-makaleleri/>

Nicholson gibi önde gelen aktör ve aktrisler bu ekollerden yetişmiş ve canlandırdıkları karakteri küresel anlamda başarıya kavuşturmuşlardır. Robert De Niro'nun 'Taxi Driver' filminde canlandırdığı Travis karakteri, Dustin Hoffman'ın 'Midnight Cowboy' filminde 'Ratso' Rizzo karakteri ve Jack Nicholson'un 'The Shining' filminde canlandırdığı Jack Torrance karakterleri, oyuncu ve karakter analiz çalışmaları sonucunda tam bir özdeşleşmeyle duygularını seyirciye geçirebilen klasikleşmiş karakterlerin en önemli örneklerinden olduğu söylenebilir.

Sinema sanatı yüzyılı aşkın bir süredir diğer medyalardan hikaye ve karakter aldığı kadar kendi karakterlerini yaratmıştır. Sinemanın doğrudan karakter yaratmasına 'Şarlo' karakteri iyi örnek oluşturur. Charles S. Chaplin'in yarattığı "Şarlo" (Charlot) karakteri özgün özellikleriyle, sinema tarihindeki eşsiz yerini almıştır. Bir padomimci olan Chaplin, komedi ve oyunculuk bilgisini sinemanın görsellik ve hareket avantajıyla birleştirerek, Şarlo karakterinde bütünlemiştir. Chaplin'in, oyunculuk, kostüm, makyaj, müzik gibi öğelerdeki kendine has yaklaşımları, dönemin sessiz sinemasına yeni normlar getirmiştir. Ayrıca teknik olarak, kamera hızında yaptığı değişiklikler, sahnelerin tempolarını yeniden düzenlemiş ve hikayeyi en vurgulu şekilde seyirciye aktarmasını sağlamıştır. Chaplin komediyi kullandığı kadar, trajik durumları da sinemasına katarak seyirciyle çok yönlü bir iletişim kurmuştur. Çağının sorunları, sanatçının bir çok filminde net bir şekilde aktarılır. Şarlo üzerinden modern zamanların baş döndürücü hızına ve insanın bu hız altında ezilmesine keskin eleştiriler getirdiği ifade edilebilir. Kamil Oran bu konu şu görüşleri belirtir;

"Şarlo, hem modern üretim tarzının bireye esneklik tanımayan, yaşam alanını daraltan biçimde kurgulanmasına hem de, dönemin üretim yöntemlerinin dakik zaman kullanımı paranoyasına gönderme yaparak hicvetmektedir. Bu tempoda hattının gerisine düşen Şarlo, çekinmeden kendisini makinenin içine atarak "işini yetiştirmek" istemektedir."⁵³

Sinemanın teknik gelişimine paralel olarak, animasyon sanatı da gelişmelere ayak uydurmuş ve bağımsız bir sanat dalı olarak kendi çizgi karakterlerini yaratmaya başlamıştır.

⁵³ <http://calismatoplum.org/sayi24/orhan.pdfnoktada>

Sinema ile birçok başlıkta benzeşen animasyon sanatının sinemadan temel farklılığı, hareketlerin bir hikaye oluşturacak şekilde elle çizilmesidir. Bunu dışındaki diğer öğeler genel olarak sinemayla aynı düzlemde olduğu söylenebilir. Canlandırmadan sorumlu sanatçıların oyunculuk bilgileri ve bir karakteri tıpkı bir oyuncu gibi yaşayarak, araştırarak en etkin şekilde canlandırmaları, karakterin başarısı için son derece önemlidir. Bu aşamada, Stanislavski ve diğer kuramcılarının oyunculuk esasları tüm oyunculuk ve karakter içeren sanatlarda olduğu gibi, animasyon sanatında da önemli esaslar haline gelmiştir. Sebahattin Çalışkan animasyon sanatı ve oyunculuk konusunda şu görüşleri ifade eder;

“Son yıllarda canlandırma sanatçılarının oyunculuk konusunda uzmanlardan yardım alınması kaçınılmaz bir sonuç olmuştur. Animasyonda oyunculuk kitabının yazarı Edhooks, Pixar’ın önemli yapımlarında Kayıp Balık Nemo (2003), Ratatouille (2007) gibi animasyon filmlerinde animatörlere oyunculuk konusunda seminerler vermiştir. Hooks, canlandırma gerçekleştirirken sahne aktörleri ile aynı işi yaptıklarını belirtir. Animatörlerin sahne aktörleri gibi gevşeme, esneme, sesli prova denemeleri yapmalarının gereksiz olduğunu belirtir. Ayrıca, animatörlerin düşünce ve duygularını kendi aktörlerine aktarırken, Stanislavski’nin fiziksel eylem tekniklerini kullanmalarının iyi olacağını belirtir (Hooks,2011).”⁵⁴

Oyunculuk gözlem ve analiz çalışmalarının başarılı bir şekilde yapıldığı karakterlere Tarzan karakteri örnek olarak verilebilir. Goriller tarafından büyütülen Tarzan, bir insan olmasına karşın içinde büyüdüğü goril toplumunun fiziksel duruş, jest, mimik ve davranış kalıplarından etkilenir ve genel davranış olarak goril ve insan karışımı bir yapıya bürünür. Bu durum birçok bilimsel gözlem ve analizlerin sonucunda varılan bir sonuçtur. Yabanda büyüyen ya da uzun zaman hayvanların içerisinde kalmış çocukların davranış ve hareketlerinin dönüştüğü çeşitli vakalarda saptanmıştır. Bu esaslara göre canlandırma yapan animatörler karakteri oyunculuk olarak boyutlandırmış ve seyirciye çok daha etkili bir oyunculuk gösterisi sunmuşlardır. Konuya başka bir olumlu örnek olarak, Notre Dame’ın Kamburu animasyon filmindeki Quasimodo karakteri verilebilir. Titizlikle yapılan gözlemler sonucunda Quasimodo’nun fiziksel durumuna uygun oluşturulan canlandırma anlayışı, filmin her sahnesinde kolaylıkla fark edilir. Sesi, mimikleri ve davranış tarzıyla

⁵⁴ <http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/tsad/article/viewFile/2900/2560>

fiziksel durumuna en uygun bir şekilde canlandırılan karakterin, seyirci üzerinde gerçek bir oyuncudan çok daha fazla bir etkiye ulaştığı söylenebilir.

Animasyon filmleri gelişen teknoloji ile birlikte farklılaşarak yeni olanaklara kavuşmuştur, gelişen olanaklar karakter yaratım süreçlerini de etkileyerek karakter üretim süreçlerini çeşitlendirmiştir. 3D animasyon tekniğinin bu yeni tekniklerin en önemlilerinden olduğu söylenebilir. Ortaya çıktığından bu yana, başka medyalardan karakter aldığı kadar, kendi yapısına uygun karakterleri de üretmiştir. Toy Story, İce Ages gibi 3D animasyon filmleri, doğrudan kendi karakterlerini üreterek küresel ölçekte başarıya kavuşmuştur.

Sonuç olarak bir hikaye anlatma aracı olarak sinema, çeşitli alt kollarıyla birlikte yüz yılı aşkın bir süredir senaryolarda oluşturduğu sayısız karakterleri görsellik ve hareket avantajlarını kullanarak, seyirciyle buluşturmuştur. Bunların bazıları tıpkı edebiyatta, tiyatrodan ya da çizgi romanlarda olduğu gibi taşıdıkları özellikleri gereği zaman ve mekan sınırından bağımsız olarak evrenselleşmişlerdir. Bu nedenle günümüzde sinemanın, karakter üretim ve kullanım alanı olarak, en önde gelen medyalardan birisi haline geldiği söylenebilir.

3.3. Dünyada Çizgi Karakterler ve Türk Çizgi Karakterlerin Küresel Ölçekte Genel Durumu

Bir karakter üretme ya da gösterme aracı olarak çizginin kullanışı, ilk ilkel insana kadar gerilere gider. İlk insana ait çeşitli hikayelerin anlatıldığı duvar resimlerinde çizginin büyük bir ustalıkla kullanıldığı görülür. Çoğunlukla av sahneleri ve günlük yaşantıya dair enstantanelerin çizildiği resimlerde, ek olarak yer yer canlandırma tekniği de (bir hareketin tüm aşmalarını ardıl şekilde resmedilmesi) kullanılmıştır. Çizgi bir iletişim aracı olarak son derece işlevsel bir yapıdadır, bu nedenle resim sanatının en önemli aracı haline gelmiştir. Renk ve kompozisyon bilgisinin artmasıyla birlikte çizgisel anlatı sanatı kurumsallaşmaya başlamıştır. Özellikle Ortaçağ'da Hristiyan öğretisinin halka daha iyi anlatılması için dinsel metinlerin tasvirine özel önem verilmiş ve resim sanatı bir medya olarak yoğunlukla

kullanılmıştır. Bir olayın çeşitli aşamalarının illüstrasyon olarak resmedilmesi tekniğine dayanan bu gibi duvar resimleri, çizgi roman sanatının ilk aşamasını olduğu söylenebilir.

Olayların kopuk ve paneller arasında bağıın tam olarak sağlanamadığı resimler dizini, çoğu kez birbirinden ayrı görüntüler olarak algılsa da, karakterlerin ve olayların halka açıklıkla gösterilmesi bağlamında işlevsel olmuştur. Birçok batı ülkesinde özellikle İtalya'da neredeyse tüm kilise, şapel ve katedrallerin duvarlarında yer alan bu gibi çalışmalar, bir süsleme gibi algılanmasına rağmen, esasen o dönemin görsel medyası gibi işlev gördüğü ifade edilebilir. Teknik olarak çizgi roman sanatının kurumsallaşmasına yönelik ilk çalışmalara bakıldığında, desenleri metal plaka üzerine çelik bir kalemle işleyerek baskı tekniğini geliştiren William Hogart'ın (1697–1764) daha çok mizahi öncü karikatür ve çizgi roman çalışmaları ön plana çıkar. Hogart'ın çalışmalarının önemi mizahi taşlamayı çalışmalarında yoğunlukla kullanarak, karikatür sanatının doğuşuna ön ayak olmasıdır. Daha sonra bu çalışmalara Thomas Rowlandson (1756–1827) ve James Gillray (1697–1764) katkı sağlayarak Avrupa'ya tanıtırlar. Sonraları, çizgi romanın büyük bölümünü kapsayan metinler azalmış ve içlerinde kısa diyalogların yer aldığı balon kullanılmasına doğru ilk adımlar atılmıştır. Böylece modern anlamda çizgi romana doğru geçiş hızlanmıştır.⁵⁵ Bu yönde ilk çalışmaları İsviçreli R.Töpffer yapar ve Avrupa'da ilgiyle karşılanır, aynı dönemde yaşayan Goethe bu çalışmaları büyük beğeniyle takip etmiştir. Goethe, Töpffer'in yeni bir sanatın öncüsü olduğunu savunur ve sanatçıya büyük destek verir. Fransa ve İngiltere'de süreç içerisinde karikatür ve çizgi roman yayınları ivme kazanarak kurumsallaşmaya başlamasına karşın, Amerika'ya çizgi roman sanatının girmesi daha geç zamanlarda olmuştur. Göçmen sanatçıların çalışmalarıyla zamanla yaygınlaşsa da asıl atılım Joseph Pulitzer'in, World isimli günlük gazetesinin eklerini çizgi roman sanatçılarına açmasıyla olur. Böylece süreç içerisinde çizgi roman sanatı Amerika'da büyük bir atılım gösterir.⁵⁶

⁵⁵ <http://www.britishmuseum.org/pdf/British%20Satirical%20Prints.pdf>

⁵⁶ Levent Cantek, **Türkiye'de Çizgi Roman**. 2.Basım. İstanbul: İletişim Yayınları.2002.s.33.

20. Yüzyıla gelindiğinde, hikaye anlatım teknikleri olarak edebiyat, tiyatro, resim gibi eski türlerin yanı sıra, çizgi roman, sinema, çizgi film gibi yeni teknikler kurumsallaşmıştır. Sonuç olarak, yeni türlerde hikaye anlatım ve karakter köklerini edebiyatın ya da sanatın o güne değin biriktirdiği genel kültürel yığından almıştır. Bu nedenle, bir çizgi karakteri, bir roman karakterinden kesin sınırlarla ayırmak doğru bir yaklaşım olmayabilir. Çizgi olma hali ve yazı olma hali, basit bir teknik farklıktan başka bir şey değildir. Roman karakteri yazıyla tarif ederken, bir çizgi roman, karakteri çizgiyle görselleştirir. Kuşkusuz her tekniğin karakter anlayışına getirileri ya da farklı yaklaşımları vardır, ancak temelde karakter teknik farklılıklardan bağımsızlaştığında en sonunda bir hikayenin parçası ya da kişisidir.

Yazılı kültürün oluşmasından günümüze kadar geçen zaman içerisinde, sayısız hikaye ve onun karakterleri betimlenmiştir, özellikle batı edebiyatında, geçen binlerce yıllık süreç aynı zamanda bir karakter norm ya da evrensel normlar dizini yaratır. Her dönemin ya da çağın kendi ihtiyaçlarına göre şekillenen normlar, aynı zamanda bir sonraki yeni evrensel normların temel taşlarını oluşturmuştur. Bu durum çizgi karakterlerde de farklı değildir. Örneğin; Herkül'den, Atlasa ya da Gılgamış'a kadar epik köklerin Süpermen ve daha birçok süper kahraman karakterinin oluşturulmasına önemli katkı sağladıkları ifade edilebilir. Bu nedenle modern çizgi karakterlerin oluşum sürecinde özellikle epik geleneğin etkisi günümüzde hala devam etmektedir.

20.Yüzyılın başlarında modern ilk çizgi bant çalışmaları Amerika'da çeşitli el ilanları, dergi ve gazetelerde ortaya çıkmıştır. Ancak teknik olarak modern çizgi romanın doğuşu uzunca bir sürecin sonunda olduğu söylenebilir. Kilise duvarlarına dinsel metinlerin resimlenmesi ya da fotoğrafın olmadığı dönemlerde olayların tasvirleri için gazetelerin yoğunlukla ressamı kullanılması gibi bir dizi ihtiyaç, çizgi roman sanatının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sonuç olarak, bir çok ihtiyaca cevap vermesi, hikayenin belli bir panel akış sistemi içerisinde görünür hale getirmesi ve oldukça ucuza mal olması gibi nedenlerden dolayı çizgi roman, 20. Yüzyılın başlarında 9. Sanat olarak kabul görmüştür.

3.3.1. Çizgi Roman'ın Tanımı

Çizgi romanın birçok tanımı olmasına karşın, Ümit Kireççi ve Levent Cantek'in tanımları birbirini tamamlar niteliktedir. Ümit Kireççi, çizgi romanı şu şekilde tanımlar; “çizgi roman, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde ardıl gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir.”⁵⁷ Cantek'in tanımlaması ise şöyledir; “çizgi roman, bir birinden tamamıyla farklı iki ana öğenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır. Başka bir ifadeyle metinle birlikte sunulan resimler dizisidir.”⁵⁸

Çizgi roman hikaye anlatımında getirdiği pratik yenilikler sayesinde, kısa zamanda tüm dünyada popüler bir anlatı biçimi olarak kabul görür, başta Amerika, Belçika, Fransa, İtalya ve kendine özgü manga çizgi roman kültürüyle Japonya, bu yeni sanat dalında geçen yüzyıl içerisinde ön plana çıkan ülkeler olarak sayılabilir.

3.3.2. Süper Kahraman Olgusu ve Çizgi Karakterlerin İşlevi

Çizgi roman, konu ve karakter olarak Amerikan tarzı çizgi roman anlayışının da etkisiyle süper kahraman olgusunu yoğunlukla ön plana çıkartmıştır. Köklerini epik destanlardan alan mit yaratma eğilimi, özellikle Amerikan çizgi roman anlayışında Süpermen karakteriyle ortaya çıkmış ve süreç içerisinde birçok benzer karakterin yaratılmasıyla birlikte kendine özgü bir kültür oluşturmuştur. Olağanüstü güçlerle donatılmış süper kahraman karakter yaratma geleneği ilk yazılı metinlerden günümüze değin işlenen ana konulardan olmasına karşın, modern dünyanın gereksinimlerine de cevap verecek bir tema olarak hala çekiciliğini korumaktadır.

⁵⁷ Ümit Kireççi, **Çizgi Roman Senaryosu**. İstanbul: Crea Yayıncılık.2008.s.24.

⁵⁸ Levent Cantek, **Türkiye'de Çizgi Roman**. 2.Basım. İstanbul: İletişim Yayınları.2002.s.21.

Sıradan insanın olamadıkları şeylere öykünme gereksinimi ilk çağlardan günümüze devam eden bir olgudur ve modern çağda da geçerliliğini korumuştur. Ancak günümüz insanının bir süper kahramandan beklentileri doğal olarak farklılaşmıştır. Modern insanın etkilenme kıstasları, ya da bir süper kahramandan özdeşleşme beklentileri, çağın teknik gelişmelerinin geldiği son aşamaya uygun olarak yeniden tarif edilmiştir. Umberto Eco konuyla ilgili olarak şu saptamalarda bulunur;

“İnsanın örgütlenme düzeninde bir sayıya dönüştüğü ve karar verici rolünün elinden alındığı sanayileşmiş bir toplumda, kişi herhangi bir üretim aracından, dolayısıyla da karar gücünden yoksundur. Bireysel güç, eğer spor etkinliklerinde harcanmıyorsa, insanın hareketlerini denetim altında tutan makinelerin gücü karşısında giderek etkisiz kalmaktadır. Bu tür bir toplumda, olumlu kahraman sıradan vatandaşın duyduğu ancak gerçekleştiremediği akla hayale sığmayacak güç taleplerine sahip olmalıdır.”⁵⁹

Süpermen’in atomik güçlerinin olması ya da ışık hızında uçabilmesi nedensiz değildir. Çünkü çağın getirdiği teknik gelişkinlik insanın hayal gücünü de sınırsızlaştırır. Sıradan basit özellikler okuyucuyu doğal olarak etkilemeyecek ve karakterle özdeşleşmesini engelleyecektir. Antik dönem süper kahramanlarının bir boğayı tek eliyle yere fırlatması ya da bir canavarı mağarasında alt etmesinden başlayan olağanüstü güç yelpazesi, Süpermen’in gözlerinden ölümcül lazer ışını saçabilmesine kadar evrilir.

Çizgi roman sanatının süper kahraman mitini yoğunlukla kullanma nedenlerinden bir tanesi de, yetenekli çizerlerin elinden her türlü sıra dışı sahnenin kolaylıkla görselleşebilmesidir. 20. yüzyılın başlarından henüz emekleme döneminde olan sinemanın teknik yetersizliği ve romanların görsellikten uzak olması gibi nedenlerden dolayı, çizgi romanlar süper kahramanların olağanüstü güç gösterilerinin görselleşmesine olanak sağlamış ve doğal olarak ön plana çıkmıştır. Bu durum başta Süpermen olmak üzere benzeri sayısız karakterin yaratılmasına neden olduğu ifade edilebilir. Süper kahramanların genel ortak özelliği ikili bir hayat yaşamalarıdır. Temelde bu özellik antik süper kahramanlardan, günümüze taşınan süper kahraman mitinin en belirgin özelliklerindendir. Bu durum basit bir nedene veya gereksinime dayanır. Okuyucu normal hayatlar yaşayan sıradan ölümlülerden oluşur.

⁵⁹ <http://www.seruven.org/inceleme.php?id=100>

Sıradanlıktan ve bir ölümlü olmaktan kaçış, ölümsüz süper kahramanlarla özdeşleşme yoluyla olduğu söylenebilir. Süper kahramanların çift kişiliği bu noktada işlevseldir.

Umberto Eco konuyu Süpermen'den örnekleyerek, özetle şu şekilde açıklar; Süpermen'in çift kişiliği işlevseldir, hikayedeki gerilimin oluşmasına, çeşitlenmesine ve yeni açılımlara olanak sağlar. Öte yandan Süpermen bütünüyle sıradan okurun kimliğinin ötesinde değildir. Esasen Süpermen sıradan insanı temsil eden Clark Kent kişiliği içinde gizlenir, o korkak, itaatkar, aşırı zeki olmayan, miyop bir kişidir. Bu nedenle Süpermen'e aşık olan Lois Lane onda çekici bir yan bulamaz ve çoğu kez horlanır. Benzer durumlar genel olarak sıradan okurun hayatında da sıklıkla yaşanır. Ancak Clark Kent'in dönüşümü okuyucuya da ilham verir. Böylece sıradan bir muhasebeci günün birinde tıpkı Clark Kent gibi sıradanlıktan kurtulup bir tür Süpermen'e dönüşeceği hayaline kapılır.⁶⁰

Süper kahramanlar hayatın her iki yüzünü yani en altı ya da zirveyi aynı zaman da yaşamaları neredeyse zorunlu bir özellik olarak karşımıza çıkar. Dipten bir anda zirveye çıkabilme gücü her ölümlüye ilham ve öykünme fırsatı verir. Çizgi romanların özellikle süper kahraman konulu çalışmaların öncelediği başka bir özellikse yinelemedir. Bu durum geçmişten günümüze taşınan süper kahraman mitiyle paralellik gösterir, bu gibi mitlerde olay genel toplum tarafından şu ya da bu şekilde baştan sona bilinir. Ana temaya (iyi ve kötünün destansı mücadelesi) çeşitli eklemeler veya çıkarmalar yapılsa da genel yapı binlerce yıllık süreç içerisinde oluşmuş ve toplum katmanları tarafından özümsemiştir. Böylece toplum tarafından kabul görmüş mitlerin ya da temanın çizgi romanlarda da kullanılması, okuyucuya kolaylıkla ulaşma ve kabul görme bağlamında son derece işlevseldir.

Bildik olgular, yeni ve anlaşılması için çaba gerektirecek konular yerine kolaylıkla tercih edilir, bu nedenle okuyucunun zamanının büyük çoğunluğunu, özgün karakterlerle ilgilenmek yerine klişe hikaye ve karakterlere ayırdığı söylenebilir. Yayınlandığı 1938

⁶⁰ Umberto Eco and Natalie Chilton, **The Myth of Superman**. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press. 1972.s.14–15.

yılında ilk modern süper kahraman olan Süpermen, farklı bir karakter ya da öncü olarak kabul edilirken, gördüğü ilgiden dolayı oluşan taklitleri klişe süper kahraman dünyası yaratmışlardır. Orijinal tarafı olmayan bu taklitler, kendine göre bir okuyucu kitlesi oluşturmuş ve okuyucuyu yinelenen hikayelerin bağımlısı haline getirmişlerdir. Burada çizgi roman sanatının, yinelenenin insan doğasına olan etkilerini ya da sürekli bir döngü içerisinde oynanan oyunlarda ortaya çıkan haz duygusunu kullandığı söylenebilir. Böylece okuyucu başı sonu belli olan ‘haz kaynağı’ hikayeyi bilerek ve isteyerek her defasında satın alır.

Özellikle Amerikan tipi süper kahramanların ilerici bir yapıya ya da toplumu dönüştürücü, geliştirici fikirsel alt yapılarının olduğunu söylemek söz konusu değildir. Bir Rönesans karakteri gibi ilerici bir mücadelenin içerisinde bulunmadıkları gibi, belli bir elit zümrenin veya kuralları koyan sınıfların özel mülkiyet haklarının savunuculuğunu yaptıkları söylenebilir. Örneğin; ellerinde bulundurdıkları inanılmaz güçlerle bir anda açlığa çare bulabilecekken ya da savaşları sonlandırabilecek iken, onlar basit adi banka soyguncuları ya da dolandırıcıları yakalamakla meşgul olurlar. Bu durum, özel mülkiyetin ve kapitalist anlayışın başat olduğu Amerikan toplumu için son derece normaldir. Sonuç olarak o iklimde yaratılan süper kahramanlarda özel mülkiyetin yılmaz savunucuları olmak durumundadırlar. Umberto Eco bu konuyu Süpermen'den örnek vererek şu şekilde açıklar;

" Kendi küçük dünyasının sınırları içerisinde, mücadele edebileceği tek kötülük, yeraltı ve organize suç dünyasına ait olan varlıklardır. Uyuşturucu karaborsasına ve elbette rüşvet yiyen yöneticilere ya da politikacılara karşı değil, banka ve posta kamyonu soyguncularına karşı mücadele etmeyi tercih eder. Bir diğer deyişle, görünürdeki tek kötülük özel mülkiyete karşı işlenen kötülüklerdir. Başka dünyalardaki kötülükler de bir çeşni sağlar; oradaki kötülükler de rastlantısaldır, beklenmedik ve geçici yapıdadır; yeraltı dünyası ise kalıcı bir kötülüktür, tıpkı kesin çizgilerle ayrılan, her zaman için otoritenin saf ve iyi, kötünün ise onarılmayacak derecede çürümüş olduğu ikili karşıtlık alanları yaratan, insanlık tarihine damgasını vuran bir tür namussuzluk dalgası gibi. Başkalarının da belirttiği gibi, Süpermen’de, siyasal bilinçten kesin çizgilerle ayrılan, medeni bilincin kusursuz bir örneğini görüyoruz."⁶¹

⁶¹ <http://www.seruven.org/inceleme.php?id=101>

Antik dönem süper kahraman mitleri Gılgamış, Aşil ya da Odise ve benzerlerinde de durum farklı değildir, kurulu düzenin savunucusu ya da koruyucusu olmak, bu gibi karakterlerin genel özellikleri olduğu söylenebilir.

Süper kahraman oluşum süreci belli bir kültürel ya da dinsel olgudan (dinsel efsaneler) türetilmiş olması sık rastlanan bir durumdur. Süpermen bu duruma iyi örnek oluşturmaktadır. Süpermen'in yaratıcıları Joe Shuster ve Jerry Siegel Musevi köklerinden yararlanarak Musevi efsanelerinden alıntılar yaparlar. Süpermen'in Kripton gezegenimden kaçıışı ya da ailesi tarafından bir kapsüle konularak uzay boşluğuna bırakılmasıyla, Hz. Musa'nın annesi tarafından bir sepete koyularak nehre bırakılması ve süreç içerisinde bir toplumun kurtarıcısı olarak büyütülmesi neredeyse aynı gibidir. Bu nedenle özellikle Nazi Almanyası'nda Yahudi propagandasının bir ögesi olarak görülen Süpermen, bu dönem içerisinde yasaklanmıştır.

Amerikan süper kahraman karakterlerin yükselişi veya aşırı abartılı güçlerle idealize edilmesinin başka bir nedeni, 1929 ekonomik buhranı olarak gösterilebilir. Krizin özellikle kuzey Amerika kıtasını sosyal ve ekonomik olarak alt üst etmesi ve Avrupa da yükselen Nazi tehlikesi, Amerikan toplumunun özgüven tazeleme aracı olarak Süpermen'i ön plana çıkartmasına neden olmuştur. TV, internet gibi iletişim araçlarının bulunmadığı, otuzlu yıllarda basılı medya oldukça etkili bir konumdadır ve doğal olarak bu medya içerisinde yer alan çizgi romanlar toplumun moral değerlerini yükseltmek için yoğunlukla kullanılmıştır. Böylece 'yüce Amerikan değerlerini' savunan, süper güçlerle donanmış kahramanlar ordusu, basılı medya aracılığıyla tüm Amerika'da, hatta dünyada etkili bir propaganda araçlarına dönüşmüştür. İlhan Selçuk bir makalesinde konuyu Süpermen'den örnek vererek şu şekilde özetler;

" Süpermen ne zaman ortaya çıktı? Yıl 1939. Amerika'da "Büyük Buhran" ortalığı kırıp geçiriyor işsiz, ezik, aç, yıkık ve umutsuzlara bir masal gerekiyor oyalayacak, uyutacak, hayal dünyalarını süsleyecek... Joe Shuster'ın çizgileriyle bir günlük gazetede yayımlanmaya başlayan 'Süpermen' büyük ilgi görüyor. Gerçekte Shuster'ın çizgileri ahım şahım değil ama tutuyor. Çünkü toplum yaşanan haksızlıklara karşı çıkacak bir

kahramanın özlemini yaşıyor. Kim olabilir bu? Doğaüstü gücüyle kötülere ders verecek Süpermen, değil mi? Kahramanımız bebekken ‘Kripton’ gezegeninden dünyaya gönderilir büyüdükçe güçlerinin farkına varır. Sıradan insan rüyalarında uçmaz mı? Süpermen sokaktaki adamın özlemlerini çektiği tüm yetilere sahiptir.”⁶²

Yukarıda da ifade edildiği gibi, çizgi karakterler popüler kültürün önemli öğelerinden olmuş ve yüz yıl boyunca toplumların, dinsel grupların ya da ülkelerin ideolojik gereksinimleri doğrultusunda kullanılmıştır. Amerikan çizgi romanlarında bu durum belirgin olarak gözlemlenebilir. Gerek Amerikan tarzı yaşamın simgelerinden olan kovboy kültürü, Süpermen, ya da doğrudan Amerikan milliyetçiliğine gönderme yapan Kaptan Amerika gibi sayısız karakter günümüzde küresel boyutta tanınmışlardır.

Bu durum Avrupa kökenli çizgi karakterlerde de benzerdir. Beyaz Avrupalı ırkın temsilcisi bir Belçikalı olarak Ten Ten, neredeyse bir asır boyunca temsilcisi olduğu toplumun ideolojilerini, maceralarında bir nefer gibi savunan misyon sahibi (sonraları genel ideolojisi değişse de) karakterlere örnek olarak verilebilir. Kuşkusuz, bu gibi misyonları değişik birçok ülke ya da toplum adına üstlenen sayısız karakterin, dünya kültür hayatında etkinliğini artırarak sürdürdükleri ifade edilebilir. Görüldüğü üzere, birçok çizgi roman karakterlerinin, zaman içerisinde bir şeyin temsilcisi haline geldikleri gözlemlenebilir. Doğal olarak temsil ettikleri değerlerin ışığında iyi ya da kötünün tarifi yapılmış ve ona göre maceralar şekillenmiştir. Ancak iyi nedir? Veya kimin için iyi, kimin için kötü? Gibi sorular sorduğumuzda net cevaplar vermek olası değildir. Çünkü bir toplum, sınıf, ya da ülke için iyi olarak ya da kahramanlık olarak görülen bir davranış, diğer bir toplum için pekala bir yıkım olabilir.

Süper kahramanlar bir değer yargısı bütününe kabul eder ve karşısına düşman olarak başka bir toplum ya da değer yargısını koyar. Ancak doğruyu ya da yanlışı belirleyen çoğu zaman güçlünün kaba gücü ve kültürü olduğu söylenebilir. Bu duruma Western çizgi romanları güzel örnek oluşturur, Teks, Tommiks, Judas, Teksas gibi çizgi roman karakterleri incelediğinde bir kıtanın sayısız kahramanlık hikayeleriyle istilasının meşrulaştırıldığı

⁶² <http://www.narhaber.com/supermen/nid-166332>

görülebilir. Bir çok yerli halkın tarih sahnesinden silinmesinin beyaz adamın kahramanlık hikayeleri olarak, çizgi roman kahramanları üzerinde anlatılıp çizilmesi, korkunç bir ironi olarak halen kitapçıların raflarındadır. Beyaz adam için kahramanlık destanları olan bu hikayeler, Kızılderililer için bir faciadır. Çizgi roman dünyası içerisinde yer alan buna benzer birçok olgu, iyinin ve kötünün anlamını özellikle karakter yaratıcılarına tekrar tekrar düşündürmelidir.

Süper kahramanların dünyasında genel olarak evrensel hukuk kuralları yerine, süper kahramanların hukuku çalışır ve neredeyse hiçbir denetime açık değildir. Çizgi roman karakterlerinin kolaylıkla baskıcı bir olguya dönüşmesi sıklıkla rastlanılan bir durumdur. Şiddete eğilimli ve ırksal farklılıkların temsilcileri olarak piyasaya sürülen süper kahramanların, çizgi roman kültürünün yozlaşmasına neden oldukları söylenebilir. Bu nedenle sorunun saptanması ve çözümü için, özellikle çizgi roman karakteri yaratıcılarının evrensel insan haklarını vurgulayan, karakterleri incelemeleri yerinde ve gerekli bir davranış olacaktır. Süreç içerisinde yetersizde olsa şiddet, sömürü, ırkçılık gibi olgulara karşı yaratılmış çizgi karakterler çizgi dünyasında ses getirmişlerdir. Barışçıl dünya görüşüyle, Giancarlo Berardi'nin yazıp, İvo Millazo'nun çizdiği Ken Parker karakteri, şiddet karşıtı karakterlere iyi örnek oluşturur.

Ken Parker çizgi romanı, Western çizgi roman dünyası içerisinde farklı bir yol izleyerek, beyaz adamın istilacı dünyasını ve çarpıklıklarını ironik bir şekilde görselleştirirken, tüm canlıların yaşam hakkını ve refahını savunmuştur. Örneğin; Ken Parker vahşi batıda yaşamasına karşın, silah olarak namludan doldurmalı ve tek sefer ateş edebilen modası geçmiş bir tüfek kullanır. Hukuksuz ve kanunsuz bir dünyada yaşaması, silahlardan olabildiğince uzak olmayı tercih etmesine engel değildir, eski çakaralmaz tüfeği de saldırı ya da savunma amaçlı değil avlanmak içindir. Parker, yaşama hakkına saygısı gereği, tek sefer ateş edebilen bir tüfek taşır, beslenmek için tek şansı vardır ve ıskaladığında avın yaşama hakkı kazanır. Bir rehber olarak çalışan Ken Parker maceraları süresince zaman zaman orduya rehberlik etmiştir. Ancak bu çelişkili bir durum değildir. Böylece beyaz

adamin ordusuyla birlikte hareket ederken çoğu kez Kızılderililere yapılan haksız uygulamaların önüne geçer ve hatta Kızılderililerle birlikte orduya karşı mücadele verir.

Korkunç istila karşısında gerek teknoloji, gerekse sayı olarak yetersiz olan yerlilerin baştan kaybettikleri mücadelede Ken Parker'ın bir beyaz olarak yerlilerin yanında yer alması, insan vicdanının her şeye rağmen ayakta durduğunun bir göstergesi gibidir. Sayı olarak yetersiz gibi görülen bu gibi barışçıl karakterler, temel insan haklarının tüm canlılara verilmesinde ya da bu yönde ilerlemelerin olmasına sessiz ve derinden katkı sağladığı göz ardı edilmemelidir.

Edebiyat dünyasında üretilen karakterlerde olduğu gibi, çizgi dünyasında üretilen karakterlerde de dönemsel ihtiyaçlara paralel olarak bazı tema veya karakterler öne çıkmıştır. Özellikle İngiliz ve Amerikan çizgi romanlarında savaş temalı çalışmaların yoğunluk kazanması 2. Dünya savaşı dönemine ve sonrasına rastlar. Amerikalılara paralel olarak, İngiliz çizgi roman sektörü topluma özgüven aşılama yöntemi olarak, özellikle milliyetçi kahramanlık söylemlerinin ön plana çıktığı temalı yayınlara öncelik vermiştir. Nazi Almanyası'nın karşısında bir direnme aracına dönüşen çizgi romanların bu yönüne Berk Uralcan şu sözlerle açıklık getirir;

"İki savaş arasındaki dönemde çıkan propagandaya yönelik çizgi romanlar, I. Dünya Savaşı sırasında geçen çeşitli İngiliz kahramanlık hikayeleri haricinde kabaca üç gruba ayrılabilir: Bilim-kurgu savaş çizgi romanları, Nazizm ve Faşizm Karşıtı çizgi romanlar ve sayıları git gide azalmakta olsa da Emperyalizm destekçisi çizgi romanlar. Bunlardan en yoğun olarak işlenen, modern ve hayali savaş hikayelerini konu alan bilim kurgu eserleridir. Genelde uçaklar ve hava savaşları üzerine kurulu olan bu eserler, hayali hikayeler olmalarına karşın, İngiliz kahramanlığını ve İngiliz İmparatorluğu için savaşmanın önemini savunmayı sürdürdüklerinden, propaganda çizgi romanı olarak değerlendirilmelidir."⁶³

Savaş temalı çizgi romanlarda süper kahraman olgusu tek bir birey yerine bir bakıma ulusa mal edilir. Burada İngiliz askeri olmanın süper kahramanlıkla eşitlendiği söylenebilir.

⁶³ <http://www.altevren.net/wp-content/uploads/2011/05/İkinci-Dünya-Savaşı-ve-Çizgi-Roman.-İkinci-Dünya-Savaşında-İngiliz-ve-Amerikan-Çizgi-Romanı.pdf>

Gelişen teknoloji ve yeni medyaların yaygınlaşmasından dolayı çizgi romanlar ve çizgi karakterlerin önemini dönemsel olarak azaltmış gibi gösterse de, günümüzde özellikle sinemaya aktarılan çizgi karakterlerin çoğalmasıyla birlikte tekrar popüler hale gelmiştir.

Yaratıcı yeni anlayışların kolaylıkla yer bulabildiği çizgi roman dünyası deneysel çalışmalara imkan verir. Bir karakterin reel sinema filminin çekilmesi oldukça maliyetli olması ve başarısı önceden tahmin edilemediğinden, yeni fikirler sinema sektörü içerisinde kolaylıkla kabul görmez. Ancak bu durum çizgi romanlar için söz konusu değildir, ekonomik olarak hemen hemen maliyetsiz yaratılan yeni karakterlerin okuyucu tarafından beğenilip öne çıkartılan bazıları, sinemada kolaylıkla görselleştirilmiştir.

Son yıllarda özellikle Amerikan sinemasının çizgi kahramanları yeniden keşfetmesi çizgi romanların ve çizgi karakterlerin altın çağına dönmesine neden olmuştur. Son otuz yılda gelişen özel efekt ve 3D animasyon teknikleri sayesinde, önceleri teknik olarak oluşturulması mümkün olmayan ve aşırı maliyetli sahnelerin bile kolaylıkla görselleşmesi olanaklı hale gelmiştir. Böylece süper kahramanların sıra dışı dünyalarını ve güç gösterilerini beyaz perdeye gerçekçi bir bakış açısıyla aktarmak mümkün olabilmektedir. Özetle, yaratıcı yeni fikirlere ihtiyacın sürdüğü sürece, sinemanın çizgi roman dünyasıyla kurduğu organik bağın gelecekte de güçlenerek devam edeceği ifade edilebilir.

3.3.3. Çizgi Karakterler ve Aidiyet

Çizgi karakterlerin bir ikona dönüşmeleri karakter yaratma sürecinin önemli bir parçasıdır. Örneğin, Süpermen'in bir süper kahraman olarak Amerikan tarzı yaşamın bayraktarı, özel mülkiyetin yılmaz savunucusu veya 2. Dünya savaşı öncesi ve sonrasında beyaz Amerikalı kapitalist toplumun ideallerini yükselten ve koruyan bir 'nefer' olduğu söylenebilir. Benzer bir gelenekten gelen Örümcek Adam karakteri de 2. Dünya savaşı sonrası altmışlı yılların ortalarında yaratılmıştır. Bu yıllar özellikle batı toplumlarında varoluşçuluk gibi felsefi akımların orta sınıf gençlik üzerinde karşılık bulduğu ve derinden etkilemeye başladığı önemli zamanlardır.

Yeni zamanların ruhu gereği, sanayi toplumlarında birey git gide yalnızlaşarak içe dönük bir yaşama zorlanmaktadır. Özellikle eğitim, iş bulma, geçim derdi gibi bıkırtıcı insani sorunlarla boğuşarak yaşamaya çalışan, gençliğin sorunlarını yansıtan birçok fikirsel akımlar bu süreçte üretilmiştir. Hayatın her alanını kapsayan yeni akımlar çizgi roman dünyasında da kendi karakterlerini yaratır. Bu bağlamda, Örümcek Adam dönemin gençliğinin sorunlarını yansıtan ve bir sınıfa ait çizgi karakterlerin en önemlilerindendir. Bazı olağanüstü güçleri olmasına karşın, Süpermen'e göre çok daha insanileşmiş ve yeryüzüne inmiş bir karakter olduğu söylenebilir.

Örümcek adam bir yetimdir ve hiç bir şeyi hazır bulmamıştır, süreç içerisinde bazı güçlere kavuşmuş olması onu çalışarak hayatını sürdürmekten alıkoymaz. Hatta bir fotoğrafçı olarak kazancıyla geçim sıkıntısı çekse de o yine de güçlerini kullanarak kısa yoldan köşeyi dönmeyi düşünmez. Bu yönüyle örümcek adam çalışarak hayatını kazanmak zorunda olan toplumun çoğunluğunu ya da sanayi toplumu insanının özellikle gençlerin temsilcisi haline gelir. Bu nedenle, onun belli bir orta sınıf bilincini yansıttığı ifade edilebilir. Her şeyi kendisi yapmak zorunda olan tüm orta sınıf insanları gibi, hayatı sıradan günlük işler arasında koşuşturarak geçen Peter Parker, tüm bu işlerin üzerine kahramanlık yapmak zorundadır. Bu durum doğal olarak birçok aksiliğe neden olur. Ümit Kireççi konuyu şu şekilde açar;

"Parasızlık, ucuz kumaştan diktiği kostümü giymesine neden olurken bazı kahramanlar gibi uçuk zırhlar, süper silahlar kullanmasını engeller. Bilime aşık Peter Parker, para kazanmak için alakasız bir işe girer ve gazetede fotoğrafçılığa başlar. Bu tıpkı metalürjide öğrenim gören bir üniversitelinin garsonluk yaparak öğrenim masraflarını karşılaması gibidir. Peter Parker kahramancılık oynadığında sevgililerini kaybeder, randevularına geç kalır, sözlerini tutamaz. Böylece özellikle kızlarla olan sosyal ilişkileri bozulur ve onları kaybeder. Dikkatli bakılacak olursak geçim sıkıntısı çeken (üstüne üstlük yetim olan) bir gencin lise ve üniversite yıllarını çalışarak geçirmesi, okul ve işten artan zamanının çok az oluşu, ek olarak her hangi bir ideolojik eylem ya da sosyal faaliyet içinde bulunduğu özel hayatının nasıl etkilendiği Örümcek Adam'da çok inandırıcı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Onun bu koşullara ayak uydurmayı seçmesi Peter Parker karakterini hem inandırıcı kılıyor, hem de üç boyutlu bir kurgu kahraman yapıyor."⁶⁴

⁶⁴ Ümit Kireççi, **Çizgi Roman Senaryosu**. İstanbul: Crea Yayıncılık.2008.s.82.

Yukarıda da ifade edildiği gibi çizgi karakterlerin dönemsel olarak zamanlarının sosyal, kültürel, ekonomik ve psikolojik koşullarını yansıtmaları ve sahiplenmeleri bir gereklilik olarak karşımıza çıkar. Peter Parker örneğinde olduğu gibi, çağın insanı yine çağın evrensel problemlerini kahraman üzerinden yeniden yaşar ve özdeşleşir. Bu özdeşleşme olgusu modern ve modern sonrası zamanların tüm toplumsal katmanlarını kapsar. Günümüzde gelinen noktada, Satanist dinsel gruplardan, farklı cinsel kimliklere hitap eden en sıra dışı karakterler bile artık normalleşmiş ve kendi kitlelerinin bir anlamda temsilcisi olmuşlardır. Spawn ve Punisher (cezalandırıcı) gibi korkunç psikolojik travmalar sonucunda neredeyse bir psikopata dönüşmüş karakterlerinin baş tacı edildiği modern sonrası zamanlarda, artık tek boyutlu bilindik özelliklere sahip bir karakterlerin ilgi çekmeyeceği söylenebilir.

3.3.4. Çizgi Karakterler ve Anti Kahramanlık Olgusu

Anti kahramanlık olgusu çizgi karakter dünyasında yetmişlerin ortalarına doğru, o güne değin oluşmuş yenilmez, hoş, iyilik sever, sempatik, fedakar, ancak yeterince insani olmayan, bütünüyle yapay ve iki boyutlu süper kahraman standardına karşı bir hareket olarak Amerika da doğmuştur. Özellikle Süpermen'le birlikte başlayan kusursuz, yenilmez kahraman karakter imajı zaman içerisinde çeşitli eğilimlere ayrılrsa da genel olarak kurtarıcı süper kahraman olgusunun dışına çıkamamıştır. Ne var ki bu gibi karakterler uyandırdıkları sempati ve özdeşleşme duygusunun yanı sıra, tam tersi etkiyi de okuyucu üzerinde oluşturmuşlardır. Bu nedenle Süpermen'in duygusuz halktan kopuk kendini beğenmişliği veya Kaptan Amerika gibi tek yönlü bir milliyetçilik popülizmi gibi etkenler, klişe karakterlere alternatif arayışlarını hızlandırmıştır.

Özellikle altmışların ve yetmişlerin özgürlükçü ruhunun getirdiği yeni ahlak anlayışı iyi, kötü olgusunu yeniden tarif eder. Önceleri ayıp, günah, yasak olarak görülen çeşitli davranışlar süreç içerisinde normalleşir ve hatta olumlanan özelliklere dönüşür (Bu durum Faust'la birlikte olumsuz görülen karakter özelliklerin olumlanma sürecine benzer). Kısaca gerçek hayatta hiç bir şey mükemmel veya hatasız değildir, bu nedenle anti kahramanlar

hayatın pek hoş olmayan gerçeklerini yansıtmak üzere çizgi dünyasında kendine has yerlerini alırlar. Bu gibi karakterleri çekici yapan olgulara bakıldığında, idealize edilmemenin getirdiği özgürlük duygusu olduğu görülebilir. Anti kahramanlar, bir şeyi temsilcisi olmaktan çok, toplumun genel sorunları sonucunda ortaya çıkmış bir gösterge olarak kabul edilebilir. Onlar bir bakıma toplumun geldiği sosyal, kültürel, ekonomik ya da psikolojik durumun bir çıktısıdır. Bu nedenle toplumun aksayan yanlarını, kişilik özellikleri olarak üzerlerinde barındırmaları sosyolojik bir gereksinim sonucu olduğu söylenebilir.

Anti karamanlar sevimli ya da sempatik görünmek zorunda değildir, bir bakıma kör bir bıçak gibi can acıtmak için yaratıldıkları ifade edilebilir. Ayrıca bu gibi karakterlerinin temel özelliklerinden birisi de derinlemesine psikolojik çözümlemeler yapılmasına olanak sağlamalarıdır, karakterin psikolojik durumu hakkında yapılan detaylı çözümlemeler olay örgüsünün şekillenmesinde ana itici güç olarak kullanılır. Böylece iki boyutlu sentetik özellikler yerine daha insani ya da insana yaklaşan sahici karakterler yaratılması mümkün hale gelmiştir. Anti kahramanların ortaya çıkış süreçlerine daha detaylı incelendiğinde, genel olarak şu şekilde geliştiği görülür;

"1970'lerin ortalarında Marvel anti kahramanları olan X-Men'in Wolverine, Punisher ve yazar/artist Frank Miller'in Daredevil'in karanlık versiyonu, neşeli ve insancıl olan önceki süper kahraman modellerine meydan okumuşlardır. Miller ayrıca aşksal ilgi ve kötü adam arasındaki geleneksel sınırı işleyerek Elektrayı yarattı. DC Comics'in iki sanatsal etkili dizisi bu trende katkıda bulundu: her ikisi de etkili psikolojik derinliğe sahip sıkıntılı kahramanlar olan Frank Miller imzalı Batman: The Dark Knight Returns ve Alan Moore ve Dave Gibbons yapımlı Watchmen. 1990'ların başlarında, anti-kahramanlar istisnalıktan ziyade kural haline gelmişlerdi ve bunların da en fazla ün yapanları Marvel comics'in Cable ve Venom'u ve Dosya Comics'in Spawn'ıydı fakat birçok hayran bu yeni karakterlerin orijinallikten yoksun ve sevimsiz psikopatlar olduklarını belirtmişlerdir. Bir insanın kendi başına olağanüstü yeteneklerini kullanarak iyiliği savunmasının yerini, derin zihinsel etkilere sahip insanların suçluları yok etmeleri almıştır. Daha fazla psikolojik derinliği olan karakter yaratma eğilimi, üstün yetenekli kötü adam karakterlerini de etkilemiştir. Örneğin Batman'ın güçlü rakibi Joker, azılı bir katilden çok hareketlerini kontrol edemeyen akıl hastası bir psikopatı resmetmektedir."⁶⁵

⁶⁵ http://tr.wikipedia.org/wiki/Çizgi_romanda_modern_çağ

Artık tüm dünyanın yükünü omuzlarında taşıyan veya taşırmış gibi yapan 'kusursuz' karakterlerin sentetik görüntüsü, çizgi karakterler dünyasındaki yerinin en azından belli bir kısmını, kusurlarıyla var olan ve kahramanlık olgusuna itiraz eden karakterlere bıraktıkları söylenebilir. Yukarıda da ifade edildiği üzere, Spawn Amerikan tarzı idealize edilmiş süper kahramanların bir bakıma negatif uçta yer alan karşıtı olarak, anti kahramanlık olgusuna iyi örnek oluşturur. Süpermen gibi kendini beğenmiş, mağrur süper kahramanların tersine Spawn'ın da tıpkı modern insan gibi kendisiyle ve çevresiyle ilgili derin endişe ve çelişkileri vardır. Bu nedenle yaşadığı derin buhranlar ve sıkıntılar çoğunlukla kahramanlık yapmasını engeller. Onun ve benzeri karakterlerin hikayeleri, içe dönmüş modern insanın kendi yalnızlığı içerisinde psikolojik sorunlar yaşamasının birer göstergesi gibidir. Anti kahramanlar onları oluşturan tüm olgulara ve etmenlere eleştirel yaklaşımdan geri durmazlar. Bundan dolayı anti kahramanların daha insani ve daha sahici oldukları söylenebilir.

3.3.5. Çizgi Karakterlerin Üç boyutluluğu

Edebi karakterlerde olduğu gibi, çizgi karakterlerde de karakterin sahiciliği ya da inanılır olması, tip ya da karakter ayrımıyla yakından ilgilidir. Evrensel idea taşıyan karakterlerin en önemli özelliklerinden birisi, farklı, ya da daha önce tanımlanmamış özelliklerle oluşturulması ve aynı zamanda üçboyutlu (derinlikli) olmasıdır. Sistematik hale gelmiş geleneklerin dışında ve hatta çoğu kez yerleşik sisteme oldukça sert bir muhalif tavırla ortaya çıkan bu gibi karakterlerin, çizgi dünyasında da önemli yerleri vardır. Öncelikle klişelerin dışında, donmuş kişilik özellikleri yerine, gerçek insanın özüyle ilgili, sahici olguları içselleştirip yansıtmaya potansiyeline sahiptirler. Sahicilik veya üç boyutluluk talebi kendiliğinden ortaya çıkan bir durum değildir; zamanın ruhunun bir gereksinimidir. Bir yönüyle anti kahramanlık olgusuyla paralel gelişen ancak onun kadar radikal olmayan sahicilik ya da üç boyutluluk arayışları, karakter yaratma sürecinin ana özelliklerinden olmalıdır. Hızlı silahşor, çılgın profesör, yenilmez süper kahraman, kötü kalpli üvey anne gibi sayısız klişe tiplerin, derinlikli bir kişi çözümlemesine yönelik olmadıkları söylenebilir.

Klişe tiplere bakıldığında neredeyse ezberlenen tanıdık özellikleri genel olarak bilindiktir. Çizgi karakterlerde de edebi karakterlerde olduğu gibi hedef, karakterin birçok yönünü analiz eden ve geçmiş insanın dünyasına göndermeler yapan karakterler yaratmak olmalıdır. Derinlikli tasarlanmış karakterler, kendisi ve toplumuyla ilgili sorduğu sorularla çağının yeni olgularını olumlu ya da olumsuz olarak deşifre eder ve yeni kavramlar üretir. Tek boyutlu klişe karakterlerde bu durumun tam tersi olduğu söylenebilir. Ümit Kireççi, karakterin tek boyutluluğu kavramını şu şekilde açıklar;

“Çizgi romanların altın yıllarındaki (2. Dünya savaşı ve sonrası) kahramanlara göz attığımızda iyilik kötülük gibi kavramların çok net bir çizgiyle ayrıldığını görürüz. Örneğin bir insan ya iyidir ya da kötü, ara gri tonların neredeyse olmadığını dönem kahramanları düşmanlarını ya da kendi bulundukları pozisyonu neden sonuç ilişkisi içerisinde değerlendirmeye tabi tutmaz. Sosyal, kültürel ya da psikolojik etmenlerin göz ardı edildiği öyküler doğal olarak robotik, kuru, boyutsuz karakterlerin başı sonu belli popülist hikayelerini tekrar eder”.⁶⁶

Üç boyutluluk, tek yönde ilerleyen klişe hikayeleri reddeder, öncelikle bu gibi karakterlerin kişilik özellikleri çok katmanlı, sıra dışı psikolojik sorunlar ortaya koyabilen ve beklenmedik davranışlar sergileyen bir yapıdadır. Bu durum yaşamın içerisinde var olan tanıdık bir olgudur ve karakterin inandırıcılığını artırır. Üç boyutluluk kavramını Ümit Kireççi çizgi roman eleştirmeni James Hudnall' dan da alıntı yaparak şu şekilde aktarır;

"Üç boyutlu karakterlerin baş özelliği inandırıcı olmalarıdır. Yönelimleri çok fazladır. Örneğin: Bir diktatör dünyayı fethetmeye kalkışıyor, ulusu için endişeli ama diğer ulusları yok etmeye kararlı, vejetaryen, bir sanatçı ama kitapları yakıyor, bilime inanıyor ancak mistisizme ve okültizme yöneliyor (Böyle biri gerçekten vardı: Hitler).⁶⁷

Gerçek dünyanın gerçek sorunları, tek yönlü karakterler üzerinden başarıyla yansıtılması söz konusu değildir. Bu nedenle bir karakter tasarlanırken hikayenin birçok yönde ilerlemesine özen gösterilmelidir. Örneğin, her gün onlarca hastanın hayatını kurtaran bir

⁶⁶ Ümit Kireççi, **Çizgi Roman Senaryosu**. İstanbul: Crea Yayıncılık.2008.s.80.

⁶⁷ Aynı. s.80.

cerrahın, aynı zamanda takıntılı düzeyde bir avcı olması ve bir çok canlıyı öldürmesi hikayeyi boyutlandıran bir acılım olacaktır. Gerçek hayatta bu gibi örneklere sıklıkla rastlanır. Çizgi karakter Ken Parker'in savaş karşıtı olmasına rağmen zaman zaman orduya rehberlik etmesi tutarsızlık gibi algılanabilir, ancak karakterin detaylı tanınmasından sonra bu durum anlamlı ve kendi içinde tutarlı olduğu görülür. Burada Ken Parker hayatın siyah ve beyazdan oluşmadığını ara tonlarında olduğunu okuyucuya gösterir. Bart Simson olumlu olumsuz özellikleriyle bir bütündür ya da Garfield'ın pasaklı miskinliği olumsuz gibi görünen özellikler olmasına karşın, onu sevimli ve inanılır kılan temel özelliklerdir. Sıra dışı klişe olmayan kişilik özellikleriyle yaratılan, üç boyutlu çizgi karakterlerin, karakter olgusunun gelişmesine büyük katkı sağladıkları söylenebilir.

3.3.6. Çizgi Karakterler ve Zaman-Mekan İlişkisi

Çizgi karakterler ya da süper kahramanlar yaşlanmazlar ve her zaman genç, zinde olmaları gerekir. Bu durum basit bir gereksinimden kaynaklanır. Yaşlılık veya git gide yaşlanmak olgusu, doğal olarak ölümü hatırlatır, çizgi karakterlerin ortaya çıkmasının ana nedenlerinden bir tanesi olan ölüm duygusundan uzaklaşma ihtiyacı, çizgi karakterlerin sürekli olarak şimdide yaşamasına neden olur. Her macera sonunda yaşlanan ve ölüme doğru ilerleyen bir süper kahramanla karşılaşmak okuyucu için çekici bir durum değildir. Günlük hayatta zaten bu gerçekleri yaşayan bireyin, sanal dahi olsa özdeşleşecek, hastalanmayan, yaralanmayan, ölümsüz bir karakter aradığı ifade edilebilir. Okuyucunun süper kahramanından beklediği, gerçek zamanın ve dünyanın sorunlarından bağımsız yeni bir zaman ve mekan anlayışıdır. Ancak bu dünya bütünüyle gerçek dünyadan kopuk değildir. Örneğin, Süpermen'in Amerika'sı bildik tanıdık Amerika'ya atıfta bulunurken, (aynı bayrağın kullanılması vs.) diğer yandan Süpermen mekan olarak gerçekte Amerika'da bulunmayan Metropolis şehrinde yaşar. Bu noktada zaman ve mekan bulanıklaşır ve güncel hayattan bağımsız yeni bir zaman ve mekan olgusu oluşur. Burası hem Amerika'dır hem de değildir, böylece okuyucunun bütünüyle yabancı olgularla bezenmiş bir mekana götürülmesi yerine, gerçek dünya ile özdeşlik kurabileceği fakat aynı zamanda gerçeklikten de kopabileceği yeni bir mekan yaratılmış olur. Bu durum Batman karakterinde de

benzerdir Gotham şehri yeni bir mekan olarak tasarlanmış olsa da içerisinde kullanılan detayları bize Amerika'yı hatta New York şehrini hatırlattığı söylenebilir. Yeni bir mekan tarif edilirken, zamanın akışı da yeniden düzenlenir. Zaman her maceranın başında şimdiki zamana geri döner. Bu yolla seri olarak üretilen maceraların sonunda kahramanın yaşlanma ve ölme riski ortadan kaldırılır. Umberto Eco, çizgi romanlardaki zaman olgusunu Süpermen karakteri üzerinden şu şekilde açıklar;

"Aralarında mantıksal bir bağ bulunmayan ve etkileşimleri herhangi bir gerekliliğe dayanmayan, bu olaylar silsilesinde, okuyucu, farkında olmadan zamansal gelişim nosyonunu yitirir. Süpermen, bizimkine oranla nedensellik zincirlerinin açık (A, B'ye neden olur; B, C'ye; C de D'ye, ve böylece devam eder) değil, kapalı olduğu (A, B'ye neden olur; B, C'ye; C, D'ye, D ise A'ya) bir hayali evrende yaşamaktadır, ve burada artık makro kozmosun oluşumunu tanımladığımız tarzda bir zamansal gelişimden söz edemeyiz. Süpermen'in bir mit olarak ortaya çıkışı, okuyucu zamansal ilişkilerin kontrolünü yitirdiğinde ve bu ilişkiler temelinde anlamlandırma gereğini reddettiğinde, bu suretle kendisini sunulan denetimsiz öykü akışına bıraktığında ve aynı zamanda, sürekli bir şimdiki zaman yanılsamasına kapıldığında mümkün olur. Olayların sürekli bir şimdiki zamanda geçtiği düşüncesine giderek alışan okuyucu, söz konusu olayların, zamanın gerekleri doğrultusunda gelişim göstermesi gerektiğini unuttur. Zaman bilincini yitirerek, altında yatan sorunları unuttur."⁶⁸

Zaman ve mekan bulanıklığı, hem kendiliğinden oluşur (öykünün sürekli yinelenerek şimdiki zamandan başlaması, mekanların tam belirgin olmaması gibi), hem de çizgi karakterlerin doğası gereği bir zorunluluk olan süper güçlerin kullanımını ve inanılabilirliğini artırır. Böylece yaratılan yeni sanal dünyada her türlü olağanüstü güç kullanımı ve gösterisi mümkün, aynı zamanda kendi içinde mantıklı hale gelir. Aksi durumda ışık hızıyla uçabilen ve hiç yaşlanmayan bir karakter gülünç olacak ve okuyucuya inanılır bir hikaye sunmayacaktır.

Çizgi roman ve zaman konusu üzerine etkin bir çözümlemeyi Amerikalı çizgi roman yazarları Mark Waid ve Grant Morrison 'Hypertime' kuramlarıyla yaparlar; "Çizgi romanları, TV dizileri, sinema filmleriyle Süpermen karakterlerinin her birisi kendi özgün

⁶⁸ <http://www.seruven.org/inceleme.php?id=100>

evrenlerinde 'gerçektir'.”⁶⁹ Bu gerçeklikler kendi yataklarında akan birbirinden bağımsız birer nehirdir ve normal şartlarda bir birleriyle temas etmezler. Ancak gerekli olduğu anlarda nehirler birbirlerini etkileyip karışabilmektedirler. Sonuç olarak Hypertime olgusu, yazara sürekli olarak şimdiki zamanda maceraların yinelenme zamanı verir. Bu bir bakıma sonsuz sayıda beyaz sayfa açma hakkı kazanmak gibidir.

Bir noktadan başlayarak gelişen ve sonlanan edebi metinler ya da sinema filmlerinde zaman olgusu, çoğu kez gerçek hayatla aynı düzlemde ya da en azından benzer bir şekilde hareket eder, karakter zamana bağlı olarak yaşlanır hatta ölür. Hayatın akışına uygun görünen bu durum süper kahramanların dünyasında işlevsel değildir. Oluşlarının nedeni bitip tükenmek değil sürekli yinelenip tazelenmektir, onlar için zaman ve mekan olgusu, üstünkörü de olsa aşılması bir sorun olarak kabul edilebilir.

Hikayenin gelişip serpilmesinin, özellikle süper kahramanların dünyasında başka bir çözümü yok gibidir ve çekiciliklerinin önemli bir bölümü bu durumdan kaynaklanır. Çizgi karakterler bu özelliklerini sinema, dizi ve çizgi filmlerde de sürmüştür. Çizgi karakterlerin zaman ve mekan düzenlemesi, seri filmlerin üretilmesine elverişli olması nedeniyle, sinemanın her türüne büyük katkı sağlamaktadır. Örneğin; Süpermen, Örümcek Adam, Batman gibi karakterler çizgi romanlardan çıkarak reel sinema, dizi, animasyon filmlerde sıklıkla kullanılmış ve çizgi romanlardaki zaman ve mekan anlayışı aynı şekilde devam etmiştir. Örnekler birçok karakter üzerinden çoğaltılabilir.

3.3.7. Çizgi Karakterlerin Çizim Tekniği

Biçimsel farklılık tüm sanat dallarında olduğu gibi çizgi karakterlerde de bir zorunluluk olduğu söylenebilir. Var olan grafik bilginin kopyalanmasıyla üretilen karakter çizgisel olarak kopya ya da klişe olmaktan öteye geçemeyeceği gibi, bilindik tarzın bir klişe olarak daha da yerleşmesine neden olur. Bu duruma Amerikan tarzı süper kahramanlar örnek olarak verilebilir. Tarzın oluştuğu 2. Dünya savaşı öncesi ve sonrası, birçok yaratıcı çizer

⁶⁹ <http://www.altevren.net/?p=329>

ortaya çıkmasına karşın, tarzın oturmuş mekan, anatomi, ışık, gölge, renk, panelleme sistemi gibi öğeleri genel olarak çok az değişikliğe uğramış ve farklı çizim tarzları genel anlayışa aykırı görülerek törpülenmiştir. Sonuçta bazı istisnalar olsa da, çizim tarzı olarak şirketlerin (DC, Marvel gibi) benimsediği genel klişe anlayışlar, günümüz Amerikan tarzı süper kahramanların baskın çizim üsluplarına dönüşmüştür.

Bu duruma animasyon dünyasında da sıklıkla rastlanılır. Walt Disney animasyon stüdyosunun çizim tarzı günümüzde küresel olarak tanınmıştır. Bu üslup içerisinde üretilmiş filmlere göz atıldığında, karakterlerin yuvarlak ve sevimli çizim tarzları kolaylıkla fark edilir. Ayrıca ışık, renk, doku mekan gibi grafik öğelerin birliği söz konusudur ya da bir hayvanın animatik bir karaktere dönüştürme tarzı, sıradan bir izleyici tarafından bile kolaylıkla tanınabilir. Üsluplaşma eğilimi nedensiz değildir, öncelikli amaç çocukları ve hatta yetişkinleri kolaylıkla etkileyebilecek yumuşak ve sevimli bir çizim tarzı yaratmaktır. Böylece sert çizgili ve donuk renkli çizimler yerine, renkli yuvarlak (köşelerden arınmış) ‘ferahlatıcı’ Disney çizim üslubu bir ihtiyaç gideren olarak kurgulanmış olur. Bu anlayış, sevimli olarak kabul edilen obje ve hayvanların görünümlerinden yoğunlukla faydalanır. Örneğin koca gözlü, yumuşak tüyleriyle bir tavşan yavrusu, bir ceylan, ya da al yanaklı bir tonton dede gibi figürler, sevimli dünyanın sayısız karakterlerine model oluşturur. Ancak bu dünya bütünüyle sorunsuz değildir, tek bir çizim tarzıyla üretilen birçok karakter ve film yeni bir grafik üslup arayışına girmez. Hazır bilgilerin tekrarı olan bu gibi bu anlayışların zamanla klişeye dönüştükleri söylenebilir.

Çizgi dünyasında bu sorunun üstesinden gelen birçok çizgi karakter üretilmiştir. Özellikle Amerikan çizgi roman ve animasyon sektöründe, özgün çizim üsluplarıyla üretilen çizgi karakterlerin en önemlilerinden Simpsons, South Park, Cow and Chicken, Snoopy, Garfield gibi bant karikatürü ve dizi animasyon karakterleri konuya başarılı örnekler olarak verilebilir. Benzer anlayışla Avrupa’da üretilen Ten Ten, Şirinler, Ret Kit, Asterix gibi çizgi karakterler özgün çizim tarzlarıyla küresel başarı yakalamışlardır. Bu örnekleri çizim tarzları bakımından farklılaştıran en önemli özellikleri, ana bir akımın dışında bağımsız bir çizim üslubu arayışı içerisinde olmalarıdır. Bu gibi karakterler yarattıkları farklı ve kendine

özgü dünyalarıyla başka karakterlere benzemez, öyle ki karakterin yalnız silueti bile kendini kolaylıkla tanıtabilecek farklılıktadır. Kuşkusuz böyle bir tarz oluşturmak, çok gözlem ve çalışma gerektiren sancılı bir süreçtir. Bilindik çizgi tarzlarını kullanmak, zamandan tasarruf, daha az çalışmak ya da sonucun önceden tahmin edilebilir olması gibi kolaylıklar sağlayabilir. Oysa yeni bir tarz yaratmak deneme, yanılma, araştırma, inceleme ve daha birçok çaba gerektireceği gibi, okuyucunun beğenisi de garanti değildir. Ancak, farklı ve yeninin peşinde olan bir sanatçının bu süreci yaşamaktan başka bir seçeneği olmadığı ifade edilebilir.

Çizim üslubu olarak başarılı bir çalışma olan İsmail Gülgeç'in İnce Memed çizgi roman çalışmasında izlediği çizim araştırmalarını, Türker Erşen bir inceleme yazısında şu şekilde aktarır; “ Gülgeç, Yaşar Kemal'in romanından uyarladığı İnce Memed çizgi romanı için Adana'ya kadar uzanmış. Daha gerçekçi çizebilmek için arazide çakırdikeni bitkisine kadar detayları gözlemlemiş ve fotoğraflamış. Sonuç çok başarılı: İnce Memed yurtdışına çıkmış, yabancı dillerde de yayınlanmıştır.”⁷⁰ Burada çakırdikeni bitkisi basit bir detay gibi görünse de, Çukurova coğrafyasını anlatan bir özellik olarak önemlidir, kuşkusuz Gülgeç bölgeye yaptığı seyahatte daha birçok detayı gözlemlemiş ve romanın genel ruhunu yansıtabilmiştir. Bu özenli araştırmanın sonucunda ortaya tarz olarak farklı bir çizim üslubu çıkmış ve başta Fransa olmak üzere birçok batılı ülkede albüm olarak yayınlanmıştır.

Grafik olarak yeni bir dil ya da yeni bir tarz yaratmış tüm sanatçıların detaylı gözlem ve incelemeleri yoğunlukla yaptığı görülür. Başka önemli bir örnekte ise Hugo Pratt, deniz aşırı bir kaptan olan kahramanı Corto Maltese'yi bütünüyle kendi yaptığı seyahatlerden elde ettiği gözlemler ve deneyimler sonucunda yaratmıştır. Farklı çizim tarzı ortaya koyabilmiş tüm sanatçılar, hazır bilgileri kullanmak yerine geniş ön çalışmalar yaparak kendilerine özgü bir çizgi dünyası yaratabilmişlerdir. Yeni bir çizgi tarzı yaratmak, grafik olarak yeni bir iletişim dili oluşturmak gibidir. Kolaylıkla başarılabilen bir durum olmasa da farklı bir çizgi karakter yaratma amacı olan her çizer, farklı içeriğin yanı sıra çizim tarzı olarak da farklı bir anlayışla karakterlerini tasarlama çabası içerisinde olmalıdır. Bunu başarmanın

⁷⁰ <http://mobidik.kesfetmekicinbak.com/kultur/00243/>

yolu, yaşadığımız dünyayı ciddiyle gözlemleyip yeniden yorumlayabilecek bilgi birikimine ulaşmak ve klişe öğelerden sıyrılıp yeni grafik bilgiyi üretmek olduğu ifade edilebilir.

3.3.8. Türk Edebi ve Çizgi Karakterlerin Küresel Ölçekte Konumu

Geçmişten günümüze, Türk kültür dünyasında yazılı olarak karakter yaratma geleneği gelişmediği ifade edilebilir. Orta Asya'dan, Anadolu içlerine yaşanan göçler Türk kültür coğrafyasını geniş alanlara taşısa da sonuç olarak Batı toplumlarında olduğu gibi, yazılı kültürü önceleyen bir kentli kültür oluşmamış ve göçebe bir toplum yapısı benimsenmiştir. Sonuç olarak yerleşik yaşama geçilememesi ya da kentleşmemek başta sanat, bilim, kültür alanında gelişmelerin batıya oranla son derece az olmasına neden olmuştur.

Yazının yeterince kullanılmaması ve okur yazar oranının az olmasından dolayı, derinlemesine yazınsal bir kültür oluşmamış, hikayecilik ve kurgu karakter yaratma geleneği sözel kültürün bir parçası olarak kalmıştır. Öte yandan üretilen yazarı çizeri belli olmayan hikayeler ve karakterler, genel olarak kolektif bir çabanın ürünü klişeler olarak kabul edilebilir. Aynı coğrafyayı paylaşan topluluklar, aynı hikayeleri ve karakterleri içselleştirmişler ve kendilerine mal etmişlerdir.

Örneğin; Hızır, Dede Korkut, Manas, Tepegöz, Karagöz ve Hacivat, Keloğlan, Köroğlu, Leyla ile Mecnun vs, gibi destanlar ve karakterler tarihsel süreç olarak Türk kültürüyle ilintilendirilmiş olmalarına karşın, benzer hikaye ve karakterlere özellikle, doğu toplumlarında sıklıkla rastlanır. Anadolu'da birçok kentin kültürel mirasını paylaşmadığı Nasrettin Hoca karakterinin neredeyse aynısı Azerbaycan ve İran coğrafyasında bilinen bir karakter olarak karşımıza çıkar. Sözel kültür ürünü olan destan ve karakterler ortaktır ve tek bir yaratıcıya mal edilemez. Kulaktan kulağa aktarılan bu gibi klişe tiplerin özgünlük, öncülük anlamında yeni bir önerme yapmadığı söylenebilir. Özgün karakterlerin en önemli özelliklerine bakıldığında, klişe, bilinen ve zaten tarif edilmiş özelliklerin bir yansıtıcısı olmak yerine, yeni norm ve özelliklerle ortaya çıktıkları görülür. Kolektif değil, bir

yaratıcısının olması ayrıca önemli bir özelliktir. Ancak istisnalar yok değildir; Goethe bir Alman masalı olan Faust karakterini ele alarak yeniden yorumlamıştır, fakat bu yeni yaklaşım Goethe'nin sanatsal başarısıyla özgün bir hikaye ve karaktere dönüşür.

Bu kıstaslara göre tarihsel olarak Türk kültür dünyasında üretilmiş karakterleri değerlendirdiğimizde, ezici çoğunluğu kolektif olarak üretilmiş ve bilinen hikayelerin tekrarı olduğu görülür. Ufuk Kesici konu üzerine özetle şu görüşleri ifade eder; Bir yaratıcı tarafından üretilen karakterlerin Türk yazınına katılması ancak Tanzimat döneminde (1860–1877) olur. Batı yazın dünyasında olduğu gibi romans, tragedya, komedy, pikaresk gibi roman türünün temel taşları olan alt türler, Türk yazın geleneğinde olmadığından, hikayecilik ve roman Anadolu'da gelişip ürün vermesi mümkün olmamıştır.⁷¹

Modern karakterlerin olduğu ve bir hikayenin anlatıldığı ilk Türk romanı, Şemsettin Şinasi'nin, Taaşuk-ı Talat ve Fitnat (1872) ismiyle yayınlanan çalışmasıdır. Bu dönemde yayınlanan çoğu hikaye ve roman batıdan birebir alınan ya da esinlenilen çalışmalar olmasına karşın, bir başlangıç olarak olumlu bir dönemdir. Tanzimat'la başlayan batı edebiyatı etkileri, zaman içerisinde Türk yazarların ve çizerlerin batı edebiyatından alınan türlere uyum sağlamalarına ve bir batı edebiyatı ürünü olan kurgu karakterler üretmelerine olanak sağlamıştır. Böylece Türkiye'de hikayecilik ve karakter üretme süreci oldukça geç başlasa da, günümüzde sayıları fazla olmamasına karşın, Yaşar Kemal, Orhan Pamuk gibi dünyada belli oranda tanınır hale gelen romancılar ve onların bazı karakterleri ortaya çıkabilmiştir. Ancak yine de gelinen aşamanın küresel anlamda yetersiz olduğu ifade edilebilir.

3.3.8.1. Türk Çizgi Karakterlerin İşlevi ve Aidiyeti

Günümüzde küresel ölçekte tanınan bilinen bir Türk çizgi karakterin varlığından bahsetmek olası değildir. Suret ya da tasvir çizmenin yasak olduğu bir dinsel iklimin sonuçlarının, özellikle sanatın birçok türünün gelişimini olumsuz etkilediği gerçeğini kabul etmekle

⁷¹ <http://blog.milliyet.com.tr/tip-ve-karakter-uzerine--roman-/Blog/?BlogNo=178963>

beraber, bu durumun aşıldığı dönemlerde de küresel ölçekte bir çizgi karakter yaratılamadığı gerçeği göz ardı edilemez. Bu sorunun nedenlerine göz attığımızda Tarkan çizgi roman karakterinin yaratıcısı Sezgin Burak'ın sözleri aydınlatıcı olabilir; “Biz Türkler için Tarkan her devirde yaşayabilir. Çünkü o Türk karakterini sembolize eden bir kahramandır.”⁷²

Bu görüş sadece Burak'a ait değildir. Türk çizgi dünyasının genel yaklaşımının, milli duyguları ön plana çıkaran karakterlerle, iç pazarda ekonomik başarıyı garantilemek olduğu söylenebilir. Geçmiş başarılarına özlem duyan her toplum gibi Türk toplumu da onlar adına kahramanlık yapan bir karakteri kolaylıkla sahiplenmiştir. Bu gerçekten hareketle oluşturulan karakterler, gördüğü yoğun ilgiden dolayı çizgi romanlardan beyaz perdeye taşınmıştır. Bu süreci, Rukiye Karadoğan şu şekilde açıklar;

“En sevilen en bilinen kahramanlar çizgi roman kökenli olanlardır. Diğer örnekler ise zaten bu kahramanların birer taklididir. Tarihi çizgi romanların gözü pek, neşeli kahramanı Karaoğlan; ciddi ve mesafeli kahramanı Tarkan; çizgi roman kahramanı olarak farklı niteliklere sahip olmakla birlikte beyazperdede Cüneyt Arkın tarafından canlandırılmaktan kaynaklanan benzerlikleri ile Malkoçoğlu ve Kara Murat, kostüme avantür filmlerin çizgi kökenli simge isimleridir. Öyle ki bu filmler kimi zaman bu kahramanların isimleriyle bile sınıflandırılmaktadır. Gerek çizgi roman kökenli diğer kahramanlar gerekse de kostüme avantürlerin özgün kahramanları bu simgeleşmiş isimlerin edimlerini ve özelliklerini taklit ederek bir kahraman tipi ve klişesi yaratılmıştır.”⁷³

Türk çizgi karakterlerin ana akımını oluşturan bu gibi karakterler, temsil ettikleri değerler ve hedef kitleleri bakımından yerel ve ülke içerisini hedefledikleri açıktır. Milli duygulara hitap eden söylem, altmışlardan başlayarak seksenlere kadar çekilen tüm çizgi roman kökenli filmlerinde de artarak devam etmiştir. Bu dönemde politik görüş olarak sağ ve sol görüşlü yönetmenlerin filmlerinde bile milliyetçilik dozu bakımından bir fark yoktur. Karadoğan sinemadan örnekler vererek konuya şu şekilde açıklık getirmeye devam eder;

⁷² http://www.tarkan.com.tr/eserler/tarkan/tarkan_dogusu_TR.htm

⁷³ http://www.kurgu.tv/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=55&Itemid=58

“Tarihi çizgi romanların kahramanları gibi kostüme avantür filmlerin kahramanları da üstün ve yenilmez bir Türklüğün simgesi olarak iç ve dış düşmanlarına karşı mücadele verirken bir tek düşünceden feyz almaktadır: "Bütün dünyaya diz çöktecek yüce güç, bu ulusun damarlarında 'doğal' olarak dolaşmaktadır. Kaçınılmaz olan, Türk ulusunun yüceliği ve yenilmezliğidir." Gerek Natuk Baytan, Mehmet Aslan gibi "milliyetçi/muhafazakar" yönetmenlerin, gerekse Atıf Yılmaz, Tunç Başaran ya da Süreyya Duru gibi "solcu" yönetmenlerin çektiği kostüme avantür filmlerde, bu çerçevedeki genel söylem hemen hiç değişmemektedir. Örneğin, Tarkan serisi içinde milliyetçi göstergelerin en yoğun rastlandığı örnek, Tunç Başaran'ın Tarkan (1969) filmi olurken, Atıf Yılmaz'ın yönettiği kostüme avantür filmler (bu filmlerin senaryoları Ayşe Şasa tarafından yazılmıştır) İslami vurgusu güçlü bir Türkçülük düşüncesini sinemaya taşımıştır.”⁷⁴

Böylece geniş kitlelere ulaşan çizgi karakterler, doğal olarak Türk insanı için belli bir çekiciliğe ulaşmıştır. Ancak küresel ölçekte başarılarına bakıldığında durumun olumlu bir noktada olmadığı görülebilir. Türk toplumu için anlamlı olan bir eylem, örneğin; bir Bizans kalesinin büyük mücadele ve yiğitlikle alınması, bir Alman, bir Japon ya da her hangi bir yabancı için ne anlam ifade edebilir? Sonuç olarak bir öykünme hedefleyen bu gibi karakterler, temsil ettikleri değerler nedeniyle küresel bir ilgi uyandırmakta yetersiz kalmışlardır. ‘Tarkan ya da Malkoçoğlu’nun’ temsil ettiği değerler yabancı okuyucuyu ilgilendirmez ya da dünyalarının bir parçası değildir. Bu nedenle, küresel bir başarı için karakterin evrensel olguları yansıtmasının bir zorunluluk olduğu söylenebilir.

3.3.8.2. Gırgır Dergisi Karakter Anlayışı ve Avnak Avni Karakteri

Yetmişlerden başlayarak günümüze kadar çeşitli evrelere bölünerek süren Gırgır ya da Oğuz Aral ekolü karakterlere bakıldığında, yine ülke içine hitap etme çabasıyla karşılaşılır. Bu ekol içerisinde gerek içerik, gerekse biçimsel olarak Türk toplumuna uygun çizmek ısrarlı bir şekilde savunulmuş ve genç çizerlere bu yönde ürün vermeleri öğütlenmiştir. Ekolün önemli örneklerinden Oğuz Aral'ın Avni karakteri temsil ettiği değerler bakımından incelendiğinde, yurt içini hedeflediğini açık bir şekilde görülebilir. Avni köyden kente göç furiasının yoğunlaştığı yetmişlerde yaratılmıştır.

⁷⁴http://www.kurgu.tv/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=55&Itemid=58

Gecekondlu mahalle ve semtlerinin hızla İstanbul'u çevrelediği bu dönemde yoksulluk ve gelir adaletsizliği çok daha görünür hale gelir. Avni sınıfsal olarak toplumun büyük çoğunluğu gibi işçi, emekçi sınıfı bir ailenin çocuğudur ve dönemin koşullarına uygun olarak gecekondu mahallesinde yaşar. Genel olarak sınıfsal çelişki ve çatışmaları konu alan maceraları olmasa da, ait olduğu sınıftan dolayı kendiliğinden politik bir anlam yüklenmiş ve zaman zaman sol emek dayanışmasının bir sembolü olarak ülke içinde çeşitli gösterilerde kullanılmıştır. Ancak süreç içerisinde ekonomik durumun belli bir iyileşme göstermesi ve ait olduğu sınıfın dönüşüp değişmesinden dolayı sosyal temelleri anlamsızlaşmıştır. Böylece içinden çıktığı toplum katmanına yabancılaşan karakterin, popülaritesini kaybettiği ifade edilebilir.

Avni karakteri, evrensel olma bakımından değerlendirildiğinde; daha çok az gelişmiş ülkelerin belli bir insan grubunun sorunlarına yakın olduğu görülür. Emek sermaye çelişkisi gelişmiş batılı ya da merkez ülkelerin büyük oranda geride bıraktığı bir sorundur ve dolayısıyla bu gibi ülkelerin işçi sınıflarının yaşam kalitesi az gelişmiş bir ülkeye kıyaslandığında oldukça üst seviyededir. Avni ya da benzer özelliklere sahip karakterlerin potansiyel alıcı konumundaki gelişmiş toplumlarda bir karşılığı yoktur. Çünkü Avni'nin temsil ettiği değerler veya sorunlar zengin, refah toplumları tarafından çoktan aşılmıştır, bu nedenle bir özdeşleşme olamayacağından, küresel bir tanınma olanağı doğal olarak ortadan kalkmıştır. Ancak bu durum evrensel çizgi karakterlerin sadece gelişmiş toplumlardan çıkacağı anlamına gelmemelidir.

3.3.8.3. Mordillo ve Türk Çizgi Karakterlerinin Karşılaştırılması

Türkiye ile benzer sosyal, ekonomik şartlara sahip Arjantin'den küresel anlamda tanınan bir örnek çıkabilmiştir. Bir Arjantinli olan karikatürist ve çizgi filmci Guillermo Mordillo yarattığı kendine özgü farklı çizgi dünyasıyla kısa sürede dünya çapında tanınmıştır. Bant karikatürü ve çizgi film karakterleriyle birbirlerinden oldukça farklı sosyal kültürel ve ekonomik şartlara sahip ülkelerde ilgi uyandırmayı başardığı söylenebilir. Mordillo'nun başarısı incelendiğinde, yalın, anlaşılır ve bütünüyle kendine özgü, çarpıcı grafik üslubu

kendini hemen belli eder. Öyle ki, Mordillo'nun her hangi bir karakteri siyaha boyansa bile, ilgili bir göz tarafından karakterin Mordillo'ya ait olduğunu kolaylıkla fark edilebilir. Burada evrensel bir başarı için biçimsel özgünlük kuralının sanatçı tarafından uygulandığı görülebilir.

Mordillo'nun karakterleri temelde tek bir figüre dayanır, örneğin; temel figüre saç, göğüs gibi ekler yapıldığında kadın, bıyık, kısa saç gibi detaylar eklendiğinde erkek figür elde edilir. Böylece hayvanlardan çocuk karakterlere varıncaya kadar, temel karaktere yapılan ekleme, çıkarmalar, basit sade renk anlayışıyla birleşir ve Mordillo'nun farklı karakter dünyası yaratılmış olur. İlk bakışta bu yaklaşım kolaycılık gibi algılansa da, oluşturulan dünya gereksiz detaylardan arındırılarak sadeleştirilir ve kolaylıkla tanımlanan ve anlamlandırılan grafik bir dil yaratılmış olur. Böylece küresel ölçekte farklı toplum bireylerince yaşanabilecek anlaşılma sorunu aşılar. Biçim de ulaşılan sadelik ve anlaşılabilirlik aynı şekilde içerikte de devam eder. Mordillo'nun karakterleri konuşmaz bunun yerine özellikle animasyon filmlerinde evrensel insan jest, mimik, vücut dili ve ses efektleri kullanılır. Böylece, önemli bir sorun olan dil sorunu aşılar ve tüm dünya insanının kolaylıkla anlayabileceği konu sekansları ortaya çıkar.

İçerik olarak Mordillo'nun çizgi dünyası incelediğinde, önemli bir özellikle karşılaşılır. Bir çizer olarak Mordillo belli aidiyetlere sahip olmasına karşın, çalışmalarında belli bir toplumu hedefleme gibi bir çabaya rastlanmaz. Aksine yarattığı tüm mekan ve hikayeler belli bir yere ait olmak yerine, sanatçının yarattığı yeni dünyaya aittir. Böylece farklı toplumlara ait bireyler, hiç bir yere ait olmayan bu dünyayı kolaylıkla kendine mal edebilir.

Mordillo hikayelerinde belli bir düşünceyi veya ideolojiyi sömürmekten ısrarla uzak durur, bir şeye bağlı olmak, yaratılan dünyayı sınırlar ve savunulan düşüncenin dışında yer alan toplumları dışlar. Bu durum küresel ölçekte anlaşılıp kabul görmeyi doğal olarak engeller. Bu nedenle Mordillo yarattığı çizgi dünyasında keskin köşeli fikir ve eylemlere yer vermek yerine, daha çok evrensel olarak kolaylıkla anlaşılacak insan ilişkilerine yer vermiştir.

Aşk, kadın erkek ilişkisi, durum komedileri, şaşırtmacalar, belli insan davranışlarına sert olmayan eleştiriler ve hayvan dünyası Mordillo'nun başlıca konuları olarak sayılabilir. Manfred Schmidt, Mordillo'nun dünyasını şu şekilde özetler; "Mordillo hayatın mükemmel olmadığını ama hala komik olduğunu bize sessiz sakın bir romantizmle gösteriyor."⁷⁵ Kuşkusuz, yumuşak, ferahlatıcı bir dünyada yaşamak her insanın isteyeceği bir durumdur. Mordillo bize bu dünyayı çizgilerinde yaşatır ve onun sanatını evrenselleştiren, dingin bir mizahı tüm dünya insanı için üretebilmesidir.

Sonuç olarak yaratılan yeni çizgi dünyası ve onun karakterlerinin salt Arjantin için değil, tüm dünya için hazırlanmış olduğu kolaylıkla görülebilir. Bu noktada, Mordillo'nun çizgi dünyasını, Türk çizgi karakterleriyle karşılaştırdığımızda, farklılık hemen göze çarpar. Geçmişten günümüze üretilen Karaoğlan, Malkoçoğlu gibi milli duygulara hitap eden karakterlerin yanı sıra, Gırgır dergisi tarzı Türk çizgi karakterlerinin genel ortak özelliği, ülke içi okuyucu kitlesini için üretilmiş olmalarıdır. Türk kültürünün yerel bir parçası olan mahalle, gece kondu kültürünü ve benzeri konuları yineleyen Avni gibi karakterlerin, küresel ölçekte bazı benzer toplumlarda kısmen anlaşılmasının dışında, başarısının olanaksız olduğu sunucuna ulaşılabilir. Bu nedenle, küresel bir başarı için Mordillo örneğinde olduğu gibi öncelikle yine evrensel olgularla donatılmış bir çizgi dünyası ve karakterler hedeflenmelidir.

3.3.8.4. Türk Çizgi Karakterlerinde Kopya Dönemi

Özgün çizgi karakterlerinin yaratılmasının önündeki en büyük engel, hazır karakterlerin kopyalanarak dolaşıma sokulmasıdır. Yeni yaratıcı yazar ve çizerlerin yetişmesinin engelleyen bu tür hazırcı yaklaşımlar, dönemsel olarak birçok ülkede yaşanan bir süreç olsa da, Türkiye'de bu dönem oldukça zarar verici yaşanmıştır. Kırklı yıllarda başlayan kopya dönemi olarak da adlandırılan süreç, günümüze kadar etkileri sürmüş ve özgün, yeni karakterlerin yaratılmasını belli oranda engellemiştir. Bu dönemde, özellikle Avrupa da başarılı olmuş çizgi karakterler, olduğu gibi ya da ismi değiştirilerek ülke içerisine

⁷⁵ <http://www.mordillo.com/>

pazarlanmıştır. Yer yer kopyacılıktan da öteye geçilmiş ve ilgi gören batılı çizgi karakterlere gerçekte var olmayan maceralar yaşatılmıştır. Örneğin, Bay Tekin ismiyle yayınlanan Herge'nin Ten Ten karakterine Türk çizirler tarafından yeni maceralar yazılıp çizilerek yayınlanmıştır. Olkan Özyurt Sabah gazetesinde yazdığı bir inceleme yazısında bu süreci şu şekilde aktarır;

“Ten Ten'in Türkiye'de yayımlanan birçok macerası uydurma! Mesela Burhaneddin Şener ile Ali Recan (Yüzbaşı Volkan'ın çizeri olarak tanınır), kendilerini Herge'nin yerine koyup yepyeni Ten Ten maceraları çizmiş. Bu uydurma maceraların ikisinde (Ten Ten İstanbul'da ve Marmara Canavarı) Ten Ten, Türkiye'ye geliyor. Tabii İstanbul'a getirilen Ten Ten ve dostları hemen Türkleşiyor! Nasıl mı? Mesela Tenten, Kayseri suçuğundan bahsediyor, Kaptan ise Gemilerde Talim Var şarkısını söylüyor, Kavalidere şarabı istiyor. Ama bunlar yapılırken bir taraftan da telif meselesinden korkuluyor. Bunun için kimi sayılarda, sayfaların altına şöyle garip notlar da düşülüyor: "Sayın okuyucular bu öyküyü okuyun ve aman hiç kimselere bahsetmeyin." Şimdilik Ten Ten'in dokuz macerasının (Ten Ten İstanbul'da, Marmara Canavarı, Ten Ten Afrika'da, Merih'e Gidiyoruz, Uğursuz Film, Esrarlı Sirk, Asilere Karşı, Perili Dağ, Yamyamlar Arasında) uydurma olduğu tespit edilmiş durumda. Bu uydurma Ten Ten maceralarının Herge'ye gösterildiği de rivayet edilir. Öyle ki Herge albümleri görünce şaşırmış. Şaşırması Ten Ten'e yeni maceralar uydurulmasından değil, çizimlerin orijinal çizimlerden ayırt edilemeyecek kadar iyi olmasından”⁷⁶

Her türlü taklit ve kopya teknikleriyle ülke piyasasına sokulan yabancı çizgi karakterler, adı üzerinde yabancı bir kültürün ve anlayışın ürünü olmalarından kaynaklanan bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Yabancı çizgi karakterlerin günlük hayatla örtüşmemesi, ülke insanına yönelik çizgi roman karakterleri ihtiyacını doğurmuştur. Levet Cantek batıdan kopyalanan çizgi romanların ülke içindeki etkilerini çizgi roman koleksiyoncusu Ahmet Tuncer'in anılarından şu şekilde aktarır;

“Büyüklerimizin onaylayacağını bir Türk resimli roman kahramanı olsa, filmi yapılırsa diye kendi aramızda konuşuyorduk. Böyle bir kahramana karşı özlem vardı. Çizgi romanlar Türkçeleştirilirken yerel isimler konuyordu ama bu isimler bizim mahalleye inmiyordu. (Gülerek) Kimseye bayım demiyorduk, teyze, abla, yenge vardı ama bayan yoktu. Polisler, arabalar, askerler bizimkilere hiç benzemiyordu”⁷⁷

⁷⁶ http://www.sabah.com.tr/kultur_sanat/sinema/2011/11/05/tentenin-bir-garip-istanbul-macerasi

⁷⁷ Levent Cantek, **Türkiye’de Çizgi Roman**. 2. Basım. İstanbul: İletişim Yayınları.2002.s.78.

Kırklardan sonra dönemsel olarak azalarak devam eden kopya furyası her ne kadar kolaycı bir yol olsa da, bazı faydaları olduğu söylenebilir. Bu süreç özellikle Suat Yalaz, Sezgin Burak, Şahap Ayhan gibi çizirlerin çizgi roman sanatını anlayıp öğrenmesine katkı sağlamıştır. Ayrıca 2. Dünya savaşı sonrası ekonomik durumun alabildiğine kötü olması nedeniyle yabancı çizgi karakterleri tanımak, bu yöntemle mümkün olabilmektedir.

3.3.8.5. Türk Çizgi Karakterler ve Konu Seçimi

Türk çizgi karakterleri temel olarak iki grupta sınıflandırılabilir. İlk grup, milli duygulara hitap eden karakterler (Karaoğlan, Malkoçoğlu, Tarkan vs), ikinci grup yetmişlerden sonra Gırgır dergisi ve ekolü tarafından üretilen çizgi karakterler olarak gruplandırılabilir. Her iki grup çizgi karakterin ortak özelliklerine bakıldığında öncelikli hedefin, yurt içi alıcı kitlesi olduğu ve karakterlerin kişilik özelliklerinin ortalama bir Türk toplumunun kültürel yapısıyla uyumlu olmasına özen gösterildiği görülür. Bu durum Gırgır dergisi ekolü karikatürler ve çizgi karakterlerin konu seçimlerinde yoğunlukla karşımıza çıkar. Altmışlardan başlayarak devam eden büyük şehirlere göç, şehirlerin sosyal ve kültürel çehrelerini değiştirerek yeni insan tiplerini görünür kılmıştır. Ne köylü ne kentli olan bu yeni insan tipi, Gırgır ve benzeri dergilerde filizlenen çizgi karakterlere ana konuyu oluşturmuşlardır. Kültürlerinden dolayı çoğunlukla alay edilen Anadolu ya da doğulu insan tipleri, Hanzo, Maganda vb. sıfatlarla günümüze kadar türlü şekilde işlenmiştir.

Kapaklarında yer alan muhalif ya da eleştirel bir karikatürle bir miktar politik tavır alabilen Gırgır ekolü dergiler, seksen darbesi sonunda yoğunlaşan baskılar nedeniyle gerçek anlamda keskin bir muhalefet yapma olanağını bulamamışlardır. Bu nedenle, argo diyaloglarla bezeli ve bir tür erotizmle harmanlanmış hikayelerle, dergiler yaşatılmaya çalışılmıştır. Levent Cantek seksen darbesi sonrası Gırgır'ın durumunu şu şekilde anlatır;

"Gırgır, 1980-83 arasındaki resmi yasaklar yüzünden askeri yönetimle pek uğraşmadı. Belki alt kodlarında, satır aralarında karşı çıkabiliyordu. Ama birebir konuşursa kapatılıyordu. Eli yüzü düzgün bir kadın solist müşerref ettiği şarkıyı sloganlaştıran zihniyeti hicvettiğinde, susturulmuştu. Ancak 'Bay Netekim' bir kez olsun kapak olmamıştı. Gırgır sessiz kalıyordu. Öte yandan sistemle özdeşleştirdiği Kastelli('kendime güvenli

bir yol seçtim'), Aldıkaçtı ve Doğramacı'yla hep uğraştı. Kimlikleri belirsiz şişman, göbekli, kelli felli işadamları ve politikacılar rahatlıkla kapak oluyordu."⁷⁸

Ancak her ne sebeple olursa olsun, ortaya çıkan bu kültür ve insan tipleri bütünüyle Türkiye'ye ait ve yereldir. Bu nedenle üretim alanı olarak seçilen ya da seçmek zorunda kalınan kültürel yapı, küresel ölçekte alıcı konumundaki gelişmiş ülkeler tarafından yüzyıl öncesinden aşılmış ve köy kent çelişkisi gibi sorunlar ilgi dışına çıkmıştır. Tüm bu veriler ışığında, yerel düzeyde oldukça başarılı sayılabilecek çizgi karakterlerin küresel anlamda bir karşılığının olmamasının, doğal olarak onların dünyaya açılmasını engellediği söylenebilir.

3.3.8.6. Türk Çizgi Karakterler ve Düşünsel İklim

Dinsel, sosyal, kültürel ve politik olguların sanatın tüm alanlarını etkilediği gibi, çizgi karakterleri de şekillendirdiği bir gerçektir. Sonuç olarak özgün düşüncelerin gelişmesi, özgür ortamların varlığı ile doğrudan ilintilidir. Bu bağlamda Türk kültür dünyası yukarıda genel olarak tanımlan nedenlerden dolayı zihinsel özgürlüğün bütünüyle sağlanamadığı bir yapıda gelişmiş, sınırlı yerel ve kısır konuların dışına taşamamıştır.

Türk sanatçılar, çizgi karakterleri oluştururken biçimsel olarak bazı başarılı örnekler sergileseler de (örneğin, Suat Yalaz'ın Karaoğlan karakteri) bu kısıtlı çabalar küresel ölçekte tanınır ve evrensel olarak iz bırakan çalışmaların yaratılmasına yetmemiştir. Batılı ülkelerde süreklilik kazanmış yeni fikir, içerik ve biçimsel arayışlar sonucunda gelişen orijinal çizgi karakterler, merkez ülkelerin çevresinde konumlanmış ve Türkiye gibi ülkelerin sanatçıları kolaylıkla etkilemiştir. Bu durum yeni fikir ve biçimsel özgünlük arayışlarını yer yer olumsuz etkilemiştir. Batıda üretilen hazır sanatsal bilgiyi devşirmek ya da doğrudan kopyalamak emek, maliyet açısından değerlendirildiğinde, özellikle yayıncılar açısından da son derece kazançlı olmuştur. Bu kolaycı yaklaşımların yeni çizerlerin yetişmesini ve özgün karakterin yaratılmasını sınırladığı ifade edilebilir.

⁷⁸ Aynı, s.244.

3.4. Ten Ten

Çizgi ya da edebi bir kurgu karakter yaratmanın en önemli koşulu Herge'nin şu sözlerinde açığa çıkar; "Ten Ten benim. O Benim en başarılı ve en parlak halimi yansıtır. Ben bir kahraman değilim fakat her on beş yaşındaki genç çocuk gibi bende bir kahraman olmayı hayal ettim ve hiçbir zaman hayal etmekten vazgeçmedim. Ten Ten benim adıma birçok şeyi başardı."⁷⁹

Farklı, yeni bir yaratı ortaya koymak yaratıcının öznel bir girişimidir. Ten Ten karakterinde de bu durum tipiktir. Herge, Ten Ten benim demekle bir anlamda biricik varlığının bir ürünü olarak, klişe olmayan yeni bir karakterin varlığını vurgulamıştır. Sonuç olarak, Herge var olan klişeleri kullanmak yerine, kendi özgün kişiliğinin bir parçası olan hayallerini yeni bir dünya yaratmak için kullanmış ve Ten Ten karakterini yaratmıştır.

3.4.1. Ten Ten'in İşlevi ve Aidiyeti

Ten Ten, 1929 yılında Herge takma adını kullanan Belçikalı çizgi roman sanatçısı Georges Remi tarafından bir tür politik dinsel doktrin ve propaganda için çıkartılan Le Vingtieme Siecle (20.Yüzyıl) gazetesini için yaratılmıştır. Aşırı sağcı eğilimleri olan gazetenin başında Katolik başpaz Norbert Walle bulunur ve Herge'i Ten Ten karakterini yaratması ve sürekli hale getirmesi için destekler. Maceraperest bir gazeteci olarak tasarlanan Ten Ten'in ilk macerası keskin bir politik duruş sergiler. 'Ten Ten Sovyetlerin Ülkesinde' isimli ilk macerasında Sovyetler Birliğine ve komünist sisteme karşı yoğun eleştiriler yönelten Ten Ten, dönemin Avrupa'sının politik yapısı içerisinde doğal olarak Katolik beyaz Avrupa'nın yanında yer alır. Barış Kılıçbay Ten Ten'in politik duruşunu şu şekilde aktarır;

⁷⁹ <http://us.tintin.com/about/>

“Macera boyunca Sovyetlerin (Rusların) adi, yalancı, baskıcı (halka zorla Komünist Parti için oy verdirirler ve komünist olmayanlara zulüm yaparlar) ve kötü insanlar olduklarını öğreniriz. Hergé'nin böylesine anti-komünist bir öykü tasarlamasında başpapaz Wallez'in ona verdiği, Katolik diplomat Joseph Douillet'nin yazdığı ‘Maskesi Düşen Moskova’ adlı kitabın etkisinin olduğu bilinmektedir.”⁸⁰

Ten Ten görünüş (sarışın, renkli gözlü) ve gerek kadim ülküsü bağlamında gerçek bir Avrupalıdır ve Avrupalı değerlerin yılmaz savunucusu olarak çizgi dünyasındaki eşsiz yerini alır. Bu aşamada kilisenin çizgi karakterlere olan ilgisi dikkat çekicidir. Başarılı bir çizgi karakter olan Charles M.Schult'un Peanuts ya da çok bilinen ismiyle Snoopy çizgi karakteri, Amerika da on beş yıl kadar birçok dergi ve yayın evi tarafından reddedilmiştir. Daha sonra bir kilise dergisi karakterlere sahip çıkmış ve 1947 de ilk defa okuyucuyla buluşturmuştur.

Kilise dergisinde tanınmaya başlayan Peanuts, süreç içerisinde küresel ölçekte tanınarak, binlerce gazete ve dergide günümüze kadar yayınlanmıştır. Bir kültür yayma aracı olarak çizgi karakterlerin işlevselliğini çok önceden fark eden kilisenin bu çabalarının, birçok çizgi karakterin yaratılmasında etkin olduğu söylenebilir. Bu gibi çizgi karakterler doğrudan bir din propagandası ya da kültür savunuculuğu yapmamalarına karşın, bizi kendi varlıkları, ait oldukları kültür ve dine kendiliğinden referans verir ve böylece karakterler dolaylı da olsa propaganda görevlerini yerine getirmiş olurlar. Politik duruş ve savunduğu idealler bakımından en fazla eleştirilen ya da ön plana çıkan Hergé ve karakteri Ten Ten olmuştur. Sanatçının, Sovyetler Birliği ve komünizm hakkındaki görüşlerine, Ten Ten'in Belçika sömürgesi olan Kongo'da geçen macerasında sergilediği ırkçı söylemler eklenince, yoğun eleştirilere maruz kalmıştır. Katolik papazlar tarafından yetiştirilen Hergé'nin başlangıçta aşırı sağda gibi görünen görüşleri, 2. Dünya savaşı boyunca Nazi yanlısı bir gazetede çizmesiyle birlikte, tüm hayatı boyunca peşini bırakmayan eleştirilere neden olur. Hergé, sömürge yanlısı söylemleriyle ön plana çıkan ‘Ten Ten Kongo’da’ albümünün basılmasını engellemeye çalışmakla bir pişmanlık gösterse de kendini şu şekilde savunmuştur; "Bir ülkenin sömürgelerinin olmasının herkesin doğal karşıladığı bir

⁸⁰ <http://www.cizgidiyari.com/forum/kahramanlar-dergiler-ve-turler/4567-tentenin-birkac-yuzu-ya-da-bir-cizgi-roman-nasil-yaratildi.html>

dönemdi”⁸¹ İzel Rozental, Herge’e dolayısıyla Ten Ten’e yöneltilen suçlamaları şu şekilde sıralar;

“Sonraları, 2. Dünya savaşı esnasında, bu kez Nazilerin yönetimindeki Le Soir gazetesinde çalışmış olduğundan savaşın bitiminde işbirlikçi olmakla suçlanmıştı. Herge, antikomünist, sömürge yanlısı, ayrımcı, zenci düşmanı, üstüne üstlük antisemitti! Tüm bu niteliklerini Ten Ten’in maceralarının içine sinsice yerleştirmeyi başarmış, foyası ortaya çıktığında, büyük bir pişkinlikle bu bölümleri baştan çizerek pisliğinin üzerini örtmüştü!”⁸²

Ten Ten’e yönelik bu tür suçlamalar temelsiz değildir ancak dönemsel olarak gerçekler kolaylıkla yanlış anlaşılıp yanlış yorumlanabilir. Herge, ölümünden sonra yeniden araştırılıp yeni bilgilere ulaşıldıkça sanatçının bambaşka politik görüşlere eğilimli olduğu anlaşılmıştır. İzel Rozental, karikatür sanatçısı Michel Kichka’nın araştırmaları sonucunda ulaştığı yeni bilgileri şu şekilde aktarır;

“Kichka, Herge’nin masumiyetine beni ikna etmek için, sanatçının harp yıllarında çizmiş olduğu, Hitler karşıtı karikatürlerini de iletti. İlk dönem Ten Ten maceralarında yer alan kimi tiplerin, o dönemin sosyal ve siyasal koşullarında değerlendirilmesi gerektiğini, Kongo’nun Belçika’nın sömürgesi olduğu gerçeğinin, yirmili yaşlarında idealist bir izci için ancak övünç kaynağı olabileceğini, kimi ırksal göndermelerinde o dönem için çok doğal ve masum olduğunu anlattı. Ten Ten’de suçlanan tek antisemit unsurun ‘Esrarengiz Yengeç’ macerasındaki banker olduğunu ‘Blumenstein’ olan adının yeniden çimlerde pek çok başka ırkçı unsur barındıran diğer karakterler gibi değiştirildiğini söyledi. Yeniden çizimlere gelince, yayıncıların talepleri ve hastalık derecesinden mükemmeliyetçi olan sanatçı nispeten daha az profesyonel olan ilk dönem çizimlerini yeniden çizme isteğinden kaynaklanmıştı. Zaten yarattığı net çizgi ekolü de bunun kanıtıydı.”⁸³

Bir sanatçının fıkırsel değişim ve dönüşümü normal bir durum olarak kabul edilebilir. Bu gerçek Herge ve doğal olarak Ten Ten karakterinde de farklı değildir. Günümüzden bakıldığında son derece olumsuz görünen fikir ve eylemler o günün şartlarında normal bir olgu ya da gerçeklik olarak kabul görebilir, ayrıca savunulan fikirler genç ve deneyimsiz insanlar tarafından gerçek anlamda anlaşılması oldukça güç olduğu göz önüne alınmalıdır.

⁸¹ <http://www.cizgidiyari.com/forum/kahramanlar-dergiler-ve-turler/4567-tentenin-birkac-yuzu-ya-da-bir-cizgi-roman-nasil-yaratildi.html>

⁸² İzel Rozental, **Roman Kahramanları Dergisi**, Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org. 2010.s.75.

⁸³ Aynı, s.76.

Herge politik olarak son derece aktif bir ortamda gelişmiş ve Ten Ten'e de bu hareketli ortamın etkilerini şu ya da bu şekilde yaşatmıştır.

Cervantes'in Don Kişot'la, Goethe'nin Faust'la ya da Hugo Pratt'ın Corto Maltese ile özdeşleşmesi ve nerdeyse karakterleriyle paralel bir hayat yaşamaları gibi Herge'de Ten Ten'le özdeşleşir. Öyle ki Herge, Ten Ten'in yol arkadaşları olan diğer karakterleri bire bir kendi çevresinden Tentenin dünyasına transfer eder, esasen bu karakterler kendi psikolojik hallerinin değişik yansımalarıdır. Rozental bu konuda şu saptamaları yapar;

“Sanatçı kendisini Ten Ten'le o kadar özdeşleşmiştir ki, ‘ Ben Ten Ten'im!’demekten sakınmamaktadır. Herge'e göre Ten Ten'i kendisinden başka hiç kimse çizmemelidir zira Ten Ten ve Ten ten'i çevreleyen dostları Herge'nin ta kendisidir. Ten Ten içindeki kahramanı, ikiz polis Dupondlar aptallıklarını, Turnösol ise vizyon sahibi dalgın bilim adamını hayata geçirirler. Kaptan Haddock'a gelince Herge'nin dışlanma arzusunu yansıtan özel bir tiptedir”⁸⁴

Yaratıcı çizerin kişisel dünyasında yer alan karakter zenginliği ve çeşitliliği, yarattığı karakterin dünyasını doğrudan etkilemesine olumlu örnek olarak Herge ve Tenden ilişkisi verilebilir. Sanatçı karakterleriyle bir bütün gibidir ve her macerayı doğrudan bir karakter gibi yaşamıştır.

3.4.2. Tenten'in Çizim Tekniği

Biçimsel olarak Ten Ten çizgi roman dünyasına özgün bir çizim tarzı getirmiştir. Sanatçı karmaşık renkler, doku ve çizim tarzı yerine, keskin bir soyutlamaya yönelir. Herge kendi geliştirdiği bu tarza Ligne Claire (temiz çizgi) der. Yalın, net, anlaşılır çizgi, renk, ışık anlayışı doğal olarak okuyucuyu yormadan sayfanın okunması prensibine dayanır. Herge bu çizim tekniğini, Belçika Kraliyet Güzel Sanatlar Akademisinden arkadaşı Çin'li Chang Chong Jen sayesinde öğrendiği mürekkep ve kamyşla yapılan Çin resim sanatını

⁸⁴ Aynı, s.77.

incelemesiyle geliştirir.⁸⁵ Sonraları birçok sanatçı bu tarzı benimser ve böylece çizgi roman dünyasında yeni bir çizgi dilinin (temiz çizgi) oluşması sağlanır. Herge özellikle ‘Mavi Nilüfer’ albümüyle birlikte, çizgi roman sanatına teknik olarak büyük katkı sağlayan yenilikler getirir. Usta çizer Will Eisner bu yenilikleri kabaca, görüntüleme, çerçeveleme, ifade, zamanlama ve senaryo başlıkları altında toplar ve Herge’in en önemli yeniliğinin ve başarısının gerçekçi arka plan ve karikatürize edilmiş karakterleri ustaca bağdaştırması olduğunun önemle üzerinde durur.⁸⁶

Çizgi roman sanatının temel öğelerini yeniden ele alan Herge, mükemmeliyetçi yaklaşımıyla tüm bu öğeleri yeniden tarif etmiştir. Yalın temiz çizgi, gerçekçi ve detaylı arka plan, karikatürize ya da abartılmış jest ve mimikler, akıcı çerçeveleme (panelleme), heyecan ve hareketin dengeli dağılımı, detaylı, gerçekçi bilgilerle yazılmış senaryo, onun sanatının biçimsel özünü oluşturduğu söylenebilir.

Ten Ten’in bir çizgi karakter olarak görünüşünü daha yakından incelendiğinde, başarıya ulaşmış tüm karakterlerde olduğu gibi kendine has akılda kalan bir görünüşe sahip olduğu görülür. Genç ve atletik duruşu yine kendine özgü saç şekli ve giyim tarzı hemen ayırt edilir. Sarışın hatta kıvılcık renkli saçları ve renkli gözleriyle kuzey Avrupalı görünüşü maceraları süresinde gittiği birçok ülkede, onu ilgi odağına dönüştürür.

Ten Ten (Tin Tin) olarak seçilen ismi, belli bir anlam ifade etmese de akılda kalıcı bir ses yapısına sahiptir. Ten Ten kişilik olarak zeki, meraklı, gözü pek, maceraperest bir gazeteci olmasına karşın, daktilonun başına oturduğu pek görülmez ya da bunun için pek fırsatı olmaz. Zamanla biçimsel ve içerik olarak daha da gelişen karakter, pek az çizgi karakterin ulaşabildiği bir başarı elde etmiş ve elliden fazla ülkede toplam yüz yirmi milyon albüm satışı yapmıştır.

3.4.3. Ten Ten’in Konu Seçimi ve Mekan

⁸⁵ Randy Duncan, Matthew J. Smith, **The Power Of Comic History Form & Culture**. London, England: The Continuum International Publishing Group Inc.2009.s.297–299.

⁸⁶ <http://www.tintinologist.org/articles/analysis-bluelotus.pdf>

Herge, biçimsel olarak yalın bir çizgi roman hedeflediği gibi, yazdığı senaryolarda da yalın, net, anlaşılır hikayeleri önelemiştir. Çoğunlukla hafiyelik maceraları olarak planlanan hikayenin içerisine gizem, bilim kurgu, mistik, dünyalar ve ülkeler ustalıkla serpiştirilir.

Ten Ten baştan küresel ölçekte tanınmayı hedeflemiştir. Herge bir Belçikalı olmasına rağmen Ten Ten'in maceraları sadece Belçika'da geçmez tam aksine dünyanın çeşitli ülkelerini kapsar. Örneğin; Chong Jen sayesinde Çin kültürünü yakından inceleyen Herge, 1930'lar boyunca Çin'in Japonlar tarafından işgalini ve bu nedenle yaşanan büyük trajediyi Ten Ten'in 'Mavi Nilüfer' albümüne konu yapmış ve dünyayı Çin'de yaşanan büyük kargaşa hakkında bilgilendirmiştir. Böylece konu seçimi bakımından yerel olmak yerine, küresel sorunlara dikkat çekilerek, evrensel olmaya doğru bir açılım yapıldığı ifade edilebilir.

Herge, birçok macerada bilinen ülkelerin yanı sıra, hayali ülkelerde yaratmıştır. Gerçek ülkelerden esinlenerek türetilen sanal ülkeler, çoğu kez politik eleştirilerin hedefi olur. Bu nedenle ülkelerin tam isimleri her hangi bir soruna neden olmaması için kullanılmaz. Genel olarak hayali ülkeler ve esinlendikleri gerçek ülkelerin bazıları şunlardır;

“Balkanlar'daki Sildavya Herge tarafından Arnavutluk esas alınarak tasarlanmıştır ve komşu ülkesi Bordurya (Sovyetler Birliği) tarafından tehdit edilmektedir. Bir ilhak girişimi Ottokar'ın Asasında gözüktür, bu olay II. Dünya Savaşı öncesinde sırasıyla Çekoslovakya veya Avusturya ile genişlemeci Nazi Almanyası arasındaki Anschluss olayını paralel almıştır. Turnösol Olayı'nda, Bordurya bir komünist ülkesi örneği olarak kullanılmıştır. Arabistan'daki Khemed ise Ürdün esas alınarak tasarlanmıştır. Ambardaki Kömür macerasında bugün anılan ülkenin sınırları içinde yer alan Petra açık bir şekilde görülür. Güney Amerika'daki San Theodoros, Amerika temelli şirketler ve Bordurya'nın (Sovyetler Birliği'ne bir gönderme olarak) güç için rekabet ettiği, yerel generaller yerine "danışmanlar" bulundurduğu prototip bir muz cumhuriyetidir.”⁸⁷

Ten Ten'in başka bir önemli özelliği de hayali ya da gerçek ülkede yaşanan olumsuzluklara kayıtsız kalmamasıdır. Ancak bu sorunlara sübjektif yaklaşımları bazı maceralarında olduğu gibi eleştiriler olsa da (Kongo ve Sovyetler Birliğinde geçen

⁸⁷ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Tenten>

macerasında olduđu gibi) batı deęerlerini savuna m¼cadelesini s¼rd¼r¼r ve olaylar karřısında politik bir tavır almaktan ¼ekinmez.

3.4.4. Yan Karakterler

Herge, Ten Ten'e maceralarında eřlik eden ve hikayenin geliřip zenginleřmesine katkı saęlayan dięer karakterlerin kiřilik ¼zelliklerini ¼zenle belirlemiř ve zıt kutupları bir araya getirmeye ¼zen g¼stermiřtir. Ten Ten derli toplu zeki, giriřimci ve maceraperest bir karakterken, en iyi arkadařı Kaptan Archibald Haddock, tam tersi daęınık, vurdumduymaz patavatsız, kaba ve ařırı i¼kiye d¼řk¼n ancak sevimli bir karakter yapısına sahiptir. Bu bir bakıma Don Kiřot ve Sanco Panza iliřkisine benzer, b¼ylece zıt kutupların ¼atıřkısı devinim kaynaęı olarak ustaca kullanılır. İki karakter arasındaki en derin ¼atıřkısı Ten Ten'in kahramanlık tiratlarına, Kaptan Haddock'un alaycı yaklařımlarıdır. Ancak ilerleyen ser¼venlerde, iki karakter aralarındaki farklılıkları t¼rp¼leyerek belli bir uyum ve dayanıřma i¼erisinde ser¼venlerin geliřmesini saęlamıřtır.

Ten Ten'in dięer bir yoldařı beyaz bir tilki teriyeri olan k¼peęi Milu'dur. Zeki hareketli ve muzip Milu, Ten Ten'i bir¼ok kez tehlikeden kurtaran cankurtaran g¼revini ¼stlenir, Milu doęrudan konuřamasa da kafa sesiyle d¼ř¼ncelerini ifade edebilir ve Ten Ten'le iletiřimleri ¼ok g¼çl¼d¼r. ¼izgi kahramanların bir hayvan karakterle yoldařlıęı Ten Ten'le daha yerleřen bir kurala d¼n¼řm¼řt¼r. S¼re¼ i¼erisinde bir¼ok ¼izgi karakterin hayvan arkadařları g¼r¼n¼r hale gelir, en ¼nemli ¼rneklerden bir tanesi Asterix'in k¼peęi İdefix'dir. Ten Ten'in olduk¼a zeki ve zorlu d¼řmanı kabaca d¼řmanlık yapmak yerine, ¼ok daha derinlikli ve temelleri saęlam komplolar tasarlayan Roberto Rastapopoulos'dur. ¼nceleri Ten Ten'e sorun ¼ıkarmasa da s¼re¼ i¼erisinde artan d¼řmanca tavırları onu Ten Ten'in bař d¼řmanı konumuna getirir. Herge bir¼ok ¼izgi karakterde olduđu gibi ger¼ekle kopuk sentetik karakterler yaratma hatasına d¼řmez. ¼izgi romanında yer verdięi t¼m karakterler ger¼ek hayatla ilintili ve karřılıęı olan karakterlerdir. Ten Ten'nin arkadařları, tip, karakter ayrımı baęlamında deęerlendirildięinde, hemen hemen t¼m karakterler

kendine özgü ve yeni kişilik özellikleriyle donatılmış olduğu söylenebilir. Karikatürist Semih Poroy, Ten Ten de yer alan yan karakterler hakkında şu saptamaları yapar;

“Ten Ten bir karakter galerisi gibidir. Orada gerçek yaşamda karşılıkları bulunan insan tipleri vardır. İnanılır oldukları ölçüde bize gerçekliklerini kabul ettirirler. Buradaki tipler genel insanlık hallerini gösterirler. Bu halleri hem kendimizde hem başkalarında yakalamışızdır. Kaptan Haddock gibi ‘fevri’ çıkışları olan birinin biraz sonra gözü yaşlı bir yufka yüreğe dönüştüğünü görmüşüzdür. Profesör Turnusöl türünden, hem tümüyle kendi uğraşlarına yoğunlaşmış hem kulağı hemen hiç duymadığı için dış dünyayla ilişkisini neredeyse kesmiş saygın bir kişiliğin, sinirlendiği zaman nasıl bir canavar haline geldiğini izlemek şaşırtıcı olsa bile tümünden gerçekdışı değildir. Yani Profesör Turnusöl’un bu hallerinin gerçek yaşamda karşılığı yok değildir.”⁸⁸

Evrensel olmuş tüm karakterler ve onların hikayeleri, gerçek yaşamın gerçek olay ve kişileriyle doğrudan ilintili olmuştur. Ten Ten’in da bu kurala uyduğu söylenebilir.

3.4.4. Ten Ten’in Fikirsal Dönüşümü

Ten Ten’i sahici kılan en önemli özelliklerinden bir tanesi, gerçek yaşamdan kopuk olmamasıdır, çünkü yaşam bir anlamda değişmek ve dönüşmektir. Ten Ten bu kurala uymuştur. Herge’in, yaşamı süresince geçirdiği fikirsal değişim ve dönüşümlerin Ten Ten’e ve diğer karakterlere yansıtması süreç içerisinde yayınlanan albümlerde kolaylıkla fark edilebilir. En dikkat çekici dönüşümlerden bir tanesi Herge’in dinle olan ilişkisinde ortaya çıkmış ve paralel olarak Ten Ten’e yansımıştır. Katı bir Katolik eğitimden geçen Herge, sonraları belli nedenlerden dolayı fikirsal olarak özgürleştikçe dinle olan ilişkisini farklı evrelere taşımıştır. Rozental, Herge’in dolayısıyla Ten Ten’in dinsel dönüşümünü şu şekilde özetler;

"24 Ten Ten macerası boyunca sık sık karşımıza çıkan inanç unsurunu göz ardı etmemeliyiz. Başlangıçta Herge inançlı bir katoliktir. Ten Ten maceralarının hemen hepsinde zorda kaldıkça Tanrıdan medet umar, yardım ister. Küçük şeytanlar ve melekler kimi zaman kahramanların çevresinde dolanır, doğruyu yanlış simgelerler. Hatta bir maceranın sonunda denizde boğulan kötü adamlar küçük şeytanlar tarafından muhtemelen cehenneme götürülürler. Bunlar Hristiyanlık inancına yönelik minik referanslardır. Oysa

⁸⁸ Semih Poroy, **Roman Kahramanları Dergisi**, Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org.2010.s.83.

Tibet'ten sonra, yani Herge'in ilk karısı Germaine'den ayrılmasından sonra durum değişir, Ten Ten bir daha Tanrının adını anmaz. Hangi kaynağa dayandırıldığını bilmiyorum ama Kichka'ya göre Herge önce tanrı tanımaz, ardından da Budist olmuştur."⁸⁹

Tüm evrensel kurgu karakterlerde olduğu gibi, Ten Ten ve Herge belli fikirsel dogmalara ya da takıntılara saplanıp kalmamıştır. Herge, çağın getirdiği ilerlemeci fikir ve akımlara uyum göstererek, özellikle gençliğinde etkilendiği olumsuz fikirlerin farkına varır ve bu düşüncelerden vazgeçer. Örneğin; önceleri batı sömürgeciliğine ve aşırı sağcı fikirlere olan eğilimi, süreç içerisinde tamamen değişir hatta tam tersi bir yöne evrilir. Rozental, Herge'in değişimi şu örneklerle açıklamaya devam eder;

" Monarşiyle bir sorunu olmasa da, totaliter rejimlere karşıdır. Ottokar'ın Asası'nda yarattığı faşist 'Müstler' karakteri, dönemin iki ünlü diktatörü Mussolini ve Hitler kırmamasından başka bir şey değildir. Sidelya ve Bordurya bir demir perde ülkesini simgeler. Ten Ten ABD'den Sovyetler'e tüm sömürenlerin karşısındadır. Ten Ten Kongo'da, Herge'in Ten Ten Sovyetler'de macerasından sonra çizmiş olmaktan pişmanlık duyduğu ikinci maceradır. Bu macerada bol bol hayvan öldüren, fildişi toplayan, sömürgeciliği öven Ten Ten, ileriki maceralarında fırsat buldukça günah çıkartarak, köle tacirleri ve sömürgecilerle savaşacak, hayvanlara da bazı istisnalar dışında şefkatle yaklaşacaktır."⁹⁰

Herge ve Ten Ten, Avrupa aidiyetini (veya milliyetçiliğini) zaman içerisinde ötelere ve farklı coğrafyalarda yaşanan evrensel temalarla oluşturmuş hikayelere yönelir. Bu yaklaşım sonucunda Ten Ten'in daha dünyalı dolayısıyla daha da evrensel bir karaktere dönüştüğü söylenebilir. Çizgi karakterler, yerellik ve evrensellik üzerine son zamanlarda Türkiye'de de oldukça aydınlatıcı bir tartışma yaşanmaktadır. Tartışma bir Türk animasyon film şirketi ürünü olan Peepee karakterinin, küresel ölçekte tanınan İspanyol yapımı animasyon karakteri Pocoyo'dan 'aşırı esinlenmesi' iddiaları üzerine çıksa da, Türk çizgi karakterlerin neden evrensel olamadığı hakkında faydalı fikirsel tartışmaların yapılmasına neden olmuştur. Bu bağlamda sinema eleştirmeni Mustafa Kara, Peepee ve Pocoyo tartışması üzerinden, yerel simge ve hikayelerin, Türk çizgi karakterlerinin evrenselleşmesini nasıl engellediğini şu saptamalarla ortaya koyar;

⁸⁹ İzel Rozental, **Roman Kahramanları Dergisi**, Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org.2010.s.79.

⁹⁰ Aynı,s.79.

" Elbette, bu topraklarda da çizgi filmler üretilmeli, bazılarının bir yanı bize dair de olabilir. Mesele bunun nasıl olacağında... Pocoyo mesela; fonu sonsuzluk olan, değil bir millet, yerel hiçbir vurguya sahip olmayan bir çizgi film. İspanyol halkına hiçbir gönderme yok. Oradan buradan İspanyol bayrakları fırlamıyor. Kullanılan imgeler, simgeler, şekiller tamamen evrensel... Dünyanın her yerinde çocukların zihin dünyasında var olacak imgeler ötesinde bir mesaj, anlam, örtülü propaganda yok. Aile gibi bir olgu bile yok Pocoyo'da... Pepee'nin de ilk sezonunda yoktu aslında, ikinci sezon birden "Türk Ailesi'ni keşfettiler! Ayşe Şule Bilgiç ve ekibi böyle bir çizgi filmi kopyalarken, "yerli" olmayı en olmadık yerden sağlamaya çalışmış. Daha jenerikte bayrak direğinde asılı bir Türk bayrağı karşılıyor çocukları. "⁹¹

Bir çizgi karakterin belli simge ve bayrakları göstermesi bir sakıncası olmayabilir, ancak bu gibi bir karakter baştan iç piyasaya ve tek bir aidiyete hitap etmeyi kabul etmiş ya da evrensel olmaktansa yerel olmayı tercih etmiş demektir. Bu nedenle, Ten Ten karakteri süreç içerisinde, yaratıcısı Herge'in politik geçmişinden kaynaklanan birtakım keskin fikirlerle hesaplaşmış ve yerel kodlarını öteleyerek evrensel temaları kullanmıştır.

3.4.5. Ten Ten'in Evrensel Çizgi Karakter Yaratma Sürecine Katkısı

- Biçimsel olarak, Çin resim sanatından etkilenen Herge, 'Clear Line'(temiz çizgi) tekniğini geliştirerek yalın, net bir çizgi tarzı oluşturmuş ve çizgi roman dünyasında bu çizgi anlayışıyla öncü olmuştur.
- Modern anlamda çizgi roman anlatım dilini ilk kullananlardan olmuş ve panel, zaman, mekan, senaryo gibi temel çizgi roman öğelerini mükemmelleştirerek kullanmıştır.
- Tüm evrensel karakterlerde olduğu üzere Ten Ten karakteri de bir duyguyu merak duygusu aşırı abartır.

⁹¹ <http://www.evrensel.net/news.php?id=17822>

- Maceraları tüm dünya coğrafyalarını kapsar, bu bağlamda konular kolaylıkla evrensel bir yön kazanır.
- Başlangıçta bazı keskin aidiyetçi yaklaşımlar gösterse de, Herge'nin fıkırsel dönüşümüne paralel olarak Ten Ten karakteri de demokrat ve özgürlükçü bir çizgiye evrilir.
- Dinsel yaklaşımları koyu Katolik Hıristiyanlıktan, Uzakdoğu mistisizmine kayar.
- Bu yönleriyle Ten Ten tüm evrensel karakterlerin temel özelliklerinden birisini gösterir, yani hiçbir dogmaya körü körüne bağlı kalmaz, yeni fikirlere ve olgulara her zaman açıktır.
- Bu nedenle ilerlemecidir.
- Önceleri Katolik Avrupa ideallerine yakın dursa da, süreç içerisinde bu ideallere yoğun eleştiriler getirmiştir. Örneğin, başlangıçta pekte karşı olmadığı sömürgecilik gibi kavramları ilerleyen süreçte lanetler.
- Kaptan Haddock ve Ten Ten'in karakterlerinde olduğu gibi ana karakterlerin bir birlerine zıtlığı ustaca kullanılmıştır.
- Modern anlamda macera hikayeciliği başarıyla uygulanmış, merak, gizem, mistisizm, bulmaca, zorlukları aşma becerisi gibi temel öğeler okuyucunun ilginin çekmek için ustaca kullanılmıştır.
- Tüm evrensel karakterlerde olduğu gibi çağının sosyal, kültürel, politik sorunları işler, Sovyetler Birliği ve komünizm, Kongo ve sömürgecilik ya da Japonya'nın Çini işgali ve benzeri küresel sorunlara parmak basar.
- Ten Ten gerek seçilen isim ve genel görüntüsü bakımından kolaylıkla ayırt edilebilecek şekilde çizilmiştir. Saç şekli ve kıyafetleri bütünüyle kendine özgüdür. Onun silueti kolaylıkla ayırt edilebilir.
- Ayrıca başta kaptan Haddock olmak üzere diğer karakterlerde gerek kişilik gerek görünüş olarak bütünüyle orijinaldir.
- Ten Ten çizgi romanı bazı klişe karakterleri içerse de, karakterlerin çoğunluğu tip, karakter bağlamında değerlendirildiğinde karakter olarak kabul edilebilir.

3.5.Simpsonlar

Simpsonlar ya da The Simpsons, Matt Groening tarafından Fox Broadcasting Company için animasyon durum komedisi olarak yaratılmış ve ilk olarak 1987’de kısa parodiler şeklinde gösterime sunulmuştur.

3.5.1. Simpsonlar ve Aidiyet

Groening, Simpsonlar üzerinden ortalama bir Amerikan ailesi hallerini yer yer oldukça sert ironilerle gözler önüne serer. Ailenin babası nükleer santralde çalışan Homer, tipik Amerikan aile babaları gibi göbekli, TV düşkünü bir bira severdir. Anne Marge çalışmayan kendini çocuklarına adanmış ortalama bir Amerikan ev hanımı olarak yaratılmıştır. Ailenin üç çocuğu vardır. Sekiz yaşındaki aktivist Lisa sosyal sorumluluklarını bilincinde zeki bir kızdır, çevresiyle emzik hareketleriyle iletişim kuran bebek Maggie ve on yaşında afacan fakat zeki Bart çekirdek aileyi tamamlar. Simpsonların yaratıcısı Matt Groening karakterleri kendi çevresi ve ailesinden esinlenerek tasarladığını her fırsatta dile getirmiştir.⁹² Bu yaklaşımın, karakterlerin gerçek yaşamda karşılığı olan kişilerden seçilmesinin, inanılrlık ve karakter derinliği açısından önemini vurguladığı söylenebilir.

Süpermen, Garfield, Snoopy gibi, başlangıçta bir çizgi roman karakteri ya da bant karikatürü olarak tasarlanan çizgi karakterlerin aksine, Simpsonlar doğrudan animasyon karakteri olarak yaratılmıştır. Süreç içerisinde çizgi romanları, uzun metraj animasyon filmleri, 3D oyunları, oyuncakları vs. ile çizgi karakterlerin küresel başarısına en önemli örneklerden birisini oluşturmuştur. Başarısının nedenlerine daha yakından bakıldığında, evrensel karakterlerin genel özellikleri Simpsonlarda da görülür. Dizinin konusu olarak, orta sınıf Amerikan ailesinin durum komedisi seçilmiştir. Simpsonların bu özelliği ile bir aidiyetin temsilcisi olduğu ya da yerel bir kültürün yansıtıcısı olduğu düşünülebilir. Ancak Amerikan yaşam tarzının ya da kültürünün yerel olduğunu söylemek olası değildir. Günümüzde dünyanın herhangi bir yerinde kanepesinin üzerinde bir şeyler atıştırarak

⁹² John Ortved, **Simpsons An Uncensored, Unauthorized History**. Newyork: Faber and faber Inc. 2009.s.5.

televizyon izleyen çekirdek ailelere rastlamak normal bir durumdur. Bu tablonun, 2. Dünya savaşından galibiyetle çıkan Amerika Birleşik Devletleri'nin, askeri, ekonomik, politik ve en sonunda kültürel etkilerini tüm dünyaya kabul ettirmesiyle oluştuğu söylenebilir. Sonuç olarak Amerikan tipi bir aile tüm dünyanın model ailesi haline gelmiştir. Böylece Amerika'ya ait temaları işleyen Simpsonların yerellikten evrenselliğe kendiliğinden ulaştığı ifade edilebilir.

3.5.2. Simpsonların Çizim Tekniği

Simpsonlar, animasyon tekniğine yeni bir açılım getirmemesine karşın, çizim tekniği olarak, farklı bir tarz ortaya koymuştur. Ailenin genel anatomi çizimleri kendine özgü yalın çizim tarzıyla akılda kalıcıdır, bu nedenle tüm başarılı çizgi karakterlerde olduğu gibi Ailenin genel silueti, kolaylıkla tanınacak şekilde tasarlanarak çizilmiştir. Groening, Simpsonlar da çizim tarzı olarak yeni bir sevimlilik ya da çekicilik algısı ortaya koymuştur. Özellikle Disney çizim tarzının tarif ettiği sevimlilik anlayışının dışında, patlak göz, tuhaf yüz, kafa, jest, mimik ve vücut biçimleriyle çizilen karakterler neredeyse sevimsiz bir yapıdadır. Bu bir bakıma can acıtıcı çizim anlayışı Amerikan toplumunda yaygın olarak görülen vücut takıntısına ya da kendinden hoşlanmamaya atıfta bulunur. Örneğin; baba Homer'in şişman, göbekli, tıraşlı, dağınık görüntüsü bilinçli olarak tasarlanıp görselleştirilmiştir.

Simpsonlarda yer alan neredeyse tüm karakterler bu anlayışla idealize edilmeden, alaycı bir anlayışla çizilmiştir. Zamanla, 'sevimsiz çizim tarzı,' idealize edilmiş sevimli üslupların dışında yeni tarzlar arayan seyirci tarafından benimsenmiş ve benzer üsluplarda yaratılan çizgi filmlerin üretilmesine neden olmuştur. Beavis and Butt-head, South Park, Family Guy, Sünger Bob gibi animasyon dizileri bu 'sevimsiz ve sert çizim' tarzını benimseyerek, Simpsonlarla beraber animasyon dünyasında sevimlilik ve çekicilik algısına yeni bir açılım getirmişlerdir.

3.5.3. Simpsonlar ve Zaman-Mekan

Simpsonlarda, tüm başarılı çizgi karakterlerde olduğu gibi zaman ve mekan olgusuna özel önem verilmiştir. Zaman ve mekanın bilinçli olarak bulanık bırakılması ilkesi Simpsonlarda da tipiktir. Onların bir Amerikan ailesi olduğunu bellidir, ancak tıpkı Süpermen ya da Batman'da olduğu gibi, nerede ne zaman yaşadığı net bir şekilde açıklanmaz. Çizgi karakterlerin genelinde olduğu gibi, Simpsonlarda da zaman donmuş gibidir, bu nedenle karakterlerin yaşları büyümmez, seksenlerde başlayan yayın hayatı süresince, karakterleri şimdiki zaman döngüsü içerisinde.

Andrew Wood ve Anne Marie Todd bir inceleme yazısında Simpsonlar ve yaşadıkları mekan hakkında özetle şu saptamaları yaparlar; Şovda, Springfield'in konumunu belirsizdir. Gerçekte böyle bir mekandan söz edilemez. Bazı belirsiz tarifler yapılsa da şehrin çevresi ve coğrafyası duruma göre değişir. Hatta bu belirsizlik komedi unsuru olarak kullanılır, fanatik izleyiciler Springfield'in Amerika'daki yerini çaresizce bulmaya çalışırlar. Ancak gerçekte böyle bir şehir olmasa da Amerikan modern kentlerinin ve yaşayanlarının gerçek sorunları vardır. Springfield bunları yansıtır. Modern yaşam, çalışma hayatı, din insan ilişkileri, çevre sorunları, yozlaşan insan ilişkileri, gelecek kaygısı, kuşak çatışmaları vs. bu belirsiz mekanda yaşanır.⁹³ Böylece kesin tariflerle sınırlandırılmayan mekan, gerekli hallerde kolaylıkla dönüşüp değişebilir.

3.5.4. Simpsonlar ve Konu

Simpsonlar, modern Amerikan ailesinin ya da artık evrenselleşen aile modelinin sosyal kültürel ve ekonomik sorunlarını yansıtır. Ancak bu yansıtma eylemi sadece dışsal faktörleri kritik etmekle kalmaz, aynı zamanda kendi oluşuna da eleştirel hatta alaycı yaklaşır. Bu yönüyle Simpsonlar, modern Amerikan ailesinin bir anlamda karikatüre dönüşmüş hali olarak kabul edilebilir. Aile bireyleri ilk bakışta birbirlerine bağlı bir bütün gibi algılandıkları da esasen her birinin kendi yaşam anlayışları ve dünyaları vardır. Kesiştikleri nokta, rutin, robotik işlerin sonucunda akşam kanepelerinde toplaşıp televizyon

⁹³ <http://discordian.com/autumn/simpsons.pdf>

izlemektir. Bu durum genel olarak modern aile yapısının getirdiği bir olgudur ve dizinin yaratıcısı Groening tarafından ana tema olarak diziye katılmıştır.

Bir bakıma onların hikayesi, sınırlandırılmış hayat alanı içerisine sıkışıp kalan ve modern zamanların izin verdiği ölçüde yaşayabilen modern ailelerin trajikomik durumudur. Simpsonlar bu durumu ironik bir şekilde yansıtarak küresel bir başarıya ulaşmıştır. Burada Simpsonların başarısı fakat modern ailenin başarısızlığı görülebilir. Ortalama ahlak algısının bir temsilcisi gibi duran aile, aslında bu ahlak algısının çelişkilerini kendi üzerinden deşifre eder. Bu nedenle, Örneğin Bart Simpson'un okuldaki başarısızlığıyla gurur duyması gibi konularda ciddi eleştirilere uğramıştır.

Amerika'da genel ahlakı bozduğu ve çocuklara kötü örnek olduğu yönünde yoğun eleştiriler almasına karşın dizinin yaratıcısı Matt Groening eleştirilere şu şekilde yanıt verir; "Bart'ı anlamak, peki. Çoğu insan, normal olmak için mücadele etmekte; o, normalin sıkıcı olduğunu düşünmekte ve diğerlerinin yapmaya cesaret etmeyi istedikleri şeyleri yapmaktadır."⁹⁴ Groening, bu sözleriyle modern ailenin en önemli sorununa vurgu yapmıştır, normallik ortalama bir modern aile için güvenli bir sığınak olabilir ama Simpsonlar için ya da özellikle Bart için sıkıcı ve hayattan zevk almayı engelleyen bir hapisaneden başka bir şey değildir. Kuşkusuz bu durum evrenseldir ve tüm modern aileleri ilgilendiren bir sorun olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle Simpsonların bir Japon, Avrupalı, ya da Güney Afrikalı izleyici kitlesinin ilgisini kolaylıkla çektiği ifade edilebilir.

3.5.5. Simpsonlar ve Dil

Aile aynı zamanda kullandığı dil bakımından tüm evrensel karakterlerde olduğu gibi kendine has bir dil oluşturmuştur. Her bir karakterin kendine has kullandığı jest ve mimiklerin yanı sıra deyim ve cümle öbekleri özenle belirlenip karakterlere konuşturulur. Simpsonların dil özelliklerini genel olarak şu şekildedir;

⁹⁴ <http://thesimpsonstr.wordpress.com/the-simpsons-hakkinda/>

"Şovda çeşitli tekrar deyimler kullanılmaktadır, birincil ve ikincil karakterlerin çoğunun kendine has en azından bir deyim bulunmaktadır. Bunlardan en önemlileri Homer'ın kızgınlık ünlemi "D'oh!", Bay Burns'ün "Excellent..." ve Nelson Muntz'ın "Ha-ha!". Bart'ın deyimlerinden "ıAy, caramba!", "Don't have a cow, man!" ve "Eat my short!" şovun ilk günlerinde tişörtler üzerine basıldı. Ancak, satın alma yoluyla daha popüler olmalarına kadar Bart nadiren son iki deyim kullandı. Bu deyimlerin çoğunun kullanımı son sezonlarda azaltıldı. "Bart Gets Famous" bölümünde Bart, Krusty the Clown Show'da yalnızca "I didn't do it." cümlesiyle şöhreti yakalar. Bu bölümde bu tür deyimlere dayalı mizahla alay edilmektedir."⁹⁵

Aynı zamanda diğer karakterlerin dilleri tek düze ve mekanik değildir, konuşma tarzları, kullandıkları deyimler özenle yazılmış ve böylece her bir karakterin daha gerçek, kendine has dünyalarının özgün bir dile ifade edilmesi mümkün hale gelmiştir. Dil konusunun bir karakter yaratırken önemle ele alınması gerekli bir başlık olduğunu, Simpsonlar örneği bize bir kez daha kanıtlamıştır.

3.5.6. Simpsonlar, Mizah ve Politika

Simpsonlarda mizah ustalıkla kullanılır. Gerçek olayların yeniden yorumlanarak komik taraflarının ön plana çıkarılması dizinin benimsediği önemli mizah yöntemi olmuştur. Örneğin Bart'ın bir bar sahibini telefonla işleterek alay etmesi (birçok kez tekrarlanmıştır) gerçekte yaşanmış bir olaydan alınmıştır. Bu alaycı yaklaşım geniş bir yelpazeye yayılır, Amerikan seçimlerinden, ünlülere ya da politik kimliklere kadar güncel hayatta var olan her türlü kimlik ya da olay parodi haline getirilmiştir. Alaycı yaklaşım sadece dışarıya yönelik değildir, yeri geldiğinde aile bireyleri doğrudan kendileriyle ya da yayıncısı Fox şirketiyle alay edebilir.

Simpsonlar bir gülmece gibi algılansa da, esasen keskin bir muhalif tavır ortaya koyarlar. Bu muhalif tavır sadece Amerika'ya yönelmemiştir, onların ilgi alanı yeri geldiğinde tüm yerküre olabilir. Örneğin; ailenin Brezilya seyahatini konu alan bölümünde, Brezilya'da yaşanan sorunlara değinilir. Dizinin Brezilya'yı, sokak suçları çok olan, şehirleri farelerle

⁹⁵ <http://thesimpsonstr.wordpress.com/the-simpsons-hakkinda/>

dolu, gecekonduların ve adam kaçırmının yaygın olduğu bir yer olarak tasvir etmesi üzerine, bu ülke yetkililerince yoğun şekilde eleştirilmiştir. Bu eleştirel tavırla, başta Avustralya olmak üzere birçok ülke eleştirilmiş ve böylece sadece Amerika'ya odaklanmadığını, tüm yer küreyi ilgi alanına aldığını göstermiştir. İşçi, emek sömürsü, çevrecilik, savaş karşıtlığı, bağnazlık ve dogmalarla mücadele, insan hakları gibi genel evrensel konular, Simpsonların işlediği ana temalar olarak karşımıza çıkar.

Tüm bunlardan hareketle, kendisine, çevresine, kurulu düzenlere eleştirel bir gözle bakabilen dizi ve karakterleri, çağının genel sorunlarına hakimdir ve onların çözümlerine öneriler üretmiştir. Bu bağlamda dizinin ve karakterlerin bir politik duruşunun olduğu ifade edilebilir. Dizinin yaratıcılarından Al Jean, bir röportajında “Biz, sol eğilimliyiz.”⁹⁶ Diyerek politik yaklaşımlarını ifade etmiştir.

Evrensel karakter oluşturma bağlamında, Simpsonlardan şu çıkarsamalar yapılabilir;

- Zamanın genel sorunlarına duyarlıdır. Sosyal, politik, ekonomik ve çevre sorunlarını önemser.
- Eleştireldir.
- Modern Amerikan ailesi üzerinden, modern bireyin olumsuz ikircikli ahlak anlayışını eleştirir.
- Özgürlükçüdür ve bireysel tercihleri olumlur.
- İnanırdır. Dizide yer alan karakterlerin toplumda karşılıkları vardır.
- Bu nedenle karakter, tip bağlamında değerlendirildiğinde dizideki karakterlerin çoğunluğu karakterdir.
- Tüm canlıların refah ve yaşam hakkını önceler.
- Barışçıldır.
- Dogma ve katılaşmış sistemlere derinden muhalefet eder.

⁹⁶ <http://thesimpsonstr.wordpress.com/the-simpsons-hakinda/>

- Biçimsel olarak özgündür ve kendine has bir çizim tarzı yaratmıştır.
- Yeni bir sevimlilik ya da çekicilik algısı oluşturmuştur.
- Sevimsiz ya da rahatsız edici çizim tarzlarının da toplum tarafından kabul edilebileceğini kanıtlar.

3.6. EVRENSEL KARAKTERLERİN GENEL ORTAK ÖZELLİKLERİ

Çalışma süresince incelenen evrensel karakterlerin ışığında, işlevsel bir kurgu karakter oluştururken dikkat edilmesi gerekli önemli noktalar şu şekilde sıralanabilir;

1. **Biçimsel özgünlük** amaçlanmalıdır. Karakter sanatın hangi türünde üretilmiş olursa olsun, mümkünse yeni bir tür yaratma ideası taşımali, ya da en azından biçimsel olarak türe yeni bir açılım getirmelidir. Örneğin; Don Kişot’la birlikte Cervantes modern roman türünü yaratmıştır. Herge, Ten Ten’le çizgi roman sanatının anlatım diline büyük katkı sağlarken, aynı zamanda çizim tekniği olarak ‘Temiz Çizgi’ tekniğini çizgi roman sanatına katmıştır. Özgün biçim arayışlarından uzaklaşmak beraberinde zaten tanımlanmış klişelerin kullanılmasına neden olacaktır ki, bu durumda özgün bir çalışmadan bahsetmek söz konusu olamayacaktır.
2. Özellikle çizgi karakterler tasarlanırken, görselleştirildiği tekniğe (çizgi film, çizgi roman, bant karikatür, karikatür vs.) yeni bir açılım getirmelidir. Örneğin, bu güne kadar birçok değişik teknikte animasyon filmler üretilmiştir, kukla, çamur, çizgi, kum, gölge vs, süreç içerisinde bu gibi tekniklerin işlevsel olanları bir animasyon tekniği olarak yaygınlaşmış ve birçok filmin üretilmesine araç olmuştur. Bu bağlamda teknik arayışlar sürdürülmeli mümkünse çizgi karakter bütünüyle farklı bir teknikle yaratılmalıdır. Ancak bu her zaman kolaylıkla başarılabilen bir durum değildir, yeni bir teknik yaratılamasa da en azından karakterin ve onun dünyasını tanımlayan **çizim tarzının** özgün olmasına dikkat edilmelidir. Mordillo ve Simpsonlar özgün çizim tarzlarıyla konuya iyi örnek oluştururlar.

3. **Karakter zaman, mekan** ilişkisi dikkatlice tanımlanmalıdır. Bir karakterin güncel zaman ve mekan olgusundan bağımsızlaştırılması, karakterin gerek yaşlanması, gerekse belli bir mekana bağlanması sorununu ötelemesi bakımından önemlidir. Ancak bu bütünüyle tanımsız zaman ve mekan demek değildir. Bildik bir mekanla ilintisinin kuracak tanıdık yapıların bilinçli olarak bırakılması, özdeşleşme bakımından yerinde olacaktır. Bu yeni zaman ve mekan hem çok tanıdık hem de bambaşka bir dünyaya aittir olabilir. Böylece karakter gündelik reel hayata dair sorunları yansıtırken, seyirci bu tanıdık fakat başka dünyayı merakla takip edebilir.
4. Etkin bir karakter tasarlanırken, **karakter, tip ayrımı** bakımından dikkatli bir şekilde tanımlanmalıdır. Bilinen, tanınan kişilik özellikleriyle klişeleşmiş tipler yerine, insanın zamana ve döneme göre ortaya çıkan yeni sorun, çelişki, çatışkı ve duygularını yansıtabilecek şekilde tasarlanan, derinlikli karakterlere yoğunlaşmak yerinde olacaktır. Evrenselleşmiş kurgu karakterlerin geneli bu anlamda karakter özelliği gösterir ve öncü konumdadır.
5. Gerici, dogmatik, baskıcı değerleri savunan evrensel bir kurgu karakter düşünülemez. **Açık fikirli, özgürlükçü ve ilerlemeci** düşünce yapısına sahip olmalıdır. Bu yönleriyle kurgu karakterler insan medeniyetine büyük katkılarda bulunmuşlardır. Don Kişot ya da Faust ilerlemeciliğin ve aydınlanmacılığın öncüleri olarak kabul edilebilir.
6. İşlevsel bir karakter, **çağının evrensel sorunlarına hakim** olmalıdır. Örneğin, Ten Ten dönemin yakıcı sorunlarından olan Sovyet ve Batı bloğu saflaşmasında kendince bir pozisyon almıştır. Karakterin aldığı pozisyon, başlangıçta bütünüyle doğru bir noktada durmasa da süreç içerisinde tarafsız bir noktaya oturması önemlidir. Ten Ten'in sömürgeciliğe karşı başlangıçtaki olumlu sayılabilecek yaklaşımı, zaman içerisinde değişir ve keskin bir eleştiriye dönüşür. Yine Simpsonlar, modern Amerikan ailesinin acıklı ya da trajikomik hallerini yansıtarak tarihe not düşmüştür.

7. Bir toplumun, dinin ya da bir ülkenin kısaca **bir aidiyetin temsilcisi olmak ya da bu özelliği olabildiğince abartmak, bir karakterin evrenselleşmesinin önündeki en önemli engeldir.** Dünya üzerinde yaşayan insan toplulukları homojen değildir, şu ya da bu şekilde çeşitli sınıflara veya sınırlara bölünmüş yığınların sadece bir tanesine yönelik bir caba içerisine girmek, diğer toplumları dışlayacak ve böylece karakterin küresel olarak kabulünü engelleyecektir. Sadece bir toplumun amaç ve ideallerinin karaktere tek yönlü yüklenmesi, biz ve ötekiler arasındaki sınırı derinleştirerek karakterin sadece bir toplum içerisinde önemsenmesine ve diğer toplumlar tarafından tepkiyle karşılanmasına neden olacaktır. Son zamanlarda küresel anlamda başarıya kavuşan Pocoyo animasyon karakteri konuya güzel örnek oluşturur. Bu örnekte karakterin dünyası tasarlanırken belli bir topluma, dine ya da bir ülkeye ait simge ve göstergelerin bütünüyle ötelendiğini görülür. Bir İspanyol yapımı animasyon filmi olmasına karşın, İspanyaya ait hiç bir simge ya da göndermede bulunulmaz. İzlediği yöntem bütünüyle evrensel konuları, küresel anlamda tanınan bilinen jest ve mimiklerle seyirciye aktarır ve bu durum Pocoyo'nun küresel başarısının temel dinamiğini oluşturmuştur.

8. Etkin bir karakter tasarlanırken, hikayenin gelişip serpilmesine ön ayak olacak **temel bir duygu karaktere yüklenmelidir.** Karakterin ana duygu omurgasını oluşturacak bu duygu yapısı, doğal olarak normal ya da sıradan olmamalıdır, sıradan duygu, düşünce veya fikirlerin, okuyucu tarafından dikkate değer bulunarak takip edilmesi zordur ve ilgi çekmesi kolay olmayacaktır. Bu nedenle Karaktere yüklenecek ve ana problemin kaynağını oluşturacak duygu ya da destekleyici duygular sıra dışı, tutkulu, yer yerde abartılı olabilir. Bir aşktan bahsediyorsak bu normal bir aşk değildir, belki de uğruna bir hayatın harcanabilecek düzeyde güçlü bir aşktır söz konusu olan. Örneğin, Zeki Demirkubuz'un Masumiyet filmindeki Bekir'in Uğur'a duyduğu takıntılı ve tüm hayatını ele geçiren aşk, bir hayatın tek bir duygu tarafından nasıl sürüklenebileceğini veya bir karakterin oluşumundaki temel duygunun önemini bize yalın bir şekilde gösterir. Yine Hamlet'in intikam duygusu,

Faust'un sonsuz zevke ve bilgiye açlığı, Ten Ten'in bitmek bilmeyen merakı ve maceracılığı olmasaydı, kendileri de olamayabilirdi.

9. Ana Karakterle yan karakterler arasında bilinçli olarak **kişilik farkı yaratılmalıdır**. Bu durum özellikle ana karakter ve yardımcısı arasında belirgin bir çelişki, çatışma devinim yaratılmasına neden olur. Böylece Ana karakterin amaç idealleri ya da dünya görüşü, zıt bir görüşle çarpıştırılarak daha net bir şekilde açığa çıkması sağlanmış olur. Burada aynı zamanda zıt kutupların birbirlerini çekmesi kuralı çalışır ve sonuç olarak ortaya etkin bir hikaye yapısı çıkması sağlanır. Don Kişot'tun yaveri Sancho Panza ile kişilikleri taban tana zıttır, Donkişot duygularıyla yaşayan bir karakterken, Sancho tam tersi kurmacı, faydacı ve eyyamcı bir kişiliktir. Bu bir bakıma iki karakterin birbirlerinin kişiliklerine ayna tutması gibidir. Yine Ten Ten ve Kaptan Haddock'un kişilikleri, bilinçli olarak birbirinden oldukça farklı karakterler olarak tasarlanmıştır. Örnekler çoğaltılabilir.
10. Ana karakteri diğer karakterlerden ayırarak farklılaştıran, çekicilik ve öykünme sağlayacak **yetenekleri dikkatlice tanımlanmalıdır**. Antik kahramanlardan günümüzün süper kahramanlarına kadar olağanüstü yetenekler, zamanın teknolojisinin ve bilgi birikiminin el verdiği ölçüde karakterlere yüklenmiştir. Gılgamış'ın tanrısal güçleri, Aşil'in yiğitliği ve savaşma beceresi ya da Süpermen'in dünya dışı güçleri, okuyucu nezdinde birer özdeşleşme aracıdır. Ancak bu yetiler özellikle çizgi karakterlerde olduğu gibi her zaman insanüstü güç donanımı anlamına gelmemelidir. Zeka, problem çözme becerisi gibi sıra dışı zihinsel beceriler ve benzer yeteneklerde karakteri farklılaştırıp çekici kılabilir. Artur C. Doyle tarafından yaratılan Sherlock Holmes, zekasıyla ön plana çıkan bir karakter olarak oldukça başarılı olmuştur. Burada dikkat edilmesi gerekli önemli nokta, yüklenilen yeteneklerin sıra dışı özgün ve çağının ötesine atıfta bulunan yetenekler olmasıdır, bildik, tanıdık yetenek tanımlamaları ilgi uyandırmayabilir.

11. İyi tasarlanmış bir kurgu karakterin, titizlikle yaratılmış **güçlü bir düşmanı ya da düşmanları olmalıdır**. Zeki bir düşman doğal olarak ustaca hazırlanmış entrikalar planlayabilir. Güçlü bir düşman tarafından yaratılan zorlayıcı problem, gerek karakterin gerekse hikayenin gelişip serpilmesine neden olur. Edebiyat ya da çizgi kökenli tüm tanınan kurgu karakterlerin oldukça dişli ve problem yaratıcı düşmanları bulunur. Kötülerin fikirsel dünyası ile kahraman karakterin dünyası, genel ahlak değerleri bakımından net bir şekilde ayrışmalıdır. Böylece her iki dünya görüşünün mücadelesi daha belirgin hale gelerek devinim kaynağına dönüşebilir. İyi çalışılmış düşman karakterlere Batman çizgi karakterinin düşmanları iyi örnek oluştururlar. Joker, Penguen, Kedi Kadın vs. gibi kişilik özellikleri son derece iyi çalışılmış kötüler, süreç içerisinde ana karakterden bağımsız olarak kendi izleyici kitlelerini yaratmışlardır. Bu nedenle Batman çizgi karakterinin küresel anlamda sevilmesinde büyük etkileri vardır.

12. Karakterin varlık nedenini oluşturan **geçerli bir ana amacı** olmalıdır. Maceralar süresince, zaman zaman o bölüm için hedeflenen amaç ön plana geçebilir, ancak ana amaç önemini hiçbir zaman kaybetmemelidir, çünkü o karakterin yaşamasını ve motivasyonunu belirleyen en temel etken olarak belirlenmiştir. Örneğin; Goscinny ve Uderzo'nun Asterix çizgi karakteri farklı maceralarda farklı amaçlar için uğraşsa da, onun asıl amacı vatani Galya'yı Romalılara karşı korumaktır. Ya da 'Seven' uzun metrajlı filmindeki seri katil Keyser Soze karakterinin cinayetleri işlemesindeki amacının, varlığının yok edilmesini sağlamak olduğunu filmin finalinde anlaşılır. Keskin bir amaç hikayenin ve karakterin zenginleşmesine önemli katkı sağlayabilir.

13. İyi çalışılmış bir kurgu karakterin **gerçekliği ve inanılabilirliği** izleyici tarafından kolaylıkla kabul görmelidir. Gerçek hayatta az ya da çok karşılığı bulunmayan veya varlığı, amacı ve genel özellikleriyle sentetik bir yapı oluşturan karakterler doğal olarak izleyici üzerinden özdeşleşme imkanı sağlamayacaktır. Oliver Twist yankesici çetesinin eline düştüğünde narin duruşuyla acımasız ve sert ortama uygun

bir görüntü oluşturmaz, ancak ilerleyen süreçte duruma ve çevreye adapte olur ve böylece zor şartlar içerisinde varlığını sürdürebilir. Burada karakterin duruma ya da gerçeğe uyum sağlamasını ve böylece inanılabilirliğinin pekişmesi görülebilir. South Park animasyon dizisinde yer alan aile ve çocukların ortalama bir Amerikan kasabasında var olan kişilerle örtüştüğü net bir şekilde anlaşılır. South Park'ta doğrudan orta sınıf Amerikan kasabası ve sakinlerinin hayatı tasvir edilir. Böylece karakterler ve dizi kendiliğinden toplumda karşılığını bulur ve inandırıcılığı pekişir.

14. Genel donanım olarak özellikle entelektüel alt yapısı, karakterin bilgi derinliğini artıran en önemli etkenlerdendir. Bu nedenle Karakter adına sosyal kültürel ve sanatsal bilgi olarak, senaryo aşamasında geniş bir bilgi birikimi sağlanmalıdır. Berardi ve Milazzo'un yarattığı Ken Parker çizgi karakteri, vahşi batıda bir avcı ve rehber olmasına karşın, neredeyse tüm boş zamanlarında bir köşeye çekilip kitap okuması, bilinçli olarak ortaya konulan bir özelliktir. Böylece çağının genel sorunları hakkında bilgi sahip olur ve gerektiğinde bu yanı hikayeye zenginlik katar. Ayrıca Berardi ve Millazzo, İtalya'da yaşamalarına rağmen, karakterin yaşadığı vahşi batı ve dönemin kuzey Amerika'sı hakkında gerek görsel, gerekse içerik olarak derinlemesine araştırma yapmışlar ve bu yolla karakterin inanılabilirliğini artırmışlardır. Öte yandan kaba, cahil bir karakterin bir süre sonra gelişmeye kapalı, itici bir hale gelmesi kaçınılmazdır.

15. Yeri ve zamanı geldiğinde eleştiren ve sorgulayan bir karakter, hikayenin çoğullaşmasına ve bir durumun ya da sorunun bir çok yönden tanıtılmasına ve irdelenmesine neden olabilir. Ten Ten, Çin'de geçen macerasında Japonya'nın Çin'i işgaline politik olarak oldukça ağır eleştiriler getirir, bu aynı zamanda karakterin sömürgecilik karşısında duruşunu dünyaya göstermiştir. Cervantes'in çağının sosyal, kültürel, psikolojik durumuna ve genel ahlak anlayışına yaptığı sert eleştiriler, aynı zamanda Don Kişot karakterinin en önemli kişilik özellikleridir.

16. İyi tasarlanmış bir karakter **tek düze, sıkıcı ya da normal olmamalıdır**. İzleyiciyi bir karaktere çeken ya da özdeşleşmesine neden olan önemli özelliklerden bir tanesi de, karakterin sıradan bireylerde rastlanmayan veya sergilemekte çekineceği kimi davranışları kolaylıkla sergilemesidir. Karakterin yeri ve zamanı geldiğinde 'zıvanadan çıkıp, pire için yorgan yakması' izlenilesi bir aksiyon kaynağı oluşturur. Don Kişot normallik ya da anormallik konusunu iyi açıklayan eşsiz bir örnektir.
17. Bütünüyle mükemmelleştirilmiş ya da hiç bir zayıf noktası olmayan karakterin, doğal olarak gelişmeye açık bir öyküsü olmayacaktır. Bu nedenle karakterin iyi planlanmış **bir zayıf noktası ya da Aşıl tendonu** bulunmalıdır. Süpermen'in kriptonit maddesi karşısında çaresizliği ya da Aşıl'ın ölümlü topuğu konuya iyi örnek oluşturur. Öte yandan karakterin içsel ya da dışsal kaynaklı bazı ruhsal çelişki ve çatışmalar yaşaması onun hikayesinin boyutlanmasına ve daha gerçekçi bir zemine oturmasına neden olacaktır.
18. Bir karakter oluştururken **yaratıcı, kişisel bilgi, deneyim, sorun, çelişki, dünya görüşü, tutku gibi öznel duygu hallerini bir söz haline getirip karakterine söyletebilmelidir**. Kısaca söyleyecek bir sözü olmayan bir yazarın ya da çizerin tasarladığı karakterinde anlatabileceği ilginç bir hikayesi bulunmaz. Herge, Ten Ten veya Goethe, Faust ilişkisi konuya güzel örnek oluştururlar.
19. **Hümanist olmalıdır**. Tün insanlığın ve tüm canlıların onurlu yaşam haklarına saygılı ve koruyan bir anlayışa sahip olmalıdır.
20. **Karakterin dili**, onun dünyayla kurduğu iletişimin en önemli ayağını oluşturur. Bu bağlamda özgün ve çok boyutlu bir karakterin, aynı zamanda kendine has bir dil üretmesi onun karakter dünyasında bir adım daha öne çıkmasına neden olacaktır. Aynı zamanda, karakterin kullandığı dile yeni bir yaklaşım getirmesi dilin zenginleşip, yeni duygu ifadelerinin oluşmasına katkı sağlayacaktır. Konuya Kafka'nın dil yaklaşımı olumlu örnek oluşturur. Kafka karakterlerine Prag

Musevilerinin konuştuğu yeniden türetilmiş Almancayı konuşturur. Böylece yeniden türetilen lisan yeni duyguları ifade eder konuma gelir ve bu lisanı konuşan karakterler kendiliğinden özgünleşir. Ayrıca animasyon dizisi South Park karakterleri, Simpsonlar ya da Ten Ten'in kendine has dil kullanımları onların çekiciliğini artıran etkenlerdendir.

21. Karakter yeni bir duygu yaratmalıdır. Karakter yarattığı dünya ve genel varlığı ile oluşturduğu yeni duyguyu seyirciye aktarmalıdır.

22. Yukarıda sayılan maddelerin tamamı bir karaktere yüklendiğinde evrensel bir karakter ortaya çıkar diye bir ön kabul yoktur. Fakat bu özellikleri az ya da çok barındırmayan evrensel bir karakterin olamayacağını söylemek yanlış olmayacaktır. Burada önemle vurgulanması gereken nokta, yukarıda sayılan özelliklerin yanına **yaratıcısının yani insanın tılsımlı dokunuşunu** eklemek başarılı bir karakter yaratmanın temel gereği olduğudur. Bireylerin kendilerine özgü bakış açıları tarih boyunca yeni ve özgün olanı ortaya koymuştur.

3.7. Filozof Çocuk ve Karakedi karakter Tanımları (Uygulama)

Bu çalışmada tanımlanan evrensel karakter özellikleri ışığında işlevsel bir çizgi karakter yaratılmaya çalışılmıştır. Karakterin biçimsel ve içerik özelliklerinin net bir şekilde anlaşılmasına özel önem verilmiştir. Çalışma süresince çeşitli animasyon ve çizim programları kullanılarak kısa bir çizgi film yapılmıştır. Ek olarak karakterin kırk adet bant karikatürü basılı medya için çizilerek görselleştirilmiştir.

3.7.1. Filozof Çocuk Bora

Filozof Çocuk Bora dokuz yaşında şehirli, eğitilmiş, orta sınıf bir ailenin tek çocuğudur. Sıra dışı zekasına karşın, uyumlu bir öğrenci olduğu söylenemez. Sıkıcı ve yaratıcılıktan uzak bulunduğu okuluna gerektiği kadar zaman ayırdıktan sonra, büyük oranda zamanını kendi ilgi

alanlarına, özellikle bilim ve felsefeye ayırır. Bu alanlara olağan üstü yatkınlığı onun küçük yaşına rağmen bir bilge gibi gelişip yetkinleşmesine neden olmuştur. Ancak Filozof Çocuk Bora bu yanını çoğu kez saklar. Gösteriş yapmak ya da dikkat çekmek ona göre bir tutum değildir, fakat yeri ve sırası geldiğinde bilgisinden kaynaklanan espriler yapmaktan geri durmaz, esasen bu yönü onun çekiciliğinin kaynağını oluşturur. Bora, kendini beğenmiş, bilgisiz olmalarına karşın bilgiçlik taslayan, kendi yaşıtı ya da büyükleri bilgisiyle komik durumlara düşürür. Hayatının tek rehberi bilim ve felsefedir, küçük yaşına karşın analitik düşüncenin önemini kavramış ve neden sonuç ilişkisine göre hayatını düzenlemiştir. Filozof Çocuk ve Karakedi'nin hedef kitlesi lise ve üzeri gençler ilgili diğer okurlar olarak saptanmıştır.

3.7.2. Karakedi

Karakedi, Filozof Çocuğun en yakın arkadaşıdır. Kişilik olarak Bora'nın tam tersidir, genellikle yiyecek, içecek ve midesinin durumuyla ilgilidir. Bilim kitap ya da felsefe gibi karın doyurmayan alanlara doğal olarak ilgi duymaz, çoğu kez tez canlı, dobra ve patavatsızdır. Düşünmeden ölçüp biçmeden yaşar, onun bu huyları Borayla gerilimlere neden olsa da, bu durum hikayelerin gelişmesinde ana itici gücü oluşturur. Esasen onların ilişkileri zıt kutupların birbirlerini çekmesine iyi bir örnektir.

3.7.3. Bilge Kuzgun

Bilge Kuzgun zaman zaman ortaya çıkar. Ortalarda görünmediği dönemlerde uzak doğuda aydınlanma gezilerinde olduğunu iddia etse de, Filozof Çocuk Bora ona pek inanmaz, ancak Bilge Kuzgun'un uydurduğu hikayeleri dinlemekten hoşlandığı için inanıyormuş gibi yapar. Bilge Kuzgun, yolsuz kaldığı dönemlerde Bora'nın engin cömertliğinden faydalanmak için ortaya çıksa da, ona göre uzak doğuda edindiği derin bilgi ve erdemlerini Bora'ya aktarmak için geri dönmüştür. Karakedi ve Bilge Kuzgun arasında her daim gerilim vardır, zaten sınırlı olan yiyecek içeceğe yeni bir boğazın ortak olması Karakedi'yi

çılgına çevirse de, Bilge Kuzgun bu durumu pek umursamaz. Bilge Kuzgun etkileyici olduğunu düşündüğü için eski lügat konuşur ve bazı karate numaraları bilir.

3.7.4. Filozof Çocuk ve Karakedi Karakter Tanıtım Sayfası



3.7.5. Evrensel Karakterlerin Ortak Özellikleri Ölçüt Alınarak, Filozof Çocuk ve Karakedi Karakterlerinin Değerlendirilmesi

1. **Biçimsel özgünlük;** Filozof Çocuk ve Karakedi bant karikatüründe yer alan tüm karakterler, teknik çizim olarak bütünüyle özgün bir anlayışla ele alınmış, küresel olarak kolaylıkla anlaşılabilirlikte tasarlanıp görselleştirilmiştir.
2. **Çizim tarzı;** Sade yalın bir çizgi diliyle siyah beyaz çizilmiştir.
3. **Karakter zaman, mekan ilişkisi;** Evrensel olarak özdeşleşmeyi sağlamak amacıyla zaman ve mekan bulanık (net olarak tanımlanmamıştır) olarak tasarlanarak bir yere ait olmak yerine, küresel bir aidiyet vurgusu yapılmıştır. Ancak zaman olarak tam bir tarih üzerinde durulmasa da, hikayeler modern zamanlarda geçer.
4. **Karakter, tip ayrımı;** Özellikle Filozof Çocuk Bora karakteri, bütünüyle yeni bir dönemin kendine özgü sorun ve çelişkilerini, yine kendine özgü davranışlarla aktaran özgün bir karakter olarak tasarlanmıştır. Karakedi ve Bilge Kuzgun karakterleri yan karakterler olmalarına karşın, orijinal yanları bulunan kendine özgü karakterler olarak tanımlanmıştır.
5. **Açık fikirli, özgürlükçü ve ilerlemeci** olmak; Ana karakter Filozof Çocuk Bora'nın temel kişilik özelliği, ilerlemeci, bilimsel düşünen ve neden sonuç ilişkisine dayanan çözümleri önceleyen bir yapıda olmasıdır.
6. **Çağının genel evrensel sorunlarına hakim olmak;** Bora, küçük yaşına rağmen yukarıda tanımlanan bakış açısına göre, yaşadığı dönemin sorunlarıyla ilgilenir ve kendi çapında çözüm önerileri oluşturur.
7. **Yeniliklere açık olmak;** Bora dogmalara inanmaz, ilerlemenin bilimsel olarak test edilip onaylanmış yeni fikir ve düşünceler yoluyla olacağına inanır. Felsefi, bilimsel, teknolojik her tür yenilikleri elinden geldiğince takip eder.
8. **Aidiyet;** Filozof Çocuk Bora fikrî guruplar ve benzerlerine ait olmayı düşünsel özgürlüğün önündeki en büyük engel olarak görür.
9. **Temel bir duyguya sahip olmak;** Bora bilimsel ve ilerlemeci düşüncesi tavizsiz uygular, onun en önemli yanlarından birisi aydınlanmacı düşünce biçimini hayata ödünsüz uygulamaktır.

- 10. Karakterler arasında kişilik farkı yaratılması;** Filozof Çocuk ve Karakedi bant karikatüründe yer alan tüm karakterler tümüyle birbirinden farklı ve birbirleri arasında sinerji yaratacak şekilde tasarlanmıştır.
- 11. Yeteneklerin tanımlanması;** Filozof Çocuk Bora ve diğer karakterlerin yetenekleri net bir şekilde tanımlanmıştır. Bora son derece zeki ve bu yönünü entelektüel birikim sağlamak için başarıyla kullanabilen bir karakterdir. Bilgi ve zekasını yeri ve zamanı geldiğinde sorun çözmek ya da olay örgüsünde devinim yaratmak için ustaca kullanır.
- 12. Güçlü düşman yaratmak;** Filozof Çocuk Bora'nın şiddet çağrışımı yapacak mücadeleleri kapsayan bir düşmanı yerine, daha çok fıkırsel anlamda çatışkılar yaşadığı karakterlerle yüz yüze gelir. Esasen genel olarak bu çatışkılar yaşadığı karşıt karakter Karakedi olmasına karşın, aralarındaki ilişki yine de arkadaşlık zemini dışına taşmaz. Bora'nın dönemsel olarak farklı düşmanları olabilir.
- 13. Amaç;** Bora katı kurallarla tarif edilmiş bir amaç gütmese de, bilimsel ve ilerlemeci düşünme biçiminin önemini çevresine anlatmak ve yaymak ister.
- 14. Entelektüel bilgi derinliği;** Bora karakteri, hikayelerinde çoğunlukla bilimsel bilginin temel alındığı espri ve çıkarsamalar yapar. Bu nedenle bilgilerinin doğrulu kesin olmalıdır, özellikler Bora karakterinin değindiği konuları etraflıca araştırıp, inceledikten sonra diyalog haline dönüştürülmüştür. Ancak Karakedi karakterinde durum tam tersidir, kulaktan dolma yetersiz bilgi kırıntılarıyla bilgiçlik taslamaya çalışması, her defasında bora tarafından alay konusuna dönüştürülür.
- 15. Sorgulayan, eleştiren olmak;** Filozof Çocuk Bora karakterinin dünya görüşü, felsefeyi ve nesnel bilimi rehber alan, ilerlemeci bir bakış açısında şekillenmiştir. Bu görüşe uygun olarak çevresinde olup biten sorunlara yeri ve zamanı geldiğinde derinlemesine eleştirilerde bulunur.
- 16. Karakterler özellikle ana karakter, tek düze, sıkıcı ya da normal olmamalıdır;** Filozof Çocuk ve Karakedi'de yer verilen farklı, sıra dışı ilgi alanlarına sahip karakterler, hikayelerin akıcı ve sürükleyici olmasında ana etkindir.
- 17. Karakterin bir zayıf noktası ya da aşıl topuğu bulunmalıdır;** Bora aşırı paylaşımcı ve iyiliksever bir karakterdir. Onun bu yanı diğer karakterler tarafından

sürekli olarak sömürülür. Örneğin, Karakedi, Bora'yı kitap almak için aylardır biriktirdiği paralarını dönercide yemek ziyafetinde harcamaya ikna etmesi gibi durumlar sıklıkla yaşanır. Ayrıca Bora şeftaliye dokunamaz kazara dokunursa bir tür şok yaşar.

- 18. Karakter dünya görüşünü, savunduğu fikirleri, eleştirilerini ve öznel duygu hallerini bir söz haline getirip tutkuyla söylemelidir;** Bora yeri ve zamanı geldiğinde kendi yarattığı dünyasını, onun öğelerini her durum ve şartta dile getirerek savunur.
- 19. Karakterin dili;** Bora zaman zaman bilim ve felsefe kökenli bazı teknik kelime ve cümleleri kullansa da temelde net anlaşılır arı bir dille konuşur. Ayrıca kendine özgü kelime ve cümle kullanımları dilini farklılaştıran özellikleri oluşturur. Dil konusunda Bilge Kuzgun karakteri daha ön plandadır. Karizmasına uygun olduğunu düşündüğü için eski lisan konuşmaya çalışır, ancak bu işi çoğu kez başarıyor imajı verse de, kullandığı birçok kelime kendi uydurmasıdır.
- 20. Hümanisttir.** Bora tüm insanlığın hayvan ve yaşayan tüm canlıların onurlu yaşam hakkını savunur.
- 21. Filozof Çocuk ve Karakedi kendine has kişiliği, dünya görüşü ve espri anlayışıyla yarattığı yenedünyasında, kendi biricik varlığından kaynaklanan yeni duyguların alıcıya ulaşmasını hedefler.**
- 22. Gerçeklik ve inanırlılık;** Filozof Çocuk ve Karakedi'nin dünyasında yer alan tüm karakterler, gerçek hayatta karşılığı bulunan karakter özellikleri gözlenerek yaratılmıştır

3.7.6. Filozof Çocuk ve Karakedi Bant Karikatürleri Örnekleri

KİTALAR VE RENKLER...



11

HAKLAR...



YAŞAM FELSEFESİ...



Futbol....



4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Gılgamış'tan, günümüz çizgi karakterlerine kadar, binlerce yıllık bir sürecin ürünü olan kurgu karakterlerin en önemlileri bu çalışma süresince incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda İşlevsel bir karakterin, özellikle çizgi karakterlerin yaratılmasında en önemli etkenin köklü, derin bir kültürel geleneğe sahip olmak olduğu saptanmıştır. Bu noktada karakter yaratma konusunda başat konumda olan batılı yaratıcıların içine doğdukları kültürel iklimin, köklü geleneklere dayandığı ve yüzyıllar boyunca damıtılan normların yaratıcılara kendiliğinden rehberlik ettiği söylenebilir.

Doğu kültür dünyası incelendiğinde yazıya dökülen öznel hikayeciliğin, resim ya da heykel yapmanın ötelendiği bir kültürel yapıyla karşılaşılır. Bu nedenle Türk kültür dünyasının yabancı olduğu bilgi üretme ya da yaratıcılık düzleminde etkin bir şekilde var olması zorlaşmıştır. Ancak bu durum ülkemiz kültür dünyasında evrensel bir karakter yaratılamayacağı anlamına gelmemelidir. Bu bağlamda, evrensel karakter oluşturma sürecinde, Türk ve batı kültürlerinde edinilen bilgi birikimlerinin kaynaştırılması ve evrensellik özelliklerinin karakterlere yüklenmesi önem taşımaktadır. Sonuç olarak bu çalışmada evrensel bir çizgi karakterin ortak özellikleri saptanmış ve bir öneri listesi hazırlanmıştır. Belirlenen evrensel karakter özellikleri listesinden hareketle, başarılı bir çizgi karakter yaratılması için dikkate alınması gerekli özellikler genel olarak şu şekilde özetlenebilir.

- Biçimsel olarak; **yeni bir tür ya da çizim tarzı** oluşturulmalıdır.
- İçerik olarak; **zaman-mekan, karakter tip ayrımı, ilericilik, evrensel sorunlara duyarlılık, aidiyet, temel duygu, amaç, çelişki, kişilik farkı, yeteneklerin tanımlanması, yan karakterler, düşmanı, inanılabilirliği, bilgi derinliği, eleştiriciliği, zayıf noktası, yaratıcılığı, yaşam hakkına saygısı, dili, çekiciliği** gibi temel özellikleri dikkatlice tanımlanan özgün nitelikler karaktere yüklenmelidir

4.1. Öneriler

Araştırma süresince çizgi karakterlerle ilgili bilimsel araştırmaların sınırlı sayıda ve içerik olarak yetersiz olduğu gözlenmiştir. Bu nedenle, konunun farklı taraflarına yönelen akademik çalışmaların, çizgi karakter konusunun teorik alt yapısının gelişmesine katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Çizgi karakter konusunun araştırma yapılması önerilen alt başlıkları genel olarak şu şekilde sıralanabilir; son otuz yılda, çizgi filmlerde önemli ölçüde **biçemsel dönüşümler** gerçekleşmiştir. Biçemsel dönüşümlerin akademik olarak çalışılması, evrensel çizgi karakter yaratım sürecinin daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayabilecektir.

Araştırma sonucunda, **çizgi karakter ve aidiyet** konusunda daha geniş incelemelerin yapılması gereği ortaya çıkmıştır. Öte yandan, **çizgi karakter ve dil ilişkisi**, **çizgi karakterde zaman ve mekan algısı ya da çizgi karakterlerin işlevi** gibi konuların ayrıntılı olarak araştırılması, Türk çizgi karakterlerinin evrensel düzeye ulaşmasına katkıda bulunabilecektir.

KAYNAKÇA

Alcock, Richard. **Kısa Dünya Edebiyatı Tarihi**. Çev: Ülkü Tamer. İstanbul: Varlık Yayınevi. 1961.

Akyürek, Feridun. **Senaryo Yazarı Olmak**. İstanbul: Mediacat Kitapları. 2010.

Bazin, Andre. **Sinema Nedir?** Çeviren: İbrahim Şener. 2. Basım. İstanbul: Sistem Yayıncılık. 1995.

Batıman, Burhanettin. **Faust İkinci Kısımın Tahlil ve Tefsiri**. İstanbul: Üçler Basımevi. 1949.

Beck, Jerry/ Friedwald, Will. **Animation Art**. London: Virgin Publishing Ltd. 1997.

Berman, Marshall. **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**. Çev: Ümit Altuğ, Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları. 2008.

Binyazar, Adnan. **Roman Kahramanları Dergisi**. Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org. 2010.

Bridgwater, William Elizabeth. Sherwood, J. **The Columbia Encyclopedia**. New York: Columbia University Press. 1950.

Booker, M. Keith, **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. Santa Barbara, California: ABC-Clio. 2013.

Calvet, Jean. **Dünya Edebiyat'ının Ölmeyen Üç Tipi**. Çev:Suut Kemal Yetkin. İstanbul: Remzi Kitabevi. 1945.

Campbell, Joseph. **İlkel Mitoloji**. Çev: Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.1992.

Can, Şefik. **Klasik Yunan Mitolojisi**.3. Basım. İstanbul: İnkılap Kitabevi. 1994.

Cantek, Levent. **Türkiye’de Çizgi Roman**. 2. Basım. İstanbul: İletişim Yayınları. 2002.

Cervantes, Miguel. **Don Quijote La Mancha’lı Yaratıcı Asilzade**. Çev: Roza Hakmen. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. 2010.

Cion, Michael. **Bir Senaryo Yazmak**. Çev: Necdet Tanyolaç, 2. Basım. İstanbul: Afa Yayınevi. 1987.

Duncan, Randy. Smith, Matthew J. **The Power Of Comic History Form & Culture**. London, England: The Continuum International Publishing Group Inc.2009.s.297-299.

Eco, Umberto. Chilton, Natalie. **The Myth of Superman**. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press. 1972.

Field, Syd. **Screenplay**. Newyork: Expanded Ed. 1994.

Holliss, Richard. Sibley, Brian. **Walt Disney's Mickey Mouse: His Life and Times**. New York: Harper & Row.1986.

Horton, Andrew. **Writing the character-centered screenplay**. Berkeley: University of California Press. 1994.

Karasar, Niyazi. **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. 22.Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık. 2011.

K. Sandars, Nancy. **The Epic of Gilgamesh**. Londra: Penguin Books. 1972.

Kireççi, Ümit. **Çizgi Roman Senaryosu**. İstanbul: Crea Yayıncılık. 2008.

Krugmann, Robert. **Odyseia**. Çev: Özlem Yılmaz. İstanbul: Yurt Kitap Yayın. 2007

M. Boggs, Joseph. **The Art of Watching**. Clifornia: Benjamin / Cumming Pub. Co. 1987.

Mehring, Margaret. **The screenplay**. Boston: Focal Press. 1990.

Miller, William. **Senaryo Yazımı**. Çeviren: Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Doç. Yalçın Demir, Nesrin Esen. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Yayını. 1993.

Onaran, A. Şerif. **Sinemaya Giriş**. 2. Basım. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi Yayınları. 1999.

Onural, Neşe. **Açık Öğretim Fakültesi, İletişim Bilimleri Dergisi**. Sayı.7. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları. 1990.

Öngören, M. Tali. **Senaryo ve Yapım**. Ankara: İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayını. 1992.

Ortved, John. **Simpsons An Uncensored, Unauthorized History**. Newyork: Faber and faber Inc. 2009.

Parla, Jale. **Don Kişot'tan Bugüne Roman**, 8. Basım. İstanbul: İletişim Yayınları. 2008.

Poroy, Semih. **Roman Kahramanları Dergisi**. Sayı.4. İstanbul. Att Basım Yayım Reklam Org: 2010.

Rifat, Mehmet. **Yaklaşımlarıyla Eleştiri Kuramcıları**. İstanbul: Sel Yayıncılık. 2008.

Rozental, İzel. **Roman Kahramanları Dergisi**. Sayı.4. İstanbul: Att Basım Yayım Reklam Org. 2010.

Russell, Bertrand. **İktidar**. Çev: Mete Ergin. İstanbul: Altın Kitaplar. 1967.

Szerb, Antal. **Dünya Yazın Tarihi**. Çeviren: Vural Yıldırım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. 2008.

Solomon, Charles. **The Art of Animaded Images**. Los Angeles: American Film Enstitutes.1987.

Stanislavski, Konstantin. **Bir Karakter Yaratmak**. Çeviren: Suat Taşer. İzmir: İleri Kitabevi. 1993.

Taşlıklıoğlu, Zafer. **Arkaik Çağ Yunan Şiiri**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları. 1966.

The Columbia Encyclopedia, Altıncı Baskı. New York: Columbia University Press. 2004.

Wright, Jean Ann. **Animation Writing and Development; From Script Development to Pitch**, Oxford: Focal Press. 2005.

Van Nortwick, Thomas. **Somewhere I Have Never Travelled**. Londra: Oxford Universty Press. 1996.

Vincenti, Giorgio. **Sinemanın Yüzyılı**. Çeviren: Engin Ayça. İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı. 1993.

Yıldırım, Munise. **Yazınsal Türler**. Konya: Çizgi Yayınevi. 2009.

İNTERNET KAYNAKÇA

http://homepage.smc.edu/sawoski_perviz/Stanslavski.pdf. (Eriřim Tarihi: 18. 01. 2013)

<http://calismatoplum.org/sayi24/orhan.pdf>. (Eriřim Tarihi: 11. 01. 2013)

<http://www.britishmuseum.org/pdf/British%20Satirical%20Prints.pdf>
(Eriřim Tarihi: 19.02. 2013)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Çizgi_romanda_modern_cag (Eriřim Tarihi: 11.02.2012)

<http://www.ykykultur.com.tr/dergi/?makale=581&id=79>. (Eriřim Tarihi: 01.05.2012)

<http://www.yenifilm.net/yazi.php?id=99>. (Eriřim Tarihi: 16.12.2012)

<http://edergi.sdu.edu.tr/index.php/tsad/article/viewFile/2900/2560>
(Eriřim Tarihi: 22.04.2013)

<http://www.altevren.net/?p=329> (Eriřim Tarihi: 11.01.2013)

<http://blog.milliyet.com.tr/tip-ve-karakter-uzerine--roman-/Blog/?BlogNo=178963>
(Eriřim Tarihi 08.01.2013)

http://www.tarkan.com.tr/eserler/tarkan/tarkan_dogusu_TR.html
(Eriřim Tarihi: 22.04.2013)

www.kurgu.tv/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=55&Itemid=58
(Eriřim Tarihi: 29.01.2013)

<http://discordian.com/autumn/simpsons.pdf> (Eriřim Tarihi: 22.04.2013)

<http://www.narhaber.com/supermen/nid-166332>.(Eriřim Tarihi: 27.11.2011)

<http://www.seruven.org/inceleme.php?id=100>.(Eriřim Tarihi: 28.11.2012)

<http://mobidik.kesfetmekicinbak.com/kultur/00243/>.(Eriřim Tarihi: 28.11.2011)

<http://www.mordillo.com/>.(Eriřim Tarihi: 19.12.2011)

http://www.sabah.com.tr/kultur_sanat/sinema/2011/11/05/tentenin-bir-garip-istanbul-macerasi.(Eriřim Tarihi: 17.08.2011)

<http://us.tintin.com/about/>.(Eriřim Tarihi: 19.05.2011)

<http://www.cizgidiyari.com/forum/kahramanlar-dergiler-ve-turler/4567-tentenin-birkac-yuzu-ya-da-bir-cizgi-roman-nasil-yaratildi.html>.(Eriřim Tarihi: 19.05.2011)

<http://www.tintinologist.org/articles/analysis-bluelotus.pdf>. (Eriřim Tarihi: 19.05.2011)

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Tenten>.(Eriřim Tarihi: 19.05.2011)

<http://www.evrensel.net/news.php?id=17822>.(Eriřim Tarihi: 10.04.2012)

<http://thesimpsonstr.wordpress.com/the-simpsons-hakkinda/> (Eriřim Tarihi: 10.04.2012)

http://tiyatro.terimleri.com/Stanslavski_Sistemi.html (Eriřim Tarihi: 15.08.2012)

<http://ikaraagac.wordpress.com/sinema-makaleleri> (Eriřim Tarihi: 15.09.2012)