

Süpermen Miti -1

Umberto Eco

Umberto Eco, çizgi romanla akademik olarak ilgilenmiş, kimi kahramanlar hakkında incelemeler yazmıştır. Süpermen hakkındaki bu uzun incelemeyi iki ayrı bölüm halinde yayımlıyoruz.

Örneklere Herkül'den Siegfried'e, Roland'dan Pantagruel'e, oradan da Peter Pan'a kadar uzanan, sıradan insana oranla üstün güçlere sahip kahraman, popüler imgelemin değişmez parçalarından biri olagelmıştır. Söz konusu kahramanın meziyetleri çoğunlukla insanileştirilmiştir. Gücü, doğüstü olmaktan çok, dirayet, çevikliği, dövüş yeteneği ve hatta mantık kabiliyeti, Sherlock Holmes'e özgü gözlem gücü gibi, doğal yeteneklere dayanır. Ancak, insanın örgütlenme düzeninde bir sayıya dönüştüğü ve karar verici rolünün elinden alındığı sanayileşmiş bir toplumda, kişi herhangi bir üretim aracından, dolayısıyla da karar gücünden yoksundur. Bireysel güç, eğer spor etkinliklerinde harcanmıyorsa, insanın hareketlerini denetim altında tutan makinelerin gücü karşısında giderek etkisiz kalmaktadır. Bu tür bir toplumda olumlu kahraman, sıradan vatandaşın duyduğu ancak gerçekleştiremediği akla hayale sığmayacak güç ta-

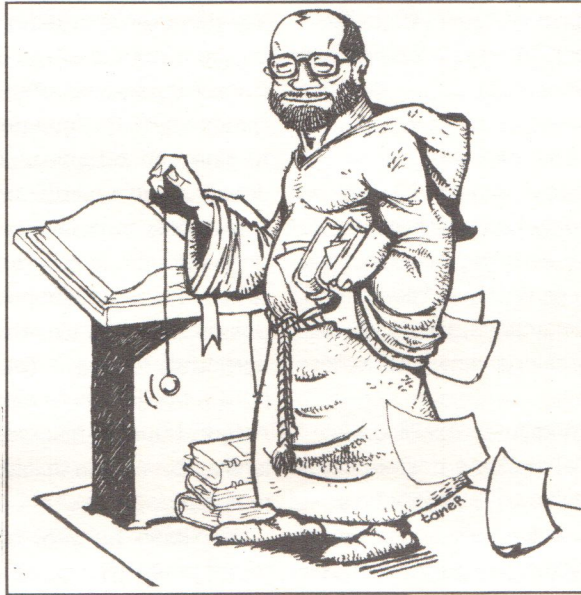
güçlere sahip olduğunu keşfeder. Gücü gerçekten sınırsızdır. Uzayda ışık hızında uçar ve bu sayede zaman sınırını aşarak başka bir zaman dilimine geçebilir. Yalnızca ellerinin gücüyle kömürü elmasa çevire-

leplerine sahip olmalıdır.

Süpermen dünyalı değildir, buraya genç yaşta Kripton gezegeninden gelmiştir. Dünyada büyürken, insanüstü güçlere sahip olduğunu keşfeder. Gücü gerçekten sınırsızdır. Uzayda ışık hızında uçar ve bu sayede zaman sınırını aşarak başka bir zaman dilimine geçebilir. Yalnızca ellerinin gücüyle kömürü elmasa çevirecek ısı düzeyine ulaştırır, süpersonik hızla birkaç saniye içinde bütün bir ormanı kesip, ağaçlardan kereste üretilip, bir gemi ya da bir kasaba inşa edebilir, dağları delebilir, dev gemileri kaldırabilir, baraj inşa edip yıkabilir, delici bakışları herhangi bir nesnenin içinden sınırsız uzaklıktaki şeyleri görmesine ve bir bakışta metal nesneleri eritmesine olanak tanır, süper işitme yeteneği, ne kadar uzaklıkta olursa olsun bir konuşmayı dinleme avantajı sağlar. Kibar, yakışıklı,

alçakgönüllü ve yardımseverdir, yaşamını kötü güçlerle savaşa adamıştır ve polisin yılmaz yardımcısıdır.

Yine de, Süpermen imgesi okuyucunun tamamen özdeşleşme kuramayacağı bir konumda da değildir. Süpermen gazeteci Clark Kent kimliğiyle insanların



İllüstrasyon: Taner Duran

arasında yaşar, bu yönüyle ise korkak, çekingen, fazlaca akıllı sayılmayacak, beceriksiz, miyop ve Süpermen'e delicesine âşık olduğu için ona yüz vermeyen anaerik meslektaşları Lois Lane'e karşı itaatkâr bir ka-



rakterdir. Anlatı bağlamında, Süpermen'in bu çifte kimliği, detektif öyküsünün gerilim özelliğini taşıdığı ve kahramanımızın maceralarının, muğlak yönlerinin, söz ve hareketlerinin aktarımında çeşitleme olanağı sunduğu için bir işleve sahiptir. Ancak, söz konusu çifte kimlik, mitsel açıdan oldukça zekice kurgulanmış bir araçtır: Clark Kent, tipik olarak, komplekslerinden rahatsızlık duyan ve arkadaşları tarafından horlanan sıradan okuyucuyu simgeler, aşikâr bir özdeşleşme sürecinin sonucunda, Amerika'daki her muhasebeci içten içe, gerçek kişiliğinin altından yıllardır süregelen sıradan yaşantısından kendisini kurtaracak bir Süpermen çıkacağı umudunu taşır.

Mitin Yapısı ve Romanın "Uygarlığı"

Kahramanımızın mitolojik çağrışımlarını böylece belirledikten sonra sıra, bu mitin halka günlük ya da haftalık olarak sunulduğu anlatının yapısını tanımlamaya geldi. Süpermen figürü ile Klasik ve İskandinav mitolojilerinin geleneksel kahraman figürleri ya da tek tanrılı dinlerin figürleri arasında temel bir ayrım bulunmaktadır.

Dinin geleneksel figürü değişmez özelliklere ve kadere sahip, insani ya da ilahi kökene dayanan bir karakterdir. Bu karakteri destekleyen bir öykünün yanı sıra pek çok yan öykü de bulunabilir ancak öykü daha önceden belirlenmiş bir gelişim çizgisi izler ve karakterin özelliklerini aşama aşama ancak kesin bir tarzda tanımlar.

Bir diğer deyişle, bir Yunan heykeli, Herkül'ü ya da onun yerine getirdiği görevlerden birini temsil eder ancak özellikle de sonuncu durumda, Herkül, öyküsü olan biri olarak görünür ve bu öykü onun ilahi

niteliklerini simgeler. Öykü gerçekleşmiştir ve artık inkâr edilemez. Herkül zaman içerisindeki olayların gelişimiyle gerçek kılınmıştır. Ancak bu gelişim sonlandığında, karakter ve onun gelişim öyküsüyle birlikte simgelenen imajı, söz konusu karakter hakkındaki peşin hüküm ve yargılarla birlikte kesinlik kazanır. Herkül'ün ilk çağlarda popüler olan öyküsü dahi daha önce gerçekleşmiş olan ve halkın aşına olduğu bir öyküdür.

Şövalye Roland'ın öyküsünü bilmem kaçınıcı kez de anlatsanız, halk kahramana ne olduğunu bilecektir. Öyküye yeni eklemeler ve romantik süslemeler katılmış olabilir ancak bu anlatılan mitin özünü zedelemmez. Benzer bir durum plastik sanatlarda ve Gotik katedrallerde ya da Kontr-Reformasyon ve Rönesans kiliselerindeki resimlerde de gözlenmektedir. Daha önce olmuş olan, çoğunlukla etkileyici ve dramatik tarzda anlatılır.

Modern romanın "uygarlığı", okuyucunun esas ilgisinin *ne olacağının* tahmin edilemeyen doğasına yönlendirildiği bir öykü sunar, bu sayede ilgimizi çeken şey olay örgüsüne ilişkin buluşlara dönüşür. Olay, öyküden *önce* gerçekleşmemiştir, anlatıldığı *sırada* gerçekleşir ve genellikle *ne olacağını* yazar bile bilmez.

Ortaya çıktığı dönemde, Tresias'ın ifşaatlarıyla Oedipus'un kendisini suçlu konumda bulduğu *coup de théâtre* [dramatik ve beklenmedik gelişme, ç.n.], halk söz konusu mitten haberdar olmadığı için değil, "olay örgüsünün" mekanizması, Aristotelesçi kurallara bağlı olarak, onları merhamet ve terör aracılığıyla bir kez daha katılımcı kıldığı için, "etkili olmuştur". Okuyucu, hem durumla hem de karakterle özdeşlik kurar. Buna karşılık, Julien Sorel, Madam de Renal'i vurduğunda ya da Poe'nun detektifi Morg Sokağı'ndaki çifte cinayetin sorumlusunu bulduğunda ya da Javert, Jean Valjean'a takdirlerini sunarken, tahmin edilemeyen doğası buluşlardan kaynaklanan ve bu yönüyle de estetik bir değere sahip olan bir *coup de théâtre*'in izleyicisi konumundayızdır. Bu olgu romanın popüleritesiyle orantılı olarak önem kazanır ve kitleler açısından, *feuilleton* -(popüler Fransız macera ve detektif tefrikalarının iki kahramanı olan) Rocambole ve Arsène Lupin'in maceraları- bir zanaat olarak, beklenmedik olayların ustalıklı yaratımından öte bir değere sahip değildir.

Öykünün bu yeni boyutu çoğunlukla karakterin mitsel potansiyeli adına göz ardı edilir. Mitsel karakter bir yasayı ya da evrensel bir talebi temsil eder ve bu nedenle de bizleri şaşırtmamalı, bir ölçüde *önceden tahmin edilebilir olmalıdır*. Roman kahramanı herkes gibi bir insan olmak ister ve başına gelebilecek olanlar tıpkı bizim başımıza gelebilecek olanlar gibi belirsizdir. Bu tarz bir karakter, "estetik evrensellik"

olarak adlandırabileceğimiz bir şeye, bir diğer deyişle, bize ait davranış ve duygular için bir referans noktası görevi görme kapasitesine sahiptir. Söz konusu karakter, mitin evrenselliğine sahip değildir, bir arketip, doğaüstü gerçekliğin simgesi durumuna gelmez. Belirli ve sık gerçekleşen bir olayın evrenselleştirilmesinin sonucudur. Roman karakteri "tarihsel bir tiptir". Bu yüzden, romanın estetiği bu karakteri kullanmak için, özellikle de sanatın mit boyutundan sıyrıldığı noktada gerekli olan eski bir kategoriye başvurmak durumundadır: Bunu "örneksel [tipik]" olarak adlandırabiliriz.

Çizgi romanların mitolojik karakteri de kendini böylesi bir durumda bulur: Bir arketip, belirli ortak özelliklerin toplamı olmak durumundadır ve bu nedenle de kolaylıkla tanınabileceği simgesel ve sabit bir konumda bulunmalıdır (Süpermen'e olan da budur) ancak "romans" tüketen bir kitleye hitap eden "romantik" üretim ekseninde yer aldığı için de roman karakterleri gibi tipik bir gelişim göstermelidir.

Olay Örgüsü ve Karakterin "Tüketimi"

Aristoteles'e göre, trajik bir olay örgüsünde karakter, bir felaketle sonlanan bir dizi olay, terslik, farkına varma, acıklı ve korkunç durum ile karşılaşır, romansal bir olay örgüsünün, bu dramatik birimleri, aralıksız ve öykülenmiş bir tarzda geliştirdiğini ekleyelim. Bu durum, popüler romanda amacın kendisi haline gelir. Bu dramatik birimler olabildiğince sık kullanılmalıdır. Maceraları, *Yirmi Yıl Sonra*'da süren ve nihayet *Brangelonne Vikontu*'nda (ancak burada devreye başka anlatıcılar girer ve silahşörlerin oğullarının maceralarını ya da d'Artagnan ile Cyrano de Bergerac arasındaki çatışmayı vb anlatırlar) son bulan *Üç Silahşörler*, tıpkı barsak kurdu gibi üreyen olay örgüsünün bir örneğidir: Bu olay örgüsü, çatışma, bunalım ve çözüm üretme kapasitesi ne kadar artarsa, o derece canlılık kazanır.

Tanımı gereği hiçbir şeyden etkilenmeyen bir karakter olan Süpermen, hasmı olmayan bir kahraman olmak ve dolayısıyla da herhangi bir gelişme olasılığının bulunmaması gibi, kaygı uyandıran bir anlatısal durumla karşı karşıya kalır. Dahası, belirli psikolojik nedenlerden dolayı okuyucular, anlatısal sürecin çeşitli anlarını günlerce süreyle akılda tutmaya muktedir değildirler. Her bir öykü birkaç sayfayla sınırlıdır, bir diğer deyişle, haftalık sayıların her biri, belirli bir epizodun sunulduğu, geliştirildiği ve çözümlendiği, iki ya da üç bütün öyküden oluşmaktadır. Estetik ve ticari açıdan,

anlatısı gelişim olasılığından yoksun olan Süpermen, yazarları ciddi sorunlarla yüz yüze getirir. Bir karşıtlık çıkarmak ve bunu meşrulaştırmak için azar azar çeşitli formüller sunulur, örneğin, Süpermen'in bir zaafı vardır. Hasımlarının, biricik düşmanlarını etkisiz kılmak için her ne pahasına olursa olsun elde ettikleri meteorik kökenli bir metal olan kriptonit radyasyon karşısında neredeyse çaresiz kalır. Ancak insanüstü entelektüel ve fiziksel güçleri olan bir canlı, bu tür tehlikeleri savuşturmanın yollarını kolaylıkla bulur, tıpkı Süpermen gibi. Ayrıca, bir anlatı seçeneği olarak kriptonit yoluyla onu zayıflatma girişimi pek de fazla çözüm sunmamaktadır ve idareli kullanılması gerekmektedir.

Bu durumda Süpermen'in karşısına beklenmedik oldukları için merak uyandıran, ancak kahraman tarafından üstesinden gelinebilecek bir dizi engel çıkarmaktan başka bir seçenek kalmıyor. İkinci, okuyucu söz konusu engellerin tuhaflığı karşısında şaşıracaktır –şeytani buluşlar, uzaydan gelen tuhaf donanımlı yaratıklar, zamanda yolculuk olanağı sunan makineler, yeni deneylerin teratolojik sonuçları, kötü niyetli bilim adamlarının Süpermen'i kriptonitle etkileme yolundaki sinsi planları, beşinci boyuttan gelen ve yalnızca Süpermen adını tersten söylediğinde (Kltpzyxm) ekarte edilebilen Mxyzptlk gibi– kendisiyle eş güce sahip yaratıklarla mücadeleleri vb. İkinci, kahramanın hikmetinden sual olunmaz üstünlüğü sayesinde bunalım hızla aşılar ve anlatım kısa öykü sınırları dahilinde tutulur.

Ancak bu hiçbir şeyi açığa kavuşturmaz (ticari zorunlulukların öngördüğü sınırlar dahilinde). Engelin üstesinden gelindiğinde, Süpermen yine de *bir şeyler başarmış* olur. Sonuçta karakter, geçmişinde yazılı olan ancak geleceğini belirleyen bir davranışta bulunmuş olur. Ölüme bir adım daha yaklaşmıştır, bir saat kadar da olsa yaşlanmıştır, kişisel deneyimleri değiştirilemeyecek biçimde zenginleşmiştir. Öyleyse, Süpermen için eyleme geçmek, bütün diğer karakterler (ya da her birimiz) için olduğu gibi, kendini "tüketmek" anlamına gelir.

Ancak, mit "tüketilebilecek bir şey olmadığı" için Süpermen kendini "tüketemez". Klasik mit kahramanı tam da örnek bir eylemde "tükeniği" için "tüketilebilir bir şey değildir". Eğer öyle olmasaydı, sürekli yeniden doğar ya da bir tür bitkisel döngüyü –ya da en azından olayların ya da hayatın döngüselliğini– simgelerdi. Ancak Süpermen gündelik yaşamın içinde ve şimdiki zamanda yer alan üstün güçlerle donatıl-



miş olsa da, bizlerin yaşam ve ölüm koşullarına bağlı bir mittir. Ölümsüz bir Süpermen, insan değil Tanrı olurdu ve halkın onun çifte kimliğiyle özdeşleşmesi mümkün olmazdı.

Öyleyse, Süpermen "tüketilebilir bir şey olmamalıdır" ve aynı zamanda da gündelik yaşam gereği "tüketilmelidir". Süpermen, zamansız bir mit özelliği gösterir ancak yalnızca etkinliklerini bizim insani ve gündelik dünyamızın zaman boyutunda sürdürdüğü için kabul edilir. Süpermen'in yazarlarının, farkında olmasalar da bir biçimde çözmeleri gereken anlatısal paradoks, zamansal açıdan paradoksal bir çözümü zorunlu kılar.

Kendini "Tüketmeyen" Olay Örgüsü

Süpermen'de aksayan şey zaman kavramıdır. Zamanın yapısı, geçtiği değil, aktarıldığı zamansal düzlemde aksar. Bir epizodu diğerine bağlayan zaman nosyonu aksar. Öykü düzleminde, Süpermen belirli bir görevi yerine getirir (bir haydutlar çetesini dağıtır), bu noktada öykü sona erer. Aynı çizgi roman albümünde ya da bir hafta sonraki albümde, yeni bir öykü başlar. Eğer albüm Süpermen'i bıraktığı yerden ele alsaydı, ölüme bir adım daha yaklaşmış olurdu. Öte yandan, bir öyküye daha önce meydana gelenleri göstermeden başlayarak, Süpermen'i, bir an için de olsa, zaman içinde yaşamdan ölüme doğru giden yasadan kurtarmayı başarır. Nihayet (Süpermen 1938'den beri ortalarda) –felaketlerle dolu çocukluğu bitmek bilmeyen Küçük Yetim Annie'nin durumunda olduğu gibi– okuyucu durumun komikliğini anlayacaktır.

Süpermen'in yazarları bu duruma daha zekice ve kuşkusuz daha özgün bir çözüm geliştirdiler. Öyküler –izleyicinin tamamen farkında olmadığı– daha önce ve daha sonra olanların son derece bulanık olduğu, bir nevi düşsel ortamda gelişir. Anlatıcı, âdeta bir şey söylemeyi unutmuş da söylenenlere bir ayrıntı eklemek ister gibi, olayın ucunu tekrar tekrar çekiştirir.

Süpermen öykülerinin yanı sıra, Süpermen'in çocukluğunun anlatıldığı ya da Süperbaby adlı bir bebek olarak sunulduğu, Süperboy öyküleri de anlatılmaktadır. Bir noktada, sahneye Süpergirl çıkar. Süpergirl, Süpermen'in kuzenidir ve o da Kripton'un yıkımından kaçmıştır. Süpermen'le ilgili bütün olaylar (şimdiye kadar sözü edilmeyen çünkü açıklamaya göre, bir kız okulunda kimliğini gizleyerek, her şeyi açıklayabileceği ergenlik dönemini bekleyen) bu yeni karakterin varlığını izah etmek amacıyla şu ya da bu şekilde yeniden anlatılır (anlatıcı, daha önce sözü edilmediği halde Süpergirl'ün, Süpermen'in tek başına dahil olduğu çok sayıdaki maceradan hangilerine ve ne sıklıkta katıldığını anlatmak üzere zamanda ge-

riye döner). Süpermen'le yaşıt olan Süpergirl'ün, zamanda yolculuk sayesinde geçmişte Süperboy'la karşılaştığı ve onunla oyun oynadığı ve hatta Süperboy'un tamamen hata sonucu zaman sınırını aşarak yıllar sonraki hali olan Süpermen'le bir araya geldiği izlenimine kapılırız.

Ancak bu türden bir olgu, karakterin gelecekteki eylemlerini etkileyebilecek bir dizi gelişmeye yol açabileceğinden, öykü bu noktada sona erer ve Süperboy'un rüya gördüğü ve söylenenlerin geri alındığı imasında bulunulur. Bu çerçevede, en özgün çözüm kuşkusuz *Hayali Öyküler'de* [Imaginary Tales] sunulandır: Aslında, halk çoğunlukla yazarlardan zevkli yeni gelişmeler talep eder, örneğin, Süpermen kendisini uzun zamandır seven gazeteci Lois Lane'le neden evlenmez? Elbette, eğer Süpermen Lois Lane'le evlenseydi, bu geri dönüşü olmayan bir öncül daha doğuracağı için ölüme doğru bir adım daha atmış olurdu, yine de anlatı sürekli yeni uyarıcılar bulmalı ve halkın "romantik" taleplerini tatmin etmelidir. Bu nedenle, "eğer Süpermen Lois'le evlenseydi ne olurdu?" diye sorulur. Söz konusu öncül bütün dramatik olasılıklarıyla ele alınır ve sonunda uyarıda bulunulur: Unutmayın, bu içinde doğruya yer olmayan "hayali" bir öyküdür. (Bu bağlamda, Roberto Giammanco'nun Süpermen ve Batman gibi karakterlerin –"süpergüçler" temasının bir başka varyasyonu olarak– eşcinsel doğasına ilişkin görüşlerini anımsatalım. Bu veçhe, özellikle de Batman'de bulunur ve Giammanco, üzerinde daha sonra duracağımız gibi, bunun nedenleri konusunda da yorumda bulunur ancak Süpermen söz konusu olduğunda, eşcinsellikten çok "parsifalçilikten" [Parsifal: Wagner'in bir operasının kahramanı, ç.n.] söz etmek daha uygun olur. Süpermen'de, Batman ve Robin, Green Arrow, arkadaşı vd karakterlerde aşikâr olan eril toplum ögesine hemen hemen hiç yer verilmez. Her ne kadar –çoğunlukla efemine özelliklere sahip ancak her iki cinsten olağanüstü güçleri olan gençlerden oluşan– Geleceğin Süper Kahramanları Lejyonu'yla sık sık işbirliği yapsa da –Süpermen kuzeni Süpergirl'le de çalışır– ne Lois Lane'in ne de onun eski bir sınıf arkadaşı ve hasmı olan Lara Lang'in hamlelerine Süpermen'in bir kadın düşmanı gibi hoşnutsuzlukla karşılık verdiğini söyleyebiliriz. Bunun yerine, anaerkil bir toplumdaki herhangi bir genç adam gibi mahcubiyet gösterir. Öte yandan, daha dikkatli dilbilimciler, bir denizkızı olarak ona ancak su altında bir ilişki vaadi sunan Loris Lemris'e karşı duyduğu mutsuz aşkı gözden kaçırmamışlardır. Cennetvari bir sürgün anlamına gelen bu ilişkiyi Süpermen, görev duygusu ve misyonunun vazgeçilmez doğası gereği, reddetmek durumundadır. Süpermen'i karakterize eden, sevgisinin platonik boyutu,

kendi iradesinden çok koşullara bağlı olan iffet yemi- ni ve durumunun tekilliğidir. Bu anlatısal olgu için ya- pısal bir neden arayacak olursak, daha önce değin- diğimiz gözleme dönmemiz gerekir: Süpermen'in "parsifalcılığı" kendi kendini "tüketmesini" engelleyen koşullardan biridir ve onu olaylardan, dolayısıyla da erotik maceralarla zamanın akıp gitmesinden koruyan koşullardan biridir.)

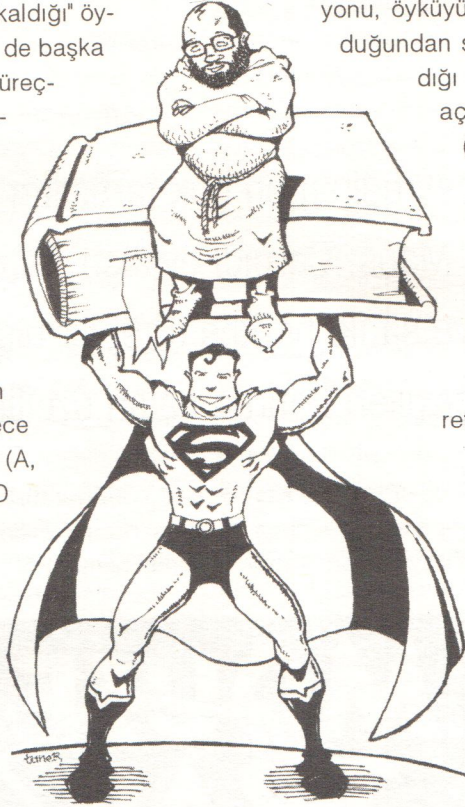
Hayali Öyküler, tıpkı *Anlatılmayan Öyküler [Un- told Tales]* ya da daha önceden aktarılan olay- ları içeren ancak "bir şeylerin eksik kaldığı" öy- küler gibi çok sayıdadır, bu yüzden de başka bir açıdan yeniden sunulur ve bu süreç- te yan anlamlar ön plana çıkar. Ara- larında mantıksal bir bağ bulun- mayan ve etkileşimleri herhangi bir gerekliliğe dayanmayan bu olaylar silsilesinde okuyucu, far- kında olmadan zamansal geli- şim nosyonunu yitirir. Süper- men, bizimkine oranla nedensel- lik zincirlerinin açık (A, B'ye neden olur, B, C'ye, C de D'ye ve böylece devam eder) değil, kapalı olduğu (A, B'ye neden olur, B, C'ye, C, D'ye, D ise A'ya) bir hayali evrende yaşa- maktadır ve burada artık makro- kozmosun oluşumunu tanımla- dığımız tarzda bir zamansal geli- şimden söz edemeyiz (Reic- henbach, s. 36-40).

Bu tür bir duruma ne- den olan efsane yaratımıyla ilgili ve ticari zorunluluklar dışında, Süpermen öykülerinin benzer bir yapısal değerlendirmesinin, bir ölçüde de olsa, nedensellik, zamansallık kavramları ve olay- ların geri dönüşsüzlüğü sorunu konusunda kültür- müzdeki yaygın inancı yansıttığını gözlemleyebiliriz ve aslında Joyce'tan Robbe-Grillet'ye ya da *Geçen Yıl Marienbad*'da gibi bir filme kadar pek çok çağdaş sanat ürünü, paradoksal zamansal durumları yansıtır. Yine de, bu zamansal durumların modellerini günü- müzün epistemolojik tartışmalarında bulabiliriz. An- cak, *Finnegan's Wake* ya da Robbe-Grillet'nin *Labi- rentte*'si gibi yapıtlarda, tanıdık zamansal ilişkilerin tersyüz edilmesi, hem yazar açısından hem de bun- dan estetik tatmin duyanlar açısından bilinçli bir du- ruma işaret eder. Zamansallığın bölünmesi, hem ara- yış hem de açıklama işlevi görür. Aynı zamanda da okuyucuya, yeni bilimi kabullenmesini sağlayacak, eski düşüncelere bağlı bir tasavvurun etkinliği ile bir görüntüye ya da düşünceye sığmayacak evrenleri ta-

savvur eden ya da tanımlayan bir aklın etkinliğini ay- nı potada eriten hayali modeller sağlar. Sonuçta, bu yapıtlar (ancak burada başka bir sorun ortaya çıkar), çağdaş dünya sakinlerine bir tür simgesel öneri ya da -bilimin, metafizik tarzda değil, dünyayla ilişkimizi kuracak bir biçimde, dolayısıyla da dünyayı tanımla- yıcı biçimde çözümlediği- mutlağın alegorik diyagra- mını sunarak efsane yaratıcı bir işlevi yerine getirirler.

Ancak, Süpermen'in maceraları bu eleştirel eğilime sahip değildir ve karmaşık zaman nos- yonu, öyküyü geçerli kılan yegâne koşul ol- duğundan söz konusu maceraların dayan- dığı zamansal paradoks, okuyucu açısından aşikâr kılınmamalıdır (belki yazarların kendisi de bu durumun farkında değildir).

Süpermen'in bir mit olarak ortaya çıkışı, okuyucu za- mansal ilişkilerin kontrolünü yitirdiğinde ve bu ilişkiler te- melinde anlamlandırma ge- reğini reddettiğinde, bu su- retle kendisini sunulan denetimsiz öykü akışına bıraktığında ve aynı zamanda, sürekli bir şimdiki zaman yanılsaması- na kapıldığında mümkün olur. Mit, sonsuzluk boyu- tunda ibret için tecrit edilmediği, asimile ol- mak için söz konusu öy- künün akışına dahil ol- ması gerektiği için aynı öykü, bir akış olmaktan çıkar, durağan bir şimdiki



İllustrasyon: Taner Duran

zaman olarak görülür.

Olayların sürekli bir şimdiki zamanda geçtiği düşüncesine giderek alışan okuyucu, söz konusu olayların, zamanın gerekleri doğrultusunda gelişim göstermesi gerektiğini unuttur. Zaman bilincini yitire- rek altında yatan sorunları unuttur. Bu sorunlar arasın- da özgürlüğün varlığı, planlama olasılığı, planların ye- rine getirilmesinin gerekliliği, bu planlamanın neden olduğu üzüntü, içerdiği sorumluluk ve son olarak, iler- leme anlayışı plan yapmaya dayanan insanlığın var- lığı yer alır.

(Devamı Gelecek Sayıda)

[*Diacritics* (Bahar 1972), İtalyanca'dan İngilizce'ye çev. Natalie Chilton, s.14-22'de yer alan yazı, *The Role Of the Reader* (Bloomington: Indiana University Press), s. 107-124 içinde yeniden yayınlanmıştır. (Çeviri: Ahmet Gürata)]

Süpermen Miti -2

Umberto Eco

Umberto Eco'nun geçen sayıda ilk bölümünü yayınladığımız ünlü *Süpermen* incelemesinin ikinci ve son kısmını sunuyoruz.

kendisinin planlayabileceği şey olduğu düşüncesine sevk eder.

Bir Hetero-eğilim Modeli Olarak Süpermen

Eğer *Süpermen*'i okuyan ve *Süpermen*'in hedef kitlesini oluşturan okuyucu, üzerine sosyolojik araştırmalar yapılan ve "hetero-eğilimli erkek" olarak tanımlanan kişiyle bir ve aynı olmasaydı, burada önerilen analiz son derece soyut kalacak ve vahiy gibi görülecekti.

Propaganda ve insan ilişkileri alanında olduğu gibi, reklamda da, -öznenin, ne geçmişi, ne geleceğini belirleyebileceği ne de zamansallığının üç boyutuna (geçmiş, gelecek ve şimdi, ç.n.) göre planlama yasalarına tabi olduğu konusunda örtük olarak ikna edilmesini gerektiren- ataerkil bir pedagoji kurmak için, "planla-

ma" boyutunun eksik olması gerekir. Bütün bunlar acı ve emek demektir, oysa toplum hetero-eğilimli erkeğe önceden gerçekleştirilmiş projelerin sonuçlarını sunma olanağına sahiptir. Erkeğin arzularına karşılık olarak bu projeler, onu kendisine sunuların, aslında

Süpermen'deki zamansal yapıların analizi, bizlere o tarz bir toplumda geçerli pedagojik ilkelere temelden bağlı görünen bir *hikâye anlatım yolunu* sundu. *Süpermen*'in bu toplumun pedagojik araçlarının birinden başka bir şey olmadığını ve zamanın yok edilmesi amacının, planlama ve kişisel sorumluluk düşüncesini geçersizleştirmeye yöne-

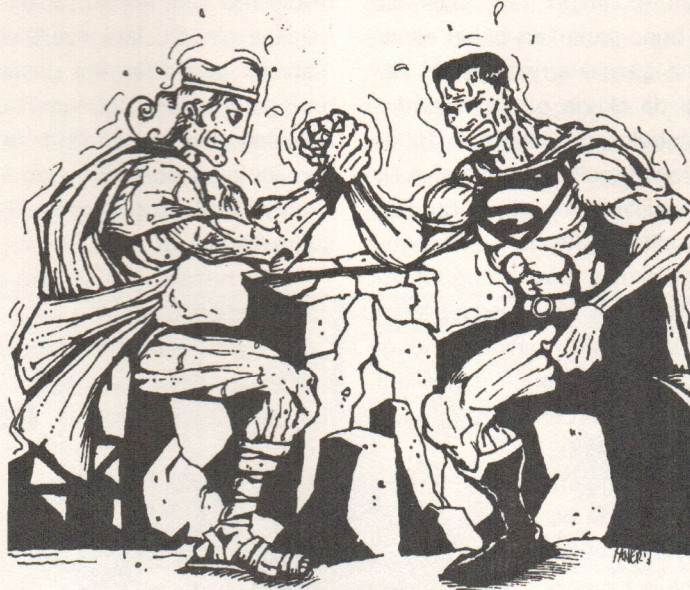
lik planının bir parçası olduğunu öneren iki fenomen arasında bir bağlantı kurmak mümkün müdür?

Yinelemeli Düzenin Savunusu

Belirli bir düzene (*scheme*) bağlı olarak bir dizi olayın (her bir olayın, öncekinin nerede kaldığından bağımsız olarak, bir tür sanal başlangıç noktasından hareket edeceği tarzda, yinelemeli olarak) tekrar

etmesi, popüler anlatı açısından yeni bir şey değildir. Bu düzen, popüler anlatının karakteristik özelliklerinden birini oluşturur.

Yineleme aracı, özellikle de kişinin, bir skeçin oynanışını ilgisizce seyrettiği, ardından da ilgisini bölü-



İllüstrasyonlar: Taner Duran

mün sonunda yer alan can alıcı cümleye odakladığı televizyon reklamlarında başvuru türü, üzerine belirli kaçış mekanizmalarının kurulduğu araçlardan biridir. Duyduğumuz mütevazı ancak yine de reddedilemeyecek haz, tam da bu önceden tahmin edilebilen ve beklenen tekrara dayanır.

Bu davranış yalnızca televizyon izleyicisi için geçerli değildir. Detektif hikâyeleri okuyucusu da, bu hikâyeleri "tüketimini" açıklayacak yöntemleri belirlemek üzere, kendisini samimi bir analizden geçirebilir. Öncelikle, başlangıcından bu yana, geleneksel bir detektif hikâyesi okuması, bir düzeni takip etmenin hazzına dayanır: Bir çıkarsamalar zinciri aracılığıyla suçtan keşfe ve oradan da çözüme doğru. Düzen o derece önemlidir ki, ünlü yazarların çoğu geleceklerini söz konusu düzenin değişmezliğine bağlamışlardır. Yalnızca "olay örgüsü"nü sıra-lamasındaki bir şematizmden değil, aynı duyguları ve aynı psikolojik yaklaşımları içeren sabit bir şematizmden söz ediyoruz: Simenon'un Maigret'inde ya da Agatha Christie'nin Poirot'sunda tekrarlanan unsurlardan biri de detektifin, olguları keşfettikçe, suçlunun güdülerine karşı duygudaşlığa dönüşen bir diğerkamlığa, açığa çıkaran ve kınayan -adaletle karşı olmasa bile- adaletle birlikte gelen bir merhamet duygusuna, kapılmasıdır.

Dahası, hikâyelerin yazarı bir dizi yananlam sunar (örneğin, polisin ve "meslektaş/arkadaş"ının özellikleri), öyle ki bu yananlamların her hikâyede tekrarlanması okuma hazzının temel şartıdır. Artık tarihsel sayılan Sherlock Holmes'un "tikleri", Hercule Poirot'nun kibirliliği, Maigret'nin piposu ve tanınmış çözümlerinden, Peter Cheyney'in Slim Callaghan'ının kolonyası ve Player's #6'i ya da Brett Halliday'in Michael Shayne'nin bir bardak soğuk suyla konyacı gibi savaş sonrası detektif hikâyelerinin en pıskın kahramanlarının gündelik özelliklerine kadar, liste uzayıp gider. Kusurlar, jestler, sinirli tikler, temsil edilen karakterde eski bir dostu bulmamıza olanak tanır ve bu özellikler olayın "içine girmemizi" sağlayan temel şartlardır. Bunun kanıtı, sevdiğimiz yazar, her zamanki karakterinin görünmediği bir hikâye yazdığında, kitabın temel düzeninin diğerlerinden farksız olduğunun ayırdına varmamızdır: Kitabı belirli bir mesafeyle okuyup, onu "minör" bir eser, geçici bir fenomen ya da bir geçiş dönemi işareti olarak değerlendirme eğilimini taşırız.

Rex Stout'un ölümsüzleştirdiği Nero Wolfe gibi ünlü bir karakteri ele alacak olursak, bütün bunlar daha açık hale gelir. Okuyucularımızdan birinin, karakterimizi hiç işitmemiş olacak derecede "elit" olma ihtimalini göz önüne alarak, Nero Wolfe "tipini" ve çevresini oluşturan öğeleri kısaca hatırlayalım. Çok eski tarihlerde Amerikan uyruğuna geçen Montenero'lu Nero Wolfe, çirkinlik derecesinde şişmandır, öyle ki deri sandalyesi âdeta onun için özel tasarlanmıştır. Kaygı uyandıracak derecede tembeldir. Evinden dışarıya hiç adım atmaz, soruşturmalarında kendisine, açık görüşlü Archie Goodwin yardımcı olur. Bu iki karakter, ortak espri duygularının hiddetlendirdiği, şiddetli ve gergin polemiklere dayalı bir ilişki sürdürürler. Nero Wolfe tam bir oburdur ve onun hayli geliş-

miş damak zevkine ve doymak bilmeyen midesine bıkip usanmadan hizmet eden aşçısı Fritz, sofraya düzeni konusunda tamamen cahildir ancak sofraya zevkinin yanı sıra Wolfe, orkidelere de müthiş bir merak ve özel bir tutkuyla bağlıdır, yaşadığı villanın üst katındaki serasında paha biçilmez bir orkide koleksiyonu vardır. Boğazına ve çiçeklere düşkün, bir dizi kusura sahip olan (klasik yazın sevgisi, sistematik kadın düşmanlığı, doymak bilmez para hırsları) Nero Wolfe, soruşturmalarını, psikolojik nüfuz maharetlerini, ofisinde oturarak, girişken Archie'nin kendisine sağladığı enformasyonu dikkatlice değerlendirerek, kendisini ofisinde ziyaret etmek durumunda

olan her olayın kahramanlarını inceleyerek, Müfettiş Cramer'la (dikkat ediniz: Ağzında her zaman düzenli olarak söndürülmüş bir puro bulunur) tartışarak, iğrenç komiser muavini Purley Stebbins'le kavga ederek yürütür ve sonunda, hiç değişmeyen bir tarzda, olayın kahramanlarını, çoğunlukla akşamüstü, odasında toplantıya çağırır. Burada, ustaca diyalektik hilelerle, hemen her zaman, gerçeği daha kendisi öğrenmeden, suçluyu, herkesin ortasında histeri krizine sokarak açığa çıkarır.

Rex Stout'un hikâyelerini bilenler, bu ayrıntıların, *topoi* (olay/mekân) ve hikâyeleri hareketlendiren mevcut dönüşsel (*recurrent*) durum repertuarının ancak küçük bir bölümünü oluşturduğunu bilirler. Esas skala çok daha geniştir: Archie'nin, ketumluğunun uyandırdığı kuşkuyla tutuklanışı ve yalan ifade vermesi, Wolfe'un müşterilerini soktuğu durum hakkındaki



yasal tenkitler, Saul Panzer ya da Orrie Carther gibi part-time çalışan detektiflerin görevlendirilmesi, Wolfe ve Archie'nin, arkasındaki delikte teste tabi tutulan kişinin davranış ve tepkilerini gözetleme olanağına sahip oldukları çalışma odasının duvarındaki resim, Wolfe ve gayri samimi müşterisi arasında geçen sahneler... Bütün bunlar saymakla tükenmez: Sonunda, bu *topoi* listesinin, her bir hikâyeye ayrılan sayfalarda söz konusu olabilecek her türlü olaya yetecek kadar uzun olduğunu anlarız. Yine de, temanın sonsuz sayıda çeşitlenmesine yer verilir, her bir suçun ardında farklı psikolojik ve ekonomik güdüler yatmaktadır ve yazar, olanları her seferinde yeni bir durum gibi sunar. "Olanlar" diyoruz: Aslında okuyucu hiçbir zaman yeni bir şeyin anlatıldığının farkına varmaz. Dikkate değer anlar, Wolfe'un alışıldık tavırlarını yinelediği anlardır, örneğin, çözüm bekleyen olay dramatik açıdan doruk noktasına ulaşırken Wolfe'un bilmem kaçınıcı kez orkideleriyle ilgilenmek üzere üst kata çıkması, Müfettiş Cramer'ın bir ayağı kapı ile duvar arasında olduğu halde tehdit edici bir tarzda odaya girişi ya da Goodwin'i itekleyip parmağını sallayarak Wolfe'u bu kez işlerin yolunda gitmeyeceği konusunda uyarması. Maceranın ilgi çekici noktası, verdiği rahatlık hissi, getirdiği psikolojik boyut, rahat bir sandalyeye ya da tren kompartımanındaki bir koltuğa çakılı kalan okuyucunun, aşama aşama, daha önceden bildiği ancak yeniden öğrenmek istediği şeyi sürekli keşfetmesinde yatar: Albümü bu nedenle almıştır. (Eğer hikâye, bizi bir başlangıç noktasından alıp ummadığımız bir bitiş noktasına götüren olayların gelişimiye) okuyucu, olmayan-hikâyeden haz alır, şaşırtmaca, olayların bir gelişim çizgisi izlememesinde yatar. Dönüşsel olduğu için sevilen bu stratejide, geçmiş-şimdi-gelecek zaman geriliminden uzaklaşıp bir ana odaklanılır.

Fuzuli Bir Mesaj Olarak Yinelemeli Düzen

Bu tür mekanizmalar, daha önce gördüğümüz gibi, olayın bir gelişime dayandığı ve karakterin ölümüne kadar kendi kendini "tüketmesi" gereken, 18. yüzyılın romantik *feuilleton*'larından çok, günümüzün popüler anlatılarında daha yaygındır. Sanırım *feuilleton*'ların popülerliğini yitirdiği döneme ait olan ve *bel-le époque* döneminin (1871'de Fransa-Prusya Savaşı'nın sona erişinden, 1914'te Birinci Dünya Savaşı'nın patlak verişine kadar olan dönem, ç.n.) sonlarında iki yüzyılı birleştiren, ilk tükenmeyen kahraman Fantomas'tır. Fantomas'ın her bir episodunu bir tür "başarısız katarsis"le son bulur, Juve ve Fandor tam onu yakalayacakları sırada, Fantomas beklenmedik bir hareketle kurtulur. Bir diğer olgu da, -şantaj ve sansasyonel kaçırma eylemlerinden sorumlu olan- Fantomas, her episodun başında anlaşılmaz bir biçimde

yoksul durumdadır ve paraya, bu nedenle de yeni "eyleme" gereksinim duyar. Döngü bu sayede sürer gider. Onunla birlikte de bir dönem sona erer. Modern yinelemeli mekanizmaların, çağdaş insanın derin bir gereksinimine cevap verip vermediği, dolayısıyla da ilk bakışta görüldüğünden daha savunulabilir olup olmadığı ve daha sağlam temellere dayanıp dayanmadığı tartışılabilir.

Eğer yinelemeli düzeni yapısal açıdan inceleyecek olursak, tipik bir *fuzuli mesajla* karşı karşıya olduğumuzu anlarız. Souvestre ve Allain'in ya da Rex Stout'un bir romanı bize çok az bilgi veren, aksine, fuzuli öğelerin kullanımı sayesinde dizinin ilk albümünü okuyarak edindiğimiz anlamı sürekli kafamıza vuran bir mesaj içerir (bu örnekte anlam, "konuya ait" karakterlerin müdahalesi nedeniyle, belirli bir eylem mekanizmasıdır). Yinelemeli düzene duyulan ilgi, fuzuli olana duyulan ilgi olarak sunulur. Bu mekanizmalara dayanan eğlendirici anlatı gereksinimi, *fuzuli olana duyulan bir gereksinimdir*. Bu çerçevede, popüler anlatının önemli bir bölümü fuzuli olanın anlatısıdır.

Paradoksal biçimde, beklenmedik olay ya da sansasyonellik gereksinimini karşılayan ürünler sınıfına dahil edilmek istenen aynı detektif hikâyesi, aslında tamamen zıt nedenlerle, olduğu gibi kabul edildiği, tanıdık, öngörülebilir olduğu için okunur. Suçlu olanın bilinmemesi bir yan öğe, âdeta bir vesile durumuna gelir, elbette, (düzenin, soruşturma temelli detektif hikâyesinde olduğu kadar başarıyla tekrar edildiği) aksiyon temelli detektif hikâyesinde suçlunun yarattığı bir gerilim ortamı çoğunlukla söz konusu değildir, söz konusu olan, suçu kimin işlediğinin ortaya çıkarılmasından çok, davranışlarını beğendiğimiz "konuya ait" karakterlerin "konuya ait" jestlerinin takip edilmesidir. "Fuzuli olana duyulan bu gereksinimi" açıklamak için, aşırı derecede ince varsayımlara gereksinim yoktur. Enformasyon sunumuna dayanan *feuilleton*, fuzuli öğelerle dolu mesajların arasında yaşayan bir toplumun tercih ettiği bir anlatı tarzını temsil ediyordu, gelenek duygusu, ortak hayatın normları, ahlaki ilkeler, *feuilleton* okuyucularını temsil eden tipik halkın ait olduğu 18. yüzyıl burjuva toplumunda geçerli uygun davranış kuralları -bütün bunlar toplumsal sistemin üyelerine sunduğu ve beklenmedik sarsıntılardan (ve değer sistemindeki çalkantılardan) uzak, hayatın sürüp gitmesini sağlayan öngörülebilir bir iletişim sisteminin oluşturur. Bu düzlemde, Poe'nun bir kısa hikâyesinin yarattığı "enformatif" şok ya da Ponson du Terrail'in *coup de théâtre*'i belirli bir anlama gelir. Oysa, çağdaş sanayi toplumunda, standartların değişimi, geleneğin çözülüşü, toplumsal mobilite, model ve ilkelerin "tüketilebilir" oluşu, "her şeyi kitlesel sarsıntılarla ilerleyen enformasyon bombardımanı" başlığı al-

tında özetlenebilir. Bütün bunlar, duyarlılıkların sürekli yeniden değerlendirilmesi, psikolojik varsayımların adaptasyonu ve zekânın yeniden nitelendirilmesi anlamına gelir. Bu çerçevede, füzuli yapıdaki bir anlatı, bir dinginlik çağrısı, okuyucuya sunulan yegâne rahatlatma olanağı olarak görülecektir. Buna karşılık "üstün" sanat, yalnızca evrime dayalı düzen, birbirini bertaraf eden gramerler, sürekli değişen kodlar sunar.

Entelektüel gerilim anlarında bir aksiyon resminden ya da bir dizisel müzik parçasından uyarıcı almaya çalışan kültürlü bir insanın (sağlıklı ve zorunlu) rahatlatma ve kaçış anlarında çocuksu bir tembelliğe kapılması ve bir füzuliyet girdabında ediginleşmek için bir tüketim ürününe yönelmesi doğal değil midir?

Soruna bu açıdan yaklaştığımızda, zararsız, hatta belki de yararlı olan bir şeye karşı ahlakçı bir yaklaşım gösterdiğimiz için kendi kendimize serzenişte bulunarak, (aralarında *Süpermen* mitinin de bulunduğu) kaçış eğlencelerine daha fazla hoşgörü gösterebiliriz.

Sorun, füzuli olandan aldığımız hazzın, enformasyon alımlamasına dayalı olan ve her yaratıcı etkinliğin normu haline gelen, entelektüel varlığın sarsıntılı ritmini ne dereceye kadar etkilediğine bağlı olarak değişir.

Sorun, aynı anlatısal düzen dahilinde iletilen farklı ideolojik içeriklerin farklı etkilerde bulunup bulunamayacağı değildir. Yinelemeli düzen, yalnızca bir dünya yaratabildiğinde ve onu ifade edebildiğinde ortaya çıkar ve kalıcılaşabilir: Bunu, söz konusu dünyanın, onu ifade eden yapıyla aynı konfigürasyona sahip olduğunu fark ettiğimizde daha iyi anlıyoruz. *Süpermen*'in durumu bu varsayımı doğruluyor. *Süpermen* hikâyelerinin ideolojik içeriğine baktığımızda, bir tarafta içeriğin kendi kendini sürdürdürebildiğini ve anlatı yapısı sayesinde iletişim kurabildiğini, öte yanda ise hikâyelerin, anlatım yapılarının, aslında atıl olan pedagojik bir mesajın döngüsel ve durağan sunumu olarak tanımlanmasına yardımcı olduklarını görürüz.

Medeni Bilinç ve Siyasal Bilinç

Süpermen hikâyeleri, *süpergüçlere* sahip kahramanlara dayalı diğer macera dizileri ile ortak bir özelliğe sahiptir. *Süpermen*'de gerçek öğeler daha türdeş bir bütünselliğe sahiptir, biz de bu nedenle ona özel bir dikkat gösteririz ve *Süpermen*'in sözünü ettiklerimiz arasında en popüler kahraman olması da bir rastlantı değildir: Grubun öncüsü olmakla kalmaz

(1938'de yayınına başlanmıştır), bütün karakterler arasında en özenle tasarlanan, eski bir anekdottan yola çıkılarak geliştirilen ve bu sayede de benzerlerinin temsilcisi olarak değerlendirilebilecek tanınabilir bir kişiliğe sahip olan odur. Her halükârda, aşağıdaki gözlem bütün süper kahramanlar için geçerlidir, Batman ve Robin'den Green Arrow'a, Flash, Marslı İnsan Avcısı, Green Lantern ve Aquaman'e ve yazınsal "tür"ün daha nitelikli bir öz-alaysılama (*self-irony*) tarzı geliştirdiği, daha yakın döneme ait olan Fantastic Four, Devil ve Spiderman'e.

Bu kahramanlar öyle güçlere sahiptir ki, hükümeti ele geçirebilir, orduyu yenebilir ya da gezegen siyasetinin dengesini bozabilirler.

Öte yandan, bu karakterlerden her birinin, insani ve doğal yasalara karşı

son derece saygılı, dürüst ve sadık olduğu açıktır, bu nedenle de güçlerini yalnızca iyi amaçlara yönelik olarak kullanmaları da doğrudur

(ve aynı zamanda iyidir). Bu anlamda bu hikâyelerin pedagojik mesajı, en azından çocuk yazını alanında, son derece makbuldür, zira sayısız hikâyede yer alan şiddet maceraları, kötünün itham edilmesi ve dürüst insanların zaferiyle sonuçlanır.

Öğretinin muğlaklığı, "*iyi nedir?*" sorusunu sordüğümüzde ortaya çıkar. Bu aşamada, en azından temel yapısı itibarıyla, diğerlerinden daha kuşatıcı olan *Süpermen*'in durumunu derinlemesine incelemek yeterli olacaktır.

Daha önce de değindiğimiz gibi, fiziksel, zihinsel ve teknolojik yetenekleri açısından *Süpermen* kadr-i mutlak bir güce sahiptir. Etkinlik kapasitesi, kozmik boyutta ulaşmaktadır.

Elbette, insanlığın yararına kullanılmak üzere bu tür bir kapasiteye sahip bir varlığın (meseleyi her ihtimali göz önüne alarak, açık yüreklilik ve sorumlulukla ortaya koyalım) önünde gerçekleştirilmeyi bekleyen pek çok eylem bulunmaktadır. Birkaç saniye içinde astronomik boyutlarda iş ve zenginlik üretebilecek olan birinden, insan en şaşırtıcı siyasal, ekonomik ve teknolojik değişimleri sağlamasını bekliyor. Açlık sorununa çözüm bulunmasından, yerleşime uygun olmayan bölgelerin işlenmesine, insanlık dışı sistemlerin yıkılmasına (eğer *Süpermen*'i "Dallas ruhu" ile okursak, altı yüz milyon Çinli'yi neden Mao'nun boyunduruğundan kurtarmadığını sorabiliriz). *Süpermen* kozmik ya da galaktik düzeyde iyilikte bulunabilir ve bu arada da, fantastik yollardan, her



yerde geçerli olan etnik ayrımları ortadan kaldıracak bir tanım geliştirebilir.

Ancak bunların yerine Süpermen, etkinliklerini yaşadığı küçük cemaatin (gençliğinde Smallville'de, yetişkinliğinde ise Metropolis'de) sınırları içinde sürdürmeyi tercih eder ve –tıpkı Kutsal Topraklar'ı ziyarete gidebildiği halde, yaşadığı yere elli kilometre uzaklıktaki kapalı ve müstakil sayılamayacak cemaate ulaşamayan Ortaçağ insanı gibi– diğer galaksilere kolaylıkla ulaşabildiği halde, yalnızca "dünya"nın değil, "Amerika Birleşik Devletleri'nin de boyutlarını göz ardı eder (yalnızca bir kez, o da *Hayali Öyküler*'de, Amerika Birleşik Devletleri başkanı olur).

Kendi küçük dünyasının sınırları içinde, mücadele edebileceği tek kötülük, yeraltı ve organize suç dünyasına ait olan varlıklardır. Uyuşturucu karaborsasına ve elbette rüşvet yiyen yöneticilere ya da siyasetçilere karşı değil, banka ve posta kamyonu soyguncularına karşı mücadele etmeyi tercih eder. Bir diğer deyişle, *görünürdeki tek kötülük özel mülkiyete karşı işlenen kötülüklerdir*. Başka dünyalardaki kötülükler de bir çeşni sağlar, oradaki kötülükler de rastlantısal, beklenmedik ve geçici yapıdadır, yeraltı dünyası ise kalıcı bir kötülüktür, tıpkı kesin çizgilerle ayrılan –her zaman için otoritenin saf ve iyi, kötünün ise onanmayacak derecede çürümüş olduğu– ikili zıtlık alanları yaratan, insanlık tarihine damgasını vuran bir tür namussuzluk dalgası gibi.

Başkalarının da belirttiği gibi, *Süpermen*'de, siyasal bilinçten kesin çizgilerle ayrılan medeni bilincin kusursuz bir örneğini görüyoruz. *Süpermen*'in medeni tavrı kusursuzdur ancak küçük ve kapalı bir cemaat alanında uygulanır ve yapılandırılır (kurulu düzenin değerlerine tam sadakat modeli olarak, çizgi roman ve televizyon kahramanı Dr. Kildare'i, Süpermen'in bir "kardeş"i olarak nitelendirebiliriz).

Kendini iyi amaçlara adayan Süpermen'in, yetimler ve yoksullara para toplama amacıyla yardım geceleri düzenlemek için olağanüstü bir enerji harcaması biraz tuhaf kaçmaktadır. Paradoksal biçimde boşa harcanan bu enerji (aynı enerji doğrudan zenginlik yaratmak için ya da daha önemli durumlara müdahalede bulunmak üzere kullanılabilirdi), Süpermen'i sürekli yerel düzeyde çaba harcarken gören okuyucuyu hiç şaşırtmaz. Kötülük yalnızca özel mülkiyete karşı işlenen eylem olarak nitelendirilirken, *iyilik de yalnızca yardım etkinliği olarak tanımlanır*. Bu tanım Süpermen'in ahlak dünyasını karakterize eder. Süpermen'in, etkinliklerini küçük –aşıkâr olanın çok az oranda değiştirildiği– bir alanda sürdürmek durumunda kalması,

olay örgüsünün durağan yapısına ilişkin olarak vurguladığımız nedenlere dayanır, her genel değişiklik, dünyayı ve onunla birlikte de Süpermen'i nihai tüketmişliğe sürükleyecektir.

Öte yandan, Süpermen'in makul ve ölçülü meziyetlerinin, yalnızca olay örgüsünün yapısına, yani müfrit ve telafi edilemeyecek gelişmeleri önleme gereksinimine bağlı olduğunu söylemek doğru değildir. Aslında tam tersi geçerlidir, bu tarz bir kavramsal olay örgüsünün altında yatan önleyici metafizik, belirli bir öğretiyi –ele alınan temalar aracılığıyla– iletmeye uygun yegâne seçenek olarak değerlendirilen, bütünsel bir yapısal mekanizmanın, doğrudan ancak arzu edilmeyen sonucudur. Olay örgüsü durağan olmalı ve herhangi bir gelişmeye yer vermemelidir çünkü Süpermen, hiçbir zaman bütünsel bir bakış açısına sahip olmadan, dar ölçekte gerçekleştirilen pek çok küçük etkinliği meziyet haline getirmek *durumundadır*. Buna karşılık, meziyet yalnızca kısmi eylemlerin gerçekleştirilmesi olarak tanımlanmalıdır ki, olay örgüsü durağan kalabilsin. Yine de, mesele yazarların tercihleri meselesi değil, içinde yer aldıkları –ve daha büyük modellerin yansıması olan küçük ölçekteki "benzer" modeller kurdukları– kültürel modelde geçerli olan "düzen" kavramına uyum sağlamaları meselesidir.

[*Diacritics* (Bahar, 1972), İtalyanca'dan İngilizce'ye çev. Natalie Chilton, s.14-22'de yer alan yazı, *The Role of the Reader* (Bloomington: Indiana University Press), s. 107-124 içinde yeniden yayınlanmıştır. (çeviri: Ahmet Gürata)]

