



# Fantastik Türk Çizgi Romanları Tarkan ve Kara Murat'ın Biçimsel Yaklaşım ile İncelenmesi

Sevtap SARICA

Sakarya Üniversitesi, Grafik Sanatlar

sevtapsarica.0@gmail.com, Orcid: 0000-0002-3495-1627

## Özet

Bu çalışmada Türk tarihi çizgi romanları ve bu çizgi romanların uyarlanması ile çekilmiş tarihi kostüme avantür filmleri yapısalcı bakış açısı ile biçimsel olarak incelenecektir. Tarkan ve Kara Murat karakterlerinin fiziksel ve kişisel özellikleri ile kimlik oluşumlarının ve olay örgüsü içerisinde milliyet, öteki, aşk, din gibi kavramların eserlerde biçimsel olarak nasıl ele alındığı incelenecektir. Farklı ebedi türler üzerinde uygulanan pek çok inceleme yönteminden bir olan yapısalcı bakış açısı ve Propp'un masal inceleme yöntemi ile alınacak olan Türk kültür tarihinin bir yansıması olan bu eserlerin sözlü edebiyattan görsel- işitsel eser olma sürecinde masalların biçimsel yapısına sahip olmaya devam edip etmediğinin ortaya çıkması amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Tarkan, Kara Murat, çizgi roman, yapısal, Propp

## Examining the Fantasy Turkish Comics Tarkan and Kara Murat with a Stylistic Approach

### Abstract

In this study, Turkish historical comics and historical costume adventure films adapted from these comics will be examined formally from a structuralist perspective. The physical and personal characteristics and identity formations of Tarkan and Kara Murat characters and how concepts such as nationality, the other, love and religion are formally handled in the works will be examined. It will be revealed whether these works, which are a reflection of the Turkish cultural history to be taken with the structuralist perspective, which is one of the many examination methods applied on different eternal genres, and Propp's fairy tale analysis method, continue to have the formal structure of fairy tales in the process of becoming audiovisual works from oral literature. is intended.

**Keywords:** Tarkan, Kara Murat, comics, structuralist, Propp

## **1. Fantastik Türk Çizgi Romanı ve Tarihi Kostüme Avantür Sineması**

Türk tarihinin ilk fantastik ögeli çizgi romanı olan Koroğlu, aşırı süslü ve şiirsel dili nedeniyle uzun soluklu bir eser olamamıştır. Ancak Türk gençlerinin beğenisini kazanan ilk başarılı fantastik çizgi roman Karaoğlan'dır (Suat Yalaz). Bu hikaye, henüz adını alamayan siyah saçlı bir yiğidin Cengiz Han'ın hazinelerini arayışındaki maceralarını anlatır (Alpin, 2006: 341-343).

Ratip Tahir Burak'ın kaleme aldığı Barbaroslar ise dört kitaptan oluşan bir çalışmadır ve büyük ilgi görmüştür. Bu eserde Barbaros Hayrettin Paşa'nın hayatının son dönemi ilginç bir kurguyla fantastik öğelerle anlatılmıştır.

Karaoğlan gibi dikkatlice hazırlanan diğer eserler arasında önemli bir yere sahip olan Bahadır dergisi, detaylı ve şiddet içeren çizimleriyle dikkat çeker. Genç okuyucuları heyecanlandıran cinsel içerikli çizimler de bulunur. Bu çizimler, kıvrımlı ve dolgun vücutlu genç kızlar tarafından erotik bir atmosfer yaratır. Bahadır'ın argo dolu konuşmaları ise okuyucunun sempatisini kazanır.

Dönemin fantastik çizgi romanları genellikle atletik, genç ve yakışıklı yiğit kahramanlara odaklanır. Baba-oğul ilişkileri önemli bir tema olup kahramanlar genellikle babadan gelen bir mirası sürdürme amacı güder. Yanlarında genellikle bir yoldaş veya dost bulunur. Kahramanların genç ve güzel kadınlarla ilişkileri de sıkça vurgulanır, ancak aşk genellikle ikinci planda kalır. Her macerada fiziksel birliktelik olsa da aşk pek yaşanmaz.

Kostüme avantür filmleri genellikle fantastik öğelerle birlikte tarih konulu filmler arasında popülerdir. Bu tür filmler genellikle tarihi destanlardan esinlenen çizgi romanların sinemaya uyarlamalarıdır. Bu filmler genellikle "kostüme avantür" olarak adlandırılır.

Kostüme avantür filmleri, Yeşilçam'ın özgün türlerinden biridir ve pek çok insanın hafızasında yer edinmiştir. Bu filmler, komik veya tuhaf sahneleri, abartılı diyalogları ve aksaklıklarıyla dikkat çeker. Karaoğlan çizgi romanının sinemaya uyarlanması ile başlayan kostüme avantür film furyası büyük ilgi görmüştür. Malkoçoğlu, Tarkan, Kara Murat gibi diğer uyarlamalar da Karaoğlan'ı takip etmiştir (Scognamillo ve Demirhan, 2005: 52)

Türk tarihi çizgi romanları yayınlandıkları dönemlerde büyük ilgi görmüştür. Bu çizgi roman kahramanlarının popülerliğini beyaz perdeye taşımak için çekilen kostüme avantür filmleri, çizgi roman kaynaklı temaları ve görsel öğeleriyle dikkat çeker, ancak birebir uyarlamalar değildir.

Kostüme avantür filmlerinin günümüze kadar popülerliğini korumasının temel nedeni, düşük bütçe ve kısıtlı zamanla çekilen filmlerde yaşanan aksaklıklardır. Örneğin, farklı savaş sahnelerinde aynı figüranların kullanılması, önceden ölen bir karakterin tekrar savaşta görünmesine yol açmıştır. Başka

filmlerden alınan sahneler ve komik diyaloglar, zaman zaman da tutarsız senaryoları, uygunsuz kostüm ve dekorlarıyla saçma olarak algılanan kostüme avantür filmleri, aslında kendilerine özgü bir özellik oluşturmuştur.

Bu filmlerdeki baş karakterler genellikle tek bir ideolojiyle yaşarlar: Türk gücünün tüm dünyayı yenmesi. Bu filmler, sağdan ve soldan yönetmenler tarafından çekilseler de, ortak olarak aynı milliyetçi görüşü desteklerler. Karaoğlan, diğerlerinden biraz farklı bir karakterdir. Daha neşeli ve dinamik bir genç olan Karaoğlan, ulusunu ve ülkesini korumak için herşeyi yapabilecek bir kahramandır. Hatta hükümdara bile karşı çıkacak kadar halkını sever, bu yönüyle daha cumhuriyetçi bir imaj çizer. Diğer karakterler ise daha kapalı, soğuk ve sert mizaçlıdır. Özellikle Tarkan karakteri tamamen yalnız bir adam olmayı seçer, yanında sadece Kurdu vardır. Her zaman gitmeye hazırdır ve kalıcı olmayı istemez.

Kostüme avantür filmlerinin en popüler olanı, Sezgin Burak'ın çizgi romanından uyarlanan Tarkan'dır. Tarkan filmleri, şiddet ve cinsel içerikli sahneler içerdiği için son günlerde erken saatlerde yayınlanmakta ve sık sık sansürlenmektedir.

Kostüme avantür filmlerinin ortaya çıkış amacı, Türk ulusal kimliğinin pekiştirilmesi ve ekonomik ve siyasi sıkıntılardan kaçış arayışı olarak değerlendirilebilir.

## **2. Tarkan ve Kara Murat Karakterlerinde Kahramanlık İmajının Karşılaştırılması**

### **2.1. Tarkan Kimdir?**

Sezgin Burak tarafından 1966 yılında kaleme alınan Tarkan, Attila'nın ve Hun halkının dünya genelindeki hakimiyetini ve gücünü temsil eden bir cengaverdir. Tarkan karakteri, Sezgin Burak'ın İtalya'da bulunduğu süre boyunca topladığı bilgilerden yola çıkarak oluşturulmuştur. Diğer çizgi romanlardan farklı olarak, Tarkan çok daha eski bir tarihi konuyu ele alır ve daha fazla fantastik ve mitolojik unsurlara sahiptir. Ayrıca, tarihsel gerçeklere dayanan hikayeler de diğer tarihi çizgi romanlara göre daha fazla ön plana çıkar.

Tarkan, diğer tarihi çizgi romanlardan farklı olarak, tür olarak benzer olduğu halde çeşitli yönlerden ayrılır. Tarkan, eski bir tarihi konuyu ele alması ve daha fazla fantastik ve mitolojik öğelere sahip olmasıyla diğerlerinden ayrılır. Ayrıca, tarihsel gerçeklere dayanan hikayeler de diğer çizgi romanlara göre daha fazla bulunur.

Sezgin Burak, Tarkan karakterinin ismini "Türk kanı taşıyan kahraman" anlamına geldiği için seçtiğini belirtir. Tarkan ismi, Orhun Kitabelerinde ilk olarak karşımıza çıkar. Bu ismin aslında "seçilmiş kişi, vekil" anlamına geldiği ve Orhun Kitabelerinde benzer bir şekilde kullanıldığı görülür.

Kitabelerde, Bilge Kağan'ın veziri Kül Tigin'e Tarkan ismini vererek onu övdüğünden bahsedilir. Yani Sezgin Burak, Tarkan karakterine "Türk kanı taşıyan" görünen anlamını vermenin yanı sıra "seçilmiş, vekil" anlamını da yüklemiştir (www.tarkan.com, ty.).

Tarkan'ın geçmişini ve doğumunu anlatan hikaye "Gümüş Eğer"dir. Onu Tarkan'ın çocukluğuna dönüp daha detaylı anlatan "Kurt Kanı" izler. Daha sonra "Marsın Kılıcı", "Viking Kanı", "Maryo'nun Kuşları" gibi pek çok hikaye birbirini takip eder.

Fantastik öğeleri içeren Tarkan, diğer örneklerinden farklı olarak korunmaya muhtaç insanları, cazibesıyla dikkat çeken vamp kadınları, güldürü unsuru yaratan zayıf ve sakar karakterleri, sürekli ezilen kötü karakterleri ve bağlı olmadığı bir yerde var olan karizmatik kahramanın kavga, dövüş, kovalamaca gibi maceralarını içerir. Tarkan filmleri, çizgi romandaki fantastik ve mitik atmosferi yansıtmakta ve çizgi romana sadık kalınarak kurgulanmıştır. Sadece bazı yan karakterler ve hikayeler filmlerde yer değiştirmiş ya da eklemeler yapılmıştır.

### **Tarkan'ın Fiziksel Özellikleri**

Tarkan, çocukluk dönemi boyunca kurtlarla geçirdiği zamanlarda koyu renkli saçlara sahipti. Ancak ilerleyen yaşlarında saçları açık kumral bir renge dönüştü, bu da kurtlarla yaşadığı mağaralardaki yaşamıyla ilişkilendirilebilir. Büyüdüğünde dünyayı dolaşan bir yolcu olan Tarkan'ın saç rengi de giderek açıldı. Bu ayrıntı, Sezgin Burak'ın titiz ve özenli çalışmasının bir göstergesidir.

Tarkan, sarı saçları ve atletik yapısıyla dikkat çeken bir delikanlıdır. Fiziksel görünümüyle Kıpçak Türklerini anımsatır ve Türk kökenini vurgular. Ayrıca liderlik yetenekleriyle öne çıkan Tarkan'ın Atatürk'ü rol model aldığı düşünülebilir.

Saçları rüzgarda karmaşık bir şekilde uçan Tarkan, yolculuklarında börk takar, ancak saçlarını hiçbir zaman bağlamaz. Atletik vücuduyla uyumlu bir üst giyen Tarkan, kolları ve bacakları açıkta bırakır, rahatça hareket edebilir. Gösterişli giyinmekten ziyade, bir hakanın hizmetkarı olan Tarkan, tek renkli bir kürklü üstlük, börk, pelerin ve deri bilekliklerle çizmeler giyer. Kurt başlı madalyon, kemer ve kalkan gibi aksesuarlar da onun yiğit ve savaşçı kimliğini yansıtır, ancak onu bey konumuna taşımaz. Bu kostüm, Türk kimliğinin bir göstergesidir ve göçebe halkın savaşçı kostümüne uygun bir seçimdir. Türk olduğunu vurgulayan giyim ve atının koşumu, eserlerde sık sık vurgulanır. Ayrıca, Tarkan'ın gümüş eğer ve kartal başlı kılıç gibi babadan kalan değerli eşyaları da gücünün birer simgesidir.

Tarkan'ın sert bakışları ve soğuk tavırları, hemcinslerine korku salarken karşı cinsin ilgisini her zaman çeker.

Tarkan, genellikle yalnız biridir, ancak sadece iki yol arkadaşı vardır. Birincisi, yanında büyüdüğü can yoldaşı olan Kurt'tur. Diğeri ise babasından miras aldığı gümüş eğerle birlikte gelen atıdır. Atının ismi olmayışı, onun yardıma ihtiyaç duymamasının bir göstergesidir. Soyluluğun sembolü olan Kurt, daha ön planda tutulmuştur. Başbuğ Attila'ya olan bağlılığına rağmen Tarkan genellikle yalnızlığı tercih eder.

### **Tarkan'ın Karakter Özellikleri**

Tarkan, başkalarının etkisi altında kalmayan ve sadece Başbuğ Attila'ya hizmet etmek isteyen bir kahramandır. Yalnız olmayı tercih eden Tarkan, hareketli bir yaşam sürer ve Türklerin yerleşik kalamama özelliğini temsil eder.

Soğuk ve mesafeli bir tavır sergileyen Tarkan, nadiren konuşur ve konuştuğunda dikkatlice seçilmiş sözler kullanır. Kadınlara karşı ilgi duyduğu halde kimseyi mahremine almaz, yalnızca Kurt'a güvenir.

Tarkan'ın duygularını gizlemesi, idealleri ve Türklük bilinciyle ilişkilidir. Sert bakışları ve nadiren gülümsemesiyle, Türk ulusunun büyüklüğünden ve intikam düşüncesinden bahseder.

Bebeklikten beri kurtlarla yaşayan Tarkan, kendi dünyasında büyümüştür. Bu nedenle duygularını ifade etmekten kaçınır ve mesafesini her zaman korur. Ancak, adaletsizlikler karşısında duramaz ve mücadele etmek zorunda kalır.

Tarkan, mazlumlara yardım etmek ve Türklüğe hakaret edenlere karşı koymak için sürekli bir mücadele içindedir. Sorunları çözer ve kendi yoluna devam eder.

### **2.2. Kara Murat Kimdir?**

1971 yılının sonlarında Rahmi Turan tarafından yazılan ve Abdullah Turhan tarafından çizimleri yapılan Kara Murat çizgi roman uyarlaması tarihi kostüme avantür filmlere iyi bir örnektir.

İlk olarak Kara Murat- Fatih'in Fedaisi isimli hikayeyi yazan ikili karakterin çok beğenilmesi üzerine daha sonra da yıllarca Günaydın gazetesinde Kara Murat'ın maceralarını yayınlamaya devam etmişlerdir. Her yıl yenisi çekilen filmlerde Kara Murat'ı ünlü oyuncu Cüneyt Arkın canlandırmıştı. Kadın başrolünü Saklambaç dergisinin her yıl düzenlediği güzellik yarışmalarında seçilen güzeller oynamıştı.

Fatih Sultan Mehmet'in fedaisi olan akıncı Kara Murat, padişahı Sultan Mehmet Han'ın namını diyardan diyara taşıyarak görevden göreve koşar. Kara Murat'ta mitolojik öğelere rastlanmamakla

birlikte dindar bir müslüman olmasına rağmen Kara Murat'ın yaşadığı yasak ilişkilerin erotik çizimlerine sık sık yer verilir.

Kara Murat karakterinin oluşmasında tarihi kaynaklar baz alınmıştır. Bekir Büyükarkın'ın Son Akın ve M. Turhan Tan'ın Akından Akına gibi romanlarında da ismi geçen Kara Murat tarihi bir kişi değilse de döneme ait efsanelerde adı geçen kahramanlardan biridir.

Kara Murat filmlerinde Tarkan'ın aksine çizgi romana sadık kalınmadığı görülmektedir. Çizgi romandaki Kara Murat ile filmlerdeki Kara Murat hem fiziksel görünüşleri hem de yaşadıkları maceralar açısından farklılıklara sahiptir. Çizgi romanda sıkça yer verilen erotik sahnelere de filmlerde rastlamak pek mümkün değildir. Hikaye ve mekandan da uzaklaşmaktadır. Kara Murat filmleri çizgi romanın hikaye ve karakterlerinden yola çıkılmasına rağmen kendi tarzına sahip yeni bir Kara Murat portresi çizilerek çekilmişlerdir.

### **Kara Murat'ın Fiziksel Özellikleri**

İsminden de anlaşılacağı gibi kara kaşlı kara gözlü esmer bir delikanlı olan Kara Murat sinemada görsel olarak çizgi romandan farklı yansıtılmıştır. Ünlü aktör Cüneyt Arkın'ın canlandığı Kara Murat karakteri çizgi romanda ince bıyıklı, sert bakışlı, esmer bir genç iken sinemada renkli gözlü, kumral, yetişkin bir adam oluvermektedir.

Kara Murat'ın dış görünüşünden hangi ırka, hangi dine mensup olduğuna dair ipuçlarına rastlamak zordur. Zaten çoğu zaman da kahraman bu durumu avantaj haline getirerek çeşitli yerlerde çeşitli kimliklere bürünerek ortaya çıkabilmektedir.

Bir yeniçeri olmasına rağmen yeniçeri kılığıyla çok nadir görülen Kara Murat genellikle sıcak kanlı ve sempatik görünümlüdür. Zaten adının her anıldığında hayret ve hayranlık uyandıran Tarkan'a nazaran o hep halkın içinde ve onlardan biri olmuştur.

### **Kara Murat'ın Karakter Özellikleri**

Tarkan gibi yalnız kahraman söyleminde bulunmasına rağmen Kara Murat yalnız değildir.

Fatih'in fedaisi olmakla gururlu olan Kara Murat kendini ikinci adam olarak görmez. O sadece Türklüğün ve müslümanlığın bayrağını taşıyan onlarca kahraman akıncıdan bir tanesidir.

Savaşçı kimliğinden ödün vermeyen Tarkan eylem adamıdır, durup beklemez. Oysa Kara Murat çeşitli rollerle düşmanın içine sızıp beklemeyi tercih eder. Çoğu zaman da kendini komik durumda korkak bir devlet adamı olarak tanıtır ve şüphe çekmeden sabırla doğru zamanı bekler.

Kendi arzusu ile abisinin ve babasının yolunda ilerleyip annesinden ayrılan ve akıncı olan Kara Murat da benzerleri gibi pek çok güzelin kalbini çalmayı başarır. Cinsellik Kara Murat çizgi romanlarında diğerlerine nazaran çok daha fazla görülür ama filmlerde bu sahnelere oldukça azaltılarak yer verilmiştir.

### **2.3. Bilinçdışı Yapılar**

Tarkan ve Kara Murat çizgi roman ve filmleri taşıdıkları bilinçdışı yapılar açısından pek çok farka sahiptirler.

Tarkan'da belli bir olay başlangıcı vardır. Ancak zaman ve mekan sık sık ihmal edilir. Kahraman bazen olmayacak zamanlarda ve bulunamayacağı mekanlarda bulunur. Özellikle kostüme avantür filmlerde bazı imkansızlıklar nedeniyle bu duruma sık rastlanır. Pek çok hikaye “mış gibi” anlatılır ve “mış gibi” yapılarak çekilen filmlere konu olur. Fakat bu durum okuyucu ve izleyici tarafından yadırganmaz.

Kahramanın zaman ve mekandan kopuk bir şekilde yaşadığı doğaüstü maceralarda gerçek dışı olaylarda mantığa uygunluk pek fazla söz konusu olmamaktadır. Mantığın saf dışı kaldığı bu hikayelerde sebep sonuç ilişkisi de etkin değildir. Kahraman görevlerini sorgulamadan yaşar, dolayısıyla okur da onun hayatını sorgulamaz.

Oysa Kara Murat'a bakıldığında olayların daha belirgin zaman ve mekanlarda gerçekleştiği görülür. Doğaüstü olaylara neredeyse hiç rastlanmaz. Düşman; sıradışı yaratıklar değil gerçek kişilerdir. Gerçeğe daha yakın, mantıklı hikayeler tarihsel bilgiler ve kişiler konu alınarak işlenmektedir.

Mitlerde kadın imgesi genellikle baştan çıkarıcı olarak kullanılmaktadır. Bu kadınlar kahramanın düşmanlarının müttefikleridirler ama huy değiştirirler ve eninde sonunda taraf değiştirerek kahramanın yanında yer alırlar.

Giriştiği her uğraşta kötülerle ve zalimlerle mücadeleler eden kahraman bir ahlak anlayışına sahip değildir. Sadece görevini yerine getirmeye odaklanmıştır. İdeallikten ötürü hata yapması mümkün değildir ve ahlaka ihtiyacı da yoktur. Etik olmayan şekilde davransa dahi görev uğruna yaptığı herşey kahramanı daha da yüceltir. Machiavelli'nin söylediği gibi; “amaç aracı meşrulaştırmaktadır.” Ahlakı sorgulanmayan kahramanın suçlu duruma düşmesi ve cezalandırılması söz konusu değildir. Şartlar gerektiğinde yalan söyleyen, yasak ilişkiler yaşayabilen kahraman doğruluğun sembolü olduğu için bu davranışlar da onun mükemmelliğine zarar vermeye yetmezler.

Kahramanın suçlanması ve cezalandırılması mümkün olmadığı gibi; suçluların cezalandırılmasında da adaletten söz etmek tam olarak mümkün değildir. Suçlu düşman, ceza veren de kahraman olduğu

Bilinçdışı yapılar değerlendirildiğinde Tarkan'ın fantastik bir hikaye olduğu öne sürülebilir. Ancak Kara Murat için aynı durum söz konusu değildir. Kara Murat bilinçdışı yapılar açısından fantastik bir hikaye değil tarihi bir kurgu olarak kabul edilebilir.

#### **2.4. Kahramanlık Kavramı**

Campbell'a göre (Campbell, 2000) kahramanlar; doğuştan sahip oldukları sıra dışı güç ile diğer insanlardan ayrılır. Dolayısıyla kahramanlar hayatlarını hep mucizeler içerisinde geçirir. Kahraman; genel geçerliği olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel tarihi sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkektir.

Campbell efsanelerde, masallarda, dinlerde ve filmlerde kahramanların 'ayrılma, erginleşme ve dönüş' olarak adlandırdığı evreleri tamamlaması gerektiğini iddia eder.

Campbell'a göre kahramanlar genellikle yetimdir ya da bir nedenden dolayı babalarından ayrı düşmüşlerdir. Bu onların özgür olmasını sağladığı gibi aynı zamanda yerine getirilmesi gereken bir baba vasiyetinin ya da alınması gereken intikamın var olması neticesini doğurur. Kahramanlara bir baba arketipi olarak sunulan yol gösterici ögesi de mitlerde sık sık karşılaşılan bir arketiptir. Ayrıca kahraman macerası esnasında doğüstü güçlerden yardım alır ve bu yardım kahramanın tinsel, duygusal ve psikolojik gücünü artırır.

Fromm ise kahramanlık olgusunu 'sahip olma' ve 'olma' kavramlarıyla ilişkilendirir. Kahraman sahip olduklarından vazgeçerek olmayı tercih eden insanlardır. Sıradan insanlar sahip oldukları lüks ve rahat hayatı terk etmeyip hayatlarını sürdürürken kahramanlar bilinmeyene atılarak olmaları gereken kişi olmak için riske girmekten çekinmezler (Fromm, 2003).

Tarkan ve Kara Murat karakterleri bu tanımlara göre incelendiğinde Tarkan'ın doğuştan bir kahraman olma özelliğine sahip olduğu görülür. Daha bir yaşında dahi değilken vahşi hayvanlarla oyun oynayıp kavga etmeye başlamıştır bile. Campbell'ın kahraman tanımına uygunluk gösteren Tarkan ailesinden ayrı kalıp kurtlar tarafından büyütüldükten sonra yeniden gelişimini tamamlayarak döner.

Kara Murat ise Fromm'un kahraman tanımına uymaktadır. Küçük bir çocukken akıncılığa özenir ve akıncı abisi Selim'in peşine düşerek kendisini akıncı birliğine kabul ettirir. Köyünden ve annesinden ayrılarak sahip olduğu hayatı terk edip bir akıncı gibi yaşamayı seçer. Sahip olduğu güvenli hayatı terk etmeyi seçerek kahraman olduğunu kanıtlamıştır.



### **3. Tarkan ve Kara Murat Karakterlerinin Benzerlik ve Farklılıkları**

#### **3.1. Seçilmişlik ve Kutsallık**

Tarkan ismi, Orhun Kitabeleri'nde de "övülmüş, seçkin kişi" anlamını taşır. Bu isimle doğan Tarkan, doğuştan seçilmiş bir kahramandır. Büyürken kahraman soyunun özelliklerini taşıyan Tarkan, kurtlar tarafından evlat edinilir.

Tarkan'ın ailesi saldırıda yok edilirken, sadece o hayatta kalmıştır. Kurtlar tarafından büyütülen Tarkan, Türk efsanelerinde kurt soyluluğunu temsil eden bir hayvan tarafından seçilen bir çocuktur. Tarkan, birçok tehlikeli macerada seçilmiş olduğunu kanıtlar.

Örneğin, ölüm tehlikesiyle karşı karşıya kaldığında yanardağ lavlarına girerek hayatta kalmak için seçilir. Ayrıca, Mars'ın kılıcını elde etmek için herkesin peşinden koştuğu kişi olarak seçilir.

Kara Murat'a gelince o köyünde annesiyle beraber yaşayan küçük bir çocukken abisinin peşine düşerek akıncı olarak yetişmek için seçilir. Elçi olarak gittikleri yerde düştükleri kötü durumda hayatta kalıp Sultan Fatih'e yaşanan felaketi anlatmak için seçilir ve gösterdiği kahramanlıkların ardından Fatih'in en güvenilir adamlarından olmak için seçilir.

İki kahraman karşılaştırıldığında Tarkan'ın seçilmişliği oldukça göze çarpmaktadır. Onun seçilmişliği kutsanmışlık boyutundadır. Karakterin oluşum aşamasında da bu seçilmişliğin planlandığı ileri sürülebilir. Oysa Kara Murat kutsal değildir, o sadece kahramanlığını kanıtlamış bir yeniçeridir.

#### **3.2. Otorite**

"Tanrı'nın Kırbağı" olarak tarihe geçmiş olan Attila'nın en gözde savaşçısı olan Tarkan,, gücünü Attila'nın otoritesinden almaktadır. Tanrı tarafından seçilerek liderliğe geçen Attila, adaleti ve gücü halka dağıtma görevini de Tarkan'a vermiştir.

Tarkan, Yüce Başbuğ Attila'nın gücünün temsilcisi ve bekçisidir. Kendisine verilen görevleri sorgulamadan yerine getirir. Eylem adamı olan kahraman, verilen emirleri hemen yerine getirmek için harekete geçer.

Tarkan'ın gücü, Attila'nın otoritesinden gelir. Tanrı tarafından seçilerek liderliğe getirilen Attila, adaleti ve gücü halka dağıtmak için Tarkan'a güvenir.

Tarkan, Attila'nın en sevilen savaşçısıdır. Tarkan "Tanrı'nın Kırbağı" olarak bilinen Attila'nın otoritesinden güç alır. Attila'nın liderliğiyle halka adaleti ve gücü dağıtmak Tarkan'ın görevidir.

Tarkan, Yüce Başbuğ Attila'nın gücünü temsil eden ve koruyan bir figürdür. Verilen görevleri sorgulamadan yerine getirir. Harekete geçerek hızlı bir şekilde emirleri yerine getiren bir kahramandır.

Kara Murat da Tarkan gibi hükümdarının her emrini yerine getirmek için hazırdır. Ama biraz farklı olarak Kara Murat yeri geldiğinde Fatih Sultan Mehmet'in bile emirlerini sorgulayıp bu emirlere karşı gelmektedir. Sultan'ın otoritesi sarsılmaz olsa da kahramanın iradesi yeri geldiğinde halkını korumak için hükümdarın emirlerinin bile üzerine çıkabilir.

Kahramanlar gittikleri her yerde hükümdarlarının otoritesinin birer temsilcisi konumundadırlar. Düşmanla onların yerine mücadele eder, halkı onların yerine korurlar. Zor durumdakilere yardım görünen amaç iken, otoriteyi temsil altta yatan asıl amaçtır. Sarsılmaz gücün simgesi olan kahramanların bu gücün elçiliğini yaparken kullandıkları yöntemler de meşru kabul edilir.

### **3.3. Şiddet**

Düşmanları ile sürekli mücadele içerisinde olan kahramanlar sık sık şiddete müracaat ederler. Kendilerini ve tehlikedeki Türk boylarını korumak için her türlü şiddete başvurabilecek olan kahramanlar için şiddet meşrulaşmıştır. Sık sık “aman vermemek”, “alaşağı etmek” gibi söylemlere yer verilir.

Zor durumda kalsa da asla düşmanına boyun eğmeyen kahramanlar hükümdarlarının otoritesini taşımak için şiddeti bir araç olarak kullanmaktadırlar.

Tarkan ve Kara Murat karakterleri incelendiğinde Tarkan'ın Kara Murat'tan çok daha sık şiddete başvurduğu görülmektedir. Durup bekleyen, hilebaz düşmanlarını zekasıyla alt etmeye çalışan Kara Murat'ın aksine sürekli bir uğraş içerisindeki Tarkan bulunduğu durumu fazla irdelemeden eyleme geçer. Bu durum biçimsel olarak da çizgi romanların yapısında açıkça ortadadır. Daha az metin içeren, detaylı çizimlerle dolu Tarkan'ın aksine Kara Murat'ta çizimler sayfa altındaki metinleri özetler niteliktedir.

### **3.3. Soy ve Milliyetçilik**

Söz konusu çizgi romanların meydana geldiği dönemin şartlarından ötürü çizgi romanlarda sık sık Türklüğün büyüklüğü üzerine söylemlere yer verilmektedir. Çizgi romanların milli duyguları yaygınlaştırması amaçlanarak onlara eğitime katkıda bulunma görevi de yüklenmiştir.

Türklerin kahraman ve güçlü bir ırk oldukları, yiğitlikleri ve savaş becerileri sık sık vurgulanarak onların büyük bir ulus olduğu anlatılmaktadır.

Tarkan'da kahramanın kahramanlığı Türk ulusuna mensup olmasından kaynaklanmaktadır. Türk ulusunu korumak ve büyüklüğünü her yerde temsil etmek Tarkan'ın görevidir. Diğer taraftan Kara Murat da Türk ulusunun gücünü temsil eder, ancak Müslümanlık da kahramanın en az Türklüğü kadar mühim bir özelliğidir.

### **3.4. Kurtarma ve Yüceltme**

Kahramanların en önemli görevleri halklarının özgürlüklerini korumaktır. Bu durumda her zaman halktan kahramanların yardımına muhtaç, zor durumda insanlar bulunur. Kahraman bu insanları buldukları zor durumdan kurtarmak ile yükümlüdür. Ancak kahramanın da zaman zaman zor duruma düşmesi söz konusudur. Bir hileyle ya da ihanetle de olsa zor durumda kalan kahramanın yardımına koşan dostları vardır. Kara Murat'ın yanında her an yardıma koşabilecek yoldaşları vardır. Tarkan yalnız yolculuk etmesine rağmen onun da yardımına koşan tek yoldaşı Kurt her zaman yanındadır.

Kahramanlar ve mensubu oldukları Türk ulusu sık sık yüceltilmiştir. “Sen hiç Türklerden dayak yemedin anlaşılın” diye seslenilen düşmana Türklerin üstünlüğü kabul ettirilmeye çalışılmaktadır.

Bu durum da iki kahraman arasında farklılık göstermektedir. Her daim diğer insanlardan yüksekte resmedilen Tarkan sıradan insanlardan üstündür. Ancak Kara Murat hep halkın içerisinde ve daha sıradan resmedilmektedir.

### **3.5. Aldatma ve Aldatılma**

Tarkan'ın aldatıldığı ya da bir başkasını aldatma girişiminde bulunduğu pek görülmez. Düşmanın kim olduğu bellidir ve açıkça savaş hali sürmektedir. Kara Murat'ta ise düşman hilebazdır. Hatta zaman zaman hain bir Türk bile olabilir. Düşman hilekar olunca onunla başa çıkma yöntemleri de hileye dayalıdır. Bu nedenle Kara Murat da düşmanlarının arasına sızarak onları kandırıp zayıf anlarını bekleyerek doğru zamanda müdahale eder.

Her iki eserde de görülen bir başka detay ise aldatılmış ya da büyülenmiş kardeşlerdir. Hem Kara Murat'ın hem Tarkan'ın düşman tarafından tesir altına alınmış bir kardeşleri bulunmaktadır. Kardeşlerine karşı şiddet kullanamayan, onları doğru yola döndürmeye çalışan kahramanlar sonunda başarılı olurlar. Bu durum dönemin sağ sol kavgalarına bir göndermedir. Kardeşi kardeşe düşman edenin dış kuvvetler olduğu anlatılmak istenmektedir.

### **3.6. Din ve İnanışlar**

Her ne kadar “Tanrı yardımcınız olsun”, “Tanrı şahidim olsun” gibi söylemlere rastlansa da Tarkan'da belli bir din ögesi yoktur. Kahraman Tanrı'ya inanır ama hangi dine mensup olduğuna dair

bir ipucu yoktur. Ancak dönemim Hun İmparatorluğu'nda Gök Tanrı inancının hakim olduğu bilinmektedir ve kahramanın da Gök Tanrı inancını benimsediği ileri sürülebilir. Çizgi romanın diğer karakterleri ise pek çok farklı dine inanıyor olabilirler. Çoğu sapkınca faşist dinlere inanmaktadır. Bu da hikayeyi daha mistik hale getirmektedir.

Kara Murat ise tam bir Müslüman Türktür. Halkın her bir üyesi de Müslümanlığın gereklerini yerine getiren birer Türktür. Müslümanlık inancının her gereğini yerine getirmese de iyi bir Müslüman olan Kara Murat ayrıca Müslümanlığı yaymayı bir misyon olarak kabul etmiştir. Çıktığı maceralarda pek çok yabancıyı doğru yola getirerek müslümanlığa geçirir.

Ancak zaman zaman Müslümanlığın gereklerini de ihlal edebilir. Örneğin yalan söylemek, başkalarının karısıyla birlikte olmak gibi yanlış hareketler de kahraman tarafından icra edilebilir. Bu durumda ise kahramanın amacının aracı meşrulaştırmasından söz edilebilir.

### **3.7. Aşk ve Cinsellik**

Dönemin çizgi roman ve kostüme avantür filmlerinde cinsellik çok büyük yer kaplamaktadır. Bu eserlerde Türk kahraman yabancı kadınla cinsel birliktelik yaşamaktadır. Türk kadınları şeref ve namus simgesi iken yabancı kadın kahramana karşı koyamayan hilebaz ve ihanete hazır kadınlardır. Bu eserlerde yabancı kadını fethedip ehlileştiren kahraman bir nevi kadın özelliği taşıyan düşmanı da dize getirip ehlileştirmiş olur.

Yaşanan birliktelikler genellikle hanlar gibi geçici mekanlarda gerçekleşir. Bu da yaşanan birlikteliklerin de gelip geçici olduğunu göstermektedir.

Tarkan'ın soğuk tavırları kadınlar karşısında da sürmektedir. Kadınlarla olan birlikteliği kadının kendisini sunması hatta zorlamayla denilebilecek şekilde gerçekleşir, aşka yer yoktur. Çizgi romanda cinselliğe benzerlerine göre çok az yer verilir. Ancak sinemada bu sahneler hiç de azaltılmadan çekilmiştir. Diğer yandan Kara Murat'ta benzerleri gibi sık sık cinselliğe yer verilmiştir. Ancak sinemada bu sahneler yoktur. Pek çok yabancı kadınla cinsel birliktelik yaşasa da sadece bir kadına aşık olan Kara Murat ne yapıp edip sevdiği kadınla bir araya gelir. Bu kadın ya bir Türk kızıdır ya da Kara Murat'la evlenip müslümanlığı tercih eder.

### **3.8. Öteki**

Bir çizgi romanın başarısı zıtların keskinliği ilkesi içinde kötü adamın ne kadar kötü olduğuyla ilgilidir. Çünkü o kötü adam kahramana nazaran belki daha gerçekçidir. Kahraman gibi her şeyi başarabilme erkine sahip değildir ama her defasında onun egemenliğine kafa tutar. Kötü adam bir çizgi romanın her şeyidir. Popüler olmuş bütün önemli çizgi romanlar içeriklerinde çok başarılı net

bir kötü adam çizmişlerdir. Bunun da formülünü kabaca şöyle tasvir edelim; her şeyden önce kötü adamın acizliğinin korkusunun (yeni bir hilenin habercisi olması durumu hariç) hiçbir zaman okuyucuya gösterilmemesi gerekir. Kötü adam en son ana kadar kötü ve acımasız olmalı, kahramanla dövüşmeli, onu hırpalamalı, onu yenmelidir. Elbette ki kahramanın yenilgisi normal olmayan şartlar yüzünden gerçekleşmiştir (yaralıdır ve ya bir hile ile yenilmiştir). Bundan sonrası haklı bir intikam gerekçesidir. Kahraman toparlanarak kötü adamı yener. Ancak bu kötü adam artık bu kahraman kadar popülerdir. Her ortaya çıkışı dizinin başarısını artıracaktır (Cantek, 2002: 27).

Düşman için hep çeşitli hakaretler içeren sıfatların ve benzetmelerin kullanıldığı eserde düşman “öteki”dir ve neredeyse hiç iyi bir özelliğe sahip olamaz.

Tarkan’da kahraman Türk ulusunun hiç karşılaşmadığı ırklarla bile bir araya gelmektedir. Vandallar, Vikingler gibi çeşitli ırklarla mücadele içine giren kahraman sonunda kesinlikle galip gelir. Tarkan’ın düşmanları çok güçlü ve kötüdür. Yoldan sapmış, güç için her şeyi yapabilecek düzeyde düşmanları alt etmek Tarkan’ın gücünü bir kez daha gösterir.

Kara Murat’ın neredeyse her hikayesinde düşmanı Bizans’tır. Yani onun düşmanı daha haindir. “Kahpe” olarak nitelenen Bizans’ın yanında düşman hain bir Türk de olabilir. Hain ve hilebaz düşmanı alt etmek de Kara Murat’ın ne kadar zeki ve kurnaz olduğunu göstermektedir. Bu eserde de düşman iyi bir özelliğe sahip olamaz. İstisna olarak düşman ülkelerde iyi özelliklere sahip birkaç kişi de daha sonra muhakkak müslümanlığı tercih ederek kahramana yardımcı olurlar.

#### **4. V. Propp’un Biçimsel Masal Çözümleme Yöntemlerinin Tarihi Kostüme Avantür Sinemasına Uygulanabilirliğinin Tarkan ve Kara Murat Örnekleri Üzerinden İncelenmesi**

##### **4.1. Yapısalcı Bakış Açısı ve Rus Biçimciliği**

Fransa’da 1960’lı yıllarda hızla gelişen edebiyat alanında, yapısalcılığın iki temel kaynağı olduğu genel olarak kabul edilir. Bunlardan ilki yapısalcı dilbilimdir, diğeri ise Rus biçimciliği olarak öne çıkar (Moran, 2001:170).

Yapısalcı bir araştırmacı, bir anlatıyı incelediğinde, o yapıtın oluşumunu, içerdiği ögelerin tarihçesini veya bütünü betimlemek yerine, o anlatının etkin ögelerini bulup, hangi anlatımsal sözdizimi kurallarına uyduklarını, nasıl bir bileşim çizelgesi gösterdiklerini, yapısal özelliklerini ve bu yapısal düzenin anlama katkısını belirlemeye çalışır (Yüksel,1995:52).

Yapısalcılar ve Rus biçimciler, tek tek eserleri yorumlamak yerine, tüm eserlerin ortak bir sistemi paylaştığını bulmaya odaklanırlar. Bir metni izole olarak analiz etmek yerine, metnin diğer metinlerle

olan ilişkisini araştırırlar. Bu çalışmalar, tekrarlanan olay örgüsü kalıplarını ve işlevlerini belirlemeyi hedefler.

Rus Biçimcileri, duygusal anlatı olarak anlatıyı algılayan, sanatçıyı merkezine yerleştiren veya sanatı tarihe, sosyolojiye veya politikaya dayandırmaya çalışan incelemeleri reddederler. Bunun yerine, eserden hareket ederek analiz yapmayı amaçlarlar (Tüfekçi,1995: 53). Diğer türlerden ayıran biçimsel özellikleri belirlemek için, yazını incelerken cevapları bulmalıdırlar. Yazın, onlar için bir inceleme konusu olarak ele alınır ve bilimsel ilkeler çerçevesinde tamamen analiz edilir. Eserlerini, felsefi, dini, estetik veya toplumsal nedenlerle değil, eserin biçimine yönelik bilimsel nitelikli ilkelerle ele alırlar.

Rus Biçimcileri için, dış dünyayı taze bir biçimde algılama ikinci planda bir sorundur. Yazınsallık, metnin dış dünya ile ilişkisinden ziyade dilin kurallarının kırılmasıyla ve yeni düzenlenişleriyle ilgili biçimsel sorunlarda ortaya çıkar (Moran,2001: 161).

Rus Biçimcileri, şiirin alışlagelmiş kalıpları kırma gücünün, dış bir şeye işaret etmesinden değil, dilin kendine özgü düzenlenmesinden kaynaklandığına inanır. Benzer şekilde, romanın alışlagelmiş kalıpları kırma gücü, yaşamı yansıtmamasından ziyade özel bir biçimde düzenlenmesinden kaynaklanır. Onlar, gündelik dil/şiir dili karşıtlığı yerine syuzhet/fabula karşıtlığını önemserler. Syuzhet, yazarın metinde sunduğu olayların sıra ve biçimine atıfta bulunur, yani olay örgüsünü ifade eder. Fabula ise öykü anlamına gelir, fakat burada öykü bir anlatı türünü temsil etmez, yazarın düzenlediği olay örgüsünün gerçek yaşamda izlenmesi gereken sıraya göre düzenlendiği şeklini ifade eder. Okuyucu, romanı okuduktan sonra bu sıralamayı kendi zihninde oluşturabilir. Elbette yazar, 'öykü'deki zamansal sıraya bağlı kalmayı tercih edebilir, ancak zaman düzeni üzerinde oynayacaktır. Bazı olayları özetleyerek kısaltabilirken, bazılarını ise ayrıntılı bir şekilde anlatabilir. Ayrıca olayları, kişileri kimin bakış açısından gördüğümüzü belirleyecektir (Moran, 2001:163- 164)

#### **4.2. Masalın Biçimbilimi**

Vladimir Propp, masalların fiziksel-matematiksel bilimlerin sahip olduğu tutarlı terimlerden, yöntemlerden ve kurallı bağıntılardan yoksun olmalarını çözmek için çalışmalar yaptı. Rus halk masallarının yapısını inceleyen Propp, göstergelerin birbiriyle kurduğu bağıntıları incelerken 100 Rus peri masalını analiz etti. Bu analizlerden çıkardığı sonuçları "Masalın Biçimbilimi" adlı eserinde yayımladı ve masalların görünüşteki çok çeşitliliğinin altında değişmeyen bir ortak yapı olduğunu kanıtladı.

Vladimir Propp, masalların temel işlevlerini belirlemek için önceden yapılan çalışmalara eleştiri getirdi ve kendi yöntemini geliştirdi. Onun amacı, yüzeydeki çeşitliliğin altında gizli olan ortak işlevsel birimleri belirleyerek masalların yapısını kurallar halinde incelemektir.

Propp'a göre, masalların temel bölümleri kişilerin eylemleridir. Bu eylemler, masalarda değişebilen özellikler göz ardı edilerek belirlenir. Her masalda bu işlevlerin tamamı bulunmayabilir, ancak istisnalar genel düzeni değiştirmez. Yapılan eylemler temel yapıyla aynıdır ve her masalda bulunan unsurlardır.

Propp'un masal incelemelerinde, kişiler kadar eylemler de büyük öneme sahiptir. Propp, 31 maddeden oluşan işlevler ve 7 maddeden oluşan kişileri belirledikten sonra tanımlamalarını yapmış ve masallar için çizelgeler oluşturmuştur (Propp, 2001:27)

### **4.3. Kişilerin İşlevleri**

Bu bölümde Propp, kişilerin işlevlerini masalardaki düzene uygun olarak sıralamıştır. Bu işlevler sırasıyla şunlardır; uzaklaşma, yasaklama, yasağı çiğneme, soruşturma, bilgi toplama, aldatma, suça katılma, kötülük(eksiklik), aracılık (geçiş anı), karşıt eylemin başlangıcı, gidiş, bağışçının ilk işlevi, kahramanın tepkisi, büyülü nesnenin alınması, iki krallık arasında yolculuk (bir kılavuz eşliğinde yolculuk), çatışma, özel işaret, zafer, giderme, geri dönüş, izleme, yardım, kimliğini gizleyerek gelme, asılsız savlar, güç iş, güç işi yerine getirme, tanı(n)ma, ortaya çıkarma, biçim değiştirme, cezalandırma, evlenme.

1-uzaklaşma: Aileden biri evden uzaklaşır. Çeşitli nedenlerle evden ayrılabilceği gibi bu duruma ölüm de neden olabilir.

2-yasaklama: Kahraman bir yasakla karşılaşır. Yasak uzaklaşmayla ilgili olabilir yada olmayabilir.

3-yasağı çiğneme: Yasak çiğnenerek tehlikeye girilir. Bu aşamada saldırgan devreye girer.

4-soruşturma: Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.

5-bilgi toplama: Saldırgan yaptığı soruşturmanın neticesinde kurbanı hakkında bilgi edinir.

6-aldatma: Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener.

7-suça katılma: Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.

8-kötülük: Saldırgan aileden birine zarar verir, değerli bir nesneyi çalar, kurbanını bir şey için zorlar, birini ya da bir şeyi büyüler , cinayet işler, savaşa ve korkuya neden olur.

9-eksiklik: Aileden birinin bir eksikliği vardır ya da biri bir şeyi elde etmek ister. Bu eksik zarar gören ve kaybolan bir aile ferdi de olabilir.

10-aracılık (geçiş anı): Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da buyrukla kahramana başvurulur ve kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.

11-gidiş: Kahraman yapılan çağrıya karşılık verir ve evinden ayrılır.

12-bağışçının ilk işlevi: Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama ya da saldırı ile gerçekleşir. Bağışçı kahramanı sınar ya da kahramandan yardım ister.

13-kahramanın tepkisi: Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin(bağışçının) eylemlerine tepki gösterir. Sınamada başarılı olur, bağışçıya yardım eder, bağışçıyı kurtarır ya da bir değiş tokuşu kabul eder.

14-büyülü nesnenin alınması: Büyülü nesne kahramana verilir. Büyülü nesne bir silah, hayvan, insan ya da sıra dışı bir güç olabilir. Doğrudan aktarılır, rastlantı ile kahramanın eline geçer, nesne yenilir ya da içilir, çeşitli kimseler kendi istekleri ile kahramanın hizmetine girerler.

15-iki krallık arasında yolculuk (bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır. Bu yolculukta kendisine kılavuzluk edilir, yol gösterilir ya da kendisine takip edecek izler bulur.

16-çatışma: Kahraman ile saldırgan ilk kez bir çatışmada karşı karşıya gelirler.

17-özel işaret: Kahraman bedeninde bir işaretle ya da bir nesne sayesinde özel bir işaret edinir.

18-zafer: Saldırgan yapılan çatışmada, yarışmada ya da oyunda kaybeder. Bu durum saldırganın ölümü ile de sonuçlanabilir.

19-giderme: Başlangıçtaki kötülük ya da eksiklik kahramanın sayesinde giderilir.

20-geri dönüş: Kahraman macerasından geri döner.

21-izleme: Kahraman takip edilir ya da yoluna çıkılır. Kahramanı izleyen onu öldürmeye çalışabilir.

22-yardım: Kahramanın yardımına koşulur. Kahraman kaçırılır, şekil değiştirmesi sağlanır, saklanır, ölmek üzereyken kurtarılır.

23-kimliğini gizleyerek gelme: Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider.

24-asılsız savlar: Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.

26- güç işi yerine getirme



27-tanı(n)ma: Kahraman özel bir işaret, belli bir iz ya da bir nesne ile tanınır. Ayrıca kahraman güç işi yerine getirdiği için de tanınmış olur.

28-ortaya çıkarma: Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkarır.

29-biçim değiştirme: Kahraman bir yardımcının büyümlü eylemi ile yeni bir görünüm kazanır, yeni giysiler giyer ya da aldatmaya dayalı olarak kılık değiştirir.

30-cezalandırma: Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.

31-evlenme: Kahraman prensesle evlenir ve kral olur, bazen de daha farklı şekilde ödüllendirilir.

### **Tarkan-Gümüş Eđer**

Hunların döneme etkileri ve Altar'ın Attila'nın sağ kolu olmasından bahsedilir.	0-başlangıç durumu 12-bağışçının ilk işlevi
Attila Altar'a vekilliğini simgesi olarak "gümüş eđer"i verir.	14- büyümlü nesne
Kostok da gümüş eđerini ister ve büyücü Goşa ile birlikte Altar'ı ziyarete gider. Dost görünür ama aslında ona bir tuzak kurmaktadır.	6-aldatma
Büyücü Goşa Altar'ın ođlu Tan'a büyümlü bir madalyon verir.	7-suça katılma
Tan Goşa'nın büyümlüne kapılır ve evi terk eder.	9-eksiklik
Ođlunu aramak için yola çıkan Altar Kostok tarafından hile ile yenilir ve işkence görür.	16-çatışma
Daha sonra intikam için yıllarca Kostok'u arar. Ancak bulamaz.	9-eksiklik
Yıllar sonra Altar'ın bir ođlu daha olur.	

“Tanrı soyumun kuruyup yok olmasına izin vermedi”	14- büyülü nesne (kahramanın doğumu ve varlığı büyülü nesneye dönüşür)
Aradan bir yıl geçer ve Altar Tarkan için bir şölen düzenler. Silahsız gelmek şartı ile herkesi davet ederler. Ancak Alanlılar yine bir tuzak kurmuşlardır.	6-aldatma 7-suça katılma
Başta Altar ve Tuğba Hatun olmak üzere tüm Hun halkı öldürülür.	8-kötülük
Kostok gümüş eğere el koyar.	9-eksiklik
Ama gümüş eğerde bir kan izi vardır ve falcı bunu Kostok’un Altar’ın soyundan gelen biri tarafından öldürüleceği olarak yorumlar.	
Süt annesi Tarkan’ı korumak için kendi oğlunu Tarkan gibi gösterir ve kendi oğlunu feda eder. Tarkan’ın hayatını korumuş olur.	14- büyülü nesne
Altar’ın askeri Tulga yaralı yatarken Tarkan’ın yaşadığını görür. Onun kim olduğunu kurt başlı madalyonundan tanır.	17-özel işaret 27-tanı(n)ma
Tarkan’ı alıp kaçan Süt Annesinin yarasının kanını takip eden çakallar onlara yetişirler. Sütannesi bir kez daha Tarkan’ın canını korumak için kendini çakallara yem eder. “Sana bin Sütanne feda olsun”	14- büyülü nesne
Süt Anneyi yiyen çakallar Tarkan’a da saldırmak üzereyken bir kurt gelir ve onu kurtarır. Daha sonra onu alarak yuvasına	

<p>götürür, onu kendi yavrularından biri olarak görür. Dişi kurt da ona sütünü verir. Kurtlar onu aralarına alır ve dostluklarını verirler.</p>	<p>14- büyülü nesne</p>
<p>Kurtla beraber evcil hayvanları çalıp halka dehşet saçan Tarkan yakalanır ve madalyonu sayesinde kim olduğu anlaşılır.</p>	<p>27-tanı(n)ma</p>
<p>Altar'ın sadık askeri Tulga kafesteki Tarkan'ı madalyonu sayesinde tanır.</p>	<p>27-tanı(n)ma</p>
<p>Tulga Tarkan'ı ve kurdu kafesten ve Alanlıların elinden kurtarır.</p>	<p>22-yardım</p>
<p>Tarkan'ı yetiştirmek ve intikama hazırlamak için kimsenin bulamayacağı bir yere götürmek ister. Kurt onları insanların ulaşamayacağı yalçın tepelere çıkarıp saklar.</p>	<p>22-yardım</p>
<p>Tarkan'ın yaşadığı ve kaçtığı haberi Kostok'a ulaşır. Kostok Tarkan'ı bulmak için falcıya ve büyücü Goşa'ya başvurur.</p>	<p>4-soruşturma</p>
<p>Tarkan'ı bulmak için dört yana akınlar düzenler.</p>	<p>21-izleme</p>
<p>Aradan geçen yıllardan sonra Tarkan büyüyüp intikam için hazır hale gelir.</p>	<p>10-aracılık (geçiş anı) 29-biçim değiştirme</p>
<p>Tulga bir haber beklediğini ve o haberi almak için gideceğini söyler.</p>	<p>14-büyülü nesne (haber) 1-uzaklaşma</p>
<p>Yola çıkmak için Geyik Hanı'nda buluşacakları Tulga Tarkan'a “ Sakın</p>	

kavgaya karışma, ben gelene kadar ne olursa olsun duymamazlıktan, görmemezlikten geleceksin” der.	2-yasaklama
Alanlı askerler zorla hana getirdikleri üç kızla yemek yemekteler. Tarkan sorun çıkaran askerlerle kavga eder.	3-yasağın çiğnenmesi
Tulga gelir, ancak vurulmuştur.	8-kötülük
Ölürken Tarkan’a “intikamını unutma” der ve düşmanlarının isimlerini bir kez daha hatırlar.	
Tarkan intikam için yola çıkar. “Davran Kurt, gidiyoruz!”	11-gidiş
Tarkan Tulga’yı öldüren kırmızı okları takip eder ve okların sahibi Sorkof’un gemisine gider.	15-iki krallık arasında yolculuk
Tarkan ilk rakibi Sorkof’u bulur ama tuzağa düşmüştür ve yakalanır.	6-aldatma
Ata bağlanıp Kedi’ye götürülen Tarkan Kurt’un gelmesi ve iplerini çözmesi ile esaretten kurtulur.	22-yardım
Tekrar Sorkof’un yanına döner ve onu öldürür.	16-çatışma 30-cezalendirme
Sorkof’a ölüm anında Kedi’nin yerini sorar ama o an ardından bir darbe alır, Kedi’ye esir düşer.	21-izleme
Tarkan ayaklarından bağlanır ve bir yanardağ ağzından aşağıya sarkıtılır.	8-kötülük

Aynı zamanda bağlı olduğu ipi yakan bir de meşale vardır.	
Kurt gelir ve ipi çekerek Tarkan'ı kurtarır.	22-yardım
Kurtulan Tarkan Kedi'nin peşine düşer ve onu da öldürür.	16-çatışma 30-cezalandırma
Büyücü Goşa'ya gelen Kostok Tarkan'dan korkusunu dile getirir ve Goşa'da bilgi alır.	5-bilgi toplama
Kedi'yi öldüren Tarkan Goşa'nın peşine düşer.	15-iki krallık arasında yolculuk
Bir dev ile karşılaşan Tarkan onu alt edemez ve esir düşer.	16-çatışma
Hapis tutulduğu yerde bir adam tarafından saldırıya uğrayan Tarkan canını onun elinden kurtarabilir. Bunun üzerine Goşa ona kendi kadar güçlü biri ile savaşmasını önerir. Tarkan da bunu kabul eder.	25-güç iş 6-aldatma
Dövüştüğü kişinin kardeşi Tan olduğunu boynundaki madalyondan anlar.	28-ortaya çıkarma
Tan'ı öldürmeden etkisiz hale getirir.	26- güç işi yerine getirme
Dövüşü kazandığını belirten Goşa ona bir madalyon hediye eder.	6-aldatma
Tarkan bu hediyeyi kabul eder ve büyülenir.	7-suça katılma 14-büyülü nesne
Tarkan'ı öldürmeden önce ayin düzenleyen Goşa'nın dansı esnasında Kurt gelir ve Tarkan'ın boynundan	

madalyonu alarak büyüyü bozar. Daha sonra da Tarkan'ı çözer.	22-yardım
Kurtulan Tarkan Goşa'yı uçurumdan aşağı atar.	16-çatışma 30-cezalendirme
Tarkan yeniden dev ile karşılaşır ve bu kez onu yenmeyi başarır.	16-çatışma
Büyünün bozulması ile Tan da kardeşine katılır. Ancak dev ölmemiştir. Köprüyü yıkar ve Tarkan'ın aşağı düşmesine ve iki kardeşin ayrılmasına neden olur.	9-eksiklik
Kostok'un da gelmesi ile Tan esir düşer.	8-kötülük
Kostok zafere ulaştığını düşünür. "Tarkan öldü, Tan da birazdan ölecek" der. Falcıyı öldürtür ve sıra Tan'a gelmiştir.	8-kötülük
Tarkan gelir ve Tan ile Kurt'u kurtarır. Ancak çatışma esnasında Tan vurulur.	16-çatışma 8-kötülük
Gümüş eğeri de alan Kostok kaçar.	9-eksiklik
Tarkan Kostok'a yetişir ve onu öldürür. "Bu anam Tuba Hatun için, Bu yiğit babam Altar için....."	16-çatışma 18-zafer 30-cezalendirme
Gümüş eğeri ve intikamını alan Tarkan atı ve kurt ile birlikte uzaklaşır.	19-giderme 20-geri dönüş

### **Kara Murat- Fatih'in Fedaisi**

Osmanlı'nın döneme etkisi ve Fatih Sultan Mehmet'in zaferleri ile devre damga vurmasından bahsedilir.	0-başlangıç durumu
Kazıklı Voyvoda diye anılan Eflak Kralı Türk düşmanlığı yapar. Pek çok Müslüman Türk'ü Hac öpmek için zorlar ve Müslüman Türkleri işkence ile öldürür.	8-kötülük
Kazıklı Voyvoda Türk halkının özgürlüğüne el koyduğu gibi Osmanlı'ya vergi vermeyi de keser ve otoriteye baş kaldırır.	9-eksiklik
Kara Murat'a abisi Selim İstanbul'da kalmasını söyler.	2-yasaklama
Kara Murat Osmanlı ordusunu takip eder ve sürekli gizlice izler.	3.yasağın çiğnenmesi
Gizlice Osmanlı ordusunu takip eden Kara Murat yakalanır. Yakalandığında cezalandırılmaz, abisi ve paşa ile elçiliğe gönderilir.	14-büyülü nesne ( kahraman suç işlemesine rağmen mükafatlandırılır.)
Yeniçeri abisi Selim ve Hamza Paşa ile birlikte Kazıklı Voyvoda'ya elçi olarak gönderilir.	15-iki krallık arasında yolculuk
Ancak Voyvoda bir tuzak hazırlar.	6-aldatma
Elçilere tuzak kuran Voyvoda Paşa'yı öldürür.	8-kötülük
Sıra Selim'e geldiğinde ise Murat'a abisinin elleri ve ayaklarını kendisinin	25-güç iş

kesmesi gerektiğini aksi durumda onun da öleceğini söyler.	
Murat bu görevi reddedince Selim ona yapmazsa Hakkını helal etmeyeceğini söyler.	2-yasaklama
Murat abisinin ölümünü gerçekleştirir.	26- güç işi yerine getirme
Abisi Selim ölmeden önce Murat'a "öcümü unutma" der.	
Hapis tutulan Murat'a küçük bir kız olan Zeynep su ve ekmek verir.	22-yardım
Kara Murat Zeynep'e geri dönme ve onu kurtarma sözü verir. O Zeynep'e annesinin yüzüğünü, Zeynep de ona kolyesini verir.	17-özel işaret
Kara Murat olanları anlatmak için ülkesine geri gönderilir. Fatih Sultan Mehmet ona abisinin intikamı için söz verir ve geçimi için para önerir.	12-bağışçının ilk işlevi
Ancak Murat parayı reddeder ve akıncı olmak istediğini söyler.	13-kahramanın tepkisi
Murat'ın bu dileği yerine getirilir ve akıncı olur.	14-büyülü nesne ( kahramanın hizmeti büyülü nesneye dönüşür.)
Akıncılığa kabul edilen Murat büyür ve bu esnada Eflak'ta bir zafer kazanılır. Ancak Kazıklı Voyvoda kaçmıştır ve Murat hala intikamını alamamıştır.	9-eksiklik
Yerine geçen Voyvoda'nın ölümü üzerine Kazıklı Voyvoda yeniden tahta geçer. Huzuruna gelen Osmanlı	



elçilerine vergi ödemeyi reddettiğini bildirir ve hatta onları tutuklatıp zindan attırır.	8-kötülük 9-eksiklik
Gizli bir anlaşmadan şüphelenen devlet adamları bu işi çözemesi; hem elçileri kurtarması hem de varsa gizli anlaşmayı ele geçirmesi için Kara Murat'ı göndermeye karar verirler.	10-aracılık 14-büyülü nesne (gizli anlaşma bir büyülü nesnedir ve elde edilmek amaçlanır.)
Kara Murat da yıllardır bu günü beklemektedir. Seve seve bu göreve gider.	11-gidiş
Fatih Sultan Mehmet Kara Murat'a bir ferman verir ve zor durumda kullanmasını söyler.	17-özel işaret
Yanına hiç bir asker almadan yola çıkar.	15-iki krallık arasında yolculuk
Kara Murat çölde Nikola isimli bir askeri öldürür ve Nihal isimli bir Türk onun yanına yoldaş olur.	22-yardım
Nikola'nın ölüm haberini alan Voyvoda, derhal katilin bulunmasını ister. O yabancının kim olduğunu öğrenmeye çalışır.	4-soruşturma
Kara Murat bulunduğu Han'da yakalanır. Kendisini Cafer isimli bir Arnavut olarak tanıtır.	23-kimliğini gizleyerek gelme
Zeynep Kara Murat'a verdiği kolyeyi görür ve onu korumaya başlar.	27-tanı(n)ma 22-yardım

Kara Murat'ın kendisine güvenini gören Voyvoda ülkenin en güçlüsü Papesku ile dövüştürmeye karar verir.	25-güç iş
Zindan'da elçileri bulan Kara Murat onlara fermanı gösterir.	27-tanı(n)ma
Cellat Papesku ile dövüşen Kara Murat onu yener, ancak öldürmez.	26- güç işi yerine getirme 14-büyülü nesne (kahraman bağışçı haline gelir, düşmanın canını bağışlar)
Voyvoda Kara Murat'ın gerçekte kim olduğunu öğrendiği için onu tekrar zindana gönderir.	8-kötülük
İşkence yapılan ve asılmasına karar verilen Kara Murat'a Zeynep yine su verir.	22-yardım
Zeynep Kara Murat'a yüzüğü gösterir.	27-tanı(n)ma
Papesku tarafından idam edilmiş süsü verilen Murat aslında sağ kalır.	6-aldatma
Macaristan'dan gelen elçiler yakalanır ve onların kılığına giren Kara Murat ve Nihal saraya o kılıkta giderler.	23-kimliğini gizleyerek gelme
Zeynep anlaşmayı çalmaya çalışır.	22-yardım
Kara Murat ortaya çıkar ve Voyvoda ile mücadeleye başlar.	16-çatışma
Anlaşma ele geçirilir.	27-büyülü nesne
Anlaşma yaparak Osmanlı'ya düşmanlık edenler ortaya çıkarılmış olur.	28-ortaya çıkarma
Voyvoda yenilir ve kendi kazığına geçirilir.	18-zafer

	30-cezalandırma
--	-----------------

Tarihi kostüme avantür Türk filmleri kişilerin işlevleri bakımından incelendiğinde Popp'un analizleri ile uyuşan pek çok madde olduğu görülmektedir. Ancak Rus masallarından farklı olarak kostüme avantürlerde kişiler arasında işlev değişimleri söz konusudur. Örneğin kahraman aynı zamanda büyülü nesne olarak ya da bağış yaparak işlev değiştirebilir. Ayrıca işlevlerin düzeni karışık ve tekrarlanır haldedir. Mesela, kahraman birden fazla kötüyle karşılaşmak zorunda kaldığı için çatışma işlevi sürekli tekrarlanır.

Propp'un belirlediği maddelerden farklı olarak kostüme avantür filmlere ayrıca esir düşme, vasiyet etme, intikam yemini, yiğitliği ödüllendirme, hizmet etme, gönüllü olma ve kadın tarafından baştan çıkarılma gibi maddeler de ilave edilebilir. Ayrıca tarihi kostüme avantürlerde büyülü nesne babadan oğula geçebilir, düşman tarafından aldatma amaçlı sunulabilir ya da zorla ele geçirilebilir.

Tarihi kostüme avantürlerin bir diğer farklı özelliği ise yardım etmenin yanısıra bir bağ kurulması ve yardımcıları dost,yoldaş ve benzerleri olmasıdır. Kostüme avantür filmler Rus masalları gibi evlenme ile sonuçlanmaz, çünkü her biri serinin birer parçasıdır ve devam etmesi gerekmektedir.

#### **4.4. İşlevlerin Kişilerarası Dağılımı**

Bu bölümde ise Propp kişileri ve nesnelere göz ardı ederek işlevlere odaklanmış ve incelemelerini bu yönde gerçekleştirmiştir. İşlevlerin ise kişiler arasında nasıl dağıldığını bazı alanlar belirlemiş ve bu alanlara uygun düşen eylemleri sınıflandırmıştır. Bu eylem alanları şunlardır; saldırgan, bağışçı, yardımcı, prenses, gönderen, kahraman, düzmece kahraman. Bunlara ek olarak hazırlayıcı bölümde (kötülükten önceki durum) de kimi işlevler tanımlanmıştır. Ama düzenli olmadığı için çizelgelerde kullanılmamaktadır.

#### **Tarkan-Gümüş Eđer**

Hunların döneme etkileri ve Altar'ın Attila'nın sağ kolu olmasından bahsedilir.	Bağışçı (Attila)
Attila Altar'a vekilliğini simgesi olarak "gümüş eđer"i verir.	1.Kahraman (Altar)
Kostok da gümüş eđerini ister ve büyücü Goşa ile birlikte Altar'ı ziyarete gider.	

Dost görünür ama aslında ona bir tuzak kurmaktadır.	1.Saldırgan (Kostok ve Goşa)
Süt annesi Tarkan'ı korumak için kendi oğlunu Tarkan gibi gösterir ve kendi oğlunu feda eder. Tarkan'ın hayatını korumuş olur.	1.yardımcı (Sütanne)
Süt Anneyi yiyen çakallar Tarkan'a da saldırmak üzereyken bir kurt gelir ve onu kurtarır. Daha sonra onu alarak yuvasına götürür, onu kendi yavrularından biri olarak görür. Dişi kurt da ona sütünü verir. Kurtlar onu aralarına alır ve dostluklarını verirler.	2.yardımcı (Kurt)
Tulga Tarkan'ı ve kurdu kafesten ve Alanlıların elinden kurtarır.	3.yardımcı (Tulga)
Ölürken Tarkan'a "intikamını unutma" der ve düşmanlarının isimlerini bir kez daha hatırlatır.	gönderen (Tulga)
Tarkan ilk rakibi Sorkof'u bulur ama tuzağa düşmüştür ve yakalanır.	2.saldırgan(Sorkof)
Sorkof'a ölüm anında Kedi'nin yerini sorar ama o an ardından bir darbe alır, Kedi'ye esir düşer.	3.saldırgan (Kedi)
Kurt gelir ve ipi çekerek Tarkan'ı kurtarır.	2.yardımcı(Kurt)
Büyücü Goşa'ya gelen Kostok Tarkan'dan korkusunu dile getirir ve Goşa'da bilgi alır.	1.Saldırgan (Kostok ve Goşa)

Bir dev ile karşılaşan Tarkan onu alt edemez ve esir düşer.	4.saldırgan(Dev)
Tarkan'ı öldürmeden önce ayin düzenleyen Goşa'nın dansı esnasında Kurt gelir ve Tarkan'ın boynundan madalyonu alarak büyüü bozar. Daha sonra da Tarkan'ı çözer.	2.yardımcı(Kurt)
Kurtulan Tarkan Goşa'yı uçurumdan aşağı atar.	4.saldırgan(Dev)

### **Kara Murat- Fatih'in Fedaisi**

Osmanlı'nın döneme etkisi ve Fatih Sultan Mehmet'in zaferleri ile devre damga vurmasından bahsedilir.	bağışçı(Fatih Sultan Mehmet)
Kazıklı Voyvoda diye anılan Eflak Kralı Türk düşmanlığı yapar. Pek çok Müslüman Türk'ü Hac öpmek için zorlar ve Müslüman Türkleri işgence ile öldürür.	1.saldırgan(Kazıklı Voyvoda)
Kara Murat'a abisi Selim İstanbul'da kalmasını söyler.	Kahraman(Kara Murat)
Abisi Selim ölmeden önce Murat'a "öcümü unutma" der.	1.gönderen (Selim)
Hapis tutulan Murat'a küçük bir kız olan Zeynep su ve ekmek verir.	Prenses (Zeynep) 1.yardımcı(Zeynep)
Kara Murat olanları anlatmak için ülkesine geri gönderilir. Fatih Sultan Mehmet ona abisinin intikamı için söz verir ve geçimi için para önerir.	bağışçı

Kara Murat da yıllardır bu günü beklemektedir. Seve seve bu göreve gider.	2.gönderen (Fatih Sultan Mehmet)
Kara Murat çölde Nikola isimli bir askeri öldürür ve Nihal isimli bir Türk onun yanına yoldaş olur.	2.saldırgan(Nikola) 2.yardımcı(Nihal)
Zeynep Kara Murat'a verdiği kolyeyi görür ve onu korumaya başlar.	1.yardımcı(Zeynep)
Cellat Papesku ile dövüşen Kara Murat onu yener, ancak öldürmez.	3.saldırgan(Papesku) 2.bağışçı (Kara Murat)
Voyvoda Kara Murat'ın gerçekte kim olduğunu öğrendiği için onu tekrar zindana gönderir.	1.saldırgan(Kazıklı Voyvoda)
İşkence yapılan ve asılmasına karar verilen Kara Murat'a Zeynep yine su verir.	1.yardımcı(Zeynep)
Papesku tarafından idam edilmiş süsü verilen Murat aslında sağ kalır.	3.yardımcı(Papesku)

İşlevlerin kişilerarası dağılımı incelendiğinde yine Propp'un analizleri ile tarihi kostüme avantür filmler arasında büyük benzerlikler tespit etmek mümkündür. Neredeyse tüm maddeler kostüme avantür filmlerde de yer almaktadır. Ancak kişilerin işlevlerinin analizinde de olduğu gibi bir maddeye birden fazla kez rastlamak ve ya geçişler mümkündür. Örneğin, tek bir yardımcı yoktur, bir kahraman hem bağışçı, hem yardımcı olarak yansıtılabilir.

Rus masallarından farklı olarak düzmece kahramana yalnızca "Kara Murat Kara Şovalyeye Karşı" isimli eserde yer verilmiştir. Bu eserde de düzmece kahraman Kara Murat'ın düşman tarafından tesir altına alınmış kardeşidir. Diğer eserlerde bu maddeye rastlamak mümkün olmamaktadır.

Propp'un analizlerinden farklı olarak tarihi kostüme avantürlerde saldırganın yardımcıları ve askerlerinin bazıları da alt saldırgan olarak tanımlanabilir. Bunların dışında tarihi kostüme

avantürlerde tanımlanabilen koruyucu, yoldaş, yoldan çıkarıcı kadın, falcı gibi maddeler tespit etmek ve eklemek de mümkündür.

## **5. Sonuç**

Bu çalışmada Türk tarihi çizgi romanları ve bu çizgi romanların uyarlanması ile çekilmiş tarihi kostüme avantür filmleri yapısalcı bakış açısı ile biçimsel olarak incelenmiştir.

Viladimir Propp'un 1928 yılında Rus masallarını inceleyerek hazırladığı Masalın Biçimbilimi kitabında masalların çözümlenmesi için bir teknik geliştirmiştir. Bu çözümlenme yöntemi pek çok çalışmada farklı eser üzerinde denendiğinde edebi eserlerin bu çözümlenme yöntemleri ile uyumlu olduğu görülmüştür. Bu çalışmada da Türk sözlü edebiyatından izler taşıyan çizgi roman olarak üretilmiş ve sonra kostüme avantür filmler olarak kurgulanmış olan Tarkan ve Kara Murat eserleri yapısalcı yaklaşım ve Propp'un masal çözümlenmeleri bağlamında incelenmiştir. Çalışmada Propp'un belirlediği pek çok ilkenin Tarkan ve Kara Murat eserlerinde de yer aldığı görülmüştür. Bazen sıralamada çeşitli farklılıklar olmuştur ve bazı ilkeler yinelenmiştir. Masallardan farklı olarak çizgi roman ve filmler görsel birer eser olduğu için karakterlerin dış görünüşleri ve vücut dilleri de eseri etkilemektedir. Ama genel olarak incelendiğinde Propp'un masal çözümlenmelerinin temel ilkelerinin Türk çizgi roman ve tarihi kostüme avantür filmlerine de uygunluğu ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmada, edebiyatta var olan biçimsel analiz yöntemlerinin görsel iletişim tasarım alanlarından olan çizgi roman ve sinema çalışmaları için de uygulanabilirliği görülmüştür.

Bu çalışmanın sonucu olarak, V. Propp'un masalın biçimi konusunda belirlediği ilkelerin tasarım alanında da kullanılabilirliği kanıtlanmıştır. Yapısal dilbilimde göstergelerin değeri nasıl öbür göstergelerde kurdukları bağıntılara göre belirleniyor ise, aynı biçimde herhangi bir metin de öbür metinlere göre ayrımsal durumuyla değerlendirilebilir V. Propp da, halk masallarının yapısını irdeleme girişiminde bu yolu izlemiştir.

Bu durumda çizgi roman ve film tasarımını da bir metin olarak irdelemek ve tasarım sürecinde onu bir metin gibi değerlendirmek mümkündür.

## **Kaynakça**

- ALPİN, H. 2006. Çizgi Roman Ansiklopedisi, İnkılap Yayınevi, İstanbul.
- CAMPBELL,J. 2000. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- CANTEK, L. 2002.Türkiye’de Çizgi Roman. İletişim Yayınları, İstanbul.
- FROMM, E. 2003. Sahip Olmak ya da Olmak. Arıtan Yayınevi, İstanbul.
- MORAN, B.2001. Edebiyat Kuramları ve Eleştiri. İstanbul. İletişim Yayınları,İstanbul.
- PROPP, V. 2001. Masalın Biçimbilimi. Om Yayınları, İstanbul.
- SCOGNAMILLO,G. ve DEMIRHAN, M. 2005.Fantastik Türk Sineması. **Kabalcı** Yayınları, İstanbul.
- TÜFEKÇİ, E.M. 2003. “Yapısalcı Yöntem ve Uygulama Alanları Structuralism and Its Application”. Tiyatro Araştırmaları Dergisi. 2003;17.
- YÜKSEL, Ayşegül. 1995.Yapısalcılık ve Bir Uygulama.Gündoğan Yayınları,Ankara.