

KIRKYAMA KAHRAMANLAR: TARİHİ ÇİZGİ ROMANLARDA GELENEK İCADI VE İMHASI

The Patchwork Heros: The Invention and the Destruction of Tradition in Historical Comic Books

Yrd. Doç. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL*

ÖZ

Çizgi roman kahramanları ve bu kahramanların geleneksel kahraman modeli ile ilişkileri bu güne kadar derinlemesine incelenmemiştir. Oysaki popüler kültürün ürettiği kahramanlar incelenerek kahramanın toplumsal bellekteki gücü tespit edilebilir. Bu makalede Karaoğlan ve Tarkan çizgi romanları, geleneğin icadı ve imhası bağlamında değerlendirilmiştir. “İcat edilmiş gelenek” ve “fake-lore” yani “sahte-folklor” kavramlarından yola çıkılarak çözümlenen metinler “fake-tip” yani “sahte-tip” kavramından esinlenilerek “kırkyama kahraman” olarak tanımlanmıştır. Söz konusu kahramanlar genellikle milliyetçi kahramanlar olarak nitelendirilirler. Oysaki bu kahramanlara yakından bakıldığında bir geleneği inşa etmekten çok imha ettikleri görülür. Bu kahramanlar Türkiye’de pek çok kişiyi derinden etkilemiş ve onlarla özdeşleşmesine neden olmuştur. Bu nedenle sözü edilen kahramanlar icat edilmiş gelenek ve sahte folklor tartışmaları çerçevesinde değerlendirmeye son derece uygundur.

Ayrıca makalede icat edilmiş gelenek kavramının karşısına imha edilmiş gelenek kavramı yerleştirilmiştir. İmha her ne kadar keskin bir ifadeymiş gibi görünse de metinlere yöneltilen yakın okuma söz konusu kahramanların üretimlerinin gerçek kahramanları silikleştirdiği ve onları kendi gölgelerinde bıraktıklarını göstermiştir. Bu da icat edilmiş geleneğin bir parçası olarak okunabilecek sahte kahraman tiplerinin aslında imha edilen bir geleneğin kırkyama kahramanları olduklarına işaret eder. Kırkyama kahraman ifadesiyle kastedilen ise bu kahramanların üretim süreçlerinde akla gelebilecek her türlü eski mit, masal ya da tarihsel parçaların birbirlerine yamanarak oluşturulmuş olmalarıdır. Bu nedenle makalede Karaoğlan ve Tarkan tiplerini imha edilen bir geleneğin kırkyama kahramanları olarak çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler

Tarihi çizgi romanlar, icat edilmiş gelenek, sahte folklor, geleneksel kahraman, çizgi roman kahramanı.

ABSTRACT

There has not been an in depth research on the heroes of the cartoons and the relationship between the cartoon heroes and traditional heroes. Through the study of heroes, which were created by the popular culture, the power of heroes in the social memory can be determined. This article assesses the comic heroes of Karaoğlan and Tarkan in terms of the re invention of traditions and destruction of traditions. The starting point was the “invented traditions” and “fake-lore” and these heroes are defined as patchwork heroes. These heroes are defined as the national heroes but when examined carefully it can be seen that they actually destroyed the traditions. These heroes have affected many people’s life and they have identified themselves with them. It is most appropriate to assess these in terms of invented traditions and fake lore.

In additional in article the concept of invented traditions goes hand in hand with destroyed traditions. Although destruction is a very sharp concept when read between the lines, it can be easily seen that when creating new heroes the real heroes are pacified and put in the shade. These points out the fact that these fake heroes are patchwork of the destroyed real traditions. The reason they are called patchwork heroes is that they are made up of various myths, stories or historical pieces. Therefore within the above context, this articles looks and examines Karaoğlan and Tarkan as the patchwork heroes.

Key Words

Historical comic books, invented tradition, fake lore, comic heroes, traditional heroes.

* Gazi Üniv. Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Bölümü Öğretim Üyesi eolcer@gazi.edu.tr

Gelenek kavramı kültür kodlarını biçimlendirmedeki baskın gücü, kuşaktan kuşağa aktarım mekanizmaları ve toplumsal belleğin değişim ve dönüşüm süreçlerini takip etmeyi kolaylaştıran izleri ile her zaman halkbilimciler için önemli bir tartışma konusu olmuştur. Yürütülen gelenek tartışmaları içinde icat edilmiş gelenek ve sahte folklor olarak adlandırılan alanlar gelenek ve iktidar ilişkisini anımsattığından halkbiliminin kurumsallaşma öyküsüyle de paralellik gösterir. Söz konusu tartışmaların kahraman üretim dinamikleri üzerinden yeniden ele alınması ise kültür kodlarının çözümünde yardımcı olur. Gündelik hayatımızın kahraman algısı kahramanlarının çoğunun uzak geçmişte üretildiklerine yöneliktir. Nedense kahramanın ayak izleri çoğu zaman geçmişte aranır. Bu da popüler kültürün ürettiği kahraman tiplerinin gözden kaçmasına kimi zaman da alanın dışında görülmesine neden olur. Oysaki kültür kesintisiz bir biçimde kahraman yaratmayı sürdürür ve yarattığı bu kahraman da ivedilikle toplumsal bellekteki yerini alabilir. Yakın geçmişte ortaya çıkan bir kahraman irdelendiğinde de toplumsal dönüşüm dinamikleri belirginleşir. Tarihi çizgi roman kahramanları bu bağlamda ilginç veriler sağlar. Bu kahramanlar bu güne değin halkbilimciler tarafından göz ardı edilmiş olmalarına karşın sözü edilen türden bir inceleme için oldukça uygundur. Bu tip çizgi romanlar halkbilimi alanı için zengin malzemeler içerir. Örneğin sözlü kültür ürünlerinin görsel malzemeyle bütünleştirilerek okunmasına olanak sağlar.

Görsel halkbilimi bağlamında çözümleme yapılmasına olanak tanır. Ayrıca bu kahramanlar incelenerek gelenek icadı, sahte folklor gibi tartışma alanlarına yeni yaklaşımlar getirilebilir. Bu kahramanların icat edilmiş gelenek bağlamında üretilmiş birer sahte kahraman mı yoksa bir gelenek imhası sonucu ortaya çıkmış kırkyama kahramanlar mı oldukları, halkbilimi için yeni bir tartışma alanıdır.

Tarihî çizgi roman kahramanlarının Türk popüler kültüründe ve yakın dönem gündelik yaşamında dolaşım oranı azımsanamaz. 60'lı 70'li yıllarda başlayan tarihî çizgi roman furyası, pek çok gencin hayata bakışını derinden etkilemiştir. Öyle ki, o dönemde doğan çocukların adları sıklıkla çizgi roman kahramanlarıinkiyle aynıdır. Çizgi romanlardaki sürükleyicilik bir "macera"ya dönüştüğü oranda çizgi roman kahramanı efsanevileşebilir ve kalıcılaştırılır. Bu nedenle, 1970'li yıllarda pek çok çocuğa çizgi roman kahramanlarının adları verilmiştir. Çizgi romanın tüketim alanına giren herkes kendisini bir çizgi roman kahramanı ile özdeşleştirmiş ve bu durum söz konusu kahramanların adeta birer fenomene dönüştürmüştür. Sezgin Burak, "Biz Türkler için Tarkan her devirde yaşayabilir. Çünkü O Türk karakterini sembolize eden bir kahramandır." demiştir (www.taseyad.org). Burak bu ifadeyle adeta hedef kitlesini yarattığı kahramanla özdeşleştirmek için çaba sarf etmektedir. Bir diğer çok okunan çizgi roman Karaoğlan ise Levent Cantek'in aktardığına göre 1963-2002 yılları arasında 9 ayrı seri-

de, yüzlerce sayı yayımlanmıştır. 1964 yılından 1967 yılına kadar ise 186 sayıya ulaşmıştır. Bu dönemde Karaoğlan bir markaya dönüşecek kadar popülerleşmiş, sinemaya aktarılmış, bir stüdyo oluşturularak gazetede yayımlanan serüvenlerin dışında üretimleri yapılmıştır (Cantek, 2003: 14). Sezgin Burak'ın Tarkan adlı çizgi romanı da 2458 sayfa 18 hikâye ve 21 bölüm olarak 1967-1978 yılları arasında yayımlanmıştır ve 1969-1972 yılları arasında beş kez sinemaya aktarılmıştır. (<http://www.tarkan.com.tr>).

Yukarıda dile getirilenler bu kahramanların toplumsal bellekteki iktidarını işaret eder. Bu nedenle sözü edilen kahramanları icat edilmiş gelenek ve sahte folklor tartışmaları çerçevesinde değerlendirmek gerekir. Ama öncelikle icat edilmiş gelenek kavramının karşısına imha edilmiş gelenek kavramını koyarak tartışmaya bir katman daha eklemek mümkündür. İmha her ne kadar oldukça keskin bir ifadeymiş gibi görünse de metinlere yöneltilen yakın okuma söz konusu kahramanların üretimlerinin gerçek kahramanları silikleştirdiği ve onları kendi gölgelerinde bıraktıklarını göstermiştir. Bu da icat edilmiş geleneğin bir parçası olarak okunabilecek sahte kahraman tiplerinin aslında imha edilen bir geleneğin kırkyama kahramanları olduklarına işaret eder. Kırkyama kahraman ifadesiyle kastedilen ise bu kahramanların üretim süreçlerinde akla gelebilecek her türlü eski mit, masal ya da tarihsel parçaların birbirlerine yamanarak oluşturulmuş olmalarıdır. Bu nedenle makalede Karaoğlan ve Tarkan tiplerini imha edilen bir geleneğin kırkyama kahramanları olarak değerlendirilecektir.

Kırkyama kahraman ve imha

edilmiş gelenek kavramlarını netleştirebilmek için kahramanların, geleneğin önderliğinde giydikleri bin bir çeşit elbise hakkında bugüne değin yapılan tartışmaların anahtar sözcüklerine yakından bakmak gerekir. Bazı araştırmacılara göre kahramanlara elbiseler diken terziler, elbiseyi geleneksel çizgileri korumaksızın yeni baştan dikerler; kahramana zaman ve mekana uygun yeni bir imaj yaratırlar. İşte, bu yeni imaj süreci Eric Hobsbawm başta olmak üzere birçok araştırmacıya göre, bir "icat" sürecidir. Hobsbawm, "icat edilmiş gelenek" kavramını, tanım her ne kadar "yeni"ye, "daha önce görülmemiş olan"a vurgu yapıyorsa da "eski" olanla ilişkilendirmekten yanadır. Ona göre, "gelenekler icat etmek, geçmişe referansla belirginlik kazanan, özünde bir formelleştirme ve rutinleştirme sürecidir" (Hobsbawm, 2006: 5). Hobsbawm geleneğin icadı terimiyle, yeni bir şey yaratma sürecinden söz ederken kelimenin kendi içinde taşıdığı bir başka gerçekliğe de işaret eder. Bu da, bir şeyi gerçekmiş gibi gösterme çabasıdır. 60'lı 70'li yıllar Türkiye'de hem siyasal hem de normatif bağlamda pek çok yaşam pratiğinin değiştiği yıllardır. Hobsbawm, geleneğin, tam da toplumların hızla değiştiği, dönüştüğü dönemlerde icat edildiğini belirtir. Yeni olana alışabilmek, uyum sağlayabilmek için eski olandan yararlanılabilir. (Hobsbawm, 2006: 7-8). Ancak bu yararlanma sürecinin geleneği amorf bir biçime sokmaya yönelik olduğu da görülür.

Yazara göre, bir gelenek icat edilirken, mutlaka belli bir tarihsel geçmişe referans yapar ve geçmişle bir süreklilik kurmaya çalışılır. Ne var ki bu süreklilik büyük ölçüde yapay ve uydurmadır (Hobsbawm, 2006: 9).

Hobsbawm'ın geleneğin icat edilme ihtiyacının, değişim ve dönüşüm arifesindeki toplumlar söz konusu olduğunda ivmelendiği görüşü, Türkiye özelinde, çizgi romanların yayımlanış tarihleri düşünüldüğünde de anlamlıdır. Hobsbawm'ın da belirttiği gibi geleneğin icat edilmesi hiçbir zaman yaşayan bir geçmişi geliştirmez ve asla koruyamaz. Dolayısıyla icat edilmiş gelenekler bütünü, bir yanıyla da kimi geleneklerin imha edilmelerini de beraberinde getirir.

İcat edilmiş gelenek, geleneğin imhası gibi kavramlar ekseninde değerlendirildiğimizde Tarkan ve Karaoğlan çizgi romanlarının gerçek bir milliyetçi tavır olmaktan uzak oldukları görülür. Söz konusu kahramanların geleneksel kahramanı dönüştürücü etkileri olmadığı da açıktır. Bu kahramanlar, sözde milliyetçilik söylemiyle özde var olan derin ve dönüştürücü geleneği adeta imha etmişlerdir. Tarkan ve Karaoğlan çizgi romanlarının kurgusunda bolca rastlanan kahramanlık, savaş ve aşk üçlüsü kültür kodlarımızda pek çok anlatıda rastladığımız unsurlardır. Örneğin Dede Korkut Hikâyelerinde de sık sık kahramanın savaştığını, âşık olduğunu görmek mümkündür. Ne var ki o metinlerde geleneğin içi boşaltılmamış ve gelenek derin dönüştürücülüğünü kaybetmemiştir. Dumrul'a canını veren eş imgesiyle, Karaoğlan ya da Tarkan'ın sevgililerinin kurgulanış biçimi derinlik ve değerler bütünü bakımından oldukça farklıdır. Çizgi roman kahramanlarının gündelik aşkları vardır. Bu da geleneksel aşk kavramının içinin boşaltıldığına dair iyi bir örnektir.

Gelenek icat edilme sürecinde halkbilimcilerin tartıştığı bir başka kavram olan “fakelore” yani “sah-

te folklor” karşımıza çıkar. Richard Dorson ve diğer araştırmacıların da vurguladığı gibi folklor ürünleri iktidar üzerinden dolayım olarak sahteleştirilmişlerdir. Bu sahteleştirme sürecinde kültürel tüketim alanına sunulan kahraman olgusu da ister istemez bir değişim geçirmiştir. Artık ne kadim zamanlara gönderme yapan tanrı oğlu kahramanlar, ne doğanın döngüsünün sembolleşmiş ifadesi olan kahramanlar, ne de Orta Çağ'ın cesur savaşçıları vardır. Modern zamanların kahramanları adeta söz konusu kahramanların sahteleşmiş, içleri boşaltılmış hatta Boudrillard'ın deyişiyle “simülakr”a dönüştürülmüş biçimleri gibidir. Bu tip kahramanlara pek çok yönden kendilerinden önceki tüm kahramanların elbiselerini rahatlıkla giyip çıkarabilirler ve onlardan arta kalan parçalardan yeni bir elbise yapabilirler. Bu bağlamda tıpkı “kırkyama” tekniği ile yapılmış gibidirler. Geçmişte bir dönemde var olan “atalara” ait mitolojik kodları kullanırlar; ancak hiçbir zaman derinleşmezler. Dolayısıyla onlara rahatlıkla “kırkyama kahramanlar” denebilir. Kırkyama kahramanların bir diğer özellikleri de üzerlerine giydikleri elbiselerin tarihsel bağlamlarını önemsememeleridir. Bu metinlerin yazarları anakronik bir yaklaşım sergilemişlerdir. Örneğin, Tarkan'ın Viking Kanı adlı macerasında Çinlilerle Vikingler işbirliği yaparak Hun İmparatoru Attila'ya karşı kumpas kurarlar (Burak; 2010, Viking Kanı). Ya da “Honorio'nun Yüzüğü” adlı macerada Attila eski sevgilisi Honorio ile gizlice buluşmaya gelir.

William S. Fox'un “Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler” makalesindeki tanımlamasıyla, kültürün yanlış olarak folklor diye sunulan

ya da gerçekten folklormuşçasına kabul edilen öğeleri (Fox, 2007: 36) anlamına gelen “fakelore” terimi her ne kadar Kuzey Amerikalı bir bilimsel çevrede üretilmişse de dünyanın 50’li yıllardaki sosyal ve ekonomik koşullarıyla yakından ilişkilidir. II. Dünya Savaşı sonrası sosyal ve ekonomik değişimler, küresel dengeleri değiştirmiş, buna bağlı olarak hâlihazırdaki kültürel kodların yeniden inşasına ihtiyaç duyulmuştur. Değişimin köklendirilebilmesi ve sıradan insanlar tarafından da içselleştirilebilmesi için “her şeyi kolayca başka bir şeye” dönüştürme gücü bulunan folklorik ve mitolojik unsurlara sıklıkla başvurulmuştur. Bu başvuruşun tipik örneklerinden olan Karaoğlan ve Tarkan da bu nedenle o dönemin kültür inşa ve imha serüveninde kullanılmışlardır.

Toplumsal değişim ve dönüşüm süreçlerinde bazı gelenekler icat edilirken gündelik yaşamın vazgeçilmez öğelerinden olan kültürel kodlara dayalı üretimler imha edilir. Bu, adeta çift taraflı işleyen bir mekanizmaya dönüşerek etrafımıza yeni ve sahte kodlar örer. Öyle ki, bir süre sonra, bu kodlardan hangisini ayırt edeceğini bilemeyen gündelik hayatın folklor üreticileri, örülen bu sahte kodları içselleştirerek kültürel üretim ve tüketim ağında dolaşıma sokarlar. Bu alışverişi kısaca betimlemek gerekirse şunlar söylenebilir: Değişen yaşam biçimlerimiz, sahte bir folklor ürünü kurgulayarak bunu kültürel dolaşım sistemlerinin içine sokar. Gündelik yaşamın doğal folklorik ortamına alınan bu sahte ürün, kültür kodlarının taşıyıcıları tarafından ister istemez içselleştirilerek aktarıma dönüştürülür. Taşıyıcı hangisinin gerçek hangisinin sahte olduğunu ayırt edemediğinde

de sahte olan artık “sahih” olana dönüşmeye başlar. Fox’un bu değerlendirilmeleri incelememize konu olan kahramanlar bağlamında düşünüldüğünde, bir takım paralel özellikler görülür. Örneğin, kültürel hegemonyayı meşrulaştırma ve bunu bir kahraman aracılığıyla geniş halk kitlelerine iletme süreci, Karaoğlan ve Tarkan gibi 1960’lı yıllardan itibaren tüketime sunulan kahramanlarla uygulanmıştır.

Tarkan çizgi romanlarını yaşatma derneği TASEYAD’ın onursal başkanı Türkay Burak, 13 Mayıs 2009’da CNBC-E adlı televizyon kanalında bir programa katılmıştır. Türkay Burak, programda Tarkan çizgi romanlarının halk tarafından alınma biçimlerinden çarpıcı noktalar aktarmaktadır. Burak, bazı tarih kitaplarında Tarkan adlı yaşamış bir kahramanın hayatından söz edildiğini gördüğünü söylemektedir. Bunun dışında o dönemde çocuklarının adını Tarkan koymak için Sezgin Burak’tan izin isteyen yüzlerce okur mektubu bulunduğunu da aktarmıştır. Daha da ilginç, 16 Aralık 2008 tarihinde Denizli’de açılan Tarkan Sergisinin açılış konuşmasını yapan Belediye Başkanı Nihat Zeybekçi, Sezgin Burak ve Dede Korkut arasında bir özdeşlik kurarak “Zamanımızın Dede Korkut’udur Sezgin Burak” demiştir (www.taseyad.org). Dede Korkut ve Sezgin Burak özdeşliği gelenek imha süreci bağlamında değerlendirilmelidir.

Dundes’e göre halk için sahte olan hikâyeler, gelenekler yaratılıyorsa bu durum var olan sözlü geleneğin halka yetmiyor olması anlamına gelir. Dundes, 20 yüzyılda, Amerika’da gelenek icat etmeye ve hatta bu icatları gelenek olarak adlandırmaya tartışmasız bir şekilde ihtiyaç olduğunu iddia

eder (Dundes: 1984, 79) Karaođlan ve Tarkan söz konusu olduđunda bir gelenegin bu tür bir gelenek icadına neden ihtiyaç duyduđu sorgulanmalıdır. Kültürün ürettiđi Manas, Ural Batır, Maday Kara, Ködügey Mergen gibi sayısız kahraman bulunmaktadır. Ne var ki, “Altaylardan Gelen Yiđit” başlıđıyla sunulan Karaođlan ya da Hun İmparatorluđuna bađlı Tarkan, gerçek anlamda bu kahramanlardan oldukça farklı bir çizgide durmaktadırlar. Bu nedenle Karaođlan ve Tarkan’ın bir gelenek icadı olmaktan çok kadim bir gelenegin imhasında araçsallaştırılmıř oldukları görölr.

Dorson’un sahte folklorlara karşı geliřtirdiđi tavrı yararsız diye nitelendiren Dundes, uydurularak yaratılmıř bir metnin sözlü gelenek içerisine girebileceđi kanısındadır. Ancak genel olarak çok az fakelore folklor olabilir; çünkü halk yapay uydurmaları gerçek folklor olarak kabul etmeyecek kadar akıllıdır. Fakelore daha çok kazanç için üretilmiřtir yani satılacak bir fikirdir (Dorson, 2007: 85). Karaođlan ve Tarkan çizgi kahramanlarının halk tarafından benimsenmiř olmaları onların “sahte folklor” olarak deđerlendirilmelerine engel teşkil etmez. Bunun nedeni, “sahte” ürünlerin “sahih”leşme sürecinde aranmalıdır. Daha önce de belirtildiđi gibi dolařma sokulan sahte folklor ürünleri halk tarafından içselleştirilip tüketilseler dahi tam anlamıyla sahihleşemezler. Folklor endüstrisinin ve fabrikasyonun bir parçası olabilirler. Kültürel bir tüketim imgesine dönüřtürülebilirler ve pazarlanabilirler. Tüm bu sıralananlar folkloru yok edici, halkın saflıđını bozucu unsurlar olarak deđerlendirilmek zorunda deđildir.

Bu noktada Karaođlan ve

Tarkan’ın, üretildiđi ve tüketildiđi dönemde nasıl algılandıklarını anımsamak gerekir. Tarkan ve Karaođlan modernizmin ve popöler kültürün kendini belirginleřtirdiđi bir dönemde karřımıza çıkar. Karaođlan ve Tarkan hakkındaki genel kanı, onların milliyetçi ve erotik birer ikon oldukları yönündedir. Levent Cantek, tarihî serüven romanlarının geliřimini tarih yazıcılıđıyla iliřkilendirir (Cantek, 2003: 71). Ona göre Karaođlan, dâhil olduđu külliyyatın evrenselci (nomotetik) özelliklerinin yanı sıra bize özgü bir mite de sahiptir; o da Orta Asya’dır. Cantek’e göre modern Türkiye’nin kendini o mit aracılıđıyla yani “atalarımız” anlayıřıyla kavradıđını ve kültürel çerçevesinin de bu yönde geliřtiđini söyler. Cantek’in düşünceleri řu biçimde özetlenebilir: Bu tarihî çizgi romanların popölerleşmesinde okuyucunun o mittenden bekledikleri önemli bir ađırlıđa sahiptir. Dizinin yaratıcısı Suat Yalaz’ın Türk İřlam tarihini, Osmanlı’yı deđil de, bilgi ve malumat olarak oldukça eksik ya da yetersiz bir dönemi seçmesi o mitin anlattıklarıyla ilgilidir. Cumhuriyetin kuruluşunda oluřturulan Türk kimliđinin ideolojik payandası bu tercihin asal belirleyenisidir. Osmanlı’ya yönelik redd-i miras politikası ve 1908’den sonra resmîyetin bir parçası haline gelen laik-modernist milliyetçilik, cumhuriyetle birlikte kendine iki ayrı ideolojik milat ve dođum alanı seçmiřtir. Biri saflıđın ve bozulmamıřlıđın simgesi olarak Anadolu, diđeri, Arap medeniyeti ve Müslümanlıkla karřılařıldığında kaybedilen ya da her geçen yüzyıl tahrifata uğrayan öz (ve saf) Türklüđün başlangıç, çıkıř noktası olan Orta-Asya. Cumhuriyetin ilk yıllarından özellikle kırklı yıllara ka-

dar Osmanlı ve Osmanlı'yı çağrıştıran hemen her şey, karşıtlık yaratacak biçimde ötekileştirilirken, Orta-Asya ve Anadolu, folklorik ve tarihsel anlamda saflığın-temizliğin arandığı, anlatıldığı önemli bir kültürel ve ideolojik olumlama malzemesi olmuştur. Türklerin batıya göç etmeden önceki henüz bozulmadığı, kirlenmediği zamanı ve macerasını konuşmak ya da yazmak, dönemin önemli entelektüellerini, tarihçi ve araştırmacılarını epeyce meşgul etmiştir. (Cantek, 2003: 39-40)

Cantek'in görüşlerinde tartışmalı pek çok nokta bulunmaktadır; ancak bizim için önemli olan Cantek'in "saflık" ve "bozulmamışlık" olgusuna yaptığı vurgudur. Bu vurgudan yola çıkarak Cantek'in yorumlarının sahte folklor tartışmalarının neresinde durduğunu göstermek önemlidir. Fakelore yani sahte folklor tartışmalarının odağında Richard Dorson kaynaklı "folklor"un saf ve bozulmamış halktan toplanmış olduğu "fakelore"un ise bozulmuş ve sahte olduğu vurgusu yatar. İşte tam da bu ikilik nedeniyle Cantek'in görüşleri yeniden gözden geçirilmelidir. Çünkü aslında bir başka araştırmacı Alan Dundes'e göre (Dundes: 2007, 79) de fakelore, bir taraftan da millî ve ruhsal bir ihtiyacı tatmin eder. Özellikle kriz anında millî kimliğin olduğunu göstermek ve bu kimliğin içine gurur aşılacak gerekebilir. Çünkü Hobsbawm'ın belirttiği gibi "Geleneğin canlı olduğu yerlerde geleneğin icadına da ihyasına da gerek yoktur." Halkbilimin ideal olarak millî kimlik susuzluğunu giderme amacına hizmet ettiği doğru olabilir, fakat halkbilimin eksik ya da yetersiz sayıldığı yerlerde millî hislerle doldurulan bireysel yaratıcı yazarlar bu boşluğu doldurmada kendilerini özgür hisset-

mektedirler. Bunu da eğer gerekiyorsa bir millî halk kahramanı ya da millî epik yaratarak ve sıradan halkbilimi parçalarını uydurmaya üretimler içerisinde süslü birleştirerek ya da kahramanlık temleri yükleyerek yaparlar (Hobsbawm, 2006: 82-83). Ayrıca Dundes, Amerikan sahte kahramanı Paul Bunyan'ın otantik bir Amerikan halk kahramanı olduğuna inanan halkın öneminden söz eder. Halk, evlerin ve ana caddelerdeki restoranların önünü Bunyan'ın heykelleriyle süslemiştir. Bu da, Paul Bunyan bir halk kahramanı olarak Amerikanlının bilincinde yer etmiş ve çoğunlukça benimsenmiş (Dundes, 2007: 79) olduğunun bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Burada çizgi roman kahramanı Tarkan'ın da Bodrum Yalıkavak'ta bir heykelinin dikilmiş olduğunu hatırlatmakta fayda vardır. Konuya geri dönmek gerekirse, bu noktada Cantek'in yorumunun daha farklı bir açıdan değerlendirilmesi uygundur. Karaoğlan'ın milliyetçi akımlarla birlikte ele alınmasının nedeni anlatılarda sıkça kullanılan Türklüğe ve Orta Asya'ya ait mitolojik göndermeleri olan figürlerdir. Söz konusu metinleri yalnızca milliyetçi tarih yazımının bir yansıması ya da ulus-devlet inşasında araçsallaştırılan figürler olarak yorumlamak sığ kalacaktır. Karaoğlan ve Tarkan gibi çizgi roman kahramanları halk arasında kabul görmüş ve benimsenmişlerdir. Ancak bu kabul imha sürecine işlevsellik katmaktan öteye geçememiştir. Söz konusu imha saf olana, bozulmamış olana yapılan bir göndermeymiş gibi gösterilmiş ancak iç yapısı büyük ölçüde amorf bir hale sokulmuştur.

Bu amorf yapıya kahramanların doğumu esnasında da rastlarız. Mitolojik kahramanların doğumu dün-

yanın pek çok eski anlatısında olağanüstü bir biçimde gerçekleşir. Onlar doğumlarıyla müjdelenen değişim ve dönüşümü kendi içsel yolculuklarında gerçekleştirirler. Onların yaşam öyküleri çoğunluğunda toplumsal büyük değişim ve dönüşümlerle birlikte anılır. Arketipik kahramanların nihai hedefleri olmak için doğdukları insan olabilmek ve peşlerinden insanlığı sürükleyebilmektir. Arketipik kahramanların dünyayı dönüştürme ülkülerinin yanı sıra mevsimler, nehirler, dağlar, göller, yanardağlar gibi dünyaya ait oluşumların nedenlerini anlatmak için de gene kahramanların yaşam öyküleri araçsallaştırılır. Bu da, kahramanın öyküsünü bir erginleme macerası veya tekâmül süreci olarak okunmasına olanak sağlar. Kırkyama kahramanlar söz konusu olduğunda ise, kahramanın seyri değişir. Kırkyama kahramanlar birer vitrin mankeni gibidir. Çünkü onlar da tıpkı vitrin mankenleri gibi “moda olanın”, “popüler olanın” belirleyici imgeleridir. Dolayısıyla kırkyama kahramanlar tarih içerisinde tekerrür ederler ancak, tekâmül edemezler.

Kırkyama kahramanların teker-rürüne örnek olarak, ‘60’lı ‘70’li yıllarda tıpkı mısır patlağı gibi birbirlerinin taklidi olarak ortaya çıkan çizgi romanlar iyi bir örnektir. Karaoğlan’ın yaratıcısı Suat Yalaz Türkçülük ve milliyetçilik söylemi altında yayın hayatına başlamıştır. Ancak daha sonraki iktidar değişiklikleriyle biçim ve söylem değiştirmiştir. Cantek, Yalaz’ın eleştirildiği dönemde Karaoğlan’ı sol söyleme yakın tandanslı bir yorumla tanımlamaya başladığından söz eder. Yalaz, Karaoğlan’ı mukayese ettiği farklı çizgi romanlardan, örneğin Tarkan’dan ayırarak, kahramanın

otorite/devlet ile ilişkileri temelinde ele alarak onu solcu saymıştır. (Cantek, 2003: 56-57). Cantek’in yorumu açık biçimde kırkyama kahramanların iktidara göre şekil alabilen yapılarını göstermektedir. Bunun yanı sıra maceraların isimleri arasında, Ötügen’in Çağrısı, Tek Gözlü Albız, Bozkaşı, Karaoğlan Ergenekon, Bozkır Korsanları, Gökçe’nin Baykuşu, Sarı Büyü, Üç Gözlü Mabut, Karaoğlan Ba’nı Çiçek, Ötügenin Üç Atlısı, Karaoğlan Demir Maske, Alamut Kalesi, Karaoğlan Bagan Tigin, Dokuz Tuğlu Kahraman gibi mitolojik bağlamları oldukça sağlam isimler dikkati çeker. Ancak bu maceraların çoğunda mitoloji derinliğinden arındırılmış ve içi boşaltılmış bir imgeye dönüştürülmüştür.

Bir başka örnek de kurt figürü ile ilgilidir. Tarkan, Hun İmparatorluğu’nun sınır boylarındaki bir kale komutanı olan Yiğit Altar’ın oğludur. Düşmanlarının ve büyücü Goşha’nın marifetiyle Altar ve Tarkan’ın kabilesindeki bir kişi hariç herkes öldürülür ve Tarkan daha bebekken yapayalnız kalır. Ancak dişi bir kurt onu bulur, kurtarır ve emzirip büyütür (Burak: Gümüş Eyer, 1970). Kurtlar tarafından büyütülen kahraman erginlik çağına geldiğinde babasının intikamını almak için düşmanları ile karşılaşmaya gider. Bu esnada kendisini emzirip büyüten kurdun oğullarından biri yanında gelir. Bu kurt maceralarının tümünde Tarkan’a eşlik edecektir. Ne var ki, Tarkan’ın kurtla ilişkisi ile Oğuz Kağan’ın ilişkisi arasında mitin işlevselliği ve derinliği bakımından farklar bulunmaktadır. Oğuz Kağan için bir “öz rehber” ve kılavuz görevi gören göksel kurt Tarkan metinlerinde yalnızca kahramanı zor durumlardan kurtaran bir yardımcı hayvan figürüne dönüşmektedir. Oğuz

Kağan'ın yanında manevi bir rehber özelliği taşıyan kurt, Tarkan'ın yanında yalnızca dünyevi bir biçime dönüşmüştür. Bu bağlamda, kurt figürünün fiziksel gücü ön plana çıkartılarak manevi yönü imha edilmiştir demek, mümkündür. Oğuz Kağan'ın yanındaki kurt onun manevi gücünün bir timsaliyken, Tarkan'ın kurdu yalnızca fiziksel ve erkeksi bir gücün timsali olmuştur.

Çizgi romanlarda mitolojik öğelerin içlerinin boşaltılması anakronik yaklaşımlar nedeniyle de karşımıza çıkar. Örneğin, Karaoğlan'ın "Ergenekon" (Yalaz: 2005) adlı macerasında, Türklerin Ergenekon'dan çıkış mitleri anlatılmaktadır. Kahraman gene Karaoğlan'dır. Ne var ki Müslüman olan Karaoğlan'ın Türklerin Müslüman olmadığı dönemlerden kalma Ergenekon miti içinde yer alması anakronik bir karmaşaya neden olur. Aynı zamanda da bu, Ergenekon mitinin içinin boşaltılması olarak da yorumlanabilir. Karaoğlan, Türkler için kutsal olan Ötüken ormanlarında yaşamaktadır. Pek çok maceraya da "bolluk", "dinginlik" ve "saadet" dolu bu topraklardan uzaklaşarak başlamaktadır. "Cengiz'in Adaleti" (Yalaz: 2002) adlı macerada ise Karaoğlan ve babası Baybora Cengiz Han adına gizli bir görev için Çinlilerle savaşır. Bu macerada karşılıklarına tanrıça olarak kabul edilen Ece Mazal adlı bir kadın çıkar. Büyük bir tebaası bulunan ve tanrıça addedilen bu kadın ana tanrıça dönemine ait pek çok mitin imhasında araç olarak kullanılmıştır. Karaoğlan ve babası Baybora, metinde sözü edilen mitlere inanmadıklarını açıkça belli ederler. Baybora ve Tete adlı kız arasında geçen şu diyaloglar bu bağlamda ilgi çekicidir.

Baybora: Kimdir bu kutsal Ece Mazal?

Tete: Vareg soyundan kalma yarı tanrı bir Başbuğ... Çok güçlüdür... Gücünü yer ve aşk tanrılarından aldığı söylenir... Her şeyi önceden bilir.

Baybora: Bırak bu deli saçmalarını... Allaktan başka tanrı yoktur... Yeri göğü, her şeyi yaratan O'dur... Bunu böylece bilmiş ol... Sonra da bana doğru dürüst bilgi ver, şu Mazal hakkında... Yaşı ne başı ne? Karaoğlan'la alıp veremediği nedir?

Tete: Yaşını kimse bilemez. Bir deyişe göre üç yüz yaşını aşkınmış... Ama görünüşüne bakarsan yirmi yaşını ancak doldurmuş dersin!

Baybora: Saçmalamayı kes dedim sana! Karaoğlan'dan ne istiyor? Tuzağa düşürüp ne yapacak? (Yalaz: Cengiz'in Adaleti; 32)

Tete ve Baybora arasındaki bu diyalog bir süre daha devam eder ardından konu bu sefer Cengiz Han'ın kutsiyetine gelir. Ece Mazal'ın kutsiyetine inanmayan Baybora'ya Tete şunları söyler.

Tete: Bana inanmamakla asıl büyük cehaleti sen gösteriyorsun... Hem Çinli'yi hem Türk'ü okluyorsa bu da yer tanrısının alkışını almak desteğini kazanmak için... Anladın mı?

Baybora: Bir şey anlamadım tabii!

Tete: Cengiz Han kendisinin yeryüzüne gök tanrısı tarafından gönderildiğini öne sürüyor ve yeryüzüne hâkim olmak için her yeri istila ediyor!

Baybora: Hayret! Bunların hepsi gerçek söylentiler... Sana kim öğretti bunları?

Tete: Kutsal Ecemiz Mazal... O her şeyi bilir (Yalaz: Cengiz'in Adaleti; 32)

Yukarıdaki diyalogda ilgi çekici

noktalardan biri Baybora'nın kendisine ait mitleri gerçekler olarak kabul edip diğerlerini ötekileştirmesidir. Baybora İslamiyet'i kabul etmiş bir Türk olarak hâlâ atalardan kalan inançları doğrulamaktadır. Bu durum açık biçimde Türklerin Müslüman olduktan sonra da eski inançlarını saygıyla andıklarına işaret eder.

Bunun dışında, Karaoğlan'ın maceralarında karşımıza çıkan başka mitolojik temelli öğeler de bulunmaktadır. Karaoğlan'ın maceralarında kendisine yardım eden yaşlı bir bilge motifi bulunmaktadır. Pek çok macerasında Karaoğlan'ın akıl danıştığı bu ihtiyar bilgenin adı Ulu Gökçe'dir. Levent Cantek, Karaoğlan'daki Gökçe tiplemesinin Yalaz tarafından Gök Bayrak'tan esinlenerek üretilen Merlin tiplemesi olduğunu belirtir (Cantek, 2003: 66). Cantek'in Merlin tiplemesine benzediği Ulu Gökçe'ye farklı bir bakışla da yaklaşmak mümkündür. Karaoğlan'ın akıl hocası Ulu Gökçe, Oğuz Kağan Destanı'ndaki Ulug Türk'le ya da Dede Korkut'la da benzerlikler göstermektedir. Bu bağlamda Ulu Gökçe tiplemesinin Merlin'den çok Türk kültüründeki yaşlı bilge ihtiyar motifine benzediğini görmek mümkündür. *Dokuz Tuğlu Kahraman* (Yalaz: 2002) adlı macerada son derece bilge ve mert bir tip olarak beliren Ulu Gökçe, daha sonraki bir macerasında Timuçin'i yalnız bırakıp korkaklık etmiştir. Bu durum tipik bir mit imhasına örnek sayılabilir. Yaşlı ve ulu bilge arketipinin maceranın ortasında korkaklık göstererek kaçması, mitik hikâyelerin alışık olmadığı bir ters yüz etme biçimidir. Carl Gustav Jung'a göre kahraman arketipi ile bilge, yaşlı adam arketipi birleşerek filozof kral arketipini üretirler ya da mit, destan

ve masalarda kahramanın yanı başındaki bilge kişi kahramanın "ruh"unun sembolik dışı vurumu olarak yorumlanabilir (Jung; 2003: 87). Mitolojik anlatılarda kahramanın ruhu ile özdeş görülen yaşlı bilge arketipi Karaoğlan metinlerindeki yaşlı bilge ile fiziksel benzerlik dışında özsel bir benzerlik göstermez.

Dokuz Tuğlu Kahraman (Yalaz: 2002) adlı macera, 12 hayvanlı Türk takvimine gönderme yaparak başlar. "Pars yılının dördüncü mehtabının ilk günlerinde, Orta Asya bozkırlarının dört bir bucağından yola çıkan, türlü ulusun bogatırları, begleri, tiginleri bir savaşçı kadının çağrısına uyarak Korgunak-Cubur yaylasının yeşil düzündeki ağır ağır toplaşıyorlardı" (Yalaz, *Dokuz Tuğlu Kahraman*, 1). Burada da zaman algısı mitolojik döneme yöneltilir ama gene anakronik karmaşa devam eder. Kırkyama kahramanların hikâyelerinde mitolojik unsurlar, olabildiğince fazla kullanılmış olmasına karşın özsel derinliklerini yitirdikleri gözlenmiştir. Bu da açık biçimde bir gelenek imhasıdır.

Eski anlatıların çoğunda kahramanların eşleriyle olan ilişkileri kutsal bir alana gönderme yapar. Kırkyama kahramanların ise kadınlarla ilişkileri farklı bir düzlemde. Hatta bu kahramanların kadınlarla olan ilişkileri gelenek imhası gibidir. Oğuz Kağan'da gördüğümüz kutsal evlilik yani mitik *hiyeros gamos* Karaoğlan'da iyice dünyevi bir boyuta indirgenmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Oğuz Kağan'ın eşleriyle olan kutsal boyuttaki ilişkisi, Tarkan ve Karaoğlan'da ilişkilerin kutsiyeti yitirilir ve neredeyse yalnızca içgüdüsel bir biçim kazanır. Kahraman artık karşı cinsle ilişkilerini "çapkınlık" ekseninde yürütür. Karaoğlan

da Tarkan da hemen hemen her macerasında bir başka kadınla ilişki kurar. Bu kadınlar özellikle “öteki” kadınlar arasından seçilirler. Karaoğlan’ın maceralarında sabit kalan tek bir kadın vardı; o da Bayırgül’üdür. Kurt Başlı Sancak adlı macerada “Ferganalı kimsesiz güzel kız. Karaoğlan’ın (tek kusuru elinin biraz uzun olması olan) akıllı, becerikli ve tatlı belası...” olarak tanımlanır (Yalaz: 1966). Daha önce de belirtildiği gibi Karaoğlan’ın maceralarında birlikte olduğu kadınlar genellikle “öteki” kadınlardır. Yani hanlarda, kervansaraylarda, yollarda Karaoğlan’ın karşısına çıkan “görmüş geçirmiş” ve çoğunlukla Türk olmayan kadınlardır. Bu bağlamda Karaoğlan’ın maceralarında iffet ve ahlaki düşkünlük Türk kadınları ile yabancı kadınlar arasındaki sınırı belirginleştirmek için kullanılmıştır. Ne var ki, bu kurala uymayan kadınlara da rastlamak mümkündür.

Örneğin Karaoğlan’ın Ba’nı Çiçek adlı macerası bu bağlamda ilginç bir örnektir. Bu macerada Ba’nı Çiçek Ertuğrul Bey’in Rum asıllı sevgilisi olarak gösterilir. Ertuğrul Bey’in sevgilisi olduğu halde Karaoğlan’a gönlünü kaptıran Ba’nı Çiçek bin bir entrika çevirerek Karaoğlan’ı elde etmeye çalışır. Birlikte at koşturur, ok atarlar, kavga ederler. Sonunda Ba’nı Çiçek Karaoğlan’ı kandırır. Metin bu noktada Dede Korkut Hikâyelerinden Bamsı Beyrek’e gönderme yapar. Hem kadın kahramanın ismi hem de yaşanan olaylar bu geleneksel hikâye ile koşuttur. Dede Korkut Kitabı’nın üzerinde ısrarla durduğu noktalardan biri de toplum içinde kadının konumlandırılışı ile ilgilidir. Dede Korkut Kitabı’nın başında dört farklı kadın tipinden söz edilir. Metinde dört ka-

dın tipi de ayrıntılı olarak verilir. Bu noktada geleneksel hikâyedeki Banı Çiçek’in erdemli davranışlarıyla “evün tayacı” (Tezcan: 2001, 33) olarak nitelenebileceğini söylemek mümkündür. Bu durumda, Karaoğlan metninde yeniden üretilen Ba’nı Çiçek adlı kadının geleneksel hikâyedeki ile bir benzerliğinin olmadığı görülür. Çünkü geleneksel hikâyede Banu Çiçek, Bamsı Beyrek’i entrikalarla kandırmaz. Ayrıca, Banu Çiçek ve Bamsı Beyrek bu yaklaşmanın sonunda birbirlerine âşık olurlar ve geleneğin öngördüğü biçimde nişanlanırlar. Oysaki Karaoğlan macerasında bir başka beyin sevgilisi olan bir kadınla birlikte olur. Bu durum geleneğe aykırı bir davranışın ifadesidir. Burada açıkça geleneksel bir hikâyenin, dolayısıyla kadim bir mitin imhası ile karşılaşırız.

Arnold Van Gennep de inisiyasyon ritüellerinin yalnızca ergenliğe geçişle ilişkilendirilmesine itiraz eder (Gennep; 2004: 66). Bu bağlamda bireyin yalnızca ergenlikten yetişkinliğe geçerken değil, yaşamı boyunca dönüşerek statüsünü değiştirdiği söylenebilir. Oysaki Karaoğlan ve Tarkan çizgi romanlarındaki kahramanlar yalnızca doğum aşamasında bir geçiş dönemi geçirirler. Onun dışında tüm maceralarında aynı boyutta kaldıkları iddia edilebilir. Joseph Campbell kahramanı, “genel geçerliği olan olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkek kişi” (Campbell;2000: 30) olarak tanımlar. Bu tanımda konumuz açısından dikkat çekici iki nokta bulunmaktadır. İlki “çatışarak aşmış” ifadesidir. Bu noktada kahramanın neyle ve nasıl çatıştığı sorularını, erginleme bağlamında yanıtlanması gerekmektedir. Oğuz Kağan, bu çatış-

malarını erginleme aşamalarını perçinlemek için kullanmıştır. Maceralar boyunca Karaoğlan ve Tarkan'ın da sürekli çatıştıkları görülür. Ne var ki onların çatışmaları bir geçiş aşaması gibi algılanmaz. Her seferinde aynı tonda çatışmayı yinelerler. Bu durum kahramanın erginlemesini sekteye uğratır.

Tarkan ve Karaoğlan'ın erginleme süreçleri klasik kahramanın izlediği yoldan farklıdır. Anlatılar incelendiğinde ilginç bir biçimde Karaoğlan'ın erginleme sürecinin nihai hedefi olan "olgunlaşarak dönüşme" mertebesine ulaşamadığı görülür. Cantek, Karaoğlan'ın maceraya çağrışı kabul ederek yola çıktığını söyler (Cantek, 2003: 65). Ne var ki Campbell'in maceraya çağrı formülünü ayrılış, erginleme, dönüş üçlemesine dayanmaktadır. Oysaki Karaoğlan bu döngüyü tamamlayamaz. Campbell kahraman çağrışı kabul eder ve yola çıkar der, ama bu çıkışın sonunda kahraman ayrıldığı yere geri döndüğünde artık yola çıkan kişi değildir. Ama Karaoğlan'a baktığımızda bu döngünün bir parçasının eksik olduğu görülür. Yani Karaoğlan maceraya çağrışı kabul eder ve maceraya atılır ama Karaoğlan geri geldiğinde gene aynı Karaoğlan'dır; onda hiçbir değişiklik olmamıştır. Yani erginleme aşamasını tamamlayamaz. Bunun nedenini Karaoğlan'ın kırkyama kahraman olması ile ilişkilendirmek mümkün görünmektedir. Bu bağlamda denilebilir ki Karaoğlan, Campbell'in macera döngüsünden farklı bir noktada değerlendirilmelidir. Kırkyama kahraman olarak ele alabileceğimiz kahramanların erginlemelerindeki bu donukluk ve yerinde sayma hâli, maceralarının yalnızca serüven hissi uyandırmak bağlamında

dile getirilmesi ile ilişkilidir. Onların savaşçı özelliklerinin de erginleyici bir unsur olmaktan çok, macerayı sürekli kılmaya yarayan bir aksiyon unsuru gibidir.

Sonuç olarak kahramanı kahraman yapan önemli özelliklerden olan erginleme aşamaları bu metinlerde ciddi biçimde tahrip edilmiştir. Erginleme aşamasından yoksun bırakılmış bir kahramanın etki alanı, geleneği sürdürebilirliği ve bireyi dönüştürücülüğü ile erginleme aşamalarını tamamlamış arketipik kahramaninkini yan yana koyduğumuzda arada ciddi bir mesafe olduğu fark edilir. Gelenek üzerinde yapılan bu tür bir tahribat, imha aşamaları geleneğin bugün geldiği noktayı anlamlandırmada önem taşır. İcat edilmiş gelenek ya da yapma folklor olgusunun sorunlu alanlarından biri de gelenek, süreklilik ve dönüşüm üçgeninde aranmalıdır. Elbette kültürel ürünlerin her yeni üretimi bir başkalaşım olarak değerlendirilebilir ve bu başkalaşım sürekliliği sağlayan ana unsurlardan biri olarak görülmelidir. Bu dönüşüm kendi doğal hâline bırakıldığında geleneğin mayasından, bozulmadan yeni ürünler elde edilebilmektedir. Ne var ki yapma folklor ürünlerinde geleneğin süreklilik ve dönüşüm ilişkisi farklı bir düzleme taşınır. Yapma folklor ürünlerinin özündeki karmaşanın, bu metinlerin içindeki mayanın çürümesine neden olur. Böyle olduğunda da, maya çürür ve yeniden üretilmesi imkânsızlaşır. Bu nedenle geleneksel öğeler tekrar dolaşıma sokulurken mayanın çürütülmemesi önem kazanır. Mayası çürümüş ve imha edilmiş bir kültürel imgenin ne kültür endüstrisinde kullanılması, ne de kuşaktan kuşağa sağlıklı bir biçimde aktarılması müm-

kündür. Bu durumda yeni kahraman üretimlerimizin gelenek imhasından uzak duran kırkyama yöntemiyle rastgele bir araya getirilmiş parçalardan oluşturulmaması önemlidir.

KAYNAKLAR

BAKER, Ronald L; "Folklorda ve Edebiyatta Bireysel Yetenek ve Gelenek", **Folklorun Sahtesi: Fakelore**, haz. Selcan Gürçayır, Ankara, Geleneksel Yayıncılık, 2007.

BURAK, Sezgin; **Tarkan: Dehşet Kulesi**, İstanbul, Dünya Yayıncılık, 1999.

BURAK, Sezgin; **Tarkan: Margus Kalesi**, İstanbul, Dünya Yayıncılık, 1999.

BURAK, Sezgin; **Tarkan: Bayraktaki Canavar**, İstanbul, Dünya Yayıncılık, 1999.

BURAK, Sezgin; **Takan: Viking Kanı**, İstanbul, Turkuvaz Kitap, 2010.

BURKE, Peter; **Tarih ve Toplumsal Kuram**, Çev. Mete Tuncay, İstanbul, İletişim, 1994.

CAMPBELL, Joseph; **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, çev. Sabri Gürses, İstanbul, Kambalçı Yayınevi, 2000.

CANTEK, Levent; **Erotik ve Milliyetçi Bir İkon: Karaoğlan**, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2003.

DORSON, M. Richard; **Folklor ve Fakelore**; çev. Selcan Gürçayır; ed. Selcan Gürçayır; **Folklorun Sahtesi: Fakelore**, Ankara, Geleneksel Yayıncılık, 2007; 11-22.

DUNDES, Alan (ed); **Sacred Narrative: Reading in the Theory of Myth**, Berkeley, University of California Press, 1984.

FOX, S. William; "Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler", ed. Selcan Gürçayır; **Folklorun Sahtesi: Fakelore**. çev. Tolga Tanyel; Ankara: Geleneksel Yayıncılık; 2007; 35-50.

GENNEP VAN, Arnold; **The Rites of Passage**, Routledge, 2004.

HOBBSAWM, Eric, RANGER, Terence; **Geleneğin İcadı**, çev. Mehmet Murat Şahin, İstanbul, Ağora Kitaplığı, 2006.

JUNG, Carl Gustav; **Symbols of Transformation (Collected Works of C.G. Jung)**, Cilt 5, Princeton, Bollingen Series, 1990.

JUNG, Carl Gustav; **Dört Arketip**, çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul, Metis Yayınları, 2003.

JUNG, Carl Gustav; **İnsan ve Sembolle**ri, Çev. Ali Nahit Babaoğlu, İstanbul, Okuyan Us Yayınları, 2007.

TEZCAN, Semih -Hendrik Boeschoten; **Dede Korkut Oğuznameleri**, İstanbul: YKY, 2001.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Tibet Fedaisi** 46, İstanbul: Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Kanlı Saltanat** 16, İstanbul: Lâl, 2003.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Bizanslı Güzel Vasilisya** 17, İstanbul: Lâl, 2003.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Tek Gözlü Albız** 18, İstanbul, Lâl, 2003.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Bozkaşı** 49, İstanbul, Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Hint Yıldızı** 44, İstanbul, Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Ergenekon** 33, İstanbul, Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Cengiz'in Gazabı II** 56, İstanbul, Lâl, 2007.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Cengiz'in Gazabı II** 57, İstanbul, Lâl, 2007.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Bozkır Korsanları** 27, İstanbul, Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Gökçe'nin Baykuşu** 30, İstanbul, Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Sarı Büyü** 36, İstanbul, Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Üç Gözlü Mabut** 43, İstanbul, Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Kılıçların Gölgesinde** 35, İstanbul, Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Ba'nın Çiçek** 48, İstanbul: Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Cengiz Han'ın Habercisi** 31, İstanbul: Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Sarı Bayrak** 22, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Bizanslı Zorba** 25, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Ötügenin Üç Atlısı** 21, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Asya'yı Titreten Korku** 19, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Demir Maske** 53, İstanbul: Lâl, 2006.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Ölüm Süvarileri** 39, İstanbul: Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Alamut Kalesi** 40, İstanbul: Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Bagan Tigin** 32, İstanbul: Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Uygur Güzeli** 37, İstanbul: Lâl, 2005.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan Samara Şeyhin Kızı** 20, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Dokuz Tuğlu Kahraman** 28, İstanbul: Lâl, 2004.

YALAZ, Suat; **Karaoğlan. Cengizin Adaleti** 3, İstanbul: Lâl, 2002.

www.taseyadorg.